

# Pedagógiai Eszköztár

## Játékeszközök

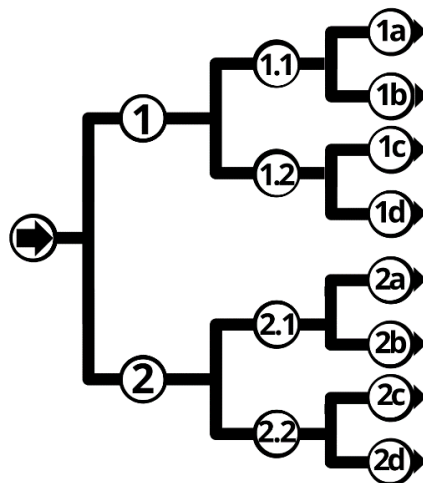
### Útvonalak sablon - Egy lineáris történet elágazó elbeszéléssé alakítása

A történet megírásakor tudnia kell, hogy az hová fog vezetni, és milyen konkrét lépések szükségesek a továbblépéshez. Ahhoz azonban, hogy interakciókat hozzon létre, és többféle választási lehetőséget biztosítson, hogy a játékosok érdeklődését felkeltse, illetve hogy megértésük, képességeik és döntéseik alapján fejlődhessenek, más utakat is hozzá kell adnia, hogy elágazó narratívát hozzon létre.

#### Az elágazó szerkezet leírása

Míg az olyan egyszerű szerkezetek, mint az alagút, egy inkább lineáris utat tárnak fel, addig az elágazó narratíva és annak változatai gondoskodnak arról, hogy a játékos minden döntése hatással legyen a történet további részére és annak kimenetelére, mivel a játékos nem fordulhat vissza. Ez azt jelenti, hogy különböző forgatókönyveket és befejezéseket kell elképzelni.

A struktúra így nézne ki



## Bevezető lépések (Ezek lehetnek lineárisak)

1. lépés: A játékosnak legalább 2 választási lehetőséggel kell szembenéznie.
  - 1. választás
  - 2. választás
  
2. lépés: A játékos legalább 2 új utat választhat az előző választásától függően.
  - Ha az 1. választás:
    - 1.1. lehetőség
    - 1.2. lehetőség
  - Ha a 2. választás:
    - 2.1. lehetőség
    - 2.2. lehetőség
  
3. lépés: A játékos az előző választásától függően halad tovább.
  - Ha az 1.1:
    - 1a. lehetőség
    - 1b. lehetőség
  - Ha az 1.2. választást választotta:
    - 1c lehetőség
    - 1d. lehetőség
  - Ha a 2.1. választási lehetőség:
    - 2a. lehetőség
    - 2b. lehetőség
  - Ha a 2.2. választási lehetőség:
    - 2c. lehetőség
    - 2d lehetőség

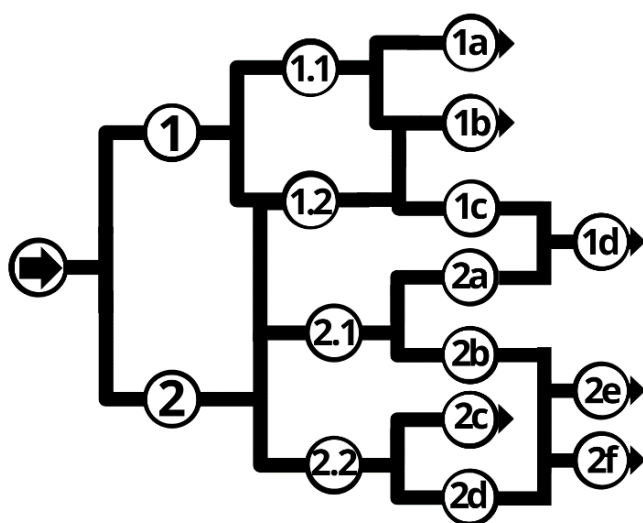
Annyi lépést hozhat létre, amennyit csak akar, mindegyik új választási lehetőségekkel és útvonalakkal, amelyek kizárólag az előző ágból indulnak ki. Minden új választás 2 ösvényt hoz létre, minden ösvény aztán újabb 2 ösvényt hoz létre, és így tovább, ami azt jelenti, hogy minden egyes alágazás az ág más-más csúcsához, a történet más-más befejezéséhez vezet.

Így ha a történetet 3 játéklépésen keresztül fejleszti, ahol mindegyik 2 ösvényt biztosít az előző választások után, akkor 8 befejezést kell létrehoznia a történetének, ami sok tartalmat jelenthet, és több eligazítást igényelhet a tanulókkal, akik így nem ugyanazokat a lépéseket és a kaland befejezését élték át. Ezt figyelembe kell venni a történet megtervezésekor, a célok és a történet

összetettségének meghatározásakor.

### Egy alternatív narratíva: a szűk keresztmetszet struktúrája (bottleneck structure)

Attól függően, hogy hányféle lehetőséget kíván a játékosoknak adni, és hogy mennyi időt és energiát kíván fordítani arra, hogy az egyes választások alapján hány különböző útvonalat hozzon létre, dönthet úgy, hogy hasonló befejezéseket hoz létre, vagy egyes útvonalakat egyesít, így használva a szűk keresztmetszet struktúrát, ami így néz ki:



Ez a narratíva az előző, egyszerűbb struktúrához hasonlóan elágazik, de lehetővé teszi, hogy vagy csökkentse a különböző elemek és befejezések számát, vagy kapcsolatot teremtsen több útvonal között, hogy minden játékos potenciálisan hasonló lépéseket vagy eseményeket éljen át, és hasonló akadályokkal vagy feladatokkal szembesüljön, megkönnyítve ezzel az elbeszélési folyamatot.

Például, mint fentebb látható, a 2. választás elvezethet a 2.1., 2.2. és az 1.2. választáshoz is, és több útvonal is elvezethet ugyanahhoz a befejezéshez, például az 1d-hez. Ez azt is jelentheti, hogy a játékos elutasít vagy figyelmen kívül hagy egy utalást, és egy hosszabb, összetettebb utat választ a történet egy hasonló pontjához, szélesebb választási szabadsággal és lehetőségekkel, valamint több interakcióval és játéklehetőséggel.