

Présentation projet moteur de jeu

Arthur Chateauneuf



UNIVERSITÉ DE
MONTPELLIER



Table of contents

01

Présentation
du moteur

02

Présentation
du projet

03

• Système de
dialogue

04

Système de
mouvements et
de combat

05

Agent adverse

06

Vidéo et
Conclusion

Vulpine Engine



- ⇒ Rendu de scènes 3D/2D avec OpenGL
- ⇒ Forward ou Clustered rendering
- ⇒ Graphe de scène optimisé
- ⇒ Post-Traitement et render-pass (SSAO, HDR tone mapping, bloom ..)
- ⇒ Moteur audio : OpenAL
- ⇒ Animations squelettiques
- ⇒ Graphes d'animations
- ⇒ Entity Component System
- ⇒ 2 Moteurs physiques (pour TER et pour Moteur de jeu)



Présentation du projet

Sanctia :

- Jeu de rôle première personne
- Immersion importante
- Dialogue à choix multiples
- Monde ouvert

Proof Of Concept :

- ⇒ Base de l'asset streaming
- ⇒ Système de dialogue
- ⇒ Démon système de déplacement et combat
- ⇒ Agent de démonstration des combats



Système de dialogue



Simple à créer

PRESENTATION

INTERLOCUTOR

!!INTERLOCUTOR_KNOWN

[fr- Bonjour, je suis skibidi]
= +INTERLOCUTOR_KNOWN
= @@@TALK

PLAYER

INTERLOCUTOR_KNOWN

[fr_ Vous êtes le fameux skibidi ? C'est véritable honneur pour (une humble aventurière){un humble aventurier} tel que moi de rencontrer une si importante personne !]
= @@@PRESENTATION_IN_DEPTH

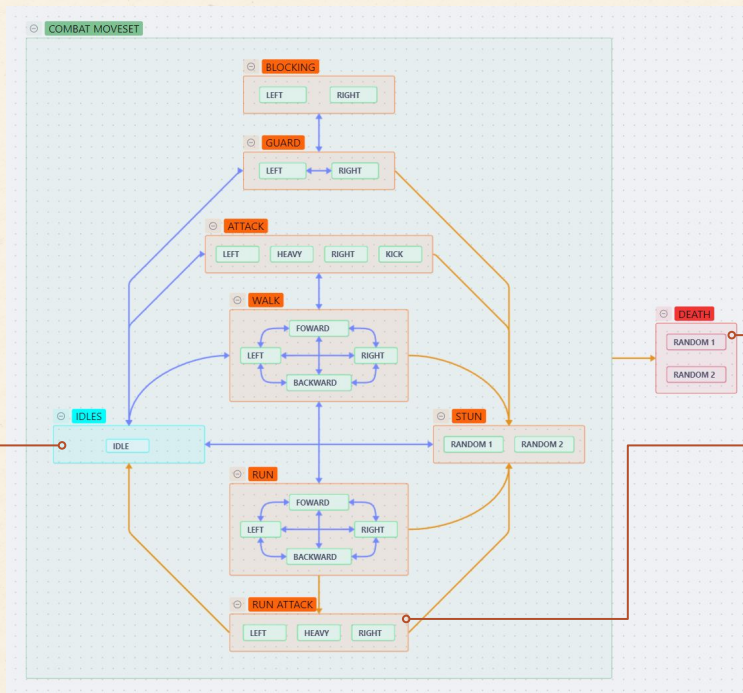


Affinité et réactivité



Systeme de mouvement et combat

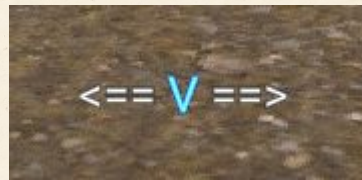
Etat Initial



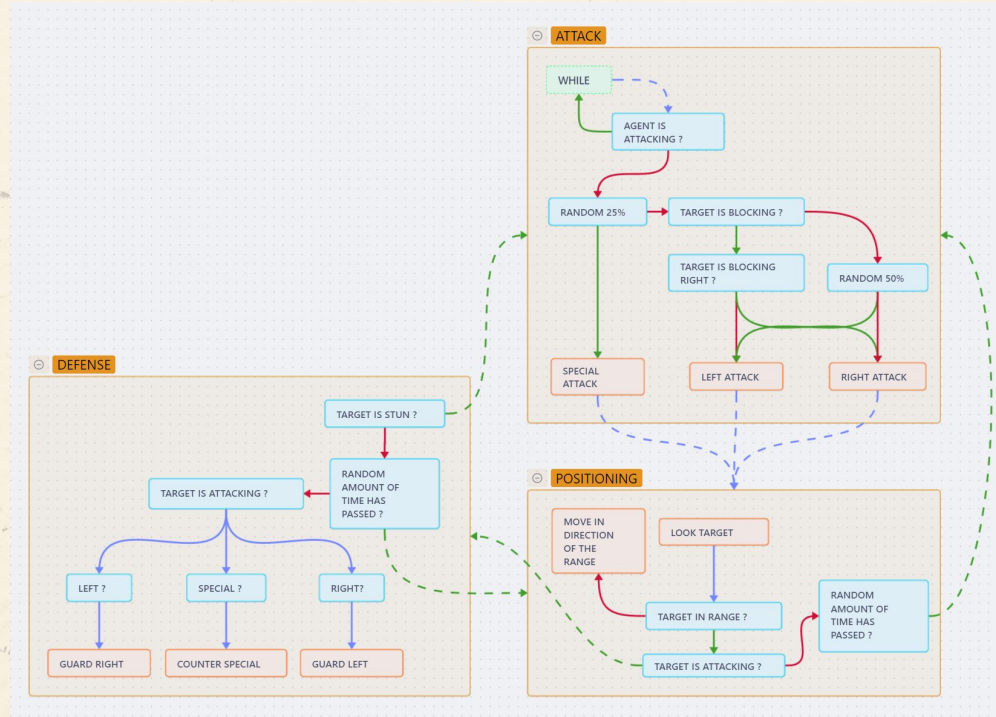
⇒ Garde, Attaque, Coup de pied

Etat final

3 Directions



Agent de démonstration des combats



Conclusion

Difficultés :

- Limitations du moteur physique
- Debug graphe d'animation
- Le temps !

Points à retenir :

- ECS très utile
- Logique d'animation évite les redondances et améliore l'impacte et le réalisme

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, and includes icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik

