

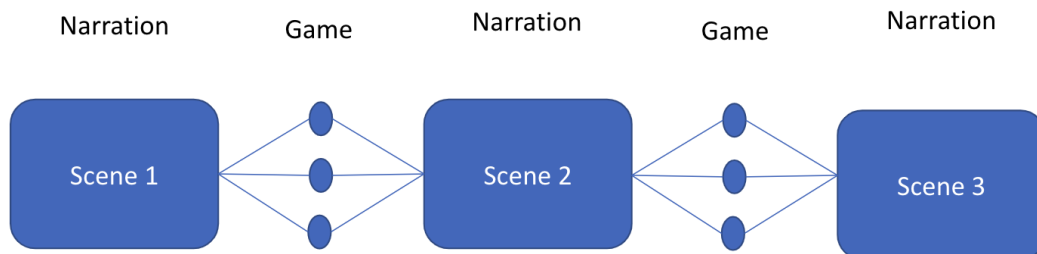
Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Útvonal sablonok listája

Különböző útvonalstruktúrákat használhat a házi feladatok elkészítéséhez. A lényeg, hogy ragaszkodjon egy útvonalhoz; ellenkező esetben elveszíti a nyomon követhetőségét a történetének, és elveszítheti az olvasóit is. Ez a nem teljes lista segít átlátni és összehasonlítani a különböző struktúrákat, amelyeket felhasználhat.

Az alagút:



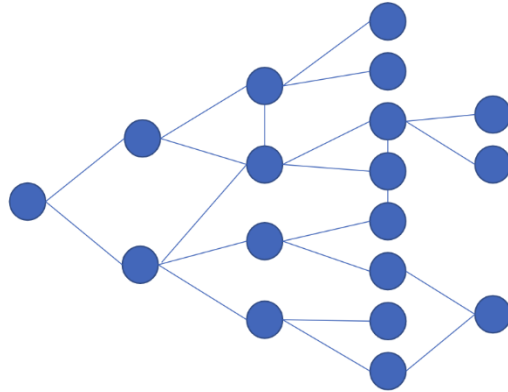
A játék két narratíva között zajlik, és a választási lehetőségek mind a helyes végső válaszhoz vezetik a tanulót.

Egyszerű szerkezet, amely garantálja, hogy nyomon követhető a történetet. Az eseménysorozat irányítása alatt áll.

Hátránya: Más összetettebb szerkezetekhez képest kevésbé játszható.

A szűk keresztmetszet (The bottleneck):

Az olvasó minden egyes helyszínen legalább egy választási lehetőséget kap, ami lehetővé teszi, hogy a történet teljesen más irányba térjen el és haladjon tovább.

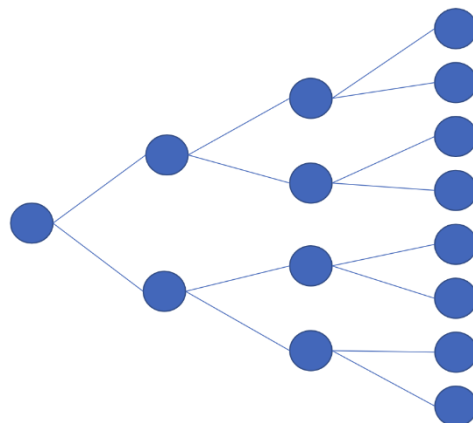


Előnye: Nagyon magas szintű játszhatóság, rengeteg lehetőség és irány, ami a tanulók számára a választás szabadságát biztosítja.

Hátránya: A szerkezet és az események alakulásának kisebb mértékű ellenőrzése. A tartalom megírását és fejlesztését igényli.

Elágazó elbeszélés:

Ebben a szerkezetben minden egyes döntés határozottan megváltoztatja a történet menetét és a végkifejletet, mivel az olvasó számára az út nem teszi lehetővé a visszatérést. Következésképpen különböző forgatókönyvek valósulnak meg.

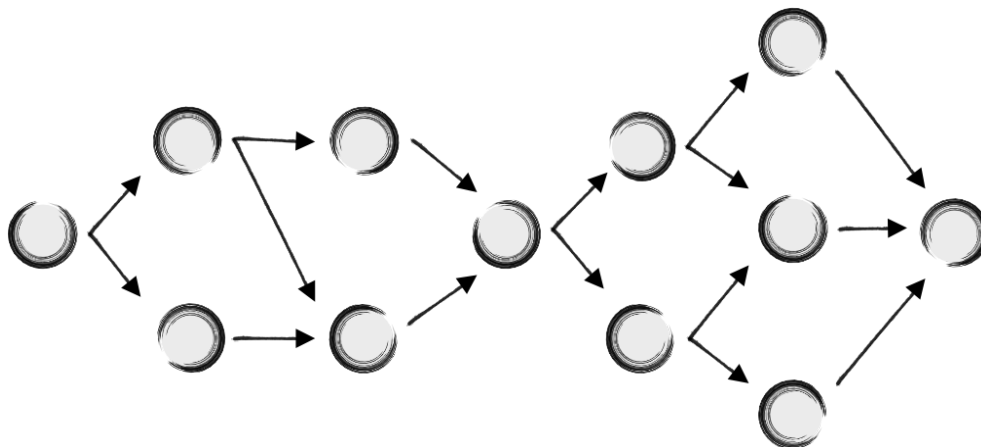


Előnye: Ideális rövid történetekhez és arra, hogy nagy szabadságot biztosítson a

játékosnak, ha minden út egy adott helyes válaszhoz vezet.

Hátránya: Sok tartalom megírását igényli, alacsony játszhatóság.

Párhuzamos elbeszélések:



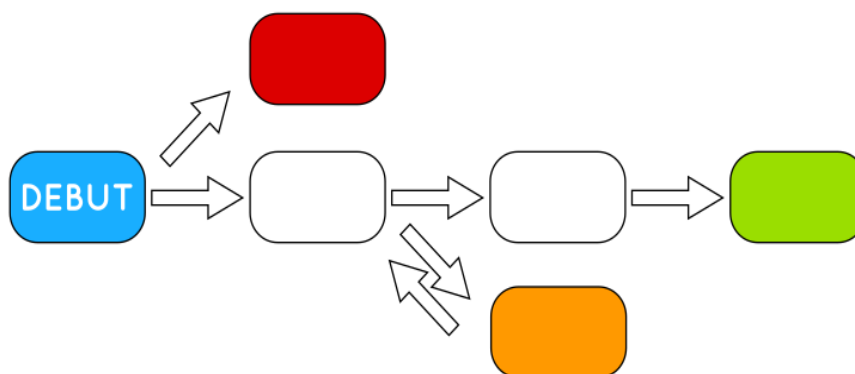
Forrás: <https://www.handwrittengames.com/interactive-structures>

Egyfajta kompromisszum a lineáris és az elágazó struktúrák között. Lehetővé teszi az olvasó számára, hogy az elbeszélés alakulása során döntéseket hozzon; ugyanakkor olyan kulcsfontosságú cselekménypontokhoz vezet, amelyek lehetővé teszik a történet előrehaladását.

Előnye: Lehetővé teszi a játékosok számára a választás lehetőségét, és továbbblendíti a történetet.

Hátránya: /

A kesztyű:



Forrás: <http://www.fiction-interactive.fr/wp-content/uploads/2019/04/image.png>

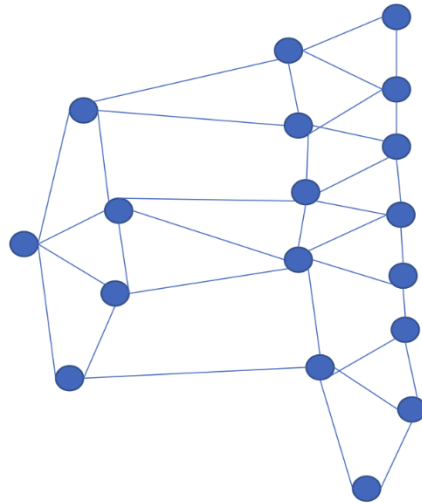
Ez a struktúra talán a leginkább frusztráló, tekintve, hogy csak egy út vezet a végére

(azaz a helyes válaszhoz). Az olvasó több választási lehetőséget is kap, de a rossz választással véget ér a történet, és a játékos zsákutcába kerül. Ezért jól fel kell mérni a nehézségi szintet, hogy minél játékosabb legyen.

Előnye: Hasznos a feszültséggel teli és drámai történetekhez.

Hátránya: A korlátozott cselekvési és választási lehetőségek a tanulók számára könnyen frusztrálóak és elkeserítőek lehetnek.

A nyitott világ:



A narratív kibontakozás egy térképként működik, ahol a játékosnak minden lehetséges irányba kell haladnia és fel kell fedeznie a környezetet. A elbeszélés szétszóródik a mellékküldetésekbe, kevés rangsorolással. Ez nagyon hasonlít az elágazó elbeszéléshez.

Előnye: Nagymértékben magával ragadó

Hátránya: Sokkal összetettebb; sok tartalom megírását és fejlesztését igényli, és szilárd alapokkal kell rendelkezünk.