



Caja de herramientas pedagógicas

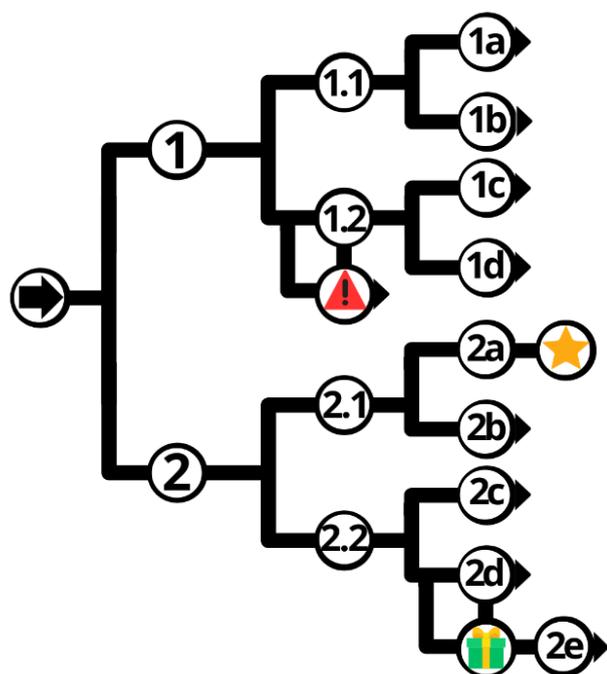
Herramientas de juego

Plantilla de rutas: rutas adicionales, opcionales y secretas

A medida que crea los diferentes caminos que los jugadores pueden tomar en función de sus elecciones o habilidades, puede decidir incluir más caminos que los principales que conducen directamente a tareas importantes y finales definidos, brindando alternativas más variadas y ampliando las posibilidades. La creación de pasos o caminos adicionales, opcionales y secretos hace que el juego sea aún más interactivo, animado, dinámico, desafiante y gratificante.

Puede crear tantos como desee según el tiempo disponible o los conocimientos y habilidades previos de sus alumnos y colocarlos estratégicamente en función de las implicaciones de ciertas elecciones. También puede hacer que se fusionen después con las rutas originales o crear una rama completamente diferente a partir de ese momento.

Ejemplo de una estructura de ramificación con pasos adicionales



Ruta 1: Opción 1 > Opción 1.2 > ...

Antes de acceder a la tarea 1.2, el jugador se enfrenta a un acertijo más difícil, una situación peligrosa o un enemigo poderoso, lo que algunos considerarían un "jefe" o una "mazmorra". Aterrizar en ese escalón provoca una lucha o un desafío que requiere mucho tiempo y agota algunos de sus recursos o puntos, dándoles así una desventaja frente a otros jugadores en el caso de una partida o aventura multijugador. Esto puede llevarlos de regreso a 1.2 o crear un nuevo camino dependiendo de su éxito o fracaso.

Esta adición podría justificarse porque Opción 1.2 es una respuesta incorrecta o una decisión arriesgada basada en la historia o también podría presentar un personaje malévolo involucrado en un paso futuro.

Camino 2: Opción 2 > Opción 2.2 > Opción 2d > ...

Al elegir 2d, el jugador obtiene acceso a un paso de bonificación secreto o un tesoro oculto con un acertijo fácil, una rueda de la fortuna o una tirada de dados de la suerte. Obtienen nuevos recursos, ganan puntos o ventajas sobre otros jugadores, en el caso de una partida multijugador, o ganan un nuevo aliado o

elemento útil que les ayudará en los siguientes pasos. Su próxima tarea podría ser 2d o podría bifurcarse a un camino alternativo a 2e, dependiendo de la suerte que tengan con la recompensa.

Esta adición podría justificarse porque Choice 2d es una respuesta o decisión correcta o estratégica después de una tarea compleja o engañosa, lo que le otorga al jugador una recompensa específica por su esfuerzo o precisión.

Ruta 3: Opción 2 > Opción 2.1 > Opción 2a

Elegir 2a o tener éxito en la tarea anterior podría llevar al jugador al final definitivo, una rama final que brinda el mejor resultado posible para la aventura, después de solo eventos positivos, respuestas correctas y todos los recursos útiles recopilados.

Otros finales también podrían ser victorias, pero este significaría que el jugador tomó todas las decisiones correctas y exploró el camino perfecto, obteniendo así una mejor recompensa que si hubiera alcanzado otros finales positivos.

Nota: Esta estructura de ejemplo evoluciona a lo largo de 3 niveles o conjuntos de opciones, pero puede ampliar su historia con más posibilidades y dispersar caminos adicionales o pasos secretos de manera diferente según sus deseos, necesidades o historia.