

Strumenti Pedagogici

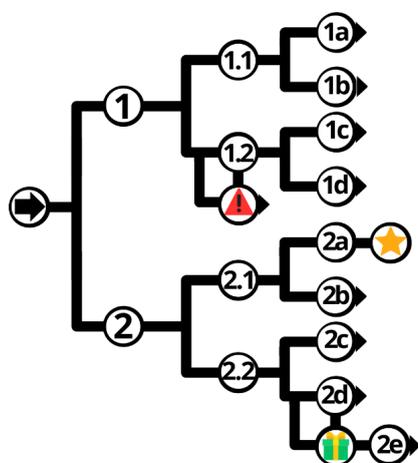
Strumenti di gioco

Modello percorso - Percorsi aggiuntivi, opzionali e segreti

Mentre create i diversi percorsi che i giocatori possono intraprendere in base alle loro scelte o abilità, potreste decidere di includere più di un percorso principale che porta direttamente a compiti importanti e finali definiti, offrendo alternative più varie ed espandendo le possibilità. Creare passaggi o percorsi aggiuntivi, opzionali e segreti rende il gioco ancora più interattivo, vivace, dinamico, sfidante e gratificante.

Potete crearne quanti ne desiderate, in base al tempo disponibile o alla conoscenza e alle abilità pregresse dei vostri studenti, e posizzionarli strategicamente in base alle implicazioni di determinate scelte. Potete anche farli convergere successivamente con i percorsi originali o creare un ramo completamente diverso da quel punto in avanti.

Esempio di struttura ramificata con passaggi aggiuntivi



Percorso 1: Scelta 1 > Scelta 1.2 > ...

Prima di accedere al compito 1.2, il giocatore si trova di fronte a un indovinello più difficile, una situazione pericolosa o un nemico potente, ciò che alcuni considererebbero un "boss" o una "dungeon". Affrontare questo passaggio richiede tempo e impegno e comporta una sfida che consuma alcune risorse o punti, dando al giocatore uno svantaggio rispetto agli altri giocatori nel caso di un gioco multiplayer o un'avventura. Questo può riportarlo indietro al punto 1.2 o creare un nuovo percorso a seconda del suo successo o fallimento.

Questa aggiunta potrebbe essere giustificata dal fatto che la scelta 1.2 sia una risposta errata o una decisione rischiosa basata sulla trama o potrebbe introdurre un personaggio malevolo coinvolto in un passaggio futuro.

Percorso 2: Scelta 2 > Scelta 2.2 > Scelta 2d > ...

Scegliendo 2d, il giocatore accede a un passaggio bonus segreto o a un tesoro nascosto con un indovinello facile, una ruota della fortuna o un lancio di dadi fortunato. Ottiene nuove risorse, guadagna punti o vantaggi rispetto agli altri giocatori, nel caso di un gioco multiplayer, o ottiene un nuovo alleato o un oggetto utile che lo aiuterà nei passaggi successivi. Il suo prossimo compito potrebbe essere ancora 2d o potrebbe diramarsi verso un percorso alternativo verso 2e, a seconda della fortuna ottenuta con la ricompensa.

Questa aggiunta potrebbe essere giustificata dal fatto che la Scelta 2d sia una risposta corretta o strategica o una decisione presa dopo un compito complesso o ingannevole, guadagnando così al giocatore una ricompensa specifica per il suo impegno o precisione.

Percorso 3: Scelta 2 > Scelta 2.1 > Scelta 2a

Scegliendo 2a o avendo successo nel compito precedente, il giocatore viene condotto al finale definitivo, un'ulteriore diramazione che offre il risultato migliore possibile all'avventura, dopo eventi solo positivi, risposte corrette e raccolta di tutte le risorse utili.

Altri finali potrebbero essere anch'essi vittorie, ma questo significherebbe che il giocatore ha fatto tutte le scelte giuste ed esplorato il percorso perfetto, guadagnando così una ricompensa migliore rispetto ad altri finali positivi.

Nota: Questa struttura di esempio si sviluppa su 3 livelli o insiemi di scelte, ma puoi estendere la tua storia con più possibilità e distribuire percorsi aggiuntivi o passaggi segreti in modo diverso in base alle tue preferenze, esigenze o trama.