

Strumenti Pedagogici

Strumenti di gioco

Meccaniche di gioco: Statistiche del gioco di ruolo

Spiegazione delle meccaniche

Questa meccanica di gioco coinvolge generalmente ogni giocatore che assume un ruolo specifico, un personaggio nel gioco, sia se stessi che un'identità immaginaria, che possiede determinate abilità, capacità o attributi che possono evolvere e migliorare durante l'avventura in base alle azioni riuscite o ai fallimenti.

Tali sistemi sono spesso utilizzati nei giochi di ruolo, con ogni giocatore che definisce il proprio ruolo e le statistiche all'inizio del gioco. Alcuni sistemi sono complessi e prevedono sessioni a lungo termine con schede dei personaggi, campagne e altre meccaniche, ma statistiche semplificate possono essere utilizzate per avventure più brevi incentrate su contenuti educativi, sia con carte che con dadi che determinano i compiti o le domande.

Ad esempio, le abilità di base dei giocatori potrebbero essere Forza, Intelligenza e Carisma, con un valore iniziale di 5 punti ciascuna. Le prime azioni, domande o compiti da svolgere richiederebbero 5 punti per una di queste abilità. Un compito completato con successo, una risposta corretta o un enigma risolto farebbe guadagnare al giocatore un certo numero di punti per l'abilità corrispondente, permettendogli di procedere alle fasi successive, di cui una richiederebbe più di 5 punti in quell'abilità per poter essere eseguita.

Se il giocatore non risponde correttamente, perde punti nell'abilità corrispondente e se realizza parzialmente il compito o risponde solo a metà della domanda, potrebbe guadagnare meno punti. Se raggiunge una fase senza abbastanza punti nell'abilità richiesta, dovrà saltare il suo turno o svolgere un altro compito più complesso per

guadagnare i punti necessari e continuare a progredire.

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge un numero definito di punti in ogni attributo o ha svolto con successo un certo numero di compiti grazie ai punti e alle abilità acquisite.

Esempio

Statistiche iniziali

Forza	5
Intelligenza	5
Carisma	5

Fase 1: Richiede 5 punti Forza

Successo: +2 in Forza

Successo parziale: +1 in Forza

Fallimento: -1 in Forza

Fase 2: Richiede 5 punti di Intelligenza

Successo: +3 in Intelligenza

Successo parziale: +1 in Intelligenza

Fallimento: -1 in Intelligenza

Fase 3: Richiede 7 punti di Forza

Se non ci sono abbastanza punti: il giocatore salta il prossimo turno o svolge un compito più complesso. Se ci sono abbastanza punti:

Successo: +2 in Forza

Successo parziale: +1 in Forza

Fallimento: -1 in Forza

Fase 4: Richiede 5 punti di Carisma

Successo: +2 in Carisma

Successo parziale: +1 in Carisma

Fallimento: -1 in Carisma

Etc....

Ogni fase dovrebbe essere preferibilmente legata all'abilità richiesta e alle sue implicazioni. Ecco degli esempi relativi ad alcuni possibili attributi che puoi utilizzare:

- **Forza:** compiti fisici, manipolazione o movimento di oggetti nella vita reale o nel gioco, affrontare un nemico in battaglia, domande legate all'argomento del corpo umano, fisica o sport;
- **Costituzione:** compiti più lunghi che richiedono resistenza attraverso più fasi o turni, domande legate alla salute fisica, recupero da un attacco nemico o da un fallimento precedente;
- **Destrezza:** compiti che coinvolgono agilità, equilibrio, coordinazione, velocità e riflessi, sia nella vita reale che nel gioco;
- **Intelligenza:** enigmi o puzzle da risolvere, domande teoriche, trovare, memorizzare o analizzare informazioni, indizi da percepire e decifrare, abilità logiche, pensiero critico, compiti creativi;
- **Carisma:** convincere o dissuadere un alleato o un nemico, argomentare o difendere una posizione in un dibattito o un processo, guadagnare la fiducia di un personaggio, mostrare forza emotiva, collaborazione e solidarietà tra i giocatori.

Esistono altri attributi a seconda del tipo di gioco, come Personalità, Aspetto, Salute, Resistenza, Volontà, Comunicazione, Percezione, Intuizione, Istinto, Manipolazione, Magia e molto altro.

Completare con successo una fase può anche far guadagnare al giocatore punti per un'altra abilità coinvolta nel compito stesso. Ad esempio, una fase che richiede punti di Forza ma coinvolge anche abilità di pensiero logico o di analisi, come oggetti smarriti o una battaglia strategica, potrebbe far guadagnare punti sia in Forza che in Intelligenza, consentendo così una progressione più rapida in meno fasi per acquisire la quantità necessaria di punti abilità per vincere il gioco.