

Sujet : transmettre le développement du jeu vidéo dans le  
temps.  
moteur : phaser

Une scène par moment d'histoire choisi et niveau en lien avec le jeu présenté.

7-8 scènes + introduction + générique de fin

Space War : déplacement libre mais lent +tir

Pacman : labyrinthe avec de l'argent à récupérer pour plus tard

Donkey Kong : platformer + esquive en récupérant encore de l'argent fictif

Pokemon like : énigme d'arène avec une mécanique spéciale à réutiliser de + en + difficile / combat a la fin ( victoire +argent / défaite -argent )

retro-planning :

lundi après-midi : retro-planning début de créations d'assets

mardi matin : début du code sur phaser

mardi après midi : code phaser + assets

mercredi : code phaser + assets

jeudi : test + ajustement de bug

vendredi : préparation des dossiers de rendu

Pitch : jeu en solo pour découvrir ou redécouvrir l'histoire du jeu vidéo à l'aide de mini-jeux représentant les différentes époques ( de 1960 à 2010) +- importantes du jeu vidéo.

**ETANT DONNÉ MON NIVEAU MINABLE EN CODE JE VOUS EST DONC MIS LES ASSETS QUE J'AI REALISER.**