



UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ

RAPPORT DE PROJET TUTEURÉ
LICENCE INFORMATIQUE 3^{ÈME} ANNÉE

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



Virgil MANRIQUE Quentin GUILLIEN

Encadrant :
Sylvain GROSDÉMOUGE

Année 2015-2016

Remerciements

Ce projet tuteuré n'aurait pu être réalisé sans l'aide de plusieurs personnes que nous tenons à remercier.

Tout d'abord, nous remercions notre encadrant M. Sylvain GROSDÉMOUGE pour nous avoir guidé et prodigué ses conseils durant la réalisation de ce projet.

Ensuite, nous voulons remercier M. Bastien SCHATT, pour nous avoir aidés lors de notre apprentissage de l'utilisation du Shine Engine ainsi que pour sa réactivité lorsque nous avons rencontré des problèmes.

Nous voulons également remercier M. Nicolas DIOT, pour son assistance apportée par rapport au fonctionnement de l'éditeur de niveaux du Shine Engine et des ressources graphiques.

Nous tenons enfin à remercier toutes les personnes qui nous ont aidés de près ou de loin.

Table des matières

1	Cadre du projet	3
1.1	Les Third-Person Shooter	3
2	La vie	5
2.1	Oh, une section !	5
2.1.1	sous-section	5
2.2	une autre !	5
2.2.1	sous-section a	6

1 Cadre du projet

Dans le cadre de notre 3^{ème} année de licence informatique à l'université de Franche-Comté, il nous a été demandé de réaliser un projet dans le cadre du module projet tuteuré. La durée du projet s'étendait d'Octobre à Mars.

Parmi les sujets proposés, l'un d'entre eux a particulièrement retenu notre attention. Il s'agissait du développement d'un Third-Person Shooter en utilisant un moteur jeu : le SHINE ENGINE développé par M. Sylvain GROSDÉMOUGE.

Nous avons pu nous voir attribuer ce sujet l'ayant placé en première position dans notre liste de choix.

Pour comprendre l'intérêt que nous portions à ce sujet, il faut nous pencher sur les différents éléments qui le constituent, à savoir les Third-Person Shooter, les moteurs de jeu, et le SHINE ENGINE.

1.1 Les Third-Person Shooter

Un TPS (Third-Person Shooter ou jeu de tir à la troisième personne en français) est un sous-genre des jeux de tir et donc des jeux d'action. Les jeux de tir mettent souvent la rapidité et la réactivité du joueur à l'épreuve. L'objectif de ce genre de jeu est de vaincre ses ennemis en utilisant une arme de tir. La particularité des TPS¹ est que le joueur voit son personnage de manière externe contrairement aux FPS² où le joueur voit à travers les yeux de son personnage.



FIGURE 1.1 – Un exemple de TPS : Resident Evil 4

-
1. **Third-Person Shooter**
 2. **First-Person Shooter** : Jeu de tir à la 1^{ère} personne

2 La vie

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

2.1 Oh, une section !

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

2.1.1 sous-section

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

2.2 une autre !

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat

quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

2.2.1 sous-section a

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.