

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

A kaland szakaszainak átrendezése

Ha a szöveglánc kizárólag lineáris, és a játékos számára egyértelmű, hogy merre kell továbbhaladnia, a feladatok teljesítése nem lesz kaland. A szakaszok vagy bekezdések megkeverése olyan helyzetbe hozza a játékos, amelynek során meg kell oldania egy rejtélyt ahhoz, hogy megismerje a történet további részét. Ez működésbe hozza természetes belső motivációját, amelyet a következő események iránti kíváncsisága vált ki.

Hogyan keverjük meg a szakaszokat:

- Először is, írja meg a történetet lineáris módon, és ossza azt szakaszokra úgy, hogy minden egyes rész tartalmazzon egy feladatot, amelyet a játékosnak el kell végeznie ahhoz, hogy eljusson a következő részhez.
- Írjon alternatív részeket, amelyek ismertetik, hogy mi történik, ha a játékos rossz választ választ ad. Ne feledje: pedagógiai okokból a játékos mindig tájékoztatni kell arról, hogy mi volt a hibás válasz, és magyarázatot kell adnunk neki, hogy a jövőben javíthassa a teljesítményét.
- Keverje véletlenszerűen a részeket, és adjon hozzá leírásokat, például: "Ha a válaszdod A, menj a 2. oldal 4. szakaszához. Ha a válaszdod B, menj a 7. oldal 9. szakaszához."
- A helytelen válaszokhoz kapcsolódó szakaszokba írhat olyan ismertetőt, amely közli a játékos, hogy térjen vissza a feladathoz, vagy egyszerűen

megadhatja a helyes választ, illetve olyan tippeket vagy útmutatást adhat, amelyek a történet következő részéhez vezetnek.

- Ha a kaland elkészült, nézze át újra, hogy ellenőrizze, minden a megfelelő sorrendben van-e, és a leírások a játékosokat a helyes szakaszokhoz vezetik. Nagyon fontos, hogy a történet különböző részei közötti összefüggések koherensek legyenek, különben az egész feladatot lehetetlen lesz befejezni.