

Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

Εργαλεία Παιχνιδιού

Μηχανική του παιχνιδιού: Παιχνίδι ρόλων στρατηγική

Επεξήγηση των μηχανισμών

Αυτός ο μηχανισμός παιχνιδιού περιλαμβάνει γενικά ότι κάθε παίκτης έχει έναν συγκεκριμένο ρόλο, έναν χαρακτήρα στο παιχνίδι, είτε τον εαυτό του είτε μια φανταστική ταυτότητα, ο οποίος διαθέτει ορισμένες δεξιότητες, ικανότητες ή ιδιότητες που μπορούν να εξελίσσονται και να βελτιώνονται κατά τη διάρκεια της περιπέτειας με βάση τις επιτυχίες ενέργειες ή τις αποτυχίες του.

Τέτοια συστήματα χρησιμοποιούνται συχνά σε παιχνίδια ρόλων, με κάθε παίκτη να ορίζει το ρόλο και τα στατιστικά του στην αρχή του παιχνιδιού. Ορισμένα συστήματα είναι πολύπλοκα και περιλαμβάνουν μακροχρόνιες συνεδρίες με φύλλα χαρακτήρων, εκστρατείες και άλλους μηχανισμούς, αλλά απλοποιημένα στατιστικά στοιχεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για συντομότερες περιπέτειες που επικεντρώνονται σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο, είτε με κάρτες είτε με ζάρια που καθορίζουν τις εργασίες ή τις ερωτήσεις.

Για παράδειγμα, οι βασικές δεξιότητες των παικτών θα μπορούσαν να είναι η Δύναμη, η Νοημοσύνη και το Χάρισμα, ξεκινώντας με ένα στατιστικό των 5 πόντων το καθένα. Οι πρώτες ενέργειες, ερωτήσεις ή εργασίες που πρέπει να εκτελέσουν θα απαιτούσαν 5 πόντους για μία από αυτές τις δεξιότητες. Μια επιτυχημένη εργασία, μια σωστή απάντηση ή ένας λυμένος γρίφος θα έκανε τον παίκτη να κερδίσει έναν ορισμένο αριθμό πόντων για την εν λόγω δεξιότητα, επιτρέποντάς του να προχωρήσει στα επόμενα βήματα, ένα από τα οποία θα απαιτούσε περισσότερους από 5 πόντους στην εν λόγω δεξιότητα για την εκτέλεση της ενέργειας.

Αν ο παίκτης δεν απαντήσει σωστά, χάνει πόντους στη σχετική δεξιότητα και αν επιτύχει εν μέρει την εργασία ή απαντήσει στη μισή ερώτηση, μπορεί να κερδίσει λιγότερους πόντους. Αν φτάσει σε ένα βήμα χωρίς αρκετούς πόντους στην απαιτούμενη δεξιότητα, πρέπει να χάσει τη σειρά του ή να εκτελέσει μια άλλη, πιο σύνθετη εργασία για να κερδίσει τους απαραίτητους πόντους και να συνεχίσει να προχωράει.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης φτάσει έναν καθορισμένο αριθμό πόντων σε κάθε ιδιότητα ή έχει εκτελέσει με επιτυχία έναν ορισμένο αριθμό εργασιών χάρη στους πόντους και τις δεξιότητες που έχει αποκτήσει.

Παράδειγμα

Αρχικά χαρακτηριστικά στοιχεία

Δύναμη 5
Νοημοσύνη 5
Χάρισμα 5

Βήμα 1: Απαιτούνται 5 πόντοι δύναμης

Επιτυχία: +2 σε Δύναμη
Μερικώς επιτυχής: +1 σε Δύναμη
Αποτυχία: -1 σε δύναμη

Βήμα 2: Απαιτούνται 5 πόντοι νοημοσύνης

Επιτυχία: +3 σε Νοημοσύνη
Μερικώς επιτυχής: +1 σε Νοημοσύνη
Αποτυχία: -1 σε νοημοσύνη

Βήμα 3: Απαιτούνται 7 πόντοι δύναμης

Εάν δεν υπάρχουν αρκετοί πόντοι: ο παίκτης παραλείπει την επόμενη σειρά ή εκτελεί μια πιο σύνθετη εργασία
Αν είναι αρκετοί: Αν έχει αρκετούς πόντους:
Επιτυχία: +2 σε δύναμη
Μερικώς επιτυχής: +1 σε δύναμη
Αποτυχία: -1 σε δύναμη

Βήμα 4: Απαιτούνται 5 πόντοι σε Χάρισμα

Επιτυχία: +2 σε Χάρισμα

Μερικώς επιτυχής: +1 σε Χάρισμα
Αποτυχία: -1 σε Χάρισμα

Etc....

Κάθε βήμα θα πρέπει κατά προτίμηση να σχετίζεται με την απαιτούμενη δεξιότητα και τις συνέπειές της. Ακολουθούν παραδείγματα που σχετίζονται με πιθανά χαρακτηριστικά που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε:

- **Δύναμη:** φυσικές εργασίες, χειρισμός ή μετακίνηση αντικειμένων στην πραγματική ζωή ή μέσα στο παιχνίδι, αντιμετώπιση ενός εχθρού σε μάχη, ερωτήσεις που σχετίζονται με το θέμα του ανθρώπινου σώματος, της φυσικής ή των σπορ

- **Φυσική κατάσταση:** μεγαλύτερες εργασίες που απαιτούν αντοχή σε πολλαπλά βήματα ή στροφές, ερωτήσεις σχετικές με τη σωματική υγεία, ανάκαμψη από εχθρική επίθεση ή προηγούμενη αποτυχία

- **Επιδεξιότητα:** καθήκοντα που απαιτούν ευκινησία, ισορροπία, συντονισμό, ταχύτητα και αντανakλαστικά, είτε στην πραγματική ζωή είτε μέσα στο παιχνίδι.

- **Νοημοσύνη:** γρίφοι ή παζλ προς επίλυση, θεωρητικές ερωτήσεις, πληροφορίες προς εύρεση, απομνημόνευση ή ανάλυση, υποδείξεις και ενδείξεις προς αντίληψη και αποκρυπτογράφηση, λογικές δεξιότητες, κριτική σκέψη, δημιουργικά καθήκοντα.

- **Χάρισμα:** Πείθοντας ή αποτρέποντας έναν σύμμαχο ή εχθρό, υποστηρίζοντας ή υπερασπίζοντας μια θέση σε μια συζήτηση ή δίκη, κερδίζοντας την εμπιστοσύνη ενός χαρακτήρα, επιδεικνύοντας συναισθηματική δύναμη, συνεργασία και αλληλεγγύη μεταξύ των παικτών.

Υπάρχουν και άλλα χαρακτηριστικά ανάλογα με τον τύπο του παιχνιδιού, όπως η προσωπικότητα, η εμφάνιση, η υγεία, η αντοχή, η δύναμη της θέλησης, η επικοινωνία, η αντίληψη, η διορατικότητα, το ένστικτο, η χειραγώγηση, η μαγεία και πολλά άλλα.

Η επιτυχής ολοκλήρωση ενός βήματος μπορεί επίσης να αποφέρει στον παίκτη πόντους για μια άλλη δεξιότητα που εμπλέκεται στην ίδια την εργασία. Για παράδειγμα, ένα βήμα που απαιτεί πόντους Δύναμης αλλά περιλαμβάνει επίσης δεξιότητες λογικής σκέψης ή ανάλυσης, όπως η απώλεια αντικειμένων ή η στρατηγική μάχη, μπορεί να τον κάνει να κερδίσει πόντους Δύναμης και πόντους Νοημοσύνης επίσης, επιτρέποντας έτσι την ταχύτερη πρόοδο σε λιγότερα βήματα για την απόκτηση του απαραίτητου ποσού πόντων δεξιοτήτων για να κερδίσει το παιχνίδι.