

## TD 3 : Splinter Cell

Créez un jeu d'infiltration inspiré de **Splinter Cell** ou **Dishonored**.

Le joueur doit progresser dans un niveau gardé par des ennemis sans se faire repérer. Les ennemis utilisent des systèmes d'IA avancés (Behavior Tree, Perception, EQS) pour patrouiller et réagir au bruit et à la vue.

Le joueur dispose d'un éventail de mouvements et d'actions pour distraire ou éviter les ennemis.

Le but est d'atteindre la fin du niveau sans déclencher d'alerte complète.

Requis :

- 3C TPS fluide avec mouvements d'infiltration (marche, course, accroupi).
- IA patrouillant selon un Behavior Tree.
- Système de Perception (vue + ouïe) pour la détection du joueur.
- Gestion des états d'alerte : Calme, Suspicieux, Alerté.
- Animations et VFX.
- EQS pour rechercher des positions d'investigation ou de couverture.
- Système de "cachette" influençant la visibilité du joueur.
- Le joueur peut lancer un objet pour détourner l'attention des gardes.
- Un objectif de fin de mission (zone d'extraction, terminal à pirater, etc.).
- Feedbacks visuels lors des changements d'état.
- Sauvegarde rapide au dernier checkpoint
- Niveau cohérent.

Bonus :

- Caméras ou drones utilisant la perception visuelle.
- Ennemis capables de communiquer leur état d'alerte.
- Système de score ou de grade basé sur la discréption.
- Intégration.

# TD 3 : Age Of Empire

Créez un mini-RTS inspiré de **Age of Empires** ou **StarCraft**.

Le joueur peut sélectionner et contrôler des unités, récolter des ressources, construire des bâtiments, et attaquer les forces ennemis.

Les unités alliées et ennemis doivent être dirigées par des IA capables de prendre des décisions simples grâce aux Behavior Trees et à des EQS (positionnement tactique).

L'objectif est de capturer un point de contrôle ou de détruire la base adverse.

## Requis :

- Système de sélection multiple et de déplacement d'unités (Click & Move).
- Caméra RTS (rotation, zoom, déplacement).
- IA basique pour les unités (défense, attaque, poursuite).
- Animations et VFX.
- Système de ressource afin de construire des bâtiments et des unités.
- EQS pour choisir les positions optimales d'attaque ou de défense.
- Système de construction (bâtiments générant des unités et/ou des ressources).
- Détection d'ennemis proches.
- Condition de victoire / défaite (base détruite, score atteint, etc.).
- 5 Types d'unités (3 militaires et 2 civiles par exemple).
- Sauvegarde et recharge de la partie.

## Bonus :

- Minimap.
- Système de formation de groupe (rangs ou formations tactiques).
- Intégration

Rendu le 26/11 (Build et sources) à 17h.

Un ReadMe sera nécessaire afin d'expliquer les subtilités de votre projet ainsi que ses contrôles.