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 bij elke scenario aanwezig:

* Keuken: Messenhouder
* Opslag: duc-tape(oppakbaar)
* Slaapkamer: bed, Mobieltje in kluis(oppakbaar)
* Woonkamer: dood lichaam
* Garage: auto, schuur-sleutel(oppakbaar)
* Tuin: groentetuin
* Schuur: werkbank, vault-key(oppakbaar)

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.

Hints

* Mobieltje met info over de moord
* Doormiddel van vragen
* Dagboek vrouw met info over de moord
* Locatie moordwapen is gelinkt met de locatie waar de verdachten waren op het moment van de moord

Scenario 1:

**De vrouw**

Ze werd betrapt met haar nieuwe vriend en daar ontstond ruzie uit.

Hoe?

Met een keukenmes is hij neergestoken.  
Het lichaam heeft steekwonden.

Clues?

Telefoon: Als ik je nog een keer met een andere zie, dan doe ik je wat!   
Bed: Is rommelig  
Dagboek van de vrouw: Ik hoop dat mijn man er niet achter komt dat ik vreemd ga.

* Hoe was het contact met de man?
* Antwoord: We hadden weinig contact, het ging mij alleen maar om het geld
* Hoe gaat het met je?
* Antwoord: Ik ben geschokkeerd, dit had ik niet verwacht

**Chef**

Brian vond zijn eten niet lekker dus heeft Gordon hem vermoord.

Hoe?

Door vergif in zijn eten te gooien  
De man ziet er groen uit en er ligt kots naast zijn lichaam en rond zijn mond.

Clues?

Het vergif potje

Telefoon: Hoe durf je mijn eten niet lekker te vinden!?

* Hoe was het contact met de man?
* Antwoord: Ik haat het om voor hem te koken maar het verdiende wel goed, hij weet niet wat lekker is. Die stomme ezel!
* Hoe gaat het met je?
* Antwoord: Goed, ik was toch van plan nieuw werk te zoeken

**Schoonmaakster**

Hoe?

Ze werd mishandelt dus heeft zij hem vermoord met een potlood.  
Brian heeft een steekwond in zijn keel

Clues?

De potlood

Potlooddosje met een missende potlood en op het potlooddosje staat de naam van de schoonmaakster(Vianne).  
In de tuin ligt een bebloede potlood  
Verwondingen op haar lichaam omdat ze werd mishandelt

Telefoon: Ik ga onstlagen nemen als je mij blijft mishandelen

* Hoe was het contact met de man?
* Antwoord: Intiem, hij komt vaak iets te dicht bij
* Hoe gaat het met je?
* Antwoord: Het was een vreselijke man maar dit gun je niemand

**Tuinman**

De tuinman had een woedeaanval

Hoe?

Dus hij vermoorde de Brian met een hamer

Brian heeft blauwe plek en heeft een beult op zijn hoofd

Clues?

Potje met kalmerende middelen voor de tuinman(Ernesto).

De hammer lig tin de schuur en de enigste met toegang tot de schuur is Ernesto

Telefoon: Waar zijn VERDOMME mijn pillen? Ik pak je!

* Hoe was het contact met de man?
* Antwoord: We hadden altijd ruzie omdat ik mijn werk niet goed doe volgens hem! Die klootzak!
* Hoe gaat het met je?
* Antwoord: Ik ben nogal boos omdat ik mijn pillen kwijt ben. Die klootzak heeft de dood verdient!

MAP

