

Project Echo – Fehlerbehebung & System-Update (Stand: Live-Testlauf v1)

1. !invite Fehler

- Fehler: `ctx.send(...)` führt zu `AttributeError`
- Lösung: `send_voice_invites(...)` muss `ctx.channel.send(...)` verwenden

2. memory.json speichert nur IDs

- Problem: Nur Discord-IDs als Schlüssel, keine sprechbaren Namen
- Lösung: Beim ersten Kontakt `message.author.name` in "name" speichern

3. !gamequiz funktioniert nicht

- Problem: GPT blockiert mit 'Ich kann kein Quiz generieren'
- Lösung: GPT-Aufruf erfolgt ohne Echo-Systemprompt (neutral)

4. GPT-Nutzungsstrategie definieren

- Systemprompt aktiv: nur bei !echo
- Systemprompt deaktiviert: bei allen Skill-Funktionen (Quiz, Tipps, etc.)
- Lösung: `get_gpt_response(..., use_persona=True/False)` einführen

5. !invite mit mehreren Namen und Nachricht

- Format: `!invite "Mugion" "FreeCoon": Komm in den VC!`
- Mitglieder müssen auf Server gefunden werden
- Nachricht wird separat über ':' extrahiert
- Einladung per DM, bei !silentinvite ohne Kanalmeldung

6. !gamequiz Multiplayer-Unterstützung

- Format: `!gamequiz add Mugion add FreeCoon ...`
- Spieler werden über Guild-Members aufgelöst
- Nur Online-Spieler werden berücksichtigt
- Frage wird direkt gestartet – kein Warten auf Offline-User

7. Debug- & Print-Unterstützung

- In allen Funktionen Debug-Ausgaben einbauen:
`process_input()`, `handle_command()`, `quiz.py`, `invite.py`
- Ziel: Live-Debugging & Fehlersuche erleichtern

Nächste Schritte:

- Invite-Error fixen (`ctx.channel.send`)
- GPT-Call umbauen mit `use_persona=False` bei Skills
- Quiz & Invite parsing erweitern