

# Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

## Εργαλεία παιχνιδιού

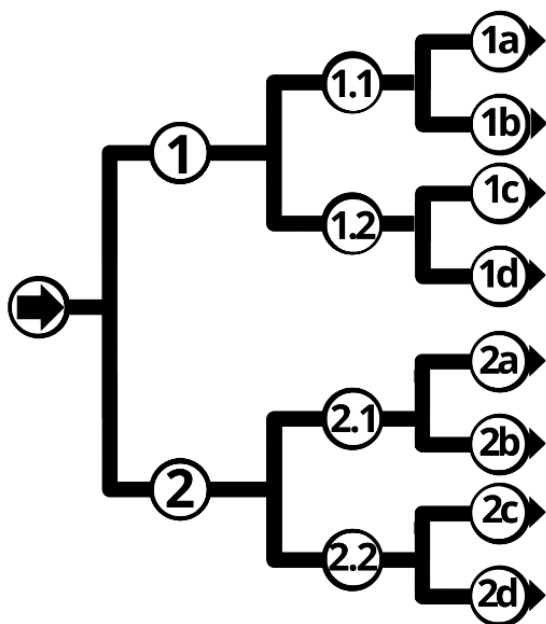
### Μοντέλο διαδρομών - Μετατρέψτε μια γραμμική ιστορία σε μια διακλαδιζόμενη αφήγηση

Όταν γράφετε την ιστορία σας, πρέπει να ξέρετε πού θα σας οδηγήσει και ποια συγκεκριμένα βήματα απαιτούνται για την εξέλιξή της. Για να δημιουργήσετε όμως αλληλεπιδράσεις και να παρέχετε πολλαπλές επιλογές, ώστε οι παίκτες να νιώθουν ότι εμπλέκονται και να μπορούν να προχωρήσουν ανάλογα με την κατανόηση, τις δεξιότητες και τις αποφάσεις τους, θα χρειαστεί να προσθέσετε και άλλα μονοπάτια για να δημιουργήσετε μια διακλαδιζόμενη αφήγηση.

### Περιγραφή της δομής διακλάδωσης

Ενώ οι απλές δομές, όπως το τούνελ, εξερευνούν μια πιο γραμμική πορεία, η διακλαδισμένη αφήγηση και οι παραλλαγές της διασφαλίζουν ότι κάθε απόφαση που λαμβάνει ο παίκτης θα επηρεάσει την υπόλοιπη ιστορία και το τέλος της, καθώς δεν του επιτρέπεται να γυρίσει πίσω. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να φανταστείτε διαφορετικά σενάρια και καταλήξεις.

Η δομή θα μπορούσε να μοιάζει ως εξής:



Εισαγωγικά βήματα (Αυτά μπορεί να είναι γραμμικά)

Βήμα παιχνιδιού 1: Ο παίκτης βρίσκεται αντιμέτωπος με τουλάχιστον 2 επιλογές

- Επιλογή 1
- Επιλογή 2

Βήμα παιχνιδιού 2: Ο παίκτης μπορεί να ακολουθήσει τουλάχιστον 2 νέα μονοπάτια ανάλογα με την προηγούμενη επιλογή του.

- Εάν η επιλογή 1:
  - Επιλογή 1.1
  - Επιλογή 1.2
- Αν επιλογή 2:
  - Επιλογή 2.1
  - Επιλογή 2.2

Βήμα παιχνιδιού 3: Ο παίκτης συνεχίζει να εξελίσσεται ανάλογα με την προηγούμενη επιλογή του.

- Αν επιλογή 1.1:
  - Επιλογή 1α
  - Επιλογή 1β
- Εάν επιλογή 1.2:
  - Επιλογή 1γ
  - Επιλογή 1δ
- Εάν επιλογή 2.1:
  - Επιλογή 2α
  - Επιλογή 2β
- Εάν επιλογή 2.2:

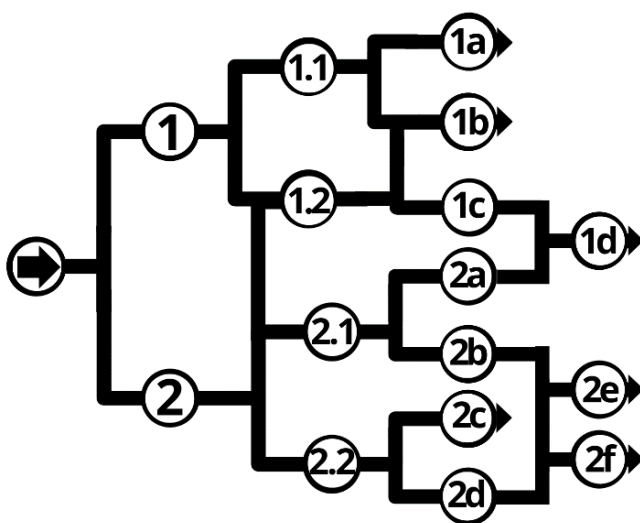
- Επιλογή 2γ
- Επιλογή 2δ

Μπορείτε να δημιουργήσετε όσα βήματα χρειάζεστε, το καθένα με ένα νέο σύνολο επιλογών και μονοπατιών που βασίζονται αποκλειστικά στον προηγούμενο κλάδο. Κάθε νέα επιλογή δημιουργεί 2 μονοπάτια, κάθε μονοπάτι στη συνέχεια δημιουργεί άλλα 2, κ.ο.κ., πράγμα που σημαίνει ότι κάθε υποδιαίρεση θα οδηγήσει σε διαφορετική άκρη του κλάδου, σε διαφορετικό τέλος της ιστορίας.

Έτσι, αν αναπτύξετε την ιστορία σας μέσω 3 βημάτων του παιχνιδιού, όπου το καθένα παρέχει 2 μονοπάτια που ακολουθούν κάθε μία από τις προηγούμενες επιλογές, θα χρειαστεί να δημιουργήσετε 8 καταλήξεις της ιστορίας σας, κάτι που μπορεί να απαιτεί μεγάλο περιεχομένου και περισσότερη ενημέρωση των μαθητών, οι οποίοι, ως εκ τούτου, δεν θα έχουν γνωρίσει τα ίδια βήματα και την ίδια κατάληξη της περιπέτειας. Αυτό θα πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά τον σχεδιασμό της ιστορίας σας και τον καθορισμό των στόχων και της πολυπλοκότητάς της.

Μια εναλλακτική αφήγηση: η δομή της συμφόρησης

Ανάλογα με την ποικιλία των επιλογών που θέλετε να δώσετε στους παίκτες και με το πόσο χρόνο και προσπάθεια θέλετε να αφιερώσετε στη δημιουργία ενός συγκεκριμένου αριθμού διαφορετικών μονοπατιών με βάση κάθε επιλογή, μπορείτε να αποφασίσετε να δημιουργήσετε παρόμοιες καταλήξεις ή να συγχωνεύσετε ορισμένα μονοπάτια μεταξύ τους, χρησιμοποιώντας έτσι τη δομή bottleneck, η οποία μοιάζει ως εξής:



Αυτή η αφήγηση διακλαδίζεται παρόμοια με την προηγούμενη, απλούστερη δομή, αλλά σας επιτρέπει είτε να μειώσετε τον αριθμό των διαφορετικών στοιχείων και καταλήξεων είτε να δημιουργήσετε συνδέσεις μεταξύ διαφόρων μονοπατιών, ώστε όλοι οι παίκτες να βιώσουν ενδεχομένως παρόμοια βήματα ή γεγονότα και να αντιμετωπίσουν παρόμοια εμπόδια ή αποστολές, διευκολύνοντας έτσι τη διαδικασία απολογισμού.

Για παράδειγμα, όπως φαίνεται παραπάνω, η επιλογή 2 θα μπορούσε να οδηγήσει στις επιλογές 2.1, 2.2 και επίσης 1.2, και πολλαπλά μονοπάτια θα μπορούσαν να οδηγήσουν στην ίδια κατάληξη, όπως το 1d. Αυτό θα μπορούσε να συνεπάγεται ότι ο παίκτης απορρίπτει ή αγνοεί μια υπόδειξη και ακολουθεί μια μακρύτερη, πιο σύνθετη διαδρομή προς ένα παρόμοιο σημείο της ιστορίας, με μεγαλύτερη ελευθερία επιλογών και δυνατοτήτων και περισσότερες αλληλεπιδράσεις και δυναμικές του παιχνιδιού.