Speeltje beschrijving

Het speeltje gaat over een dief die een bank heeft binnen gevallen en opzoek naar de kluis.

De speler moet de juiste beslissingen nemen om te de missie te kunnen voltooien.

De missie is de kluis binnen te komen en te ontsnappen.

Het speeltje bestaat uit 12 situaties waar de speler beslissingen kan maken.

Het speetje lijkt op kaas of kaas opdracht er wordt eerst een welkom woord getoond vervolgens wordt aan de speler gevraagd welke kant hij moet kiezen om de kluis te vinden [links of rechts]

1. Rechts zijn er bewakers dus als de speler rechts kiest dan wordt hij opgepakt en verliest hij
2. Links dan bereikt de speler de kluis.

Na dat de speler de kluis heeft bereikt is het belangrijk on te kunnen ontsnappen en nu komt de speler heeft twee manieren om te ontsnappen met de auto of met de scooter

* + Auto

Als de speler voor de auto kiest moet de speler goede beslissingen neem om van de politie te ontsnappen. Met de auto heeft de speler 2 keuzes die hij kan maken de eerste is via de snelweg te gaan en de tweede is via de stad te rijden.

Als de speler voor de snelweg kiest dan heeft hij pech omdat de politie ging van uit dat hij de snelweg zou pakken en heeft het geblokkeerd dus hij wordt gepakt.

En als de speler voor de tweede keuze gaat en dat is via de stad te rijden dan heeft de speler geluk omdat er is ongelofelijk drukte in de stad en daardoor kan de speler ontsnappen.

* + Scooter

Als de speler voor de scooter kiest om mee van door te gaan dan moet de speler de juiste keuzes maken om van de politie te ontsnappen.

Met de scooter kan de speler 1 keuze maken tussen 2 manieren de eerste is om door te blijven rijden maar dan kan de politie hem makkelijk pakken omdat een politie wagen sneller dan een scooter en de tweede manier is door een smalle weg en door de zijstraatjes te gaan en hier kan de politie wagen niet in dus de speler kan makkelijk ontsnappen