

## Storybook Handbuch v0.2

Deckt Storybook 3.1 ab



Die aktuelle Version ist auf der Homepage verfügbar:

[www.novelist.ch](http://www.novelist.ch)

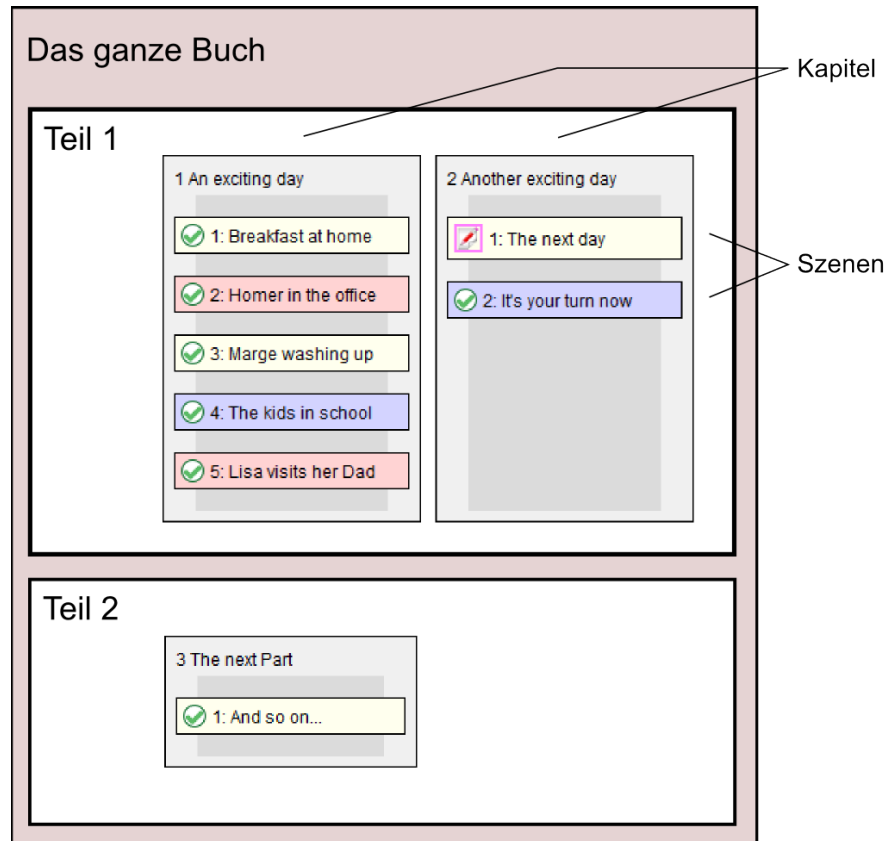
© 2011 by Intertec. All rights reserved.

## Inhaltsverzeichnis

Szenen, Kapitel und Teile.....	2
Übungen.....	3
Teil 1: Eine neue Datei erstellen.....	3
Teil 2: Figuren.....	4
Teil 3: Schauplätze.....	6
Teil 4: Die erste Szene.....	7
Teil 5: Handlungsstränge.....	10
Teil 6: Kapitel.....	13
Tags und Gegenständen.....	16
Teil 1: Gegenstände.....	16
Für was können Tags und Gegenstände verwendet werden?.....	16
Was ist der Unterschied zwischen Tags und Gegenstände?.....	16
Gegenstände erstellen.....	16
Gegenstandzuweisungen.....	17
Wo sind die Grenzen von Gegenständen und Tags?.....	18
Teil 2: Tags.....	19
Tags erstellen.....	19
Tag-Zuweisungen erstellen.....	19
Warum die Unterscheidung zwischen Tags und Gegenständen?.....	19
Beziehungen abbilden mit Tags.....	19
Tags verwenden um Schauplätze genauer zu bestimmen.....	21
Tags verwenden um Ereignisse zu verfolgen.....	22
Tipps und Tricks.....	23
Hotkeys.....	24

## Szenen, Kapitel und Teile

In Sinne von Storybook existiert ein Buch aus einem oder mehreren Kapitel in einem oder mehreren Teilen, und jedem Kapitel sind eine oder mehrere Szenen zugeordnet:



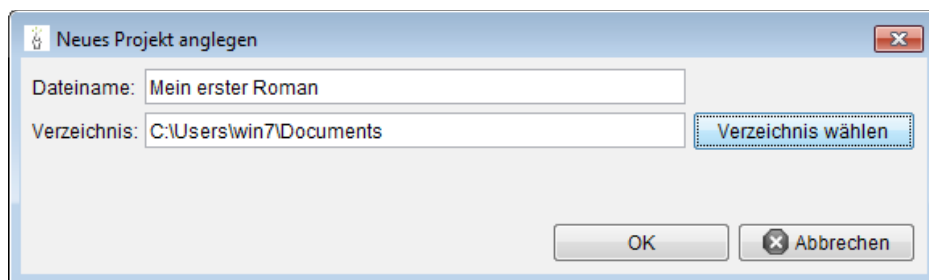
- Die beste Ansicht, um einen Überblick über die Kapitel und Szenen zu erhalten, ist "Kapitel und Szenen verwalten".
- Eine Szene kann - muss aber nicht - einem Kapitel zugeordnet sein. Wenn eine Szene nicht einem Kapitel zugeordnet ist, ist sie noch nicht Teil des Buchs, d.h. die Szene wird nicht in der Buchansicht angezeigt und nicht exportiert oder gedruckt.
- Wenn eine neue Szene über das Menü erstellt wird, dann ist neue Szene keinem Kapitel zugeordnet (außer es wird ein Kapitel explizit gesetzt).
- Wenn eine neue Szene über das Kontextmenü eines bestehenden Kapitels erstellt wird, dann wird die neue Szene dem gleichen Kapitel zugeordnet.
- Wenn eine neue Szene über den Button "neu" einer bestehenden Szene erstellt wird, dann wird die neue Szene dem gleichen Kapitel zugeordnet.
- Wenn alle Szenen, die zu einem Kapitel gehörten, erstellt sind:
  1. Zur Ansicht "Kapitel und Szenen verwalten" wechseln.
  2. Ein neues Kapitel erstellen (Rechts-Klick auf den Hintergrund, dann "Neues Kapitel" wählen) oder gleich mehrere Kapitel auf einmal erstellen (Rechts-Klick auf den Hintergrund, dann "Mehrere Kapitel anlegen" wählen).
  3. Die neuen Szenen aus der Box "Nicht zugeordnete Szenen" in das soeben erstellte Kapitel ziehen.
  4. Wenn die Reihenfolge der Szenen geändert werden soll, einfach eine Szene innerhalb eines Kapitels herum schieben.

# Übungen

## Teil 1: Eine neue Datei erstellen

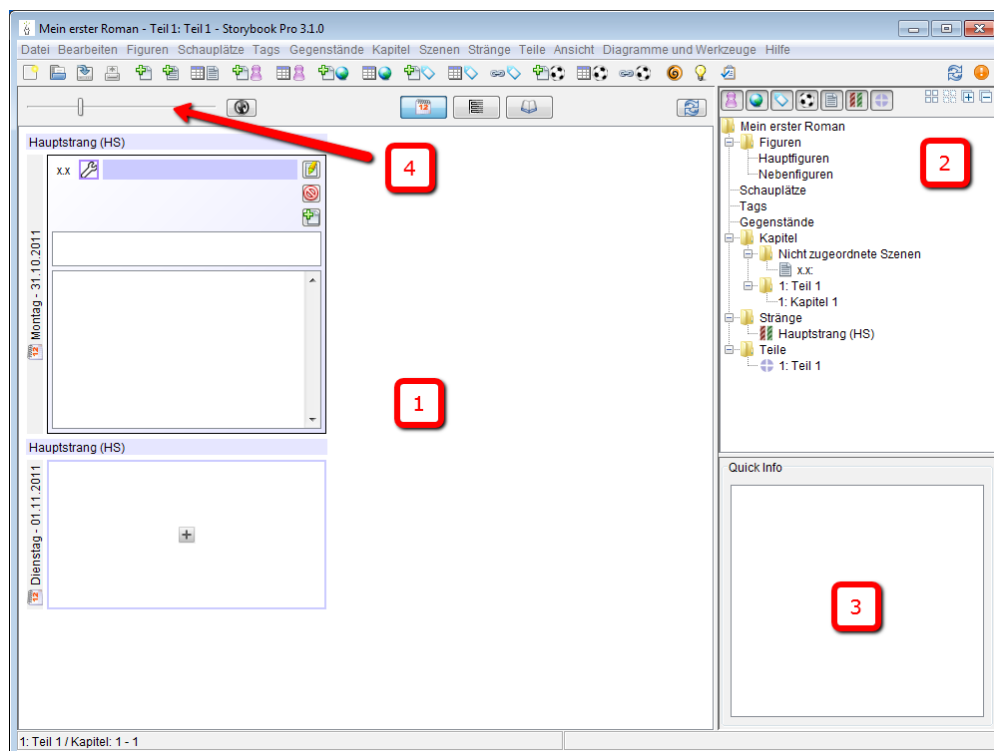
Nach dem Start muss als erstes eine neue Datei erstellt werden. Dazu "Neu..." aus dem Menu "Datei" wählen. Ein Dialog fragt nach einem Projektnamen und einem Verzeichnis.

- Geben Sie einen Namen ein. In dieser Übung wird "Mein erster Roman" verwendet.
- Wählen Sie das Verzeichnis, in dem die neue Datei gespeichert werden soll. "Eigene Dokumente" ist für den Anfang ein guter Ort.



- Wenn Sie nicht mit einem leeren Projekt starten möchten, wählen Sie "Demo Datei erstellen" aus dem Menu "Datei". Wählen Sie ebenfalls einen Namen und ein Verzeichnis. Anschliessend wird eine Demo-Datei erstellt, die bereits einige Figuren, Schauplätze, Tags, Gegenstände und Szenen beinhaltet.
- Anmerkung zum Projektnamen: **Keine Spezialzeichen verwenden wie / \ ? \* : und andere.** Weitere Informationen unter [Problematische und unzulässige Zeichen oder Namen](#).

So sieht Storybook aus, nachdem eine neue Datei erstellt worden ist:



[1] Dieser Bereich wird "chronologische Ansicht" genannt. Diese Ansicht zeigt alle Szenen in chronologischer Reihenfolge. Weil noch keine Szenen erstellt worden sind, ist dieser Bereich fast leer.

[2] Der Objektbaum zeigt alle Objekte (Figuren, Schauplätze, Gegenstände, Tags, Kapitel, Szenen etc.) in einer hierarchischen Darstellung.

[3] Im Bereich "Quick Info" werden alle Informationen über das selektierte Objekt angezeigt. Da noch kein Objekt erstellt worden ist, ist dieser Bereich im Moment leer.

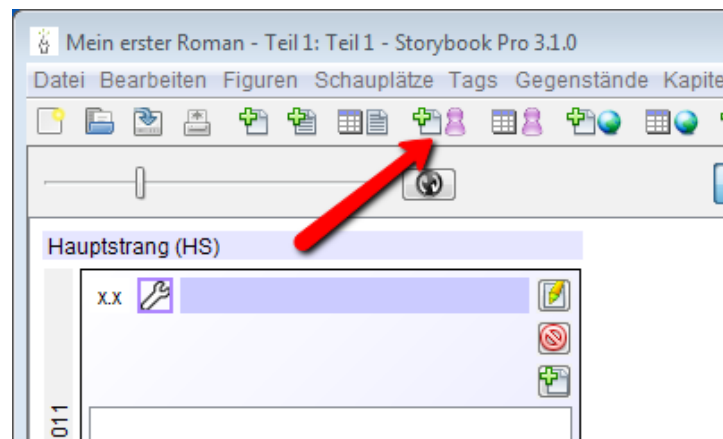
[4] Mit dem Zoom-Schieber unten im Fenster kann die Ansicht vergrößert oder verkleinert werden, bis sie perfekt auf den Bildschirm passt. Falls ein grösserer Zoom-Bereich erforderlich ist, kann in den Einstellungen ein höherer Skalierungsfaktor eingestellt werden.

## Teil 2: Figuren

Figuren und Schauplätze sind essenzielle Teile jeder Geschichte. In dieser Übung werden folgende Figuren verwendet::

- Hauptfiguren
  - Selina Müller
  - Max Weber
  - Laura Fuchs (Kommissarin)
- Nebenfiguren
  - Der "Killer"

Figuren sind in zwei Gruppen unterteilt: Hauptfiguren und Nebenfiguren. Wenn bei einer Figur noch nicht klar ist, ob sie eine Haupt- oder Nebenfigur wird, einfach "Hauptfigur" wählen. Das kann später jederzeit geändert werden.



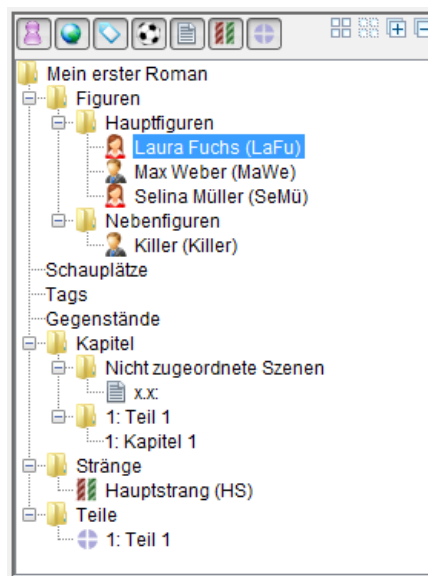
- Den Button "Neue Figur" in der Werkzeugleiste drücken.  
Tipp: Wenn der Maus-Cursor über einem Button platziert wird, wird eine Kurzhilfe („Tool Tip“) angezeigt.
- Mit dem Button rechts von "Neue Figur" wird der Dialog zum Verwalten der Figuren geöffnet.
- Alle Werkzeuge können auch über das Menü aufgerufen werden.

Im neu geöffneten Dialog werden die Daten der Figur eingegeben:

- Ein grün hinterlegtes Feld bedeutet, die Eingabe ist gültig.
- Ein rot hinterlegtes Feld bedeutet, die Eingabe ist ungültig. Wenn zum Beispiel ein zwingendes Feld (gekennzeichnet mit \*) leer gelassen wird, oder wenn bei einem Datum etwas anderes eingegeben wird, dann wird das entsprechende Feld rot hinterlegt. Zudem wird eine Warnung unten im Dialog angezeigt.
- Die Abkürzung wird automatisch eingefüllt, kann aber mit einer eigenen Abkürzung überschrieben werden.
- Wechseln Sie zum Tab "Beschreibung" oder "Notizen" um zusätzliche Informationen über eine Figur zu erfassen. Der Tab "Beschreibung" ist für eine Figurenbeschreibung gedacht. Die Notizen sind dazu da, um Gedanken über die Figur festzuhalten.

Auf die gleiche Art können die anderen Figuren erstellt werden. Bei der Figur „Killer“ wird die Kategorie „Nebenfigur“ gewählt. Der Killer hat keinen Eigennamen, es wird nur der Übernamen (oder Nickname) verwendet. Die Nachname kann bei dieser Figur einfach leer gelassen werden.

Der Objektbaum sieht nun so aus:



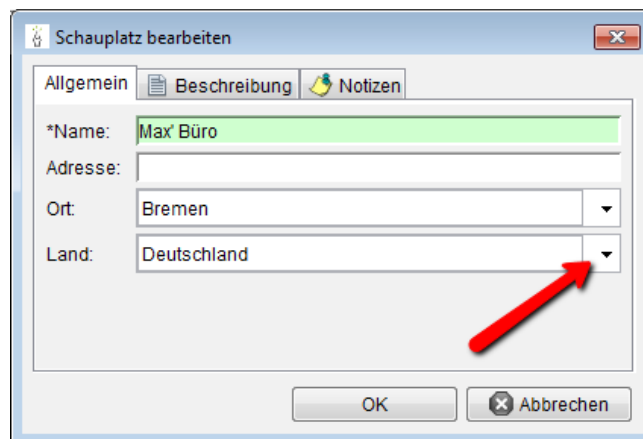
- Auf eine Figur klicken, um die Informationen im Fenster „Quick Info“ anzuzeigen.
- Ein Rechts-Klick auf eine Figur öffnet das Kontextmenü. Auf diese Weise kann eine Figur bearbeitet werden, oder es können neue Figuren erstellt werden.

## Teil 3: Schauplätze

Figuren und Schauplätze sind essenzielle Teile jeder Geschichte. In diesen Übungen werden folgende Schauplätze verwendet:

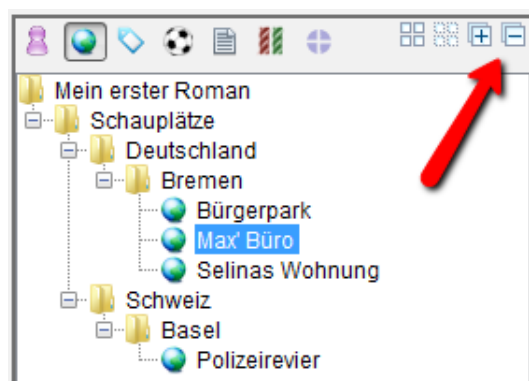
- Schauplätze
  - Selinas Wohnung (Bremen, Deutschland)
  - Max' Büro (Bremen, Deutschland)
  - Bürgerpark (Bremen, Deutschland)
  - Polizeirevier (Basel, Schweiz)

Wählen Sie „Neuer Schauplatz...“ aus dem Menü „Schauplätze“ um einen neuen Schauplatz zu erstellen.



- Gleiche Orte oder Länder müssen nicht zweimal eingegeben werden. Einfach auf den Pfeil klicken und aus der Liste der bereits erfassten Orte bzw. Länder auswählen.
- Noch schneller: Auf den Ort oder das Land im Objektbaum klicken, dann rechts-klicken und „Neuer Schauplatz“ wählen. Der Ort und das Land werden bereits ausgefüllt.

Der Objektbaum für Schauplätze sieht nun so aus:



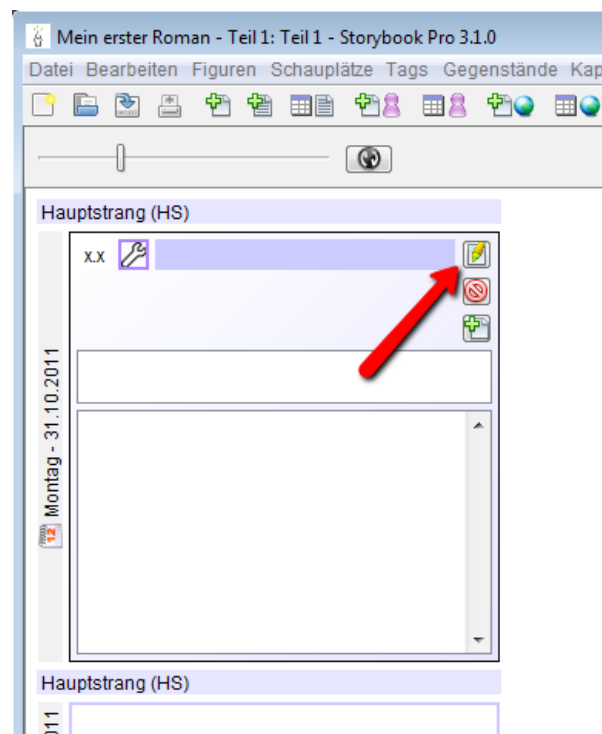
- Mit dem „+“ Button kann der ganze Baum aufgeklappt werden, d.h. alle Objekte werden angezeigt.
- Mit dem „-“ Button kann der ganze Baum zugeklappt werden, d.h. alle Objekte werden versteckt.
- Auf ein Icon oberhalb des Baums klicken, um nur die Figuren oder die Schauplätze anzuzeigen.
- Ein Rechts-Klick auf ein Icon zeigt die Kategorie zusätzlich an. Ein weiterer Rechts-Klick versteckt die Kategorie wieder.

## Teil 4: Die erste Szene

Zwei strukturelle Dinge sind wichtig, wenn man einen Roman schreibt: Kapitel und Szenen. Ein Kapitel hat mindestens eine Szene zugeordnet, kann aber auch 2 oder mehr Szenen zugeordnet haben, je nach Schreibstil. Unsere Kurzgeschichte hat bis jetzt noch keine Kapitel oder Szenen. Wir erstellen nun die erste Szene.

Vielleicht fragen Sie sich, warum wir mit Szenen anfangen und nicht mit Kapiteln. Wenn man eine Geschichte anfängt zu schreiben, weiss man wahrscheinlich noch nicht, welche Szenen welchem Kapitel zugeordnet sein werden. Da Szenen sehr einfach per Drag-n-Drop Kapiteln zugeordnet werden können, kann das später erledigt werden.

Als das Projekt erstellt wurde, ist bereits die erste Szene erstellt worden. Klicken Sie auf die Button „Bearbeiten“ um diese Szene zu bearbeiten:

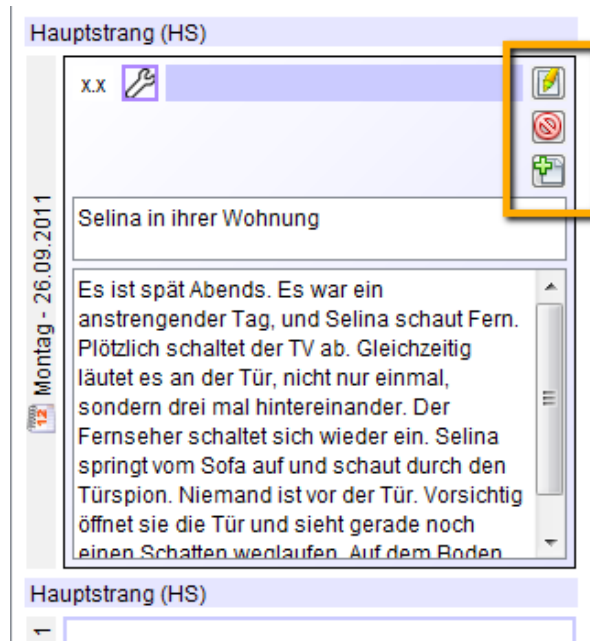


- Diese Szene befindet sich im Handlungsstrang „Hauptstrang“. Jede Szene ist einem Handlungsstrang zugeteilt. Solche Handlungsstränge können sein:
  - „Die Guten“ und „Die Schlechten“.
  - Der Name des Protagonisten, z.Bsp. der Name des Helden „Superman“.
  - Der Name eines Schauplatzes, z.Bsp. „Ereignisse in Afrika“ und „Ereignisse in Europa“.
  - Alles sonst, dass in der Geschichte zusammengehört.
- Es ist eine gute Idee, einen Strang für „alles andere“ zu haben. Diesem Strang können Szenen zugeordnet werden, die sonst nirgends hin passen.

Oft beginnen Geschichten mit einem Mysterium, einem Rätsel, dass die Aufmerksamkeit des Lesers auf sich zieht. Unsere erste Szene spielt sich in Selinas Wohnung ab:

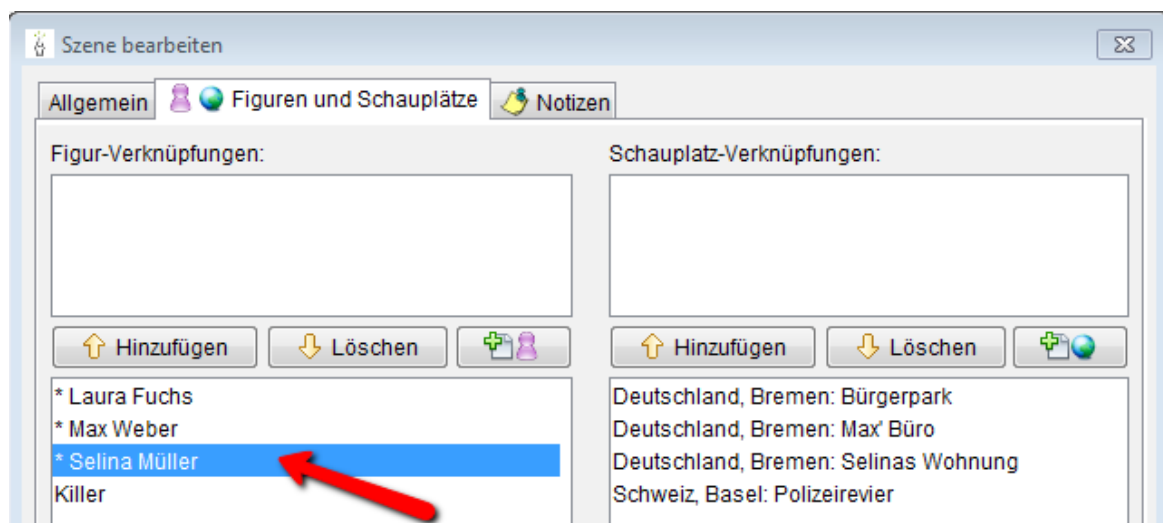
*Es ist spät Abends. Es war ein anstrengender Tag, und Selina schaut Fern. Plötzlich schaltet der TV ab. Gleichzeitig läutet es an der Tür, nicht nur einmal, sondern drei mal hintereinander. Der Fernseher schaltet sich wieder ein. Selina springt vom Sofa auf und schaut durch den Türspion. Niemand ist vor der Tür. Vorsichtig öffnet sie die Tür und sieht gerade noch einen Schatten weglaufen. Auf dem Boden liegt ein schwarzer Briefumschlag.*

Klicken Sie auf den Button, der oben gezeigt wurde, und geben Sie den Titel „*Selina in ihrer Wohnung*“ und den Text ein. Öffnen Sie den Kalender (auf das kleine Kalender neben dem Datumsfeld klicken) und wählen Sie das Datum: 26.09.2011. Auf „OK“ klicken um den Dialog zu schliessen.



- Die neue Szene wird nun angezeigt. Links wird das gewählte Datum angezeigt. Jede Szene in dieser „Datums-Reihe“ ist dem gleichen Datum zugeordnet.
- Storybook zeigt nun automatisch eine zweite Reihe mit dem nächsten Datum an („morgen“). Um eine neue Szene zu erstellen, die am nächsten Tag passiert, einfach auf den „+“ Button in dieser Reihe klicken.
- Um eine Szene zu bearbeiten, auf das erste Icon klicken (Schreiber-Icon).
- Um eine Szene zu löschen, auf das zweite Icon klicken (Parkverbot-Icon).
- Um eine neue Szene mit gleichem Datum zu erstellen, auf das dritte Icon klicken (Plus-Icon).

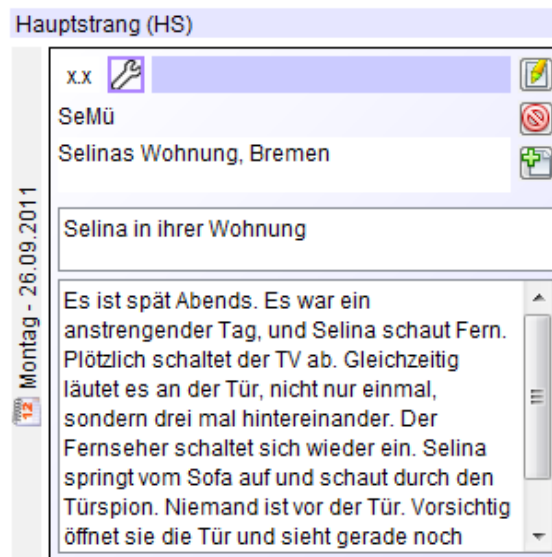
Als nächstes bearbeiten wir die Szene und ordnen die Figur und den Schauplatz zu:





- Wechseln Sie zum zweiten Tab und doppelklicken Sie auf „Selina Müller“ in der unteren Liste.
- Wenn Sie eine Figur löschen wollen, doppelklicken Sie auf den Eintrag in der oberen Liste.
- Machen Sie das gleiche mit dem Schauplatz „Selinas Wohnung“.
- Hauptfiguren sind mit einem \* gekennzeichnet.

Schauen wir nochmals die Szene an:



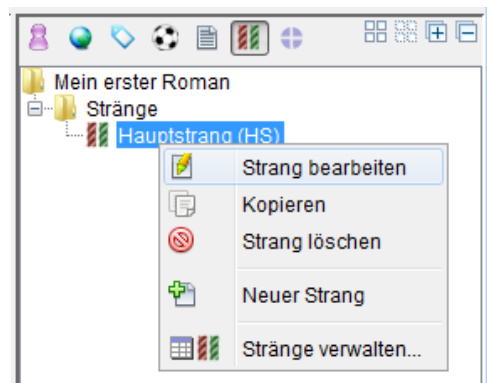
- Die Abkürzung der Figur (SeMü) wird nun angezeigt, ebenso der Schauplatz (Selinas Wohnung, Bremen). Bewegen Sie den Mauszeiger über die Abkürzung der Figur oder über den Schauplatz um weitere Informationen als Tool Tip zu sehen.
- Der Titel und der Text kann direkt bearbeitet werden, ohne den Dialog zu öffnen.
- Anmerkung zum „x.x“ oben links: Hier wird die Kapitel- und Szenenummer angezeigt. Da die Szene noch keinem Kapitel zugeordnet ist, wird als Platzhalter „x.x“ angezeigt.

## Teil 5: Handlungsstränge

Eine Geschichte, die verschiedene Handlungsstränge - oder kurz Stränge - verwendet, ist spannend weil der Autor geschickt zwischen den Strängen hin und her wechselt. In unserer Geschichte werden 3 Stränge verwendet:

- Ein Strang für Selina und Max. Diesen Strang haben wir für die erste Szene verwendet.
- Ein Strang für Kommissarin Laura Fuchs.
- Ein Strang für den Killer.

Wenn eine neue Datei erstellt wird, ist bereits ein Strang vorhanden, genannt „Hauptstrang“. Rechts-klicken Sie im Baum auf diesen Strang und wählen Sie „Strang bearbeiten“:

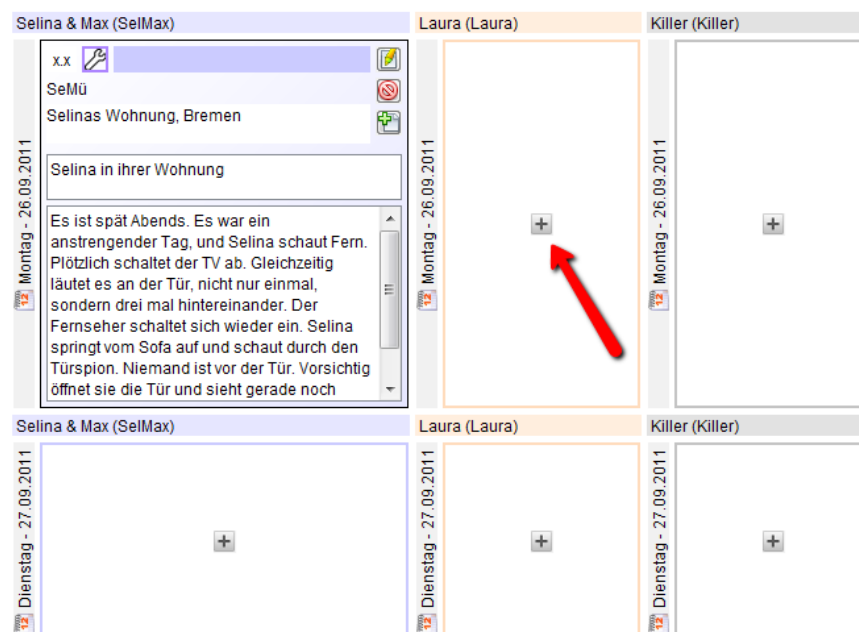


- Ein Strang kann auch bearbeitet werden indem man auf ihn doppelklickt.

Im geöffneten Dialog, geben Sie den neuen Title ein „Selina & Max“ und als Abkürzung „SelMax“. Schliessen Sie den Dialog. Rechts-klicken Sie nochmals auf den Strang und wählen Sie „Neuer Strang“ um zwei weitere Stränge zu erstellen:

- Titel „Laura“, Abkürzung „Laura“, Farbe pink.
- Titel „Killer“, Abkürzung „Killer“, Farbe grau.

Für jeden Strang wird eine separate Kolonne angezeigt:

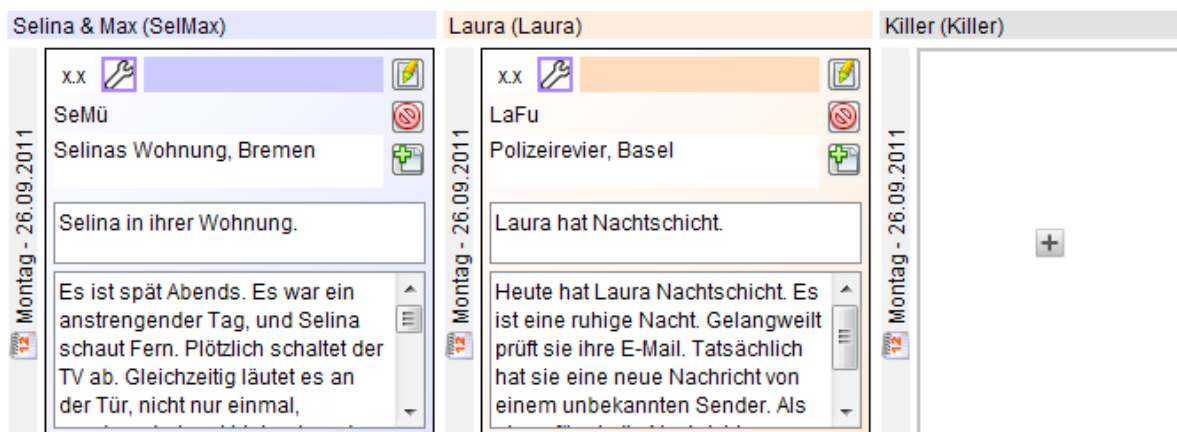


- Die zweite Szene spielt im Polizeirevier, also ist sie Teil des Strangs „Laura“. Klicken Sie auf den Button „+“ in Lauras Strang. Das Datum bleibt gleich wie bei der ersten Szene.
- Man muss den Button „+“ nicht genau treffen. Es kann irgendwo innerhalb des Rechtecks geklickt werden.

Der Text für die nächste Szene:

*Laura hat Nachtschicht.*

*Heute hat Laura Nachtschicht. Es ist eine ruhige Nacht. Gelangweilt prüft sie ihre E-Mail. Tatsächlich hat sie eine neue Nachricht von einem unbekannten Sender. Als sie anfängt, die Nachricht zu lesen, traut sie ihren Augen kaum.*

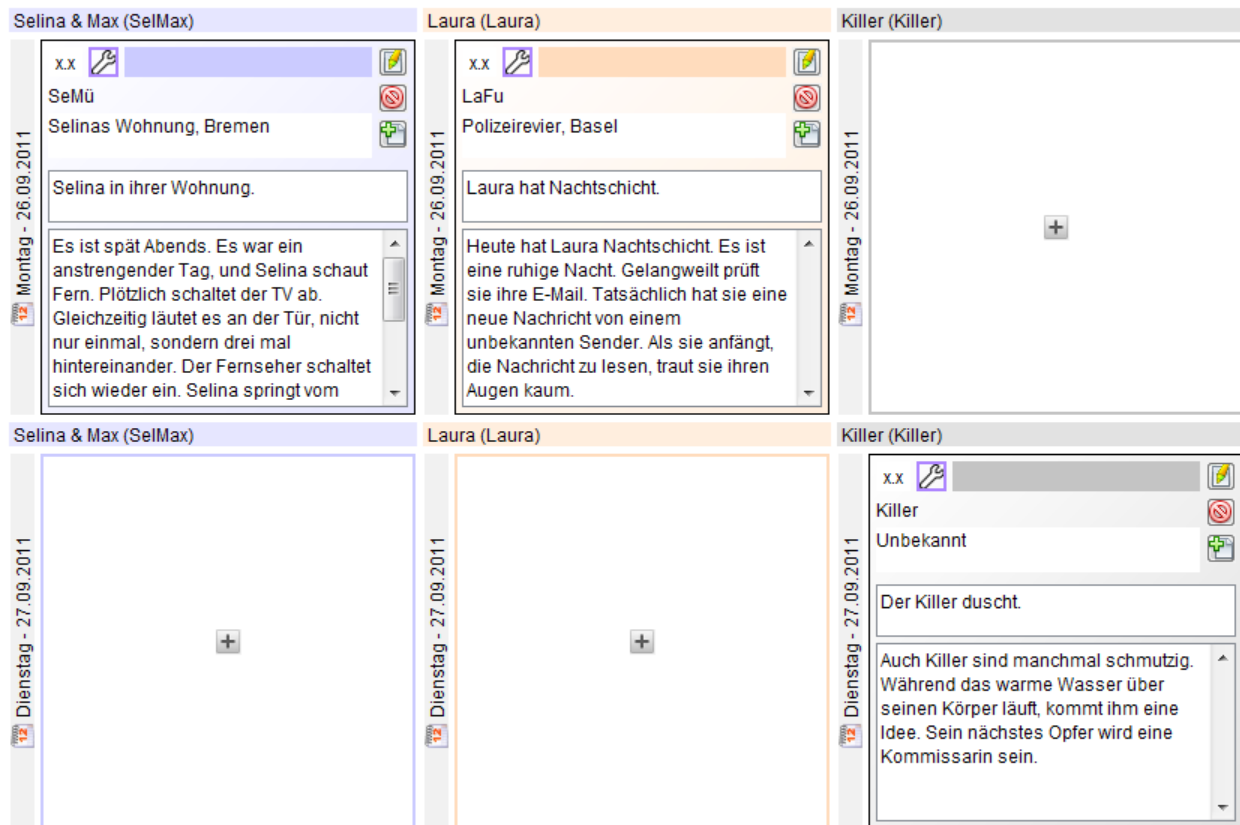


- Ordnen Sie auch die Figur und den Schauplatz zu, wie gezeigt. Das Datum ist bereits richtig. Die Szene wurde aus einer "Datum-Reihe" heraus erstellt.

Die letzte Szene ist dem Killer-Strang zugeordnet.

*Der Killer duscht.*

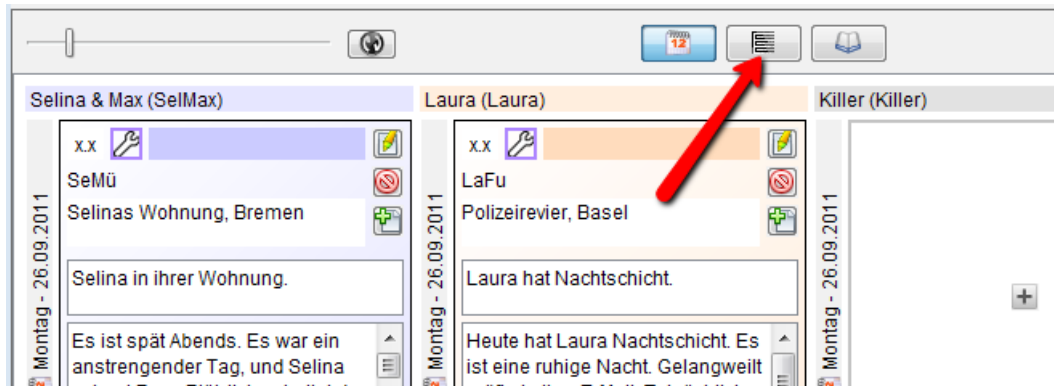
*Auch Killer sind manchmal schmutzig. Während das warme Wasser über seinen Körper läuft, kommt ihm eine Idee. Sein nächstes Opfer wird eine Kommissarin sein.*



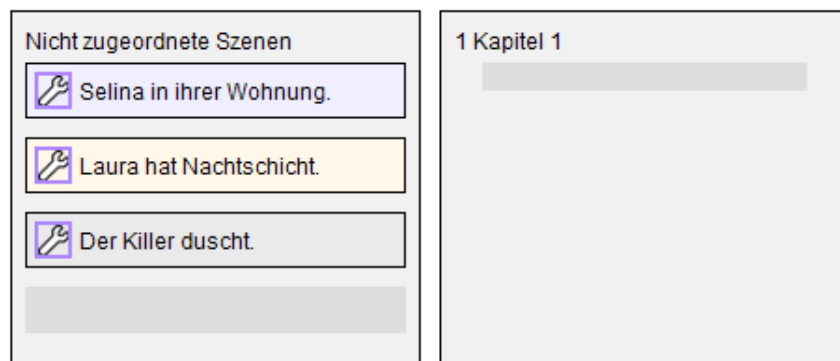
- Diese Szene spielt am nächsten Tag (27.09.), also haben wir in die „Datums-Reihe“ vom 27.09. geklickt.
- Der neue Schauplatz "Unbekannt" wurde direkt während dem Bearbeiten hinzugefügt (Button „Neuer Schauplatz“).
- Die Szenen sollten nun wie oben gezeigt aussehen. Wir haben zwei „Datums-Reihen“ und drei „Strang-Kolonnen“.

## Teil 6: Kapitel

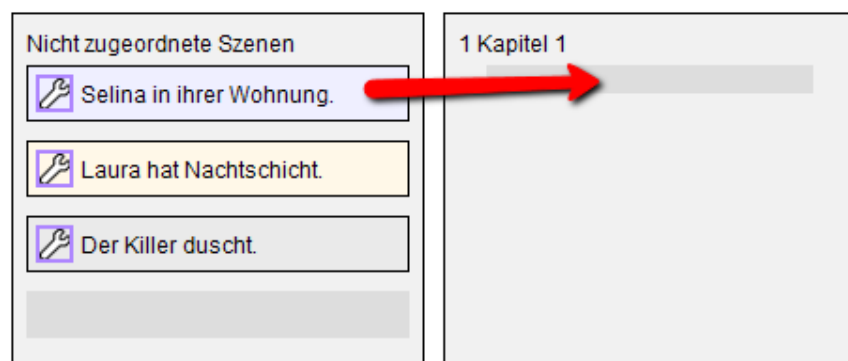
Was jetzt noch fehlt ist die Zuordnung der Szenen zu einem Kapitel. Wechseln Sie zur Ansicht „Kapitel und Szenen verwalten“. Klicken Sie auf das zweite der drei Ansichts-Icon:



In der Ansicht „Kapitel und Szenen verwalten“ werden alle Szenen, die wir bis jetzt erstellt haben, in der Box „Nicht zugeordnete Szenen“ angezeigt:

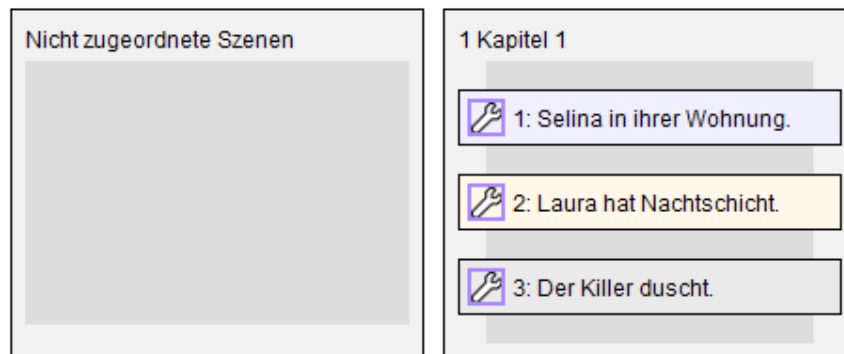


- Das erste Kapitel ist bereits erzeugt worden, als wir eine neue Datei erstellt hatten. Wenn Sie zusätzliche Kapitel erstellen möchten, rechts-klicken Sie auf den Hintergrund und wählen Sie „Neues Kapitel“ aus dem Kontextmenü.
- Wenn mehrere Kapitel auf einmal erstellt werden sollen, wählen Sie „Mehrere Kapitel anlegen“.
- Der Dialog, um ein Kapitel zu erstellen, ist bereits mit Standardwerten ausgefüllt. Die Werte können falls gewünscht geändert werden.



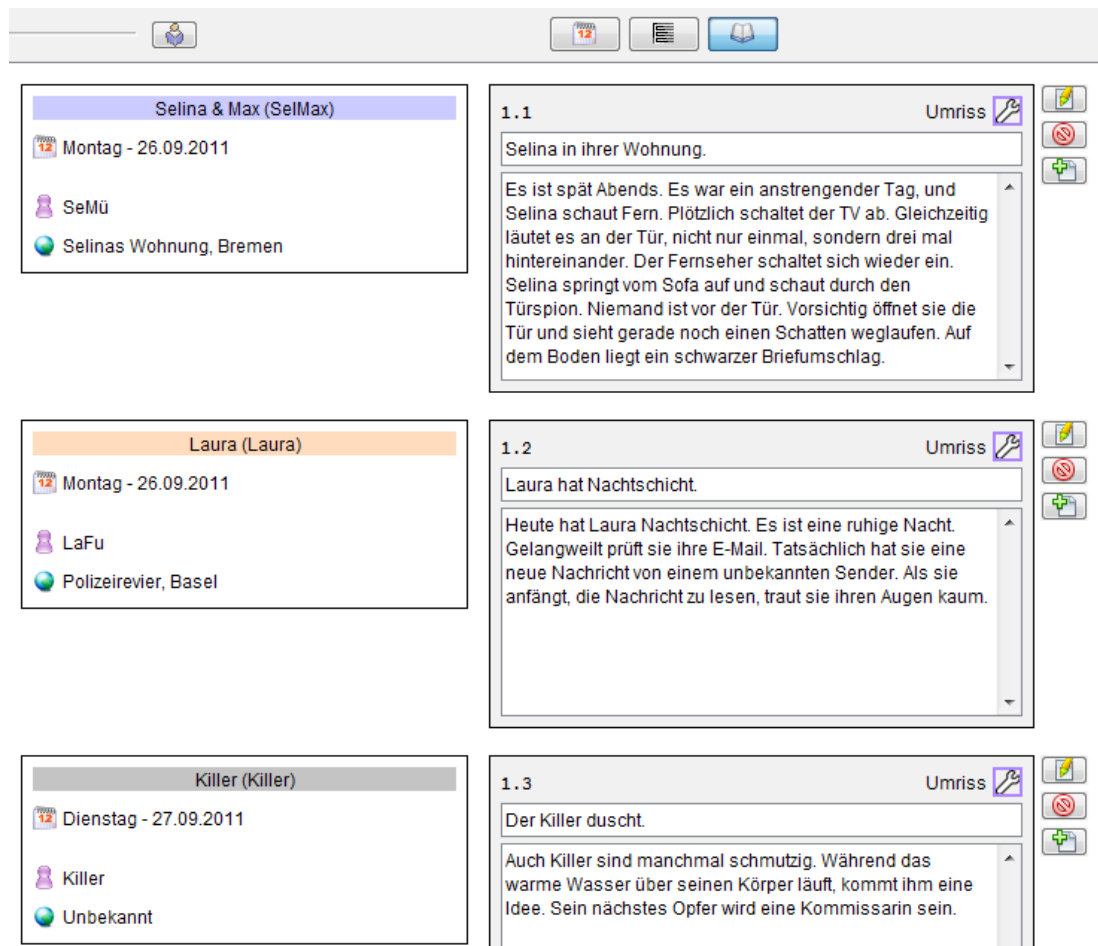
- Ziehen Sie die Szenen per Drag-n-Drop auf das Kapitel 1 (dunkelgraue Fläche).
- Wenn Sie die Reihenfolge der Szenen innerhalb eines Kapitels ändern möchten, einfach die Szenen innerhalb des Kapitels herumschieben.

Hier nochmals die Ansicht nachdem die Szenen verschoben worden sind:



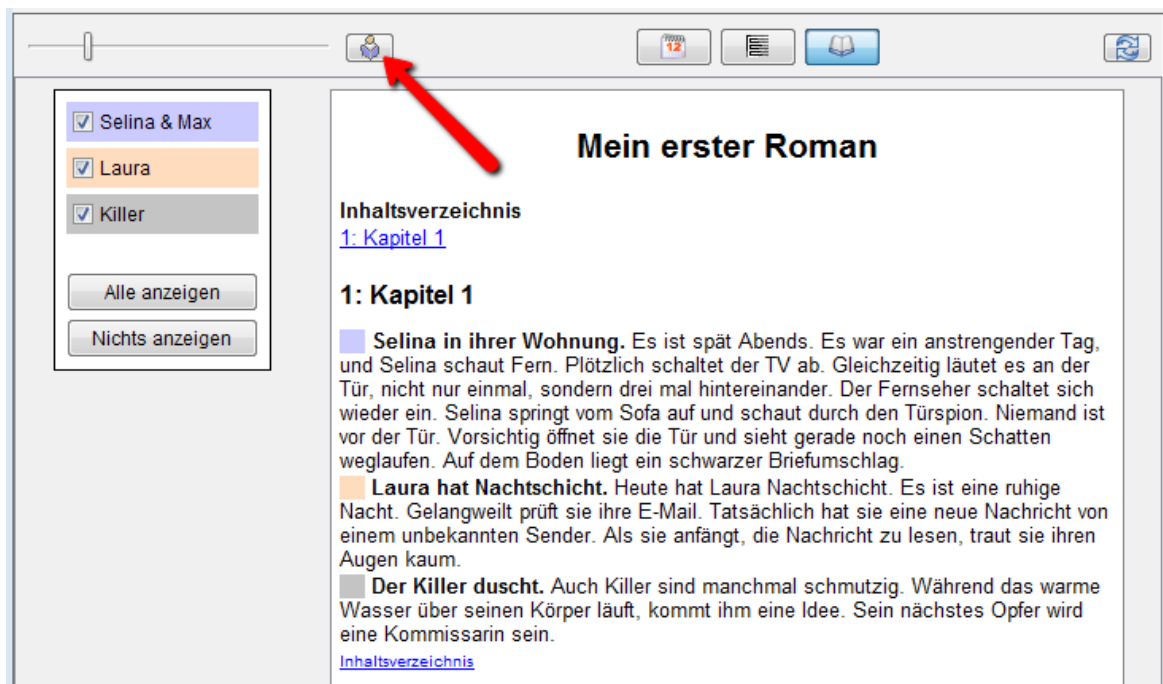
- Wenn Sie zurück zur chronologischen Ansicht wechseln, werden Sie feststellen, dass nun jede Szene eine Kapitel- und Szenennummer hat.

Wechseln Sie zur Buchansicht (das dritte Icon, das ein Buch zeigt):



- Die Buchansicht zeigt die Kapitel und deren zugeordneten Szenen, wie wir sie vorhin bestimmt haben.
- Die gleiche Anordnung gilt auch für den Export oder wenn der Text gedruckt werden soll.

Um komfortable lesen zu können, kann in die „Lesen Ansicht“ umgeschaltet werden:



- Die „Lese-Ansicht“ ist nur um zu lesen. Es können keine Daten editiert werden.
- Den gleichen Button nochmals drücken, um zur „Editor-Ansicht“ zurückzugelangen.
- Mit der Kontrollbox rechts können einzelne Stränge ausgeblendet oder angezeigt werden.

# Tags und Gegenständen

## Teil 1: Gegenstände

### Für was können Tags und Gegenstände verwendet werden?

Beides, Tags und Gegenstände, werden verwendet, um zusätzliche Informationen an Szenen, Figuren oder Schauplätzen "anzuhängen".

### Was ist der Unterschied zwischen Tags und Gegenstände?

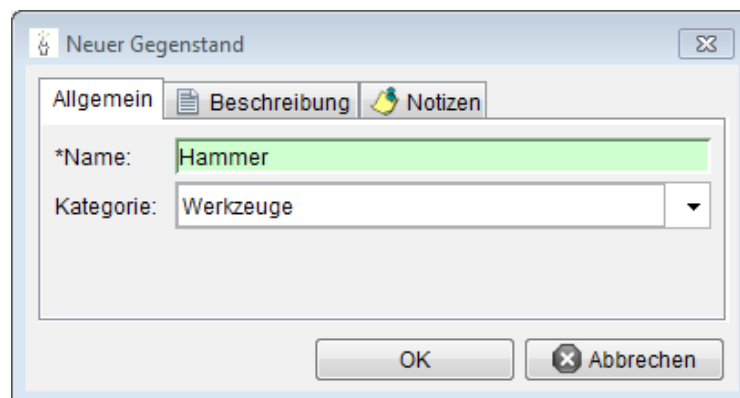
Ein Gegenstand ist etwas, das ein Gewicht hat, z. Bsp. ein Werkzeug oder ein Fahrzeug. Andererseits ist ein Tag („Etikett“ oder „Kennzeichnung“) eine abstrakte Information, z. Bsp. eine Beziehung zwischen zwei Figuren oder ein Ereignis.

### Gegenstände erstellen

Wir beginnen mit dem einfacheren, den Gegenstände. Hier einige Beispiele, für was Gegenstände verwendet werden können:

- Werkzeuge und Waffen, die von Figuren gebraucht werden.
- Fahrzeuge, die von Figuren gelenkt werden.
- Artefakte und Objekte, mit denen Figuren agieren.
- Alles sonst, was wichtig ist in Ihrer Geschichte (aber keine abstrakten Dinge).

Um einen neuen Gegenstand zu erstellen, aus dem Menü „Gegenstände“ den Eintrag "Neuer Gegenstand..." wählen, oder eine ganze Kollektion hinzufügen („Gegenstände aus Kollektion hinzufügen“).

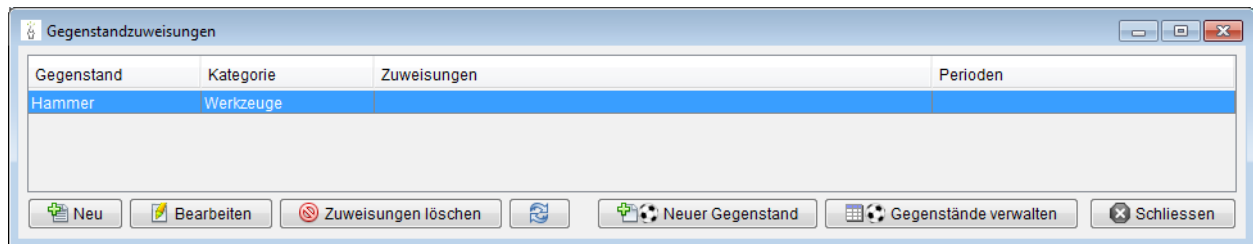


- Geben Sie den Namen des Gegenstands ein und seine Kategorie.
- Wenn Sie bereits zuvor Kategorien eingegeben haben, können diese aus der Liste gewählt werden (auf den Pfeil rechts klicken) - oder eine neue Kategorie eingeben.
- Eine Kategorie kann zum Beispiel sein „Werkzeuge“ für einen Hammer, oder „Fahrzeuge“ für ein Auto. Die Kategorie kann weggelassen werden.
- Fügen Sie eine Beschreibung und Notizen dazu. Beide Informationen werden im Bereich „Quick Info“ angezeigt, wenn der Gegenstand im Objektbaum angeklickt wird.
- Wie andere Objekte auch, können Gegenstände mit dem Dialog „Gegenstände verwalten“ verwaltet werden.

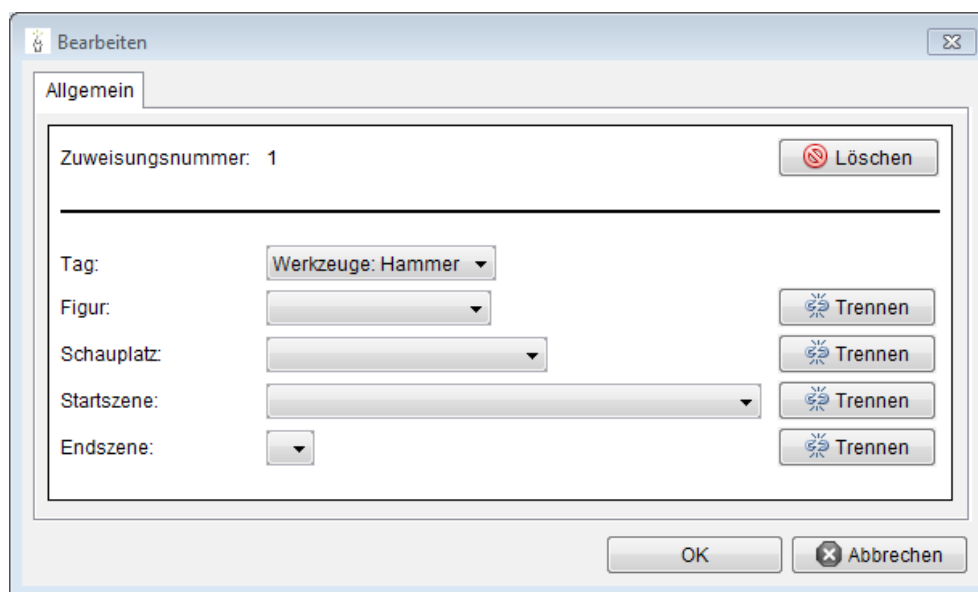


## Gegenstandzuweisungen

Um einen Gegenstand einer Szene zuzuweisen, öffnen Sie den Dialog „Gegenstandzuweisungen“ aus dem Menü „Gegenstände“:



Wählen Sie den Gegenstand aus und klicken Sie auf „Neu“. Ein neuer Dialog wird geöffnet:



Jetzt kann das Objekt gewählt werden, dem der Gegenstand zugewiesen werden soll. Einige Anmerkungen dazu:

- Die einfachste Zuweisung ist die Wahl eines einzelnen Objekts, z.Bsp. nur die Figur, den Schauplatz oder die Szene (nur Startszene verwenden, die Endszene leer lassen). Eine solche Zuweisung ist immer gültig, vom ersten Datum der Geschichte bis zum letzten.  
Ein Beispiel: Eine Figur kann den Gegenstand „Brille“ zugeordnet haben. In den für die Geschichte relevanten Handlungen trägt die Figur die Brille jederzeit. Demnach ist es nicht nötig, zeitliche Einschränkungen zu bestimmen (natürlich trägt die Figur die Brille nachts nicht, aber in diesem Fall ist das für die Geschichte nicht relevant).
- Einige Gegenstände sind wahrscheinlich nicht während der ganzen Geschichte der gleichen Figur zugeordnet. Für diesen Fall gibt es die Felder „Startszene“ und „Endszene“. Wenn beide gesetzt werden, dann wird der Gegenstand für den Zeitraum beginnend mit der Startszene bis zur Endszene zugeordnet.  
Ein Beispiel: Wie wir alle wissen, war Frodo nicht immer im Besitz des Rings. Für Frodo würden wir also als Startszene „Der Ring findet Frodo“ und als Endszene „Frodo zerstört den Ring“ setzen:

- Die Anzahl möglicher Zuweisungen ist unbeschränkt. Nochmals auf „Neu“ klicken um eine zusätzliche Zuweisung für den gleichen Gegenstand zu erstellen.  
Ein Beispiel: In einer Geschichte gibt es einen magischen Brunnen. Dieser Brunnen verschwindet auf geheimnisvolle Weise von Zeit zu Zeit. Wir würden also für den Schauplatz, wo der Brunnen normalerweise steht, eine Zuweisung erstellen, und zwar für jede Periode, wo er dort steht. Danach kann das Verschwinden des magischen Brunnens mit dem Memoria Tool verfolgt werden.
- Sobald eine Startszene gesetzt wird, werden alle Szenen aus dem gleichen Strang im Feld „Endszene“ angezeigt. Da zusammengehörige Szenen zum gleichen Strang gehören, würden Szenen aus anderen Strängen kaum Sinn ergeben.
- Die neuen Zuweisungen werden in der Übersicht angezeigt. Falls nicht, den Button „aktualisieren“ drücken. Ebenfalls werden in der Übersicht die Perioden aufgelistet, in denen Zuweisungen vorhanden sind.
- Um Zuweisungen zu bearbeiten, einfach auf den Eintrag in der Liste doppelklicken, oder auf den Button „Bearbeiten“ klicken.
- Um alle (!) Zuweisungen eines Gegenstands zu löschen, auf den Button „Gegenstandszuweisungen löschen“ klicken.
- Wenn ein Gegenstand gelöscht wird, werden alle Zuweisungen dieses Gegenstands ebenfalls gelöscht.

## Wo sind die Grenzen von Gegenständen und Tags?

Obwohl es keine (technischen) Grenzen gibt, sollten nur Gegenstände und Tags erstellt werden, die relevant für die ganze Geschichte sind. Es ergibt keinen Sinn alles zu erfassen, was jemals in irgendeiner Szene verwendet wird. Die grosse Stärke von Gegenständen und Tags sind ihre Verfolgbarkeit mit dem Memoria Tool. Dinge, die nur einmal in einer einzigen Szene verwendet werden, sollten nicht erfasst werden.

## Teil 2: Tags

### Tags erstellen

Einen Tag zu erstellen ist das gleiche wie einen Gegenstand zu erstellen. Einfach einen Namen und eine Kategorie eingeben - und fertig. Hier einige Beispiele, was mit Tags abgebildet werden kann:

- Gefühle: Von Liebe bis Hass und alles dazwischen.
- Stimmungen: Von überglücklich bis niedergeschlagen.
- Beziehungen: Um Figuren einer Familie zu verbinden, oder Paare, oder Geschwister (s.u.).
- Schauplätze genauer bestimmen (s.u.).
- Ereignisse verfolgen (s.u.).
- Szenen die aktuelle Wettersituation "anhängen".
- Der Spannungsgrad der Geschichte.
- Vieles mehr.

### Tag-Zuweisungen erstellen

Genau gleich wie bei Gegenständen.

### Warum die Unterscheidung zwischen Tags und Gegenständen?

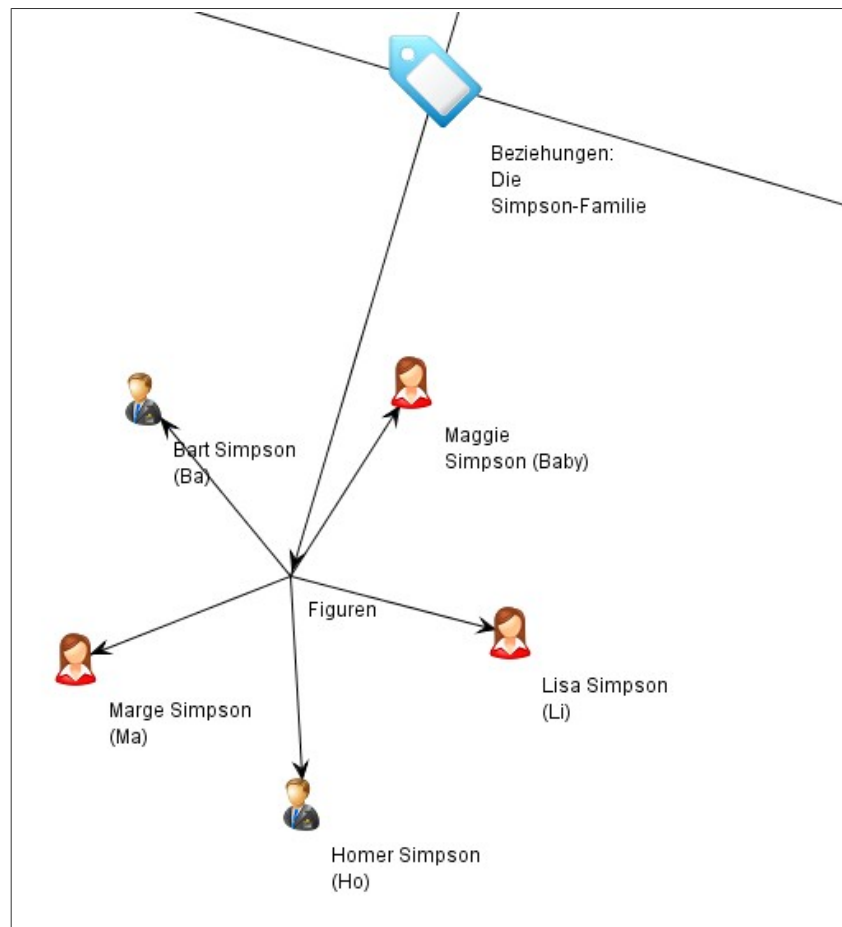
Technisch gesehen sind Tags und Gegenstände das gleiche. Weil aber das Gefühl „verliebt“ (als Tag) sehr weit weg ist vom Gegenstand „Hammer“, gibt es diese Unterscheidung.

### Beziehungen abbilden mit Tags

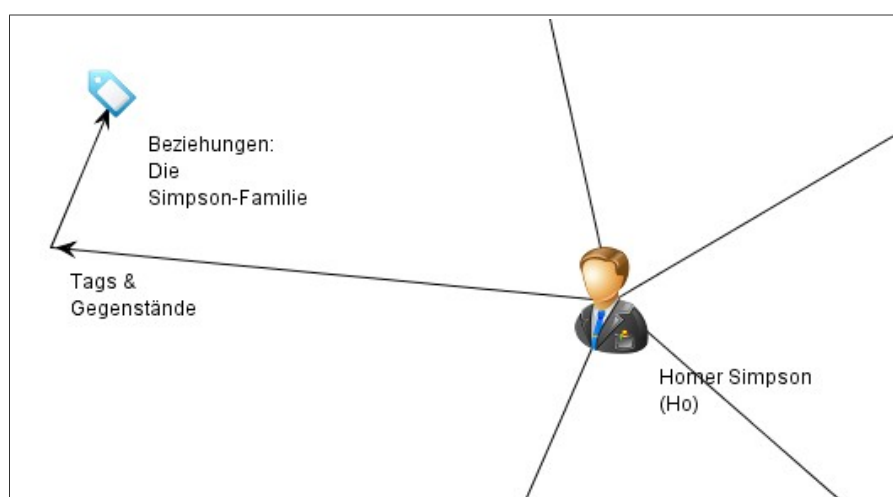
Tags können für das Abbilden von Beziehungen verwendet werden. Im Demo-Projekt werden die Figuren der populären TV-Cartoon-Show "The Simpsons" verwendet. Hier nun wie die Tag-Zuweisung der Simpson-Familie aussehen würde:

Tag-Zuweisungen		
Tag	Kategorie	Zuweisungen
Die Simpson-Familie	Beziehungen	- Figur: Bart Simpson (Ba) - Figur: Homer Simpson (Ho) - Figur: Lisa Simpson (Li) - Figur: Marge Simpson (Ma) - Figur: Maggie Simpson (Baby)

Und so sieht diese Beziehung im Memoria Tool aus (der Tag "Die Simpson-Familie" ist das fokussierte Objekt):



Und in die andere Richtung (Homer ist das fokussierte Objekt):



## Tags verwenden um Schauplätze genauer zu bestimmen

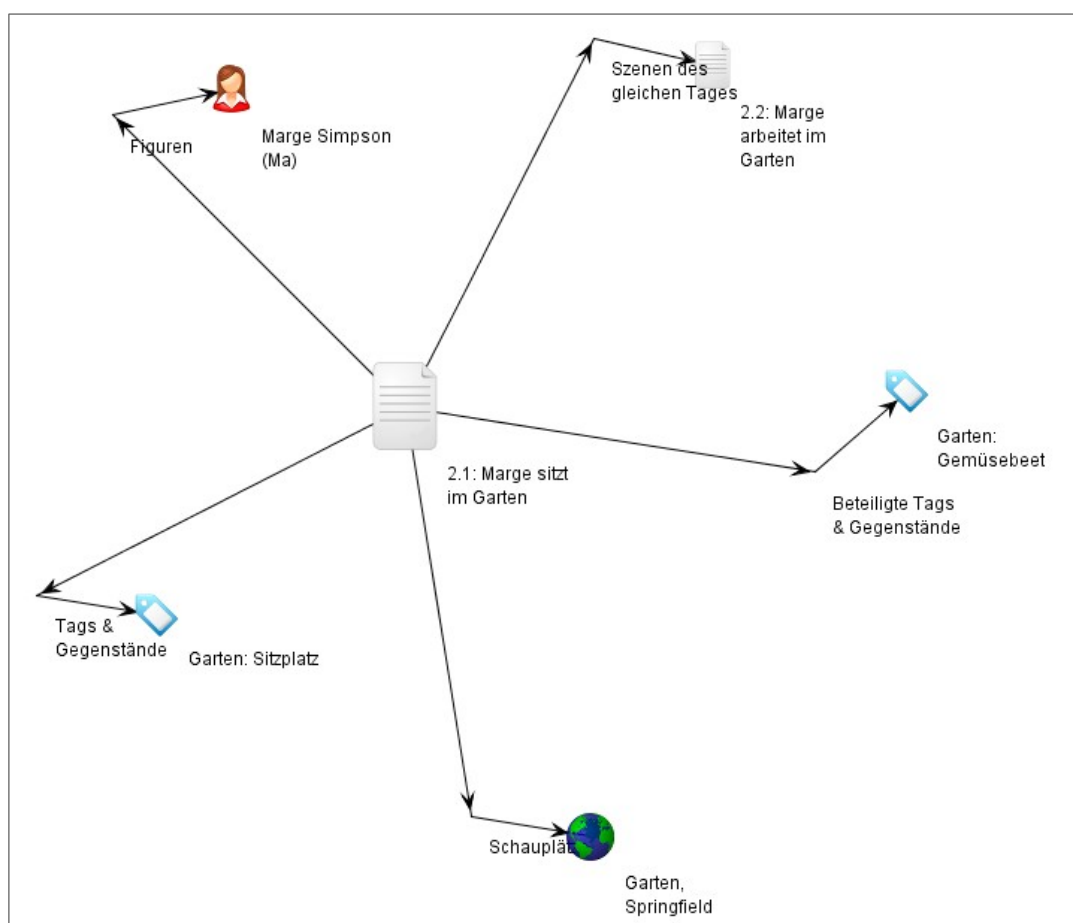
Tags können auch dazu verwendet werden, Schauplätze genauer zu bestimmen. Beispiel: Ein Schauplatz hat den Namen „Garten“. Für die meisten Szenen, die im Garten spielen, mag das ausreichen. Aber einige Szenen spielen an bestimmten Stellen im Garten, und das soll verfolgt werden können.

Zwei neue Tags erstellen: „Sitzplatz“ und „Gemüsebeet“, beides in der Kategorie „Garten“. Dann beide Tags dem Schauplatz „Garten“ zuordnen. Dann ebenfalls die Szenen zuordnen (in einer neuen Zuweisung):

- Dem Tag „Gartensitzplatz“ die Szene „Marge sitzt im Garten“ zuordnen.
- Dem Tag „Gemüsebeet“ die Szene „Marge arbeitet im Garten“ zuordnen.

Tag-Zuweisungen		
Tag	Kategorie	Zuweisungen
Gemüsebeet	Garten	- Schauplatz: Garten, Springfield - Szene: 2.4: Marge arbeitet im Garten - Datum: 18. März 2009
Sitzplatz	Garten	- Schauplatz: Garten, Springfield - Szene: 2.3: Marge sitzt im Garten - Datum: 18. März 2009

Und jetzt sehen wir uns diese Zuweisungen im Memoria Tool an (die Szene „Marge sitzt im Garten“ ist das fokussierte Objekt):



- Der Tag „Garten: Sitzplatz“ ist direkt der Szene „Marge sitzt im Garten“ zugewiesen. Daher wird dieser Tag in der Sektion „Tags & Gegenstände“ angezeigt..
- Dagegen ist der Tag „Garten: Gemüsebeet“ dem Schauplatz „Garten“ zugeordnet (und nicht der fokussierten Szene). Darum wird dieser Tag in der Sektion „Beteiligte Tags & Gegenstände“ angezeigt.
- Das gleiche gilt für den Tag „Die Simpson-Familie“ (nicht direkt der fokussierten Szene zugeordnet, aber der Figur „Marge“ zugewiesen).

## Tags verwenden um Ereignisse zu verfolgen

Ereignisse zuweisen ist einfach. Beispiel: In einem Krimi gibt es eine Einbruchsserie.

1. Einen neuen Tag mit dem Namen "Einbruchsserie" erstellen, Kategorie "Ereignisse".
2. Diesem Tag jede betroffene Szene zuordnen, d.h. auch Szenen, in denen über die Einbruchsserie gesprochen wird.
3. Das Memoria Tool verwenden, um die Einbruchsserie zu verfolgen.

## Tipps und Tricks

- Um **schnell zwischen den 3 Ansichten zu wechseln**, auf eine Szene rechts-klicken und auf dem Kontextmenü die gewünschte Ansicht wählen. Wenn zum Beispiel in der chronologischen Ansicht auf eine Szene rechts-geklickt wird, werden die Einträge "In Buchansicht anzeigen" und "In Kapitel und Szenen verwalten anzeigen" angezeigt. Es wird nicht nur die Ansicht gewechselt, sondern auch automatisch zur gewählten Szene gescrollt.
- Im **Objektbaum auf eine Szene** rechts-klicken, um diese Szene in einer der 3 Ansichten zu zeigen.
- Im Objektbaum auf einen **Schauplatz rechts-klicken** und "Neuer Schauplatz" wählen: die Stadt und das Land wird auf das gleiche gesetzt.
- Auf ein **Icon der Seitenleiste rechts-klicken**, um diese Kategorie zusätzlich anzuzeigen. Zum Beispiel zuerst auf das Figuren-Icon klicken (normaler Klick), dann auf das Schauplatz-Icon rechts-klicken. Im Baum werden nun Figuren und Schauplätze angezeigt.
  - Linksklick -> nur die gewählte Kategorie wird angezeigt.
  - Rechtsklick -> die gewählte Kategorie wird zusätzlich angezeigt.
  - nochmals Rechtsklick -> die gewählte Kategorie wird versteckt.
- **Szenen und relative Daten:** Wenn Sie versuchen, ein relatives Datum zu setzen, kommt eine Warnung. Grund: Es sind noch keine Szenen Kapiteln zugeordnet. Wenn Szenen Kapiteln zugeordnet sind, kann aus diesen Szenen ausgewählt werden.
- **Szenen-Editor und Figuren / Schauplätze:** Anstatt die Buttons "Hinzufügen" bzw. "Löschen" zu benutzen, kann einfach auf einen Eintrag in der Liste doppelt geklickt werden. Ein Doppelklick auf die obere Liste löscht eine Figur / einen Schauplatz. Ein Doppelklick auf die untere Liste fügt eine Figure / einen Schauplatz dazu.
- Im **Objektbaum** können **Buchstaben** gedrückt werden, um schnell zur entsprechenden Figur oder zum entsprechenden Schauplatz zu springen. Das funktioniert auch in den Listen, wenn eine Szene editiert wird.
- Das **Alter einer Figur** relativ zu einer Szene kann wie folgt herausgefunden werden: Einfach den Maus-Cursor über den Abkürzungs-Label der Figur in einer Szene bewegen. Das Alter wird im Quick Info Fenster angezeigt. Wenn die Figur bereits tot ist, wird das erreichte Alter zusammen mit einem Kreuz ("+") angezeigt.
- Ein Schauplatz kann in **Google Maps** angezeigt werden. Im Objektbaum auf einen Schauplatz rechts-klicken und aus dem Kontextmenü „Google Maps“ wählen. Die URL, die für Google Maps verwendet wird, dann in den Einstellungen geändert werden, zum Beispiel auf die URL der deutschen Google Maps Seite: <http://maps.google.de>
- Wenn es beim Importieren in Word / OpenOffice **Probleme mit deutschen Umlauten** gibt, als Character Set das Format "Unicode (UTF-8)" wählen.
- Textfelder haben Unterstützung für **"Rückgängig machen"**: einfach Ctrl-Z drücken.
- Die meisten Textfelder haben **Drag-n-Drop** Unterstützung. Um Text aus Word / OpenOffice zu kopieren, einfach den Text selektieren und auf das Textfeld ziehen. Das gleiche kann auch gemacht werden, um Text innerhalb von Szenen zu verschieben.

## Hotkeys

Kategorie	Befehl	Hotkey
<b>Ansicht</b>	Zoom in / out	Ctrl-+ / Ctrl--
	Zur chronologischen Ansicht wechseln	Ctrl-1
	Zur Ansicht “Szenen u. Kapitel verwalten” wechseln	Ctrl-2
	Zur Buchansicht wechseln	Ctrl-3
	Info Panel anzeigen / verstecken	Ctrl-0 (Null)
	Aktualisieren	F5
	Teil 1 anzeigen	Alt-1
	Teil 2 – 9 anzeigen	Alt-2 ... Alt-9
	Scrollen (alle Richtungen)	Alt-Cursor Tasten
	Vertikales Scrollen	Mausrad
	Horizontales Scrollen	Ctrl-Mausrad
<b>Datei</b>	Datei öffnen	Ctrl-O
	Neue Datei	Ctrl-N
	Datei umbenennen	Ctrl-R
	Export / Drucken	Ctrl-P
	Klartext Export	Ctrl-E
	Schliessen	Ctrl-W
	Beenden	Ctrl-Q
<b>Edit</b>	Cut	Ctrl-X
	Copy	Ctrl-C
	Paste	Ctrl-V
	Find Date	Ctrl-F
	Find Chapter	Ctrl-Shift-F
<b>Objekte</b>	Neue Figur	Ctrl-B
	Figuren verwalten	Ctrl-Shift-B
	Neuer Schauplatz	Ctrl-L
	Schauplätze verwalten	Ctrl-Shift-L
	Neuer Gegenstand	Ctrl-I
	Gegenstände verwalten	Ctrl-Shift-I
	Gegenstandszuweisungen	Alt-Shift-I



	Neuer Tag	Ctrl-T
	Tags verwalten	Ctrl-Shift-T
	Tag-Zuweisungen	Alt-Shift-T
<b>Verschiedenes</b>	Memoria Tool	Ctrl-M
	Aufgabenliste	Ctrl-K
	Szenen-Editor öffnen	Ctrl-Enter
	Szenen-Editor schliessen	Ctrl-Enter
<b>Hilfe</b>	Handbuch	F1
	Online Dokumentation	Ctrl-F1