

### Résumé :

- Partie simple du projet :
  - Nuées d'astéroïdes qui traverse la scène de temps en temps.
  - 1 station spatiale (les bleu)
  - 2 groupes de vaisseaux identiques contrôlés (bleu et rouge) par 2 IA
  - Vaisseaux :
    - 1 seul type
    - 1 seule arme
    - Collision = destruction
    - 1 tir détruit une pièce du vaisseau
  - IA Simple
  - 3 modes d'interactions :
    - Libre sans aucune interaction
    - Vue FPS et contrôle d'un vaisseau (rouge ou bleu)
    - Vue 3ième personne et contrôle d'un vaisseau (rouge ou bleu)
  - Décor de la scène : étoiles, planètes, comètes
- Partie avancé du projet :
  - Idem
  - IA avancé et utilisant un RNA
  - Vaisseaux :
    - Différents types/classes avec différentes armes
    - Intégration d'un bouclier
    - 1 tir ne détruit pas forcément une pièce
    - Effet boost pour se sortir de situations dangereuses.
  - Débris des vaisseaux flottants dans la scène.

### Guillaume(Bender) :

- 2 groupes de vaisseaux gérés par 2 IA simple qui s'entretue.
  - > Donc possibilité d'intérargir !
- Base lunaire ou station spaciales d'un camp qui se fait attaquer par l'autre (avec les vaisseaux qui sortent des hangars) et survient un mini groupe d'aide au milieu de la bataille pour le camp perdant via l'hyper-espace ou un portail/vortex.

### Dimitri :

- Caméra libre + choix vaisseau à suivre (en vue FPS ou extérieure)
- Différentes classes de vaisseaux ? (puissance de tir, vitesse, bouclier différents) armes
- Mode vitesse lumière comme dit Pascal, mais plus comme une sorte de boost pour se sortir de situations dangereuses. Effets d'accélération tip-top avec des traînées d'étoiles etc... :-)

Nico :

- Dégats sur les vaisseaux (selon partie touchée)
- Présence de débris, astéroïdes dans l'espace, station spatiale (?)

Jérémy :

- Fond rempli : étoiles, planètes, comètes
- Peut-être environnement proche plein d'obstacles, pas juste 2 vaisseaux
- IA évoluée gérée par un RNA(Réseau de Neurones Artificiels)

Pierre :

- Je commencerais super simple :
  - > 1 type d'arme
  - > 1 type de vaisseau
  - > 1 tir détruit une pièce du vaisseau
  - > IA simple
  - > obstacles aléatoires genre asteroïde

Et le tout modulaire de tel façon qu'il est facile d'en rajouter de nouveaux après.

Pascal :

- 1 vaisseau qui avance, possibilité d'orientation de la caméra avec des attaques latérales dessous devant derrière (pour faire paniquer un peu). Représentation dans l'espace évidemment.
- Mode vitesse lumière ? => Pour l'effet granulaire ça doit être faisable, un peu comme dans Freelancer
- Vue à la 3ème personne.

Ting Shuo :

- FPS est simple pour les utilisateurs ( le sens d'attaquer et le sens de vue est pareil ) mais peu de champ de vision, donc à mon avis, 3ème personne+caméra fixé est une bonne solution.
- Différents types d'ennemis avec différents AI.