**Gliederung:**

* Einführung:
  + Motivation

Dialoge sind in fast jeder Art von Spiel zu finden, dass in irgendeiner Art und Weise einer Handlung folgt. Ob es sich hierbei um die kleinen Einwürfe der NPCs in *Papers, Please* (2014, Lucas Pope) handelt oder um die Komplexen Dialog-Zweige aus *Disco Elysium* (2019, ZA/UM), ist es schwer, eine Geschichte ohne Dialog zu erzählen. Trotzdem sind Dialoge ein System, das sich über die Jahre seit dem Beginn der Videospiele nur wenig verändert haben. So findet sich auch in den letzten Jahren noch immer in vielen digitalen Rollenspielen die Möglichkeit, auf den Text eines NPCs mit einer von mehreren gegeben Antwortmöglichkeiten zu antworten. Die Entscheidung, diese Antwortmöglichkeiten als primären Input der Spielenden in die Entscheidungen ihres Charakters zu machen, hat ihre Vorteile, aber diese Wahl kommt auch mit einigen Nachteilen. So zeigen sie den Spielenden, welche Optionen das Gameplay bietet und machen es den Entwickelnden einfacher, für jede Eventualität bereit zu sein. Leider limitieren sie so auch, was Spielende in einem Spiel tun können und bieten bei weitem nicht die Bandbreite an Möglichkeiten, die Spielende in analogen Rollenspielen, wie „Dungeons and Dragons“ (1974, Wizards Of The Coast) zur Verfügung stehen. Ein weiteres Problem ist, wie es Fallout Writer und Developer [Name] im einem GDC-Talk beschreibt, dass Spielende wenig Input über sich selbst geben können, und so Dialoge schnell zu einer Art „Interview-Simulator“ werden, in denen die Spielenden NPCs über alle möglichen Themen ausfragen können, aber selbst kaum selbst in eine Rolle schlüpfen. Wenn Spielenden jede Antwort von vornherein Präsentiert wird, fühlen sie sich auch weniger Kreativ dafür eine „clevere“ Lösung gewählt zu haben. Und während einige Spiele versuchen, Dialoge in unkonventionellen Wegen anzugehen, bieten diese Systeme meist nicht das Potential außerhalb des Kontexts ihres eigenen Spiels zu funktionieren. So funktioniert beispielsweise das Rollenspiel in Disco Elysium über die verschieden Stimmen im Kopf des Protagonisten in der Spielwelt wunderbar, aber dasselbe System in jedes große Rollenspiel zu verarbeiten würde oft thematisch kaum Sinn machen.

Als begeisterte Rollenspielerin, die sich gleichermaßen für den analogen und digitalen Raum der Rollenspielwelt interessiert, wollte ich herausfinden, ob und wie Dialoge auch anders dargestellt werden können. Ebenso wollte ich sehen, ob das System, mit welchem ich am Ende da stehen würde, sich möglicherweise auch in einem Rollenspiel einbauen lassen würde, dass dafür nicht spezifisch den Kontext einer Welt bieten müsste. Diese Arbeit führt die Lesenden durch die Konzepte, Gedanken und den Aufbau meines Werkstücks und endet schlussendlich damit, dass ich evaluiere, wie ich gearbeitet habe und ob ich meine Ziele erfüllt habe.

* + Vorbereitung

Wie habe ich mich vorbereitet?

* + Arten der Konversation

Was wollte ich alles machen?

* Workflow
  + Wahl des Systems

Wie bereits im Kapitel „Vorbereitung“ genauer geschildert, habe ich die Arbeit an meinem Werkstück damit begonnen, mir Gedanken dazu zu machen, welche Aspekte eines Gespräches in einem Dialogsystem wiedergespiegelt werden könnten. Zu diesem Punkt fehlte noch jeder Gedanke dazu, wie diese umgesetzt werden könnten. Ich begann mit einer Phase in der ich versuchte, mir vorzustellen, wie jede meiner möglichen Arten der Konversation auf verschiedene Arten systemisch umgesetzt werden könnte. Dazu fielen mir verschiedene Konzepte ein, wie zum Beispiel, die Gespräche über ein Natural-Language-Processing-Programm, wie Rasa oder NLP.js laufen zu lassen oder verschiedene Gespräche über verschiedene Minispiele auszuführen. Als ich allerdings die Idee bekam, Worte aus dem Dialog nehmen zu können und diese zu benutzen, um Nachfragen anzustellen oder Antworten zu geben, wollte ich das System unbedingt tiefer erkunden und bemerkte, dass es sich für viele der Gesprächsarten anbieten könnte. Deshalb beschloss ich schnell, nicht weiterhin zu probieren, die anderen Systemansätze ebenfalls zu erproben, sondern zu sehen, wie weit ich das gewählte System entwickeln könnte.

* + Arbeitsprozess

Generell probierte ich, zunächst über größere zusammenhängende Systeme nachzudenken, die mit dem System möglich waren und legt für mich verschiedene Features fest, die ich gerne in der Arbeit sehen wollen würde. Unter anderem waren das zum Beispiel ein Handelssystem, ein Questssystem, ein System zum Stellen von Fragen usw. Für jedes davon schrieb ich mir auf, was es können sollte, und versuchte mögliche Probleme zu finden, ehe ich mir eine Liste an Aufgaben zusammenstelle, die die Programmierarbeit in kleine Teile teilen sollte. Ebenso schrieb ich mir sobald ich einen Bug oder ein Problem fand, sofort eine Notiz dafür, um immer im Blick zu haben, was noch zu tun ist. Diese aufgeteilte Arbeit machte es einfacher, Systeme kürzen oder streichen zu können, als ich bemerkte, dass die Zeit nicht reichen würde, um alle meiner Vorhaben umzusetzen. Generell arbeitete ich über die Plattform Miro, die mir dabei half, meine Aufgaben in einem Kalender einzutragen und meinen Fortschritt schnell zu fotografieren und zu dokumentieren. Ich nutzte Miro auch, um schnell Gedanken festzuhalten oder ein System genauer unter die Lupe zu nehmen. Ich versuchte mir immer wieder, wenn ich Zeit hatte, Feedback einzuholen, besonders wenn es um die Bedienbarkeit des Systems ging.

* 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