

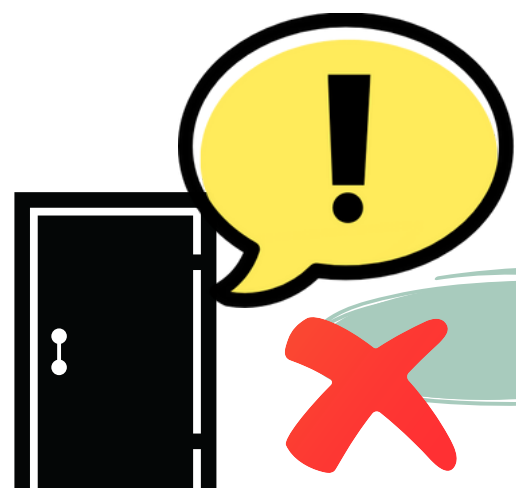
Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

Εργαλεία Παιχνιδιού

Πρότυπο για τη δημιουργία της δικής σας διαδραστικής ιστορίας - Χρησιμοποιώντας σταυροδρόμια για την ανάπτυξη αλληλεπίδρασης.

Πεδίο εφαρμογής των εργαλείων

Μια ιστορία με σταυροδρόμια επιτρέπει στον πρωταγωνιστή να έρθει αντιμέτωπος με επιλογές. Δεν προϋποθέτει απαραίτητα τη χρήση μιας διδακτικής ικανότητας, αλλά απαιτεί από τον παίκτη να αξιολογήσει τι είναι καταλληλότερο να κάνει ή τι τον πείθει περισσότερο. Τα ένστικτα και οι προτιμήσεις του παίκτη μπαίνουν στο παιχνίδι. Μόνο μία είναι η σωστή επιλογή (π.χ. ο δρόμος Α ή Β). Έτσι, μόνο αν οι παίκτες πάρουν τη σωστή απόφαση, μπορούν να προχωρήσουν. Διαφορετικά, πρέπει με κάποιον τρόπο να επαναλάβουν τη διαδρομή. Ο σχεδιαστής του παιχνιδιού πρέπει να είναι προετοιμασμένος για τη διπλή επιλογή του παίκτη και να δημιουργήσει τις σχετικές ακολουθίες. Ή η επιλογή του παίκτη θα μπορούσε να περιλαμβάνει ένα διαφορετικό μονοπάτι: δεν είναι απαραίτητο να είναι λάθος η μία από τις δύο (ή περισσότερες) επιλογές. Αλλά ανάλογα με την απόφαση, ανοίγονται διάφορα σενάρια και διαδρομές. Για παράδειγμα, οι παίκτες έχουν δύο δυνατότητες να φτάσουν σε ένα σημείο: έναν πιο σύντομο αλλά πιο επικίνδυνο δρόμο και έναν πιο ασφαλή αλλά πιθανώς πιο μακρύ. Ή, στη μία περίπτωση, μπορούν να επιλέξουν αν θα κάνουν το ταξίδι μόνοι τους, ενώ στην άλλη με έναν συνταξιδιώτη (που ίσως θα μπορούσε να τους βοηθήσει ή ίσως όχι). Το σταυροδρόμι δεν συνδέεται μόνο με έναν τόπο, αλλά μπορεί να συνδεθεί και με χαρακτήρες (π.χ. ποιον από τους δύο πολύ διαφορετικούς χαρακτήρες να ρωτήσουν για πληροφορίες/συμβουλές) ή αντικείμενα (π.χ. τα περίφημα μπισκότα της Αλίκης με τις λέξεις "Φάε με": Είναι να το εμπιστευτείς ή όχι;). Το παρακάτω πρότυπο μπορεί να σας βοηθήσει να χρησιμοποιήσετε σταυροδρόμια στην ιστορία σας.



Η λήψη βοήθειας σας γυρίζει πίσω, εξηγώντας ποιά θα πρεπε να είναι η απάντηση.

= Σταυροδρόμια στα οποία μόνο μια απάντηση είναι σωστή

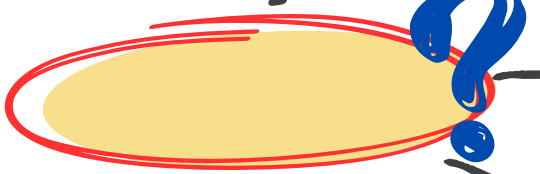
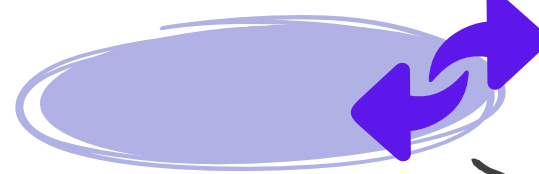
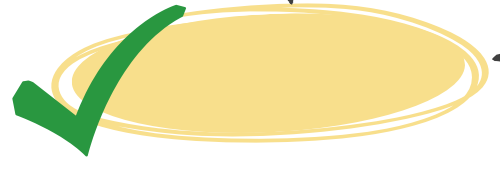
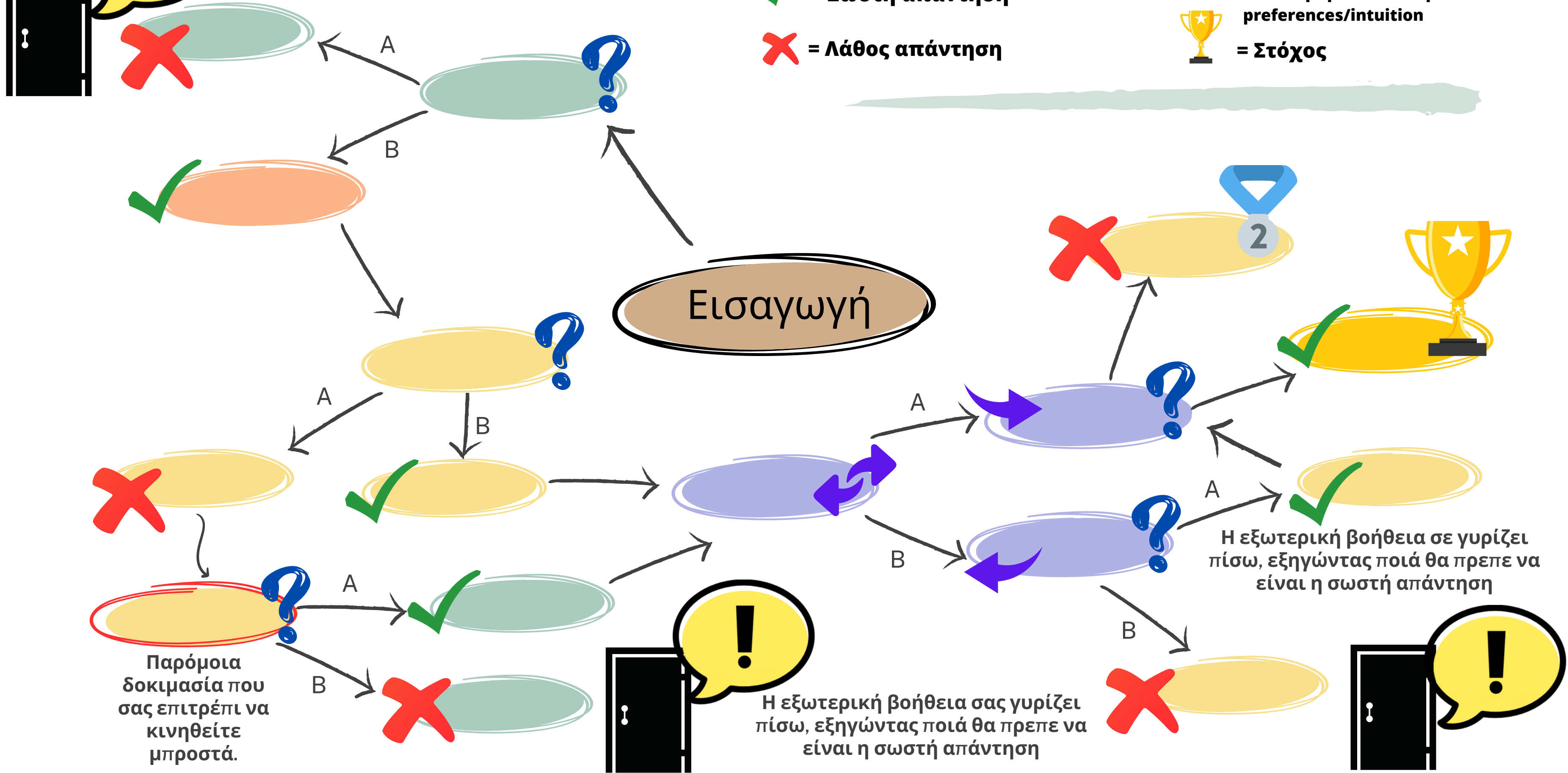
- ? = Σταυροδρόμια όπου η απάντηση αποτελεί μία επιλογή που συνδέεται με τις προτιμήσεις ή τη διαίσθηση του παίκτη preferences/intuition
- ✓ = Σωστή απάντηση
- ✗ = Λάθος απάντηση



= Σταυροδρόμια όπου η απάντηση αποτελεί μία επιλογή που συνδέεται με τις προτιμήσεις ή τη διαίσθηση του παίκτη preferences/intuition



= Στόχος



Παρόμοια δοκιμασία που σας επιτρέπει να κινηθείτε μπροστά.

Η εξωτερική βοήθεια σας γυρίζει πίσω, εξηγώντας ποιά θα πρεπε να είναι η σωστή απάντηση

Η εξωτερική βοήθεια σε γυρίζει πίσω, εξηγώντας ποιά θα πρεπε να είναι η σωστή απάντηση