

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Játékmechanika: Az alapanyagok és tárgyak kombinálása

A játékmechanika magyarázata

Minden olyan játékban, ahol a játékosoknak eszközöket kell gyűjteniük, legyen szó információról, nyomokról, kártyákról vagy tárgyokról, a kombináció vagy társítás mechanikája felhasználható a játék különböző elemei vagy a játékosok közötti kölcsönhatások létrehozására, erőfeszítéseik jutalmazására, valamint a szerepek vagy célok egyesítésével a megszerzett eredmények felhasználására.

Egyes társasjátékokban például minden játékosnak kiosztanak egy kártyát egy kérdéssel, szimbólummal vagy információval, és a játékosoknak meg kell találniuk egy második kártyát vagy elemet a válasszal, az azzal egyenértékű szimbólummal vagy a kapcsolódó adatokkal, hogy pontokat szerezzenek vagy továbblépjenek a következő szintre. Bizonyos szerepjátékokban kézműves vagy építőelemeket kell készíteni vagy építeni, amelyeket összetettebb feladatok elvégzéséhez vagy a kaland következő lépéseihez való hozzáféréshez használnak, a szabadulósobák pedig tartalmazhatnak rejtvényeket, például olyan rejtett feliratokat tartalmazó térképeket, amelyeket csak egy átlátszó, színes műanyag- vagy üvegdarabon, lencsén vagy torzított szemüvegen keresztül lehet látni.

Ez a mechanika alkalmazható egyetlen játékkal, vagy magában foglalhatja a játékosok együttműködését, akiknek meg kell osztaniuk erőforrásaikat a közös haladás és győzelem érdekében.

Számos kombináció lehetséges; íme néhány példa:

Kombinálható elemek		Eredmény vagy jutalom
Információ, név, dátum, szám, levél, betűk	Hiányos szöveg vagy lista, szimbólum, logó, alakzat, szín	Rejtvények megoldása asszociációval, kódok vagy képletek megfejtése, dokumentumok kitöltése.
Karakterkártya, fotó, portré	Jellemzés, szerep, tulajdonság, cselekvés	Egy új karakter vagy játékos felfedezése, egy ellenség vagy szövetséges azonosítása, a cselekmény vagy a történet továbbgondolása.
Kulcs, kód, lakat, pin	Zár, lakat, doboz, sakk, kapu, ajtó	Kincsek, pontok vagy tárgyak megszerzése, új információk vagy helyszínek elérése.
Törött eszköz vagy tárgy	Csavar, szög, rúd, retesz, szalag, fa vagy fémdarab	Egy feladat elvégzéséhez, egy új képesség feloldásához vagy egy ellenség legyőzéséhez szükséges tárgy vagy fegyver javítása.
Számítógép, telefon, autó, úrhajó, zseblámpa, elektromos eszköz	Drót, akkumulátor, rúd, csavar, chip, merevlemez, memóriakártya, USB stick	Technológiai eszközök javítása az információhoz való hozzáférés vagy adatmentés érdekében, járművek vagy kommunikációs eszközök javítása
Lánc, zsinór, nyaklánc, horog, gyűrű	Medál, ékszer, drágakő, nemesfém, ékkövek,	Ékszerek vagy ajándékok javítása vagy készítése a karakterekkel vagy játékosokkal való csere céljából
Térkép, csillagtérkép, iránytű, tükör, lencse, üveg- vagy műanyagdarab, távcső vagy monokli, szemüveg.		Két tárgy információinak vagy darabjainak összekapcsolása egy rejtett kód, irány, hely megtalálása érdekében.
Ásványi vagy természeti erőforrások (víz, tűz, föld, érc, kőzetek, növények, botok, csontok stb.)		Anyagok, folyadékok, fémek, ételek, italok vagy tárgyak létrehozása gyógyítás, előnyök szerzése vagy képességek fejlesztése céljából.
Ruházat, szövet, bőr, szőrme, papír, kötél		Ruházat vagy páncélzat készítése, térképek vagy könyvek javítása vagy kiegészítése új információk felfedezéséhez, tárgyak vagy készségek fejlesztése.