# Idée histoire jeux

Exposition : (élément initial, personnage présenter)

* Des élèves ont disparu, créant un mystère dès le départ pour captiver les joueurs.
* Les professeurs sont touchés par une malédiction, mais au lieu de simplement les rendre méchants, la malédiction les rend confus et instables, ce qui crée une tension dramatique.
* Le savoir interdit est introduit de manière subtile, laissant planer un sentiment de danger pour ceux qui s'en approchent.

Élément déclencheur :

* Le joueur trouve un livre qui lui donne des habiletés pour les combats, mais ce livre est remis par José une fois qu’on le combat. Il t’informe que le livre renferme des commandes interdites pour combattre le mal.
* L'idée qu'il est l'élu d'une prophétie peut être introduite de manière énigmatique, laissant le joueur se demander quel rôle il joue réellement dans l'histoire.
* Le joueur est un agent infiltré pour enquêter sur l'école, mais au lieu de simplement trouver un professeur atteint de la malédiction, il se retrouve dans un combat contre José. José, qui semblait être un ennemi, se révèle être un allié inattendu qui aide le joueur à progresser dans le jeu.

Développement :

* Le joueur doit étudier pour développer suffisamment d'intelligence pour chaque combat de boss. Pour augmenter l'immersion, vous pouvez introduire un système de gestion du temps où le joueur doit choisir entre travailler pour payer ses heures d'étude ou acheter un ordinateur pour étudier gratuitement, chaque option ayant des avantages et des inconvénients.
* Lors des combats, le joueur peut développer de nouveaux "pouvoirs/attaques" en utilisant le livre, mais il peut également apprendre de nouvelles compétences en interagissant avec d'autres personnages, comme José, qui devient un mentor.
* Au fur et à mesure que le joueur progresse, il découvre que la malédiction n'est pas le résultat d'une action malveillante, mais plutôt d'un rituel magique ancien visant à protéger l'école contre une menace inconnue venue d'un autre monde.
* Le joueur apprend que les élèves disparus ont été volontairement sacrifiés pour alimenter ce rituel et maintenir la barrière entre les mondes. La révélation choquante est que le joueur lui-même, en utilisant les pouvoirs du livre, a inconsciemment contribué à cette malédiction en drainant l'énergie nécessaire des élèves disparus.
* On doit passer un examen avant de passer un boss ou tricher en achetant chatgpt.

Climax :

* Le joueur découvre la source de la malédiction, mais au lieu de résoudre immédiatement le problème, il découvre que les professeurs bloquaient en fait une menace plus grande. Cela crée une tournure inattendue de l'intrigue et renforce le sentiment de conflit.
* L'antagoniste révèle être le gardien du rituel, un personnage complexe qui avait pour mission de protéger l'école à tout prix, même au détriment de la vie des élèves. Il croyait sincèrement que la malédiction était la seule solution pour empêcher la menace venue d'ailleurs d'envahir l'école.

Résolution :

* À trouver
* Chat gpt serait l’antagoniste final. (Il contrôlait tout depuis le début) Chaque utilisation de chat au cours de l’histoire le rend plus fort au final.
* Chaque boss te combat au fond pour t’entrainer à vaincre chat
* Trouvé conséquence, si le joueur a utilisé chat gpt

# Pièce du jeu

### Shop QG

* Peut vendre au joueur des travaux faites par chat gpt
* Monster pour avoir plus d’heure dans une journée
* Concerta
* Liquide a vape avec saveur

### Cafétéria

* Nourriture pour récupérer la vie. (La nourriture coute Fucking cher)
* Café

### Magasin

* Lit, augmente le temps dans une journée
* Ordinateur, gagne de l’intelligence gratuitement
* Mini-Gym, coute vraiment cher, mais développer sa force sans payer

### Gym

* Payant, mais peut augmenter ta force

# Personnage

## PNJ

\*\*A voir, si on fait quête secondaire\*\*

## Boss

\*\*3 sessions\*\*

(Première partie : Filtre)

### José

Parle de langage soutenu

A l’aire méchant, mais est gentils. Antagoniste qui devient un allier et te remet le livre

### Stéphane

Filtre avec Josée les éleves qui tente de vaincre la malédiction. Penses que le personnage n’est pas digne d’y arriver

(Deuxième partie : Enquête)

### Martin (ending possible)

Brise le 4iem mur vue qu’il est la personne qui note le jeu. Mauvais choix,

### Philippe

Tu vas le voir en passant qu’il connait le boss final vue qu’il est le coordo

(Dernière partie : Final)

### Mathieu Hermet

Le mieux placer pour comprendre le boss final (vue qu’il a étudié en intelligence artificiel)

### Boss final

Chat gpt

# Structure du jeu

6 boss à combattre

Livre avec attaque déblocable

Gagner niveau pour augmenter caractéristique

Caractéristique :

* Constitution : vie
* Force : multiplication attaque
* Intelligence : permet seulement de débloquer niveau / peut être contourner avec chat gpt
* Charme: ?

# Idée dialogue

Josée Consolas (premier boss) donne un livre de commandes interdites contenant des

habilités permettants au joueur de mieux combattre:

"Cher élève... voici. Ce grimoire contient des incantations ésotériques, interdites par certains.

Je t'offre un savoir ancestral, la clé de ta réussite. Au fil de sa navigation, je te guiderais et

tu vaincra. Oui, tu vaincra la malédiction qui pèse."

ChatGBT:

"Je ne tiens qu'à vous aider! Si j'étais vraiment votre ennemis, vous aurais-je donné toutes ces

solutions? Élèves ingras!"