



# Guide d'utilisation

# Sommaire

I. Avertissements .....	4
II. Configuration .....	4
III. Lancement du jeu .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
IV. Présentation de l'interface du jeu .....	5
V. Déroulement du jeu .....	6
VI. Fin du jeu .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

**But du jeu :** ***Pandémie** est un jeu dynamique et visuelle, vous pourrez lors de vos parties endiablées observer l'incroyable puissance de réflexion d'une IA. L'objectif est de sauver l'humanité en découvrant les remèdes contre quatre maladies mortelles (Bleu, Jaune, Noir et Rouge) qui risquent d'envahir la planète.*

## I. Avertissements

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Ce jeu est déconseillé au moins de 3 ans (PEGI 3).

## II. Configuration

Vous n'avez pas besoin d'une machine performante pour pouvoir jouer à ce jeu. Il peut être joué sur n'importe quel ordinateur. Vous aurez juste besoin de :

- Un terminal
- Une résolution d'écran 1920 x 1080

## III. Lancement du jeu

Le jeu peut être lancé de deux manières différentes :

1. En lançant depuis le terminal :

- Ouvrir le terminal et se placer dans le dossier où se trouve le jeu.
- Taper la commande sous le format suivant : « `java -jar projet.jar -a JARFILE -d DIFFICULTY -g CITYGRAPH -t TURNDURATION -s HANDSIZE` ». Par exemple, « `java -jar pandemiageGUI.jar -a ./pandemiage-1.0 SNAPSHOT-ai.jar -d 0 -c ./pandemic.graphml -t 1 -s 9` ».

Avec

- JARFILE : le chemin du jar du jeu.
  - DIFFICULTY : niveau de difficulté entre 0, 1 ou 2.
  - CITYGRAPH : le fichier xml contenant les villes et leurs connexions.
  - TURNDURATION : la durée maximale d'un tour.
  - HANDSIZE : le nombre de carte.
- Exécuter ! Le menu du jeu s'affiche, les choix faits dans la commande sont initialisés automatiquement.
  - Choisir entre le mode IA qui permet d'observer les mouvements de l'IA ou Human vous permettant de jouer vous-même.
  - La partie peut commencer !

2. En cliquant directement sur le jar du jeu :

- Renseigner tous les paramètres à la main, les paramètres par défaut sont :
  - DIFFICULTY = 0
  - CITYGRAPH : le fichier xml se trouvant dans le dossier.
  - TURNDURATION = 1.
  - HANDSIZE = 9.
- Renseigner le mode (IA ou Human)
- La partie peut commencer !

## IV. Présentation de l'interface du jeu

Au début du jeu, le joueur partira d'Atlanta et va essayer pendant une partie de trouver les remèdes de 4 maladies, en ayant 4 actions par tour. Il a face à lui la carte du monde sur laquelle est placée chaque ville contaminée avec la couleur de la maladie. En dessous du nom de chaque ville, il y a 4 chiffres qui correspondent au nombre de cubes de maladie présents sur la ville (respectivement, Bleue Jaune Noire Rouge).

En bas de l'écran, il y a, de gauche à droite :

Avec le mode IA :

- les cartes que le joueur a dans ses mains,
- une console décrivant les événements survenus après chaque action,
- un tableau d'informations comportant : le deck, le niveau d'infection, le nombre d'éclosions, le nombre des blocks de maladie par couleur (Bleue Jaune Noire Rouge),
- le nombre de maladies guéries.
- le bouton « continue » qui permet de faire avancer le jeu.

Avec le mode Human :

- les cartes que le joueur a dans ses mains,
- une console décrivant les événements survenus après chaque action,
- un tableau d'informations comportant : le deck, le niveau d'infection, le nombre d'éclosions, le nombre des blocks de maladie par couleur (Bleue Jaune Noire Rouge), le nombre de maladies guéries.
- le bouton « continue » qui permet de faire avancer le jeu.
- un tableau d'actions joueur : la 1<sup>ère</sup> lui permet de se déplacer vers la ville choisie (parmi les villes adjacentes), la 2<sup>nd</sup>e permet de traiter la maladie sur la ville où il se trouve et la dernière lui permet de découvrir un remède.

En haut de l'écran (quel que soit le mode), il y a :

- le nombre de tour déjà effectué,
- la notice informative.

## V. Déroulement du jeu

Un tour de jeu est composée en 3 étapes :

- Réalisation de 4 actions (se déplacer, traiter et guérir.)
- A la fin de ses 4 actions, le joueur pioche 2 cartes et défausse si la main dépasse les 9 cartes.
- Survient ensuite la phase de propagation.

Si durant la phase de pioche, un joueur pioche une carte épidémie, cette carte doit être jouée immédiatement et entraîne les actions suivantes :

- Augmenter le niveau d'infection ;
- prendre la carte se trouvant en dessous de la pioche propagation et ajouter trois blocks maladie sur la ville correspondante ;
- mélanger la défausse propagation et la replacer sur le dessus de la pioche propagation.

Durant la phase de propagation, il peut subvenir des éclosions. Une éclosion se produit si une ville accumule plus de trois cubes de la même couleur. Elle consiste en une diffusion de la maladie dans toutes les villes alentour : rajouter un cube de la couleur correspondant à la maladie qui a éclo dans toutes les villes adjacentes. Si une des villes adjacentes a déjà trois cubes et en récupère un quatrième, elle éclot à son tour. Des réactions en chaîne sont possibles, mais une ville ne peut pas subir deux fois une éclosion durant la même réaction en chaîne. Pour chaque éclosion, incrémenter le nombre d'éclosions.

## VI. Fin du jeu

Après chaque action l'IA est en attente, cliquer sur « Continuer » pour poursuivre (dans le cas du mode AI). Dès que l'une des conditions des défaites est réalisée, un pop in apparaît sur l'écran permettant de sortir du jeu et revenir au menu principal. Les conditions de défaite peuvent être :

- En essayant d'ajouter un cube maladie sur la carte, il n'y en a plus assez de cette couleur dans la réserve.
- Les 8 foyers d'infection se déclarent (le marqueur de Foyers d'Infection atteint la tête de mort sur l'indicateur).
- Il n'y a plus assez de cartes dans la pile des cartes Joueur et l'IA doit prendre des cartes.

Sinon, si l'IA réussit à trouver les 4 remèdes, elle gagne la partie et un pop in apparaît sur l'écran pour lui permettre de sortir du jeu et revenir au menu principal. Vous pourrez donc lancer une nouvelle partie