

BAILLY Matthieu  
RAYNOR Charles

# A Brief Space-Time Mess

## Dossier de rendu

# Répartition du travail:

- **Matthieu:**

Création de l'univers, narration, personnages et ennemis.

Mise en place des statistiques et des capacités.

Mise en place du prototype sur Roll20.

Ecriture du fil rouge du MJ.

- **Charles:**

Création des assets graphiques.

Participation aux tests et à l'équilibrage.

Création des maps du jeu.

# Prototypage:

- Nombre de tests réalisés:  
7
- Changelog:  
0.1: Jeu prêt à être testé  
0.2: -Ajout de la possibilité de se déplacer avant ou après une capacité spéciale.  
-Ajout d'une immobilisation à la capacité Cri de guerre.  
-La portée des bandits passe de 3 à 4.  
-Tempête de balles a maintenant un cooldown de 2 tours avant d'être réutilisé et ne peut plus mettre KO un personnage qui avait toute sa vie.  
-Les joueurs doivent maintenant seulement parler au Chef Indien ou le tuer sur la map 3 pour la terminer.  
-Réduction des HP des bandits, indiens et cowboys.  
-Réduction des dés d'attaque des bandits.  
-Réduction des dés de défense du chef coyote  
-Mise à jour de l'interaction entre la Boolkirool et le Bloc de Glace: un ennemi gelé mourra tandis qu'un boss prendra 1 dégât sans jet de dé.  
-Ajouts d'interactions avec l'environnement.  
-Blesser un ennemi avec la Boolkirool et le bloc de glace ne requiert plus de jet de dé.

# Prototypage:

- Changelog:  
0.3: Ajout d'encore plus d'interactions avec les éléments du décor.

# Expérience visée:

- Pour notre jeu, l'idée était de contraster le principe de synergie avec un mix de choses qu'on ne voit pas ensemble habituellement, donnant l'idée qu'il est possible d'unir une équipe improbable pour faire des combos puissants.

Nous voulions donner aux joueurs des rôles très différents et bien définis dans un environnement loufoque où il y a beaucoup de bizarries avec une pointe d'humour, afin de créer une équipe pouvant s'unir autour d'un objectif commun. Ainsi est né le melting pot qu'est A Brief Space-Time Mess. Nous espérons que notre jeu pourra faire ressentir l'esprit d'équipe à nos joueurs et qu'ils l'incorporeront dans leurs stratégies tout au long de leur aventure, malgré les différences flagrantes entre leurs personnages.

# Exemples de synergies:

- -Portal Gun x Batte à clous: En cas de réussite de la Batte à clous, déviera le projectile de portail bleu dans une direction au lieu d'être en ligne droite.
- Canon à gel x Boolkirool: Permet de transformer la boule de roche en bloc de glace et de la déplacer encore plus loin. De plus, la boule n'est pas détruite si elle rencontre un ennemi et peut être réutilisée comme défense. Ce combo est compatible avec le Portal Gun ainsi que la Batte à clous.
- Portal Gun x Boolkirool: Téléporte la boule sur de grandes distances pour servir de défense pour un allié éloigné, ou lui permettre d'infliger des dégâts.
- Batte à clous x Elixir de santé: En cas de réussite de la batte à clous, permet de soigner un allié en dehors de la zone d'attaque de l'Alchimiste.
- Portal Gun x Canon à gel: Permet de geler un ennemi ou un objet amovible lointain pour l'empêcher d'agir ou d'approcher.
- Les joueurs peuvent aussi interagir avec l'environnement à l'aide de leur capacité: pousser des ennemis gelés dans des cactus ou des trous, les combler avec la Boolkirool, etc.
- Les ennemis quand à eux possèdent en grande majorité des capacités réagissant à la présence ou non d'un des leurs dans un rayon donné, etc.

# Design des ennemis:

- Dans l'ordre d'apparition dans le jeu:
- Cowboys: Ces ennemis sont là pour l'ambiance et peuvent être ignorés lors de la partie. Cela dit, il est possible de les affronter, mais ils sont coriaces et peuvent frapper fort, étant des bagarreurs, et ne rapporteront rien. Le MJ est grandement invité à ne pas inciter les nouveaux joueurs à les attaquer. Difficulté: 2/5
- Coyotes: Premiers vrais ennemis du jeu, ils sont plutôt faciles à éliminer et font rarement des dégâts pour aider les joueurs à se mettre dans le bain. Ils deviennent un peu plus dangereux s'ils se regroupent, mais leur compétence Charge palie facilement à ce problème. Difficulté: 1/5
- Chef Coyote: Ce premier boss est un dur à cuire qui augmente sa défense s'il a des alliés dans un rayon de 2 cases autour de lui. Sa force lui vient du fait qu'il peut réinvoquer des coyotes directement à côté de lui. Difficulté: 3/5
- Indiens: Les Indiens sont pacifistes et n'attaqueront que si une capacité est utilisée dans l'enceinte de leur camp ou si les joueurs leur volent leurs légumes. S'ils venaient à attaquer, il vaut mieux s'en éloigner le plus possible pour éviter leur cri de guerre terrifiant et veiller à ne pas s'aligner devant eux pour ne pas se prendre une flèche. Difficulté: 2/5
- Chef Indien: S'il vient à s'énerver, le chef Indien est probablement un des robots les plus redoutables du désert. En effet, ce dernier obtient des bonus s'il n'est pas attaqué et lorsqu'un Indien est attaqué avant lui. Difficulté: 4/5
- Bandits: Les bandits sont redoutables quand isolés, car ils attaquent 2 fois. De plus, s'ils ne sont pas éliminés d'un coup, ces derniers profitent d'un boost pour leur attaque et leur déplacement. Difficulté: 4/5
- Shérif: Le Shérif, étant le boss final de notre jeu, dispose de statistiques et de capacités hors du commun pour faire face à une équipe de 4, comme sa Tempête de balles, pouvant infliger jusqu'à 3 dégâts à un personnage joueur en un tour. Et, en plus d'être de base très résistant, il dispose également d'un avantage d'attaque si les joueurs ne s'approchent pas assez de lui, les forçant à ne pas rester au loin pour attaquer. Difficulté: 5/5

# Intensité:

