

TetraMaster

Sommaire :

- Présentation du jeu*
- Les règles*
- Présentations des divers panneaux*
 - La sélection des cartes*
 - Le plateau de jeu*
- Difficultés rencontrées*
- Crédits*

I / Présentation du jeu

TetraMaster est un jeu de plateau tiré de l'univers de Final Fantasy

Le jeu se déroule sur un plateau carré de 4 x 4 cases, dont certaines sont bloquées aléatoirement. Chaque joueur doit au minimum avoir 5 cartes pour pouvoir jouer.

Les cartes ont entre 0 et 8 flèches (les quatre côtés et les coins), réparties au hasard.

Cette version du jeu oppose un joueur humain à un ordinateur.

II/ Les règles

Comme dit précédemment, le joueur choisit donc 5 cartes qu'il utilisera pendant la durée de la partie.

Il n'y aura pas de changement de carte au cours de la partie.

Le jeu se fait au tour à tour.

Il est impossible de poser des cartes sur les blocs de pierre.

Le premier joueur est toujours le joueur humain, et pose une carte sur la case du plateau de son choix.

Le NPC répond avec IA qui joue une carte aléatoire de sa main à un emplacement aléatoire.

S'il y a 2 flèches qui s'opposent quand un joueur joue une carte il y a bataille,

si la puissance de la première carte est supérieure la défense de la deuxième, la deuxième change de propriétaire, sinon la première change de propriétaire.

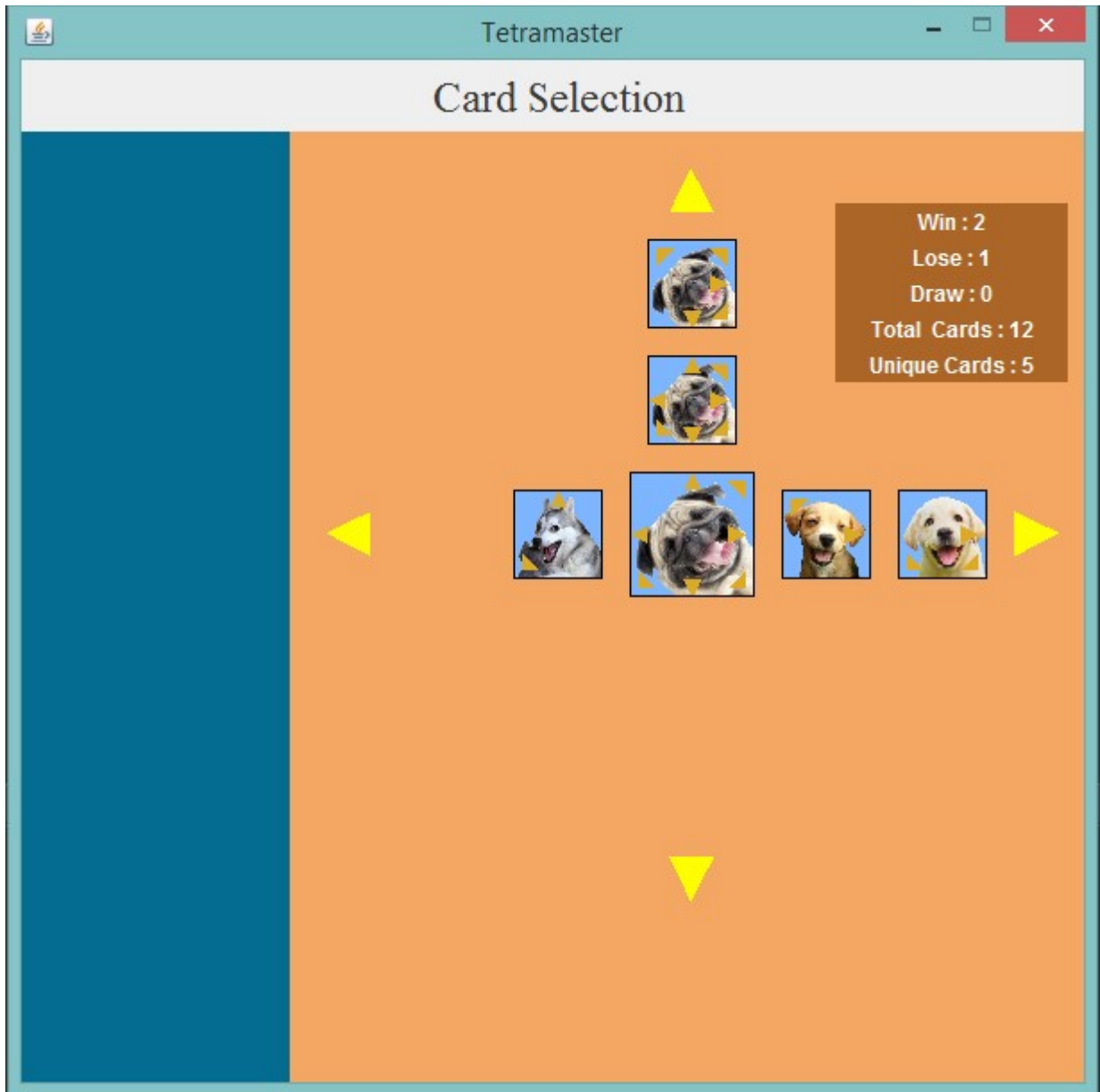
Si la carte posée peut attaquer une carte adjacente et que celle-ci ne peut pas se défendre, la deuxième change de propriétaire.

Le joueur ayant le plus de point une fois toutes les cartes jouées, remporte la partie.

III/ Présentations des divers panneaux

a/ La sélection des cartes

Au lancement de l'application, vous atterrirez donc sur le choix des cartes pour la partie, voici à quoi ressemble l'interface de démarrage :



Vous pouvez voir différents encadrés de couleur, que nous allons détailler par la suite.

En orange : Voici la zone principal de ce panel, elle permet le choix des cartes pour le match à venir, il vous suffit de cliquer sur la carte au centre pour la sélectionner, et de faire défiler pour avoir le choix des autres cartes.

En horizontal vous avez donc les diverses cartes que vous pouvez composer votre deck, et **en verticale**, les cartes du même type que celle du centre, mais avec des flèches différentes ou non.

En marron : Ceci est le panel historique, il recense les victoires, défaites, ou match nul que vous avez effectué, ainsi que le nombre de cartes au totale, et d'espèce différentes.

En bleu : Quand vous sélectionnez une carte dans votre deck, elle se place dans la zone bleu comme ceci :

Vous avez donc une vision des cartes que vous avez choisit, ainsi que la possibilité de la retirer pour en choisir une autre.



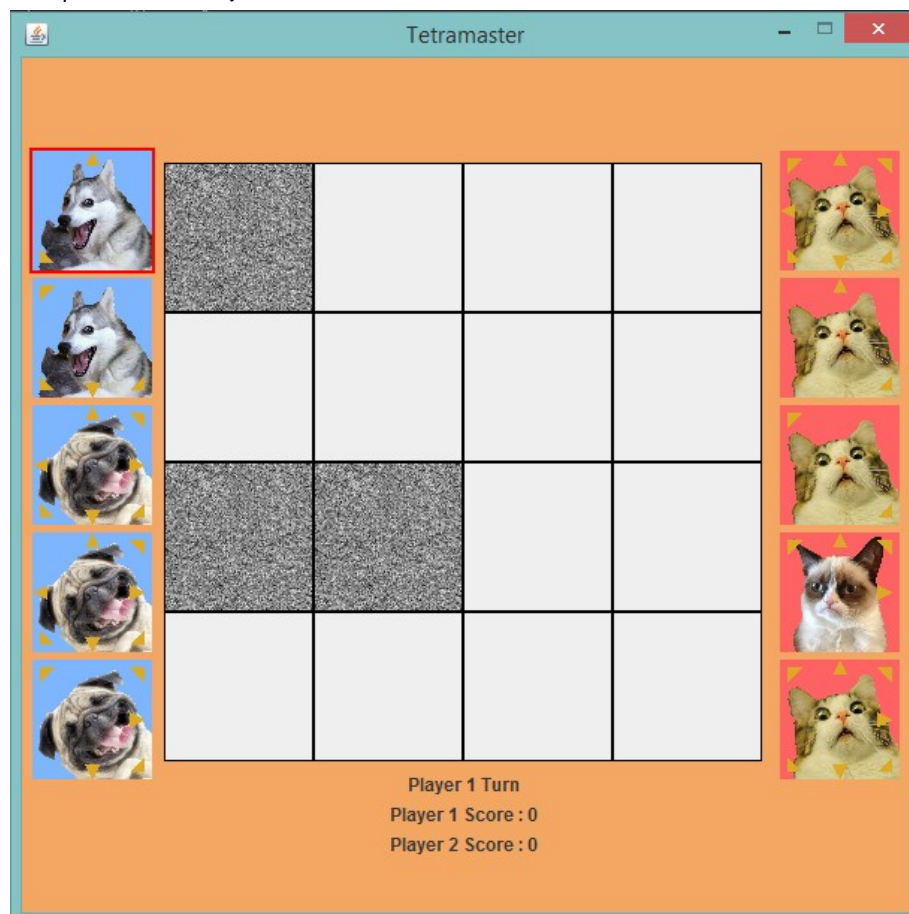
Une fois 5 cartes choisit, l'interface vous averti d'une pop-up que votre deck est complet, et vous demande de confirmer si vous voulez jouer avec ce deck ou non :

Si vous acceptez, le jeu ce lance.

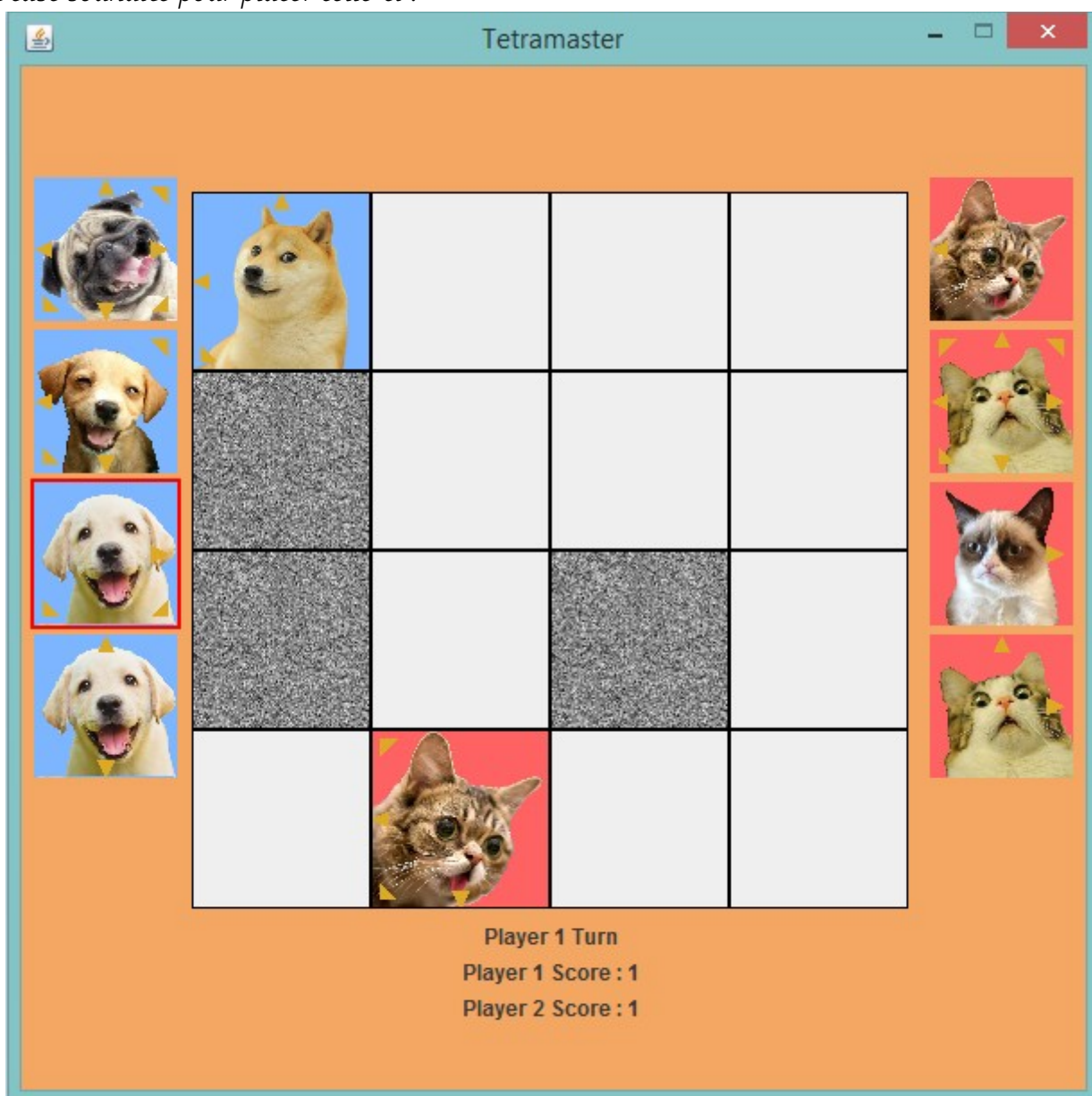
Si vous refusez, la dernière carte est retirer du deck et retourne en sélection, vous laissant la main de choisir de nouvelles cartes.

b/ Le plateau de jeu

Le jeu ce lance donc et vous amène sur un nouveau Panel qui est celui-ci :



*Vous êtes donc a gauche, et votre adversaire a droite. Vous pouvez donc voir les fameuses pierres dont les règles parlait, ce sont des zones ou vous ne pouvez placer de cartes.
Vous êtes libre de choisir n'importe qu'elle carte en cliquant dessus, et il suffit d'un simple clic sur la case souhaité pour placer celle-ci :*

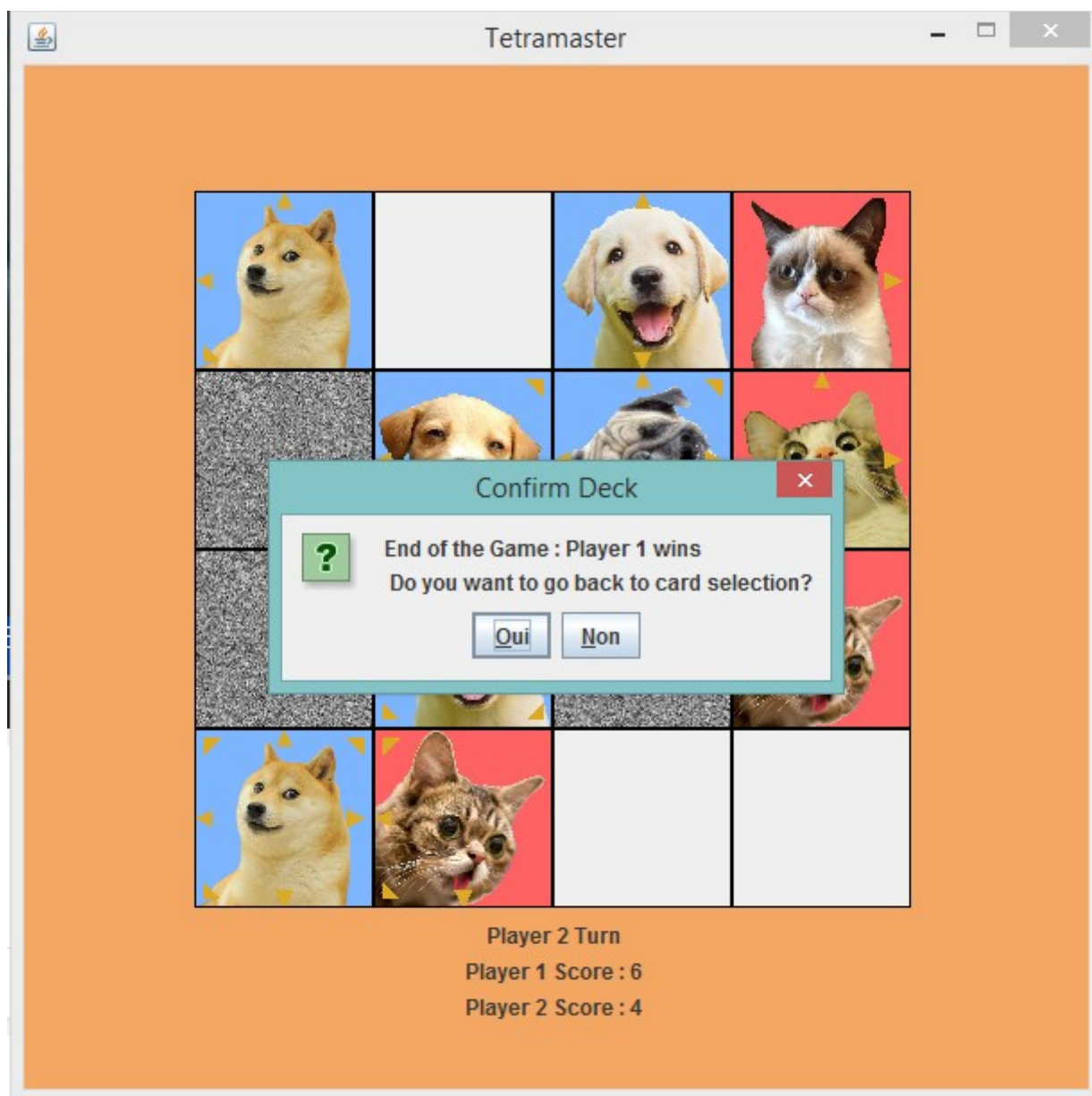


C'est au tour de l'adversaire de placer une carte, vous jouer ainsi a tour de rôle jusqu'à ne plus avoir de carte.

Au moment de poser la carte, si celle-ci a une flèche vers une carte adverse, vous prenez possession de celle-ci.

Le score apparaît en bas au fur et à mesure de la partie, indiquant à qui est le tour.
Enfin, une fois toutes les cartes posées, le plateau compte le nombre de cartes possédées par chaque joueur, et décide si il y a un vainqueur ou une égalité.
L'interface lance à la suite une pop-up alertant du résultat, et vous propose de retourner à la sélection des cartes :
Si vous acceptez, vous retournerez donc au premier écran, sinon vous quitterez le jeu.

Les données sont sauvegardées de votre victoire/défaite/match nul et seront donc affichées dans le panel de sélection de cartes.



IV/ Difficultés rencontrées

Les deux plus grandes difficultés rencontrées sont axés sur la gestion des flèches dans le premier panel, et la mise en place de la génération des flèches sur les cartes.

V/ Crédits

Young Jonathan

Suissia Hugo