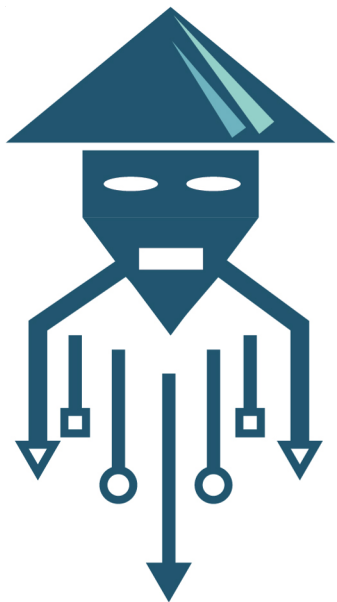


Část 2 - B1.1

Vyprávěcí techniky



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Hráč a avatar v únikových hrách



Únikové hry nabízejí zážitkové učení a přitahují zájem hráčů, kteří hledají netradiční hru (Wiemker, Elumir & Clare, 2015). Jedna z hlavních charakteristických vlastností únikových her spočívá ve vztahu mezi hráčem a avatarem.

Konkrétně, na rozdíl od digitálních her, ve kterých je herní svět rozdělen mezi hráče a avatara, v únikových hrách je hráč a avatar to samé. (Nicholson, str. 1).



Koncept smysluplné hry

Podle knihy „Pravidla hry“ o navrhování her od Salena a Zimmermana, jeden z nejdůležitějších konceptů při vytváření úspěšné hry spočívá ve *Smysluplné hře* (2004).



Zapojení hráče do smysluplných činností



Aby hráč mohl vykonávat smysluplné herní činnosti, potřebují být pro hráče:

rozeznatelné

- což znamená, že hráč chápe výsledek toho, co dělá.

integrované

- což znamená, že každá akce hráče způsobí rozdíl ve hře.

Smysluplné úkoly pro únikové hry

V kontextu únikových her smysluplná hra znamená, že výzvy a úkoly, které budou vytvořeny:

„nejsou jen překážky, které by mohly vyhrát hru, ale každá výzva má svůj účel a je vázána do většího vyprávění, což ukazuje hráči cestu, jak najít smysl ve svých akcích“



(Nicholson, 2015, s. 6).

Zapojení hráče do vyprávění

První způsob, jak mohou být výzvy smysluplné, je iniciace hráče do kontextu hry (Howard, 2008). Konkrétně, pokud hra neposkytuje hluboké zapojení hráče do hry již od začátku, může hráč zapomenout na roli, kterou má převzít.

V tomto ohledu musí vyprávění hry poskytnout rovnováhu mezi vyprávěním a smyslem hry, aby se podpořila aktivní účast a zájem hráče (Nicholson, 2015, s. 7).





NEET SYSTEM

Dystopie?

Detektivní?

Cestování v čase?

Zajímavý příběh?

Celebrity?



**Dokážete vymyslet zajímavé nastavení, které
zapojí NEET do hraní únikových her?**



Odpojení od zápletky

Výzkum navrhování únikových her ukazuje, že existuje mnoho únikových místností, které

„se skládají z výzev, které nedávají smysl v žánru, nastavení nebo ve světě, ve kterém je hra umístěna“



(Nicholson, 2015, s.2).



Zabránění odpojení hráče



Aby se předešlo odpojení hráče, mohou návrháři únikových her následovat radu Lee Sheldona (v Nicholson, 2016) ohledně tří věcí, které diváci chtějí od vypravěčů:

Vezměte mě na místo, kde jsem nikdy nebyl/a.

Udělejte ze mě někoho, kým nikdy být nemůžu.

Nechejte mě dělat věci, které nikdy dělat nemůžu.

Konzistence vyprávění v únikové hře

Během únikové hry se hráč potýká s řadou výzev spojených s vyprávěním hry, nastavením hry a činnosti hráče. Pokud však neexistuje shoda výše uvedeného s únikovou hrou, způsobí to mentální odpojení hráče.

Často existují nekonzistence, protože návrhář hry neměl odstup a nezeptal se „*Proč by to mělo existovat?*“ (Nicholson, 2016, s. 9).



Zapojení hráčů do procesu myšlení



Únikové hry vyzývají hráče, aby se zapojili do procesu myšlení při řešení zápletky. Tento proces vyžaduje, aby jednotlivci pracovali na zápletkách pomocí více přístupů ke znalostem (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Aby hráč porozuměl zápletce, je potřeba mít dobrý scénář, aby se předešlo nedorozuměním a zklamání v procesu řešení zápletky.



Odhalení navrhovaných řešení

Z tohoto důvodu musí být hráčům poskytnuty užitečné rady, které odhalí navrhované myšlenkové akce k dosažení řešení.

Řešení zápletek

Dobrá
scénář

Užitečné
rady

Akce k
zamyšlení

Jednoduché a krátké zachování příběhu



Podle Schell (2008) je klíčovým návrhem strategie **zachovat příběh jednoduchý**, aby hráči lépe porozuměli tomu, jak výzvy zapadají do příběhu a nastavení hry.

Je velmi důležité, aby návrháři pochopili, že během krátké doby hry, nemají hráči únikové hry čas prozkoumat hloubku příběhu.

Z tohoto důvodu Sheldon (2014) navrhuje že:
„nejlepším řešením je odhalit příběh prostřednictvím výkladu odhaleného během akce probíhajícího příběhu“(Str. 198).

Odhalování příběhu po malých částech obsahu



Když je příběh částečně vystaven hráčům prostřednictvím herních výzev, pak může být obsah příběhu představen po malých kouscích místo toho, aby se během příběhu před hrou ukládaly dlouhé příběhové texty. Konkrétně, umístováním povídkových textů v rámci výzev, i když z pohledu návrháře se může zdát, že bude uvězněn ve vytváření lineárních únikových her, hráč může pochopit nastavení hry, aniž by byl ohromen množstvím informací najednou (Nicholson, 2015, s. 6).





Otázky k zamyšlení

- ⊙ Proč si myslíte, že by byl dlouhý příběh nepřekonatelný pro hráče?
- ⊙ Můžete uvést několik příkladů krátkých, ale poutavých příběhů?
- ⊙ Dokážete vymyslet nějaké příklady příběhů, které lze použít během konkrétního školního předmětu?

Děkujeme!

Máte otázky?





Reference

Howard, J. (2008). *Úkoly: Design, teorie a historie ve hrách a příbězích*. Dostupné v: <https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf>

Nicholson, S. (2016). *Zeptejte se proč: Vytváření lepších hráčských zkušeností prostřednictvím vyprávění prostředí a konzistence v návrhu únikové místnosti*. Dostupné v <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson, S. (2015). *Nahlédnutí za zamčené dveře: Přehled zařízení únikové místnosti*. Dostupné v: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Schell, J. (2008). *Umění herního designu: Kniha čoček*. Dostupné v: <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: Dokážete transformovat upleasant situace do příjemné?*. Dostupné v: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&escr=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> & usq = [AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&escr=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)



NEET SYSTEM



S V E B ■
F S E A ■



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 reflect the views only of the author(s) 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

