

PORTADA

El mejor arte posible y algún link a un video de gameplay, así como una oración sencilla que describa claramente el juego. Tómate tu tiempo para hacerlo lo mejor posible porque es el filtro para el resto de tu presentación. Igual tiene que estar redactado en el idioma del publisher.

Procura presumir lo más posible el arte de tu título, así como la fuente tipográfica y personajes en el deck, pero cuidando que la prioridad sea la legibilidad de la información. No olvides el logo de tu estudio.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO

Características clave como un poco de la historia, mecánicas, atmósfera, el género, cualquier característica que pueda interesar a la audiencia de tu título. Hazlas en oraciones breves independientes, máximo 5. Recomiendo un par de fotos que tengan que ver con esto.

USP

PUNTOS DE VENTA UNICOS.

Si la característica clave describe el título para que lo entendieramos estos son los puntos mas fuerte de venta, que básicamente son tus diferenciadores. Inspírate en la parte de atrás de la carátula de tus títulos favoritos, o lee el equivalente en tu store favorita, como Steam o Google Play. “Primer título de este género procedural, música compuesta por persona famosa o género no visto comúnmente en juegos, estilo de arte muy original, mecanica combinada como por ejemplo Undertale” por poner unos ejemplos. Mínimo 3, máximo 5.
Recomiendo un par de fotos que tengan que ver con esto.

MODELO DE NEGOCIO

Si es premium no solo es poner pricing, sino justificarlo con productos de calidad o duración similar. Si es freemium, o un modelo híbrido explicar cómo genera dinero. “Con publicidad, suscripción, venta cosmética, venta de más capítulos, etc”.

COMPETENCIA

De forma objetiva quienes son los líderes en este nicho particular que te interesa. ¿Quién es tu audiencia? También cómo tu producto satisface las necesidades de esta audiencia en particular.

ESTADO DE DESARROLLO

De forma breve explicar si existe un prototipo o con que se cuenta hasta el momento y un calendario general no específico con el juego y sus etapas. En caso de que haya interés por parte del publisher posterior a este deck se manda ya un documento más a detalle como el gameplan.

COMPAÑÍA

Historia de la compañía, ¿Es un título debut? ¿Están especializados en un género? ¿Tienen otros títulos? ¿Tienen experiencia con otro publisher?

EQUIPO

Porque tu equipo puede realizar este título. Puede tener fotos de algunos miembros destacados del equipo, sus posiciones, en que juegos o compañías han trabajado y que aportarían en este proyecto. No tiene que ser el equipo completo, pueden ser de 3 a 5 leads del proyecto.

FINANCIAMIENTO

¿Están buscando dinero para el resto del proyecto? ¿Un socio para porteo? ¿Localización? ¿Publicar en China? Especificar las razones por las que te interesa trabajar con este publisher.

CONTACTO

La información suficiente para que vean el sitio web,
correo electrónico, o si tienes más formas de contacto
como redes sociales de la compañía, etc.