

# StoryQuest Grundlagen

# StoryQuest Grundlagen

StoryQuest ist die interaktive Quest-Funktion von Chatlix. Du baust eine verzweigte Geschichte aus Szenen und Entscheidungen, und entweder spielst du sie allein durch oder nimmst deinen ganzen Chat als Mitspieler mit ins Boot.

Eine Quest besteht aus vier Bausteinen:

- **Nodes** sind einzelne Story-Szenen. Jeder Node hat einen Titel, einen Erzähltext (und optional Hintergrundbild oder Sound aus der Media Library) und eine Liste von Choices, die zu anderen Nodes führen.
- **Choices** sind die Optionen, die unter einem Node auswählbar sind. Eine Choice zeigt auf einen Ziel-Node und kann optional Variablen verändern oder Items vergeben.
- **Variables** sind dein State-Tracking. Du kannst z.B. `mut` als Zahl führen, `hat_schluesse1` als Boolean, oder einen Namen als String. Choices können Variablen setzen/erhöhen, und Nodes können über Bedingungen auf Variablen reagieren (sichtbar nur wenn `mut >= 3`, dann eine bestimmte Choice einblenden).
- **Items** sind dein Inventar-System. Eine Choice kann ein Item geben oder entfernen; Folge-Choices können verlangen, dass ein bestimmtes Item im Inventar liegt.

Damit lassen sich klassische Text-Adventures, Quiz-Pfade, Rollenspiel-Demos, Onboarding-Touren oder Showcase-Storys bauen. Wichtig ist, dass StoryQuest **keine** Live-Performance-Anforderung an dich stellt: Du kannst die Quest komplett vorher zusammenklicken und im Stream einfach starten.

## Solo vs. Multiplayer

Es gibt zwei Modi, in denen eine Quest läuft:

- **Solo / Playtest:** Du allein testest die Quest im Dashboard unter `StoryQuestPlaytest`. Choices klickst du selbst. Sinnvoll während des Bauens und vor jedem Live-Stream.
- **Multiplayer / Live:** Die Quest läuft in einer Live-Session, der Chat stimmt ab, und nach Ablauf eines Timers gewinnt die Mehrheit. Dazu siehe die Seite `StoryQuest Multiplayer starten`.

## Wo bauen, wo spielen

Alles Inhaltliche passiert im Dashboard:

- `/dashboard/storyquest` zeigt deine Quests (Liste, Status, Letzte Bearbeitung).
- `/dashboard/storyquest/<id>` öffnet den `StoryQuestBuilder` mit dem `StoryQuestFlowchart` als Knoten-Editor.
- `/dashboard/storyquest/<id>/playtest` ist der Solo-Test.
- `/dashboard/storyquest/<id>/live` ist der Live-Controller.

Für Zuschauer gibt es öffentliche Pages:

- `/storyquest/play.php` für das aktuelle Live-Spiel deines Kanals.
- `/storyquest/party.php` für die gemeinsame Lobby (Mehrspieler).
- `/storyquest/story.php?id=<id>` als Standalone-Story-Reader.
- `/storyquest/quickstart.php` als kurzer Einstieg für Neulinge.
- `/storyquest/creator.php` ist der Hub für Quest-Autoren.
- `/storyquest/recap.php?session=<id>` zeigt nach einer Live-Session den genommenen Pfad zur Nachbesprechung.
- `/storyquest/public.php` listet öffentliche Quests anderer Streamer.

## OBS-Overlay

Die Live-Session ist als Browser-Source einbindbar:

```
/overlay/storyquest.php?token=<dein_overlay_token>
```

Das Overlay zeigt den aktuellen Node-Text, die laufende Abstimmung, den Timer und das aktuelle Inventar. Es aktualisiert sich live und ist so designed, dass es entweder als Sidebar oder als Vollbild-Szene funktioniert.

# API-Routen

Die wichtigsten Endpunkte unter `/v1/storyquests/`:

- `GET /v1/storyquests/` und `POST /v1/storyquests/` für Liste und Anlegen.
- `GET|PUT|DELETE /v1/storyquests/<id>` für die Quest selbst.
- `/v1/storyquests/<id>/nodes`, `/choices`, `/items`, `/variables` für die Inhalte.
- `/v1/storyquests/<id>/playtest` startet eine Solo-Session.
- `/v1/storyquests/<id>/live` startet/steuert die Multiplayer-Session.
- `/v1/storyquests/<id>/analytics` liefert Auswertungen (welcher Pfad wurde wie oft genommen).
- `/v1/storyquests/<id>/export` exportiert die Quest als JSON (Backup oder Sharing).

Der Service-Code liegt in `Chatlix\Service\StoryQuest\` und ist in acht Komponenten geteilt: Builder, Playtest, LiveMode, Publishing, Analytics, Variables, Items.

---

Version #2

Erstellt: 2026-05-11 21:27:49 CEST von Chatlix Admin

Zuletzt aktualisiert: 2026-05-15 00:50:48 CEST von Chatlix Admin