

Strumenti Pedagogici

Strumenti di gioco

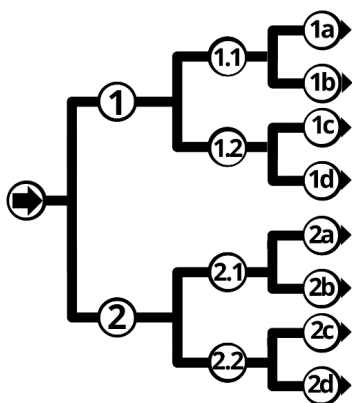
Modello percorso - Trasforma una storia lineare in una narrazione ramificata

Quando scrivete la vostra storia, dovete sapere dove porterà e quali passaggi specifici sono necessari per la sua progressione. Tuttavia, per creare interazioni e fornire scelte multiple in modo che i giocatori possano sentirsi coinvolti e progredire in base alla loro comprensione, abilità e decisioni, dovrete aggiungere altri percorsi per creare una narrazione ramificata.

Descrizione della struttura ramificata

Mentre le strutture semplici come il tunnel seguono un percorso più lineare, la narrazione ramificata e le sue varianti garantiscono che ogni decisione presa dal giocatore influenzi il resto della storia e il suo finale, poiché non è consentito tornare indietro. Ciò significa che dovrete immaginare diversi scenari e finali.

La struttura sarebbe la seguente:



Passaggi introduttivi (Possono essere lineari)

Step 1: Il giocatore si trova di fronte ad almeno 2 scelte

- Scelta 1
- Scelta 2

Step 2: Il giocatore può intraprendere almeno 2 nuovi percorsi in base alla scelta

- Se scelta 1:
 - Scelta 1.1
 - Scelta 1.2
- Se scelta 2:
 - Scelta 2.1
 - Scelta 2.2

Step 3: Il giocatore continua a progredire in base alla scelta precedente

- Se scelta 1.1:
 - Scelta 1a
 - Scelta 1b
- Se scelta 1.2:
 - Scelta 1c
 - Scelta 1d
- Se scelta 2.1:
 - Scelta 2a
 - Scelta 2b
- Se scelta 2.2:
 - Scelta 2c
 - Scelta 2d

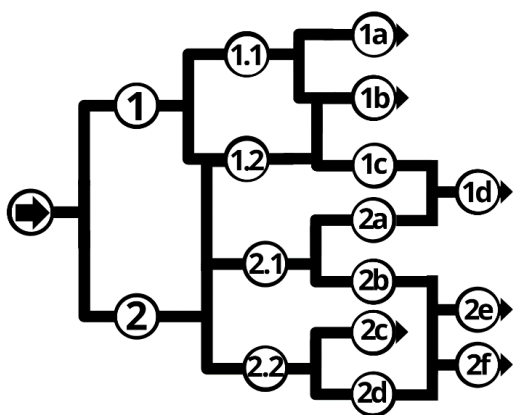
Si possono creare quanti passaggi si desiderano, ognuno con un nuovo insieme di scelte e percorsi che dipendono esclusivamente dal ramo precedente. Ogni nuova scelta crea 2 percorsi, ciascun percorso crea a sua volta altri 2, e così via, il che significa che ogni suddivisione porterà a un'estremità diversa del ramo, a un finale diverso della storia.

Quindi, se si sviluppa la propria storia attraverso 3 passaggi di gioco, in ognuno dei quali vengono forniti 2 percorsi che seguono ciascuna delle scelte precedenti, si dovranno creare 8 finali per la vostra storia, il che potrebbe comportare un'enorme quantità di contenuti e richiedere una maggiore discussione con gli studenti che, di

conseguenza, non avranno vissuto gli stessi passaggi e la conclusione dell'avventura. Questo dovrebbe essere preso in considerazione nella pianificazione della tua storia e nella determinazione dei suoi obiettivi e della sua complessità.

Una narrazione alternativa: la struttura del collo di bottiglia

In base alla varietà di opzioni che si desidera offrire ai giocatori e a quanto tempo ed energia si desidera dedicare alla creazione di un certo numero di percorsi diversi basati su ciascuna scelta, si può decidere di creare finali simili o unire certi percorsi insieme, utilizzando così la struttura del collo di bottiglia, che si presenta come segue:



Questa narrazione si ramifica in modo simile alla struttura precedente, ma consente di ridurre il numero di elementi e finali diversi o creare connessioni tra vari percorsi in modo che tutti i giocatori potenzialmente vivano passaggi o eventi simili, affrontino ostacoli o compiti simili, agevolando così il processo di discussione.

Ad esempio, come mostrato sopra, la Scelta 2 potrebbe portare alle Scelte 2.1, 2.2 e anche 1.2, e diversi percorsi potrebbero portare allo stesso finale, come ad esempio 1d. Ciò potrebbe coinvolgere il giocatore nel trascurare o ignorare un suggerimento e intraprendere un percorso più lungo e complesso verso un punto simile nella storia, con una maggiore libertà di scelta e possibilità, più interazioni e dinamiche di gioco.