

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Játékmechanika: Szerepjáték-statisztikák

A játékmechanika leírása

Ez a játékmechanika általában azt jelenti, hogy minden játékosnak van egy meghatározott szerepe, egy karaktere a játékban, akár saját maga, akár egy kitalált személyiség, aki bizonyos készségekkel, képességekkel vagy tulajdonságokkal rendelkezik, amelyek a kaland során fejlődhetnek és javulhatnak a sikeres vagy sikertelen cselekedeteik alapján.

Az ilyen rendszereket gyakran használják szerepjátékokban, ahol minden játékos a játék elején határozza meg szerepét és adatait. Egyes rendszerek összetettek, és hosszú távú foglalkozásokat foglalnak magukban jellemlapokkal, kampányokkal és egyéb mechanikákkal, de az oktatási tartalomra összpontosító rövidebb kalandokhoz egyszerűsített statisztikákat is lehet használni, amelyekben a feladatokat vagy kérdéseket kártyák vagy kockák határozzák meg.

Például a játékosok alapképességei lehetnek az Erő, az Intelligencia és a Karizma, egyenként 5 pontos statokkal indulva. Az első akciókhoz, kérdésekhez vagy feladatokhoz, amelyeket el kell végezniük, 5 pontra lenne szükség e képességek valamelyikére. Egy teljesített feladat, helyes válasz vagy megoldott rejtvény után a játékos az adott képességben bizonyos számú pontot kapna, és így továbbléphetne a következő lépésekhez, amelyek közül az egyikhez több mint 5 pontra lenne szükség az adott képességben, hogy a cselekvést végre lehessen hajtani.

Ha a játékos nem válaszol helyesen, pontokat veszít az adott képességben, ha pedig részben teljesíti a feladatot vagy a kérdés felére válaszol, kevesebb pontot

kaphat. Ha úgy jutnak el egy lépcsőfokhoz, hogy a szükséges készségben nincs elég pontjuk, akkor ki kell hagyniuk a sorukat, vagy egy másik, összetettebb feladatot kell végrehajtaniuk, hogy megszerezzék a szükséges pontokat, és továbbléphessenek.

A játék akkor ér véget, amikor a játékos elér egy meghatározott számú pontot az egyes tulajdonságokban, vagy a megszerzett pontjainak és képességeinek köszönhetően sikeresen végrehajtott egy bizonyos számú feladatot.

Példa

Kezdő statisztikák

Erősség 5

Intelligencia 5

Karizma 5

1. lépés: 5 pont erőre van szükség

Siker: +2 erősség

Részben sikeres: +1 erősség

Sikertelenség: -1 erősség

2. lépés: 5 pont intelligencia szükséges

Sikeres: +3 intelligencia

Részben sikeres: +1 intelligencia

Sikertelen: -1 intelligencia

3. lépés: 7 pont erősségre van szükség

Ha nincs elég pont: a játékos kihagyja a következő fordulót, vagy egy összetettebb feladatot hajt végre.

Ha elég:

Siker: +2 erősség

Részben sikeres: +1 erősség

Kudarcc: -1 erősség

4. lépés: 5 pont karizma szükséges.

Sikeres: +2 karizma

Részben sikeres: +1 karizma

Sikertelen: -1 karizma

stb....

Minden lépés lehetőleg a szükséges készséghez és annak következményeihez

kapcsolódjon. Az alábbiakban példákat mutatunk be a lehetséges tulajdonságokkal kapcsolatban, amelyeket használhat:

- **Erő:** fizikai feladatok, tárgyak manipulálása vagy mozgatása a való életben vagy a játékban, ellenséggel való szembenézés a csatában, az emberi test, a fizika vagy a sport témakörével kapcsolatos kérdések.
- **Alkat:** hosszabb, több lépésen vagy fordulón át tartó kitartást igénylő feladatok, fizikai egészséggel kapcsolatos kérdések, ellenséges támadásból vagy korábbi kudarcból való felépülés.
- **Ügyesség:** ügyességet, egyensúlyt, koordinációt, gyorsaságot és reflexeket igénylő feladatok, akár a való életben, akár a játékban.
- **Intelligencia:** megfejtendő rejtvények vagy rejtvények, elméleti kérdések, keresendő, megjegyzendő vagy elemzendő információk, felismerendő és megfejtendő utalások és nyomok, logikai készségek, kritikus gondolkodás, kreatív feladatok.
- **Karizma:** egy szövetséges vagy ellenség meggyőzése vagy lebeszélése, érvelés vagy álláspont védelme egy vitában vagy tárgyaláson, egy karakter bizalmának elnyerése, érzelmi erő megmutatása, együttműködés és szolidaritás a játékosok között.

A játék típusától függően léteznek más tulajdonságok is, mint például a személyiség, megjelenés, egészség, állóképesség, akaraterő, kommunikáció, érzékelés, éleslátás, ösztön, manipuláció, mágia és még sok más.

Egy lépés sikeres teljesítéséért a játékos pontokat szerezhet egy másik, a feladathoz kapcsolódó képességért is. Például egy olyan lépéssel, amelyhez erőpontok szükségesek, de logikus gondolkodást vagy elemző képességet is igényel, mint például az elvesztett tárgyak vagy a stratégiai csata, a játékos erőpontokat és intelligenciapontokat is szerezhet, így kevesebb lépésben gyorsabban haladhat a játék megnyeréséhez szükséges mennyiségű képességpont megszerzéséhez.