

3.3 Βαθμοί, σήματα & πίνακες κατάταξης

Ίσως τρία από τα πιο γνωστά στοιχεία του παιχνιδιού είναι οι πόντοι, τα σήματα και οι πίνακες κατάταξης.

Σημεία

Οι πόντοι είναι βασικά στοιχεία που συναντώνται σε πολλά παιχνίδια και παιχνιδοποιημένες εφαρμογές ή λογισμικό. Συνήθως προσφέρονται ως ανταμοιβή για επιτυχή επιτεύγματα και βοηθούν τον παίκτη να παρακολουθεί την πρόοδό του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή της παιχνιδοποιημένης εμπειρίας. Συχνά ονομάζονται πόντοι εμπειρίας. Μια άλλη παραλλαγή των πόντων μπορεί να έχει τη μορφή κερμάτων. Ένας από τους σημαντικότερους λόγους για τη δημιουργία πόντων είναι η συνεχής και άμεση ανατροφοδότηση των παικτών με τη μέτρηση της συμπεριφοράς τους στο παιχνίδι και η ενίσχυση της καλής συμπεριφοράς με την ανταμοιβή τους με πόντους. Οι πόντοι αναγνωρίζουν τις προσπάθειες και τα επιτεύγματα νωρίς και συχνά. Στην αρχή, οι πόντοι συνήθως υποτίθεται ότι πρέπει να κερδίζονται ευκολότερα και γρηγορότερα για να μπορέσει ο παίκτης να προχωρήσει στα πρώτα επίπεδα και να τον αγκιστρώσει στο παιχνίδι. Μετά τα πρώτα επίπεδα, η απόκτηση πόντων και η αναβάθμιση γίνεται όλο και πιο δύσκολη. Το διακύβευμα στα υψηλότερα επίπεδα μπορεί επίσης να είναι υψηλότερο, καθώς όχι μόνο η απόκτηση πόντων θα είναι πιο δύσκολη, αλλά μπορεί να συναντήσουν σημεία ζημιάς που θα τους ρίξουν κάτω. Όταν χρησιμοποιείται σωστά σε μια τάξη, αυτό μπορεί επίσης να δώσει αρκετό χρόνο στους πιο αργούς παίκτες της τάξης να προλάβουν αυτούς που έχουν προχωρήσει περισσότερο στο παιχνίδι.

Σήματα

Τα σήματα μπορεί να είναι οπτικές αναπαραστάσεις επιτευγμάτων, όπως ένα σερί σκοραρίσματος, η συλλογή μη απαραίτητων αντικειμένων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή η απόκτηση πολύτιμων πληροφοριών. Τα εμβλήματα συμβολίζουν τα επιτεύγματα και τα προσόντα των παικτών και ως εκ τούτου παρέχουν κάποιο κύρος και κοινωνική θέση. Καθώς η απόκτηση των σημάτων ενέχει κοινωνική δυναμική, μπορούν να ασκήσουν κοινωνική επιρροή στη συμπεριφορά των παικτών και των συμπαικτών τους, ώστε να τους οδηγήσει στην επιλογή συγκεκριμένων προκλήσεων ή διαδρομών για την απόκτησή τους. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα όταν τα σήματα είναι σπάνια ή πιο δυσεύρετα ή προσφέρουν προνόμια, όπως η καθυστερημένη παράδοση της εργασίας ή η παροχή δυνάμεων, όπως η εξάλειψη των απαντήσεων πολλαπλής επιλογής σε μια ερώτηση κατά 50%.

Πίνακες κατάταξης

Εμφανίστε την κατάταξη των παικτών σύμφωνα με τους περισσότερους κερδισμένους πόντους στον πίνακα κατάταξης. Ο πίνακας αρχηγών μπορεί να προσφέρει μια συνολική κατάταξη ή να δείχνει τη σχετική επιτυχία για μια συγκεκριμένη αποστολή.

Ως εκ τούτου, αποτελούν δείκτες της προόδου ενός παίκτη σε σχέση με τις επιδόσεις και την πρόοδο άλλων παικτών. Οι πίνακες κατάταξης μπορεί να είναι ένα δύσκολο στοιχείο στη χρήση τους, καθώς σε ορισμένες περιπτώσεις μπορούν να λειτουργήσουν ως κίνητρα όταν οι παίκτες χρειάζονται μόνο λίγους πόντους για να προχωρήσουν στο επόμενο επίπεδο ή να ξεπεράσουν έναν ανταγωνιστή και σε άλλες περιπτώσεις μπορούν να λειτουργήσουν ως αποθαρρυντικά για όσους βρίσκονται στον

πάτο του πίνακα κατάταξης. Παρατηρείται κυρίως ότι οι πίνακες αρχηγών επηρεάζουν θετικά τη συμμετοχή και τη μάθηση μέσω του παραγωγικού ανταγωνισμού όταν οι ανταγωνιστές σε έναν πίνακα αρχηγών βρίσκονται περίπου στο ίδιο επίπεδο.

Για να εξουδετερώσουν πιθανές αρνητικές και αποθαρρυντικές επιδράσεις του πίνακα αρχηγών αυτό που κάνουν ορισμένα LMS (συστήματα διαχείρισης μάθησης) που διαθέτουν λογισμικό πίνακα αρχηγών για παιχνιδοποιημένες εμπειρίες είναι, να δείχνουν στον εκπαιδευόμενο/παίκτη μόνο μερικούς παίκτες που βρίσκονται μπροστά του και μερικούς πίσω του, ώστε να μην αποφεύγεται η δημιουργία μιας τοξικής και μη παραγωγικής εκπαιδευτικής εμπειρίας.

Ένας άλλος τρόπος για να αντιμετωπιστούν τυχόν αποθαρρυντικά αποτελέσματα είναι να εισαχθούν οι ΚΑΤΟΙΚΙΕΣ. Ίσως τέσσερις από τους πιο διάσημους οίκους είναι αυτοί του Hogwarts : Σχολή Μαγείας και Μαγείας. Αυτοί είναι φυσικά, ο Gryffindor, ο Slytherin, ο Hufflepuff και ο Ravenclaw. Το σύνολο των οίκων θα μπορούσε να είναι το άθροισμα των πόντων εμπειρίας όλων των μεμονωμένων παικτών. Ένα σύστημα οίκων μπορεί να δημιουργήσει μια θετική κουλτούρα ομαδικής εργασίας, μια αίσθηση του ανήκειν και μια στάση " είμαστε όλοι μαζί σε αυτό" . Κατά την εισαγωγή του συστήματος των οίκων είναι σημαντικό να καταστήσετε σαφές ότι ο καθένας έχει ευθύνη για τη δική του απόδοση και προσπάθεια, αλλά και για την εποικοδομητική υποστήριξη των συμμαθητών του σε περίπτωση που χρειάζονται βοήθεια.