

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Mecanica jocului: Combinarea resurselor și a obiectelor

Explicarea mecanismului de joc

În orice joc în care jucătorii trebuie să adune resurse, fie că este vorba de informații, indicii, cărți sau obiecte, se poate folosi o mecanică de combinare sau asociere pentru a crea interacțiuni între diferite elemente ale jocului sau între jucători, pentru a le recompensa eforturile și pentru a le folosi descoperirile prin contopirea rolurilor sau scopurilor lor.

De exemplu, unele jocuri de societate atribuie fiecărui jucător o carte cu o întrebare, un simbol sau o informație, iar acesta trebuie să găsească o a doua carte sau un al doilea element cu răspunsul, simbolul echivalent sau datele aferente pentru a câștiga puncte sau pentru a trece la etapa următoare. Anumite jocuri de rol implică confecționarea sau construirea de obiecte folosite pentru a îndeplini sarcini mai complexe sau pentru a accesa următoarele etape ale aventurii, iar camera de evadare poate include ghicitori, cum ar fi hărți cu texte ascunse care pot fi văzute doar printr-o bucată de plastic sau de sticlă transparentă, colorată, o lentilă sau o pereche de ochelari deformați.

Această mecanică poate fi aplicată cu un singur jucător sau poate implica o colaborare între jucători care să își împartă resursele pentru a progresa și a câștiga împreună.

Sunt posibile multe combinații; iată câteva exemple:

Elemente de combinat		Rezultat sau recompensă
Informație, nume, dată, număr, litere, scrisoare	Text sau listă incompletă, simbol, logo, formă, culoare	Rezolvarea de ghicitori prin asociere, descifrarea codurilor sau formulelor, completarea de documente
Card de caracter, fotografie, portret	Descrierea personajului, rol, trăsătură, acțiune	Descoperirea unui nou personaj sau a unui nou jucător, identificarea unui inamic sau a unui aliat, îmbunătățirea poveștii sau a cunoștințelor.
Cheie, cod, lacăt, pin	Încuietoare, lacăt, cutie, șah, ușă	Obținerea de comori, puncte sau obiecte, accesarea de noi informații sau locații.
Unealtă sau obiect stricat	Șurub, cui, tijă, bară, bolt, bandă, bucată de lemn sau de metal	Repararea unui obiect sau a unei arme necesare pentru a îndeplini o sarcină, pentru a debloca o nouă abilitate sau pentru a învinge un inamic
Calculator, telefon, mașină, navă spațială, lanternă, dispozitiv electric	Sârmă, baterie, tijă, șurub, cip, hard disk, card de memorie, stick USB	Repararea resurselor tehnologice pentru accesarea informațiilor sau salvarea datelor, repararea vehiculelor sau a dispozitivelor de comunicare
Lanț, șnur, colier, cârlig, inel	Pendantiv, bijuterie, metal prețios, piatră prețioasă	Repararea sau confecționarea de bijuterii sau cadouri pentru a le schimba cu personaje sau jucători
Hartă, hartă stelară, busolă, oglindă, lentilă, bucată de sticlă sau de plastic, luneta sau monocular, ochelari		Asocierea de informații sau piese din două obiecte pentru a găsi un cod ascuns, o direcție, o locație
Resurse minerale sau naturale (apă, foc, pământ, minereu, roci, plante, bețe, oase etc.).		Crearea de substanțe, lichide, metale, alimente, băuturi sau obiecte pentru a vindeca, a obține avantaje sau a dezvolta abilități
Pânză, țesătură, piele, blană, hârtie, frânghie		Confecționarea de haine sau armuri, repararea sau completarea hărților sau a

	cărților pentru a descoperi noi informații, îmbunătățirea obiectelor sau a abilităților.