* Bombardeo de ideas, idea atractiva para convertir en un juego
* Descripción concreta del juego entero un poco por encima
* Viabilidad, comercio
* Buscar juegos similares y analizarlos, ver qué los hace divertidos
* Desarrollo de la idea, mecánicas, controles, niveles, progresión, estética, interfaz, inventario, duración, plataforma, input device, online.
* Roles , asignación a cada miembro
* GDD (Game Design Document), claridad de ideas documentadas en 1 lugar
* Enfocar el diseño al primer Demo
* La demo es prueba de concepto, tiene que abarcar un prototipo de la idea principal y verificar que efectivamente ande.
* Realizar prototipos de mecánicas cutres visualmente
* Versión Demo final, versión reducida del juego completamente funcional que demuestre lo que será. Tiene que convencer el juego en esta instancia.
* Financiación
* Trailer y wishlists
* Indie, publicar demo
* Actualizar GDD
* Producción: Plan de producción para el juego final
* Idea clara de cuánto queda y cuánto costará, calendario y plazos y margen.
* Crear versión alpha del juego, se puede jugar desde el principio hasta el final la ruta principal. Sesiones de testeo.
* Versión Beta, versión casi terminada en busca de bugs y pulir detalles.
* Marketing de lanzamiento.
* Pulir la beta hasta convertirla en la versión final
* Trailer final
* Lanza el juego
* Post Producción: checkear para futuros bugs y contenido extra