

SUJET PROJET LONG TOB

GROUPE CD01

1- Jeu Rogue-like Dungeon Crawler fast shooter

L'idée est de créer un jeu de tir rapide avec des mécaniques de rogue-like et de dungeon crawler. Le joueur explorera des donjons générés procéduralement, affrontera des ennemis et devra apprendre de ses échecs pour progresser.

- **Un Rogue-like exigeant** : La mort est un élément clé du gameplay. Elle permet au joueur d'apprendre les patterns des ennemis, d'améliorer son équipement et de perfectionner ses compétences au fil des runs. Chaque tentative rendra le joueur plus fort et plus expérimenté.
- **Un Dungeon Crawler dynamique** : Le jeu utilisera un système de génération procédurale pour construire les niveaux. Les donjons seront composés de salles prédéfinies connectées en des points précis. Certaines salles spéciales seront intégrées, comme celles des boss, des boutiques ou encore des infirmeries pour se soigner.
- **shooter rapide et nerveux** : Le personnage se déplacera à grande vitesse, avec un contrôle précis de la visée et des déplacements. Dans un premier temps, la jouabilité sera axée sur le clavier et la souris, puis un support manette sera ajouté pour une expérience optimisée.
- **Un système de classes et de progression** : Le joueur pourra choisir une classe de départ influençant ses statistiques initiales. Il aura accès à un large arsenal d'armes et de sorts, ainsi qu'à des compétences passives qui amélioreront son style de jeu et sa survivabilité.
- **Une grande variété d'armes, de sorts et de loot** : Le joueur pourra trouver et utiliser différentes armes, allant des armes de mêlée aux fusils futuristes, en passant par des armes explosives. Des sorts viendront enrichir le gameplay, offrant des capacités offensives, défensives ou de soutien. Des coffres seront disséminés dans les donjons, contenant du loot aléatoire pouvant améliorer les statistiques du personnage.
- **Des ennemis aux patterns variés** : Chaque type d'ennemi aura ses propres patterns de mouvement et d'attaque, obligeant le joueur à s'adapter constamment. Certains adversaires privilégieront des attaques rapides et agressives, tandis que d'autres joueront sur la distance ou des capacités spéciales.
- **Une progression basée sur l'expérience** : En combattant des ennemis et en explorant les donjons, le joueur gagnera de l'expérience, lui permettant d'améliorer ses statistiques (vie, dégâts, vitesse, résistance, etc.) pour devenir plus puissant à chaque run.

L'objectif sera d'explorer, combattre et survivre le plus longtemps possible, en s'adaptant aux défis des donjons et en optimisant son équipement au fil des runs.

2- Jeu de rythme inspiré d'osu!

L'objectif est de créer un jeu de rythme rapide et précis où le joueur doit interagir avec des éléments visuels synchronisés à la musique. L'accent est mis sur la fluidité du gameplay et la progression individuelle.

- **Un gameplay dynamique et exigeant** : Le joueur doit suivre le rythme de la musique en cliquant ou en touchant des éléments à l'écran (cercles, sliders, spinners) avec une précision millimétrée. Plus la performance est fluide et précise, plus le score est élevé.
- **Un système de progression et de niveaux** : Le jeu propose plusieurs niveaux de difficulté. Le joueur commence avec des morceaux simples et débloque des chansons plus complexes en progressant.
- **Des combos et bonus de performance** : Enchaîner les bonnes touches permet de maintenir une combo et d'accumuler des points bonus. Les "streaks" parfaits déclencheront des effets visuels immersifs et des boosts de score.
- **Une personnalisation des commandes et du gameplay** : Le jeu offrira plusieurs options de contrôle (clavier, souris, tablette graphique, écran tactile) ainsi qu'un réglage de la disposition des éléments pour s'adapter au style de chaque joueur.
- **Un éditeur de niveaux** : Les joueurs pourront créer leurs propres niveaux en choisissant une musique et en plaçant les éléments interactifs, offrant ainsi une expérience renouvelable à chaque partie.
- **Des effets visuels immersifs** : Chaque chanson disposera d'un univers graphique synchronisé avec la musique, incluant des arrière-plans animés, des particules et des transitions pour renforcer l'immersion.

L'objectif sera de maîtriser chaque morceau, repousser ses limites et perfectionner son jeu tout en découvrant de nouveaux défis musicaux.

3- Jeu de City Builder avec gestion industrielle et événements dynamiques

L'objectif est de créer un city builder combinant gestion urbaine, développement industriel et décisions économiques et politiques, avec des événements aléatoires influençant la progression.

- **Un système classique de gestion urbaine** : Le joueur définit des zones résidentielles, industrielles et commerciales, tout en assurant l'approvisionnement en électricité, eau, gaz et matières premières. La gestion des flux commerciaux et du stockage est essentielle pour maintenir une ville prospère.
- **Une production spécialisée et modulaire** : Inspiré des jeux de construction d'usines, le jeu permet d'installer des industries spécifiques selon l'environnement : scieries en forêt, forges près des carrières, raffineries en bord de mer... Les chaînes de production sont optimisables pour maximiser les rendements et répondre aux besoins du marché.
- **Un arbre technologique stratégique** : La ville peut évoluer en recherchant des avancées technologiques, permettant d'améliorer l'efficacité des infrastructures, de débloquer de nouvelles productions et d'acquérir un avantage concurrentiel sur certains marchés.
- **Un système économique avancé** : En plus d'un système monétaire basé sur la production et l'échange, un marché boursier évolutif permet d'investir, spéculer ou ajuster la stratégie économique de la ville en fonction des tendances du marché.
- **Un système d'événements dynamiques** : Des événements aléatoires viendront perturber ou accélérer le développement de la ville :
 - **Catastrophes naturelles** (séismes, inondations, tempêtes...)
 - **Crises économiques** (crash boursier, inflation, faillites d'entreprises...)
 - **Tensions politiques** (grèves, manifestations, corruption, guerres commerciales...)
- **Un système de décisions politiques** : Le joueur devra faire des choix influençant la direction de la ville :
 - Soutenir ou réguler certaines industries
 - Fixer les taxes et les subventions
 - Gérer les conflits sociaux et les crises économiques
 - Adopter des politiques environnementales ou privilégier la croissance à tout prix
- **Un équilibre entre industrie, politique et bien-être des habitants** : Une ville trop tournée vers l'industrie pourrait nuire à la qualité de vie des citoyens, nécessitant un équilibre entre développement économique et gestion des infrastructures publiques (santé, éducation, transport).

4- Jeu de deck et combat de cartes

L'objectif est de créer un jeu de cartes stratégique avec une progression roguelike, où chaque défaite permet de s'améliorer et d'affiner son deck.

- **Un système de combat simple et tactique** : Le joueur pose des cartes sur un plateau de 4 emplacements face à l'adversaire. Les cartes attaquent celles en face ou directement le joueur/l'ennemi s'il n'y a rien pour les bloquer.
- **Une mécanique de sacrifice pour invoquer des cartes** : Chaque carte a un coût en gouttes de sang, obtenues en sacrifiant d'autres cartes. Cela oblige le joueur à équilibrer ses choix entre attaque et survie.
- **Des cartes aux capacités spéciales** : Certaines cartes possèdent des effets uniques comme attaquer en diagonale, infliger du poison, se cacher sous terre, bloquer les dégâts ou attaquer directement l'adversaire.
- **Une progression roguelike** : À chaque défaite, le joueur recommence depuis le début, mais peut créer une nouvelle carte issue de son expérience précédente pour enrichir son futur deck.
- **Des objets utilisables en combat** : Le joueur pourra collecter et utiliser des objets qui offrent des effets stratégiques, comme modifier une carte en jeu, infliger des dégâts directs ou changer les règles d'un tour.
- **Une progression vers des boss uniques** : Le jeu est structuré en plusieurs combats menant à un boss final. Chaque boss possède des capacités spéciales qui obligent le joueur à adapter sa stratégie et son deck.
- **Des événements entre chaque combat** : Après chaque affrontement, des événements permettent d'améliorer des cartes, d'en obtenir de nouvelles, de fusionner des cartes entre elles ou d'acquérir des objets spéciaux. Certaines cartes peuvent aussi être achetées en utilisant la peau d'anciennes cartes perdues au combat.

L'objectif est de progresser à chaque tentative, d'expérimenter de nouvelles combinaisons de cartes et de développer une stratégie efficace pour vaincre les boss et aller toujours plus loin.