1. **High concept statement**/pitch: 2-3 sentences about what the game is about.

**- One line story –** En mand/kvinde I start 30’erne. Rygtes at have pest. Derfor vil andre slå ham ihjel. Personerne der vil slå ham ihjel er udklædt som plague doctors. Et victoriansk setting. Evt. Venidig’s gader. Han skal flygte fra dem igennem gaderne.

1. **Player’s role**: what is the activity, the (inter)action? What is the player actually going to do? (and why?)  
   - Han går igennem gaderne I venidig og skal undgå at blive fanget. Han skal nå hen til et save place. Hvorefter det så bliver sværer og sværer for hvert saveplace. Han skal kunne hoppe, running jumps, interegere med objekter og kravle på husene.
2. **The genre(s)**: might be a hybrid – explain which features from the different genres it will incorporate  
   - Historisk – The plague /horror – sort hvid
3. **Target audience**: age, gender, geography and expected player types – teenage +, drenge, worldwide.
4. A general summary on how the game will **progress** from the beginning to end: missions or levels, synopsis of the storyline, if the game has one.  
   - Vores figure kommer til et saveplace. Herefter kommer der et tvist I spillet som gør det sværer. Og så skal figuren videre til næste saveplace, hvor han måske har fået nye abilities osv.