* Resumen ejecutivo: una breve descripción del juego, su temática, género, jugabilidad y público objetivo.
* Jugabilidad: una descripción detallada de la jugabilidad, mecánicas, controles, objetivos, progresión y niveles del juego.
* Historia y personajes: una descripción de la trama del juego, los personajes principales, antagonistas, NPCs, la ambientación y el mundo en el que se desarrolla.
* Arte y audio: una descripción del estilo artístico del juego, los personajes, escenarios, animaciones, efectos visuales, música y efectos de sonido.
* Interfaz de usuario: una descripción de la interfaz de usuario, los menús, el HUD y la experiencia de usuario.
* Tecnología: una descripción de las plataformas para las que se desarrollará el juego, los motores de juego y herramientas utilizadas, así como las necesidades de hardware y software.
* Planificación de producción: un cronograma de producción detallado que incluye fechas de inicio y finalización de las etapas de desarrollo, la asignación de tareas y el presupuesto del proyecto.
* Marketing y distribución: una descripción de la estrategia de marketing, canales de distribución, estrategias de monetización y el público objetivo.
* Equipo de desarrollo: una lista del equipo de desarrollo, incluyendo sus roles y responsabilidades en el proyecto.
* Licencias de assets: Los assets son elementos como imágenes, sonidos y música que se utilizan en el juego. Es importante asegurarse de tener las licencias necesarias para utilizarlos y evitar problemas legales. Se pueden adquirir en sitios web de recursos gráficos y sonoros que ofrezcan contenido con licencia de uso comercial.
* Prohibiciones: Es importante conocer las leyes y regulaciones locales y nacionales para evitar prohibiciones o sanciones. Por ejemplo, en algunos países puede haber restricciones sobre contenido violento o inapropiado para ciertas edades.
* Planificación de mantenimiento