

II - PRÉPRODUCTION

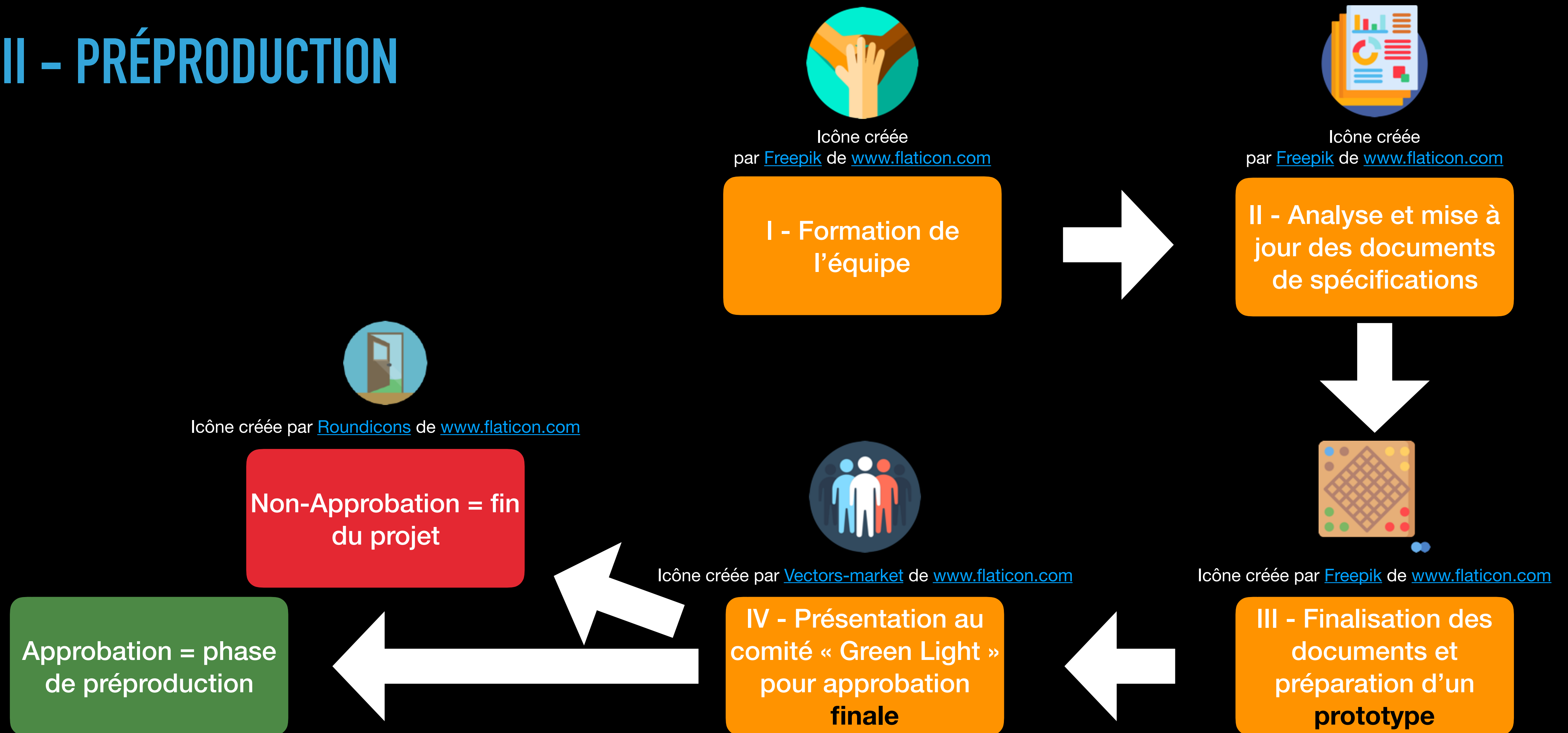


Diagramme des étapes clés de la phase de préproduction

II – PRÉPRODUCTION

Le document de conception (« Game Design Document » GDD)

- ▶ Document de **communication** [[6](#)]
- ▶ Décrit le jeu à l'équipe chargée de le développer
- ▶ Indique de façon formelle et non ambiguë le gameplay et mécaniques de jeu, la structure des niveaux, les interfaces, l'histoire et les personnages, etc.