

I – CONCEPTION

Lever l'incertitude sur la rentabilité du jeu qui sera développé

- ▶ Type de jeu (plateforme, action-aventure, cartes, etc.)
- ▶ Histoire
- ▶ Direction artistique
- ▶ Public cible
- ▶ etc.

I – CONCEPTION

Découverte de l'idée de départ et du concept initial basé sur une licence, un événement, une nouvelle technologie, etc.

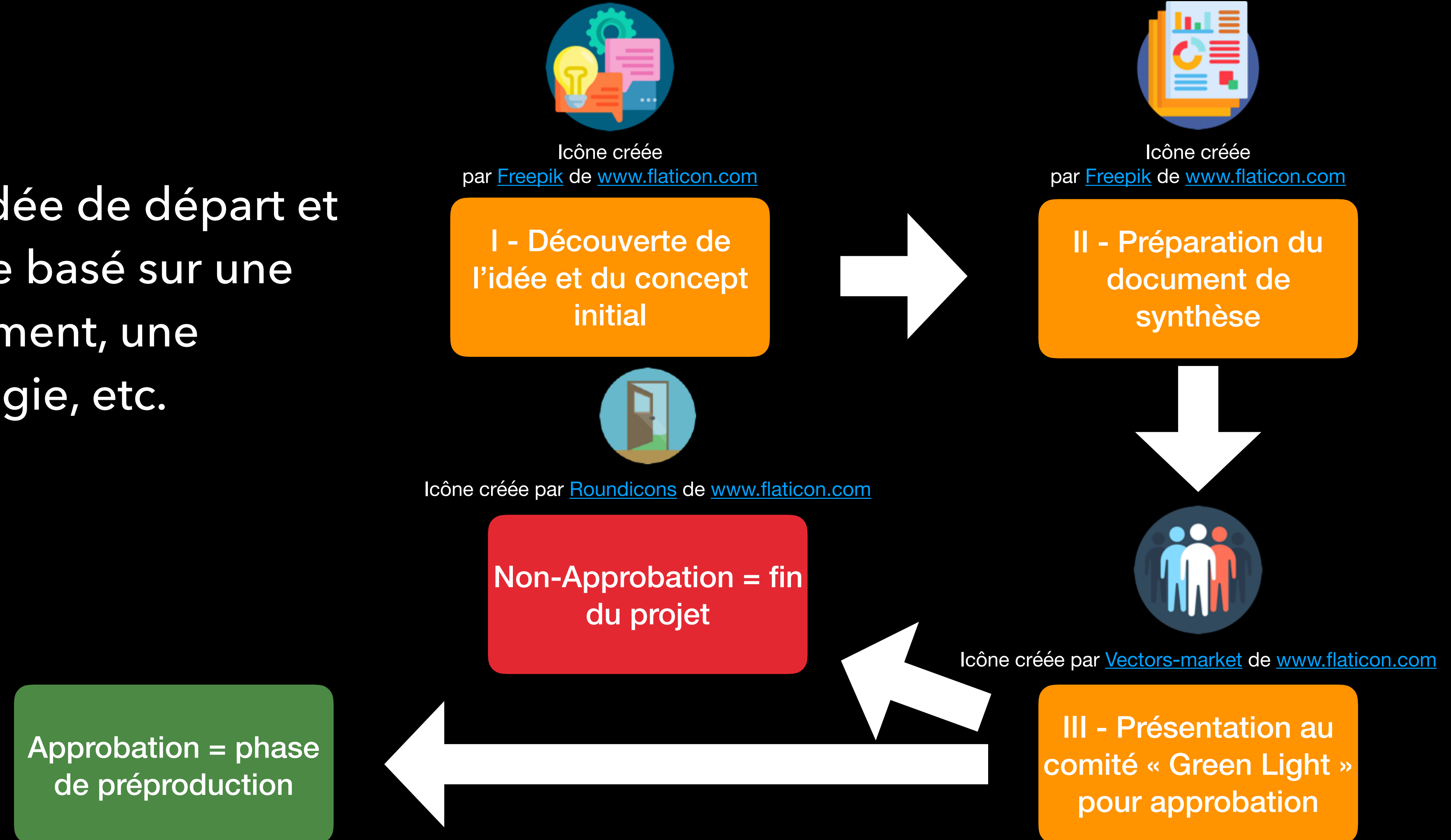


Diagramme des étapes clés de la phase de conception