Technical notes

|  |  |
| --- | --- |
| **Project** | Zuul |
| **Titel** | A Great Bank Robbery |
| **Auteur** | Jorian Koning | 408063 | j.r.koning@st.hanze.nl |
|  | Calvin Krafft | 401072 | c.k.p.krafft@st.hanze.nl |
| **Uitbreidingen** | Trapdoor, Restricted, Geluid |
| **Datum** | 22 januari 2020 |

**Samenvatting**  
‘A Great Bank Robbery’ is een spel dat gaat over een solo missie bankroof met een twist. Kan jij ontsnappen?

**Uitbreidingen**  
Restricted

**Voorbeeld gebruik**

Floor 1Je begint *outside* je gaat eerst *east* om de *guardclothes* uit de *dumpster* te halen. Hierna ga je terug (met de *back* command) en go je *north* de *central hall* in. Je kan meteen weer *north* gaan om naar de hall te gaan. Als je *go* north doet, krijg je te horen dat de safe locked is. Dus ga eerst *west*. Check de *doorunlocker*. Hiermee unlock je alle deuren die voorheen locked waren (Safe, CEO Office). Ga nu *up* om naar de *CEO Office* te gaan. In de *Keycabinet* heb je de *goldenkey* die de tralies in de *safe* opent. Ga weer terug naar de *safe* en gebruik de *goldenkey.* Je valt door een *Trapdoor* die is opgezet door de bank.

Basement  
Wanneer je in de *basement* terecht komt, zit je vast. Er is een *drill* in het oosten die je kan gebruiken in alle kamers (behalve de kamer waar je in bent gevallen). Je kan gelijk naar de *eastside room* gaan om te ontsnappen, maar je kan ook eerst in de *northside room* drillen om eerst het geld te pakken en daarna naar de *eastside room* te gaan. Om uiteindelijk met het geld te ontsnappen