**Dokumentation**

Vision Statement

(Grundidee für das Spiel)

Setting

* Highlands
* altes Schloss
* Adelsfamilie

Game Design

(Interaktion zwischen Spieler und Spiel)

Story

(1 bis 1,5 Seiten, ich würde für jeden einzeln die Story + Motive aufschreiben und dann erst ganz zum Schluss den Mord „auflösen“)

* Elliot Graham
* Scarlett Graham
* Viola Rose
* Dean, der Gärtner

Beispielrätsel

Parser

Sound

(Bsp. für einen Raum)