

Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

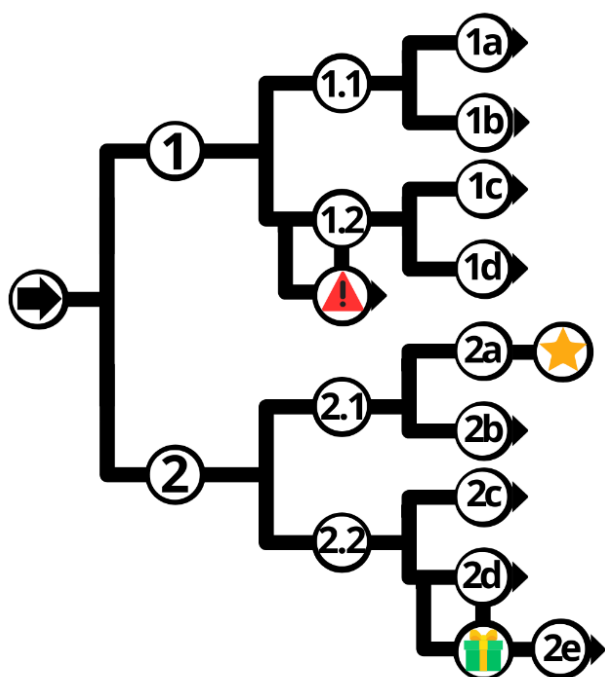
Εργαλεία παιχνιδιού

Πρότυπο διαδρομών - Πρόσθετες, προαιρετικές και μυστικές διαδρομές

Καθώς δημιουργείτε τα διαφορετικά μονοπάτια που μπορούν να ακολουθήσουν οι παίκτες με βάση τις επιλογές ή τις δεξιότητές τους, μπορεί να αποφασίσετε να συμπεριλάβετε περισσότερα από τα κύρια μονοπάτια που οδηγούν άμεσα σε σημαντικές εργασίες και καθορισμένο τέλος, δίνοντας πιο ποικίλες εναλλακτικές λύσεις και διευρύνοντας τις δυνατότητες. Η δημιουργία πρόσθετων, προαιρετικών και μυστικών βημάτων ή μονοπατιών καθιστά το παιχνίδι ακόμη πιο διαδραστικό, ζωντανό, δυναμικό, προκλητικό και ανταποδοτικό.

Μπορείτε να δημιουργήσετε όσα θέλετε ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο ή τις προηγούμενες γνώσεις και δεξιότητες των μαθητών σας και να τα τοποθετήσετε στρατηγικά με βάση τις επιπτώσεις ορισμένων επιλογών. Μπορείτε επίσης να τα κάνετε να συγχωνευθούν στη συνέχεια με τα αρχικά μονοπάτια ή να δημιουργήσετε έναν εντελώς διαφορετικό κλάδο από εκεί και πέρα.

Παράδειγμα δομής διακλάδωσης με πρόσθετα βήματα



Διαδρομή 1: Επιλογή 1 > Επιλογή 1.2 > ...

Πριν αποκτήσει πρόσβαση στην αποστολή 1.2, ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με έναν πιο δύσκολο γρίφο, μια επικίνδυνη κατάσταση ή έναν ισχυρό εχθρό, κάτι που κάποιος θα θεωρούσαν "αφεντικό" ή "μπουντρούμι". Η προσγείωση σε αυτό το βήμα προκαλεί έναν χρονοβόρο αγώνα ή πρόκληση και εξαντλεί ορισμένους από τους πόρους ή τους πόντους του, δίνοντάς του έτσι μειονέκτημα έναντι των άλλων παικτών στην περίπτωση ενός παιχνιδιού ή μιας περιπέτειας για πολλούς παίκτες. Αυτό μπορεί είτε να τους οδηγήσει πίσω στο 1.2 είτε να δημιουργήσει ένα νέο μονοπάτι ανάλογα με την επιτυχία ή την αποτυχία τους.

Αυτή η προσθήκη θα μπορούσε να δικαιολογηθεί από το γεγονός ότι η επιλογή 1.2 είναι μια λανθασμένη απάντηση ή μια ριψοκίνδυνη απόφαση βάσει της ιστορίας ή θα μπορούσε να εισαγάγει έναν κακόβουλο χαρακτήρα που εμπλέκεται επίσης σε ένα μελλοντικό βήμα.

Διαδρομή 2: Επιλογή 2 > Επιλογή 2.2 > Επιλογή 2δ > ...

Όταν επιλέγετε την επιλογή 2d, ο παίκτης αποκτά πρόσβαση σε ένα μυστικό βήμα μπόνους ή έναν κρυμμένο θησαυρό με έναν εύκολο γρίφο, έναν τροχό της τύχης ή μια τυχερή ζαριά. Αποκτά νέους πόρους, κερδίζει πόντους ή πλεονεκτήματα

έναντι άλλων παικτών, στην περίπτωση παιχνιδιού για πολλούς παίκτες, ή αποκτά έναν νέο σύμμαχο ή ένα χρήσιμο αντικείμενο που θα τον βοηθήσει στα επόμενα βήματα. Η επόμενη αποστολή τους μπορεί να είναι είτε 2d είτε να διακλαδωθεί σε ένα εναλλακτικό μονοπάτι προς 2e, ανάλογα με το πόσο τυχεροί είναι με την ανταμοιβή.

Αυτή η προσθήκη θα μπορούσε να δικαιολογηθεί από την επιλογή 2d που είναι μια σωστή ή στρατηγική απάντηση ή απόφαση μετά από μια σύνθετη ή δύσκολη εργασία, κερδίζοντας έτσι ο παίκτης μια συγκεκριμένη ανταμοιβή για την προσπάθεια ή την ακρίβειά του.

Διαδρομή 3: Επιλογή 2 > Επιλογή 2.1 > Επιλογή 2a

Η επιλογή 2a ή η επιτυχία στην προηγούμενη εργασία θα μπορούσε να οδηγήσει τον παίκτη στο απόλυτο τέλος, ένα τελικό παρακλάδι που δίνει την καλύτερη δυνατή έκβαση της περιπέτειας, μετά από μόνο θετικά γεγονότα, σωστές απαντήσεις και τη συλλογή όλων των χρήσιμων πόρων.

Άλλες καταλήξεις θα μπορούσαν επίσης να είναι νίκες, αλλά αυτό θα σήμαινε ότι ο παίκτης έκανε όλες τις σωστές επιλογές και εξερεύνησε το τέλειο μονοπάτι, κερδίζοντας έτσι μια καλύτερη ανταμοιβή από ό,τι αν είχε φτάσει σε άλλες θετικές καταλήξεις.

Σημείωση: Αυτή η δομή του παραδείγματος εξελίσσεται σε 3 επίπεδα ή σύνολα επιλογών, αλλά μπορείτε να επεκτείνετε την ιστορία σας με περισσότερες δυνατότητες και να διασκορπίσετε πρόσθετα μονοπάτια ή μυστικά βήματα με διαφορετικό τρόπο ανάλογα με τις επιθυμίες, τις ανάγκες ή την ιστορία σας.