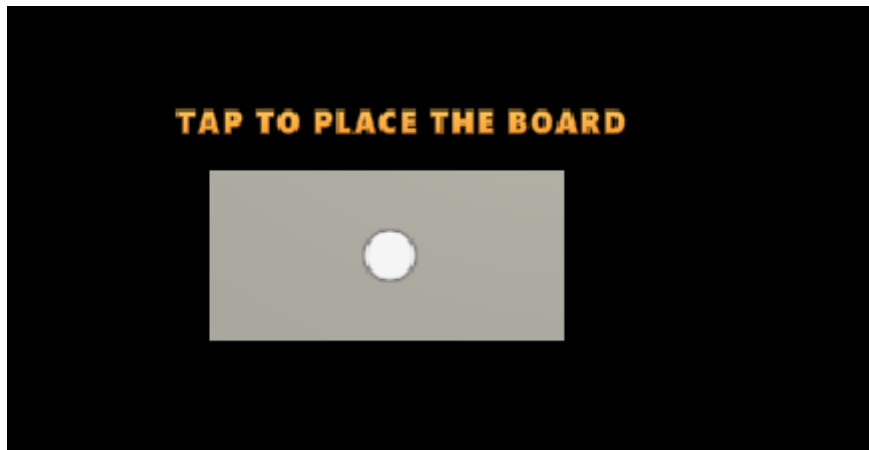


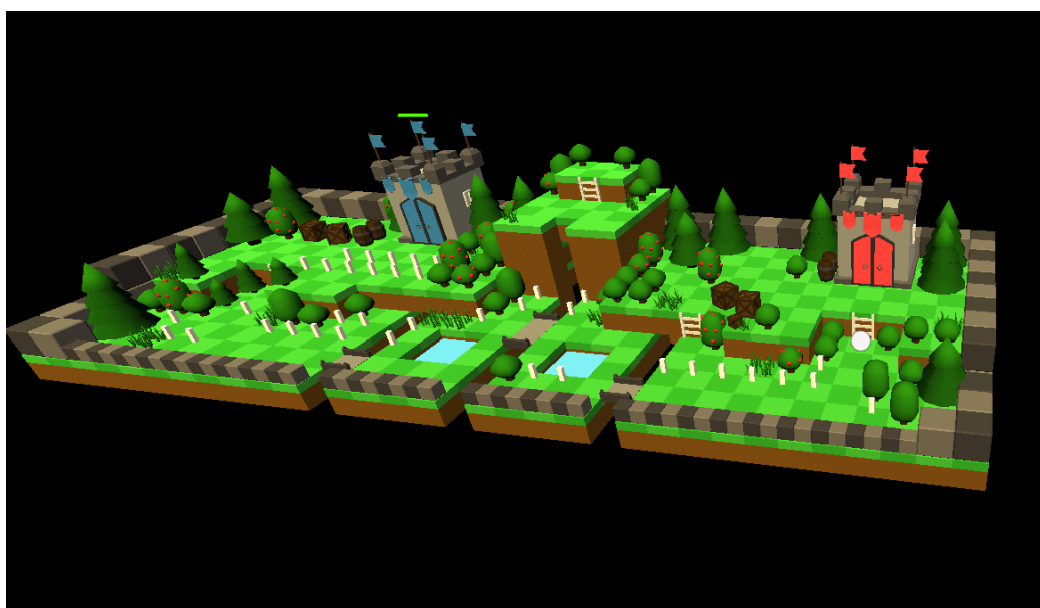
## Instructions

Au lancement du jeu, il vous est demandé de placer le plateau de jeu. Pour se faire, un cube symbolisant le terrain est affiché à l'écran, on peut le manipuler grâce aux fonctionnalités de l'HoloLens. Une fois en place, il suffit d'utiliser le bouton indiquant « tap to place the board » pour placer le terrain.



## 2 Phase de placement des défenses

Une fois le plateau de jeu en position, il est possible de placer des tourelles de défense aux emplacements indiqués par un rectangle blanc. Pour se faire, il faut effectuer un « air tap » sur le sol où l'on veut placer la défense, une interface apparaît alors proposant les 4 différentes tours à construire sous forme de boutons. L'appuie sur chacun de ces boutons entraîne la construction de la tour associée. Les ennemis viennent de la tour rouge et vont vers la tour bleue. Il faut donc placer les défenses en fonction de ce principe.

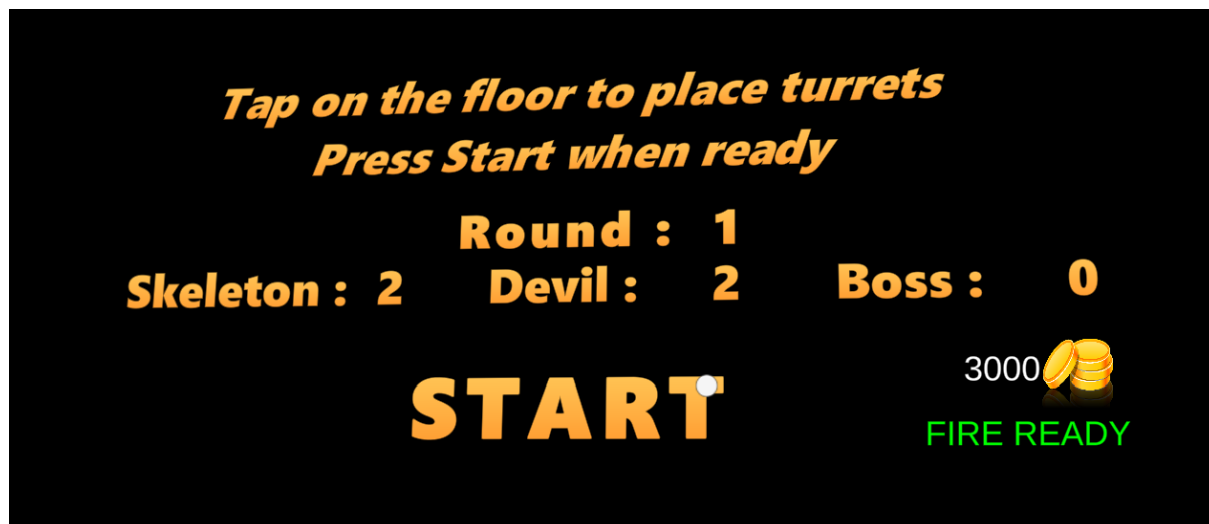


Le nombre d'ennemis que vous allez affronter ainsi que leur type est indiqué avant chaque manche. Ceci permet de s'adapter au mieux à la manche qui suit.

Des tours de glace peuvent être par exemple très intéressantes contre les ennemis rapides.

Vous pouvez également changer le type des tourelles déjà présentes sur le terrain ainsi que les améliorer pour accroître leurs capacités.

Une fois que vous êtes prêt, Appuyez sur « START » pour lancer une manche.



### 3 Phase de défense

Dès le lancement de la partie, des ennemis apparaissent à la porte rouge. La fréquence d'apparition des ennemis ainsi que leur nombre augmentent au fur et à mesure de l'avancement. Une manche peut se terminer de 2 façons :

- Défaite : Les ennemis parviennent à détruire le château à défendre.
- Victoire : tous les ennemis sont vaincus.

Deux moyens vont vous permettre de vaincre les ennemis : les défenses que vous avez installées avant le début de la manche et des boules de feu que vous pouvez lancer en effectuant le geste « air tap » de Hololens.