

RPG Leitfaden

1. Vorwort

1.1. Gültigkeit

2. Formeller Aufbau eines Logs

2.1. Betreffzeile

2.2. Wichtigste Postenbezeichnungen im RPG

2.3. Erzählperspektive und –zeit

2.4. Einstellungen

2.5. Länge der Logs und Belobigungskriterien.

2.6. Absprache im RPG

3. Formen des RPG

3.1. Einzel RPG

3.2. Flotten RPG

3.2.1. Taskforce

3.2.2. Strikeforce

3.3. Sonderformen des RPG

3.3.1. Sub RPG

3.3.2. Characterforming RPG

3.3.3. Themenlogs

3.3.4. Teamlogs

3.4. Verbindlichkeit und Durchführung

4. RPG Projekte

4.1. Das Kurzgeschichten Forum

4.2. RPG Wettbewerbe

4.3. Das "Wilde Ideen" Forum

5. Log Schreiben - Grundlegendes

5.1. Grobe Struktur eines Logs

5.2. Stil des Logs

5.3. Formale Struktur eines Logs

5.4. Atmosphäre im Log

5.5. Charaktere

5.5.1. Persönlichkeit der Charaktere

5.5.2. Gedankenwelt der Charaktere

5.5.3. Mimik und Gestik der Charaktere

5.5.4. Actionszenen

6. Log Schreiben – Weiterführendes

6.1. Erklärung zur Verbindlichkeit und Anwendung

6.2. Struktur einer Geschichte

6.2.1. Plot

6.2.2. Plotpoint

6.2.3. Thema

6.2.4. Charakter

6.3. Adept Writing

6.3.1. PLOT

6.3.2. CHARAKTER

6.3.3. THEMA

6.3.4. Weiterführendes

6.4. MASTER

6.4.1. Plot: Konvergierende Plotlines

6.4.2. Charakter Modellieren

6.4.3. SUBSTANZ einer Geschichte

6.4.4. Die Struktur der PROBLEME und HINDERNISSE.

6.4.5. Arten von Konflikten

7. Das Geheimnis guter RPG Logs

1. Vorwort

Die ÖSF ist eine Rollenspielorganisation, deren Abläufe (vor allem die Struktur betreffend) durch den Leitfaden geregelt werden. Doch auch das Rollenspiel (RPG) unterliegt Regeln und Vorstellungen. Diese führt der RPG Leitfaden an, welcher

verbindlich ist, in welchem jedoch auch stilistische Ratschläge (gekennzeichnet) stehen, welche Rat und nicht Regel sind. So erklärt der RPG Leitfaden, wie unser RPG abläuft, welche Arten des RPG es gibt und in wie etwa ein Log auszusehen hat. In einem RPG, welches in den charakteristischen Merkmalen einheitlich sein sollte, gibt es Regeln auch für das RPG. Die Freiheit jedes Spielers / Schreibers wird dadurch klar, dass es zwar gewisse verbreitete Merkmale gibt, die der Organisation und dem Zusammenspielen / Zusammenschreiben helfen, aber weitgehend stilistische Freiheiten jedem einzelnen die Wahl und Experimentierfreudigkeit lassen. Wertvoll als Hilfe und Rat sind die unverbindlichen Teile (gekennzeichnet) im RPG Leitfaden.

Ich bedanke mich bei allen Mithelfenden, den Schreibern des ersten RPG Leitfadens (den Senioren Lapin Kulta, Kes, Tasha Yar) und besonders bei M. M.

Ausdrücklich sei gesagt, dass der RPG Leitfaden mit dem Leitfaden der ÖSF eine Dualität einnimmt und das Rollenspiel näher in der Vordergrund rücken soll. Denn hierzu sind wir da – um RPG zu spielen.

1.1. Gültigkeit

Der RPG Leitfaden, Version 2.1, tritt ab 6. August 2002 bindend [1] in Kraft. Jeder neu gewählte Kommandierende Admiral ist verpflichtet sich während seiner Amtszeit neu mit ihm auseinander zu setzen.

Gezeichnet,

Fleet Admiral Asira Janeway
6. August 2002

2. Formeller Aufbau eines Logs

2.1. Betreffszeile

In der Betreffszeile die zu Beginn eines Logs ausgefüllt wird, müssen folgende Punkte vermerkt sein:

Log Nr., ÖSF-Zeit, Rang, Name, Posten, Schiff

Bsp: Log 21 - 3230.1373 Lieutenant Mike Okuda, DES CMO

Anmerkung: Die RPG Nummer kann in der Betreffszeile angeführt werden. Beispiel: Spielt ein Schreiber seine siebente Mission durch, so wäre die RPG Nummer „RPG 5“ folgendermaßen einzubringen: RPG 7 - Log 21 - 3230.1373 Lieutenant Mike Okuda, DES CMO

Die ÖSF-Zeit wird bei jeder Aktualisierung im Forum angezeigt. Eine Funktion zum Posten der ÖSF-Zeit findet sich auch, erstellt man einen Beitrag.

2.2. Wichtigste Postenbezeichnungen im RPG

Abkürzungen und Postenbezeichnungen sind im Leitfaden unter

4.4 Körper

6.1. Übersicht und Kürzel

zu finden. Es ist Pflicht eines jeden ÖSF-Mitglieds den Leitfaden zu studieren. Er enthält alle wichtigen Informationen zur ÖSF, der Struktur, der Postenbezeichnungen etc.

CO = Kommandierender Offizier (Captain des Schiffes)

XO = Erster Offizier

DXO = Zweiter Offizier

CTO = Cheftechniker

CSO = Chefwissenschaftler

CXO = Sicherheitschef

CMO = Chefarzt

CTO, CSO, CXO, CMO sind die jeweiligen Leiter ihrer Abteilung.

Crewmitglieder die als Mitarbeiter einer Abteilung eingestellt werden oder wurden, bezeichnen sich z. B. als:

Wissenschaftler, Mediziner, Techniker, Mitglied der Sicherheit etc.

Des weiteren gibt es die Posten Counselor, Chiefcounselor, CONN (Navigation) und OPS.

2.3. Erzählperspektive und –zeit

Das Log wird aus der Ich-Perspektive und in der Vergangenheitsform geschrieben.

Beispiel: „Paul weckte mich und meinte, wir müssten los. Etwas verschlafen setzte ich mich auf, gähnte und sah mich verschlafen um. Wir waren noch immer im kleinen Dorf auf Lotus IV. Ich seufzte leicht und beugte mich dann, wollten wir doch die Pyramidenschächte näher besichtigen.“

2.4. Einstellungen

Ein Crewman Recruit ist verpflichtet, das erstes Log per Mail an den CO und XO senden. Dabei wird der Aufbau, die Form und der Inhalt auf Eignung überprüft um evtl. Widersprüche und falsche Angaben auszuschließen.

Der CO oder XO postet dieses erste Log nach Prüfung ins RPG-Forum.

2.5. Länge der Logs und Belobigungskriterien

Ein Log sollte, damit es den Leser überhaupt in einen Fluss des Lesens bringt und einen sinnvollen Beitrag zum RPG bildet, über eine Mindestzahl von 500 Wörter verfügen. Dieses haben Erfahrungswerte immer wieder gezeigt, also sollte man sich an diese Mindestvorgabe halten und mit seinen Vorgesetzten sprechen, welche Länge gewünscht wird. Die Mindestzahl an Wörtern und die Loganzahl bilden das wichtigsten Kriterien für eine Belobigung.

Die vollständigen Kriterien sind generell:

3 Logs á mind. 500 Wörter innerhalb von 7 Tagen zu posten (für die Akademie gelten 3 Logs á 600 Wörtern in der gleichen Zeit).

Diese Logs in einer Qualität zu verfassen, die nach der Beurteilung des CO's einem Mindestmaß entspricht.

Dass das Crewmitglied von seinem Abteilungsleiter vorgeschlagen wurde.

Diese Vorgaben sind für den CO / XO nicht streng bindend, doch bieten sie einen

Orientierungsrahmen. Das heißt, dass mit den Vorgesetzten gesprochen werden soll, wie der Schiffstandard aussieht.

Der Ermessensspielraum bei Belobigungen lässt sich nur in geringster Weise nach unten hin ausbreiten. Das heißt, dass zwar zwei Logs von 500 Wörtern in einer Woche gut geschrieben sein können, sie jedoch nicht für eine Belobigung ausreichen. Qualität als auch Quantität muss erbracht werden. So kann der umgekehrte Fall, dass 3 Logs mit 600 Wörtern aber schlechtem Inhalt keine Belobigung bringen, auch vorkommen.

Wichtig ist:

Der XO belobigt alle Crewmitglieder, außer den Führungsoffizieren (XO, DXO, Abteilungsleiter).

Der CO belobigt die Führungsoffiziere.

Der amtierende CO befördert alle Crewmitglieder.

Belobigungstage sind Mittwoch und Sonntag.

2.6. Absprache im RPG

Jede Mission hat einen Missionsbefehl oder Grundgedanken als Voraussetzung und baut auf diesen auf. Im Laufe der Mission entwickelt sich die Handlung und die Geschichte nimmt ihren Lauf. Hierbei ist jedoch wichtig, dass der Lauf Logisch ist. Nicht nur die Anzahl der Logs, sondern besonders der Inhalt zählen.

Damit nun keine Missverständnisse auftauchen oder eine Handlung komplett in die falsche Richtung läuft ist jeder einzelne zuerst angehalten folgendes zu überlegen: Ist die Handlung, die ich nun vorgebe möglich oder realistisch?

Des weiteren sind aber auch folgende Gedanken sinnvoll:

Beinhaltet mein Log Handlung?

Ist diese Handlung nur auf meinen Charakter ausgerichtet oder auch auf andere ausgelegt oder beeinflusst sie gar das gesamte Schiff?

Zur Handlung, die jeder Schreiber vorantreibt, sei gesagt, dass das RPG ein Miteinander ist. Nicht alles muss abgesprochen werden, da ja auch eine Überraschung oder Eigeninitiative gut ist. Wichtige Schritte im RPG und die Veränderung des Handlungsablaufs sollen jedoch mit den Spielleitern (CO/XO) abgesprochen sein. Ein Beispiel wäre, dass nicht plötzlich in einer normalen Mission ein Log gepostet wird, dass aus heiterem Himmel der Warpcore abgestoßen werden muss. Diese Wendungen gibt es, sie können auch begründet hineingebracht werden, sind jedoch zu oft unrealistisch und nicht hilfreich, will man, dass eine Mission einen roten Faden und Zusammenhänge besitzt.

Ziel eines RPG ist nicht immer Ziel der Mission. Und so kann eine Mission gezielt daneben oder mit Verlusten über die Bühne laufen. Die überstarke Schilderung der eigenen Charaktere und des eigenen Schiffen lähmt und macht das RPG langweiliger.

Integriert man eine andere Person in sein Log, so ist dies – variierend wie sehr – auch zu klären. Als Beispiel: Ein kleines Gespräch muss nicht abgesprochen sein, eine Verlobung jedoch schon.

Weiß man nicht, wie ein Charakter im Log zu beschreiben ist, gibt die Personalakte Aufschluss zur jeweiligen Person. Hinweis: Die Personalakten dienen zur Vorstellung

seines Charakters und somit zur Orientierung für andere. Somit ist für die Aktualität der Akte von einem selbst zu sorgen.

3. Formen des RPG

3.1. Einzel RPG

Unter Einzel RPGs verstehen wir den typischen Umstand, dass jedes Schiff und jede Station ein separates Role Playing Game spielt. Das heißt, dass die Crew unter Leitung des jeweiligen Kommandierenden Offiziers eine Mission absolvieren muss. Wie aus der Bezeichnung bereits ersichtlich, erfolgt die Ausführung der Mission ohne Beteiligung anderer Schiffe oder Stationen. Einzel RPGs sind der Normalfall innerhalb der ÖSF, da sich somit die Anzahl der Logs in einem sehr leicht überschaubaren Rahmen halten lässt und CO und XO ausführlich Zeit haben sich mit ihrer Crew zu beschäftigen.

Im Groben hat man sich ein RPG folgendermaßen vorzustellen: Jedes Schiff erhält zu Beginn einen konkreten Auftrag vom Kommandierenden Admiral. In der folgenden Zeit schreibt jedes Mitglied an Bord seines Schiffes Logbucheinträge, in denen es Erlebnisse an Bord aus seiner Sichtweise schildert, an vorangehende Logs anknüpft, die Handlung fortführt und Schiffskollegen mit einbezieht, und postet diese im Forum, sodass sie anderen Kollegen zugänglich sind.

Sobald eine Mission abgeschlossen wurde, und ein Urlaubs RPG beginnt, gibt der Kommandierende Offizier seiner Crew die Möglichkeit, Vorschläge für das nächste RPG einzubringen. In einer Sitzung können die diversen Vorschläge mit der Crew erörtert und diskutiert werden. Jener, der am meisten Zustimmung findet, wird dem KAD zugekommen gelassen. Die neue Mission beginnt, sobald der KAD den Missionsbefehl in schriftlicher Form (d.h. per E-Mail) erteilt hat.

3.2. Flotten RPG

Der Zusammenschluss mehrerer Schiffe, die gewöhnlich getrennte RPGs spielen, nennt sich Flottenverband. Für eine Mission spielen diese Schiffe zusammen, wobei die sonst so starken Schiffsgrenzen ineinander übergehen und das gemeinsame Spielen und die Zusammenarbeit im Vordergrund stehen. Das Gemeinschaftsgefühl der Flotte soll hierbei gefördert werden und ist der Motor für einen Zusammenschluss mehrerer Schiffe.

3.2.1. Taskforce

Bilden 2 Schiffe einen Flottenverband, so nennt sich dieser Taskforce. Kennzeichnend hierfür ist wirklich die Zusammenarbeit beider Crews, die im Vergleich zur Strikeforce gemeinsam am selben Handlungsstrang spielen.

- Während des Flotten RPGs übernimmt einer der beiden Kommandierenden Offiziere die Leitung der Flotte und koordiniert zusammen mit seinem Stellvertreter (automatisch der anderen CO) das RPG.
- Für die Dauer des Flotten RPGs wird der Flottenleiter temporär in den nächst höheren Rang befördert. Nach Beendigung kehrt er in seinen Ursprungsrang zurück.
- Beide COs werden auch während des Flotten RPGs durch den KAD belobigt. Jeder CO belobigt seine Crew; Der Flottenleiter hat die Möglichkeit am Ende des Flotten RPGs Ordensvorschläge einzureichen.
- Durch Einsatz eines Rotationssystems erhält jeder CO generell die Möglichkeit Flottenleiter zu werden. Es liegt allerdings auch hier in der Natur der Sache, dass Erfahrung und v.a. Fähigkeit vor Spaß kommen. Es wird derjenige CO den Posten des Flottenleiters erhalten, der sein Schiff gut im Griff hat und sich bereits als CO bewährt hat.

3.2.2. Strikeforce

Schließen sich drei Schiffe zusammen, nennt sich dies Strikeforce. Doch diese unterscheidet sich stark von der Taskforce, in welcher zwei Schiffe an einer Mission spielen. Damit Schiffe zu einer Strikeforce zugelassen werden, müssen mindestens zwei Crews bereits ein Sub RPG Gespielt haben. Denn in der Strikeforce teilt sich die Mission in bis zu vier RPGs (Units), die alle einen gewissen Aspekt / eine gewisse Aufgabe der übergeordneten Mission zu erfüllen haben, was gewisse Parallelen zum SubRPG widerspiegelt. Wichtig ist hierbei, dass sie sich aufgabengemäß nicht so stark überschneiden, dass sie sich im Handlungsstrang oder der Logik nicht widersprechen. Die Units werden aus Mitgliedern verschiedener Crews zusammen gesetzt. Sie werden von einem Unitleiter (CO oder XO) geführt, für das erfolgreiche Ablaufen der ganzen Strikeforce ist der Flottenleiter (einer der COs) verantwortlich.

- Jedes Unit bekommt einen eigenen Missionsbefehl und ein eigenes Forum, wo es sich seiner Aufgabe zuwenden kann. Eine Unit besteht immer aus Leuten von 2 oder 3 der Schiffe, welche eine eigene Einheit nun darstellen, die zusammen zu arbeiten hat. Ihre Arbeit und ihre Logleistung sind vom Unitleiter, der die Verantwortung über seine Unit trägt, zu beobachten – er kann Belobigungen in der Unit verteilen.
- Während das normale Unitmitglied vom Unitleiter belobigt wird, wird dieser vom KAD belobigt. Für Beförderungen jedes Mitglieds ist sein CO zuständig, beziehungsweise für Beförderungen von COs der KAD.
- Für die Dauer des Flotten RPGs wird der Flottenleiter temporär in den übernächsten Rang befördert. Nach Beendigung kehrt er in seinen Ursprungsrang zurück.
- Auch wenn die Units eigene Aufgaben haben, bewegen sie sich innerhalb der selben Mission. Damit man weiß, was in anderen Units vorgeht ist die dauernde Informationssammlung in jeder Unit von Nöten, ebenso die Absprache und Unterredung mit dem Flottenleiter.

3.3. Sonderformen des RPG

3.3.1. Sub RPG

In Sub RPGs wird die gesamte Crew eines Schiffes in einzelne Subabteilungen, jede versehen mit einem eigenen Auftrag, eingeteilt. Die Zusammensetzung und die einzelnen Missionen obliegen dem CO, jedoch können Vorschläge und Wünsche der Crew geäußert werden, wobei der CO angehalten ist auf diese in seinen organisatorischen Überlegungen einzugehen. So spielt die Crew in Subeinheiten (kurz Sub) von etwa 4 Mitgliedern über einen nicht zu langen Zeitraum (ungefähr zwei Wochen). CO und XO lesen in allen Subs mit und halten sich aus dem Geschehen, bis auf den Fall von Problemen, heraus, sodass die einzelnen Subs, die keinen Leiter haben, eigenverantwortlich durch Absprache und Zusammenarbeit zur Handlung und zum Ablauf der Mission zu kommen haben. In dieser Form des RPG wird besonders auf das Teamwork, sowie die Qualität der Logs jedes einzelnen Crewmitglieds geachtet, was sich besonders in dem schriftlichen Feedback durch den CO an jeden einzelnen zeigt. Nach dem zeitgleichen Abschluss aller Subs ist es nämlich die Aufgabe der Führung durch Anmerkungen, Ratschläge und auch Lob in einer schriftlichen Form (Mail an den Betreffenden) dem Schreiber zu helfen, sich zu verbessern, und klar zu zeigen, dass seine Leistungen nicht unbeachtet bleiben.

3.3.2. Characterforming RPG

Ist ein RPG ganz auf eine Person, einen Charakter ausgerichtet, welcher natürlich auch

selbst im RPG mitschreibt, so nennt sich dies Charakterforming RPG. Hierbei geht es darum, die Mission so an einen Charakter anzupassen, dass dieser in der Geschichte nicht nur eindrücklich behandelt und vorgestellt wird, sondern dass ein eigener Handlungsablauf, der das ganze Schiff mitein bezieht, unter den Schatten einer Person gestellt wird und somit eine ganz eigene Note erhält. Diese Form des RPG soll somit qualitativ in Handlung und Charakteristik hervorstechen und eine spezielle Herausforderung bieten, indem man einen Charakter durch seine genaue Behandlung plastisch erarbeitet.

3.3.3. Themenlogs

2 – 3 Crewmitglieder erhalten in einem normalen SchiffsRPG eine spezielle Aufgabe vom Spielleiter, welche sie in je 2 Logs zu bearbeiten haben. Diese Aufgabe ist ein Thema, womit sie sich befassen und in ihren Logs ausdrücken müssen. Themenlogs sind eine große Ehre, da man somit eindrücklich die Möglichkeit bekommt sich als Schreiber zu entwickeln und als Schreiber neue Herausforderungen gestellt bekommt, die man nun für jeden interessant zu lesen ausdrücken möchte. Die Themenaufarbeitung hat jedoch auch in die Mission zu passen und wird vom CO dann gewählt, wenn ein geeigneter Moment im RPG stattfindet. Themen könnten die Schilderung von extremen Situationen und Momenten, die unter einem gewissen Eindruck (Angst, Liebe, Hass, Wut, Freude, Enttäuschung usw.) stehen.

3.3.4. Teamlogs

Eine besondere Aufgabe, stellt der Entschluss zwei oder drei Schreiber eines Teamlogs dar. Es sollen dabei RPG Logs entstehen die länger sind als gewöhnlich, aber nicht zu lang (an die 2000 Wörter), qualitativer und dichter sind und die das Teamwork zwischen den Schreibern fördern.

Dazu ist aber eine gewisse Arbeitsteilung notwendig. Das soll heißen einer schreibt, der andere plant die Handlung, ein Dritter könnte zum Beispiel die Dialoge schreiben (auch wenn eigentlich eher zwei Leute daran schreiben) Ausnahme bilden natürlich die Kurzgeschichten im Kurzgeschichtenforum (siehe unten), die ja keinen derartigen Regeln unterstehen. Wichtig hierbei ist natürlich dass diese Logs für andere Crewmitglieder ebenfalls interessante Aspekte enthält und zum lesen animieren.

3.4. Verbindlichkeit und Durchführung

RPG Formen sind nicht in jeder Art verbindlich definiert und können variiert werden. Dies ist ein Zeichen von Kreativität. Dennoch müssen gewisse Grundcharakteristika erfüllt sein, will man eine gewisse RPG Form spielen und sie auch so nennen. Gemeint ist: Ein SubRPG zeichnet sich dadurch als SubRPG aus, als dass es kurz läuft und die Crew darin in Teams gespalten ist. Dieses Charakteristikum muss somit erfüllt man, dass man von einem SubRPG sprechen kann.

Bindend sind jedoch die aufgelisteten Punkte bei den FlottenRPGs. Jede Veränderung in der Durchführung muss auch mit dem KAD abgesprochen und von ihm genehmigt sein.

4. RPG Projekte

4.1. Das Kurzgeschichten Forum

Hierin kann jeder eine Kurzgeschichte zu Star Trek posten. Die übliche Schreibweise („ich-Form“, Vergangenheit) muss nicht eingehalten sein, jedem sind stilistische und inhaltliche Freiheiten gestellt. Jede veröffentlichte Kurzgeschichte kann von jedem gelesen werden und bei Gefallen in die Auswahl der Logs, die beim RPG Wettbewerb verglichen und bearbeitet werden, reinkommen. Niemand muss jedoch Kurzgeschichten

schreiben, es ist ein unverbindliches Angebot, das die kreative Ader einiger Mitglieder fördern möchte.

Natürlich haben die Kurzgeschichten in adäquater Sprache und Handlung zu bleiben, sprich zu starke Gewalt, Sex oder ein ungepflegter Sprachgebrauch sind zu lassen.

4.2. RPG Wettbewerbe

7 Leute (anfangs je einer von Schiff und Station + KAD) überlegen sich möglichst 2 mal pro Legislaturperiode, wer für ein Log, eine Idee oder einen Aspekt in seinen Logs ehren wollen. Doch dies findet in einem Wettbewerb statt. Jeder kann ein Log von sich einreichen, jeder kann jemand vorschlagen und für ihn ein Log einreichen. Es gibt jedoch nur zwei Sieger. Je einer aus dem Kurzgeschichtenforum, je einer aus dem üblichen Schiffs RPG, wobei ein Log von der Person zur genauen Betrachtung vorgelegt wird. Kriterien sind die im RPG Leitfaden angeführten Bestandteile einer jeden Geschichte.

Die Gewinner können für den nächsten Wettbewerb aufsteigen, Lektoren für den RPG Schreibkurs werden und neue Projekte in Angriff nehmen. Urkunden werden verteilt und der Erhalt einer solchen Urkunde wird in einer öffentlichen Verleihung geschehen. Ebenso wird ein durch den KAD ausgesprochenes Lob an die Gewinner in der Personalakte festgehalten. Beide Gewinner erhalten bis zum nächsten Wettbewerb +v in #ÖSF. Sie sind als Mobile Mitglieder (Mitglieder, die auf anderen Schiffen temporär auch mitspielen, siehe Leitfaden) zu begrüßen.

4.3. Das "Wilde Ideen" Forum

Das RPG ist der Antrieb, der Hauptbestandteil der ÖSF. Damit dieser in verschiedensten Facetten lebendig und stets aufregend bleibt, sind verschiedene Neuformungen und Projekte stets vom KAD und den COs zu fördern.

Häufig entstehen Ideen zu Missionen oder zum RPG, welche dann aus verschiedensten Gründen nicht verwirklicht werden. Dies heißt nicht, dass davon auszugehen ist, dass alle Ideen nicht verwirklicht werden sollten. An dieser Stelle kommt das „Wilde Ideen“ Forum zu tragen. Hier kann jedes Mitglied ohne Zensur Vorschläge machen und jeder hat die Möglichkeit darauf einzugehen, sodass es zu Diskussionen und zu Ideenaustausch kommen soll. COs haben hierauf die Möglichkeit Ideen zu entnehmen, weil jeder in das „Wilde Ideen“ Forum geschriebene Vorschlag verbindlich ein Vorschlag ist, der daraufhin von jedem Schiff der ÖSF bei Gefallen frei genutzt werden darf – somit der ÖSF offen steht. Natürlich ist in so einem Fall die Absprache mit den an der Idee beteiligten Personen zu fördern. Die produktive Teilnahme am Kreieren und Entwickeln von Ideen wird hoch eingeschätzt.

5. Log Schreiben - Grundlegendes

5.1. Grobe Struktur eines Logs

Jede Geschichte besteht aus einem Anfang, einem Mittelteil und einem Ende.

Vor dem Anfang ist es jedoch überaus ratsam sich über die Handlung im Log Gedanken zu machen oder zumindest das Ende ungefähr eingeplant zu haben, da man ansonsten leicht den Faden verliert oder sich in Nebensächlichem verirrt.

5.2. Stil des Logs

Ein Log ist eine Erzählung des Erlebten und wird aus dem Gesichtspunkt des Schreibers erzählt. Anstatt mit einem oberflächlichen Bericht des Tagesablaufes ist es eher mit einer kleinen Geschichte gleichzusetzen, die geschildert wird. Hierzu ist es wichtig Verben und

Adjektive zu verwenden, damit sich andere Leser mehr darunter vorstellen können und die Geschichte als Ganzes plastischer wird. Ungewöhnliche Perspektiven geben z.B. Abwechslung und sind mit Sicherheit dann auch interessanter als der alltägliche Tagesablauf an Bord, der ungefähr so ab und zu geschildert wird:

Um drei Uhr früh reparierte ich den Warp Kern. Dann spielte ich Schach mit dem Commander. Danach machte ich eine Pause und aß etwas. Dann arbeitete ich weiter an meinem Projekt, den Langwellentransmitter. Danach ging ich in den Holodeckraum und tötete in einer meiner Lieblingsszenarios: Last Klingon Standing, vierzig Jem`hadar.

Danach ging ich Abendessen und zu Bett.

5.3. Formale Struktur eines Logs

Neben der schon oben erwähnten Betreffszeile, gilt es innerhalb des Logs auf Folgendes zu achten:

Absätze sollen in Logs eingebaut werden. Sie dienen zum einen als Kennzeichnung einer inneren Struktur, zum anderen erleichtert es das Lesen für die anderen Schreiber ungemein.

Dialoge sollten möglichst mitten im Text eingebettet sein, will man, dass ein Log sich wie eine Geschichte und nicht ein Drehbuch liest. Ein Beispiel für einen Dialog, wie er eher in einem Drehbuch zu finden ist, wäre:

Crewman A: "Weißt Du das Ziel unserer Mission ?."

Crewman B runzelte die Stirn und blickte ein wenig verwirrt.

Crewman B: "Hm, ehrlich gesagt nicht, doch ist in 2 Stunden eine Mannschaftsbesprechung angesetzt."

Crewman A: "Achja, hatte ich ganz vergessen."

Crewman B sendete einen vorwurfsvollen Blick und lächelte dann verschmitzt.

Diese Form des Dialogs ist nicht die Art, wie in Romanen Besprochenes geschildert wird und ist zwar leicht lesbar und schnell zu schreiben, wird – will man in einer Geschichte auch beschreiben – stark abgeraten, steht jedoch dem Schreiber frei.

Dialoge kann man eben verschieden schildern, doch soll dabei auch (besonders in wichtigen Momenten) auf die Mimik und Gestik eingegangen werden. Wie man einen Dialog verfasst bleibt generell dem Schreiber über, doch ist der Sinn eines Logs ja zu erzählen – hierzu helfen Verben und Adjektive. Ein Beispiel, wo Gesagtes in den Text eingebaut und so beschrieben wird, wäre:

Crewman Arnolds kratzte sich am Kopf. Er wirkte wie ein kleiner Junge, der vergessen hatte, wo sein Baumhaus war.

„Sag mal, weißt du das Ziel unserer Mission?“ Er lächelte verlegen. „Ich hab das Gefühl es wurde schon irgendwo gesagt, aber ich habe es anscheinend völlig verpasst...“

Zwei Offiziere gingen an ihnen vorüber, und lachten, und Arnolds wurde rot. Hatten sie seine Frage etwa bemerkt? Er fühlte sich wie ein Dummkopf. Wenn das rauskam, dann würde man noch Wochen später über ihn witzeln. Der Crewman der nicht einmal das Ziel der Mission seines Schiffes kannte! Und um alles noch schlimmer zu machen war dies keine geheime Mission oder so. Es war ein reiner Routineflug. Er musste wissen wohin das Schiff hinflieg!

Barnd, Crewman im Maschinenraum, und der einzige mit dem Arnolds mehr als ein paar Wörter seit dem Abflug gewechselt hatte blickte ihn vorwurfsvoll an, lächelte aber dann verschmitzt. Er hatte Arnolds gleich nach seiner Ankunft unter seine Fittiche genommen und Arnolds konnte ihm nicht genug dafür danken. Ihm war dieses Schiff so fremd wie ein unerforschter Planet.

„Hmmm, ehrlich gesagt, nicht....aber in 2 Stunden ist doch eine Mannschaftsbesprechung angesetzt.“ Er grinste. „Da werden wir beide wohl näheres erfahren was? Kopf hoch, wenn man zum ersten Mal auf diesem Schiff ist, glaubt man werde sich hier nie zurechtfinden. Das machen alle durch....du wirst sehen nach ein paar Wochen liebst du das Schiff.“

Arnolds lachte. „Ahja, habe ich ja ganz vergessen, stimmt die Mannschaftsbesprechung. Danke, Barnd. Manchmal weiß ich echt nicht was ich ohne dich tun würde.“

Barnd klopfte ihm auf die Schulter. „Du wärst verloren!“ Arnolds nickte gequält. „Wahrscheinlich!“

Etc. etc.

Diese Art der Dialogform bedarf oft größerer Anstrengung oder zumindest länger beim Schreiben. Nicht alles ist genau zu erklären, doch oft hilft es eine Situation zu verschärfen.

5.4. Atmosphäre im Log

Erzählt man eine Geschichte oder schreibt man ein Log, so ist es häufig der Wunsch des Schreibers eine Atmosphäre aufzubauen, die ein Log spannender und für den Leser fesselnder macht. Atmosphäre baut man auf indem man Situationen beschreibt. Dies sollte mit allen zur Verfügung stehenden Sinnen geschehen:

sehen (Umgebung, Raum, Person, Natur, Gegenstände,...)
fühlen/tasten (Gegenstände, Personen,...)
hören/sprechen (Geräusche, Laute, Sprache, Musik,...)
riechen (Gerüche, Gestank, Duft,...)
schmecken (bitter, süß, salzig, scharf, sauer, Aroma,...)

Sinnig ist es nun natürlich nicht alle Sinne auf einmal anzuwenden, sondern auszuwählen, wie man diesmal etwas beschreiben und verdeutlichen könnte, was von Situation zu Situation und je Charakter variiert.

5.5. CHARAKTERE

5.5.1. Persönlichkeit der Charaktere

Was macht einen Charakter realistisch, sympathisch oder dreidimensional?

Indem man ihn nicht als perfekt beschreibt, sondern mit Fehlern als auch guten Seiten, mit Wünschen, die auch nicht immer in Erfüllung gehen. Ein fehlerhafter oder lasterhafter Charakter kommt dem Leser näher und sorgt häufig für mehr Aufregung oder spannendere Handlungen. Wären wir alle in den RPGs Superhelden, so hätten wir keine Probleme und wenig interessanten Schreibstoff.

Oft ist es der Wunsch eines Schreibers, das sein Charakter gemocht wird. Der Charakter

im RPG ist jedoch auch nicht mit dem Schreiber dahinter zu verwechseln. Oft bestehen Ähnlichkeiten aufgrund des Wunsches selbst derartige Abenteuer erleben zu können, doch wählen viele Personen eindeutig andere Persönlichkeiten für ihren Charakter um sowohl Spaß als auch eine Herausforderung am Schreiben zu haben. Dies kann das RPG ungemein bereichern.

Wichtige Anmerkung: Es wird dringend darum gebeten, den Charakter nicht zum Superhelden zu machen, der im Holodeck oder in der Schlacht zwanzig klingonische Krieger mit bloßen Händen (oder mit Phasergewehr) ausschaltet und nachher gelassen auf ein Bier geht. Außerdem sollen Kampfszenen generell realistisch bleiben und zur Bereicherung der Geschichte in spannenden Momenten benutzt werden, nicht zur Befriedigung eines Aggressivitätspotentials.

5.5.2. Gedankenwelt der Charaktere

Reine Handlungslogs werden mit der Zeit ziemlich langweilig. Ziel sollte es auch sein, Einblick in die Gedanken des Charakters zu gewähren. Dabei sind folgende Fragestellungen besonders hilfreich:

Wie beurteilt er/sie die momentane Situation ?

Welche Auswirkungen haben die Geschehnisse auf den Charakter, wie wird er dadurch beeinflusst ?

Der RPG-Schreiber sollte seinen Charakter immer in die jeweilige Situation einzuordnen versuchen. Gedankenspiele über den Hintergrund der Situation, Gedanken über die Lösung von Problemen sind immer interessant und können die Handlung nicht 'falsch' beeinflussen. Man kann dieses Forum nützen, um andere an Euren wertvollen Gedanken teilhaben zu lassen. Dies soll aber nicht dazu führen, primär Hobbyphilosoph im Log Schreiben zu sein, da auch die Handlung durch ein Log vorangetrieben werden soll. Man beschreibt eine Geschichte, versetzt sie mit der persönlichen Note eines Charakters und entwickelt die Handlung weiter, darunter kann man auch eine Weiterentwicklung eures Charakters zählen, der später in der Geschichte eine wichtigere Entscheidung trifft.

5.5.3. Mimik und Gestik der Charaktere

Um den Gedanken und Handlungen ein wenig mehr Anschaulichkeit und Leben zu geben, ist es sehr nützlich, sich die Situation bildlich vorzustellen. Versetzt man sich in die gleiche Lage, spielt man sie in Gedanken durch, so versteht man vielleicht leichter, wie die Reaktion der einzelnen Charaktere oder des eigenen Charakters sein könnte. Nicht nur primäre Handlungen kann man sich vorstellen und näher beschreiben, sondern auch die Mimik und Gestik einer Person in einer bestimmten Situation, z.B. in einem Streitgespräch. Man kann sich folgende Fragen stellen:

Wie ist Euer Gesichtsausdruck ? Seid Ihr eher nachdenklich, wütend, trauernd, sehnsüchtig ? Welche Gestiken und Mimiken verbinden sich damit ?

Überlegt man sich dies, bringt es auf das Papier und eine Situation somit dem Leser näher, so gewinnt ein Log an Lebendigkeit.

5.5.4. Actionszenen

Ein paar Tipps zu Actionszenen: Wenn man schnelle Actionszenen schreiben will, dann sollte man wenige Adverbien und Adjektive benutzen. Kurze Sätze, Stichwörter, mit starken Verben die schnell etwas ausdrücken bringen den Eindruck schneller Handlung, die ja Action ausmacht. Keine langen Sätze mit Beschreibungen. Ein möglicher Ausschnitt wäre zum Beispiel:

"Klack". Das Schott - Verdammt! "Klack". Ich sah zu Porter: "Das Schott, es schließt!" Ich riss Tasche und Trikot an mich. "Die Daten!" schrie der Wissenschaftler. „Nein!“, ich ergriff seinen Arm, schrie: „Komm!“

Ich lief los, Porter hinter mir. Das Schott, schon sah ich es vor mir, kaum noch offen. Schneller, schneller! Ich sprang und blickte durch den Spalt zu Porter. Er stand da und sagte: „Ich, ich kann nicht.“ – „Was?“, ich konnte nicht mehr zurück, das Schott... „Ich muss die Daten...“, hörte ich ihn. „Klack.“, und das Schott war zu.

6. Log Schreiben – Weiterführendes

6.1. Erklärung zur Verbindlichkeit und Anwendung

Alles unter Punkt 6 ist als Hilfe, als unverbindlicher Tipp gedacht. Der Schreiber wird persönlich angesprochen und soll in diesem Punkt (verfasst von SAdm Mario Magazin) über Charakteristika einer Geschichte / eines Logs hören und somit die Möglichkeit besitzen, mit dem Rat und Wissen eines angesehenen und gut informierten Schreibers seine Logs zu bereichern.

6.2. Struktur einer Geschichte

6.2.1. Plot

Der Plot ist der Handlungsablauf. Er besteht aus Anfang, Mitte und Ende.

Anfang: Der Anfang besteht aus einer einem Heading z.B. Überschrift (z.B. Deck 12 – Krankenstation – 10.00 Uhr). Damit wird dem Leser gesagt: Du befindest dich dort. Dann ist es euer Job euch selbst einzuführen als Charakter, d.h. zu schreiben wie ihr vielleicht gerade mitten in einer Arbeit seid oder gerade auf dem Weg was zu erledigen. Dann passiert etwas was, grob gesagt, euch auf „den Weg schickt“, d.h. eure ganz kleine eigene Geschichte im RPG Log anfangen lässt (Vorsicht: Heading oder Umgebung des Charakters zu schildern ist nicht der Anfang einer Geschichte sondern nur Beschreibung.). Dieses etwas das passiert nennen wir mal Auslösenden Moment. Der Auslösende Moment geht über in den Mittelteil:

Mitte: Der Mittelteil besteht hauptsächlich aus Konfrontationen und Konflikten zwischen Charakteren oder auch Dingen. Sie erzeugen Spannung und Dramatik. Dies muss aber nicht unbedingt etwas mit Action zu tun haben, sondern kann ebenso mit Trauer, Eifersucht, Wut, Humor oder anderes erzeugt werden. Wichtig: Stellt euch das so vor: Euer Charakter möchte etwas in eurem Log (mit jemanden reden, gegen den Feind kämpfen, oder mal wütend sein über irgendwas) und zwischen ihm und der Ausführung seines Wunsches türmen sich Hindernisse auf, die ihn stoppen. Diese Hindernisse sind das Fett und das Fleisch der Mitte – sie machen den Hauptteil einer jeden Geschichte aus (z.B: Jagd auf Roter Oktober: Tupulew, der russische U Boot Kommandant, die vorsichtigen Amerikaner, der Saboteur an Bord des U Boots....sind alles Hindernisse die Ramius daran hindern seine Flucht durchzuziehen).

Ende: Am Ende folgt die Auflösung. Was bisher an Spannung und Dramatik aufgebaut wurde wird nun aufgelöst, der Konflikt wird beendet.

Zu einem ungefähren Schlüssel: Vom Log soll ungefähr $\frac{1}{4}$ der Anfang sein, $\frac{1}{2}$ die Mitte und $\frac{1}{4}$ das Ende. Ihr merkt: Die Mitte, die Hindernisse und Probleme die euch behindern bei der Erfüllung eures Wunsches machen soviel aus wie die beiden anderen Teile zusammen.

Nicht jedes einzelne Log muss zwangsläufig so aufgebaut sein mit allen drei Teilen. Auch

zwei oder mehrere Logs zusammen können diese Einheit von Anfang/Mitte/Ende haben. Z.B. könnte das erste Log im Mittelteil auf dem Spannungshöhepunkt enden und das zweite Log daran ansetzen. Wichtig dabei ist jedoch, dass genau an diesem Punkt wieder angesetzt wird im zweiten Log und nicht noch mal eine Einführung, also ein Anfang, geschrieben wird. Wenn diese Logs unter verschiedenen Schreibern aufgeteilt werden, dann sollte das immer genau abgesprochen sein.

6.2.2. Plotpoint

Ein Plotpoint ist ein Punkt an den man kommt, an dem die Geschichte in eine andere Bahn gelenkt wird. Dies erfolgt meist innerhalb eines Logs für das ganze RPG, kann aber auch für ein einzelnes Log gelten. Gilt es für das ganze RPG so muss so etwas auf jeden Fall mit den Spielleitern abgesprochen sein, wenn es den Plot völlig verändert.

6.2.3. Thema

Jede Geschichte unterliegt einem Thema. Viele Logs und RPGs tun das nicht und das ist schade, da man aus vielen Themen Spannung herausholen kann und ein bestimmt gewähltes Thema ein Log bereichert. Seit einiger Zeit wird von den Spielleitern versucht den RPGs Themen zu geben. Versucht auch in euren Logs Themen zu verarbeiten. Entweder in einzelnen Logs, oder noch besser in mehreren Logs mit einigen anderen zusammen. Vielleicht auch nochmals das Thema des ganzen RPGs im Kleinen, das wäre ideal, aber auch sehr schwierig. Daher sollte man das auch nur tun, wenn man geübter Logschreiber ist.

6.2.4. Charakter

Eure Geschichte ist so gut wie euer RPG Charakter. Je klarer definiert euer Charakter und je klarer eure Ziele im RPG Log und in der ganzen RPG Mission, desto interessanter und besser wird eure Geschichte.

Ihr seid der Held in eurem Log. Das bedeutet aber nicht Held im Sinne von Conan dem Barbaren, der alles kurz und klein schlägt, sondern Held im Sinne davon, dass ihr es seid der die Handlung im Log vorantreibt (also was tut, bitte nicht nur denken!) und durch euch kommt der Leser in das Log rein (ihr seid die Brücke, abstrakt ausgedrückt, auf welcher der Leser in die Geschichte reinkommt).

Personen die euch Probleme machen, oder Hindernisse sind Antagonisten. Personen, die euch im Log helfen oder euch zur Seite stehen, sind Allies oder Verbündete. Beide können reale RPG Log Spieler sein oder Non Playing Charakter Spieler. In jedem Fall aber sollten sie nicht interessanter als ihr selbst sein, denn ihr seid in eurem Log die wichtigste Person. Bitte nicht glauben dass ihr im Log dem KAD Befehle erteilen könnt oder eure COs ohrfeigen: Ihr seid die wichtigste Person wenn es darum geht, wie viel Zeit und Raum ihr in eurem Log belegt. Z.B: Wenn ihr ein Log schreibt wo ihr dauernd nur an der Bar herumhängt während zwei Admiräle die Mädchen, die Drinks und die Action haben, dann demoliert ihr euren Charakter. Ihr nehmt ihm wertvollen Raum weg. Nichts gegen faszinierende Allies oder Antagonisten: Die sind sehr, sehr wertvoll, denn je besser euer Gegner ist desto faszinierender seid ihr, der gegen sie kämpft.

6.3. Adept Writing

6.3.1. PLOT

Subplots sind Nebenhandlungen. Sie haben das Ziel die Haupthandlung zu „entlasten“ und/oder die Haupthandlung „aufzufetten“, d.h. länger und bedeutender zu machen.

z.B: Star Wars VI, Rückkehr der Jedi Ritter. Die Haupthandlung ist der Kampf der Rebellen gegen den neuen Todesstern, bzw. gegen das ganze Imperium und den

Imperator schlechthin. Subplot ist der Flug von Skywalker zu Yoda, und dem Beisein von Luke als Yoda stirbt und er erfährt dass es noch einen zweiten Skywalker gibt. Dasselbe bei Star Wars II: Die Ausbildung von Skywalker durch Yoda ist ein Subplot.

Subplots sind also kleinere Handlungen die parallel zur Haupthandlung verlaufen: Sie haben meistens auch einen Anfang, eine Mitte, oder eine Ende. Sie haben ihre eigenen Auslösenden Momente, und ihre Plot Points. Man kann aber Subplots „schneiden“, d.h. Teile abschneiden: Man kann das Ende weglassen.

z.B: King Ralph. Am Ende sucht man nach der Vernichtung der königlichen Familie verzweifelt nach einem Verwandten: Und man findet ihn auch: Gerade als ein kleiner Beamter freudestrahlend von einem Buch aufsieht und seinen Mund aufsperrt, öffnet sich die Tür und ein anderer Beamter tritt ein und informiert den Kanzler davon dass man einen Verwandten gefunden hat. Man hat dem Auftritt des Beamten das Ende weggenommen.

6.3.2. CHARAKTER

Charaktere gibt es neben den schon erwähnten noch: Contagonisten. Contagonisten sind eine spezielle Form von Antagonist. Sie haben die Aufgabe, euch, den Helden aufzuhalten, aber sie wollen euch nicht wirklich verletzen oder „zerstören“. Bestes Beispiel dafür ist: Darth Vader. Er möchte Luke bremsen, er möchte ihn aufhalten, aber ihn nicht töten, er hilft Luke sogar am Ende dem Imperator nicht anheim zu fallen.

Dann noch folgende Spezialcharaktere:

Der Schwellenhüter

Er hat die Aufgabe euch den Weg zu versperren. Z.B: Ein unhöflicher Sicherheitsmann vor einer Kabine, der euch nicht reinlässt. Er will euch gar nichts tun, sondern euch nur den Weg versperren. Ein guter Schwellenhüter ist schwer direkt zu besiegen, man muss ihn indirekt umgehen oder ihn für sich zu gewinnen. Schwellenhüter machen eure Charaktere weiser, weil ihr eure Fähigkeiten schärfen müsst (das heißt ihr kommt mit konservativen Methoden wie Draufdreschen nicht weiter).

Der Schelm

Der Schelm spielt euch Streiche, ärgert euch und reizt euch. Er testet eure Geduld und eure Fähigkeiten, ohne es böse zu meinen. Meistens sind Schelme unglaublich klug und weise, wenn ihr einen solchen Antagonisten erschafft, dann macht ihn witzig aber sehr, sehr intelligent und klug.

Der Mentor

Ich glaube ihr wisst was der Mentor ist. Hier gilt: Ein Mentor gibt euch notwendige Fähigkeiten und Werkzeuge in die Hand aber er schlägt eure Schlachten nicht für euch! erinnert euch Yoda und Obi Wan haben nicht Vader oder den Imperator besiegt, das hat Luke gemacht. Lasst nicht zu dass ein Mentor euch die Schau stiehlt.

Anima/Animus

Eure Liebesbeziehung im VL. Das sind oft die Personen die euch „die Belohnung“ geben, wenn ihr was gut gemacht habt. Also wenn ihr im RPG etwas gut gemacht habt, dann schreibt durchaus ein paar Zeilen wie ihr euch mit Anima/Animus entspannt. Obwohl wir in der ÖSF die Jugendschutzbestimmungen einhalten, schadet ein wenig knisternde Erotik nicht.

Trennung:

Ihr könnt ein wenig experimentieren und folgendes versuchen: Ihr teilt euren Helden in Protagonisten und Main Character. Die Unterscheidung ist folgende: Protagonisten sind jene

welche die Handlung vorantreiben (gegen die Bösen kämpfen, eine Sinnkrise bewältigen, etc), Main Character diejenigen, durch welche die Leser das Log genießen (also immer ihr in der „ich-Form“). Das heißt ihr schreibt in eurem „ich-Form“ Log wie z.B. ein Non Playing Character Protagonist etwas tut.

Vorsicht: Versucht das bitte nicht bei einem echten RPG Player, weil ihr dann die ganze Arbeit für einen anderen tut ohne dass ihr oder euer RPG Charakter davon was hat. Macht das ausschließlich mit Non Playing Character Protagonisten. Ihr selbst seid in jedem Fall immer der Main Character, die „Brücke“ und ihr schreibt dabei immer in der „ich-Form“, wie ihr beschreibt wie euer Protagonist etwas tut.

6.3.3. THEMA

Liebe, Abschied von jemanden den man liebt, Erkenntnis der eigenen Unzulänglichkeit, Freiheit, Heimatliebe, Familienbande, Treue....

Das sind alles Themen. Themenmaterial das ihr verwenden könnt um euren Plots eine Art von Unterdecke zu geben, d.h. ihr habt ne Geschichte wo es um was geht, was Bedeutung hat.

6.3.4. Weiterführendes

Wenn ihr euer Log fertig habt, dann lest euch das ganze Log gut durch. Plots und Subplots. Analysiert (Aber nicht während ihr schreibt, denkt vor und nach dem Schreiben des Logs nach aber nicht während ihr schreibt) und dann löscht alles, was nicht direkt mit dem Thema zu tun hat. Ich weiß, das ist etwas wofür man gesteinigt werden könnte: Aber Schreiben hat nichts mit „Vor-Sich-Hin-Tippen“ zu tun, sondern mit der Absicht etwas auszudrücken. Soviel wie nur möglich sollte dazu beitragen:

die Handlung voranzutreiben
das Thema zu betonen (falls da)
euren Charakter besser darzustellen

Alles was nicht direkt oder indirekt dazu beiträgt, solltet ihr löschen. Seht es wie einen Schwimmreifen der zu viel Gepäck tragen muss: Ihr habt Probleme zu paddeln. Ohne den überflüssigen Ballast geht es besser.

6.4. MASTER

6.4.1. Plot: Konvergierende Plotlines

Das sind keine Subplots, sondern Hauptplotstränge, die parallel zueinander existieren und genauso viel wert sind wie der andere. Diese Hauptplotstränge treffen sich nicht in der Geschichte, sondern sind nur durch das Thema verbunden.

z.B: Ihr schreibt als Main Character über zwei eurer Protagonisten die getrennt voneinander beide Probleme mit ihrer Sexualität haben: Der eine, ein Mann, hat keine Freundin, weil er Frauen als schwach und minderwertig ansieht, während der andere Protagonist z.B. nur Frauen liebt. Die beiden treffen sich nie, sie haben eine Verbindung nur über das Thema.

6.4.2. Charakter Modellieren

Möglichkeiten euren Charakter besser aufzubauen:

Ein Charakter sollte immer irgendein Ziel haben. Es gibt zwei Arten von Zielen: Das eine Ziel ist bewusst, d.h. ihr wollt unbedingt im RPG die Außenmission leiten. Euer unbewusstes Ziel ist es z.B. unbedingt mit Fähnrich Leila eine Beziehung anzustreben (Anmerkung: Ich rede nur von Geschichten, nicht von Dingen die im Chat oder in den Channels passieren.).

Ein Charakter hat manchmal einen Ghost. Ein Ghost ist ein tiefes Problem, das im Charakter sitzt wie eine schwärende, nässende Wunde die nicht verheilt. Z.B: Schweigen der Lämmer. Starlings Problem: Das Trauma um das Schreien der geschlachteten Lämmer treibt sie in die Verhaltensforschung des FBI wo sie versucht anderen „Lämmern“ zu helfen: Nämlich den Frauen die von Buffalo Bill gemordet werden.

Möglichkeiten von Charaktervertiefenden Übungen:

Freies Schreiben

Setzt euch einfach hin und schreibt ohne nachzudenken Worte über euren Charakter auf ein Blatt Papier. Später analysiert das mal. Oder nehmt euch kurz vor dem Einschlafen vor über euren Charakter im Traum zu träumen. Wenn ihr aufwacht und die Reste des Traumes noch im Kopf habt, schreibt sie schnell auf. Tipp: Legt Papier und Kugelschreiber griffbereit auf den Nachtschisch. Ein Traum vergeht sehr, sehr schnell, also bereitet euch vor. Es wird einige Versuche dauern bis es gelingt.

Interview

Interviewt euren RPG Charakter. Fragt ihn wo er gelebt hat, wo er gewohnt hat, nach seiner Familie und seiner Kultur, und nach seinen Gewohnheiten und Zielen. Wenn ihr als RPG Charakter antwortet dann fühlt euch völlig in ihn rein. Redet, bewegt euch und fühlt wie er/sie. Dann versucht die Fragen zu beantworten.

6.4.3. SUBSTANZ einer Geschichte

Substanz einer Geschichte ist nicht Buchstabe, Satz und Absatz. Substanz einer Geschichte ist etwas das man Gap, oder Abstand nennen kann. Ein Beispiel:

Ihr geht in eure Kabine um eure RPG Freundin in den Arm zu nehmen. In eurer Armbeuge geklemmt trägt ihr einen echten originalen Rotwein aus dem Heimatland von D`Artagnan. Ihr öffnet die Türe und....

Eure Freundin ist nicht da aber ein Brief. Darauf steht dass sie euch verlassen hat. Sie hat einen anderen gefunden der ihr hoffentlich mehr Zeit gönnen wird als ihr es getan habt. Ihr zerschmettert vor Wut und Trauer die Rotweinflasche. Plötzlich öffnet sich die Türe und....

Eure Freundin steht vor euch, ohne Koffer, sie hat es sich noch einmal überlegt! Ihr springt auf und läuft zu ihr, alles ist vergeben. Sie....

Sagt euch ziemlich barsch, dass das ihre Kabine ist und dass IHR gehen sollt, und nicht sie!

Merkt ihr es? Der Abstand ist der Unterschied zwischen dem was ihr glaubt und dem was ihr kriegt. Ihr spielt mit dem Abstand oder Gap mit der Psychologie eurer Leser. Ihr führt sie in die Irre und überrascht sie. Und Überraschung und Spannung ist immer Unterhaltung.

6.4.4. Die Struktur der PROBLEME und HINDERNISSE

Im Akt II, der Mitte werden die Probleme immer ärger und die Hindernisse immer höher. Aber sie werden nicht gleichmäßig höher sondern befolgen eine gewisse Schiene und die zeigt steil nach oben:

Es fängt mit kleineren Problemen an und wird immer größer. Beispiel:

CO Thomas wird in seiner Kabine mit der Nachricht überrascht dass der Abteilungsleiter der Technik Normak einen Kreislaufkollaps gehabt hat und für eine längere Zeit geschont werden muss. (Anfang)

In der Krankenstation sagt man ihm dass Normak einen seltenen Virus eingefangen hat, der unheilbar ist. Innerhalb weniger Tage würde Normak sterben. Die wenigen Experten die sich mit dem Virus beschäftigt haben, sind auf Markus 4, einem Planeten der weit weg liegt. Dazu wäre es notwendig die derzeitige Mission Hilfsgüter nach Theta 9 zu liefern abubrechen. Das würde wiederum den Tod von mehreren tausend Lebewesen zur Folge haben. (Mitte)

Auf der Brücke kontaktiert Thomas das Sternenflottenoberkommando, das einen Abbruch der Mission kategorisch ablehnt. Befehl ist Befehl, und man hat die Mission zu erledigen. Thomas pflichtet bei, und behält Kurs auf Theta 9 bei. Nach der Mission will Thomas sich so schnell wie möglich um Normak kümmern.

Da wird er von der Nachricht überrascht dass weitere Mannschaftsmitglieder erkrankt sind. Es ist also kein Einzelfall sondern eine Epidemie auf diesem Schiff. (Ende des RPG Logs).

Ihr seht wie die Probleme immer größer werden und regelrecht einem HÖHEPUNKT zusteuern. So ist es richtig: Das ganze baut sich auf und auf und auf. Anderes Beispiel die Titanic: Da fängt es mit kleineren Problemchen an als der Eisberg die Titanic aufschlitzt, und endet dann mit der Titanic versinkend, am Ende sogar senkrecht steil nach unten, mit Jack und Rose am Heck des Schiffes stehend!

6.4.5. Arten von Konflikten

Konflikt mit anderen

Klassisch. Ihr habt Streit mit dem CO. Er will euch nicht befördern, sagt, ihr tut zu wenig. Ihr stürmt wutentbrannt aus der Kabine.

Konflikt mit euch selber

Sollt ihr nun Crewman Eleia zum Abendessen einladen oder nicht? Sie könnte ja nein sagen und euch wie einen Idioten dastehen lassen.

Konflikt mit der Natur/Kosmos

Eine Raumanomalie „frisst“ langsam euer Schiff auf.

Am besten ist es wenn ihr alle drei Konfliktsorten in euren Logs benutzt....dadurch wird

maximale Energie erzeugt. Ja, mit Geschichtenschreiben baut man Energie auf ;) Ich sollte langsam aufhören bevor ich wie Kwaichang Cain klinge.

7. Das Geheimnis guter RPG Logs

Ist, dass ihr euch immer bewusst seid: Ihr schreibt für jemanden. Nicht nur, weil wir hier alle gemeinsam schreiben, sondern weil man dem anderen etwas erzählt und ihn vielleicht dabei bewegen oder amüsieren möchte. Und das schafft man häufig besser, wenn man darüber nachdenkt, was man schreibt. Ihr schreibt für eure Kameraden hier, für eure Vorgesetzten, für eure Freunde, und darum solltet ihr so gute Logs schreiben wie nur irgendwie möglich. Schließlich erfreut es einen selbst auch stets, ist man zufrieden oder stolz auf sein Log Und dabei hilft es wenn ihr immer denkt: Ich schreibe für jemanden, nicht für die Schublade, oder für eure Belobigungen, sondern für jemanden, der es liest und sich daran freuen soll.
