



Set de instrumente pedagogice

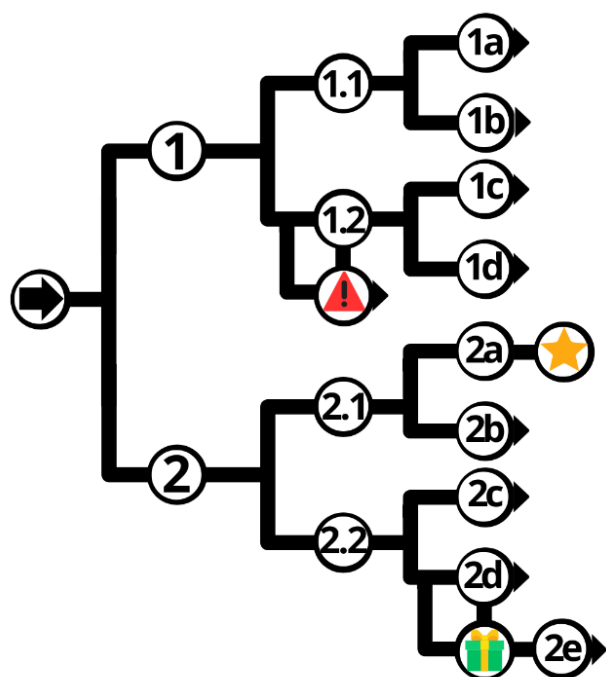
Instrumente pentru jocuri

Șablonul căilor de acces - Căi de acces suplimentare, opționale și secrete

Pe măsură ce creați diferitele căi pe care jucătorii le pot urma în funcție de alegerile sau abilitățile lor, puteți decide să includeți mai multe căi decât cele principale, care duc direct la sarcini importante și la finaluri definite, oferind alternative mai variate și extinzând posibilitățile. Crearea unor pași sau căi suplimentare, opționale și secrete, face jocul și mai interactiv, mai viu, mai dinamic, mai provocator și mai plin de satisfacții.

Puteți crea oricâte doriți, în funcție de timpul disponibil sau de cunoștințele și abilitățile anterioare ale elevilor dumneavoastră și le puteți plasa strategic, în funcție de implicațiile anumitor alegeri. De asemenea, le puteți face să se unească ulterior cu traseele inițiale sau să creați o ramură complet diferită din acel moment.

Exemplu de structură ramificată cu etape suplimentare



Traseul 1: Opțiunea 1 > Opțiunea 1.2 > ...

Înainte de a avea acces la sarcina 1.2, jucătorul se confruntă cu o problemă mai dificilă, o situație periculoasă sau un inamic puternic, ceea ce unii ar considera un "șef" sau o "temniță". Aterizarea în acea etapă provoacă o luptă sau o provocare care necesită mult timp și le consumă o parte din resurse sau puncte, oferindu-le astfel un dezavantaj față de ceilalți jucători în cazul unui joc sau al unei aventuri multiplayer. Aceasta îi poate duce înapoi la 1.2 sau poate crea o nouă cale, în funcție de succesul sau eșecul lor.

Acest adaos ar putea fi justificat prin faptul că alegerea 1.2 este un răspuns incorect sau o decizie riscantă pe baza scenariului sau ar putea introduce un personaj răuvoitor implicat și într-o etapă viitoare.

Traseul 2: Opțiunea 2 > Opțiunea 2.2 > Opțiunea 2d > ...

Atunci când alege 2d, jucătorul are acces la o etapă bonus secretă sau la o comoară ascunsă cu o ghicitoare ușoară, o roată a norocului sau o aruncare norocoasă a zarurilor. Obține noi resurse, câștigă puncte sau avantaje față de alți jucători, în cazul unui joc multiplayer, sau obține un nou aliat sau un obiect util care îl va ajuta

În următoarele etape. Următoarea lor sarcină ar putea fi fie 2d, fie s-ar putea ramifica către o cale alternativă către 2e, în funcție de cât de norocoși sunt cu recompensa.

Acest plus ar putea fi justificat prin faptul că alegerea 2d este un răspuns sau o decizie corectă sau strategică după o sarcină complexă sau dificilă, câștigând astfel jucătorul o recompensă specifică pentru efortul sau acuratețea lor.

Traseul 3: Opțiunea 2 > Opțiunea 2.1 > Opțiunea 2a

Alegerea lui 2a sau reușita la sarcina precedentă ar putea conduce jucătorul la sfârșitul absolut, o ultimă ramură care oferă cel mai bun rezultat posibil al aventurii, după ce au fost obținute rezultate pozitive, răspunsuri corecte și toate resursele utile.

Și alte finaluri ar putea fi victorii, dar acesta ar însemna că jucătorul a făcut toate alegerile corecte și a explorat calea perfectă, câștigând astfel o recompensă mai bună decât dacă ar fi ajuns la alte finaluri pozitive.

Notă: Acest exemplu de structură evoluează pe 3 niveluri sau seturi de alegeri, dar vă puteți extinde povestea cu mai multe posibilități și puteți distribui căi suplimentare sau etape secrete în mod diferit, în funcție de dorințele, nevoile sau povestea dumneavoastră.