1. **Game concept**
   1. **Introducción** (breve descripción del tipo de juego y de qué trata).
   2. **Background** (por qué decidimos hacer este juego).
   3. **Descripción** (de qué trata el juego brevemente).
   4. **Key features** (elementos clave de nuestro juego, USPs).
   5. **Género** (en qué género lo enmarcamos principalmente y por qué).
   6. **Plataforma**.
   7. **Concept art** (incluir algunos concepts destacados).
2. **Mecánicas de juego**
   1. **Core Gameplay**
   2. **Game Flow** (análisis del Flow del juego)
   3. **Personajes** (descripción de los personajes principales, fichas de personaje)
   4. **Enemigos** (descripción de los enemigos) \*Podemos dividir la tabla en la que incluimos todos los enemigos con sus características.
   5. **Elementos de gameplay** (propiedades y concepts, con subapartados para cada uno: pociones, podemos incluir una tabla comparativa entre ellas, diario, llaves…)
   6. **Física y estadísticas** (descripción del movimiento y combate del personaje y de los enemigos)
   7. **Inteligencia artificial** (descripción del comportamiento de los enemigos)
   8. **Controles del jugador** (descripción de los controles por defecto).
3. **Interfaz**
   1. **Diagramas de flujo** (diagramas que muestran el flujo entre pantallas)
   2. **Mockup de las pantallas**
   3. **Pantallas**
4. **Arte**
   1. **Objetivo** (descripción general del arte y su intencionalidad).
   2. **Arte 2D** (elementos de arte realizados en 2D).
   3. **Arte 3D** (elementos de arte realizados en 3D).
5. **Música y sonido**
   1. **Objetivo** (descripción general del audio del juego y su intencionalidad).
   2. **Música** (descripción de la música, tabla de música por zonas).
   3. **Efectos de sonido** (descripción de los efectos de sonido, tabla de efectos incluidos).
6. **Historia**
7. **Level overview** (descripción de las zonas del nivel, por qué se han elegido estas zonas, referencias de inspiración, bocetos y esquemas de los mapas…)
   1. **Tutorial**
   2. **Puzles**
8. **Análisis de mercado**
   1. **Target** (descripción del público objetivo al que se dirige nuestro juego, estadísticas de ventas).
   2. **Competencia** (análisis de otros juegos similares en cuanto a género y público objetivo, estadísticas de sus ventas, claves de su éxito o fracaso, comparativa con ellos, USP).
9. **Desarrollo**
   1. **Equipo** (descripción del equipo de trabajo, background de cada uno, roles).
   2. **Planificación** (descripción de la planificación temporal, metodología de trabajo SCRUM, gráfica).
   3. **Plan de negocio** (lo veremos más adelante, viabilidad, riesgos, tiempos y costes de producción, búsqueda de fuentes de financiación…).
   4. **Publicación** (descripción de la estrategia de publicación, lo veremos más adelante).
10. **Marketing** (descripción de las estrategias de marketing para nuestro juego, hablaremos de ello más adelante y completaremos este apartado, si es necesario, con más subapartados como página web, eventos, kickstarter…)
11. **Bibliografía**