

Game design document

1. Gheist extraction
 - a. Quelles sont les sources d'amusement de mon jeu ?
 - b. Quels sont d'autres jeux qui partagent ces sources d'amusement ?
2. Réflexion sur la vision
 - a. Qu'est-ce que j'ai compris que les autres n'ont pas compris ?
 - b. Trouver une vision forte
3. Gameplay

Chaque élément de gameplay doit suivre le Gheist extraction et la vision

 - a. Game loop
 - b. Dynamiques de core gameplay
 - c. Gameplay détaillé et level design
 - d. First user experience (ce qu'il faut pour que le joueur ne soit pas perdu au début)
 - e. Plateforme cible
4. Story (suivre le game design)
 - a. Thème
 - b. Personnages
 - c. Histoire
5. Graphisme
 - a. Mood board (Chaque chose doit être référencé à plusieurs jeux déjà existant)
 - b. Vision graphique propre au projet
6. Plan de production (établir le contenu (tâches Epic et subdivision de celle-ci) – cout en temps et argent)
 - a. Prototype
 - b. Vertical slice
 - c. Projet final
7. Ressources recherchées
 - a. Qu'est-ce que j'ai pour terminer l'étape de production
 - b. Qu'est-ce qu'il me manque pour terminer l'étape de production
 - c. Réflexion (est-ce que j'ai vraiment besoin de ce qu'il me manque et est-ce que j'utilise bien tout ce que j'ai ?)
 - d. Comment acquérir ce qu'il me manque
8. Pitch
 - a. Phrases clés
 - b. Story telling/analogies
 - c. Elevator pitch
 - d. Pitch de 1 minute
 - e. Pitch de 5 minutes (Prezi)
9. Commercial
 - a. Quel est mon produit, comment je le vends ? (Remise en question en permanence)
 - b. Quels sont mes couts ?
 - c. De combien j'ai besoin ? (Invest plan)
 - d. Business plan