Principe de base : Jeux (Escape Game)

MysteryLand est un jeu 2D de simulation, d'action et de stratégie dont le principe consiste pour le joueur à parvenir à s'échapper d'une pièce dans laquelle il est enfermé. Il doit pour y parvenir trouver des éléments cachés dans le décor et suivre une séquence ou un enchaînement de mouvements précis. Plusieurs histoires sont disponibles**\*\*\*** avec plusieurs personnages sur plusieurs map permettant une multitude de résolutions différentes.

Langage : Python + (Intégration web)

Autres :

* Réfléchir à un mise en ligne
* Mettre le jeu dans différentes langues (français anglais) ?
* Incarner différents personnages qui permettent d’avoir des histoires différentes et des moyens résolutions différentes
* si joueur présent dans une zone de 3 blocs autour d’un monstre, le monstre poursuit le joueurs (coordonnées du joueur) jusqu'à qu'il tu le joueur ou qu’il soit tué
* le joueur et les monstres possèdent des vies en coeurs mort à 0 coeurs
* lorsque joueur mort respawn où ?
* animation avec caméra externe lorsque donjon réussit

Thème des maps :

* Lieux hantés dans un cimetière, en ville, dans un manoir (avec des **zombies**, **fantômes** ou **vampires**)
* La chasse au trésor (dans une **bibliothèque**, un **souterrain**)
* Les enquêtes criminelles sur des scènes de crimes, voire les enlèvements d'otages (dansun **avion**, dans un **train**) ;
* Les **laboratoires scientifiques**, les **prisons**, les **hôpitaux**, les **asiles psychiatriques**, dans un **bureau** ;

Liste des maps :

Idées :

* Mettre un mur 9¾ (Harry Potter)
* Trophés à chaque fin d’escape game (+ salle d’exposition) → test grâce à un fichier Json (demander à David c’est lui qui sait wola)
* Ajouter un système de sons/musique
* intéractions basique avec le monde (s’asseoir sur un banc etc…)\*\*
* Maison joueur
* arbre de compétence
* système de sauvegarde
* Toute la carte n’est pas débloqué au début mais c’est en avançant et en faisant des niveaux qu’on va pouvoir évoluer et débloquer de nouvelles zones\*\*
* Pour une intégration web essayer de faire un site de classement entre les joueurs par rapport à leurs stats en local qui va sur une base de donnée en ligne qui est récupérée sur le site où on pourrait voir par exemple un classement des salles terminées entre chaque joueur\*\*\*

**\*\*\*** Long à mettre en place

\*\* optionnel