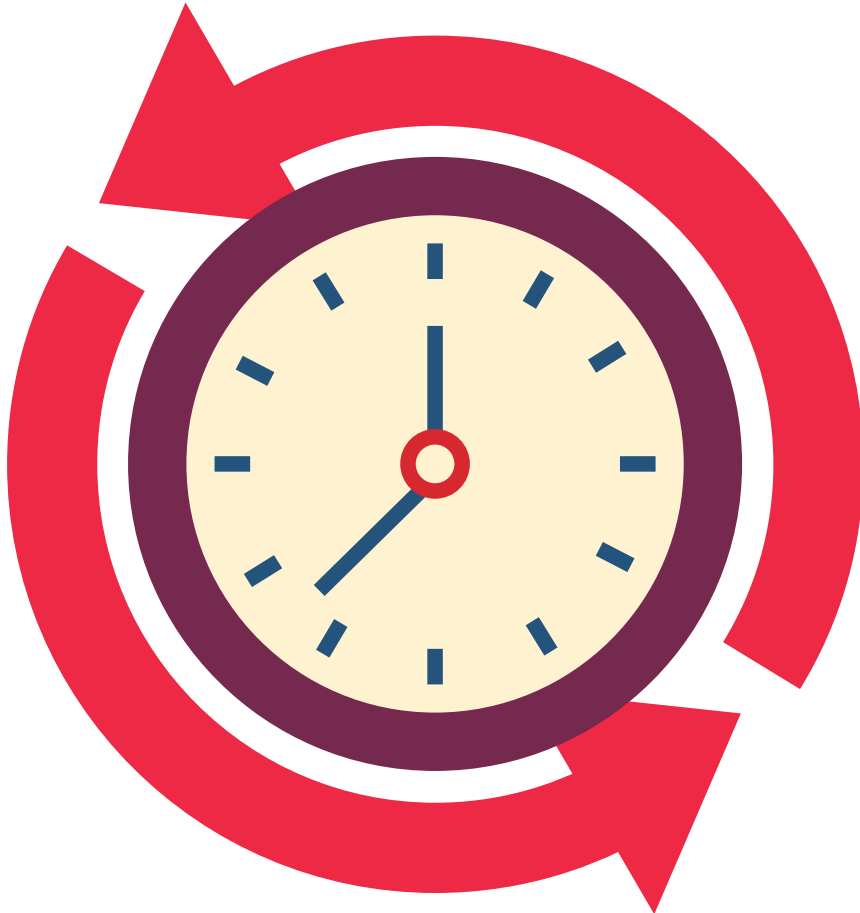


# FORGATÓKÖNYV-TERVEZŐ



**Az én kalandom egy időutazás!**

**Azért választottam ezt a témát, mert...**

.....

.....

**A téma, amivel foglalkozni szeretnék...**

.....

A témakör és a téma közötti összefüggések lehetnek... (pl. az időparadoxon megoldásához hasznos nyomok rekonstruálása, a történet szereplői, az információk megadása a tesztek teljesítésével, stb.)

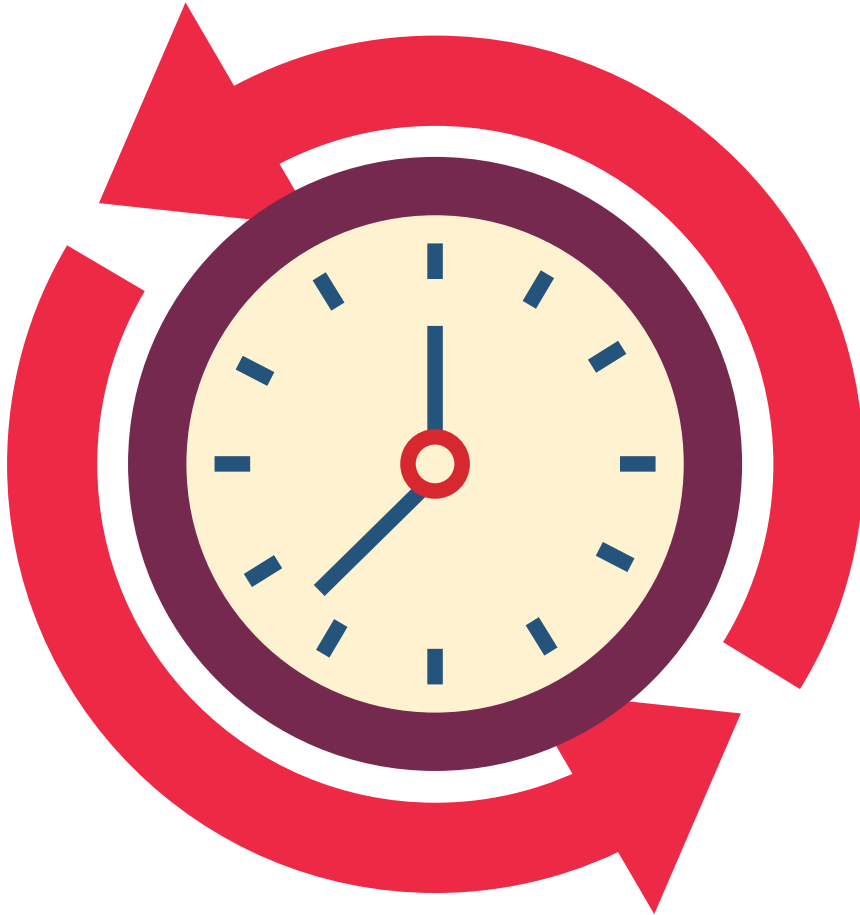
.....

.....

Kérjük, hogy a forgatókönyv összeállítása során emlékezzen a 2.3.3. részben "Az interakció alapjai" című fejezetben tanultakra.

# FORGATÓKÖNYV-TERVEZŐ

## A történetem elemei



- Korszak

.....

- Helyszín

.....

- A probléma

.....

- Főszereplő (aki utazik az időben?)

.....

- A küldetés indítéka (meg kell oldania a problémát)

.....

- Tárgyak, amelyek segíthetnek a főhősnek a küldetésben

.....

.....

- Nyomok ( egyértelműen kell elvezetniük a megoldáshoz)

.....

.....

- Egyéb szereplők

.....

## A TÖRTÉNET CÍME

.....

### 01 BEVEZETÉS



A forgatókönyv, a szereplők bemutatása, vagy in medias res kezdés

.....  
.....  
.....

### 02 A KÜLDETÉS KEZDETE



A főhős egy időbeli problémával szembesül, és elkezd keresni a megoldást.

.....  
.....  
.....

### 03 SNAPSHOT



Valami váratlan dolog új utat nyit. A főszereplőnek támad egy ötlete, de konkrét bizonyítékokat kell szereznie ahhoz, hogy a paradoxon megoldódjon.

.....  
.....  
.....

### 04 MEGOLDÁS



Egyetlen és egyértelmű megoldásnak kell lennie! Az összegyűjtött nyomokat (akár tárgyakat is) megszerezik, és a szereplők visszatálnak a saját korukba.

.....  
.....  
.....