**Gliederung:**

* Einführung:
  + Motivation

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

* + 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