1. Idee / Vision Statement
   1. Vision des Spiels und den Haupt-Spielmechanismus beschreiben
   2. Spieltyp
   3. Thema, Setting, Story
   4. Warum interessieren sich User für das Spiel?
   5. Stärke des Spiels
2. USPs
   1. 3-5 wichtigsten Kaufgründe
   2. Innovation in Gameplay und Technik
   3. aktive und passive Features
   4. USPs werden beim Pitching-Abnahme vereinbart
   5. dürfen nicht aus den Augen verloren werden
      1. Wie stellt man das Spiel in den Vordergrund?
      2. Differenz zu ähnlichen Spielen?
      3. USPs sind verständlich? Leicht zu merken?
      4. Was ist die Erwartungshaltung von Presse und Spielern?
      5. Was sind Überraschungsmomente?
3. Aufgaben des Spielers und Aufgabenverteilung
   1. Beschäftigung des Spielers
   2. Gibt es verschiedene Spielebenen (Ansichtsebenen)?
   3. Aufgabenverteilung erstellen (Tabelle / Diagramm)
      1. Wieviel Zeit verbringt der Spieler mit welchen Elementen des Spiels
      2. Unterscheiden zwischen Spielbeginn und später

Wichtig für spätere Planung:

* + 1. Bedeutung von Spielefeatures?
    2. Je größer die Bedeutung, desto größer der Entwicklungsaufwand

1. Zusammenfassung des Gameplay
   1. Beschreibung von 60sec Gameplay einer kern-Spielsituation
   2. Detailierter Ablauf
   3. Player-View / Camera-Movement
   4. Was passiert um den Spieler herum? Reaktionsmöglichkeiten
   5. Warum trifft der Spieler welche Entscheidung? Entscheidungsoptionen…
   6. Wie steuert der Spieler?
2. Visuelle Präsentation
3. Spielwelt und Story
4. Kernfeatures
5. Weitere Features
6. Interface (was sieht der Spieler, wie steuert er das Spiel)
7. Spielstruktur
8. Liste aller Spielmodi
9. Zielgruppe und Plattformen
10. Kritische Punkte (womit steht und fällt das Projekt)
11. Teamgröße und Struktur
12. Tools und Middleware
13. Entwicklungszeitrahmen

Neu: Internationale Vermarktung