

Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

Εργαλεία Παιχνιδιού

Μηχανισμοί παιχνιδιού: συλλογή αντικειμένων

Επεξήγηση του μηχανισμού:

Η συλλογή πόντων είναι ένας μηχανισμός παιχνιδιού που επιτρέπει στους παίκτες να καθορίζουν την κατάστασή τους και να αξιολογούν την πρόοδό τους. Η συλλογή πόντων χρησιμεύει ως δείκτης εξέλιξης.

Μπορείτε να τον προσαρμόσετε ώστε να ταιριάζει σε διάφορα στοιχεία (αντικείμενα, διακοσμήσεις, χαρακτήρες...) χωρίς να αλλοιώνεται το παιχνίδι ή η περιπέτεια της εργασίας στο σπίτι στην ουσία τους. Ωστόσο, οι πόντοι αυτοί πρέπει να προσθέτουν αξία στο παιχνίδι (αξία παιχνιδιού/αισθητική αξία/σπανιότητα...) και πρέπει να είναι ελκυστικοί, ώστε ο παίκτης να κατανοεί τον σκοπό της συλλογής τους.

Σημειώστε ότι οι πόντοι μπορούν επίσης μερικές φορές να χαθούν και όχι μόνο να κερδηθούν.

Χρησιμοποιώντας τη συλλογή χαρακτήρων:

Για παράδειγμα, ένα από τα πιο εύκολα συστήματα είναι η συλλογή αντικειμένων. Μόλις, στην περίπτωσή μας, απαντηθεί μια δραστηριότητα ή μια ερώτηση, μπορείτε να ανταμείψετε τους μαθητές με έναν πόντο που θα πάρει τη μορφή ενός αντικειμένου. Ανάλογα με την ιστορία σας, μπορείτε να αποφασίσετε ότι αυτά τα αντικείμενα θα ενσωματώνονται από χαρακτήρες και πλάσματα που θα συνοδεύουν και θα υποστηρίζουν τους μαθητές μέσα στην περιπέτεια τους. Η συλλογή χαρακτήρων είναι ένας μηχανισμός ευρέως

διαδεδομένος σε διάφορα παιχνίδια, όπως για παράδειγμα το Pokemon, όπου οι παίκτες συλλέγουν πλάσματα για να αξιολογήσουν την πρόοδό τους στο παιχνίδι.

Αυτοί οι χαρακτήρες μπορούν, για παράδειγμα, να τους παρέχουν συμβουλές ή πρόσθετες πληροφορίες για να υποστηρίξουν τους παίκτες σε δύσκολες καταστάσεις. Η ιδιαιτερότητα και η βοήθεια αυτών των χαρακτήρων μπορεί να διαμορφωθεί ανάλογα με τις δεξιότητες και τις ικανότητές τους, οι οποίες θα προσανατολίσουν τον παίκτη προς τη μία ή την άλλη κατεύθυνση.