

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

Virgil MANRIQUE Quentin GUILLIEN

Université de Franche-Comté

7 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

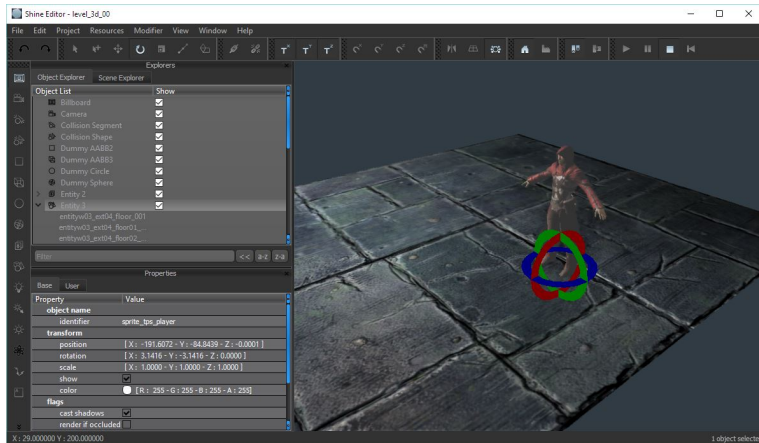
- Shine SDK
- Microsoft Visual Studio 2010
- Microsoft DirectX SDK
- Microsoft .NET Framework

Les outils

Les utiles

- GIMP
- XnView
- Git (Github)
- Trello
- L^AT_EX

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 ?