

Manuel d'utilisation

CURT Elie - DAUBREGE Simon - LACOMBE Dorian

PARTIE 1 : Hôpital Fantastique

I. Introduction

Bienvenue dans notre Hôpital Fantastique !

Dans cette simulation interactive, vous incarnez le rôle d'un médecin chargé de la gestion des créatures de l'Hôpital Fantastique. Des phénomènes étranges s'y passent, les créatures perdent le moral et tombent malade de manière très hasardeuse, mais nous comptons sur vos talents pour en garder en vie un maximum.. L'état nous a prévenu qu'à partir de 6 morts, ils ordonneront notre fermeture...

Vous trouverez dans ce document les comportements des services médicaux et de chaque créature pour bien appréhender le jeu, ainsi que les commandes possibles pour le médecin.

II. Fonctionnement & bases

Le jeu se base sur un intervalle défini à **30 secondes**. Durant celui-ci, le médecin dispose de 2 actions possibles, on ne peut pas tout gérer à la fois !

Toutes les 30 secondes, l'état des créatures évolue (Le moral diminue, ils attrapent des maladies, leurs maladies s'aggravent...) et votre nombre d'actions est remonté à 2.

Votre but est de garder la simulation fonctionnelle le plus longtemps possible. Vous verrez votre score (nombre de tours "survécus") à la fin.

La simulation se termine une fois qu'au moins 6 créatures ont trouvé la mort dans votre Hôpital Fantastique.

III. Actions du médecin

Il est possible à tout moment pour le médecin de réaliser une action (tant qu'il en a à sa disposition), et ce même si vous ne voyez pas le menu correspondant (puisque des actions se passent en même temps).

Voici les actions de base dont le numéro correspondant doit être entré pour être exécutées:

1. Soigner toutes les créatures d'un service médical (1 action)

Cette action permet de soigner les maladies de toutes les créatures d'un service médical. Leur moral remonte un peu pour chaque maladie soignée.

Une fois choisie, vous devrez alors entrer le numéro du service médical à soigner (parmi ceux affichés).

2. Examiner un service médical (1 action)

Cette action permet de visualiser les informations d'un service médical ainsi que des créatures qu'elle contient (avec leurs maladies).

Une fois choisie, vous devrez alors entrer le numéro du service médical à examiner (parmi ceux affichés).

3. Réviser le budget d'un service médical (1 action)

Cette action permet de réviser le budget d'un service médical.

Une fois choisie, vous devrez alors entrer le numéro du service médical dont le budget doit être révisé (parmi ceux affichés). Vous devrez ensuite faire de même avec le budget.

4. Transférer une créature d'un service médical à un autre (1 action)

Cette action vous permet de transférer une créature d'un service médical à un autre.

Cela peut être utile pour éviter les contagions de maladie, que ce soit en isolant les malades ou en protégeant les sains.

Attention : des créatures de types différents ne peuvent être stockées dans un même service. Vous trouverez plus d'informations sur les services médicaux dans la section prévue à cet effet.

Une fois choisie, vous devrez alors entrer le numéro de la créature à transférer (parmi ceux affichés). Faites ensuite de même pour sélectionner le service de destination.

5. Passer le tour

Cette action permet de faire une pause café, vous n'aurez plus d'action jusqu'à la prochaine itération.

6. Quitter

Cette action vous permet de mettre fin à la simulation si le travail que nous vous demandons est trop compliqué pour vous.

IV. Services médicaux

Les services médicaux peuvent contenir des créatures.

Un service médical ne peut contenir qu'un seul type de créature à la fois, mais s'il est vide, n'importe quel type peut y être transféré (et peu importe son nom initialement associé).

La simulation débute avec 11 services :

8 d'entre eux sont initialement destinés à tous les types de créatures différents.

On trouve ensuite une Crypte et un Centre de quarantaine vides (expliqués ci-après), puis un service médical standard vide.

1. Une **Crypte** est un service médical spécial ne pouvant contenir que des mort-vivants (expliqués dans la partie des créatures).
2. Le **Centre de Quarantaine** ne peut contenir que des créatures contagieuses (donc malades).

V. Créatures

1. Zombie (Mort-Vivant et Habitant du Triage)
2. Vampire (Mort-Vivant, Créature Bestiale et Client VIP Prioritaire)
3. Lycanthrope (Créature Bestiale et Habitant du Triage)
4. Reptilien (Client VIP Prioritaire)
5. Elfe (Client VIP Prioritaire)
6. Nain (Client VIP Prioritaire)
7. Orque (Créature Bestiale et Habitant du Triage)

8. Homme-Bête (Créature Bestiale, Habitant du Triage)

Les Elfes et Vampires démoralisent en trépassant.

Les **Créatures Bestiales** peuvent contaminer des créatures du même service en trépassant.

Les **Mort-Vivants** se régénèrent après avoir trépassé.

Les **Habitants du Triage** attendent sans perdre de moral si une créature de leur espèce attend déjà.

Les **Clients VIP Prioritaires** perdent beaucoup de moral quand ils attendent beaucoup.

PARTIE 2 : Colonie de Lycanthropes

I. Introduction

Bienvenue dans la terrifiante Colonie de Lycanthropes !
Dans cette simulation, vous pourrez observer les comportements des lycanthropes de la colonie. Vous pourrez forcer quelques actions.

II. Fonctionnement & bases

La simulation se met à jour toutes les 30 secondes. Vous pourrez alors voir ce qu'il s'est passé.

Toutes les 30 secondes, l'état des créatures évolue (Leur âge augmente, ils hurlent..).

Lorsque les lycanthropes hurlent de domination, leur rang peuvent changer ce qui modifie la hiérarchie d'une meute.

III. Actions de l'utilisateur

Il est possible à tout moment d'exécuter 2 commandes :

- /hurler <Nom du Lycanthrope> : Cela provoquera un hurlement aléatoire au Lycanthrope spécifié.

- /domination <Nom1> <Nom2> : Cela fera provoquer un hurlement de domination du 1 vers le 2.