

# Création d'un Third-Person Shooter avec le Shine Engine



Virgil MANRIQUE  
Quentin GUILLIEN

8 mars 2016

# Sommaire



- 1 Cadre du projet
  - Les Third-Person Shooter
  - Les moteurs de jeu
  - Le Shine Engine

2 Préparation

3 Réalisation

# Les Third-Person Shooter



- Sous-genre des jeux de tir
- Vue objective de l'avatar

# Les moteurs de jeu



- Solution logicielle haut niveau
- Permet la focalisation sur les mécaniques de jeu

# Le Shine Engine



- Moteur de Jeu développé en C++
- Multi-plateforme
- Dispose d'un éditeur graphique

# Sommaire



1 Cadre du projet

2 Préparation

- Les Outils
- L'éditeur

3 Réalisation

# Les outils

## Les indispensables



- Shine SDK
- Microsoft Visual Studio 2010
- Microsoft DirectX SDK
- Microsoft .NET Framework

# Les outils

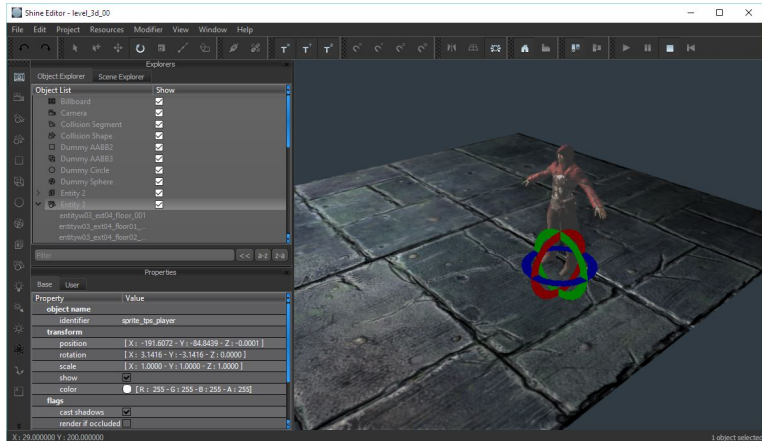
## Les utiles



- GIMP
- XnView
- Git (Github)
- Trello
- $\text{\LaTeX}$



# Shine Editor



# Sommaire



- 1 Cadre du projet
- 2 Préparation
- 3 Réalisation**
  - Plugin
  - Éléments du plugin
  - Démonstration
  - Difficultés rencontrées



# Plugin ou Jeu ?

- Un plugin, pas un jeu.
- Différences plugin / Jeu



# Éléments du plugins

- Personnage
  - Joueur
  - Ennemi
- Armes
- Munitions
- Camera
- Gestionnaire de Collisions

# Démonstration

- Visual Studio 2010
- Pas suffisamment de documentation pour Shine

Bilan

Des Questions ?