

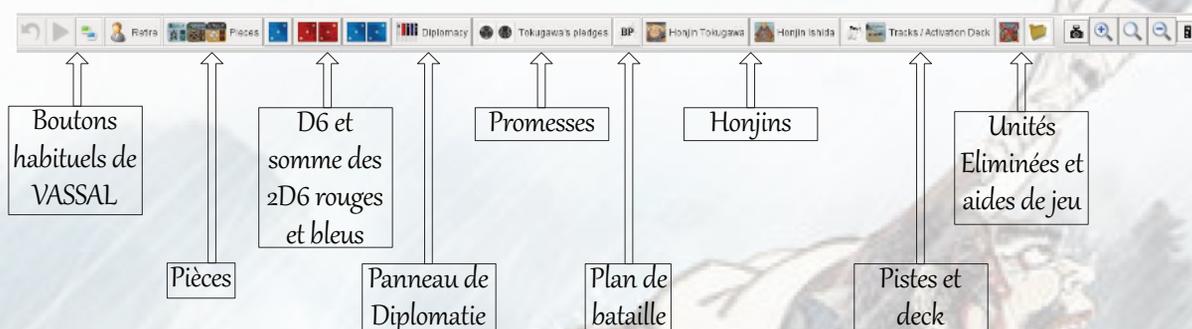
TENKATOITSU - SEKIGAHARA

INTRODUCTION

J'ai voulu garder la même interface et le même graphisme que les modules existants afin d'avoir une homogénéité pour les 3 batailles de la série. Néanmoins, j'ai effectué quelques changements. Certains sont volontaires car certaines options me paraissaient inutiles, d'autres me semblaient plus en conformité avec l'expérience du jeu. D'autres étaient nécessaires car la bataille de Sekigahara présente des spécificités qui imposaient ces adaptations. En effet, il s'agit du seul module, où les unités peuvent changer de camp, des jetons d'activation sont situés sur le plateau de diplomatie au lieu de débiter dans la réserve.

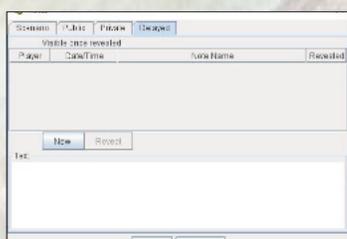
PRÉSENTATION DE L'INTERFACE

Voici le bandeau supérieur du module VASSAL et les icônes que vous pouvez y trouver.



LES PROMESSES DE TOKUGAWA

Au début de la partie, le joueur doit choisir combien de promesses il fait, ce qui va influencer l'allégeance des clans au cours de la bataille. Pour éviter la triche, j'ai choisi d'intégrer une « note window ». Le joueur Tokugawa peut ainsi créer 3 notes secrètes pour chaque promesse. Celle-ci sont invisibles pour le joueur adversaire. Elles ne le deviennent que lorsque le joueur Tokugawa les révèle. La date est notée au moment de la création de la note. De cette façon, la révélation des promesses peut se faire les unes après les autres, au moment opportun sans possibilité de falsification.



La note apparaît alors avec le nom du joueur et une case à cocher pour la révéler à l'adversaire le moment venu. La date est enregistrée, évitant la falsification.

En cliquant sur le bouton, vous arrivez à cette fenêtre, sélectionner alors l'onglet «Delayed» puis «New». Vous pouvez alors taper le nom de la note et le texte que vous souhaitez.

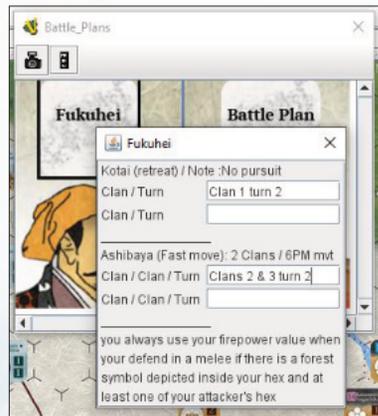


LES PLANS DE BATAILLES

Les plans étant actifs dès le début de la bataille, je n'ai pas jugé utile de mettre de fonction « cachée », ni de système d'accumulation de point de commandement. Si les joueurs préfèrent choisir leur plan de bataille en secret, ils peuvent utiliser la « note window » prévue pour les promesses de Tokugawa et révéler à l'adversaire leur plan une fois que les deux joueurs ont choisi.



Pour utiliser le bouton « BP », les joueurs font un clic droit de leur côté (l'autre ne leur est pas accessible), puis sélectionner le plan de bataille. La zone change de nom pour afficher le plan sélectionné, un clic droit permet d'atteindre les capacités du plan. Il n'y a qu'à rentrer le texte (clans et numéro du tour) dans les zones de texte.



LES UNITÉS

En ce qui concerne les unités, vous retrouverez les menus habituels de changement d'état, de colorisation d'hexagone.

J'ai supprimé la fonction active/inactive dont je ne me suis jamais servie sur les autres modules et qui peut facilement être remplacée par la colorisation de l'hexagone.

Dans les précédents modules, l'indication de la présence d'un Samourai ou d'un Leader mort se faisait à l'aide de marqueurs. Ceux-ci n'étaient pas pratiques car ils masquaient les valeurs de combat de l'unité, et il était souvent obligatoire de déplacer les deux pions séparément. J'ai donc choisi de placer une couche supplémentaire pour indiquer leur présence. Ainsi, les deux inconvénients cités précédemment disparaissent. Pour la gestion des Samourais, nous y reviendrons au moment de la présentation du deck d'activation.



Les ordres ont disparu et le changement doit se faire sur le honjin du joueur par clic droit. Les Overlays indiquant l'ordre du clan existent toujours et sont mis à jour automatiquement.

Voici des captures d'écran avec les différents éléments qui peuvent être vu sur les unités.

Leader mort

Samourai

山崎の戦い

長久手の戦い

関ヶ原の戦い

LE DECK DE DIPLOMATIE

Tout se déroule sur le plateau de diplomatie, chaque joueur dispose d'un deck de départ. Je ne voulais pas que les pions soient visibles, ils sont donc tous face cachée.



Pour les envoyer dans le deck de diplomatie, faire un clic droit et sélectionner les clans que vous souhaitez envoyer. Après avoir cliqué sur Ok, faire un « drag and drop » dans le deck de diplomatie. De cette façon votre adversaire ne peut à aucun moment savoir quel clan vous avez mis.

Pour tirer les jetons, utiliser le bouton situé dans la fenêtre de diplomatie, cela place le jeton actif dans la case « Active Chit ». Un second clic, passera le pion actif dans la défausse et tirera le nouveau jeton actif.



Quand vous avez tiré le nombre de jeton nécessaire, vous pouvez renvoyer directement tous les jetons dans les decks des joueurs avec le bouton « reset ». De cette façon, vous éviterez de tirer les jetons qui sont encore dans le deck de diplomatie et votre adversaire ne saura pas lesquels étaient présents et n'ont pas été tiré. Personne ne peut ajuster sa stratégie diplomatique en voyant quel clan l'adversaire cherche à faire basculer.

LE DECK D'ACTIVATION

Là encore, j'ai voulu que le maximum d'information soit caché à l'adversaire.

Par ailleurs, l'écriture des commandes automatiques est compliquée car, dans ce module, les jetons d'activation se retrouvent sur 4 plateaux différents (les Honjins, le plateau du deck et les jetons en attente d'allégeance sur le plateau de diplomatie) et il ne faut pas qu'une commande automatique soit trop générale pour éviter des transferts intempestifs.



Le joueur sélectionnera donc ses jetons à l'aide d'un clic droit sur le deck « réserve » situé sur son Honjin. Ici, il peut sélectionner les jetons qu'il veut en maintenant Ctrl appuyé. Après avoir cliqué sur OK, il faut faire un glissement déposer vers la case Selected Chits. L'avantage, est que l'adversaire ne sait pas combien de pions ont été placé. On ne peut pas anticiper une tactique Kido par exemple qui coûte 2 PC.

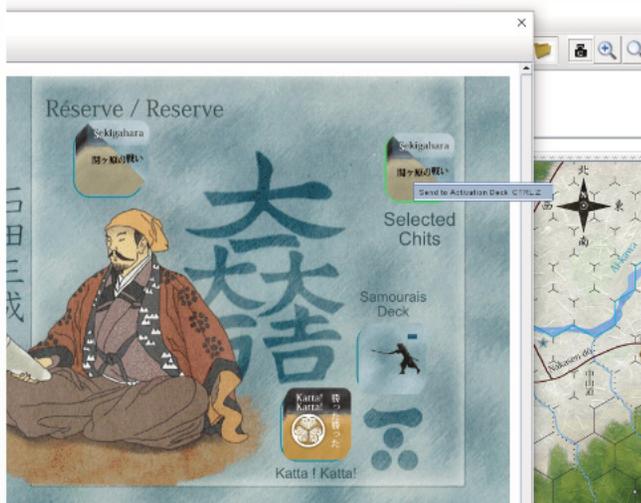
On peut ajouter les Samourais et les pions Katta ! Katta ! par glissement déposer.

山崎の戦い

長久手の戦い

関ヶ原の戦い

Une fois cette sélection effectuée, un clic droit sur le deck « selected chit » permet d'envoyer tous ces jetons dans le deck d'activation.



Il faut alors passer sur la carte piste/deck et cliquer sur le bouton piocher. Les jetons seront tirés un à un et iront dans la défausse qui leur correspond.

Un clic droit sur le pion actif permet de le renvoyer dans le deck si le joueur ne souhaite pas l'activation immédiate de ce clan.

S'il s'agit d'un pion Katta ! Katta!, Le clic droit permettra de le supprimer définitivement après son utilisation. Bien faire cette manipulation avant de piocher un nouveau pion car sinon, il ira dans la

défausse et ne sera plus accessible à moins de le renvoyer dans la réserve, le sélectionner, le placer sur le honjin et le supprimer.

A la fin du tour, pour les messagers, piocher un pion, résoudre immédiatement les messagers et envoyer les pions :

- Sur la bonne case des délais par clic droit
- S'il doit retourner dans la réserve, simplement continuer à piocher, il ira dans la défausse et repartira à la réserve une fois le bol vidé.



Si vous ne faites rien, les pions partiront dans la défausse et il ne sera pas possible de les envoyer où vous le souhaitez. Il faut donc bien vider le bol et résoudre les messagers un pion à la fois.

A noter que le retour à la réserve n'est pas automatique, il faut faire un clic droit sur la défausse.

Pour les samourais, la procédure est différente :

- Si un samourai est pioché, le placer sur une unité par clic droit comme vu précédemment. Puis continuer à piocher, le pion samourai n'ira pas dans la défausse mais restera sur le plateau des piste/deck. Il n'est donc plus disponible pour retourner dans le deck d'activation. Une fois que le samourai est retiré de l'unité qui l'accueillait, le pion doit redevenir disponible dans la réserve, le renvoyer alors par un clic droit.
- Si le Samourai n'est pas pioché pendant le tour de jeu est que vous le piochez lors de la vidange du bol, un clic droit vous permettra de le basculer sur l'échelle 1 des délais

山崎の戦い

長久手の戦い

関ヶ原の戦い