



Der erste Radio- Thriller als WDR-App WERDEN SIE HÖR

Der Mystery-Krimi „39“ ist ein Hörspiel, das man hören und spielen kann. Auf dem Smartphone oder Tablet wischen, klicken und schieben sich die „HörSpieler“ durch die Geschichte.

Gehen mit einer Kreuzung
aus Hörspiel und Game neue
Wege: Hörspielregisseur
Martin Zylka (WDR), Redakteu-
rin Isabel Platthaus (WDR) und
Spieleentwickler Achim Fell
(Dear Reality).
Fotos: WDR/Anneck

SPIELER!



Schemen-
hafte Szenen
prägen die
Atmosphäre
des Mystery-
Thrillers.
Foto: mauritius
images/beyond
fotomedia/
Bearbeitung WDR

Das Display des Smartphones zeigt ein Krankenhausbett, Operationslampen und einen Hocker. Aus dem Kopfhörer ertönen sphärische Klänge. Der Schatten einer Person huscht vorbei, verschwindet hinter den rechten Bildrand. Durch Wischen über den Bildschirm kann man ihm folgen. Berührt man den Schatten, beginnen plötzlich die lebenserhaltenden Geräte zu piepen. Ein Dialog ist zu hören.

„Was meinen Sie Doktor, kommt er durch?“

„Schwer zu sagen, Detective, wir haben ihn stabilisiert, aber sein Zustand bleibt vorerst kritisch. Wenn das Projektil allerdings wandert ...“

„Die Kugel ist also noch in seinem Kopf.“

„Ja, im Schläfenlappen.“

Diese Kugel ist nur eines von Richard Hannays Problemen. Neben ihm in der Wohnung lag Dorit Joyce, eine Freundin seiner

„39“ ist ab Ende Januar für iOS und Android kostenlos in den App-Stores erhältlich. Die volle Funktionalität der App wird mit Ausstrahlung des Hörspiels freigeschaltet.

dem Hintergrund der Attentate auf die Londoner U-Bahn. Wie den Helden gleichen Namens aus Hitchcocks Meisterwerk von 1935 wird Hannay seine Suche nach Schottland führen.

Hörspielfans können die düstere Story als Zweiteiler im Radio hören oder als Podcast herunterladen. Doch erstmalig bietet der WDR zusätzlich kostenlos ein eigens produziertes Audiogame an, das auf Smartphones und Tablets spielbar ist. Redakteurin Isabel Platt-

Frau. Leider ist Dorit tot. Erschossen. Wird Hannay verdächtigt? Wohl eher nicht, denn die Kugel in seinem Kopf hat das gleiche Kaliber wie die in ihrem Herzen. Glück im Unglück. Doch wer hat auf ihn geschossen? Und warum? Der Versuch, dieses Rätsel zu lösen, bringt Hannay auf die Spur einer groß angelegten Verschwörung. Das Audiogame „39“ orientiert sich an Motiven des Klassikers „Die 39 Stufen“, spielt aber im Jahr 2005 vor



Der mysteriöse Fall führt Hauptfigur Richard Hannay nach Schottland.
Foto: dear reality/
Bearbeitung WDR

haus nennt das Format auch „HörSpiel“. Mit großem S. Die Idee kam von Achim Fell von „Dear Reality“. Mit Hörspielautor Tim Staffel und Game-Designer Martin Ganteföhr schrieb er die Story und entwickelte die App im Auftrag der Hörspielredaktion. Fell meint: „Im Hörspiel wurde schon immer experimentiert. Ich finde es wichtig, dass das Genre Hörspiel sich bewegt, es muss für diese mobilen Endgeräte neue Formen finden.“

Der Spieler bestimmt den Rhythmus

Man darf diese App nicht mit gängigen Videospiele oder Handy-Games vergleichen. Die Interaktionen sind weniger spektakulär. Mal gilt es ein Wasserglas zu greifen, mal einen magischen Kreisel anzustoßen, um an zusätzliche Informationen zu gelangen oder Dialoge zu starten, die den Erzählstrang weiterführen. Aber genau um die Erzählung

geht es in diesem „HörSpiel“ – und um das Eintauchen in die Story. „Das Ziel ist, eine Geschichte mit den dramaturgischen Möglichkeiten der Nichtlinearität zu erzählen. Ich kann als HörSpieler den Rhythmus mitgestalten, ich muss mitmachen, damit die Geschichte weitergeht. Ich kann aber durch meine Interaktionen die Geschichte nicht verändern. In den Räumen kann man bleiben oder gehen. Man kann das Glas Wasser trinken oder nicht. Man kann bestimmte Szenen abrufen oder es lassen – aber das ändert den Verlauf der Story nicht.“

„Ich komme auf diese Weise tiefer in die Erzählung rein“, so der Plan von Platthaus, und der geht auf: Gleich zu Anfang sieht man eine Steintreppe, die in ein helles Licht führt. Berührt man dieses Licht, nähert man sich ihm, aber auch der Ton reagiert, er wird intensiver und lässt nach, wenn man den Finger wieder vom Display löst. *Fortsetzung nächste Seite*



Schauspieler Roman Knižka spricht die Hauptfigur
Foto: WDR/Anneck



Der Thriller bietet in der Version als App rund 100 Szenen und zwei Stunden Spieldauer.
Foto: mauritius images/
Bearbeitung WDR

Fortsetzung von Seite 31

Es sind diese kleinen Aktionen, die kleinen Entdeckungen zwischendurch, die den „Hörer“ auch zum „Spieler“ machen.

Wann und wie die Audiogamer aktiv werden müssen, teilt uns die App in leicht verständlichen Hinweisen mit: „Berühre das Objekt für eine Interaktion“, „Berührung halten, um Portal zu erreichen“ oder „Zoomen mit zwei Fingern, um ein Objekt heranzuholen und eine Interaktion zu starten“. Wischen über den Bildschirm ändert die Perspektive, setzt Objekte in Bewegung oder erlaubt es, Räume rundherum zu erkunden. „Die Bilder haben eine ganz starke atmosphärische Kraft, aber sie übernehmen nicht die Führung, wie normalerweise bei audiovisuellen Geschichten, in denen das Bild dominant ist“, sagt Platthaus.

Durch 3D-Audio wirken die Sounds sehr räumlich und realistisch.



Martin Zylka, WDR-Chef-Regisseur Hörfunk
Foto: WDR/Anneck

Mysteriöse Bildsprache

Für „39“ haben die Macher eine mysteriöse Bildsprache entwickelt: Zimmer, Zugabteile, Autos, Wälder werden schemenhaft und fragmentarisch dargestellt. Ein Lenkrad und Teile des Armaturenbretts zeigen: Wir befinden uns im Auto. Figuren tauchen nur als Schatten auf. „Die Bilder sollen eine Lücke lassen für die Fantasie“, erklärt Fell. Der Ton führt, wie beim konventionellen Hörspiel, durch die Geschichte. Für das beeindruckende Sounddesign von „39“ wurde 3D-Audio verwendet. 3D erzeugt im Gegensatz zu Stereo die Illusion, Geräusche fänden außerhalb des Kopfes statt. „Das bedeutet, dass der Hörer eine sehr realistische Richtungs- und Abstandswahrnehmung hat“, erklärt Fell. Zum Beispiel, wenn sich Verfolger von hinten nähern. Und das funktioniert sogar mit preiswerten Ohrstöpseln erstaunlich gut.

Das Hörspiel wird in zwei Teilen von knapp 50 Minuten ausgestrahlt. Die App bietet 100 Szenen und etwa zwei Stunden Spieldauer.

Nur in der App erhält der Nutzer, wenn er will, alle Informationen um mit Hannay den Fall zu lösen, neue Ebenen des Thrillers zu erschließen und weitere Puzzleteile des Rätsels zusammenzufügen.

Die Idee, Hörspiele mit den Möglichkeiten der mobilen Endgeräte anders zu erzählen und die Funktionen der Geräte dazu zu nutzen, lag in der Luft, meint Platthaus. Jetzt ist diese Idee auf (fast) jedem mobile device nachspielbar. Die App „39“ lotet erstmals in abendfüllender Länge aus, welche Möglichkeiten des Erzählens heutige mobile Endgeräte bieten. Wenn die kreativ genutzt werden, stehen dem Genre Hörspiel spannende Zeiten bevor. „Man könnte solche Sachen auch im realen Raum spielen lassen“, schlägt Fell vor. Dann wäre man mit dem Kopfhörer auf den Ohren beispielsweise in der Kölner Innenstadt

unterwegs. Klingt spannend. Doch im deutschen Winter lässt man sich auch gern mit einem Heißgetränk im Sessel nieder und genießt die unheimliche Reise in eine beeindruckend dreidimensional klingende Welt.

„39“

»WDR 3 open: pop drei«
MO / 2. und 9. Februar / 23:05

»1LIVE Soundstories«
DI / 3. und 10. Februar / 23:00

<http://q-r.to/39>
Weitere Infos zur App im Netz

