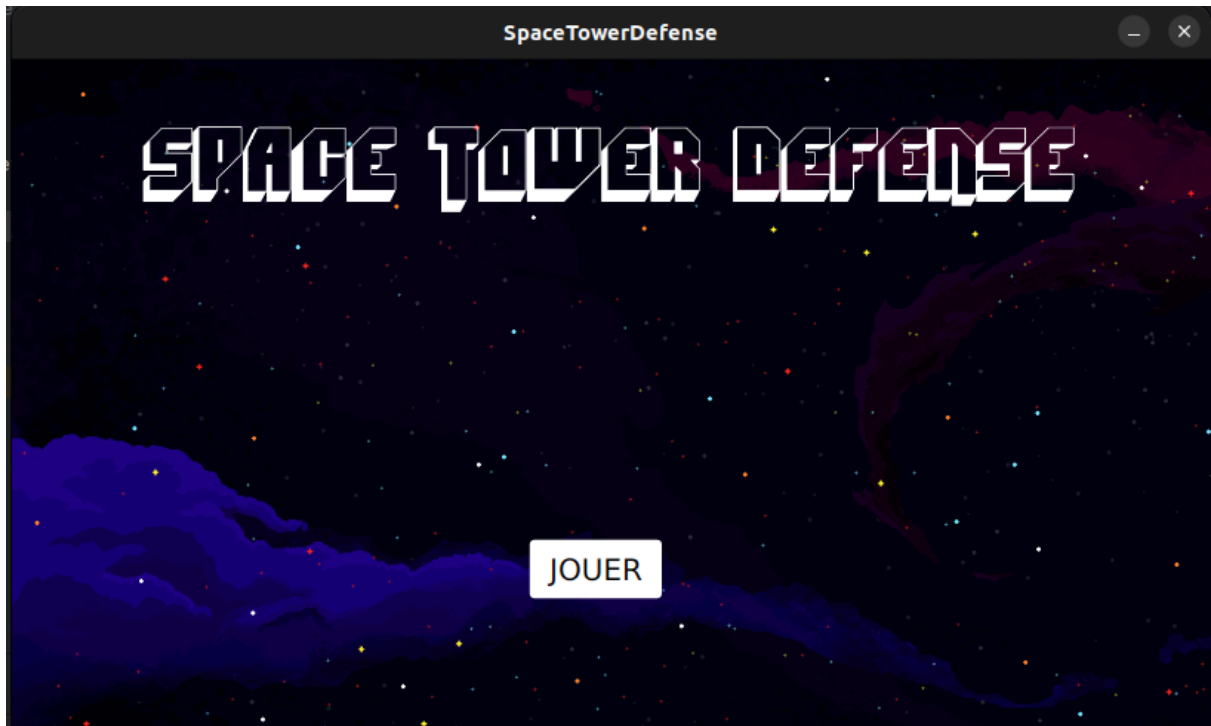
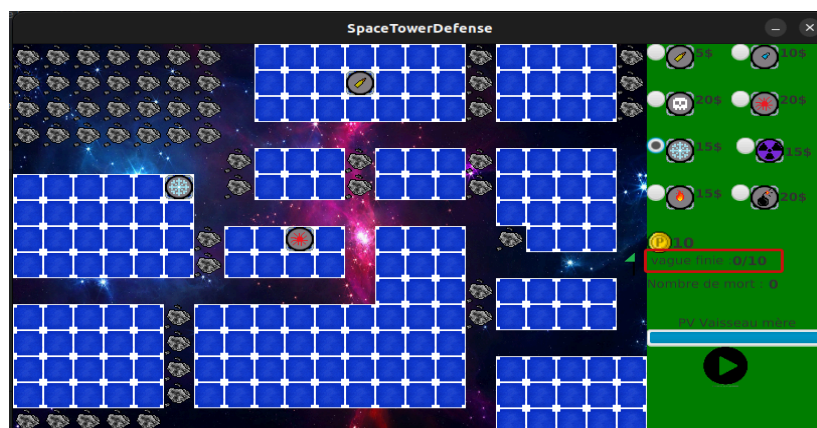


Space Tower Defense

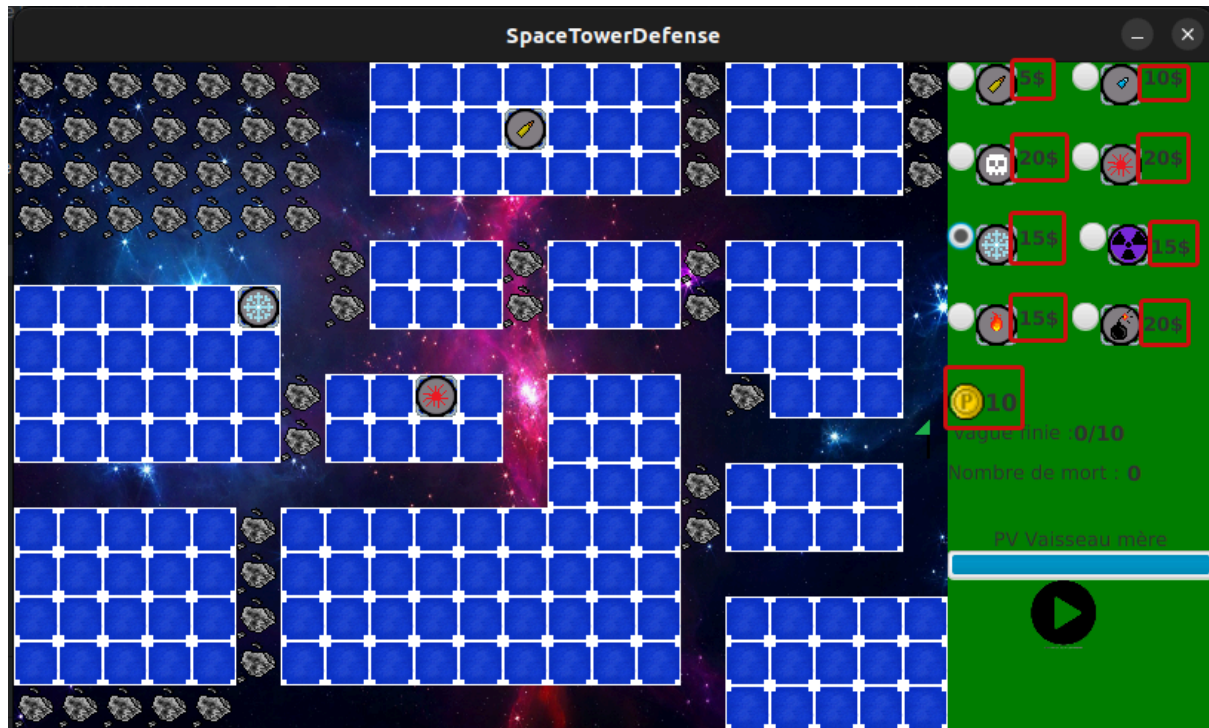
Notre jeu de Tower Defense se déroule dans un environnement spatial captivant. Le joueur se retrouvera face à des vagues incessantes d'ennemis, tels que des vaisseaux hostiles et des aliens, qui se précipitent vers un drapeau vulnérable. Le but ultime du joueur est de défendre ce drapeau à tout prix, en utilisant habilement une sélection de tours de défense stratégiques, qui doit judicieusement placées en drag and drop sur le terrain de jeu.



Au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu, il sera confronté à des vagues d'ennemis de plus en plus coriace et déterminés à détruire le drapeau. C'est là que la stratégie devient essentielle. Le joueur devra réfléchir soigneusement à l'emplacement de chaque tour, en prenant en compte les différents types d'ennemis et leurs points faibles. Certaines tours pourraient être plus efficaces contre les vaisseaux spatiaux, tandis que d'autres pourraient mieux fonctionner contre les aliens. La clé du succès réside dans la combinaison adéquate des différentes tours pour maximiser l'efficacité de la défense.



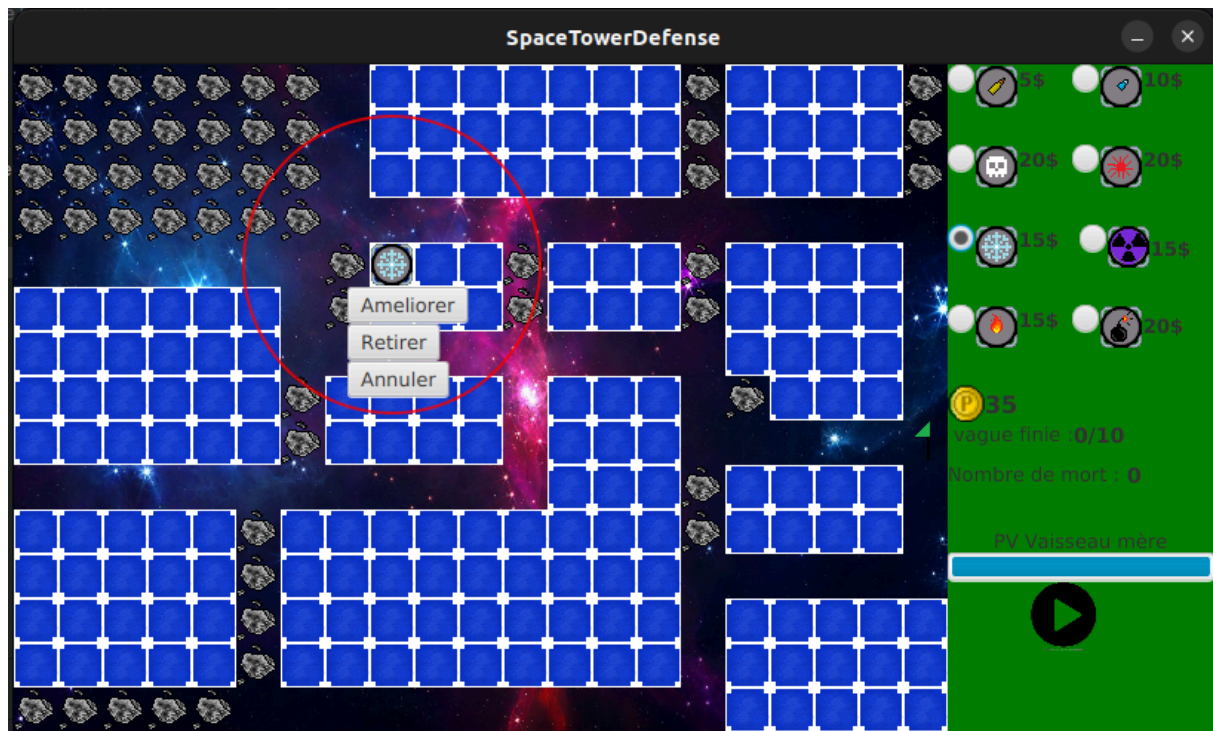
Pour rendre le jeu encore plus captivant, nous avons introduit un système de ressources. Chaque fois que le joueur place une tour sur le terrain, il perd une certaine somme d'argent. Cependant, lorsque ces tours éliminent des ennemis, le joueur gagne de l'argent en récompense. Cette mécanique force les joueurs à prendre des décisions stratégiques, car ils doivent gérer leurs ressources avec soin. Ils doivent choisir entre renforcer leurs défenses existantes ou investir dans de nouvelles tours pour faire face aux vagues d'ennemis à venir.



Le jeu offre également la possibilité d'améliorer les tours existantes. En investissant davantage de ressources, le joueur pourra améliorer la puissance ou la vitesse de tir de ses tours, les rendant ainsi plus efficaces contre les ennemis. Cette composante d'amélioration ajoute une dimension supplémentaire à la stratégie globale du joueur, lui permettant de personnaliser sa défense en fonction de sa propre approche tactique.

Dans notre jeu de Tower Defense spatial, nous avons également inclus la possibilité pour les joueurs de supprimer des tours précédemment placées sur le terrain. Lorsqu'un joueur décide de supprimer une tour, il est remboursé de la totalité de l'argent dépensé pour l'acquérir.

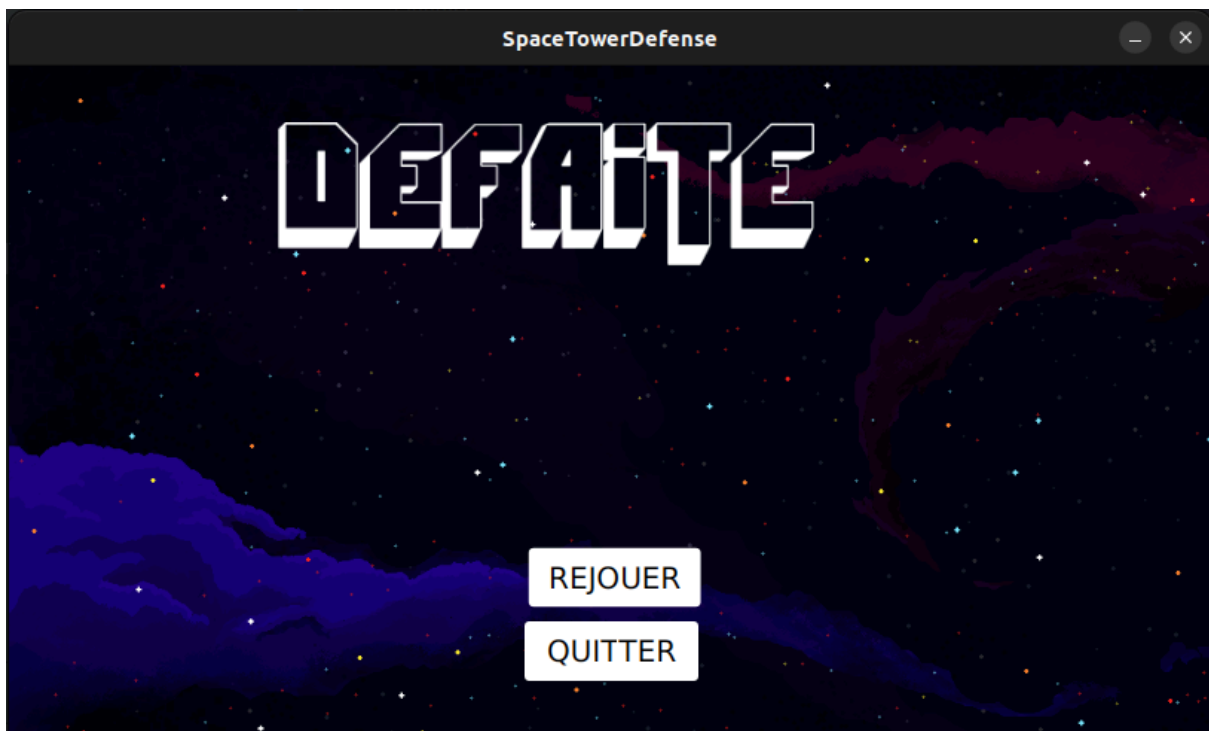
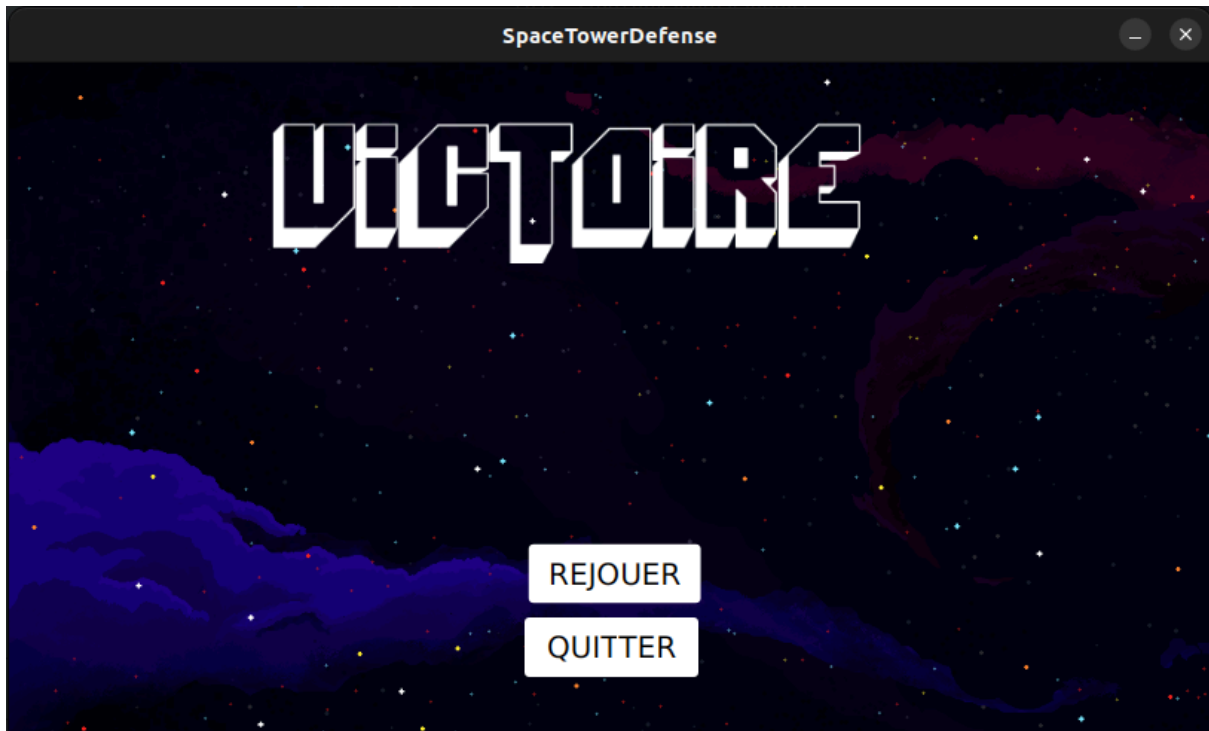
Pour résumer nous avons intégré une fonctionnalité interactive lorsque le joueur clique sur une tour deux boutons l'un correspond à l'amélioration de la tour et l'autre correspond à la suppression de la tour.



De plus, nous avons inclus un bouton de pause dans le jeu, offrant aux joueurs un contrôle supplémentaire sur le déroulement de la partie. Lorsqu'ils activent le bouton pause, le jeu se fige temporairement, permettant aux joueurs de prendre le temps de réfléchir à leur prochaine action ou de planifier une nouvelle stratégie.



Si le joueur perd tous ses points de vie, il perd la partie. Cependant, s'il réussit à vaincre toutes les vagues d'ennemis et éliminer tous les adversaires, il remporte la partie. Après cela, le joueur a deux options : quitter le jeu ou démarrer une nouvelle partie.



En résumé, notre Tower Defense spatial propose une expérience de jeu palpitante où les joueurs devront protéger un drapeau vulnérable contre des vagues incessantes d'ennemis extraterrestres. Avec des tours de défense stratégiquement placées, une gestion des

ressources intelligente et la possibilité d'améliorer les tours, le joueur devra faire preuve de réflexion tactique pour triompher dans ce combat spatial épique.

- Les tours et leur caractéristiques

chaque tours à des dégâts une portée une vitesse de tirs et un coût, le joueur dispose de 50 pièces lorsqu'il commence la partie.

- tour simple : dégâts **normal** | portée **normal** | vitesse de tirs **normale** | coût : 5
- tour tirs-rapide : dégâts **faible** | portée **normal** | vitesse de tirs **élevé** | coût : 10
- tour missile : dégâts **élevé** | portée **faible** | vitesse de tirs **faible** | coût : 20
- tour laser :dégâts **très faible** | portée **normal** | vitesse de tirs **très-rapide** | coût : 20
- tour speciaux (tour qui n'agisse pas si l'ennemie est trop proche) :
- tour tirs de feu (une tour qui, lorsqu'elle touche un ennemie, l'enflamme et lui met des dégâts de feu qui dure un certain temps, efficace contre les vaisseau mais inefficace contre les aliens) :
 - dégâts **faible (très faible)** | portée **faible** | vitesse de tirs **faible** | coût : 15
- tour tir poison (une tour qui, lorsqu'elle touche un ennemie, l'empoisonne et le ralentit un certains nombre de temps, cette tour est efficace contre les aliens mais inefficace contre les vaisseaux) :
 - dégâts **faible (très faible)** | portée **faible** | vitesse de tirs **normale** | coût : 15
- tour tir gel (stop les ennemies) :
 - dégâts **aucun** | portée **faible** | vitesse de tirs **faible** | coût : 15

- Les ennemis et leurs caractéristiques.

chaque ennemie a des pv, des dégâts, une vitesse et une certaine somme quand on le tue

- alienne simple : pv **normal** | dégâts **normaux** | vitesse **normale** | coût : 2
- alienne tank : pv **élevé** | dégâts **élevé** | vitesse **faible** | coût : 4
- vaisseau simple :pv **normal** | dégâts **normaux** | vitesse **normale** | coût : 2
- vaisseau rapide : pv **faible** | dégâts **moyens** | vitesse **élevé** | coût : 3
- vaisseau tank : pv **élevé** | dégâts **normaux** | vitesse **normale** | coût : 4