The High Concept Document

(Based off of concept document created by Ernest W. Adams)

## <TITEL>

### <naam developer>

## Inleiding

<twee regels met de beschrijving van de game>

## Features

* <lijst met features>

## Speler motivatie

<waardoor wordt de speler gemotiveerd om het spel te gaan spelen.>

## Genre

<genre>

## Doelgroep

<wat is de doelgroep van dit spel>

## Mechanics

<welke mechanics zijn er in het spel aanwezig en hoe maakt de speler hier gebruik van>

## Competitie/cooperatie

<welke vorm van competitie en/of cooperatie is er aanwezig in het spel (anders dan voorbeelden!!!)>

## Unique Selling Points

* <een lijst van punten dat dit spel uniek maakt>

## Doelplatform

<waarop zal de game gespeeld worden>

## Ontwerpdoelen

**<**wat is het doel van het ontwerp, wanneer is het ontwerp geslaagd>

## Karakters, verhaal en setting

<zijn er karakters in het spel waar de speler mee speelt en hebben deze karakters een verhaal>