**Gliederung:**

* Einführung:
  + Motivation

[muss ich meine behauptungen hier beweisen?] Dialoge sind in fast jeder Art Spiel zu finden, dass in irgendeiner 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), - es ist generell eher schwer, eine Geschichte ohne Dialog zu erzählen. Trotzdem sind Dialoge ein System, das sich seit der Erfindung der ersten Videospiele wenig verändert hat. Auch in den bekannten Rollenspielen der letzten Jahre finden sich noch immer ähnliche Dialog-Systeme, wie sie bereits mit Titeln wie Fallout 1 (1997, Interplay Entertainment) gebräuchlich waren. So bieten beispielsweise Genshin Impact (2020, miHoYo) und Cyberpunk 2077 (2020, CD Projekt Red), zwei größere Rollenspiele aus den letzten Jahren noch immer nur die Möglichkeit, dem Dialog zu folgen, ohne selbst viel Input zu geben. Ab und an kann ein eigener Gedanke eingeworfen werden, wobei häufig die Auswahl zwischen zwei bis drei Antwortmöglichkeiten besteht. Viel Kommunikation passiert in Cutscenes, in denen Spielende keine Kontrolle über ihre Spielfigur haben und so ist das Rollenspielerlebnis, wenn es um Antwortmöglichkeiten geht, noch immer meist eher ein passives.

Die Entscheidung, Spielende meist nur aus gegebenen Antwortmöglichkeiten wählen zu lassen, hat einige Vorteile: so zeigt das Spiel deutlich, welche Optionen den Spielenden zur Verfügung stehen, und macht es den Entwickelnden einfacher, für jede mögliche Entscheidung der Spielenden tatsächliche Inhalte zu kreieren. Aber für das Spielerlebnis kann sie sich limitierend anfühlen. Spielende können sich in eine Bahn gedrängt fühlen, wenn es darum geht, welche Charakterzüge ihnen angeboten werden. Generell bieten diese Systeme 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 dabei kaum selbst in eine Rolle schlüpfen. Wenn Spielenden jede Antwort von vornherein präsentiert wird, fehlt ebenso die Möglichkeit, eine kreative oder clevere Antwort auf ein Problem zu finden, da der einzige Input der Spielenden ist, eine der gegebenen Optionen zu wählen.

Während einige Spiele versuchen, Dialoge in unkonventionellen Wegen anzugehen, bieten diese Systeme meist nicht das Potential außerhalb des Kontexts ihres eigenen Spiels zu funktionieren oder sind für große Rollenspiele zu komplex. 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, welches sich aus meiner Arbeit ergeben würde, möglicherweise auch in einem Rollenspiel genutzt werden könnte, dass dafür nicht spezifisch den Kontext einer Welt bieten müsste. Diese Arbeit führt die Lesenden durch das finale Werkstück, meine Gedanken und zusätzliche Ideen für die Erweiterung meines Systems und endet schlussendlich damit, dass ich mein finales Werkstück und meine Arbeitsweise evaluiere.

* + Vorbereitung

Wie habe ich mich vorbereitet?

Vor dem Entwickeln meines Systems war es mir wichtig zu wissen, in welchen Arten und Weisen Antwortmöglichkeiten normalerweise in Rollenspielen genutzt werden und welchen Zweck sie für die Entwickler haben. Dafür habe ich mir die Dialogsysteme aus verschiedenen Rollenspielen der letzten fünfzehn Jahre angesehen [muss ich die alle nennen?] und über diese reflektiert. Zuallererst bin ich zu dem Schluss gekommen, dass der häufigste Einsatz von Antwortmöglichkeiten in Situationen ist, in denen Spielende eine Entscheidung treffen sollen, knapp gefolgt von Situationen, in denen Spielenden die Möglichkeit gegeben wird, optionale, tiefere Nachfragen zu einem momentanen Thema zu stellen. Die meisten anderen Einsätze von Antwortmöglichkeiten finden sich meist nur in einem kleinen Teil der Spiele wieder – so zum Beispiel die Möglichkeit, in Dialogen spezifische Skills und spezifisches Wissen abzufragen oder mit Antwortmöglichkeiten eine Diskussion zu führen. Eine Art der Diskussion, die in Spielen besonders häufig zu finden ist, ist die Möglichkeit um einen Preis zu verhandeln.

Diese Nutzungen von Antwortmöglichkeiten wollte ich bei der Entwicklung meines Systems beachten und sichergehen, dass mein System diese Funktionalitäten erfüllt.

* + Arten der Konversation

Was wollte ich alles machen?

Da mein System sich allerdings nicht nur von bereits existierende Dialogen in Rollenspielen definieren lassen sollte, sondern ich auch neue Möglichkeiten, Dialoge zu führen einbauen wollte, versuchte ich, so viele andere Wege zu finden, etwas mit verbaler Kommunikation zum Ausdruck zu bringen, wie mir einfielen. Nachdem ich in einem Brainstorming genug Ideen gefunden habe, beschloss ich diese auf verschiedene Arten und Weisen zu Strukturieren und Analysieren, um herauszufinden, wie häufig man sie in einem Spiel gebrauchen könnte, wie ähnlich sie sich waren und wie viel Input bei jeder Art des Dialoges durch die Spielenden gebraucht werden würde. Diese Erkenntnisse verglich ich dann miteinander, um eine Hierarchie zu erstellen, die mir zeigte, welche „Gesprächsarten“ die praktischsten und sinnvollsten waren, um sie in ein Dialogsystem einzubauen.

* 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 schnell 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“, die ich einbauen wollte, anbieten könnte. Da bereits erste konzeptionelle Ansätze sehr vielversprechend wirkten, beschloss ich schnell, die anderen gefundenen Ansätze nicht ebenfalls prototypisch umzusetzen. Siese Entscheidung traf ich auch aus Zeitgründen, da ich für das geplante System viel Zeit brauchen würde.

* + 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

Nachdem ich achtzehn Wochen am Werkstück gearbeitet habe, habe ich mir etwas Zeit genommen, um über das Projekt zu reflektieren und zu evaluieren, ob ich die Ziele, die ich mir gesetzt habe, eingehalten habe.

* + Evaluation der Arbeitsweise
  + Evaluation des fertigen Werkstücks - Positives

Generell bin ich sehr glücklich mit meinem fertigen Werkstück. Vor allem die Möglichkeit, Eigeninitiative zu ergreifen, um Fragen zu stellen und die größere Bandbreite an Antwortmöglichkeiten, die man auf Fragen geben kann, funktionieren in diesem System sehr gut. Spielende haben weniger das Gefühl, dass sie aus vorgegebenen Möglichkeiten auswählen und sind freier darin, auch auf relativ belanglose Fragen, wie „Wo kommst du her?“, zu antworten, ohne dass das System jede mögliche Auswahlmöglichkeit bereitstellen muss. Das System macht das lesen eines Textes interaktiver und das Aufnehmen der Informationen wird zu einem Teil des Spiels, denn nach jedem gelesenen Wort stellt sich die Frage, ob dieses möglicherweise im Spielverlauf helfen könnten. Auch können sich Spielende so tatsächlich clever dafür fühlen, eine unkonventionelle Antwort zu wählen – besonders, wenn das System tatsächlich darauf reagiert, da sie bei gegebenen Antwortmöglichkeiten nicht wirklich das Gefühl hatten, selbst darauf zu kommen.

* + Evaluation des fertigen Werkstücks - Negatives

Trotzdem hat das System noch viele Probleme. Zum einen ist es noch immer nicht möglich, mehr als simple Antworten auf Fragen zu geben, die den Spielenden gestellt werden. Tatsächlich kann sogar gesagt werden, dass es in einem System, in dem es Antwortmöglichkeiten, aus denen gewählt wird, gibt, weitaus einfacher ist, eine Meinung oder einen Gedanken zum Ausdruck zu bringen. man muss auf so viele Eventualitäten eingestellt sein, damit das Spiel nicht undurchspielbar wird, dass man Spielenden manchmal abnimmt, sich smart zu fühlen

[das alles nach oben: + „..deswegen denke ich zudem nicht, dass das System, in dem Zustand, in dem es sich momentan befindet wirklich integrierbar in ein größeres Rollenspiel wäre. In abgeänderten Formen könnte ich mir allerdings vorstellen, dass es funktionieren könnte. Beispielsweise könnte das Speichern von Wörten durch eine Art Lexikon ersetzt werden] Zudem hatte ich mir die Aufgabe gestellt, auch zu probieren, dass System für Rollenspiele jeder Art benutzbar zu machen. Leider muss ich hier feststellen, dass ich nicht sehe, dass das System so, wie es im Moment ist, in ein größeres Spiel (der Art Dragon Age oder Fallout) integrierbar ist. Das System müsste zumindest mit auswählbaren Antwortmöglichkeiten unterstützt werden, da es schwer ist, komplexe Antworten oder Gedanken zu vermitteln, die häufig benötigt werden. Für einen Dialog ist das System auch relativ komplex und das sammeln der Wörter limitiert Spielende wo

* Fazit & Ausblick
  + - Wenn ich das Ganze nochmal machen würde, was würde ich anders machen? Was würde ich machen, wenn ich mehr Zeit hätte?
* 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