

MANUEL UTILISATEUR

INTRODUCTION

Unknow world est un jeu de stratégie/gestion en tour par tour se déroulant dans un milieu de science-fiction « fantasy ».

Un vaisseau spatial avec à son bord une équipe de recherche de 100 personnes s'échoue sur une planète inconnue. L'équipe doit s'organiser pour survivre (exploration, construction et évolution) jusqu'à ce qu'elle puisse réparer le vaisseau ou être secourue. Le monde dans lequel vient d'atterrir l'équipe sera-t-il hostile ?

COMMENT JOUER

Pour lancer une nouvelle partie, cliquer sur « nouvelle partie » ou « charger une partie » si vous souhaitez reprendre votre partie précédente.

- Pour explorer la planète et récupérer des ressources, cliquez sur l'onglet exploration et choisissez le nombre à envoyer.
- Pour défendre votre base, sélectionner l'onglet défense et choisissez le nombre d'unités.
- Pour construire ou évoluer un bâtiment, placez-vous dans l'onglet bâtiments puis sélectionner le bâtiment à construire ou évoluer.
- Une fois vos actions choisies et validées, cliquez sur fin de tour dans l'onglet général pour qu'elles puissent s'effectuer.

A chaque tour, vos unités consomment des ressources ! Faites donc attention à votre stock



Un tour correspond à un jour

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DEFAITE

Pour remporter une partie, vous devrez survivre jusqu'à l'arrivée de l'équipe de sauvetage ou bien réparer votre vaisseau.

Si votre stock de nourriture et d'eau sont à zéro ou que toutes vos unités décédées, vous serez vaincu et votre partie prendra fin.

MENUS

Menu principal => Nouvelle partie

Lance une nouvelle partie

Menu principal => Charger

Charge une partie

Menu principal => Scores

Affiche les scores

Menu principal => Crédits

Affiche les crédits

Menu principal => Quitter

Quitte le jeu

BATIMENTS

Vaisseau :

Le vaisseau ne servira qu'à stocker les premières ressources de départs.

Entrepôt :

L'entrepôt servira à stocker le bois.

Citerne :

La citerne servira à stocker l'eau.

Cellier :

Le cellier servira à stocker la nourriture.

Enceinte :

L'enceinte protégera l'équipe et sa base.

Tourelle :

La tourelle protégera l'équipe et sa base.

		coûts				capacité de stockage									Pourcentage d'évolution à chaque niveau		
nom	défense	eau	nourriture	bois	minerai	nourriture	eau	bois	minerai	pierre	condition de construction	Valeur en points	nombre de tours nécessaires à la construction	defense	cout	stock	Niveau maximum
entrepot	50	50	50	150	0	0	0	500	500	0	0	10	2	15	20	30	infini
citerne	55	100	55	100	0	0	1000	0	0	0	0	30	1	25	30	25	infini
cellier	50	50	100	110	0	1000	0	0	0	0	0	20	1	25	30	25	infini
enceinte	250	25	25	250	10	0	0	0	0	0	entrepot1	15	2	40	30	0	5
tourelle	100	15	10	180	5	0	0	0	0	0	entrepot1	20	1	20	20	0	15
vaisseau	100	0	0	0	0	250	250	250	250	250	0	0	0	0	0	0	0