

CONCLUSION

- ▶ Concevoir et développer un jeu est un processus très risqué
- ▶ Il y a beaucoup d'incertitude
- ▶ Il n'y a pas de recette miracle qui garantit le succès d'un jeu
- ▶ Il y a toute une méthodologie à appliquer pour maximiser les chances de succès
 - ▶ Méthodologie agile
 - ▶ Réutilisabilité est un mode de vie

LECTURES COMPLÉMENTAIRES

- ▶ The cost of games, Raph Koster, https://www.gamasutra.com/blogs/RaphKoster/20180117/313211/The_cost_of_games.php (en anglais)
- ▶ Conducting a Project Postmortem, Steve Pavlina, <http://archive.gamedev.net/archive/reference/business/features/postmortem/index.html> (en anglais)
- ▶ Post Mortem: « De Evolution à little Big Society », <http://conquerirlemonde.com/blog/2009/02/25/post-mortem-de-evolution-a-little-big-society/>
- ▶ Postmortem: Pinball-RPG hybrid Rollers of the Realm, Sean Thompson, Tony Walsh, Ericka Evans, David Evans, http://www.gamasutra.com/view/feature/233340/postmortem_pinballrpg_hybrid_.php (en anglais)
- ▶ Student Postmortem: SCAD's Project Loyola Alternate Reality Game, Jeff McNab, http://www.gamecareerguide.com/features/525/student_postmortem_scads_project_.php (en anglais)