**1.Página 1: Página de presentación:**

* Título del juego.
* Tipo de juego (en nuestro caso vamos a hacer un platformer 2D).
* Público Objetivo y ESRB.
* Fecha de lanzamiento.
* Logo del juego (así sea temporal).

**2. Página 2: Esbozo del juego:**

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

**3. Página 3: Flujo de juego:**

* Cómo progresa el jugador en el juego?.

**4. Página 4: Personajes:**

* Arte de concepto.
* Background de los personajes.
* Personalidad.

**5. Página 5: Jugabilidad y elementos específicos de la plataforma**

* Qué emociones se evocan en el juego?.
* Controles básicos dependiendo de la plataforma de despliegue.

**6. Página 6: Mundo de juego:**

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

**7. Página 7: Interfaces:**

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

**8. Página 8: Mecanismos:**

* Mecanismos dentro del juego con los que el jugador interactúa.
* Peligros/Retos.
* Power ups.
* Coleccionables.

**9. Página 9: Enemigos y jefes:**

* Enemigos.
* Jefes.

**10. Página 10: Material extra:**

* ¿El juego tiene materiales extra?.
* Incentivos para volver a jugar el juego.

The Adventures of Fox & Ninja