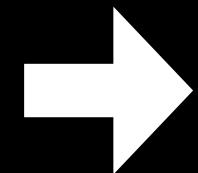
## II - PRÉPRODUCTION



Icône créée par <u>Freepik</u> de <u>www.flaticon.com</u>

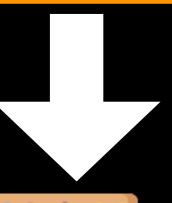
I - Formation de l'équipe





Icône créée par <u>Freepik</u> de <u>www.flaticon.com</u>

II - Analyse et mise à jour des documents de spécifications





Icône créée par Freepik de www.flaticon.com

III - Finalisation des documents et préparation d'un prototype



Icône créée par Roundicons de www.flaticon.com

Non-Approbation = fin du projet

Approbation = phase de préproduction





Icône créée par <u>Vectors-market</u> de <u>www.flaticon.com</u>

IV - Présentation au comité « Green Light » pour approbation finale

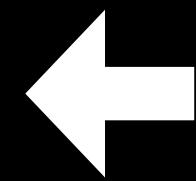


Diagramme des étapes clefs de la phase de préproduction

## 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.