

TextSpielReisen

Twine – Interaktive Texte im Unterricht

<http://kaindel.net/twinepraesi>

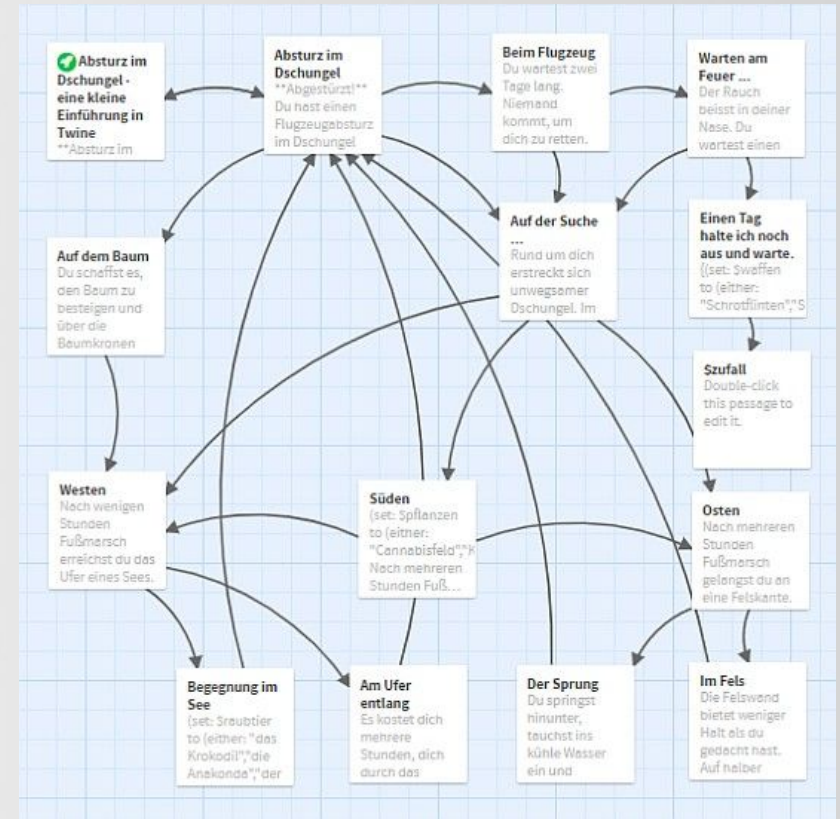
Spiel/Text

„Ein gutes Spiel ist eine Abfolge interessanter Entscheidungen“

Sid Meier

Interactive fiction, Hypertext fiction:
Textabschnitte mit
Entscheidungsmöglichkeiten - „*branching narratives*“

kaindel.net/absturz



Hypertext Fiction

Navigation durch Links

- [Blue Lacuna](#) (Aaron A. Reed 2009)
- [Metrolith](#) (Porpentine 2012)
- [Howling Dogs](#) (Porpentine 2013)
- [Depression Quest](#) (Zoe Quinn 2013)
- [Syrian Journey](#) (BBC 2015)
- [The refugee challenge](#) (The Guardian 2016)
- mehr in der [Interactive Fiction Database](#)



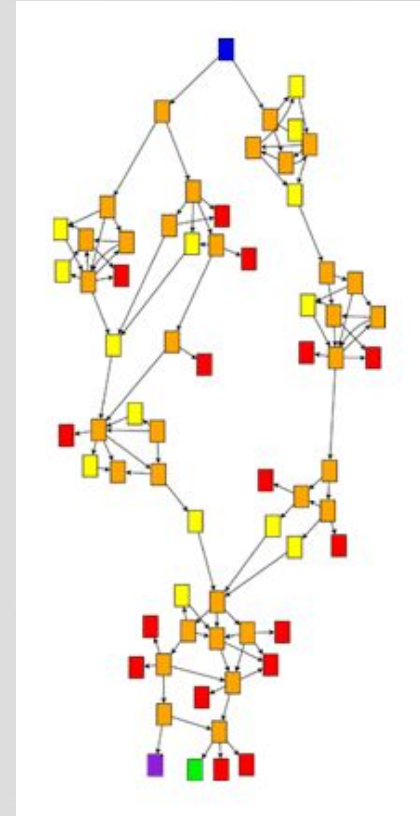
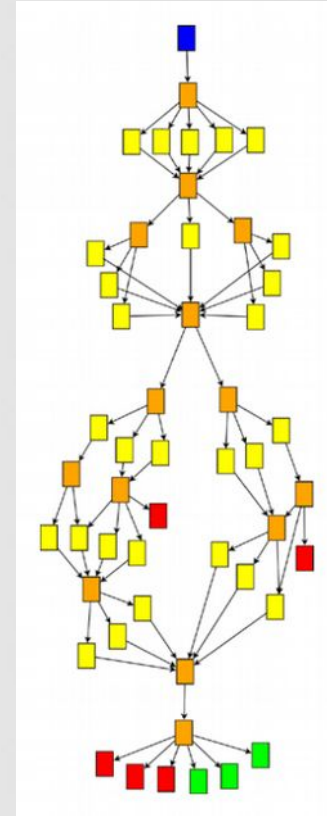
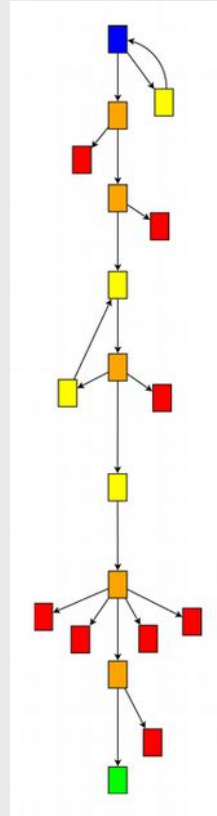
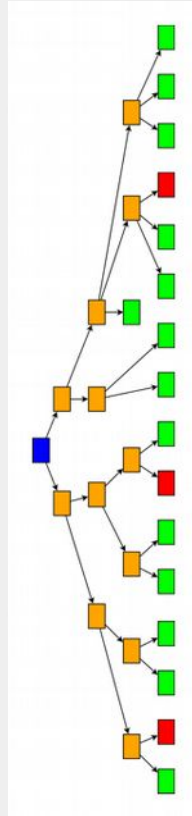
Trasmo | CC0

Aufbau interaktiver Texte

Quelle:

Sam Ashwell:

Standard Patterns in
Choice-Based Games



Benutzung von Twine

Vorteile

- Open Source, plattformübergreifend
- auch [online nutzbar](#)
- Ausgabe in HTML
- Einfacher Einstieg
- seit 2009 - zahlreiche Tutorials
- Veröffentlichung auf [philome.la](#)

Nachteile

- Tutorials in englischer Sprache
- Vielfalt von Story-Formaten



Serie von [Twine-Tutorials](#) von Adam Hammond

Story-Formate

Eingebaute Sprachen (weitere können hinzugefügt werden):

- [Harlowe](#) - Für EinsteigerInnen
- [Sugarcube](#) - Bilder, Musik und Soundeffekte einbauen, Spiele speichern
- [Snowman](#) - minimalistisch, Javascript und CSS nötig

Story-Format

Das Story-Format bestimmt Aussehen und Verhalten der Geschichte beim Spielen.

Adventures 1.1.1

Harlowe 2.1.0

H | The default story format for Twine 2. See its [documentation](#).
License: Zlib

Harlowe 1.2.4

Snowman 1.3.0

SugarCube 2.21.0

SugarCube 1.0.35

Pädagogischer Einsatz

- **Technik**
- HTML und CSS
- Javascript
- Game Design
- Grundlagen des Programmierens

Inhaltliche Auseinandersetzung

- Kreatives Schreiben
- Analyse literarischer Texte
- komplexe Themen und Entscheidungen darstellen
- Beispiel: [eXperience Play](#)

eXperience Play - educational text-based games

eXperience Play ist ein Curriculum für den Einsatz von Twine im Unterricht unter CC BY-NC-SA Lizenz.

- Play
- Plan
- Produce
- Polish
- Publish



Produkte

- Textadventure
- experimentelle Literatur
- Fortsetzungsgeschichte
- Online-Präsentation
- Fotostory oder Hörspiel
- Lernspiel/Flipped Classroom
- Quiz
- Web Quest
- Escape Room Rätsel
- Schnitzeljagd mit Smartphone



Beispiele

Demo-Twines

- Absturz im Dschungel als Hörspiel
- Kooperative Schreibprojekte
- Einmaleins-Trainer mit Anleitung
- Multiple Choice Quiz
- Schlüssel und Schloss mit Anleitung

Workshop-Projekte

- Das Ziegenproblem
- MediaAttack



Links

Artikel

[Interaktives Storytelling mit Twine](#)

[A Brief History of "Choose Your Own Adventure"](#)

[Wenn Lesben und Transsexuelle Text-Adventures schreiben](#)

[Interaktive Hörspiele](#)

Tutorials und Konzepte

[furkle's Twine 2 Harlowe CSS Tutorial](#)

[Twine Tutorials von Dan Cox](#)

[Wiki: Twine for Education](#)

[Workshopkonzept: Textadventures mit Twine](#)

Kontakt: christoph.kaindel@mediamanual.at