

Mein Herausforderungs-Projekt

von Tobias Koslowski

Freitag:

...

Samstag:

Samstag war der erste Tag, an dem ich wirklich etwas gemacht habe.

Mein Projekt war es, eine Kurzgeschichte zu schreiben. Doch der Plan hat sich ein wenig verändert, als ich von einer Webseite namens **Twine / An open-source tool for telling interactive, nonlinear stories (twinery.org)** gehört habe. Dort kann man so interaktive Geschichten, bei denen der Leser bestimmt, wie es weitergeht, schreiben. Da konnte ich natürlich nicht nein sagen.

Meine Idee für die Geschichte stand schon etwas länger fest: Ich wollte eine Art Parodie zum Film Morbius machen. Kurz gesagt ist der Film grottenschlecht und deshalb machen sich alle über ihn lustig. Hier eine tiefere Erklärung: **It's Morbin' Time: How Morbius Became A Meme (gamerant.com)**. Mein Charakter sollte statt Michael Morbius also Mika Möbius heißen, da das sehr ähnlich zum Original ist und sich trotzdem deutsch anhört. (Ich wollte nur noch einmal anmerken, dass das nichts mit Herrn Möbius an der Schule zu tun hat. Es bezieht sich nur auf den Film).

Ich habe also angefangen und mich ein bisschen mit dem Programm vertraut gemacht. Dann habe ich die Story aufgebaut. (**WICHTIG:** Wenn man die Geschichte blind genießen will, bitte jetzt schon lesen). Es beginnt damit, dass ich zwei Wege aufgebaut habe (Einer führt ins Krankenhaus, der andere führt einen sicher nach Hause). Außerdem habe ich mir den Bösewicht Chad ausgedacht. Das Ziel ist es, an ihm Rache zu nehmen. Bevor ich die Rachemöglichkeiten schreiben konnte, habe ich aber eine Nebenstory, die bei einer bestimmten Antwort in Gang gesetzt wird, kreierte. Hiermit war der Tag zu Ende. Ich würde sagen, ich habe sehr viel geschafft, vor allem, da ich mich mit dem Programm vertraut machen musste.

Sonntag:

Ich habe weitergemacht und kannte mich jetzt schon mit dem Programm aus, weshalb ich deutlich weniger Probleme mit Errors hatte. Deshalb habe ich mich vor allem darauf konzentriert, die Story weiter zu führen. Dabei habe ich zwei Rachemöglichkeiten verfasst. Ich habe trotzdem noch versucht, die gestern geschafften Storys ein bisschen zu verbessern.

Montag:

Am Montag habe ich die beiden anderen Rachemöglichkeiten geschrieben, wobei die eine nicht komplett fertig wurde. Ich habe auch nicht so viel an den vorher gemachten Sachen verändert.

Am Ende des Tages, als ich es noch einmal getestet habe, gab es aber ein paar unerwartete Fehler, welche ich morgen beheben möchte.

Dienstag:

Ich habe die letzte Storyline abgeschlossen. Außerdem habe ich die Fehler, die ich ges-

tern Abend noch gefunden hatte, behoben (Ich hatte einen Abschnitt umbenannt, welcher dann nicht mehr erkannt wurde. Zu guter Letzt probierte ich es noch einmal aus. Diesmal lief es fehlerfrei.

Ich glaube nicht, dass es eine perfekte Geschichte ist, aber ich hatte viel Spaß dabei sie zu erstellen. Weiterhin fand ich es sehr spannend, HTML (zwar nur sehr simples) und Literatur zu kombinieren.