

Entwicklung eines interaktiven, story-generierenden Echtzeit Strategiespiels

Thema:

Entwicklung eines interaktiven, story-generierenden Echtzeit Strategiespiels

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Markus Führer

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Storytelling, Storygeneration, Games

angelegt:

2017-09-27

Beginn:

2017-09-21

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Storys nehmen in Spielen eine zentrale Rolle ein. Es gibt bereits einige Storygeneratoren (wie z.B. <https://www.plot-generator.org.uk/story/>), welche anhand von Vorgaben wie Name des Charakters, Ort der Handlung und eines Zieles eine Geschichte generieren. Diese kann dann als Grundlage beispielsweise eines Spiels dienen. Interessanter wäre es jedoch, wenn die eigentliche Story erst während des Spielens durch Nutzereingaben und Aktionen selbst generiert wird, so dass sich aus einem vorgegebenen Plot verschiedene Handlungsabläufe ergeben.

Zielsetzung der Arbeit

Ich möchte gerne eine interaktives Storytellingsystem entwickeln, bei dem die Story zwar durch einen groben Plot eingeschränkt ist und immer gleich startet, jedoch durch Nutzeraktionen und teils zufällige Computerhandlungen variabel ablaufen und enden kann. Zudem soll dieser Verlauf zeitgleich textlich generiert werden. Anschließend soll getestet werden, wie gut die generierten Geschichten den Spielverlauf widerspiegeln. Ebenso soll die interaktiv generierte Story bewertet werden. Des Weiteren soll von anderen Befragten getestet werden, ob erkannt wird, dass eine Geschichte vom

Computer generiert wurde. Das entwickelte System soll ein Einzelspieler-Echtzeit-Strategiespiel sein, welches auf einem bestehenden Spiel aufbaut. Dazu soll dieses Spiel um Truppen sowie um Interaktionen mit dem Computer ergänzt werden.

Konkrete Aufgaben

Erweiterung des bestehenden Spieles um Truppen und Interaktionen. Erweiterung des bestehenden Spieles um einen Storygenerator. Testen des Spieles und der entstandenden Storys.

Erwartete Vorkenntnisse

Game Engine, Programmierung

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
<https://wiki.mi.uni-r.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/entwicklung_eines_interaktiven_story-generierenden_echtzeit_strategiespiels

Last update: **01.10.2019 11:33**

