

StoryQuest Multiplayer starten

StoryQuest Multiplayer starten

Im Multiplayer-Modus spielt der Chat die Quest gemeinsam. Pro Node läuft ein Voting-Timer, die Choice mit den meisten Stimmen gewinnt, und die Quest fährt fort.

Voraussetzungen

- Quest existiert und ist mindestens `published` (Solo-Playtest hat funktioniert).
- Du hast eine Plattform-Verknüpfung (Twitch/YouTube), damit Chat-Kommandos oder Channel-Points auslesbar sind.
- Falls du das Overlay nutzen willst: In OBS eine Browser-Source mit `/overlay/storyquest.php?token=<dein_overlay_token>` einrichten.

Session starten

Öffne `/dashboard/storyquest/<id>/live`. Du siehst den `StoryQuestLive`-Controller:

- **Voting-Dauer** (Sekunden, Standard 30): Wie lange die Abstimmung pro Node läuft.
- **Eingabe-Quelle:**
 - *Chat-Kommandos*: Zuschauer schreiben z.B. `!1`, `!2`, `!3` in den Chat.
 - *Channel-Points* (nur Twitch): Pro Choice wird ein Channel-Points-Reward angelegt; das Einlösen zählt als Stimme.
 - *Beides*: Beide Quellen werden addiert.
- **Stimmen pro Zuschauer**: Standard 1.

- **Tie-Breaker:** Bei Gleichstand entweder zufällig oder Streamer entscheidet manuell.

Klick . Die Session bekommt eine `session_id`, das Overlay verbindet sich, und der Start-Node wird angezeigt.

Während der Session

Der Controller zeigt:

- Aktueller Node mit Erzähltext.
- Choices mit Live-Stimmen-Anzahl.
- Timer.
- Aktive Variablen und Inventar.
- Buttons , , .

Wenn der Timer abläuft (oder du klickst), wird die Choice mit den meisten Stimmen ausgeführt, Variablen werden angewandt, ein Item vergeben/entfernt, und der nächste Node erscheint.

Kommen keine Stimmen rein, kannst du entweder verlängern oder die Quest pausieren. Pausen halten den State; danach geht es nahtlos weiter.

End-Node und Recap

Erreicht die Session einen Node ohne Choices, ist die Quest zu Ende. Der Controller zeigt einen Zusammenfassungs-Screen mit:

- Genommenem Pfad (alle Nodes in Reihenfolge).
- Endgültigem Variablen-Stand.
- Inventar.

- Voting-Statistiken pro Node.

Gleichzeitig wird automatisch eine **Recap-Page** erzeugt unter `/storyquest/recap.php?session=<id>`.

Die kannst du nach dem Stream teilen, sodass Zuschauer den Verlauf nachsehen oder Clips erstellen können.

Mehrere Sessions

Du kannst dieselbe Quest beliebig oft live spielen. Jede Session bekommt eine eigene `session_id` und eigenen Recap. Die Analytics zählen über alle Sessions, sodass du siehst, welche Choices in echten Streams dominieren und welche nie genommen werden — gut für Balancing.

Chat-Kommandos

Im Chat-Modus akzeptiert der Bot:

- `!1`, `!2`, ... für die Choices in Reihenfolge.
- Optional Aliase, wenn du sie in der Choice-Konfig einträgst (z.B. `!wald` zusätzlich zu `!1`).

Mehrfach-Stimmen pro User werden geblockt (eine Stimme pro `user_id` pro Voting), Bots werden ignoriert.

Channel-Points

Im Channel-Points-Modus legt Chatlix temporär einen Reward pro Choice an (z.B. „Choice 1 — In den Wald gehen“). Die Reward-Kosten setzt du in der Live-Konfig (Standard 1 Punkt). Nach Ende der Session werden die Rewards wieder entfernt, damit deine Channel-Points-Liste sauber bleibt.

Troubleshooting

- **Overlay zeigt nichts:** Token prüfen, Browser-Source neu laden, sicherstellen dass `/overlay/storyquest.php` aufgerufen wird (nicht eine andere Overlay-URL).
- **Stimmen kommen nicht an:** Im Chat-Modus den Bot-Status prüfen (Bot im Chat? Mod-Rechte falls erforderlich?). Im Channel-Points-Modus die Twitch-Verknüpfung erneuern.
- **Voting endet nicht:** Falls Timer hängen bleibt, klick manuell `« Voting beenden »`. Bei wiederholten Problemen: Session beenden, kurze Pause, neu starten.
- **Falsche Choice gewonnen:** Selten möglich bei knappem Tie. Du kannst die Session pausieren, manuell zum richtigen Node springen und weiterspielen. Im Recap wird der Eingriff vermerkt.

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