1. Pré-Production
   1. Division des taches
   2. Priorisation des taches
   3. Validation technologique et design
   4. Backlog des tâches (Les tâches pour la prochaine étape)
2. Gameplay Gym -> Prototype
   1. Mécaniques de bases
   2. Mécaniques essentielles
   3. Création d’un niveau de base (Box modeling et métriques -> proportions)
   4. Feedback (Action -> Réaction)
   5. Un aperçu des mécaniques secondaires (Mario = le champignon rouge)
3. Alpha
   1. UI de base
   2. Première passe de son
   3. Ajout de mécaniques secondaires
   4. Flot de jeu
   5. Premier niveau
4. Beta
   1. Features complete
   2. Flot de jeu complet (Navigation)
   3. UI final
   4. Experience complète (Contenu de jeu)
   5. Deuxième passe de son
5. Release candidate
   1. Produit final prêt à approbation (Client ou publisher)
   2. Passe visuel final
   3. Passe de son final
   4. Expérience final
6. Gold
   1. Absence de bug majeure (Show stopper ou game breaking bug)