

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

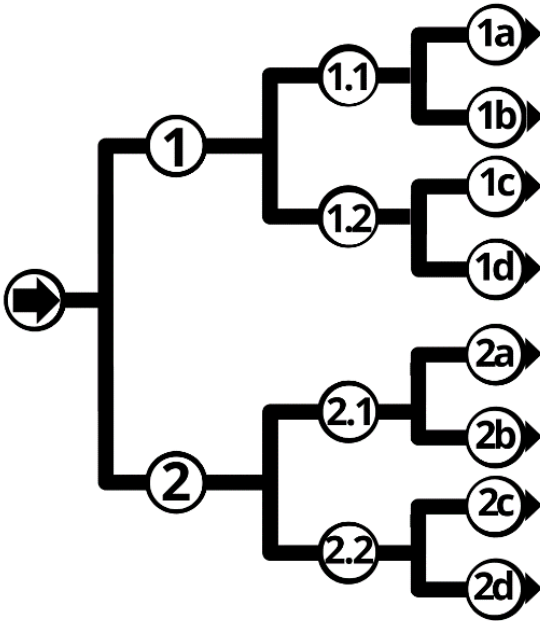
Șablonul căilor - Transformă o poveste liniară într-o narațiune ramificată

Atunci când vă scrieți povestea, trebuie să știți unde va ajunge și care sunt pașii specifici necesari pentru a o parcurge. Dar pentru a crea interacțiuni și pentru a oferi mai multe opțiuni, astfel încât jucătorii să se simtă implicați și să poată progresa în funcție de înțelegerea, abilitățile și deciziile lor, va trebui să adăugați alte căi pentru a crea o narațiune ramificată.

Descrierea structurii ramificate

În timp ce structurile simple, cum ar fi tunelul, oferă o cale liniară, narațiunea de ramificare și variantele sale se asigură că fiecare decizie luată de jucător va influența restul poveștii și finalul acesteia, deoarece jucătorului nu i se permite să se întoarcă înapoi. Acest lucru înseamnă că va trebui să vă imaginați diferite scenarii și finaluri.

Structura ar arăta în felul următor:



Etape introductive (Acestea pot fi liniare)

Etapa 1 a jocului: Jucătorul se confruntă cu cel puțin 2 opțiuni

- Alegerea 1
- Alegerea 2

Etapa 2 a jocului: Jucătorul poate urma cel puțin 2 căi noi, în funcție de alegerea anterioară.

- În cazul în care alegerea 1:
 - Alegerea 1.1
 - Alegerea 1.2
- Dacă alegerea 2:
 - Alegerea 2.1
 - Opțiunea 2.2

Etapa de joc 3: Jucătorul continuă să progreseze în funcție de alegerea sa anterioară.

- Dacă alegerea 1.1:
 - Alegerea 1a
 - Opțiunea 1b
- Dacă alegerea 1.2:

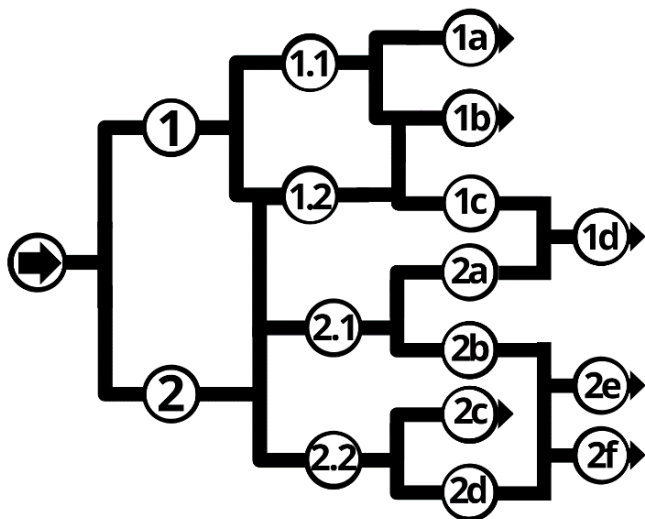
- Alegerea 1c
- Opțiunea 1d
- Dacă opțiunea 2.1:
- Opțiunea 2a
- Opțiunea 2b
- Dacă opțiunea 2.2:
- Opțiunea 2c
- Opțiunea 2d

Puteți crea atâția pași câți sunt necesari, fiecare cu un nou set de opțiuni și căi de acces care se bazează exclusiv pe ramificația anterioară. Fiecare nouă alegere creează 2 căi, fiecare cale creează apoi alte 2 și așa mai departe, ceea ce înseamnă că fiecare subdiviziune va duce la un vârf diferit al ramurii, la un final diferit al poveștii.

Astfel, dacă vă dezvoltați povestea prin 3 pași de joc în care fiecare oferă câte 2 căi care urmează fiecareia dintre alegerile anterioare, va trebui să creați 8 finaluri pentru povestea dvs., ceea ce poate reprezenta o cantitate mare de conținut și poate necesita mai multe dezbateri cu elevii care, prin urmare, nu vor fi experimentat aceleași etape și aceeași concluzie a aventurii. Acest lucru trebuie luat în considerare atunci când vă planificați povestea și îi stabiliți obiectivele și complexitatea.

O alternativă narativă: structura gâtului de sticlă (bottleneck structure)

În funcție de varietatea de opțiuni pe care doriți să le oferiți jucătorilor și de timpul și efortul pe care doriți să le depuneți pentru a crea un anumit număr de trasee diferite în funcție de fiecare alegere, puteți decide să creați finaluri asemănătoare sau să unificați anumite trasee, folosind astfel structura gâtului de sticlă, care arată astfel:



Această narațiune se ramifică în mod similar cu structura anterioară, mai simplă, dar vă permite fie să reduceți numărul de elemente și finaluri diferite, fie să creați conexiuni între mai multe căi, astfel încât toți jucătorii să experimenteze etape sau evenimente similare și să se confrunte cu obstacole sau sarcini similare, facilitând astfel procesul de informare.

De exemplu, după cum se arată mai sus, alegerea 2 ar putea duce la alegerile 2.1, 2.2 și, de asemenea, 1.2, iar mai multe căi ar putea duce la același final, cum ar fi 1d. Aceasta ar putea implica faptul că jucătorul ar putea respinge sau ignora un indiciu și ar putea urma un traseu mai lung și mai complex pentru a ajunge într-un punct similar din poveste, cu o libertate de alegere și posibilități mai largi și cu mai multe interacțiuni și dinamici de joc.