

Pedagógiai Eszköztár

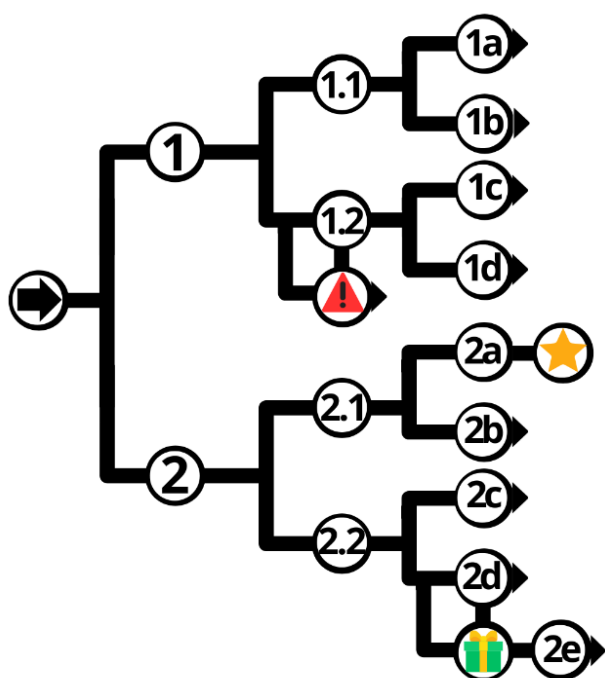
Játékeszközök

Útvonalak sablon - További, opcionális és titkos útvonalak

Miközben kialakítja a különböző útvonalakat, amelyeket a játékosok a döntéseik vagy képességeik alapján választhatnak, dönthet úgy, hogy nem csak a fő útvonalakat határozza meg, amelyek közvetlenül fontos feladatokhoz és meghatározott befejezésekhez vezetnek, ezáltal változatosabb alternatívákat kínál, és bővíti a lehetőségeket. A további, opcionális és titkos szakaszok vagy ösvények létrehozása még interaktívabbá, élénkebbé, dinamikusabbá, izgalmasabbá, nagyobb kihívást jelentőbbé és tanulságosabbá teheti a játékot.

A rendelkezésre álló időtől vagy a tanulók előzetes tudásától és készségeitől függően annyit hozhat létre, amennyit csak akar, és stratégiaileg elhelyezheti őket bizonyos döntések következményei alapján. Azt is megteheti, hogy utólag összeolvadnak az eredeti ösvényekkel, vagy egy teljesen más ágat hozhat létre a továbbiakban.

Példa elágazó struktúrára további lépésekkel



1. útvonal: 1. választás > 1.2. választás > ...

Az 1.2-es feladat előtt a játékosnak egy nehezebb feladvánnyal, veszélyes helyzettel vagy erős ellenséggel kell szembenéznie, amit egyesek " főnöknek" vagy " börtönnek" neveznék. Az erre a szakaszra való érkezés időigényes küzdelmet vagy kihívást okoz, és elszívja az erőforrásaik vagy pontjaik egy részét, így többjátékos játék vagy kaland esetén hátrányt jelent a többi játékoskal szemben. Ez vagy visszavezetheti őket az 1.2. ponthoz, vagy egy új utat hozhat létre a siker vagy kudarc függvényében.

Ezt a kiegészítést indokolhatja, hogy az 1.2-es választás a történet alapján helytelen válasz vagy kockázatos döntés, vagy bevezethet egy rosszindulatú karaktert, aki egy későbbi lépésben is részt vesz.

2. útvonal: 2. választás > 2.2. választás > 2d. választás > ...

A 2d kiválasztásakor a játékos egy könnyű rejtvény, szerencsekerék vagy szerencsés kockadobás segítségével hozzáférhet egy titkos bónuszlépéshez vagy rejtett kincshez. Új erőforrásokhoz juthat, többjátékos játék esetén pontokat vagy előnyöket szerezhet a többi játékoskal szemben, vagy új szövetségesre illetve hasznos tárgyra tehet szert, amely segít neki a következő lépésekben. A következő

feladatuk lehet 2d, vagy elágazhat egy 2e alternatív útra, attól függően, hogy mennyire járnak szerencsével a jutalmat illetően.

Ezt a kiegészítést azzal lehetne indokolni, hogy a 2d választás egy bonyolult vagy trükkös feladat után helyes vagy stratégiai választ vagy döntést jelent, és így a játékos külön jutalmat kap az erőfeszítése miatt vagy pontosságáért.

3. útvonal: 2. lehetőség > 2.1. lehetőség > 2a. lehetőség

A 2a választása vagy az előző feladat sikeres teljesítése elvezetheti a játékost a végső befejezéshez, egy végső elágazáshoz, amely a kaland lehető legjobb kimenetelét adja, kizárólag pozitív események, helyes válaszok és minden hasznos erőforrás összegyűjtése után.

Más befejezések is lehetnek győzelmek, de ez azt jelentené, hogy a játékos minden helyes döntést meghozott és a tökéletes utat fedezte fel, így nagyobb jutalmat érdemel, mintha más pozitív befejezéseket ért volna el.

Megjegyzés: Ez a példastruktúra 3 szinten vagy választási blokkon keresztül bontakozik ki, de a történetet több lehetőséggel is bővítheti, és további ösvényeket vagy titkos lépéseket másképp is eloszthat a saját kívánságai, igényei vagy a történet cselekménye alapján.