



Concept design:

HOLD IT!



Situatie/situation:	Situatie/situation:
Experience pratique /praktijkervaring:	Drempels/obstacles



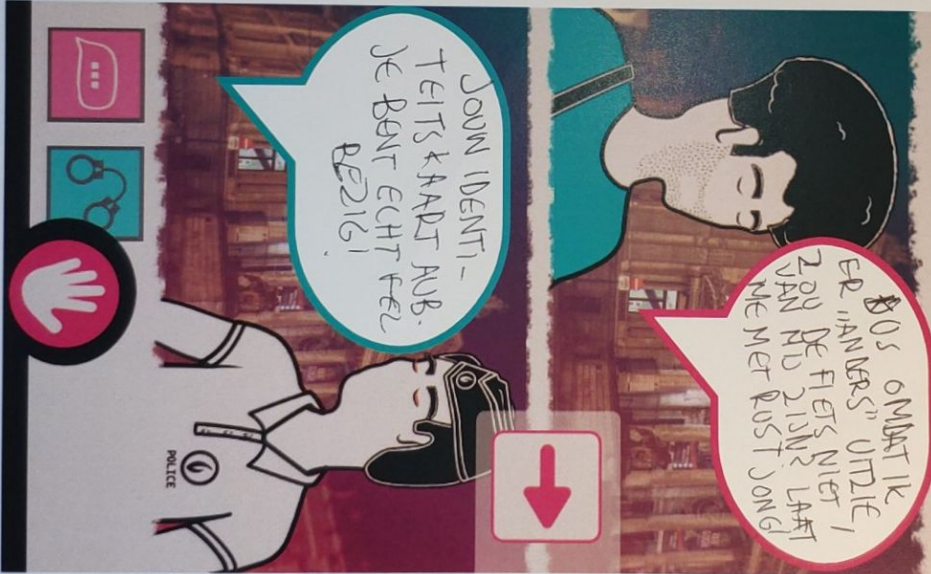
Checklist doelen/objectifs

Score: waarden/ valeurs

X5

In-game uitleg situatie/ explication de la situation:

NIEMAND OP HET BEURSPELEIN GAAT NA EEN NACHTSE DIT ZIJN FIETS NEMEN EN OP HET MOMENT DAT HIJ ZIJN FIETS NIET NEMEN MORRAIT HET HOLD IT AANGESPOKEN DOOR I OF POLITIE = Tas vu une violation = Pas une violation



Optionele dialoog/ dialogue optionel:

HE JONGEMAN! IS DIE FIETS VAN JOU?

Scores +/-


icoontjes = handelingen en conversaties
icones = actions & conversations



Concept design:

HOLD IT!





Situation/situation: - Plusieurs joueurs sont contrôlés! Pas plusieurs Police différentes (Fédéraux, Police Local, etc. ou la suite)	Experience pratique /praktijkervaring: la police interroge les joueurs après 1 ou 2 contrôles les joueurs Fait
Situation/situation: Drempeis/obstacles Le commissaire - Tauxe - police manque de design.	

checklist doelen/objectifs

Score: waarden/ valeurs

X5





A la capture de la police.
 Marque d'explication.
 aide certain.

In-game uitleg situatie/ explication de la situation:

Plusieurs joueurs sont contrôlés Pas plusieurs Police différents, autre les contrôles pour de Tenir Paris

HOLD IT
= Tas vu une violation

SUIVANT
= Pas une violation

Fait, ont un d'inter contrôlé 2x, nous été la que pour nous casse les cailloux

STOP contrôle de routine Tous le monde contre le mur, et ad pour sa goal.





Optionele dialoog/ dialogue optionele:

~~les contrôle~~
 Tu pense Ta garde
 et tu fait ce que p'is.

les civile vien de nous contrôle m'n ces yeux qui nous casse les cailloux.

Scores +/-





Concept design: 'Respect'

Situatie/situation:	Doelen/objectifs:
Expérience pratique /praktijkervaring:	Drempels/obstacles:

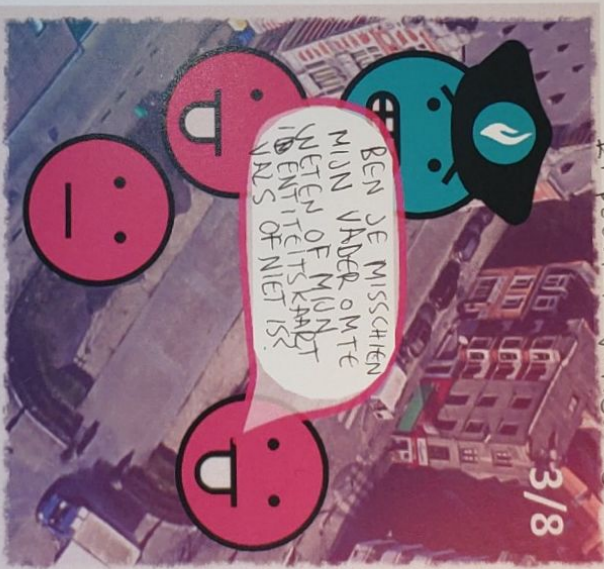


Checklist doelen/objectifs

Score: waarden/ valeurs:

In-game uitleg situatie/ explication de la situation:





EEN POLITIEAGENT KOMT NAAR JOU TOE EN VRAAGT NAAR JOUW IDENTITEITSKAART. JE BESLIST OM HET TE GEVEN AAN AEM, MAAR DE POLITIEAGENT BE TIND FELD DAT HET EXPECTIEF VAN JOU IS.

- TOONTJE LAGER!
- WEG GAAN GOED LACHEN BIS HET POLITIEKANTOOR.
- NIET FEL DOEN HÉ.

Optionele dialoog/ dialogue optionel:

BEN DE ZEKER DAT JE HET BENT? DIE PERSON LIJKT HIER OP IEMAND ANDERS.

Scores +/-



Concept design: HOLD IT!



In-game uitleg situatie/ explication de la situation:

Optionele dialoog/
dialogue optionnel:

Situatie/situation: 1. Hier passiert dem la ore & les jeunes aiglent avec eux: interactions.	Situatie/situation: 2. Hier se passent en milieu de nuit les jeunes, les cam.
---	---

Expérience pratique /p[ektik]p[ar]tirig Les 2 opposés ont tout, mais les policiers sont en formation & donc devraient de créer la violence. Ils pourraient demander gentillemerent par que les jeunes parlent mal comme ça.	Demerits/obstacles 3. Dimension de road: ils se comprennent pas étalage de mots → puis contrôle d'id + facile + visite au commissariat + facile + visite au commissariat + facile + visite au commissariat
--	---

option:
 les
 leurs
 seraient
 et dan
 la
 la
 police
 de le
 droit
 d'inter-
 venir



Checklist doelen/objectifs

Score: waarden/ valeurs

X5



Scores +/-



Concept design:

HOLD IT!



Situation/situation: <i>Contrôle d'un jeune dans un véhicule.</i>	Situation/situation: <i>Police fait un délin de facies</i>
Expérience pratique /praktijkervaring: <i>Polia a la honte qu'un jeune reste en belle voiture</i>	Drenpels/obstacles: <i>- Cachat - Knapper - Pas manger - Procureur - Ammende</i>



Checklist doelen/objectifs

Score: waarden/ valeurs

X5

In-game uitleg situatie/ explication de la situation:

Contrôle véhicule :

HOLD IT
= Pas vu une violation

SUIVANT
= Pas une violation

Icons: speech bubble, glasses, hand icon

Optionele dialog/ dialogue optionel:

Comme à jouer le mot de l' va terminer au cachat.

Le m'int pas valable si y'a pas de raison (tu travaille ? pour voler une voiture comme ça.)

Scores +/-