

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Narratív kalandok alkalmazás

A digitális eszközök sokkal könnyebbé tehetik a házi kalandok elkészítését, és a hatásaik sokkal meggyőzőbbek lehetnek. A digitális könyvek gyakran könnyebben hozzáférhetőek, mint a papíralapúak, és különösen hasznosak az online dolgozó tanárok és diákok számára. A különböző eszközök azonban különböző szintű digitális készségeket igényelnek. Attól függően, hogy mennyit tud (vagy kész megtanulni), képes lehet egy összetett, gazdag multimédia tartalmú regényt vagy egy egyszerű szöveges történetet létrehozni. Fontos, hogy a képességeinek és a megvalósítandó célnak egyaránt megfelelő eszközt válasszon. Akár egy alapprogramot keres, hogy automatikusan keverje a részeket, akár egy tényleges online játékot szeretne létrehozni, biztosan talál megfelelő eszközt.

Néhány példa a digitális eszközökre:

(Továbbiakat az "Online források" és a "Szoftveres útmutatók" részben talál az eszköztárban)

- A Twine egy ingyenes eszköz, amely lehetővé teszi, hogy szinte bárhová elküldje történeteit. Szöveggözpontú, de képeket, hangot és videót is alkalmazhat, és a felhasználói felületet úgy alakították ki, hogy egy elbeszélés minden ágát könnyen láthatóvá tegye.
- A Ren'Py egy vizuális regényprogram, amely segít interaktív történetek elmesélésében. A program használatához kódolásra van szükség, de a szkriptnyelv könnyen megtanulható. A Ren'Py nem annyira szöveggözpontú, mint a Twine, és segíthet egy sok vizuális tartalommal rendelkező történet vagy egy összetett szimulációs játék létrehozásában.

- Az Ink (az Inkle által) egy narratív játékokhoz készült szkriptnyelv, amelyet számos elismert játék készítéséhez használtak. Előzetes tudás nélkül is kínál útmutatót, így bárki megtanulhatja, amihez ugyan időre van szükség, de a hatás nagyon kielégítő lehet, és ha nem szeretne megtanulni kódolni, használhatja az Inklewriter nevű egyszerű eszközt, ami megkönnyíti a folyamatot.