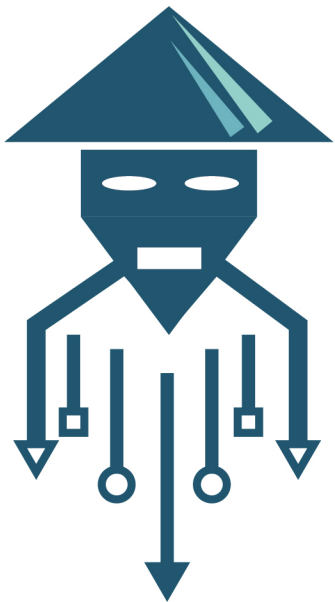


# Osa 2 - B1.1

## Kerrontatekniikat



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs

# Pelaaja ja avatar pakohuoneissa



Pakohuoneet tarjoavat kokeellista oppimista ja kiinnostavat pelaajia, jotka etsivät ei-perinteistä peliä (Wiemker, Elumir & Clare, 2015). Yksi tärkeimmistä huonepakopelien erityisominaisuuksista on pelaajan ja avatarin suhteessa.

Tarkemmin, toisin kuin digitaalisissa peleissä, joissa pelaajan ja avatarin välillä on ero pelimaailmassa, huonepakopeleissä pelaaja ja avatar ovat yksi ja sama (Nicholson, s. 1).

# Merkitseksellisen pelin konsepti

Salenin ja Zimmermanin näkemyksen mukaan yksi menestyksekkään pelin tekemisen tärkeimmistä konsepteista on *merkitseksellinen peli*, kuten he kertovat pelissuunnittelua koskevassa kirjassaan “Rules of Play”, (2004).



# Pelaajan sitouttaminen merkityksellisiin aktiviteetteihin



Jotta pelaaja sitoutuisi merkityksellisiin peliaktiviteetteihin, pelaajan toiminnan tulee olla:

## näkyvää

- mikä tarkoittaa, että pelaaja ymmärtää tekojensa tulokset.

## integroitua

- mikä tarkoittaa, että pelaajan jokainen toimi saa aikaan muutoksen pelin juonessa.



# Merkitsekselliset pakohuonetehtävät

Huonepakopelien kontekstissa merkityksellinen peli tarkoittaa, että luotavat haasteet ja tehtävät:

***“eivät ole paikoillaan vain ollakseen esteitä pelin voittamiselle, vaan jokaisella haasteella on tarkoitus, ja se on sidottu laajempaan kertomukseen, antaen pelaajalle tilaisuuden löytää merkityksen teoilleen”***



(Nicholson, 2015, s. 6).



# Pelaajan yhteys narratiiviin

Ensimmäinen tapa, jolla haasteista voidaan tehdä merkityksellisiä, on ottaa pelaaja mukaan pelin kontekstiin (Howard, 2008). Jos peli ei saa pelaajaa kiinnostumaan siitä heti alusta alkaen, se saattaa johtaa pelaajan unohtamaan sen roolin, joka hänellä kuuluisi olla.

Näin ollen pelin narratiivin täytyy tarjota tasapainoa kertomuksen ja pelin tarkoituksen välille, jotta pelaajalta saataisiin aktiivinen osallistuminen ja kiinnostus (Nicholson, 2015, s. 7).





**Dystopia?**

**Etsivä?**

**Aikamatkustus?**

**Kiinnostava tarina?**

**Julkiksia?**



**Tuleeko mieleesi jokin kiinnostava lähtötilanne, joka saa NEET-nuoret kiinnostumaan pakohuonehaasteiden pelaamisesta?**



# Epäkiinnostavat juonet

Huonepakopelien suunnittelusta tehty tutkimus osoittaa, että on monia pakohuoneita, jotka

***“koostuvat sellaisista haasteista, joissa ei ole järkeä kyseisessä genressä, puitteissa, tai siinä maailmassa, johon peli sijoittuu”***



(Nicholson, 2015, s.2).



# Pelaajan mielenkiinnon menettämisen välttäminen



NEET SYSTEM



*Välttääkseen pelaajan mielenkiinnon menettämisen, huonepakopelien suunnittelijat voivat noudattaa Lee Sheldonin neuvoa (lähde: Nicholson, 2016) niistä kolmesta asiasta, joita yleisö tarinankertojilta haluaa:*

Vie minut paikkaan, jossa en ole koskaan ollut.

Tee minusta henkilö, joka en koskaan voisi olla.

Anna minun tehdä asioita, joita en oikeasti koskaan voisi tehdä.

# Johdonmukaisuus pakohuonekertomuksessa



NEET SYSTEM

Huonepakopelin aikana pelaaja kohtaa useita haasteita, jotka yhdistyvät pelin kertomukseen, pelin puitteisiin ja pelaajan tekoihin. Mikäli edellä mainitut eivät ole johdonmukaisia huonepakopelin kanssa, se saa pelaajan menettämään kiinnostuksensa.

Usein tällaiset epäjohdonmukaisuudet ovat olemassa, koska pelin suunnittelija ei missään vaiheessa pysähtynyt miettimään “*miksi tämä olisi olemassa?*” (Nicholson, 2016, s. 9).





# Pelaajien sitouttaminen aiatusprosessiin



*Huonepakopelit kannustavat pelaajia käyttämään aikaansa ajatusprosesseihin ratkaistessaan arvoituksia. Tämä prosessi vaatii yksilöiltä työskentelyä arvoitusten parissa käyttäen monenlaisia lähtökohtia tietoon (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Jotta pelaaja ymmärtäisi jokaisen arvoituksen, on tarjottava hyvät käsikirjoitukset, jotta vältetään väärinkäsitykset ja pettymys arvoituksen ratkaisuprosessissa.*

# Ehdotettujen ratkaisujen paljastaminen

Tästä syystä pelaajille pitää tarjota hyödyllisiä vihjeitä, jotka paljastavat ehdotettuja ajatustoimia ratkaisuun pääsemiseksi.



# Taustatarinan pitäminen lyhyenä ja yksinkertaisena



Schellin (2008) mukaan tärkeä suunnittelustrategia on **taustatarinan pitäminen yksinkertaisena**, jotta pelaaja pystyy paremmin ymmärtämään, miten haasteet sopivat kertomukseen ja pelin puitteisiin.

Suunnittelijoiden on erittäin tärkeää ymmärtää, että pelin lyhyen keston aikana pakohuonepelaajilla ei ole aikaa syventyä mutkikkaaseen taustatarinaan.

Tästä syystä Sheldon (2014) ehdottaa, että:

*“paras ratkaisu on paljastaa taustatarina niin, että se tulee ilmi toiminnan aikana tarinan ollessa käynnissä”* (s. 198).



# Taustatarinan paljastaminen pienissä paloissa

Kun taustatarina paljastuu pelaajille osissa pelin haasteiden kautta, voidaan tarinan sisältö esittää pienissä paloissa sen sijaan, että sijoitettaisiin pitkiä tarinatekstejä ennen peliä olevaan kertomukseen.

Sijoittamalla lyhyitä tarinatekstejä osaksi haasteita – vaikkakin se voi vaikuttaa suunnittelijan näkökulmasta siltä, että hän joutuu lineaaristen pakohuoneiden suunnittelun vangiksi – pelaaja ymmärtää pelin puitteet ilman, että hän hämmentyy kerralla tulevasta suuresta määrästä infoa (Nicholson, 2015, s. 6).





# Kysymyksiä pohdittavaksi

- ◎ Miksi arvelet, että pitkä taustatarina voisi olla hämmentävä pelaajille?
- ◎ Voitko antaa joitakin esimerkkejä lyhyestä mutta kiinnostavasta taustatarinasta?
- ◎ Keksitkö esimerkkejä taustatarinoista, joita voidaan käyttää joissakin tietyissä kouluaineissa?

# Kiitos!

## Kysymyksiä?

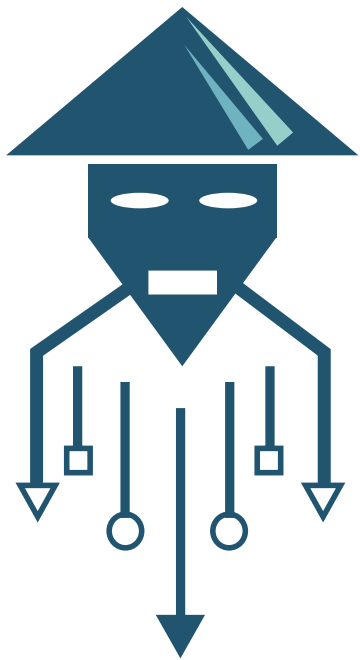






## Viitteet

- Howard, J. (2008). *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. Saatavilla osoitteessa: <https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Saatavilla osoitteessa: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Saatavilla osoitteessa: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>



# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

