

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Sablon saját interaktív történet létrehozásához - Kereszteződések használata az interakció kiépítéséhez.

Az eszközök alkalmazási köre

A kereszteződésekkel ellátott történet lehetővé teszi, hogy a főszereplő választási lehetőségeik elé kerüljön. Nem feltételezi okvetlenül egy tantervi kompetencia használatát, hanem azt kívánja meg a játékostól, hogy mérlegelje, mit a legcélszerűbb cselekednie, vagy mi az, ami a legmeggyőzőbb számára. A játékos ösztönei és preferenciái kerülnek a játékba. Csak az egyetlen helyes választás lehet (pl. az A vagy a B út). Tehát csak akkor haladhatnak tovább a játékosok, ha a helyes döntést hozzák meg. Ellenkező esetben valahogyan vissza kell követniük a lépéseiket. A játéktervezőnek fel kell készülnie a játékosok kettős választására, és létre kell hoznia a kapcsolódó szekvenciákat. Vagy a játékos választása egy másik utat is jelenthet: nem feltétlenül kell a két választás (vagy több) közül az egyiket nem korrigálni. De a döntéstől függően különböző forgatókönyvek és útvonalak nyílnak meg. Például a játékosoknak két lehetőségük van egy pont elérésére: egy rövidebb, de veszélyesebb út és egy biztonságosabb, de valószínűleg hosszabb út. Vagy az egyik esetben választhatnak, hogy önállóan teszik meg az utat, a másikban egy útitárssal, aki talán segíthet nekik, talán nem). Az útkereszteződés nemcsak egy helyhez, hanem karakterekhez (pl. két nagyon különböző karakter közül melyiktől kérjük információt/tanácsot) vagy tárgyakhoz (pl. a híres Alice-sütikhez, amelyeken az "Egyél meg" felirat szerepel: Megbízhatunk benne vagy sem?).

Az alábbi sablon segíthet a kereszteződések alkalmazásában a történetében.

