

Escape Room

Escape Room ist ein privates Lernprojekt, das ich alleine umgesetzt habe: ein textbasiertes Rätselspiel, bei dem man sich durch mehrere Räume bewegt, Gegenstände einsammelt und kombiniert, um verschlossene Ausgänge zu öffnen und das Gebäude schliesslich zu verlassen.

Ausgangslage/Aufgabenstellung

Ziel des Projekts war es, ein klassisches Escape-Room-Konzept als kleines Text-Adventure umzusetzen: Der Spieler bewegt sich zwischen Räumen (z.B. Büro, Keller, Bibliothek, Turmzimmer), sammelt Gegenstände ein und muss bestimmte Item-Kombinationen finden, um verschlossene Ausgänge freizuschalten und so über mehrere Level zum Ausgang zu gelangen.

Verwendete Technologien

Die Anwendung wurde mit TypeScript und Vite umgesetzt.

Umsetzung/Herausforderungen

Der Spielzustand (aktueller Raum, Inventar, Gegenstände pro Raum, freigeschaltete Ausgänge) wird über eine eigene GameState-Klasse verwaltet, die sich serialisieren und wieder laden lässt. Räume, Gegenstände, Kombinationsregeln (z.B. zwei Schlüsselhälften zu einem ganzen Schlüssel kombinieren) und verschlossene Ausgänge mit benötigtem Gegenstand wurden als eigenes Datenmodell definiert. Die Herausforderung lag darin, die Logik für Bewegung zwischen Räumen, Inventarverwaltung, Gegenstandskombinationen und das Freischalten von Ausgängen sauber und erweiterbar zu strukturieren. Insgesamt investierte ich für das Projekt rund 20 Stunden.

Ergebnisse und Erfolge

Das Ergebnis ist ein spielbares Text-Adventure mit mehreren Räumen und zwei Levels, in dem Gegenstände gesammelt, kombiniert und zum Freischalten von Ausgängen eingesetzt werden können, bis der Spieler den Ausgang erreicht.

Erkenntnisse/Lernerfahrung

Durch dieses Projekt konnte ich Erfahrung im Entwurf eines Datenmodells für ein Spiel (Räume, Items, Kombinationsregeln, Ausgänge) sowie im sauberen Verwalten von Zustand über

eine eigene Klasse mit Serialisierung sammeln. Es hat mir gezeigt, wie hilfreich eine klare Trennung von Spieldaten (Räume/Items) und Spiellogik (GameState) für die Erweiterbarkeit eines Projekts ist.

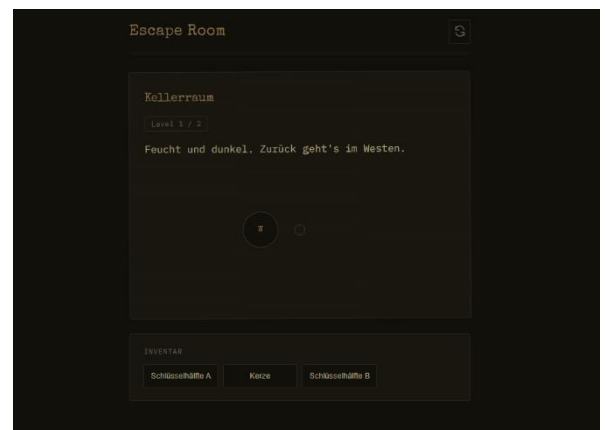


Abb 1: Escape Room