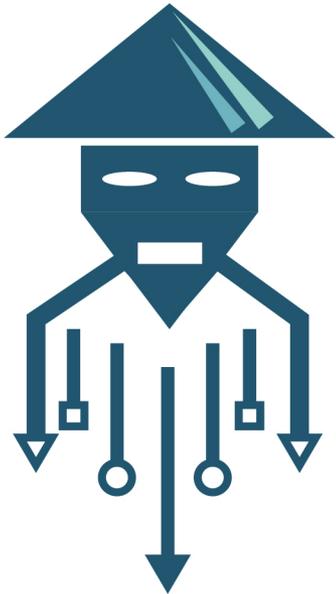


Teil 2 - B1.1

Erzähltechniken



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Der Spieler und der Avatar in Escape Rooms



Escape Rooms bieten erfahrungsorientiertes Lernen und wecken das Interesse von Spielern, die ein nicht-traditionelles Spiel suchen (Wiemker, Elumir & Clare, 2015). Eines der wichtigsten Unterscheidungsmerkmale der Escape Room Games liegt in der Beziehung zwischen dem Spieler und dem Avatar.

Im Gegensatz zu den digitalen Spielen, bei denen es in der Spielwelt eine Trennung zwischen dem Spieler und dem Avatar gibt, sind bei den Escape Room Games der Spieler und der Avatar identisch. (Nicholson, p. 1).

Das Konzept des sinnvollen Spiels

In Anlehnung an Salen und Zimmermans Ansichten zum Spieldesign aus ihrem Buch "Spielregeln" liegt eines der wichtigsten Prinzipien für ein erfolgreiches Spiel in der Sinnhaftigkeit *Play* (2004).



Den Spieler zu sinnvollen Aktivitäten motivieren



Damit ein Spieler an sinnvollen Spielaktivitäten teilnehmen kann, müssen seine Handlungen folgende Voraussetzungen erfüllen:

verständlich

- was bedeutet, dass der Spieler das Endergebnis seines Handelns versteht

integriert

- was bedeutet, dass jede Handlung des Spielers einen Einfluss auf die Spielhandlung hat.

Sinnvolle Aufgaben in Escape Rooms

Im Zusammenhang mit Escape Room Games bedeutet sinnvolles Spielen, dass die Herausforderungen und die Aufgaben:

“nicht einfach dazu da sind, das Spiel zu gewinnen. Vielmehr hat jede Herausforderung einen bestimmten Zweck und ist in die Gesamterzählung eingebunden, so dass der Spieler einen Weg findet, die Bedeutung seines Handelns zu erkennen.”



(Nicholson, 2015, p. 6).

Zusammenhang des Spielers mit der Erzählung



Die erste Möglichkeit, Herausforderungen sinnvoll zu gestalten, besteht darin, den Spieler in den Kontext des Spiels einzuweihen (Howard, 2008). Insbesondere wenn das Spiel nicht bereits von Anfang an eine tiefe Einbindung des Spielers in das Spielgeschehen erzeugt, könnte der Spieler die Rolle, die er einnehmen soll, vergessen.



In dieser Hinsicht muss die Spielerzählung ein Gleichgewicht zwischen der Erzählung und der Bedeutung des Spiels schaffen, um die aktive Teilnahme und das Interesse des Spielers zu fördern. (Nicholson, 2015, p. 7).



Krankheit?

Detektiv?

Zeitreise?

**Interessante
Geschichte?**

**Bekannte
Persönlichkeiten?**



Fällt Ihnen ein interessanter Rahmen ein, der die NEETs dazu veranlassen wird, "Escape Room Challenges" zu spielen??



Freigabe von Handlungsflächen

Untersuchungen über die Gestaltung von Escape Room Games zeigen, dass es viele Escape Rooms gibt, die ***“aus Herausforderungen bestehen, die in dem Bereich, der Umgebung oder der Welt, in der das Spiel angesiedelt ist, keinen Sinn ergeben”***



(Nicholson, 2015, p.2).

Vermeiden des Ausstiegs des Spielers



Um zu vermeiden, dass sich der Spieler aus dem Spiel zurückzieht, können die Entwickler von Escape-Room-Spielen dem Rat von Lee Sheldon (in Nicholson, 2016) zu den drei Dingen folgen, die die Zielgruppe von den Geschichtenerzählern erwartet:

Führen Sie mich an einen Ort, an dem ich noch nie war.

Machen Sie mich zu jemandem, der ich nie sein könnte.

Lassen Sie mich Dinge tun, die ich sonst nie tun könnte.

Durchgängigkeit in der Erzählung im Escape Room



Während eines Escape-Room-Spiels stößt der Spieler auf eine Reihe von Herausforderungen, die mit der Spielerzählung, dem Spielsetting und den Handlungen des Spielers zusammenhängen. Wenn diese jedoch nicht mit dem Escape-Room-Spiel übereinstimmen, führt dies zu einer gedanklichen Abkopplung des Spielers. Oftmals bestehen Widersprüche als solche, weil der Entwickler des Spiels einfach nie zurücktrat und fragte: "*Warum sollte es so etwas geben*"? (Nicholson, 2016, p. 9).



Akteure in den Denkprozess einbinden



Insbesondere Escape-Room-Spiele fordern die Spieler auf, sich beim Lösen eines Rätsels auf einen Denkprozess einzulassen. Dieser Prozess erfordert von den Menschen die Bearbeitung der Rätsel unter Verwendung mehrerer Wissensansätze (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Um das Verständnis des Spielers für jedes Rätsel zu erreichen, ist es notwendig, gute Skripte bereitzustellen, um Missverständnisse und Enttäuschungen beim Lösen eines Rätsels zu vermeiden.



Lösungsvorschläge präsentieren.

Aus diesem Grund ist es notwendig, den Akteuren nützliche Hinweise zu geben, die Denkanstöße für das Erreichen einer Lösung geben.

Lösen von Rätseln

Gute Texte

Hilfreiche
Hinweise

Durchdachte
Handlungen

Die Vorgeschichte einfach und kurz halten



Laut Schell (2008) besteht eine wichtige Designstrategie darin, die **Hintergrundgeschichte einfach zu halten**, damit die Spieler besser verstehen können, wie die Herausforderungen in die Erzählung und den Spielrahmen passen.

Für die Designer ist es äußerst wichtig zu verstehen, dass die Spieler im Escape-Room während einer kurzen Spielperiode nicht die Zeit haben, eine ausführliche Hintergrundgeschichte zu erfassen.

Aus diesem Grund schlägt Sheldon (2014) vor, dass "die beste Lösung ist, die Hintergrundgeschichte durch eine Erklärung zu enthüllen, die während der Handlung einer laufenden Geschichte ans Licht gebracht wird" (p. 198).

Aufdecken der Hintergrundgeschichte anhand kleiner Abschnitte



Wenn die Hintergrundgeschichte den Spielern durch die Spielherausforderungen teilweise offengelegt wird, kann der Inhalt der Geschichte in kleinen Stücken präsentiert werden, anstatt lange Geschichtentexte während der Erzählung vor dem Spiel zu platzieren.

Insbesondere durch das Platzieren von kurzen Storytexten als Teil der Herausforderungen, kann der Spieler die Spieleinstellung verstehen, ohne mit vielen Informationen auf einmal überfordert zu sein (Nicholson, 2015, p. 6).





Fragen zur Reflektion

- ◎ Warum glauben Sie, dass eine lange Hintergrundgeschichte für die Spieler überfordernd wäre?
- ◎ Können Sie einige Beispiele für eine kurze, aber fesselnde Hintergrundgeschichte präsentieren?
- ◎ Können Sie einige Beispiele für Hintergrundgeschichten nennen, die in bestimmten Themenbereichen der Schule verwendet werden können?

Danke!

Fragen?





Referenzen

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

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

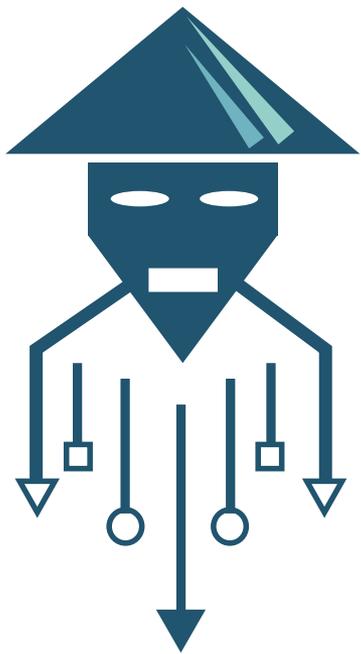
Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

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

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

<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

