

Textadventures - Interaktive Geschichten erzählen

Weiterbildung Philippe Wampfler, Uni Zürich, Januar 2016

Der Hypertext sollte die »Leser ermächtigen, selber Autor zu sein. Sie sollten fortan den eigenen Weg durch die Geschichte wählen« (Porombka, S. 29).

Während wir alle so im Netz lesen, sind literarische Texte, welche die Hypertextmöglichkeit nutzen, exotische Ausnahmen. Eine davon ist Julia Cortazars *Rayuela* (dt. auch *Himmel und Hölle*).

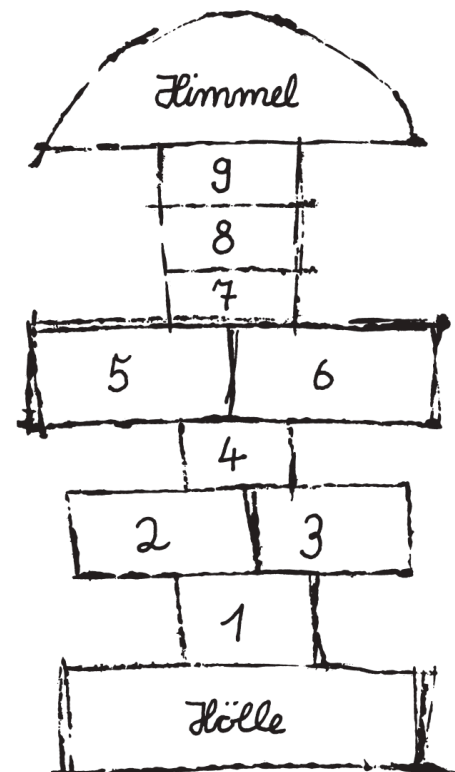
WEGWEISER

Auf seine Weise ist dieses Buch viele Bücher, aber es ist vor allem zwei Bücher. Der Leser ist eingeladen, eine der beiden Möglichkeiten wie folgt für sich *auszuwählen*:

Das erste Buch läßt sich in der üblichen Weise lesen. Es endet mit dem Kapitel 56, unter dem sich drei auffällige Sternchen befinden, die gleichbedeutend sind mit dem Wort *Ende*. Folglich kann der Leser ohne Gewissensbisse auf das verzichten, was folgt. Das zweite Buch läßt sich so lesen, daß man mit dem Kapitel 73 anfängt und dann in der Reihenfolge weitermacht, die am Fuß eines jeden Kapitels angegeben wird. Falls man dabei durcheinanderkommt und etwas vergißt, genügt es, das folgende Verzeichnis zu befragen:

73-1-2-116-3-84-4-71-5-81-74-6-7-8-93-68-9-104-10-65
11-136-12-106-13-115-14-114-117-15-120-16-137-17-97
18-153-19-90-20-126-21-79-22-62-23-124-128-24-134-25
141-60-26-109-27-28-130-151-152-143-100-76-101-144
92-103-108-64-155-123-145-122-112-154-85-150-95-146
29-107-113-30-57-70-147-31-32-132-61-33-67-83-142-34
87-105-96-94-91-82-99-35-121-36-37-98-38-39-86-78-40
59-41-148-42-75-43-125-44-102-45-80-46-47-110-48-111
49-118-50-119-51-69-52-89-53-66-149-54-129-139-133
140-138-127-56-135-63-88-72-77-131-58-131

Um das rasche Auffinden der Kapitel zu erleichtern, wird die Nummer jedes Kapitels am oberen Rand jeder Seite wiederholt.



Julio Cortazar: *Rayuela. Himmel und Hölle*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2010 (1963).

Eine Reihe von Tools ermöglicht es heute, auch so genannte *Textadventures* selbst zu schreiben bzw. zu programmieren. Diese gehen oft über Erzählungen hinaus: Die Entscheidungen, die der Leser trifft, beeinflussen die Entwicklung des oder der Protagonisten. Wer das ausprobieren möchte, kann das mit folgenden Beispielen tun:

1. *80 Days*, als App im App Store verfügbar
2. Ein Abend in der goldenen Kogge, mit Undum programmiert
dl.dropboxusercontent.com/u/20660186/undum/games/hafenkneipe.de.html



Die im Folgenden vorgestellten Tools bieten sich tendenziell für ein fächerübergreifendes Projekt zwischen Deutsch und Informatik an – je nach gewähltem Tool können Kenntnisse in Javascript und oder HTML-Programmierung erlernt werden, wenn Schülerinnen und Schüler eigene Textadventures schreiben.

Technische Möglichkeiten

1. InkleWriter

Inkle ist eines der bekanntesten Studios für *Interactive Fiction* – sehr bekannt ist das Spiel »80 Days« nach Jule Verne. Das Writer-Tool ist nur englisch verfügbar, aber sehr gut handhabbar und mit vielen Erklärungen versehen.

writer.inklestudios.com

2. Undum

Sehr leistungsfähige und attraktive Umgebung. Ein Tutorium, das gleichzeitig ein interaktives Beispiel ist, zeigt, wie Undum funktioniert.

dl.dropboxusercontent.com/u/20660186/undum/games/tutorial.de.html

3. Textadventures

Leicht zu bedienen, aber mit englischsprachiger Oberfläche. Gute Videoeinführung.

textadventures.co.uk/quest

4. Javascript programmieren

Hier werden keine Abkürzungen genommen – das Textadventure wird voll programmiert. Dafür gibt es eine Schritt-für-Schritt-Anleitung.

codecademy.com/courses/javascript-beginner-en-x9DnD

Mögliche Zugänge

1. Kärtchen-Hypertext.

Bevor programmiert wird, bauen Schülerinnen und Schüler einen analogen Hypertext. Er besteht aus 30 Kärtchen, die auf beliebige Weise miteinander vernetzt werden können.

Möglicher Einstieg: Eine Person beobachtet, wie zwei andere Personen sich näher kommen (sich küssen, sich streiten etc.).

Der Text kreist nun um die drei Perspektiven der Beteiligten während der Interaktion, die zwei bis fünf Minuten dauert.

Auf den Kärtchen stehen nun, was die Personen sagen, sehen, denken, fühlen, tun. Sie werden so arrangiert, dass der Sprung von Kärtchen zu Kärtchen denkbar und möglich ist – im Idealfall auf unterschiedliche Art und Weise.



Links und Texte müssen dabei konstant aufeinander abgestimmt werden.

(Ausführlichere Konzeption bei Porombka, S. 37f.).

2. *Textadventures selbst durchspielen und evaluieren.*

Schülerinnen und Schüler wählen je ein Textadventure aus (z.B. von der Liste auf ifwizz.de/if-textadventures-online-spielen.html). Nachdem Sie es gelesen bzw. gespielt haben, schreiben Sie eine kurze Rezension und entwickeln dabei Kriterien, an denen solche Hypertexte gemessen werden können.

3. *Projektarbeit: Eigenes Textadventure programmieren.*

Hier müssen zwei Zugänge begleitet werden:

- a) der technische in Bezug auf Programmierung etc.
- b) der kreativ-erzähltheoretische in Bezug auf die Frage, wie eine längere Erzählung entwickelt werden kann, wie Spannung entsteht etc.

