**Progression de jeu – salles d’opérations**

Les salles d’opérations suivent les différentes phases du jeu.

Salles disponibles au début:

* Psychologie
* Hémorhagie

Premier unlock:

* Vomitorium
* Chirurgie

Dernier unlock:

* Exorcisme

Après le premier mort:

* Morgue/Chute à déchets

**Systèmes de progression**

Le but des systèmes de progression est d’introduire le joueur au jeu afin qu’il puisse s’habituer aux contrôles et aux mécaniques de jeu. Le jeu accélère ensuite le rythme et le joueur doit alors se dépêcher à faire le plus d’actions possibles et de prioriser les cas les plus importants. Le nombre exact de patient qui arriveront sera à déterminer après avoir fait des tests.

Phases de jeu :

* Phase tutoriel : Le joueur n’a accès qu’à la salle de Psychologie et d’Hémorhagie. Les patients arrivent au compte-goutte et le joueur peut prendre son temps pour tester les mécaniques de base du jeu. Les patients ne peuvent pas mourir.
* Phase 1 : Le joueur a accès aux mêmes outils que pendant la phase tutoriel, mais cette fois-ci, les patients arrivent plusieurs très rapprochés et le joueur doit commencer à prioriser quelques patients. Il faudrait donc un mélange de patient peu blessé, pouvant passer beaucoup de temps avant de mourir et de quelques patients qui peuvent mourir assez rapidement. Un joueur faible aurait sa première mort pendant cette phase.
* Phase 2 : Le joueur accède au Vomitorium et à la salle de Chirurgie. Les patients commencent à arriver assez rapidement. À ce stade, si le joueur priorise bien les patients, il peut garder un rythme moyen. Une moins bonne priorisation fait que le joueur sent qu’il doit bouger rapidement pour pouvoir sauver tout le monde. Un joueur moyen aurait sa première mort pendant cette phase.
* Phase 3 : Le joueur accède à la dernière salle, la salle d’Exorcisme. Le rythme devient très rapide et la priorisation est nécessaire pour pouvoir réussir. Un mélange très hétérogène de blessure.
* Phase 4 : Cette phase est la dernière et elle est la plus courte. Une ambulance crash à travers le mur de l’hôpital et plusieurs patients débarquent en même temps. Le rythme devient effréné, le joueur doit vraiment se sentir débordé. Plusieurs patients ont peu de temps avant de mourir. C’est le dernier sprint final. L’écran pourrait même flasher avec des sirènes rouges.
* Phase 5 : À minuit, le staff arrive et prendre en charge l’hôpital.

**Mécaniques possibles plus complexes**

Les mécaniques suivantes sont là pour ajouter des couches de complexité au jeu. Ce sont des mécaniques que nous allons ajouter si nous avons le temps.

* Le joueur aura la possibilité de rajouter des bancs à côté des salles d’opérations. Il pourrait alors amener plusieurs patients à la même salle, mais un seul patient sera traiter à la fois.
* Le joueur aura la possibilité d’acheter des « power-ups » à une machine distributrice. Le joueur pourrait gagner de l’argent à une certaine heure, s’il traite les patients rapidement, ou bien à chaque patient guéri (TBD). Idées de power-up :
  + Une manque DOIT être un power-up.
  + Accélérer la vitesse du joueur
  + Ralentir la vitesse de la barre de vie d’un patient
  + Guérir automatiquement un patient
* Des meurtriers pourront s’infiltrer dans l’hôpital et essayer de tuer les patients/le joueur. Je ne sais pas comment le joueur pourrait se battre.
* Les morts qui ne sont pas amenés à la morgue pourront se transformer en zombie et attaquer les patients/le joueur.