Muis over dialogue opties  
-> Highlighten op huidige optie

Objective links bovenaan

Eventuele tijdslimiet

Bovenaan: hoeveelste situatie + score van aantal goede keuzes en slechte keuzes

**Verhaal**

Korte verhaaltjes

**Setting: bus**

**Personages: +/- 17 jarigen**

**Situatie 1: Bus**

Intro:

Meisje stapt op vrij lege bus, gaat vanachter zitten, terwijl er een rustig muziekje speelt.  
Man stapt op bus en gaat naast haar zitten. Muziekje verandert naar iets onrustigers. Ons personage zit in de buurt.

Midden:

Man gaat ietsje dichter naast meisje zitten. Man begint haar lastig te vallen, raakt haar aan, noemt haar een lekker stuk, enz.

Slot:

Personage moet keuze maken:

**Scenario 1:** Directe confrontatie.

Dialoog opties: 1: zeggen dat hij haar met rust moet laten op vriendelijkere manier (geen   
 succes) 🡪 keuze om het op een hardere manier te zeggen of terug te gaan zitten   
 en niet ingrijpen.

2: op een hardere manier zeggen dat hij haar met rust moet laten (succes). Je krijgt   
 echter een melding dat het niet altijd zo simpel zal zijn.

**Scenario 2**: Hulp zoeken op bus, chauffeur wil niet helpen 🡪 Optie om terug te gaan zitten of iets anderes te proberen

**Scenario 3**: Personage belt politie. Politie wacht bus een paar haltes verder op en arresteert de man. Politie vraagt om je verhaal te doen. Indien je eerst nog aan de buschauffeur hulp had gevraagd (die weigerde om te helpen), zal de politieagent hem ook erop aanpakken.

**Scenario 4:** Niet ingrijpen 🡪 Man gaat stapje verder en je krijgt nog een paar kansen om in te grijpen. Hoe langer je wacht, hoe verder de man gaat en hoe slechter je score uiteindelijk zal zijn.

**Situatie 2: School**

Intro:

Je personage is op de speelplaats rustig aan het spelen met een bal.

Midden:

Je personages ziet plots dat een meisje wordt lastiggevallen door een groep jongens. Ze noemen haar hoer, slet ,enz.

Slot:

**Scenario 1:** Je doet niks. Je ziet hoe het meisje uiteindelijk verdrietig wegloopt

**Scenario 2:** Je gaat naar de groep en vertelt hen om het meisje gerust te laten. Terwijl je erop afstapt kan je aan anderen vragen om je te helpen.

* Er ontstaat een gevecht: Reeks quicktime events om gevecht te winnen. Hoe meer mensen er bij je zijn, hoe makkelijker het gevecht. Indien je wint is het meisje je dankbaar een geeft je een kus. Indien je verliest ben je KO geslagen. Je krijgt wel een melding dat je wel moedig bent geweest om ertussen te komen.

**Scenario 3:** Je gaat op zoek naar een leerkracht die een einde maakt aan het gepest. Omdat je eerst nog naar een leerkracht moest zoeken is het meisje wel langer gepest geweest dan wanneer je meteen op de groep zou zijn afgestapt

**Scenario 4:** Je besluit om het meisje mee te pesten (shame on you) en ook dan loopt ze op het einde uiteindelijk verdrietig weg. Deze keuze zal zwaar afgestraft worden qua score.

**Situatie 3: Plein**

Intro:

Je personage zit rustig op een bankje te genieten van het zonnetje. Je leest een krant waarin een artikel staat over de gebeurtenissen van situatie 1 en/of 2)

Midden:

je ziet een man niet zo ver van jou op een ander bankje stiekem foto’s trekken van vrouwen met zijn gsm.

Slot:

(Als je niet ingrijpt worden meerdere mensen lastig gevallen. Negatieve punten als je niet ingrijpt.)

**Scenario 1:** Je laat de man rustig begaan. (Verschillende kansen om in te grijpen, man zal ook duidelijk steeds meer opgewonden geraken).

**Scenario 2:** Je confronteert de man onmiddellijk.

Keuze 1: je verzoekt vriendelijk om onmiddellijk te stoppen. De man zegt dat je hem   
met rust moet laten. Dan heb je de keuze om hem effectief met rust te laten. Als je blijft voer je een discussie met de man en aan de hand van een quicktime event heb je de mogelijkheid om zijn telefoon op bepaalde momenten uit zijn hand te slagen. Dit maakt de man kwader kun je ook zijn telefoon uit zijn hand gooien. of om zijn telefoon uit zijn handen te gooien. Uiteindelijk komen mensen tussenbeide en maak je duidelijk dat de man foto’s aan het trekken was. De groep mensen kunnen de man in bedwang houden tot er een politieagent is.

**Scenario 3:** Je maakt andere mensen er attent op dat de man foto’s aan het nemen is. De man vlucht weg. De man wordt echter niet gepakt en zal zijn lesje niet geleerd hebben…

**Scenario 4:** Je allarmeert een politieagent die de man arresteert. Omdat dit langer duurt heeft de man meer foto’s kunnen trekken van vrouwen.

**Situatie 4: Restaurant**

Intro:

Personage zit in restaurant te eten.

Midden:

Plots ziet personage een man de vrouwen wc binnen gaan.

Slot:

**Scenario 1**: je blijft zitten. Je ziet dat man terug naar buiten komt met zijn dochtertje en je beseft dat er niks aan de hand was.

**Scenario 2**: je licht een vrouw in en vraagt haar om eens te gaan kijken. Na een tijdje komt vrouw terug naar buiten en die vertelt je dat hij even ging kijken waar zijn dochtertje bleef.

**Scenario 3:** Je gaat zelf kijken en confronteert de man, die buiten een toilethokje staat.

Keuze 1: Je beschuldigt hem meteen van grensoverschrijdend gedrag. De man slaat in paniek   
en vertelt jou dat hij keek waar zijn dochtertje zolang bleef

Keuze 2: Je vraagt redelijk vriendelijk wat hij hier aan het doen is. Hij vertelt je dat hij keek   
 waar zijn dochtertje zolang bleef.

Na beide keuzes

Keuze 1: je gelooft hem en je biedt je verontschuldigingen aan. De man aanvaardt   
jouw excuses. Nadien komt zijn dochtertje uit het toilet.

Keuze 2: Je gelooft hem niet en je begint hem uit te schelden. Zijn dochtertje komt in huilend naar buiten omdat je zijn vader begint aan te vallen. Je moet dan wel constateren dat je ongelijk had…

**Scenario 4:** Je gaat naar de deur van het wc en luistert aan de deur. Je hoort de conversatie tussen de man en een kind. Aan de hand van de dialoog kun je afleiden dat het zijn dochter is. Je gaat terug zitten en eet rustig verder. Mensen kijken wel een beetje vreemd naar jou.

Na deze situatie krijg je een melding dat je ook niet te snel moet oordelen…

Na elke situatie tussentijdse score + begin van elke situatie zie je gevolg van vorige situatie

Op het einde algemene score + tekstje van hoe goed je keuzes waren