# 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 un élève en échange d'une quête, ce qui crée un lien entre le joueur et le reste de l'école.
* 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.

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