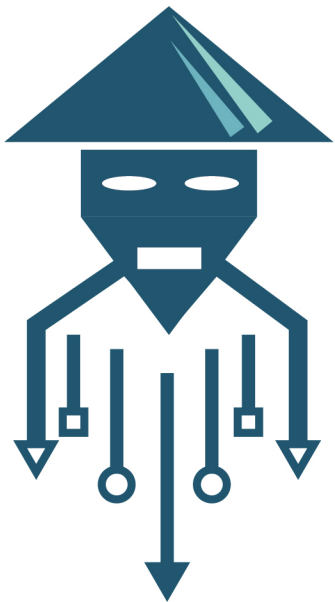


Część 2 - B1.1

Techniki narracji



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Gracz i awatar w Pokoju Zagadek



Pokoje Zagadek oferują naukę przez doświadczenie i przyciągają zainteresowanie graczy, szukających nietradycyjnej gry (Wiemker, Elumir & Clare, 2015). Jedną z głównych cech charakterystycznych gier Escape Room jest relacja między graczem a awatarem.

W odróżnieniu od gier cyfrowych, w których istnieje podział między graczem a awatarem w świecie gry, w grach Pokój Zagadek gracz i awatar są tacy sami (Nicholson, s. 1).



Koncept sensownej gry

Czerpiąc z poglądów Salena i Zimmermana na temat projektowania gier z książki ich autorstwa pt: "Zasady gry", jednym z najważniejszych pojęć w tworzeniu udanej gry jest sensowna gra (ang. Meaningful Play) (2004).



Angażowanie gracza do sensownych aktywności



NEET SYSTEM

Aby gracz mógł angażować się w sensowne działania w grze, jego działania muszą być:

dostrzegalne

- co oznacza, że gracz rozumie wynik tego, co robi.

zintegrowane

- co oznacza, że każda akcja gracza tworzy różnicę w fabule gry.



Sensowne zadania w Pokojach Zagadek

W kontekście gry w pokoju zagadek sensowna zabawa oznacza, że wyzwania, które zostaną stworzone i zadania, które zostaną wykonane:

"nie są po prostu barierą na drodze do wygrania gry, ale każde wyzwanie ma swój cel i jest powiązane z większą narracją, dając graczowi możliwość odnalezienia sensu w swoich działaniach".



(Nicholson, 2015, str. 6).

Związek gracza z narracją

Pierwszym sposobem na to, by wyzwania nabrały znaczenia, jest wprowadzenie gracza w kontekst gry (Howard, 2008). W szczególności, jeśli gra nie tworzy głębokiego zaangażowania uczestnika w oprawę gry już od samego początku, wówczas może on zapomnieć o roli, którą ma przyjąć.

W związku z tym, narracja gry musi zapewniać równowagę pomiędzy narracją a znaczeniem gry, aby promować aktywne uczestnictwo i zainteresowanie gracza (Nicholson, 2015, s. 7).



NEET SYSTEM



Dystopia?

Detektyw?

Podróż w czasie?

**Interesująca
historia?**

Celebryci?



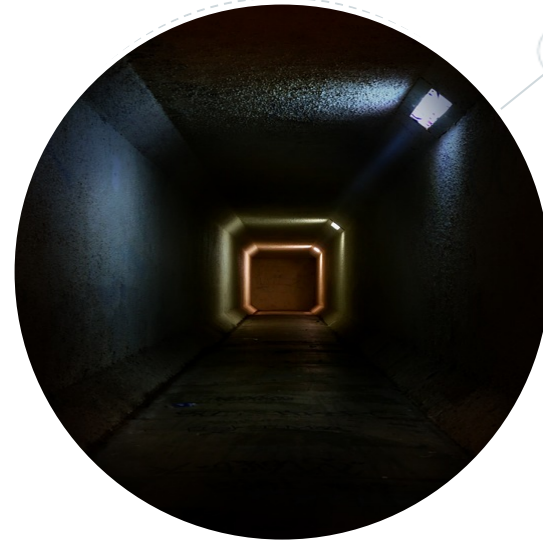
**Czy jesteś w stanie wymyślić ciekawą
scenerię, która zaangażuje młodych NEET w
pokonywanie wyzwań w Pokojach Zagadek?**

Uwolnienie się od fabuły

Badania nad projektowaniem Pokojów Zagadek pokazują, że istnieje wiele pokoi, które

"składają się z wyzwań, które nie mają sensu w gatunku, ustawieniach lub świecie, w którym znajduje się gra".

(Nicholson, 2015, s.2).



NEET SYSTEM

Unikanie braku zaangażowania gracza



NEET SYSTEM



Aby uniknąć wycofania się gracza z gry, projektanci gier typu Escape Room mogą zastosować się do rad Lee Sheldona (w Nicholson, 2016) w sprawie trzech rzeczy, które widzowie chcą od autorów opowiadań:

Zabierz mnie do miejsca, w którym nigdy nie byłem/nie byłam.

Zrób ze mnie kogoś kim nigdy nie mogłbym/nie mogłabym być.

Pozwól mi robić rzeczy, których nigdy nie mogłbym/nie mogłabym robić.



Spójność w narracji Pokoju Zagadek

Podczas gry "Pokój Zagadek" gracz napotyka szereg wyzwań, które są związane z narracją gry, jej scenerią i działaniami gracza. Jednakże, jeśli nie będzie to spójne z samą grą w Pokoju Zagadek, spowoduje to mentalne wycofanie się gracza.

Wiele razy, takie niezgodności istnieją, ponieważ projektant gry po prostu nigdy nie cofnął się i nie zapytał "Dlaczego miałyby to istnieć?". (Nicholson, 2016, s. 9).



Angażowanie graczy w proces myślowy



NEET SYSTEM



Gry typu Pokój Zagadek zachęcają graczy do zaangażowania się w proces myślenia podczas rozwiązywania zagadki. Proces ten wymaga od poszczególnych osób pracy nad łamigłówkami przy użyciu wielu różnych podejść do wiedzy (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Aby osiągnąć zrozumienie każdej układanki przez gracza, należy stworzyć dobre scenariusze, aby uniknąć nieporozumień i rozczarowań w procesie jej rozwiązywania.

Ujawnienie proponowanych rozwiązań



NEET SYSTEM

Z tego powodu, gracze muszą otrzymać użyteczne wskazówki, które ujawniają sugerowane działania myślowe w celu osiągnięcia rozwiązania.

Rozwiązywanie zagadek

Dobre scenariusze

Przydatne wskazówki

Działania myślowe

Utrzymanie prostej i krótkiej historii



NEET SYSTEM



Według Schell'a (2008), kluczową strategią projektowania jest utrzymanie prostoty fabuły, aby gracze mogli lepiej zrozumieć, jak wyzwania wpisują się w narrację i otoczenie gry.

Niezwykle ważne jest, aby projektanci zrozumieli, że podczas krótkiego okresu gry, gracze w Pokoju Zagadek nie mają czasu na zgłębianie fabuły.

Z tego powodu Sheldon (2014) proponuje:

"najlepszym rozwiązaniem jest ujawnienie historii poprzez ekspozycję ujawnioną w trakcie akcji toczącej się opowieści" (s. 198).

Ujawnianie fabuły w małych kawałkach treści



Kiedy fabuła jest częściowo wystawiona na działanie graczy poprzez wyzwania związane z grą, wtedy zawartość opowieści może być prezentowana w małych kawałkach, zamiast umieszczania długich tekstów opowieści podczas narracji przed grą.

Umieszczając krótkie teksty opowiadań jako część wyzwań, podczas gdy z punktu widzenia projektanta może się wydawać, że zostanie on uwięziony w tworzeniu linearnych Pokojów Zagadek, gracz może zrozumieć otoczenie gry, nie będąc jednocześnie przytłoczonym dużą ilością informacji (Nicholson, 2015, s. 6).





Do refleksji

- ◎ Jak myślisz, dlaczego długa fabuła mogłaby być przytłaczająca dla graczy?
- ◎ Czy możesz podać przykłady krótkiej, ale wciągającej fabuły?
- ◎ Czy możesz podać przykłady fabuły, która może być stworzona do określonego przedmiotu szkolnego?

Dziękujemy!

Czy są jakieś pytania?





Bibliografia

Howard, J. (2008). *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. Pobrano z:

<https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf>

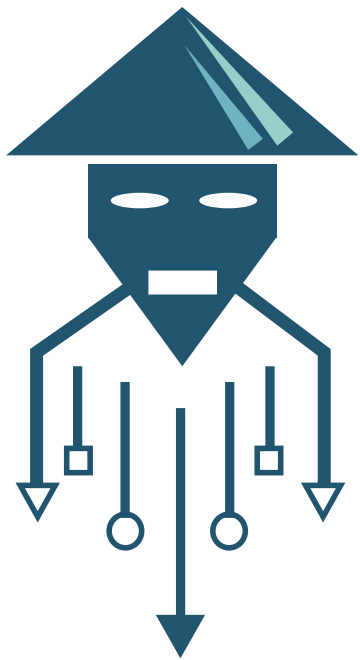
Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Pobrano z: <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Pobrano z: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Pobrano z: <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?*. Pobrano z:

<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

