

Story Game

Das Interactive Story Game ist ein privates Lernprojekt, das ich alleine umgesetzt habe. Es handelt sich um eine textbasierte, verzweigte Geschichte im Fantasy/Mittelalter-Setting, bei den eigenen Entscheidungen den weiteren Verlauf und das Ende der Story beeinflussen.

Ausgangslage/Aufgabenstellung

Ziel des Projekts war es, eine interaktive Geschichte mit echten Verzweigungen zu entwickeln: ein Pfad, der sich erst spät stark auffächert und je nach getroffenen Entscheidungen zu unterschiedlichen Enden führt. Zusätzlich sollte ein Spielstand gespeichert werden können, damit die Geschichte nicht immer von vorne begonnen werden muss.

Verwendete Technologien

Das Spiel wurde mit HTML, CSS und JavaScript umgesetzt. Die Story selbst ist als JSON-Datei mit einzelnen Knoten (Texten und Auswahlmöglichkeiten) definiert, die über JavaScript geladen und dargestellt werden.

Umsetzung/Herausforderungen

Die Geschichte ist als Netzwerk von Knoten aufgebaut, wobei jede Wahl zum nächsten Knoten führt und teilweise Flags setzt, die den weiteren Verlauf beeinflussen (z.B. ob man sich auf die Seite des Königs oder des Kanzlers stellt). Der Spielstand wird automatisch im Browser gespeichert (localStorage) und kann zusätzlich als Datei exportiert und wieder importiert werden, um an anderer Stelle weiterzuspielen. Eine Herausforderung war es, die Verzweigungen so zu strukturieren, dass sich frühe Entscheidungen sinnvoll auf spätere Story-Abschnitte und die verschiedenen Enden auswirken. Insgesamt investierte ich für das Projekt rund 12 Stunden.

Ergebnisse und Erfolge

Das Ergebnis ist ein funktionierendes, spielbares Story-Game mit mehreren Enden, das den Spielstand zuverlässig speichert, exportiert und wieder importiert. Über gesetzte Flags wirken sich frühere Entscheidungen tatsächlich auf den weiteren Verlauf der Geschichte aus.

Erkenntnisse/Lernerfahrung

Durch dieses Projekt konnte ich Erfahrung im Strukturieren einer verzweigten Erzählung als Datenmodell (JSON) sammeln, sowie im Umgang mit Zustand und Persistenz in einer reinen HTML/CSS/JS-Anwendung, unter anderem über localStorage sowie das Exportieren und Importieren von Spielständen als Datei.



Abb 1: Ende vom Story Game