

“This War of Mine” - Arbeidsark

Tidslinje for spillrunden

Lag en tidslinje for spillet - og om du må begynne på nytt lager du en ny tidslinje for den nye runden. Det skal være max 3 hendelser per dag (så velg ut de du synes er viktigst). Her er et eksempel på en hendelse i dag 1:

Dag	Hendelse	Konsekvens	Skjembilde
1	Marco var syk i begynnelsen av spillet, vi gav ham medisiner som vi fant mens vi søkte gjennom et kabinett i huset og så fikk han sove hele dagen og natten på en seng vi lagde.	Marco ble frisk og vi trengte ikke å bekymre oss for helsen hans de neste dagene. Dermed kunne vi sende han ut på gjennom søking på natten neste dag.	

Spørsmål dere kan arbeide med etter at spillrunden er ferdig

Hvilke dager var viktigst og hvorfor? Skjedde det noe de første dagene som fikk innvirkning langt ut i spillet?

Hvilke personer møtte dere? Hva gjorde de og hva var eventuelt deres mål/ønsker? Hvilke valg gjorde dere overfor personene og hvilke konsekvenser fikk det for dere og dem?

Var det noen valg dere gjorde som dere angret på? Hvorfor? Velg ut et par eksempler. Har det noe å si at en ikke kan gå tilbake og endre på valget sitt, at det ikke finnes en lagre og laste inn igjen funksjon?

Hvordan oppleves krigen for karakterene dere spiller? Hvordan oppleves krigen for dere?

Hvilke konsekvenser har krigen for dem indirekte (mangel på mat osv) og direkte (hva må de gjøre for å overleve)? Hvordan takler karakterene, og da dere, disse konsekvensene?

Hvilke følelser kommer frem i spillet hos karakterene? Hvilke følelser kommer frem i dere? Hvorfor bruker spillet følelser som et virkemiddel?

Hva forteller spillet oss om hva som er rett og galt i krig? Har spillet innvirkning på vårt moralske kompass (hva som er rett og galt)? Hvilke valg er vanskelig å ta og hvorfor? Handler du likt i spillet som du ville gjort i virkeligheten? Hvilke konsekvenser har det?