

## Det Hemmelige Bibliotek.

### - Vejledning til at skrive missioner

Dette er et eksempel på, hvordan man kan skrive nye missioner til Det hemmelige bibliotek. Missionerne består af spørgsmål, der skal løses ud fra 2 – 4 svarmuligheder. For at skabe mere spænding omkring spørgsmålene, kan man bygge en lille historie op omkring opgaven. Det følgende er et eksempel på hvordan dette kan gøres. Bemærk dog at spillets missioner frit kan tilpasses i stil, så det passer til jeres behov og ønsker. Hvis I foretrækker missioner uden fortælling, så gør I bare det.

Først en lille forklaring af hvordan en mission er opbygget:

- **Titel:** Missionens titel skal sammen med *flavorteksten* inspirere spilleren til at tage imod opgaven. Titlen må være 17 tegn for at fylde én linie, men kan være op til ca 30 tegn fx: Mission voldgrav til arktisk kulde
- **Flavortekst:** En kort tekst på max 200 tegn, som skal give spilleren lyst til at tage imod opgaven. Teksten præsenterer en udfordring. Uddybes nedenfor.
- **Spørgsmål:** Missionens omdrejningspunkt og kernen i spillet. Der er 250 tegn til rådighed, så spørgsmålet kan også indeholde en kort præsentation af opgaven.
- **Svar:** Hver svarmulighed må være max 25 tegn.
- **Hjælpetekst:** Hjælpeteksten dukker op, når spilleren trykker på hjælpeknappen på skærmen og må være op til 275 tegn.

### Missionens handling:

Når jeg har lavet en mission, har jeg taget udgangspunkt i f.eks. et forfatterskab (giver den titlen: Mission XX). Hvilke bøger har forfatteren skrevet? Er der titler eller personer, der kan "gå i kamp" eller på anden måde agere med "Det Hemmelige Bibliotek"? Så skal man lave en introduktion (*flavortekst*) til "kampen" – det kan fx være at nogle skurke nærmer sig "Det Hemmelige Bibliotek" eller en situation opstår.

Eksempel :

Mission Iqbal Farooq (*titel*)

Agenterne fra Det Hemmelige Bibliotek har fundet ud af, at en ond politiker vil tage magten i Danmark. Du bliver sendt på en mission for at reddet landet. (*flavortekst*)

### Missionens spørgsmål

Når spilleren har taget accepteret missionen, går spillet over på kampskærmen. Her kommer første "kamp" (*spørgsmål*). Kampen er et spørgsmål, hvor vi oftest giver 4 svarmuligheder. Svarene kan børnene finde frem til på flere måder. De ved måske det rigtige svar, fordi de har læst bogen (set filmen, hørt musikken mm), eller de kan undersøge sagen. Derfor skal svaret kunne findes enten på Palles Gavebod, i vores søgebase eller i vores materialestand (bogen, filmen osv). Endelig kan de selvfølgelig gætte – hvad de måske oftest vil gøre, men som vi skal prøve på at få dem til at undgå.

Eksempel på kamp (*spørgsmål*):

Den onde Kirkeminister vil aflyse alle helligdage i nye Iqbal Farooq bog. Det er Danmarks kirkeminister der har skrevet bogen. Hvad hedder han?

1. Uffe Elbæk.
2. Lars Løkke Rasmussen.
3. Manu Sareen.
4. Ida Auken.

Hver mission har typisk 4 "kampe".

Der skal tit nogle kunstgreb til at holde sig inden for begrænsningerne i antal anslag, samtidig med at der gerne skal skabes en sammenhængende historie, der virker spændende og relevant. Det lykkes ikke altid.

De første missioner, jeg lavede, forholdt sig meget frit til bøgernes personer. Her skal I være opmærksom på ophavsretten. Vi har henvendt os til forfattere og fået tilladelse til at tviste deres personer/handlinger lidt, men ellers skal man passe på. Vi kan ikke lade Pippi Langstrømpe forsvare Det Hemmelige Bibliotek ved at kaste håndgranater. Så det skal lige have en opmærksomhed. Vi skal holde os inden for bogens univers.

#### **Gode råd til missioner:**

1. Hold teksterne korte og handlingen enkel – det er børn i 8 -12 års alderen vi skriver til.
2. Undgå et kompliceret handlingsforløb hen over missionens række af spørgsmål, da spilleren fortsætter til næste spørgsmål selvom de svarer forkert.
3. Husk rettighederne hvis missionen tager udgangspunkt i et forfatterskab. Det er *ikke* tilladt at sætte litterære personer eller værker ind i en anden kontekst uden forfatterens accept. Vores erfaringer er dog, at forfattere generelt gerne vil deltage.

#### **Hjælp til missionen**

Til sidst kan der tilføjes en hjælpetekst til missionen. Hjælpeteksten skal guide spilleren på vej til hvordan spørgsmålet skal løses. Se hjælpeteksten dels som en guideline og et læringsværktøj, da teksten kan forklare hvordan man skal søge og fx kombinere flere søgeudtryk.

Eksempel fra Mission Iqbal Farooq (3. spørgsmål i missionen):

Spørgsmål: Du skal finde frem til Iqbal og Tariq og finde opskriften på sprængstoffet. Hvor bor de?

Hjælpetekst: Brug søgefeltet på pallegavebod.dk og søg på "iqbal" og "tariq" i samme søgning.