



# Interaktive Hörspiele

Christoph Kaindel

## I. Einleitung

Dieser Beitrag ist der dritte in einer Reihe von Artikeln über das Open-Source-Programm Twine. Twine dient dem Verfassen von interaktiven Texten, kann jedoch noch einiges mehr. Einer der großen Vorteile liegt darin, dass es nicht installiert werden muss, sondern direkt im Browser ausgeführt werden kann. Auch auf Mobilgeräten, wobei das Erstellen von Texten auf einem Smartphone-Bildschirm eher umständlich ist. Die so produzierten interaktiven Texte sind HTML-Dateien, die auf eigenem Webservice oder über die Plattform [philome.la](http://philome.la) gehostet werden können.

Die grundlegenden Funktionen der Software habe ich bereits in diesem Artikel für die MEDIENIMPULSE beschrieben, die Möglichkeit des Einsatzes im Rahmen von kreativen Schreibprojekten in diesem Beitrag. Im vorliegenden Text geht es um den (leicht) fortgeschrittenen Einsatz von Twine: Das Einbauen von Bildern und Audiodateien zur Erstellung von nichtlinearen Hör-Spielen.

Links zu neuen Textpassagen werden in Twine durch das Einschließen eines oder mehrerer Worte in `[[doppelte eckige Klammern]]` hergestellt.

Twine erzeugt dann eine neue verlinkte Textpassage. Das reicht für die einfache und schnelle Erstellung interaktiver Texte aus; im Artikel zu kollaborativen Schreibprojekten habe ich einige Konzepte beschrieben, die nur diese Verlinkungsfunktion benötigen. Javascript kann direkt in das Twine-Dokument eingebaut, das Aussehen mithilfe von HTML und CSS angepasst werden. Online ist eine Fülle von Tutorials dazu zu finden.

## II. Interaktive Hörspiele gestalten

Die eingebauten Markup-Sprachen bieten unterschiedliche Möglichkeiten für die Arbeit mit Twine. Die Standard-Sprache ist Harlowe. Sie ist optimiert für die Manipulation von Texten: Textbestandteile können verändert, verborgen, gefärbt, rotiert werden, ohne Javascript einzusetzen oder das Stylesheet zu verändern. Mehr Möglichkeiten bietet allerdings die Markup-Sprache Sugarcube. Unter anderem ist das Einbauen von Bild- und Audiodateien wesentlich einfacher, es können Texteingabefelder und Auswahlfelder eingefügt werden, und ein System zum Speichern und Laden des Spielfortschritts ist eingebaut. Beide Sprachen sind sehr gut dokumentiert, für beide sind zahlreiche Tutorials verfügbar.

Einer der interessantesten Aspekte von Sugarcube sind die Audio-Funktionen. Sounddateien können in Textpassagen eingebettet oder anstelle von Texten eingesetzt und auf vielfältige Weise manipuliert werden. Es ist möglich, Hintergrundgeräusche oder Musik in Schleife laufen zu lassen und Dialoge oder Erzähltext darüber zu legen. In Verbindung mit den übrigen Möglichkeiten von Twine können so recht einfach interaktive Hörspiele gestaltet werden. Ich habe von meinem simplen Twine-Beispiel "Absturz im Dschungel" eine Hörspiel-Version gebaut. Das Resultat funktioniert zwar als Hörspiel nicht besonders, zeigt aber, wie das Ergebnis eines solchen Projektes aussehen bzw. klingen kann.

Beim Spielstart werden mit dem Befehl `cacheaudio` alle in der Spezialpassage `StoryInit` angeführten Audiodateien geladen und mit einem Namen versehen, damit im Spiel ohne Verzögerung darauf

zugegriffen werden kann. Die Syntax ist einfach – <<Befehl "Name" "URL">>, etwa so: <<cacheaudio "beispiel" "http://mywebspaces.com/audio/beispielsound.ogg">> und so weiter für alle Audiodateien. Beim Aufrufen der Datei wird festgelegt, ob sie einmal oder in Schleife abgespielt wird. Hier laufen die Dschungel-Geräusche in Schleife und werden durch die Erzählstimme überlagert, die in einzelnen Passagen durch weitere Umgebungsgeräusche – Wasserfall, Hubschrauber, Krokodil – ergänzt wird.

Audiodateien und Bilder sind nicht im Spiel eingebettet (bei Twine 1 war das noch möglich), sondern werden extern verlinkt. Zwar können Twine-Spiele auf [philome.la](http://philome.la) gratis gehostet werden, allerdings nur reine HTML-Dateien. Bilder und Audio-Dateien müssen anderswo untergebracht werden. Es ist möglich, öffentliche Dropbox-Links zu nutzen; am Ende des Links muss lediglich der direkte Download ermöglicht, also `dl=1` gesetzt werden (z. B. `beispielsound.mp3?dl=1`). Besser ist es allerdings, eigenen Webspaces zu verwenden, da Spiele auf [philome.la](http://philome.la) die Tendenz haben, plötzlich zu verschwinden, wenn sie längere Zeit nicht aufgerufen werden.

### III. Projektideen

Eine nützliche Anwendung interaktiver Hörspiele ist die Erstellung von Spielen für blinde und sehbehinderte Menschen. Hier gibt es in deutscher Sprache nur wenige Angebote, da die meisten Spiele vorwiegend visuelles Feedback geben und auch die Steuerung für Sehende optimiert ist. Mithilfe von ein wenig Javascript Code kann Twine anstelle von Links auch durch Zahleneingabe an der Tastatur gesteuert werden. Die Twine-Demo *Grail to the Thief* ein sehr ansprechend gestaltetes interaktives Hörspiel, verwendet eine derartige Steuerung. Leider ist offenbar nie ein fertiges Spiel daraus entstanden.

Die Entwicklung eines interaktiven Hörspieles kann auch gut als Medienprojekt mit Kindern und Jugendlichen durchgeführt werden. Die technischen Anforderungen sind gering, ein einfacher Laptop genügt.

Twine läuft im Browser, für die Tonbearbeitung reicht das Open Source Programm Audacity. Die Erstellung läuft in folgenden Schritten ab:

- Ideenfindung
- Entwicklung der Geschichte und der möglichen Verzweigungen
- Darstellung der Struktur mithilfe einer Concept Map an Flipchart oder im Computer
- Verfassen der Texte der einzelnen Abschnitte
- Verteilung der Rollen
- Aufnahme und Schnitt der Audio-Dateien für die einzelnen Abschnitte
- Aufnahme bzw. Zusammenstellung von Hintergrundgeräuschen und Musik
- Einfügen der Texte in Twine (optional – Texte müssen nicht sichtbar sein)
- Einfügen der Audiodateien und Verlinkung der Abschnitte
- Optional: Links können auch mit Bilddateien unterlegt sein, z. B. wähle den Apfel, gehe den linken Weg, öffne die rechte Tür ... Auch das Verknüpfen von Bildern mit Links ist in Sugarcube recht einfach
- Hochladen aller Dateien auf eigenen Webspaces oder philome.la & Dropbox

Abspielen kann man das Hörspiel mit jedem Browser, auch am Mobiltelefon. Viel Spaß also beim Hör-Spiel-Basteln mit Twine!