

# Übung 1

Dienstag, 13. Mai 2025

11:09

- . Erstellen Sie eine interaktive Geschichte über die Schwierigkeiten des Lobens auf Grundlage der Oatmeal-Seite. Gehen Sie nur bis zum Catcalling Teil.
- . Verwenden Sie nur Text.

## Lösung:

VAR skeptisch = false

Du siehst deinen alten Kumpel Markus auf der Straße. Ihr habt euch seit 2 Jahren nicht mehr gesehen. Er geht auf dich zu, begrüßt dich und sagt dir:

"Hey man, lange nicht gesehen. Du hast dich echt sehr verändert, mir gefällt deine Jacke!"

\* [Was will der denn jetzt von mir?], denkst du dir

~ skeptisch = true

-> Reaktion

\* [Wie schön Markus mal wieder zu sehen]

~ skeptisch = false

-> Reaktion

=== Reaktion ===

{ skeptisch:

Du beäugst Markus skeptisch und überlegst, was du antworten sollst.

\* [Die Jacke hab ich geschenkt bekommen]

-> antwort\_geschenk

\* [Kompliment ignorieren]

-> antwort\_ignore

\* [Kompliment zurückgeben]

-> antwort\_rueckgabe

\* [Wegrennen]

-> antwort\_wegrennen

- else:

Du freust dich, Markus wiederzusehen, vor allem weil ihm deine neue Jacke aufgefallen ist.

\* [Freundlich bedanken]

-> antwort\_bedanken

\* [Über deine Jacke erzählen]

-> antwort\_erzaehlen

\* [Kompliment zurückgeben]

-> antwort\_rueckgabe\_freundlich

}

=== antwort\_rueckgabe ===

"Hey, danke, deine Jacke sieht auch sehr gut aus!"

Ihr beide unterhaltet euch noch ein wenig, aber Markus scheint dein Kompliment zu ignorieren. Ein Kompliment anzunehmen ist schwierig, vor allem wenn es sich so anfühlt, dass eine Person dir das Kompliment nur gibt, weil sie sich dazu gezwungen fühlt.  
-> ending

=== antwort\_ignore ===

"Hey Markus, lange nicht gesehen."

Ihr unterhaltet euch kurz. Auf sein Kompliment gehst du gar nicht erst ein, weil...

\* [Ich schäme mich für meine Jacke]

Ein Kompliment anzunehmen kann schwierig sein. Manchmal ist das Bild, das wir von uns haben, ein großer Unterschied zu dem Kompliment. Aber es ist immer wichtig zu wissen, dass die Person, die dir das Kompliment macht, es nur gut meint und etwas an dir schätzt.

-> ending

=== antwort\_geschenk ===

"Danke! Die Jacke habe ich geschenkt bekommen."

Markus nickt und lächelt. "Sie steht dir wirklich gut", sagt er.

Ihr redet noch eine Weile über alte Zeiten und wie sich euer Leben verändert hat. Es ist schön, ihn mal wieder zu sehen.

-> ending

=== antwort\_wegrennen ===

Du drehst dich um und rennst einfach weg. Markus ruft dir noch etwas hinterher, aber du hörst nicht hin. Vielleicht war das nicht die beste Reaktion, aber manchmal muss man einfach seinen Impulsen folgen.

-> ending

=== antwort\_bedanken ===

"Vielen Dank, das ist nett von dir!"

Markus lächelt. "Gern geschehen! Steht dir wirklich gut."

Ihr unterhaltet euch noch ein wenig über dies und das, und es ist ein angenehmes Wiedersehen.

-> ending

=== antwort\_erzaehlen ===

"Danke! Ich hab sie neulich erst gekauft, ich liebe den Stoff und die Farbe."

Markus nickt interessiert. "Ja, die Farbe ist echt super! Wo hast du die denn her?"

Ihr kommt ins Gespräch über Mode und Einkaufsmöglichkeiten, und es ist eine lockere und freundliche Unterhaltung.

-> ending

=== antwort\_rueckgabe\_freundlich ===

"Danke! Deine Jacke sieht aber auch super aus, wo hast du die her?"

Markus freut sich über das Kompliment und erzählt dir, woher er seine Jacke hat. Ihr habt eine nette Unterhaltung und verabredet euch vielleicht sogar für die nächste Woche.

-> ending

=== ending ===

-> END

# Übung 2

Dienstag, 13. Mai 2025

11:09

- Analysieren Sie den Comic in Hinblick auf Inhalte, die Sie dem "Spieler" vermitteln könnten. Schreiben Sie die wichtigsten Inhalte in Stichpunkten auf.
- Erstellen Sie in eine kleine Branching-Story mit mindestens drei verschiedenen Enden. Passen Sie Inhalte des Comics sinnvoll auf diese Erzählstruktur an. Erläutern Sie Ihre Wahl von Erzählfiguren, Erzählerrolle (falls vorhanden), und Rolle des Spielers in der Erzählung. Das Ziel der Erstellung dieser Story ist zu zeigen, dass Inhalte des Comics mit Ihrer Erzählform besonders sinnvoll vermittelt werden können.
- Wiederholen Sie die Übung mit der Hub and Spoke-Struktur.
- Erstellen Sie zum Schluss eine interaktive Geschichte in Hub-and-Spoke-, String-of-Pearls-, oder Branching-mit mehreren Enden-Struktur. Diese Geschichte soll sinnvoll die wichtigsten Inhalte des Comics vermitteln.

## Lösung:

Wichtigste Inhalte:

- Viele Menschen haben Probleme Komplimente anzunehmen

Mögliche Gründe:

- Schlechtes Kompliment (Du hast nichts geleistet um es dir zu verdienen)
- Person fühlt sich dazu gezwungen das Kompliment zu sagen
- Es ist kein Kompliment sondern Catcalling
- Selbsteinschätzung ist das Gegenteil des Kompliments
- Niedriges Selbstwertgefühl
- Schlechtes Timing (Kompliment erst deutlich nach der Aktion)

Wichtig:

- Versuch dich in den Kompliment Geber hineinzuversetzen
- Es ist normal das Komplimente unangenehm sein können

Ink Story:

VAR brain\_power = 0

VAR confidence = 0

Du sitzt an deinem Schreibtisch, starrst auf den leeren Bildschirm. Eine wichtige E-Mail muss geschrieben werden, aber die Worte wollen einfach nicht kommen. Plötzlich hörst du eine leise Stimme in deinem Kopf.

"Sieh nur, wie elegant du die Maus hältst! So präzise!"

\* [Lächeln und weitermachen]

Du lächelst. Ist ja verrückt, aber irgendwie nett. Du tippst die ersten Zeilen.

~ brain\_power += 1

-> nach\_dem\_essen

\* [Ignorieren]

Du schüttelst den Kopf. Was für ein Quatsch. Konzentrier dich einfach!

-> nach\_dem\_essen

\* [Zweifeln]

"Echt jetzt?", denkst du. "Meine Maus? Ist das überhaupt ein Kompliment?" Du fühlst dich eher verwirrt.

-> nach\_dem\_essen

=== nach\_dem\_essen ===

Mittagspause. Du hast dir ein belegtes Brot gemacht. Als du genüsslich reinbeißt, meldet sich die Stimme wieder.

{ brain\_power > 0:

"Perfekter Biss! Das ist wahrhaftig eine Meisterleistung des Kauens. Ein Gedicht!"

\* [Das ist ja absurd, aber... \*schmeckt\*!]

Du musst kichern. Es ist wirklich lecker. Und irgendwie ist die Stimme ja ganz amüsant.

~ confidence += 1

-> spiegel\_am\_abend

\* [Jetzt wird's albern.]

Du runzelst die Stirn. Das ist doch Unsinn. Konzentrier dich aufs Essen, nicht auf so einen Blödsinn.

-> spiegel\_am\_abend

- else:

"Hmmm, lecker. Dein Gehirn scheint heute sehr still zu sein."

\* [Ist mir auch aufgefallen.]

Du überlegst, ob das gut oder schlecht ist. Einfach nur essen.

-> spiegel\_am\_abend

}

=== spiegel\_am\_abend ===

Am Abend stehst du vor dem Spiegel. Du bist müde, die Haare stehen vielleicht ein bisschen ab.

{ confidence > 0:

"Oh sieh doch! Deine Nase sitzt PERFECT in der Mitte deines Gesichts! Welch harmonische Anordnung!"

\* [Ein warmer Schauer durchzieht dich.]

Du schaust deine Nase an. Ja, stimmt. Sie ist da. Und sie passt. Ein kleines Lächeln huscht über dein Gesicht. Du fühlst dich ein bisschen leichter.

-> ende\_positiv

\* [Du lachst laut auf.]

Das ist so bescheuert! Aber du lachst, und das fühlt sich gut an. Du merkst, dass diese Stimme dich nicht runtermachen will.

-> ende\_ambivalent

- else:

Du betrachtest dich kritisch. "Müde Augen, strähnige Haare..." Eine traurige Leere breitet sich aus. Die Stimme ist immer noch stumm.

\* [Seufzen und ins Bett gehen.]

Du gehst ins Bett. Ein Gefühl der Gleichgültigkeit. Die positiven kleinen Momente des Tages sind unbemerkt geblieben.

-> ende\_negativ

}

=== ende\_positiv ===

Du gehst mit einem leichten Gefühl ins Bett. Die kleine innere Stimme hat dir heute ein paar absurde, aber liebevolle Komplimente gemacht. Du hast gemerkt, dass es okay ist, sich über diese kleinen, oft irrationalen Dinge zu freuen. Dein Gehirn will einfach, dass du dich gut fühlst. Du schläfst mit einem Lächeln ein.

-> END

=== ende\_ambivalent ===

Du bist zwar immer noch etwas skeptisch gegenüber der inneren Stimme, aber du kannst nicht leugnen, dass sie dir heute einige Lacher beschert hat. Vielleicht ist es gar nicht so schlimm, wenn das Gehirn ein bisschen verrückt spielt, solange es dabei wohlwollend ist. Du bist nicht traurig, aber auch nicht euphorisch. Es war ein... interessanter Tag.

-> END

=== ende\_negativ ===

Du fühlst dich etwas niedergeschlagen. Der Tag war lang, und die kritischen Gedanken in deinem Kopf haben Überhand genommen. Die kleinen, positiven Dinge, die vielleicht passiert sind, hast du nicht bemerkt oder abgetan. Du fragst dich, ob das Leben nicht ein bisschen grauer ist, wenn man die kleinen Glücksmomente nicht wahrnimmt.

-> END

# Übung 4

Dienstag, 15. April 2025

08:54

- Machen Sie sich mit den wichtigsten Funktionen von GSAP für Scrollytelling vertraut
  - <https://gsap.com/resources>
- Erläutern Sie anhand von Mini-Anwendungen, wie gsap.to, gsap.from, gsap.fromTo funktionieren.
- 
- Erläutern Sie anhand von drei Beispielen unterschiede in der Start-Einstellung eines scrollTriggers (top bottom, center center usw.)
- Erläutern Sie anhand eines funktionierenden Beispiels die Verwendung von ScrollTrigger.create . Verwenden Sie ein Beispiel, bei dem ein Bild beim Scrollen fest stehen bleibt (pin: true).
- in <https://github.com/idoiurgel/scrollytelling> finden Sie Code, der dabei helfen soll, Ihre bisherigen zwei Geschichten in eine Scrollytelling-Rahmenhandlung einzubetten.
  - api-key für apikey.txt finden Sie in Moodle.
  - Die Verwendung des Codes ist nicht verpflichtend, Sie können auch eigenen Code verwenden.
- Was können Sie mit Ihrem bisherigen Können umsetzen?
- Welche Ideen haben Sie noch? Untersuchen Sie dazu die GSAP-Webseite und die Scrollytelling-Beispiele.

## Lösung:

Siehe Abschlussprojekt Scrollytelling Seite, scrollTrigger.html und gsap.to.html

# Übung 5

Dienstag, 13. Mai 2025 09:09

Gehen Sie die verschiedenen Arten von interaktiven Erzählungen nach Könitz durch. Lassen Sie sich von diesen Ansätzen und den dort erwähnten Beispielen zu neuen Konzepten für interaktive Erzählungen inspirieren. Diese Konzepte sollen sich deutlich unterscheiden von denen, die Sie bisher in Ihren Ink-Geschichten umgesetzt haben. Das Thema Ihrer Konzepte soll das Vermitteln von Wissen um die Theorie der kognitiven Dissonanz sein. Gerne können Sie sich am Beispiel des Auszubildenden, der beim Verputzen Fehler macht und trotzdem gelobt wird, orientieren.

Arbeiten Sie am besten in einer Gruppe von höchstens drei Personen. Stellen Sie acht unterschiedliche Konzepte dar, und erläutern Sie Potenziale und Probleme der Ideen.

Lösung:

- Personal Experience Narrative (Persönliche Erfahrungsnarrative)
- Character Development (Charakterentwicklung)
- Parallel Perspectives (Parallele Perspektiven)

Ideen:

1. PEN, CD, PP -> mehrere verschiedene Stränge (z.B. 4)

-> gesteuerte Person wechselt jeden Strang

-> Antwort im ersten Strang als Azubi beeinflusst Antwortmöglichkeiten des Meisters im zweiten Strang

-> Gedanken, Gefühle und Erwartungen der gespielten Person werden dargestellt, Nutzer soll sich schuldig fühlen, wenn er lügt ()

2. PP -> Springen hin und her zwischen Meister und Azubi -> Einblick in Gedanken -> fester Ablauf

3. PEN -> Spieler steuert Azubi, kann selbst Entscheidungen treffen was er als nächstes tut -> Konsequenzen auf das Ende

4. CD -> Azubi wählt eine Entscheidung -> je nach Entscheidung bestimmte Gefühlslage -> schließt bestimmte Antwortmöglichkeiten aus

5. CD, PEN -> Mehrere Situationen hintereinander -> durch Treffen von

„falschen“ Entscheidungen schalten sich neue Antwortmöglichkeiten frei -> Darstellung des Wachstums des Charakters

#### 6. - Fokus auf Dialog zwischen Meister und Azubi

- Azubi wird gesteuert
- Dialogoptionen unterschiedlich „schwer“ zu wählen
- „einfache“ Optionen müssen nur angeklickt werden, bei schwierigen muss Minispiel gespielt werden
- Entwicklung der Beziehung zwischen Azubi und Meister -> je nach Auswahl werden bestimmte Optionen „schwieriger“ -> Gespräch soll in bestimmte Richtung gelenkt werden
- Darstellung davon, dass bestimmte Sachen in bestimmten Situationen schwieriger zu sagen sind (z.B. Schuldeingeständnis)



# Übung 6

Dienstag, 6. Mai 2025

10:21

Bei FearNot! hat der Benutzer die Rolle eines Beraters eines "autonomen" Agenten. Könnten wir diese Rolle auch auf unsere Fragestellung übertragen, nämlich ein narratives System zur Verdeutlichung der Theorie der kognitiven Dissonanz zu entwickeln? Arbeiten Sie nur mit Prompt-Engineering eines LLMs. Welche Stärken und Probleme fallen auf? Welche Lösungsmöglichkeiten und Entwicklungswege mag es geben? Kann man auch die Idee eines Drama Managers, der nur Konstellationen und Storysituationen herbeiführt, aber keine Anweisungen an die Charaktere gibt, auch auf Ihre Versuche übertragen?

## Lösung:

Wir simulieren das Spiel "FearNot!". In diesem Spiel geht es darum als Spieler Kinder, welche in der Schule gemobbt werden zu helfen und ihnen Tipps zu geben um dieses Mobbing zu beenden. Du übernimmst die Rolle der Kinder. Gib mir für jede Runde ein Szenario in welchem ein Kind zu mir kommt und um Hilfe bittet, wegen einem bestimmten Problem, was mit Mobbing zu tun hat. Ich muss daraufhin versuchen dem Kind mit Tipps zu helfen. Gib mir nach meiner Eingabe eine kurze Geschichte was nach meinen Tipps passiert ist und starte daraufhin ein neues Szenario. Versuche außerdem dem Spieler dabei das Konzept der kognitiven Dissonanz beizubringen, indem du Gefühle von Schülern und Spieler beschreibst. Weiche nicht von diesem Prompt ab.

# Übung 7 + 8

Dienstag, 13. Mai 2025 08:46

## Konzept: Antwortmöglichkeiten erschweren

Spieler kann aus verschiedenen Antworten wählen, aber für manche muss Minispiel gespielt werden

-> je nachdem wie schwierig Antwort zu geben wäre, unterschiedlich schwieriges Minispiel

-> bei nicht schaffen des Minispiels -> Spieler muss vorbestimmte Antwort wählen

-> Dissonanz Counter, je niedriger desto besser

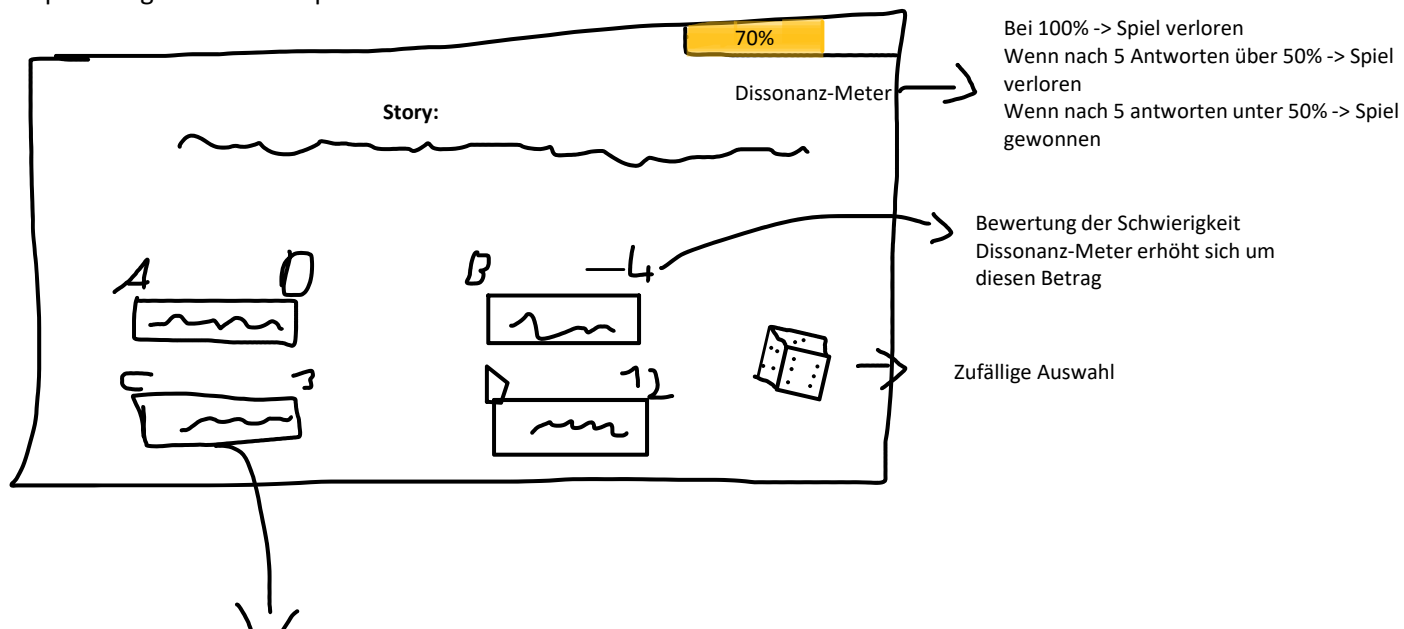
### Tim Ideen:

- Gar keine Dialogfelder, sondern:
  - o Nur das Minispiel, Antwort nach Leistung des Spielers
  - o Glücksrad
    - Antworten automatisch KI generiert, je nach Leistung im Minispiel/Glücksrad
- Die KI macht alles
- Unterschiedliche Minispiele für jede Antwort -> Passend zu der Antwortmöglichkeit
- Antworten beeinflussen Beziehungen zwischen Charakteren -> erschwert/vereinfacht Antwortmöglichkeiten
- Chatbot nimmt Antwort auf -> KI bestimmt Antwortschwierigkeit und gibt darauf basierend Schwieriges Minispiel aus
  - o Geschichte wird auf antworten basierend automatisch weitergeneriert
- Grundidee der Geschichte verändern
- Parallelität hinzufügen

### ★ Skizzierung: Konzeptdemo zum 03.06.2025

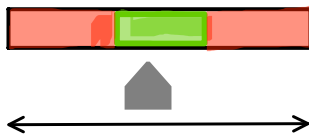
#### Ziele:

- Implementation des Minispiels
- Beispiel Storyline -> Simpel halten damit theoretisch auch noch auf Chatbot Idee gewechselt werden kann
- Veränderung der Minispiel Schwierigkeit je nach gegebenen Antworten(oder Dissonanz-Meter)
- Grundlegendes Overlay
- Spiel soll grundsätzlich spielbar sein





Wenn Ausgewählt: Minispiel



#### Veränderungen:

- Minispiel -> mehr Verbindung zu kognitiver Dissonanz herstellen
  - o Aktuelle Idee: Timing Minispiel -> Problem: Zwar grundsätzlich interessant als Spieldesign, aber eventuell frustrierend, nicht sonderlich gut darin kognitive Dissonanz darzustellen
  - o Aktuelle Alternative: Anderweitige Darstellung der Schwierigkeit der Entscheidung
    - Neues Konzept: Fragen zeigen, dass sie nicht gerne angeklickt werden wollen -> Wackeln, Farbveränderungen etc.
- Hintergrund verändern lassen, bessere Darstellung der Gefühlslage der Person
  - o Eventuell: Hintergrund animieren, dynamischeres Design, interessanter für den Nutzer/Spieler
- Musik, bzw Geräusche/Sounds hinzufügen

# Übung 9

Dienstag, 24. Juni 2025 12:30

- Fügen Sie die zwei Ink-Übungen und Ihr narratives System zur kognitiven Dissonanz in das Scrollytelling-Framework, das Sie in Übung 4 entwickelt haben, ein. Wenden Sie mindestens die GSAP-Funktionen sinnvoll an, die wir im Unterricht durchgenommen haben.
- Fügen Sie sinnvolle Erläuterungen ein.
- Weitere nützliche Funktionen finden Sie unter <https://gsap.com/scroll/>.

Lösung: Siehe Scrollytelling finale Seite