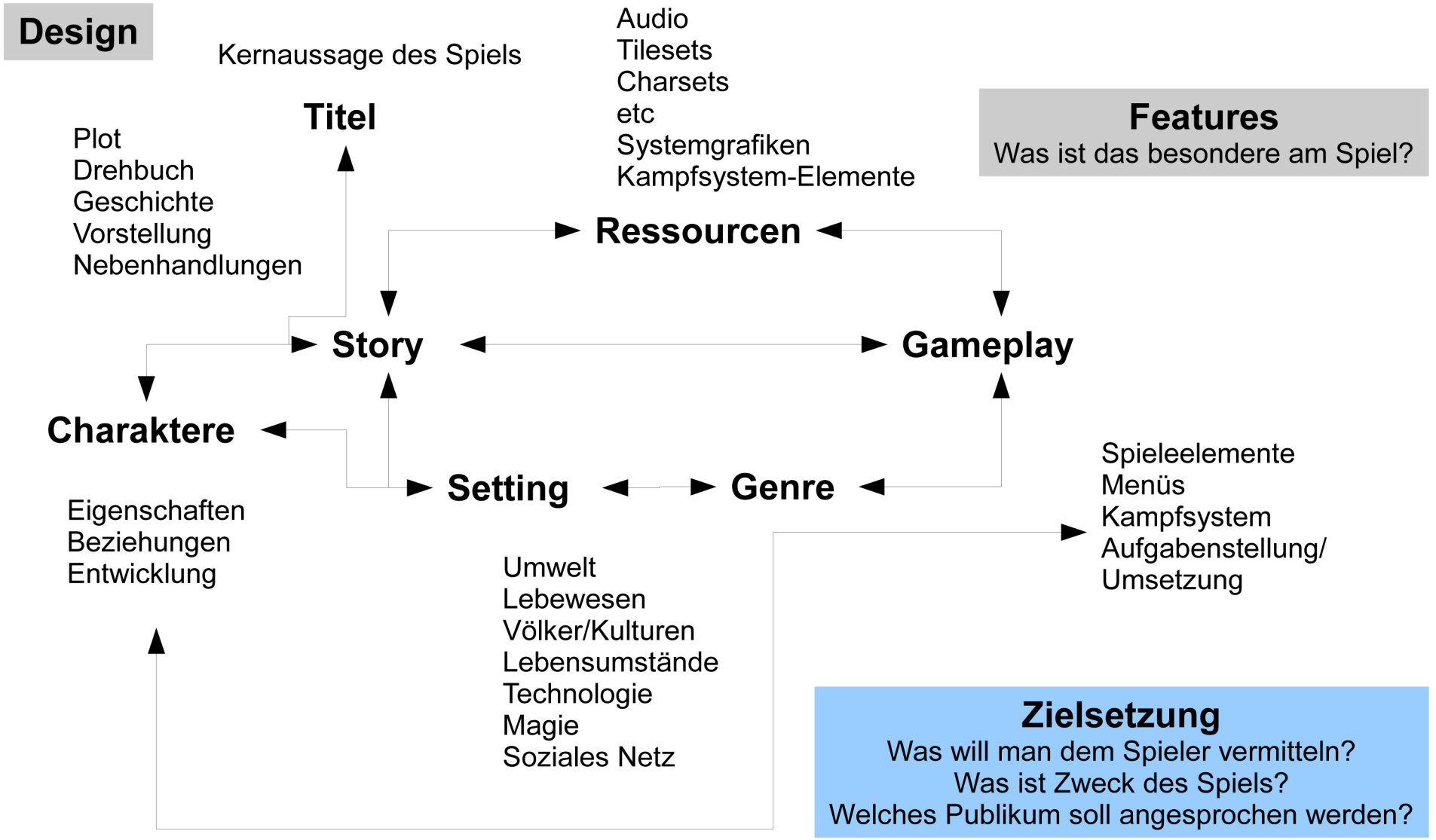
Konzept


Design
Kernaussage des Spiels
Titel
Plot
Drehbuch
Geschichte
Vorstellung
Nebenhandlungen
Audio
Tilesets
Charsets
etc
Systemgrafiken
Kampfsystem-Elemente
Features
Was ist das besondere am Spiel?
Ressourcen
Story
Gameplay
Charaktere
Setting
Genre
Eigenschaften
Beziehungen
Entwicklung
Umwelt
Lebewesen
Völker/Kulturen
Lebensumstände
Technologie
Magie
Soziales Netz
Spieleelemente
Menüs
Kampfsystem
Aufgabenstellung/
Umsetzung
Zielsetzung
Was will man dem Spieler vermitteln?
Was ist Zweck des Spiels?
Welches Publikum soll angesprochen werden?