

Interaktive Geschichten schreiben - wer hat Erfahrung?

Beitrag von „Herr Rau“ vom 19. Juni 2005 18:00

Ich hab das mal mit einer 5. Klasse zu "Der Hobbit" gemacht, allerdings nicht mit dem Computer, sondern auf Papier.

Wir entwarfen (gemeinsam?) eine große Landkarte mit verschiedenen Gegenden, einen Ausgangspunkt (Hobbingen) und ein Ziel. Die Strecke dazwischen wurde in etwa 5 Bereiche aufgeteilt; jede Schülergruppe bekam einen Bereich und war nur für ihren Bereich zuständig. Jede Gruppe musste nur mit der folgenden Gruppe klären, wo der Übergang stattfinden sollte. (Außerdem, für Fortgeschrittene, konnten Gruppen auf dem späteren Teil der Reise bei den früheren Gruppen bitten, die Spielfigur bestimmte Gegenstände finden zu lassen, die dann später gebraucht wurden.)

Jede Gruppe illustrierte ihren Teilbereich.

Jede Gruppe benutzte eigenen Nummern (wenn du dich für X entscheidest, lies weiter bei Nr. 34, wenn Y, Nr. 17), ich als Lehrer hab es dann übernommen, die Texte in einem Word-Dokument zu sammeln und alle Nummern neu zu verteilen und zu mischen. Letztlich waren es 81 Punkte. Das war ein bisschen Fieselarbeiten.

Ein paar Bilder dazu hier:

<http://www.herr-rau.de/wordpress/2004/05/hobbit-heft.htm>

Probleme:

1. Der Plot war nicht sehr spannend; innerhalb jedes Teilbereichs gab es Variationen, aber an den Schnittstellen traf man sich immer wieder. Zu linear, aber das ist ein grundsätzliches Problem.
2. Zu häufig gab es nur einen richtigen Weg bis zur nächsten Station, und die anderen endeten oft abrupt und für den Leser-Spieler kaum absehbar mit einem: "Dir lauert eine Gruppe Trolle auf. Du bist tot." (Oder mit einem ähnlich abrupten: "Du triffst eine Hobbit-Frau und beschließt, die Reise abzubrechen und zu heiraten. Ende.")

Hat aber Spaß gemacht.