



Theta
World



POWER CITY
ARENA

RULEBOOK

En premier lieu, nous souhaitons vous remercier de travailler avec nous pour une review, ou tout autre contenu. Nous sommes une petite entreprise venant de se créer, et avons pour l'instant peu de moyens à notre disposition. C'est pourquoi nous vous prions de bien vouloir nous retourner le jeu une fois votre travail terminé. Nous vous enverrons le meilleur pledge en remerciement de votre travail à l'issus de notre campagne.



INTRODUCTION

L'année 2298 AR marque une période tumultueuse pour Power City, une cité-Etat autonome coupée du reste du monde et plongée dans une tourmente sans précédent. Autrefois sous le joug bienveillant de l'Association des Super Héros (ASH), la ville est maintenant le théâtre d'une guerre d'influence entre différentes factions.

Deux nouvelles forces émergent au sein de cette cité en crise : les Brave Seekers et les Preux Vengeurs. Ces deux groupes, proches du peuple, bousculent l'ordre établi de l'ASH, qui voit d'un mauvais œil cette concurrence potentiellement déstabilisante pour la sécurité et l'ordre public. Bien que les deux groupes poursuivent leurs propres méthodes et objectifs, ils demeurent, dans une certaine mesure, alliés.

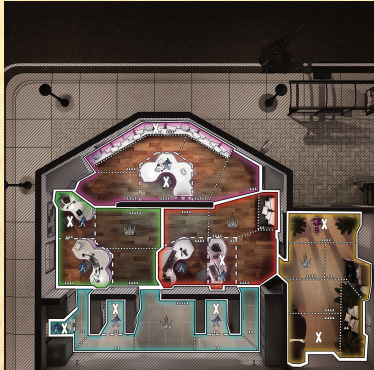
Face à cette nouvelle dynamique, l'Association des Super Héros tente d'abord une approche diplomatique, mais se voit repoussée par les Brave Seekers et les Preux Vengeurs. Contrainte de prendre des mesures plus drastiques, l'ASH se trouve dans l'obligation d'utiliser la force pour rallier ces factions à elle ou les éliminer.

Pendant ce temps, profitant de ces conflits internes, une redoutable organisation de super-vilains, l'Organisation O°, sort de l'ombre dans le but de reprendre le contrôle total de la ville. Ces temps sombres sont désignés sous le nom évocateur d'"Anarchy in Power City".

Dans ce climat tendu, l'issue de cette bataille pour le contrôle de Power City demeure incertaine : Les Brave Seekers, les Preux Vengeurs, l'ASH et l'Organisation O° s'affronteront dans une lutte acharnée pour atteindre leurs objectifs respectifs, et seul l'avenir révélera quelle équipe émergera victorieuse de l'événement "Anarchy in Power City".

MATÉRIEL

1 Plateau de jeu



1 Timeline

4 plateaux joueurs
1 par équipe



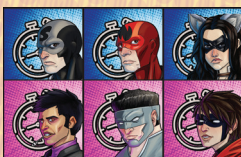
16 plateaux personnages
1 par personnage



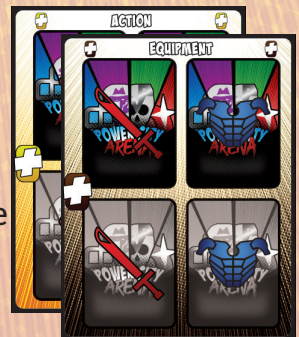
16 pions personnages
1 par personnage



16 pions timeline
1 par personnage



2 plateaux de pioche
1 action et
1 équipement



1 plateau de défausse





1 pion de timeline

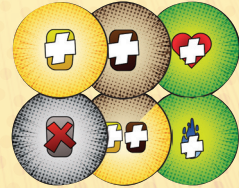


3 pions pour les effets d'équipe

6 pions d'effets



18 pions bonus



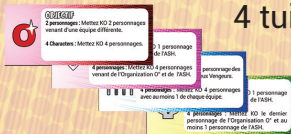
16 supports plastique

80 cubes acryliques rouge



50 cubes acryliques bleus

30 cubes acryliques bruns



4 tuiles objectifs

110 Cartes



STATS	EFFECTS	BONUS
<ul style="list-style-type: none"> Health point Energy point Range 	<ul style="list-style-type: none"> No damage Draw a card Steal a card Stun, pass turn Then Move Can't move Avoid attack 	<ul style="list-style-type: none"> Heal 1 Earn 1 energy Draw an equipment card Draw an action card Destroy a card from your hand or your discard pile. Draw an extra card Choose a card from the discard board
CARDS	BOARD	MISCELLANEOUS
<ul style="list-style-type: none"> Attack Debuff Buff Moving Defend Cancel Return Heal Weapon Protection 	<ul style="list-style-type: none"> Team spawn Bonus placement Number max. of characters Damage from other cells are reduce by 1 	<ul style="list-style-type: none"> Jobs can be change by any character Power that might be played out of turn, in reaction

1 plateau d'aide

TIMELINE

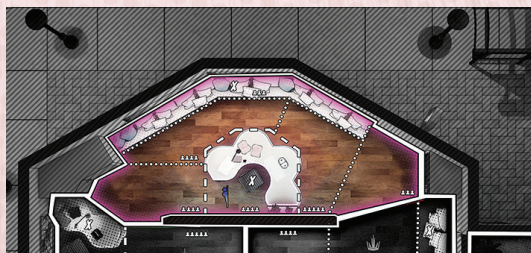
La partie supérieure sert à établir l'ordre des tours avec les pions des personnages en jeu.



La partie inférieure permet de suivre l'ordre du tour avec le pion Timeline.

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est découpé en 5 zones délimitées par les lignes blanches. Chaque zone est découpé en cellule délimité par des pointillés.



Défini le point de départ des équipes.

En début de partie vous placez votre équipe sur une des cases marquées par cet icône.



Défini le nombre maximum de personnages sur la cellule. La case ne peut accueillir plus de personnages que le nombre de cet icône..



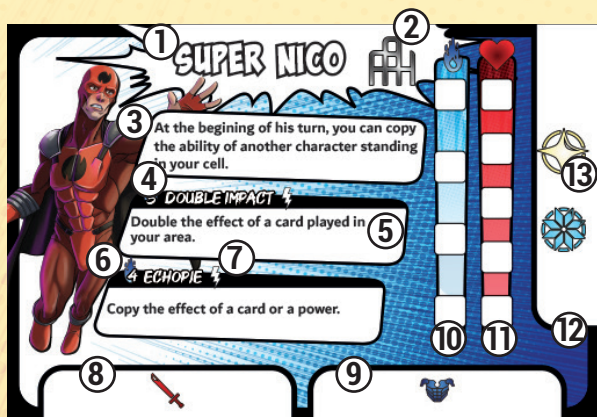
Défini les points d'apparition des bonus.

Placez aléatoirement un pion bonus sur chacune des cases parquées par cet icône.



Sur une cellule avec cet icône, vous avez un bonus de protection, les attaques venant d'une autre cellule ont les dégâts diminués de 1.

PLATEAU PERSONNAGE



- 1 - Nom du personnage
- 2 - Logo de l'équipe
- 3 - Capacité active
- 4 - Nom du pouvoir
- 5 - Effet du pouvoir
- 6 - Energie nécessaire pour utiliser le pouvoir
- 7 - Icône montrant que le pouvoir peut être utilisé en dehors du tour

- 8 - Emplacement pour une arme
- 9 - Emplacement pour une protection
- 10 - Jauge d'énergie
- 11 - Jauge de vie
- 12 - Emplacement pour charger une carte
- 13 - Eléments affiliés


CARTES ACTION


Les cartes actions peuvent être identifiées avec leur titre et fond en jaune. Les cartes d'action ont une affinité élémentaire et peuvent être chargées par les personnages partageant la même affinité.

- 1 - Nom de la carte
- 2 - Type de la carte
- 3 - Effet direct de la carte
- 4 - Deck de provenance de la carte pour la trier.
- 5 - Élément lié à la carte
- 6 - Effet chargé de la carte.



CARTES ÉQUIPEMENT

Les cartes d'équipements sont différenciables par leur fond brun. Il y a 2 types d'équipement, les armes et les protections. Les armes ajoutent des effets sur toutes les cartes d'attaque que vous jouerez avec le personnage équipé, ces effets ne s'appliquent donc uniquement aux cartes disposant de l'icône. 

Les protections ajoutent des points de vie supplémentaire au personnage équipé, ajoutez un cube brun sur chaque carré blanc  de la carte. Quand votre personnage subira des dégâts, défaussez en premier les cubes de votre armure. Lorsque l'armure perd son dernier cube, défaussez-la.

Les armes comme les protections ont une affinité avec les équipes, n'importe quel personnage peut s'équiper d'une carte équipement, mais si celle-ci a une affinité avec votre équipe, vous bénéficiez d'un effet supplémentaire qui se cumule.

CARTES ARME



Les cartes d'arme sont identifiable avec leur titre et illustrations rouge.

- 1 - Nom de l'arme
- 2 - Type de carte (arme)
- 3 - Effet de base qui s'ajoutera sur toute les cartes d'attaque.
- 4 - Equipe affiliée.
- 5 - Effet cumulatif pour l'équipe affiliée.

CARTES PROTECTION

Les cartes protection sont identifiables avec leur titre et illustrations bleues

- 1 - Nom de la protection.
- 2 - Type de carte (protection)
- 3 - Effet de base bonus
- 4 - Point de vie supplémentaire de base
- 5 - Equipe affiliée.
- 6 - Effet cumulatif pour l'équipe affiliée.
- 7 - Point de vie cumulatif pour l'équipe affiliée.



PLATEAU JOUEUR



Les plateaux de joueur sont une interface pour les joueurs. Il y en a un par équipe, chaque joueur prend celui appartenant à l'équipe incarnée.

- 1 - Nom de l'équipe.
 - 2 - Emplacement pour le deck
 - 3 - Emplacement pour la défausse
 - 4 - Logo de votre équipe
 - 5 - Rappel des actions du tour.
 - 6 - Emplacement pour le pion d'effet de votre équipe (nouveau)
- Vous avez en plus un rappel de quelques icônes.

PLATEAU ACTION



Le plateau action accueille les decks de cartes action permettant d'améliorer votre deck. Les cartes sont séparées en 2 catégories : offensive et malus, ou défensive et bonus.

- 1 - Nom du plateau.
- 2 - Emplacement du deck offensif.
- 3 - Emplacement du deck défensif
- 4 - Emplacement pour déposer face visible une carte du deck offensif
- 5 - Emplacement pour déposer face visible une carte du deck défensif
- 6 - Rappel de l'icône vous permettant de piocher sur ce plateau.

PLATEAU ÉQUIPEMENT

Le plateau équipement accueille les decks de cartes équipement permettant d'améliorer vos personnages. Les cartes sont séparées en 2 catégories : les armes et les protections.

- 1 - Nom du plateau.
- 2 - Emplacement du deck armes
- 3 - Emplacement du deck protections
- 4 - Emplacement pour déposer face visible une carte du deck arme
- 5 - Emplacement pour déposer face visible une carte du deck Protection
- 6 - Rappel de l'icône vous permettant de piocher sur ce plateau.



PLATEAU DÉFAUSSE



Le plateau de défausse recueille les cartes détruites durant la partie.

- 1 - Nom du plateau
- 2 - Emplacement des cartes détruites
- 3 - Rappel d'icône.

PLATEAU D'AIDE

Le plateau d'aide liste les différents icônes que vous rencontrerez au cours de votre partie.

<p>STATS</p> <ul style="list-style-type: none"> Health point Energy point Range 	<p>EFFECTS</p> <ul style="list-style-type: none"> Damage No damage Draw a card Steal a card Stun, pass turn Then Move Can't move Avoid attack 	<p>BONUS</p> <ul style="list-style-type: none"> Heal 1 Earn 1 energy Draw an equipment card Draw an action card Destroy a card from your hand or your discard pile. Draw an extra card Choose a card from the discard board
<p>CARDS</p> <ul style="list-style-type: none"> Attack Debuff Buff Weapon Protection 	<p>BOARD</p> <ul style="list-style-type: none"> Team spawn Bonus placement Number max. of characters. Damage from other cell are reduce by 1 	<p>MISCELLANEOUS</p> <ul style="list-style-type: none"> Joker, can be charge by any character Power that might be played out of turn, in reaction



ICONES

STATS

Icônes liés aux stats de votre personnage.



Point de vie



Point d'énergie



Portée

CARTES

Icônes des différents types de cartes. Ils peuvent être mentionnés dans certains effets.



Carte d'attaque, fait des dégâts.



Carte malus, affaiblis vos ennemis.



Carte bonus, boost vos allies.



Carte de mouvement, implique un déplacement



Carte défensive, carte de réaction pour se protéger



Carte annuler, pour annuler un effet.



Carte retour, pour renvoyer un effet.



Carte de soin



Carte arme



Carte protection

EFFETS

Icône qu vous pouvez retrouver sur les effets des cartes ou pouvoirs.



Dégât.



Annule les dégâts.



Piochez une carte dans votre deck ou un des plateaux commun.



Volez une carte en main ou équipée a un personnage.



Détruisez une carte en main ou équipée à un personnage.



Déplacez le personnage.



Assomé, le personnage passe son prochain tour.



Si le premier effet réussi, alors appliquez le second.



Le personnage ne peut plus se déplacer pendant un tour.



L'attaque échoue.



Le pouvoir peut être joué en réaction en dehors du tour.

BONUS



Soignez un PV.



Gagnez 1 energie.



Piochez une carte sur le plateau action.



Piochez une carte sur le plateau équipement.
(rouge pour vous)



Détruisez une carte de votre main ou votre défausse. Piochez une carte de votre deck.



Choisissez une carte du plateau de défausse ou de votre défausse.



ELEMENTS



Fire



Earth



Nature



Wind



Light



Joker



Water



Shadow



Thunder



Ice

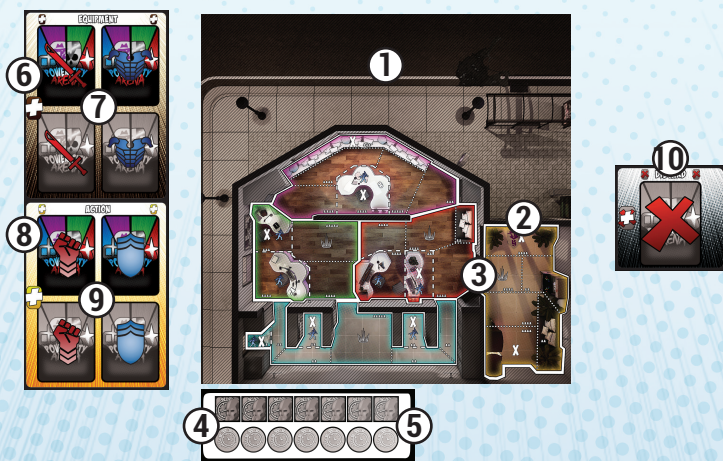
PRÉPARATION DU JEU




Pour commencer, décidez ensemble quel mode de jeu vous jouerez. Décidez également le nombre de personnages que vous contrôlerez. Nous recommandons 4 personnages pour 2 joueurs, 3 personnages pour 3 joueurs et 2 personnages pour 4 joueurs, mais vous êtes libre d'adapter le nombre de personnages à votre convenance.

Choisissez ensuite l'équipe que vous incarnerez.

- 1 - Choisissez le plateau joueur de l'équipe incarnée et le placez le face à vous.
- 2 - Sélectionnez ensuite les personnages que vous contrôlerez et placez leur plateaux proche de vous. Remplissez leur jauge PV.
- 3 - Prenez leurs pions.
- 4 - Prenez leurs pions Timeline.
- 5 - Le cas échéant prenez le pion effet de votre équipe.
- 6 - Prenez le deck de votre équipe (Reconnaisable avec le logo dans la zone bleue à droite)
- 7 - Mélangez votre deck et placez-le sur votre plateau joueur.
- 8 - Piochez 5 cartes pour faire votre main de départ.



- 1 - Placez le plateau au centre de la table
- 2 - Ajoutez aléatoirement des bonus sur les cases marquées X
- 3 - Placez les équipes sur les cases marquées 
- 4 - Placez la timeline proche du plateau.
- 5 - Disposez aléatoirement les pions timeline des personnages sur la timeline afin d'établir l'ordre du tour. Ajoutez le pion timeline
- 6 - Placez le plateau équipement à un endroit accessible à tous.
- 7 - Mélangez séparément les armes et les protections, Placez les ensuite sur le plateau équipement. Piochez une carte de chaque que vous disposez face visible sur le plateau.
- 8 - Placez le plateau action à un endroit accessible à tous.
- 9 - Mélangez séparément les carte offensives et défensives, Placez les ensuite sur le plateau action. Piochez une carte de chaque que vous disposez face visible sur le plateau.
- 10 - Placez le plateau de défausse à un endroit accessible à tous.

LA PARTIE PEUT COMMENCER !

GAMEPLAY

CONCEPT

Chaque joueur contrôle une équipe de personnage et doit défaire les autres joueurs en mettant K.O. leurs personnages, pour gagner la partie. Un personnage est K.O. lorsqu'il perd son dernier point de vie. Quand le dernier personnage d'une équipe est mis K.O., le joueur incarnant cette équipe perd la partie.

Bien que les joueurs jouent plusieurs personnages, ils gardent une main commune pour l'ensemble de leur équipe. Comme chaque personnage a des affinités différentes aux éléments, il peut être intéressant de garder une carte en main pour un autre personnage afin de profiter d'un effet amélioré..

L'ordre des tours n'est pas établis par joueurs, Mais il est établis aléatoirement par personnage en début de partie et après chaque renouvellement de la Timeline. Par conséquent, un même joueur peut parfois jouer deux fois de suite ce qui peut parfois être un avantage.

ORDRE DU TOUR

PIOCHE

Pour accélérer le renouvellement de votre deck, vous pouvez défausser des cartes de votre main avant de piocher ou de prendre un quelconque bonus. Vous pouvez alors repiocher autant de cartes depuis votre deck que de cartes défaussées.

Vérifiez ensuite si vous êtes sur un bonus vous permettant de piocher des carte depuis le plateau action ou équipement. Si c'est le cas, vous pouvez choisir parmi les cartes visible, ou au sommet des deck de façon aléatoire.

Enfin, piochez 2 cartes depuis votre deck. La plupart du temps vous commencerez directement à cette étape. Vous pouvez maintenant effectuez des actions dans l'ordre que vous le voudrez parmi les suivantes : Jouer une carte, Charger une carte, Se déplacer, S'équiper, Lancer un super pouvoir.

JOUER DES CARTES

Vous êtes libre de jouer autant de cartes que vous le souhaitez durant votre tour. Cependant, sauf indication du contraire, Vous devez être positionné sur la même case qu'un autre personnage pour le cibler.

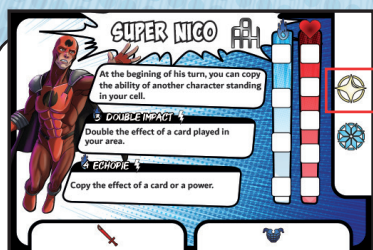
Il n'y a qu'une restriction pour les cartes d'attaque (👊) : vous ne pouvez en utiliser qu'une seule par tour.

Quand vous jouez une carte, vous utilisez la partie supérieur de celle-ci. Nous appelons ça l'effet direct. Les cartes que vous jouez vont directement dans votre défausse.



CHARGER DES CARTES

Lorsque vous avez une affinité élémentaire entre une carte action et votre personnage actif, vous pouvez charger la carte pour améliorer son effet. Pour charger une carte, vous devez la placer face cachée dans la zone prévue à cet effet sur le plateau personnage.



Ici Super Nico a une affinité avec la Lumière et la Glace, il peut donc charger cette carte à attaquer avec l'élément Lumière.

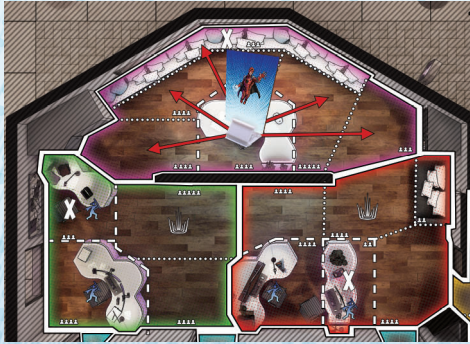
A partir du prochain tour, votre personnage pourra activer la partie inférieure de la carte, il suffira de la dévoiler et de la défausser. Nous appelons ça l'effet chargé. Une fois une carte chargée, vous pouvez la garder face cachée aussi longtemps que vous le souhaitez. En revanche, vous ne pouvez charger qu'une seule carte à la fois, si une carte est déjà en charge, vous devez l'utiliser ou la défausser pour en charger une nouvelle.

Les cartes défensives sont chargées dès la fin de votre tour.



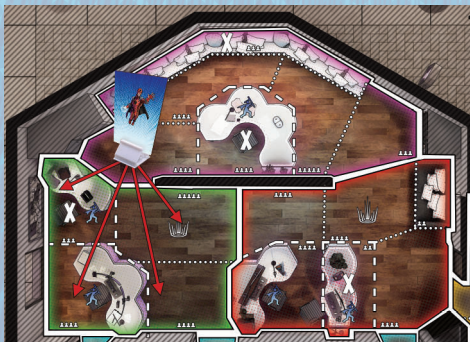
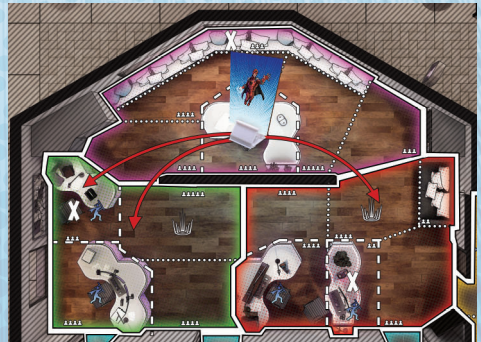
SE DÉPLACER

Vous avez un mouvement gratuit par tour. Vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment de votre tour.



Pour un mouvement, vous pouvez aller sur n'importe quelle cellule de la zone dans laquelle vous vous situez.

Vous pouvez également quitter votre zone en vous arrêtant sur la première cellule de la nouvelle zone.



Si vous êtes sur une cellule adjacente à une autre zone, vous pouvez aller sur n'importe quelle cellule de cette seconde zone également.

S'ÉQUIPER

Lorsque vous avez une carte équipement en main, vous pouvez l'équiper sur votre personnage actif. Chaque personnage ne peut s'équiper que d'une arme et d'une protection à la fois. Si un personnage est déjà équipé d'une arme, vous devez vous en défaire pour vous équiper d'une nouvelle arme.

Les équipements sont des cartes permanentes, elles restent équipées sur votre personnage jusqu'à ce que vous vous en défaussiez ou qu'un adversaire ne le vole ou le détruise.

LANCER UN SUPER POUVOIR

Sauf indication du contraire, aucune carte n'est nécessaire pour lancer un super pouvoir. Vous devez cependant dépenser l'énergie nécessaire afin de l'exécuter.

Here Super Nico has 3 energy, he could spend his 3 energy to use his superpower "Double Impact" that requires 3 energy. Or he could wait to reach 4 energy to be able to use Echopie.



La majorité des pouvoirs ne peuvent être lancés que durant le tour du personnage. Certains en revanche peuvent être utilisés en réaction en dehors du tour du personnage, l'icône ⚡ est alors présent pour le signifier.

Quelques super pouvoirs ont un effet permanent, une fois activés ils restent actifs. Seuls les cartes d'annulation peuvent contrer les pouvoirs permanents, au moment où ils sont lancés, ou à tout moment lorsqu'ils sont actifs. Les pouvoirs permanents sont reconnaissables avec leur carrés blancs sur lesquels on vient placer un cube bleu pour rappeler qu'il est actif.


FIN DU TOUR

A la fin de votre tour, assurez vous d'avoir moins de 7 cartes en main. Dans le cas contraire défaussez les cartes excédentaires.

Déplacez ensuite le pion de timeline sur le personnage suivant.

FIN DE TIMELINE



Une fois que tous les personnages ont joué leur tour, la Tomeline est renouvelée. Prenez tous les pions de Timeline, mélangez-les, puis disposez-les à nouveau aléatoirement sur la Timeline. Glissez le pion Timeline au début de la Timeline.


Des bonus sont replacés aléatoirement sur les cellules marquées d'un  si celles-ci n'ont plus de bonus et si aucun personnage n'y est présent

Les effet d'équipes sont désactivés.

PORTÉE

Par défaut, la portée des attaques et autres cartes est de 0, ce qui implique d'être sur la même cellule qu'un autre personnage pour le cibler.

Toutefois, la portée des cartes d'attaque  peut être améliorée en s'équipant de cartes d'armes .

La portée améliorée est symbolisée par l'icône de cible .

BONUS

Les bonus se récupèrent automatiquement lorsque l'on commence son tour dessus. Retirez le bonus du plateau, un autre apparaît plus tard au cours de la partie.

Lorsque plusieurs personnages sont sur un bonus, seul le premier personnage à commencer son tour le récupèrera.

EFFET DURABLE

Certaines carte de bonus ou malus peuvent avoir un effet qui dure au moins un tour. C'est également le cas des effets d'équipe mais avec une logique légèrement différente.



Pour la carte Immobiliser, il est possible d'activer 2 effets, l'incapacité de déplacement et assomé. Si vous utilisez l'effet direct, mettez un pion sur le plateau du personnage ciblé en rappel que cet effet est actif. Retirez le pion à la fin du tour du personnage.

Si la carte a été chargée, alors la cible recevra 2 pions pour rappeler qu'elle ne peut pas bouger et qu'elle est assomée. Au lieu de jouer son tour, le personnage retirera le pion de stun, puis à la fin de son prochain tour, enlèvera le 2e pion.

CARTE D'ÉQUIPE

Chaque équipe a une carte unique qui leur est propre. Les cartes d'équipe sont reconnaissable avec leur fond arc en ciel sur l'illustration, elles ont également seulement un effet direct.



Certaines de ces cartes ont un effet qui dure un tour pour l'ensemble de l'équipe. Dans ce cas, positionnez votre pion face visible sur votre plateau équipe, afin de montrer qu'il est actif, tournez-le du côté coloré. Lorsque la timeline est renouvelée, retournez le pion pour montrer qu'il n'est plus actif.

Parce que l'effet se termine en fin de timeline, il est parfois préférable de garder la carte en main pour qu'elle soit utilisée par le premier personnage de la prochaine manche.

MODES DE JEU

DEATHMATCH (2 À 4 JOUEURS)

C'est le mode de jeu standard, pour gagner la partie, vous devez être la dernière équipe en jeu.

Nous recommandons de jouer avec 4 personnages pour 2 joueurs, 3 personnages pour 3 joueurs et 2 personnages pour 4 joueurs. Toutefois, vous pouvez adapter le nombre de personnages joués selon vos envies. Plus il y aura de personnages en jeu, plus la partie sera longue, mais plus épique sera la partie laissant place à plus de synergie et plus de retournements de situations.

TEMPS DE JEU : 45 À 90 MIN

SOUSSION (3 À 4 JOUEURS)

Le jeu s'arrête dès qu'une équipe est éliminée. L'équipe ayant le plus de personnages en jeu remporte la partie. En cas d'égalité, poursuivez le combat jusqu'à ce qu'un joueur soit en supériorité numérique.

TEMPS DE JEU : 30 À 60 MIN

TEAM DEATHMATCH (3 À 4 JOUEURS)

A 4 joueurs, faites 2 alliances de 2 joueurs. La partie s'arrête lorsqu'une des alliances est vaincue. Les effets ciblant les alliés s'appliquent aux personnages du joueur de votre alliance. Les effets ciblant une équipe ne s'appliquent qu'à votre équipe. Vous pouvez jouer avec autant de personnages que vous le souhaitez, mais nous recommandons 2 personnages par équipe.

A 3 joueurs, 2 joueurs feront alliance pour faire face à un 3e joueur. Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste qu'un camp en jeu. Les membres de l'alliance jouent avec 2 personnages chacun, tandis que le joueur qui leur fait face en prend 4.

TEMPS DE JEU : 30 À 90 MIN

ENNEMI JURÉ (4 JOUEURS)

Dans ce mode, chaque équipe aura une équipe précise à éliminer pour gagner. Lorsqu'une équipe est vaincu, le joueur l'ayant pour cible remporte la partie, même s'il n'a pas éliminé le dernier personnage. Vous pouvez jouer avec autant de personnages que vous les souhaitez, mais nous recommandons 2 personnages par équipe.

Prenez la tuile ennemi juré de votre équipe pour connaître votre cible.

TEMPS DE JEU : 40 À 100 MIN

OBJECTIF (4 JOUEURS)

Chaque joueur prend sa tuile objectif. Choisissez quel côté de la tuile vous utiliserez (objectif ou ennemi juré). Le premier joueur à remplir l'objectif qu'il a choisi en début de partie gagne la partie. Ce mode de jeu se joue avec 2 ou 4 personnages, les objectifs variant selon le nombre de personnages joués.

TEMPS DE JEU : 20 À 90 MIN

VARIANTES

Voici quelques variantes que nous proposons pour renouveler le gameplay et augmenter la difficulté, nous recommandons donc d'avoir fait quelques parties avant d'ajouter des variantes. Les variantes peuvent être ajoutés à n'importe quel mode de jeu.

BONUS SURPRISES

Lorsque vous placez les bonus sur le plateau, posez-les face cachée. Ils ne sont révélés que lorsqu'un joueur les récupère.

UTILISES TES CARTES!

A la fin du tour, au lieu de défausser les cartes excédentaires, détruisez-les.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à tous ceux qui ont participés de près ou de loin au projet.

A nos amis et famille, aux passionnés qui sont venus tester, et qui nous ont encouragés dès le début.

A tous les curieux, passionnés qui ont pris le temps de découvrir Power City Arena en festival ou en association, nous permettant de faire évoluer le jeu jusqu'à son état actuel.

Nous espérons sincèrement que vous apprécierez de jouer à notre jeu autant que nous avons apprécié le créer. Nous espérons aussi, que vous continuerez de nous suivre pour nos futurs jeux.

Un grand remerciement aux associations, aux bars ou autres organismes qui nous ont accueillis pour présenter notre jeu lors de soirées ou après midi.

Merci du fond du coeur!

The Theta Team

Theta World
7 Rue de l'Etang
35140 Saint Ouen des Alleux - France
contact@thetaworld.fr
www.thetaworld.fr



Vincent Bonnier



Eddy Manebard



Bahirah Bonnier