

Storyboard

Onze interactieve video kan worden opgesplitst in vier verschillende fases: de introductie, de inspectie, het beslissingsmoment en de conclusie. Het is niet mogelijk om tussen deze fases heen en weer te gaan, maar bij de inspectie fase is er geen vastgestelde volgorde: de speler kan bepalen waar hij wil beginnen, wat hij wil doen en wanneer hij naar de volgende fase wil gaan.

Intro

1. Nieuws bulletin, speler wordt op de hoogte gebracht van wat er gaande is
2. Politiechef wijst jij, de speler, aan om de zaak op te lossen. Speler krijgt dus rol toebedeeld en wordt op de hoogte gebracht dat er een aantal verdachten aangehouden zijn.
3. Speler arriveert bij plaats delict: een groot college zaal op de VU

Inspectie

1. Speler ziet beeld van lokaal en kan dan kiezen naar welk perspectief hij wil, dus welk deel van de kamer je wilt bekijken (dit zijn voor-, zij- en bovenkant van lokaal Q105)
2. In elk perspectief zijn 3-4 objecten te zien waarop de speler kan drukken om ze te inspecteren. Voorbeelden zijn een vuilnisbak, een deurhandel en een aantal mogelijke moordwapens.
3. Een aantal objecten bevat belangrijke informatie (zoals vingerafdrukken) terwijl anderen niets opleveren of zelf als dwaalspoor dienen. Sommige belangrijke objecten kunnen meerde interactiepunten hebben, zoals een handel met meerdere vingerafdrukken of een bewakingscamera met meerde fragmenten

* De speler kan te allen tijde van de inspectie fase het moorddossier raadplegen waarin belangrijke informatie staat zoals identiteit van de verdachten en waarschijnlijke cause of death van slachtoffer, wat belangrijk is om het juiste moordwapen te weten

Decision point

1. Zodra de speler denkt voldoende bewijs te hebben tegen een van de verdachten kan hij naar het politiebureau gaan
2. Speler krijgt lineup van verdachten te zien
3. Daarna moet een keuze gemaakt worden

Conclusie

1. Aan de hand van de keuze en de gevonden bewijs beslist de rechter of jouw geselecteerde verdachte schuldig is of niet
2. Slotwoord van politiechef (wel of niet goed gedaan)
3. Credits