🔥 Allez, on va tout déchirer avec des **IA VR** et des **mécaniques de jeu avancées** ! 🚀  
Bienvenue dans le **Pack de Quêtes – Semaine 10 : L’Ascension des IA et des Mécaniques Avancées VR** 🤖💥

Ici, on va ajouter une **intelligence artificielle** dans ton jeu pour créer des ennemis ou des alliés qui réagissent à l’environnement, aux actions du joueur et qui rendent ton jeu encore plus immersif. En plus de ça, on va explorer des **systèmes de gameplay avancés** : des **quêtes interactives**, des **puzzles complexes**, et des **événements dynamiques** qui feront de ton jeu un véritable défi.

Tu es prêt à faire passer ton jeu VR au niveau supérieur ? C’est parti ! 🎮🌟

**🎒 PACK DE QUÊTES – SEMAINE 10 : *L’Ascension des IA et des Mécaniques Avancées VR***

**⚔️ Jour 51 : Le Maitre des Ennemis – Créer une IA Basique**

**🎯 Objectif : Ajouter une IA ennemie qui suit, attaque et réagit**

**Étapes :**

1. **Création du personnage ennemi** :
   * Crée un objet 3D représentant ton ennemi (ex : un soldat, un monstre, etc.).
   * Ajoute un **NavMesh Agent** à ton ennemi pour lui permettre de se déplacer.
2. **Scripts de base pour l'IA** :
   * Crée un script qui permet à l’ennemi de **suivre le joueur** :

csharp

CopyEdit

public class EnemyAI : MonoBehaviour

{

public Transform player;

public float speed = 3.0f;

void Update()

{

transform.LookAt(player); // Oriente l'ennemi vers le joueur

transform.position = Vector3.MoveTowards(transform.position, player.position, speed \* Time.deltaTime);

}

}

* + Ajoute une détection de proximité avec un **raycast** pour que l'ennemi attaque quand il est proche du joueur.

1. **Attaque de l'ennemi** :
   * Quand l’ennemi est proche, il **attaque** (ex : animation de coup de poing ou tir de projectiles).

💡 **Bonus** : Implémente une **attaque de zone** où plusieurs ennemis peuvent attaquer ensemble pour augmenter la difficulté !

**⚔️ Jour 52 : L’Œil du Maître – Améliorer la Réaction de l’IA**

**🎯 Objectif : Améliorer l’intelligence de l’IA avec des comportements réactifs**

**Étapes :**

1. Ajoute un **système de santé** à ton ennemi pour qu’il puisse **réagir** en fonction de ses points de vie.
2. Crée différents états pour l’IA : **Chasser**, **Fuir**, **Se défendre**.
   * Quand l’ennemi est en danger (faible santé), il peut **fuir** ou chercher à se cacher.
   * Si l’ennemi se trouve près du joueur, il attaque.
3. Implémente des **animations** qui réagissent selon l’état de l’IA (marcher, attaquer, fuir).

🎮 **Bonus** : Crée un ennemi qui **s’adapte au joueur** : par exemple, si le joueur change d’armement ou utilise un certain pouvoir, l’IA peut réagir différemment.

**⚔️ Jour 53 : Le Serviteur du Destin – Créer des Alliés IA**

**🎯 Objectif : Créer une IA alliée qui aide le joueur dans ses aventures**

**Étapes :**

1. Crée un **allié IA** qui peut suivre le joueur.
2. Donne-lui des **commandes simples** (par exemple, se rendre à un point, attaquer des ennemis, aider à résoudre des puzzles).
3. Ajoute une **synchronisation multijoueur** pour que les joueurs voient l’allié en temps réel.
4. Crée un **système de dialogue** pour que ton allié puisse donner des indices ou des informations au joueur.

🛡️ **Bonus** : Ajoute une **barre de santé** et des animations pour que ton allié se défende ou se soigne.

**⚔️ Jour 54 : Le Tisseur de Puzzles – Créer des Puzzles Complexes**

**🎯 Objectif : Ajouter des puzzles interactifs qui utilisent les mécaniques VR**

**Étapes :**

1. Crée un **puzzle environnemental** :
   * Par exemple, une porte qui ne s’ouvre que si le joueur place des objets dans un certain ordre.
2. Utilise des **éléments physiques** (objets lourds, leviers, boutons) que le joueur peut manipuler avec ses mains en VR.
3. Implémente un **système de suivi** des objets que le joueur manipule pour vérifier si les bonnes actions ont été effectuées.
4. Ajoute des **énigmes** (par exemple, des codes à déchiffrer ou des symboles à aligner) pour ajouter de la réflexion.

🧩 **Bonus** : Crée un **système de feedback sonore et visuel** pour donner des indices au joueur lorsqu’il résout un puzzle ou lorsqu’il est dans la mauvaise direction.

**⚔️ Jour 55 : L’Âme des Quêtes – Ajouter un Système de Quêtes**

**🎯 Objectif : Créer des quêtes interactives pour le joueur**

**Étapes :**

1. Crée un **système de quêtes** avec des **objectifs à atteindre** (trouver un objet, tuer un ennemi, résoudre un puzzle).
2. Ajoute un **journal de quêtes** où le joueur peut suivre ses progrès :
   * Utilise l’**UI spatiale VR** pour afficher des informations dans le monde, comme des notifications ou des objectifs à accomplir.
3. Ajoute un **système de récompenses** : des objets, de l’expérience ou des éléments pour progresser dans l’histoire.
4. Implémente des **dialogues** avec des personnages non-joueurs (PNJ) pour démarrer ou terminer des quêtes.

🎉 **Bonus** : Crée une **quête complexe** qui implique plusieurs étapes et interactions avec différents éléments du jeu (ex : trouver un artefact, résoudre des puzzles, et combattre un boss).

**⚔️ Jour 56 : Les Gardiens de la Tempête – Créer des Événements Dynamiques**

**🎯 Objectif : Ajouter des événements dynamiques qui changent selon l’interaction du joueur**

**Étapes :**

1. Crée un **événement aléatoire** : par exemple, une embuscade d’ennemis ou une tempête qui commence soudainement.
2. Ajoute des **éléments environnementaux dynamiques** qui peuvent changer selon les actions du joueur (par exemple, la météo, la lumière du jour, ou la destruction d’objets).
3. Implémente des **systèmes de progression dynamiques** : si un joueur fait certaines actions, cela peut déclencher de nouveaux objectifs ou changements dans l’histoire.

⚡ **Bonus** : Ajoute des **changements d’environnement interactifs** où les joueurs peuvent influencer directement le monde (ex : détruire une infrastructure, déclencher des catastrophes naturelles).

**⚔️ Jour 57 : L’Oracle des Débug – Tester et Optimiser**

**🎯 Objectif : Tester ton jeu avec les IA et les mécaniques avancées**

**Étapes :**

1. Teste les **comportements des ennemis** : vérifie leur réactivité aux actions du joueur, leurs mouvements, et leurs attaques.
2. Teste le **système de quête** et assure-toi que les étapes sont bien claires et réalisables.
3. Vérifie la **réactivité de l’IA alliée** : est-ce qu’elle suit correctement le joueur, réagit-elle aux ennemis, et est-elle utile ?
4. Optimise les **performances** pour que ton jeu soit fluide même avec plusieurs IA ou événements dynamiques actifs.

**✅ Fin de la Semaine 10 – Tu es prêt à créer des IA et des mécaniques de jeu avancées 💡**

À la fin de cette semaine, tu seras capable de :

* Créer des **IA ennemies et alliées** qui réagissent et interagissent avec le joueur.
* Ajouter des **puzzles complexes**, des **quêtes interactives** et des **événements dynamiques**.
* Tester et optimiser ces mécaniques pour un gameplay fluide et immersif.