1. **Title Page**

1.1. Game Name – Perhaps also add a subtitle or high concept sentence.

1. **Game Overview**

2.1Game Concept

2.2 Genre

2.3 Target Audience

2.4 Game Flow Summary – How does the player move through the game. Both through framing int erface and the game itself.

2.5 Look and Feel – What is the basic look and feel of the game? What is the visual style?

1. **Gameplay and Mechanics**

3.1 Gameplay

3.1.1 Game Progression

3.1.2 Mission/challenge Structure

3.1.3 Puzzle Structure

3.1.4 Objectives – What are the objectives of the game?

3.1.5 Play Flow – How does the game flow for the game player

3.2. Mechanics – What are the rules to the game, both implicit and explicit. This is the model of the universe that the game works under. Think of it as a simulation of a world, how do all the pieces interact? This actually can be a very large section.

3.2.1 Physics – How does the physical universe work?

3.2.2 Movement in the game

3.2.3 Objects – how to pick them up and move them

3.2.4 Actions including whatever switches and buttons are used, interacting with objects, and what means of communication are used

3.2.5 Combat – If there is combat or even conflict, how is this specifically modeled?

3.2.6 Economy – What is the economy of the game? How does it work?

3.2.7 Screen Flow -- A graphical description of how each screen is related to every other and a description of the purpose of each screen.

3.3 Game Options – What are the options and how do they affect game play and mechanics?

3.4 Replaying and Saving

3.5 Cheats and Easter Eggs

4. Story, Setting and Character

4.1  Story and Narrative – Includes back story, plot elements, game progression, and

Cuts cenes. Cut scenes descriptions include the actors, the setting, and the storyboard or script.

4.2 Game World

4.2.1 General look and feel of world

4.2.2 Areas, including the general description and physical characteristics as well as how it relates to the rest of the world (what levels use it, how it connects to other areas)

4.3 Characters. Each character should include the back story, personality, appearance,

animations, abilities, relevance to the story and relationship to other characters

**5. Levels**

5.1 Levels. Each level should include a synopsis, the required introductory material (and how it is provided), the objectives, and the details of what happens in the level. Depending on the game, this may include the physical description of the map, the critical path that the player needs to take, and what encounters are important or incidental.

5.2 Training Level

**6.Interface**

6.1 Visual System. If you have a HUD, what is on it? What menus are you displaying? What is the camera model?

6.2 Control System. How does the game player control the game? What are the specific

Commands?

6.3 Audio, music, sound effects

6.4 Help System

**7. Artificial Intelligence**

7.1 Opponent and Enemy AI – The active opponent that plays against the game player and therefore requires strategic decision making

7.2 Non - combat and Friendly Characters

7.3 Support AI -- Player and Collision Detection, Pathfinding

**8. Technical**

8.1 Target Hardware

8.2 Development hardware and software, including Game Engine

8.3 Network requirements

**9. Game Art – Key assets, how they are being developed. Intended style.**

Página de título (Introducir aquí el logo del juego)

El subtitulo debe de ser llamativo y corto

**2 – Game Overview**

**Concepto de juego**

“Nombre del juego” es un videojuego de genero RogueLike Multijugador, en el cual tomas el papel de unos aventureros que buscan explorar una inmensa mazmorra. Los jugadores deberán de trabajar juntos para superar todos los retos que ofrecen los niveles y conquistar la mazmorra. Los jugadores podrán moverse libremente en el nivel moviéndose por todas las salas, ya sea acompañados o completamente solos. Cada vez que se comience una partida nueva, los niveles se generaran de manera aleatoria, así como sus enemigos, puzles, recompensas y jefes.

**Genero**

RogueLike 2D Multijugador

**Audiencia**

Jóvenes de entre 18 a 34 años no casuales que disfruten los videojuegos de mazmorras y jugar con sus amigos o con compañeros.

**Flujo del juego**

Splash Screen mostrando el logo personal o del equipo

Menu principal: Este será el main hub del juego, aquí los jugadores tendrán acceso a distintas opciones y siempre se retornará aquí.

Customizacion de personaje: En este menú podrá editar a su personaje.

Configuracion: Aquí se encontrarán las opciones generales del juego, desde los gráficos, sonido, idioma, etc.

Jugar: Este menú contara con tres opciones, además de la de regresar.

Crear partida: Esta opción existe para que una persona pueda crear una partida, elegir el mapa y el límite de jugadores

Unirse a una partida: En esta opción el jugador podrá unirse a la partida de un amigo

Unirse a partida desconocida: Esta opción esta para poder unirse a la partida de otra persona que este buscando jugadores, son salas abiertas.

Juego: Dentro de la partida el jugador tendrá acceso a un menú en el cual muestra el mapa, las estadísticas personales, el estado de los demás jugadores, además de acceso al menú de configuración y al botón de salir.

**Look and Feel:**

El videojuego tiene una estética de caricatura sencilla al estilo Among Us. La perspectiva es Top Down, así que los personajes se verán como los personajes de los juegos de Pokémon. Los niveles también serán estilo caricatura, pero tendrán cierto nivel de detalle que los hará apelable a la vista. Además, el juego contara con bastantes efectos para que se sienta dinámico, divertido y vivo.

**Información**

https://www.reddit.com/r/roguelikes/comments/6cbup3/roguelike\_gamers\_demographics\_survey/