Étape de production de jeux-vidéo

1. Prototype : mécanique principale (pour les tester), petit pourcentage de mécanique secondaires (c’est pour un exemple qui permet de tester la mécanique principal), gameplay gym (c’est une pièce d’un jeu ou on peut tester les mécaniques) (GPI : gameplay ingrédient).
2. Alpha : Toutes les mécaniques principales (fonctionnelles), toutes les mécaniques secondaires, système de jeu (ajuster le son, l’inventaire, le menu, les mécaniques sont ce que je joueur fait, le système est ce qui est derrière -> changer la langue, check point), intégration des assets, toute le UI (pas foncièrement beau), level
3. Béta : content complete (Il manque pu rien), il y a encore du polish et du débogage
4. Release Candidate : Débugge, polish
5. Gold : si le bug n’est pas un show stopper (le jeu n’est pas jouable à cause d’un bug), on débugge pu. Sinon on sort le jeu avec les bugs. Si on corrige, c’est risqué, on peut casser le jeu avec la modification.

Outil et documentation