

FEUILLE DE ROUTE

CREATION

1ERE ETAPE

- Synopsis et concept
- Mécaniques de jeu
- Des personnages, du monde
- Savoir quelle technologie utiliser (ex : Unity)
- Maquettes / Level Design / Réalisation de la carte
- Contrôles du jeu (manette, clavier, écran,...)

> **Rédaction du cahier des charges (optionnel, moins utilisé qu'avant)**

PROGRAMMATION

3EME ETAPE

- Interface graphique
- Scripts
- ... Tout ce dont vous avez besoin

DESIGN

2EME ETAPE

- Graphiques (comprend : l'interface, l'univers/décor, les personnages, objets,...)
- Musique
- Sons (bruit avec l'environnement,...)

MARKETING

4EME ETAPE

- Réaliser un **plan de marketing** (les objectifs, l'audience visée, comment vous allez distribuer le jeu, comment vous allez le promouvoir,...)
- **Hébergement** d'un site web (suggestion : OVH pour l'hébergement, et Wordpress pour la plateforme)
- Réalisation d'un **trailer** et captures d'écran
- Dossier/Kit de **presse**
- Création des comptes pour **les réseaux sociaux**
- **Promotion** et publicité : sur les réseaux sociaux, démarcher la presse et/ou des youtubeurs,...

FEUILLE DE ROUTE

ALPHA / BETA

5 ET 6EME ETAPE

- Trouver des testeurs
- Test
- Fixer les bugs

DISTRIBUTION

7EME ETAPE

- Réfléchir à un prix du jeu
- Proposer une démo ?
- Proposer le jeu sur steam greenlight,
- ...
- Vendre le jeu

FIN DE PROJET

8EME ETAPE

- Réfléchir à ce qui aurait pu être mieux fait, faire un postmortem.