

Studienarbeit Angewandte generative KI

Fakultät für
Informatik

"Agentic Tales" – Multi-Agent Visual Storytelling

erstellt von
Markus Gisi, Anna-Sophia Mayer

Abgabe der Arbeit am: 19.01.2026

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Abbildungsverzeichnis	4
1 Einleitung.....	5
1.1 Motivation des Projekts	5
1.2 Zielesetzung der Studienarbeit.....	5
2 Projektkontext und Aufgabenstellung.....	6
2.1 Einordnung als Semesterprojekt.....	6
2.2 Aufgabenstellung aus der Vorlesung.....	6
2.3 Rahmenbedingungen	6
2.4 Abgrenzung der Arbeit.....	6
3 Konzeption von Agentic Tales	8
3.1 Grundidee des agentischen Storytellings	8
3.2 Systemübersicht	8
3.3 Rollen- und Agentenkonzept	9
3.4 Minimal- und Optimalversion.....	9
4 Technische Umsetzung	10
4.1 Technologie- und Toolauswahl.....	10
4.2 Agentenarchitektur	11
4.3 Visual Context Model	12
4.4 Daten- und Memory-Konzept	12
4.5 User Interface.....	13
5 Probleme und Erkenntnisse.....	15
5.1 Ausgangsprobleme aus früheren Versionen	15
5.2 Zentrale Probleme.....	15
5.2.1 Drift/Verlust des roten Fadens.....	15
5.2.2 Sprunghafte Story durch randomisierte Agentenwechsel	15
5.2.3 Scheitern der Bildgenerierung.....	15
5.3 Weiterentwicklung in der aktuellen Version	16
5.3.1 Architekut-Shift.....	16
5.3.2 Reduktion von Drifts durch Zustandslogik	16
5.3.3 Sinnvollerer Agentenwechsel	16
5.3.4 Weiterbestehen der Bildprobleme	16
6 Evaluation des Systems.....	18

6.1	Evaluationskriterien	18
6.2	Methodisches Vorgehen.....	19
6.3	Ergebnisse	19
6.3.1	Teil A - Basisdaten	19
6.3.2	Teil B – Narrative Kohärenz	19
6.3.3	Teil C - Charaktertreue	20
6.3.4	Teil D – Visuelle Konsistenz.....	20
6.3.5	Teil E – Agenten-Interaktion.....	21
6.3.6	Gesamtbewertung	21
7	Diskussion	22
8	Fazit und Ausblick	23
	Anhang	24

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Agenten Workflow.....	11
Abbildung 2: Klassendiagramm „Digitales Gedächtnis“	13

1 Einleitung

1.1 Motivation des Projekts

Die rapide Entwicklung generativer künstlicher Intelligenz eröffnet neue Möglichkeiten für interaktive sowie kreative Anwendungsszenarien. Besonders agentenbasierte Ansätze eröffnen neue Möglichkeiten, da mehrere autonome Einheiten gemeinsam komplexe Aufgaben übernehmen können. Solche Multi-Agenten-Systeme eignen sich besonders für den Bereich des Storytellings, da hierdurch neue Formen der Narration entstehen, bei denen der Verlauf von Geschichten nicht statisch festgelegt ist, sondern sich dynamisch aus der Interaktion mehrerer Akteure ergibt. Das Projekt „*Agentic Tales*“ greift diesen Ansatz auf und fokussiert sich auf den Einsatz eines Multi-Agenten-Systems zur kombinierten Generierung von Text und Bild.

1.2 Zielesetzung der Studienarbeit

Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines prototypischen Multi-Agenten-Systems zur KI-gestützten und visuellen Geschichtenerzählung. Ausgangspunkt ist ein grober Nutzer-Prompt, auf dessen Basis mehrere autonome Agenten mit unterschiedlichen Rollen initialisiert werden und gemeinsam eine Geschichte entwickeln, ohne dass deren Verlauf im Voraus festgelegt ist. Zusätzlich wird ein Model zur Generierung von Bildern integriert, dass die Handlung durch passende Illustrationen ergänzt.

2 Projektkontext und Aufgabenstellung

2.1 Einordnung als Semesterprojekt

Das Projekt „Agentic Tales“ entstand im Rahmen des Wahlpflichtfachs „Angewandte generative KI“. Ziel der Veranstaltung ist es in kleinen Gruppen ein eigenständiges Projekt zu planen, umzusetzen und zu dokumentieren. Im Vordergrund steht die praktische Umsetzung anhand selbst ausgewählter Inhalte aus der Vorlesung sowie die Planung, Durchführung und Evaluation des Projekts über einen festgelegten Zeitraum.

2.2 Aufgabenstellung aus der Vorlesung

Gemäß der Aufgabenstellung der Lehrveranstaltung bestand die erste Phase des Semesterprojekts darin bis zum 24.11. ein Projektdokument zu erstellen, das die grundlegende Planung des Vorhabens beschreibt. Dieses Dokument sollte eine Kurzbeschreibung der Projektidee, die Definition einer Minimal- und Optimalversion, einen Zeitplan mit Arbeitspaketen sowie Angaben zur Dokumentation enthalten. Für Masterstudierende war zusätzlich eine Evaluation der entwickelten Anwendung vorgesehen.

2.3 Rahmenbedingungen

Das Projekt „Agentic Tales“ wurde in einer kleinen Gruppe bestehend aus zwei Masteranden (Business Information Systems und Applied Research) bearbeitet. Die Fertigstellung des Projekts selbst war für die erste Woche nach den Weihnachtsferien vorgesehen. Die Aufgaben innerhalb des Teams verteilten sich auf die Konzeption der Agentenrollen, die technische Umsetzung des Multi-Agenten-Systems, die Integration der Bildgenerierung sowie die Gestaltung des Frontends zur Nutzung durch den Endanwender. Eine weitere Aufgabe war die Durchführung und Auswertung einer Evaluation anhand eines Fragebogens.

2.4 Abgrenzung der Arbeit

Der Fokus dieser Arbeit liegt neben der Erstellung des Prototyps von „Agentic Tales“ vor auch auf der Evaluation des Multi-Agenten-Systems. Das Ziel ist es zu untersuchen, inwiefern dieser Ansatz geeignet ist, um nicht-lineare und kohärente Geschichten durch die Zusammenarbeit der beteiligten Agenten zu erzeugen. Die technische Umsetzung dient dabei als Grundlage für die

Evaluation und versteht sich als Mittel zum Zweck, wodurch kein Anspruch auf Vollständigkeit oder Produktreife erhoben werden kann.

3 Konzeption von Agentic Tales

3.1 Grundidee des agentischen Storytellings

Das zentrale Konzept von "Agentic Tales" unterscheidet sich fundamental von klassischer, linearer Textgenerierung. Anstatt einen einzigen LLM-Aufruf zu nutzen, um eine Geschichte von A bis Z zu schreiben, basiert dieses System auf einer Simulation autonomer Akteure. Die Geschichte ist nicht determiniert, sondern emergiert aus der Interaktion verschiedener Agenten.

Kern der Idee ist die Trennung von **Handlung (Action)** und **Erzählung (Narration)**. Während in herkömmlichen Systemen der Autor (oder die KI) beides gleichzeitig tut, agieren hier die Charaktere zunächst basierend auf ihren Persönlichkeitsprofilen und Zielen, ohne zu wissen, wie dies literarisch ausgeformt wird. Erst in einem zweiten Schritt synthetisiert eine gesonderte Instanz (der Narrator) diese Handlungen zu einem lesbaren Romantext. Dies ermöglicht inkohärente oder überraschende Wendungen, die typisch für "echte" Interaktionen sind, aber in statischen Plots oft fehlen.

3.2 Systemübersicht

Das System ist als modularer "Game Loop" konzipiert, der von einem zentralen **GameManager** orchestriert wird. Dieser verwaltet die **GameSessions**, welche den gesamten Zustand der Geschichte kapseln.

Die Architektur lässt sich in folgende logische Komponenten unterteilen:

- **Orchestrator (Game Engine):** Die Steuerungslogik, die den rundenbasierten Ablauf koordiniert und entscheidet, welcher Agent wann an der Reihe ist.
- **Story-Agents (Actor/Reactor):** Die virtuellen Charaktere, die eigenständige Entscheidungen treffen.
- **Game Master (Logic Processor):** Eine Instanz, die rein funktionale Updates am Weltzustand vornimmt (z. B. Inventarverwaltung, Ortswechsel), ohne narrativen Text zu erzeugen.
- **Narrator:** Der Erzähler, der die Rohdaten der Agentenaktionen in atmosphärische Prosa verwandelt.

- **Art Director:** Ein spezialisierter Agent für die visuelle Repräsentation, der Bildbeschreibungen (Prompts) aus dem Kontext ableitet.

3.3 Rollen- und Agentenkonzept

Die Agenten in "Agentic Tales" sind keine einfachen Chatbots, sondern strukturierte Datenobjekte der Klasse **Agent**. Jeder Agent wird durch spezifische Attribute definiert, die sein Verhalten im LLM steuern:

- **Role:** Die funktionale Rolle in der Dramaturgie (z. B. Protagonist, Antagonist, Mentor).
- **Description:** Eine physische Beschreibung, die für die visuelle Konsistenz wichtig ist.
- **Personality:** Psychologische Merkmale, die den Dialogstil und die Entscheidungsfindung beeinflussen.
- **Is_Active:** Ein Statusflag, das bestimmt, ob ein Agent in der aktuellen Szene handlungsfähig ist.

Die Interaktion folgt einem **Round-Robin-Prinzip**, bei dem der aktive Agent ("Actor") eine Intention formuliert. Dynamisch wird dann ermittelt, welche passiven Agenten ("Reactors") darauf reagieren müssen, um eine realistische Gruppendynamik zu simulieren.

3.4 Minimal- und Optimalversion

In der **Minimalversion** (aktueller Stand) wurde der Kern-Loop mit einem "6-Schritt-Prozess" implementiert, der Akteur, Reaktion, Game-Master-Logik, Narration, Visualisierung und Zusammenfassung umfasst. Das System unterstützt Inventar, Quests und Ortswechsel.

Die **Optimalversion** sah ursprünglich komplexere soziale Graphen zwischen den Agenten und ein dediziertes Langzeitgedächtnis (Vector Store) vor. In der Umsetzung wurde dies zugunsten eines effizienteren "Summary-Based Memory" vereinfacht, das den Kontext regelmäßig komprimiert, um Token-Limits einzuhalten, ohne die logische Konsistenz zu gefährden. Ebenfalls wurde das User Interface in dem Projekt umgesetzt, welches ursprünglich als optional war.

4 Technische Umsetzung

4.1 Technologie- und Toolauswahl

Für die Realisierung des Prototyps wurde ein moderner Tech-Stack gewählt, der schnelle Iterationszyklen und Typsicherheit gewährleistet:

- **Backend:** Python mit **FastAPI** dient als performanter REST-API-Server. Python wurde aufgrund seiner Dominanz im KI-Bereich und der exzellenten Bibliotheksunterstützung gewählt.
- **LLM & KI:** Als Intelligenzschicht kommt **Azure OpenAI** mit dem Modell **GPT-4o** für Text und Logik sowie **DALL-E 3** für die Bildgenerierung zum Einsatz. Diese Modelle bieten aktuell das beste Verhältnis aus Instruktionsbefolgung (für JSON-Outputs) und kreativer Qualität.
- **Observability:** Zur Überwachung der komplexen LLM-Ketten (Chains) wird **Langfuse** eingesetzt. Dies ermöglicht das Debugging einzelner Prompts und die Analyse von Latenzen und Kosten.
- **Frontend:** Die Benutzeroberfläche wurde mit **Next.js (React)**, **TypeScript** und **Tailwind CSS** entwickelt. Dies ermöglichte eine responsive "Single Page Application", die sich wie eine native App anfühlt.

In der Abbildung 1 wird aufgezeigt wie genau die Agenten und der User miteinander Arbeiten, sodass eine Geschichte entsteht. In dem folgenden Kapitel wird genauer auf die unterschiedlichen Agenten eingegangen sowie deren Funktion.

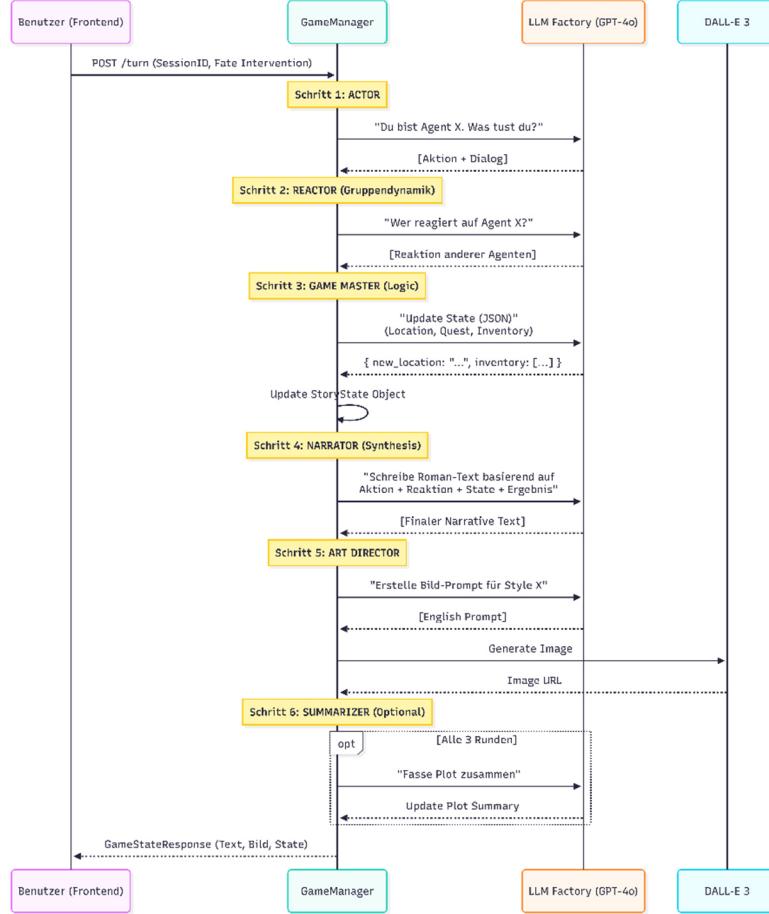


Abbildung 1: Agenten Workflow

4.2 Agentenarchitektur

Das Herzstück der Anwendung ist die Methode `GameManager.process_turn` in der `game_engine.py`. Sie implementiert eine sequentielle Orchestrierungskette, die pro Spielzug ("Turn") durchlaufen wird:

- 1. ACTOR (Intention):** Der aktuell aktive Agent erhält den Spielkontext und formuliert eine Handlung. Hierbei wird ein spezifischer System-Prompt genutzt, der den Agenten zwingt, "in-character" zu bleiben, aber noch keinen finalen Romantext zu schreiben.
- 2. REACTOR (Gruppendynamik):** Das System prüft (via LLM-Abfrage), ob andere anwesende Agenten auf diese Aktion reagieren müssen. Dies verhindert, dass passive Charaktere zu Statisten verkommen.
- 3. GAME_MASTER (State Update):** Ein spezialisierter Aufruf im JSON-Modus analysiert die Aktionen rein logisch. Er aktualisiert den `StoryState` (z. B. `location`,

`inventory`, `current_quest`), schreibt aber keinen Text. Dies garantiert, dass Spielmechaniken sauber von der Narration getrennt bleiben.

4. **NARRATOR (Synthese):** Erst jetzt werden alle Puzzleteile (Aktion, Reaktion, State-Update) an den Erzähler übergeben. Sein Prompt instruiert ihn explizit, die Inputs nicht zusammenzufassen, sondern eine Szene "auszuschreiben" ("Show, don't tell").
5. **SUMMARIZER (Loop-Optimierung):** Alle drei Züge wird die `narrative_history` durch ein LLM zusammengefasst, um den Kontext für zukünftige Anfragen kompakt zu halten ("Context Window Management").

4.3 Visual Context Model

Parallel zur Textgenerierung agiert ein **Art Director**. In Schritt 5 des Loops generiert dieser einen Bild-Prompt für DALL-E 3. Wichtig hierbei ist, dass nicht nur der aktuelle Text, sondern auch der definierte `visual_style` der Session (z. B. "Cinematic", "Storybook") einfließt. Der Prompt wird zudem so instruiert, dass er urheberrechtlich geschützte Begriffe vermeidet und Figuren abstrakt beschreibt, um Konsistenzbrüche zu minimieren. Das generierte Bild wird als URL im `GameStateResponse` an das Frontend geliefert.

4.4 Daten- und Memory-Konzept

Das Speichermodell basiert auf einem **dualen Ansatz** innerhalb der `GameSession`-Klasse:

1. **Full Prose (Narrative History):** Eine Liste aller generierten Textabschnitte, die dem Nutzer im Frontend als fortlaufendes Buch angezeigt wird.
2. **State & Summary (LLM Context):** Für die KI-Agenten ist der volle Text oft zu lang und irrelevant. Daher sehen sie primär den strukturierten `StoryState` (Ort, Ziel, Inventar) und eine `plot_summary` (Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse). Dies stellt sicher, dass Agenten sich an frühere Ereignisse "erinnern", ohne das Token-Limit zu sprengen.

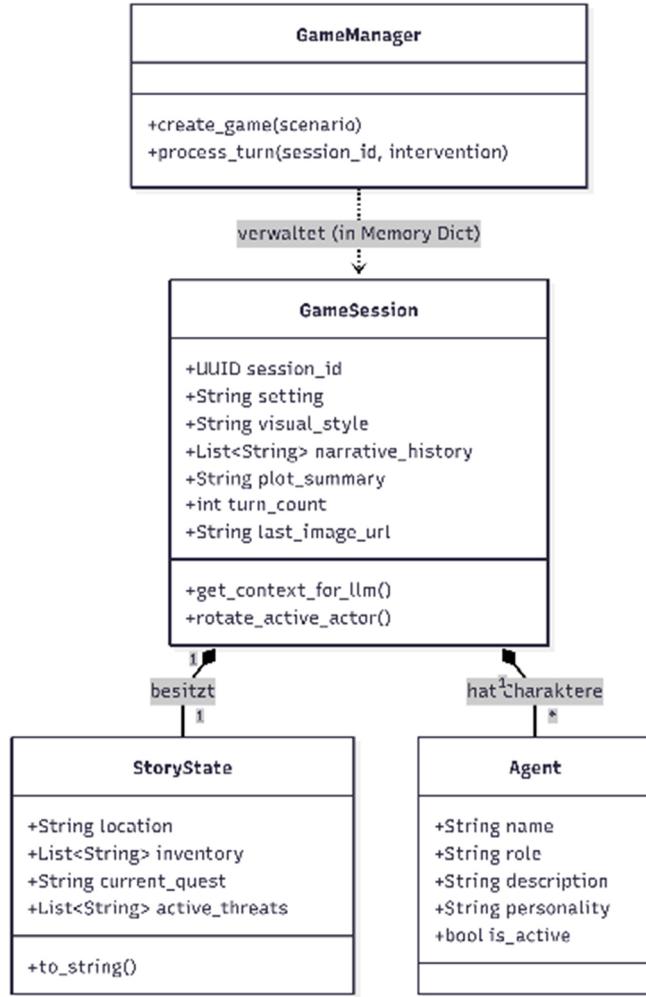


Abbildung 2: Klassendiagramm „Digitales Gedächtnis“

4.5 User Interface

Das Frontend (WelcomePage und Story-View) setzt die Metapher eines **interaktiven Buches** um.

- **Setup-Phase:** Der Nutzer gibt lediglich ein Szenario ein. Das System generiert daraus im Hintergrund Titel, Setting und Charaktere.
- **Reading-Mode:** Der Bildschirm ist zweigeteilt. Links erscheint der fortlaufende Text (prose), rechts das zur aktuellen Szene generierte Bild.
- **Interaktion:** Am Ende des Textes kann der Nutzer via Freitextfeld eingreifen ("Fate Intervention"). Diese Eingabe wird im Backend als externer Einflussfaktor in den

Prompt des nächsten Agenten injiziert, wodurch der Nutzer zum "Schicksal" der Geschichte wird, ohne direkt einen Charakter zu steuern.

5 Probleme und Erkenntnisse

5.1 Ausgangsprobleme aus früheren Versionen

In der frühen Implementierung erfolgte die Initialisierung der Agenten, Auswahl der aktiven Agenten, Textgenerierung, Bildgenerierung sowie Fortschritts-Memory zentral gesteuert von einem Story-Orchestrator. Die Agenten selbst waren relativ leichtgewichtig und produzierten pro Zug eine Aktion, während der Illustratoragent die Aktion nachträglich in Prosa umformulierte und daraus einen DALL-E Prompt generierte. Zwar existierten bereits Mechanismen wie JSON-Mode für strukturierte Agentenprofile und Summarizing, jedoch blieb die Steuerung der Story-Dynamik insgesamt stark zufallsgetrieben und damit schwer kontrollierbar.

5.2 Zentrale Probleme

5.2.1 Drift/Verlust des roten Fadens

In ersten Tests drifteten die Agenten häufig thematisch ab. Trotz Summary-Mechanismus war der Kontext zu schwach, weil Agenten aus der offenen Generierung heraus neue Handlungsstränge aufmachten, die nicht mit einem geplanten Story-Fortschritt gekoppelt waren. Inhalte wurden hier zwar verdichtet, allerdings ersetzt dies keine echte Logik zum Zustand.

5.2.2 Sprunghafte Story durch randomisierte Agentenwechsel

Zu Beginn wechselten die Charaktere randomisiert, wodurch Dialog- oder Handlungslinien oft nicht zu Ende geführt wurden. Selbst mit Ping-Pong-Logik (nicht zweimal derselbe Agent hintereinander) blieb das Problem teilweise bestehen. Die Reihenfolge war nicht an dramaturgische Ziele oder Szenenlogik gebunden, sondern an Zufall, wodurch die Story teilweise beliebig wirkte.

5.2.3 Scheitern der Bildgenerierung

Ein wiederkehrendes praktisches Problem war, dass Bildprompts in einigen Fällen Inhalte enthielten, die von DALL-E blockiert wurden, obwohl augenscheinlich zunächst kein Verstoß erkennbar war.

5.3 Weiterentwicklung in der aktuellen Version

5.3.1 Architekton-Shift

Die wichtigste Erkenntnis aus den frühen Tests ist, dass reine Multi-Agent-Interaktion ohne klare Steuerung zu hoher Varianz führte. In der aktuellen Version wurde das Problem deshalb durch eine klarere Rollenverteilung gelöst:

- **GameSession** bündelt den laufenden Zustand: Verlauf, Regeln, Ziele, Metadaten, ggf. aktuelle Szene.
- **StoryStates** modellieren explizit den Fortschritt (Startpunkt, Inventar, Ziel). Damit wird Story nicht nur „gemerkt“, sondern geführt.
- **GameMaster** übernimmt die Funktion einer Spielleitung: Er entscheidet nicht nur wer spricht, sondern vor allem, was als Nächstes passieren soll, welche Constraints gelten und welche Informationen in den Prompt müssen.

Dadurch bleibt die Freiheit der Agenten erhalten, aber innerhalb von klaren Leitlinien.

5.3.2 Reduktion von Drifts durch Zustandslogik

Mit Hilfe der Storystates wird der Output eines Agenten nicht mehr nur am bisherigen Text gemessen, sondern auch daran, ob der aktuelle State passt. Dadurch wird ein Abdriften seltener, weil das System aktiv verhindert, dass Agenten beliebige neue Nebenplots starten, die den aktuellen Fortschritt sabotieren.

5.3.3 Sinnvollerer Agentenwechsel

Da der Zufall keine Regie ersetzt, entscheidet der GameMaster welcher Agent als Nächstes dran ist, basierend auf der Logik der Szene. Zusätzlich wurden die Agent Profiles um feste visuelle Attribute ergänzt, um zu verhindern, dass ein Charakter im nächsten Bild andere Merkmale trägt.

5.3.4 Weiterbestehen der Bildprobleme

Auch hier war die Verweigerung der Bildgenerierung durch DALL-E ein wiederkehrendes Problem auf Grund von Sicherheitsrichtlinien. Wir versuchten das Problem zu umgehen, in

dem der Illustrator Agent die rohe Handlung aufnimmt und sie in einen „künstlerisch, sicheren“ Prompt umwandelt. Zudem half uns der Einsatz von Langfuse, um zu erkennen bei welchen Prompts die Bild-KI ausgestiegen ist. Dies erwies sich als nützlich, um das Prompt-Engineering für den Illustrator so zu verfeinern, dass „Trigger-Wörter“ in den meisten Fällen vermieden werden können.

6 Evaluation des Systems

6.1 Evaluationskriterien

Für die Evaluation von Agentic Tales werden die Qualitätsmerkmale der Anwendung in mehrere voneinander getrennte Kriterienbereiche überführt und über einen standardisierten Fragebogen operationalisiert. Ziel ist es, die wahrgenommene Qualität entlang von narrativer Interaktion, Charakterdarstellung und Visualisierung differenziert bewerten zu können.

Einleitend werden hierzu in **Teil A** (Basisdaten und Erwartung) Kontextvariablen erhoben, um die Ergebnisse besser einordnen zu können. Es werden daher die KI-Affinität (1-5) sowie der eingegebene Storyfaden abgefragt.

In **Teil B** geht es um die narrative Kohärenz. Es wird gemessen, ob die Geschichte als zusammenhängende, nachvollziehbare Handlung erlebt wird. Bewertet werden u.a. logische Anschlussfähigkeit, das Beibehalten des Szenarios, verständliche Entscheidungen und Widersprüche. Eine offene Frage sammelt konkrete Stellen, an denen die Story unlogisch wurde.

Teil C prüft, ob die Agenten als stabile Figuren erkennbar sind, d.h. ob sie klare Rollen, konsistentes Verhalten, sichtbare Persönlichkeitsmerkmale und unterschiedliche Dialogstile aufweisen. Zusätzlich wird erfasst, ob Rollen nicht grundlos wechseln und Reaktionen im Rahmen der Fiktion authentisch wirken.

Anschließend wird in **Teil D** die visuelle Konsistenz bewertet. Beurteilt werden die Qualität und Stimmigkeit der generierten Bilder: Passen sie zur beschriebenen Szene, bleiben wiederkehrende Charaktere und wichtige visuelle Merkmale konsistent und unterstützen die Bilder das Story-Verständnis. Über eine offene Frage werden Bilder erfasst, die nicht zur Handlung passen.

Ergänzend erhebt Teil E die “agentische” Erlebnisqualität, also ob die Interaktion als spannend und plausibel wahrgenommen wurde.

Im letzten **Teil F** wird die Evaluation abschließend durch Freitextfragen bezüglich ihrer qualitativen Tiefe bewertet und warum Teilnehmer sie als gut oder schlecht erachten. Es wird erfasst, ob es überraschende, aber plausible Entscheidungen bzw. Wendungen gibt und ob Widersprüche und andere Bruchstellen auftreten. Auch wird die Kopplung zwischen Text und Bild überprüft, inwiefern eine veränderte Agenten-Persönlichkeit auch zu erkennbaren visuellen

Änderungen führt. Für die Auswertung bietet sich an, die Antworten kurz zu kategorisieren (z.B. positive Überraschung, Widerspruch).

6.2 Methodisches Vorgehen

Im Rahmen der Evaluation wurden mehrere Testläufe mit der Anwendung durchgeführt. Die Teilnehmenden gaben jeweils einen kurzen “Story-Faden” vor und bewerteten anschließend die generierten Geschichten sowie die zugehörigen Illustrationen anhand eines standardisierten Fragebogens (Likert-Skala und offene Fragen). Ergänzend wurden ausgewählte Story-Durchläufe dokumentiert, um typische Muster und Fehlerstellen qualitativ auswerten zu können (vlg Anhang).

6.3 Ergebnisse

6.3.1 Teil A - Basisdaten

Die Befragung wurde mit insgesamt acht Teilnehmern ($n=8$) durchgeführt. Die Affinität zu KI-Tools lag überwiegend im mittleren Bereich (Verteilung von 1 bis 5 relativ ausgeglichen, Mittelwert 3,0), sodass die Einschätzungen als Feedback mit einer gemischt erfahrenen Nutzergruppe verstanden werden können. Als Story-Ausgangsszenarien wurden sehr unterschiedliche Prompts gewählt (z.B. Wanderausflug in die Berge, Kaninchen mit Schlitten), wodurch die Evaluation verschiedene Anwendungsfälle abdeckt, aber gleichzeitig auch die Vergleichbarkeit zwischen den Einzeltests etwas reduziert.

6.3.2 Teil B – Narrative Kohärenz

Im Bereich narrative Kohärenz (Teil B) fällt das Ergebnis insgesamt positiv aus (Durchschnitt über alle Items ca. 3,98/5). Besonders deutlich ist, dass die Handlung in der Regel nachvollziehbar aus vorherigen Ergebnissen entstand (Mittelwert 3,88) und die Agenten das Ausgangszenario trotz Interaktion meist nicht aus den Augen verloren (Mittelwert 4,25). Ebenso wurden die Entscheidungen der Agenten als plausibel wahrgenommen (Mittelwert 4,25) und die Geschichte driftete eher selten in Widersprüche ab (Mittelwert 4,0). Etwas schwächer bewertete wurden hingegen Aspekte, die sich auf einen durchgängig geschlossenen Handlungsbogen bezogen. Das Gefühl einer zusammenhängenden Geschichte statt Textfragmenten lag bei

Mittelwert 3,63 und auch der Abschluss wurde zwar überwiegend als stimmig, aber nicht durchgehend überzeugend wahrgenommen (Mittelwert 3,88). Die offenen Antworten stützen dieses Bild. Mehrere Teilnehmende beschrieben Stellen, an denen die Story eher episodisch wirkte („jede Seite erzählt eine eigene Geschichte“) oder nannten Kontinuitätsfehler (z.B. Änderungen bei der Anzahl der erwähnten Tiere) sowie einzelne Unstimmigkeiten in der Plausibilität (z.B. dass ein Vogel in der Geschichte als Gefahr aufgebaut wurde, subjektiv aber keine echte Bedrohung darstellte). Zudem wurden vereinzelt sprachliche Auffälligkeiten und Wiederholungen bestimmter Charaktermerkmale angemerkt.

6.3.3 Teil C - Charaktertreue

Die Charaktertreue (Teil C) wurde insgesamt sehr gut bewertet (Durchschnitt ca. 4,05/5). Rollen der Hauptfiguren waren klar erkennbar (Mittelwert 4,25), das Verhalten blieb über die Zeit hinweg konsistent (Mittelwert 4,38) und Persönlichkeitsmerkmale wurden deutlich wahrgenommen (Mittelwert 4,38). Besonders stark ist die Einschätzung, dass die Reaktionen der Agenten menschlich bzw. authentisch wirkten (Mittelwert 4,5). Gleichzeitig zeigen zwie Items Verbesserungsfelder: Erstens unterschieden sich die Dialoge der Agenten nicht immer deutlich genug in Tonfall und Wortwahl (Mittelwert 3,36). Zweitens wurde der Einfluss veränderter Persönlichkeitseinstellungen auf die entstehende Geschichte nur begrenzt als „deutlich anders“ wahrgenommen (Mittelwert 3,13), was nahe legt, dass Persona-Parameter für Nutzende nicht immer ausreichend sichtbar oder wirksam werden.

6.3.4 Teil D – Visuelle Konsistenz

Deutlich kritischer fällt die Bewertung der visuellen Konsistenz (Teil D) aus (Durchschnitt 3,17/5). Zwar spiegelten die generierten Bilder die aktuell beschriebene Szene im Mittel noch „okay“ wider (Mittelwert 3,25), jedoch wurden die Konsistenz wiederkehrender Charaktere über mehrere Bilder hinweg am schwächsten bewertet (2,88). Auch das Beibehalten wichtiger visueller Merkmale wie Kleidung, Stimmung oder Umgebung wurde nur mittelmäßig eingeschätzt (Mittelwert 3,38). In den offenen Antworten wurde konkret genannt, dass Tiere oder Figure teilweise anders aussahen als beschrieben, dass im Prompt erwähnte Elemente im Bild fehlten (z.B. ein Vogel) oder das sich Merkmale wie Haare zwischen den Durchgängen änderten. Damit bestätigt die Befragung ein typisches Problem multimodaler Story-Systeme: Ein einzelnes Bild kann stimmig sein, die Persistenz von Figuren- und Szenenmerkmalen über mehrere Illustrationen hinweg bleibt aber eine Herausforderung.

6.3.5 Teil E – Agenten-Interaktion

Die Wahrnehmung der Agenten-Interaktion ist insgesamt positiv mit einem Durchschnitt von 4/5. Die Interaktionen wirken deutlich eher autonom und nicht zufällig (Mittelwert 4,13) und der unvorhersehbare Verlauf wurde mehrheitlich als positives Erlebnis eingeschätzt (Mittelwert 4,25). In den qualitativen Antworten wurden einzelne überraschende Momente genannt (z.B. ein unerwarteter Abzweig in einen tiefen Wald oder eine Story-Idee wie das Finden der Mutter eines Nebencharakters). Aber auch hier tauchten wieder Inkonsistenzen auf, insbesondere, wenn Text und Bild bei Gruppen/Personenzahl auseinanderliefen. Beim Thema Persona-Änderung gaben viele an, die Persona gar nicht verändert zu haben. Nur vereinzelt wurde berichtet, dass sich die nächste Seite dadurch deutlich geändert habe.

6.3.6 Gesamtbewertung

In einer abschließenden Gesamtwertung der Geschichte inklusive Bilder (n=5) wurde das System als überwiegend positiv eingeschätzt: 60% vergaben „eher gut“, 20% „neutral“ und 20% „sehr gut“, was einem Mittelwert von 4/5 entspricht. Die offenen Abschlusskommentare betonten vor allem Kreativität und den Nutzen für Kinder bzw. zum Erstellen eigener Geschichten. Insgesamt zeigen die Ergebnisse somit ein klares Profil: Die Stärken liegen vor allem in der Kohärenz, Charakterkonsistenz und wahrgenommener Autonomie der Agenten, während der größte Verbesserungsbedarf bei der visuellen Persistenz (wiederkehrende Figuren/Details) sowie bei der stärkeren Differenzierung der Agentenstimmen und der sichtbareren Wirkung von Persona-Parametern liegt. Aufgrund der kleinen Stichprobe und teils fehlender Antworten bei einzelnen Fragen eignen sich die Resultate primär zur Ableitung von Optimierungsansätzen und Tendenzen und weniger für eine statistische Verallgemeinerung.

7 Diskussion

Die Studienarbeit zeigt, dass agentisches Storytelling als Architekturprinzip technisch umsetzbar ist und sich klar von klassischer, linearer Textgenerierung abgrenzen lässt. Durch die Aufteilung des Turn-Loops in Akteur, Reaktionen, Game-Master-Logik (State Update) und Narrator entsteht ein nachvollziehbarer Prozess, in dem Handlung nicht von einer Instanz geschrieben wird, sondern aus mehreren Perspektiven hervorgeht. Gleichzeitig macht die Umsetzung deutlich, dass die Qualität der Ergebnisse weniger an einzelnen Modulen hängt, sondern vor allem am Zusammenspiel aus Orchestrierung, Kontextführung und den definierten Rollen.

Gleichzeitig wird deutlich, dass agentische Freiheit und narrative Kontrolle in einem Spannungsverhältnis stehen. Je autonomer die Agenten handeln, desto größer ist das Risiko von Brüchen im roten Faden, inkonsistenten Charakterentscheidungen oder unmotivierten Szenenwechseln. Die Arbeit macht damit sichtbar, dass narrative Qualität nicht allein von der Textgenerierung abhängt, sondern stark vom Zusammenspiel aus Kontextmanagement und Rollenbeschreibung geprägt ist. Daraus ergibt sich als zentrale Erkenntnis, dass agentische Systeme in kreativen Domänen Leitlinien benötigen, die den Handlungsspielraum erhalten, aber Kohärenz- und Konsistenzprobleme begrenzen.

Auch die visuelle Komponente beeinflusst die wahrgenommene Gesamtqualität deutlich. Bilder können das Verständnis der Geschichte stärken, wenn sie die Szene korrekt aufgreifen und wiederkehrende Merkmale erhalten bleiben. Abweichungen (z. B. wechselnde Charakterdetails oder unpassende Umgebung) wirken jedoch schnell irritierend und reduzieren die Glaubwürdigkeit des Gesamtsystems. In der Diskussion lässt sich daher ableiten, dass visuelle Konsistenz nicht nur ein Zusatzfeature ist, sondern ein wesentlicher Qualitätsfaktor des Prototyps, insbesondere, weil Text und Bild in der Nutzerwahrnehmung als Einheit bewertet werden.

Methodisch ist zu berücksichtigen, dass die Ergebnisse auf einem prototypischen System beruhen und stark vom eingegebenen Story-Faden sowie von individuellen Erwartungen und Vorerfahrungen der Teilnehmenden beeinflusst sein können. Zudem wurde bewusst ein UI-Prototyp umgesetzt, der bestimmte Einschränkungen (z. B. begrenzte Interaktionsmöglichkeiten, vereinfachtes Memory-Konzept) mit sich bringt. Damit lassen sich die Ergebnisse als begründete Einschätzung der Machbarkeit und Nutzerwahrnehmung interpretieren, jedoch nicht als abschließender Qualitätsnachweis eines produktiven Systems.

8 Fazit und Ausblick

In dieser Studienarbeit wurde mit Agentic Tales ein Konzept für agentisches, visuell unterstütztes Storytelling entwickelt und prototypisch umgesetzt. Der entwickelte Prototyp zeigt, dass Geschichten nicht nur linear generiert werden können, sondern durch die Interaktion mehrerer Rollen (Akteur, Reaktion, State-Update, Narrator) dynamisch entstehen. Die Evaluation deutet darauf hin, dass Nutzer den agentischen Charakter grundsätzlich wahrnehmen, gleichzeitig aber Kohärenz, Charakterstabilität und visuelle Konsistenz die entscheidenden Qualitätsfaktoren darstellen. Insgesamt konnte damit die technische Machbarkeit sowie die Nutzerwahrnehmung der zentralen Systemidee nachvollziehbar demonstriert werden.

Aus den Ergebnissen ergeben sich die nächsten Schritte zur Weiterentwicklung der Anwendung. Erstens sollte die Dramaturgie verbessert werden, um den roten Faden beständiger zu halten (z. B. über Szenenstruktur, Konflikt-/Spannungsbogen und Zwischenziele). Zweitens kann das Eingreifen (Fate-Intervention) verfeinert werden, indem Nutzereingaben stärker gesteuert und in ihrer Wirkung nachvollziehbarer gemacht werden. Drittens ist eine visuelle Kontrolle sinnvoll, um wiederkehrende Figuren und zentrale Merkmale über mehrere Bilder konsistent zu halten (z. B. feste visuelle Profile, Prompt-Bausteine, Referenzmerkmale). Viertens sollte Feedback aus der Nutzung in den Lauf integriert werden, etwa durch kurze Rückfragen oder automatische Korrekturmechanismen bei Inkonsistenzen. Abschließend bietet der Ausbau des Frontends Potenzial, um den Story-State (Ort, Quest, Inventar) transparenter und interaktiver zu machen und damit das Gesamterlebnis als „spielartige“ Geschichte weiter zu stärken.

Anhang

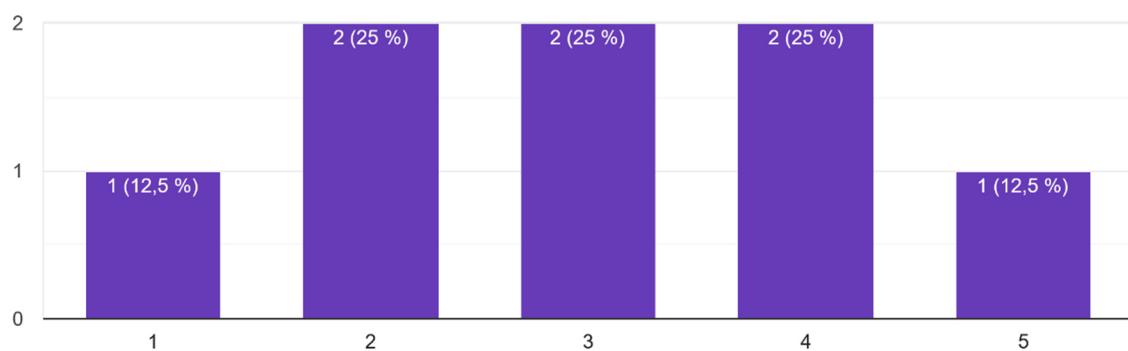
A Auswertung Umfrage

B Geschichten Beispiele

Anhang A

Teil A: Basisdaten & Erwartungshaltung Affinität zu KI-Tools: (Skala 1–5: Anfänger bis Experte)

8 Antworten



Teil A: Basisdaten & Erwartungshaltung

Eingegebener Story Faden (Kurzform)

8 Antworten

Eine zum Leben erweckte Zitrone geht auf Abenteuer für Kinder

Ein kleines Kaninchen zieht einen Schlitten durch den Wald und macht Picknick auf einer Filzdecke ...

Regenwurm sucht nach seiner Familie

Eine Kurze Geschichte mit Hamstern die die Welt erkunden

Ich mache einen Wanderausflug in die Berge mit meiner Familie. Auf dem Weg zum Gipfel begegnen wir einer Kuhherde.

Eine Küchenhilfe arbeitet in einem sehr angesehenen Restaurant in Frankreich. Nach Ladenschluss findet sie eine Ratte in der Küche

Der grimmige alte Igel Henry hatte sich geschworen nie wieder wieder mit jemandem zu sprechen.

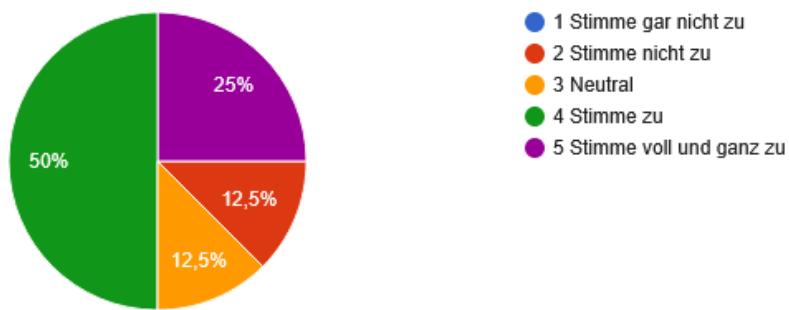
Er lebt in der Höhle eines Baumes. Doch eines Tages wütet draußen ein heftiger Sturm. Es klopft ein kleines Vögelchen an seiner Tür, das Schutz sucht

Teil B: Narrative Kohärenz (Der rote Faden)[!\[\]\(e4f0e151fe7091d65ea97d178b1e424f_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die Handlung entwickelte sich nachvollziehbar aus den vorangegangenen Ereignissen

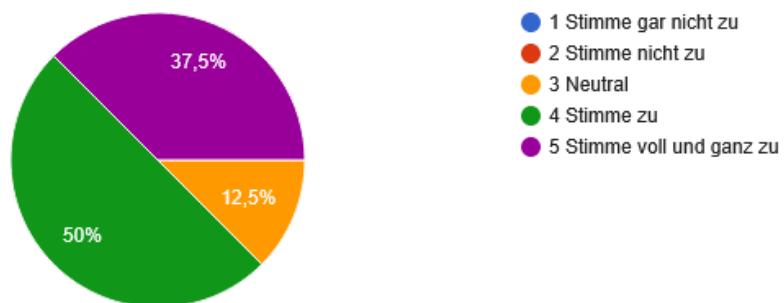
8 Antworten

**Teil B: Narrative Kohärenz (Der rote Faden)**[!\[\]\(784bf2e4d7fa94d6a886b9dc39d8ea88_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die Agenten haben das Ausgangsszenario trotz Interaktion nicht aus den Augen verloren.

8 Antworten

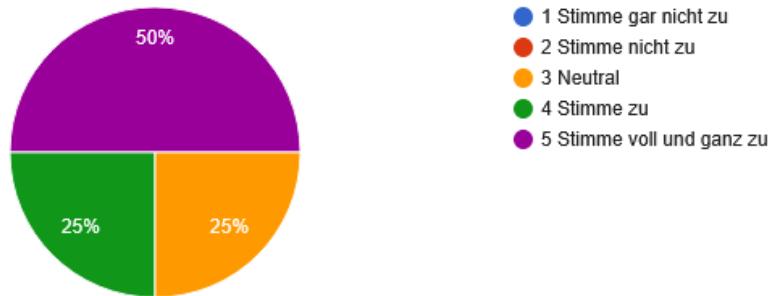


Teil B: Narrative Kohärenz (Der rote Faden) [Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Entscheidungen der Agenten wirkten nachvollziehbar.

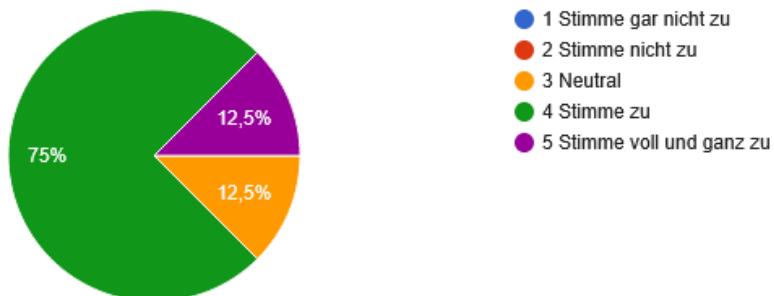
8 Antworten

**Teil B: Narrative Kohärenz (Der rote Faden)** [Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die Geschichte driftete nicht in inhaltlichen Unsinn oder Widersprüche ab.

8 Antworten

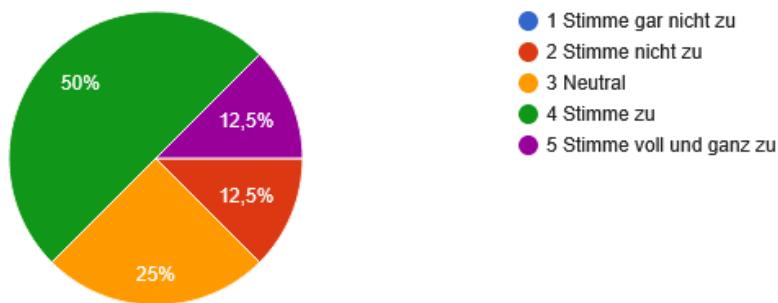


Teil B: Narrative Kohärenz (Der rote Faden)[!\[\]\(7fd808d098fc71ab2be986223535f4b7_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Ich hatte das Gefühl, dass es sich um eine zusammenhängende Geschichte handelt – nicht um lose Textfragmente

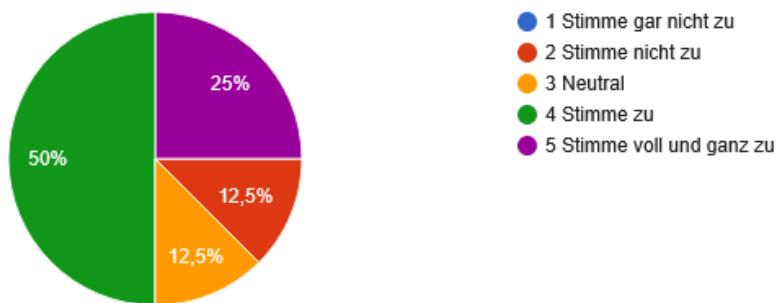
8 Antworten

**Teil B: Narrative Kohärenz (Der rote Faden)**[!\[\]\(60e47655fb197d54441c05dfe4d601ea_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Der Abschluss der Geschichte fühlte sich wie ein natürliches Ergebnis der Interaktion an (kein abruptes Abbrechen)

8 Antworten



Teil B: Narrative Kohärenz (Der rote Faden)

Gab es Stellen, an denen die Geschichte unlogisch oder verwirrend wurde?

8 Antworten

Nein

Jede Seite erzählt eine eigene Geschichte -> Fühlt sich an wie eine Serie die nicht unbedingt in reihenfolge angeschaut werden muss

Aus den vier erwähnten Tieren wurden plötzlich mehrere ...

Der Vogel hat keine Gefahr dargestellt

Nicht wirklich nur leicht

Einige Wortgewandtheiten klangen seltsam. Außerdem wurde bestimmte Charaktermerkmale übermäßig oft wiederholt

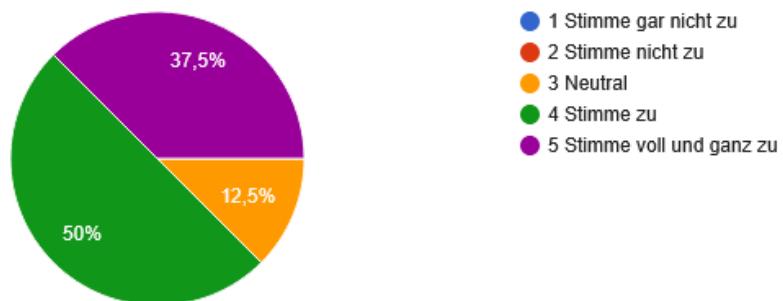
Teil C: Charakter-Treue

 [Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die Hauptfiguren hatten klar erkennbare Rollen (z.B. Held, Gegenspieler).

8 Antworten

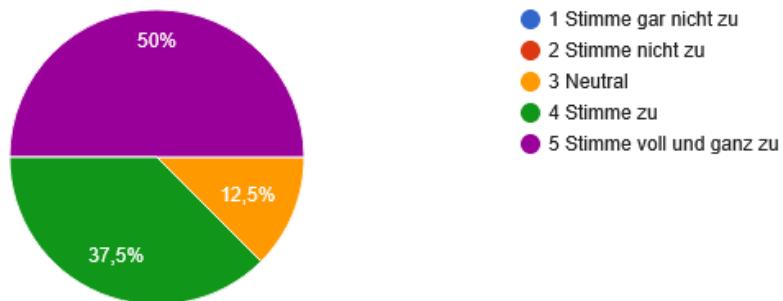


Teil C: Charakter-Treue[!\[\]\(38c152d00a877a70f84c28a2599081db_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die Charaktere verhielten sich über die Zeit konsistent.

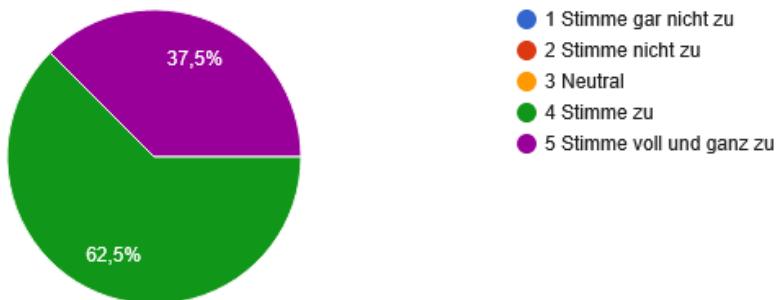
8 Antworten

**Teil C: Charakter-Treue**[!\[\]\(43c95d78c31334a179428700d39030ee_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Persönlichkeitsmerkmale (z. B. aggressiv, freundlich) waren deutlich erkennbar.

8 Antworten

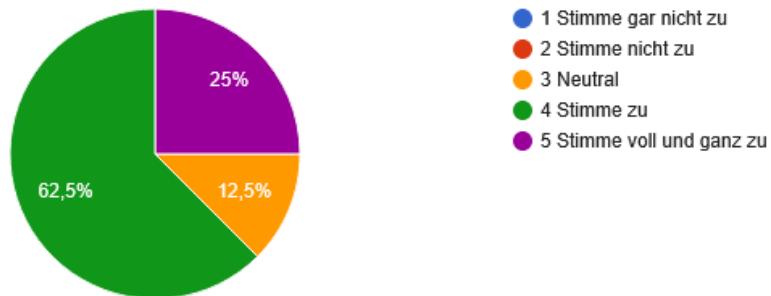


Teil C: Charakter-Treue[!\[\]\(311e630c32806714146bed03eb4d14ee_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Charaktere haben ihre Rolle nicht „vergessen“ oder grundlos gewechselt.

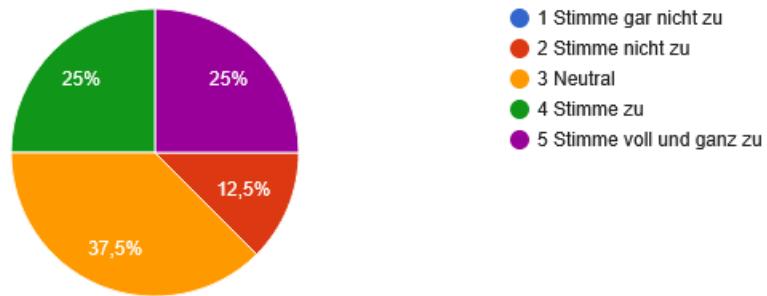
8 Antworten

**Teil C: Charakter-Treue**[!\[\]\(51fa12e9938db9b91c0132320af2b84a_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die Dialoge der Agenten unterschieden sich deutlich in Tonfall und Wortwahl voneinander.

8 Antworten

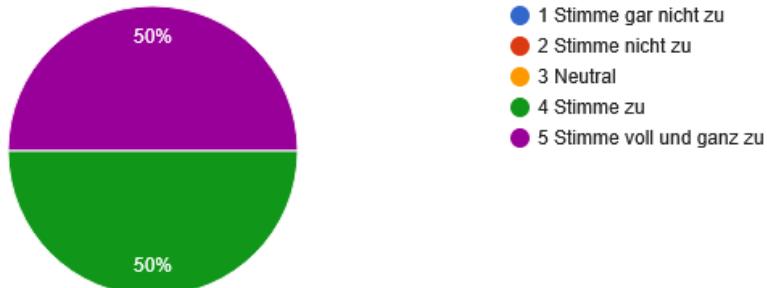


Teil C: Charakter-Treue[!\[\]\(15c9cca23297adb811cdb4a21b95fab3_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die Reaktionen der Agenten wirkten menschlich/authentisch innerhalb ihres fiktiven Rahmens.

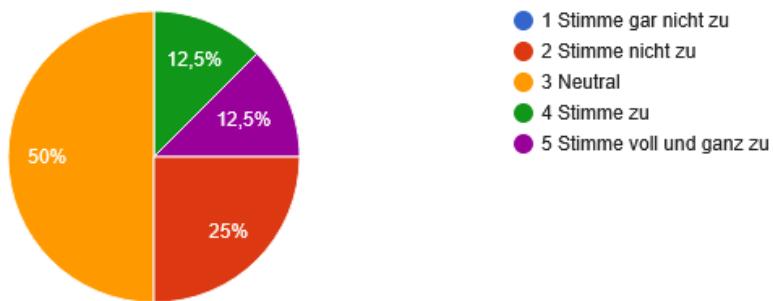
8 Antworten

**Teil C: Charakter-Treue**[!\[\]\(f985c1b56f6a89991588bb83755d7e08_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Ich hatte den Eindruck, dass andere Persönlichkeitseinstellungen der Agenten zu einer deutlich anderen Geschichte geführt hätten

8 Antworten

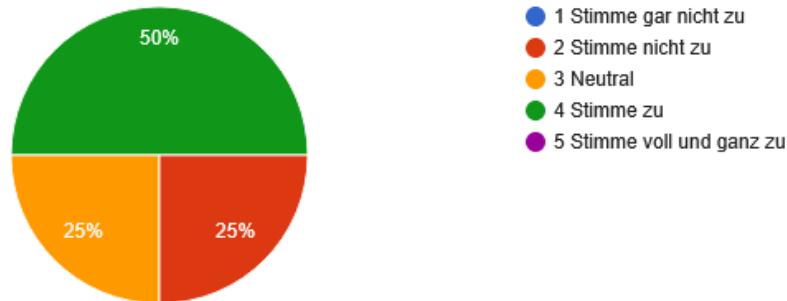


Teil D: Visuelle Konsistenz (Der Illustrator)[!\[\]\(1f5fb44c55bdfab3345c8646adddb542_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die generierten Bilder spiegelten die aktuell beschriebene Szene wider.

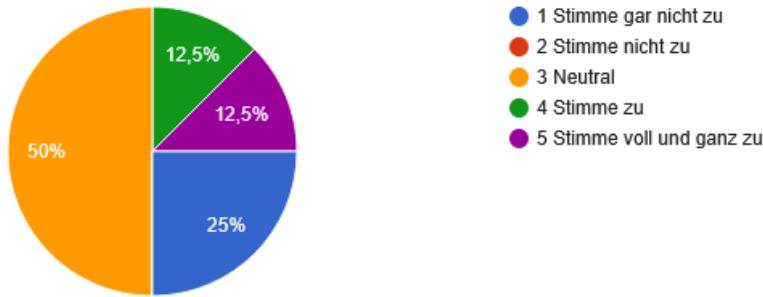
8 Antworten

**Teil D: Visuelle Konsistenz (Der Illustrator)**[!\[\]\(f8acdbcc5d87d7690232b09b183a85d5_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Wiederkehrende Charaktere sahen über mehrere Bilder hinweg konsistent aus.

8 Antworten



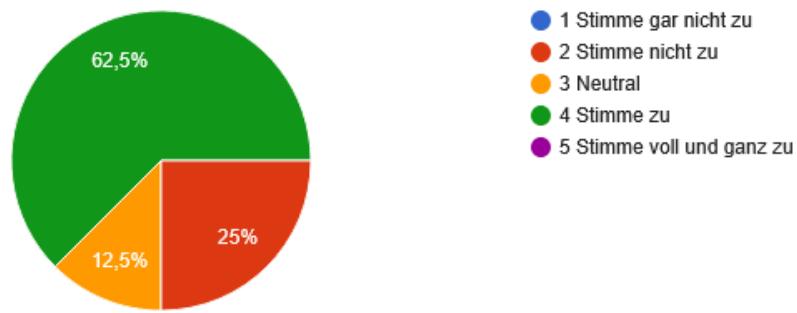
Teil D: Visuelle Konsistenz (Der Illustrator)

 [Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Wichtige visuelle Merkmale (z. B. Kleidung, Stimmung, Umgebung) wurden beibehalten.

8 Antworten



Teil D: Visuelle Konsistenz (Der Illustrator)

Ist dir ein Bild aufgefallen, das nicht zur Geschichte gepasst hat? Falls ja, bitte beschreiben.

8 Antworten

Nein

Tiere sahen anders aus, als beschrieben

Im Prompt war ein Vogel beschrieben, jedoch im Bild war kein Anzeichen eines Vogels zu erkennen.

Jaein im letzten Durchgang hat sich die Haargarbe der Person geändert

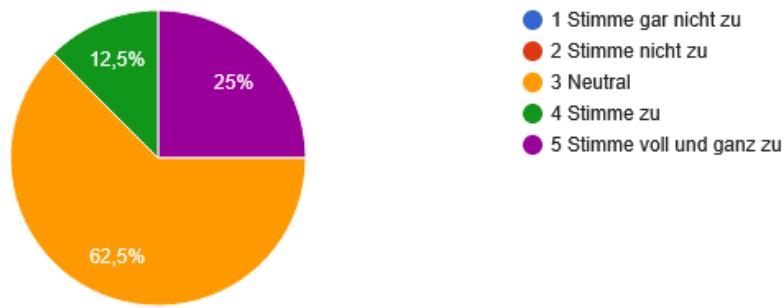
nein

Teil E: Wahrnehmung der Agenten-Interaktion[!\[\]\(2555bff471cefbb32aa4e1060c8f0d3a_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Es war spannend zu beobachten, wie die Agenten die Geschichte aushandeln.

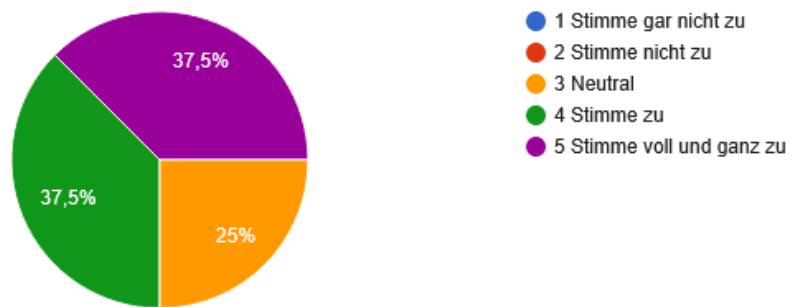
8 Antworten

**Teil E: Wahrnehmung der Agenten-Interaktion**[!\[\]\(b9f04b84184c56fb09e984e7e8217089_img.jpg\) Diagramm kopieren](#)

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Die Interaktionen wirkten autonom und nicht rein zufällig.

8 Antworten



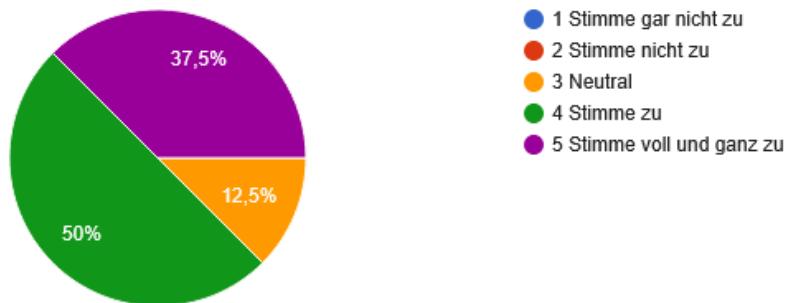
Teil E: Wahrnehmung der Agenten-Interaktion

 Diagramm kopieren

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Der unvorhersehbare Verlauf war ein positives Erlebnis.

8 Antworten



Teil F: Qualitative Tiefe

Gab es einen Moment, in dem dich die Eigenständigkeit der Agenten überrascht hat? Wenn ja, welchen?

8 Antworten

Nein

Dass diese in einen tiefen Wald hinein gingen.

Bei dem 3.Durchlauf ist in der Geschichte von einer "Gruppe" und "Kinder" die Rede. Beim Bild werden 9 Kinder dargestellt, und keine Erwachsenen mehr.

Story: Mutter des Nebencharakters finden als Handlung

Teil F: Qualitative Tiefe

Gab es Momente, in denen die Geschichte unlogisch wurde oder Agenten Dinge erfunden haben, die nicht passten?

8 Antworten

Nein

Als der Vogel keine Gefahr dargestellt hat.

Die Gruppe an Kindern im 3. Durchlauf.

nein

Teil F: Qualitative Tiefe

Wenn du die Persona eines Agenten geändert hast (z. B. von „feige“ zu „mutig“): Wie stark hat sich die visuelle Welt dadurch mitverändert?

8 Antworten

Geschichte bzw. nächste Seite hat sich deutlich geändert zu den vergangenen

Kaum

Die Persona der Agenten wurde nicht verändert.

Nicht darauf geachtet

Ich hatte hier nichts geändert, daher keine Aussage dazu möglich.

Es wurden keine visuellen Änderungen festgestellt

Blieb gleich

habe keine Persona geändert

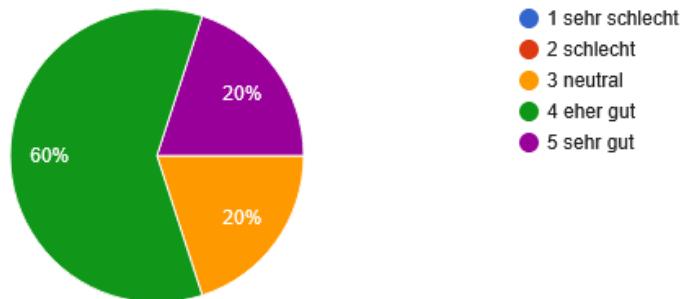
Teil F: Qualitative Tiefe

 Diagramm kopieren

Bitte bewerte die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 (stimme gar nicht zu) bis 5 (stimme voll zu).

Wie bewertest du die Geschichte insgesamt (Story+Bild)

5 Antworten



Möchtest du sonst noch etwas mitteilen?

5 Antworten

Nein

Geschichten wirken recht kreativ

Tolle Bilder + Perfekt für Kinder um ihre eigene Geschichte zu erstellen

Erstellung der Story ging sehr schnell.

Anhang B

Beispielgeschichte 1

Eingegebener Prompt:

Die Geschichte beginnt: Ein Regenwurm sucht nach seiner Familie

Wally Wurm schlängelte sich mit einem besorgten Gesichtsausdruck durch die warme, glühende Erde. Die sengende Sonne tauchte die kleinen Hügel und die zarten Blätter in goldene, funkelnnde Strahlen, die für gewöhnlich ein wunderschöner Anblick waren. Doch heute war die Hitze unerbittlich, und Wally fühlte sich, als wäre er ein Stückchen getrocknetes Moos. „Oh je, oh je, das ist ja ganz schön heiß hier! Meine Haut wird ganz trocken, das ist gar nicht gut für einen Wurm wie mich!“ jammerte er und schlug hektisch mit seinem roten Mützchen gegen seinen Kopf. Es war eine Angewohnheit, die ihm immer half, wenn er nervös war – auch wenn es natürlich keinen Unterschied machte. Gerade wollte er sich unter einem alten, bräunlichen Blatt zusammenrollen und Schutz suchen, als ein leises Plätschern seine Aufmerksamkeit erregte. Er hielt inne, seine kleinen Augen blitzten vor Neugierde, und er drehte sich um. Da stand ein Fisch. Auf zwei Beinen! Wally glaubte zuerst, die Hitze habe ihn verrückt gemacht. Doch der Fisch war eindeutig echt und sah aus wie ein wandelnder Schatz, mit glänzenden Schuppen, die wie kleine Edelsteine im Sonnenlicht funkelten. Er trug einen kleinen Eimer, aus dem Wasser schwuppte und glitzernd auf die Erde tropfte. „Hey, kleiner Wurm! Du siehst aus, als könntest du eine Abkühlung gebrauchen!“ rief der Fisch mit einer munteren Stimme, und ein freundliches Lächeln blitzte über sein fischiges Gesicht. Wally schlängelte sich aufgeregt hoch und versuchte, seine Freude in Worte zu fassen. „Das wäre großartig, du bist ja der Retter in der Trockenheit! Danke, danke, danke!“ Wallys Körper zappelte vor Erleichterung. Der Fisch schüttete sanft etwas Wasser aus seinem Eimer über Wally, und ein wohltuendes Kühlen breitete sich sofort über den kleinen Wurm aus. Mit einem tiefen Seufzen rollte er sich hin und her, seine Haut fühlte sich endlich wieder geschmeidig und lebendig an. „Du bist ja klasse! Wie heißt du? Und was machst du hier mit einem Eimer Wasser? Das ist ja unglaublich praktisch!“ fragte Wally begeistert, sein kleiner Körper schlängelte sich wie ein springendes Gummiband vor lauter Energie. Der Fisch grinste und setzte den Eimer ab. „Ich bin Finn Flosse, Wassersammler von der Funkelquelle. Mein Job ist es, Wasser zu bringen, wo es gebraucht wird! Und wie ist dein Name, kleiner Wurm?“ Bevor Wally antworten konnte, hörte er ein zartes Kichern aus den Büschchen. Dann trat Lucy Luminescent, eine leuchtende kleine Gestalt, deren durchsichtige Flügel wie Regenbögen im Licht schimmerten, neugierig hervor. „Oh, was für eine hübsche Begegnung! Ihr beide seid ja ein lustiges Duo!“ Ihre Stimme klang wie die Glocken eines sanften Windspiels. Lucy war bekannt für ihre Hilfsbereitschaft und ihre Neugierde auf alles, was die Welt zu bieten hatte. Sie flog um Finn herum und betrachtete staunend seinen glänzenden Körper, bevor sie sich Wally zuwandte. „Bist du auf einer Reise, kleiner Wurm? Du siehst aus, als hättest du ein Ziel!“ Wally nickte eifrig, sein rotes Mützchen wackelte bei jeder Bewegung. „Ja, ich suche meine Familie! Aber ich glaube, ich brauche ein paar Freunde, die mir helfen können.“ Finn hob seinen Eimer und grinste breit. „Nun, ich habe nicht nur Wasser, sondern auch Zeit! Es klingt nach einem Abenteuer, das wir gemeinsam bestehen könnten!“ Lucy klatschte entzückt in ihre kleinen Hände, ihre Flügel glitzerten vor Begeisterung. „Ich komme auch mit! Es gibt nichts Spannenderes, als jemanden zu helfen und dabei die Welt zu entdecken!“ Wally fühlte, wie sein Herz vor Freude hüpfte. Er hatte nicht nur die Trockenheit überlebt, sondern auch zwei wunderbare neue Freunde gefunden, die ihn auf seiner Suche begleiten würden. „Dann lasst uns losziehen!“ rief er mutig. Unter der schimmernden Sonne begann ihre Reise durch die märchenhafte

Landschaft, in der jedes Blatt, jede Erde und jede Pfütze wie eine gewaltige Welt wirkte – und Wally war bereit, jede Ecke zu erkunden, um seine Familie wiederzufinden.



Eingegebener Prompt Loop2:

Nun kommt ein hungriger Vogel, der für Wally und seine Freunde eine Gefahr darstellen, doch der Vogel stellt sich als freundlich heraus.

Die kleine, bunte Gruppe setzte ihren Weg über den moosigen Pfad fort, jeder Schritt ein kleines Abenteuer auf der weichen, federnden Oberfläche. Die Luft war erfüllt von dem fröhlichen Plätschern aus Finns Eimer, dem leisen Summen von Lucys Flügeln und Wallys motivierten Rufen: „Links herum! Nein, rechts! Äh, wartet, vielleicht doch geradeaus?“ Der kleine Wurm sprudelte vor Energie, und seine rot-weiße Mütze wippte bei jeder Bewegung. Victor der Vielflügler hatte sich in die Lüfte erhoben und flog elegant über den Köpfen der Gruppe, seine glänzenden Federn funkelten in der Sonne wie Edelsteine. „Wenn ihr euch verlauft, habt ihr wenigstens einen Luftkundschafter wie mich dabei!“ rief er und ließ ein melodisches Lachen erklingen. „Das ist beruhigend, Victor! Ich weiß manchmal selbst nicht, ob ich überhaupt weiß, wohin ich gehe“, gab Wally zu und lachte. „Aber irgendwo da draußen muss meine Familie sein. Ich fühle es einfach!“ Lucy, die über der Gruppe schwebte, warf Wally einen munteren Blick zu. „Das ist die richtige Einstellung, Wally! Mit genug Mut und Freunden an deiner Seite wirst du sie bestimmt finden!“ Ihre Flügel glitzerten im Licht und erzeugten tanzende Regenbögen, die über das Moos huschten. „Außerdem, wer kann schon einem Wurm mit einer so niedlichen Mütze widerstehen?“ „Das sag ich ja die ganze Zeit!“ antwortete Wally lachend, während Finn grinsend zustimmte. „Diese Mütze ist definitiv ein Glücksbringer.“ Plötzlich blieb Victor in der Luft stehen, schlug mit seinen Flügeln und ließ einen warnenden Laut hören. „Halt! Seht ihr das dort vorne?“ Seine scharfen Augen wiesen auf etwas weiter entfernt am Wegesrand. Die anderen hielten inne und folgten seinem Blick. Am Rand des moosigen Pfades stand ein seltsamer, schiefer Baumstumpf, der in der Sonne golden schimmerte. Doch das, was die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich zog, war eine kleine, leuchtende Spur, die sich vom Baumstumpf in Richtung eines nahen Blätterdickichts schlängelte. Die Spur glitzerte, als wäre sie mit flüssigem Gold gefüllt. „Was ist das?“, fragte Finn neugierig und stellte seinen Eimer ab. „Sieht aus wie... eine Spur, die jemand hinterlassen hat.“ „Vielleicht ist es ein Hinweis!“, rief Wally, seine kleine Stimme voller Aufregung. „Vielleicht war meine Familie hier!“ „Oder vielleicht ist es eine Falle“, warnte Victor und flatterte ein Stück näher an die Spur heran. „Man kann nie vorsichtig genug sein.“ „Ich schau sie mir genauer an!“ Lucy schwebte mutig näher, ihre kleinen Flügel summten. Sie ließ die glitzernde Spur durch ihre Finger gleiten und hielt inne. Ein Lächeln huschte über ihr Gesicht. „Es fühlt sich warm an, aber nicht gefährlich. Es scheint... irgendwie lebendig zu sein.“ „Lebendig?“ Wally schlängelte sich neben Lucy und besah sich die Spur. Sein Herz klopfte schneller. Er wusste nicht genau warum, aber er hatte das Gefühl, dass diese Spur wichtig war. „Ich glaube, wir sollten ihr folgen. Vielleicht führt sie uns zu den Antworten, die wir suchen.“ Finn hob den Eimer wieder auf und nickte zustimmend. „Nun, wir haben noch Wasser, Energie und einen Vogel über uns, der uns im Notfall retten kann. Worauf warten wir?“ Victor, der noch immer in der Luft schwebte, ließ seine Stimme ertönen: „Also gut, mein kleiner Freund. Wenn du meinst, dass das der Weg ist, dann werde ich euch begleiten. Wer weiß, welche Geschichten diese Spur birgt.“ Wally drehte sich zu seinen Freunden um, sein kleines Gesicht strahlte vor Entschlossenheit. „Dann los! Wir folgen der Spur! Vielleicht führt sie uns näher zu meiner Familie. Oder zumindest zu einem neuen Abenteuer!“ Mit vereinten Kräften machte sich die kleine Truppe auf, der goldenen Spur zu folgen. Die Landschaft um sie herum wurde dichter, die Blätter höher und die Schatten tiefer. Doch Wally war nicht mehr allein – und mit jedem Schritt fühlte er, wie seine Hoffnung wuchs. Seine Familie war irgendwo da draußen, und jetzt, mit seinen wundervollen neuen Freunden, fühlte er sich bereit, jede Herausforderung anzunehmen, die auf sie wartete.



Eingegebener Prompt Loop3:

Die Freunde begegnen im tiefen, dunklen Wald einer alten Hexe mit Hut, die die Freunde zur Zubereitung für ihren Zaubertrank benötigt. Die Hexe nimmt die Freunde mit in ihr Hexenhaus im Wald. Dort angekommen sieht Wally seine Familie, die von der Hexe eingesperrt ist, wieder.

Die glitzernde Spur führte die Freunde tiefer in den Wald, wo die Bäume immer größer und verworren wurden. Die Luft um sie herum war erfüllt mit dem Duft von feuchtem Moos und einem Hauch von süßlichem Blütennektar. Das Sonnenlicht fiel nur noch spärlich durch die dichten Blätter, und seltsame Geräusche hallten leise durch die Bäume. Plötzlich stockte Wally. Sein Herz machte einen Sprung, als er durch das kleine, runde Fenster eines verwitterten Hexenhauses einen Blick auf seine Familie erhaschte. Da waren sie – seine Mutter, sein Vater, und seine drei kleinen Geschwister, eingesperrt in einem Käfig in der dunklen Ecke des Raumes. Ihre kleinen Gesichter, so vertraut und doch erschöpft, drehten sich langsam in seine Richtung, als ob sie spüren könnten, dass jemand da war. Wallys Augen wurden feucht, ein dicker Kloß bildete sich in seiner Kehle, und er musste all seine Selbstbeherrschung aufbringen, um nicht sofort hervorzueilen. „Das ist meine Familie! Ich wusste es, dass wir sie finden würden!“ flüsterte er seinen Freunden zu, während er schnell hinter einem großen Busch verschwand, um nicht entdeckt zu werden. „Ist das sicher?“ fragte Victor leise, während er auf einem tiefhängenden Ast landete. Seine funkelnden Federn bewegten sich kaum, damit er nicht auffiel. „Da drin?“ Lucy flatterte leise näher, ihre Stimme war kaum mehr als ein Hauch. „Das sieht nicht gerade gemütlich aus.“ „Da kommt jemand!“ warnte Finn, und die Gruppe duckte sich instinkтив. Die Tür des Hexenhauses öffnete sich mit einem lauten Knarren, und heraus trat eine kleine, gebeugte Gestalt mit einem breiten, schiefen Lächeln. Die alte Hexe war eingehüllt in einen Umhang aus abgetragenem, grauem Stoff, und ihr spitzer Hut wippte mit jeder Bewegung. Sie stützte sich auf einen knorriegen Wanderstab und musterte die Gruppe mit Argwohn. „Na, na, na, welch ungewöhnliches Grüppchen hat sich da in meinen Wald verirrt?“ Ihre Stimme klang wie das Knarzen alter Türen, und ihre Augen funkelten verschlagen. „Kommt herein, kommt herein! Ich habe etwas gaaanz Besonderes für euch!“ Wally, der kurz davor war, vor Freude aus seinem Versteck zu springen, spürte eine Kälte seinen Rücken hinunterlaufen. Etwas an der Hexe fühlte sich nicht richtig an. Ihre Bewegungen waren zu bedacht, ihr Lächeln zu gezwungen. „Wir müssen vorsichtig sein“, flüsterte er, kaum hörbar für seine Freunde. „Sie sieht nicht besonders freundlich aus, aber... meine Familie ist dort drin. Wir müssen sie retten.“ Lucy schwebte dicht an seiner Seite und legte ihm tröstend eine Hand auf den Kopf. „Wally, wir kriegen das hin. Du bist nicht alleine, wir schaffen das zusammen.“ Finn nickte entschlossen. „Ja, niemand wird deine Familie in einem Käfig schmoren lassen. Wir holen sie da raus.“ Er schwenkte seinen Eimer wie eine Keule, bereit, ihn im Notfall einzusetzen. Victor breitete majestatisch seine Flügel aus. „Ich werde die Luftabsicherung übernehmen. Wenn etwas schiefgeht, bin ich oben und lenke sie ab. Signaliere mir einfach, wann es losgeht.“ Doch bevor sie einen Plan aushecken konnten, wurden sie von der Hexe unterbrochen, die einen Schritt nähergekommen war. „Na, wird's bald? Ich habe nicht den ganzen Tag Zeit für Gäste!“ Sie grinste und klatschte in die Hände. „So ein hübscher kleiner Wurm und diese schimmernden Flügel! Oh, und dieser saftige Eimer. Wie köstlich. Kommt, kommt, ich koche euch etwas!“ Wally schluckte hart, sein Mut sammelte sich wie ein kleiner Funke in seiner Brust. „Ähm, äh... Hallo! Wir haben uns verirrt... und... ähm, wir sind sehr hungrig und durstig.“ Seine Stimme zitterte leicht, doch er zwang sich zu lächeln. „Vielleicht könntest du uns helfen?“ Die Hexe fixierte ihn mit einem durchdringenden Blick, bevor ihr Gesicht sich zu einem breiten Grinsen verzog. „Oh, aber natürlich, mein Kleiner. Kommt hinein und wärmt euch auf. Es ist nicht gut, allein draußen herumzuwandern.“ Die Freunde tauschten einen schnellen Blick. Dies war keine Einladung, die sie ablehnen konnten – nicht, wenn Wallys

Familie drinnen gefangen war. Also folgten sie der Hexe vorsichtig ins Haus, jeder von ihnen aufmerksam und bereit, auf ein Zeichen von Wally zu reagieren. Das Innere des Hauses war genauso unheimlich, wie es von außen wirkte. Überall lagen seltsame Tränke und Kräuter, die Luft war schwer von einem würzigen Geruch, und aus einer Ecke erklangen leise Geräusche – ein schwaches Wimmern, das durch Mark und Bein ging. Wallys Herz schlug schneller, als er erkannte, dass es von seiner Familie kam. Da waren sie wirklich, nur wenige Schritte entfernt, eingesperrt in einem alten Käfig, ihre kleinen Körper zusammengedrängt. „Mama? Papa?“ flüsterte Wally, seine Stimme bebte vor Emotion. Als die Hexe sich abwandte, um etwas aus einem Regal zu holen, huschte Wally zu seinen Freunden und flüsterte: „Das ist der Moment! Victor, lenk sie ab!“ Victor nickte, erhob sich in die Luft und begann, wie ein Derwisch im ganzen Raum zu flattern. „Oh, schau mal, was für seltsame Dinge du hier hast! Sind das Spinnweben? Soll ich sie beseitigen?“ rief er aus und stieß ein paar Gläser von einem Regal. „Was machst du da?!“ fauchte die Hexe, wandte sich ab und versuchte, Victor zu ergreifen. In der Zwischenzeit schlängelte sich Wally vorsichtig an den Käfig heran. „Ich bin da, ich hole euch hier raus! Gebt mir einen Moment!“ flüsterte er seiner Familie zu. Finn tauchte ebenfalls auf und schlug mit seinem Metall-Eimer gegen das Schloss. Es schepperte laut, doch die Hexe war zu sehr mit Victor beschäftigt, um es zu bemerken. Nach wenigen Versuchen sprang das Schloss auf. „Kommt! Schnell!“ rief Lucy und winkte der befreiten Familie zu. Zusammen stürzte die Gruppe aus dem Haus und rannte um ihr Leben, während die Hexe wütend hinter ihnen herfluchte. Erst als sie den Wald hinter sich gelassen hatten, hielten sie inne, atemlos, aber erfüllt von Erleichterung und Freude. Wally schlang sich um seine Familie, die ihn mit Tränen der Dankbarkeit anblickte. „Ich habe euch so vermisst“, sagte er leise. „Wir auch, mein Sohn“, antwortete seine Mutter und drückte ihn sanft. Finn, Lucy und Victor standen lächelnd daneben. Seine Familie war frei, und Wally war nicht länger allein in dieser riesigen, märchenhaften Welt.



Anhang B

Beispielgeschichte 2:

Eingegebener Prompt:

Eine Küchenhilfe arbeitet in sehr angesehenen Restaurant in Frankreich. Nach Ladenschluss findet sie eine Ratte in der Küche. Sie findet heraus, dass die Ratte eine besondere Begabung hat

Die Küche des kleinen Pariser Bistros lag in einer angenehmen Stille, durchzogen nur von dem gelegentlichen Knacken des hölzernen Fensterrahmens und dem leisen Summen einer Glühbirne, die über der Arbeitsfläche hing. Die letzten Gäste hatten vor einer Stunde das Restaurant verlassen, die Teller waren gespült, die Köche und der Chefkoch verabschiedeten sich mit einem kurzen „Bonne nuit, Clémentine“, und die Welt außerhalb schien sich in die Nacht zu schmiegen. Clémentine Dupont, die jüngste und fleißigste Köchin des Hauses, liebte diese Momente. Es war ihre Zeit. Mit einem feuchten Tuch über die Arbeitsflächen gleitend, brachte sie Ordnung in das Chaos eines langen Arbeitstages. Töpfe wurden poliert, Gewürzgläser nach Größe sortiert, und manchmal – wenn niemand zusah – träumte sie von ihrer ganz eigenen Küche, von Rezepten, die die Herzen der Menschen erobern könnten. Aber Clémentine war schüchtern. Ihre Ideen blieben stets kleine Träume, die sie nicht wagte, laut auszusprechen. Gerade als sie den letzten Topf an seinen Platz stellte, hörte sie ein leises Rascheln. Ihr Kopf fuhr herum, ihre Hände stockten. Das Geräusch kam aus der Ecke, wo ein Korb frischer Kräuter stand. Zuerst glaubte sie, es sei der Wind, der durch das kleine offene Fenster zog, oder das Holz, das in der Stille knackte. Doch dann sah sie es: ein kleines graues Wesen huschte flink über die Fliesen. Clémentine hielt den Atem an. Eine Ratte. Das Herz schlug ihr bis zum Hals. „Mon Dieu!“, flüsterte sie, aber ihre Stimme war ein Hauch, kaum mehr als ein Windstoß. Die Ratte, geschmeidig und flink, machte einen kleinen Sprung und landete auf der Arbeitsfläche. Clémentine wollte sie verscheuchen; ihre Hand zuckte bereits instinktiv zur Seite, aber sie hielt inne. Es war etwas an dem Tier, das sie innehaltend ließ. Ihre Bewegungen waren eleganter, kontrollierter, als sie es je bei einem Tier gesehen hatte. Sie war nicht wie andere Ratten, die panisch davonhuschten oder in Ecken kauerten. Diese hier schien sich ganz bewusst in der Küche zu bewegen, als hätte sie ein Ziel. Die Ratte schnüffelte an einem Bund frischer Kräuter, und Clémentine konnte nicht anders, als fasziniert zuzusehen. Das Tier schien die Basilikumblätter genauer zu betrachten, so, als würde es überlegen, ob sie die richtige Zutat für etwas sein könnten. Clémentine blinzelte, unsicher, ob sie träumte. Als hätte die kleine Ratte ihre Gedanken gelesen, zog sie ein einzelnes Blatt ab und legte es sanft auf die Arbeitsfläche. Dann blickte sie mit ihren glänzenden, winzigen Augen zu Clémentine auf, fast, als erwarte sie eine Reaktion. „Das... ist unglaublich“, murmelte Clémentine, die sich selbst nicht glaubte, dass sie mit einer Ratte sprach. Sie schluckte und nahm vorsichtig, so ruhig wie möglich, ein kleines Messer in die Hand. Innerlich lachte sie über sich selbst – was tat sie nur? Doch sie war zu neugierig, um sich jetzt um den Wahnsinn ihrer Situation zu scheren. Sie schnitt ein kleines Stück Zucchini ab, nahm das Basilikumblatt und trüpfelte ein paar Tropfen Olivenöl darüber. Die Ratte beobachtete sie aufmerksam, als wisse sie genau, was sie tat. „Was denkst du?“, fragte Clémentine leise und legte die Kreation auf einen kleinen Teller. Sie schob ihn vorsichtig in die Nähe der Ratte, die förmlich die Luft zu riechen schien, bevor sie das Ergebnis mit kleinem Schnuppern und vorsichtigen Bissen begutachtete. Zu Clémentines Überraschung schien sie fast... zufrieden. Die kleinen Augen funkelten, und sie stieß ein leises, fast fröhliches Quiaken aus. Clémentine setzte sich zurück und stützte ihr Kinn in ihre Hände, während sie das Tier beobachtete. „Du bist kein gewöhnliches Tier...“, murmelte sie nachdenklich. Die Idee war verrückt, völlig absurd, und dennoch

konnte sie den Gedanken nicht abschütteln: Diese kleine Ratte könnte tatsächlich ein Gespür für gutes Essen haben – vielleicht sogar ein besseres als sie selbst. Was, wenn...? Sie lächelte schüchtern, ihre Wangen wurden heiß bei dem Gedanken, den sie eben hatte. „Vielleicht... vielleicht könnten wir zusammenarbeiten?“ Ihre Stimme war kaum mehr als ein Wispern, eine Frage an die Stille. Die Ratte blickte auf, als hätte sie jedes Wort verstanden. Vielleicht tat sie das. Und vielleicht war das der Beginn einer außergewöhnlichen Partnerschaft, dachte sich Clémentine. Gemeinsam könnten sie neue Gerichte entdecken, Rezepte kreieren, die sie sich allein nie zu entwickeln getraut hätte. Von nun an würde sie sich von ihrem neuen, unerwarteten Partner inspirieren lassen – dem kleinen, grauen Küchenwunder auf vier Pfoten.



Eingegebener Prompt Loop 2:

Cémentine nimmt die Ratte mit nach Hause in ihr Appartement

Clémentine saß auf dem Holzboden ihrer winzigen Pariser Küche, ihre Beine im Schneidersitz auf dem warmen Parkett gefaltet. Die kleine graue Ratte saß vor ihr auf dem Tisch, genau zwischen einem Bündel frischer Petersilie und einer Zitrone, die im fahlen Licht der kleinen Küchenlampe glänzte. „Also, wo waren wir?“ Clémentine sprach mit der kleinen Kreatur, als wäre sie ein alter Freund. Sie lachte leise bei dem Gedanken, wie absurd das klingen würde, wenn jemand sie belauschte. Aber heute Nacht war alles anders. Es fühlte sich an, als hätte sie etwas Magisches in ihre Welt eingeladen – oder besser gesagt, als hätte es sich selbst eingeladen. Die Ratte blickte zu ihr hinüber, dann zu den Tomaten, die noch auf dem Tisch lagen. Ohne Zögern rollte sie eine der Kirschtomaten mit ihrer winzigen Schnauze über die Holzoberfläche in Clémentines Richtung. „Also, die Tomaten, ja?“ Clémentine kicherte und nahm die angestupste Frucht in die Hand. Sie drehte sie prüfend, als wollte sie sichergehen, dass die kleine Ratte tatsächlich einen guten Geschmack hatte. „Ich gehe einfach mal davon aus, dass du die roten lieber magst als die grünen.“ Vorsichtig nahm Clémentine die Tomate mit einem kleinen Messer auseinander, der frische Duft erfüllte die Luft. Neben ihrer Arbeitsfläche entzündete sie eine der kleinen Gasflammen und stellte eine Pfanne darauf. Ein Tropfen Olivenöl – sie bevorzugte jenes aus der Region Provence – glitt leise zischend hinein. Die Spontaneität der Situation brachte ihr Herz zum Hüpfen. „So etwas habe ich noch nie gemacht“, murmelte sie. „Aber weißt du was? Vielleicht hätte ich das längst tun sollen.“ Die Ratte schien sie regelrecht zu beobachten, als Clémentine einige frische Kräuter abzupfte, sie zwischen ihren Fingern rieb, um das Aroma freizusetzen, und sie in das heiße Öl gab. Ein unglaublicher Duft begann die kleine Küche zu füllen. „Riechst du das?“ Sie blickte zur Ratte, die eifrig in die Luft schnupperte, ihre feine Nase zitterte in der Wärme der aufsteigenden Aromen. Clémentine schmunzelte. „Das dachte ich mir.“ Dann schnitt sie die Tomate in kleine Würfel und fügte sie der Pfanne hinzu. Die Ratte schnippte plötzlich mit ihrem Schwanz, als wollte sie ein weiteres Detail beisteuern. Clémentine folgte ihrem Blick. Ihre Augen fielen auf den Ziegenkäse, den sie vorhin aus dem Kühlschrank genommen hatte. „Oh, natürlich“, murmelte sie und nahm einen kleinen Löffel, um ein Stück des milden, cremigen Käses in die Tomatenmischung zu heben. Das Knacken eines winzigen Salzstreuers und ein Hauch frisch gemahlener Pfeffer rundeten die improvisierte Kreation ab. Als das Gericht fertig war, schob Clémentine es in einer kleinen Schale hinüber, sodass die Ratte es begutachten konnte. Die kleine Kreatur schnüffelte zunächst vorsichtig, nahm dann einen winzigen Bissen. Clémentine hielt den Atem an, als sie beobachtete, wie die Ratte den Geschmack verarbeitete. Nach einem Moment stieß sie ein glückliches Quieken aus und hüpfte leicht auf der Stelle, was Clémentine zum Lachen brachte. „Na gut, das nehme ich als Zustimmung“, sagte sie, die Arme vor der Brust verschränkt, während sie zufrieden lächelte. „Vielleicht irrt sich mein Bauchgefühl nicht.“ Das kleine Experiment schien nicht nur der Ratte zu gefallen. Als Clémentine schließlich selbst einen Löffel der Schüssel probierte, weiteten sich ihre Augen. „Mon Dieu“, hauchte sie. „Das ist... das ist wirklich gut.“ Die Kombination der süßen Tomaten mit der cremigen, leicht säuerlichen Note des Ziegenkäses war einfach, aber harmonisch. „Das hätte ich so nie gemacht“, murmelte sie, halb zu sich selbst und halb zu ihrem ungewöhnlichen Berater. Nun starrte sie die Ratte wieder an, die ungeduldig mit ihrem Schwanz schlug. Clémentine lachte. „Was, willst du schon weiter? Du bist ja unermüdlich!“ Sie blätterte in ihrem alten Notizbuch, das sie aus Gewohnheit bei sich trug, und kritzelte die Zutaten und Mengen auf, während sie vor sich hin murmelte: „Zwei Kirschtomaten, ein Teelöffel Olivenöl, eine Prise Salz, ein Hauch von Ziegenkäse... vielleicht ein wenig Schnittlauch für das nächste Mal? Was meinst du dazu?“ Die Ratte nickte nicht – natürlich nicht –, doch sie schien mit einer fast menschlichen

Aufmerksamkeit zuzusehen, als Clémentine ihre nächsten Schritte überlegte. Die Sterne funkelten durch die antiken, französischen Fenster ihres Appartements, während sich in Clémentines Herz eine quirliche Hoffnung ausbreitete. Vielleicht war sie nicht mehr nur die schüchterne Köchin, die die Ideen in ihrem Kopf verstecken musste. Vielleicht hatte das Universum ihr mit diesem kleinen, grauen Partner jemanden geschickt, der sie inspirieren, herausfordern und ermutigen konnte. „Also gut“, sagte sie schließlich mit einem kleinen Funkeln in den Augen. „Morgen früh fangen wir richtig an. Nur du und ich, kleine Ratte. Amuse-bouche für alle, die es kosten wollen.“ Die Ratte schnupperte erneut an ihren Händen, bevor sie aufgeregt zur Kante des Tisches lief und Clémentine ansah. Es war fast so, als wäre sie bereit, die Reise anzutreten. Clémentine griff nach der kleinen Schüssel und räumte sie in die Spülle. Die Nacht war hereingebrochen, und mit ihr ein neues Kapitel. Sie konnte nicht ahnen, wohin dieser Weg führen würde – nur, dass er sich aufregend, neu und genau richtig anfühlte.



Eingegebener Prompt Loop3:

Am nächsten morgen muss Clémentine wieder zur Arbeit. Sie versucht die Ratte unbemerkt mit in die Küche zu bringen, damit die Ratte ihr helfen kann.

Die Luft in der Küche war schwer vom Duft frischer Kräuter, als Clémentine sich über die Arbeitsfläche beugte. Die schimmernden Knöpfe des almodischen Gasherds reflektierten das warme Licht der einzigen Lampe, die flackernd über der Theke hing. Die kleine Ratte saß neben ihr, ihre winzigen Hände aufgereggt in Bewegung, während sie neugierig über ein geöffnetes Glas getrockneten Thymians schnupperte. „Schluss mit der Spielerei“, flüsterte Clémentine leise, während sie ihren Blick zur Küchentür wandern ließ. Noch war niemand hereingekommen, aber es war nur eine Frage der Zeit, bis die morgendliche Hektik das Bistro erfüllen würde. „Wir müssen das wirklich leise durchziehen. Chef Leclerc – du kennst ihn nicht, aber glaub mir, er würde mich zerquetschen wie eine Zitrone, wenn er davon erfährt.“ Die Ratte quirkte ihre kleinen Ohren und schien für einen Moment innezuhalten, fast als würde sie ihre Worte bedenken. Clémentine schmunzelte und griff nach den Pilzen, die sie zuvor aus der Kiste genommen hatte. Ihre schlanken Finger glitten über die glatte Oberfläche der Champignons, während sie sorgfältig die Stiele entfernte. Neben sich spürte sie die wachsame Präsenz ihres neuen Partners, der jeden ihrer Handgriffe mit seinen dunklen Knopfaugen verfolgte. „Also, ich dachte an etwas... Erdiges, Zartes“, murmelte sie, während sie die Pilze in dünne Scheiben schnitt. „Etwas, das den Regenwald auf deinem Speiseplan feiern würde, weißt du? Pilze sind wie kleine Regenschirme und du – na ja, du bist winzig genug, um sie zu benutzen.“ Sie kicherte leise über den Gedanken, doch die Ratte war wieder voll und ganz mit einem Bund glatter Estragonblätter beschäftigt. Plötzlich öffnete sich die Küchentür, und Clémentine fühlte, wie ihr Herz in die Hose rutschte. „Ah, Clémentine! Früh dran heute, hm?“ Die tiefe Stimme von Chef Bernard Leclerc hallte durch die Küche wie das Grollen eines entfernten Gewitters. Der breitschultrige Mann stand in seiner weißen Kochjacke und musterte sie mit einem kritischen Blick. „Was zauberst du da schon wieder zusammen?“ Clémentine kämpfte um Haltung und versuchte, die Panik in ihrem Inneren zu unterdrücken. Die Ratte hatte sich glücklicherweise blitzschnell hinter einen Stapel Schüsseln auf der Arbeitsfläche geflüchtet. „Guten Morgen, Chef“, sagte sie mit einem nervösen Lächeln, „ich... äh, ich wollte nur etwas Neues ausprobieren. Eine kleine Vorspeise vielleicht.“ Bernard trat näher und beugte sich über die Schüssel mit den geschnittenen Pilzen. Seine dichten Augenbrauen zogen sich skeptisch zusammen. „Pilze. Hm. Und was ist daran neu?“ „Ich dachte, ich kombiniere sie mit etwas Unerwartetem“, erklärte Clémentine hastig, während sie einen Blick zur Ratte warf, die sie stumm anzufeuern schien. „Vielleicht eine Mischung aus frischer Butter, ein Hauch von Knoblauch, etwas Zitrone und... vielleicht ein Hauch von Lavendel für die Überraschung?“ Bernards buschige Augenbrauen hoben sich, und ein Schatten eines Lächelns spielte um seine Lippen. „Lavendel? Das ist... riskant. Aber interessant“, gab er zu. „Gut. Mach weiter, aber verschwende keine guten Zutaten für etwas, das am Ende ungenießbar ist.“ „Bien sûr, Chef“, antwortete Clémentine gehorsam und bemühte sich, ihre aufkommende Erleichterung zu verbergen. Bernard musterte sie noch einen Moment länger, dann wandte er sich ab und stapfte zurück in sein Büro. Clémentine wartete, bis die Tür hinter ihm ins Schloss gefallen war, dann atmete sie tief durch. „Das war knapp“, murmelte sie zu der Ratte, die triumphierend aus ihrem Versteck kroch. „Okay, jetzt müssen wir Gas geben. Ich will ihm zeigen, dass wir zusammen wirklich etwas können.“ Die Ratte schien kaum abwarten zu können. Sie rollte eine Zitrone über die Theke und schnupperte an einem Töpfchen Butter, als wollte sie Clémentine vorschlagen, wo sie anfangen sollte. Die nächsten Minuten vergingen wie im Flug. Clémentine hackte, rührte und probierte, während die Ratte wie ein kleiner Sous-Chef neben ihr agierte. Es war, als hätten sie eine stille Verständigung entwickelt. Als die Pilze schließlich in

einer cremigen Sauce mit dem Hauch Lavendel lagen, der die erdigen Noten perfekt ergänzte, konnte Clémentine nicht anders, als zu lächeln. Sie hob einen Löffel und probierte. „Oh, oui“, hauchte sie. „Das wird ihm gefallen.“ Doch sie wusste, dass dies erst der Anfang war. Mit einem neuen Ziel in ihrem Herzen und einem winzigen, aber genialen Partner an ihrer Seite fühlte Clémentine sich bereit, die Küche des Bistros zu ihrem heimlichen Experimentertempel zu machen. Die Welt hatte ihre Regeln, aber sie hatte ihre eigene kleine Magie gefunden – und die war einfach zu gut, um sie zu ignorieren.



Eingegebener Prompt Loop4:

Clémentine lässt die Ratte probieren

Clémentine öffnete vorsichtig die Schublade neben sich und nahm einen winzigen, silbernen Löffel heraus, dessen Oberfläche im warmen Licht der Küche glänzte. Die kreierte Sauce war perfekt – cremig und duftend mit einem subtilen Hauch von Lavendel, der die erdigen Pilzaromen meisterhaft ergänzte. Ihre Hände zitterten leicht vor Aufregung, als sie den Löffel behutsam mit der Sauce füllte und ihn direkt vor die kleine Ratte auf die Arbeitsfläche legte. „Voilà! Probier mal, mon petit Chef,“ flüsterte sie und beugte sich ein Stück näher zu ihrem unerwarteten Küchenpartner. Ihre Stimme war sanft, fast wie eine Einladung, während ihre Augen erwartungsvoll glänzten. Es war ein riskanter Moment – weniger wegen der Ratte in ihrer Küche, als vielmehr wegen des emotionalen Wertes, den sie diesem Urteil beimaß. Sie fühlte sich, als hätte sie ihr Innerstes auf dem Löffel serviert. Die Ratte, die mit ihren kleinen, geschickten Händen den Löffel umfasste, schnupperte zunächst ausgiebig, ihre winzige Nase vibrierte bei jedem Atemzug. Dann, mit einer Vorsicht, die Clémentine fast rührte, nahm sie einen kleinen Bissen. Das Kauen war fast unsichtbar, aber die Konzentration auf ihrem pelzigen Gesicht sprach Bände. Clémentine hielt die Luft an, ihre Hände um die Kante der Arbeitsfläche geklammert, als würde sie sich an der Realität festhalten. Sie wartete, wie eine aufgeregte Köchin, die auf das Urteil eines berühmten Kritikers hoffte. Die Sekunden dehnten sich zu einer Ewigkeit. Plötzlich ertönte ein fröhliches Quielen, und die Ratte begann mit ihrem Schwanz aufgeregt zu wackeln. Ihre winzigen Augen blickten Clémentine an, als wollte sie sagen: „Fantastisch!“ Clémentine schnappte vor Erleichterung nach Luft, ihre Beine knickten fast unter ihr weg, und sie ließ sich auf die Arbeitsfläche sinken, ihre Schuhe leicht über dem Boden baumelnd. „Du magst es! Oh, das ist wunderbar!“ Ihre Stimme war voller Freude, und ihre Hände flogen kurz vor ihrem Gesicht zusammen, als wollte sie applaudieren. Sie konnte nicht anders, als zu lachen – ein leichtes, luftiges Lachen, das sich mühelos in die geschäftige Stille der Küche einfügte. „Ich wusste, dass es etwas Besonderes ist... aber dein Urteil, das fühlt sich an, als hättest du mir einen Michelin-Stern verliehen.“ Die Ratte quittierte ihre Begeisterung mit einem weiteren Quielen und begann, spielerisch um die kleine Zitronenhälfte zu springen, die Clémentine zuvor auf die Theke gelegt hatte. Es war ein Moment voller Magie – ein privates, geheimes Band zwischen zwei Wesen, die sich auf unerwartete Weise gefunden hatten. Clémentine griff nach ihrem alten, lederebundenen Notizbuch, das schon zahllose Ideen und Skizzen beherbergte. Sie strich über die Seiten, ihre Finger spürten die vertraute Rauheit des Papiers, während ihre Gedanken sich überschlugen. „Okay, was kommt als Nächstes?“ murmelte sie, beinahe zu sich selbst, doch ihre Worte waren auch für die kleine Kreatur bestimmt, die ihr immer mehr wie ein winziger Freund erschien. Die Ratte kletterte flink auf einen Stapel nahegelegener Teller und schnüffelte neugierig an einem Bündel frischer Rosmarinzweige. Clémentine verstand die wortlose Botschaft und nickte, ihre Gedanken begannen sofort zu arbeiten. „Rosmarin. Erdige Noten mit einem Hauch von Frische. Vielleicht etwas mit Kartoffeln... oder einer süßen Komponente, um die Balance zu schaffen.“ Mit einem neuen Funken in den Augen nahm sie das Bündel Rosmarin und legte es neben das Notizbuch. „Wir machen weiter, bis wir etwas haben, das wirklich außergewöhnlich ist,“ sagte sie entschlossen. Ihr Blick wanderte zu der Ratte, die sie mit ihren dunklen Knopfaugen anzublicken schien. Es war kein gewöhnliches Experiment mehr, sondern der Beginn eines kreativen Abenteuers. Sie waren bereit, gemeinsam die Regeln der Küche zu brechen und etwas zu schaffen, das die Welt – oder zumindest Chef Leclerc – überraschen würde.



Eingegebener Prompt Loop5:

In der milden Wärme der Küche lehnte sich Clémentine an den Holztresen, ihre Wangen von einem rosigen Glühen durchzogen, das ebenso gut von der Hitze des Ofens wie von ihrer inneren Zufriedenheit stammen konnte. Sie beobachtete die kleine Ratte, die triumphierend auf den Rand eines Teeglases kletterte und dort mit ihrem buschigen Schwanz hin und her wippte, als würde sie die Melodie eines unsichtbaren Orchesters dirigieren. „Du bist ein Glücksbringer, weißt du das?“ flüsterte Clémentine, während sie das goldene Licht der untergehenden Sonne durch die hohen, sprossenverzierten Küchenfenster betrachtete. „Wir haben heute einen Schritt in die richtige Richtung gemacht.“ Ihre Stimme war beflügelt von einer Mischung aus Euphorie und Entschlossenheit. Der Erfolg – so klein er auch in Bernard Leclercs Augen vielleicht erscheinen mochte – war für sie ein riesiger Triumph. Zum ersten Mal hatte sie das Gefühl, dass ihr Talent nicht nur bemerkt, sondern auch anerkannt wurde. Die Ratte sprang geschmeidig vom Glasrand und landete mit einem kleinen, unscheinbaren Plop auf der Arbeitsfläche. Ihre glänzenden Knopfaugen schauten Clémentine aufmerksam an, während sie wie ein kleiner Dirigent mit ihren Pfoten durch die verstreuten Zutaten auf der Theke huschte. Ohne Vorwarnung schnappte sie sich ein kleines Stückchen Zitronenschale und hielt es triumphierend in die Höhe, als wollte sie eine neue Idee verkünden. „Zitrone?“, fragte Clémentine, ihre Stirn legte sich in nachdenkliche Falten. Ein Lächeln schlich sich auf ihre Lippen, und sie nickte langsam. „Frische und Säure... vielleicht mit Fisch? Oder etwas Süßes, um den Kontrast zu betonen?“ Sie griff nach ihrem ledergebundenen Notizbuch und klappte es mit einem energischen Schwung auf. Ihre schlanken Finger glitten über die leeren Seiten, während sie mit einem Bleistift flüchtige Ideen skizzierte – ein Soufflé, ein Zitronen-Crème-Dessert, oder vielleicht sogar eine überraschende Kombination aus Zitrone und... Thymian? Ihre Gedanken flossen wie der Lauf eines sanften Flusses. Doch die Euphorie des Erfolgs brachte auch neue Herausforderungen mit sich. Chef Leclercs lobendes "tatsächlich gut" war zwar wie ein leiser Trommelwirbel in ihrem Herzen, aber Clémentine wusste, dass ein einziger gelungener Teller in seiner hochkarätigen Küche nicht ausreichen würde, um ihr mehr als ein Zugeständnis abzuringen. Sie wollte mehr. Sie wollte das Herz dieses Mannes gewinnen, der für sie gleichermaßen ein Lehrmeister und ein sturer Felsen war. Und sie wollte es nicht allein für sich. Sie wollte es für die kleine Ratte, die sie so unfassbar inspiriert hatte, und für all die stillen Träume, die sie unter Schichten von Zweifeln begraben hatte. „Wir brauchen eine neue Idee, mon ami“, flüsterte sie der Ratte zu, die nun auf einen Zuckerstreuer kletterte und darauf balancierte. „Etwas, das ihn wirklich umhaut.“ Ihre Stimme war fast ein Murmeln, aber sie war erfüllt von einer leisen Entschlossenheit. Gemeinsam würden sie etwas schaffen, das nicht nur die Aufmerksamkeit von Bernard Leclerc verdiente, sondern das sich auch in die reiche Geschichte der französischen Küche einfügen würde, wie ein neues und doch vertrautes Kapitel. Sie blickte die kleine Ratte an, die nun die Zitronenschale fallen ließ, und konnte nicht anders, als zu lächeln. „Also, mein kleiner Chef, die Frage lautet: Wo fangen wir an?“ Draußen war der Himmel mittlerweile in ein weiches Violett getaucht, und die Glocken von Notre-Dame hallten aus der Ferne durch die Straßen von Paris. Clémentine spürte die Magie der Stadt in jeder Faser ihres Seins, und sie wusste, dass sie nicht allein war. Die kleine Ratte war ihr Begleiter, ihre Inspiration – und vielleicht sogar ihr kleiner Schutzengel.

