

# SUPER CARDS'n'TOWERS DEFENSE GAME

Après s'être constitué son deck de cartes, le joueur subira l'assaut de l'IA, utilisant ses propres cartes pour tenter de faire parvenir ses sbires jusqu'au bout du parcours. Le joueur devra utiliser ses cartes pour positionner ses tourelles défensives et lancer des sorts offensifs ou défensifs.

**IA**  
L'IA ne « joue » pas au sens propre. Elle suit un déroulement préprogrammé en mettant en jeu des monstres et des cartes pouvant les améliorer (infligent plus de dégâts, sont plus résistants...) ou handicapant le joueur (Freeze des tours, suppression de vie...).  
A chaque tour de jeu, l'ordre de jeu est inversé. Au premier tour, le joueur joue en premier, puis l'IA. Au tour 2, l'IA joue en premier, puis le joueur, etc. Le joueur peut observer, pendant le tour de l'IA, les cartes qui sont mises en jeu.

## EXPERIENCE DU JOUEUR

Se battre à armes égales contre une IA dans la gestion de ses cartes, protéger ses vies dans un tour de défense où l'économie de ressources et l'emplacement des tours n'est pas la seule problématique.

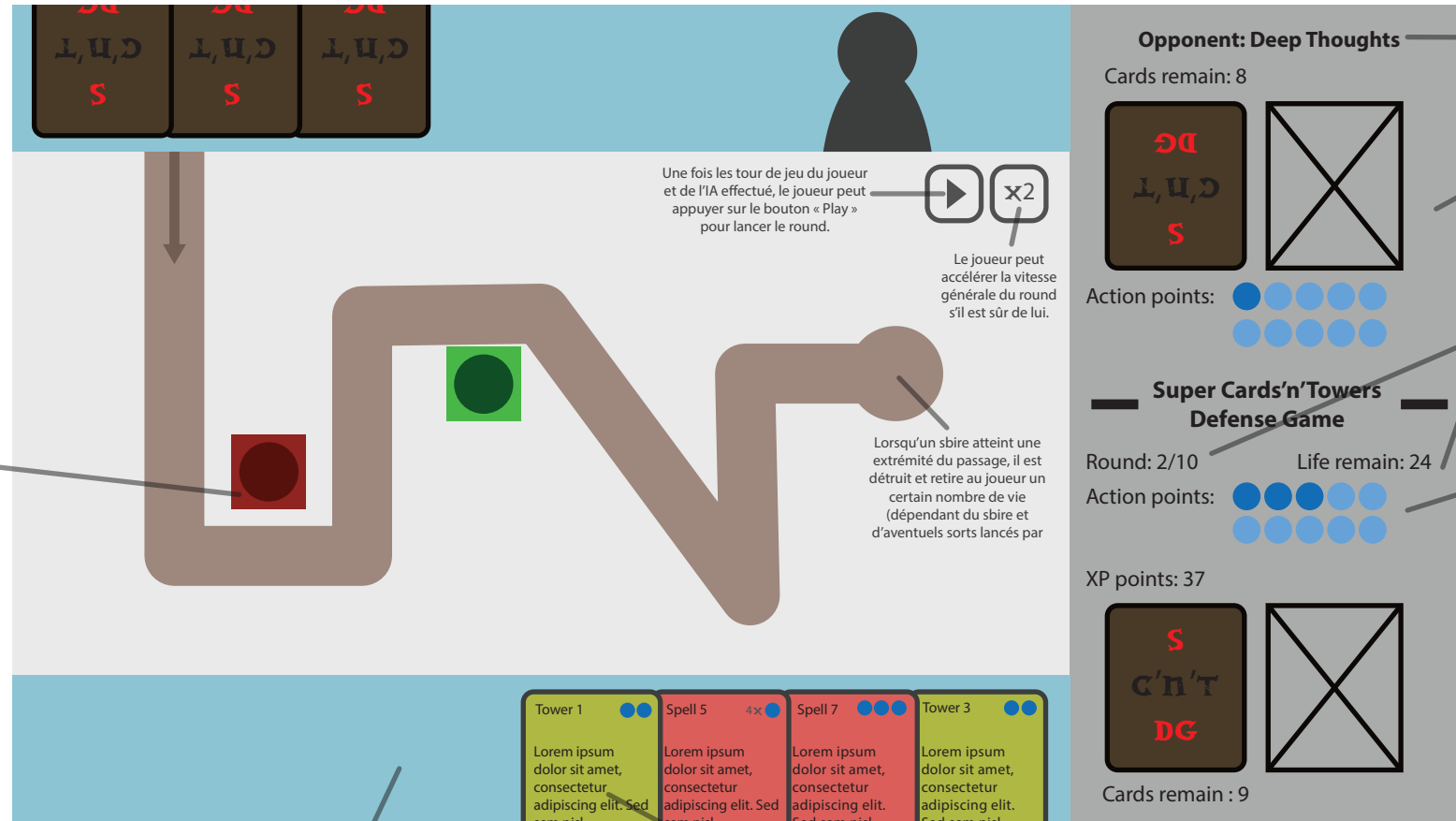
## TOURS

Les tours mises en jeu disposent de trois niveaux d'évolution. A n'importe quel moment du jeu, le joueur peut cliquer sur l'une d'entre elles pour visualiser ses caractéristiques et les nouvelles capacités obtenus à la prochaine évolution. Il peut cliquer sur « Améliorer » pour passer ce niveau, s'il dispose du nombre de points d'expérience suffisant. Ils peuvent également choisir « Déplacer » et changer la tour de position, en dépensant un certain nombre de points d'expérience (le coût dépendant de la distance de déplacement).

## CARTES

Le joueur pourra jouer avec deux types de cartes : les cartes de tours et les sorts. Chacune ont un coût en points d'action. Les premières se transforment en tourelles une fois jouées, permettant au joueur de les positionner sur le terrain.

Les secondes peuvent être jouées soit au tour du joueur, soit pendant le tour de l'adversaire. Elles peuvent améliorer les tours, infliger des dégâts aux sbires adverses, rendre de la vie au joueur, etc.



L'apparence de la « table de jeu » du joueur lui signale que c'est son tour de jeu ou non.

Le joueur dispose d'un aperçu des cartes qu'il a en main. Il peut en avoir une vue plus détaillée en cliquant sur l'une d'entre elles, et cliquer sur « Jouer » pour la mettre en jeu, s'il dispose du nombre suffisant de points d'action.

Nom de l'adversaire.

Interface simulée de l'adversaire, pouvant aiguiller la stratégie du joueur.

L'UI indique en permanence au joueur le numéro du round actuel et le nombre total de rounds de la manche, ainsi que son nombre de vies restantes.

L'IA comme le joueur dispose d'un potentiel de 10 points d'action. Ils regagnent 1 point d'action par tour. Certaines cartes augmentent les points d'action. Ils commencent la partie avec 4 points d'action, augmentés à 5 dès le premier tour.

Le joueur dispose également de points d'expérience, qu'il accumule à chaque fois qu'il tue un sbire à l'aide de tours ou de sorts. Chaque sbire tué délivre un nombre différent de PX, en fonction de sa nature. Certaines cartes peuvent disposer d'un effet ayant un coût en PX.

Chaque carte de sort ou de tour utilisée prend la direction du cimetière de l'IA et du joueur. Certaines cartes permettent de l'en sortir pour une réutilisation.

## PATTERNS ENNEMIS

- PV : 5, Dégâts : 1, Spécial : - Vitesse : 2
- PV : 5, Dégâts : 1, Spécial : - Vitesse : 5
- PV : 15, Dégâts : 1, Spécial : - Vitesse : 1
- PV : 10, Dégâts : 2, Spécial : - Vitesse : 2
- PV : 10, Dégâts : 2, Spécial : Répond 5 à sa destruction. Vitesse : 2
- PV : 5, Dégâts : 1, Spécial : Vol - n'est touché que par certaines tours. Vitesse : 3
- PV : 10, Dégâts : 2, Spécial : Encouragement - +1 à la vitesse des ennemis alentours. Vitesse : 1
- PV : 10, Dégâts : 2, Spécial : Ninja - invisible 2 secondes sur 5. Vitesse : 4
- PV : 5, Dégâts : 1, Spécial : Sorcier - Invoque 2 toutes les 5 secondes. Vitesse : 2
- PV : 50, Dégâts : 5, Spécial : Boss - Sorcier + Encouragement Vitesse : 2

Ces patterns sont à itérer en fonction du niveau parcouru par le joueur : plus résistants, plus rapides, infligeants plus de dégâts.

## WALKTHROUGH 6 niveaux

Vague 1 : 5 x	Vague 1 : 5 x	Vague 1 : 5 x	Vague 1 : 5 x	Vague 1 : 5 x	Vague 1 : 5 x
Vague 2 : 15 x	Vague 2 : 15 x	Vague 2 : 15 x	Vague 2 : 10 x	Vague 2 : 15 x	Vague 2 : 15 x
Vague 3 : 10 x	Vague 3 : 10 x	Vague 3 : 10 x	Vague 3 : 10 x	Vague 3 : 10 x	Vague 3 : 10 x
Vague 4 : 10 x  10 x	Vague 4 : 10 x  10 x	Vague 4 : 15 x  5 x	Vague 4 : 10 x  5 x	Vague 4 : 10 x  10 x	Vague 4 : 10 x  10 x
Vague 5 : 5 x	Vague 5 : 5 x	Vague 5 : 5 x	Vague 5 : 20 x	Vague 5 : 5 x	Vague 5 : 5 x
Vague 6 : 20 x  5 x	Vague 6 : 20 x  5 x	Vague 6 : 20 x  5 x	Vague 6 : 20 x  5 x	Vague 6 : 20 x  5 x	Vague 6 : 20 x  5 x
Vague 7 : 10 x  10 x	Vague 7 : 10 x  10 x	Vague 7 : 10 x  10 x	Vague 7 : 10 x  10 x	Vague 7 : 10 x  10 x	Vague 7 : 10 x  10 x
Vague 8 : 25 x  5 x  5 x	Vague 8 : 25 x  5 x  5 x	Vague 8 : 25 x  5 x  5 x	Vague 8 : 25 x  5 x  5 x	Vague 8 : 25 x  5 x  5 x	Vague 8 : 25 x  5 x  5 x
Vague 9 : 20 x	Vague 9 : 20 x	Vague 9 : 20 x	Vague 9 : 20 x	Vague 9 : 20 x	Vague 9 : 15 x
Vague 10 : 30 x  5 x	Vague 10 : 20 x  5 x	Vague 10 : 10 x  5 x	Vague 10 : 30 x  5 x	Vague 10 : 5 x	Vague 10 : 10 x  5 x