



Β1.1: Διαδικτυακό
ερωτηματολόγιο
για τις τεχνικές
αφήγησης των
Δωματίων
Απόδρασης



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Η ηλεκτρονική έκδοση του ερωτηματολογίου είναι διαθέσιμη εδώ:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdH2pA2ySvTk1qR58hspWaknhhp3ak7brQ5RzEED2p1rHhfhg/viewform>

Μέρος 1

ΕΡΩΤΗΣΗ 1

Παρουσιάστε διαδοχικά τις πληροφορίες σχετικά με την ιστορία κατά τη διάρκεια των προκλήσεων πληροφορίες.

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: A

ΕΡΩΤΗΣΗ 2

Χρησιμοποιήστε μία πολύ λεπτομερή περιγραφή της ιστορίας για να κεντρίσετε το ενδιαφέρον του παίκτη.

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: B

ΕΡΩΤΗΣΗ 3

Συνδέστε κάθε δραστηριότητα και πράξη του παίκτη με τη γενική ιστορία.

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: A

ΕΡΩΤΗΣΗ 4

Δημιουργήστε μια πλοκή που θα κάνει τον παίκτη να κάνει πράγματα που δεν θα μπορούσε ποτέ να κάνει στην πραγματική του ζωή.

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: A

ΕΡΩΤΗΣΗ 5

Κρύψε τα βοηθητικά στοιχεία σχετικά με τις διαδικασίες σκέψης ενώ ο παίκτης προσπαθεί να λύσει τον γρίφο.

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: B

ΕΡΩΤΗΣΗ 6

Επιτρέψτε στους παίκτες να κατανοήσουν την ιστορία μέσω εξερεύνησης.

- A. Συνιστάται.

B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: A

ΕΡΩΤΗΣΗ 7

Ενισχύστε τη συμμετοχή του παίκτη στη μέση του παιχνιδιού.

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: B

ΕΡΩΤΗΣΗ 8

Δημιουργήστε προκλήσεις που δεν συνδέονται μεταξύ τους.

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: B

ΕΡΩΤΗΣΗ 9

Ισορροπήστε την αφήγηση με το νόημα του παιχνιδιού.

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: A

ΕΡΩΤΗΣΗ 10

Αναρωτηθείτε πριν σχεδιάσετε μια πρόκληση: *Γιατί να υπάρχει αυτό το στοιχείο;*

- A. Συνιστάται.
- B. Δεν συνιστάται.

Σωστή Απάντηση: A

