Thema 1:

{Warning the following choices that you make are very crusual for in the future… please think carefully en choose wisely}

Jongen/meisje(userInputName) gaat van huis weg naar school, hij stapt in de trein, de trein komt ergen op een brug stil te staan.

Case “1”

{Loopt naar de voorkant en helpt mee om de trein te fixen. wanneer de trein gefixt is gaat hij weer terug zitten(hier komt ook een puzzel. }

Case “2”

{Je blijft zitten tot de trein weer gaat rijden(Hij moet 2 minuten wachten voordat de trein begint te rijden) Klokje gaat lopen van 2 minute naar nul}

Case “3”

{Je loopt naar de achterkant van de trein en met de puzzel open je de deur.(bij case 3 eindigt het spel …)}

Case “1” en “2” gaan hier verder…

De trein begint weer te rijden…

Je komt aan op het station en loopt naar de fietsenstalling om zijn fiets te pakken en naar school te fietsen. Wanneer die in de buurt van school komt, ziet hij dat de politie alles om de school heen heeft afgezet met afzetlint.

Hij benadert een politie agent…

Case “1”

{vraagt wat er aan de hand is… antwoord: Een van de brugklasser is vermist}

Case “2”

{Je doet niks en kijkt toe.. voor 2 minuten}

Je slipt ongezien langs de politie onder het afzetlint door en dan sneek je richting het school gebouw.

Wanneer je dichterbij bent, zie je dat er een raam openstaat…

Case “1”

{Je gaat door het raam naar binnen}

Case “2”

{Je gaat om het gebouw heen voor een andere route.}

Je hebt een heel rondje om het gebouw gelopen maar het raam is de enige ingang…

Case 2 valt weg. Case 1 en 3 worden opnieuw gevraagd…

Case “3”

{Je gaat terug en informeert de politie en je gaat naar huis…(story eindigt)}

Alleen case “1” gaat verder met het verhaal

Je komt lege hal die je nog nooit hebt gezien. Tegen over je staat een deur met een groot hangslot er omheen. Er hangt een briefje aan… (find the fractions of the big silver key to enter the door. Enjoy your adventure… Doctor Krogan)(minimap van de begane grond wordt ingeladen met een indicator van jezelf… 4 deellen liggen gewoon in de gang en lokalen het laatste deel licht in de kluis achter de directeur zijn bureau.. als je ze alle 5 hebt worden ze 1 (sleutel laten zien op beeld.) als je bij de deur weer terug komt gaat verhaal verder.)

Case “1”

{je steekt de sleutel in het hangslot}

Case “2”

{je brecht de sleutel naar de politie(store eind)}

Case “3”

{je sniekt weer weg van de school en gooit de sleutel weg (store eind)(de eerste jaars die ontvoerd was is dood terug gevonden)}

Door met case “1”

Je duwt de deur open en ziet een lange trap die naar beneden leidt. Terwijl je de trap afloopt denk je(waarom ben ik hier ooit aan begonnen)

Helemaal onderaan de trap is een lange gang gebouwd met oude stenen en groeit er mos aan de muren…

Om de tien meter hangt een fakkel.

Je probeert je erg te concentreren maar het lukt niet, je schaduwen dansen in het licht van het vuur… elke stap die je zet geeft een akelig geluid en wordt door de hele hal weerkaatst, als of er meerdere personen aanwezig zijn… je wil weten wat er aan de hand is dus je loopt door dus als je bijna aan het einde bent hoor je een meisje heel hard schreeuwen. Als je eenmaal aan het einde bent kun je naar rechts… het is overduidelijk een stuk donkerder maar je kunt er net uit opmaken dat er 2 deuren naast elkaar staan.

Case ”1”

{De muren hal van rechts zijn fel wit geverfd er hangt een mindere grimmige sfeer dan in andere kamers en er hangt een lekker luchtje… }

Je neemt de rechter gang en je komt uit bij een deur je kijkt door het sleutel gat maar het is te donker om iets te zien. Wanneer je de deur opent kun je je ogen niet geloven…

Je ziet meisje en twee docenten. De twee docenten zijn vast gebonden aan een paal…

Het meisje zegt tegen jou… ‘Help aub deze docenten probeerden mij te ontvoeren maar is was ze net te slim af…’

Case “1”

{Je geloofd het meisje en gaat de politie halen om de docenten in te rekenen(story ends)}

Antwoord: You’ve done it! well done!

Case “2”

{Je geloofd het meisje niet en je slaat haar knock-out. }

Case “2”

{De hal van links is heel donker en de lucht die daar hangt is ondragelijk.}

Case “1”

{Je slaat haar op d’r achterhoofd knock-out}

Case “2”

{Je gaat terug om de politie te informeren(story ends…)}

Eind{

}