

# PROJET TUTORÉ



## 1. Configuration minimale requise

Pour ce jeu particulièrement léger, tout système d'exploitation Windows conviendra, il n'est nul besoin de carte graphique supplémentaire.

## 2. Principe du jeu

Une pluie de missiles s'abat sur les villes de notre cher pays, défendez-les coûte que coûte !

Pour cela, vous disposez de trois batteries anti-missiles (bases Alpha, Delta et Omega) dont la puissance de feu n'est pas des moindres ! Toutefois, votre dextérité sera la seule à faire la différence, car vos munitions sont comptées pour répondre à chaque vague de missiles ennemis.

## 3. Mode opératoire

Votre mission, si vous l'acceptez...

Le jeu se compose de différents éléments :

A rectangular button with rounded corners and a thin black border, containing the word "Jouer" in a bold, black, sans-serif font.

Un bouton pour le début des hostilités

A rectangular button with rounded corners and a thin black border, containing the word "Quitter" in a bold, black, sans-serif font.

Un bouton qui vous permet de reprendre un peu vos esprits



Votre viseur. Posez le sur la zone où vous souhaitez que le canon vise et tire ! l'explosion se produira en cet endroit précis. Attention, prenez bien en compte la vitesse de vos missiles... car si leur portée est sans limite, leur vitesse est restreinte, et le jeu tel que vous le voyez aura probablement bien changé d'ici une seconde ou deux !



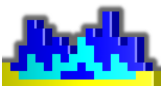
Trois canons. Leur portée est sans limite, ou du moins, en dehors du cadre réservé au jeu, les missiles se désactivent pour éviter d'endommager les dossiers de votre fond d'écran. Attentions, leurs munitions, ci-dessous sont limitées.



Vos missiles (missiles alliés)



Les missiles à détruire absolument ! Autant vos missiles peuvent ne pas faire exactement ce que vous imaginiez, mais les missiles ennemis frapperont sans relâche à l'endroit même de vos villes



Ville en bon état



Ancienne ville en bon état