

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

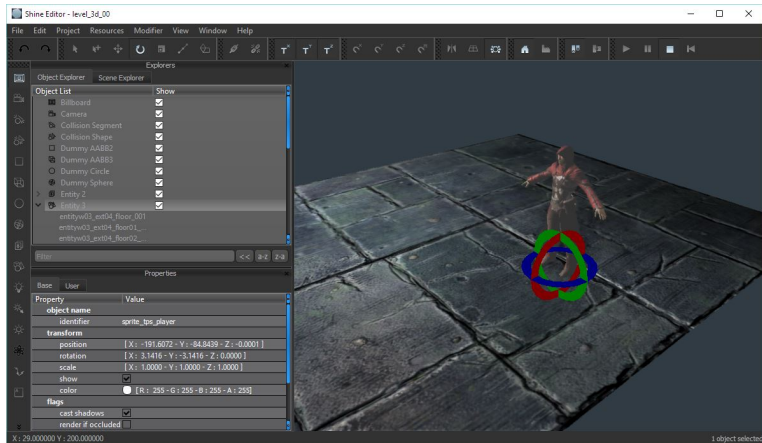


Les outils

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 ?