Página 1: Página de presentación

En esta página debes incluir elementos que presentan al juego formalmente. Comienza con el título del juego, preferiblemente con un logo o una gráfica (no debe ser final) y la plataforma de despliegue (consola, móviles, web). También debes incluir el tipo de juego que se está haciendo, el género, el público objetivo y, sobre todo, la clasificación ESRB. Es importante incluir la flecha en que piensan lanzar el juego, en particular si es un documento de un proyecto que ya está financiado o en marcha.

1. Título del juego
2. Tipo de juego (en nuestro caso, vamos a hacer un platformer 2D)
3. Público objetivo y ESRB
4. Fecha de lanzamiento
5. Logo del juego (así sea temporal)

Página 2: Esbozo del juego

En este punto debes incluir unos pequeños párrafos sobre la historia (inicio, mitad, y final) mencionando la ambientación del juego, los personajes, el conflicto. La descripción de jugabilidad en este punto debe ser general, dando una breve idea de cómo debe ser el flujo del juego y cuáles son las condiciones de victoria y derrota.

1. Resumen de la historia del juego (si aplica)
2. Flujo del juego
   1. ¿Cuáles son los entornos del juego?
   2. ¿Qué retos va a encontrar?
   3. ¿Cómo es la progresión?
   4. ¿Cuál es la condición de victoria y derrota?

Página 3: Flujo de juego

Describir cómo el jugador/personaje crece a medida que los retos se incrementan. ¿Cómo esta progresión se conecta a la historia? Brevemente explica cómo funcionan los sistemas del juego (puntos de experiencia, dinero, puntaje, coleccionables) y qué es lo que el jugador gana a medida que crece (habilidades, armas).

1. ¿Cómo progresa el jugador en el juego?

Página 4: Personajes y controles

Ahora debes responder ¿quién es el personaje que controla el jugador?, ¿cuál es su historia?, ¿qué puede hacer que lo hace único/especial?, ¿el jugador puede hacer varias acciones (manejar, disparar, saltar, etc.)? Es muy útil incluir un mapa de los controles que quieres que el jugador tenga (importante saber cuál es la plataforma de despliegue).

1. Arte de concepto
2. Background de los personajes
3. Personalidad

Página 5: Jugabilidad y elementos específicos de la plataforma

¿Qué tipo de jugabilidad va a tener el jugador en tu juego (manejar, disparar, saltar, correr, caminar)?, ¿a qué género pertenece el juego? La secuencia del juego es dividida de qué manera: ¿por niveles?, ¿por rondas?, ¿por narrativas/capítulos?

Si el juego tiene varios mini-juegos, haz una lista de ellos y escribe pequeñas descripciones de cada uno. Puedes listar los elementos únicos de venta y detallarlos en este punto.

Los diagramas son muy útiles para ilustrar conceptos del juego. ¿Qué elementos del juego son únicos y hacen uso del hardware de la plataforma de despliegue (memoria necesaria, pantalla táctil, varias pantallas, etc.)?

1. ¿Qué emociones se evocan en el juego?
2. Controles básicos, dependiendo de la plataforma de despliegue

Página 6: Mundo de juego

¿Dónde ocurre la jugabilidad? Haz una lista de los entornos que el jugador va a visitar, con pequeñas descripciones. ¿Cómo se atan a la historia?, ¿qué animo está siendo evocado en cada uno de los mundos?, ¿cómo se conectan?, ¿son lineales, semilineales, o no lineales? Incluye un diagrama del flujo que ilustre sencillamente cómo el jugador navega el mundo.

1. Imágenes que describen el mundo
2. ¿Cuál es el ánimo del juego?
3. ¿Qué música se va a usar?
4. ¿Cómo se conecta el mundo al jugador?

Página 7: Interfaces hombre-máquina

¿Cómo navegar el jugador a través del juego?, ¿qué emociones evoca el juego con sus interfaces?, ¿qué música se usa? Incluye un diagrama sencillo de cómo el jugador navegar a través del juego.

1. ¿Cómo es el flujo de pantallas del juego?
2. ¿Cómo interactúa el jugador con el juego?

Página 8: Mecanismos

Mecánicas de jugabilidad. ¿Qué mecánicas son únicas del juego?, ¿cómo se relacionan con las acciones del jugador?, ¿cómo se usan con los niveles del juego?

Poderes especiales, si aplica. ¿Qué clase de poderes va a obtener el jugador?, ¿cuáles son los beneficios?

1. Mecanismos dentro del juego con los que el jugador interactúa
2. Peligros/Retos
3. Power-ups
4. Coleccionables

Página 9: Enemigos y jefes

Enemigos, si aplica. ¿A qué tipo de enemigos se debe enfrentar el jugador?, ¿qué tipo de ataques tienen? Describe la inteligencia artificial de los enemigos, cómo actúan en el juego, y qué los hace únicos.

Jefes, si aplica. ¿En qué entornos aparecen?, ¿cómo debe enfrentarlos el jugador?, ¿qué obtiene el jugador cuando los derrota?

1. Enemigos
2. Jefes

Página 10: Material extra

¿Cómo se van a presentar las escenas de la historia?, ¿en qué momento aparecen?, ¿aparecen entre niveles?, ¿aparecen al principio y al final del juego? ¿en qué formato serán creadas?, ¿incluye gráficas de computador?, ¿tiene flash?, ¿tiene marionetas?, ¿qué material va a poder desbloquear el jugador?

¿Qué incentivos le van a dar al jugador para volver a jugar el juego?, ¿después de haber jugado una vez su juego, el jugador va a tener otras cosas por las cuales volver a jugarlo?, ¿qué otros juegos pueden competir con su juego?

1. ¿El juego tiene materiales adicionales?
2. Incentivos para volver a jugar el juego