

//TEXTADVENTURES MIT TWINE

Die Teilnehmenden entwickeln ihre eigene interaktive Geschichte und setzen diese mit der Software Twine um. Sie erhalten dabei Einblicke in das Genre der Textadventures sowie in unterschiedliche Formen interaktiver Geschichten. Sie lernen lineare und non-lineare Erzählstrukturen und ihre Unterschiede (Storytelling) kennen sowie das Schreiben eigener Geschichten mit mehreren Erzählsträngen, die sie mit Hilfe von Twine als Textadventure spielbar machen.

// UMFANG

- Mindestens 1,5 Zeitstunden (für einen ersten Einblick)
- 4 Zeitstunden für einen Tagesworkshop
- Auch auf einen einwöchigen Ferienworkshop oder eine Projektwoche ausdehnbar

// ZIELGRUPPE

Jugendliche ab 11 Jahren

// ANZAHL DER TEILNEHMENDENZAHL UND PÄDAGOGEN*INNEN

16 Teilnehmende und 2 Pädagogen*innen

// SOZIALFORM

Partnerarbeit

// AUSSTATTUNG

- 1 Laptop/Rechner pro Gruppe
- 1 Maus pro Gruppe, ggf. Kopfhörer (bei aufwändigeren Produktionen mit Sound/Audio)
- Twine-Software, ab Version 2 (kostenlos als [Download](#) verfügbar)
- Stifte und Papier
- Handout mit den Twine-Grundbefehlen
- Präsentationsrechner und Beamer oder interaktives Whiteboard
- Tafel, Flipchart oder interaktives Whiteboard

// OPTIONAL

- Klebezettel oder Karteikarten für die Entwurfsphase
- [Abenteuerspielbücher](#) zum Ansehen

// AUFWAND

Mittel (Der Aufwand für die Einarbeitung in die grundlegenden Funktionen der Software ist überschaubar und ein Ablauf für den Workshop auch ohne Vorerfahrung gut planbar. Ein Grundwissen über interaktive Geschichten und Textadventures ist Voraussetzung.)

// VORBEREITUNG

Twine auf jedem Laptop/Rechner installieren und testen. Für jedes Team eine Arbeitsinsel mit einem Laptop/Rechner sowie Stiften, Papier und ggf. Klebezetteln vorbereiten. Bei Bedarf kann auch ein Handout mit den Grundbefehlen von Twine ausgedruckt und verteilt werden.

Je nach Belieben können fertige (professionelle) Beispiele auf dem Präsentationsrechner vorbereitet werden wie z. B. „[The Temple of No](#)“ von Crows Crows Crows.

// DURCHFÜHRUNG

// PHASE 1: Thematische Einführung in das Genre Textadventure

Als Einstieg in das Thema Textadventure bietet sich ein Querverweis auf interaktive Textadventures in Buchform (Abenteuer-Spielbücher) sowie ein historischer Rückblick auf die Entwicklung digitaler Abenteuerspiele (z. B. „[Zork](#)“ als bekannter Urvater des Textadventures oder Grafik-Text-Hybride der „[Quest-Adventures](#)“ von Sierra) an. Im Gegensatz zu klassischen Textadventures navigiert man in Twine Spiele jedoch durch Anklicken von Hyperlinks (wie auf Websites) und nicht per Texteingabe.

// PHASE 2: Einführung in Twine

Die Teilnehmenden in Zweierteams einteilen. Neben den grundlegenden Funktionen, wie Benutzeroberfläche, Texte einfügen/bearbeiten oder Verlinkungen zwischen den Texten und Textboxen setzen, sollen vor allem die Möglichkeiten des Programms aufgezeigt werden. Dies kann gut anhand fertiger Twine-Spiele demonstriert werden, indem diese zunächst gespielt und anschließend ein Blick „hinter die Kulissen“ auf die Baumstruktur vorgenommen wird.

An dieser Stelle kann bereits eine erste Übungsaufgabe gestellt werden wie z. B. eine kurze Geschichte mit mindestens fünf Textboxen und zwei unterschiedlichen Enden.

// PHASE 3: Entwicklung von Geschichten

Abhängig vom zeitlichen Umfang des Workshops können die Teilnehmenden entweder direkt in Twine eine Geschichte improvisieren oder zuvor auf Papier ihre eigene Geschichte entwickeln. Denkbar ist ferner die Modifikation bereits bestehender Geschichten wie z. B. ein bekanntes Märchen.

Für die Variante einer eigenen Geschichte bzw. einer Modifikation werden zunächst Hauptfigur und Nebenfiguren charakterisiert. Außerdem wird die Ausgangssituation (Ort, Zeit, Konflikt) skizziert. Analog zu den Textboxen in Twine können auf Klebezetteln oder Karteikarten die verschiedenen Stationen des Protagonisten/der Protagonistin beschrieben werden. Diese werden anschließend in eine zeitliche Ordnung gebracht, mit Verbindungspfeilen versehen und ggf. von den Teilnehmenden für alle mündlich nacherzählt.

Zusätzliche Inputs zu Twine (optional)

Je nach Fortschritt und Vorerfahrung der Teilnehmenden können weitere Funktionen in Twine in Form kurzer Inputs demonstriert werden. Auf gestalterischer Ebene lohnt ein Blick auf die Veränderung des Farbschemas und der Schriftart (basierend auf CSS). Auf inhaltlicher bzw. erzählerischer Ebene ist der Einbau von zufallsgesteuerten Textabschnitten sowie die Implementierung von [Variablen](#) spannend.

// PHASE 4: Produktion des Textadventures und Präsentation

Je nach Fokus kann für den Workshop ein quantitatives (z. B. mindestens zehn Textboxen; drei verschiedene Enden...) oder ein qualitatives Mindestziel (z. B. Interaktion mit einer Nebenfigur; ein gutes und ein negatives Ende...) festgelegt werden. Bei ausreichender Zeit können diese Ziele auch kombiniert werden. In der letzten Produktionsphase sollte deutlich auf das festgelegte Zeitlimit hingewiesen werden.

Abschließend stellt jedes Team sein fertiges Textadventure vor. Dafür werden die Spiele am besten auf den Präsentationsrechner übertragen und kurz angespielt. Jede Gruppe erzählt etwas über den Entwicklungsprozess und zur Geschichte. Wenn noch Zeit ist, kann eine gemeinsame „Gaming-Session“ mit allen Spielen stattfinden. Bei längeren Workshops können auch die Eltern und Geschwister (Ferienworkshop) oder andere Schulklassen (Projektwoche) zur Abschlusspräsentation eingeladen werden.

// NACHBEREITUNG

Alle Teilnehmenden können ihr Textadventure auf einem selbst mitgebrachten Speichermedium (z. B. USB-Stick oder externe Festplatte) mit nach Hause nehmen und dort gegebenenfalls weiter daran arbeiten.

// TIPPS & TRICKS

- Das umfangreiche [Twine-Wiki](#) bietet bei Fragen meist schnelle Antworten. Hier finden sich jede Menge nützliche Infos. Für den Einstieg in die Software ist z. B. der „[Twine 2 Guide](#)“ empfehlenswert.
- Löscht man in den Textboxen den Text „Doppelklick auf diesen Absatz zum Bearbeiten.“, erscheinen die wichtigsten Befehle.
- Auf der Seite [itch.io](#) ist eine Vielzahl von Spielen zu finden, die mit Twine produziert wurden.

// VARIANTEN UND ERGÄNZUNGEN

- Je nach verfügbarer Zeit kann in der ersten Phase auch das Thema Genres ausführlicher behandelt werden (was ist ein Genre, welche Genres gibt es bei Games und was ist für sie charakteristisch, was ist typisch für Textadventures, bei welchen Medien gibt es welche Genres, etc.).
- Die Entwicklung der Geschichten kann mit dem Einsatz von „[Story Cubes](#)“ begleitet werden. Hierzu erhält jede Gruppe eine beliebige Anzahl der Würfel. Die gewürfelten Motive müssen anschließend beim Verfassen der Geschichte berücksichtigt werden.
- Bei einem längeren Workshop kann auch mit zusätzlichen Medien wie Fotos, Soundeffekten oder Bewegungsbildern gearbeitet werden. Bei Twine 2 ist es möglich, [Medien einzufügen](#), wenn diese zuvor online abgelegt wurden (z. B. auf der eigenen Webseite oder in der Dropbox).
- Im Deutschunterricht kann Twine auf vielfältige Weise eingesetzt werden, z. B. um eine bereits existierende Geschichte spielbar zu machen, um den Unterschied verschiedener medialer Erzählstrukturen zu verdeutlichen (Buch, Game, Theater etc.) oder um eine bekannte Erzählung weiterzuspinnen.