**Gliederung:**

* Einführung:
  + Motivation

Was hat mich motiviert, das zu meinem Thema zu machen? Wie sieht der Stand für RPG-Dialoge gerade aus?

* + Arten der Konversation
  + Vorbereitung
* Workflow
  + Arbeitsprozess
* Das System:
  + Systemstruktur
  + Was kann das System?
  + Mechanics
    - Wörter speichern
      * Tag-System
    - Wörter auswählen
      * aus dem Dialog oder aus dem Environment
    - Quests
    - Dialogsysteme
      * Spielstart
      * Antworten
        + (+Was ist wenn man keine Antwort hat)
        + Ja und Nein
        + Falsche Behauptungen
      * Nachfragen
      * Begleiter
      * Nicht-integrierte Systeme
        + Bartering
        + Ablenken
* Werkstück:
  + Die Szene
  + Die Handlung
  + UI Design
* Code:
  + Yarn Spinner & Text Mesh Pro
  + Excel-Tabellen
  + Datensätze
  + Adaptives System
* Evaluation
  + Evaluation
    - Was geht nicht mit dem System (längere Antworten, tiefere persönliche Meinungen, wie man sie in anderen Spielen expressen kann, man muss auf so viele Eventualitäten eingestellt sein, damit das Spiel nicht undurchspielbar wird, dass man Spielenden manchmal abnimmt, sich smart zu fühlen)
    - Was geht gut mit dem System? (Eigeninitiative ergreifen, um nach einer Sache zu fragen. Wenig leseanteil, eher denkanteil, mehr interaktion mit dem text selbst, da man ihn aufmerksam lesen muss, um interessante Wörter zu finden.
    - Würde das System so in einem Standart-Rollenspiel funktionieren (Nein, dazu ist es noch zu komplex und hat zu viel UI)
    - Wenn ich das Ganze nochmal machen würde, was würde ich anders machen? Was würde ich machen, wenn ich mehr Zeit hätte?
  + Fazit & Ausblick
* Quellen
* Software
* Abbildungsverzeichnis
* Danksagung

Diese Bachelorarbeit wäre nicht möglich gewesen, ohne die Hilfe vieler Personen. Ich möchte mich hier einmal herzlich bedanken…

…bei Prof. Thomas Bremer für das viele Feedback und die Möglichkeit Probleme immer in seiner Sprechstunde zu besprechen. …bei Prof. Susanne Brandhorst und dem Studiengang Game Design für die Räumlichkeiten, die verfügbare Technik und die Programme, die uns zur Arbeit zur Verfügung gestellt worden sind.

…bei den Kommilitonen, mit denen ich mir einen Arbeitsplatz geteilt habe, für die regelmäßige Hilfe bei Problemen oder Entscheidungen. Und dafür, dass sie sogar in ihren Mittagspausen bereit waren, sich das ein oder andere Problem anzuhören. Mein besonderer Dank geht hier an Philip Hildebrandt, Felix Sczezsny und Daria Pankau.

…bei Toukana Interactive, die mir einen Blick in ihren Code erlaubt haben, um eines meiner kompliziertesten Probleme zu lösen.

…und bei allen meinen Kommilitonen, die mir immer zur Verfügung standen, um meine Arbeit zu Playtesten oder anderweitig Feedback zu geben.

* Erklärung der Autorenschaft

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbstständig angefertigt habe und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt habe. Alle wörtlichen oder dem Inhalt nach aus fremden Arbeiten entnommenen Stellen, bildlichen Darstellungen und dergleichen habe ich als solche genau kenntlich gemacht.

Berlin, 21.03.2022

Unterschrift