|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PW Intention S’amuser. Fiche signalétique Genre: Gestion/Tour par tour/Guerre  Joueur: 1 à 4 joueurs  Support: PC  Cible : Joueurs adolescents et jeunes adultes | |  | | --- | | PAT’s world |  background / concept Il faut bâtir sa colonie en donnant des ordres à ses colons, qui ensuite gagnent de l’expérience pour les différentes tâches. Plus on avance, plus on a de colons, plus on a de ressources à gérer et de territoire à défendre. Condition de victoire / défaiteObjectif Vaincre les autres colonies en éliminant tous leurs colons ou en détruisant toutes les bases. Defaite Se faire vaincre en perdant tous ses colons ou toutes ses bases. |
| gameplay principalEnvironementOn est placé dans un petit monde de l’antiquité inexploré habité par différentes colonies en guerre.Contrôles On gagne des ressources en donnant des ordres à des chefs de groupes. On assigne un certain nombre de colons aux chefs de groupe. Les chefs gagnent de l’expérience en faisant une tâche. Le gain de ressources gagne en efficacité en fonction des niveaux des chefs et de la taille du groupe.  Une fois qu’on a les ressources, on peut fabriquer des armes et de l’armure pour prendre du territoire et faire la guerre aux autres colonies.  On dispose également d’une carte qu’il faut explorer. Lorsque les colons partent explorer, s’ils rencontrent des ennemis, on a le choix entre le combat, la fuite ou la paix. Le combat entraîne un risque de perdre des colons, mais peut aussi permettre d’éliminer des colons adverses. La fuite permet de ne pas perdre de colons, mais fait perdre tout progrès de l’exploration. La paix se produit lorsque les deux colonies décident de fuir. Leurs explorations respectives continuent sans perte.  Si on perd un combat lors d’une exploration, on garde le chef de groupe, mais on perd le nombre de colons morts et le progrès de l’exploration. | |