GDD(Game design document)

Namen: Ruben Eekhof & Tim Bunk

Klas: ITV1A

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc26950770)

[Features 2](#_Toc26950771)

[Commandos 2](#_Toc26950772)

[Storyline 2](#_Toc26950773)

# Inleiding

Er is iemand vermoord en de speler moet opzoek gaan naar de moordenaar, zijn wapen en de locatie.

# Features

* Graphics
* Meer talig(Nederlands/Engels)
* Minimaal 6 locaties
* De speler kan zich tussen locaties verplaatsen
* Er zijn items te vinden in de kamers
* De speler kan een beperkt aantal items bij zich hebben
* Er zijn 2 eindes een goed einde en een slechte einde
* Het spel bevat een back commando om terug te gaan naar de volgende locatie
* Opslaan en laden van savedata
* Menu
* Spel wordt ingeladen van een bestand
* Je kan met de verdachten praten doormiddel van keywords

# Commando’s

* GO (Naam van)
* QUIT
* HELP
* BACK
* PICKUP/DROP
* ASK
* LOAD/SAVE
* INSPECT
* ARREST

# Storyline

De detective Bruce Caine heeft 4 verdachten aangehouden in een villa ergens in Groningen. Er zijn 4 gedachten aangehouden die op het tijdstip van de moord in de villa aanwezig waren. De eigenaar is vermoord. De tuinman, de kok, de schoonmaakster en zijn vrouw zijn aangehouden en bevinden zich rondom en binnen de villa.

De detective moet op zoek naar de moordenaar en het wapen waarmee de man is vermoord. De detective begint op de locatie van de moord. Hij kan door het onderzoeken van het lichaam er achter komen hoe de moord is gepleegd, en daarmee de dader opsporen. Elke verdachte heeft een aantal motieven om de moord te kunnen plegen:

Vrouw: de erfenis – ze werd betrapt met haar nieuwe vriend en daar ontstond ruzie uit.

Schoonmaakster: ze wed mishandelt – ze werd betrapt op het stelen van geld.

Kok: hij had per ongeluk het eten vergiftigd – de man vond zijn eten niet lekker.

Tuinman: had een woedeaanval omdat de eigenaar de tuin er niet uit vond zien – voor het geld.

Tevens kan de detective elke verdachte aanspreken en hem dingen vragen:

* Waar was je op het tijdstip van de moord?

Mocht de dader dit gevraagd worden geeft hij aan dat hij in dezelfde kamer te vinden was als iemand anders.

* Was er iemand bij jou op het tijdstip van de moord?
* Wie denk je dat hem heeft vermoord?
* Hoe was het contact met de man?
* Hoe gaat het met je?

Er zijn geen vaste vragen vastgelegd dus de speler moet er zelf achter komen wat te vragen. Mocht de speler er niet uitkomen kan er een hint worden gegeven.

De mogelijke aanwijzingen zijn:

* Vingerafdrukken.
* Tijd/Locatie van de verdachte of hun activiteiten op dat tijdstip.
* Moordwapen.
* Het lichaam zelf.
* Vragen stellen aan de verdachten.

Door de villa verspreid zijn er items te vinden. Elk item heeft een gewicht, en kan je inspecteren. Je kan maar een gelimiteerd aantal items meenemen. Dit kan met de commando’s PICKUP en DROP. De volgende items zijn er te vinden in het spel:

* Sleutel voor de man zijn persoonlijke kluis.
* Sleutel van de auto.
* Sleutel van de schuur.
* Mobieltje van de man.
* Moordwapen.
* Boodschappenlijstje.
* Ducktape.

De bovengenoemde items zijn door de villa heen verstopt, de speler moet hierna op zoek. De villa bestaat uit de volgende kamers:

* Keuken: keukenkastje, oven, messenhouder.
* Opslag: kartonnen dozen, een kast.
* Slaapkamer: nachtkastje, kledingkast, dagboek(voor de vrouw).
* Woonkamer: vaas, bankstel, boekenkast, tv meubel.
* Garage: auto, werkbank.
* Tuin: fontein, bosjes, bankje, zwembad.
* Schuur: werkbank, kastje.

De man kan op verschillende manier zijn vermoord zijn:

* Keukenmes – Deze ontbreekt uit de messenhouder in de keuken.
* Blauwe plekken – Er is een heftige worsteling geweest.
* Hamer – De man heeft een grote buil op zijn voorhoofd.
* Vergiftigd – De man lijkt normaal maar heeft gekke uitslag.
* Verdronken – De man is compleet doorweekt.

Als de speler klaar denkt te zijn met het spel kan hij met het commando ARREST de dader aanwijzen en krijgt hij zijn score te zien en hoe hij het had gedaan, en wat dan wel het juiste antwoord was inclusief alle aanwijzingen.