**Dokumentation**

Vision Statement

Bei unserem Projekt handelt es sich um einen text-basierten Krimi. Der Spieler findet sich in einem alten Schloss mitten im Nirgendwo wieder um verdeckte Ermittlungen wegen Steuerhinterziehung durchzuführen. Kurz nach seiner Ankunft wird allerdings der Schlossherr Edward Graham tot aufgefunden. Nun ist es am Spieler diesen Mordfall aufzuklären.

Setting

„Mystery of Castle Darkmere“ spielt in einem alten Schloss in den Highlands Schottlands.

Als Highlands wird der nordwestliche Teil Schottlands beschrieben. Die Landschaft besteht zu größten Teilen aus weiten Wiesen, Mooren und Seen, die gelegentlich durch steile Klippen durchbrochen werden. Die Gegend ist nur sehr dünn besiedelt, aber es gibt recht viele alte Schlösser, die (mehr oder weniger) gut in Stand gehalten sind.

Die Highlands waren dem englischen Einfluss weit weniger ausgesetzt als der Rest von Schottland und haben daher viel mehr von ihrer schottischen Kultur und Sprache beibehalten. So gibt es dort auch noch zum Teil Clans, obwohl die englische Regierung viel drangesetzt hat, diese alte Tradition auszurotten. Des Weiteren sind die Highlands für ihren Whisky bekannt.

Game Design

(Interaktion zwischen Spieler und Spiel)

Story

Das Schloss Darkmere hat, neben dem Verstorbenen Edward Graham, noch 4 Bewohner:

Elliot Graham ist Edwards Bruder, 33 Jahre alt und Maler. Er und Edward sind im Schloss Darkmere aufgewachsen - unter der strengen Aufsicht ihrer Eltern, die sie von Kindesbeinen darauf vorbereitet haben eines Tages den Familienbetrieb zu übernehmen. Während Edward nie Probleme damit zu haben schien den Anforderungen der Eltern gerecht zu werden, fühlte Elliot sich in einem Albtraum gefangen. Elliot ist ein Freigeist und Künstler. Er wollte seine Freizeit damit verbringen durch die schönen Parkanlagen zu spazieren und Inspiration für seine nächsten Bilder zu suchen. Stattdessen musste er sich mit Mathematik und Wirtschaftslehre herumplagen.

Da Elliots Noten seinen Eltern nie gut genug waren, schicken sie ihn schließlich auf ein Eliteinternat in der Hoffnung, dass dies ihm den ganzen „Künstlerquatsch“ austreibt. Nach fast einem Jahr auf dem Internat, das für ihn die Hölle auf Erden war, hat Elliot endgültig genug und verlässt die Schule auf eigene Faust. Auch wenn dies bedeutet, dass seine Familie ihn verstößt und er enterbt wird.

Elliot ist daraufhin lange Jahre um die Welt gereist und erst nach dem Tod seiner Eltern in die Highlands zurückgekehrt. Elliot und Edward waren sich nie sehr nah, doch fand Edward die Entscheidung seiner Eltern ihm alles zu vermachten nicht gerecht. Und als Elliot eines Tages wieder vor seiner Tür stand, hat er ihm erlaubt im Schloss zu leben.

Scarlett Graham ist Edwards Tochter, ist 17 Jahre alt und will Musikerin werden. Eines ihrer auffälligsten Merkmale ist ihr feuerrotes Haar, das sie von ihrer Mutter Louisa geerbt hat. Diese war schon immer recht kränklich und kurz nach Scarletts Geburt gestorben. Edward hat den Tod seiner ersten Frau nie verkraftet, was zu einer ziemlich schlechten Beziehung zwischen ihm und seiner Tochter geführt hat. Auch wenn er es Scarlett nie direkt sagen würde, empfindet er es doch als ihre Schuld, dass Louisa tot ist und vor allem jetzt da Scarlett älter ist und ihrer Mutter immer ähnlicher wird, fällt es Edward schwer sie auch nur zu sehen.

Zu der bereits schlechten Beziehung kommt hinzu, dass Scarlett eher nach Elliot kommt und professionell Harfe spielen will. Edward hingegen will, dass seine Tochter in den Familienbetrieb einsteigt und irgendwann vielleicht sogar die Firma übernimmt. Aus diesem Grund hat er auch mit dem Gedanken gespielt, Scarlett auf eben jenes Eliteinternat zu schicken, in dem er und Elliot in ihrem Alter auch waren.

Im Gegensatz zu der schlechten Beziehung mit ihrem Vater steht ihre Beziehung mit Elliot. Er ist wie eine Vaterfigur für sie. Die Vaterfigur, die ihr leiblicher Vater nie sein konnte.

Viola Rose ist die Verlobte von Edward, 33 Jahre alt und Managerin einer Tochterfirma des Familienbetriebs der Grahams. Sie und Edward sind bereits seit 5 Jahren ein Paar, haben sich kürzlich verlobt und sollten einige Tage nach der Ermordung Edwards heiraten. Bereits vor der Verlobung mit Edward war entschieden worden, dass sie Edwards Nachfolger als Leiter des Familienbetriebs werden soll.

Kurz nach der Verlobung hat Viola einen Anruf von einer guten Freundin erhalten. Diese hat von ihrer Verlobung erfahren und entschieden, dass dies ihre letzte Chance ist ihr eine Liebeserklärung zu machen. Während Viola die Gefühle ihrer Freundin nicht unbedingt erwidert, hat diese Liebeserklärung sie doch daran zweifeln lassen, ob es die richtige Entscheidung ist Edward zu heiraten. Da sie jedoch Angst vor Edwards Reaktion hatte, hat sie es bis jetzt herausgezögert mit ihm zu reden.

Viola und Scarlett kommen relativ gut miteinander aus, haben aber fast keinen Kontakt miteinander, da Edward versucht dies mit allen Mitteln zu verhindern. Viola und Elliot hingegen haben keine besonders gute Beziehung. Viola war selbst auch auf dem Eliteinternat und hält Elliot für einen Versager, da er die Schule abgebrochen hat.

Dean ist 25 Jahre alt und arbeitet als Gärtner. Seine Familie besitzt einen Gärtnereibetrieb und stellt schon seit Generationen den Gärtner für die Grahams. Dean ist sehr stolz auf seine Arbeit und darauf, dass er seine Familie so finanziell unterstützen kann. Außerdem macht er seine Arbeit gern und liebt seine Pflanzen über alles. Das einzige was an die Liebe zu seinen Pflanzen vielleicht heranreicht ist seine Zuneigung für Scarlett.

Dean und Scarlett verbringen viel Zeit zusammen in den Gärten des Schlosses, was Edward überhaupt nicht gerne sieht. Er ist überzeugt das Gesindel wie Dean kein angemessener Umgang für seine Tochter ist. Beim letzten Mal als Edward die beiden zusammen erwischt hat, hat er gedroht Dean zu kündigen, wenn er sich nicht von Scarlett fernhält.

Beispielrätsel

Parser

Der Parser verwendet drei Textdateien für seine Datenbank. Je eine für Befehle, eine für Parameter und eine für Attribute. Bei jeder Eingabe in das Textfeld wird überprüft, ob der Input-String ein Wort einer der drei Kategorien enthält. Falls eines gefunden wird, wird die jeweilige ID des Wortes zurückgegeben. Zum Beispiel ist für den Befehl „gehen“ die commandID = 0 und für den Parameter „Schloss“ ist die parameterID = 5. Mit diesen IDs kann das Programm identifizieren, was der Spieler ihm mitteilen will.

Für jede mögliche Interaktion im Spiel gibt es eine ganze Reihe Synonyme, die alle beachtet werden. So kann man zum Beispiel sowohl „reden“ als auch „sprechen“ verwenden, um einen Dialog mit einem der Spielcharaktere zu starten.

Sound

(Bsp. für einen Raum)