

# NARRATIVE DESIGN

## Eindopdracht - storybible

- Luuk Langenhorst - Nathan Nieuwenhuizen - Rachél Minnebreuker

---



Module: Narrative Design

Docent: Sytze Schalk

Datum van inlevering: 08 - 04 - 2019

# INHOUDSOPGAVE

---

<b>INHOUDSOPGAVE</b>	<b>1</b>
<b>OORSPRONKELIJKE VERSIE</b>	<b>1</b>
SPEL EN SYNOPSIS	1
SCENES	5
Daken van de flatgebouw in de stad	5
In een steegje	7
HIGH TRAFFIC SCRIPT	9
KARAKTER BIOGRAFIE	11
Bob Veenstra	11
DISTRIBUTED MEDIA	11
Kayla Bergen	12
Ronald Arwout Denigher	12
DISTRIBUTED MEDIA	12
THEMA	14
<b>HERSCHREVEN VERSIE</b>	<b>15</b>
SPEL EN SYNOPSIS	15
SCENES	18
Wakker worden van bewusteloosheid	18
In een steegje	20
HIGH TRAFFIC SCRIPT	22
KARAKTER BIOGRAFIE	24

# OORSPRONKELIJKE VERSIE

---

## SPEL EN SYNOPSIS

---

### Rachel's verhaallijn

- Titel/logline  
High Traffic
- Genre  
Action / RPG / Mysterieus / Thriller
- Speelduur  
Zes uur.
- Player role  
Antagonist naar protagonist. Je wordt zonder kennis in het verhaal gegooid.
- Mechanics
  - fixed camera angles
  - Lopen
  - Vechten
  - Sluipen
- Inspiratie Bronnen
  - Persona 5
  - Heavy Rain
  - Hyper Light Drifter

### Synopsis:

De naamloze speler begint zijn verhaal in het midden van een gevecht. Niet wetende waarom, word je door de tutorial geloodst, waarbij in eerste instantie de illusie wordt gewekt dat je iemand in koele bloede vermoord.

Nadat je het gevecht succesvol afrond, verlies je bewustzijn, en tegen de tijd dat je wakker wordt weet je niet wie, of waar je bent. Het geluid van blaffende honden klinkt in de verte, en iets – noem het je intuïtie, vertelt je dat je moet rennen.

Weg van het lichaam, weg van de plaats delict, en weg van de politie die je op de hielen zit schiet je door een luguber steegje. Tutorial nummer twee leert je de *stealth mechanics* van het spel. Je schuilt onder geparkeerde auto's, klimt

op daken, en verstopt je tussen kleine ruimtes om je achtervolgers af te schudden. Wanneer de tutorial succesvol is afgerond, begint het verhaal.

Als speler weet je dat je iemand vermoord hebt, dat is een feit, maar je weet niet waarom. Je besluit te vluchten en jezelf niet aan te geven bij de politie totdat je er zeker van bent waarom je in deze situatie beland bent.

Net wanneer je denkt niet ontdekt te worden voel je een hand op je schouder – iemand heeft je gevonden. Het is een vrouwelijk karakter, die aangeeft te weten wie je bent en waarom je aan het verstoppert bent. Ze is je gevolgd vanaf de plaats delict. Ze vertelt je met haar mee te komen, en dat ze je onderdak zal bieden voor zolang je dat nodig hebt. Je vertrouwt de situatie niet helemaal, maar volgt haar des al niet te min.

De volgende ontdekkingen maak je door het spel uit te spelen, je kunt dit doen door of zo stealthy mogelijk te zijn en stilletjes informatie te verzamelen, of door je vijanden direct te confronteren en in gevechten te belanden en hoeven niet persé in deze orde gedaan te worden. Het einde is voor iedereen hetzelfde.

Je bent een (nu, ex-)medewerker in een weeshuis. Je komt uit een groot gezin, en staat bekend als een stille, maar vriendelijke jongen die erg veel van zijn werk houdt. De man die je vermoord hebt is de zeer rijke eigenaar van een adoptiebureau waar het weeshuis waar je voor werkt tot voor kort nog zaken mee deed. Hij staat bekend als een joviale man, die veel van zijn rijkdom deelt met goede doelen. Een geliefde pilaar in de maatschappij. Uit onderzoek blijkt dat jij de persoon bent die de overeenkomst met zijn bureau abrupt hebt afgebroken, hoewel er geen duidelijke reden genoemd wordt in de reportage.

De werkelijke reden is dat voor de moord jij de ontdekking gemaakt hebt dat het adoptiebureau een slechts een mantel was voor human trafficking. De kinderen die jij dacht naar een goed huis te sturen werden in werkelijkheid geforceerd in de prostitutie, of als slaven over de wereld verhandeld. De samenwerking stopzetten was slechts de eerste stap in het rechtzetten van die situatie. Voor het incident was jij bezig aan het bewijs dat je gevonden had tegen het bureau te verzamelen en er mee naar de politie te gaan.

Het meisje die zichzelf jouw zusje noemde heeft je daar mee geholpen. Zij is één van de kinderen die jaren geleden gesmokkeld is, maar die een paar maanden geleden aan haar "eigenaren" ontsnapt is. Ze is jouw meest belangrijke informant, maar durft niet terecht te staan en te getuigen zonden het bewijs dat jij verzameld hebt. Ze is wel bereid je te helpen met het terug te vinden van dit bewijs zodat jij vrijgesproken kan worden en geen kinderen hetzelfde leed als zij hoeven te ondervinden.

De reden dat jij en de man samen in het steegje waren was omdat hij achter jouw initiële plan was gekomen hem te exposeren, en hij je wilden stoppen door je te vermoorden. Voor jullie gevecht richtte zijn pistool op jou, maar dit werd door "het zusje" die hij niet verwacht had uit zijn handen geslagen. Jullie vechten met blote handen, en jij bent degene die het gevecht wint – met als resultaat de moord, en dus het begin van het verhaal.

Wanneer alle puzzelstukjes in plaats vallen heb je genoeg bewijs om jezelf aan te geven bij de politie, wat je dan ook doet.

Na een langdurig proces word je vrijgesproken van de moord, omdat je handelde in zelfverdediging. Er wordt ook een onderzoek aangekondigd naar alle kinderen die ooit door het faux bureau zijn verhandeld, en een plan gemaakt hen te redden.

Terwijl je begon als een dubieuze moordenaar, eindig je als de held van het spel.

Aanscherpen plot:

- Mentale toestand is een moeilijke antagonist
- Personeer de organisatie
- Welke expositie vertel je de speler wanneer
- Locatie

## SCENES

---

### Daken van de flatgebouw in de stad

---

Fade in From black:

De nameloze protagonist wordt wakker liggend op de platte daken van een flat gebouw midden in het stad. Het is een donkere lucht en de gebouwen worden verlicht van onder door het verkeer. Het geluid is onrustig van het verkeer en in de verte politiesirenes. De protagonist staat rustig op en voelt zijn hoofd bonken van de pijn. Hij kijkt om zich heen en doet een stap terug wanneer hij een liggende bewegingloze man ziet op zijn buik.

PROTAGONIST  
Hallo? Gaat het?

De liggende persoon geeft geen antwoord of beweging. Langzaam gaat de protagonist dichterbij en hurkt zich over de persoon. Hij draait hem om met zijn handen en ziet de man met zijn wijde ogen naar hem terug kijken.

PROTAGONIST (stilletjes)  
Oh god, hij is dood...

Pause.

MEISJE  
\*huilt stilletjes

De protagonist draait zich om van het geluid en ziet een meisje geschild onder een tafel in de hoek. Hij loopt langzaam hurkend om het meisje beter te bekijken. Ze kijkt met grote ogen naar hem aan. Ondertussen horen ze de politie sirenes in de verte wat de protagonist geen aandacht aan trekt.

PROTAGONIST

Wat... is hier gebeurd?

MEISJE (trillende stem)  
Je... je hebt hem vermoord!

Pause.

PROTAGONIST  
Ik?

De protagonist merkt dat de politie sirenes luider worden en beseft dat die politieszirenes voor hem zijn. Hij kijkt weer naar het lijk en kijkt druk om zich heen.

POLITIEAGENT (in de verte)  
Doe open!

MEISJE  
R...ren!

De protagonist kijkt om zich heen en ziet een ladder. Hij rent naar de ladder en hoort de politie tegen de deur te bonken totdat die omver wordt geduwd tegen de vloer van het dak. De protagonist klimt snel de ladder en ziet net een glimps van een van de politieagent naar hem kijken.

POLITIEAGENT  
Halt!

De protagonist springt van het ladder af naar een lagere dak gedeelte en daarna op de begane grond. Weg van het lichaam, weg van de plaats delict, en weg van de politie die de protagonist op de hielen zit schiet hij door een luguber steegje. Hij weet niet wat er gebeurd is. Wie hij heeft vermoord. Hij weet niet wie het meisje is. Waar hij is. Sterker zelfs, hij weet niet meer wie hij zelf is.

Fade in to black:

## In een steegje

---

### EEN STEEGJE IN DE BUITENWIJKEN VAN DE STAD - NACHT

Het is donker buiten. Er is nauwelijks zicht in het steegje want het licht van de lantaarnpalen bereikt het einde van de doodlopende weg niet. Het is stil buiten, sans het gedruuppel van de regen op concrete grond, and lege afvalbakken. Met langzaam, maar zekere voetstappen, loopt het hoofdpersonage het steegje in. Hij lijkt op zijn hoede, hand nerveus zwevend over de broekzak waar hij een wapen verstopt heeft.

Hoofdpersonage

Zoals beloofd, ben ik alleen gekomen.

Vanuit de schaduw verschijnt een man in gehavende kleding. Hij ziet er net zo nerveus, of misschien wel nerveuzer uit als het hoofdpersonage.

Man

Weet je zeker dat je niet bent gevolgd?

Hoofdpersonage ( Beledigd )

Ik was erg voorzichtig.

Man ` ( Lachend, en zijn hoofd schuddend )

Je bent naïef. Daarom ging het de eerste keer mis. We zijn klaar hier, voor het me mijn leven kost.

Hoofdpersonage

W-Wacht! Wat bedoel je? Ik heb je nodig. Zonder jouw bewijs krijgen we ze nooit te pakken.

De man neemt een stap terug, iets verder de duisternis in. Het hoofdpersonage neemt een stap naar voren, duidelijk bereid hem te volgen mocht de man het op een rennen zetten. In plaats daarvan, zakt de man naar de grond. Zijn hoofd knikt naar voren, en heel even ziet het er naar uit dat hij omvalt maar hij stabiliseert zichzelf. Hij ziet er zichtbaar angstig uit.

Man ( Huilend )

Je hebt geen idee. Je weet niet half hoe diep je in de shit zit, jongen. Deze organisatie is een draak. Eén kop er af, er groeien er twee voor terug. Als ze me vinden... Als ze jou vinden dan zijn we alle twee de lul. Dus neem je "bewijs" en laat me met rust. Ik wil hier niks meer mee te maken hebben. Ik had je moeten laten stikken de eerste keer.



*Een dik pak met documenten worden het hoofdpersonage zijn kant op gegooid, maar voordat hij de kans heeft te reageren staat de man op, en sprint hij weg. Het is weer stil, maar in de verte hoor je nu hoe iemand over een hek heen klautert. Het hoofdpersonage grijpt naar de documenten en controleert de inhoud voordat hij richting de belichte straat stapt.*

*Man        ( Schreeuwend, in de verte )  
Nee!! Ik weet van niks, ik zweer het -*

*Het schot van een geweer zwijgt hem. Het hoofdpersonage realiseert zich dat de groep hij probeert neer te brengen hem vonden hebben. Dus hij rent.*

*Bendelid 1  
Hij gaat er vandoor!*

*Bendelid 2  
Snel, achter hem aan!*

*Terwijl de twee mannen tijd verspillen door in hun auto te stappen, sprint het hoofdpersonage weg van de locatie, en verstopt zich in een container achter in winkelpand. Hij blijft daar totdat het licht is*

## HIGH TRAFFIC SCRIPT

---

FADE IN:

EXT. SCI-FI SAMENSTELLING - NACHT

"Jij" is dicht op het spoor om een bewijsstuk in handen te nemen voor de moordzaak op jou toe gericht. In de grond van de samenstelling zitten schachten om het regenwater af te voeren waar "jij" als klein persoon doorheen kan navigeren.

"Jij" (als personage)

Met regen al druipend over haar gezicht en lichaam probeert "Jij" zich door de schacht te navigeren naar de andere kant van de samenstelling.

Beveiliger 1

"Heb jij nog zaken doorgekregen waar ik op de hoogte van moet zijn?"

"Jij" (als personage)

"Jij" hoort 2 stemmen direct van boven naar haar toekomen en staat per direct stil.

Beveiliger 2

"Ja, ze zijn nu bezig om de beta personages in te zetten voor een nieuwe eenheid."

"Jij" (als personage)

2 beveiligers staan recht boven haar. 1 van de lampen van de beveiligers wapens focust recht in haar ogen. Nerveus en in verschrikking probeert ze haar adem in te houden.

Beveiliger 1

"Was dat niet al vorig jaar zo? Ze hebben immers nu de sectoren daar al verandert."

"Jij" (als personage)

Het licht verblind haar ogen. Als 1 van de beveiligers naar beneden kijkt zou ze direct zichtbaar zijn. De koude regen die haar doorweekt maakt het ook niet beter.

Emma

Gaat alles nog volge-.... "Jij" kapt de verbinding af. Je kijkt naar boven en een van de beveiligers is stil voor een moment.

Beveiliger 1

"Is er iets Sam?"

Beveiliger 2

De beveiligers kijken voor een moment om zich heen.

"Niet dat ik weet.....per se?.....Hoe dan ook is dat mij niet doorverteld. Maar ik weet wel nadat het incident was plaatsgevonden dat daarbinnen een aantal personen waren weggehaald".

"Jij" (als personage)

De twee lopen na een 5 minuten eindelijk door. "Jij" neemt een diepe zucht en probeert verder de schacht te navigeren.

Nu is het een kwestie om er weer uit te klimmen.

"Jij" (als personage)

Ze is aan het einde gekomen van de lange schacht. Boven bevinden zich voertuigen die mensen transporteren waar zij zich bij kan opklimmen.

"Jij" (als personage)

Wachtend op het juiste moment slingert ze een uitklapbare haak waar ze mee naar boven klimt. Door het water is het zeer glad en krijgt ze blaren van het touw.

"Jij" (als personage)

Met pijn in haar handen bevindt ze zich nu onder de voertuigen. "Wat nu, Emma?".

Emma

"...(stille).....allereerst mijn excuses, Ik had er niet op gerekend dat dit zou werken maar tot nu toe doen we het goed! Uhm.....Als het goed is is er ergens hier in de buurt een ventilatieschacht. Dat is de meest snelle optie die we hebben denk ik. Vergeet niet je touw mee te nemen!"

FADE OUT.

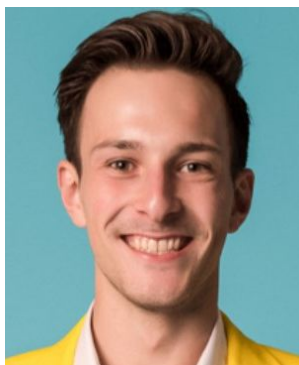
THE END

"Jij" is de personage die leidt van amnesia door het incident wat heeft

plaatsgevonden. Daarom heeft en kent ze op dit moment haar naam nie

## KARAKTER BIOGRAFIE

---



Bob Veenstra

Bob is een man van in de twintig. Hij staat bekend als een stille maar vriendelijke jongeman die veel van zijn werk houdt. Hij probeert iedereen te vriend te houden maar hij zet zijn familie op nummer een.

Bob komt uit een groot gezin. Mede door die reden is het met zijn zusje in het weeshuis belandt. Als hij een probleem tegenkomt, is hij erg gedreven die op te lossen. Hij is niet direct, eerder subtiel. Hij is een beetje introvert en wilt niet graag gezien worden.

## DISTRIBUTED MEDIA

---

Bob Veenstra's eigenschappen wordt in de volgende media characters getoond:

- Persoonlijk vs. het geheel / impulsief gedrag  
Deze eigenschappen zijn mooi genomen van Joe in de game (the Last of Us) waarin Joe veel meer aan zijn eigen belangen handelt in plaats van de belangen van meerdere dat tot geweld uitkomt. Dit is erg duidelijk gekomen bij het einde van het game.
- Subtiële strategie / verborgen blijven  
Deze eigenschap is mooi gevisualiseerd in de personage Skyler White in de TV-serie Breaking Bad. Zij wilt het liefst volgens de wet handelen. En als ze hoort dat haar

man illegale activiteiten doet waardoor ze niet in financiële problemen komen. Beseft ze dat er geen weg terug is.

Door die gaat ze haar best proberen om deze illegale activiteiten geheim te houden door middel van subtiele nauw gewerkte strategie.



## Kayla Bergen

Kayla heeft een sterke drang om te overleven, en zal er daarom alles aan doen om zichzelf en de man die haar helpt in leven te houden. Ze is ternauwernood ontsnapt aan de mannen die haar gevangen hielden en haar de prostitutie in forceerde, en kijkt daarom waar ze ook gaat altijd over haar schouder. Ze is ijverig, en hardwerkend, en hoewel ze gehardend is door de slechte leefomstandigheden waarin zij zich bevond, is ze nog steeds zorgzaam en vriendelijk voor de mensen waar ze om geeft.

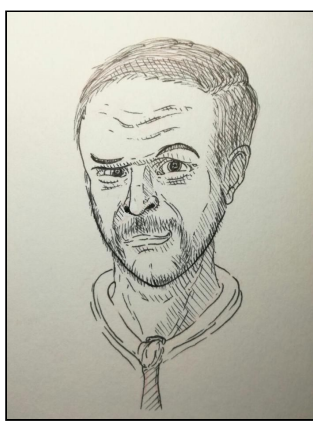
Mensen die haar niet kennen zullen haar voorzichtige manier van spreken misschien verwarren met verlegenheid maar dat is slechts een bijproduct van haar jaren in de ban van de organisatie. Kayla is van zichzelf erg open, en spontaan, en hoopt ooit op een dag zich weer zo te kunnen gedragen.

## DISTRIBUTED MEDIA

---

Als je ( als speler ) door de stad heen beweegt kom je verschillende graffiti werken tegen. Ieder werk heeft als thema *vrijheid*, of *bevrijding*. Deze werken zijn door Kayla designed, en aangebracht. Graffiti is één van de weinige manieren waarop zij zichzelf kan uiten, en aangezien graffiti kunst vaak wordt aangebracht wanneer het donker en stil is hoeft ze niet bang te zijn voor de mensen om haar heen. Het is haar enige uitlaatklep.

Wanneer Kayla niet in haar kamer is kun je rondkijken. Ze komt in het begin nogal afzijdig over, dus door haar spulletjes kijken geeft je beter inzicht in haar karakter. Hoewel ze het nooit heeft over de meisjes die ze heeft achtergelaten heeft ze een klein doosje in haar kamer met spulletjes die ze van hun gehad heeft. Een paar polaroid foto's waarop het *bijna* lijkt alsof ze een normaal leven hadden. En plastic ring, zo één die je kan winnen in een ballenautomaat, en andere spulletjes die duidelijke aangeven dat ze erg geeft om de meisjes die ze achtergelaten heeft.



## Ronald Arwout Denigher

Ronald Denigher is eigenaar van 1 van de grootste adoptiehuis corporaties die er bestaat op de wereld. Op 2131 ontving hij de

helden award bij de diplomatische award bijeenkomst van Nederland. Hiervoor deed hij economische marketing & handel bij het voormalig distributiecentrum wat hijzelf heeft omgezet naar wat het nu is. Volg Ronald via @Ronald.A.Denigher.

## DISTRIBUTED MEDIA

---

In het verhaal speelt het karakter een belangrijke rol in de samenleving voor vele mensen. Ronald is zelf CEO van zijn eigen groot adoptiehuis voor mensen die geen opvang kunnen regelen voor hun dierbare. In dit huis zijn de mensen nog vooral minderjarig en kunnen niet zomaar een ander onderdak vinden.

In zijn functie is het hem de taak gegeven dat hij onderdak geeft aan deze mensen en zichzelf presenteert tegenover het publiek en de media. Wat voor informatie hij niet kan doorgeven is dat hij niet de echt CEO is van deze gehele corporatie. Het is achter de schermen namelijk heel wat anders. Illegale mensenhandel zoals o.a prostitutie, slaven verkoop en menselijke experimentaties. Hiervoor is een aparte markt voor gemaakt die al jaren door de overheid onderzocht wordt maar niet gevonden kan worden.

Het adoptiehuis zet zichzelf in als een gereedschap voor de illegale mensenhandel markt en wordt gemaskeerd door de handelingen van Ronald. Ronald zelf staat op een positie waarbij hij veel kan doen zolang er geen verdenkingen zijn.

De mensenhandel werkt met kleine proporties zodat de waarde van de slaven/mensen omhoog gaat en meer geld opbrengt. Mensen die in het weeshuis komen worden uiteindelijk vervangen naarmate tijd ze daar ouder worden (in sommige gevallen wordt een karakter binnen een jaar getransporteerd als deze niet of geen "speciale" waarde(s) tot zich heeft).

Elk mens wat commercieel werk later gaat doen (bijvoorbeeld prostitutie) wordt verscheept naar een ander land en krijgt een andere identiteit. Ronald houdt er rekening mee dat ze niet te veel mensen kunnen transporteren per jaar vanwege eventueel de vraag van de ouders.

# THEMA

---

## Thema

Het verhaal heeft als thema een detective/thriller plot. In het verhaal moet de protagonist undercover gaan vanwege het feit dat hij niet alleen door de politie achtervolgt wordt, maar ook door de organisatie die hij neer probeert te brengen na het ombrengen van hun baas.

Inspiraties voor deze thema zijn:

- Bourne Identity
- Persona 5
- Hyper Light Drifter
- Momentum

## Motivatie

Wij wilde een interessante verhaal maken waarin, gaande door het spel, de karakters hun emoties delen met de speler. Met een thriller kunnen we deze emoties en verhaalstructuur makkelijker opstellen. Door het verhaal mysterious te houden kunnen we met een thriller goed experimenteren met het chronologische volgorde van een verhaal (denk aan momentum).

## Communicatie aan de speler

Het thema wordt gepresenteerd door te spelen met de perceptie van de speler. Wanneer je het spel begint weet je alleen dat het karakter dat je bestuurt iemand vermoord heeft. Door het verhaal door te lopen kom je achter zijn initiële motief, en kom je er achter dat hij niet de antagonist was die het narratief je wilde laten geloven dat hij was, maar juist the protagonist.

# HERSCHREVEN VERSIE

---

## SPEL EN SYNOPSIS

---

### Rachel's verhaallijn

- Titel/logline  
High Traffic
- Genre  
Action / RPG / Mysterieus / Thriller
- Spelduur  
Zes uur.
- Player role  
Antagonist naar protagonist. Je wordt zonder kennis in het verhaal gegoooid.
- Mechanics
  - fixed camera angles
  - Lopen
  - Vechten
  - Sluipen
- Inspiratie Bronnen
  - Persona 5
  - Heavy Rain
  - Hyper Light Drifter

### Synopsis:

#### Introductie

De naamloze speler begint zijn verhaal in het midden van een gevecht. Niet wetende waarom, word je door de tutorial geloodst, waarbij in eerste instantie de illusie wordt gewekt dat je iemand in koele bloede vermoord.

Nadat je het gevecht succesvol afrond, verlies je bewustzijn, en tegen de tijd dat je wakker wordt weet je niet wie, of waar je bent. Het geluid van blaffende honden klinkt in de verte, en iets – noem het je intuïtie, vertelt je dat je moet rennen.



Weg van het lichaam, weg van de plaats delict, en weg van de politie die je op de hielen zit schiet je door een luguber steegje.

Als speler weet je dat je iemand vermoord hebt, dat is een feit, maar je weet niet waarom. Je besluit te vluchten en jezelf niet aan te geven bij de politie totdat je er zeker van bent waarom je in deze situatie beland bent.

Net wanneer je denkt niet ontdekt te worden voel je een hand op je schouder – iemand heeft je gevonden. Het is een vrouwelijk karakter, die aangeeft te weten wie je bent en waarom je aan het verstoppert bent. Ze is je gevolgd vanaf de plaats delict. Ze vertelt je met haar mee te komen, en dat ze je onderdak zal bieden voor zolang je dat nodig hebt.

De volgende ontdekkingen maak je door het spel uit te spelen, je kunt dit doen door of zo stealthy mogelijk te zijn en stilletjes informatie te verzamelen, of door je vijanden direct te confronteren en in gevechten te belanden en hoeven niet persé in deze orde gedaan te worden. Het einde is voor iedereen hetzelfde.

## Videospel Verhaal

Je bent een (nu, ex-)medewerker in een weeshuis. Je komt uit een groot gezin, en staat bekend als een stille, maar vriendelijke jongen die erg veel van zijn werk houdt. De man die je vermoord hebt is de zeer rijke eigenaar van een adoptiebureau waar het weeshuis waar je voor werkt tot voor kort nog zaken mee deed. Hij staat bekend als een joviale man, die veel van zijn rijkdom deelt met goede doelen. Een geliefde pilaar in de maatschappij. Uit onderzoek blijkt dat jij de persoon bent die de overeenkomst met zijn bureau abrupt hebt afgebroken, hoewel er geen duidelijke reden genoemd wordt in de reportage.

De werkelijke reden is dat voor de moord jij de ontdekking gemaakt hebt dat het adoptiebureau een slechts een mantel was voor human trafficking. De kinderen die jij dacht naar een goed huis te sturen werden in werkelijkheid geforceerd in de prostitutie, of als slaven over de wereld verhandeld. De samenwerking stopzetten was slechts de eerste stap in het rechtzetten van die situatie. Voor het incident was jij bezig aan het bewijs dat je gevonden had tegen het bureau te verzamelen en er mee naar de politie te gaan.

Het meisje die zichzelf jouw zusje noemde heeft je daar mee geholpen. Zij is één van de kinderen die jaren geleden gesmokkeld is, maar die een paar maanden geleden aan haar "eigenaren" ontsnapt is. Ze is jouw meest belangrijke informant, maar durft niet terecht te staan en te getuigen zonden het bewijs dat jij verzameld hebt. Ze is wel bereid je te helpen met het terug te vinden van dit bewijs zodat jij vrijgesproken kan worden en geen kinderen hetzelfde leed als zij hoeven te ondervinden.

De reden dat jij en de man samen in het steegje waren was omdat hij achter jouw initiële plan was gekomen hem te exposeren, en hij je wilden stoppen door je te vermoorden. Voor jullie gevecht richtte zijn pistool op jou, maar dit werd door "het zusje" die hij niet verwacht had uit zijn handen geslagen. Jullie vechten met blote handen, en jij bent degene die het gevecht wint – met als resultaat de moord, en dus het begin van het verhaal.

Wanneer alle puzzelstukjes in plaats vallen heb je genoeg bewijs om jezelf aan te geven bij de politie, wat je dan ook doet.

Na een langdurig proces word je vrijgesproken van de moord, omdat je handelde in zelfverdediging. Er wordt ook een onderzoek aangekondigd naar alle kinderen die ooit door het faux bureau zijn verhandeld, en een plan gemaakt hen te redden. Terwijl je begon als een dubieuze moordenaar, eindig je als de held van het spel.

### Wereld ontwerp

Het videospel speelt zich af in een futuristische stad in het jaar 2200/2250. De organisatie die in dit videospel de protagonist probeert te vermoorden is een reusachtig complex van verschillende bedrijven in de onderwereld die met elkaar in verband werken. 1 aspect daarvan is mensenhandel die de op 3 na grootste winst opbrengt in de industrie.

## SCENES

---

### Wakker worden van bewusteloosheid

---

Fade in From black:

De nameloze protagonist wordt wakker liggend op de vloer in een woonkamer. Het geluid is onrustig van het verkeer en in de verte politiesirenes.

De protagonist staat rustig op en voelt zijn hoofd bonken van de pijn. Hij kijkt om zich heen en doet een stap terug wanneer hij een liggende bewegingloze man ziet op zijn buik.

PROTAGONIST  
Hallo? Gaat het?

De liggende persoon geeft geen antwoord of beweging. Langzaam gaat de protagonist dichterbij en hurkt zich over de persoon. Hij draait hem om met zijn handen en ziet de man met zijn wijde ogen naar hem terug kijken.

PROTAGONIST (stilletjes)  
Oh god, hij is dood...

Pause.

MEISJE  
\*huilt stilletjes

De protagonist draait zich om van het geluid en ziet een meisje geschild onder een tafel in de hoek. Hij loopt langzaam hurkend om het meisje beter te bekijken. Ze kijkt met grote ogen naar hem aan. Ondertussen horen ze de politie sirenes in de verte wat de protagonist geen aandacht aan trekt.

PROTAGONIST  
Wat... is hier gebeurd?

De protagonist merkt dat de politie sirenes luider worden en beseft dat die politiesirenes voor het gebouw stoppen. Hij kijkt weer naar het lijk en kijkt naar het meisje.

PROTAGONIST

Geen zorgen, de politie komt eraan.

De meisje kijkt hem alleen nog meer angstig aan.

MEISJE (trillende stem)

Je... je hebt hem vermoord!

Pause.

PROTAGONIST

Ik?

POLITIEAGENT (in de verte)

Doe open!

MEISJE

R...ren!

De protagonist kijkt om zich heen en ziet een ladder. Hij rent naar de ladder en hoort de politie tegen de deur te bonken totdat die omver wordt geduwd tegen de vloer van het dak. De protagonist klimt snel de ladder en ziet net een glimps van een van de politieagent naar hem kijken.

POLITIEAGENT

Halt!

De protagonist springt van het ladder af naar de dunne steeg aan de zijde van het woning. Weg van het lichaam, weg van de plaats delict, en weg van de politie die de protagonist op de hielen zit schiet hij door een luguber steegje. Hij weet niet wat er gebeurd is. Wie hij heeft vermoord. Hij weet niet wie het meisje is. Waar hij is. Sterker zelfs, hij weet niet meer wie hij zelf is.

Fade in to black:

## In een steegje

---

EEN STEEGJE IN DE BUITENWIJKEN VAN DE STAD - NACHT

Het is donker buiten. Er is nauwelijks zicht in het steegje want het licht van de lantaarnpalen bereikt het einde van de doodlopende weg niet. Het is stil op straat, sans het gedruppel van de regen op concrete grond en lege afvalbakken. Met langzaam, maar zekere voetstappen, loopt het hoofdpersonage het steegje in. Hij lijkt op zijn hoede, hand nerveus zwevend over de broekzak waar hij een wapen verstopt heeft.

Hoofdpersonage

Zoals beloofd, ben ik alleen gekomen.

Vanuit de schaduw verschijnt een man in gehavende kleding. Hij ziet er net zo nerveus, of misschien wel nerveuzer uit als het hoofdpersonage.

Man

Weet je zeker dat je niet gevolgd bent?

Hoofdpersonage ( Beledigd )

Ik was erg voorzichtig.

Man ( Lachend, en zijn hoofd schuddend )

Je bent naïef, jochie. Dat is pr'cies waarom het de eerste keer mis ging. Ik ben klaar hier, voor ik zo ook de lul ben.

Hoofdpersonage

W-Wacht! Wat bedoel je? Ik heb je nodig. Zonder jouw bewijs krijgen we ze nooit te pakken!

De man neemt een aarzelende stap terug, iets verder de duisternis in. Het hoofdpersonage neemt een stap naar voren, duidelijk bereid hem te volgen mocht de man het op een rennen zetten. In plaats daarvan, zakt de man trillend naar de grond. Zijn hoofd knikt naar voren en zijn vingers kronkelen door zijn verwarde haar, en heel even ziet het er naar uit dat hij omvalt maar hij stabiliseert zichzelf. Hij ziet er zichtbaar angstig uit.

Man ( Huilend )

Je hebt geen idee. Je weet niet half hoe diep je in de shit zit, man. Deze organisatie is 'n draak. Eén kop er af, er groeien er twee voor terug. Als ze me vinden... Als ze jou vinden dan zijn we alle twee de lul. Dus neem je "bewijs" en laat me met rust. Ik wil hier niks meer mee te maken hebben. Ik had je de eerste keer de pleuris moeten laten krijgen.

Een dik pak met documenten worden het hoofdpersonage zijn kant op gegooid, maar voordat hij de kans heeft te reageren staat de man op, en rent hij weg. Het is weer stil, maar in de verte hoor je nu hoe iemand over een hek heen klautert. Het hoofdpersonage grijpt naar de documenten en controleert de inhoud voordat hij richting de belichte straat stapt.

Man ( Schreeuwend, in de verte )

Nee!! Ik weet van niks, ik zweer het -

Het schot van een geweer zwijgt hem. Het hoofdpersonage realiseert zich dat de groep hij probeert neer te brengen hem vonden hebben. Dus hij rent.

Bendelid 1

Hij gaat er vandoor!

Bendelid 2

Snel, achter hem aan!

Terwijl de twee mannen tijd verspillen door in hun auto te stappen, sprint het hoofdpersonage weg van de locatie, en verstopt zich in een container achter in winkelpand. Hij blijft daar totdat het licht is

## HIGH TRAFFIC SCRIPT

---

FADE IN:

EXT. SCI-FI SAMENSTELLING - NACHT

"Jij" is dicht op het spoor om een bewijsstuk in handen te nemen voor de moordzaak op jou toe gericht. In de grond van de samenstelling zitten schachten om het regenwater af te voeren waar "jij" als klein persoon doorheen kan navigeren.

Protagonist

Met regen al druipend over haar gezicht en lichaam probeert de protagonist zich door de schacht te navigeren naar de andere kant van de samenstelling.

Beveiliger 1

"Heb jij nog zaken doorgekregen waar ik op de hoogte van moet zijn?"

Protagonist

Ze hoort 2 stemmen direct van boven naar haar toekomen en staat per direct stil.

Beveiliger 2

"Ja, ze zijn nu bezig om de beta personages in te zetten voor een nieuwe eenheid."

Protagonist

2 beveiligers staan recht boven haar. 1 van de lampen van de beveiligers wapens focust recht in haar ogen. Nerveus en in verschrikking probeert ze haar adem in te houden.

Beveiliger 1

"Was dat niet al vorig jaar zo? Ze hebben immers nu de sectoren daar al verandert."

Protagonist

Het licht verblind haar ogen. Als 1 van de beveiligers naar beneden kijkt zou ze direct zichtbaar zijn. De koude regen die haar doorweekt maakt het ook niet beter.

Emma

Gaat alles nog volge-.... Je kapt de verbinding af. Je kijkt naar boven en een van de beveiligers is stil voor een moment.

Beveiliger 1

"Is er iets Sam?"

Beveiliger 2

De beveiligers kijken voor een moment om zich heen.

"Niet dat ik weet.....per se?.....Hoe dan ook is dat mij niet doorverteld. Maar ik weet wel nadat het incident was plaatsgevonden dat daarbinnen een aantal personen waren weggehaald".

Protagonist

De twee lopen na een 5 minuten eindelijk door. Ze neemt een diepe zucht en probeert verder de schacht te navigeren.

Nu is het een kwestie om er weer uit te klimmen.

Protagonist

Ze is aan het einde gekomen van de lange schacht. Boven bevinden zich voertuigen die mensen transporteren waar zij zich bij kan opklimmen.

Protagonist

Wachtend op het juiste moment slingert ze een uitklapbare haak waar ze mee naar boven klimt. Door het water is het zeer glad en krijgt ze blaren van het touw. "Wat nu, Emma?".

Emma

"...(stilte).....allereerst mijn excuses, Ik had er niet op gerekend dat dit zou werken maar tot nu toe doen we het goed! Uhm.....Als het goed is is er ergens hier in de buurt een ventilatieschacht. Dat is de meest snelle optie die we hebben denk ik. Vergeet niet je touw mee te nemen!"

FADE OUT.

THE END

De protagonist is de personage die leidt van amnesia door het incident wat heeft plaatsgevonden. Daarom heeft en kent ze op dit moment haar naam niet.



## KARAKTER BIOGRAFIE

---

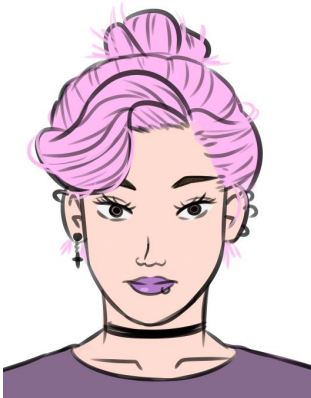
### Bob Veenstra



Bob is een man van in de twintig. Hij staat bekend als een stille maar vriendelijke jongeman die veel van zijn werk houdt. Hij probeert iedereen te vriend te houden maar hij zet zijn familie op nummer een.

Bob komt uit een groot gezin. Mede door die reden is het met zijn zusje in het weeshuis belandt. Als hij een probleem tegenkomt, is hij erg gedreven die op te lossen. Hij is niet direct, eerder subtiel. Hij is een beetje introvert en wilt niet graag gezien worden.

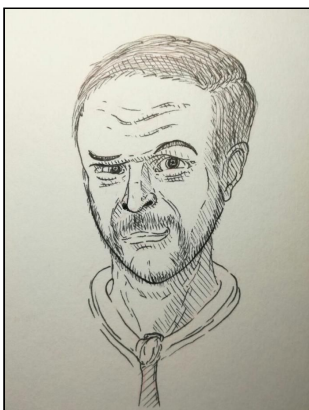
### Kayla Bergen



Kayla heeft een sterke drang om te overleven, en zal er daarom alles aan doen om zichzelf en de man die haar helpt in leven te houden. Ze is ternauwernood ontsnapt aan de mannen die haar gevangen hielden en haar de prostitutie in forceerde, en kijkt daarom waar ze ook gaat altijd over haar schouder. Ze is ijverig, en hardwerkend, en hoewel ze gehardend is door de slechte leefomstandigheden waarin zij zich bevond, is ze nog steeds zorgzaam en vriendelijk voor de mensen waar ze om geeft.

Mensen die haar niet kennen zullen haar voorzichtige manier van spreken misschien verwarren met verlegenheid maar dat is slechts een bijproduct van haar jaren in de ban van de organisatie. Kayla is van zichzelf erg open, en spontaan, en hoopt ooit op een dag zich weer zo te kunnen gedragen.

### Ronald Arwout Denigher



Ronald Denigher is eigenaar van 1 van de grootste adoptiehuis corporaties die er bestaat op de wereld. Op 2131 ontving hij de helden award bij de diplomatische award bijeenkomst van

Nederland. Hiervoor deed hij economische marketing & handel bij het voormalig distributiecentrum wat hijzelf heeft omgezet naar wat het nu is. Volg Ronald via @Ronald.A.Denigher.