

## PRINCIPAUX PROBLÈMES

Beaucoup d'**incertitude**

- ▶ Choix de conception (gameplay, histoire, DA, etc.)
- ▶ Code et choix techniques
- ▶ Éléments esthétiques (modèle 2/3D, sons, musiques, etc.)
- ▶ Marketing
- ▶ Autres facteurs

## PRINCIPAUX PROBLÈMES

- ▶ Créer un jeu n'est pas comme construire une maison ou assembler un puzzle
- ▶ Chaque jeu est une combinaison unique de différents éléments
- ▶ Faire un jeu est comme créer une nouvelle recette de cuisine à plusieurs
- ▶ On peut toujours sortir un plat, mais comment s'assurer que celui soit bon