

# LA DÉFENSE DE BARCASSONE

## Document de Conception du Jeu

### PROLOGUE : LA LÉGENDE DE KINGBART

*Par-delà les brumes du royaume d'Eldoria, s'élève la noble cité de Barcassone...*

Dans les contrées lointaines du royaume d'Eldoria, la cité majeure de **Barcassone** s'élève fièrement, protégée par d'épaisses murailles et une vaillante population. À sa tête règne **KingBart**, un souverain juste et courageux, aimé de son peuple pour sa sagesse autant que pour sa maîtrise de l'art de la guerre.

Cependant, la paix de Barcassone est aujourd'hui menacée. Les sombres collines situées au-delà des forêts abritent la **horde des gobelins** menée par leur cruel roi, un être redoutable assoiffé de pouvoir et de vengeance. Une nuit fatidique, la forteresse est prise d'assaut et la fille bien-aimée de KingBart est kidnappée lors de l'attaque. Ce coup de maître plonge le roi dans la terreur.

**KingBart** n'a désormais qu'un seul objectif : protéger sa cité coûte que coûte, fortifier ses murailles et ses défenses, et repousser les vagues incessantes de gobelins. Mais sa mission ne s'arrête pas là. Il doit rassembler ses forces, penser stratégiquement à chaque tour construite, chaque archer posté, chaque sort jeté, pour **libérer sa fille des griffes du Roi Gobelins**.

Les habitants de Barcassone comptent sur leur roi, qui devra faire preuve de tactique et d'audace, utilisant des tours puissantes — **canons, magies anciennes et archers d'élite** — pour ralentir l'avance ennemie. Chaque victoire leur permettra de récolter de l'or, essentiel pour renforcer les défenses. Mais la menace gobeline s'intensifie, avec des ennemis plus forts, plus rapides et plus sournois à chaque vague.

La légende raconte que seul un roi doté d'une **volonté de fer** pourra un jour briser les chaînes qui retiennent sa fille captive et restaurer la paix à Barcassone.

*Saurez-vous relever le défi, KingBart ?*

### CHAPITRE I : LES FONDEMENTS DE LA DÉFENSE

#### Les Principes Sacrés du Tower Defense

Le principe du jeu est noble et stratégique. Le joueur doit **défendre sa base** contre des hordes d'ennemis contrôlés par les forces obscures, au moyen de **tours défensives**.

L'originalité du concept réside dans la différence totale des deux camps :

##### Les Forces des Ténèbres (Ordinateur)

- Contrôle des troupes ennemis mobiles
- But : traverser la zone de jeu et atteindre Barcassone
- Ne peuvent pas attaquer directement
- Ne peuvent pas franchir le terrain occupé par une tour

##### Les Défenseurs de Barcassone (Joueur)

- Place des tours sur le champ de bataille
- Les tours restent à l'emplacement de leur construction

- Les tours attaquent automatiquement les ennemis à portée
- Doit exploiter le terrain pour contrôler les mouvements ennemis

**Objectif Stratégique :** Maintenir les troupes ennemis à portée de tir le plus longtemps possible en exploitant le terrain et en positionnant judicieusement les tours.

Chaque troupe ennemie détruite rapporte des **pièces d'or** que le joueur utilise pour construire d'autres tours ou renforcer les tours existantes.

## CHAPITRE II : LE CAHIER DES CHARGES ROYAL

### Les Édits Techniques

#### Prérequis Fondamentaux :

-  Le jeu doit gérer les inputs de la souris et du clavier
-  Les ennemis doivent se déplacer selon des patterns définis
-  Tours et ennemis doivent respecter les principes de la POO (Interface, Abstraction, Classes...)

### Les Règles du Royaume

#### Gameplay Essentiel :

-  Différents types de tours (dégâts de zone, monocible, ralentissement...)
-  Différents types d'ennemis (normal, rapide, boss...)
-  Système d'amélioration des tours
-  Menu de démarrage avec boutons "Commencer" et "Quitter"
-  Menu pause avec options "Reprendre", "Menu Principal", "Quitter"

#### Mécaniques de Jeu :

-  Système de vies
-  Gestion des ressources (or)
-  Objectif : empêcher les ennemis d'atteindre la zone protégée

#### Système des Tours :

-  Caractéristiques : portée, dégâts, vitesse de tir
-  Logique d'attaque : détection d'ennemis, lancement de projectiles, calcul des dégâts
-  Interface : placement, amélioration, suppression des tours

## CHAPITRE III : LES HORDES GOBELINES

### Les Ennemis du Royaume (Niveaux 1 à 7)

Les gobelins attaquent en vagues de plus en plus dangereuses. Chaque niveau apporte son lot d'ennemis plus redoutables :

#### Types d'Ennemis :

- **Gobelins Éclaireur** (Niv. 1-2) : Rapide mais fragile
- **Gobelins Guerrier** (Niv. 3-4) : Équilibré en vitesse et résistance
- **Gobelins Blindés** (Niv. 5-6) : Lent mais très résistant

- **Roi Gobelins** (Niv. 7) : Boss final, puissant et dangereux

 Récompense en or croissante selon le niveau du gobelin éliminé

## CHAPITRE IV : L'ARSENAL DE BARCASSONE

### I. La Tour Canon (*Niveaux 1 à 4*)

**Spécialité :** Dégâts de zone (AOE), idéale contre les groupes d'ennemis

Niveau	Nom	Capacités	Coût
Niv. 1	Canon de Siège	Dégâts de base en zone	
Niv. 2	Canon Renforcé	Dégâts augmentés, vitesse d'attaque moyenne	
Niv. 3	Canon Lourd	Dégâts et zone d'effet élargis	
Niv. 4	Brasier	Brûleur Dégâts de feu continus (DoT sur 3 secondes)	

*DoT = Dégâts sur la durée (Damage over Time)*

### II. La Tour Magique (*Niveaux 1 à 4*)

**Spécialité :** Monocible avec effets spéciaux et contrôle

Niveau	Nom	Capacités	Coût
Niv. 1	Apprenti Mage	Dégâts magiques de base	
Niv. 2	Mage de Glace	Dégâts glacés + ralentissement des gobelins	
Niv. 3	Mage de Feu	Dégâts de feu avec DoT (brûlure)	
Niv. 4	Archimage Destructeur	Laser de désintégration en zone (AOE)	

*Effets spéciaux : ralentissement, brûlure, désintégration*

### III. La Tour Archer (*Niveaux 1 à 4*)

**Spécialité :** Monocible, attaque rapide et cadence élevée

Niveau	Nom	Capacités	Coût
Niv. 1	Archer Recrue	Vitesse et dégâts de base	
Niv. 2	Archer Vétéran	Vitesse et dégâts augmentés	
Niv. 3	Archer d'Élite	Rapidité et puissance accrues	
Niv. 4	Maître Archer	Vitesse et dégâts au maximum	

*Cadence de tir maximale pour éliminer rapidement les cibles prioritaires*

## CHAPITRE V : L'ÉCONOMIE DU ROYAUME

### Le Système de Ressources

#### L'Or de Barcassone

- Obtenu par la destruction des gobelins
- Récompense croissante selon le niveau du gobelin éliminé

- Utilisé pour :
  - Construire de nouvelles tours
  - Améliorer les tours existantes
  - Équilibrer stratégie entre construction et amélioration

## Gestion Stratégique :

- Construire beaucoup de tours faibles ?
- Ou concentrer les ressources sur quelques tours puissantes ?
- Le choix tactique appartient au Roi !

---

# 🎮 CHAPITRE VI : L'INTERFACE ROYALE

## Menu Principal : Les Portes de Barcassone

- Commencer la Défense - Lancer une nouvelle partie
- Quitter le Royaume - Fermer le jeu

## Menu Pause : Le Conseil de Guerre

- Reprendre la Bataille - Continuer la partie
- Retour au Château - Menu principal
- Abandonner - Quitter le jeu

## Interface de Jeu

- Affichage des vies restantes
- Compteur d'or
- Sélection et placement des tours
- Informations sur les tours (portée, dégâts, coût d'amélioration)

---

# 🎯 ÉPILOGUE : VOTRE DESTINÉE

*Le sort de Barcassone repose entre vos mains, noble Seigneur.*

Défendrez-vous les murailles avec bravoure ?  
Sauverez-vous la fille de KingBart des griffes du Roi Gobelin ?  
La légende de votre victoire sera-t-elle chantée dans tout Eldoria ?

**À vous de forger votre légende !**

---

Document rédigé dans les archives royales de Barcassone

Que la gloire vous accompagne, noble défenseur !