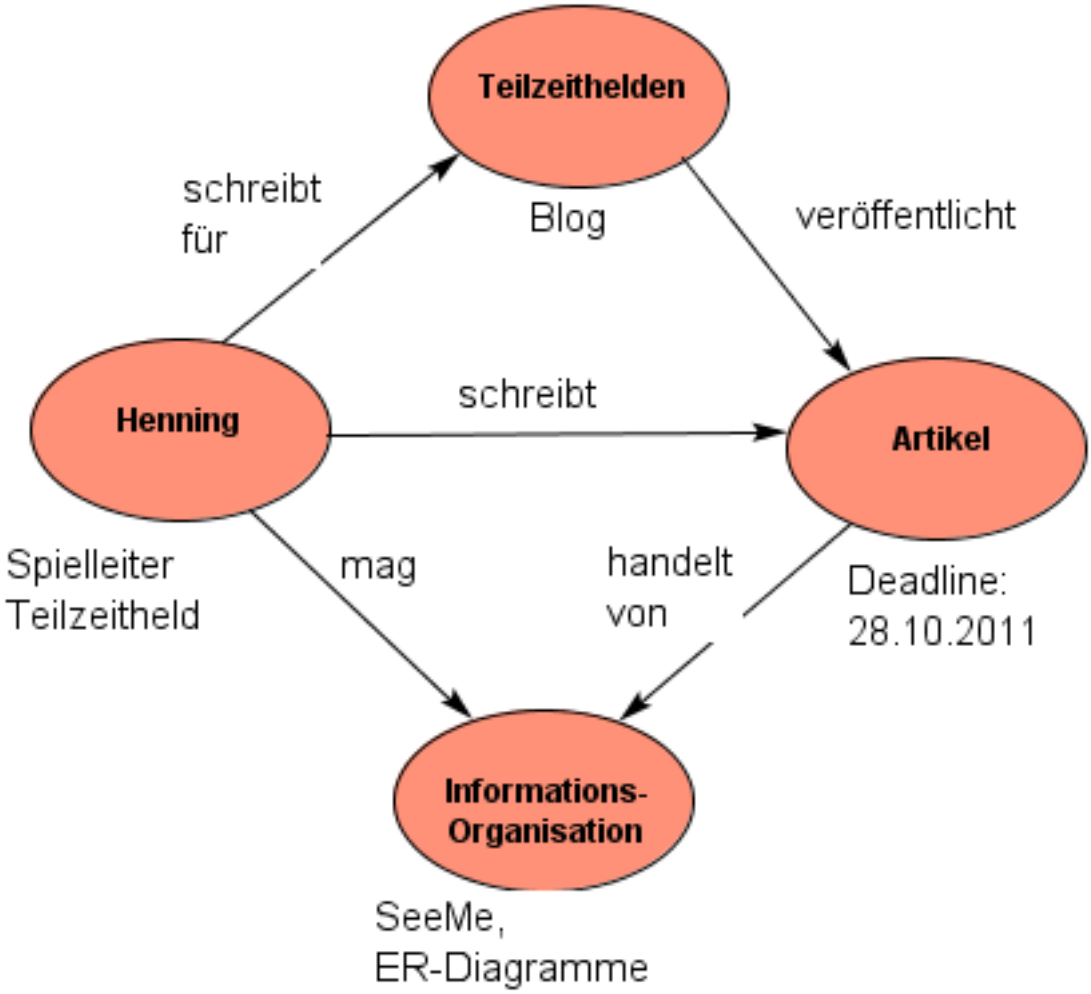


Alles Überschaubar!

Modifizierte Entity Relationship-Diagramme und Mindmaps als Hilfe zum Leiten und Improvisieren von Rollenspielabenteuern

Was Informationen angeht, sind Spielleiter wie Jongleure: Sie müssen nicht nur alle wichtigen Fakten zur aktuellen Szene kennen, sondern zusätzlich noch den weiteren Fortgang der Geschichte, die Motivationen aller NSC und weitere Details im Auge behalten, damit das Abenteuer konsistent bleibt. Diese Informationen müssen präsent sein – bei jeder Frage in den Aufzeichnungen zu wühlen ist für die Stimmung der Szene nicht zwingend förderlich. Dieser Artikel stellt eine Möglichkeit vor, wie man diese Informationsflut so aufbereiten kann, daß man jede Information schnell wiederfindet.

Das Problem analysiert

Egal, Du ein Kaufabenteuer leiten möchtest, ein eigenes Szenario vorbereitest oder aber improvisierst – das Problem ist immer das selbe: Die relevanten Informationen stehen als Fließtext oder Spiegelstrich-Liste zur Verfügung, oder im Falle des Improvisierens ungeordnet auf einem Zettel. Sie aufzuschreiben, war vergleichsweise einfach, aber sie wiederzufinden erfordert teilweise

das Überfliegen der gesamten Aufzeichnungen. In vielen Fällen müssen diese Informationen auch noch ergänzt werden.

Aus Informatiker-Sicht betrachtet besteht das Problem also darin, daß wir diese Daten so speichern, daß sie zwar effizient gespeichert werden können (einfach aufschreiben), aber eine zu hohe Zugriffszeit beim Lesen und Ändern haben. Da uns vor allem eine hohe Lesegeschwindigket interessiert, ist die logische Konsequenz: Wir müssen die Datenstruktur ändern.

Wie bräuchten wir die Informationen?

Um die Informationen anders zu strukturieren, müssen wir erst einmal kurz darüber nachdenken, wie wir die Informationen lesen werden. Genauer: Wir wir die Informationen im Idealfall gerne lesen würden.

In der Regel ist es so, daß entweder ein Spieler eine Frage zu einer Person oder einem Gegenstand stellt, die wir möglichst schnell beantworten müssen, oder aber wir wollen wissen, welche Auswirkungen eine bestimmte Vorgehensweise der Charaktere auf den weiteren Verlauf der Handlung haben wird.

Das bedeutet konkret: Wir müssten die Möglichkeit schaffen, gezielt nach Personen oder Gegenständen zu suchen, und dann alle relevanten Informationen auf einen Schlag erhalten.

Erster Ansatz: Informationen sortiert aufschreiben

Sortieren wir die Informationen also um. Wir schreiben uns beispielsweise die Namen der NSC auf und lassen unter jedem NSC Platz. Jetzt können wir dort alle Informationen zu diesem NSC sortiert eintragen. Und zwar alle:

Wenn der Gärtner plant, den LIebhaber umzubringen, steht also beim Gärtner: „Möchte den Liebhaber umbringen“. Beim Liebhaber steht „Gärtner will ihn umbringen.“

Wenn Mister Schmidt einen Koffer haben will, steht bei Schmidt: „Will den Koffer“, während beim Koffer steht „Mister Schmidt möchte den Koffer haben“.

Analyse des ersten Ansatzes:

Dieser Ansatz ist noch recht konventionell, und höchstwahrscheinlich wirst du es bereits genau so machen. Wir haben die Informationen jetzt so aufbereitet, daß wir im Ernstfall nur einen Eintrag lesen müssen, um Fragen zu beantworten.

Dadurch haben wir die Lesegeschwindigkeit schon einmal enorm erhört. Die „Speichergeschwindigkeit“ allerdings ist in den Keller gegangen: Wir müssen die Informationen erst mühsam aufbereiten und in die entsprechende Form bringen, ehe wir diesen Ansatz nutzen können. Die Auffinde-Geschwindigkeit ist etwas gestiegen, lässt sich aber noch verbessern:

Die Verbesserung: Karteikarten

Die einfachste Verbesserung dieses Ansatzes ist, die Informationen nicht auf einen Zettel, sondern auf Karteikarten zu schreiben. Jetzt können wir die Karten alphabetisch sortieren und damit die Auffinde-Geschwindigkeit erhöhen.

Das Problem mit dieser Methode

Dummerweise ist die Schreibgeschwindigkeit jetzt noch weiter gesunken. Diese Methode eignet sich jetzt definitiv nicht mehr zum schnellen Aufschreiben oder Ändern von Informationen bei der Improvisation.

Noch schlimmer ist es, wenn die Änderungen sich auf Beziehungen zwischen Personen und/oder Objekten beziehen: Dann muss die Information gleich an mindestens zwei Stellen geändert werdenm was zuviel Aufwand ist für das schnelle Aufschreiben.

Daß Karteikarten auf Dauer nicht gerade preisgünstig sind, sei nur am Rande erwähnt.

Ein anderer Ansatz muß her!

Idee: Der einfachste Weg, Beziehungen zwischen Personen und Objekten darzustellen, besteht darin, sie einfach miteinander zu verbinden.

Das klingt einleuchtend, doch was heißt das in der Praxis? Schauen wir uns einmal unser herkömmliches Modell an. Ich nehme als Basis jetzt mal einen Standard-Plot für Shadowrun-Einsteiger, dieses Modell ist aber natürlich auch für jedes andere Szenario nutzbar.

Unser Standard-Plot sieht derzeit so aus: Herr Schmidt heuert die Runner (die Charaktere) an, um ihm einen Koffer zu besorgen.

Diese Informationen, eingetragen in unsere Karteikarten, würden so aussehen:

Herr Schmidt	**Runner**	**Koffer**
Will den Koffer	werden von Schmidt angeheuert	Schmidt will ihn
Heuert die Runner an	sollen den Koffer holen	Runner holen ihn

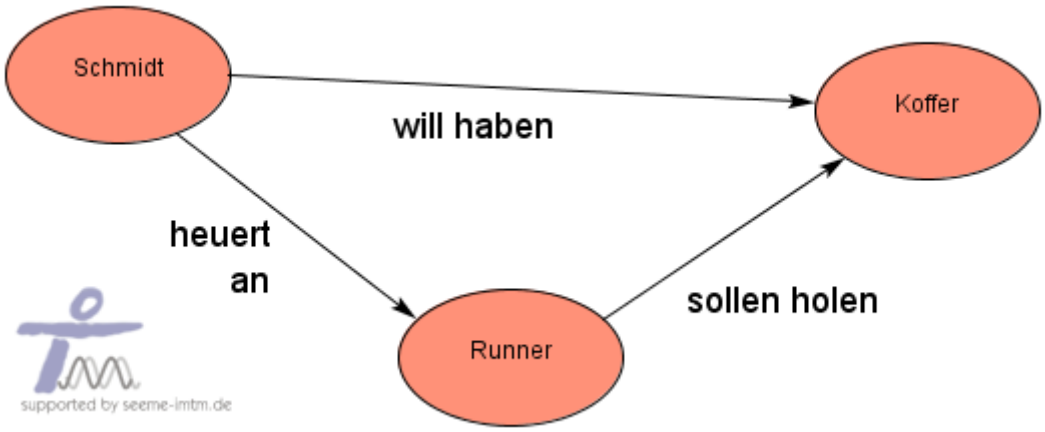
Hier werden ein paar Verbindungen schon sichtbar. Formatieren wir das mal etwas um:

Herr Schmidt	**Runner**	**Koffer**
Will den Koffer		Schmidt will ihn
Heuert die Runner an	werden von Schmidt angeheuert	
	sollen den Koffer holen	Runner holen ihn

Hier sind jetzt ganz klar drei Beziehungen sichtbar. Der Trick liegt im nächsten Schritt: Wir *visualisieren* diese Beziehungen. Die Ideale Visualisierung schlägt drei Fliegen mit einer Klappe:

- Wir sehen auf einen Blick, wie Personen und Dinge zusammengehören
- Wir brauchen weniger Worte / Buchstaben pro Information
  (Wir können die Information schneller lesen und aufschreiben)
- Wir brauchen nur noch EINE Information pro Beziehung
  (Weniger Redundanz = noch schneller lesen / aufschreiben und weniger Fehler!)

Wie sieht diese ideale Visualisierung aus? So:



Huch? Was ist jetzt passiert? Hier stehen plötzlich nur noch drei Namen und drei beschriftete Pfeile,

und der Informationsgehalt ist genau der gleiche wie bei der Tabelle oben!

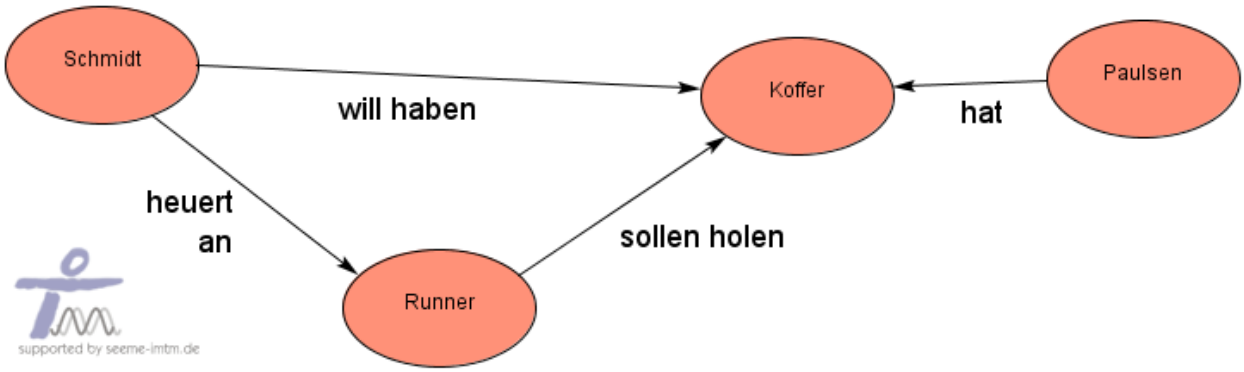
Dröseln wir das mal auf: Ich habe die wichtigen Dinge (Personen / Gegenstände) als Entitäten auf dem Blatt verteilt, und dann die Beziehungen zwischen ihnen als Pfeile dargestellt. Durch die hohe Informationsdichte können wir viele Informationen (Ziel: ALLE Informationen) auf einer Seite darstellen.

Dadurch erhöht sich die Auffindegeschwindigkeit ein wenig. Leider erhöht sie sich nur ein wenig, da man immer noch die richtige Entität finden muß. Wenn man aber einmal weiß, wo ungefähr auf dem Blatt Herr Schmidt steht, guckt man bei der nächsten Frage gleich in die richtige Richtung.

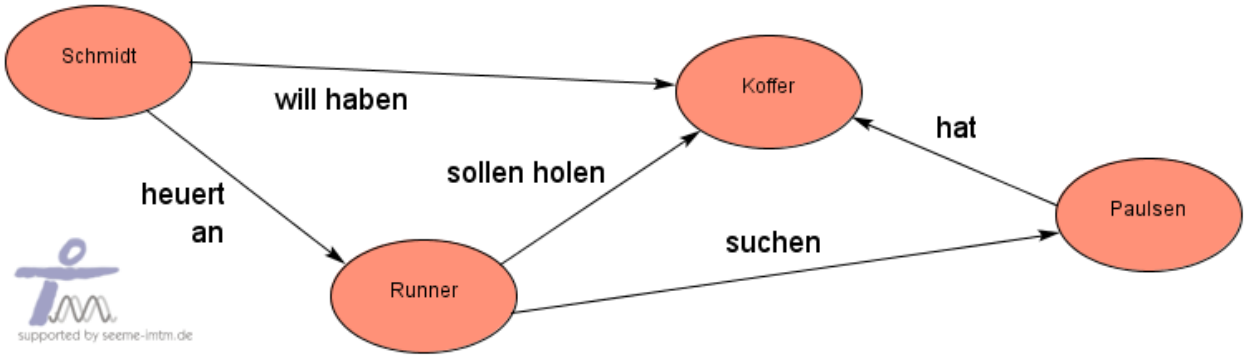
Die Lesegeschwindigkeit erhöht sich enorm, da die Anzahl der Zeichen drastisch reduziert wurde. Stattdessen finden wir einen einfachen Lesefluß vor, der alle Fragen schnell beantworten kann.

Wer heuert die Runner an? → Schmidt. Warum? → Schmidt will Koffer. Und so weiter. Der Kette können wir schnell folgen und springen dabei lustig durch das Diagramm.

Kümmern wir uns nun um die Änderungsgeschwindigkeit. Erste Frage der Runner ist: „Wer hat den Koffer eigentlich gerade?“. Deine Antwort: „Den hat ein gewisser Herr … Paulsen.“ So, jetzt stehen plötzlich Informationen im Raum: Paulsen hat den Koffer. Was also tun? Genau, das:



Die Information wurde schnell und einfach in das Diagramm eingefügt und ist trotzdem mit allen relevanten Dingen verknüpft. Bei genauerer Betrachtung können wir gleich noch eine weitere Information einbauen, die den Plot beschreibt: Die Runner suchen natürlich nach Paulsen.

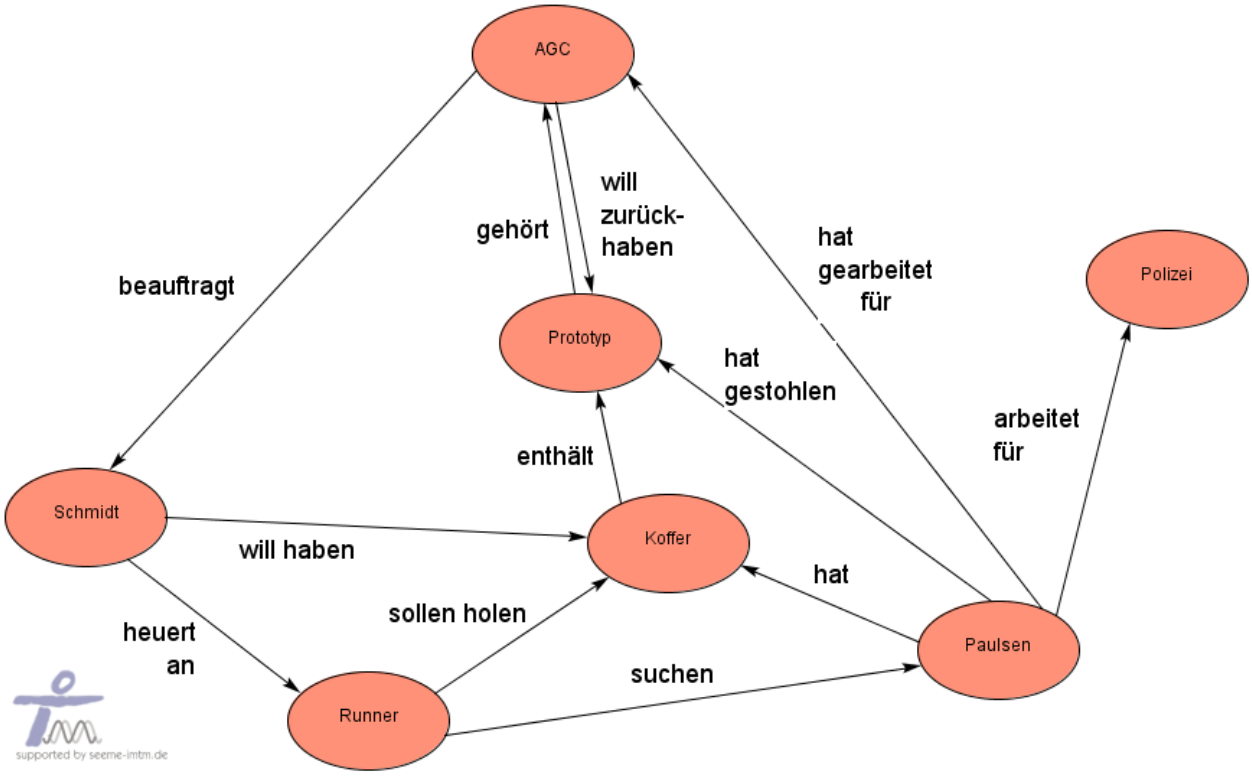


Spinnen wir das mal ein wenig weiter:

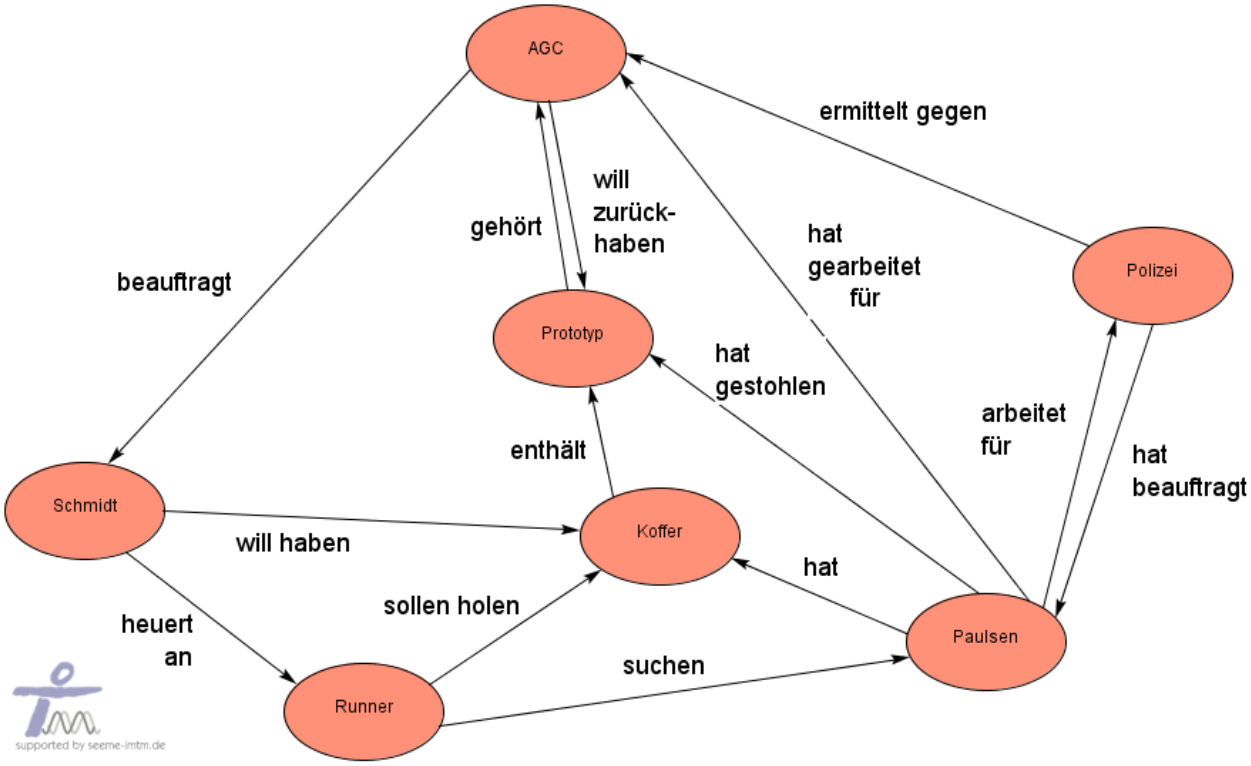
- Was ist in dem Koffer? → Ein Prototyp eines Designervirus, der bei der AG-Chemie entwickelt wurde
- Warum hat Paulsen den Koffer? → Er hat ihn von der AGC gestohlen
- Wie kam Paulsen an den Koffer? → Er hat für die AGC gearbeitet

- Warum will Schmidt den Koffer? → Er arbeitet im Nahmen der AGC
- Warum hat die AGC Schmidt angeheuert? → Sie will den Prototypen zurück
- Für wen arbeitet Paulsen (Das dürfen die Runner gerne selbst rausfinden!) → für die Polizei

Du siehst: Hier entsteht gerade ein Szenario, daß selbst bei genauerem Nachfragen noch Sinn macht. Da wir die Antworten laufend ins Diagramm geschrieben haben, sieht das Diagramm jetzt so aus:



Und durch einfaches Betrachten „sieht“ man schon zwei Informationen, die quasi „offensichtlich“ sind, ohne schon eingezeichnet zu sein:



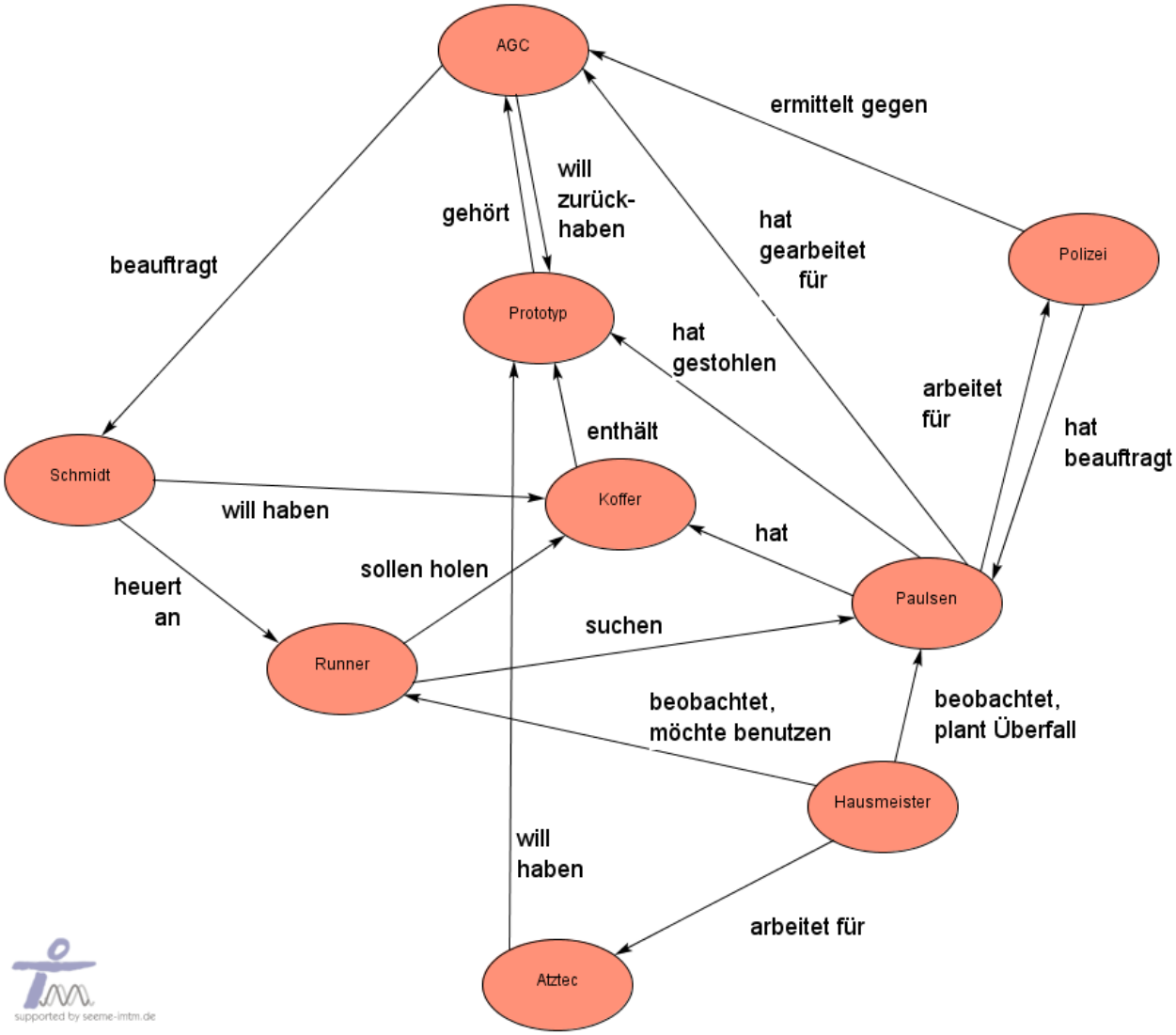
Wow. Jetzt haben wir uns mit ein paar Kreisen, Strichen und Buchstaben einen kompletten und in sich konsistenten Shadowrun-Plot gebaut, bei dem wir jederzeit schnell Fragen beantworten und Informationen wiederfinden können. Sollten die Runner beispielsweise auf die Idee kommen, mit Paulsen zu sprechen, um herauszufinden, wie er an den Koffer gekommen ist, weißt Du als Spielleiter mit einem schnellen Blick, daß Paulsen der Gute ist und evtl. versuchen könnte, die Runner umzudrehen, damit auch sie für die Polizei arbeiten – schließlich haben sie mit dem Schmidt einen möglichen Ansatzpunkt, um die Hintermänner hinter dem illegalen Designervirus ausfindig zu machen.

Das wichtigste ist, daß uns dieser Plot schnell von der Hand gegangen ist. Wenn ich anfange, einen Plot zu zeichnen, dann entwickele ich den in einem „Flow“ weiter, bis ich ca. 10 Entitäten auf dem Papier habe, baue noch ein paar Verwickungen ein und überlege mir Namen. Das geht „Live vor Ort“, beispielsweise beim spontanen und improvisierten Leiten auf Cons. Meiner Erfarhung nach habe ich auf diese Weite schneller Plots ausgearbeitet als die Spieler Charaktere aus ihrer Mappe wählen können.

Ständig erweiterbar

Wenn Du zwischen den Entitäten anfangs genügend Platz lässt, kannst Du den Plot später ständig erweitern. Bei improvisierten Plots ist das ein Muss, aber auch bei gekauften Abenteuern kann es Sinn machen, hier und da Informationen zu ergänzen. Beispielsweise haben Spieler die seltsame Fähigkeit, das Wesentliche zu übersehen und sich mit eigentlichen Nebensächlichkeiten endlos aufzuhalten.

Wenn Du also als „Statisten“ den Hausmeister von Paulsens Haus ins Spiel bringst, der sie reinlässt, weil Paulsens Klingel kaputt ist … und die Spieler jetzt partout der Meinung sind, er habe was mit der Sache zu tun – nichts einfacher als das: Tu ihnen einfach den Gefallen:



Das waren jetzt zwei Entitäten, vier Linien und zehn Worte. Und schon haben wir einen Plot-Twist. Tja, hätten sie mal lieber nicht so lange auf dem Hausmeister rumgehackt, bis er wichtig wurde ;-)

Diese Art des Plotaufbaus beim Improvisieren hat einen enormen Vorteil für die Geschichte: Sie gibt den Spielern die Bestätigung, den richtigen Riecher gehabt zu haben, und gibt ihnen damit ein Erfolgserlebnis, während sie gleichzeitig Deinen Plot interessanter macht. Davon haben also beide etwas.

Und nur um es gesagt zu haben: Wenn die Spieler eine Vermutung aufstellen, wer der Böse sein könnte, dann kannst Du ihnen diesen Gefallen tun – oder aber das genaue Gegenteil benutzen, um einen Twist in den Plot zu bekommen, mit dem die Spieler offensichtlich am wenigsten gerechnet haben. Auch das macht Abenteuer spannend. Das Diagramm hilft in beiden Fällen, die Geschichte konsistent zu halten und auf die Frage „Und warum soll er das tun“ eine passende Antwort zum Herausfinden bereitzuhalten.

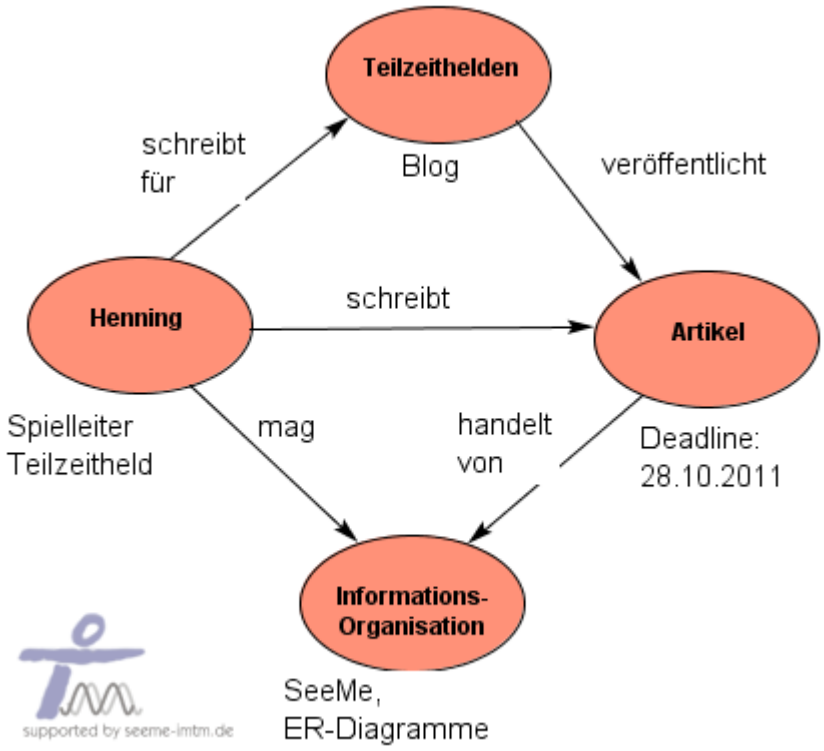
Haben die Karteikarten ausgedient?

Kurz und Knapp: Nein, haben sie nicht. Es müssen keine Karteikarten mehr sein, aber natürlich fehlen in dem Diagramm alle Informationen, die eine Eintität alleine betreffen, beispielsweise die Personenbeschreibung.

Die Beschreibung ist nur einmal nötig, nicht dauernd, deshalb kann man sie auf ein zweites Blatt oder eine Karteikarte auslagern. Alle wichtigen und Relevanten Informationen zu Entitäten,

beispielsweise die Größe einer Person, wenn ein Einbrecher von ca. 1,80m Größe gesucht wird, sollten allerdings weiterhin im Diagramm stehen.

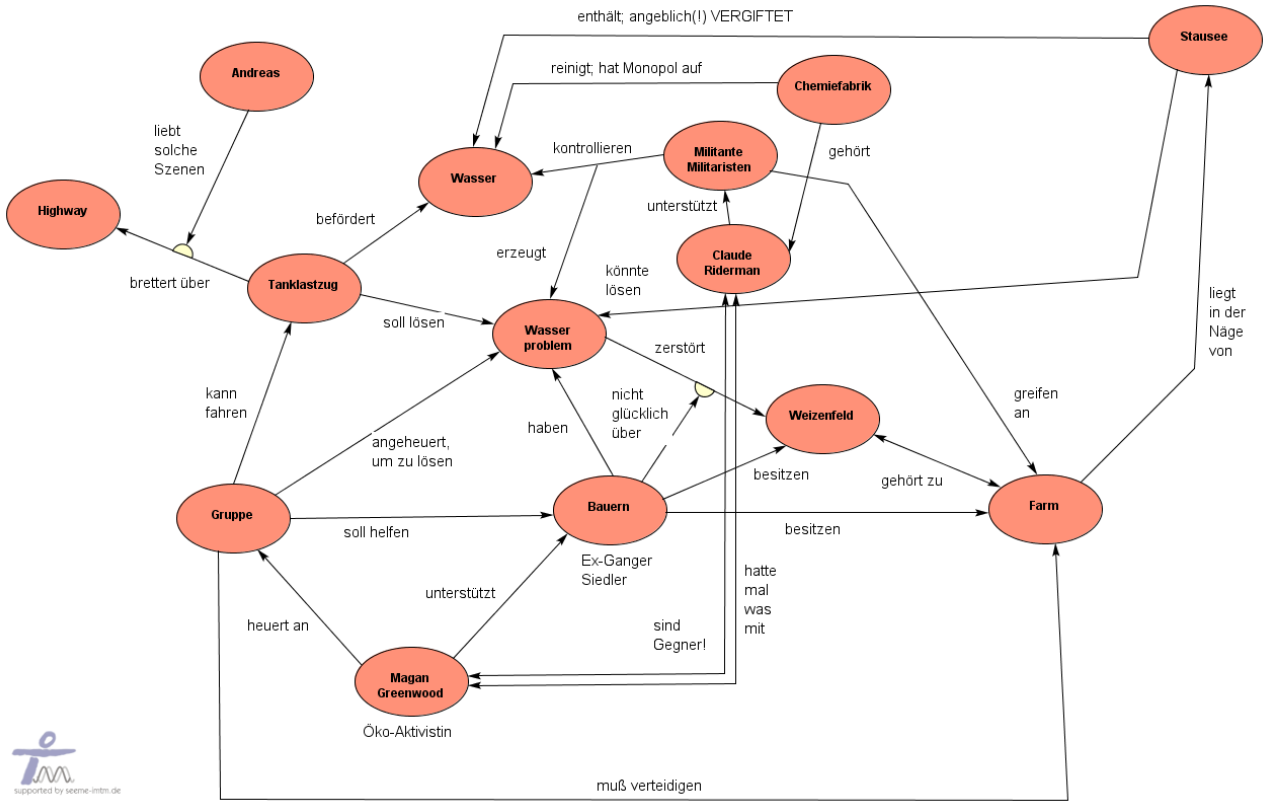
Diese Informationen kannst Du, wenn Du genug Platz gelassen hast, mit in den Kreis der Entität notieren, oder direkt unterhalb. Hauptsache, sie stehen direkt bei der entsprechenden Entität:



Dinge, die mehr als eine Person betreffen, sollten als eigene Entität im Diagramm auftauchen. Beispielsweise könnte ein Verbindungsring, den zwei NSC tragen, als Entität auftauchen, die mit beiden NSC verknüpft ist.

Noch ein Beispiel zum Schluß:

Als zweites Beispiel zum Schluß habe ich einfach mal den Spontan-Plot aus Andreas' Artikel in ein Diagramm gefasst:



Beachte den kleinen Kniff, beispielsweise die Information darzustellen, daß die Bauern nicht glücklich darüber sind, daß das Wasserproblem ihr Weizenfeld zerstört.

Fazit und Ausblick

Die hier vorgestellte graphische Methode zur Aufbereitung von Informationen erlaubt schnellen Zugriff auf die Information und schnelles Anlegen neuer Informationen. Sie ist damit, mit etwas Übung, perfekt geeignet, um beim Leiten, ob improvisiert oder nach Vorlage, den kompletten Plot im Auge zu behalten und die Übersicht auch bei kniffeligen Fragen nicht zu verlieren.

Sie ersetzt die handschriftlichen Notizen nicht komplett, sondern nur den für den eigentlichen Plot relevanten Teil der Informationen. Informationen wie Charakterbeschreibungen oder nur bei näherer Untersuchung gefundene Eigenschaften werden weiterhin „normal“ notiert, ob auf einem Zettel oder auf geordneten Karteikarten.

Ich würde gerne wissen, was Ihr von der Methode haltet. Wendet Ihr sie vielleicht schon längst an? Wenn ja, welche Erfahrungen habt Ihr damit gemacht?

Oder habt Ihr vielleicht sogar ein anderes System, welches ebenfalls großartig geeignet ist, die Informationen abzubilden? Dann erzählt es mir!

Technische Informationen und Quellen

Ich habe in dieser Methode mehrere Ideen aus der Informatik übernommen und auf die Bedürfnisse des Spielleitens angepasst. Die verwendeten Quellen sind:

- SeeMe – semistrukturierte soziotechnische Modellierungsmethode
  Der erste Kontakt mit SeeMe und dem dazugehörigen Editor-Projekt entstand an der Universität Dortmund. SeeMe wurde entwickelt unter anderem von Thomas Herrmann, und wurde studienseitig primär eingesetzt, um Abläufe in der realen Welt, sei es mit oder ohne

Computer, grafisch darzustellen.
Seit ich die Methode kenne, habe ich sie, stark vereinfacht, auch für die Planung von Rollenspielen eingesetzt.
Alle Bilder in diesem Artikel sind mit dem SeeMe-Editor gesetzt worden (Auch, wenn ich das eine oder andere Symbol für meine Zwecke zweckentfremdet habe)
Den SeeMe-Editor findet Ihr hier: http://www.imtm-iaw.rub.de/projekte/seeme/download/
Wer sich für SeeMe interessiert, findet hier eine Kurzeinführung: http://www.imtm-iaw.rub.de/imperia/md/content/seeme/seeme_in_a_nutshell.pdf

- Entity Relationship-Diagramme
  Diese sind mir während meines Informatik-Studiums begegnet und haben die Idee, SeeMe leicht abgewandelt für die Informationsaufbereitung zu benutzen, endgültig gefestigt. Sie sind, einfach gesprochen, weniger speziell als SeeMe und können dadurch für fast alles angewendet werden. Leider sind sie auch viel theoretischer als SeeMe, so daß ich im Endeffekt bei der Mischung gelandet bin.

- Seminar auf dem RatCon 2009
  Das Seminar hat mir gezeigt, daß ich nicht der einzige bin, der so arbeitet, und noch einige Anregungen zu Detailverbesserungen gegeben.
  Ich weiß leider nicht mehr, wer das Seminar gehalten hat – wenn mir jemand den Namen sagen kann, füge ich ihn hier gerne ein.