

## TD n°6 – Minimum Viable Product

### 1. Le produit désiré

- **Jeu de plateforme** dans le style de Mario Bros : Le joueur se déplace de gauche à droite sur la map, la caméra suit le personnage et permet de balayer toute la scène
- Jeu disponible en plusieurs langues : français et anglais
- **7 niveaux** aux décors différents en fonction des différentes époques traversées par le personnage : Égypte, Rome Antique, Empire Asiatique, Far West, Renaissance, Années 80, Crise du COVID
- Créer différents **ennemis** et un boss final en fonction de ces époques (différents pour chaque niveau)
- **Pièges** : trous, obstacles qui tombent du ciel, ennemis à esquiver
- La première scène présente le **scénario du jeu** : Un étudiant travaille à transformer un Jukebox en machine à remonter le temps et se fait aspirer par la machine... Il se retrouve propulsé dans le passé et cherche à remonter dans le présent + scène qui affiche les touches
- Petite scène qui explique les nouveaux ennemis et leurs pouvoirs au début de chaque niveau
- Choix du **personnage** : Un homme, Alex, et une femme, Lucy
- Pour remonter le temps et passer au niveau suivant, il devra réussir un petit **blind test** musical correspondant à l'époque qu'il vient de traverser !
- Pour le dernier niveau, la musique du blind test passe pendant que le joueur joue et non dans un blind test à part
- Le personnage doit récolter un certain nombre de notes de musiques, qui lui permettent de se défendre contre les ennemis et de passer la porte marquant la fin du niveau (score minimal requis)
- Il y a des notes de musiques de différentes couleurs (apportant un score différent), et si le personnage en récolte un certain nombre, cela lui donne des « pouvoirs » : passer à travers les tiles, autodestruction des ennemis présents sur la scène...
- Barre de vie (cœurs) ou vie déterminée avec le nombre de notes de musique
- Si le joueur échoue au blind test, il doit recommencer le niveau !
- Dans l'idéal, le joueur pourrait tomber sur des musiques différentes pour une même époque lorsqu'il fait plusieurs parties
- Le joueur peut accéder au menu à n'importe quel moment en appuyant sur une touche

### 2. MVP

**Nom du jeu** : Fast Forward

- Un seul personnage : Lucy
- Une seule langue : Anglais
- Jeu de plateforme en 2D
- 1 seul niveau : L'Égypte → **Décor** : Désert du Sahara ; **Ennemis** : serpents à sonnette ; **Obstacles** : trous ; **Musique du blind test** : Dark Horse de Katy Perry (remix ?)

Remarque : Faire d'abord le blind test et après rajouter l'image du boss final

**But du jeu :** Aller d'un point A (début de la map) à un point B (porte menant au blind test) en esquivant les ennemis (serpents) et les obstacles (trous).

**Touches utilisées :** Flèches pour se déplacer, Barre espace pour sauter, Souris pour se déplacer dans le menu et Click gauche pour cliquer dans le menu.

### 3. Étapes menant du MVP au produit final

**Version 1.0 :** MVP

**Version 1.1 :** Créer un menu où l'on peut commencer à jouer et voir les commandes du jeu, image qui affiche les touches, musique de fond pour le niveau de l'Égypte, musiques d'animation des interactions du personnage (quand il tue un ennemi, quand il récolte une note de musique, quand il perd)

**Version 1.2 :** Ajout du niveau « Far West » → **Décor :** désert du Far West, cactus ; **Ennemis :** Cowboys, Indiens, chevaux, rouleaux de paille, cactus ; **Boss final :** shérif ou vieil indien ; **Obstacles :** trous ; **Objets :** Notes de musique ; **Musique du blind test :** Old Town Road (remix ?) ; Ajouter l'animation du boss final avant / pendant le blind test, ajout du scénario

**Version 1.3 :** Ajout du niveau « Empire asiatique » → **Décor :** Palais asiatique, lanternes chinoises, jardin japonais ; **Ennemis :** dragons, ninjas ; **Boss final :** dragon ; **Obstacles :** trous, lanternes qui tombent du ciel ; **Objets :** Notes de musique, lanternes ; **Musique du blind test :** K-Pop, Gam Gnam Style (remix ?) ; Ajout des scènes de transition entre les niveaux, Ajout de la touche pour retourner au menu

**Version 1.4 :** Ajout du niveau « Années 80 » → **Décor :** Soirée disco ; **Ennemis :** dealers, zombies (Mickael Jackson) ; **Boss final :** Mickael Jackson, Médecin de prévention contre le Sida ; **Obstacles :** trous, boules disco qui tombent du ciel ; **Objets :** Notes de musique, boules disco, capotes (à rapporter au médecin, le boss final / contrainte supplémentaire) ; **Musique du blind test :** Thriller (remix ?) ; Ajout de la scène finale (retour de l'étudiant à l'UTT)

**Version 1.5 :** Ajout du niveau « Rome Antique » → **Décor :** Arène de gladiateurs ; **Ennemis :** dieux, cerbère, gladiateurs ; **Boss final :** Zeus ; **Obstacles :** trous, éclairs de Zeus qui tombent du ciel ; **Objets :** Notes de musique ; **Musique du blind test :** ? (Remix ?) ; Ajout des différentes notes de musique donnant un score différent et des pouvoirs au personnage

**Version 1.6 :** Ajout du niveau « Crise du COVID » ; ajout des pouvoirs : passer à travers les tiles, autodestruction des ennemis présents sur la scène...

**Version 1.7 :** Ajout d'une seconde langue du jeu (français), Ajout du deuxième personnage (Alex)

**Version 1.8 :** Ajout du niveau « Renaissance »

**Version 2.0 :** Le produit final !