

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



Virgil MANRIQUE  
Quentin GUILLIEN

8 mars 2016

- 1 Cadre du projet
- 2 Préparation
- 3 Réalisation

# 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 Third-Person Shooter



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

# 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

# Les moteurs de jeu



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



# 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

# Le Shine Engine



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

# Le Shine Engine



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

# 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 indispensables

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





# Les outils

## Les indispensables

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



# Les outils

## Les indispensables

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



# 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
- $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$



# Les outils

## Les utiles

- GIMP
- XnView
- Git (Github)
- Trello
- $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$



# Les outils

## Les utiles

- GIMP
- XnView
- Git (Github)
- Trello
- $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$



# Les outils

## Les utiles

- GIMP
- XnView
- Git (Github)
- Trello
- $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$



# Les outils

## Les utiles

- GIMP
- XnView
- Git (Github)
- Trello
- $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$



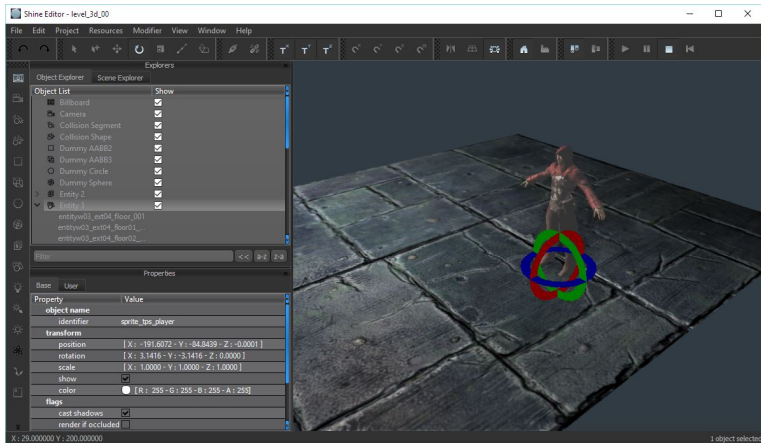


# Les outils

## Les utiles

- GIMP
- XnView
- Git (Github)
- Trello
- $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$

# 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

# Plugin ou Jeu ?



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

# Plugin ou Jeu ?



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



# Éléments du plugins

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



# Éléments du plugins

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





# Éléments du plugins

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



# Éléments du plugins

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



# Éléments du plugins

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



# Éléments du plugins

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



# Éléments du plugins

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



# Éléments du plugins

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

# Démonstration

# Difficultés rencontrées



- Visual Studio 2010
- Pas suffisamment de documentation pour Shine



# Difficultés rencontrées



- Visual Studio 2010
- Pas suffisamment de documentation pour Shine

# Difficultés rencontrées



- Visual Studio 2010
- Pas suffisamment de documentation pour Shine

# Bilan

# Des Questions ?