

1. Jeu vidéo du genre 4X.

Un jeu 4X est un genre de jeu vidéo de stratégie dans lequel le joueur contrôle un empire et dont le gameplay est fondé sur les quatre principes suivants : celui de l'exploration, celui d'expansion, l'exploitation et l'extermination (« eXplore, eXpand, eXploit and eXterminate » en anglais). Les jeux les plus connus de ce genre sont *Sid Meier's Civilization* (en tour par tour) et *Age of Empires* (en temps réel).

L'objectif de ce projet serait de créer un jeu du genre 4X comme expliqué ci dessous

Game design :

- Le monde est généré procéduralement au début de chaque partie. Jeu au tour par tour
- Le jeu se déroule de peu après l'invention de la roue jusqu'à l'aube du moyen age.
- On peut fonder des villes, former des bâtisseurs pour exploiter des ressources, ce qui permet de nourrir son peuple et de développer des nouvelles technologies
- Plus on a d'habitants plus on peut fonder de villes pour étendre notre empire
- On rencontre des tribus barbares uniquement agressives et d'autres civilisations avec lesquelles on peut avoir des relations positives ou négatives.
- Conditions de victoire :
 1. Victoire au point, être la civilisation la plus développée a la fin du dernier tour (critère arbitraire)
 2. Victoire de domination : être la seule civilisation restante sur la carte.

Idée techniques :

- Contrôle uniquement à la souris
- Graphisme en 2D isométrique

2. Dungeon Crawler/Roguelike :

Les Roguelikes sont des jeux inspiré du jeu *Rogue*, ou le joueur explore un donjon, généré procéduralement en se battant contre différent ennemis jusqu'à soit mourir soit arriver au bout du donjon. Le joueur réapparaît alors a l'entrée du donjon pour recommencer une tentative. Le joueur découvre des armes différentes pendant des tentative différente ce qui peut augmenter ces chances de réussite. Il peut aussi débloquent des améliorations permanentes ce qui le permet aussi d'aller plus loin dans le donjon

l'objectif de ce projet et donc de créer un Roguelike.

Game Design :

- Plusieurs donjons différent de difficulté différente
- jeu au tour par tour.
- Le centre du jeu est la mécanique de fusion d'armes et d'accessoires qui permettent de créer des armes de plus en plus puissante et avec des pouvoirs différentes.
- Les ennemis ont des faiblesses a différent types d'armes
- on met aussi l'accent sur l'exploration du donjon
- le joueur peut acheter des améliorations permanente avec l'argent qu'il trouve

Idée technique

- graphisme en 2D Top Down
- Contrôle a la souris uniquement

3. Application de suivi d'entraînement.

Permet à l'utilisateur de programmer et de suivre ses séances d'entraînements dans différents sports tels que la course à pied, vélo (autres sport à voir). Elle pourrait donc, par exemple, permettre à l'utilisateur de suivre sa distance parcourue, le temps écoulé, sa vitesse moyenne, son nombre de calories brûlées, etc. L'application pourrait aussi donner des conseils afin d'améliorer la performance de l'utilisateur. Enfin elle pourrait aussi permettre à son utilisateur de créer des séances de sport personnalisées.

4. Jeu de gestion de ferme

l'objectif de ce projet est de créer un jeu de gestion d'une ferme.

Objectifs :

- Cultiver différents types de cultures, élever du bétail et entretenir votre ferme pour la faire prospérer.
- Améliorer vos outils et votre équipement agricole pour augmenter votre productivité.
- Vendre vos produits pour faire de l'argent.