**Hoe werkt het proces van het idee van een game tot de publicatie van een game?**

* Inleiding
* Hoe wordt het idee bedacht
  + Bij een bedrijf
  + Bij mij
  + Vergelijking
* Hoe stel je een goed Aanpaks-Plan op?
  + Bij een bedrijf
  + Bij mij
  + Vergelijking
* Het Plan van Aanpak maken
  + Bij een bedrijf
    - Singleplayer
      * Storyline
      * Al bepalen of er nog een deel komt?
      * Gebaseerd op …/origineel?
    - Multiplayer
      * Hoeveelheid DLC
      * Hoeveelheid Maps
      * Hoe veel tijd in balanceren?
      * Level-systeem?
      * Upgrade-Systeem?
    - Kostenopgave
    - Personeel
    - Geheimhoudings voorzorgmaatregelen
    - Programmeer taal
    - Juridische aanpak
    - Teamindeling
      * Aparte teams voor Multiplayer/Singleplayer?
    - Chain of Command
    - Welke Platforms?
      * PC
      * Xbox
      * PS3
      * Handheld?
      * Toekomstige Consoles?
  + Bij mij
    - Singleplayer
    - Multiplayer
    - Programmeertaal
    - Welke Platforms?
  + Vergelijken
* Grafische Objecten Creëren
  + Bij een bedrijf
    - Welke Software gebruikt men?
    - Samenwerking
    - Stijl-Aanpak
      * Eigen stijl of voorgeselecteerde stijl?
  + Bij mij
  + Vergelijken
* Programmatie
  + Bij een bedrijf
    - Multiplayer
    - Singleplayer
    - Engine (De motor die het aandrijft)
      * gebruiken ze vaak dezelfde engine?
      * gebruiken ze meerdere engines?
      * Apart voor multiplayer/Singleplayer?
    - Menu’s
    - Scores
    - Natuurkundig alles laten kloppen
      * Gebruiken ze natuurkundigen?
      * Moet de programmeur een natuurkundig achtergrond hebben?
      * Leert men dit bij de opleiding informatica?
    - Debuggen
      * Programmeur vrij om te doen zolang er een goed eindproduct komt, of moet dit volgens plan?
    - Samenwerking?
      * Is dit opgedeeld in kleine teams?
        + Debuggen
        + Engine
        + Menu’s
        + Etc.
      * 1 Groot team die telkens op 1 onderdeel focussen?
    - Regelementen
      * Is het plan van programmatie al helemaal uitgewerkt en moet de programmeur dit alleen vertalen naar taal die de computer verstaat of mag hij in overleg nog aanpassingen aanbrengen?
    - Deadlines
  + Bij mij
    - Engine
    - Menu’s
    - Score-Systeem
    - Singleplayer
    - Multiplayer
    - Debuggen
  + Vergelijken
* Testen
  + Bij een bedrijf
    - Alpha
      * Hoe bepalen van testers
        + Een bedrijf inhuren?
        + Vrienden en Familie?
        + Combinatie?
      * Waar te testen
        + Bij de studio van de game zelf?
        + Kopies uitdelen?
        + Lekkingsgevaar
      * Feedback
        + Verzamelen
        + Prioriteiten stellen
        + Verwerken
    - Beta
      * Open Beta/Gesloten Beta?
        + Gesloten Beta

alleen voor Alpha-Spelers?

speelbaar voor betaling?

speelbaar als je andere game hebt?

Speelbaar als je member bent van nieuwsletter/club

* + - * + Open Beta

Hoe gelimiteerd?

Hoe feedback ontvangen?

* + - * Feedback
        + Verzamelen
        + Prioriteiten stellen
        + Verwerken
  + Bij mij
    - Hoe?
    - Wie?
    - Wat te doen met de verzamelde feedback?
  + Vergelijken
* Publicatie
  + Bij Bedrijf
    - Campagne
    - Bepalen van release datum
    - Beta
      * Campagne
      * Bepalen van release datum
    - Hoe groot wordt de release?
    - Pre-release Events?
    - Pers
      * Demo laten zien
      * Demo laten spelen
    - Demo
      * Wel of niet?
      * Na of voor publicatie?
    - Copyright/Patenten?
  + Bij mij
    - Prijsbepaling
  + Vergelijken.
* Na-publicatie
  + Bij Bedrijf
    - Campagnes
    - Prijsverlagingen
    - Uitbreidingen
    - Updates
  + Bij mij
    - Updates
  + Vergelijken
* Conclusie
* Bronnen & Bijlagen