# HANDBUCH



KLAR DAS BESTE AUTORENPROGRAMM



# Benutzerhandbuch Patchwork

Dieses Handbuch wurde am 13.02.2021 direkt aus dem Autorenprogramm Patchwork aus der integrierten Hilfe für Martin Danesch erzeugt. (c) by Patchwork Autorenprogramm.

Die Dokumentation passt zu Version 3.16. Bitte generieren Sie das Handbuch nach einem Upgrade neu, um immer auf dem laufenden Stand zu sein.

## Inhalt

Einleitung 2

Projekt 4

Szene 32

Schreiben 55

Requisiten 74

Szenenrequisiten 91

Kreativboard/Clustering 94

Timeline 107

Requisiten-Timeline 116

Storyline 119

Prüfen 123

Verwaltung 134

Recherche 137

Einstellungen 142

Glossar 160

## Patchwork – was Sie wissen sollten

## 1. Das CMS Patchwork

Im Gegensatz zu den – ich nenne sie – Eintextprogrammen Word, Libre Office, Open Office, Papyrus, Text-maker usw. ist Patchwork ein szenenorientiertes CMS (Content Management System). Das bedeutet, dass Content (Inhalt) und das fertige Produkt ›Buch‹ voneinandner getrennt sind. Während man in genannten Programmen beides zugleich im Auge behalten muss, können wir uns hier aufs Schreiben konzentrieren und erhalten dann aus unserem ›einfach so heruntergeschriebenen‹ Text ein optisch ansprechendes Gesamtdokument (für den Druck) oder eBook (im epub- und mobi-Format).

Trotzdem müssen wir das, was wir bei den Volltextprogrammen gleich mit-durchführen – die Titelei eintippen und das Layout überlegen – auch irgendwo tun. So gibt es in Patchwork drei Bereiche, aus denen sich das zukünftige fertige Buch zusammensetzt:

#### 1. Der Text

Zweifelsohne das Wichtigste. Deshalb steht er auch im Mittelpunkt des Geschehens (im Bild unten (1)), allerdings eben nur der Text und keine Formatierung – außer gegebenfalls kursive oder abweichende Schriften für spezielle Anlässe wie Mails, Tagebucheinsprengsel oder Briefe.

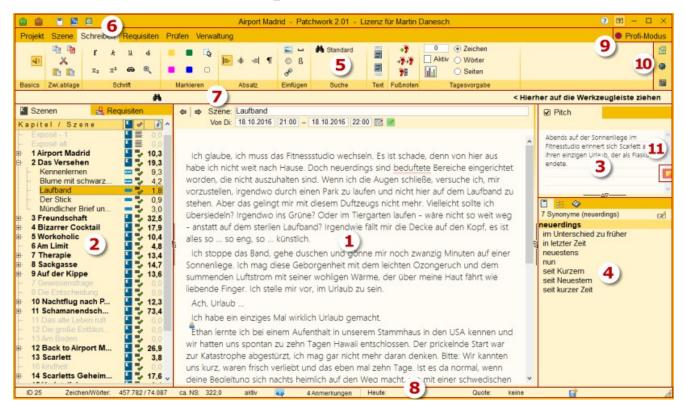
#### 2. Die Eckdaten

Dabei handelt es sich um die Werte, die im Buch einmalig sind (Titel, Autor, Widmung usw.) und die, die sich immer wiederholen (Vignetten nach bestimmten Szenen, Initialen oder Szenenvignetten (kleine Bilder bei den Überschriften). Die Eckdaten werden im Bereich Projekt beschrieben.

## 3. Das Layout

Dem ist in den Einstellungen der eigene Reiter Layout gewidmet. Dort definiert man die gewünschten Seitenformate, Schriftgrößen und Schriftarten.

# 2. Die Zentrale – das Hauptfenster



- **1.** Das Schreibfenster mit dem Titel der Szene darüber. Ist für das Projekt die Timeline aktiviert, dann wird auch das Szenendatum angezeigt. Hier wird der Text der Szene, die links markiert ist, bearbeitet.
- **2. Die Kapitelübersicht** ist eine hierarchische Liste der Szenen. Die spätere Ausgabe als Gesamtdokument oder eBook ergibt sich aus einer vertikalen Hintereinanderstellung der Szenen unter Berücksichtigung des Umbruchs. Alternativ können hier die **Requisiten** (Figuren, Schauplätze und Gegenstände) dargestellt werden.
- **3. Der Pitch** ist eine Kurzzusammenfassung der Szene. Optional kann bei Haupt- und Unterkapiteln hier auch ein **Epigraph** erfasst werden.
- **4. Ein Thesaurus**, der parallel zum Cursor im Text Synonyme anzeigt. Optional können hier auch die **Szenenrequisiten** oder die **orthographische Bibliothek** angezeigt werden.
- **5. Die Steuerung** der Optionen geschieht über die Menütabs, Ribbon wie es bei MS genannt wird, in der Folge als **Tab** bezeichnet. Innerhalb der Tabs gibt es unterschiedlich viele Sachbereiche, **Sektionen** genannt. Je nach Auswahl wechseln eventuell auch die Bereiche **(1)** und **(2)**.
- **6.** Die fünf wichtigsten Bereiche außer dem Schreiben selbst können hier schnell angewählt werden. Von links nach rechts:

#### Links:

- Die allgemeine (projektunabhängige) Recherche
- Die projektabhängige Recherche (Konzeptarbeit)
- Die Eckdaten (Titelei, globale Angaben wie Intialen, Szenenvignetten usw.)
- Das Gesamtdokument, das als RTF-, Word- oder PDF-Datei ausgegeben werden kann.
- Die **eBookerzeugung** (epub und mobi)

#### Rechts:

- Hilfe. >Ausführliche Kurzhilfe ist längere Info im Titelbereich
- Menüband zuklappen/aktivieren
- 7. Eine frei konfigurierbare Werkzeugleiste
- 8. Statusmeldungen zu Schreibergebnis und Grammatik-/RS-Prüfung
- **9.** Profimodus ein-/ausschalten. Damit werden erst viele Funktionen zugänglich.
- **10.** Spezielle Funktionen (von oben nach unten):
  - Fensterzustände können in drei Varianten gespeichert und abgerufen werden
  - Allgemeine Einstellungen
  - 22 fixe + 2 individuell einstellbare **Skins**. Das sind Farbschemata einfach ausprobieren.
- 11. Die Pinnwand klappt aus, wenn man auf diese kleine Schaltfläche klickt.

## Hilfe

Hilfe erhält man durch über das Menü ganz rechts oben oder Drücken der [F1]-Taste. Wenn man den mauszeiger über ener Schaltfläche oder einem Bereich schweben lässt und [F1] drückt, erhält man meistens genau zu dieser Funktion Unterstützung.

Die Hilfe kann auch jederzeit als PDF-Datei gespeichert werden, die man dann auch ausdrucken kann.

# Projekt

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
- → Sektionen
  - → Start
  - → Parameter
  - → Manipulation
  - → Story Map
  - → Outline
  - → Kreativ entwickeln
  - → Veröffentlichen
  - → Projektordner
- → Projekt-Eckdaten
- → Bändeverwaltung
- → Smart-Import
  Outline
- → Kreativ entwickeln
- → Gesamtdokument (Druck, Export als PDF, RTF oder DOCX)
- → eBookerzeugung
- → Pinnwand

# Übersicht

Eine Romanreihe, ein einzelner Roman, eine Kurzgeschichte, eine Diplomarbeit, eine Kurzgeschichtensammlung oder einfach nur eine Sammlung von beliebigen Texten – das sind alles Projekte.

Ein Projekt enthält alles, was zur Veröffentlichung notwendig ist:

- Titeleidaten und, wenn es auch als eBook veröffentlicht werden soll, das eBook-Cover.
- Den Text an sich.

Man muss also zuerst einmal ein Projekt anlegen. Der Name des Projekts auf dem Datenträger muss nicht dem Titel entsprechen.

Wenn nicht anders eingestellt, wird immer mit der **Liste der bestehenden Projekte** gestartet. Man kann aber in den Einstellungen angeben, dass gleich mit dem letzten Projekt gestartet wird.

## Sektion >Start«



Liste aller bisher geöffneten Projekte



Ein neues Projekt anlegen



Ein bestehendes Projekt öffnen



Ein archiviertes Projekt öffnen



Projekt importieren

Da Patchwork kein Volltextprogramm wie Word & Co. ist, sollte man ein bereits in einem dieser Programme geschriebenes Projekt importieren und *nicht* etwa in eine Szene kopieren und dort dann splitten. Mit dem Import kann man nämlich gleich den Text, den man dort als Ganzes sieht, in Szenen zerlegen.

## Sektion >Parameter«

# =

#### Eckdaten

Die Eckdaten sind eine der drei Säulen eines Projekts. Sie enthalten Informationen für die Titelei, das eBook-Cover, sowie generelle Angaben zu Szenen und Inhaltsverzeichnis. Weiter hinten gibt es dazu nähere Informationen.



Bändeverwaltung: Projektteile verschiedenen Bänden zuordnen.

Skin fix: den Aktuellen Skin diesem Projekt fix zuordnen. Fixe Zuordnung löschen: Knopf lösen. Wenn ein Projekt fix einem Skin zugeordnet ist, dann betrifft ein Skinwechsel ebenfalls nur dieses Projekt. Alle anderen Projekte haben nach wie vor den zuletzt standardmäßig eingestellten Skin.

# Sektion > Manipulation <

## Archivieren

Ein Patchwork-Projekt ist nicht einfach eine Datei, wie etwa bei Word, sondern ein eigener Ordner mit jeder Menge Unterordnern. Mit der Archivierungsfunktion wird dieser Ordner in eine ZIP-Datei komprimiert.

#### Umbenennen

Der Name des Projekt muss nicht dem Titel des zukünftigen Buchs entsprechen. Am besten kurz und bündig halten. Hat man das am Anfang versäumt, kann man mit dieser Funktion nachbessern

#### Nach Hause verschieben

In den Eistellungen (ganz rechts 🏶) kann man im ersten Tab ›Allgemein‹ einen Stammordner für seine Projekte angeben. Möchte man verstreute Patchwork-Projekte in diesen Ordner verschieben, dann nutzt man diese Funktion.

## löschen

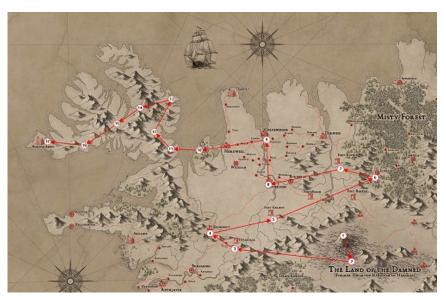
Entfernt den Projektordner unwiderruflich.

# Sektion >Story Map«



Story Map erreicht man aus dem Projekt-Tab heraus

Die Funktion bietet die Möglichkeit, seine Geschichte auf einer Karte zu visualisieren, wie es rechts zu sehen ist. Auf diese Weise kann man nicht nur den Verlauf der Geschichte auf beliebig vielen Instanzen, also Karten, beobachten, sondern auch Notizen, bemerkenswerte Punkt (POI = Point of Interest), Bilder und Notizen auf der Karte festpinnen.



Die Funktion Story Map eignet sich gleichermaßen für Fantasy-Romane als auch jede andere Geschichte bis hin zu Reisetagebüchern – in Zeiten von Google Maps sollte ein passender Screenshot kein Problem darstellen. So kann man etwa von Google-Earth-Karten mit Bildern aus StreetView (beides Srceenshots) ausrüsten, um sich bei Bedarf die wichtigen Orte näher anzusehen.

#### Arbeiten mit der Story Map

Beim ersten Aufruf von Story Map wird man dazu aufgefordert, eine Grafik als Karte zu wählen, denn sie ist ja die Grundlage für das Vorhaben. Man kann später die Karte auch mit austauschen. Man sollte sich also vorher schon einmal um passende Karten kümmern. Entweder man macht sich Fantasy-Karten selbst mit einem sntprechenden Programm, oder man besorgt sie sich von GoogleMaps oder anderen Kartenprogrammen. Zum Beispiel gibt es auf der Seite <a href="http://www.weltenbau-wissen.de">http://www.weltenbau-wissen.de</a> es viele Informationen zum Weltenbau. Es werden dort zum Beispiel auch Weltenbau-Tools wie Inkarnate rezensiert.

Ist die Karte größer als die zur Verfügung stehende Fläche, was meistens der Fall sein wird, so kann man zum Verschieben der Karte entweder mit den Rollbalken scrollen oder indem man die leer-Taste drückt (der Mauszeiger ändert seine Form zu einer Hand) und dann die Karte mit der Maus dorthin verschiebt, wohin man sie möchte. Vielleicht kennen Sie dieses Verhalten von Photoshop. Man kann beliebig viele Karten auf diese Weise anlegen, ihnen Namen geben und sie mit einer Szene verbinden, indem man eine Szene aus der Kapitelübersicht auf den Kartennamen – also die Instanz – ziehet (nicht auf die Karte selbst). Das kann etwa dann praktisch sein, wenn man für jedes Kapitel eine eigene Karte machen möchte und Kapitel und Karte in Bezug sein sollen. So eine Verbindung wird rechts neben dem Instanznamen in der Spalte angezeigt.

Nun kann man **Szenen** aus der Kapitelübersicht auf die Karte ziehen und dort beliebig verschieben. Sobald man eine weitere Szene hereinzieht, wird sie mit einer oder zwei anderen verbunden. Die Reihenfolge ist automatisch die vertikale Reihenfolge aus der Kapitelübersicht. Sind die Szenen unterschiedlichen Erzählsträngen zugeordnet, dann bekommt jeder eine eigene Nummerierung, wieder mit 1 beginnend. Mit der Schaltfläche

Man kann weitere **Marker** auf der Karte anbringen: **Notizen**, Merkpunkte (**POIs**, **P**oint **o**f **I**nterest) und **Bilder**. Bei Bildern kann man mit der Schaltfläche erreichen, dass sie als Miniaturbild beim MopuseOver angezeigt werden. Möchte man das Bild in Groß sehen, doppelklickt man auf das Bild-Symbol.

Auch **Figuren** können eine Rolle spielen. Mit lassen sich bis zu acht (die ersten Acht) Figuren zu jeder Szene anzeigen, die bei der Szene bei den Szenenrequisiten eingetragen sind. Sie werden im Uhrzeigersinn um den Szenenkreis angeordnet. Möchte man eine bestimmte Figur verfolgen, dann erreicht man das mit dem Figurentracking . Man klickt nach Aktivierung dieser Schaltfläche auf die nachzuverfolgende Figur, worauf alle anderen ausgeblendet werden.

Es gibt aber zum Bestücken der Karte mit Szenen auch eine zweite Möglichkeit: Man kann **Schauplätze** auf die Karte ziehen. Automatisch werden dann alle Szenen, bei denen dieser Schauplatz in den Szenenrequiaiten eingetragen ist, kaskadenweise rechts unter dem Schauplatz angeordnet, von wo aus man sie dann an die Stellen ziehen kann, an denen sie stattfinden.

## Sektion >Instanzo

Hier erstellt, ändert und löscht man Instanzen. Instanzen sind Karten, auf denen sich Szenen, POIs, Bilder und Notizen befinden können.

**Instanz mit Szene verbinden:** Man kann auch Instanzen mit Szenen verbinden, etwa ein Kapitel, während die Szenenkreise dessen Szenen sind. Dafür lediglich die (Kapitel-)Szene auf die instanzenbezeichnung ziehen.

Sprung zu Instanzenszene: Doppelklick auf die instanz.

**Karte nachträglich ändern:** Damit kann man einer Instanz nachträglich eine andere Karte verpassen. Doch Achtung: Die Positionen aller Elemente verändern sich dadurch nicht.

**L** Neue Instanz: Anlage einer neuen Instanz mit ihrer eigenen Karte.

Instanz löschen: Löscht nach Nachfrage die aktuelle instanz

Instanznamen ändern: Wie die Bezeichnung sagt :-)

## Sektion >Elemented

Als Elemente werden Szenen, Notizen, POIs (Points of Interest) und Bilder bezeichnet. Mit Klick auf eine der Schaltflächen und folgenden Klick auf den Ort der Karte, an dem dann das Element sitzen soll, gibt man Text oder einen Bildpfad an, worauf dort dann das entsprechende Symbol auf der Karte angepinnt ist. Fährt man mit der Maus auf eines der Elemente, wird dessen Inhalt angezeigt (rechts).

**Szenen** bilden insofern eine Ausnahme, als sie nicht via Schaltfläche festgepinnt werden, sondern indem man sie aus der Kapitelübersicht zieht und auf dem passenden Ort fallen lässt. Die Szenen werden automatisch in ihrer Reihenfolge in der Geschichte nummeriert.

Dabei werden Erzählstränge insofern berücksichtigt, als jeder Erzählstrang eine eigene Linie bildet, die wieder mit 1 beginnt.

Das ist das letzte, beschwerliche Stück Weges, nachdem sie bei der Überfahr beinahe ums Leben gekommen sind. Sie müssen einen großen Umweg gehen, dr ihnen Tage kostet.

11 10 Horr

Fight Peak

Die Farbe der Szenen stammt aus ihrem Erzählstrang.

Doppelklick auf einen Szenenkreis springt zu der Szene.

Notizen: sind Hinweise zu einem bestimmten Weg, Ort oder Gegend.

POls (Point of Interest): sind Pins, die einen bestimmten Ort anzeigen. Auch sie kann man mit Text versehen.

**Bilder:** ermöglichen die Anzeige eines Bildes zu der Gegend, einem Gebäude oder beliebigen Dingen.

Karteninstanzverweis: Mit diesem Element erzeugt man einen Verweis zu einer anderen Karte. Nach Klick auf die Schaltfläche und anschließendem Klick auf die Kartenfläche, um das Element zu positionieren, Wird eine Liste der vorhandenen Karteninstanzen (außer der aktuellen) geöffnet. Dort kann man die gewünschte Karteninstanz auswählen. Ein Doppelklick auf das Element bewirkt einen Sprung zu dieser Kartenisnatnz.

y **Textänderung:** Damit kann der Text der Elemente – außer der von Szenen – geändert werden.

**Löschen eines Elements:** Damit kann man alle aktuell markierten Elemente entfernen, von der Szene bis zum Bild.

Label anzeigen: Label sind kleine Texte, konkret die Szenentitel. Sie werden links oberhalb der Szenen angezeigt und können manuell verschoben werden. Arbeitet man mit nicht anzuzeigendem Text im Szenentitel – Text der in [eckige Klammern] gesetzt ist – dann wird nur der Text in den Klammern zur Anzeige verwendet. Ist Titeltext in {geschweifte Klammern} gesetzt, so wird dieser genommen, selbst wenn es Text in [eckigen Klammern] gibt. Damit folgt die Labelbeschriftung der Logik für den Druck des Szenentitels.

Labels sind praktisch, wenn man eine Instanz ausdrucken möchte.

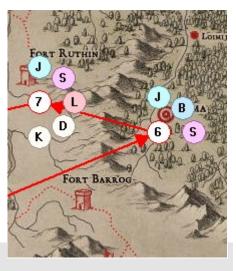
Minipic: Miniaturbild der Bilder-Elemente bei MouseOver anzeigen. Doppelklick auf das Bildsymbol zeigt das Bild im Patchwork-Viewer in voller Größe an. Dort kann es vergrößert und verkleinert werden.

# Sektion >Figurena

Sind zu einer Szene in den Szenenrequisiten Figuren erfasst, dann kan man die hier anzeigen lassen, indem man auf diese ›Anzeigen<-Schaltfläche klickt. Die Farben stammen von den Figuren.

Figuren anzeigen: Aktiviert die Figurenanzeige.

Eine Figur tracken: Möchte man eine bestimmte Figur verfolgen, also bei welchen Szenen sie vorkommt, so kann man das mit dieser Funktion. Nach dem Aktivieren des Trackens klickt man bei einer der Szenen auf die gewünschte Figur, woraufhin alle anderen ausgeblendet werden. Das Tracken kann man aufheben, indem man entweder noch einmal auf die Figur klickt oder das Tracken selbst deaktiviert.



# Sektion >Einstellungen«

Textbreite: Gibt die Breite des Texts von Notizen und POIs an, wenn man mit der Maus drüberfährt.

**Linien:** Aufgrund unterschiedlichster Kartenfarben kann man hier die Farbe, den Stil der die Szenen verbindenden Linien passend einstellen und zwischen dick und dünn wählen.



Szenenhervorhebung: Wenn aktiv, wird die in der Kapitelübersicht gerade aktive Szene hervorgehoben

## Sektion Druck

Eine Instanz wird nicht direkt gedruckt, sondern als JPG- oder PNG-Datei ausgegeben. Das hat den Vorteil, dass man diese Grafik dann mit spezieller Software auch als Poster drucken oder sie zu einem Print-Shop bringen kann.

Druckt< die Instanz als Grafikdatei. Welche (PNG oder JPG) es sein soll, gibt man bei den Einstellungen zum Kreativboard an, denn dort ist der Vorgang derselbe.

## Sektion > Fenster

Das Fenster von Story Map wird auf die Größe des Schreibfensters gesetzt

Das Fenster von Story Map wird so auf die Größe des Schreibfensters gesetzt, dass davon links noch die Kapitelübersicht frei bleibt.

# Sektion >Outline«



Outline ist eine Skizze, eine Übersicht über das Projekt mit variablen Daten, die auch ausgedruckt

werden kann.

## Sektion >Kreativ entwickeln«

Storybuilding-Assistent: Dabei handelt es sich um einen Assistenten, der einen durch den gesamten Storybuilding-Prozess führ: Von der Mission, über Figuren bis letztlich zum Plot. Eine große Erleichterung speziell für weniger Geübte!



Plotten nach 7 verschiedenen Plotstrukturen, vom Dreiakter bis zum Beat-Sheet nach Snyder.



Clustering und die Kreativmatrix ist ein Bundle von zwei Werkzeugen.

## Sektion >Veröffentlichen«



Veröf-

#### fentlichungsassistent

Dabei handelt es sich einerseits um eine bildliche Darstellung der Herkunft der Daten, aus denen das fertige Produkt > Buch oder > eBook < zusammengestellt wird, andererseits gelangt man direkt zu den verschiedenen Ausgaben.

Verknüpfungen zu:

- Projekt-Eckdaten
- Layoutbereich in den Einstellungen
- Ausgabe Gesamtdokument in Varianten
  - Exposè/Manuskript Normseiten
  - PDF für den Druck / RTF-/DOCX
  - eBook (epub/mobi)
  - eBook (PDF)

Direkt zu Gesamtdokument (PDF, RTF/DOCX, Druck)

Direkt zur eBook-Publikation

#### Man gelangt genauso zu:

- 12. Projekt-Eckdaten
- **13.** Gesamtdokument RTF/DOCX, Druck)

14. eBook

**15.** Layout



## Sektion > Projektordner«

Mit dem Explorer (oder einem anderen Dateimanager) den Projektordner öffnen.



# Projekt-Eckdaten

## Tab Titeleitexte

Informationen, die in der Titelei aufscheinen werden. Selbsterklärend außer den **Editionen**: Patchwork sieht vier mögliche Editionen vor. Jede der Editionen hat ihr eigenes Layout:

#### 1. eBook

Diese Edition wird für ein PDF-eBook herangezogen (Gesamtdokument) und für das eBook (eBook).

#### 2. Hardcover

Diese Edition – und ›Softcover‹ – gibt es, um für ein und dasselbe Buch zwei Layouts vorhalten zu können. Es muss dabei nicht ›Hardcover‹ für ein Hardcoverbuch verwendet werden und ›Softcover‹ für ein Taschenbuch, sondern es kann genauso das eine für Amazon und das andere für irgendeine andere Druckerei mit abweichendem Format verwendet werden.

#### 3. Softcover

Siehe >Hardcover<.

#### 4. Drehbuch

Wird verwendet, wenn das Projekt als Drehbuch eingestellt ist. > Anfang Projekt-Eckdaten

# Tab Titeleigrafiken

Hier können für *die ersten* fünf Seiten des Buchs (immer beginnend bei Seite 1, also dem Schmutztitel) abfallende Grafiken festgelegt werden. *Nur für Print!* > Anfang Projekt-Eckdaten

## Tab Inhalt

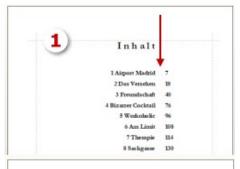
#### Seitennummerierung

Die Art, wie die Seitennummer am Fuß der Seite dargestellt werden soll. Dabei ist %d der Platzhalter für die Seitennummer, um den man selbst Zeichen zur Gestaltung nehmen kann. Z.B. %d

#### Inhaltsverzeichnis

Selbsterklärend außer der **Darstellung**. Es gibt zwei Optionen:

- zentriert ist die Variante der Wahl für Romane. Hier wird unter ›Vertikale Achse‹ angegeben, ab wieviel Prozent der Seite sich nach rechts die Seitennummern und nach links die Kapiteltitel erstrecken.
- **2. außen** ist sinnvoll bei Sachbüchern anzuwenden. Hier werden der linke und rechte Abstand angegeben und als Zeilenfinder ein beliebiges Zeichen verwendet, um leichter Kapitelüberschrift und Seitennummer zuordnen zu können. > Anfang Projekt-Eckdaten





## Tab Szenenoptik

**Vignetten** sind Szenentrenner nach dem großen Szenenwechsel (auch \*\*\*-Absätze genannt). Man kann entweder Symbole wie Sterne eingeben

(\* \* \* oder – o – oder andere) oder aber eine Symbolschrift verwenden und so schöne Grafiken einfügen.

Das kann dann so aussehen wie bei dem Bild rechts. Dort sehen wir gleichzeitig auch ein Beispiel für den nächsten Punkt:

**Initialen** können bestimmten Szenentypen zugeordnet werden. Sinnvoll sind Hauptkapitel, Unterkapitel und großer Szenenwech-

sel, mittlerer Szenenwechsel (Leerabsatz) eher nicht.

komme ich heute ohnehin nicht mehr. Dann wenigstens ein Promille davon mit Treppensteigen abdienen.

on der U-Bahn-Station sind es wenige Minuten über die Potsdamer Straße im Zentrum Berlins in das Büro-Hochhaus des Verlags. Ab und zu liegen heute auf dem sonst völlig sauberen, breiten Mittelstreifen kleinere Äste und Blätter, die von dem verheerenden Sturm gestern vom

Geschmackvolle Initialen sind mit einer Menge Tüfteln verbunden. Die Schrift muss Umlaute können, korrekt geschnitten sein, nicht zu zart und so weiter. Eventuell zwei, drei Stunden dafür einplanen.

Da eBooks keine Schriften untergejubelt bekommen können, wird dort dieselbe Schrift wie vom Fließtext genommen. Mit den Parametern *Größe* und *Abstand* kann man sich der optimalen Optik annähern. > Anfang Projekt-Eckdaten

## Tab Projektnotizen

Hier kann man beliebige Notizen zum Projekt hinterlegen. Ich selbst verwende diesen Bereich für Klappentextvarianten. > Anfang Projekt-Eckdaten

# Tab Exposé

Unter dem Reiter 'Exposé' kann man sein Exposé erfassen. Wenn man in den Pitch-Texten zu den Szenen bereits vorgearbeitet hat, erhält man auf Knopfdruck einen roten Faden:

Das Exposé kann man später wahlweise in einem Dokument mit einer Textprobe bzw. dem Manuskript zum Druck oder Versand ausgeben. Dafür haben Sie als Formatierungemöglichkeiten neben fett, kursiv, unterund durchgestrichen noch die Absatzformatierungen 'Haupt-Überschrift', 'Sub-Überschrift' und 'Fließtext'. Diese Parameter genügen für ein optimales Exposé.

Auch hier gibt es, wie bei den Figuren, Schauplätzen und Gegenständen die Möglichkeit von Vorlagen. Mit Wann man eine Vorlage für Ihr Exposé laden. Man kann aber genauso seine eigene Vorlage erstellen und mit speichern.

#### Auch Titel in []

Gedrückt: Auch Texte in eckigen Klammern, die im Gesamtdokument und eBook nicht ausgegeben werden sollen, übernehmen.

#### Erklärung zur Standardvorlage:

Wenn man bei der Ausgabe des Gesamtprojekts 'mit Exposé' angibt, wird die Titelei durch das Exposé laut diesem Fenster ersetzt. Dabei werden %Platzhalter% durch die entsprechenden Begriffe in den Eckdaten ersetzt.

#### Seite 12 Projekt

Alles was [in eckigen Klammern] steht, sind Hinweise für einen selbst zum Exposé. Man könnte diese Hinweise auch stehen lassen, denn alles was in eckigen Klammern angefunden wird, wird nicht ausgegeben.

#### Liste der Platzhalter:

- %titel% Der Titel des Werks
- %subtitel% Untertitel des Werks
- %datum% aktuelles Datum zum Zeitpunkt der Gesamtdokumenterstellung in der Form TT. Monatsname JJJJ
- %autor% Autorenname
- %adresse% Autorenadresse
- %email% Mailadresse
- %tel% Telefonnummer
- %genre% Genre des Werks ('Form')
- %seiten%, %wörter%, %zeichen% Diese Daten des Werks. Entfernen Sie jeweils die, die Sie nicht ausgeben möchten

Am Schluss des Exposés, also nach dem Titel 'Figuren' werden alle Figuren angehängt, die in der Figurenliste als *Hauptfigur* gekennzeichnet sind. Angedruckt werden Name und Name3 sowie die Beschreibung und die Entwicklung – also die Daten, die üblicherweise Lektoren interessieren. Somit liefern Sie ein perfektes Exposé auf Knopfdruck. > Anfang Projekt-Eckdaten

## **Tab Cover**

Während Print-Covers generell immer als separate PDF-Dateien an die Druckereien gegeben werden, muss man beim eBook die Covergrafik mitgeben, denn sie ist ein Bestandteil für ein valides eBook.

Die idealen Maße sind 781 x 1250 Pixel, also im Verhältnis 1:1,6. Keine zu großen Grafiken verwenden, das eBook wird dadurch unverhältnismäßig groß und kostet (bei Amazon z.B.) höhere Downloadgebühren. > Anfang Projekt-Eckdaten

# Bändeverwaltung

## Übersicht

Ein Patchwork-Projekt kann mehrere Bände erhalten, also alle Bücher zu einer Reihe. Der große Vorteil davon liegt darin, dass die einzelnen Bücher zwar eigenständige Werke sein können, aber meist mit denselben Protagonisten und an denselben Schauplätzen handeln. Auch Kontexte ziehen sich durch die ganze Reihe.

Mit der Bändeverwaltung kann man beides vereinbaren:

**1.** Einzelne Bücher/eBooks



#### 2. Gemeinsame Ressourcen

Für das Arbeiten mit mehreren Bänden pro Projekt gibt es deshalb eine eigene Bände-Verwaltung. Man gelangt zu ihr über den Tab *Projekt* > Sektion *Parameter*.

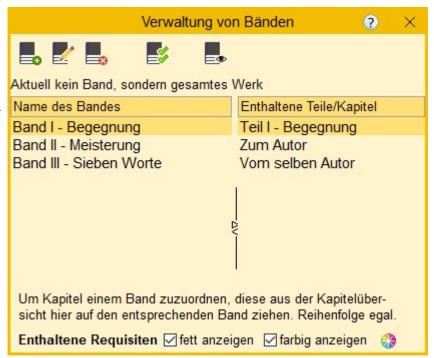
#### Dieses Thema betrifft folgende Bereiche:

- Bände-Verwaltung selbst (hier beschrieben)
- Projekt- bzw. bandbezogene Projekt-Eckdaten
- · Projekt- bzw. bandbezogene Titeleien
- Ausgabe des Projekts als Textdatei, PDF-Datei oder Druck
- Ausgabe des Projekts als eBook
- Weitere bandbezogene Aktivitäten (weiter unten)

Es ist sinnvoll, mehrere Bände in einem Projekt zusammen zu führen und nicht für jeden ein eigenes Projekt zu machen. Von der Geschwindigkeit her ist es Patchwork egal, weil ja jede Szene ohnehin ihr eigenes Dokument hat. So ist auch eine zehnbändige Serie kein Problem. Der Vorteil liegt auf derHand: sämtliche Recherchen und Requisiten müssen nur einmal angelegt und vor allem gepflegt werden.

## Verwaltung der Bände

Hier werden auf der linken Seite die Bände eingetragen ( zum Anlegen eines neuen Bandes, 🌠 nachträglichen Änderung des Namens). Diese >Bände< sind symbolische Gruppenbezeichnungen, der Name tritt nach außen nirgends in Erscheinung. Mit 🌉 kann ein Band entfernt werden. Damit gehen allerdings auch alle zu diesem Band gemachten Einstellungen in den Projekt-Eckdaten und die Titeleien (so welche gemacht wurden) verloren. Auch das betrifft aber nur die Daten im Projekt intern. Wenn man also ein Cover zugewiesen hat, ist es zwar im Projekt nicht mehr vorhan-



den, die Ursprungsdatei bleibt aber davon natürlich unberührt.

Mit der Schaltfläche können in der Kapitelübersicht alle Szenen, zu dem gerade gewählten Band hervorgehoben werden – der Szenentitel wird rot dargestellt.



Nun zieht man von der Kapitelübersicht die jeweilige Szene auf den entsprechenden Band (1). Zur Kontrolle werden dann die enthaltenen Szenen rechts angezeigt (2). Theoretisch kann so man beliebig viele Szenen zu einem Band zusammenfassen. Was man aber nicht steuern kann ist die Reihenfolge, in der diese Szenen dann im Band aufscheinen. Das ist nämlich immer die vertikale von oben nach unten aus der Kapitelübersicht, wie in jedem normalen Gesamtprojekt auch.

Es empfiehlt sich also, so, wie man im Bild oben sieht, für jedem Band eine eigene ›Dummy‹-Szene zu erstellen, der man dann die zu diesem Band gehörenden Szenen unterordnet. So hat man auch in der Kapitelübersicht eine griffige Organisation.

**Tipp:** Wenn man ein oder mehrere bestimmte Kapitel bei jedem Band verwenden möchte, dann legt man die in der Kapitelübersicht ganz hinten als eigene Kapitel an und zieht sie einfach bei jedem Band zu den Band-Szenen. Das sieht man im Bild oben schön, da sind es die abschließenden Kapitel »Zum Autor« und »Vom selben Autor«.

# Auswahl des aktuellen Bandes (für eBook, Gesamtdokument, Suche usw.)

Man kann auch direkt in der Bändeverwaltung einen bestimmten Band aktivieren oder das ganze Projekt. Aktivieren bedeutet, dass dieser Band bei allen bandbezogenen Aktivitäten vorbelegt wird. Sie sind unten aufgezählt. Einen bestimmten Band wählt man aus, indem man auf ihn doppelklickt. Zurückschalten auf sgesamtes Dokument kann man in der Bändeverwaltung mit der Schaltfläche

Sobald Bände angelegt sind, können diese an mehreren Orten über eine Drop-down-Liste ausgewählt werden (rechts, beim eBook).

# Eingabe bandabhängiger Daten

Bandabhängige Daten werden festgelegt:

- In den Eckdaten des Projekts. Die Angaben betreffen alle Bereiche, vom Autor bis zum Cover .
- In den Einstellungen bei den Titeleien.
- In den Requisiten

Mit der Taste **2** oder der Schaltfläche [Band ±] im Kopfbereich der Requisiten kann man die dem aktuellen Band zuordnen und abwählen.

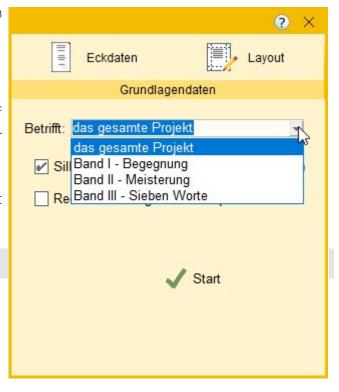
#### Zum Abruf der bandabhängigen Daten

Während bei der Verwaltung der Basisdaten alle Eingaben den Bereich betreffen, der eingestellt ist (gesamtes Projekt oder ein bestimmter Band), ist es bei den Titeleien etwas komplexer, da es nicht nur zwei, sondern drei Ebenen gibt:

- 1. Der Standard, der sämtliche Titeleien betrifft und projektunabhängig ist
- 2. Das aktuelle Projekt betreffend oder
- **3.** Einen bestimmten Band betreffend.

Schaltet man bei den Titeleien den Band um, sieht Patchwork in der Reihenfolge vom Band bis zum Standard nach, wozu spezifische Daten vorhanden sind und zeigt diese dann an, ansonsten die der nächsthöheren Ebene. Im Klartext bedeutet das: Wurden für z.B. die eBook-Titelei bandbezogene Daten zu Band I angegeben und man wechselt in der Drop-down-Liste zu Band I, dann werden dort auch diese Angaben angezeigt. Wurden bei der Titelei 2 aber nur die projektspezifischen Angaben gemacht, werden auch nur die angezeigt (und bei der Ausgabe herangezogen). Wurden weiters bei der Titelei 3 nicht einmal projektspezifische Angaben gemacht, wird der projektunabhängige Standard herangezogen. Also immer die möglichst detaillierte Ebene, die gefunden wird.

Dazu ist aber eines zu sagen: Bei den Titeleien macht es nicht viel Sinn, bandbezogene Titeleien einzurichten. Meistens nicht einmal projektbezogene. Warum? Die projekt- und bandbezogenen Daten gibt man ja bei den Projekt-Eckdaten an, vom Untertitel über das Erscheinungsdatum bis zur ISBN. Dort natürlich pro Band, weil wahrscheinlich der Bandnamen im Untertitel steht, also etwa Teil I – Begegnung. Wozu dann also noch für alle anderen Bände spezifische Abweichungen in der Titelei eingeben? Alles Abweichende wird ja in den Basisdaten verwaltet



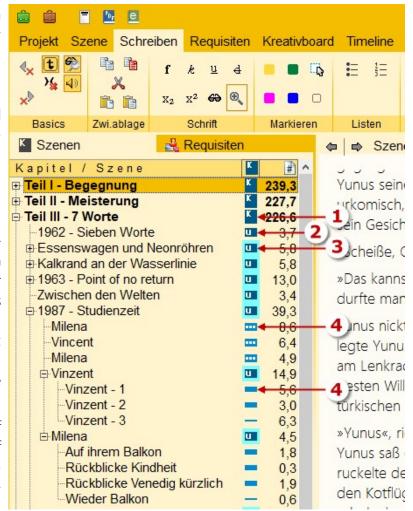
## Wie richtet man >Band-Szenen« ein?

Ganz einfach als Hauptkapitel. Hat man zum Beispiel drei Teile, gibt es auf der horizontal obersten Ebene, drei Szenenknoten, denen alle Kapitel des jeweiligen Bandes untergeordnet sind. Siehe rechts: Teil I – Begegnung hat die Kapitel Das Experiment, Carambolage, Ein neues Leben usw., die wiederum ihre großen und mittleren Szenen enthalten.

# Zur Definition eines Teils gibt es zwei Varianten:

Die Titel Teil I – Begegnung, Teil II – Meisterung und Teil III – 7 Worte sollen als eigene Kapitel aufscheinen, also vor der Überschrift ein Seitenvorschub. Es soll aber das wahrscheinlich erste wirkliche Kapitel (1962 – Sieben Worte) nicht mit einem Seitenvorschub eine Seite später beginnen, sondern darunter, wie das bei Unterkapiteln der Fall ist.

Um das zu erreichen, drückt man auf der Zeile von 1962 – Sieben Worte auf (Menütab ' Szene ' > Sektion 'Sondereigenschaften' > Schaltfläche 'Seitenw.umkehr').



Beschreibung der hier gewählten Umbrüche (Szenenwechsel):

- 1. Teil Vorher Seitenwechsel
- **2.** Kapitel ist vom Szenenwechsel her ein Unterkapitel, wird aufgrund dessen auch so angedruckt, also mit Abstand unter dem ›Kapitel‹, das aber in Wirklichkeit der Teil ist.
- **3.** Weitere Kapitel werden ebenfalls als Unterkapitel gekennzeichnet, nur mit dem Unterschied, dass sie eine Seitenwechselumkehr erhalten. Somit beginnt das Unterkapitel trotzdem auf einer neuen Seite, was es sonst nicht würde.
- **4.** Die den Kapiteln untergeordneten Szenen werden ganz gleich gehandhabt wie immer

#### **Ergebnis:**

Rechts sieht man das Ergebnis. Der Text »Wir können ...« ist der ganz normale Text der Szene *Teil III – 7 Worte*, rechtsbündig ausgerichtet.

#### Inhaltsverzeichnis:

Bei dieser Variante kann man bei einem Sammelband praktisch das Inhaltsverzeichnis nach Teilen gegliedert ausgeben.

Soll der Titel *Teil III – sieben Worte* nicht angezeigt werden, weil er eh in der Titelei steht (Einzelband), dann wählt man die zweite Methode: Man setzt die kom-

1 Teil III - 7 Worte

Wir können vor uns nie davonlaufen, denn sogar jeder Gedanke bleibt bis zu seiner Erlösung mit uns verbunden.

2) 1962 - Sieben Worte

In Bernhard herrschte absolute Stille. Bis auf ein dumpfes Ufh ... Ufh ... Ufh, das gleichmäßig in seinen Ohren pulsierte.

Gleichzeitig griff Eiseskälte nach seinem Herzen. Warum bewegte sich Margot nicht? Er wollte aufspringen, schreien, Hilfe holen, sich auf den Schützen stürzen, er kam sich vor wie in einem Karussell. Mit noch mehr Angst machender Geschwindigkeit fegten die Bilder durch seinen Kopf und er hatte absolut keinen Plan, was er tun sollte. So saß er auf dem Bahnsteig, ihren Kopf in seinem Schoß und strich über ihr Haar, über ihre Wangen, schüttelte sie leicht, hielt aber inne, als ihm klar wurde, dass das nichts bewirkte.

»Margot ... Du ...«

Ihre Augenlider flatterten. »Mein Bernhard.« Er las es mehr von ihren Lippen ab, als dass er es hätte verstehen können.

»Bleib bei mir«, flüsterte er, wiederholte es lauter und schrie es dann hinaus: »Bleib bei mir, lass mich nicht zurück!«

-7-

plette Bezeichnung des Teils in eckige Klammern. Eckige Klammern bedeutet ja 'nicht andrucken'. Also wird so einfach die Überschrift ausgelassen und es beginnt mit dem ersten Kapitel, hier Das Experiment.

#### **Zweite Option:**

Man kann natürlich auch anders arbeiten, was sich dann allerdings nicht mehr für Sammelbände mit Zwischenüberschriften im Inhaltsverzeichnis für die Teile/Bände eignet.

Dafür würde man ...

- 1. Die Teile-Szene ebenfalls Hauptkapitel
- **2.** Die eigentlichen Kapitel ebenfalls Hauptkapitel, allerdings beim ersten jedes Teils wieder eine Seitenwechselumkehr, damit es *keinen* Seitenvorschub vorher generiert.

# Dort wird die Bändezuordnung ausgewertet

- Projektkopfdaten
- Titelei (Einstellungen)
- Ausgabe als Gesamtdokument (Text, PDF, Druck)

#### Seite 18 Projekt

- Ausgabe als eBook
- Suche
- Suche über Begriffsreferenz
- Austausch Lektor/Korrektor
- Nummerierung von Überschriften
- Requisiten (Zuordnung und Sortierung)
- Requisiten-Timeline

# **Smart-Import**

Der Smart-Import dient der (freundlichen) Übernahme von längeren Texten nach Patchwork. Das erfolgt halbautomatisch, weil man dabei gleich den langen Text am Stück in Szenen aufbrechen kann.

## Voraussetzungen

**Bevor** man einen Text mit Smart-Import übernimmt, sollte man die besten Voraussetzung schaffen: Patchwork muss erkennen, wo Szenen beginnen. Dafür bitte im bisherigen Programm (Word & Co.) folgende Maßnahmen setzen:

- Kapitelüberschriften fett formatieren.
- 2. Szenenwechsel durch Leerabsätze oder \*\*\*-Absätze kennzeichnen.
- Die Datei speichert man als RTF-Datei.

Nun kann man Smart-Import starten. Man kann übrigens auch nachträglich Text übernehmen, wenn das Projekt schon Szenen enthält.

# 1. Stufe – Auswahl der zu importierenden Datei

Hat man den Word-Konverter installiert, dann kann das RTF, DOC und DOCX sein, ansonsten nur RTF.

# 2. Stufe – der Import selbst

Der Import ist ein Dialog zwischen dem Programm und einem selbst und funktioniert in diesem Wechselspiel:

- **1.** Smart-Import markiert Text, nun ...
- 2. Man entscheidet, was damit geschehen soll.

In dem folgenden Prozess werden die gerade nicht möglichen Optionen ausgegraut. Daraus resultieren für die eigene Aktion diese vier Möglichkeiten:



#### **1.** Ist das Markierte der Buchtitel respektive der Autorenname?

Diese Optionen stehen nur am Anfang und bei einem leeren Projekt zur Verfügung.

Wenn das Markierte also der Buchtitel ist, klickt man auf ... als Buchtitel übernehmen. Ist es der Autorenname, klickt man auf ... als Autorennamen nehmen.

Patchwork markiert den nächsten Part.

#### 2. Markiertes überspringen oder erweitern.

Gleich am Anfang — überspringt man zum Beispiel das Impressum (so vorhanden). Später kann es sein, dass Patchwork innerhalb einer Szene stehen bleibt, nur weil es auf eine fette Formatierung gestoßen ist. In diesem Fall & erweitert man die Markierung passend mit ... erweitern (mehr markieren).

#### 3. Markiertes ist eine Haupt- oder Unterkapitelüberschrift.

Das sind jetzt die Titelüberschriften, die im Quelldokument fett markiert wurden. Dadurch wird eine Szene des Typs [4] (Hauptkapitel) oder des Typs [4] Unterkapitel angelegt.

Markiertes	
als Buchtitel übernehmen	
als Autorennamen nehmen	
2 überspringen	
erweitern (mehr markieren)	4
	_
ist Hauptkapiteltitel	K
ist Unterkapiteltitel	0
direkt zu letztem Titel dazu	Κů
4) in große Szene	***
in mittlere Szene	

#### 4. Markiertes ist Fließtext.

Hier geht es nun um den Massentext. Für einen Fließtextblock gibt es zwei Möglichkeiten:

#### A) Das Kapitel hat nur eine Szene

In diesem Fall kann man mit der Option die ... direkt zu letztem Titel dazu den Text gleich bei dem aktuellen Hapt- oder Unterkapitel unterbringen.

#### B) Das Kapitel hat mehr als eine Szene

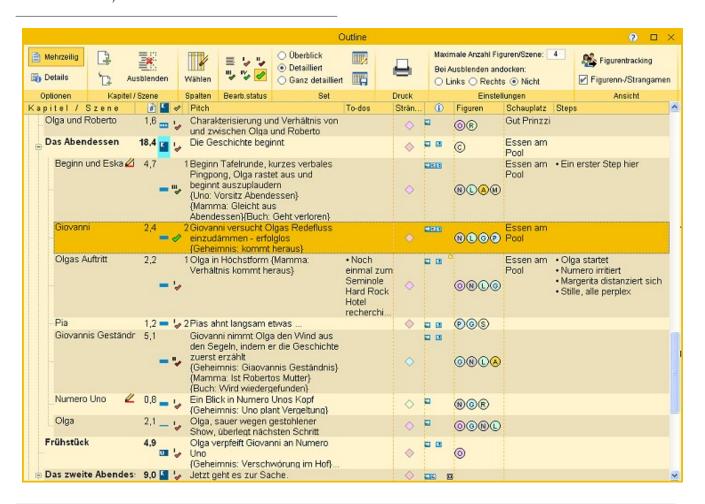
In diesem Fall wissen wir ja, dass das Haupt- oder Unterkapitel selbst *keinen Text* enthalten darf. Also weist man den Smart-Import an, eigene Unterszenen zum gerade angelegten Haupt- oder Unterkapitel anzulegen. Dabei wird der nun markierte Text in einer Szene gespeichert, die einen ...

- → ••• großen Szenenwechsel bedeutet.
- → mittleren Szenenwechsel bedeutet.

In diesem Dialog-Rhythmus einfach das ganze Projekt durchgehen. Oben zeigt der Fortschrittsbalken den Stand der Dinge.

# Outline

Outline bietet eine Übersicht über das gesamte Projekt mit den wichtigsten Szenendaten. Hier die Übersicht im mehrzeiligen Modus. Die hier möglichen Manipulationen wie Navigieren, Szenen verschieben, Neuanlage von Szenen und Pitchbearbeitung erfolgen synchron zur Kapitelübersicht beziehungsweise dem Hauptfenster.



# Sektion >Optionen«

**Mehrzeilig:** Die Darstellung kann mehrzeilig sein und zeigt allen vorhandenen Text an oder einzeilig pro Szene.

Details: Damit wird auf der rechten Seite zusätzlich noch der Pitch angezeigt sowie die Szenenrequisiten.

## Sektion >Kapitel/Szene«

Neue Szene (dahinter): Auch im Outlinemodus kann man neue Szenen anlegen.

Neue Szene (untergeordnet): Ebenfalls wie im Hauptfenster: Neue Szene untergeordnet anlegen.

**Ausblenden:** Damit kann zum Platzsparen im Hauptfenster die Kapitelübersicht ausgeblendet werden, damit man die Outline als erweiteres Navigatorfenster zum Schreiben nutzen kann.

# Sektion >Spalten«



Öffnet den Spaltenselektor. Das steht pro Szene zur Auswahl:

- Bearbeitungsstatus
- Pitch
- Szeneninformationen (Bild rechts)
- **Figuren**. Sie können unterschiedlich dargestellt werden:
  - Kein Zusatz: Pro Figur ein Kreis mit dem Anfangsbuchstaben.
  - In diesem Fall ist der Kreis in der Farbe der Figur.
  - Emotionen: Der Kreis enthält die Emotionsfarbe.
  - Protagonist + Alter: Liste mit Namen und Szenenalter.
- Erzählstränge. Optional:
  - Standard: Alle Stränge nebeneinander, aktuelle mit Farbe.
  - 1: Nur der Strang der Szene, auch als Raute
  - Text: Ebenfalls nur der Strang der Szene, aber mit Namen
- Zeichen
- Wörter
- Seiten
- Auslöse-/Folgeszene (Farbe, nach Dwight Swain)
- **Plotschritt.** Wenn dieser in der Storyline ausgefüllt worden ist. In dieser Spalte werden optional auch die Szenenatmosphäre und/oder die Spannungskurve laut Szenencheck angezeigt.
- Zeit von/bis
- Atmosphäre (siehe Plotschritt oben)
- -"- als Kurve (siehe Plotschritt oben)
- Clips aus Timeline/Pitch
- To-dos
- Kontexte
- Steps

## Sektion >Bearbeitungsstatus

Der Bearbeitungsstatus ist eine **sechstufige Kennzeichnung** für Sie bezüglich der Veröffentlichungsreife einer Szene. Bei Anlage einer Szene erhält sie automatisch den Status ...

- **Erstschrift** (auch 1).

## Sektion >Set«

Kommandos (fett): Szene hat ... Marker K h ist Hauptkapitel ■ Bilder u ist Unterkapitel Notizen \*\*\* q ist großer Wechsel Recherchen ■ Kapitelgrafiken
■ Kreativboard-Links m ist mittl. Wechsel 💳 **k** ist kleiner Wechsel To-dos Textmarken
 A Links zu -"-🌺 e Erstzeilenenzug j/n u s Seitenwechsel j/n 1 .. 6 Bearb.status Clustering p personale Persp. Korrektoratsanm. i Ichperspektive 🖺 Verkn.KB-Instanz a auktoriale Persp. n neutrale Persp. Fetten Buchstaben I . Mikrodrama . neutral 🔪 eintippen, um die -"- Auslöseszene Option zu setzen -"- Folgeszene (oder tw. löschen)



Dem gerade markierten Set einen Namen geben.



Te Die aktuelle Zusammenstellung als das markierte Set speichern.

## Sektion >Druck«



Outline ausdrucken (keine Spaltenwahl)

## Sektion >Einstellungen«

#### Maximale Anzahl Figuren/Szene

Wieviele Figuren pro Szene maximal angezeigt werden sollen (Kreise nebeneinander).

#### Bei Ausblenden andocken

Ob die Outline automatisch beim Hauptfenster links oder rechts angedockt werden soll, sobald man die Kapitelübersicht ausblendet.

## **Sektion Ansicht**

🌇 Figurentracking: Mit dieser Funktion kann man einfach nachvollziehen, wo bestimmte Figuren auch noch agieren.

Ein Beispiel dafür: Man steht, wie hier im Bild, in einer Szene und möchte nun wissen, wo die Figuren G (Giovanni) und N (Numero Uno) noch vorkommen.

- Dafür aktiviert man zuerst einmal das Figurentracking mit dieser Schaltfläche. Noch werden alle Figuren der Szenen normal angezeigt.
- Nun kann man per gezieltem Klick auswählen, welche Figuren man tracken möchte. In unserem Fall klicke ich auf (N), woraufhin in allen anderen Szenen alle Figuren außer (N) verschwinden. Nun klicke ich mit gedrückter 🗺-Taste auf (G), wodurch nun in allen anderen Kapiteln, wo vorhanden zusätzlich (G) angezeigt wird.

Die Auswahl erfolgt im üblichem Windows-Stil:

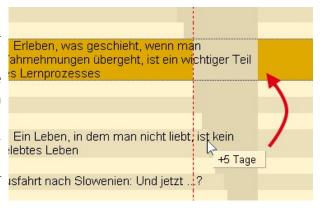


Ohne 🗺 werden alle Markierungen gelöscht und nur diese Figur ist markiert (=scheint bei *anderen* Szenen auf). Hält man hingegen beim Klick 🗺 gedrückt, so wird die Figur, ist sie noch nicht in der Auswahl, hinzugefügt, ansonsten aus der Auswahl genommen.

Tipp: Auf diese Weise sieht man aufgrund der horizontalen Position auch gleich, wann welche der Figuren PoV ist, also die Erzählfigur. In der obersten der vier Szenen ist es Numero, in der letzten Giovanni, in denen dazwischen keiner von ihnen, auch wenn sie in den Szenen vorkommen.

- **3.** Figuren-/Strangnamen: Ist diese Option aktiv, dann wird bei Überfahren der maus von Figuren und Strängen davon der gesamte Namen angezeigt.
- **4.** Zeitrelationen anzeigen: Ist diese Option aktiv, dann wird in der Spalte ›Pitch‹ die Position jeder Szene auf der Zeitlinie von ›Timeline von‹ bis ›Timeline bis‹ angezeigt, wobei die aktuell markierte Szene Grundlage für den roten gepunkteten Strich ist.

So kann man auf den ersten Blick sehen, in welchem zeitverhältnis die Szenen zu anderen angeordnet sind. Fährt man mit dem Cursor in dieser Spalte über eine Szene, so wird die Differenz in Jahren, Monaten und Tagen angezeigt.



(G)(G)

G

16.05.2014

17.05.2014

17.05.2014

8.05.2014

00:30

21h-

Hotel La

Rondine

Rondine

Hotel La Rondine

Hotel La

Rondine

16.05.2i 17:05 - 20:00

**Tipp:** Vor allem bei Verwendung von Rückblenden ein interessantes Analysetool.

Auch bei der **Datumsspalte** wirkt sich diese Option aus.

Je nachdem ob die Zeit der Szene sich innerhalb eines Tages befindet oder nicht, sind die Darstellungen unterschiedlich:

(1) Die Szene spielt an einem Tag. Hier wird lediglich das Datum angezeigt und, wie bei der Timeline, zusätzlich die Zeit als weißer, vertikaler Strich. Dieser Strich entspricht Uhrzeit und Dauer, wodurch man schnell grob erkennen kann, um welche Tageszeit und ebenso annähernd um welche Dauer es sich handelt.

hernd um welche Dauer es sich handelt.

(2) Geht der Zeitraum einer Szene über einen Tag hinaus, was einerseits anzeigt, dass eventuell das Szenenkonzept nicht ganz verstanden wurde oder sie z.B. von einem tag bis in die Morgenstunden des nächsten reicht wie hier, dann werden Startdatum und -zeit trotzdem direkt angezeigt.

## **Plotten**

Gegenüber der Story, der in zeitlicher Abfolge dargestellten Fakten, liefert der Plot kausale Zusammenhänge und Abhängigkeiten (laut E.M. Forster). Es ist also durchaus sinnvoll, sich beim Plotten eingehend mit diesen Aspekten auseinanderzusetzen und nicht nur die einzelnen Punkte einfach auszufüllen, weil man das so soll. Trotzdem soll der Plot nicht den Umfang er zukünftigen Geschichte haben – keine einfache Kunst.

Aus diesem Grund legen wir nahe, auch in der Reihenfolge vorzugehen, wie sie folgend aufgeführt wird:

#### 1. Vor dem Plotten

Unter ›Auf ein Wort‹ findet man einen Text, der Aussagen



Blake Snyders nachempfunden ist – eines Autors, Drehbuchautors, Filmproduzenten und Beraters der größten Hollywood-Studios. Wenn Sie ein wenig Zeit übrig haben, könnten diese Zeilen durchaus hilfreich sein.

#### 2. Die verschiedenen Strukturen

Nun entscheidet man sich für den Plottyp. Es stehen sieben Varianten zur Verfügung:

**Drei-Akt-Struktur** (3 Schritte): Der Klassiker schon des griechischen Schauspiels. Alle anderen Plot-Systeme bauen auf ihm auf. Für Romane wohl etwas knapp, aber für Kurzgeschichten optimal.

Fünf-Akt-Struktur (5 Schritte): Ebenfalls für eher kürzere Geschichten, etwa Novellen.

**7-Punkte-System** (7 Schritte): Hat schon so viel Körper, dass es manchmal für Romane herangezogen wird werden kann.

Schneeflockenmethode (22 Schritte): Eine unkonventionelle Methode des Autos Randy Ingermansson, die auch auf dem Dreiakter basiert. Allerdings werden einzelne Schritte entfaltet (daher der Name) und nehmen in diesem Prozess an Genauigkeit zu. Gute Methode für Romane, wenn man aus einem Ideen-Samen eine Geschichte entwickeln möchte.

Waldscheidt-Dreiakter (20 Schritte): Ausführliche Schritte für einen Roman.

Heldenreise (13 Schritte): Der Klassiker für längere Geschichten.

**Snyder-Beat-Sheet** (19 Schritte): Hier sind die Vorschläge für die etwaige Kapitelanzahl pro Schritt eine hilfreiche Information.

#### **3.** Es geht los

Klickt man auf die einzelnen Schritte (die Reihenfolge laut der Spalte mit den fetten Zahlen ist eine Empfehlung bei der Reihenfolge), dann wird ...

#### 4. Erklärung pro Schritt

... rechts oben eine Erklärung zu dem Schritt angezeigt. Die Aufgabe ist nun, ...

#### 5. Plot niederschreiben

... den Pitch zu dem jeweiligen Schritt in den rechten unteren Quadranten zu schreiben.

#### **6.** Übergabe an die nächste Stufe

Sind sämtliche Schritte des gewählten Modells ausgefüllt, wird dieser Bereich links unten angezeigt. Hier kann man entscheiden, an welches Werkzeug man den Plott nun weitergeben möchte. Zur Auswahl stehen:

Ich bin fertig mit dem Erstellen meiner Plotstufen. Meine **Figuren** sind ausgearbeitet.

Ich möchte nun mit einem dieser Tools in die Detailarbeit gehen..

Übergabe an ...





Storyline

- **1. Das Kreativboard**, wo man die Geschichte feintunen kann und aus dem Ergebnis Szenen generieren lassen kann oder
- 2. Die Storyline, was praktisch dem entspricht, als wenn man sich gleich daraus Szenen erzeugen lässt.

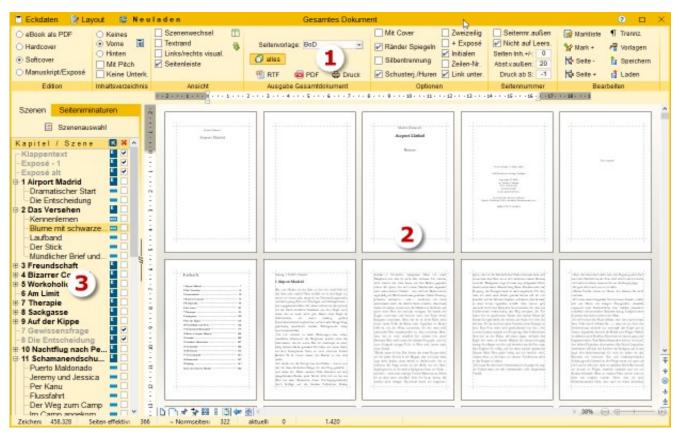
In beiden Fällen wird der Plotschritt in die Überschrift übernommen und der von einem geschriebene Text rechts unten in den Pitch.

# Gesamtdokument (Druck, Export als PDF, RTF, DOCX)

Diese Option hat die Aufgabe, das komplettes Werk ...

- 1. in seitenorientierter Optik ansehen zu können, inklusive Cover und Titelei
- als Textdokument zu speichern (RTF oder, bei installiertem Konverter DOCX)
- **3.** zu drucken oder als pdf-Datei auszugeben

# Das Programmfenster



- **1. Die Kommandozentrale:** Hier werden alle Einstellungen gemacht. Damit Änderungen wirksam werden, muss das Dokument neu geladen werden.
- **2.** Die Seitenansicht des Gesamtdokuments: Für diese Darstellung und den daraus erfolgenden Export oder Druck werden die Szenen jedesmal neu ausgewertet und in ihrer vertikalen Reihenfolge aus der Kapitelübersicht aneinandergereiht. Der Zoomfaktor kann rechts unten eingestellt werden.
- **3. Duplikat der Kapitelübersicht:** Es erlaubt das punktgenaue Finden von Szenen sowie das szenen- oder kapitelweise Ausblenden von Szenen für das Gesamtdokument

# Kopfbereich

- Auch von hier aus die Eckdaten bearbeiten.
- Direkt von hier aus in den Einstellungen das Layout anpassen.

  Neuladen muss nach jeder Änderung erfolgen.

## Sektion > Edition

Auswahl aus einer der vier Editionen. Die Editionen korrespondieren mit den Titeleien aus dem Layout-Tab in den Einstellungen.

## Sektion >Inhaltsverzeichnis«

 Keines, vorne oder hinten ist selbsterklärend. Vorne fügt das Inhaltsverzeichnis zwischen Titelei und erstem Kapitel ein.

- **Mit Pitch:** Andrucken des Pitchs unter jedem Kapitel des Inhaltsverzeichnisses. Eine Sonderfunktion; indem man den Rest des Dokuments löscht, erhält man so eine Übersicht über das Gesamtwerk, die man als Datei ausgeben oder drucken kann.
- Keine Unterk.: Nur relevant, wenn auch Unterkapitel genutzt worden sind.
- Seitennummernverweise des Inhaltsverzeichnisses aktualisieren.

## Sektion >Ansichte

Optionen, die lediglich die Ansicht hier betreffen und nicht die Optik des Gesamtdokuments bei der Ausgabe.

- Szenenwechsel: zeigt den Beginn jeder Szene an.
- Textrand: Zeichnet einen strichlierten Rand rund um den Textblock.
- Links/rechts visualisieren: Zeichnet bei den Seiten oben ein Ohr an der Außenseite und eine stilisierte Bindung an der Innenseite.

# Sektion > Ausgabe Gesamtdokument«

Hier startet man die eigentliche Ausgabe, nachdem man eventuelle kleine Korrekturen angebracht hat.

- Für: Nur bei aktiver Bändeverwaltung: Auswahl des auszugebenden Bandes.
- **Seitenvorlage:** Auswahl der passenden Seitenvorlage. Kann bei der Edition >Manuskript/Exposé< nicht verändert werden.
- Alles ausgeben: Bei gedrückter Schaltfläche (Standard) wird das gesamte Dokument, das man hier sieht, ausgegeben. Löst man den Knopf, werden Von-/Bis-Eingabefelder eingeblendet, die die folgende Ausgabe einschränken.

Denselben Effekt kann man allerdings auch dadurch erzielen, wenn man ganz einfach das Nicht-Auszugebende löscht. Keine Angst, dabei passiert nichts, weil es ja auf Knopfdruck [Neuladen] wiederhergestellt werden kann.

Will man nur bestimmte Szenen drucken, dann erreicht man das durch die Szenenauswahl.

- Tr: Das Gesamtdokument wird als RTF-Datei ausgegeben.
- PDF: Das Gesamtdokument wird als PDF-Datei ausgegeben.
- 🖨 **Druck:** Das Gesamtdokument wird gedruckt.

# Sektion >Optionen«

- 📠 🖨 🎬 Mit Cover: Druckt ganz zu Beginn das, in den Eckdaten abgelegte, Cover 💤
- Ränder spiegeln: Ein Muss für die PDF-Ausgabe! Innen breiterer Rand als außen!
- Silbentrennung: Fügt unsichtbare Silbentrenner ein, die automatich passend umbrechen.
- 👼 🖨 Schusterjungen/Hurenkinder \*)
- 📠 🖨 Zweizeilig 💤
- 📠 🖨 🎬 + Exposé: Vor das Manuskript wird das Exposé eingefügt \*\*)
- 📠 🖨 Initialen: Initialen ausgeben. 💤
- **Zeilen-Nr:** Zeilennummern ausgeben.
- Link unterbinden: Keine Hyperlinks.

- \*) Bei aktiver Option werden sogenannte Schusterjungen und Hurenkinder vermieden. Dabei handelt es sich um einzelne übriggebliebene Schluß- bzw. Anfangszeilen beim Seitenwechsel. Ist diese Angabe aktiviert, wird jeweils, wenn vorhanden, eine zweite Zeile dazugezogen.
- \*\*) Ist diese Option aktiviert und man klickt auf [Neuladen], so wird anstatt der Titelei das Exposé, das man sich in den Eckdaten hergerichtet hat, vor das Dokument gefügt. Kombiniert man diese Option noch mit einer bestimmten Auswahl an Kapiteln für eine 30seitige Leseprobe, so ist das perfekte Exposé versandbereit. Hier zur Gestaltung des Exposés.

#### Bedeutungen:

💤 Nicht bei Manuskript/Exposé

🎬 Für RTF-Ausgabe geeignet

📠 Für PDF-Ausgabe geeignet

Für Ausdruck geeignet

## Sektion Seitennummer

- Seitennummer außen: Wenn nicht angehakt, wird die Seitennummer am Fuß in der Mitte der Seite angedruckt.
- **Nicht auf Leerseiten:** Auf gänzlich leeren Seiten keine Seitennummern ausgeben. Das sind z.B. leere Seiten am Ende, wenn man für die Druckerei auf 4 aufrunden muss.
- **Seitennummer Inh +/-:** Die Seitennummer im Inhaltsverzeichnis erhöhen oder reduzieren (sollte nie nötig sein).
- Abstand von außen: Nur relevant, wenn >Seitennummer außen<: Abstand vom äußeren Rand.
- Druck ab Seite: Ab welcher Seite gedruckt werden soll. Den Wert sollte man belassen, wie er vorgeschlagen ist.

#### Sektion Bearbeiten

Die Änderungskommunikation (betrifft die ersten beiden Punkte) ist ein Instrument, um rationell mit Last-Minute-Änderungen umgehen zu können: Man geht das Gesamtdokument durch und findet mit Sicherheit etwas Änderungswürdiges. Damit man keine manuelle Liste darüber mitführen muss, gibt es dieses Tool. Es arbeitet so:

Wenn man im Text einen zu ändernden Punkt entdeckt, stellt man den Cursor dorthin und klickt auf  $\frac{1}{100}$ . In dem erscheinenden Eingabefenster gibt man die Art der Änderung an. Nun wird der Punkt in die Liste  $\frac{1}{100}$  übernommen.

Man kann sowohl hier als auch im Schreibfenster auf einen der Punkte klicken und gelangt in die Szene an den Ort. Ein kleiner Versatz ist wegen der Silbentrennungen möglich.

😽 Seite →: Eine Leerseite entfernen – dafür immer an das absolute Ende der Seite stellen!

**Seite +:** Vor allem wenn man Kapitelanfänge auf rechten Seiten haben möchte, ist diese Option öfters anzuwenden – dafür immer an das absolute Ende der Seite stellen!

**Trennz.:** Manuell eine **Silbentrennung** eingeben. Automatische Silbentrennungen (soft hyphens) können übrigens manuell entfernt werden.

**Speichern:** Speichert das aktuelle Gesamtdokument als RVF-Datei ab. Sollte man machen, wenn eine Version fertig für den Druck ist. Da ja doch immer ein wenig Arbeit anfällt, ist es nämlich praktisch, wenn – sollte man doch noch irgendwo einen Tippfehler entdeckt haben – nicht die ganze Endkontrolle noch einmal durchführen muss.

**Laden:** Damit lädt man eine unter dem vorigen Punkt abgespeicherte Version des Gesamtdokuments ab.

## Auswahl nur bestimmter Szenen

Im Sektor 3, also rechts im Programmfenster, befindet sich über der Kapitelübersicht die Schaltfläche [E Szenenauswahl]. Die Szenenauswahl aktiviert man durch Drücken der Schaltfläche.

Nun werden die Szenen, die man aklickt, markiert, automatisch auch alle untergeordneten Szenen. Mit gedrückter hann man mehrere Szenen dazu anwählen, aber auch abwählen.

Nach abgeschlossener Auswahl muss [ Neuladen] gedrückt werden.

## Normseiten

Die Normseite (30 Zeilen à 60 Zeichen) ist der allgemeine Standard, wenn es um Seitenangaben geht. Gegenüber Verlagen werden Seiten nur auf dieser Basis verstanden. Über den Daumen kann man für Taschenbücher in etwa die Normseiten \* 1,15 als zukünftige Seitenanzahl annehmen, bei CreateSpace ist das Verhältnis in etwa 1:1. Also auch hier eine praktische Größe.

In der Praxis sorgt die Normseite allerdings für Verwirrung: Eine effektive Normseite ist nämlich weitab von 60 x 30 (also 1.800) Zeichen. Warum? Weil weder alle Seiten nahtlos von oben bis unten vollgeschrieben sind und weil bei weitem nicht alle Zeilen 60 Zeichen beinhalten. Es kommt also in der Realität ein weit niedrigerer Zeichenwert pro Seite heraus. Leider kann man dafür keinen Standardwert angeben, denn die Zeichenanzahl pro Seite ist abhängig von vielen Faktoren – von der durchschnittlichen Wortlänge genauso wie von der Anzahl Absätze. Bei vielen Dialogen ist die Anzahl auch geringer als bei durchgehendem Fließtext.

Man könnte nun darüber streiten, welcher Wert der korrekte ist: 1.800 oder der effektive. Da es aber gewöhnlich um die effektive Seitenanzahl geht – wieviele Seiten hat das Buch? oder 30 Seiten Leseprobe – ist die effektive zielführender.

Da die Zeichenanzahl sogar bei ein und demselben Autor unterschiedlich sein kann, geht Patchwork den Weg, die Seitenanzahl anzupassen.

Das sieht so aus:

- Zuerst wird eine Vorgabezahl von 1.420 Zeichen pro Seite genommen. Die sehen Sie zuerst auch in der entsprechendenSpalte der Kapitelübersicht.
- Wird das Gesamtdokument mit den etwas weiter unten angeführten Parametern aufgerufen, dann wird die werkbezogene Zeichenanzahl aufgrund der nun effektiv zur Verfügung stehenden Normseiten angepasst – abzüglich ein bis zwei Seiten für Titelei und Cover.
- Diese Anzahl ist im Gesamtdokument oben zu sehen.

Am Fuß des Patchwork-Fensters liest man 'ca. NS' und eine Zahl. In der Kapitelübersicht kann man sich die Spalte »Seiten« anzeigen lassen. Diese Werte werden so lang mit dem fixen Faktor 1.420 Zeichen/Normseite hochgerechnet, bis man einmal das Gesamtdokument hat bilden lassen, wobei die folgenden Parameter gesetzt sein müssen:

- Format: 'Manuskipt/Exposé'
- Seitenvorlage: 'Normseite A4'
- Optionen: '+ Exposé' deaktiviert
- Druckumfang 'alles'

Wenn man in diesem Zustand auf [Neuladen] klickt, wird die durchschnittliche Zeichenanzahl als neue Normseitenbasis zu diesem Projekt gespeichert und zukünftig auch vorne für die Seitenangaben herangezogen.

Zudem wird in dem Kasten 'Ausgabe' unten in grün die durchschnittliche Zeichenanzahl/NS angezeigt. Diese Zahl ist eine simple Division, die sich aufgrund der Division der Zeichenanzahl durch die eben angezeigte Normseitenanzahl (exklusive Titelseite und eventuellem Cover) errechnet.

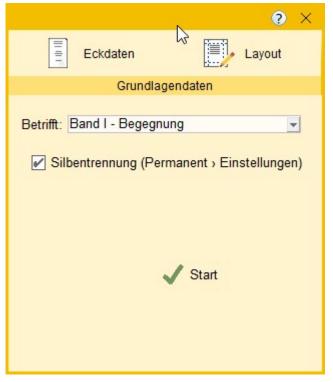
# eBookerzeugung

Die eBookerzeugung ist ein sehr simpler Vorgang. Da man an der Optik wenig drehen kann, weil das alles readerseitig gesteuert wird, lässt sich nach einem stehenden Layout nichts mehr ändern.

Eckdaten direkt von hier aus anpassen.

Layout direkt von hier aus anpassen.

Die Silbentrennung lässt sich permanent in den Einstellungen aus- oder abschalten.

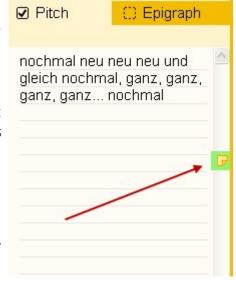


# **Pinnwand**

# Beschreibung

Die Pinnwand (ganz rechts) ist eine Fläche, auf die man Notizen und Bilder Pinnen kann. Man erreicht sie über die kleine Schaltfläche, rechts vom Hauptfenster, über die kleine Lasche (linkes Bild). Die Lasche ist bei leerer Pinnwand grün, sobald die Pinnwand Inhalte rot. Die Pinnwand hat diese Aufgaben:

- **1.** Notizen, die das gesamte Projekt betreffen, werden hier direkt als To-dos erfasst und scheinen in der To-do-Liste aller To-dos auf.
- 2. Bilder können auf die Pinnwand gezogen werden und sie werden dort mit der hier in den Einstellungen angegebenen Maximalgröße abgelegt.
- **3.** Man kann Textschnipsel direkt aus dem Text schnell auf die Pinnwand ziehen, um sie später an anderer Stelle irgendwo anders wieder einzufügen.
- 4. Bei großem Bedarf kann man die Pinnwand aushängen und hat so bis zu einem ganzen Monitor Platz.



## Funktionen

Neues To-do erzeugen: Erzeugt ein neues To-do. Man kann das auch durch einen Doppelklick erreichen, dann wird es an der Stelle erzeugt, auf die man geklickt hat.

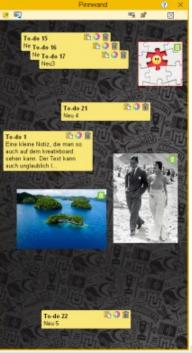
Neues Bild einfügen: Das kann man auch, indem man ein Bild auf die Pinnwand zieht.

**Keine Hilfetexte anzeigen:** Hilfetexte sind die kleinen Fensterchen am Cursor, wenn man mit der Maus über ein Element fährt.

**Beim Öffnen des Projekts öffnen:** In dem Fall wird die Pinnwand geöffnet, wenn man ein Projekt öffnet. Das ist praktisch, wenn man gleich zu Beginn an etwas erinnert werden möchte.

☑ Pinnwand schließen: Schließt die Pinwand wieder.

Pinnwand in eigenes Fenster auslagern: Damit bekommt die Pinnwand ein eigenes Fenster. Schließt man dieses Fenster dann über den normalen Schließen-Button rechts oben, dann wird die Pinnwand wieder integriert (also das zusätzliche Fenster geschlossen).



## To-dos der Pinnwand

Jedes To-do hat drei spezielle Funktionen, die hinter den drei Schaltflächen rechts oben stehen.

**Einfügen des To-do-Texts** an die Stelle im Schreibfenster, an der sich gerade der Cursor befindet.

🥵 Eine **Farbe** dem To-do zuweisen.

**m** Das **To-do löschen**.

1 + Klick: To-do-Text ändern.

#### To-do 1

Eine kleine Notiz, die man so auch auf dem kreativboard sehen kann. Der Text kann auch unglaublich I...

# Szene

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
  - → (Erweiterte) Szenenanlage
- → Kapitelübersicht
- → Szenensektionen
  - → Spalten
  - → Szene
  - → Тур
  - → Wechsel
  - → Perspektive
  - → Erzählstrang
  - → Bearbeitungsstatus
  - → Sondereigenschaften
  - → Aktionen
  - → Kreativ
  - → Ansicht
- → Szenenhistorie
- → Pitch
- → Subsets
- → Szenendramaturgie nach Dwight Swain
- → Kapitelgrafiken
- → Parallelanzeige

# Übersicht

Zwar hat jedes Buch Szenen, ob man will oder nicht, aber es wird um dieser Tatsache seltsamerweise wenig Aufhebens gemacht. Vor allem Neueinsteiger übersehen diese Bausteine gerne im Fluss des Aus-Sich-Herausströmens. Fakt ist jedoch, dass jede Geschichte aus vielen Szenen besteht – so wie ein Schauspiel auch, ein Theaterstück oder ein Film aus Einstellungen.

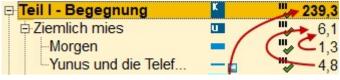
Patchwork ist vollblütig szenenorientiert, was zu Beginn vielleicht ein wenig stutzen lässt. Denn es gibt zu jeder Szene im Schreibfenster nur deren Text. Man sieht also nicht ein 300 Seiten langes Stück, sondern nur die einzelnen Abschnitte. Doch keine Sorge, man gewöhnt sich schnell daran und bald möchte man diese Struktur nicht mehr missen.

#### Vielseitige Szene

Szenen enthalten nicht nur Text – sie sind richtige Teufelskerle! Das kann eine Szene:

- 1. Titel: Im Gegensatz zu einem Volltextprogramm (Word & Co) wird der Titel nicht direkt im Text festgehalten, sondern in einem eigenen Eingabefeld. Erfahren Sie mehr zum Titel.
- 2. Text: Sie hat einen eigenen Ordner im Projekt, in dem der Text gespeichert wird, und zwar – in mehreren Versionen
- Umbruch: Sie steuert den Umbruch, also den Abstand zur vorhergehenden, bzw. folgenden Szene und kennzeichnet so den Szenenwechsel.
- **Status:** Sie merkt sich den aktuellen Bearbeitungsstatus.
- Perspektive: Sie merkt sich die Perspektive. Das kann, bei Verwendung der Timeline und der Figuren mit Angabe des Geburtsdatums so weit gehen, dass zu jeder Szene das Alter des jeweiligen Hauptakteurs angezeigt wird.
- 1. Absatz kein Einzug: Bis auf den kleinen Szenenwechsel wird, sowohl im Gesamtdokument als auch im eBook, der erste Absatz nicht eingerückt, während die folgenden die Einrückungen haben, die im Layout (Einstellungen) angegeben werden.
- **Deaktivieren:** Mit Druck der Leertaste auf die Szene in der Kapitelübersicht (oder: Menütab 'Szene') Sektion 'Sondereigenschaften' > Schaltfläche 📕 'Deaktivieren') wird eine Szene deaktiviert. D.h., dass sie weder ausgegeben wird. Sie werden dann grau (oder in der laut Einstellungen angegebenen Farbe) angezeigt. Bei deaktivierten Szenen werden außerdem (optional laut Einstellungen) weder Zeichen, Wörter noch Seiten mitgezählt.
- 8. Zeichen, Seiten, Wörter: Pro Szene werden diese Daten mitgeführt. Bei Szenen mit Unterszenen werden die hochaddiert, wodurch man immer hierarchisch auch die Summen von Unterkapiteln, Kapiteln und Teilen sieht. Dabei ist die Anzahl der Seiten ein aus den

Zeichen errechneter Wert und zwar 1.420



Zeichen pro Seite. Das ist ein erfahrungsgemäß recht genauer Wert für eine Normseite.



- **9.** Pitch: Zu jeder Szene kann ein Pitch eingegeben werden, also ein Kurzabriss des Inhalts.
- **10. Epigraph (1):** Eine sonst schwer zu formatierende Sache sind Epigraphen. Das sind die kleinen Texte, die bei Kapiteln zwar auf der neuen Seite, aber gerne vor der Kapitelüberschrift stehen sollen. Gut geeignet für Zitate, Sprüche oder Datumsangaben.
- **11.** Szenenvignetten (2): Zu Szenen kann man kleine Bilder speichern, die zwischen Überschrift und Text zu stehen kommen.
- **12.** Szenenrequisiten: Unter Pitch/Epigraph können alternativ zum Thesaurus die Szenenrequisiten mit diesem Tab-Symbol in den Vordergrund geholt werden. Szenenrequisiten sind:
  - Figuren, die in der Szene vorkommen
  - Der **Schauplatz** der Szene
  - Gegenstände, die in der Szene vorkommen
  - Beliebig viele Bilder
  - Beliebig viele Notizen
  - Beliebig viele Recherchedaten
  - ... alles szenenbezogen. Dabei werden Bilder, Notizen und Recherchedaten an die untergeordneten Szenen vererbt und stehen so dort auch zur Verfügung.
- **13.** Parallelanzeige: Es gibt ein Fenster, in dem man sich beliebige Szenen parallel anzeigen lassen kann.
- **14.** Kennzeichen: N Szenen können optisch gekennzeichnet werden (ca. 60 Symbole)
- **15.** Clustering: Es kann zu jeder Szene ein eigenes Clustering durchgeführt werden ein probates Mittel gegen Schreibblockaden.

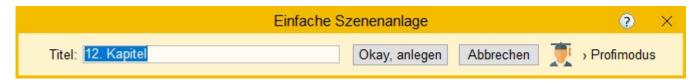
#### Gesamtwerk aus vertikaler Reihenfolge

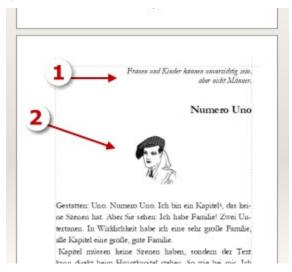
Um zu dem gesamten Buch zu kommen, müssen alle Szenen in einen langen Text zusammengestellt werden. Dafür wird die Reihenfolge genommen, in der sich die Szenen untereinander befinden (Pfeil rechts). Die Einrückungen, die durch eine Gliederung entstehen, spielen dabei keine Rolle.

## (Erweiterte) Szenenanlage

Bei der Szenenanlage gibt es zwei Modi:

**1. Der einfache Modus.** Hier wird lediglich der Szenentitel eingegeben.





- **2. Der Profimodus.** Hier können mehrere Angaben gemacht und so gleich eine Szenenplanung durchgeführt werden.
- 1. Man kann gleich den Pitch eingeben.
- **2.** Man kann die Szenendramaturgie festlegen, die rechts beschrieben ist. Je nach Typ werden die entsprechenden Werte unter den drei Radiobuttons zur Auswahl angezeigt.
- **3.** Schließlich lässt sich auch gleich das Datum angeben, wann die Szene handelt.

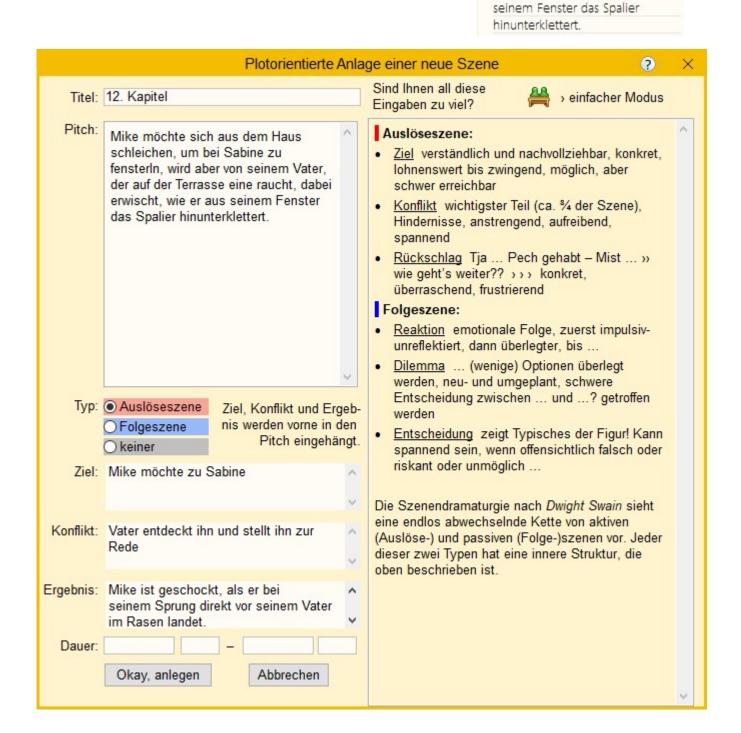
Der Pitch, der aus den unten gemachten Eingaben entsteht, sieht dann so aus wie rechts abgebildet.

Ziel: Mike möchte zu Sabine
Konflikt: Vater entdeckt ihn und
stellt ihn zur Rede
Ergebnis: Mike ist geschockt, als
er bei seinem Sprung direkt vor
seinem Vater im Rasen landet.

Mike möchte sich aus dem Haus
schleichen, um bei Sabine zu
fensterln, wird aber von seinem

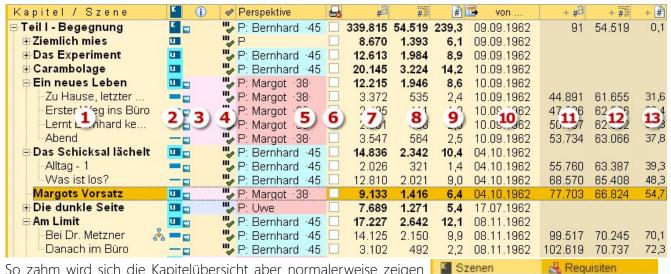
Vater, der auf der Terrasse eine

raucht, dabei erwischt, wie er aus



## Die Kapitelübersicht (links des Schreibfensters)

Auch wenn man davon, rein aus Platzgründen, üblicherweise nicht viel sieht, bietet die Kapitelübersicht eine Menge an Informationen.



Kapitel / Szene

∃ Teil I - Begegnung

Das Experiment

∃ Ein neues Leben

Zu Hause, letzter Blick

Lernt Bernhard kennen

Erster Weg ins Büro

⊕ Carambolage

Abend

Das Schicksal lächelt

Alltag - 1

Was ist los?

Margots Vorsatz

Die dunkle Seite

So zahm wird sich die Kapitelübersicht aber normalerweise zeigen (rechts).

Über diese Schaltfläche kann man seine Spalten auswählen.

Hinweis: Klick auf eine Szene mit gedrückter - Taste bewirkt erstens, dass das Schreibfenster (wenn es noch nicht so ist) in den Vordergrund geholt wird und man im Text am Anfang der Szene steht.

- **1. Szenentitel:** Er ist nicht nur einfach eine Kapitelüberschrift, sondern hat mehr >Macht<. Deshalb ist ihm weiter unten ein eigener Abschnitt gewidmet.
- 2. Szenenumbruchs-Symbol.
- **3.** Szeneninformation: siehe nächster Punkt >Sektion Spalten<.
- **4. Erledigungsstatus der Szene.** Wenn in der Statusspalte Farben auftauchen, dann stammen die vom Erzählstrang der Szene, aber nur, wenn die Strangfarbe auch angezeigt werden soll. Das wird eingestellt im Tab *Szene* > Sektion *Erzählstrang* > *Anzeigen*.
- e K

239,3

6.1

8,9

2,4

1,8

1,4

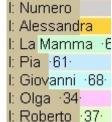
9,0

6,4

14.2

**5. Perspektivspalte:** Anzeige der Perspektive (**I**ch, **P**ersonal, **A**uktorial, **N**eutral) und daneben der Haupt-

protagonist der Szene, sofern einer zugewiesen ist. Weist dieser Protagonist auch noch in einem seiner Reiter-Texte ein Geburts-(und/oder Sterbe)datum auf, und wird die Timeline genutzt, dass Geburt/Tod und Szenenzeitpunkt in Relation gesetzt werden können, so wird auch noch das Alter angezeigt, das der Protagonist zum Zeitpunkt hat, an dem die Szene handelt – und ggf. auch, wie lange er schon tot ist.



Die Farben stammen von den Figuren.

Wird in der Perspektivspalte ein dunklerer Balken angezeigt, so stamm der aus dem Szenencheck und zeigt an, zu wieviel Prozent die Szene geprüft ist.

- **6. Nicht ausgeben:** Wird man sich wohl selten anzeigen lassen, denn Szenen, die nicht ausgegeben werden sollen, werden auch ausgegraut dargestellt.
- **7. Anzahl Zeichen** der Szene oder, wenn sie untergeordnete hat, all ihrer Kind-Szenen. Auch bei mehreren Ebenen.

- **8.** Anzahl Wörter der Szene, Rest gleich wie oben.
- **9.** Anzahl Seiten der Szene, Rest gleich wie oben.
- **10. Datum der Szene,** stammt aus den Timelineangaben. Wird das Startdatum wie hier rot angezeigt, bedeutet es, dass diese Szene das Kennzeichen »Nicht in Timeline anzeigen« gesetzt hat. Dieses

750 3,0 10.03.2000 10.889 44,3 10.03.2000 1.076 4,3 28.06.2003

Kennzeichen kann auch von Patchwork gesetzt werden, wenn sich Szenendaten (von *und* bis!) außerhalb des Datums befinden, das bei der Timeline als Rahmen angegeben ist.

- **11.** Kumulierte Anzahl Zeichen bis inklusive der jeweiligen Szene. So kann man mal nachsehen, wieviele Zeichen, Wörter oder Seiten man bis zu einer bestimmten Szene hat. Praktisch etwa zum Ermitteln, bis wohin eine Lesprobe gehen soll.
- **12.** Kumulierte Anzahl Wörter, Rest siehe bei Zeichen.
- 13. Kumulierte Anzahl Seiten, Rest siehe bei Zeichen.

**Tipp:** Vom Text gelangt man mit in die Kapitelübersicht und wieder mit zurück zu derselben Stelle im Text, wo man vorher war. Diesen Vorgang kann man auch zum Sichern nutzen, wenn man der Sache nicht traut, weil nämlich automatisch bei Verlassen der Szene ihr Text gesichert wird.

### **Der Szenentitel**

Der Titel einer Szene wird, im Gegensatz zu Word & Co nicht in den Text geschrieben, sondern in ein eigenes Feld (1).

Szenen können automatisch durchnummeriert werden. Dabei wird die Nummer mit Abstand eines Leerzeichens vor den Szenentitel geschrieben.



#### **Funktionen**

Der Titel ist nicht nur einfach eine Kapitelüberschrift, sondern hat mehr ›Macht‹. Überschriften für das entstehende Buch haben nämlich nur Haupt- und Unterkapitel. Und auch die kann man zu mehr Informationen gebrauchen.

#### Interne Information

Kapitel 1 [Das Schicksal lächelt]

Der [eckig geklammerte] Text dient der internen Information. Im Gesamtdokument und eBook taucht nur Kapitel 1 auf, den anderen Text sieht man jedoch in der Kapitelübersicht immer. Dabei ist es gleichgültig, ob der geklammerte Text vorne oder hinten steht.

#### Kapitel ohne Überschrift aber im Inhaltsverzeichnis

Diese Variante verwendet man dann, wenn man mit Szenenvignetten die Kapitelüberschrift gestalten möchte. Würde man den gesamten Kapiteltext in [eckige Klammern] setzen, wäre auch das Kapitel im Inhalsverzeichnis leer. Also kann man den Titeltext, der im Inhaltsverzeichnis aufscheinen soll in {geschweifte Klammern} setzen. Auch hier ist egal, ob der Klammertext vorne oder hinten steht. Man kann auch [Klammern] und {Klammern} kombinieren.

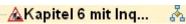
### Subüberschriften von großen und mittleren Szenen

Bei großem, mittlerem und kleinen Szenenwechsel hingegen wird der Titel nicht angedruckt ... außer man setzt ihn – oder einen Teil – zwischen Nummernzeichen ##. So kann man erreichen, dass Unter-Überschriften ausgegeben werden, denn sobal das Programm einen ##-Teil findet, wird das dazwischen als Überschrift ausgegeben.

So ein Titel kann so aussehen: #1# Bei Dr. Melzer. Hier wird dann die 1 etwas kleiner als eine Unterkapitelüberschrift ausgegeben.

Zu den **Symbolen am Ende des Titels** gibt es mehr Informationen in der folgenden Sektion > Spalten<.

Diese Szene hätte zum Beispiel ganz vorne ein Kennzeichen und Agricultus Appitel 6 mit Inq... Auf Mapitel 6 mit Inq... hinten die Information, dass es zu ihr ein Clustering gibt, sie kei-





nen Erstzeileneinzug hat und mindestens eine Lektoratsanmerkung aufweist.

Titel werden, je nach Szenentyp, also nicht immer in der Veröffentlichung angedruckt:

- 🛨 In 🎦 und 💴 wird angedruckt. Evtuellen Infotext zwischen [eckigen Klammern] verstecken.
- → Bei 🚾, 💻, und wird nicht angedruckt. Überschrift #so# erzwingen.
- → Am Ende des Titel können diverse Symbole stehen

#### Im direkten Zusammenhang

Obwohl das nicht mit dem Titel als solchem zu tun hat, erwähne ich bei dieser Gelegenheit noch ein paar zusätzliche Gegebenheiten. Je nach Breite des Schreibbereichs befindet sich der Szenenzeitraum rechts neben oder, wie hier abgebeildet, unter dem Titel (2). Da die Eingabe des Datums in diesem Umfang (Datum/Zeit von plus Datum/Zeit bis) sehr aufwändig ist, gelangt man direkt hier zum Datumspflücker 🌃, mit dem das durch wenige Mausklicks möglich ist. Das Datum wird gleichzeitig für die Timeline verwendet. Soll die Szene nicht in die Timeline, kann man sie mit der grünen Schaltfläche (3) davon ausnehmen.

Schließlich gibt es noch zwei Schaltflächen (4), mit denen man man zwischen den Szenen blättern kann.

### Die Sektionen

### Sektion >Spalten«

**(i) Info:** Aufklappen eines Fensters zu Informationen aus und Tastenkürzel der Kapitelübersicht.

Viele der Funktionen, die über die Schaltflächen der Sektionen gesteuert werden (Umbruch, Perspektive, Status und mehr), können auch ganz einfach in der Kapitelübersicht durch ein Tastenkürzel ausgelöst werden.

- **1.** Der **Szenenwechsel** dient als Beispiel: im Popup-Fenster die Tastenkürzel h, u, g, m, k und in der Sektion >Wechsel< die dazupassenden Schaltflächen.
- **2.** Die Spalte **Infos** (siehe unten) zeigt, ob es zur Szene bestimmte Attribute gibt:
  - Bilder (Szenenrequisiten)
  - Notizen (Szenenrequisiten)
  - Recherchen (Szenenrequisiten)
  - Kapitelgrafiken (Szenenvignetten)
  - Kreativboard-Verknüpfungen
  - To-dos (Erledigungen)
  - Textmarken (Sprungmarken) und
  - Links zu welchen
- 3. Zeigt weitere Tastenkürzel für
  - Szene ohne Erstzeileneinzug
  - Umkehr des automatischen Seitenvorschubs bei den Szenen
  - Die Bearbeitungsstati (1..6)
  - Die Perspektiven (**p**ersonal, **I**ch-Perps., **a**uktorial, **n**eutral)

Darunter die Kennzeichnungen zu den >Scenes and Sequels<, so man die Mikrodramaturgie nutzt.

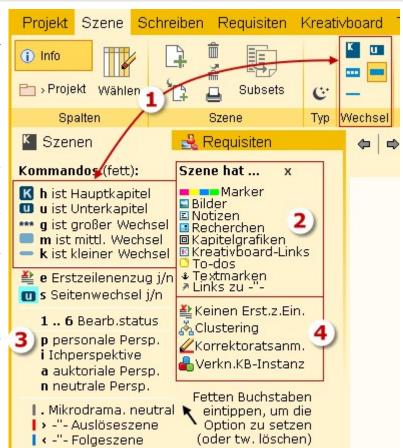
- **4.** Kennzeichen, die rechts vom Titel eingeblendet werden für optionale Sondereigenschaften der Szenen:
  - Szene ohne Erstzeileneinzug
  - Szene hat Szenenclustering
  - Szene hat Lektoratsanmerkungen
  - Szene ist mit Kreativboardelement verlinkt



Spalten: Klickt man ...

- **5.** ... auf diese Schaltfläche, so kann man bestimmen, welche Spalten in der Kapitelübersicht angezeigt werden sollen.
- **6.** Vom Szenenwechsel bis ob die Szene deaktiviert ist (sieht man aber auch an der ausgergauten Schrift)
- **7.** Anzahl Zeichen, Wörter und Seiten der Szenen.

  Dabei sind die linken drei die Szenenwerte, 3 gibt an, ob bei den Seiten eine Nachkommastelle aus-



gegeben werden soll und rechts sind Spalten für vom Beginn weg kumulierte Werte; also wieviele Seiten usw. es bis inklusive der jeweils angezeigten Szene sind.

- **8.** Ein paar Zusatzangaben runden die Erscheinungsform ab:
  - H. fett: Hauptkapitel werden fett dargestellt
  - U. fett: Unterkapitel werden fett dargestellt
  - Mehrzeilig: sobald der Text nicht mehr in eine Zeile reicht (hauptsächlich Szenentiel)
  - H/u + mit Text: Die Farbe, mit der Szenen mit unerlaubtem Text gekennzeichnet werden



> Projekt: Drückt man vor der Wahl der Spalten ( ) diese Schaltfläche, dann werden die Spalteneinstellungen zu diesem Projekt gespeichert.

### Sektion >Szene«

4

Neue Szene (vertikal) unter der aktuellen erzeugen.

1

Neue Szene der gerade aktuellen untergeordnet anlegen.

Szene in Papierkorb verschieben.

Szenenpapierkorb ansehen und Szene ggf. zurückholen.



Subsets sind Kapitelübersichten, die man manuell zusammenstellen kann.

## Sektion >Typ< (Profimodus)

Klick auf die Schaltfläche 😂 öffnet das Fenster zu dieser mächtigen Thematik, der Szenendramaturgie nach Dwight Swain. Patchwork unterstützt diese Technik, um dynamischere Geschichten zu erzielen.

① öffnet rechts oberhalb des Pitchs einen Textbereich mit derselben Beschreibung wie unten. Bei Szenen ohne Zuordnung den gesamten Erklärungstext, bei zugeordneten die Mikrodramaturgie der MRUs (weiter unten beschrieben).

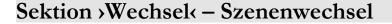
# 1. Äußere Dramaturgie (Szene > Szene ...)

Dabei geht es um die äußere Struktur, die Abfolge von Aktion Auslöseszenen (rot ) und Folgeszenen (blau ), die in der Kapitelübersicht angezeigt wird (1) und im Kopf der Szene (2). Nun wie man zuordnet:

- d oder ≥ macht die Szene zu einer Aktionsszene.
- oder Taste < macht sie zu einer Folgeszene.
- X entfernt die Kennzeichnungen.
- 2. Innere Struktur (Absatz > Absatz ...)

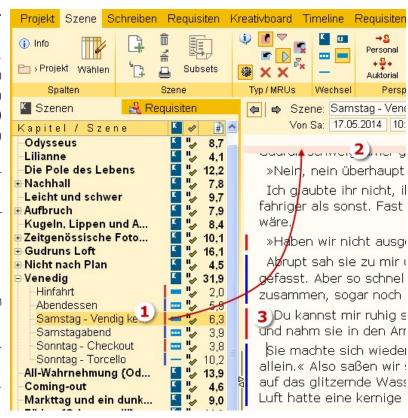
Bei der innere Struktur geht es um den Tanz von Aktion und Reaktion (3).

- oder 1 Absatz (Absätze) sind Motivationssequenz.
- oder 2 Absatz (Absätze) sind Reaktionssequenz.
- 🗶 oder 📵 Absatz ist neutral.
- 3. Kennzeichen großräumig Entfernen
- 🌠 Entfernt alle Szenenkennzeichnungen der äußeren Dramaturgie.
- Entfernt alle MRUs der markierten Szenen.



Patchwork-Szenen haben, wie gesagt, Mehrfachfunktion. Eine davon ist der Szenenwechsel. Sie steuert also den Umbruch, den Abstand zu der vorhergehenden oder nächsten Szene. Es gibt fünf Umbruchsarten mit folgenden Aufgaben:

- 1. Kapitel (auch h): Seitenwechsel vorher, Titel wird angedruckt.
- 2. Unterkapitel (auch u): Kein Seitenwechsel, nur Abstand, Titel wird angedruckt.
- **3.** Großer Szenenwechsel (auch ①): Der Umbruch erfolgt danach. D.h. es wird nach der Szene ein Leerabsatz angedruckt, der Trennzeichen enthält, standardmäßig ist das \* \* \* (weshalb es mitunter auch \*\*\*-Absatz genannt wird). Für den großen Szenenwechsel kann man optional aber auch ein Vignettensymbol angeben. Die Vignettenschrift stellt man in den Eckdaten im Tab Szenenoptik ein
- **4.** Mittlerer Szenenwechsel (auch m): Der Umbruch erfolgt danach. D.h. es wird nach der Szene ein Leerabsatz angedruckt.
- **5.** Kleiner Szenenwechsel (auch k): Den merkt man im fertigen Text nicht, er bedeutet lediglich einen neuen Absatz. Da er aber weder vorne noch hinten einen merkbaren Raum lässt, sollte man ihn wenn überhaupt nur sehr bewusst einsetzen.



## Sektion >Perspektive«

Aus welcher Perspektive ist die Szene geschrieben? Zur Verfügung stehen die vier gängigen Typen der Ich-Perspektive, der personalen, auktorialen und neutralen.

Bei den beiden Perspektiven Ich-Perspektive und personale Perspektive handelt es sich um eine Kombination der Szenenkennzeichnung und der Szenenrequisiten. Von den Szenenrequisiten ist immer die oberste Figur auch der Point of View, also die Figur, aus der heraus erzählt wird. Sie wird automatisch fett markiert (1). Nebenbei auch hier: man kann Randfiguren, die in dieser Szene nicht auftreten, aber im Gespräch oder Gedanken behandelt werden, mit der Leertaste markieren, wodurch sie kursiv dargestellt werden.



L: Giuliano ·40·

l: Giuliano ·40· l: Giuliano l: Giuliano

l: Giuliano

🌄 I: Giuliano

8,7

4.1

12,2

7,8

9,7

7,9

8,4

10,1

16,1

4.5

31.9

In der Kapitelübersicht wird nur die Erzählfigur angezeigt. Ist bei der Figur ein Alter eingetragen und bei der Szene ein Datum, dann wird bei diesen Figuren auch das Alter zum Zeitpunkt der Szene angezeigt.

Es muss die Spalte >Perspektive < aktiviert sein.

Personale Perspektive (auch [P]) Der Erzähler spricht aus der Figur, je-

H Nicht nach Plan ∀enedig doch mit Blick auf die Figur (>sie sagte ... oder >er sagt <). Obwohl er oder

sie, kann doch nur erzählt werden, was die Figur tatsächlich sehen, fühlen, riechen usw. kann.

Kapitel /

Odysseus

Die Pole des Lebens

Kugeln, Lippen und Augen

Zeitgenössische Fotograf...

Leicht und schwer

Lilianne

**⊞ Nachhall** 

Aufbruch

**⊞** Gudruns Loft

Szene

Ich-Perspektive (auch i)

Der Erzähler spricht aus der Figur heraus als Ich. (>Ich ging<, >ich beobachte<)

\*\* Auktoriale Perspektive (auch a) (kein PoV)

Der Erzähler sieht und weiß alles von allen Figuren. Die Variante, bei der man sich als Leser am wenigsten mit den Figuren identifiziern kann.

Neutrale Perspektive (auch n) (kein PoV)

Wird für Romane nicht verwendet, sondern für Artikel, z.B. Zeitung – unpersönlich.

### Sektion > Erzählstrang«

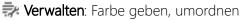
Erzählstränge sind eigene Fäden innerhalb einer Geschichte. Da könnte es bei einem Krimi zum Beispiel den Ermittler geben, den Täter und noch eine Person im Dukeln, die sich dann als der wirkliche Täter herausstellt. Meistens sind Erzählstränge, wenn die Ich- oder personale Perspektive gewählt wird, mit ihren Hauptfiguren im Zusammenhang, können aber auch bestimmte Themen sein. Vor allem bei auktorialer Perspektive können es aber auch Orte oder anderes der Grund für eigene Stränge sein.

Hier kann man Erzählstränge hinzufügen, löschen, mit Farben versehen oder ihnen folgen. Mithilfe der Subsets kann man sich auch eigene kleine auszugsweise Kapitelübersichten für Erzählstränge bilden.

Hinzufügen eine neuen Erzählstrangs

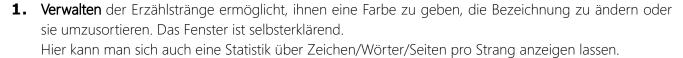
Einem Erzählstrang **folgen**. Das bedeutet zweierlei:

- **1.** Beim Blättern mit den beiden Schaltflächen (5) wird nur zwischen den Szenen dieses Erzählstrangs geblättert.
- **2.** Ist diese Option aktiv, wird beim gesamtdokument gefragt, ob nur dieser Erzählstrang ausgedruckt werden soll.



**Anzeigen** lassen

So ist das Zusammenspiel:



- 2. Die Farbe wird in den Spalten ›Status‹ und ›Infos‹ angezeigt, wenn man ...
- 3. ... auf Anzeigen geklickt hat.
- 4. Folgen kann man Erzählsträngen, indem man dann ...
- **5.** ... mit diesen beiden Schaltfächen vor- und zurückblättert.

### Sektion >Bearbeitungsstatus

Der Bearbeitungsstatus ist eine **sechstufige Kennzeichnung** für Sie bezüglich der Veröffentlichungsreife einer Szene. Bei Anlage einer Szene erhält sie automatisch den Status ...

**Erstschrift** (auch 1).

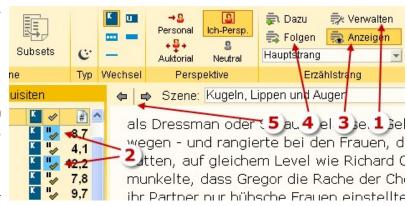
↓ ♥ ♥ sind nach eigenem Ermessen belegbare Zwischenstufen (auch ②.. ⑤), bis das Manuskript ...
✓ fertig (auch ⑥) ist.

In den Einstellungen (Tab *Seitenbereiche* > Kasten *Szenenrequisiten* > *Vererbung Statusänderung*) kann man angeben, wie der Status von übergeordneten Szenen automatisch gesetzt werden soll:

- **Auf niedrigsten der vorh. Level:** Damit bekommt die übergeordnete Szene den niedrigsten Level, den eine der untergeordneten hat (empfohlen).
- Laut Mehrheit: selbsterklärend.
- **Nur erhöhen:** Wie auf niedrigsten Level ...<, jedoch wird er nicht mehr niederer gesetzt, wenn dann eine Szene zurückgestuft wird.
- Keine Veränderung.

## Sektion >Sondereigenschaften (Profimodus)

**Kein Erstzeileneinzug:** Bei allen Szenenumbruchsarten (außer kleiner Szenenwechsel) erhält beim Gesamtprojekt und eBook automatisch der erste Absatz keinen Erstzeileneinzug und die Folgeabsätze schon. Es gibt aber Situationen, wie z.B. eine Szene ›Über den Autor‹, in der man Bilder für weitere erschienene Bücher linksbündig unterbringen möchte, wo eine Einrückung unerwünscht ist.



Seitenwechselumkehr: Man erkennt sie durch eine hellblaue Hinterlegung des Szenenumbruchssymbols.

Die Option ist wichtig, wenn man mit Reihen, also mehreren Bänden in einem Projekt arbeitet. Was aber bedeutet sie? Außer dem Kapitel hat keine der Szenenumbruchsarten vorher einen Seitenwechsel. Beim Unterkapitel ist es nur eine hervorgehobene Überschrift mit einem Abstand zur Vorszene und bei großem sowie mittlerem Szenenwechsel ein entsprechender Abstand dahinter.

Arbeitet man mit Reihen, benötigt man vorne eine weitere Ebene, die man ebenfalls als Hauptkapitel kennzeichnet. Das würde aber bewirken, dass nach >2. Teil ... eine Leerseite erfolgte, den ja das erste Hauptkapitel dieses zweiten Teils auslöst. Mit der Seitenwechselumkehr haben wir zwei Möglichkeiten zur Lösung des Problems:



- 1. Nutzt man die Umbruchsart >Unterkapitel<, setzt man die Seitenwechselumklehr beim ersten Kapitel des zweiten Teils. Dann geht es bei allen anderen Kapiteln gleich weiter.
- 2. Verwendet man keine Unterkapitel, lässt es sich auch so lösen, dass der Teil ein Hauptkapitel ist und alle eigentlichen Kapitel Unterkapitel. Dann allerdings muss man bei allen Unterkapiteln außer dem ersten die Seitenwechselumkehr setzen, damit jedes eigentlich Hauptkapitel einen Seitenwechsel auslöst.

3.

🖳 Ausgabe unterbinden: Man kann durch einfaches Drücken der Leertaste auf eine Szene in der Kapitelübersicht verhindern, dass die Szene ausgegeben wird, als in Gesamtdokument oder eBook aufscheint. Dann wird dieses Szene ausgegraut dargestellt (siehe Bild rechts oben Option (1), Szene ›Aperitif‹, bei der ich mich entschlossen hatte, sie doch nicht zu veröffentlichen. In diesem Fall werden (außer in den Einstellungen - Tab Schreiben - Kasten Weitere Schreiboptionen ist die Option Ausgabegesperrte Szenen nicht in Summen hochrechnen abgewählt) die Summen für Zeichen, Wörter und Seiten weder angezeigt noch in die übergeordneten Szenen, noch den Gesamtwerte hochgerechnet.

### **Sektion >Aktionen** (Profimodus)

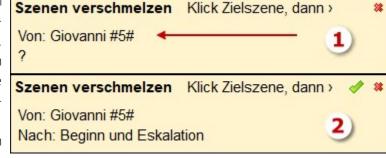
🖶 Szene splitten: Mit dieser Option kann man einfach aus einem Teil einer Szene eine weitere machen. Man markiert einen Teil und klickt dann auf diese Option. Es erscheint ein selbsterklärendes Fenster, wo man bestimmen kann, ob der ausgeschnittene Teil als Szene vor, hinter der aktuellen Szene stehen soll oder ihr untergeordnet werden soll.

TIPP: Wenn ich ein neues Kapitel schreibe, achte ich nicht [ Wandel [von 2D zu 3D] unbedingt darauf, gleich eine neue Szene zu machen, wenn sie fällig wäre. ich schreibe das Kapitel fertig. Bei der ersten Überarbeitung splitte ich dann die Teile alle (!) in



untergeordnete Szenen. Auf keinen Fall einen Rest stehen lassen, da dieser dann nicht erkennbar in die erste untergeordnete Szene überginge und diese rote Kennzeichnung auslöste (siehe kleines Bild rechts, wo die Szene >Wandel< noch Text enthält).

Szene verschmelzen: Das Gegenteil vom Splitten, also eine Szene in eine andere aufnehmen ud sie selbst löschen. Kommt sehr selten vor, zumal ja dann auch alle szenenpezifischen Attribute wie Pitch, Szenenrequisiten usw. verlorengehen.



- 1. Wenn man die Option auswählt, dann bekommt man den Hinweis, nun zu
  - der Szene zu gehen, in die man die aktuelle hineinverschmelzen, sprich hinten anhängen möchte. Angezeigt wird die zu verschmelzende Szene. Mit dem roten x kann man abbrechen
- **2.** Markiert man nun eine andere Szene, so wird die darunter angezeigt und der grüne Haken erscheint. Klickt man auf ihn, so geht die Quellszene in der Zielszene auf.
- Mehrere Szenen ändern: Mitunter kann es vorkommen, dass man mehrere Szenen ändern möchte. Das kann man mit dieser Funktion erreichen. In dem nun aufpoppenden selbsterklärenden Fenster kann man gewisse Kriterien aller dort markierten Szenen in einem Aufwaschen ändern.
- Szenen nummerieren: Durchnummerieren der Szenen, wobei für vier Tiefenebenen der Nummerntyp (Zahl, Kleinbuchstabe oder römische Zahl) angegeben werden kann.
- Szene duplizieren: Die aktuelle Szene wird dupliziert, inklusive Pitch und Epigraph. Eigenschaften wie Todos, Kontexte, Steps, Rechtschreibkorrektur-Deaktivierungen und Verknüpfungen zu Requisiten werden bei der neuen Szene entfernt.

### Sektion >Kreativ (Profimodus)

Szenenvignetten sind kleine Bilder zwischen Titel (Haupt- und unterkapitel) und Text einer Szene und zählen zur Thematik Kapitelgrafiken. Die oben gezeigte Grafik wird angezeigt, wenn es

Die oben gezeigte Grafik wird angezeigt, wenn es zu der Szene keine Vignette gibt.

Diese Grafik zeigt, dass eine vorhanden ist. Man braucht lediglich eine passende Grafik zu hinterlegen, ihre zur Seite relative Breite anzugeben und das wars auch schon.



Für belletristische Werke empfiehlt es sich, dafür

keine Fotografien zu verwenden, weil die durch ihre Realität leicht die Illusion des Lesers zu dem aktuellen Setting zerstören.

Gut geeignet hingegen sind kleine Skizzen, Feder- oder Bleistiftzeichnungen, so, wie sie hier auf dem Beispiel zu sehen sind.

Über die Funktion der Szenenvignetten kann man auch **abfallende Ganzsitengrafiken** einrichten, die eine Vermischung von Hintergrund und Text ermöglichen, wie im Beispiel rechts zu sehen ist. Hier geht es zur Beschreibung des Fensters zur Bearbeitung.

Clustering und Kreativmatrix können nicht nur für das Propjekt an sich herangezogen werden, sondern auch für einzelne Szenen. Speziell wenn man sich an etwas festgefressen hat und nicht



mehr weiterkommt, ist es praktisch, aus dem dabei stattfindenden Brainstorming und den daraus entstehenden Assoziationen neue Inspiration zu beziehen.

So sieht das Symbol aus bei vorhandenem Szenenclustering. Übrigens sieht man das auch in der Kapitelübersicht (siehe Bild rechts)

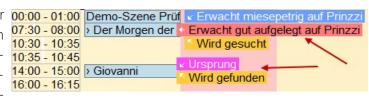


Kennzeichen ermöglichen das Hervorheben von Szenen. In den Einstellungen kann man unter Seitenbereiche > Kasten Kapitelübersicht > Szenenkennzeichen einstellen, ob die Kennzeichen den Szenentitel einrücken (links im Bild) oder ob alle Szenen eingerückt werden, dass das Kennzeichen davor steht (rechts).



Diese Funktion kann man auch durch 🗵 in der Kapitelübersicht erreichen.

Sogenannte **Clips** sind ein Instrument für die Zusammenarbeit mit der Timeline. So kann man verschiedene Clips definieren, zum Beispiel »Das Spiel« (so, wie bei dem Filmen Jumanji) oder andere Themen, die sich durch ei-



ne Geschichte ziehen und von denen man sehen möchte, wo überall sie in welcher Form auftauchen. Bei der jeweiligen Szene gibt man dann etwa an ›gefunden‹, später ›gespielt‹, dann ›ln der Welt verschwunden‹. Den Clips kann man Farben zuweisen und es können mehrere Clips in einer Szene verankert werden. Mehr Informationen dazu in der Timeline.

## Sektion >Ansicht (Profimodus)

Die Parallelanzeige ermöglicht es, mehrere Szenen parallel einsehen zu können.

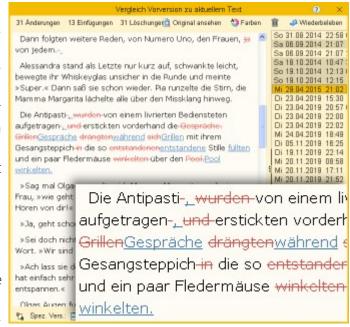
- 🔋 Sämtliche Knoten der Kapitelübersicht auf-/zuklappen
- Historie (Änderungsverfolgung): Patchwork speichert zu jeder Szene mehrere Versionen, die man mit dieser Funktion ansehen kann.
- 🖚 Top40-Wörter der Szene in absteigender Reihenfolge. .

### Szenenhistorie

Automatisch werden von jeder Szene im Lauf des Schreibens und Bearbeitens Duplikate erzeugt. Diese Duplikate kann man mit der Szenenhistorie einsehen und zwar im Sinne einer Änderungsverfolgung. Man kann sogar einen bestimmten Stand dieser einen Szene wieder zurückholen. Der Vergleich bezieht sich immer auf den aktuell im Schreibfenster sichtbaren Text.

- Rechts sieht man eine Liste der Versionen mit Datum und Uhrzeit.
- Links wird der Text der jeweiligen Version abgebildet inklusive der Änderungen.

Original ansehen: Mit dieser Funktion wird das Fenster links vertikal geteilt und unten die alte Originalversion angezeigt. So kann man gegebenenfalls sehr schön den aktuellen und den damaligen Text vergleichen.



**Worversionen bereinigen:** Damit werden zu viele alte Versionen ausgemistet. Das Wie kann man in den Einstellungen für alle Szenen einstellen.

Wiederbeleben: Bedeutet, dass der aktuell in der Liste rechts, und links angezeigte, Teil den aktuellen Text im Schreibfenster ersetzen soll. Vorher wird von dem dort noch aktuellen Text eine Version erstellt; man könnte den Vorgang so also wieder rückgängig machen.

Spezielle Funktion: Damit kann man nicht nur den aktuellen Szenentext mit einer Version aus der Liste vergleichen, sondern eine spezielle Version aus der Liste mit einer anderen. Dafür kann man unter 2 und die zu vegleichenden Versionen eintragen. Das macht aber nur dann Sinn, wenn man mit der Lektoratsübernahme einer Korrekturdort auch den Versionen einen Code vergeben hat.

## Szenenpitch

Der Pitch einer Szene ist ein nicht zu unterschätzender Faktor, er bietet folgende Features bzw. Vorteile:

- 1. Kurze Zusammenfassung der Szene.
- 2. Immer sichtbar.
- **3.** Kann **Informationen zur Szenendramaturgie** enthalten.
- Kann Clips enthalten.
- **5.** Wird auch an mehreren Stellen angezeigt:
- → Outline
- → Storyline

**Tipp:** Man sollte den Pitchtext möglichst kurz halten, damit man ihn immer beim Schreiben in voller Länge im Blick hat. Abgesehen davon ist es ein gutes Training, sich kurz zu halten :-)

## Epigraph

Epigraphen sind kurze Sätze vor einem Kapitel, aber bereits nach dem Seitenwechsel.

Der Bereich wird gerne für Zitate oder Sinnsprüche verwendet. Das ist mit Word & Co. gar nicht so einfach umsetzbar.

Im Beispiel rechts ist der Epigraph zu einem Hauptkapitel erfasst, dem ein Unterkapitel folgt.



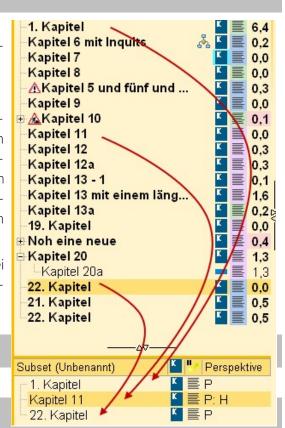
### **Subsets**

Subsets sind Kapitelübersichten, die man manuell zusammenstellen kann.

#### Methode 1

Ein Klick auf die Schaltfläche für Subsets öffnet unter der Kapitelübersicht einen neuen, leeren Bereich. Dort kann man nun beliebige Szenen aus der normalen Kapitelübersicht herunterziehen. Bearbeiten kann man diese Szenen auch aus dem Subset heraus, allerdings mit leicht eingeschränkten Möglichkeiten, die man sofort erkennt, wenn man auf eine Szene im Subset klickt.

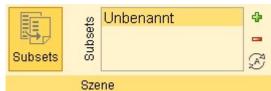
Wenn man einmal ein Subset zusammengestellt hat, wird bei neuerlichem Klick auf ›Subsets‹ der Bereich nach rechts vergrößert und sieht so aus:



Das zusammengestellte Subset heißt ›Unbenannt‹. Man kann auf den Namen klicken und ihn ändern.

Mit 🗣 kann man weitere **Subsets anlegen**, mit 😑 kann man sie wieder **löschen**. Mit dem Löschen geht le-

diglich das Subset, also die spezielle Zusammenstellung verloren, nicht die Szenen selbst.



#### Methode 2

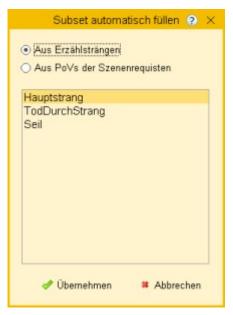
### Automatische Generierung von Subsets aus zwei Pools:

#### Aus Erzählsträngen

Es werden alle vorhandenen Erzählstränge angezeigt. Man kann nun einen auswählen und es wird ein Subset aus allen betroffenen Szenen angelegt und nach dem Strang benannt.

### Aus PoVs der Szenenrequisiten

Der PoV einer Szene ist immer die oberste Figur in den Szenenrequisiten. Wählt man diese Option, werden alle PoVs angelistet man wählt eine aus und das Subset wird generiert.



## Szenendarmaturgie nach Dwight Swain

Die Szenendramaturgie nach Dwight Swain sieht eine endlos abwechselnde Kette von aktiven (Auslöse-) und passiven (Folge-)szenen vor. Jeder dieser zwei Typen hat eine innere Struktur, die unten unter **MRUs** beschrieben ist.

#### Der Wechsel von auslösenden und Folgeszenen

#### Auslöseszene:

- **Ziel** verständlich und nachvollziehbar, konkret, lohnenswert bis zwingend, möglich, aber schwer erreichbar
- Konflikt wichtigster Teil (ca. ¾ der Szene), Hindernisse, anstrengend, aufreibend, spannend
- Rückschlag Tja ... Pech gehabt Mist ... >> wie geht's weiter?? >>> konkret, überraschend, frustrierend.

### Folgeszene:

- Reaktion emotionale Folge, zuerst impulsiv-unreflektiert, dann überlegter, bis ...
- **Dilemma** ... (wenige) Optionen überlegt werden, neu- und umgeplant, schwere Entscheidung zwischen ... und ...? getroffen werden
- **Entscheidung** zeigt Typisches der Figur! Kann spannend sein, wenn offensichtlich falsch oder riskant oder unmöglich ...

#### MRU, der Wechsel von Motivation und Reaktion

A) Motivation (was sind MRUs? > hinunterrollen)

#### 1. Bedeutung für den Charakter

Wie nimmt die Figur einen Reiz von außen (Umgebung, andere Figur ...) wahr?

### 2. Relevanz für die Geschichte

Der Reiz sollte auch die Geschichte vorantreiben.

#### 3. Anreiz für den Leser

Nur Details mit Relevanz sind lesermotivierend. Unwichtiges weglassen!

#### B) 3 Phasen der Reaktion, Reihenfolge wichtig!

**1.** Reine Emotion – die Figur fühlt.

- 2. Reflex/Aktion die Figur handelt.
- **3.** Äußerung die Figur spricht.

MRU bedeutet **M**otivation **R**eaction **U**nit. Der Begriff wurde von Dwight Swain gebildet. Er geht davon aus, dass eine Geschichte eine Abfolge von Motivations-Reaktions-einheiten ist. Ein gutes Mittel, seine Szenen auf Ablaufechtheit zu überprüfen.

Es geht dabei um den Energieablauf in handelnden Figuren, der sich natürlicherweise nixht immer gleich verhält. Entsprechend wirken Geschichten authentischer oder nicht stimmig.

#### Beispiel:

#### Motivation:

Der Wagen kam schlitternd vor ihm zu stehen und die hintere Tür sprang auf.

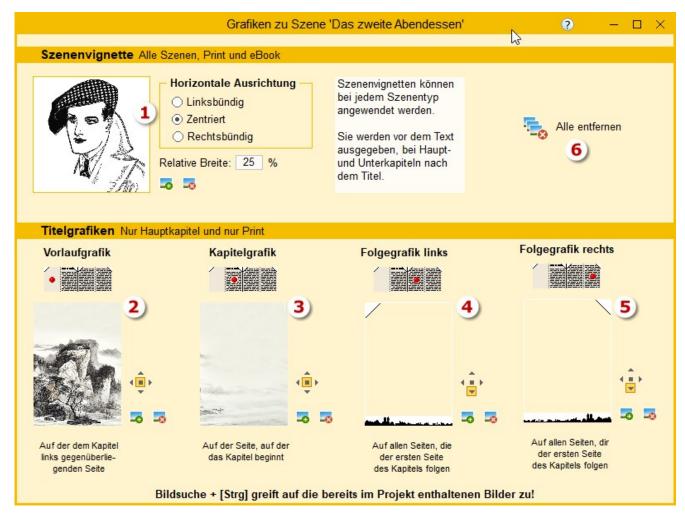
#### Reaktion:

Alexa war wie gelähmt vor Angst (1). Doch nicht lang. Hitze breitete sich aus ihrem Solarpelxus aus und sie wandte sich mit ungeahnter Energie zur Flucht (2). »Ihr Mistkerle bekommt mich nicht!«, rief sie über die Schulter (3), bevor sie im Wald verschwand.

## Kapitelgrafiken

## Überblick

Mit Kapitelgrafiken kann man seine Printversion (Szenenvignetten auch eBook) optisch aufpeppen



- 1. Szenenvignetten (Print und eBook) werden zwischen Titel (wenn vorhanden) und Text ausgegeben. Man kann die zur Seitenbreite relative Breite der Vignette angeben und die Ausrichtung.
- **2.** Vorlaufgrafik für eine linke Seite vor einem rechtsseitigen Kapitelbeginn. Die Grafik ist abfallend.
- **3.** Hintergrundgrafik oder Bordüre für die folgende Kapitelseite selbst.
- 4. Der Kapitelbeginnseite folgende Grafiken auf den linken Seiten.
- **5.** Der Kapitelbeginnseite folgende Grafiken auf den rechten Seiten.
- **6.** Alle Grafiken zur Szene entfernen.



### Ganzseiten-Kapitelgrafiken (nur Print)

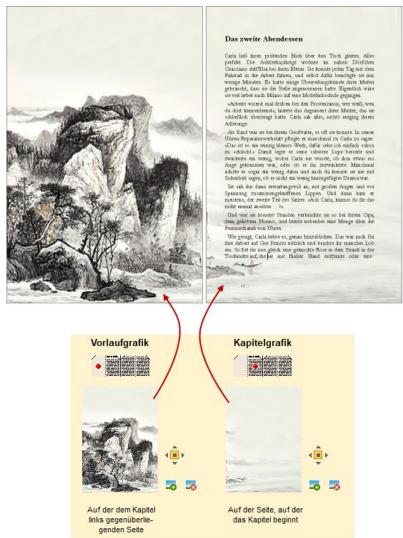
**Kapitelkopfgrafiken** – nur bei Hauptkapiteln.

Während Szenenvignetten in den Text eingebunden werden, zeichnet Patchwork Kapitelgrafiken hinter den Text und zwar bis zum Rand gestreckt. Dabei gibt es diese Optionen, die man mit dem Bildausrichter angibt:

Im Beispiel rechts ist die Grafik auf die ganze Seite ausgerichtet. Also ist der mittlere Knopf gedrückt. Der obere, untere, linke und rechte ist für die jeweilige Ausrichtung.

Wie bereits bei den Titeleigrafiken beschrieben, kann man auf diese Weise Bordüren an alle vier Seiten anbringen.

Durch die zwei Kapitelkopfgrafiken haben Sie die Möglichkeit von zweiseitigen Bildern wie hier bei diesem Beispiel. Wenn Sie die Vorlaufgrafik (1) auch verwenden, also die für die dem Kapitel gegenüberliegende Seite, dann achten Sie beim Gesamtdokument, dass Sie mindestens eine leere Seite einfügen müssen, bevor die Grafik sichtbar wird! Dafür stellen Sie sich auf die letzte Seite des vorigen Kapitels und klicken auf die



Schaltfläche + (Seite hinter Seite nn einfügen). Eventuell, muss man, wenn die Kapitelseite schon rechts war, zwei Leerseiten einfügen. Eine für die linke Seite und eine, damit die Kapitelseite rechts ist. Um eventuelle Zeilenkürzungen wie hier muss man sich im Gesamtdokument einmal kümmern.

#### Seite 52 Szene





Mit dem Ausrichter gibt man an, wie sich die Grafik verhalten soll, also an die Seite angepasst (mittlerer Knopf, die Grafik wird ggf. gestreckt) oder an eine Seite (vier Richtungspfeile, die Grafik wird relativ an die Seitenbreite oder -höhenangepasst).

### Folgegrafiken -

für alle einem Hauptkapitel folgenden Seiten.

Bei dieser Option geht es ernsthaft auf den Platz los. Man sollte auf keinen Fall alle Kapitel mit gar noch Vollseitengrafiken versehen. Ein Buch kann so ohne Probleme 200GB und größer werden, auch dann, wenn ein großer Teil weiß ist!

Folgegrafiken betreffen alle Seiten zu dem aktuellen Kapitel, werden also auf sämtlichen Seiten dieses – aber nur diese – Kapitels ausgegeben.

Arbeitet man mit asymmetrischen Grafiken, dann kann man für die linken und rechten Seiten unterschiedliche Grafiken vergeben. Ansonsten auch hier daran denken:

Mit Strol + Klick öffnet man den Ordner der zum Projekt vorhandenen Grafiken, was Platz spart!

## **Parallelanzeige**

Mit der Parallelanzeige kann man sich parallel (theoretisch) beliebig Szenen inklusive der aktuellen anzeigen lassen. Änderbar sind sie nicht in dieser Sicht. Im Rechten Beispiel sieht man drei Szenen, von denen die mittlere zur Ansicht ausgewählt ist.

Der Aufruf der Parallelanzeige kann auf zwei Wegen erfolgen:

- 1. Mit der Schaltfläche im Tab Anzeige, Sektion Ansicht
- 2. Wenn man im Text des Schreibfensters steht und über die Kapitelübersicht fährt, dann wird der Vermerk angezeigt, den man unten rechts sieht, konkret mit [F8] öffnet parallel >Ein neues Leben<, was der Titel der Szene ist, über die gerade die Maus fährt.

Also über die gewünschte Szene fahren und [F8] drücken.

für jeden Flatz in einer anderen Form. Servietten-Ceigami hatte ihr schon lange Spaß gemacht, bevor sie auf Gut Prinzei gekommen war. Bet jeder Party hatte sie freivollig gern diese Aufgabe-übermommen.

with such an jou, was me general general Nameson Tim.

Nachdem et Teller und Glister ühres Cheft gemas erforsocht hätte, ließ er suchend seinen Elick durch den Raum wandern Carla drüdste sich noch dichter an die Wand, spirite die Kuhle an äter Schultern. Auf der dunklen Annolite studme an paar Brachen ausgesoultern Rotwens und timeten, geschliet, der Abendrunde entgegen. Bim dieser Blachen war enting farem Chef workehalten, es handdlie sich um den Wein eines Meinen, schläustern Weingstein auf dem Permont. Genau dieser Plasche scheitliche Nameso Uno meine volle Aufmenkraunheit. Er negte sich sog, um dam zu riechen. Dans richtete er sich Mützichmel auf und sin sich um Gala zusächte benanhe im Herz in ühren. Sip, andeldem ei stehengselisiehen war. Doch er entbedite sein nich Nachdem er sich entwerste unsenen handte, zog er an walles Stückehen Papeer zur

«Herein», sagte er halblaut, ganz bei seiner Arbeit vor ihm auf em Schreibtisch: einem ellenlangen Vertrag

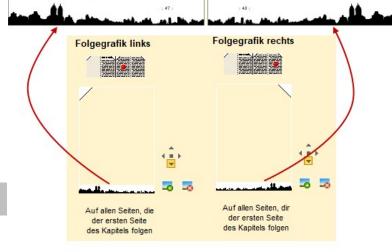
cem sciencestuch einem untiminigen vertrag Carls schäffelte herem und Gövernich blöder soft och Carls, was gibt's denn's Er mochte das Maichen zus der Nachburschaft, fand is arkettund pfffig, agentlich so give kin Lande Sie machte ein besoggies Gesicht »Chef, ich muss ihnen unbedagt dewas sehr Schunnes erziblients Er kichelte über ihren Bifer. »Olzey, setzt dich doch zuerst.»

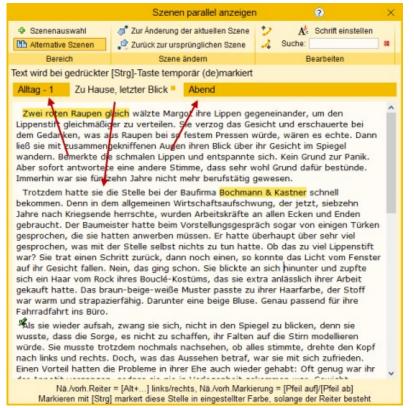
ar maner user intern acte. "Sollary, sectroical coch success." See nahm sid der Edec into des Besucheressel suf der gegenüberlagenden Seite von Giovannis Schreibtsch Platz, so, als ob sei einen. Augenbülde vinder at afforingen wollte Giovanni lehnte sich lächend zwinde, überkreuter die Peine und machte mit einem Arm eine enhabende Geste. Warme Crafs wohl von gehemmisvoll tri! Werfols hörte er ihr zu und mit jedem. Sätz verwigte sim Lätch ein in weisig mehr, bis zuletzt nur ooch tiefe Falten zwischen seinem Enemu übergleisden.

sBist du dir da ganz sicher's, fragte er die junge Fran. «Du weißt, liss dis eine ichwere Anschuldigung ist. Und zwar gegen meinen Sindede Se tri lim led, die er das Durcheinander ihrer Gefühle ich auf ihrem Geicht widerspiegen sih. «Flundert Prozent, Chef. Sie wissen, ich habe sehr gute Augen.»

bestimmt rooting, cans are vision, in made and gue arguer Das alledings loannet er bestifigen. Greade neutid ich hatte sie ihm ennen Spield aus seinem Finger entfrent, den er selbst mit Balle nicht erkennen hatte feinen. Werdenmiste Aller, hatte er da noch gedacht, für alles braucht man zusehmend ingendeine Unterstützung Sha schön, höstet es sich gleich darauf, Carla hat aber auch überdurchs chnittlich gute Augen.

«Ich habe sogar gesehen, wie es ein wenig gestäubt hat «





**3.** Mit die Parallelanzeige öffnen, dort

[ 💠 Szenenauswahl] wählen und aus dem gleichen Baum, den die Kapitelübersicht anbietet, auswählen

Die Bedieung ist denkbar einfach und selbsterklärend: Mit dem kleinen Quadrat rechts neben dem jeweiligen Titel lassen sich die Reiter schließen, man kann die Schrift einstellen und suchen. Kontexte usw. werden angezeigt und mit Markieren bei gedrückter —Taste kann man markieren. Die Markierung ist allerdings nach dem Schließen des Reiters weg.

Kapitel / Szene

□ Teil I - Begegnung

Ziemlich mies

⊕ Carambolage

Ein neues Leben

Alltag - 1

Das Schicksal lächelt

Was ist los?

Von Do:

Bernhard k

großen Teil

arbeitete Au

hinderte ihn

1

III III

239,3

6,1

8,9

8.6

[F8] öffnet parallel >Ein neues Leben«

9,0

Zur Änderung der aktuellen Szene: Damit wird die in der Parallelanzeige aktuellen Szene im Schreibfenster geladen, um sie zu bearbeiten.

Zurück zur ursprünglichen Szene: Damit stellt man den Zustand vor der Änderung her, es wird also wieder die vorige Szene ins Schreibfenster geholt.



gen oder nächsten vorher erstellten Markierung springen.

## Schreiben

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
- → Schreiben-Sektionen
  - → Basics
  - → Zwischenablage
  - → Schrift
  - → Markieren
  - → Listen
  - → Absatz
  - → Einfügen
  - → Suche
    - → Refrenzsuche
    - → Suche laut Zwischenablage
  - → Modus
  - → Aktionen
  - → Zusammenhänge
  - → Textmarken
  - → Historie
  - → Fußnoten
  - → Tagesvorgaben und Schreibleistung
- → Thesaurus, orthographische Bibliothek
- → Textvorlagen
- → Text Parken
- → Kontexte

Beziehung Kontext zu Text

Was ist >Figurenwissen<?

Figurenwissen handhaben

- → To-dos
- → Steps
  - → Step-Viewer

Sprungoptionen (Textmarken, Glossar)

Textmarken

## Übersicht

Dieser Bereich ist allem gewidmet, was direkt mit dem Schreiben zusammenhängt. Es beginnt bei Formatierungen von fett, kursiv usw. geht über die Suche, Erledigungen und Zusammenhänge bis hin zu Spezialitäten wie Text zu parken, den Schreibmaschinensound oder Tagesvorgaben.

Alles beginnt mit einer Überschrift – der Szenentitel.



Die Überschrift (der Titel) der Szene wird nicht, wie gewohnt, direkt in den Text geschrieben, sondern in das Feld oberhalb des Texts. Hat man eine Timeline definiert, dann sind hier auch die Start- und Endzeit zu sehen, bzw. einzugeben.

- Blättere zur vorhergehenden Szene (dasselbe, als wenn man in der Kapitelübersicht die vorhergehende wählt).
- Blättere zu nächster Szene.
- Maria Aufruf des Datumspflückers zur eleganten Eingabe des Datums.
- Bedeutet, dass diese Szene in der Timeline aufscheint. Gedrückt sagt aus, dass diese Szene nicht in die Timeline aufgenommen wird. Dazu gibt es hier mehr Informationen.

#### Besonderheiten des Titels

- Der Szenentitel wird nur bei Szenen des Typs Hauptkapitel und Unterkapitel angedruckt. Beim Typ großer , mittlerer und kleiner Szenenwechsel dient der Titel lediglich der eigenen Information.
- Betrifft und : Setzt man den ganzen Titel oder nur einen Teil davon in eckige [Klammern], dann wird dieser Teil / der ganze Titel nicht angedruckt. Das kann man sowohl dafür nutzen, dass man in der Kapitelübersicht etwas anderes stehen haben möchte als gedruckt werden soll (z.B. würde ein Titel mit diesem Inhalt [Laras Heimkehr]Kapitel 34 lediglich den Druck von Kapitel 34 auslösen.

  Achtung! Wenn man diese Variante dafür nutzt, gar nichts zu drucken, dann scheint auch im Inhaltsverzeichnis nur eine leere Seitenanzahl auf! Siehe nächster Punkt.
- Betrifft : Mit dem {geschweiften Klammerpaar} kann man etwas Ähnliches wie mit dem vorigen Punkt erreichen. Es wird dafür eingesetzt, wenn man keine Kapitelüberschrift möchte, weil man die Kapitel z.B. durch ein Vignettenbild einleiten möchte, aber trotzdem im Inhaltsverzeichnis ein Titel aufscheinen soll. Das ist bei der eBook-Ausgabe deshalb wichtig, weil ein eBook zwingend ein Inhaltsverzeichnis benötigt, um valide zu sein. Text, der in {solche Klammern} gesetzt ist, wird ebenfalls nicht im Titel ausgegeben, aber schon im Inhaltsverzeichnis. So kann es zu diesen Kombinationen kommen:
  - [Laras Heimkehr]Kapitel 34 → Kapitel und Inhaltsverzeichnis: Kapitel 34
  - [Laras Heimkehr]{Kapitel 34} → Kapitel kein Titel, Inhaltsverzeichnis: Kapitel 34

**Anmerkung:** Bei Verwendung von Ganzseitengrafiken für die erste Kapitelseite, die den Titel mit beinhalten, aber eben keine Szenenvignette, geht man genau gleich vor. Beim eBook, das ja keine Hintergrundgrafiken kann, wird stattdessen ebenfalls der Titel für das Inhaltsverzeichnis angedruckt. Die Reihenfolge von [eckig] oder {geschweift} ist gleichgültig.

#### Zusammenfassung:

[Text in eckigen Klammern] wird generell nie angedruckt

{Text in geschweiften Klammern} wird immer (Print+eBook) im Inhaltsverzeichnis ausgegeben, bei Print beim Kapitel selbst nicht, beim eBook hingegen schon

## Die Sektionen

### Sektion >Basics<

Linken Bereich ausblenden (Kapitelübersicht/Requisiten): Der linke Bereich wird ausgeblendet. Trotzdem kann man mit wie üblich in die Kapitelübersicht gelangen. Ist man auf diese Weise dorthin gelangt, dann wird beim neuerlichen Umswitchen in den Text der linke Bereich wieder ausgeblendet.

Rechten Bereich ausblenden (Thesaurus, Pitch usw.): Der rechte Bereich wird ausgeblendet. Hinweis zu und ::

- 1. Die Aktivierungen einzelner Bereiche mittels Att bis Att vollen sind trotzdem möglich. Beim linken Bereich wird dieser, sobald man den Schreibbereich wieder betritt, wieder ausgeblendet, der rechte Bereich bleibt dann hingegen wieder permanent sichtbar.
- 2. Mit F11 können beide Seitenbereiche gleichzeitig aus- und eingeblendet werden
- **Typewriter-Scrolling** bedeutet, dass man nicht immer ganz unten oder ganz oben in einer Szene steht, sondern dass stattdessen der Text um den Cursor rollt. Das heißt, man schreibt immer in etwa der Mitte außer ganz am Anfang der Szene oder ganz am Ende.
- **Versteckten Text anzeigen:** Versteckter Text (siehe Sektion *Schrift/markieren*) kann mit dieser Schaltfläche zur Gänze ausgeblendet werden.
- Hochkomma statt öffnendes einfaches Anführungszeichen: Bei Eingabe von 'schaltet Patchwork normalerweise auf die laut Einstellungen gewünschten einfachen Anführungszeichen (sok oder "so") um je nach Kontext öffnen oder schließend. Möchte man das nicht, kann man mit dieser Schaltfläche einstellen, dass stattdessen ein korrekter Apostroph eingefügt wird. Korrekt insofern, als das Zeichen der Taste üblicherweise das Zeichen für einfaches Anführen ist und kein Apostroph. Hier der Vergleich von einfachem Anführungszeichen (vorne) und Apostroph (hinten) bei Garamond: 12
- **◆ Schreibmaschinengeräusch** aktivieren oder ausschalten. Welche Tastengruppen ein Geräusch ergeben sollen, kann man in den Einstellungen (Tab *Schreiben* > Kasten *Schreibmaschinengeräusch*) detailliert angeben.

## Sektion > Zwischenablage«

- Markiertes in die Zwischenablage kopieren.
- Ganze Szene in die Zwischenablage kopieren.
- 🚜 Markiertes in die Zwischenablage verschieben (ausschneiden).
- 🛅 Aus der Zwischenablage einfügen.
- 🛅 Aus der Zwischenablage als unformatierten Text einfügen.

### Sektion >Schrift«

Die Auszeichnungen von fett bis durchgestrichen, hoch- und tiefstellen werden nicht näher erläutert.

- Schnell-Schriftgrößenveränderung der Schrift auf 100%, 125%, 150% und 200% der in den Einstellungen angegebenen Größe
- Markierter Text soll »versteckter Text« werden: Versteckter Text wird, je nach Angabe der Schaltfläche (Sektion Schift/markieren) gar nicht angezeigt oder ausgegraut.

### Sektion > Markieren«

Gesamte Szene markieren (auch 🖦 + a)

■ ■ ■ markieren den Texthintergrund in diesen Farben, während ■ all diese Marker der Szene löscht.

### **Sektion Listen**

- Aufzählung (nicht geordnete Liste): Der aktuelle Absatz wir zum Bestandteil einer Aufzählung
- 📒 Nummerierte Liste: Der aktuelle Absatz wir zum Bestandteil einer nummerierten Liste.
- Listeinrückung vergrößern
- Listeinrückung verringern

Einstellungen in den Einstellungen unter »Schreiben«

### Sektion >Absatz«

⊨ ‡ = Textausrichtung linksbündig, zentriert und rechtsbündig.

**Formatierungszeichen** wie Leerzeichen, Absatzzeichen usw. sichtbar machen.

Textvorlagen bestimmen und bearbeiten. Anwendung einer der vier individuellen Textvorlagen sowie ihre Einstellung. Näheres zum Thema Textvorlagen weiter unten.

To-dos in ihren (optionalen) Farben anzeigen.

Sidenotes anzeigen: Sidenotes sind Randnotizen, die neben dem Text angezeigt werden können, wenn diese Schaltfläche aktiviert ist.

Es gibt drei Arten von Sidenotes (in der Reihenfolge von oben nach unten laut Bild rechts):

#### 1. Steps

Das sind Schritte in der Geschichte, sehr kurze Angaben, was sich gerade tut, mit denen man auf einen Blick den Inhalt einer Szene erfassen kann.

#### 2. Kontextverknüpfungen

Kontexte sind Themenpools, zu denen man Informationen während des Buchs sammeln kann. Das kann ein Tatort bei einem Krimi sein, oder, wie hier, das

Und dann? Er tastete nach dem schrillenden Yunus ruft an beigen Kasten, zog ihn zu sich ins Bett, grunzte, nestelte nach dem Hörer, drehte ihn um - verdammtes Naturgesetz, immer verkehrt herum. Seine Augenlider kratzten, als er versuchte, sie zu öffnen. 🖏 Ja?« Er gab sich keine Mühe, Fremdarbeiter Ertes Aufscheinen weniger unwirsch zu klingen, als ihm zumute war. »Chef, du musst mich kommen Hilfe.« War das nicht Yunus, einer der Bezüglich türkischer Gastarbeiter in den türkischen Arbeiter aus der Firma? 60em recherchieren »Yunus ... was soll das?« Er blickte auf den Wecker und ließ sich gleich wieder ins Kissen zurücksinken. »Mann, es ist halb sechs!«

Thema >Gastarbeiter<, was an mehreren Stellen angesprochen wird. So sieht man einfach, wo überall ein bestimmtes Thema behandelt worden ist. Mehr zu Kontexten.

#### 3. To-dos

Aufgaben, was an dieser Stelle im Text noch zu tun ist. Nach Erledigung werden sie üblicherweise gelöscht.

Keine Kennzeichen im Text anzeigen: Es kann schon einiges an Kennzeichnungen im Text zusammen-kommen: To-dos, Kontexte, Lesezeichen, Steps, Requisitenverknüpfungen. Das kann zum reinen Schreiben oder überarbeiten unangenehm wirken, weshalb man diese Anzeigen – außer den Lesezeichen – mit dieser Option ausblenden kann.

### Sektion >Einfügen«

**Bild einfügen:** In Hinblick auf eine zuküftige Veröffentlichung sollte man nur Bilder vom Typ jpg/jpeg verwenden.

Geschützter Leerschritt (auch Heer): Das ist ein Zeichen, das man genau so wenig sieht wie ein Leerzeichen, nur hält es die Zeichen davor und dahinter zusammen. Wenn also das Wort Autohaus Mopel ggf. nicht getrennt werden soll, dann ersetzt man das Leerzeichen darin durch so eines. Bei Ellipsen (...) braucht das nicht gemacht zu werden, weil das Patchwork bei der Umwandlung in Gesamtdokument und eBook automatisch vornimmt, wenn die drei Punkte zu einem Triplepunkt gewandelt werden.

#### Sonderzeichen einfügen

B Scharfes s einfügen. Für Anwender von Tastaturen, die keines haben, wie die in der Schweiz.

Link einfügen: Es gibt Links ins Internet, zu Dateien (wenn das Projekt privater Natur ist) und zu Szenen.

### RS-/Grammatikprüfung temporär ignorie-

ren: Nur bei Einsatz des Duden-Korrektors! Man kann in einen als Fehler angemahnten Text (rot oder blau unterwellt) klicken und dann diese Schaltfläche betätigen oder das Wahrnehmung ist das wichtigste, vielleicht sogar Wahrnehmung ist das wichtigste, vielleicht sogar

Tastenkürzel + i. Daraufhin verschwindet die Fehlermarkierung, stattdessen scheint über dem Wort / der Wortgruppe ein kleiner grüner Haken auf. Mit der Schaltfläche hin der Sektion Absatz (vorige Sektion) wird auch dieser Haken neben all den anderen Kennzeichnungen ausgeblendet.

### Sektion >Suche<

Standardsuche (auch stm+f) oder F2): Das ist die Suche, die jeder kennt; man gibt einen Suchbegriff ein und die erste Fundstelle wird markiert.

Für: Wenn in dem Projekt mehrere Bände angelegt sind, wird oben die Bandauswahl eingeblendet und bietet so die Option, die Suche auf einen bestimmten Band einzugrenzen.

Man kann nicht betroffene Szenen (Band passt nicht) automatisch schließen lassen

**n Szenen markieren:** Die Treffer werden farblich hervorgehoben (1). **Aushängen** des Suchbereichs in

ein freischwebendes Fenster.





»Was gibt es, Bernh sie ihn anlächelte und »Ach, es geht um die Sache.« Lieselottes M der Erwähnung des Na ein riesiges Reihenha Bochmann & Kastner baumeisterlichen Arbe waren sie auch Gener Vergabe und Durchfüh

**Gesamtes Projekt:** Hakt man diese Option an, dann wird der Begriff im gesamten Projekt gesucht. In der Kapitelübersicht wird dafür eine eigene Spalte geöffnet und die betroffenen Szenen angezigt. Dabei werden alle Knoten geöffnet, wenn sich darunter eine Trefferszene befindet. Dabei werden die Szenen in drei Zuständen ausgewiesen: Eine Szene ist nicht in der Auswahl (Band) oder enthält keinen Text **(2)**, die Szene enthält Treffer **(3)** oder die Szene fällt zwar in die Auswahl (Band passt, Text vorhanden), aber weist keine Treffer auf **(4)**.

🔩 Suchbereich schließen und zu der Textstelle gehen, die beim Öffnen der Suche aktuell war.

🌯 Suchbereich schließen und bei der gerade aktuellen Stelle bleiben.

Ersetzen: Erweitert den Bereich um die Ersetzoptionen.

Referenzsuche (auch Mm+11+f):
Diese Suche zeigt nicht nur den Kontext
zu den Treffern, die Treffer in Text und
Titel, sondern es ist auch die gleichzeitige Suche nach mehreren Begriffen
möglich, was zum Beispiel bei zwei oder
mehreren Figuren sehr praktisch sein
kann: Wo treten sie gemeinsam auf?
Defür braucht man diese Begriffe nur
durch ein Komma zu trennen.

Es werden insgesamt drei unterschiedliche Farben verwendet. Sind es mehr Begriffe, dann wird wieder bei der ersten Farbe begonnen.

Referenzsuche (auch the properties of the proper

Fischen lernen [Odysseus VI]: »Giuliano ...?«

Müllers Büro II ... Kontaktaufnahme: Die Geschichte heute bei Odysseus hatte mich dermaßen verwirrt, dass ich schon von unterwegs aus Lilianne anrief. Ich wollte das alles aus dem Kopf bekommen, da war unser kleiner Krimi gerade das Richtige.

Müllers Büro II ... Kontaktaufnahme: Lilianne hob nach dem dritten Läuten ab: »Hey, du, was für eine Überraschung! Ob du es glaubst oder nicht, ich hab gerade an dich gedacht, weißt du?«, zwitscherte sie. Natürlich zwitscherte sie nicht, wie hätte

Ein Klick auf einen Absatz holt den (und vorher die Szene) im Schreibfenster in den Vordergrund.

Klick + 5 macht dasselbe, schließt aber auch gleich die Referenzsuche.

Suche laut Zwischenablage: Diese Suche ist speziell für das Einarbeiten von Korrekturen vorgesehen, wenn die Lektorin keine Patchwork-Lizenz besitzt (denn dann ist der Austausch ja elegant integriert). Folgendes Szenarium: Man bekommt ein Manuskript mit Änderungen zurück, die man einarbeiten möchte. Ohne vorliegende Funktion müsste man jedesmal den Text mühsam suchen.

So braucht man ihn lediglich in dem von der Lektorin erhaltenen Exemplar in Word oder Open Office zu öffnen. Dann markiert man dort rund vier Wörter vor der zu korrigierenden Stelle und kopiert den Schnipsel in die Zwischenablage. Nun klickt man auf vorliegende Schaltfläche und Patchwork sucht die Stelle, öffnet die Szene und stellt sich ans Ende des Textschnipsels. Gleich daneben ist dann logischerweise auch die zu korrigierende Stelle.

Es geht aber noch eleganter:



- 1. Auf vorliegende Schaltfläche mit gedrückter 3 Taste klicken, schaltet den automatischen Modus ein
- 2. In das Word-Dokument wechseln und dort ein paar Wörter vor der Korrekturstelle markieren und in die Zwischenablage schicken.
- **3.** Patchwork erkennt, dass sich der Zwischenablageinhalt geändert hat, springt automatisch zu dieser Stelle und bringt sich selbst in den Vordergrund.
- **4.** Korrektur vornehmen.
- **5.** Mit der Tastenkombination (= Letztes Programm) springen und die nächste Korrekturstelle suchen und in die Zwischenablage kopieren.
- **6.** Weiter mit 3. So im Kreis, bis alles eingearbeitet ist.

Fertig? Kaffee trinken oder Piccolo aufmachen.

### Sektion > Modus

Puristischer Modus: Eine reduzierte, optisch vom Normalzustand abweichende Sicht auf die Geschichte, die sich hervorragend zum Prüfen eignet, weil man den Text mit anderen Augen liest.

Alle Einstellungen sollten selbsterklärend sein außer der letzten:

#### Sidenotes anzeigen lt. Einstellung im Hauptfenster:

• Haken gesetzt: Sichtbarkeit der Sidenotes gleich der im Hauptfenster

Haken nicht gesetzt: Sidenotes werden im puristischen Modus ausgeschaltet, unabhängig von der Einstellung im Hauptfenster

**Tipp:** Die schmalste der Einstellungen namens ›Teleprompter‹ kann man verwenden, wenn Patchwork als Teleprompter verwenden möchte, der neben der Kamera vor dem Bildschirm läuft. Auf diese Weise sind Augenbewegungen möglichst wenig sichtbar.

Klausurmodus: In diesem Modus wird das Fenster von Patchwork für ein anzugebende Zeit gesperrt, damit man absolut nichts anderes tun kann als ... zu schreiben.

## Sektion > Aktionen (Profi-Modus)

**Text parken:** Mit dieser Funktion kann man Textteile bis ganze Szenen parken. Das bedeutet, dass der markierte Text in einem eigenen Fenster abgelegt wird. Näheres hier.

Clustering und Kreativmatrix speziell nur für diese Szene. Näheres bei Clustering und Kreativmatrix.

Bereinigen ist ein Bündel von verschiedenen Textbereinigungsoptionen:

- Alle Marker dieser Szene löschen: Löscht alle Marker, die laut Schrift/markieren gesetzt worden sind.
- **Text bereinigen:** Entfernen von Doppelten Leerzeichen, Interpunktiationsdrehern (leer? statt ?leer usw.), nicht gleichen Gedankenstrichen uvm.
- Text normieren: Text von fremden Formatierungen befreien.
- Leere Absätze entfernen: Kann bei aus einer HTML-Seite übernommenem Text nötig werden.
- Weiche Zeilenumbrüche in Absätze umwandeln: Unechte Zeilenumbrüche (entstehen durch ∰+ ←) in richtige Absätze umwandeln.

**Wichtige Links aufrufen:** In den Einstellungen (Tab *Verschiedenes* > Kasten *Wichtige Links*) kann man Links hinterlegen, die man über diese Funktion aufrufen kann.

Änderungsmarker: Man kann im Gesamtdolkument Stellen markieren, um sie dann hier in der Szene direkt zu ändern. Mit dieser Funktion wird die Liste der zu ändernden Stellen aufgerufen, damit man direkt zu diesen Stellen in den betroffenen Szenen springen kann.

## Sektion > Zusammenhänge (Profi-Modus)

Ende vorhergehender Szene anzeigen:
Es wird das Ende der vorhergehenden Szene – die Text enthält – angezeigt, um trotz Szenenorientierung einen besseren Zusammenhang zum gesamten Text zu haben. Der Text wird zur besseren Unterscheidung leicht abgedunkelt. Neben dem Trenner steht der Name der Szene. Leere Szenen (z.B. Containerszenen für Kapitel mit mehrern Szenen) werden übersprungen.

Anfang der Folgeszene anzeigen: Das gleiche wie der vorige Punkt, nur umgekehrt für die Folgeszene und natürlich unten.

gewesen, weil meine Nachbarin mir so eine Menge erzählt hatte. Haben einfach über dies und das geplaudert, hauptsächlich über Kampfsport. Der alte Knabe kennt sich gut aus auf diesem Gebiet. Sagt, dass er selbst einmal Aikido gemacht hätte. Das war alles.«

\* Mit Mike am See

An diesem Abend lag ich noch lange wach und starrte an die Decke beziehungsweise hinüber zum Vorhang vor dem Fenster und die Muster, die die Straßenlatemen von draußen durchdrückten.

Ein Satz wollte mir nicht aus dem Kopf gehen: Heilung kannst du nicht erarbeiten. Sie ist ein Geschenk des Universums an dich dafür, dass du dich aufs Leben einlässt.

🖋 Kontexte: Kontexte sind ein mächtiges Instrument, um den Überblick zu bestimmten Themen innerhalb

eines Werkes oder einer ganzen Reihe zu behalten. Näheres bei den Kontexten.

To-dos: Das sind Post-its, die man in den Text pinnen kann, und sie sind für Erledigungen gedacht. Ein To-do besteht einfach aus einem Text. Für alle To-dos gibt es eine ...

Liste der To-dos: Eine Aufstellung aller Erledigungen mit der Möglichkeit der Löschung der To-dos. Mehr zu To-dos.

Meuen Step erfassen (auch 🖦 + 🖘).

M Step am Cursor ändern oder Klick auf das Stepsymbol am Absatzanfang oder 🗺 + 🖭 + s

🔁 Step am Cursor löschen oder Irgendwo im Text 🗺 + 🛈 + s

Step-Viewer: Das ist eine Zusammenstellung von Steps von der aktuellen Szene sowie einer Anzahl

Szenen vor und nach der aktuellen. Mehr zum Stepviewer und Steps allgemein.

💤 Zu nächstem Step springen, auch 🕮+s

Lesezeichen: Man kann mit  $+ \oplus + \oplus + 1$  bis 0 zehn Lesezeichen an dem Ort setzen, wo man sich gerade im Text befindet und diese mit  $+ \oplus + 1$  bis 0 abrufen.

Sind Lesezeichen vorhanden, dann wird die Anzahl unter dem Symbol der Schaltfläche angezeigt.

### Sektion >Textmarken

**♣ Neu:** Fügt an dem Ort, wo man sich gerade im Text befindet, eine neue <sup>♀</sup>Textmarke ein.

ᢔ Liste: öffnet das Fenster zur Verwaltung der Textmarken

Mehr zu Textmarken im eigenen Abschnitt.

### Sektion > Historie

Die Schreiborte-Historie ist eine chronologische Liste der letzten Orte, wo man sich im Text befunden hat.

(auch (auch + 2) Springe zu letzter Stelle, dann der zuvor usw.

Liste der letzten Schreiborte mit der Möglichkeit per Doppelklick hinzuspringen

### Sektion >Fußnoten«

Neue Fußnote – Eine Fußnote soll nicht an erster oder letzter Stelle der Seite stehen und nicht mehr als 1.000 Zeichen enthalten

→ Sprung von Fußnote zu Fußnote

ז Liste der Fußnoten

## Sektion > Tagesvorgabe

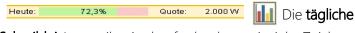
Tagesvorgaben können in Zeichen, Wörtern oder Seiten gemacht werden. Je nach Auswahl wird der Wert in



die anderen beiden Einheiten umgerechnet. Unter Seiten werden Normseiten mit einer durchschnittlichen Zeichenanzahl von 1.420 angeommen. Für die Umrechnung in die Einheiten gilt:

- Eine Normseite hat 1.420 Seiten (Freilich sind es theoretisch 1.800 Zeichen, aber 1.420 ist ein erfahrungsgemäß realistischer Schnitt).
- Eine Normseite hat 228 Wörter (ebenfalls Erfahrungswert)
- Ein Wort hat 6,2626 Zeichen (dito)

Die Erfüllung des Tagespensums wird am Fuß des Programmfensters dargestellt. Das sieht zu dem oben angezeigten Beispiel so aus:



**Schreibleistung** gibt Auskunft darüber, wieviele Zeichen, Wörter und Seiten täglich geschrieben worden sind. Samstage und Sonntage sind farblich hervorgehoben.

## Deadline-Kalkulation

Dieses Modul ist eine einfache Möglichkeit, sich zu einer vorgegebenen Deadline hinzuplanen. Die Angaben sind praktisch selbsterklärend: Unter den **Eckdaten** gibt man die geplanten Normseiten, die durchschnittlich pro Stunde geschriebenen Wörter und das Deadline-Datum an. **Z**, **W** und **S** steuern, welche der Spalten hervorgehoben werden soll: Zeichen, Wörter oder Seiten.

Zusätzlich kann man noch einen Prozentsatz angeben, der für **Überarbeitung** mit eingerechnet werden soll – ein nicht zu übersehender Faktor. Ein Pi-mal-Daunmen-Ansatz ist 100%, also die Zeit, die man für die Rohschrift gebraucht hat, noch einmal für die Überarbeitung.

Bei den **Wochentagsvorgaben** kann man vorlegen, an welchen Wochentagen man wieviele Stunden zu schreiben gedenkt.

Mit [Kalkulieren] wird die Rechnung ausgelöst.

Die Spalte **Differenz** dient lediglich der retrospektiven Selbsteinschätzung habe ich geschafft, was ich mir vorgenommen hatte? mit einer Summe der Differenzen. Ist die gegen 0, dann waren die Schätzungen gut gelungen.

## Thesaurus, orthographische Bibliothek

### Der Thesaurus

läuft bei Patchwork interaktiv neben dem Text mit. Das heißt, dass nach einer Sekunde Stillstand der Tastatur die Synonyme zum Wort angezeigt werden, auf dem aktuell der Cursor steht.

Um in den Wörtern zu scrollen und dann eines zu übernehmen, braucht man nicht zur Maus zu greifen, sondern kann das direkt mit der Tastatur elegant bewerkstelligen:

Tägliches Schreibergebnis X					
Datum		Zeichen	~Wör.	~Seit.	^
17.02.2020	Мо				
18.02.2020	Di				_
19.02.2020	Mi				
20.02.2020	Do	1.896	306	1,3	
21.02.2020	Fr				
22.02.2020	Sa	1.191	193	0,8	
23.02.2020	So	303	57	0,2	
24.02.2020	Mo				
25.02.2020	Di				
26.02.2020	Mi	1	0.5	0,0	
27.02.2020	Do	159	25	0,1	
28.02.2020	Fr	-1		0,0	
29.02.2020	Sa				
01.03.2020	So	07	E	0.0	
02.03.2020 03.03.2020	Mo Di	27 288	5 47	0,0	
04.03.2020	Mi	-1	47	0,2	Ξ
05.03.2020	Do	908	149	0,0 0,6	
06.03.2020	Fr	9.002	1.480	6,3	
07.03.2020	Sa	3.002	1.400	0,3	
08.03.2020	So				
00.00.2020	00				M

In der Synonymliste auf und ab scrollen: 🖭 + 👚 beziehungsweise 🕮 + 🖶

Das in der Liste markierte Wort übernehmen: At+

## Die orthographische Bibliothek

ist eine Zusammenstellung immer wieder auftauchender grammatikalischer Stolperfallen wie etwa die Frage nach *am schnellsten* oder *Am schnellsten*. Wenn der Cursor auf einem Wort steht, zu dem es in dieser Bibliothek Informationen gibt, so färbt sich die Schaltfläche grün: (sieht im Normalzustand so aus: ()). Dann braucht man nur diesen Reiter zu öffnen, um sich die Informationen anzusehen.

Nähere Informationen zu einem Wort kann man zudem von hieraus an mehrern Orten online nachschlagen: DWDS, korrekturen.de, Google, Duden und Wikipedia.

## Textvorlagen

Mit Textvorlagen ist Patchwork bewusst spartanisch gehalten, weil viele unterschiedliche Textformate in einem Buch weder typografisch gut aussehen, noch gut zu lesen sind. Deshalb gibt es neben der normalen Fließschrift vier weitere, frei gestaltbare Textvorlagen.

In dem Beispiel rechts sieht man einen Fließtext mit einem kurzen Brief, der in einer Handschrift formatiert und links und rechts eingerückt ist.

Obwohl hier im Schreibfenster Segoe UI light verwendet wird, ist es dieselbe Schrift auch im endgültigen Gesamtdokument. Für das eBook wird nur die linke und rechte Einrückung herangezogen – die Schrift bleibt hingegen die des Fließtexts – weshalb man darauf achten sollte, die Einzüge zu nutzen.

»Darf ich ihn lesen?«, fragte Bernhard.

Als Carl nach einer Zeit lang nicht reagierte, zog er ihm das Papier sanft aus der Hand.

#### Lieber Papis

Du bist leider gerade nicht da, also kann ich es Dir nicht sagen. Ich muss dringend nach Deutschland. Irgendetwas ist mit Albert, ich konnte nicht erfahren, was, aber es scheint etwas ganz Schlimmes zu sein. Ich bin in ein paar Tagen wieder hier. Gib bitte unten im Geschaft Bescheid, leider schaffe ich das nicht mehr, sonst erreiche ich das Flugzeug nicht mehr. Mach Dir keine Sorgen!

Ich hab Dich lieb!

Deine Lotti

Nun schwieg auch Bernhard. Irgendwann fragte er: »Albert? Wer ist das?« Carl seufzte, als er sich aus der Ferne zurückzwang. »Ihr

## Die 5 Schriften

In dem Fenster sind fünf Schriften zu sehen. Die erste davon ist die Standardschrift, die man hier nicht ändern kann, denn sie kann im Schreibfenster und im fertigen Dokument eine andere sein. Die Einstellungen hier gelten also nur für Schrift 2 -5. Aus diesem Grund werden die anzugebenden Daten auch erst ab der zweiten Schrift eingeblendet.

### Angaben zu den Schriften (2-5)

Die vier Sonderschriften werden direkt im Schreibfenster angezeigt, wenn man die entsprechende Vorlage wählt. Die Vorlagen gelten immer absatzweise.

- **Zwei Größen:** Um die passende Größe sowohl im Schreibfenster zu haben als auch im Gesamtdokument, können die Größen unterschiedlich angegeben werden.
- Laufweite: Mit der Laufweite wird der Abstand zwischen den Buchstaben eingestellt.

• Hinweis eBook: Selbsterklärend, aber bitte lesen!

### Angaben zum Absatzformat

- Einrückung links und rechts: Die sollte man im Normalfall deshalb unbedingt nutzen, weil nur sie als Besonderheit beim eBook durchgereicht werden kann (Die Schrift bestimmt auf dem eReader der Leser).
   Außerdem bewirkt es eine bessere Absetzung vom normalen Fließtext auch beim Gesamtdokument.
- Zeilenhöhe %: Dabei geht es optisch letztendlich um den Zeilenabstand.
- **Abstand vorher/nachher:** Dabei sollte man bedenken, dass dieser Abstand auch bei mehreren Absätzen desselben Formats untereinander gilt.

## Text parken

# Reiter Projekt-Textparkplatz und Globaler Textparkplatz:

Damit wird bestimmt, ob der Text zu diesem Projekt vorgehalten wird oder im globalen Pool, auf den alle Projekte Zugriff haben.

Text parken: Voraussetzung ist in der aktuelle Szene markierter Text – der Text, der geparkt werden soll. Mit Klicken auf diese Schaltfläche werden Text (in das textfenster) und Titel (in die Liste) übernommen

Geparkten Text einfügen: Der umgekehrte Weg, mit dem man markierten Bereich des geparkten Texts am Cursor in der aktuellen Szene einfügt.

Geparkten Text löschen.

Titel des aktuellen geparkten Textes ändern.

Gesamten aktuellen geparkten Text markieren.



### Grafiken im Text

Bearbeitung von Bildern (Rechtsklick auf die Grafik).

- Ausrichtung: Selbsterklärend. Alle außer links- und rechtsbündig belegen den Platz einer Zeile, wobei man angeben kann, in welchem Verhältnis das Bild zur Zeile steht.
- Innerer Abstand und Rahmen: Beziehen sich auf die Farben in der hier angegebene Breite.
- Abstand oben/unten und links/rechts: Abstände zum Text bzw. Rand.
- Relative Breite: Aus Kompatibilitätsgründen zwischen Schreibfenster, Print-Ausgabe und eBook sollte man bei Bildern nie mit absoluter Breite und Höhe arbeiten, sondern mit relativer zur jeweiligen Seitenbreite. Man kann zwar eine absolute Breite eingeben, aber nur dann, wenn man

E	Bild bearbeiten ? ×			
Ausrichtung  Linksbündig  Rechtsbündig  Schriftmitte > Bildmitte	<ul> <li>Schrift Unterkante &gt; Bild Unterkante</li> <li>Schrift Unterkante &gt; Bildmitte</li> <li>Schrift Oberkante &gt; Bild Oberkante</li> <li>Schrift Unterlängen &gt; Bild Ubnterkante</li> </ul>			
Innerer Abstand: Rahmen: 0 Abstand oben/unten: 5 Relative Breite: 41  Breite / H÷he (42%): 337  Originale Breite/Höhe:				
Rahmenfarben Fahren Sie mit der Maus über das Bild:  Speichern  Abbrechen  Sie mit der Maus über das Bild:				

sich des Ausgabeformats sicher ist, was eigentlich nie der Fall sein kann. Denn große Bilder (hochauflösend, nötig für Print) würden im Schreibfenster den Rahmen sprengen und beim eBook schon gar nicht passen.

Deshalb kann man hier die relative Breite angeben (Standard ist 60%), wodurch das Verhältnis der Grafik überall passt, im Schreibfenster, bei jeder Druckausgabe und beim eBook. Lediglich für eine RTF-Datei, die man ausgibt, funktioniert das nicht, weil es die Option dort nicht gibt.

- Für dieses Bild keine relative Breite: Wenn aktiv, dann steht bei Relative Breite >fix<.
- Breite / Höhe (nn%): Die reduzierten Bildmaße.
- Originale Breite/Höhe: Die Abmessungen, die die Originalgrafik im Bilderverzeichnis hat. Man kann sie mit der Schaltfläche daneben wiederherstellen.
- 🔙 Bildexport: Export der Grafik an einen anzugebenden Ort.

### Kontexte

Kontexte sind ein mächtiges Werkzeug, um sich speziell in komplexen Geschichten einfach zurechtzufinden. Ein Werkzeug, um die Teile von Zusammenhängen, die oft über den gesamten Text verstreut sind, schnell wiederzufinden. Wo überall geht es um eine bestimmte Person? Wo geht es um einen Gegenstand? Wo besucht jemand einen bestimmten Ort? Ja sogar für ToDo-Listen, den Text betreffend, kann man Kontexte verwenden.

Was sind Patchwork-Kontexte konkret? Am besten ist das durch Beispiele erklärt:

gibt es bestimmte zusammenhängende Kriterien. Zum Beispiel einen Tatort. Der Tatort kommt in unterschiedlichen Zusammenhängen an mehreren Orten in der Geschichte vor. Oft stellt sich während des Schreibens die Frage: »Was ist am und um den Tatort geschehen?«

> Machen wir in diesem Fall den Tatort zu einem Kontext. Das kann so aussehen:

- Tatort (Kontext)
  - Vor dem Mord (Kontext-Referenz)
  - Während des Mords (Kontext-Referenz)
  - Ermittlung (Kontext-Referenz)
  - Versiegelte Wohnung (Kontext-Referenz)
- **2.** Man schreibt eine Geschichte mit vielen Figuren. Wann erzählt welche Figur einer anderen was? Hier könnte es so aussehen:
  - Figuren, Beziehungen (Kontext)
    - Max und Hannelore (Kontext-Referenz)
    - Ruth und Esther (Kontext-Referenz)
    - Maud und Onkel Harry (Kontext-Referenz)

Neuer Kontext: Wie gesagt sind Kontexte die Themen (Tatort, Figurenbeziehung, ein Verhalten usw.), also alles welche, die man nicht direkt über Requisiten abbilden kann. Dann ist es nämlich besser, wenn man eine Verknüpfung direkt von der Requisite weg in den Text macht. Kontexte sind also Ordner, die die eigentlichen Verknüpfungen enthalten. Und so einen Ordner machen wir mit dieser Funktion, die fettgedruckten im Bild oben.

Verknüpfung Text mit Kontext: Das ist jetzt die eigentliche Verknüpfung des Kontexts mit dem Text. Klickt man darauf, wird ein Eintrag beim Kontext gemacht zu der Stelle im Text, wo gerade der Cursor steht.

**Text ändern:** Diese Funktion ist kontextabhängig. ist gerade ein Kontext markiert, dann kann man damit die Kontextbezeichnung ändern, ist eie Kontextverknüpfung markiert, dann den Text der verknüpfung.

und sind ebenfalls kontextabhängig, je nachdem, ob es ein Kontext oder eine Verknüpfung ist. Gelöscht wird aber auf jeden Fall :-)

**Zu Textstelle gehen:** Gehe zu der Szene an die Stelle, wo die Verknüpfung hinweist. Geht auch mit Doppelklick auf die Kontextverknüpfung.

Im Parallelfenster: Zu dieser Textstelle gehen, aber nicht im Schreibfenster selbst, sondern die Szene in der Parallelanzeige öffnen und dorthin gehen.



## Beziehung Kontext zu Text

So sieht die Beziehung zwischen den Kontexten und dem Text aus:

- In der Kontextliste finden wir die markierten Verknüpfung im Kontextordner »Vorahnung« in der ersten Zeile. In der Spalte Kontext/Fundorte steht die Szene, in der die Verknüpfung angelegt wurde, daneben die Kurze Beschreibung, was in dieser Szene zum Thema des Kontext geschieht. Es geht darum, dass estwas nicht stimmt.
- Im Text selbst finden wir einen grünen Pin an der Stelle der Verknüpfung. Sind die Sidenotes aktiviert, dann wird die Verknüpfung rechts im Rand neben dem Text angezeigt: Zum



Kontext Vorahnungen der entsprechende Text.

• Vom Kontext zur Textstelle gelangt man, indem man in der Kontextliste auf die Verknüpfung doppelklickt.

[Strg+Bild hinauf]

• Vom Text in die Kontextliste kommt man, indem man auf den roten Pin klickt, sobald der cursor die Handform angenommen hat.

## Was ist >Figurenwissena

Die Idee dazu erhielt ich aus dem Artikel Wer darf was wann wissen – und was weiß der Leser? im Autorenblog von Richard Norden. Sofort fiel mir auf, da es sich damit um eine perfekte Ergänzung der Kontexte handelt. Der Namen Figurenwissen ist zweideutig. Es geht darum, was die Figuren wissen bzw. wann sie es erfahren und dass wir wissen, wann Leser und Figuren von etwas erfahren. Worum es geht, wird in der Zeile vorne im Bereich Kontextangaben eingetragen; welche Figur von Haus aus was weiß bzw. wann erfahren wird, das geben wir rechts in der Spalte der Figur dazu bekannt.

Nehmen wir die Informationen zu einer Figur als Beispiel für einen Kontext. Das wissen wir ja vom oberen Abschnitt der Kontexte. Im Laufe der Geschichte erfährt der Leser immer mehr über die Figur. Über die die Zellen in der Figurenwissen-Matrix können wir einfach zu den Landkartennadeln springen, die wir dort in den Text gepinnt haben, wo diese Figur beschrieben oder über ihre Vergangenheit erzählt wird. So lässt sich schnell prüfen, was man schon preisgegeben hat und wie. Das ermöglichen die Kontexte.

Mit dem Figurenwissen geht es noch eine Stufe weiter: Wann erfährt der Leser von diesen Informationen zur Figur? Und wann erfahren die anderen Figuren davon – oder wissen sie es schon, weil sie zum Beispiel verwandt sind? Indem wir auf diese Zusammenhänge Acht geben, vermeiden wir Logikfehler und tun uns leichter, beim Leser eine Spannung aufzubauen, das aber auch wiederum nicht zu lange.

Mit dem Figurenwissen kommen zu jedem Kontext bzw. zu jeder Kontext-Referenz Spalten dazu: eine Spalte für den Leser und Spalten für die Figuren, die Sie dafür als wichtig bestimmen.

## Figurenwissen handhaben

Als erstes geben Sie Patchwork bekannt, dass Sie diese Option nutzen möchten. Das machen Sie ganz einfach so, dass Sie die dafür infrage kommenden Figuren mit der Maus links aus der Figurenliste in das geöffnete Kontextfenster ziehen. Damit wird für jede Figur eine Spalte von fixer Breite gebildet. Mit der ersten Figur kommt auch gleich die Spalte 'Leser' ganz vorne hinzu. Außerdem werden ab nun die Überschriften 'Kontextangaben' und 'Figurenwissen' angezeigt.

- 1. Ein Häkchen in der Matrix des Figurenwissens bedeutet, dass die Figur Bescheid weiß von dem, was in der Zeile bei Kontextangaben eingetragen ist. Den Haken kann man mit der Leertaste setzen oder löschen und mit der Schaltfläche (5)
- 2. Während bei dem Häkchen die Figur bereits außerhalb der Geschichte Bescheid wusste, können Sie angeben, wann Figur (und/oder Leser) davon erfahren. Dafür ziehen



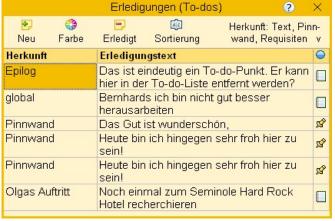
Sie einfach eine Szene in die Figurenwissen-Matrix in die Zelle Kontextangabe\Figur. Dort hat natürlich nur der Szenenbeginn Platz, aber sobald Sie auf eine Zelle klicken, sehen Sie in der oberen Fußzeile den gesamten Pfad. In diesem Fall Kapitel '3D', Unterkapitel 'Das Abendessen', Szene 'Giovanni'.

- 3. Der Bereich Figurenwissen ist beliebig breit, so viele Figuren Sie halt dorthin ziehen
- 4. Mit dieser Schaltfläche können Sie eine Figurenspalte entfernen
- **5.** Mit dieser Schaltfläche können Sie einen Figur-weiß-Bescheid-Haken setzen oder entfernen. Dafür stellen Sie sich in die entsprechende Zelle in der Figurenwissen-Matrix. Alternativ können Sie auch einfach die leet für denselben Effekt drücken

## To-dos

To-dos sind Erledigungen. Es gibt davon drei Herkünfte:

- **1.** Verknüpfungen mit dem Text: Sie entstehen dadurch, dass man im Text den Cursor an die Stelle setzt, die mit der Erledigung zu tun hat und dann auf To-do erfassen !! klickt.
- **2. Globale To-dos:** hängen nicht mit einer bestimmten Textstelle zusammen, sondern sind für das Projekt an sich. Sie werden hier erfasst (siehe unten).
- **3. Pinnwand-To-dos:** Sie werden auf der Pinn-wand erfasst. Dabei handelt es sich auch um globale To-dos, nur mit dem Unterschied, dass sie auch auf der Pinnwand aufscheinen.
- 🛂 **Neu:** Hier ein neues globales To-do erstellen.
- Farbe: Dem Todo eine Farbe verpassen. Um die Text-To-dos farblich darzustellen, muss die Schaltfläche



- (To-do-Farben anzeigen, Tab Schreiben > Absatz) gedrückt sein.
- **Erledigt:** Das To-do, das gerade markiert ist, wird entfernt, hier aus der Liste und ggf. auch an seinem Ort (Text, Pinnwand).
- Sortierung: Es gibt diese Optionen der Sortierung:
- Szene.
- Erstellungsreihenfolge (= chronologisch nach Anlage).
- Text des To-dos.
- Bereich: global, Text, Pinnwand und innerhalb dessen nach Text.

## Steps

Steps sind ein einfach-raffiniertes Werkzeug, um einen guten Überblick über Szenen zu gewinnen. Man könnte sie auch als e, findet Maria, Stichworte der Handlung bezeichnen.

#### Steps sollten maximal drei Zeilen lang sein!

**Beispiel:** Ein Kapitel handelt vom Besuch des Protagonisten Hektor Maria bei einer Wahrsagerin (mein Roman *Lachsspringen*. So sehen die Steps aus:

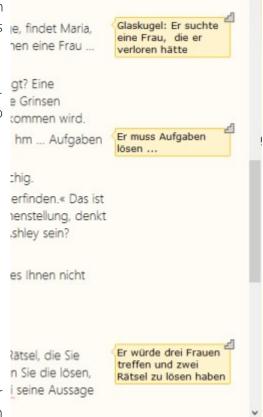
- Entdeckt Wahrsagerin > Lady Eleonor <
- Abenteuerlicher Treppenaufgang
- Lady Eleonor ist groß (Beschreibung)!
- Zieht ihn in die skurrile Wohnung
- Was kann sie tun? Nichts Bestimmtes ...
- Glaskugel: Er suchte eine Frau, hat sie verloren
- Er muss Aufgaben lösen ...
- Drei Frauen sind zu treffen, zwei Rätsel zu lösen
- 100 Euro für 10 Minuten?!

Man kann sehen, dass die Texte sehr kurz sind. Das ist nicht nur eine gute Übung, sondern auch nötig, dass man den Sinn schnell erfasst.

Näheres über die Handhabung der Steps im Sektor »Zusammenhänge«.

Steps sind aber nicht nur in der Szene selbst interessant, sondern auch als Liste. Einerseits steht ihnen als solches in der **Outline-Ansicht** eine Spalte zur Verfügung.

Hinweis: Mit Überfahren der Kapitelübersicht bei gedrückter 🕮 - Taste werden die Steps der jeweiligen Szene angezeigt



## Umgebende Steps (Step-Viewer)

Weiters gibt es den **Step-Viewer** (Bild rechts), der die Steps der aktuellen und von einer frei wählbaren Anzahl an Szenen vor und nach der aktuelle anzeigt.

- Szene in etwas dunklerer Farbe: Die aktuelle Szene im Text.
- **Unterer Text:** Wenn man auf eine der Steps in den diversen Szenen klickt, dann wird der Absatz von dort im unteren Bereich angezeigt.
- Zu Text von Step gehen: Durch Doppelklick auf einen der Steps gelangt man zur betreffenden Szene zum dem Absatz, dem der Step zugeordnet ist.

## Sprungoptionen

Es gibt im Text vier Sprungmöglichkeiten (Links). Springe zu ...

- Einer Internetadresse der klassische Link
- Einer Datei wird man in einem zu veröffentlichenden Buch nicht verwenden, sondern nur für interne Projekte
- Einer Szene logischerweise auch nur für einen internen Zweck
- Einer **Textmarke z.B. in einem Glossar** als direkter Sprung nur in einem eBook anwendbar

### Wie man Links einfügt

Um einen Link einzufügen, markiert man zuerst eine Textstelle und wählt dann die Option zum Einfügen (Menütab 'Schreiben' > Sektion 'Einfügen' > Schaltfläche 'Link > Internetlink, Dateilink, Sprung zu Textmarke, Sprung zu Szene'). Hier wählt man als Erstes die Art des Links aus.



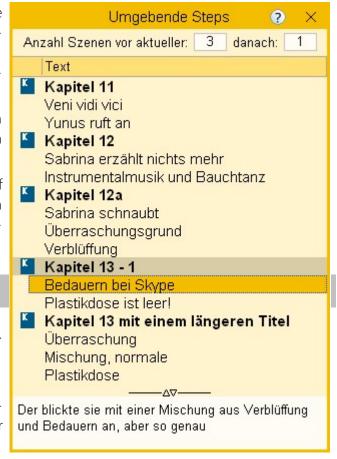
Bei Internet und Datei gibt man den internetlink bzw. den Dateinamen samt Pfad an.

Bei Textmarke ersetzt das Programm dieses Fenster durch das die Sprungmarkenverwaltung (weiter unten), wo man das Ziel auswählt.

Bei ›Szene‹ wird das Fenster um eine kleine Kopie der Kapitelübersicht erweitert, in der man die Szene aussucht.

### Wie man Links abruft

da es etwas unpraktisch wäre, wenn man im Text auf einen Link klickt und das Programm gleich dort hin springt – Ändern würde aufwändig – drückt man bei einem Link die 🗺 - Taste, um zum Linkziel zu springen.



## Textmarken

Bei Textmarken handelt es sich um benannte Ankerpunkte im Text, die durch ein kleines Ankersymbol angezeigt werden. Zu solchen Textmarken kann man aus beliebigen Stellen im Text springen, indem man bei einem Wort einen Link zu dieser Textmarke einfügt.

Man kann Textmarken Begriffen zuordnen, die man etwa in einem Kapitel sammelt. Das ist der Fall bei Glossaren. Also hintereinander, sinnigerweise alphabetisch sortiert, pro Absatz ein Begriff, fett, Beschreibung nicht, bei dem man am Anfang die passende Textmarke setzt, praktischerweise mit dem Namen des Begriffs selbst.

Im der Sektion Textmarken gibt es zwei Schaltflächen zu diesem Thema:

🛂 Fügt an dem Ort, wo man sich gerade im Text befindet, eine neue 🎙 Textmarke ein.

🚛 öffnet das Fenster zur Verwaltung der Textmarken (Bild rechts).

#### Das Textmarkenfenster

#### Werkzeugleiste

- Neue Textmarke am Cursor im Text
- Textmarke löschen am Cursor im Text
- Neuen Link zu Textmarke. Dafür muss a) Text markiert und b) hier eine Textmarke ausgesucht sein
- Bestehenden Link entfernen (Textmarkenlink muss markiert sein)
- Anzeigen der >linkfähigen Wörter im Text, zu denen es Glossarbegriffe gibt
- Farbe der Links

#### Linker Bereich

Liste der Szenen, die Textmarken enthalten und untergerodnet eben die.

Rechter Breich (Verwendet in): Die Szenen, in denen die Glossarbegriffe verwendet werden.



## Manuelles Erstellen und Verwenden von Textmarken

Auch das manuelle Erzeugen von Textmarken ist ein einfacher Prozess. Er läuft so ab (am Beispiel eines manuell zu erzeugenden Glossars):

- 1. Den Glossareintrag erstellen. Dafür wählt man sinnigerweise eine (oder auch mehrere) diesem Zweck gewidmete Szene(n) aus, beziehungsweise legt sie an. Hier im Beispiel ›Glossar manuell‹
- In der Szene (Schreibfenster) den Glossareintrag eingeben. Zum Beispiel Vogel: Tier das manchmal singt und meistens fliegen kann Wie aus diesem Beispiel ersichtlich, sollte man den Glossarbegriff für bessere Übersicht fett auszeich-
- Den Begriff hier ›Vogel‹ markieren
- Im Fenster oben auf 繩 klicken. Man wird nun dazu aufgefordert, den Namen der Textmarke einzu-

geben. Hat man den Begriff bereits markiert gehabt, wird das Markierte vorgeschlagen. Bestätigen, wonach ggf. zuerst der Haupteintrag mit dem Szenentitel (›Glossar manuell‹) erzeugt wird und unter ihm der Eintrag mit der Textmarke

## Automatisierte Textmarken für Glossare

Für ein Glossar gäbe es folgende vorstellbare Szenarien:

#### Organisation:

- Für das gesamte Glossar eine Szene, die gleichzeitig auch Hauptkapitel ist
- Für das Glossar ein Hauptkapitel ›Glossar‹, dem mehrere Szenen untergeordnet sind, etwa für jeden Buchstaben eine, wenn man sehr viele Begriffe unterbringen möchte, zum Beispiel für ein Sachbuch
- Für das Glossar ein Hauptkapitel ›Glossar‹, dem mehrere Szenen untergeordnet sind, wobei je eine pro die Requisitentyp ›Figuren‹, ›Schauplätze‹ und ›Gegenstände‹ angelegt wird

#### Vorgehensweisen:

- Das Glossar manuell erstellen
- Das Glossar aus den Requisiten automatisch erstellen lassen

#### Um das Glossar automatisiert aus den Requisiten heraus zu erstellen, wird man ...

1. zuerst alle Requisiten markieren, aus denen es zusammengestellt werden soll (Bild rechts). Das geschieht indem man sich auf die Requisitenzeile

schieht, indem man sich auf die Requisitenzeile stellt, und ein g eintippt. Die so markierten Requisiten erhalten in der Spalte »g« (Glossar) ein »g«. Genauso kann man eine Requisite auch wieder abwählen.

Dieser Vorgang gilt sowohl für Figuren, als auch für Schauplätze und Gegenstände.

- **2.** Hat man alle Requisiten passend markiert, wählt man in der Kapitelübersicht die Szene aus, die das Glossar enthalten soll
- **3.** Als letzten Schritt wählt man im Tab *Requisiten* rechts in der Sektion *Glossar* eine dieser Schaltflächen:





🌉 für nur den aktuellen Requisitentyp oder

für alle drei Requisitentypen, also Figuren, Schauplätze und Gegenstände. Die Glossareinträge werden nach Namen sortiert.

Will man Requisitennamen ändern, ist das kein Problem, denn die Änderungen werden weitergegeben an sowohl die Textmarken (siehe Verwaltungszentrum) als auch an die bereits verlinkten Orte.

**Achtung:** Textmarken nur über das Verwaltungszentrum oder die Glossarfunktionen bei den Requisiten verwalten, auf keinen Fall Textmarken oder Links zu Textmarken enthaltenden Text in andere Szenen verschieben! Das Ändern des Titels von Szenen hingegen ist problemlos.

# Requisten (zum Großteil Figuren)

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
- → Requisitenbearbeitung
  - → Daten im Detail
  - → Requisitenreiter-Werkzeugleiste
  - → Auto-Vervollständigung
  - → Suche in den Figuren
- → Menütab-Sektionen
  - → Wo
  - → Spalten
  - → Figurenattribute
  - → Anzeige
  - → Werkzeuge
  - → Verknüpfungen
  - → Sortierung
  - → Farben
  - → Drucken
  - → Glossar
  - → Importieren
- → Figurengruppen
- → Figurenblatt
- → Namensgenerator

Requisitensuche aus dem Text heraus Requisitenanlage aus dem Text heraus

- → Requisiten-Editoren
  - → Spezielle Schaltflächen
  - → Verknüpfung Datum Requisiten-Timeline
  - → Verknüpfung Requisiteneigenschaften Text
  - → Requisitenbilder
  - → Requisitenvorlagen

# Übersicht

Für Requisiten gibt es bei Patchwork zwei Bereiche:

#### 1. Figuren, Schauplätze und Gegenstände

sind die Ingredienzien, aus denen eine Geschichte besteht. Sie werden einerseits als eigene Datenbanken verwaltet und können andererseits Szenen zugeordnet werden. Dann sind sie ein Teil der ...

#### 2. Szenenbezogene Requisiten

sind die Requisiten, die nur für diese Szene relevant sind. Das sind einerseits wieder unsere Figuren, Schauplätze und Gegenstände, aber es können noch drei weitere dazukommen: Bilder, Notizen, und Recherchedaten wie beliebige Dateien und Internetlinks. Szenenrequisiten haben aber ihren eigenen Bereich.

## Requisitenbearbeitung

Haupt-und Nebenfiguren, Standorte und Gegenstände können, je nach Arbeitsweise, zu Beginn komplett durchgeplant oder während des Schreibens zur Welt gebracht werden.

1. Die Requisitenbearbeitung findet in zwei Bereichen statt. Einer davon ist der Tab >Requisten<, oben in den Menütabs. Klickt man auf ihn, erreicht man dasselbe, als wenn man auf den ...

- 2. Reiter Requisiten klickt. Die nächste Auswahl gilt der ...
- 3. Art der Requisite: Es gibt Figuren, Schauplätze und sogenannte Gegenstände. Gegenstände können aber für alles mögliche Relevante verwendet werden, für spezielle Tiere, Witterungsverhältnisse, Gemütszustände eben für alles, was nicht Figur oder Schauplatz ist; der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.
- **4.** Gleich für die drei Requisitentypen ist, dass man neue erfassen kann, sie löschen kann, sie Gruppen zuordnen und nach Zeichenketten in ihnen suchen kann.
- **5.** Liste aller Requisiten mit diesen Spalten:
  - Name (siehe 6)
  - Farbe
  - Hat ein Figurenblatt in der Hinterhand (nur bei Figuren).
  - Bemerkung (siehe 6)
  - Zugehörigkeit in Gruppen
  - Geschlecht (männlich, weiblich, individuell, nur bei Figuren). Zuordnung mit Tasten  $\boxed{w}$  für weiblich,  $\boxed{m}$  für männlich und  $\boxed{i}$  für individuell
  - Rolle der Figur (nur bei Figuren).
  - Ob die Requisite für ein Glossar verwendet werden soll (zuordnen/abwählen mit Taste 9).
- **6.** Basisbeschreibung der Requisiten (*Voller Name* und *Bemerkung* nur bei Figuren)
  - Kurzname: danach wird die Figur bei Bedarf im Text hervorgehoben
  - Voller Name: dito
  - Alternativ: dito
  - Bemerkung: sollte kurz sein, damit sie in der Liste oben Platz findet.
  - Kürz.: Alternatives, zweistelliges Kürzel für die Autovervollständigung beim Schreiben.
- 7. Der Bereich (6) kann mit dieser Schaltfläche auf den Kurznamen eingeklappt werden.
- **8.** Im unteresten Bereich stehen fünf (bei Figuren, sonst 3) Bereiche für beliebigen Text und für Bilder zur Verfügung.
  - **Tipp: Die sollte man gleich von Beginn an nach ihren Bereichen korrekt ausfüllen,** sonst ärgert man sich später über unpassende Verwendungen. Denn diese Bereiche werden an anderen Orten ausgewertet!
- → Beschreibung: Hier geht es um Beschreibung des Äußeren (kurz halten) und vor allem der individuellen Eigenheiten, Gewohnheiten und Ticks, die die Figur charakteristisch machen. Deshalb kommt an oberster Stelle eine Kürzestbeschreibung des Persönlichkeitstyps gut! Hier keine Daten zum Lebenslauf und der Vergangenheit, sondern As-is-Daten.
- → Vita: Hier bringt man den Lebenslauf unter. Geburt, Schule, Ausbildung, Reisen was auch immer für die



Figur und Geschichte wichtig ist.

- → Entwicklung: Ein Muss bei allen Hauptfiguren! Woher kommt sie (Geschichtenbeginn) und wohin geht sie (Ende der Geschichte).
- → Notizen: Hier kann man alles unterbringen, was anderswo keinen Platz hat und nicht unbedingt immer zur Hand sein muss. Zum Beispiel Links zu Recherchedaten usw.
- **9.** Eine nebensächliche, aber doch sehr wichtige Kleinigkeit: ein geschütztes Leerzeichen. Das Wiederkennen einer Figur im Text und demnach als Nichtrechtschreibfehler-Erkennens arbeitet generell immer wortweise! Das bedeutet, dass Kater Carlo nicht als zusammengehörender Begriff erkannt wird (Rudolf Müller aber auch nicht .-) ). Das kann sehr lästig sein. Damit mehrteilige Namen aber doch als eine Einheit erkannt werden, kann man mit dieser Schaltfläche ein geschütztes Leerzeichen erzeugen und einfügen. Das funktioniert deshalb, als das geschützte Leerzeichen zwar optisch als Leerzeichen nicht aufscheint, intern aber als Nicht-Trennzeichen wie Leerzeichen, ! ? , . usw. Trotzdem empfehlen wir aber, die Figurenkurznamen aus einem einzigen Wort bestehen zu lassen, weil es bessere Übersichtlichkeit gewährt. Geschützte Leerzeichen sind übrigens beim Ausgabetext als Gesamtdokument und eBook nicht von der Silbentrennung betroffen, diese Silben bleiben also immer beisammen.

#### Für Figuren können 8 Rollen vergeben werden.

Für diese Zuordnung drückt man bei der gewünschten Figur auf die Leertaste, was bisher bewirkt hat, dass die Figur als Hauptfigur gekennzeichnet oder abgewählt worden ist. Nun erscheint dieses Fenster mit diesen Funktionen

- Auswahl durch Eingabe der Ziffer 1-8 oder durch Doppelklick
- Zuweisungsfeld schließen mit © oder durch Klick in die Figurenliste
- Ändern der Bezeichnung durch F3 bei der entsprechenden Rolle

# Rolle Susanna: 1 Protagonist 2 Antagonist 2 Antagonist 3 Sidekick 4 Mentor 5 Hauptfigur 1 7 Nebenfigur 8 Statist

## Daten im Detail

• Kurzname: nach dieser Option kann sortiert werden, siehe Kontextmenü. Wenn der Name geändert wird, fragt Patchwork nach, ob die Änderung im gesamten Projekt durchge-

führt werden soll. Wenn man das bestätigt (empfohlen), dann wird an allen diesen Orten der neue Name eingetragen: im Text, in den Szenentiteln, in den Szenen-Requisiten und in den Requisitentexten, im Kreativboard usw.

- **Kürz**(el): Figurennamen können mit der Tastenkombination # zuzüglich der ersten zwei Buchstaben der Figur vervollständigt werden (Schauplätze mit + ... und Gegenstände mit \* ...) (siehe weiter unten). Bei gleichlautenden Namen kann es dabei aber zu Doppelbelegungen kommen. Dem kann man mit diesem ebenfalls nur zwei Zeichen umfassenden individuellen Kürzel begegnen.
- Voller Name
- Alternativer Name: Der alternative Name kann aus mehreren Namen/Begriffen bestehen, die Sie jeweils durch ein Komma trennen.

Kurzer, voller und Alternativnamen werden sämtliche zum Aufspüren der Figuren im Text verwendet (siehe Figuren im Text bei der Editor-Beschreibung).

Heißt ein Protagonist z.B. Wilfried Morherr, wird aber im Text meist Wilfried genannt und hat die Spitznamen Wilf und Mori, soll unter all diesen Varianten gefunden werden, dann trägt man Folgendes bei den Feldern ein, damit alle Kombinationen abgedeckt sind:

- Kurzname: Wilfried
- Voller Name: Wilfried Morherr
- Alternativ: Morherr, Wilf, Mori
- **Bemerkung:** Hier kann man Kurzkommentare zur Figur anmerken, die dann in der Liste aufscheinen, wenn der linke Teil breit genug aufgezogen ist.

- Allgemeine **Beschreibung**, vom Alter bis zur Haarfarbe, von Gewohnheiten bis zu Fertigkeiten [Info zu Vorlagen].
- Biografie: Speziell bei den Hauptfiguren sinnvoll, sie gut zu kennen.
- Notizen: selbsterklärend.
- Entwicklung der Figur während der Geschichte.
- Sechs Bilder pro Figur (drei pro Schauplatz bzw. Gegenstand).
   Bilder können über die Schaltflächen untereinander vertauscht werden.
- Das **Geschlecht** gibt man an, indem man in der Liste die betroffene Figur markiert und dann w für weiblich, m für männlich und i für individuell eintippt.
- Der rote Punkt in der Spalte **\*\*\*** für **Hauptfigur** kann durch Drücken der Leertaste gesetzt bzw. gelöscht werden.

## Requisitenreiter-Werkzeugleiste

Sobald man in eines der Textfelder der Requisiten-Tabs klickt, erscheint eine eigene kleine Werkzeugleiste. Weil die ersten fünf Funktionen allgemein bekannt sind, beschränken wir uns hier auf die Sonderfunktionen.

Dieselbe Werkzeugleiste erscheint, minimal anders besetzt, auch beim Pitchtext.

 Vorlage laden: Für alle insgesamt 8 verschiedenen Reiter (4 bei Figuren, je 2 bei Schauplätzen und Objekten)



kann man eigene Vorlagen gestalten. Das ist zum Beispiel sehr praktisch für Standard-Figurencharakteristika. Die Vorlagen, die man einmal erstellt, kann man dann jedesmal mit dieser Schaltfläche laden und nutzen.

**2. Vorlage speichern:** Zuerst muss man allerdings die Vorlage entwerfen und speichern (mit ebendieser Schaltfläche)

Eine Vorlage für die Beschreibung der Figur könnte etwa so aussehen:

DISG-Typ: Geboren: • Größe:

Augen, Haare: Familienstand: Schwächen: Stärken: Eigenheiten:

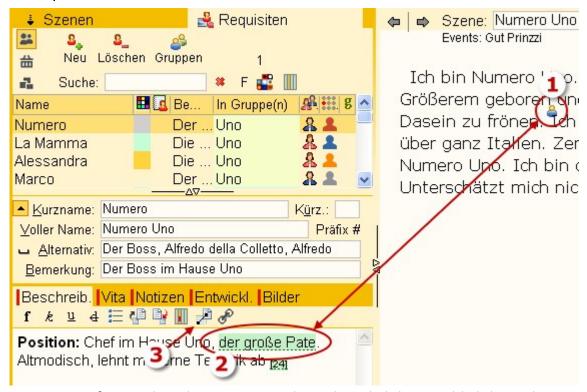
Dabei sollte man auf Folgendes unbedingt achten:

- 1. Nach dem Titel einen Doppelpunkt und danach noch ein Leerzeichen!
- 2. Erst jetzt sich einmal die Mühe machen, alle Titel **ex**klusive Doppelpunkt fett formatieren (siehe Beispiel oben).

Der Grund für diese Fett-nicht-fett-Erbsenzählerei hat diese schöne Auswirkung: Wenn man hinter einen der Titel klickt, und zwar etwas weiter (etwa dort, wo sich bei ›Geboren: der Punkt befindet), landet man logischerweise sicher im nichtfetten Bereich.

Und es gibt noch ein weiteres dadurch möglich gemachtes Feature: Einmal hinter einen Titel geklickt, ermöglicht, dass man mit son hinter Eintrag zu hinter Eintrag abwärts springt, mit + in umgekehrter Reihenfolge, also aufwärts. Und das funkioniert auch dann, wenn bereits Text hinter den Titeln steht.

- **3.** Datum für Requisiten-Timeline markieren: man kann jedes, im Rahmen des aktuellen Kalenders, gültige (!) Datum markieren, damit es in der Requisiten-Timeline Aufnahme findet. Dafür klickt man irgendwo in dieses Datum hinein und dann auf diese Schaltfläche. Danach bitte unbedingt in ein Feld oder die Liste oberhalb klicken, damit der Link gemerkt wird!
- **4.** Requisiten mit Textstellen verlinken:



Das ist eine äußerst praktiosche Option. Man kann damit beliebige und beliebig viele Wörter und Wort-

gruppen in sämtlichen Requisitenreitern (4x Figuren, je 2x Schauplätze und Objekte) mit beliebigen Stellen im Text verbinden. Ist diese Verbindung geschaffen, so kann man von der Textstelle zu dem passenden Reiter der Requisite springen und umgekehrt von dort zur Text stelle.

Der Vorgang läuft in dieser Reihenfolge ab:

- 1. Stelle im Text markieren
- 2. Wort/Wortgruppe in der Requsite markieren
- 3. Verknüpfungsschaltfläche klicken.

Damit entsteht im Text ein Männchen (oder Weibchen), ein Bildchen oder Objektchen und im Textreiter ist ein Link erzeugt.

**5.** Externer Link: Üblicher Link zu einem beliebigen Ort.

# Auto-Vervollständigung

Figuren-(und Schauplatz- sowie Gegenstands-)Namen können beim Schreiben automatisch vervollständigt werden. Speziell bei fremdländischen Namen wie Jutharat, Tsultrim oder Sümeyye ist es hilfreich, wenn man Unterstützung hat, allein der Einheitlichkeit wegen. Es genügt nach einem #-Zeichen (+ für Schauplätze, \* für Gegenstände) die ersten beiden Buchstaben des Namens (klein geschrieben) zu schreiben und dann einen sogenannten Delimiter (Leerzeichen, "!?'»« usw. was eben gerade im Schreibfluss dran ist) einzugeben, um sich den vollständigen Namen einfügen zu lassen. Gibt man also #ju ein und z.B. leer, steht danach stattdessen Jutharat dort. Voraussetzung: Der Name kann bei den Figuren gefunden werden. Dabei geht es nur um die Bezeichnung, die im Feld Kurzname der Figur steht. Es gibt also diese Optionen dazu (als Beispiel der Name Jutharat):

- #ju: nimmt den Kurznamen (wie eben beschrieben)
- #ju2: nimmt den vollständigen Namen (Voller Name)
- #ju3: nimmt die Alternativbezeichnungen

Außerdem kann das Kürzelfeld verwendet werden, in dem man zwei optionale Zeichen (klein geschrieben) eingeben kann. Das sollte man bei mehreren gleich beginnenden Namen machen, um Eindeutigkeit zu erreichen.

Hinweis: Dasselbe gilt auch für Schauplätze (+) und Gegenstände (\*), nur mit den andern Präfixen.

## Suche in den Figuren

Im Eingabefeld (**(4)** im Bild oben) kann in den Figuren eine inkrementelle Volltextsuche durchgeführt werden. Inkrementell bedeutet, dass bei Eingabe jedes Zeichens neu gesucht und eventuell eine andere Figur ausgewählt wird. Wird der Text in einem der vier Reiter ›Beschreibung‹, ›Biografie‹, ›Notizen‹ oder ›Entwicklung‹ gefunden, wird dieser Reiter gleich aktiviert. Mit den Tasten **!** und **f** kann man zwischen eventuell mehreren Treffern auf und ab springen.

Mit der 🕘 oder mit 🔄 gelangt man direkt hinunter zur Figur. Dort kann man dann direkt ...

## Menütab-Sektionen

## Sektion >Woo



Requisiten in frei schwebendes Fenster auslagern

## Sektion >Spalten«



🏿 Wählen: Angabe, welche Spalten angezeigt werden sollen

## Sektion >Figurenattribute«

Weiblich (auch w), männlich (Taste m) sowie individuell (Taste i). Mit leer kann man angeben, ob diese Figur eine Hauptfigur ist oder eine andere Rolle hat.

## Sektion >Anzeige«

🖺 Im Text markieren: Diese Option ermöglicht die farbliche Umrahmung der Figuren im Text, die in den Szenenrequisiten aufgeführt sind. Dabei sieht das Programm nicht nur beim Namen nach, sondern auch beim vollen Namen und jedem einzelnen Alternativbegriff der im Feld 'Alternativ' bei den Figuren angegeben wurde. Dort können Sie ja zu dieser Figur beliebig viele Alternativbegriffe eingeben. Beispiel: Die Figur heißt Frank Felton. Sie können bei den drei Feldern der Figur dann z.B. Folgendes angeben:

- Kurzname: Frank

- Voller Name: Frank Felton

- Alternativ: Felton, Boss, NSA-Chef

So werden im jeweiligen Kapitel all diese Begriffe markiert: Frank, Frank Felton, Felton, Boss, NSA-Chef.

Sie können auch nur eine Figur markieren lassen. Voraussetzung: in den Einstellungen 'Einzelne Figur bei Klick darauf im Text hervorheben' aktiviert. Dann wird diese Figur im Text hervorgehoben und rechts daneben die Anzahl der Treffer in dieser Szene angezeigt. Ist gleichzeitig die Anzeige für alle Figuren aktiviert, so werden die anderen Figuren bis zum nächsten Szenenwechsel, bzw. dem Neuladen der Szene nicht mehr angezeigt.

🐝 **Figuren hervorholen:** In diesem Modus, der vor allem zusammen mit dem farblichen Markieren der Figuren Sinn macht, bewirkt ein Klick auf einen Namen im Text – oder auch nur, indem man mit dem Textcursor darüberfährt – dass diese Figur links in der Figurenaufstellung in den Vordergrund geholt wird.

🗗 **Verknüpfung anzeigen:** Angabe, ob die Requisiten-Text-Verknüpfungen im Text angezeigt werden sollen.

## Sektion >Werkzeuge«

Figurenblatt: Eine knapp 300 Kriterien umfassende Liste, die ermöglicht, seine Protagonisten gut kennenzulernen. Nähere Beschreibung.

Namensgenerator: Aus rund 40.000 Vor- und 20.000 Nachnamen aus aller Herren Länder + Spezialgebiete für den Fantasybereich Namen vorschlagen lassen. Mehr dazu.

🚠 Berufsorte: Rund 250 Berufsort-Vorschläge, vom Altstoffsammelzentrum bis zum Zug.

## Sektion >Verknüpfungen«

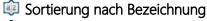


Im Text finden: Findet die gerade aktuelle Figur im gesamten Projekt



🙀 Alle Szenen mit ...: Alle Figuren anzeigen und ihre Szenen, in denen sie vorkommen

## Sektion >Sortierung«



Sortierung nach Anlagedatum

Sortierung nach Band

🔳 Dem aktuellen Band zuweisen: nur möglich bei verwendeter Bändeverwaltung und einem bestimmten Band aktiv.

#### Sektion >Farben«

- 🛟 **Der aktuellen Figur eine Farbe zuweisen:** Diese Farbe wird sowohl in der Figurenliste, als auch bei den Szenenrequisiten, in der Outline-Sicht und der Storyline verwendet.
- 🤔 **Die Farbe der aktuellen Figur merken** ... um dann bei einer anderen Figur ...
- 🎼 Die gemerkte Farbe einfügen.
- 💕 Die Farbe der aktuellen Figur entfernen.
- Die Farben *aller* Figuren entfernen.

#### Sektion >Drucken

Figuren, Schauplätze und Gegenstände ausdrucken

#### Sektion >Glossar

Glossare aus Requisiten automatisch erstellen lassen







🏲 Glossar in aktueller Szene aus dem jeweiligen Requisitenbereich erstellen lassen



💋 Glossar in aktueller Szene aus sämtlichen drei Requisitenbereichen erstellen lassen

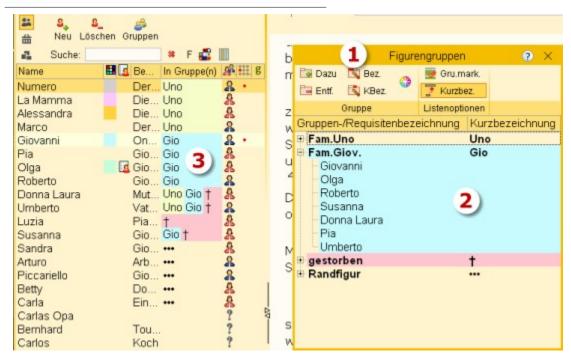
## Sektion >Importieren«

Figuren, Schauplätze und Gegenstände aus einem anderen Projekt importieren. Nur möglich, wenn in dem jeweiligen Bereich noch keine Requisiten vorhanden sind.

# Figurengruppen (auch für Schauplätze und Gegenstände)

Figuren können Sie mehreren Gruppen zuzuordnen.

Wenn Sie auf einen dieser zwei Knöpfe klicken (siehe rechts etwas oberhalb), dann wird das Gruppenfenster angezeigt (hier unten).



In diesem Fenster (1) können Sie Gruppen anlegen und dann per Maus Figuren diesen Gruppen zuordnen, indem Sie die Figur mit der Maus aus der Figurenliste auf die gewünschte Gruppe ziehen.

Eine Gruppe hat eine detaillierte Bezeichnung und eine Kurzbezeichnung. Beide Begriffe lassen sich über die zwei Schaltflächen verändern: mit der ersten die Bezeichnung und mit der zweiten die Kurzbezeichnung. Über die Schaltfläche bestimmen Sie, ob Bezeichnung oder Kurzbezeichnung bei den Figuren (3) angezeigt werden soll.

Es kann einer Gruppe eine Farbe zugewiesen werden, die man gleich hier **(2)** sehen und die auch in der Spalte für die Gruppe bei den Figuren Verwendung findet **(3)**.

- Neue Figurengruppe hinzufügen
- Figurengruppe entfernen
- Bezeichnung der Gruppe ändern
- Farbe der Gruppe ändern
- **Gruppe markieren:** Alle Requisiten in der entsprechenden Requisitenliste werden beim Namen grün markiert.

## ፮ Kurzbezeichnung oder 📝 Bezeichnung anzeigen

**Tipp:** Wenn man zum Beispiel mit mehreren Bänden in einem Projekt arbeitet und sehr viele Figuren in der Reihe vorkommen, schafft man Band-Gruppen und ordnet die Figuren so Bänden zu (Mehrfachzuordnungen sind ja möglich). Wenn man dann an einem bestimmten Band arbeitet, lässt man sich nur die betreffenden Figuren farblich hervorheben. Auf diese Weise braucht man nicht ständig umzusortieren, sondern kann immer mit dem gewohnten Setting der Figurenliste arbeiten. Es empfiehlt sich, die Figurenliste nach Priorität der Figuren im Werk manuell zu sortieren.

Sobald eine Figur einer Gruppe zugeordnet ist, wird dies auch in der Figurenliste dokumentiert.

Wenn man viele Gruppenzuordnungen einer Figur hat, kann die Spalte 'In Gruppen' bei der Figur leicht zu schmal werden. Dafür gibt es die Option, bei den Figuren nicht die Gruppenbezeichnung eintragen zu lassen, sondern die Gruppen-Kurzbezeichnung, die auch nur ein Symbol sein kann.

Figuren kann man im Gruppenfenster verschieben, sofern man sie nicht auf eine Gruppe selbst zieht oder in eine Gruppe, der die Figur ohnehin bereits zugeordnet ist.

Seite 83 Requisiten

Name	<b>Ⅲ ☑</b> Bem	In Gruppe(n)	₽ g	Name	<b>⊞</b>	Grupp	<u> </u>
Numero	Der	Fam.Uno	8 •	Numero	Der U	lno	<u> 8</u> •
La Mamma	Die g	. Fam.Uno	A	La Mamma	Die U	Ino	2
Alessandra	Die	Fam.Uno	A	Alessandra	Die U	lno	2
Marco	Der	Fam.Uno	2	Marco	Der U	Ino	2
Giovanni	Onk	Fam.Giov.	2 •	Giovanni	Onk G	io	2 .
Pia	Giov	Fam.Giov.	A	Pia	Gio G		2
Olga	Giov	Fam.Giov.	A	Olga	Gio G	io	2
Roberto	Giov	Fam.Giov.	2	Roberto	Gio G	io	2
Donna Laura	Mutt	Fam.Uno Fam.Giov	v. (&	Donna Laura	Mutt U	Ino Gio †	2
Umberto	Vater	<mark>, Fam.Uno</mark> Fam.Gio	V. (&	Umberto	Vat U	Ino Gio †	2
Luzia	Pias	. gestorben	A	Luzia	Pia †		2
Susanna	Giov	Fam.Giov. gestorbo	en 🤱	Susanna	Gio G	io †	2
Sandra	Giov	Randfigur	A	Sandra <b>b</b>	Gio ••	•	2
Arturo	Arbei	. Randfigur	2	Arturo	Arb ••	••	2
Piccariello	Giov	Randfigur	2	Piccariello	Gio ••	••	2
Betty	Don	Randfigur	2	Betty	Don ••	•	2
Carla	Eine	. Randfigur	2 00	Carla	Ein ••	••	8
Carlas Opa		a	?	Carlas Opa			?
Bernhard	Touris		?	Bernhard	Tou		?
Carlos	Koch		?	Carlos	Koch		?

Die Normalbezeichnung (a) braucht eindeutig mehr Platz als die Kurzbezeichnung (b).

# Figurenblatt

Das Figurenblatt ist Hilfe, Checkliste, Ausfüll- und Kennenlern-Interview zu vornehmlich den Hauptfiguren. Hier sind eine Menge Attribute zusammengetragen und nach fünf Hauptgruppen gegliedert. In der weißen Spalte können man angeben, was zu dem jeweiligen Charakter passt.

# Zum Figurenblatt gelangen

Zum Figurenblatt gelangt man über die Schaltfläche 🌆 Figurenblatt im Tab Requisiten - Sektion Werkzeuge.

## Beschreibung

Dieser Programmbereich ermöglicht einem, Figuren wie bei einem Interview genauer kennenzulernen. Man kann zu jeder Figur, die man vorher im Hauptfenster ausgewählt hat, hier detaillierte Beschreibungen erfassen, wobei die Themen/Charakteristika zusätzlich als Checkliste und Ideensammlung dienen.

#### Die einfache Variante:

Man füllt die Spalte 'Beschreibung' nach Gutdünken aus.

#### Die erweiterte Variante:

Rechterhand findet man bei manchen Themen/Charakteristika Optionen. Man braucht nicht eine davon wählen, kann dies aber, indem man die Zahl davor in der Beschreibungsspalte eintippt. Sobald man bestätigt, wird die Option in den Text übernommen.



Man kann Text zu den jeweiligen Optionen hinzufügen (schreiben oder aus dem Browser mit der Maus hereinziehen) und Bilder. Näheres unter (5).

#### Verbindung zu den Figuren im Hauptfenster

Sobald bereits ein Buchstabe einer Beschreibung eingegeben ist, wird draußen bei der Figur in der Spalte I (Information) ein Haken gesetzt, damit man sieht, dass es zu der Figur nähere Infos gibt.

- 1. Links findet man die aufklappbare Liste der Eigenschaften. Sobald man in eine Zeile geht, werden einem eventuell bei (3) Optionen dazu vorgeschlagen (bei weitem nicht überall). Ob Optionen vorhanden sind, erkennt man an dem Listensymbol.
- 2. Hier kann man hineinschreiben, was man möchte. Wenn zu der Eigenschaft Optionen vorliegen, kann man sie einfach durch Eingabe der danebenstehende Zahl (1 ...) abrufen.

  Das Symbol mit der Weltkugel bedeutet, dass es zu dieser Eigenschaft einen Internetlink gibt (7), den Sie starten können, indem Sie ganz rechts daneben auf das Blitzsymbol klicken.

  Man kann aber in dieser Spalte auch bei vorhandenen Optionen irgend etwas anderes eintragen.
- **3.** Optionen, also Feingliederungsvorschläge zur aktuellen Eigenschaft, können durch Eingabe der danebenstehende Zahl (1 ...) in der Spalte Beschreibung abgerufen werden.

  Diese Optionen können auch via Doppelklick übernommen werden.
- **4.** Zu jeder Option kann es einen Text geben, bzw. kann man einen erfassen. Wenn bereits ein Text bei der Option vorhanden ist, dann kann man ihn mit einem eigenen überschreiben. Wenn man wiederum den Originaltext möchte, braucht man lediglich seinen Text zu löschen (Eingabefeld leer machen)

- 5. Zu jeder Option kann es Bilder geben, die wir allerdings nicht mitliefern. Man kann aber seine Figuren-Systematik selbst mit Bildern versehen, indem man sie entweder mit der Maus in den Bereich (5) zieht. Leider verweigert der Internet-Explorer häufig diese Möglichkeit, direkt aus dem Browser Bilder hierher zu ziehen, was an den Windows-Sicherheitseinstellungen liegt. In diesem Fall macht man es in zwei Schritten:
  - 1. Bild aus dem Browser auf den Desktop ziehen.
  - 2. Vom Desktop nach (5) ziehen.

Wenn 2. nicht geht, was vorkommt, dann holt man vom Desktop das Bild über die Einfügefunktion mit dem Knopf ab.

**6.** Die Werkzeugleiste mit diesen Funktionen:

**Themen:** Das Figurenblatt ist eine ausführliche Vorgabe, von Patchwork zur Verfügung gestellt. Man muss nich alle Einträge ausfüllen und kann schließlich nur diejenigen aufklappen lassen, die auch text enthalten. Im Normalfall reichen die knapp 300 Fragen leicht aus, um Figuren kennenzulernen.

Es gibt aber ab und zu den Wunsch, sich ein eigenes Figurenblatt zusammenzustellen. Dafür gibt es vorliegende Schaltfläche:

- gedrückt: Das Figurenblatt ist individuell, kein Zugriff mehr auf das standardmäßige. Man kann Themen und Einträge dazuerfassen und löschen bzw. bestimmte als Titel kennzeichnen.
- nicht gedrückt: Wenn vorhanden, wird ein individuelles Figurenblatt gelöscht und der Standard wiederhergestellt.
- Alle Knoten auf- oder zuklappen.
- 🚦 Alle Knoten, zu denen es eine Beschreibung gibt, sichtbar machen, den Rest schließen.
- 🔼 Nach einem Begriff suchen. In einem Fensterchen werden alle Treffer angezeigt.
- Alle Beschreibungen zu dieser Figur entfernen. Die Maske (also Eigenschaften mit Optionen, Texten und Bildern bleiben natürlich erhalten)
- Eigene Option hinzufügen.
- 🖳 Eigene Option löschen. Diese Aktion kann nur für selbst hinzugefügte Optionen verwendet werden.
- 🕎 Bild zur aktuellen Option über 'einfügen' anheften.
- Bild zur aktuellen Option entfernen.
- 🖨 Figurenblatt ausdrucken.

Sind Links vorhanden, so kann man über den Blitz-Knopf direkt dorthinbrowsen.

#### Verhaltenstyp (nach DISG)

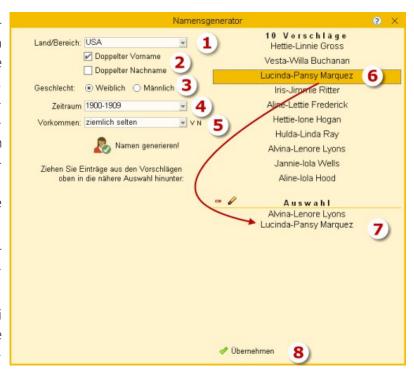
Die DISG-Klassifizierung von Menschen sieht 4 Grundtypen vor: **D**ynamisch, **I**nitiativ, **S**tetig und **G**ewissenhaft. Hier werden noch die Mischtypen mit angegeben, wodurch sich 15 Typen ergeben. Selbstverständlich ist jeder Mensch wiederum differenzierter, aber darum geht es hier nicht.

Zu jedem Typ besteht eine genauere Beschreibung. Die Zuordnung eines Protagonisten soll dabei hilfreich sein, diese Figur griffiger einzugrenzen. Ist beispielsweise jemand der Typ 13 (Denker oder Perfektionist), wird er kaum weder sonderlich kreativ sein, noch seine Ziele aggressiv durchsetzen. Mit diesem System hat man also die Möglichkeit, seinen Protagonisten viel besser kennenzulernen, zu welchem Verhalten er neigt. Auch lassen sich so gut Konflikte Protagonist-Antagonist herausarbeiten.

## Namensgenerator

Mit dem Namensgenerator (Tab Requisiten > Sektion Werkzeuge ) kann man Namen aus über 30 Ländern, sowie Spezialgebieten wie z.B. Deutscher Adel, Mythologie, Fantasy und mehr generieren lassen, wobei aus über 40.000 Vornamen und über 20.000 Nachnamen rund 800 Millionen Kombinationen erstellt werden.

- **1.** Man wählt unter Land/Bereich die gewünschte Sparte aus.
- **2.** Nun gibt man an, ob Vorund/oder Nachname Doppelnamen sein sollen.
- **3.** Man gibt das Geschlecht an. Bei z.B. slawischen Ländern wird die unterschiedliche Endung berücksichtigt.



- 4. Bei manchen Ländern gibt es Daten zu mehren Zeiträumen (Deutschland, USA, Deutscher Adel).
- **5.** Bei manchen Bereichen gibt Beliebtheitsrankings, nach denen man hier wählen kann.
- **6.** Nach Klick auf [Namen generieren] werden jeweils zehn Namen angezeigt.
- 7. Wenn man mit einem Namen einverstanden ist, dann zieht man ihn in den Bereich (7) hinunter.
- **8.** Wenn man mit dem Namengenerieren fertig ist, dann klickt man auf [übernehmen]. Damit werden alle Namen aus **(8)** in die Figurenliste des Projekts übernommen.

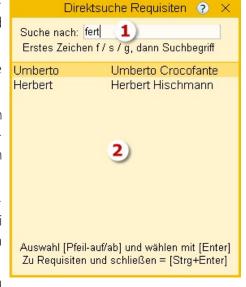
## Requisitensuche aus dem Text heraus

Um nicht die Hände vom Text nehmen zu müssen, kann man Requisiten auch per Tastatur direkt aus dem Text heraus suchen, und zwar über das Kontextmenü und per Tastenkürzel [Ht] + [f].

Es erscheint nebenstehendes Fenster, das man nur sinnvoll über die Tastatur bedienen kann.

- 1. Unter Suche nach gibt man den Requisitentyp als Zeichen ein (f=Figur, s=Schauplatz, g=Gegenstand) und gleich anschließend den Suchbegriff. Sucht man also in den Figuren, wie im Bild, nach der Zeichenfolge >ert<, tippt man >fert< ein.
- **2.** Daraufhin werden in dem Bereich darunter die Treffer angezeigt. Gesucht wird hier nur in den 4 Feldern (bzw. 2 bei Schauplätzen und Gegenständen), jedoch nicht in den Texten der Reiter unten bei den Requisiten.

Navigieren zwischen den Treffern kann man mit den Tasten ↑ und ↓, ohne das Eingabefeld zu verlassen.



Zur Anzeige Auswählen kann man eine Requisite, indem man einfach 🗗 drückt.

Auswählen uind schließen bewirkt man mit Stroß+

## Requisitenanlage aus dem Text heraus

Diese Funktion dient der schnellen Übernahme von im Text geschriebenen Namen in Requisiten. Sie ist auf Tastatureingaben optimiert.

Man kann entweder über das Kontextmenü im Schreibfenster oder über den Sortcut Att + r aus dem Wort, auf dem der Cursor gerade steht (ohne Markierung) oder aus dem markierten Text Requisiten erstellen lassen.

Es erscheint Der Anwahl der Funktion das rechts abgebildete Fenster. Hier gilt Folgendes:

- Der Text unter dem im Schreibfenster oder der markierte Text wird in dem aufpoppenden Fenster angezeigt.
- In der Schnellauswahl gibt man an, wo dieser Text angewendet werden soll. Dabei gilt:
  - f = Figuren
  - s = Schauplätze
  - g = Gegenstände

Die Ziffer daneben (im Bild →1<) gibt an, in welches der Felder (Bei Figuren 4 mögliche, sonst 2) der Namen übergeben werden soll.

- »f2< bedeutete etwa, dass der Namen in das Feld »Voller Name< übernommen werden soll.
- **3.** Ist eine Requisite dieses Typs bereits (in erstem oder zweiten Namen) vorhanden, dann wird das angezeigt.
- 4. Man kann gegebenenfalls die Requisiten gleich hier um weitere Namen ergänzen.

In sämtlichen Feldern gilt:

- Zum nächsten feld gelangt man mit
- Ist man mit den Eingaben fertig, kann man entweder bis zu [So anlegen] durchtabulieren und zum Abschließen leer drücken oder man kann gleich in einem der Felder mit 🗗 speichern.

# Editoren für Beschreibungen, Notizen, Vita, Entwicklung

Diese Eingabebereiche (Editorfelder) beinhalten formatierbaren Text (fett, kursiv, unter- und durchgestrichen, Links und unnummerierte Listen, siehe die Knöpfe über dem Texteingabebereich):

## Spezielle Schaltflächen

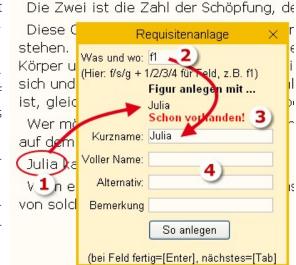
Vorlage abrufen.

🛂 Aktuellen Inhalt als Vorlage speichern.

📗 Datum für Requisiten-Timeline vormerken (nächster Punkt).

🔑 Requisiteneigenschaft mit Textstelle im Schreibfenster verbinden (übernächster Punkt).

🥜 Internet- oder Dateilink einfügen.



## Verknüpfungen zur Requisiten-Timeline

Man kann in allen Texteditoren zu den Requisiten (Figuren, Schauplätze und Gegenstände) Daten (Mehrzahl von Datum) speziell markieren, damit sie in der Requisiten-Timeline angezeigt werden.

Das geschieht so:

- **1.** Man klickt mit der Maus irgendwo in die Tageszahl des Datums.
- 2. Mit der Tastenkombination + wird das Datum blau hinterlegt (siehe Bild)

Beschreib. Vita Notizen Entwickl.

**3.** In ein Eingabefeld oder die Liste oben klicken, also außerhalb des Eingabefensters mit dem Datum, damit das Datum gespeichert wird.

In die Requisiten-Timeline wird das Datum in die entsprechende Jahreszeile übernommen, während der Text, der bei dem Datum steht, in der Spalte zur Requisite angezeigt wird. **Wichtig:** Die Eingabe des Datums hat immer in der gezeigten Form zu erfolgen: TT.MM.JJJJ. Andernfalls erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Jahr (1)		Tag	Jacqueline
	1975	5.5	- 10 <sup>t</sup>
	1987	4.5	geboren
	1988		

**Tipp:** Wie man aus diesem und dem Timelinedatum das Alter von Requisiten zu dem Zeitpunkt einer Szene anzeigen lassen kann, ist in den Szenenrequisiten hier beschrieben.

## Requisiten mit Textstellen verknüpfen

Fin wertvolles Instrument für stringentere Geschichten ist die Nachvollziehbarkeit von Attributen der Requisiten im Text. Sprich:

Wo habe ich das umgesetzt, was ich bei einem der Textreiter der Requisiten angegeben habe.



Lieblingsfreizeitbeschäftigung, dem Golfen n der Bodenplatte bis zur Karosserie. Zudem I die Firma alles versicherte, den Schaden als I Bernhard nur der saure Apfel der Wartezeit oder andere Stichelei seitens der Kollegen. A demzufolge auch keine Veralberungsgefahr In der Zwischenzeit hatte ihm sein Chef Logeliehen, ein Zeichen für die hohe Meinung,

Ein Beispiel: Die Figur Lothar Fröhlich wirkt zwar äußerlich wie ein Loser, ist aber in Wirklichkeit ein gut vernetzter Erfolgsmensch, der seine Kontekte beim Golfen pflegt..

#### Vorgehensweise:

- 1. Sobald man in den Text des Requisitenreiters (links im 1 tatsächlich als Totalschaden herausc Bild) klickt, markiert Patchwork die aktuelle Textstelle im Schreibfenster (rechts Bild).
- **2.** Man markiert im Text des Requisitenreiters den betreffenden Text.
- **3.** Nach einem Klick auf die Schaltfläche wird der rote Pfeil im Text durch ein Figurensymbol ersetzt (rechts Bild)

Nun kann man bei gedrückter -Taste im Text des Requisitenreiters auf den so entstandenen Link klicken, um zum Text im Gesamtwerk zu gelangen.

n tatsächlich als Totalschaden herausg tigen sozialen Pflicht daran hindern, so näftigung, dem Golfen nachzugehen, zur Karosserie. Zudem hatte die Vers herte, den Schaden als Betriebsschad ure Apfel der Wartezeit auf einen neu si seitens der Kollegen. Außer Edgar I ine Veralberungsgefahr aus dieser Ri

to unuusweleriileri urizog.

Genauso kann man im Text selbst auf das Männchen oder Weibchen klicken, um zur betreffenden Figur zu gelangen.

#### Bilder

Bilder kann man entweder vom Desktop (mitunter auch aus dem Web-Browser) direkt in den Bildbereich ziehen. Dafür aktiviert man zuerst die Bildnummer (Bild1, 2, 3(, 4, 5, 6, 7)), der man das Bild zuweisen möchten. Man kann ein Bild auch über den Button zuweisen.

Wenn man ein Bild in die Zwischenablage kopiert hat, fragt Patchwork bei der Einfügefunktion, ob das Bild aus der Zwischenablage übernommen werden soll. Erst wenn man dort nein angibt, wird man zum Dateiöffnen-Dialog weitergeleitet.

Über das Kontextmenü (rechte Maustaste) kann man Bilder an einen anderen Platz zwischen 1 und 7 verschieben beziehungsweise mit einem anderen Platz vertauschen.

## Vorlagen (Templates)

Templates, also Vorlagen (das gilt nicht für Kapitelnotizen rechts in der Recherche, dort machen Vorlagen wenig Sinn) ermöglichen einen Rahmen, um nicht immer die Beschriftungen zu den gleichen Eigenschaften schreiben zu müssen. Andererseits muss man nicht kompliziert Felder definieren oder einem starren Schema folgen.

Man kann jeden beliebigen Text, den man im aktuellen Eingabefenster erfasst hat, als Vorlage speichern. Der Sinn und Zweck davon ist es, ein Eingabeschema vorgeschlagen zu bekommen, das einerseits die Eingabezeiten verkürzt, andererseits als Checkliste fungieren kann, aber trotzdem von Requisite zu Requisite frei erweiterbar ist.

#### Beispiel einer Vorlage zur der Beschreibung einer Figur:

Alter:
Statur:
Größe:
Haare:
Augen:
Geruch:
Dialekt:
Sprachen:
Temperament:
Kenntnisse:
Tick(s):

Familienstand:

Partner(in):

Stärken:

Schwächen:

#### Handhabung von Templates:

#### Vorlage abrufen:

- **1.** Den betreffenden Reiter aktivieren (Beschreibung, Vita ...).
- 2. Auf die Schaltfläche 🐫 klicken.

#### Vorlage Speichern:

#### Seite 90 Requisiten

Man schreibt bei einer Figur die Vorlage so wie z.B. oben. Dabei sollte man zuerst die Liste schreiben, ohne sie fett zu formatieren und immer hinter dem Doppelpunkt ein Leerzeichen setzen. Dann formatiert man jeden Punkt inklusive des Doppelpunkts, aber ohne das Leerzeichen dahinter fett (auf diese Weise wird beim Verwenden der Vorlage der eigentliche Text nicht fett geschrieben.

Nun die Vorlage mit dem Knopf oberhalb des Texts speichern.

Mit Patchwork werden Vorlagen mitgeliefert, sodass bereits beim ersten Klick auf 📳 eine Vorlage abgerufen wird, solange man noch keine eigene gefertigt hat.

Tipp: Man kann, wenn man sich hinter einen Punkt stellt mit 🔄 von Punkt zu Punkt springen.

**Tipp:** Aus dem Figurenblatt lassen sich ausgefüllte Daten per Doppelklick hierher übernehmen, und zwar sowohl der Titel des Punktes (fett), als auch der Inhalt. Beispiel bei Doppelklick auf ausgefüllten »Verhaltenstyp nach DISG«:

Verhaltenstyp nach DISG: Förderer und Entertainer.

# Szenenrequisiten

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Figurenalter
- → Emotionale Befindlichkeiten
- → Figurenschnüffler

## Szenenrequisiten setzen sich zusammen aus

Zu den Szenenrequisiten gelangt man über das zweite Symbol rechts neben dem für den Thesaurus.

• Zuordnung von Requisiten zu einer Szene

Man kann entweder Figuren , Schauplätze und Gegenstände mit der Maus in die Szenenrequisiten ziehen (dafür empfiehlt es sich, das Requisitenfenster auszuhängen, also frei schwebend zu machen, damit man die Requisiten rechts neben den Szenenrequisiten hat).

Eleganter allerdings ist es, den **Figurenschnüffler** zu verwenden, der alle Figuren in der aktuellen Szene aufspürt und zur Übernahme vorschlägt. Erreichbar ist er über das Menüsymbol **(1)**.

Figuren, Schauplätzen und Gegenständen önnen Farben zugewiesen werden (2).

Reine Szeneninformationen

Notizen , Bilder und Recherchedaten sählen auch, und zwar zum unteren Bereich, wie man rechts sieht. Man kann die einfach über das Menü eingeben, das man über das Menüsymbol (1) erreicht.

#### Legende

- 1. Aufklappmenü, um die Szenenrequisiten zu erreichen
- 2. Farben der Requisiten
- **3.** Die erste Figur ist Persprktivträger (PoV) der Szene
- **4.** Benutzt man die Timeline und trägt bei den Figuren ihren Geburts- (und evtl. Todestag) ein, so werden Alter und Tage seit ihrem Tod hier vermerkt
- 5. Randfiguren kann man als solche kennzeichnen, sie werden dann kursiv dargestellt
- **6.** Figuren können Emotionen in der jeweiligen Szene zugewisen werden
- **7.** Notizen, Bilder und rechercheelemente können an untergeordnete Szenen vererbt werden. **Hinweis:** Einträge aus Konzeptarbei und Allgemeiner recherche können mit den Szenenrequisiten verknüpft werden, indem man den Eintrag von dort in den Bereich der Szenenrequisiten der betroffenen Szene zieht

## Besonderheiten der Figuren

Die Figuren als wichtigste Requisite einer Geschichte haben zusätzlich bestimmte Fähigkeiten.



#### PoV der Szene:

- Die Hauptfigur der Szene und zugleich auch Perspektivträger bei Ich- und personaler Perspektive ist immer die erste. Sie wird **fett** dargestellt **(3)**.
- Die Hauptfigur spielt eine Rolle **in der Kapitelübersicht**, sie wird dort angezeigt wird, wenn die Spalte >Perspektive< geöffnet ist.
- Die Hauptfigur ist ausschlaggebend für die emotionale Spannungskurve in der Storyline.

#### • Alter der Figuren (auch Schauplätzen udn Gegenständen) (4):

Wie aus dem Bild oben zu ersehen ist, kann das Alter der Figur angezeigt werden, das sie zum Zeitpunkt hat, wenn die Szene aktiv ist.

Das wird so realisiert:

- **1.** Man hinterlegt in den Textreitern ›Beschreibung‹, ›Vita‹, ›Notizen‹ und ›Entwicklung‹ einer Figur ein Datum für die Requisiten-Timeline markiert, und stellt vor/nach das Datum in dieselbe Zeile einen bestimmten Text. Der ist in den Einstellungen hinterlegt (Tab *Seitenbereiche* › Kasten *Requisiten* › Unterkasten *Begriffe Auf- und Abtritt*), und lautet standardmäßig bei Figuren *geburt, geboren* sowie *gestorben*.
- 2. muss die Timeline genutzt werden. In diesem Fall sollten allen Szenen ein Datum zugeordnet sein. Aus dieser Kombination implementiert Patchwork dann das Alter, das neben den Figuren steht. Das klingt komplizierter als es in Wirklichkeit ist: Geburts-/Todesdatum ein den Figurenreitern und Timeline-Datum bei der Szene. Gegebenenfalls wird übrigens auch der Zeitraum angezeigt, der seite dem Tod der Figur und der aktuellen Szene vergangen ist, mit einem † danach.

#### • Nebenfiguren als solche kennzeichnen:

Auch wenn nur über eine Figur geredet oder gedacht wird, ist sie trotzdem in der Szene präsent. Solche Figuren kann man mit markieren, woaufhin sie kursiv dargestellt werden **(5)**. Die (De)Aktivierung geht auch über die Schaltfläche des Tabs Ansicht«.

#### Figuren Emotionen verpassen (Tab > Emotionale Befindlichkeit Figur):

Wie geht es den Figuren in der jeweiligen Szene?

In den Einstellungen kann man im Tab Seitenbereiche » Kasten Szenenrequisiten fünf Gemütszustände angeben, von super bis mies. Die kann man nun jeder Figur zuordnen, und zwar mit 1 bis 1 und sie mit 1 löschen. Das Ergebnis sehen wir oben (6). Man kann die Zuordnung auch über die Schaltflächen des o.e. Tabs machen: bis und löschen mit .

Es mag einem dieses Feature als Spielerei erscheinen, es ist aber nichts weniger als das. Eine gute Geschichte lebt nicht von ständig harmonischen und runden Szenen, sondern von Spannungen. Es macht also durchaus Sinn, sich bei jeder Szene zu überlegen, wie es den Figuren geht. Geht es allen gut, kann man überlegen, ob nicht Handlungsbedarf sein könnte.

Zudem spielt die **Emotion der Hauptfigur** (der obersten) eine Rolle für die emotionale **Spannungskurve** in der Storyline.

# Anzeige von Notizen und Bildern

Notizen und Bilder werden sofort angezeigt, sobald man mit der Maus über den Eintrag fährt. Verlässt man bei angezeigten Notiz/Bild die Liste nach rechts, bleiben Bild/Notiz sichtbar. Fährt man über einen anderen Eintrag, so wird Bild/Notiz durch den neuen Inhalt ersetzt.

Möchte man Bild/Notiz dauerhaft angezeigt lassen, dann doppelklickt man auf den Listeneintrag. Diese so geöffneten Bilder/Notizen muss man dann rechts oben mit dem 🗵 schließen.

Die Option der automatischen Anzeige bei Überfahren von Bildern/Notizen kann man in den Einstellungen deaktivieren: im Tab *Seitenbereiche* > Kasten *Szenenrequisiten* > Mouse-Over-Anzeige ohne — maximale Breite dazu: 800. Man kann also dort auch die maximale Größe der angezeigten Bilder/Notizen steuern.

## Vererben von Szenennotizen, -bildern und -recherchen

Wie man oben unter (7) sieht, ist vor den Einträgen ein kleines Dach ^, bei einem sogar zwei. Das bedeutet, dass diese Information nicht bei dieser Szene abgelegt ist, sondern bei einer übergeordneten; im obersten Fall (^^ Gut Prinzzi) sind es sogar zwei horizontale Ebenen darüber. So kann man die horizontale Hierarchie auch zur Weitergabe von Informationen an die untergeordneten nutzen.

## Figurenschnüffler

Er wird aktiviert über die Schaltfläche rechts über den Requisiten (Menü, **(1)** Bild oben oder über im Tab *Szenenrequisiten* > Sektion *Ansicht*.

Im Eifer des Schreibens vergisst man leicht, Figuren der rechten, szenenbezogenen Figurenliste hinzuzufügen, was man natürlich nicht *muss*, aber es hat viele Vorteile, wie man oben gesehen hat.

Hier hilft der Figurenschnüffler. Während man schreibt oder neue Figuren anlegt prüft er, ob in dem Text eine links in der Figurenliste angelegte Figur vorkommt. Dann sieht er nach, ob diese Figur schon rechts in der Szenen-Figurenliste enthalten ist. Wenn nicht, nimmt er sie in seine Schnüfflerliste auf und markiert sie auch gleich für eine Übernahme (Bild rechts).

Weiters sieht er nach, ob die aktuelle Szene in der Ich-Perspektive geschrieben ist. Wenn ja, dann werden alle als Hauptfigur gekennzeichneten Figuren bei Nicht-Vorhandensein der Liste hinzu-



gefügt, 'Ok' wird aber nicht automatisch gesetzt. Man braucht lediglich auf ›Markierte übernehmen‹ zu klicken und schon sind diese Figuren in der Figurenliste zur aktuellen Szene präsent.

Figuren markiert – oder demarkiert – man, indem man auf diese Figur (hier in der Liste) klickt und dann der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der Liste) klickt und dann der Liste (hier in der List

Es wird beim Schnüffelprozess nicht nur der Name, sondern auch alle Varianten wie Name2 und Alternativen im Text geprüft. Und das inklusive der entsprechenden Genitivformen.

# Kreativboard

#### In diesem Abschnitt findet man:

Übersicht

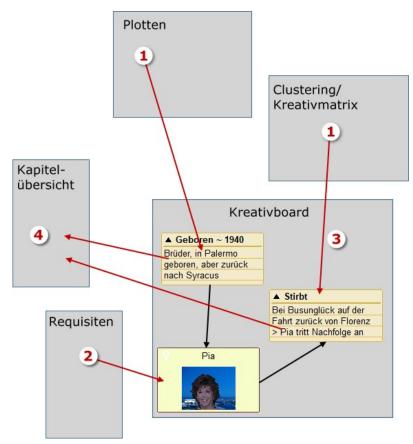
Kreativboard – Sektionen

- → Wo
- → Neu
- → Bearbeiten
- → Bewegen
- → Löschen
- → Instanzen
- → Skalierung
- → Farben
- → Szenenverbindung
- → Extras
- → Ansicht
- → Plotten & Vorstufen

Clustering

Kreativmatrix

# Übersicht



Das Kreativboard (3) dient dem kreativen Entwurf einer Geschichte.

Textelemente beinhalten Stichworte zu zukünftigen Szenen, können aber jeden beliebigen anderen Zweck erfüllen.

Aus den Requisiten kann man sich Figuren, Schauplätze und Gegenstände dazuholen.

Zwischen den Elementen zeigen Linien und Pfeile Verhältnisse.

#### Seite 95 Kreativboard/Clustering

- **1.** Das Kreativboard kann optional aus dem Plotmodul oder aus Clustering und Kreativmatrix beschickt werden.
- 2. Requisiten werden dazugenommen.
- **3.** Im Kreativboard findet, bei Bedarf in beliebig vielen Instanzen, der kreative Prozess statt.
- **4.** Schließlich können ausgewählte Textelemente Kapitel erzeugen. Dabei wird der Text des Kreativboardelements der Pitch der Szene und der Titel der Szene.

## Die Elemente, aus denen das Kreativboard besteht



- **1. Textelemente** werden also aus Plot oder Clustering übergeben oder man erstellt sie hier, indem man auf eine freie Stelle doppelklickt-
- **2.** Figuren zieht man aus den Requisiten aufs Kreativboard. Man kann Bilder aus ihrem Bilderpool (pro Figur 7 Bilder) auf die Figur ziehen, um sie zu illustrieren.
- **3.** Schauplätze, die ebenfalls aus den Requisiten hierher gezogen werden, stellen sich als umrahmendes Element dar, am Kopf der Titel.
- **4.** Alle Elemente, also Textelemente und Requisiten können durch Pfeile und Linien miteinander verbunden werden, die noch dazu mit Symbolen, Farben und Texten versehen werden können.

#### Textelemente

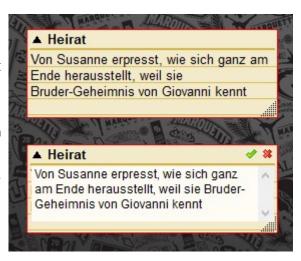
Textelemente **erzeugt** man durch einen Doppelklick auf eine freie Fläche des Kreativboard. Zuerst gibt man den Titel ein, worauf das Element auf dem Kreativboard erzeugt und gleich geöffnet wird, um Text einzugeben.

Ändern kann man Text und Titel, indem man bei gedrückter ①-Taste entweder auf den Titel klickt oder auf den Text.

Die **Verknüpfung zu einer Szene** kann auf zwei Weisen entstehen:

- **1.** Element markieren und Kontextmenü (re. Maustaste) Kreativboard > *Szene zu markiertem Textelement erzeugen*. Hier entsteht eine neue Szene, die gleich auch verknüpft wird.
- 2. Eine bestehende Szene auf ein Element ziehen.

Sind die Elemente mit einer Szene verbunden, dann werden Titel und Pitch bei Änderung wechselseitig synchronisiert. Bei Verbindung mit mehreren Szenen erfolgt keine Weitergabe von Titel und Pitch.



## Requisiten (Figuren, Schauplätze, Gegenstände)

#### Figuren und Gegenstände

Diese zwei Requisitentypen erzeugt man dadurch, indem man sie links im Requisitenbereich, wie gewohnt, anlegt und dann mit der Maus auf das Kreativboard zieht. Ist im Kopfbereich die Schaltfläche [Links] aktiviert, bewirkt ein Klick auf ihre Rechtecke, dass die Figur oder der Gegenstand in den Vordergrund geholt werden. Ist z.B. bei den Figuren der Reiter für Bilder aktiv und sind den Figuren auch Bilder zugeordnet, kann man sich diese durch einen Klick anzeigen lassen, ohne dass sie Verwirrung auf der Zeichenfläche des Kreativboard bringen. Gelöscht werden die Elemente durch Markieren und dann Drücken der Taste entroder den Kontextmenüpunkt »Element löschen«.

Wenn man auf Figuren mit gedrückter m-Taste klickt, und den Szenen Figuren zugewiesen sind, dann wird bei den Szenen weiß angezeigt, wo diese Figur überall vorkommt.

#### Schauplätze

Die werden zwar gleich gehandhabt, was deren Erzeugung und das Platzieren auf dem Kreativboard anbelangt. Die Darstellung hingegen unterscheidet sich grundlegend. Schauplätze können, wenn sie durch einen Klick darauf markiert sind, über den Anfasser rechts unten in ihrer Größe verändert werden. Auf diese Weise kann man sie als um- und zusammenfassendes Element verwenden. Das entspricht auch ihrem Naturell im Geschriebenen. Gelöscht werden Schauplätze durch Markieren und dann Drücken von Entf.

#### Linien, Pfeile, Notizen (dazu)

Wie unter (4) bereits erwähnt, kann man zwischen den Elementen (nicht Bildern) Linien und Pfeile ziehen, unabhängige Linien und Pfeile und Klammern erstellen.

#### Linie/Pfeil erstellen:

- **1.** Den Buchstaben I (für Linie) oder P (für Pfeil) eintippen. Der Cursor verändert seine Form und bekommt eine 1 angehängt.
- 2. Klick auf das 1. Element, bei dem Linie/Pfeil beginnen sollen. Der Cursor erhält eine 2.
- **3.** Auf das 2. Element klicken und Linie/Pfeil werden gezeichnet.

**Hinweis:** Man kann Linien/Pfeile auch frei im Raum schweben lassen. Dafür braucht man nur anstatt auf ein Element auf eine freie Fläche zu klicken.

#### Klammer erstellen

Klammern werden wie freie Linien/Pfeile erstellt, lediglich lautet die Einleitung nicht 🕕 oder 🕑, sondern klammern können nicht mit Elementen verbunden werden.

#### Linie/Pfeil/Klammer löschen

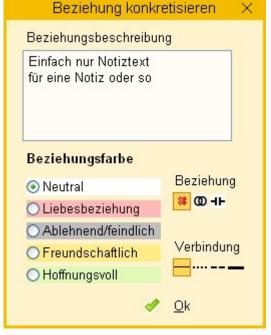
Mit der Maus drauf fahren, dann wird Linie/Pfeil/Klammer rot. Nun auf die Taste Entfl drücken.

#### Text zu Linie/Pfeil/Klammer erstellen

Wenn man auf einen der drei Linientypen doppelklickt, erscheint ein Fenster, in dem man Text eingeben kann (Bild rechts).

Die Notizen werden nicht automatisch am Zeilenende des hier gezeigten Fensters umgebrochen. Man muss also selbst darauf achten, ob man ein langes schmales, kurzes hohes oder ausgewogenes Format haben möchte.

Mit der Beziehungsfarbe kann man das Textfensterchen einfärben, um zum Beispiel die Beziehung zweier Figuren zu visualisieren. Weiters kann man ein kleines Bild in der linken oberen Ecke des zukünftigen Textfensters anzeigen, ob die Figuren verbunden oder getrennt sind. Schließlich ist es noch möglich,



die Linie selbst unterschidelich darzustellen, um die Verbindung noch einmal näher zu qualifizieren.

#### Reine Notizen

lassen sich durch einen Trick herstellen. Man macht ganz einfach eine kurze Linie, vielleicht einen Zentimeter lang, doppelklickt darauf und erfasst zu dieser Linie einen Text. Das sieht dann so aus (Bild rechts). Ist die Notiz markiert (Klick drauf), sieht man die beiden roten Anfasser (rechts).



Man kann so die Notiz verschieben, durch Doppelklick ändern oder wie oben beschrieben entfernen.

# Bilder in Text-, Figuren- und Objektelementen

Man kann ganz einfach Bilder den Elementen beifügen und zwar so viele, wie in der Darstellung nebeneinander Platz finden (nur eine Reihe). Dafür zieht man ein in Patchwork bereits vorhandenes Bild auf das gewünschte Element. Quellen können sein: Figuren, Schauplätze, Gegenstände und Szenenrequisiten. Bei Figuren (1) können nur Figurenbilder genommen werden.

Sobald man mit der Maus über eines dieser Bilder fährt, wird in der rechten oberen Ecke ein roter Papierkorb angezeigt. Klick darauf entfernt das Bild.

Bildhöhe und Texthöhe können in den Einstellungen angegeben werden.



## Kreativboard-Instanzen

Eine Instanz ist eine Ebene oder ein Layer oder wie man dazu sagen möchte. Also die Fläche, die man vor sich sieht und die man mit Elementen und Verbindungen bestückt.

Wie man in der Sektion Instanzen sieht, kann man weitere Instanzen anlegen und löschen, sogar aus einer Instanz Elemente in eine andere kopieren usw. Wie wir gleich sehen werden, ist es sinnvoll mehrere Instanzen zu nutzen.

## Vorschlag zur Verwendeung des Kreativboards

Sollte man nicht vorher geplottet haben oder hier frei beginnen, so empfiehlt sich diese Vorgehensweise:

#### 1. Die Hauptinstanz > Projekt«

Es ist die automatisch als erstes zur Verfügung gestellte Instanz, wenn man mit leerem Kreativboard beginnt. Auf ihr befinden sich nach der Übernahme aus dem Ploten die einzelnen Plotschritte.

#### 2. a) Die Hauptinstanz wurde aus dem Plotten erzeugt

In diesem Fall empfiehlt es sich, nun diese bis zu 20 Elemente zu ergänzen. Wie man im Beat-Sheet nach Blake Snyder schön gesehen hat, erfordern nämlich einige Plotschritte mehrere Kapitel. Diese Arbeit wäre nun dran: Erweiternde Kapitelelemente erzeugen.

#### 3. b) Man beginnt hier mit dem Plotten

In diesem Fall sollten wir uns darauf konzentrieren, hier kurz und bündig pro zukünftigem Kapitel *ein* Textelement zu erstellen. Keine langen Romane schreiben, kurz und knackig. Der Text in den Elementen wird dann ja der Pitch des Kapitels.

#### **4.** Optional: In die Tiefe gehen

Je nach Anzahl der Kapitel kann es sinnvoll sein, für einige (oder alle) Kapitel bereits die einzelnen Szenen zu entwerfen. Dafür markiert man ein Element und klickt auf [•• Instanz erstellen]. das bewirkt, dass zu diesem Element eine neue, leere Instanz erstellt wird. Das hat den Vorteil, dass man sich aus-

schließlich diesem Teilbereich widmet. Auch wenn Kapitel natürlich keine Satelliten sind, sollten sie doch in sich geschlossene Einheiten sein. Um die rund zu gestalten empfiehlt sich ein Blick in die Szenendramaturgie nach Dwight Swain, die auch in Patchwork integriert ist.

Ein Vorteil dieser •• Verknüpfung ist, dass man in der Projektinstanz dann lediglich auf dieses Kapitelelement doppelzuklicken braucht, um in der dazugehörigen Unterinstanz zu landen.

Es ist durchaus hilfreich, das Element aus der Projektinstanz sich in diese Unterinstanz zu kopieren (siehe Sektion ›Bewegen‹) und oben hinzustellen, sozusagen als Wegweiser.

#### **5.** Eine dritte Ebene

in gleicher Manier, ist, so es nötig wird, natürlich auch möglich.

#### 6. Stammbäume und andere Abläufe

Man kann auch Unterinstanzen für anderes wie etwa Stammbäume anlegen. Auch dazu macht es Sinn, ein Inhaltsverzeichnis-Element in der Projektinstanz in oben beschriebener Weise anzulegen, mit dem man in diese weiteren anderen Instanzen gelangt.

**7.** Hat man alles durchgeplant, dann kommt der Zeitpunkt zum Erzeugenlassen der echten Szenen. Das kommt im nächsten Abschnitt:

# Szenen aus Textelementen erzeugen

Über die Schaltfläche lassen sich einfach aus Textelementen neue Szenen generieren. Dabei wird der Elementtitel als Szenentitel übernommen und der Elementtext wird zum Pitch-Text. Wie man gleich sehen wird, kann aber im Kreativboard auch die Zeit, die Reihenfolge, die Zuordnung zu einem Erzählstrang und die Beifügung von Figuren erfolgen.

#### A) Verknüpfung erfolgt automatisch bei Szenenerzeugung aus dem Kreativboard

Man liegt gut damit, wenn man ...

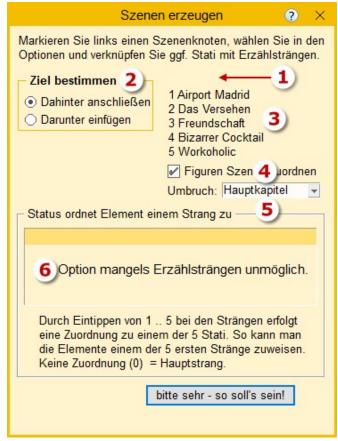
- ... die Übernahme kaskadenförmig durchführt. Das heißt:
  Die 1. Instanz des Kreativboards (*Projekt*) beheimatet üblicherweise die Hauptkapitel (siehe Abschnitt davor, *Vorschlag zur Verwendeung des Kreativboards*), die darunterliegenden die Unterkapitel so man welche hat und aus der nächsten Ebene die Szenen. Dabei lässt sich bei der Übernahme einstellen, zu welcher Szene und wie die neuen zugeordnet werden sollen (2), (3).
- ... die Erzählstränge definieren und über den Status zuordnen (6), (7).
- ... Figuren in das Kreativboard mit aufnehmen **(5)** und vor allem auch den Szenen zuordnen. So sind diese dann auch bei den Szenen dort, wo sie im Text auftauchen sollen.

**Tipp:** Wenn man Figuren ins Kreativboard gezogen hat und die per Pfeil oder Linie mit einem Textelement verbindet, dann werden bei der automatischen Erzeugung der Szenen (siehe kommende Zeilen) diese Figuren gleich den Szenenrequisiten der Szene zugewiesen.

Hinweis: Generell bei der zentralen Projektinstanz (Textelemente vertreten die Kapitel des Werks) beginnen, weil den so entstehenden Kapiteln dann die Unterinstanzen (eventuelle Unterkapitel, aber vor allem die untergeordneten Szenen) zugeordnet werden können.

# Vor dem Start zu übernehmende Elemente markieren!

- **1.** Hier steht, wenn schon Szenen vorhanden sind, die in der Kapitelübersicht markierte.
- **2.** Alle gewählten Szenen einer Instanz können einer bestehenden Szene *untergeordnet* (z.B. Sub-Instanzen) oder *hinter* eine beliebige *angehängt* werden.
- **3.** Dazu wird gleich angezeigt, wie das Ziel aussehen wird.
- **4.** Bereits hier zugeordnete Figuren werden in die Szenen übernommen.
- **5.** Den Umbruch angeben: Bei der ersten Ebene >Hauptkapitel<, darunter einen entsprechenden anderen (Unterkapitel oder großer/mittlerer Szenenwechsel).



**6.** Es können bis zu 6 Erzählstränge hier optisch dargestellt und übernommen werden. Alle in diesem Fenster nicht zugeordneten Elemente werden dem Hauptstrnag zugeordnet.

#### B) Kreativboard-Elemente aus Szenen erstellen

Textelemente können umgekehrt auch direkt aus Szenen gebildet werden. Dafür zieht man eine Szene auf einen freien Platz im Kreativboard. Ein neues Element wird angelegt, sein Titel ist der Szenentitel. Ist ein Pitch zur Szene vorhanden, wird der in den Elementtext übernommen.

Die Verknüpfung zwischen Szene und Textelement ist insofern praktisch, als Textänderungen synchronisiert werden. Existieren eine Szene und ein Textelement bereits, wurden aber nicht gegenseitig generiert, so kann man sie verknüpfen, indem man die Szene auf das Textelement zieht.

#### C) Nachträglich Verknüpfung Szene · Kreativboardelement herstellen

Ist beides schon da, also Szene und Kreativboard-Element, dann kann man die beiden ganz einfach verknüpfen, indem man die Szene auf das Kreativboardelement zieht.

## Sektionen des Menü-Tabas >Kreativboard

## Sektion >Woo



Requisiten in frei schwebendes Fenster auslagern.

## Sektion >Neu«

Neues Textelement: Hier bekommt man lediglich die Meldung, dass man auf dem gewünschten Ort des Kreativboards durch Doppelklick ein neues Element erzeugen kann. Also kann man sich in Zukunft diesen

Knopf sparen :-)

- Neue Linie: Durch Tippen von (I) (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in (also L) starte
- Neuer Pfeil: Handling gleich wie neue Linie, nur wird es ein Pfeil von ... nach.
- Neue Klammer: Klammern sind im Gegensatz zu Linien und Pfeilen immer alleinstehende Elemente. Man kann mit ihnen optisch Teile zusammenfassen oder was auch immer.
- Neues Bild: Damit fügt man ein neues Bild auf dem Kreativboard ein. Dieses Bild kann man dann jederzeit durch Doppelklick in ein freistehendes Bild vergrößern.

#### Sektion >Bearbeiten«

- Titel eines Textelements bearbeiten: Hier erhält man lediglich die Meldung, dass man mit gedrücktem auf den Titel des Textelements klicken soll.
- 👺 **Titel eines Textelements bearbeiten:** Gleich wie beim Titel, nur dass man mit 🛈 in den Textbereich klickt.
- Größe aller markierten Elemente vereinheitlichen: Damit werden alle markierten Elemente auf die Maße laut Angabe in den Einstellungen gebracht (Tab Kreativboard > Kasten Angaben zu Elementen und Linien.

**Zustände ändern: →)→** indern eine Klammer auf eine runde, eckige oder geschweifte, ind index spiegeln eine Klammer horizontal oder vertikal und + wechselt die Richtung eines Pfeils.

Textelemente auf-/zuklappen: 🔲 klappt alle markierten Textelemente auf und <sup>—</sup> klappt sie zu.

**Textelemente anordnen:** 
☐ ordnet alle am ersten links aus, ☐ ordnet alle am ersten oben aus und ☐ ordnet alle im Gitter neu an.

## Sektion >Bewegen«

Das gewohnte Copy, Cut und Paste (kopieren, ausschneiden und einfügen), allerdings für alle markierten Elemente (nicht Linien, Pfeile und Klamern).

## Sektion > Löschen«

Eigentlich selbsterklärend: Alle markierten Elemente werden gelöscht, samt eventueller verbindender Pfeile und Linien. Pfeile, Linien und Klammern löscht man, indem man den Corsor darüber stehen lässt und Entfl drückt.

## Sektion >Instanzen«

Eine Instanz ist eine Ebene oder ein Layer oder wie man dazu sagen möchte. Also die Fläche, die man vor sich sieht und die man mit Elementen und Verbindungen bestückt. Ein Projekt kann beliebig viele Ebenen, also Instanzen aufweisen. Hier kann man neue Instanzen anlegen, ändern und löschen.

Neue, leere Instanz anlegen.

Aktuelle Instanz löschen (unwiderruflich).

Text der aktuellen Instanz ändern.

**Restaurieren:** Mit dieser Funktion kann man die aktuelle Version einer Instanz durch eine ältere ersetzen lassen.

Eine neue History-Kopie wird immer dann erzeugt, wenn entweder das Projekt geschlossen wird oder man die Instanz wechselt. Während das Restaurierungsfenster geöffnet ist, können lediglich die Instanzen gewechselt werden, aber die Instanzen selbst sind zur Bearbeitung gesperrt.

Im Restaurierungsfenster kann man zwischen den verschiedenen Versionen wählen, die dann auch sofort angezeigt werden. Dabei sieht man neben dem Datum und der Uhrzeit der Sicherung rechts drei Spalten. Die geben an, ob es zu der Version Elemente, Linien und Pfeile sowie Bilder gibt.

Um eine Instanz »wiederzubeleben«, braucht man lediglich oben auf die Schaltfläche zu klicken, die den Zeitpunkt der gewählten Version bereits anzeigt.



Eine an die aktuelle Instanz gekoppelte neue Instanz anlegen (hier mehr dazu).



Aktuelle Instanz mit der aktuellen Szene verknüpfen: Die Verknüpfung bewirkt Dreierlei:

- 1. Diese Schaltfläche hier bleibt gedrückt, bzw. wird vom Programm gedrückt, sobald eine Szene aktiviert wird, die eine Verknüpfung zu der aktuellen Instanz vermerkt hat.
- 2. Bei der Kapitelübersicht wird die Verknüpfung durch dieses Symbol 🥯 rechts vom Titel angezeigt.
- Es wird im Schreibtab die Schaltfläche 🗳 sichtbar, um direkt hierher springen zu können: Menütab 'Schreiben' > Sektion 'Zusammenhänge' > Schaltfläche 'Zu verknüpfter Kreativboard-Instanz springen'

Hinweis: Man kann eine Instanz zu mehreren Szenen verknüpfen, aber nicht mehrere Instanzen zur selben Szene..

## Sektion >Skalierung«

Um einen besseren Überblick über eine Instanz zu haben, kann man das Kreativboard skalieren.





100% 75% sind drei Skalierungen in fixen Stufen.



û und ↓ lässt feines Skalieren zu.

## Sektion >Farben«

🤀 Den markierten Elementen eine individuelle Farbe zuweisen.

Kreativboard-Elementen werden automatisch drei Farben nach ihrer Herkunft zugewiesen, und zwar ob sie hier erzeugt wurden, aus einer Szene hierher gezogen wurden oder aus einem Plot entstanden sind. Mit diesen drei Schaltflächen kann man diese Farben nachträglich auf diese drei Werte setzen:

- Stammt von hier aus dem Kreativboard.
- Murde von einer Szene hiergezogen und verknüpft.
- lst aus einem Plot heraus entstanden.

## Sektion >Szenenverbindung«

🙌 🔰 🔼 Aus Textelementen neue Szenen generieren. Dabei wird der Elementtitel als Szenentitel übernommen und der Elementtext wird zum Pitch-Text. Wie man gleich sehen wird, kann aber im Kreativboard auch die Zeit, die Reihenfolge, die Zuordnung zu einem Erzählstrang und die Beifügung von Figuren erfolgen.

Szene nachträglich mit einem Element verbinden. Ein Klick darauf bringt lediglich den Hinweistext, wie das geschieht: Die Szene von der Kapitelübersicht hierher auf ein Textelement ziehen.

## Sektion >Extras«

🖨 Das **Drucken** des Kreativboards ist in Wirklichkeit das Erzeugen einer Grafik, die man dann mit jedem be-

liebigen Programm weiterverarbeiten kann.

**Einstellungen:** Sprung in den passenden Bereich in den Einstellungen.

#### Sektion > Ansichte

Stati: Man kann Elementen in der Titelleiste einen farbigen Punkt beifügen, zum Beispiel für einen Erledingungszustand oder as auch immer.

Über die Schaltfläche wird diese Info aufgeklappt, in der man seine eigenen Text den Farben zuordnen kann.

Um den Status dann bei einem Element zu setzen, markiert man es und tippt 1 bis 5 ein oder 0, um den Status zu entfernen.

Keinen Infotext zu Textelementen anzeigen

🖺 Links: Gedrückter Schaltfläche bewirkt, dass bei Klick auf ...



- ... eine Figur, einen Schauplatz oder einen Gegenstand diese Requisite in der Requisitenliste angezeigt wird.
- ... ein Textelement, wenn eine Verknüpfung existiert, die entsprechende Szene aktiviert wird.

**Bilder:** Man kann ja sowohl Figuren als auch Textelemente mit Bilder bestücken (Näheres hier). Mit dieser Schaltfläche wird bestimmt, ob diese Bilder schon oder nicht angezeigt werden sollen.

### Sektion >Plotten & Vorstufen«



Clustering und Kreativmatrix – gleich der Nächste Abschnitt.



# Clustering und Kreativmatrix

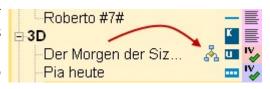
Die Kreativmatrix als paarweise Ideenvorgabe zu gestalten, hat mich Richard Nordens eBook *Kreativ mit der Matrix* angeregt. Darin geht es um eine Methode, wie man unter Zuhilfenahme von Karten, die man mit Begriffen aus Clustering respektive Brainstormingergebnissen bestückt und paarweise auswertet.

## So gelangt man zum Clustering:



aus dem Tab *Kreativboard* > Sektion *Plotten und Vorstufen* (Fürs ganze Projekt).

- 2. aus dem Tab *Projekt* > Sektion *Kreativ entwickeln* (Fürs ganze Projekt).
- **3.** As aus dem Tab *Szene* > Sektion *Kreativ*, also aus jeder Szene und zwar nur diese Szene betreffend. Hier geht's ums Szenen-Brainstorming. Hat eine Szene ihr persönliches Clustering, dann wird das rechts neben deren Titel so vermerkt.



#### Seite 104 Kreativboard/Clustering

Cluster und Kreativmatrix sind zwei Instrumente, die sich nahtlos in Patchwork eingliedern und das Kreativboard nochmals erweitern.

Auf diese Weise begleitet einen Patchwork auf einem logischen Weg ab der Idee bis zum fertigen Gerüst für das Manuskript.

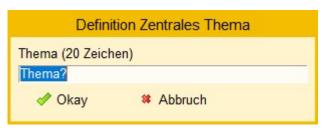
## Prinzip von Cluster und Kreativmatrix

- 1. Man betreibt assoziatives Brainstorming im Cluster.
- 2. Dort markiert man die wichtigsten Punkte (mindestens 10).
- **3.** Nun lässt man sich eine zufallsbasierte Kreativmatrix erstellen.
- **4.** Die Ideen, die man anhand der Assoziationspaare bekommt, schreibt man zum entsprechenden Paar dazu.
- **5.** Man übergibt diese Ideen ans Kreativboard.
- **6.** Dort baut man damit und mit Figuren, Schauplätzen und Gegenständen seine Kurzgeschichte oder seinem Roman.
- 7. Dann kann man sich seine Szenen daraus generieren lassen.

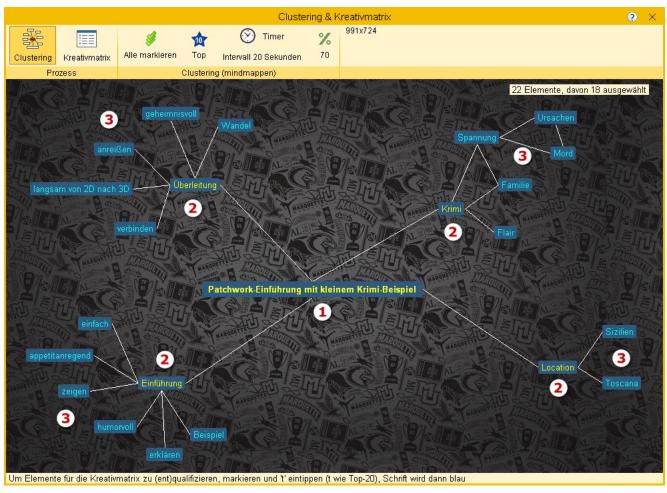
## A) Clustering, das Brainstorming-Mindmapping-Verfahren

Nach Anwahl dieses Programmzweigs taucht diese Frage auf:

Dabei ist >Thema< der zentrale Punkt, um den es geht (1) wir nennen ihn **Thema**. In diesem Programmzweig bitte keine Romane schreiben, sondern mit ein **bis drei** Wörtern pro Punkt auskommen. Das kann sein >Lie-



besgeschichte von Frank und Franziska«, ›Der Thunfischdosenmord« oder ›Dystopie in Monte Negro« oder, wie im Demoprojekt ›Patchwork: Einführung mit kleinem Krimi-Beispiel«.



- Nun notiert man sich ein paar weitere Kernbegriffe um diesen zentralen herum, die wir der besseren Verständigung wegen **Trabanten** nennen **(2)**. Das geschieht durch Doppelklick und folgende Texteingabe. Hier die vier Punkte Einführung«, Überleitung«, Krimi« und Location«.
- 2. Diese Punkte verbindet man mit einer Linie mit dem zentralen Thema, und zwar so:
- (L) eintippen, der Cursor bekommt diese Form
- 3. Auf den zentralen Themenpunkt klicken, der Cursor wird zu 🔪.
- 4. Nun auf den ersten Punkt um den zentralen herum klicken eine Linie entsteht zwischen ihnen.
- 5. 2 bis 4 so oft wiederholen, bis alle mit dem zentralen Thema durch eine Linie verbunden sind.
- **6.** Nun schaffen wir **Attribute (3)** um die Trabanten herum (siehe oben).
- **7.** Diese wiederum durch Linien mit *ihrem* Zentrum verbinden.
- **8.** So lange wiederholen, bis außer dem *Thema* und den *Trabanten* mindestens 20 Attribute entstanden sind.
- Der Timer kann hilfreich sein, damit man nicht zu schnell zum nächsten Trabanten wechselt. Sobald man den Knopf gedrückt haben, läuft der Countdown. Man sollte sich ausreichend Zeit lassen, um genügend Attribute zu jedem Trabanten zusammen zu bekommen. Ist die Zeit um, meldet sich der Timer mit Blinken und einer kurzen Melodie.
- **9.** Wenn man genügen Attribute gesammelt hat, markiert man die, die sich am besten als Assoziationsbasis eignen (mindestens 20!), indem man auf ein Attribut klickt und, wenn es markiert ist, entweder auf to klickt oder t drückt. Die Anzahl es können auch mehr als 20 sein hängt von der Größe des Texts ab, den zu schreiben man im Sinn hat.

# B) Kreativmatrix – die Assoziationsmaschine

Ist man mit dem Mindmapping bzw. Brainstorming fertig, ist der nächste Schritt dran:



Schaltet um auf die Kreativmatrix.

Damit werden nun Assoziationspaare nach Zufallsprinzip gebildet, wobei es kein Paar doppelt gibt. Noch eine Anmerkung: Oben steht [70%]. Damit ist gemeint, dass nur 70% der Ideen übernommen werden. Warum nur 70%? Wenn man weniger Begriffe, dafür aber 100% nehmen, erhält man eine geringere Ideenfülle. Deshalb lieber mehr Begriffe und dafür eine geringere Ausbeute. Man kann aber auf den Prozentsatz klicken und einen anderen einstellen. Patchwork merkt sich dann die neue Vorgabe.



Man ist nun in den zweiten Abschnitt gelangt, eine Liste mit rechts Paaren aus den eigenen Top-Begriffen, daneben eine leere Spalte >Assoziationsergebnis<.

Nun schreibt man seine Gedanken zu dem aktuell hervorgehobenen Assoziationspaar im linken Schreibfenster nieder und klickt dann auf [Speichern]. Damit wird der Text in die leere Spalte übertragen.

Diesen Vorgang, bis man nahezu alle Paare durch hat. Damit dürfte nun eine gute Ideengrundlage für das Werk vorliegen.

Es können einzelne Ergebnisse oder alle in die gerade offene Instanz des Kreativboards übernommen werden.

## **Timeline**

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Timeline ein Überblick
- → Starten mit der Timeline
- → Der Datumspflücker
- → Events
- → Timeline Sektionen
  - → Wo
  - → Anzeige
  - → Erzählstränge
  - → Events
  - → Werkzeuge
  - → Einstellungen
- → Timeline das Erzählstrang-Zeit-Gitter im Detail
- Der Kalenderdesigner
- → Clips

# Timeline – ein Überblick



Die Timeline ist Gitter zur Darstellung der zeitlichen Relationen von Szenen und Erzählsträngen.

Im Gegensatz zu sonst üblichen Zeitdarstellungen ist die Zeitachse vertikal und nicht horizontal, was auf den ersten Blick ungewöhnlich anmuten mag. Das hat aber einen triftigen Grund: Nur bei der vertikalen Zeitachse ist es möglich, bei den Szenen zumindest den Anfangsteil des Titel sehen zu können. Ohne das macht eine Timeline für einen Roman wenig Sinn.

**Hinweis 1:** Es werden in der Timeline nur SDzenen angezeigt, die auch dafür freigegeben sind. Szenen die das Kennzeichen »nicht in Timeline« aufweisen, werden nicht angezeigt.

Hinweis 2: Durch einen Doppelklick auf eine Szenenzelle gelangt man direlt in den Text der Szene.

Horizontal findet man:

#### Das Datum

Generell wird für jeden Tag mindestens eine Zeile verwendet. Wenn aber mehrere Szenen an einem Tag stattfinden, kommt es zu mehreren Zeilen, außer sie wären in verschiedenen Strängen zu exakt derselben Uhrzeit angesiedelt oder, wie man oben sehen kann ganztägig.

#### Die Uhrzeit

Hier gibt es zwei Zustände: ganztägig oder zu einer bestimmten Zeit. Ganztägige Szenen werden völlig weiß und mit dem Zeichen « ··· » dargestellt. Bei angegebenen Uhrzeiten wird die Zeit durch einem senkrechten Strich gezeigt, wobei der Zeitraum 0 bis 24h umfängt (logisch :-)).

#### Events

Sind szenenunabhängige Ereignisse. Auf diese Weise kann man die Szenen mit politischen oder sozialen Ereignissen abstimmen.

#### Hauptstrang und weitere Erzählstränge

Nun folgen die Erzählstränge. Die Szenen belegen je eine Zelle in dem Gitter. Die aktuelle Szene (\* Was ist los?) wird dunkel dargestellt (Farbe in den Einstellungen änderbar). Die \* zeigen die horizontale Tiefe bei untergeordneten Szenen – pro Ebene ein .

### Starten mit der Timeline

Um mit der Timeline arbeiten zu können, geht man so vor:

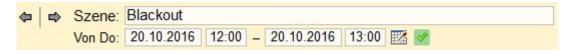
- **1.** Klick auf Tab >Timeline<. Wenn keine vorhanden ist, kommt die Frage, ob man eine anlegen möchte > [Okay].
- **2.** In dem nun erschienen Fenster zum Kalenderdesign muss lediglich der Zeitraum angegeben werden.



Dabei sollte man darauf achten, zuerst das Von-Datum anzugeben und darauf, dass das Bis-Datum nicht kleiner ist.

Dann auf [W Auswahl ok!] klicken – das war's.

**3.** Nun ist man dazu aufgefordert, den Szenen Daten zu verpassen. Sobald eine Timeline definiert ist, scheinen die Datumsfelder auf – je nach Gesamtfensterbreite unter oder neben dem Titel.



Zwar kann man Datum und Zeit auch manuell eingeben, aber das ist zeitaufwändig. Deshalb empfiehlt sich die Verwendung des Datumspflückers, der Schaltfläche manuell eingeben, aber das ist zeitaufwändig. Deshalb empfiehlt sich die Verwendung des Datumspflückers, der Schaltfläche der Bis-Uhrzeit.

Man kann übrigens bestimmte Szenen aus der Timeline mit der Schaltfläche 🌌 ausblenden.

# Der Datumspflücker und Zeiträume

Weil das Eingeben der Daten und Uhrzeiten eine mühsame Angelegenheit ist, haben wir uns etwas überlegt, mit dem man einfach beides zusammenklicken kann. Das funktioniert wirklich easy. Nehmen wir mal an, wir wollen als Szenenzeitraum den 20.Oktober 2016, von 12h-13h.

Dann klickt man sich einfach von links nach rechts durch:

#### 2010er

- **+** 2016
  - → Oktober
    - **+** 20
      - → und bei 12 doppelklicken.

Dort, wo man doppelklickt, wird der Zeitraum genommen.

#### Beispiele:

- Doppelklick **Min** bei 40 → 20.10.2016 12:40 12:55 Hier wird der Zeitrahmen von dem 15' etwas weiter unten genommen (den man einstellen kann). Die meisten kurzen Szenen dauern gerade mal eine Viertelstunde lang.
- Doppelklick Std bei 16 → 20.10.2016 16:00 16:59
- Doppelklick Tag beim 11. → 20.10.2016 00:00 23:59
   Das sind dann die, wo in der Timeline in der Zeitspalte < ···
   </li>
   › drin steht.

Wie man später sieht, werden mehrtägige Szenenzeiträume in sämtlichen betroffenen Tagen angezeigt. Das sollte man vermeiden, weil dadurch die Timeline langsam werden kann. Also

		Daturispiluckei		0	^
JZehnt	Jahr	Monat	Tag	Std.	Min
1970er	2010	Januar	1	0	0
1980er	2011	Februar	2	1	5
1990er	2012	März	3	2	10
2000er	2013	April	4	3	15
2010er	2014	Mai	5	4	20
	2015	Juni	6	5	25
	2016	Juli	7	6	30
	2017	August	8	7	35
		September	9	8	40
		Oktober	10	9	45
		November	11	10	50
		Dezember	12	11	55
			13	12	59
			14	13	
			15	14	
			16	15	
			17	16	
			18	17	
			19	18	
			20	19	
			21	20	
			22	21	
			23	22	
			24	23	
			25		
			26		451
			27		15'
			28		<b>0</b>
			29		0
			30		80
			31		
(D) D	00 T	0 14 111 14 14 14		0 14	4
① Dauer	<u>0,0</u> Tg:	0 분 Hr: 1 분	Min:	U E	

Datumspflücker

### maximal bis 10 Tage pro Szene!

#### Funktionsbeschreibung

- 15 Die Anzahl an Minuten, wie lange eine Szene dauert, wenn man in der Minutenspalte doppelklickt.
- 🖊 Holt die Daten der aktuellen Szene in den Datumspflücker herein.
- Holt die Daten der aktuellen Szene automatisch in den in den Datumspflücker herein, ohne dass man auf die Schaltfläche darüber klicken muss.
- Schließt die Szene direkt an die vorhergehende an.
- 🕔 Individuelle Dauer einer Szene eingeben, ungeachtet der oben angegebenen Minuten.
- Q Dauer auf null setzen − so muss man nicht jedes Feld einzeln resetten.

### **Events**

Events sind szenenunabhängige Ereignisse. Das können politische und soziale Geschehnisse wie Feiertage oder Kriege sein, schlicht jeglicher Zeitraum, den man im Auge behalten möchte. Bei zeitgeschichtlichen Themen unter Umständen wichtig, um an Fakten erinnert zu werden.

Sie scheinen in der Timeline immer auf, nur entweder in einem wenige Pixel breiten Streifen, damit sie nicht übersehen werden, oder breiter, damit man auch ihre Namen sieht.

Es können auch mehrere Events zur gleichen Zeit stattfinden also sich überlappen.

### Ein Event besteht aus:

- Bezeichnung (kurz!)
- Zeitraum von/bis (beliebig lang).
- Einem Intervall für Wiederholungen:
  - keinem ist einmalig.
  - Jedes Jahr zu dieser Zeit.
  - Jeden Monat zu dieser Zeit.
  - Jede Woche zu dieser Zeit.
  - Alle nn Tage in der letzten Spalte angeben.

Die Angaben im Menü dürften selbsterklärend sein:

- Hinzufügen.
- Löschen.
- Sortieren nach Namen.
- Sortieren nach Namen.
- Eine Farbe zuweisen.

**Hinweis:** Wenn Events, wie hier, rot angezeigt werden, dann befinden Sie sich entweder außerhalb des Zeitrahmens des Projekts oder aber in einer der szenenfreien Bereiche, die in der Timeline dunkel dargestellt werden.

## Timeline - Sektionen

### Sektion >Wo<



Timeline in frei schwebendes Fenster auslagern.

# Sektion >Anzeige«



Timeline inaktiv. Aktivieren durch Drücken, man gelangt ins Anlageprozedere (siehe oben).

Timeline ist aktiv. Drücken bewirkt Löschung aller Timelinedaten (keine Sorge, mit Abfrage).

Schauplätze anzeigen: Sind Szenen in den Szenenrequisten Schauplätze zugeordnet, können die ange-



zeigt werden.

🔚 Clips werden angezeigt.

🧮 Clips werden *nicht* angezeigt.

Leerzeiten anzeigen: In dem Screenshot ganz oben sieht man einen dünkleren Balken, in dem steht Dazwischen ... 1 Mo 4 Tage. Man kann in der Timeline längere Zeiträume ausblenden. Wie lange, das kann man in den Einstellungen angeben. Mit dieser Taste steuert man, ob man trotzdem auch alle Lerräume anzeigen lassen möchte.

**Datum alle auf / zu:** Mehrere Szenen an einem Tag bewirken ja zu diesem Tag eine Unterteilung. Die kann man damit für alle tage auf- oder zuklappen

Wochentagsspalte (nicht) anzeigen.

Uhrzeitspalte (nicht) anzeigen.

Datumspflücker starten.

## Sektion > Erzählstränge«



🌽 Erzählstränge verwalten.

### Sektion >Events

🌄 Events (nicht) anzeigen.

Events verwalten.

🚼 Events bei der Szene unter dem Titel anzeigen

Spaltenbreite: Breite der Eventspalte.

## Sektion >Werkzeuge«

**Clip-Farben:** Das Fenster ist dasselbe wie das zur Manipulation von Clips, nur dass man lediglich die Farbe einstellen kann.

#### Datum verschieben:

Hier kann man mehrere Szenen in der Zeitleiste auf einmal verschieben.

Dafür wählt man zuerst die betroffenen Szenen aus, indem man *in der Timeline* die Szenenzellen *einzeln*, eine nach der anderen, anklickt (nicht mit + oder +1). Damit füllt sich die Liste der Szenen, die in *gleicher Weise* zeitlich verschoben werden sollen.

Dann gibt man in den Felder die Plus- bzw. Minuswerte ein. Es können mehrere Felder sein, also etwa 1 Jahr und 17 Wochen.

Sollen die Szenen nach vorne verschoben werden, gibt man den Wert negativ ein (siehe Beispiel, um eine Woche nach vorne verschieben).

? Szenen zeitlich verschieben Datum Zeit Liste leeren 💞 La Mamma 17.05.1996 14:30 Felder auf 0 ₽ Szene 1 von Man 17.05.1996 14:45 Szene 2 von Man 17.05.1996 14:50 Jahre +/-: 0 Onkel Giovanni 17.05.1996 16:00 Wochen +/-: 0 17.05.1996 17:00 Tage +/-: -7 Was ich zu sage 17.05.1996 17:10 Was jetzt abgeht 17.05.1996 17:15 0 Stunden +/-: Minuten +/-: Ok Szene dazu: in der Timeline entsprechende Szenezelle anklicken. Szene entfernen: in der Liste links [Entf].

Der Rest sollte selbsterklärend sein.

Neuaufbau der Timeline: eine eher selten notwendige Funktion, da dies automatisch geschieht, sobald man den Tab >Timeline< verlässt und neu öffnet.

👿 Datumsreset: Das sollte man wirklich nur dann machen, wenn man den Kalender umstellt von z.B. gre-

gorianisch auf einen eigenen Fantasykalender.

**Export nach Excel:** Voraussetzung ist, das MS Excel installiert ist! Dann wird mit dieser Funktion die Timeline in eine Excel-Tabelle ausgegeben.

# Sektion >Einstellungen«

Kalender: Der Namen des aktuell eingestellten Kalenders.

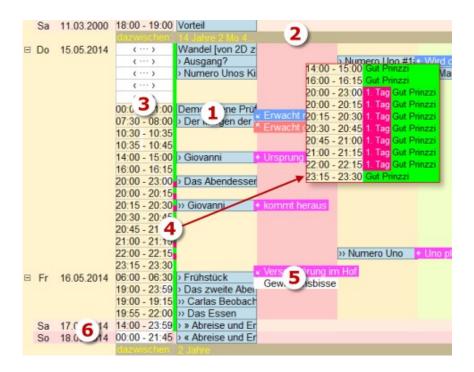
Kalenderdesigner: Mit ihm kann man individuelle Fantasy-Kalender designen.

**Zeitraum:** Der Zeitraum, über den sich die Geschichte erstreckt. Man sollte nicht zu große Zeiträume einstellen, weil das die Timelinegenerierung verlangsamt.

Spalten: Breite der Erzählstrang-Spalten. Einfach kann man sie mit dem Slider rechts daneben einstellen.

# Timeline – das Erzählstrang-Zeit-Gitter im Detail

In kurzen Worten die einzelnen Komponenten.



**1. Szenenzellen:** Jede Szene wird durch eine Zelle in dem Zeit-Erzählstrang-Gitter repräsentiert. Ein Klick auf sie aktiviert in der Kapitelübersicht diese Szene.

Es können vor den Szenen ein paar Symbole zu finden sein:

- >, >>, >> usw.: gibt an, in welcher horizontalen Ebene sich die Szene befindet, also wie weit sie in der Kapitelübersicht von links weg eingerückt ist.
- »: Zeigt an, dass die Szene an diesem Tag nicht zu Ende ist. In dem Fall kommt beim nächsten Datum entweder ...
- : ..., was heißt, dass sie auch nicht an diesem Tag beendet ist, sondern erst an einem der nächsten Tage. Oder ...
- **«:** ..., was bedeutet, dass die Szene bis zu diesem Tag geht, mit anderen Worten, nicht an diesem Tag begonnen hat

- **2.** Größere Zeiträume (die Länge kann man in den Einstellungen angeben) werden optional augeblendet unter Angabe des Zeitraums.
- **3.** Die Uhrzeit wird entweder exakt angegeben, wobei ein weißer Bereich (bei diesem Skin leider schlecht sichtbar) optisch den Zeitpunkt kennzeichnet.
  - <--- > gibt an, dass die Szene ganztägig stattfindet, also von 00:00 bis 23:59
- **4.** Events werden immer angezeigt. Allerdings optional nur als schmaler Streifen hier ist was oder mit ihrer Bezeichnung.
- **5.** Clips können ebenfalls ausgeblendet werden.
- **6.** In den Kalendern kann man jedem Wochentag eine Farbe geben. Tut man das nicht, werden Samstage und Sonntage hellorange und mittelorange dargestellt Angabe der Farbe wiederum in den Einstellungen.

# Der Kalenderdesigner

Mit dem Kalenderdesigner ( in der Sekltion › Einstellungen ‹) kann man eigene Kalender entwerfen, bzw. Tagen Farben vergeben.

- Neuen Kalender anlegen.
- Markierten Kalender löschen.
- Wenn alles passt: Speichern.
- Datum prüfen lassen.
- Kalender kopieren.

Sobald man auf die Felder Monate pro Jahr und Tage pro Woche klickt, wird der Text rechts durch einen Eingabebereich ersetzt. Hier legt man nun seine Monate und Tage an, wodurch sich die Tagesanzahl pro Jahr ereechnet. Die nächsten drei Felder können direkt eingegeben werden.



Nun braucht lediglich noch der Zeitrahmen der Geschichte festgelegt zu werden.

Wenn alles nach den eigenen Bedürfnissen hergerichtet ist, mit [!!!! Auswahl ok!] speichern.

# Clips

# Einführung

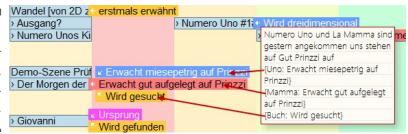
Clips könnte man für die Planung als das nehmen, was Kontexte für vorhandenen Text sind.

Während Kontexte Verknüpfungen in den *vorhandenen* Text sind, haben Clips ihren Anker *im Pitch* der Szenen.



Clips sind Stichwörter zu bestimmten Themen – das Pendant zum Kontext – die in der Timeline dargestellt weren. So kann man Szenen mit Ankerpunkten versehen, die man dann in der Timeline in chronologischer Abfolge beobachten kann. Da jede Szene einem Erzählstrang zugeordnet ist, scheinen die Clips dann auch bei dem jeweiligen Strang auf:

Erfasst werden Clips im Pitch der Szenen (Bild rechts). Sie sind in geschweifte Klamern gesetzte Stichpunkte, die aus einem Thema und einem Text bestehen, die beide durch einen Doppelpunkt getrennt werden: {Buch (Thema): Wird gesucht (Text)}. In der Timeline scheinen sie



als kleine Farbflächen auf, die rechts der entsprechenden Szene abgebildet werden (siehe Bild). Hier geht es um die drei Themen ›Uno‹ (blau, ein Protagonist), ›La Mamma‹ (rot, seine Frau) und um ›Buch‹ (gelb, ein fiktiver Gegenstand). Bei mehreren Clips pro Szene werden sie rechts um sie herum gruppiert. Überlagert ein Clip eine andere Information (Szenentext einer anderen Szene), so kann man das Clip mit der Maus wegziehen. Lässt man es los, schnappt es wieder zurück an die übrsprüngliche Stelle.

# Clips erfassen, ändern löschen

#### Zwei Optionen:

**1.** Man kann ein Clip **direkt im Pitchtext einer Szene** erfassen. Dabei ist diese Form einzuhalten: {Clipthema:Clipaktion}.

Themen entstehen automatisch durch deren Verwendung. Vertippt man sich einmal, dann hat man eben zwei Themen, einmal Geheimnis und einmal Geheinmis. Das kann man dann aber ebenso schnell ausbessern. Wir werden also bei allen Szenen, bei denen es um das Geheimnis geht, Clips mit dem Thema 'Geheimnis' anlegen und dann einen Text dazu, was in dieser Szene mit dem Geheimnis geschieht.

- 2. Über Tab Szene > Sektion Kreativ > [☐ Clips].

  Ganz am Anfang ist dieses Fenster natürlich leer, dem man aber leicht mit ♣ (Neues Clip) Abhilfe schaffen kann. Allerdings legt man in dem nun folgenden Fensterchen lediglich einmal das Clip-Thema, also den Namen an (denn alle bereits vorhandenen Clipthemen scheinen hier immer auf!). Daraufhin steht eine Zeile mit dem Namen hier in diesem Fenster, aber ohne Text (Clip-Aktion). Die schreibt man dann einfach dazu. Also:
- Damit legt man ein neues Clipthema an. Zu einem vorhandenen Thema erfasst man ein Clip zu der aktuellen Szene einfach dadurch, dass man bei dem Themennamen in der Spalte Clip-Aktion etwas einträgt.
- Clips

  A A A Anderungen speichern

  Clip-Name

  Clip-Aktion

  Uno

  Enwacht miesepetrig auf F

  Mamma

  Geheimnis

  Olga

  Buch

  Wird gesucht
- Damit wird das Clip*thema* gelöscht, nicht etwa der Eintrag für diese Szene! Den hingegen löscht man, indem man den Text in der Spalte ›Clip-Aktion‹ entfernt.
- Clip-Thema umbenennen. Sollte man sich vertippt haben oder ein Clipthema eine Figur ist, die nun umbenannt werden soll, kann man diese Funktion dafür verwenden.

🛟 Farbe des Clip: Unbedingt empfehlenswert, damit man die Clips in der Timeline besser verfolgen kann.

☑ Clipthema in Timeline sichtbar oder nicht – korrespondiert mit der rechten Spalte →M<: Damit kann man bestimmte Clipthemen aus der Timeline einzeln ausblenden.

Hinweis zum Umbenennen und Entfernen: Das Umbenennen eine Clip-Themas ist intern keine triviale Angelegenheit. In mehreren Listen und sämtlichen Pitchtexten des Projekts müssen ja diese Änderungen greifen. Das kann man ja über diese Schaltfläche umsetzen. Wenn man ein Clip ganz entfernen möchte, dann muss man bei allen Vorkommen die Clip-Aktion auf Eleer setzen (Achtung, ein Leerzeichen ist nicht dasselbe, also wirklich leer!). Danach sollte man irgendein Clip umbenennen, doch den Namen dabei gleich lassen. Auf diese Weise werden bei den Szenen leere Clips entfernt, jedoch nur, wenn man wirklich alle Vorkommen auf leer gesetzt hat.

# Requisiten-Timeline

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht (was ist die Requisiten-Timeline?)
- → Sektionen
  - → Requisiten / Szenen
  - → Spalten
  - → Ansicht
  - → Zeitraum
  - → Aktionen

### Übersicht

Die Requisitentimeline ist eine Matrix, die Requistenereignisse in Zeitrelationen und ins Verhältnis zueinander setzt.

Dabei ist wieder, wie bei der anderen Timeline, die Zeitachse vertikal (1). Für jede Requistne mit entsprechend markiertem Datum wird eine eigene Spalte vorgesehen, die ihre Daten enthält (2).

Requistenereignisse sind mit einem Datum versehene Geschehnisse in den Reitern der Requisiten, und zwar sowohl von Figuren, Schauplätzen und »Gegenständen«.

Im Beispiel rechts sieht man den Beschreibungsreiter einer Figur (3) mit dem Text »Heirat Giovanni 14.8.1079« und wie der Text in der Requisiten-Timeline empfangen wird (4): In der Spalte aller Jahre, die erstellt werden aufgrund

des ersten und letzten Requisiten-Ereignisses.

1945 1946 1948 1949 12.10 1951 1952 24.2 1953 Geboren auf Gu Stellt andere Ha Wird Haushälterin Pia+Glovanni ko. 12.11 197 1 Beschreib, Vita N 1 & u 4 = 4 = 1 7 8 2.5 1974 eirat Giovanni: 14,08,1979 1975 3.5 Geboren: auf Gut Prinzzi 01.03.1953 23. 2 Geboren in Tam. 1977 28.3 31.3 1978 Gestorben 1980 14.11 Geboren auf Gu 2006 2007 4.4 als Vampirin Vorprod.⇒Ein Q 2009 2010 1.11 Lernt Ben Afflek 2012 2013 Im Film >To the 15.5

Eine recht simple, aber umso effizientere Mechanik. Sehr gut eignen sich Gegenstände für alles Mögliche: von Tieren begonnen bis zu geschichtlichen Ereignissen.

Klickt man auf eine Datenzelle, bewirkt das Zweierlei:

- **1.** Einerseits wird die betroffene Requisite mit dem passenden Reiter in den Vordergrund geholt, wobei das entsprechende Datum gleich auch noch markiert wird.
- **2.** Fährt man nun mit dem Cursor vertikal durch die Zeilen, wird die Differenz in Jahren zwischen der markierten Zeile (dem markierten Jahr) und dem Jahr unter dem Cursor angezeigt **(5)**. Auf diese Weise kann man einfach etwa eruieren, wie alt Pia war, als sie

Wie die Markierung in den Requisiten-Textreitern geschieht ist bei dort bei den Requisiten beschrieben.

## Menü-Tabs

## Sektion >Woo



Requisiten-Timeline in frei schwebendes Fenster auslagern.

## Sektion > Requisiten / Szenen«



oder 🕰 je nachdem, ob die Schaltfläche gedrückt ist oder nicht: Umschalten Reiter im Hauptfens-

ter. Nur sinnvoll, wenn man das Fenster ausgelagert hat.

# Sektion >Spalten«

💹 Spalten ein-/ausblenden + sortieren: Hier scheinen alle Requisiten auf, die sich durch mindestens ein markiertes Datum für die Requisiten-Timeline qualifiziert haben. Man kann nun bestimmte Requisiten abwählen und auch die Sortierung ändern. Dabei ist hier oben in der Requisiten-Timeline selbst links.

Sortierung ändern: Eine Zeile (= Spalte drüben) nach oben oder unten ziehen.

(De)markieren: mit der Leertaste in die Zeile klicken, das Symbol links ändert sich.

🚧 Anwenden: Damit werden die Änderungen in der Requisiten-Timeline umgesetzt.

**Zuordnungen aufheben:** Damit werden alle Änderungen

aufgehoben und wieder alle Requisiten in der originalen Reihenfolge laut Requisitenlisten angezeigt. Spalte 🖶: Angabe (kombiniert mit der Zeilenfarbe), um welchen Requisitentyp es sich handelt (Figur, Schauplatz, Gegenstand).

**Titel zweizeilig:** Damit wird im Titel auch der volle Name angezeigt.

Datumsspalte: Datumsspalte anzeigen. In kombination mit Sektion Ansicht > Datum im Text.

Breite: Breite der Requisitenspalten. Einfach mit dem Slider einstellen.

### Sektion > Ansicht«

🛅 **Datum im Text:** Man hat die Möglichkeit, das genauere Datum (also den Tag) entweder in der Spalte »Tag« anzeigen zu lassen oder im Text bei den Einträgen direkt. Insofern sind dieser und der Punkt [📧 Datumsspalte] vom Tab Spalten alternierend.

环 Keine Leerjahre: Weil bei großen Zeiträumen leere Jahre, in denen es keine Verbindungen gibt, die Timeline unnötig aufblähen, kann man mit dieser Schaltfläche Zeiträume ab einer gewissen Anzahl Leerjahren ausblenden. Die Anzahl kann man in den Einstellungen angeben, sie hat den Vorgabewert 10.

Mit Szenen: Damit kann man auch alle Szenen in die Requisiten-Timeline aufnehmen. Sie bekommen ganz vorne eine eigene Spalte.

Auf-/zuklappen der Datumsknoten mit mehreren Verknüpfungen.

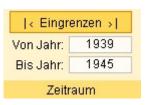
🖶 **Fadenkreuz:** Zum einfacheren Aufinden von Zusammenhängen kann man ein Fadenkreuz aktivieren, das die selben Spalten und Zeilen der aktuellen Zelle hervorhebt.



## Sektion >Zeitraum

Eingrenzen bedeutet, dass man den Fokus auf einen reduzierten Zeitraum legen kann.

Möchte man zum Beispiel in einem historischen Werk nur alle Verknüpfungen sehen, die den Zeitraum des zweiten Weltkriges betreffen, dann würde die Einträge so aussehen wie im Bild rechts. Danach muss man die Timeline neu erzeugen lassen mit 🔄.



## Sektion >Aktionen«

५ Neuaufbau der Timeline – zum Beispiel nach Eingabe eines speziellen Zeitraums.

# Storyline

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
- → Sektionen
  - → Kapitel/Szene
  - → Ansicht alle Elemente
  - → Plot
  - → Storyline-Elemente
  - → Erzählstrang

# Übersicht

Die Storyline ist ein Werkzeug, das man gleichermaßen zum Plotten als auch zur jederzeitigen Übersicht der Szenen nach verschiedenen Kriterien nutzen kann.

Diese Darstellung entspricht der üblichen Vorstellung des Zeitverlaufs von links nach rechts. Vertikal sind die Erzählstränge. Standardmäßig wird in den Szenenelementen der Pitch der Szene dargestellt.

Man kann hier ein Projekt planen bzw. plotten, indem man Kapitel anlegen, verschieben und im Erzählstrang wechseln kann.



#### Handling

Mit [ Neues Kapitel] kann man neue Szenen anlegen.

Über die Erzählstrangverwaltung lassen sich neue Stränge anlegen.

Damit hat man an sich das Rüstzeug, um eine Geschichte aufzubauen. Den Szenen fügt man den Pitch zu, was möglich wird, wenn man mit der Maus über ein Szenenelement fährt. Parallel zur Anlage/Bearbeitung von Szenen werden die auch in der Kapitelübersicht synchronisiert.

# Sektionen

# Sektion > Neues Kapitel / Szene«

Neues Kapitel: Damit wird eine neue Szene des Umbruchtyps ›Hauptkapitel‹ im Projekt angelegt.

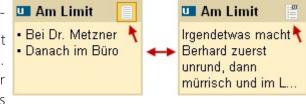
🗎 Ausblenden: Kann man verwenden, wenn der Platz nicht ausreicht, um links die Kapitelübersicht und Requisiten auszublenden.

### Sektion > Ansicht alle Elemente«

oder

Pitch/Subszenen: bietet die Entschei-

dung, ob in den Szenenelementen der Pitch angezeigt werden soll oder die Titel der untergeordneten Szenen. Vorliegende Schaltfläche stellt diese Option lediglich für alle Elemente um. Für einzelne kann man das rechts oben machen.

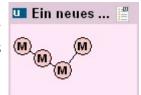


oder 🕏

Info / Drama: Während Info< der bekannte Modus ist, stellt Drama weitere Optionen zur

Verfügung:

1. Emotionale Spannungskurve: Wenn man die emotionalen Befindlichkeiten bei den Szenenrequisiten verwendet, dann werden die Unterszenen eines Kapitels hier entsprechend dargestellt. Die Kreise sind die Protagonisten der Unterszenen, wobei der Buchstabe der Anfangsbuchstabe des namens ist. Die vertikale Position des Buchstaben kennzeichnet die emotionale Befindlichkeit, wobei ganz oben (als Grundlinie) sehr gut ist und ganz unten sehr schlecht.



2. Oper Szenencheck: Dabei handelt es sich um eine Methode der Szenenprüfung und zugleich der spannungsbezogenen Selbstzuordnung im sechs Stufen, von ›Erzählung‹ (keine Spannung‹ bis ›Action« (hohe Spannung). Diese Zuordnung gene- Num... La M... Onke... Wan... 3D

riert eine ...

Spannungskurve: Oberhalb des obersten Hauptstrangs wird aufgrunddessen eine Spannungskurve eingeblendet



### Sektion >Plote

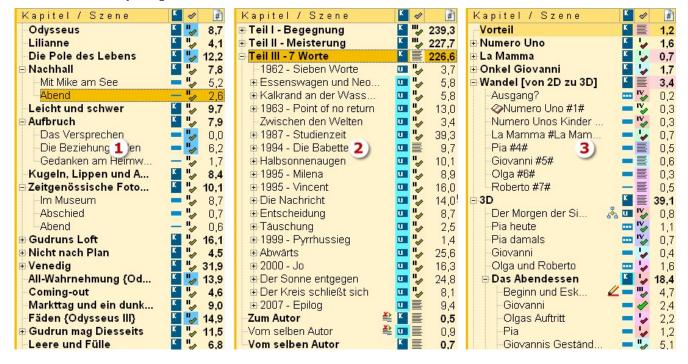
- Auswahl eines Plotsystems: Bearbeitung in zwei Arbeitsschritten:
- **1.** Wie im großen Bruder, dem Plotten, kann auch hier unter 6 Plotsystemen gewählt werden (Schneeflockenmethode fällt weg, da nicht geeignet):
- → 3-Akter
- → 5-Akter
- → 7-Punkte-System
- → Heldenreise
- → Beats nach Blake Snyder
- → Waldscheidt-3-Akter
- 2. Nach Auswahl des Systems wendet man es nun auf die Kapitel an, indem man zu jeder Szene geht und bei ihr durch Klick diese Schaltfläche dem Kapitel den Plotschritt (Bild ganz rechts) zuordnet. Er wird dann zwischen dem Szenentietel in der Spaltenüberschrift und dem ersten Strang angezeigt (<6. Aufbruch<).





# Sektion >Storyline-Elemente«

Im einfachsten (und meist angewendeten) Fall gibt es in einer Geschichte eine Reihe Kapitel, die ihre Szenen enthalten. Aber es gibt auch andere Strukturen, wie zum Beispiel Bände oder Kapitel mit der Zwischenebene >Unterkapitel und weitere. Um auch diesen Strukturen gerecht zu werden, kann man einstellen, auf welcher Basis die Storyline generiert wird. Das steuert man über die 3 Radio-Buttons oben:



**1. Basis:** Der Klassiker. Hier wird die erste Ebene als Grundlage herangezogen, Hauptkapitel mit untergeordneten Szenen des Umbruchstyps ›großer Szenenwechsel‹ und ›mittlerer Szenenwechsel‹ (Roman Bühnenzauber).

- 2. Aktuelle Szene: Ein Mehrteiler, bei dem die einzelnen Teile (Bände) die erste Ebene einnehmen. In diesem Fall stellt man sich auf den betreffenden Band (hier >Teil III 7 Worte<) und erhält so dasselbe Ergebnis als, würde man Methode 1 wählen und es gäbe nur diesen Band. Mit dieser Auswahl ist es nicht möglich, hier Szenen zu verschieben (Trilogie Nur sieben Worte).
- **3. Alle:** Bei kreativ gestalteten Szenenstrukturen vor allem kürzerer Geschichten kann man auch alle Szenen in die Storyline aufnehmen lassen. Auch in diesem Fall ist es nicht möglich, hier Szenen zu verschieben (*Demo-Projekt*).

Kapitelüberschrift: Hier kann man den Titel einer Szene direkt ändern.

info- und Bearbeitungsfenster: mit dem Pitch zur jeweiligen Szene anzeigen. Dieses Fenster kann man in der Größe rechts unten anpassen und es poppt bei jeder Szene auf, um den Pitchtext bearbeiten zu können.

# Sektion > Erzählstang <



dern.)

Farbe des aktuellen Erzählstrangs ändern.

Erzählstränge verwalten (neu, ändern, Farbe än-



# Prüfen

In diesen Bereich fällt alles, was einem hilft, seinen Text zu verbessern.

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Grammatik/Rechtschreibprüfung
- → Figuren hervorheben
- → Dialoghervorhebung
- → Dialogverfolgung
- → Text vorlesen lassen
- → Wortwiederholungen
- → Szenencheck und Szenentyp
- → Wortanalyse
- → Stilanalyse
- → Lektorat

## Sektion >RS/Grammatik«



Rechtschreibung und Grammatik sind einerseits die Grundlagen, andererseits sollte man im Lauf der

Zeit dieses Thema so verinnerlichen, dass die Hinweise mit ihren roten und blauen Wellenlinien einem lediglich auf Tippfehler aufmerksam machen. Denn die derzeit auf dem Markt beste Prüfung, das Duden-Modul, erkennt nicht alles oder moniert Richtiges.

Patchwork gibt es in zwei Versionen:

- **1. Die Grundversion**, ohne Dudenzusatz, hat bereits alles an Bord: Rechtschreibungs- und Grammatikprüfung, Silbentrennung und Thesaurus denn die beiden letzten Fähigkeiten gehören auch in diesen Bereich. Es gibt einige Features, die damit allerdings nicht bedient werden können (siehe nächster Punkt).
- 2. Der Dudenkorrektor ersetzt die vier oben genannten Module durch seine mit besserer Leistung. Zusätzlich ermöglicht er den Einsatz folgender Module dadurch, als er die Möglichkeit bietet, Grundformen der Wörter zur Verfügung zu stellen. Diese Bereiche sind:
  - Die Inquitprüfung im Rahmen der Stilprüfung (siehe weiter unten).
  - Die Wortanalyse

Der Dudenkorrektor ist ein kostenpflichtiges Zusatzmodul, da wir an dessen Hersteller Lizenzen weitergeben müssen. Doch schreiben kann man, wenn man auf den Zusatznutzen verzichten kann, auch ohne. Das Dudenmodul wird in Form einer anderen Lizenz aktiviert, d.h., es gibt eine neue Lizenz bei dem Dazu-Erwerb.

Freigeschaltet wird das Dudenmodul in den Einstellungen im Tab Prüfen.

**Hinweis:** Mit der Schaltfläche in der Sektion *Einfügen* des Tabs *Schreiben* können RS-/Grammatikanmerkungen lokal deaktiviert werden.

# Sektion >Figuren

Weil die Nachvollziehbarkeit zu Figuren ebenfalls unter »Prüfung« fällt, ist dieser Punkt hier redundant noch einmal aufgeführt. Die Originalbeschreibung findet man bei den Requisiten.

Im Text markieren: Diese Option ermöglicht die farbliche Umrahmung der Figuren im Text, die in den Szenenrequisiten aufgeführt sind. Dabei sieht das Programm nicht nur beim Namen nach, sondern auch beim vollen Namen und jedem einzelnen Alternativbegriff der im Feld 'Alternativ' bei den Figuren angegeben wurde. Dort können Sie ja zu dieser Figur beliebig viele Alternativbegriffe eingeben. Beispiel: Die Figur

heißt Frank Felton. Sie können bei den drei Feldern der Figur dann z.B. Folgendes angeben:

- Kurzname: Frank

- Voller Name: Frank Felton

- Alternativ: Felton, Boss, NSA-Chef

So werden im jeweiligen Kapitel all diese Begriffe markiert: Frank, Frank Felton, Felton, Boss, NSA-Chef.

Sie können **auch nur eine Figur markieren** lassen. Voraussetzung: in den Einstellungen 'Einzelne Figur bei Klick darauf im Text hervorheben' aktiviert. Dann wird diese Figur im Text hervorgehoben und rechts daneben die Anzahl der Treffer in dieser Szene angezeigt. Ist gleichzeitig die Anzeige für alle Figuren aktiviert, so werden die anderen Figuren bis zum nächsten Szenenwechsel, bzw. dem Neuladen der Szene nicht mehr angezeigt.

Figuren hervorholen: In diesem Modus, der vor allem zusammen mit dem farblichen Markieren der Figuren Sinn macht, bewirkt ein Klick auf einen Namen im Text – oder auch nur, indem man mit dem Textcursor darüberfährt – dass diese Figur links in der Figurenaufstellung in den Vordergrund geholt wird.

# Sektion > Dialog«

Dialoge ziehen sich wie ein roter Faden durch eine Geschichte. Und: Dialoge sollen anders behandelt werden als der erzählende Text. Während bei Letzterem all die schreibratgeberlichen Tipps eine Rolle spielen (show don't tell, sparsam mit Adjektiven, Vorsicht bei inquits, auf Konjunktionen ein Auge werfen und was es noch alles an guten Vorschlägen gibt, spielt bei der direkten Rede, also dem Dialog, nur eines eine Rolle: die Authentizität. Sogar Rechtschreibung und Grammatik dürfen kränkeln, aber nur dann, wenn es der Sprache des Protagonisten eigen ist.

Weil der Dialog sich so vom Erzähltext unterscheiden kann und soll, wird ihm besonderes Augenmerk in Bezug auf seine Andersartigkeit geschenkt.

## Dialoghervorhebung

Diese Schaltfläche bewirkt, dass **Nicht-Dialogtext gedimmt** wird, dadurch also zwar noch lesbar ist, aber stark in den Hintergrund tritt.

Metzner nickte. »Das kann ich mir vorstellen.« Er lehnte sich zurück und spielte mit dem Bleistift, mit dem er seine Notizen gemacht hatte. »Sagen Sie, Herr Ferretti, wie sieht eigentlich Ihr Alltag aus?«

Bernhard blies die Backen auf. »Was soll ich sagen … Ich stehe frühmorgens um sechs Uhr auf, frühstücke häufig im Büro, weil ich dabei bereits arbeiten kann …«

- »Das heißt, Sie leben allein?«, unterbrach ihn der Arzt.
- »Ja, ich bin seit sieben Jahren verwitwet. Meine Frau starb bei der Geburt unserer Tochter.«
  - »Hm-hm«, machte Metzner mitfühlend. »Das tut mir leid. Und das Kind?«
- »Ist leider auch dabei gestorben.« Bernhard musste plötzlich gegen Tränen ankämpfen. So lange hatte er dieses Erlebnis verdrängen können. Aber wenn es wieder angesprochen wurde ...
- »Ich verstehe«, meinte Metzner nach einer Weile. »Das heißt, sie gehen oft direkt nach dem Aufstehen ins Büro, habe ich das richtig verstanden?«

Wie man gut erkennen kann, lässt sich so der Dialog viel fließender lesen, als wenn er durch den gleichwertigen Text unterbrochen wird.

Ähnlich der Dialoghervorhebung kann man sich auch den **Nichtdialogext hervorheben** lassen. Das funktioniert allerdings ein wenig anders. Die Dialogtexte bleiben dabei schwarz, während der Text zwischen den Dialogen rot hervorgehoben wird. Die Farbe kann man sich aber in den Einstellungen anpassen. Hinweis: Drücken Sie für diese Option immer zuerst diese Schaltfläche und erst dann [ Hervorheben]

## Dialogverfolgung

#### Worum es geht

🕰 Ein mächtiges Werkzeug, um die Authentizität verschiedener Stimmen überprüfen zu können.

Hier ein Dialog mit aktiver Dialogverfolgung. Dabei fallen drei Dinge auf:

- **1.** Die Absätze sind eingefärbt. Dabei handelt es sich um die Figurenfarben. Übersteigen diese Farben eine bestimmte Dunkelheit, so werden immer lesbar bleibt.
- 2. Vor den Absätzen steht der Name der Figur.
- 3. Der gerade aktive Absatz (in dem also der Cursor steht), ist umpunktet.

Es ist aber nicht so, dass einfach alle Dialoge eingefärbt werden und die Namen davor stehen. Sondern man bestimmt selbst, was man tun möchte. Roberto »Ich weiß, ich weiß«, beschwichtigte sie Roberto. Meistens ist es sinnvoll, das Augenmerk auf nur ei- Olga ne Figur zu legen, um zu kontrollieren, ob der Ton auch zum Charakter passt. Oder zwei Figuren, um das Wechselspiel zu beobachten.

Das alles wird gesteuert über das kleine Fenster, das sich öffnet, wenn man auf die eingangs gezeigte Schaltfäche klickt.

#### die Stirn, die Mamma Margarita lacheite alle über den Missklang hinweg Die Antipasti, von einem livrierten Bediensteten aufgetragen, erstickten vorderhand die Gespräche während Grillen mit ihrem Gesangsteppich die so entstandene Stille füllten und ein paar Fledermäuse über den Pool winkelten. sie automatisch aufgehellt, wodurch der Text La Mam »Sag mal Olga«, wandte sich Mamma Margarita an die junge Frau, »wie geht es dir beim Filmen? Du machst ja mächtig Hören von dir!« »Ja, geht schon«, war die einsilbige Antwort. Olga »Sei doch nicht so unfreundlich, Olga«, meldete sich Pia zu Wort. »Wir sind doch so selten beisammen.« Roberto »Ach lass sie doch, Mama«, beschwichtigte sie Roberto, »sie hat einfach sehr viel um die Ohren und hier kann sie Olgas Augen funkelten. »Ich brauch deine Unterstützung nicht, Brüderchen, ich kann mich schon selbst wehren.« »Nichts weißt du, gar nichts!« Olgas Stimme war höher und ein paar Dezibel lauter geworden. »Jetzt lass es aber gut sein!«, ermahnte sie Pia nachdrücklicher. Und da geschah es.

Olga sprang auf, holte mit ihrem halb vollen,

dickwandigen Glas aus, dass der Rest Whiskey quer über den Tisch spritzte und schleuderte es dermaßen auf den

Radon, dece dia Salittar mit ainam paitechandan Knell in

#### Die Kommandozentrale

Die Aufgabe ist nun zuerst die Auswahl der Figuren, die man beobachten möchte. Dann verbindet man die Dialogabsätze mit der entsprechenden Figur. Ist das getan, kann man auswählen, den Dialog welcher Figur man verfolgen möchte, indem man diese Figuren markiert. Dann kann man per Mausbefehl oder Tastatur den Figuren folgen.

Daraus ergibt sich diese Vorgehensweise:

- Figuren zusammenstellen: Zuerst müssen Figuren (linke Seite) definiert werden, deren Dialoge man verfolgen möchte. Die zieht man mit der Maus aus der Figurenliste der Requisiten hier in die Liste auf der linken Seite. Bei der ersten Figur wird automatisch die >Figur 0< definiert, die man später zum Löschen einer Zuordnung verwen-
- Eine Figur entfernen aus der Liste kann man eine Figur mit der Taste Entf
- Figuren mit den Dialogen verknüpfen: Um eine Figur ver-

folgen zu können, werden Absätze des Texts im Schreibfenster die Dialoge aufweisen, gekennzeichnet. Das geschieht so, dass man bei geöffnetem Dialogverfolgungsfenster im Text beim entsprechenden Absatz die Zahl laut No ganz links vor der Figur (oder den Buchstaben bei über 9 Figuren) eintippt. Ist die Dialogverfolgung aktiv, werden Ziffern nicht im Text als solche abgebildet, sondern lediglich die Zuordnung bewirkt.

Bei diesem Vorgang werden die so ausgewählten Figuren auch automatisch in die Szenenreguisiten übernommen.



- 4. Verknüpfung entfernen: Will man die Verknüpfung eines Absatzes mit einer Figur entfernen, so tippt man bei dem betroffenen Absatz 0 statt einer Zahl ein (Dialog löschen).
- 5. Zu verfolgende Figuren aktivieren: Damit die Dialoge der Figuren auch markiert werden, müssen die gewünschten Figuren entweder mit leer markiert werden (ein Haken wird angezeigt) oder bei Umfang ist die Option Alle Figuren gewählt. Dann werden alle Figuren – aber nur die hier in dieser Liste – hervorgehoben.
- **6.** Start der Dialogverfolgung selbst: Sind sie Zuordnungen erolgt (das muss keinesfalls das gesamte Werk sein!), dann können wir mit der Verfolgung an sich beginnen und zwar durch Klick auf die Schaltfläche 🚹. Damit springt das Programm zum ersten Absatz mit Dialogverknüpfung.
- 7. Weiter/zurück: Mit den Tasten 🖖 und 🔐 kann man nun von Dialog zu Dialog springen für die Figuren, die in der Liste ausgewählt sind.

Mit dem Wechsel des Dialogs werden auch die Daten der dazugehörenden Figur angezeigt, und zwar Bild und Text.

### Schaltflächen und Optionen:

- **Tart** der eigentlichen Dialogverfolgung.
- Un der Dialogverfolgung zum nächsten Dialog gehen.
- 1 In der Dialogverfolgung zum vorigen Dialog gehen.
- Text anzeigen: Optional kann auch der Text aus einem der vier Textreiter der Figur angezeigt werden. Welcher, das hängt davon ab, welchen Reiter man aktiviert hat.

#### 🞢 Einstellungen:

- → Soll der Namen links- oder rechtsbündig ausgerichtet werden.
- → Randbreite im Text für den Figurennamen.
- → Aufhellung bei dunklen Figurenfarben.
- → Schriftgröße des Figurennamens neben dem Text.

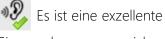
#### Umfang:

- → Nur markierte Figuren tracken.
- → Alle Figuren der Liste tracken.
- → Namen der Figur im Text davor anzeigen.
- Sämtliche Figuren markieren/demarkieren
- Dialogabsätze mit Rahmen versehen. Diese Option ist hauptsächlich zur Zuordnung praktisch, weil man dann gleich alle Dialoge enthaltenden Absätze erkennt.

#### Modus:

- → Dialog hervorheben: Wie in der Dialoghervorhebung.
- → Absatz einfärben: Der Absatz bekommt die (evtl. abgeschwächte) Farbe der Figur.

### Sektion >Vorlesen«



Es ist eine exzellente Option zur

Eigenverbesserung, sich seinen Text vorlesen zu lassen. Denn während man über Buchstabendreher zehn Mal drüberliest, fällt das beim Zuhören sofort auf. Durch Vorlesenlassen kann man Lektorats- und Korrektoratskosten durchaus verringern.



Um diese Option nutzen zu können, müssen vorher Stimmen installiert werden, denn es steht üblicherweise nur eine echte Konservenstimme zur Verfügung. Dabei ist es wichtig, darauf zu achten, ob Sie ein 32-Bit-Windows verwenden oder eine mit 64-Bit-Verarbeitung! Es gibt kostenlos zur Verfügung stehende Stimmen von Microsoft.

#### **Funktionen**





Lesen pausieren.

Lesen abbrechen.

Mit Typewriter-Scrolling beim Vorlesen automatisch mitscrollen.

Man kann jederzeit mit 🖾 abbrechen, um Korrekturen anzubringen und 🗺 🛘 (I wie lesen) fortsetzen.

# Sektion >Wortwiederholung«

Diese Option zeigt Wörter an, die sich innerhast-hat oder sein-bist-warst – also immer auf den Wortstamm reduziert. Diese Option kann nicht gleichzeitig mit der Stil-Anregungen aufgerufen werden, da sonst das Bild zu unübersichtlich würde.

Dabei gibt es zwei Gruppen: Nahe Wiederholungen (hier blau) wirken im Text als Stolpersteine und werden daher hier anders dargestellt als ferne (hier den // Dia ließ eich wieder in ihren Stuhl einken schwarz). Bei den fernen Wiederholungen handelt

es sich gerne um Substantive, die sich in gleicher Art mitunter nicht gut machen.

uns darüber morgen sprechen«, sagte Giovanni). Er ich in eine andere Richtung zu lenken. Aber vor alle halb eines bestimmten anzugebenden Abstands ste sich vorbereiten. Mit einem Mal kam er sich um (Einstellungen > Tab Prüfen) widerholen. Dabei jendlich müde. Er hatte keine Lust mehr, freundlich werden auch ähnliche Wörter erkannt, wie hatte- u kümmern, die gesamte Verantwortung zu tragen. weile von Platz zu Platz geschlichen und hatte abs: en Giovanni und blickte ihn fragend an.

> würde dir so passen!«, fauchte Olga, »Nein! Das be Denn, wie du gesagt <mark>hast</mark>, jetzt sind wir endlich eir nmen!«

> 🔋 ...«, versuchte es nun Pia ebenfalls und erhob sich schnitt ihr das Wort ab: »Sei still. Du bist die Einzi at list und du warst immer freundlich zu mir. Aber ic

Die Geschwister von Mehfachwörtern werden hervorgehoben (hier rot), sobald man mit dem Cursor in eines dieser Wörter fährt bzw. klickt. Die Farben können in den Einstellungen im Tab Prüfen individuell geändert werden.

### Sektion >Szenencheck«

Der Szenencheck ist ein aufwändiges und weitereichendes Doppelwerkzeug. Seine Aufgaben sind:

**1.** Den Szenentyp (4, 5) festzulegen, der an verschiedenen Orten zur Verfügung steht bzw. ausgewertet wird.

Diese Option zu nutzen macht schon ganz am Anfang Sinn.

2. Der eigentliche Szenencheck (1..3). Diesen Teil nutzt man sinnvollerweise direkt nach dem Fertigstellen einer Szene, auf jeden Fall vor der ersten Überarbeitung Denn es kann sein, dass dadurch größere Adaptionen nötig werden.

#### Das Fenster

**1. 10 Prüfkriterien zur Szene.** Unterschiedliche Aspekte, die aber bei fast jeder Szene eine Rolle spielen.

Ist ein Punkt erledigt, so kennzeichnet man das mit leer. Damit bekommt der Punkt einen Haken – oder er wird ihm wieder genommen.

5)

🖋 Тур:

Chart



**3.** Aktivsetzen der optischen Kontrolle. Damit wird der Erfüllungsgrad in der Kapitelübersicht angezeigt. Wie man rechts sieht, sind die dunklen Balken bei manchen Szenen breiter, bei andern schmaler. Das

liegt am Erfüllungsgrad der Szenen. So ist *Numero Uno* bereits ganz geprüft, während *La Mamma* erst etwa zu 40% durch ist. Man muss also nicht eine Szene voll durchchecken, sondern kann auch mehrere Durchgänge mit jeweils anderem Augenmerk planen.



Szenencheck: Giovanni

Lesers)?

begann?

Ausdruck?

eingeführt?

Anzeige:

Sind die (neuen?) Figuren 3 lieser Szene

· Werden die Figuren in Bewegung (aktiv)

• Wo waren die Figuren, bevor die Szene

Sind die Handlungen nachvollziehbar,

Beschreitig. Erzählung 4 tmosphär. ErRomantik Spannung Action
Spannung (intensive Handlung, bei Bedarf Dialog)

Wohin gehen sie danach?

· Wass wollen die Figuren?

Sind sie motiviert?

möglich, plausibel?

Ist ihr Ziel klar?

gut eingeführt und verankert (im Kopf des

· Gibt die Einführung einen flüchtigen Eindruck

Ist klar, aus wessen Perspektive erzählt wird?

Kommt das Innenleben der Figuren gut zum

Szenencheck: erledigt ja/nein mit der Leertaste

Szeneneinführung

Szenendynamik

MRUs überprüft?

Mikrodramaturgie

Figurenverankerung

1)

0% Okay

RS/Grammatik/Wörte

Perspektive

Zeitprüfung

Dialoge In Late, Out Early

**4. Szenentyp:** Die Zuordnung der Szene zu einer Stimmungsgruppe. Unterm Strich stellen die Gruppen von links nach rechts eine Zunahme an Spannung

dar. Während eine ›Beschreibung‹ das Nüchternste ist, was eine Szene sein kann, ist ›Action‹ das Höchste – mit vier Stufen dazwischen. Natürlich muss man damit selbst beurteilen, was die Szene ist. Aber es fällt mit diesen Bezeichnungen leichter, als wenn man zwischen ›nicht spannend‹ bis ›extrem spannend‹ werten müsste

Der Szenentyp wird dann optional in der Kapitelübersicht angezeigt, und zwar entweder als Farbe oder als Spannungskurve. Die Spannungskurve kann optional auch in der Storyline angezeigt werden.



**5.** Mit **♥** (neben ¬Typ<) bzw. **►** ¬Chart< gibt man Folgendes an:

Aktiviert die Anzeige des Szenentyps und stellt in der farbigen Weise dar (1). Switcht die Darstellung auf »Spannungskurve (2). Dafür muss auch gesetzt sein.

## Sektion > Wortanalyse <

Die Wortanalyse ist ein hochkarätiges Werkzeug zur Qualitätsaussage eines Texts, auch wenn es auf den ersten Blick ganz harmlos scheint.

Das Programm durchsucht den gesamten Text nach sämtlichen Wörter und zeigt sie in der Reihenfolge ihrer Häufigkeit an. In dem verschärften Durchlauf wird es aber erst richtig interessant, denn da werden alle Wörter für die Reihung auf ihre Grundformen reduziert. Das Ergebnis davon finden wir rechts. Interessant dabei ist, an welcher Position die ersten textdienlichen Wörter auftauchen (das sind die grünen) und wann die hemmenden (rot). Zum Vergleich gibt es die Möglichkeit des Vergleichs durch einen Blick auf die Analyse von Hemingways Haben oder Nichthaben.

Auf Grundform bringen. Ist diese Option aktiv, dauert der Durchlauf durchaus ein paar Minuten.

Hat man den Grundformlauf mindestens einmal durchgeführt, kann man mit dieser Funktion dessen letztes Ergebnis hereinladen.

Keine Dialogpassagen. Da es hauptsächlich auf den Erzähltext ankommt – da ja Dialoge lebensecht und damit durchaus auch ›falsch‹ sein dürfen – kann man Dialoge von der Prüfung ausnehmen lassen.

Zeigt zum Vergleich Hemingways *Haben oder Nichthaben*.

Auf der rechten Seite sieht man die Wortgruppen mit ihren Farben (die man ändern kann), sowie die textschädlichsten Bremserwörter.

# Sektion >Stilanalyse<

Patchwork hilft Ihnen dabei, gewisse, dem Text nicht förderliche Gewohnheiten zu überwachen. Es geht nicht darum, einen Text >anmerkungsfreik zu bekommen, sondern darum, durch die Anregungen nachzuspüren, ob eventuell etwas geändert werden soll.

Die Prüfung gibt es in **drei Intensitäten**, leger, mittel und scharf. Entsprechend werden mehr oder weniger Anmerkungen aufscheinen.

Stif Öffnet die Stilanalyse.

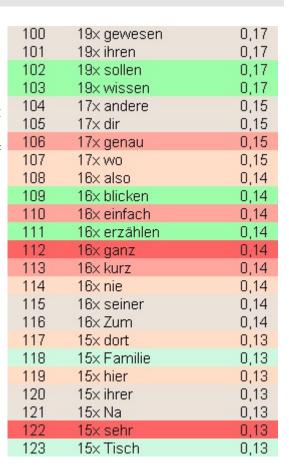
1 Schwach .. 2 Mittel .. 3 Stark gibt die Unbarmherzigkeit an.



tionen.

Klickt man eine Option an, wird sie entsprechend markiert.





Wohl keiner Erklärung bedürfen die Kategorien Füllwort, Adjektiv, Konjunktion, Schwaches Verb, Show don't tell, Phrase, Amtsdeutsch, Wertung und Passivverb.

**Endung:** mit >ung< endende Substantive lassen sich häufig durch ausdrucksstärkere Verben ersetzen. Das macht einen Text lebendiger.

Satzlänge: Lange Sätze sind schwerer lesbar und beinhalten die Gefahr der Verschachtelung.

**Inquits:** Falsch angewendete Inquits sind nicht nur für Anfänger eine Falle, die in einem Leser Unmut aufsteigen lassen können. Ein falsch angewendeter Inquit (»Kommst du mal rüber?«, rief er) kann sich von verunsichernd bis verärgernd auf den Leser auswirken. Warum?

Ein Beispiel: Ein häufig falsch verwendeter Inquit lautet ... «, gab sie/er zu. Jemand gibt dann etwas zu, wenn er durch irgendetwas dazu genötigt wird. Sonst sagt er es einfach. Wenn also ein Dialogteil lauten würde: »Fährst du heuer wieder nach Thailand auf Urlaub? « – »Ich glaube, dazu habe ich keine Zeit «, gab sie zu, dann frage ich mich jedes Mal, wann und ob sie es zuerst, als ich noch nicht in der Geschichte mit dabei war, geleugnet hat. Das ist jetzt kein schlimmes Stilproblem, aber es lässt im Unterbewusstsein ein flaues Gefühl zurück.

Weiters werden Inquits mit Wörtern belastet, die schlicht falsch sind. ... ist doch nicht wahr«, lachte sie oder, noch schlimmer ...«, zeigte er ist schlicht falsch. Denn man kann es flüstern, hauchen, schreien, aber wie zeige ich, dass etwas nicht wahr oder sonst etwas ist?

#### Für Inquits gilt also:

- 1. Sie sollen Synonyme von »sagen« sein. Die Bandbreite ist ohnehin nicht schmal, denn einlenken, entrüsten oder das besagte Zugeben sind zwar keine direkten Synonyme, so aber doch Verben, die sich ins Satzgefüge bildlich einfügen. Warum muss man also zu so Absurdem wie beliebigen anderen Verben wie zeigen, wedeln oder hüpfen greifen?
- 2. Sie müssen der Atmosphäre und den Fakten der Situation entsprechen.

#### Was gibt es für Alternativen?

- **1.** Im Zweifelsfall einfach ›sagte‹, ›sagt‹ verwenden. ›Sagen‹ ist in seiner Einfachheit so unscheinbar, dass seine häufigere Verwendung nicht auffällt.
- 2. Sie ganz weglassen bis auf die Stellen, wo es für eine Figurenzuordnung zum Gesagten notwendig wird
- **3.** Einen kleinen Satz mehr dazuschreiben: ... ist doch nicht wahr!« Sie lachte und schlug sich mit der Hand vor die Stirn. Das klingt entspannter und lebendiger und viel bildlicher.

#### Lesbarkeitsindex >LIX<

Der Lesbarkeitsindex ist ein Algorithmus, der aus Satz-, Wort- und Silbenlängen die Lesbarkeit eines Absatzes ermittelt.

Kurze Sätze und kurze Wörter sind leichter lesbar, als lange Sätze mit langen Wörtern. Aus dieser Gegebenheit wurde der sogenannte Lesbarkeitsindex (Flesch-Reading-Ease, auch Flesch-Grad genannt) entwickelt. Nach diesem Prinzip untersucht Patchwork den Text absatzweise und zeigt als Resultat die Abschnitte in unterschiedlichen Farben an: je grüner, desto höher sind Index und damit Lesbarkeit, je roter, desto umgekehrt.

Die Farben können Sie in den 'Einstellugen' 'Prüfung Thesaurus' individuell abändern.

In Verbindung mit dem Lesbarkeitsindex ist die Aktiverung der Satzlängen sinnvoll, denn oft sind sie allein schon der Grund für ein schlechtes Rating.

**Trotz alldem:** All diese Hilfsmittel sind nicht mehr als das: Hilfsmittel, um das eigene Spachgefühl dazu zu animieren, sich hineinzufühlen, was stimmig ist. Sehr viele Anmerkungen sind genauso bedenklich wie sehr wenige.

Schirms hinauf, »das sind tatsächlich einunddreißig Jahre herl« Nun erhob er sein <u>Aperol-Sprizz-Glas</u> und prostete in die Runde. Natürlich verdrehte Alessandra dabei die Augen. »Ich hoffe, dass es bis zum nächsten Mal nicht wieder so <u>lange</u> dauert.« Vereinzeltes Lachen.

Dann folgten weitere Reden, von Numero Uno, den Frauen, von jedem.

Alessandra stand als Letzte nur kurz auf, schwankte leicht, bewegte ihr Whiskeyglas unsicher in die Runde und meinte »Super.« Dann saß sie schon wieder. Pia runzelte die Stim, die Mamma Margarita lächelte alle über den Missklang hinweg.

Die Antipasti, von einem livrierten Bediensteten aufgetragen, erstickten vorderhand die Gespräche während Grillen mit ihrem Gesangsteppich die so entstandene Stille füllten und ein paar Fledermäuse über den Pool winkelten.

»Sag mal Olga«, wandte sich Mamma Margarita an die junge Frau, »wie geht es dir beim Filmen? Du machst ja mächtig Hören von dirl«

»Ja, geht schon«, war die einsilbige Antwort

»Sei doch nicht so unfreundlich, Olga«, meldete sich Pia zu Wort. »Wir sind doch so selten beisammen.«

»Ach lass sie doch, Mama«, beschwichtigte sie Roberto, »sie hat einfach sehr viel um die Ohren und hier kann sie entspannen.«

Olgas Augen funkelten. »Ich brauch deine Unterstützung nicht, Brüderchen, ich kann mich schon selbst wehren.«

»Ich weiß, ich weiß«, beschwichtigte sie Roberto.

»Nichts weißt du, gar nichtsl< Olgas Stimme war höher und ein paar Dezibel lauter geworden.

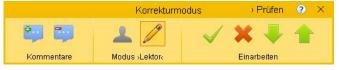
»Jetzt lass es aber gut seinl«, ermahnte sie Pia nachdrücklicher Und da geschah es.

Olga sprang auf, holte mit ihrem halb vollen, dickwandigen Glas aus, dass der Rest Whiskey quer über den Tisch spritzte und schleuderte es dermaßen auf den Boden, dass die Splitter mit einem peitschenden Knall in alle Richtungen spritzten wie die einer berstenden Handgranate.

»Ihr alle habt keine Ahnung, keinen blassen Schimmer habt ihrl« Ihre Halsschlagadem drangen aus ihrem schlanken Hals, ihr Gesicht war zomesrot und auch auf der Stim zeigten sich Ansätze von Adem. So

## Sektion >Lektorat«

Mit der Lektoratsfunktion lassen sich vom Lektor/Korrektor Texte automatisch mit Anmerkungen versehen, wenn man Text hinzufügt, ändert



oder löscht. Der lektoriere Text kann rückübermittelt werden, dann kann der empfangende Autor diese Vorschläge einarbeiten, indem er sie annimmt oder ablehnt.

Demnach gibt es zwei Modi:

Modus Lektor: Ist dieser Modus aktiv, dann werden alle Einfügungen, Löschungen und Ersetzungen in der Weise, wie es recht ersichtlich ist, gekennzeichnet:

Eingefügter Text wird grün, gelöschter wird nicht gelöscht, sondern rot markiert und Kommentare

Leonie blickt zum Fenster hinaus. Sie schaut lange hinaus, dann wendet sie ihren Kopf wieder Maria zu.

»Ja ... ich glaube, Sie haben Rechtrecht ...«, sagt sie tonlos. Maria kommt es vor, als <del>ob-wäre i</del>hr dieser Gedanken <del>komplett</del>völlig neu<del>-wäre</del>.

Nach einer Pause fragt er sie: »Sind sie auf diese Idee{Würde ich nach hinten setzen: Sind sie noch nie ...} noch nie selbst gekommen?«

werden, durch geschweifte Klammern gekennzeichnet, samt dem dazu markierten Text blau ausgezeichnet.

Modus Autor: Die Aufgabe des Autors ist es dann, die Vorschläge einzuarbeiten. Das bedeutet, dass er sehr wohl Änderungen anbringen können muss, ohne dass die gekennzeichnet werden, aber er braucht doch das Fenster, um rationell die gemachten Vorschläge zu übernehmen oder abzulehnen.



#### Kommentar eingeben (Lektoratsmodus):

Dafür kann, muss aber kein Text markiert sein. Der Kommentar wird auf jeden Fall in {geschweifte Klammern} gesetzt und blau eingefärbt.

Rechts gibt es **Vorbelegungstexte** für immer wiederkehrende Situationen. Mit den drei Schaltflächen rechts unten kann man sich selbst solche Bausteinchen hinzufügen, ändern oder löschen.



Um sie zu nutzen, braucht man lediglich darauf doppelzuklicken, wodurch dieser Text als Kommentar im Text beim Cursor eingefügt wird.

**Löscht den Kommentarblock** (Lektoratsmodus) um die Stelle herum, in der der Cursor steht. Nicht zum Kommentar gehörender Text wird wieder >normal«.

**Übernimmt Text** (beide Modi): Der eingefügte/gelöschte Text wird endgültig übernommen oder gelöscht



Lehnt Text ab (beide Modi): Die Änderung wird annuliert.



Gehe zu nächster Anmerkung.



Gehe zu voriger Anmerkung.

#### Ablauf Austausch Autor > Lektor > Autor

- **1. Autor** arbeitet die Geschichte optimal durch, inklusive Vorlesenlassen und Szenencheck.
- 2. Autor erzeugt eine Versanddatei des Projekts mit ›Versenden‹ (siehe unten).
- **3.** Autor mailt die Lektoratsdatei an den Lektor.
- **4. Lektor** legt ein neues Projekt an und übernimmt die Daten mit der siebten Funktion zum Projektstart >Korrekturdaten übernehmen<
- **5.** Lektor arbeitet das Projekt mit vorliegender Option durch im Modus ›Lektor‹.
- **6.** Lektor erzeugt eine Versanddatei mit >Versenden (siehe unten).
- 7. Lektor mailt die Datei an Autor.
- **8.** Autor übernimmt in dasselbe Projekt die Korrekturdatei mit Empfangen (siehe unten).
- **9.** Autor arbeitet die Vorschläge im Modus ›Autor‹ ein.

#### Im Menütab in der Sektion ›Lektorat‹

**Versenden:** Erzeugen einer Versanddatei des Projekts in reduzierter Form (nur der Text) – komprimierte Datei mit Endung \*.pako (**Pa**tchwork-**Ko**rrekturdatei).

Empfangen: Übernehmen der Korrekturen mit der \*.pako-Datei des Lektors

**Versenden:** Für Lektoren, die mit Patchwork lektorieren: Versenden einer speziellen Patchwork-Lektorats-Miniversion, mit der das Gegenüber die \*.pako-Datei übernehmen, die Vorschläge einpflegen und dann das fertige Werk als RTF-Datei speichern kann.

# Verwaltung

Einige weniger häufig verwendete Funktionen

#### In diesem Abschnitt findet man:

→ Neue Versionen und Upgrade Informationen Bibliotheken

Lizenz

Verwalten

Wartung

# Sektion > Neue Versionen und Upgrade«

Wenn Patchwork eine Internetverbindung findet, wird geprüft, ob es neue Versionen gibt. Wenn ja, dann wird hier das Ergebnis der Abfrage angezeigt.

Im oberen Bereich können folgende Meldungen bzw. Optionen aufscheinen. Was was bedeutet, sollte aus den Meldungen hervorgehen.

Bitte die Prüfung auf neue Versionen abwarten ...

Sie sind auf dem aktuellen Stand. Abo gültig bis *Datum* 

Abo abgelaufen, aber keine neuere Version verfügbar

🌉 Abo abgelaufen (letzte Version), neueste Version verfügbar, bitte ggf. Abo buchen

Version neueste Version laden + installieren (Abo bis Datum)

Wenn Patchwork erkennt, dass es eine neue Version gibt, wird das durch ein Ploppgeräusch und einen Hinweis rechts neben den Menütabs annonciert.

**1** Informationen zum optionalen Upgradesystem. Was sind Patchwork-Upgrades und wie funktionieren sie?

Upgrades sind kein Muss, sondern eine anwenderfreundlichere Variante als große Versionssprünge von ein oder zwei Jahren. Mit den üblicherweise im Abstand von ein bis drei Monaten erscheinenden neuen Versionen kann sich der Anwender angenehm und langsam mit Neuem auseinandersetzen und wird nicht von einer Flut an Veränderungen überrollt.

### Sektion >Informationen



🖊 **Tastenkürzel:** Ein kurze Liste der Tastenkürzel.

### Sektion >Bibliotheken«

- **L Wörterbücher:** Hier können folgende Wörterbücher verwaltet bzw. eingesehen werden:
- **1.** Das Projektwörterbuch enthält die ehemals rot unterwellten Wörter, die aus dem Text mit der Funktion Dem Projektwörterbuch hinzufügen übernommen wurden. Sie betreffen nur das aktuelle Projekt.
- **2.** Das Allgemeine Wörterbuch enthält die ehemals rot unterwellten Wörter, die aus dem Text mit der Funktion >Dem persönlichen Projektwörterbuch hinzufügen< übernommen wurden. Sie betreffen nur das aktuelle Projekt.
- 3. Die Stilwörterbücher enthalten die Grundlagen für die Stilanalyse, von Füllwörtern bis Inquits.

Projekt- und Allgemeines Wörterbuch können sortiert werden. Die Sortierung erfolgt nicht automatisch, weil man sonst die letzten Einträge nicht mehr erkennen könnte, was ganz praktisch ist, wenn man vershentlich einen falsch geschriebenen Begriff übernommen hat.

### Sektion >Lizenz«

Übernahme der Patchworklizenz zur unbegrenzten Nutzung (außer bei den ersten drei Teilzahlungen, bei denen eine Lizenz nur jeweils einen Monat lang gültig ist.

### Sektion >Verwalten«

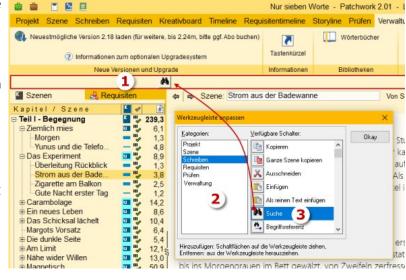
😭 **Wichtige Links:** Im Tab *Schreiben* > Sektion *Aktionen* kann man Links abrufen, die man über den vorliegenden Weg verwalten kann.

🦺 Autokorrektur: Verwaltung aller Autokorrekturen außer der Namensvervollständigung der Requisiten. Das betrifft auch die Ersetzung der Eingaben 🕛 und 🖑 nach × und »«

**Werkzeugleiste:** Mit Klick auf diese Schaltfläche wird die Werkzeugleiste (1) eingeblendet, sofern sie noch nicht bestückt worden ist.

Nun kann man aus ein paar Bereichen (2), die den Tabs entsprechen, dazugehörende Funktionen (3) in die Werzeugleiste ziehen.

In dieser Auswahl gibt es nur einen kleinen Bereich aller Funktionen, da ja nicht alles in jedem Fall sinnvoll ist.



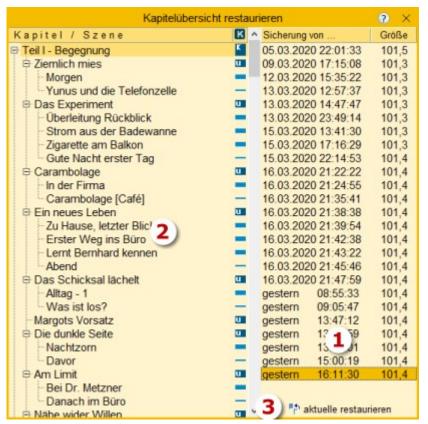
## Sektion >Wartung«

### Kapitelübersicht restaurieren:

Durch diverse weder vorhersehbare noch vermeidbare Ereigneisse *kann* es, auch wenn das sehr selten ist, dazu kommen, dass das Rückgrat der Geschichte, die Kapitelübersicht beschädigt wird. Das kann vom Beginn des Standby-Modus eines Notebokks bis zum Abziehen des Sticks zum falschen Zeitpunkt gehen. Das zeitigt einen Schock, dann valles ist weg«. Es ist aber nicht schlimm, weil ja Kapitelübersicht und Text voneinander getrennt gespeichert werden und man nur diesen beschädigten Teil einfach zurückholen kann.

Mit voerliegender Funktion nun kann man die Kapitelübersicht, die bei jeder Änderung als Duplikat gespeichert wird, rücksichern.

- 1. Rechts werden die verfügbaren Versionen angezeigt, mit Datum und Größe. Sobald man eine andere anwählt, wird dazu ...
- 2. links die dazugehörende Kapitelübersicht gezeigt.



# Konzeptarbeit und Allgemeine Recherche

#### In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
- → Menütabs
  - → Aktueller Kontext
  - → Ordner
  - → Einträge
  - → Bearbeiten
  - → Redundantbeitrag
  - → Export
  - → Ansicht
  - → Suche
  - → Wartung
- → Das Textfenster
- → Datenstandort

Unter Konzeptarbeit und Allgemeine Recherche trifft man ein mächtiges Instrument zur Vorhaltung von Recherchedaten an. Gegliedert in Sachgebiete und, beliebig tief gestaffelt, Untersachgebiete, sind alle Informationen durch eine Volltextsuche schnell auffindbar.

Die Recherche gibt es in zwei Dimensionen:

- **1. Die Allgemeine Recherche:** Sie ist projektübergreifend. Ein Klick auf den grünen Koffer wird also aus jedem Projekt heraus immer zu demselben Datenbestand führen.
- **2. Die Konzeptarbeit (oder Projektrecherche):** Sie verhält sich identisch, nur ist sie auf das jeweils aktuelle Projekt eingeschränkt.

# Übersicht

Beide, als die Allgemeine Recherche und die Konzeptarbeit, sind von der Handhabung her ident.

- Die Organisation der Rechercheartikel und -medien erfolgt in dieser Baumstruktur.
- **2.** Im rechten Teil finden sich die **Informationen** selbst. Das können sein:

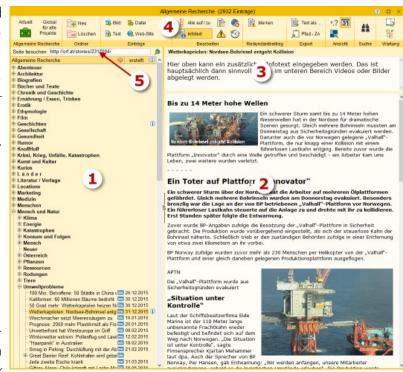
Selbstverfasste Artikel\*
Artikel aus dem Netz\*
PDF-Dateien\*
Word- und RTF-Dateien\*

→ Bilder

Videos

Beliebige Dateien

Die mit \* gekennzeichneten Daten werden hier direkt angezeigt, die restlichen startet/betrachtet man per Doppelklick



auf die dazugehörige Zeile in (1).

- 3. Wenn nötig, kann man zu Beiträgen Zusatztexte erfassen. Das wird aber höchstens bei nicht anzeigbaren notwendig werden.
- **4.** Das schon vom Hauptfenster her bekannte **Menüband**.
- Bei Beiträgen aus Web-Sites steht hier die **URL** (Internetadresse des Artikels).

Alle Zeichenketten, die in (2) und (3) erfasst werden, fließen in die Volltextsuche. Als Tags können die Zeichen # und + verwendet werden.

Hinweis: Rechercheelemente können mit den Szenenrequisiten verknüpft werden, indem man den Eintrag (1) in den Bereich der Szenenrequisiten der betroffenen Szene zieht

## Die Menütabs

# Allgemeine Recherche / Konzeptarbeit

Statusanzeige, in welchem der beiden Kontexte man gerade arbeitet:





💶 In die Allgemeinen Recherche oder 💳 In der Konzeptarbeit (oder Projektrecherche).

### Ordner



👍 Ordner im Organisationsteil erstellen.



🔚 Ordner im Organisationsteil löschen.

# Einträge

Das Hinzufügen geschieht immer unter dem aktuellen Ordner, gleichgültig ob man gerade den Ordner selbst oder einen Beitrag darunter markiert hat.

- 🌄 Bild hinzufügen.
- Text hinzufügen.
- 🔂 Beliebige Datei hinzufügen.
- 🌏 **Web-Site hinzufügen.** Das ist eine sehr interessante Funktion. Man kann damit im Handumdrehen Teile oder eine ganze Internetseite übernehmen. Zugleich wird auch die Internetadresse davon abgespeichert (5). Der große Vorteil besteht darin, dass man diese Informationen definitiv bei sich hat, während reine Links jederzeit ungültig werden können.

Die Vorgangsweise ist so:

- **1.** Man markiert auf der gewünschten Internetseite im Browser den Bereich, den man übernehmen möchte, inklusive eventueller Bilder.
- 2. Man kopiert diesen Bereich mit #© in die Zwischenablage
- **3.** Nun klickt man auf die beschriebene Schaltfläche und der Text wird (meistens) mitsamt den Bildern übernommen. Werden die Bilder nicht übernommen, kann man sie einfach einfügen, indem man sie dort ausschneidet und hier einfügt.
- 4. Einen Beitrag erweitern kann man einfach so, indem man Schritt 1 und 2 gleich durchführt und dann bei Schritt 3 die 9 Taste gedrückt hält. Dann wird der Beitrag an den bestehenden angehängt.



### Gliederung innerhalb der Beiträge:

Mit der Schaltfläche was kann man so eine Überschrift selbst erstellen lassen, wie sie mit Beitrag erweitern (4) automatisch erzeugt wird.

Jedenfalls erkennt das Programm durch die Gliederungssequenz – - - - einen Abschnitt und dessen folgende Zeile wird in das Inhaltsverzeichnis aufgenommen.



Ein Forscherin entfernt mit einem Skalpell Sedi APA/GEORG HOCHMUTH



Ein Forscherin entfernt mit einem Skalpell Sedi Tatsächlich hat in diesem speziellen Fall sogar Team fand einen kleinen ausgebrochenen Zahr Für Harzhauser ist das "eigentlich als Sensatio dieser Fund eher nicht zu den beiden bisher in

Das Beitrags-Inhaltsverzeichnis kann man abrufen über die Schaltfläche **①**, die dann sichtbar wird, sobal es solche Gliederungsmarkierungen gibt.

Man kann die Markierungen natürlich auch bei Bedarf manuell setzen und löschen.

### Bearbeiten

Sämtliche Knoten auf- bzw. zuklappen.

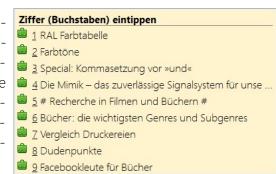
Infotext zu dem aktuellen Beitrag erfassen. Dafür wird über dem eigentlichen Datenbereich ein Textfenster geöffnet, in das man Informationen schreiben kann. Hauptsächlich bei Bildern, Medien nötig.

🗾 Text des aktuellen Knotens ändern, gleichgültig ob Ordner oder Beitrag.

Internetadresse zum Beitrag entfernen. Damit wird die URL eines Beitrags, der durch *Einträge > Web-Si-te* eingefügt wurde, entfernt.

Dieser Beitrag ist ein sogenannter wichtiger Beitrag. Damit erhält er im Orgnaisationsbaum auch so ein Achtung-Zeichen und man kann ihn später direkt während des Schreibens mit einer Funktionstaste abfrufen: Dabei werden alle wichtigen Einträge eines Kontexts (Konzeptarbeit oder Allgemeine Recherche) in ein Menü wie das nebenstehende zusammengestellt und direkt in Schreibfenster zur Auswahl angezeigt.

Das ist ein sehr schneller Weg, um auf Recherchedaten jederzeit zugreifen zu können.



Die Tastenkürzel für den Aufruf sind:

• 🖺 Allgemeine Recherche: F9

• Sonzeptarbeit Projekt: Alt + F9

## Redundantbeitrag

Es kann vorkommen, dass man einen Eintrag in mehreren Themenordnern haben möchte. Um das zu ermöglichen, ohne dass der Datenbestand selbst öfters existiert, kann man mit dieser Funktion den reinen Knoten (also lediglich den Text) an einen anderen Ort kopieren.

Da die Daten, auf die auf diese Weise von mehreren Orten zugegriffen werden kann, dieselben sind, sehen die natürlich auch nach einer Änderung des Inhalts wieder überall gleich aus.

Mit dieser Schaltfläche klickt man auf den zu duplizierenden Eintrag, den sich Patchwork daraufhin merkt. Auch wird erst jetzt die zweite Schaltfläche angezeigt.

Nachdem man sich auf den Ordner gestellt (auf ihn geklickt) hat, in dem das Duplikat abgelegt werden soll, klickt man auf diese Schaltfläche und der Verweiseintrag wird erzeugt.

# **Export**

Die Datei hinter dem aktuellen Beitrag exportieren. Handelt es sich um eine Textdatei, kann man sie wahlweise als RVF-Datei exportieren (die kann man mit dem im Programmverzeichnis mitgelieferten Patchwork-Viewer PatchworkRVF.exe öffnen und ggf. auch als RTF-Datei speichern) oder sie wird an den Zielort kopiert.

ଯ Kopiert den Pfad der Datei hinter dem aktuellen Beitrag in die Zwischenablage.

### Ansicht

\*? Öffnet die Spalte mit den Dateierweiterungen der Einträge.

Offnet die Spalte mit dem Erstellungsdatum der Einträge.

🖳 Öffnet die Spalte mit dem Projektkapitel der Einträge im Falle einer Verknüpfung.

### Suche

Öffnet (und schließt) die Suchbegriffeingabe samt der Trefferliste (Bild rechts). Diese Fläche kann man ggf. mit der Maus an dem Wort ›Suchbegriff‹ nehmen und wo anders hinziehen. Nach Eingabe 🗗 drücken.

Suche nur im Baum der Einträge (also den Titeln).

U Suche nur im aktuellen Eintrag.

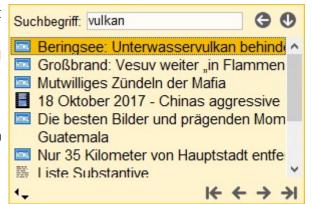
(links unten) Zeigt, ob der markierte Treffer im Baum der Einträge und/oder dem Eintrag selbst ist.

K Gehe zum ersten Treffer.

Gehe zum nächsten Treffer.

Gehe zum vorigen Treffer.

Gehe zum letzten Treffer.



# Wartung

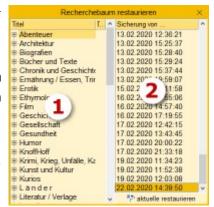
Index für die Volltextsuche neu aufbauen. Der Index wird bei der Erfassung oder Änderung eines Eintrags automatisch versorgt. Sollte er einmal aus irgendeinem Grund beschädigt sein, so kann man ihn sich mit dieser Option neu aufbauen.

Dokumentenbaum restaurieren. Es kann vorkommen, dass der Baum nicht gespeichert werden kann. Das kann von einem Cloudprogramm herrühren, (keine Patchworkdaten außer Archiv direkt in cloudgesicherte Ordner speichern – auch nicht die Recherche), von einem versehentlich abgezogenen Stick oder einem fehlerhaften Offline-Gehen eines Laptops.



**2.** Liste der vorhandenen Versionen. Möglichst die letztmögliche intakte nehmen.

Ein Klick darauf stellt den Baum aufgrund der gewählten Version wieder her.



### Das Textfenster

Klickt man in das Textfenster (oder oben in das Zusatzinfofenster), dann taucht am oberen Rand des Schreibbereichs eine Werkzeugleiste auf.

- Markiertes in Überschriftformat setzen.
- Markiertes in Fließtextformat setzen.
- f & u d Markiertes fett, kursiv, unterstrichen, durchgestrichen formatieren.
- 🥒 🌽 🥒 🥒 Markiertes rot, gelb, grün oder blau markern.
- Leerzeilen aus dem aktuellen Eintrag entfernen.
- 🐺 Markiertes soll den Titel zu diesem Eintrag stellen.
- ···· Erzeugt eine Zwischenüberschrift selbst, wie sie mit ›Beitrag erweitern‹ automatisch erzeugt wird.

Das Programm erkennt durch die Gliederungssequenz - - - - - einen Abschnitt und dessen folgende Zeile wird in das Inhaltsverzeichnis aufgenommen. Man kann die Markierungen natürlich auch bei Bedarf manuell setzen und löschen.

Das Beitrags-Inhaltsverzeichnis, das aus den eben beschriebenen Trennungen mit folgender Zeile erzeugt wird.

Die beiden letzten Optionen sind auch unter Gliederung innerhalb von Beiträgen beschrieben.

### **Datenstandort**

- **1.** Die Daten dazu befinden sich:
- → **Standardinstallation** (Patchwork in c:\Program Files (x86)\Patchwork): c:\Users\\*Username\*\AppData\Roaming\Patchwork\Research\
- → Installation an einem anderen Ort:
- \*irgendwo\*\Patchwork3\Global\Research\
- 2. Dazu befinden sich die Datein immer: \*Pfad des Projekts\*\! Concepts\

# Einstellungen

Hier kann man das Programm seinen Bedürfnissen anpassen, beziehungsweise immer wieder zu verwendende Daten einstellen. Bis zu einem gewissen Grad entsprechen die Tabs den Tabs des Hauptfensters.

#### In diesem Abschnitt findet man:

→ Allgemein

Schreiben

Seitenbereiche (Kapitelübersicht, Szenenrequisiten, Thesaurus, Pitch, Epigraph)

→ Pinnwand

Prüfen

**Timelines** 

Kreativboard

Layout

Sicherung

Verschiedenes

Wartung

Was ist wo? Datenstandorte

# Tab >Allgemein«

### Kasten Dateistandorte

#### Aktuelles Projekt

Das aktuell geöffnete Projekt.

#### Projektunabhängige Daten und Einstellungen

Sämtliche <u>individuelle Einstellungen</u> wir Farben, Bildschirmpositionen, Angaben in den Einstellungen und so weiter, aber *keine* Projektdaten. Das alles befindet sich in der Datei *Patchwork.ini*.

Außerdem befinden sich hier auch alle <u>projektübergreifenden Daten</u>. Das sind teilweise mit Patchwork ausgelieferte Daten wie die diversen Plotsysteme, aber vor allem die <u>Globale Recherche</u> und die <u>projektunabhängigen geparkten Texte</u>.

#### Projekte-Archiv

Man kann Projekte archivieren, d.h. die Projektordner werden pro Sicherung in eine ZIP-Datei gespeichert. Das ist der Ordner, der bei jeder Sicherung vorgeschlagen wird.

#### Mein Projektpool (Standard-Ort):

In diesem Ordner befinden sich (oder sollten sich) alle Projekte befinden. Ist das nicht der Fall, kann man mit *Projekte nach Hause holen* verstreute Projekte in diesem Ordner bündeln.

#### Cloud-Transferordner

Patchworkprojekte selbst dürfen ja nie (!) in einem cloudgesicherten Ordner liegen. Man kann zwischen verschiedenen Computern trotzdem einfach austauschen, indem man Projektarchive in einen Cloud-Ordner ablegt und vom anderen Gerät von dessen Cloudordner abholt. Dieser Ordner ist der, der für diesen Austausch bei jedem eingetragen sein muss.

## Kasten >Schriften (außer dem Schreibfenster) <

1. Unterkasten >Schriften (außer dem Schreibfenster)<

#### Seite 143 Einstellungen

Angabe, welche Schriften für alle Textfelder mit formatierbarem Text (Pitch, Epigraph, Requisitenreiter) verwendet werden sollen.

#### 2. Unterkasten > Menüschrift<

Betrifft alle Popdown-Menüs im Programm wie Hilfe, Fenstersetting usw. Angabe der Schrift für die Bereichsüberschriften und die der eigentlichen Menüpunkte.

#### 3. Unterkasten >Schnellhilfe (Hints)<

Wenn man über Schaltflächen und auch andere Bereiche fährt, erhält man meist einen kleinen Hilfetext am Cursor. Hier kann man die Schrift einstellen sowie die Dauer, bis der Text aktiviert wird und wie lange er angezeigt werden soll (alles in Millisekunden).

#### 4. Unterkasten >Schriften in Listdarstellungen«

Schrift für die Kapitelübersicht und alle anderen (Baum)listen.

### Kasten Verschiedenes

**Arbeitszimmermodus:** Diese Funktion ist *nur* dann zu verwenden, wenn sich *Patchwork und alle Projekte auf* einem externen Datenträger (z.B. Stick) befinden. Die Option bewirkt, dass bei wechselnden Laufwerksbuchstaben, was durch das Umstecken meistens der Fall ist, trotzdem die Projekte auf dem externen Dannträger wiedergefunden werden.

### Kasten >Startdaten«

#### Beim Start gleich letztes Projekt öffnen

Standardmäßig wird beim Start von Patchwork eine Liste der zuletzt geöffneten Projekte angezeigt. Mit dieser Option kann man diesen Schritt übergehen, sodass gleich das zuletzt bearbeitete Projekt geöffnet wird.

Hat man diese Option aktiviert, kann man trotzdem mit der Liste der Projekte starten, indem man während des Programmstarts die Taste gedrückt hält. Nur so kann man zwei Projekte gleichzeitig öffnen.

- Willkommenstext Begrüßungstext beim Start von Patchwork.
- Funktionshilfe zu [Alt]-Tasten anzeigen

Wenn man im Schreibfenster 🕕 drückt, wird ein Infofenster für die verfügbaren Funktionen angezeigt.

### Kasten >Test des Duden-Add-ons«

Hinweis, ob man sich in der Testphase des Dudenmoduls befindet.

# Kasten >Farbschema-Vorbelegung«

Bei allen Farbdialogen zur Auswahl einer Farbe werden unten diese 16 Farben vorgeschlagen.

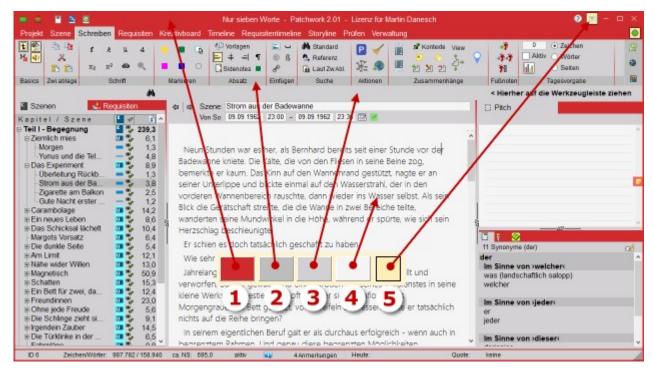
### Kasten >Installierte Textkonverter«

Textkonverter sind kein Muss, denn jedes gängige Texverarbeitungsprogramm kan RTF-Dateien lesen und schreiben. Patchwork importiert standardmäßig RTF-Dateien und gibt auch in diesem Format das Gesamt-dokument bei Bedarf aus.

Mit einem Textkonverter kann man \*.DOC- und \*.DOCX-Dateien direkt öffnen bzw. ausgeben. Die Datei, die man im Netz suchen und installieren muss, heißt FileFormatConverters.exe.

# Kasten 'Individuelle Skins'

Neben den 22 Skins, die Patchwork anbietet, gibt es hier noch die Möglichkeit, sich selbst zwei individuelle Skins einzurichten.



Hier welche Farbe wo landet, lediglich auf die Flächen klicken..

- 1. Header
- 2. Menübandabgrenzung
- 3. Hintergrund
- 4. Eingabeelemente zum Schreiben
- 5. Schaltflächen. Klick für Farbe,

Stmg + Klick für Rahmen. → Tab Allgemein

# Tab >Schreiben«

# Kasten >Schreibfenster«

Hier sollte alles selbsterklärend sein, deshalb nur die speziellen Angaben:

**Listoptionen:** Mit dieser Option kann man rechts die Einstellungen zu den maximal möglichen 5 Listebenen einstellen: oben fünf für Aufzählungen, unten fünf für nummerierte Listen.

#### Mausradsprungweite

Das bedeutet, wie weit eine Mausradbewegung den Text nach oben/unten scrollt. Da man die Schriftgröße über die Zoomfunktion leicht einstellen kann ( Schnell-Schriftgrößenveränderung, Tab Schreiben > Sektion Schrift), wird Hausrad dafür verwendet, eine zweite Sprungweite zu haben.

# Zeilenfindungsindikator

Ist die Option aktiv, dann wird im Text links ein kleiner Punkt in der Zeile angezeigt, in der sich aktuell gerade der Cursor findet. Die Option ist weniger aufdringlich als das Fadenkreuz im Kasten ›Farben‹.

# Zusatzabstand Randnoten

Randnoten (Sidenotes) sind die Zusatzflächen rechts des Texts für To-dos, Kontexte und Steps. Hier gibt man den Abstand dieser Fächen zum Text an.

# • Bei Vorläufer-/Nachfolgeszene Fokus bei MouseOver übernehmen

Vorläufer-/Nachfolgeszenen sind ja die beiden optionalen Fenster oberhalb/unterhalb des Schreibfensters, die den Text der vorigen/nächsten Szene enthalten. Hier kann man einstellen, ob das der beiden (oder eines) dieser Zusatzbereiche automatisch den Fokus erhalten (d.h. der Cursor steht in dem Text), allein wenn man mit der Maus drüberfährt, auch ohne zu klicken. Der Vorteil davon ist, dass man lediglich mit der Maus über diesem Bereich >schweben< muss, aber er schon auf das Mausrad reagiert. Um zurück ins Schreibfenster zu kommen, braucht man nur den Cursor innerhalb dessen parken.

### Hintergrund

Man kann bestimmen, welchen Hintergrund man im Schreibfenster möchte:

- Den laut Skin.
- Eine bestimmte Farbe.
- Eine Hintergrundgrafik.

### Farben

- Link extern (z.B. Internetseite), Link intern zu einer Sprungmarke, Link zu einer Szene
- Figuren, wenn sie ervorgehoben werden sollen
- Suchtreffer, wenn sie ervorgehoben werden sollen
- Das Fadenkreuz zeigt die aktuelle Zeile und Spalte, wo sich der Cursor befindet
- Vor/nach (+/-): Farbabweichung (heller/dunkler) der Vorlauf- und Folgeszene
- Umschaltwert auf helle Schrift abhängig vom jeweiligen Skin
- Tägliches Schreibergebnis im unteren Bildschiembereich (nur wenn aktiv)
- Schriftfarbe der Events, so die angezeigt werden sollen Tab Schreiben

#### Unterkasten >Farben«

Wieder großteils selbsterklärend, also nur:

# • Fadenkreuz

Es kann die aktuelle Zeile (horizontal) und die aktuelle Spalte (vertikal) hervorgehoben werden, damit man schneller erkennt, wo man sich gerade im Text befindet.

#### Vor/nach (+/-)

Bei Vorläufer-/Nachfolgeszenen ist es gut, wenn sie sich vom Hintergrund geringfügig vom Haupttext abheben. Der Wert hier macht sie um 20 Punkte dunkler (positiver Wert) oder heller (Negativwert).

### • Umschaltwert auf helle Schrift

Durch die Möglichkeit dunker Skins kann es notwndig werden, dass die Schrift auf hell umschaltet. Der hier eingetragene Wert ist der Schwellwert zum Umschalten.

# Tägl. Schreibergebnis

Unter Tagesvorgabe gibt man einen Tagswert an. Die Quote wird im Fußbereich prozentuell angezeigt, grün geschrieben, rot offen. Um diese beiden Farben geht es hier. 

Tab Schreiben

# Unterkasten >Änderungsverfolgung«

Hierbei geht es um den Text der Änderungsverfolgung (Histrorie), also die verschiedenen Versionen einer Szene. Man kann Schrift und Farben der Änderungen individuell einstellen - > Tab Schreiben

# Kasten Einstellungen für Bilder«

#### Relative Breite in % ... Standard

Aus Kompatibilitätsgründen zwischen Schreibfenster, Print-Ausgabe und eBook sollte man bei Bildern nie mit absoluter Breite und Höhe arbeiten sondern mit relativer zur jeweiligen Seitenbreite. Man kann zwar eine absolute Breite eingeben (hier in der Hilfe meistens), aber nur dann, wenn man sich des Ausgabeformats sicher ist, was eigentlich nie der Fall sein kann. Denn große Bilder (hochauflösend, nötig für Print) würden im Schreibfenster den Rahmen sprengen.

Hier gibt man also diese relative Standardbreite ein, die man aber pro Bild ändern kann.

# Vorbelegung Abstand horizontal ... / vertikal

Wie der Text aussagt: der standardmäßige Abstand links/rechts und oben/unten.

# Bei neuem Bild nach Bezeichnung fragen

Dann wird jedesmal beim Einfügen eines Bildes nach einem Alternativtext gefragt. Ist hier eher nicht notwendig. > Tab Schreiben

# Kasten >Schreibmaschinengeräusch«

Auswahl, ob und für welche Tasten ein klassischer Schreibmaschinensound ausgegeben werden können und der relativen Lautstärke.

# Kasten > Weitere Schreiboptionen«

Weiche Zeilenumbrüche zulassen (Shift+Enter) Ob weiche Zeilenumbrüche zugelassen sind – sollte man vermeiden!

# Wiedereintritt optisch ... merken ... ms Anzeigedauer

In diversen Situationen wird der Cursor mit einem kleinen roten Pfeil 1d blickte einmal auf den W (rechts) angezeigt. Das ist speziell praktisch, wenn man in einem ande- ereich rauschte, dann wied ren Bereich Verknüpfungen durchführt (Kontexte und Requisiten-Verknüpfungen) oder wenn die Maus über dem Thesaurus steht.

Das Kinn auf den Wannenr undwinkel in die Höhe, wäh

# >Schreiben<-Tab beim Schreiben

Ob, sobald man ins Schreibfenster klickt, auch der Tab Schreiben aktiviert werden soll.

# Ausgabegesperrte Szenen nicht in Summen hochrechnen

Ob ausgegraute Szenen (gesperrt für die Ausgabe) auch in die Summen der übergeordneten Szenen und Gesamtsumme hochgerechnet werden sollen.

# Fragen, wenn Text mit To-dos/Kontexten gelöscht wird

Ansonsten wird der Text ohne Hinweis gelöscht.

# Parallelanzeige mit F8 ermöglichen

Wenn aktiv und der Cursor ist im Schreibfenster, wird ein Hinweis neben dem Mauszeiger angezeigt, wenn man über eine Szene in der Kapitelübersicht fährt, dass man mit [F8] diese Szene in der Parallelanzeige öffnen kann.

# History der Schreiborte für Rücksprünge merken

Selbsterklärend.

Cursorposition zeigen, wenn die Maus im Thesaurus steht

Schwebt der Mauszeiger über dem Thesaurus (oder man klickt hinein), dann wird die aktuelle Textstelle durch den roten Pfeil gekennzeichnet. 4,8

8,9

1,3

3,8

2,5

1,2

4,2

0,4

Titel voriger/nächster Szene anzeigen Ob der Titel der vorigen (/nächsten) Szene angezeigt werden soll (Bild rechts)

[Pfeil auf/ab] aus dem Dokument hinaus > vorige/nächste Szene

Angabe, ob mit den Tasten **1** und **↓** am An- 8,6 fang/Ende des Texts automatisch in die vorige/nächste Szene gesprungen werden soll (natürlich jeweils Anfang bzw. Ende derselben). Anmerkung: Nach Szenenwechsel ist kein <a href="mailto:step">step</a> + z mehr möglich!

So hatte er sich vergangene Nacht dieser vorgestellt, als er gespannte Stunden vor s verbrachte. <sup>♠</sup> Überleitung Rückblick

Neun Stunden war es her, als Bernhard vor der Badewanne kniete. Die Kälte, die Beine zog, bemerkte er kaum. Das Kinn

Konte

Samst

geset

hillig

meine

Karlot

zweife

/orste

alleine

Versteckten Text nur mitzählen, wenn er auch angezeigt wird

Wenn er nicht angezeigt wird, dann wird er auch nicht in die Summen der übergeordneten Szenen / der 10,3 Gesamtwerte hochgerechnet. 1 Airport Madrid

1 2 Das Versehen

Party

3 Freund: 1 Airport Madrid

Freund: Sa 14.10.2017 10:00 - 11:00

Kantine Scarlett Johnson, zweiundvierzigjährige

Vergans amerikanischen Verlagskonzerns, verpasst

Neues in Madrid knapp den Anschlussflug nach

Blackou Berlin. Der nächste Flug geht 22 Stunden

Echtes: später, also am nächsten Tag um acht

Date-Be Uhr. Sie entscheidet sich gegen ein

4 Bizarre: Hotel, denn sie will die Gelegenheit

Leiterin der deutschen Zweigstelle eines

Pitchanzeige MouseOver Kapitelübersicht – Hö. Wenn man mit gedrückter 🗺 - Taste über die Kapitelübersicht fährt, kann man sich dadurch den Pitchtext der gerade berührten Szene in einem kleinen Fenster anzeigen lassen. Hier geht es um die Höhe dieses Fensters (Bild rechts).

Steuerung [Alt+PfeilAuf/PfeilAb] ... Thesaurus ... Vor-/Folgeszene

Angabe, ob man, wenn man im Text steht mit besuc ♠t+↑ bzw. ♠t+↓ im Thesaurus blättern

möchte oderin der eventuell offenen Vorläufer-/Nachfolgeszene scrollen will.

Feststelltaste automatisch rücksetzen (i.d.R. versehentlich)

Es ist unangenehm, wenn man versehentlich die Feststelltaste erwischt und dann (weil man nicht blind schreiben kann) drei Sätze in Großbuchstaben hat. Diese Option warnt und setzt die Feststelltaste automatisch zurück. > Tab Schreiben

# Kasten > Position Typewriter-Scrolling

Angabe, ob bei aktivem Typewriter-Srcolling die Bildmitte weiter oben oder unten sein soll.

# Kasten >Randnoten«

Die Anzeige von Randnoten kann auf drei Weisen gehandhabt werden:

- immer: Dann bleibt der Rand rechts frei, auch wenn in dieser Szene keine der rechts aktivgesetzten Randnoten vorhanden ist.
- auto: Es wird der Rand rechts nur genutzt, wenn es auch anzeigefähige Randnoten gibt.
- nie: Es werden nie Randnoten angezeigt. Sollte man nicht unbedingt wählen, weil man Randnoten ja im Schreibfenster viel schneller an- und ausschalten kann.
- Schrift/Breite: Angabe von Schriftgröße und Breite des Randnotenrandes

🖋 Kontexte in Randnoten anzeigen.

🦊 To-dos in Randnoten anzeigen.

☑ Steps in den Randnoten anzeigen. → Tab Schreiben

# Tab >Seitenbereiche«

# Kasten >Kapitelübersicht«

# • Seiten mit Nachkomma (0,7)

Wenn aktiv, dann werden die Seitenanzahlen bei den Szenen mit einer Nachkommastelle ausgegeben. Sinnvoll vor allem bei kleinen Szenen. Dasselbe kann auch im Tab *Szene* > Sektion *Spalten* eingestellt werden.

# Perspekt.: H-Figur nur Buchst.

Betrifft die Spalte Perspektive der Kapitelübersicht. Aktive Option bewirkt, dass von der Hauptfigur der Szene lediglich der Anfangsbuchstaben angezeigt wird – macht die Spalte schlanker.

Wandel [von 2D zu 3D]

Ausgang?

Numero Uno #1#

Numero Unos Kinder

La Mamma #La Mam.

#### Szenenkennzeichen

Es geht dabei beispielhaft um das Buch-Kennzeichen. Es kann optional ...

- ... den Titel einrücken (Bild, oben).
- ... davor stehen (Bild, unten).

Wie man sehen kann, hat beides seinen Vorteil.

# Unterkasten >Farben<

- Hintergrundfarbe der Szene, wenn die Option Seitenwechselumkehr zur Anwendung kommt.
- Farbe des Spannungsbogens.
- Schriftfarbe deaktivierter Szenen.

# Mikrodramaturgie (und erweiterte Szenenanlage) verwenden

Ob die erweiterte Szenenanlage verwendet werden soll, die hier beschrieben ist. 

Tab Seitenbereiche

# Kasten > Requisiten

# Begriffe Auf- und Abtritt

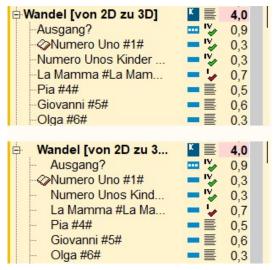
Bei Requisiten kann man ein ›Auftrittsdatum‹ und ›Abtrittsdatum‹ angeben. Das sind die Daten, die die Geburt, das Entstehen oder die Erzeugung und deren Gegenteile einer Requisite beschreiben. Bei Figuren etwa ›geboren‹ und ›gestorben‹.

Wenn eine Szene, bei der die Requisite in den Szenenrequisiten zugeordnet ist, auch noch Timelinedaten hat, dann wird bei ihnen neben dem Namen das Alter zum Zeitpunkt der Szene angegeben (oder die Zeit seit dem Abtritt).

Die Begriffe, die das Alter neben der Requisite auslösen, sind in diesen sechs Feldern angegeben und können auch geändert/ergänzt werden.

#### Farben

In Gruppe: Farbe der Requisiten einer bestimmten Requisitengruppen (bei Markierung).



# Figuren betreffend

**Figurenfarben in den Requisiten rechts anzeigen:** Ob in den Szenenrequisiten die Figurenfarben angezeigt werden sollen

**Figurenfarbe POV in Kapitelübersicht anzeigen:** Ob die Farbe des PoV (erste Figur in den Szenenrequisiten) in der Kapitelübersicht in der optionalen Spalte >Perspektive< angezeigt werden soll.

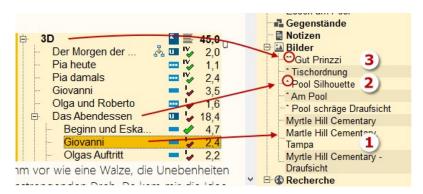
**Einzelne Figur bei Klick darauf im Text hervorheben:** Ob bei Klick auf eine Figur in den Szenenrequisiten diese hervorgehoben werden soll. 

Tab Seitenbereiche

# Kasten >Szenenrequisiten«

# • Bei Requisiten auch die von übergeordneten Szenen zeigen

Bei den Szenenrequisiten können ja Bilder, Notizen und Recherchen hinterlegt werden. Mit dieser Option wird angegeben, ob auch die Szenenrequisiten dieser drei Gattungen der übergeordneten Szenen mit angezeigt werden sollen.



Das Ergebnis dieser Vererbung aus oberen Ebenen sieht man hier oben. Die Szenenrequisien der aktuellen Szene ›Giovanni‹ haben davor kein Dach (1), die der übergeordneten ›Das Abendessen‹ eines ^ (2) und die der noch einmal übergeordneten zwei ^^ (3).

• Beim Drop von Bildern Zwischenablagetext vorschlagen Selbsterklärend.

#### Beim Verschieben nach Patchwork fragen ob Quelle löschen

Wenn man Requisiten (meist Bilder) nach Patchwork hereinholt, können die Quellen einfach gelöscht werden oder es wird gefragt ob ja oder nein.

# Mouse-Over-Anzeige ohne [Strg] ...

Wenn aktiv, dann werden bei den vorhandenen Bildern und Notizen bei Szenenrequisiten diese sofort angezeigt, wenn man mit der Maus darüberfährt, ansonsten nur, wenn man dabei auch die gedrückt hält – und die maximale Breite von Bildern.

# • Bilder/Notizen immer über dem Schreibfenster

Wenn aktiv, werden Bilder und Notizen aus den Szenenrequisiten immer über dem Schreibfenster angezeigt anstatt dahinter.

### Szenenrequisiten für Kapitel aus Unterszenen erzeugen

Mit dieser Einstellung kann man Patchwork dazu veranlassen, dass bei Kapiteln – also Containerszenen – Figuren, Schauplätze und Gegenstände automatisch aus den untergerordneten Szenen erzeugt werden. Dabei wird nach Häufigkeit gereiht und auch der Status ›Randfigur‹ übernommen.

<u>Anmerkung:</u> Als Containerszene gelten für diese Mechanik alle Szenen, die a) Unterszenen haben und b) nicht mehr als 250 Wörter enthalten. Das mit den Wörtern deshalb, weil dieses System auch bei Hauptkapiteln mit Unterkapiteln funktioniert (also nicht nur Hauptkapitel und Szenen) und ja Hauptkapittel z.B. eine kleine Bemerkung oder ein Zitat enthalten könnten.

# Seite 150 Einstellungen

# Vererbung Statusänderung

Beim Status der Szene beschrieben.

# • Farben der emotionalen Befindlichkeiten der Szenenfiguren

Man kann in den Szenenrequisiten Figuren mit emotionalen Befindlichkeiten versehen. Hier können dazu die Farben verwaltet werden. Es kann zudem angegeben werden, ob die Befindlichkeitsfarbe die ganze Figur füllen oder nur als Balken auf der rechtsen Seite aufscheinen soll. 

Tab Seitenbereiche

# Kasten >Pinnwand

- **Hintergrund:** Er kann wahlweise ein Bild sein, das gekachelt wird, eine bestimmte Farbe oder die Farbe des aktuellen Skins.
- To-dos: Man kann hier ihre Standardfarbe festlegen sowie die Größe.
- **Bilder:** Die Maximalgröße der Bilder auf der Pinnwand. Dort kann man immer auf ein Bild doppelklicken, um es in Originalgröße zu sehen. 

  > Tab Seitenbereiche

# Tab >Prüfen«

sein oder nicht.

# Kasten Thesaurus

- Nach dem Ersetzen Wort markieren

  Nachdem man ein Wort per Doppelklick (oder

  □□++•]) übernommen hat, kann es markiert
- Reaktionszeit: Wie lange nach dem Loslassen einer Taste beim Schreiben oder bei Cursorbewegung soll der Thesaurus zu suchen beginnen. Je schwächer ein Rechner, desto länger kann man diesen Wert einstellen (in Millisekunden).
- Präfix bei Bedeutungsgruppen: Beim Duden-Korrektor sind die Synonyme in Gruppen unterteilt. Hier kann man den flankierenden Text zur Bedeutungsgruppe angeben. Dabei ist **%s** ein Platzhalter, der mindestens vorhand sein muss! Der Rest ist individuell.

Wenn jemand außer dem Begriff garn nichts tehen haben möchte, dann genügt lediglich %s, wodruch dann anstatt

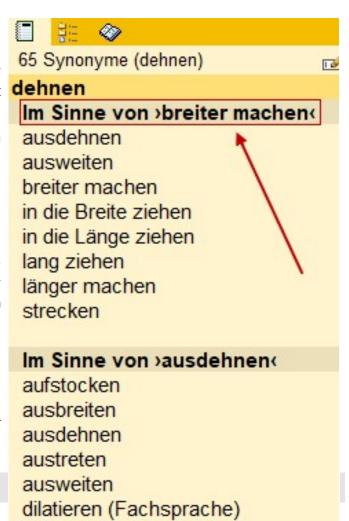
Im Sinne von »breiter machen« stünde: breiter machen. » Tab Prüfen

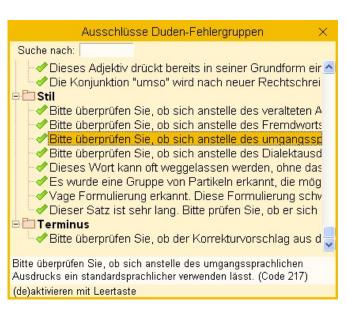
# Kasten >RS-/Grammatikprüfung«

- Allgemein: Dudenprüfung aktiv gibt an, ob der Duden-Korrektor für die Rechtschreib- und Grammatikkontrolle (und Thesaurus und Silbentrennung) verwendet wird oder das standardmäßig eingebundene LanguageTool.
- Prüfung: Angabe von Prüfungsart und Ländereinstellung, weiters ob die groben Gruppen Fremdwörter, Dialekt, veralteter Wörter und Umgangssprache angemerkt werden sollen.

**Ausschluss Gruppen** ermöglicht einem detailliert, bestimmte Gruppen von der Prüfung auszunehmen (Bild rechts).

- **Silbentrennung:** selbsterklärend.
- Wartung: Braucht man normalerweise nie.
   Wenn, dann höchstens, wenn einem Ergebnisse allzu rätselhaft erscheinen. > Tab Prüfen





# Kasten › Auslöse-/Folgeszenen«

Farben zur Thematik der Szenendramaturgie. Dabei ist der obere Wert die Farbe, die als kleiner Balken direkt bei der Szene in der Kapitelübersicht steht, während die hellere Farbe im Kopfbereich des Texts und am Rand des Pitchtexts zu sehen ist. 

> Tab Prüfen

# Kasten >Wortwiederholungen«

Es gibt bei Wortwiederholungen zwei Gruppen: Nahe und ferne Wiederholungen. Hier kann man den Abstand untereinander pro Gruppe festlegen sowie die Mindeswortlänge. Außerdem lassen sich für beide Gruppen und die gerade aktive (Cursor steht im Wort) angeben. 

Tab Prüfen

# Kasten > Verschiedenes«

- Szenencheck bei 100% mindestens auf: Beim Szenencheck kann man automatisch die jeweils betroffene Szene auf einen bestimmten Erledigungsstatus setzen lassen, wenn sie zur Gänze erfüllt ist.
- Anzahl Wörter für Satzlängenprüfung: Die Satzlängenprüfung bezieht ihr Limit von diesem Wert.
- **Dialogverfolgung Stufen dunkler:** Absätze, die in der Dialogverfolgung mit einer Figur verknüpft worden sind, werden laut der Figurenfarbe eingefärbt. Hat die Figur keine Farbe, dann wird die zum Skin passende Hintergrundfarbe verwendet un um ein paar Stufen verdunkelt. Diese Stufen kann man hier einstellen: Höherer Wert = dunkler. 

  Tab *Prüfen*

# Kasten >Lesbarkeitsindex«

Bei der Stilanalyse gibt es die Option Lesbarkeitsindex. Hier kann man dazu die Farben einstellen. 

> Tab
Prüfen

# Tab >Timelines<

# Kasten >Szenen-Timeline

- Max. Leertage zwischen Szenen: Längere leere Zeiträume, also welche, in denen keine Szenen angesiedelt sind, machen die Timeline unübersichtlich. Deshalb kann man Zeiträume ab der hier angegebenen Länge durch eine Platzhalterzeile erstzen lassen.
- **Blinken, wenn unsichtbare Events vorhanden sind:** Wenn unsichtbare Events (außerhalb des Geschichtenzeitrahmens oder in einer szenenfreien Zeitstrecke) vorhanden sind, blinkt die Schaltfläche für Events.
- **Bei Zeitklüften 3 anstatt 1 Zeile zur Kennzeichnung:** Ob für diese Zeitklüfte eine oder drei Zeilen als Platzhalter genommen werden sollen.
- Bei neuen Projekten fragen wegen Timeline-Anlage: selbsterklärend.
- Bei Szenenanlage kein Datum eintragen: Ob bei neuen Szenen das Startdatum des Geschichtenzeitrahmens genommen werden soll oder keines.
- Abgekoppeltes Timelinefenster im Vordergrund: Damit kann man angeben, ob das Timelinefenster auch dann im Vordergrund bleiben soll, wenn man das Hauptfenster aktiviert.
- Unterkasten Farben
- → Samstag, Sonntag: eh klar. Sie werden von kalenderspezifischen ggf. überlagert.

- → Szenenzelle: Szenenzellen werden zur besseren Erkennbarkeit so hinterlegt.
- → Aktive Szene: Um die aktive Szene, also die, die in der Kapitelübersicht zugleich markiert ist, besser zu erkennen, empfiehlt sich eine markante Färbung. Wenn Haken nicht aktiviert, wird anstelle der hier angezeigten Farbe die Farbe der Timeline um einige Nuancen dunkler verwendet.
- → Maximumwarnung: Sollte die Bis-Zeit kleiner der Von-Zeit sein.
- → Events: Standardfarbe der Events. Sollte dunkel sein, damit man Events in dem schmalen (wenn zuge-klappt) Band neben der Zeit auch nicht übersieht.

# Kasten Requisiten-Timeline

- Max. Leerjahre (Requisiten-Timeline): Längere leere Zeiträume, also welche, in denen keine Szenen angesiedelt sind, machen die Timeline unübersichtlich. Deshalb kann man Zeiträume ab der hier angegebenen Länge durch eine Platzhalterzeile erstzen lassen.
- Unterkasten >Hinterlegung Datum für Requisiten-Timeline<: Damit ein Datum bei den Szenenrequisiten in die Requisitenteimeline aufgenommen wird, muss es markiert worden sein. Das ist die Farbe, die für diese Markierung herangezogen wird.
- Unterkasten >Farben Requisitentypen<
  Die Spalten in der Requisiten-Timeline sind farblich unterschiedlich für Figuren, Schauplätze und Gegenstände.

# Tab >Kreativboard«

# Kasten Gemeinsam (Kreativboard + Clustering)

- Hintergrund dezent kariert: Nur relevant, wenn keine Grafikkacheln gewählt sind.
- Neutral, keine Kacheln: Wenn aktiv, also keine Grafiken, dann folgende Optionen:
- → Farbe des Header-Bereichs als Hintergrund.
- → Farbe des Menü-Bereichs als Hintergrund.
- → Farbe des Hintergrund-Bereichs als Hintergrund.
- → Farbe des Schreibflächen-Bereichs als Hintergrund.
- Kacheln zur Auswahl: 8 Grafiken stehen zur schnellen Auswahl zur Verfügung. Möchte man weitere Farben, dann auf eine Kachel doppelklicken.

# Kasten Angaben zu KB-Elementen & -Linien«

- Ausgangsformat neuer Textelemente: selbsterklärend.
- Karteilook bei den Textelementen: selbsterklärend.
- Randhöhe unten am Element für Bilder: Wieviel Platz für Bilder am unteren Elementrand zur Verfügung stehen soll.
- Maximale Breite Linien-/Pfeiltextboxen: Man kann Linien und Pfeilen mit Doppelklick auf sie Texte beifügen, auch mehrzeilige. Hier für diese Texte eine Breitenbeschränkung.
- Kein Infotext bei Figuren: Ob bei Figuren ein Infotext (kleines Fensterchen) angezeigt werden soll.

# Kasten >Kreativboard

- >Druck< als JPG oder PNG: Beim >Drucken< wird ja eine Grafikdatei erzeugt, die man dann ausdrucken kann. Hier die Formatwahl.
- Scrollsprünge Mausrad: Zum Scrollen im Kreativboard mit der Maus. Man kann übrigens mit û+Mausrad horizontal scrollen.
- Bei Bildansicht durch Doppelklick Knopf in Taskleiste: Ob für Bilder, die man mit Doppelklick in Originalgröße anzeigt, ein eigenes Element in der Taskleiste angezeigt werden soll.
- Unterkasten >Elementfarben nach Herkunft<: selbsterklärend.
- Kasten > Farben Requisitenelemente <: selbsterklärend.
- Unterkasten >Beziehungsfarben Linien<: Wenn man Text zu den Linien zwischen Elementen erfasst, kann man diesen Texten >Beziehungsfarben< verpassen. Hier stellt man die ein.

# Tab >Layout«

Hier steuert man das Layout vom Gesamtdokument (Druck, Ausgabe als RTF/DOCX/PDF) und, sowei es möglich ist, des eBooks.

Die Weiterverarbeitung von Print und eBook ist grundlegend verschieden. Print sieht für die Druckerei so aus, wie es im Gesamtdokument zu sehen ist, bei eBook hingegen wird das Buch in HTML mit CSS-Formatierungsparametern umgewandelt. Da bei eBooks der Leser die Schrift am Reader einstellen kann und auch aus Kompatibilitätsgründen gibt es am eBook weniger Gestaltungsmöglichkeiten – von ganzseitig abfallenden Grafiken bis zu Vignetten bei großem Szenenwechsel. Deshalb findet man folgend das meiste in die Kategorien *Print* und *eBook* aufgeteilt und unterschiedlich behandelt.

- Links werden die Titeleien für die vier Editionen bearbeitet.
- Rechts kann man Seitenformate (Gesamtdokument/eBook) und Schriftarten anpassen. Tab Layout

# Linker Bereich - Titeleien

- Unter **Edition** kann unter den vier Ausgabeoptiken der Titelei ausgewählt werden. Mit der Vorschau-Schaltfläche kann man ein Fenster mit einer Live-Vorschau des Layouts der Titelei öffnen.
- Das Wirkungsfeld gibt an, wozu die hier gemachten Änderungen gespeichert werden sollen.
- → Standard: Der Standard, wenn es nichts Projekt- oder Bandbezogenes gibt.
- → Projekt: Die Änderungen, die man vornimmt, betreffen nur das aktuelle Projekt.
- → Band: Die Änderungen, die man vornimmt, betreffen nur den eingestellten Band. Tab Layout

# Titeleien **Print + eBook** (linke Seite)

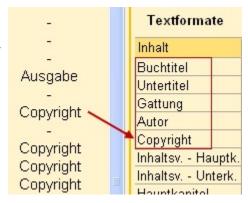
Das Titelei-Layout wird durch Zeilen festgelegt, die man oben mit den Knöpfen dund mit den knöpfen hinzufügen oder entfernen kann und denen man **statische** oder **variable Inhalte** zuordnet.

**Statische** sind direkte Texte wie *Alle Rechte bei Verlag/Verleger*, **Variable**, die beim Zusammenstellen des Gesamtdokuments/eBooks aus den Eckdaten ersetzt werden, sind entweder die Daten, die zwischen Prozentzeichen stehen (<u>%autor</u>%) oder sie werden zusammen mit dem <u>Stil</u> (rechte Spalte) geliefert, z.B. <u>Widmung</u>, bei denen in der Inhalsspalte steht (*Aus Projekt-Eckdaten*).

Die **Titeleien** stehen **bereits als verwendbare Vorlagen** zur Verfügung. Allerdings sollte man gewisse Daten gleich am Anfang auf den eigenen Bedarf **anpassen**. Zum Beispiel anstatt *Alle Rechte bei Verlag/Verleger* ändern auf *Alle Rechte bei Franz Sauerteig*.

Die Spalte *Inhalt* beinhaltet ... den Inhalt, seien es also statische Angaben oder Variable, die später aus den Eckdaten ersetzt werden.

Die Spalte Stil hat eine Doppelaufgabe. Einerseits liefert sie die Schrift laut dem korrespondierenden Textformat rechts (von Buchtitel bis Copyright), in anderen Fällen liefert sie den Inhalt und den Formatstil, der dann immer Copyright entspricht (Ausgabe, Widmung usw.).



Klickt man in die Spalte *Stil*, dann wird ein Pfeil sichtbar, ein Klick darauf öffnet eine Liste der Optionen (Bild rechts).

*Titel, Untertitel, Gattung* und *Autor* entsprechen den Pendants auf der Schriftenseite rechts, ebenso *Copyright*.

- ist eine Leerzeile,

Neue Seite erzwingt einen Seitenvorschub (auch beim eBook) und

Verleger, ISBN, Zusatz, Ausgabe (Edition) und Widmung werden mit der Schrift von Copyright ausgegeben. Tab Layout



# Automatische Zeichenumwandlung **Print** + e**Book** Widmung (rechte Seite)

Alle – / ... nach – / ... (mit gesch. Leerzeichen)) umwandeln: Optional (empfohlen) werden drei Punkte in einen Triplepunkt mit vorangehendem geschützten Leerzeichen zum Wort davor umgewandelt. Damit sind die drei Punkte an das Wort davor gebunden, was hässliche Verunstaltungen verhindert. Ebenfalls werden Bindestriche in Gedankenstriche umgesetzt (sofern sie nicht zurecht Bindestriche sind). Tab Layout

# Rechter Bereich - Seiten- und Schriftformate

# Seiten- und Schriftformate Print (rechte Seite)

#### Seitenformate

Die beiden Felder Zoll und cm kann man für Umrechnungen benützen − einfach im einen einen Wert eingeben und ✔ drücken.

Ein paar Seitenformate sind bereits vorhanden, man kann zusätzlich selbst bis zu zehn Seitenformate komplettieren. Die Angaben hier sind generell in Zentimeter, also für 195 mm gibt man 19,5 ein.

Man sollte darauf achten, dass gespiegelte Ausgabe die typografisch beste Wahl ist, d.h. man sollte für den inneren Rand immer mehr wählen – weil dort die Bindung ist – als für den äußeren.

#### **Textformate**

- **K** Standardschrift: Die kann man der Einfachheit halber einmal für alle einstellen und dann, wenn es notwendig ist, für die einzelnen Bereiche anpassen. Typographisch gesehen sollte man möglichst wenig verschiedene Schriften verwenden. Am sichersten ist es, für alle Belange dieselbe zu nehmen.
- Schrift pro Inhalt: Für 13 Bereiche kann man Schrift, Schriftgröße, Ausrichtung und Stil einstellen. Dafür markiert man den Bereich und tippt auf [ û Individuell]

# Kasten > Absatzoptionen für Fließtext«

Absatzabstand: Der Abstand zwischen zwei Absätzen. In Hinblick auf eine mögliche annähernde Registerhaltigkeit sollte man möglichst keinen Absatzabstand eingeben, sondern Absätze durch den Erstzeileneinzug kenntlich machen.

- Zeilenhöhe Fließtext: Die Buchstaben werden durch einen höheren Wert nicht höher, sondern der Abstand zwischen den eizelnen Zeilen.
- Fließtext im Blocksatz: Bei guter Typographie unbedingt enmpfohlen, und wenn, dann unbedingt mit Silbentrennung im Gesamtdokument.
- **Abstand großer Szenenwechsel vor hinter \*\*\*/Vignette:** Ohne Abstand ist oft der Trennraum, der so entsteht zu klein. Man muss ihn der Vignettenschrift anpassen.
- **Abstand Hauptkapitelüberschrift** ↓: Der Abstand zwischen der Hauptkapitel-Überschrift und der ersten Zeile des folgenden Textblockes.
- **Abstand Unterkapitelüberschrift** ↑ ↓: Der Abstand zwischen der Hauptkapitel-Überschrift und der ersten Zeile des folgenden Textblockes und ↑ der vor der Überschrift zu dem, was davor ist (Hauptkapitel oder Text).
- Kein Erstzeileneinzug nach Leerabsätzen innerhalb Szene: Mit dieser Option kann die Notwendigkeit ausgehebelt werden, für einen Neuanfang nach einer Leerzeile wieder ohne Erstzeileneinzug zu beginnen. Diese Option sollte man nur sehr bewusst anwenden (eventuell für Sachbücher), da die Unterteilung in Szenen keine Schikane ist, sondern eine Hilfe zu einer besseren Szenenstruktur.
- Hyperlinks als Normaltext ausgeben: Es wird eine eventuelle Formatierung (Unterstreichunge) entfernt.

# Sonstiges

• Überschrift Inhaltserzeichnis: Der Namen des Titels für das Inhaltsverzeichnis. Das Textformat entspricht dem einer Hauptkapitel-Überschrift.

# Kasten >Optionen für pdf-Ausgabe«

- Schriften einbetten: Auch wenn das minimal Platz braucht, sollte man Schriften immer einbetten, sonst erlebt man beim Druck eventuell unschöne Überraschungen.
- CID-Modus: Normalerweise nicht sinnvoll. Über diesen Parameter aktiviert man die Erstellung von CID-Fonts bzw. die Nutzung von CMaps für den Aufbau der PDF-Datei. Das CID-Format ist ein PostScript-Format, das von Adobe speziell für umfangreiche Zeichensätze, wie z. B. chinesische, japanische oder koreanische, entwickelt wurde. Das CID-Format ermöglicht die Erstellung von PDF-Dateien mit eingebetteten Schriftzeichen. CID steht für "Character Identifier", was sich auf die "Character Identifier Numbers" bezieht, die zum Indizieren und Auffinden der einzelnen Zeichen im Font benutzt werden. Ein CID-Font besteht aus einer großen Datei mit den Outline-Beschreibungen der Zeichen und einer kleinen "CMap" Datei, die die Zeichenliste, Kodierung und "Character Identifier" beinhaltet.
- Komprimierung: Sollte man aktivieren. Tab Layout

# Seiten- und Schriftformate eBook (rechte Seite)

Seitenformate gibt es logischerweise für eBooks nicht, sondern nur (eingeschränkte) Angaben zur Schrift.

# Schriftumsetzungen

Größe, Format und Ausrichtung können angepasst werden. Vor einer Änderung des CSS-Formates ist abzuraten, weil das von Patchwork jedesmal neu erzeugt wird. Diese Spalte ist lediglich für etwaige Validierungsarbeiten angezeigt.

Einrückungen bei den vier Zusatzvorlagen vergrößern um ...

Die vom Fließtext abweichenden Einrückungen kann man direkt bei den vier Zusatzvorlagen für z.B. SMS, Brief, Tagebuch usw. einstellen. Man kann es hier erweitern.

- Keine Hyperlinks ausgeben: Hyperlink-Formatierungen werden entfernt.
- Zeichenfolge für großen Szenenwechsel: Keine andere Schrift möglich wie bei Print.
- Zusätzliche Höhe Szenenwechselabsatz: Zusatzabstand vor/hinter den \*\*\*.
- Abstandseinheit vor/nach Unter-/Subkapitel: selbsterklärend.
- **Timeout mobi-Erzeugung:** Kann man eventuell bei großen eBooks hinaufsetzen, wenn es ein Problem geben sollte.
- Weitere Angaben: selbsterklärend. Tab Layout

# Tab >Sicherung«

- Autosave: Patchwork sichert automatisch immer dann, wenn man eine Szene verlässt oder das Projekt schließt. Man kann noch einen zusätzlichen Sicherungsrhythmus mit der Autosave-Funktion angeben. 10 Minuten sind ein guter Wert.
- **Archivierung beim Schließen eines Projekts:** Ob man erinnert werden möchte, das Projekt zu archivieren, wenn man es schließt.
- → (Immer) archivieren ohne vorher zu fragen.
- → Fragen, ab Änderungen in nn Szenen.
- → Weder fragen noch archivieren, ich archiviere manuell.
- Sicherungsmodus Projekt / Allg.Recherche: Verhältnis Geschwindigkeit zu Größe einstellen.
- Bereinigung der Szenen-Vorversionen: Da Patchwork von den Szenen immer wieder Dupliklate anlegt, damit man Stände vergleichen kann, macht es bei alten Projekten eventuell Sinn, aufzuräumen. Bei Projekten ab Version 3 geschieht es von selbst.
   Optionen:
- → Nicht bereinigen.
- → Erste und letzte nn stehen lassen.
- → Unter einer Differenz von nn Zeichen (zur vorigen Version)
- → Lektoratsversionen bleiben erhalten: Aus Einspielen von Lektorat entstandene erhalten.
- → [ Alle Szenen]: Start alle Szenen nach gemachten Angaben zu bereinigen (vorher archivieren!)

# Tab >Verschiedenes«

# Kasten Autokorrektur

- Anführungszeichen: Welcher Typ von Anführungszeichen zur Anwendung kommen soll.
- 🝼 Startet die Umwandlung für das gesamte aktuelle Projekt.
- HAi > Hai: Zwei Großbuchstaben korrigieren.
- 1.W.große: Erstes Wort eines neuen Satzes groß.
- ... > ...: Drei Punkte in Triplepunkt wandeln. Sollte man nicht machen, weil das automatisch bei der Veröffentlichung erfolgt.
- -> -: Bindestrich laut Kontext in Gedankenstrich umwandeln. Sollte man nicht machen, weil das automatisch bei der Veröffentlichung erfolgt.
- Belegungen [AltGr]: Damit kann man 6 wiederkehrende mit (AltGr) + 1 bis (AltGr) + 6 einfügen lassen

- Figuren: Autoersetzung von Figurenkürzeln.
- Individuelle Ersetzungen: Mit neuen Eintrag erstellen und dann in der Spalte ersetzen durch Wort/Phrase ergänzen.

# Kasten > Wichtige Links«

Hier kann man sich einen Themenbaum aufbauen und mit Internetlinks füllen. Mit im Tab Schreiben > Sektion Aktionen kann man dann diese Links nutzen.

# Kasten >Recherche

Format Datumsspalte: Angewendet in der Konzeptarbeit / allgemeinen Recherche

# Kasten Externe Hilfsprogrammed

• **Total-Commander:** Man kann, um den Projektordner anzusehen, den Filemanager TotalCommander einbinden anstatt des Explorers. Siehe Tab *Projekt* > Sektion *Projektordner*.

# Tab >Wartung«

# Kasten (Weggeklickte) Infotexted

Es gibt bei Patchwork Hinweistexte mit der Abwählmöglichkeit »Nicht mehr anzeigen«. Die kann man hier wieder aktivieren.

# Was ist wo?

# Kürzel

- \*Global\* Ordner für sämtliche Einstellungen und projektübergreifenden Angaben. Es gibt zwei Orte, abhängig davon, ob die Installation von Patchwork am standardmäßigen Platz erfolgt ist (c:\Program Files (x86)\Patchwork\) oder an einem beliebigen anderen Ort (z.B. E:\Patchwork\)
  - Standard: c:\Users\\*Username\*\AppData\Roaming\**Patchwork\**
  - Beliebig: z.B. E:\Patchwork\: E:\Patchwork\\ **Global\**
- \*Projekt\* Pfad des Projekts, z.B. c:\Bücher\MeinBuch\
- \*Szene\* \*Projekt\*\15\ Ordner pro Szene innerhalb des Projeks. Die Nummer ist die Szenen-ID

# Standorte

#### Kreativboard:

- Elemente: \*Projekt\*\! Project\Sketch.bin ...\Sketch**n**.bin (**n**=Instanz)
- Linien: \*Projekt\*\! Project\SkLines.bin ...\SkLinesn.bin (n=Instanz)
- Bilder: \*Projekt\*\! Project\KBImg.bin ...\KBImgn.bin (n=Instanz)

Pitchtext: \*Szene\*\Pitch.rtf

# Seite 159 Einstellungen

**Pitchvorlage:** \*Global\*\Templates\Pitch.rtf (Standardvorlage: \*Global\*\OriginTemplates\Pitch.rtf)

**Szenentext aktuell:** \*Szene\*\Text.rvf

**Szenentext Vorversionen:** \*Szene\*\Text-20191207-1231.rvf

# Glossar

Eine Zusammenstellung von über 200 Begriffen, die in Patchwork im Speziellen und dem Buch- und Verlagswesen allgemein verwendet werden.

Wenn Referenzen mit Siehe ... eingesetzt werden, ist das nicht, um Sie zu ärgern, sondern dass Sie unbewusst mit der in Patchwork üblichen Terminologie familiär werden. Nur die in Patchwork üblichen Begriffe werden direkt in die Hilfe verlinkt.

Direkt zum ... B C D E F G H I K L M N O P R S T U V W Z



# \*\*\*-Absatz

Ist ein Umbruchstyp, bei dem nach der Szene drei Sterne (oder eine Vignette) ausgegeben werden. Hier wird die Funktion beschrieben.

# Agentur

Siehe Verlagsagentur.

### Aktivieren von Szenen

Siehe Szene (de)aktivieren.

# Änderungsverfolgung

Siehe Vorversionen und Korrektur- und Kommentarmodus.

# Anzahl Zeichen/Wörter/Seiten eines markierten Bereichs

Text markieren und anzeigen lassen, wie viele Zeichen, Wörter und Seiten er ausmacht.

# Anker

Siehe Sprungmarken

#### **Apostroph**

Der Apostroph ist ein Zeichen, das bei Patchwork Probleme machen kann, wenn man um es nicht Bescheid weiß. Laut Einstellungen (Hauptmenü > 'Verwaltung' > 'Einstellungen' > Bereich 'Editor (Schreibfenster)' > »ab« »ab« ...) kann man angeben, welche Anführungszeichenpaare man nutzen möchte ("die" ('die') oder "die" (,die') oder »die« (>die«)). Da das Programm nicht unterscheiden kann, ob ein schließendes Hochkomma (' ' <) oder ein Apostroph fällig ist, muss man den Apostroph dezidiert mit ( eingeben.

# Arbeitszimmer

Name für die portable Version von Patchwork. Im Arbeitszimmermodus werden die – sich durch den Ortswechsel des Sticks ergebenden – Laufwerksbuchstaben berücksichtigt.

#### Archivieren

Siehe Projekt archivieren.

# Auf- und zuklappen

Die meisten großen Listendarstellungen sind in Knoten aufgeteilt, die sich auf- und zuklappen lassen. Das wird durch ein + oder – vor einem übergeordneten Knoten angezeigt. Zu diesen Listen gehören die Kapitel- übersicht und die Konzeptarbeit/Allgemeinen Recherche.

#### Aufgaben

Siehe Erledigungen.

### Auktoriale Perspektive

Siehe Perspektive.

#### **Ausdruck**

Siehe Druck.

### Ausgeben

Als Ausgeben wird der Vorgang des Speicherns des Werks in Form einer PFD-, RTF- oder Worddatei oder eines eBooks bezeichnet.

# Auslagern

Viele Fenster können ›ausgelagert‹ werden. Das bedeutet, dass sie aus dem Patchwork-Hauptfenster gelöst werden und frei an einen anderen Ort verschoben werden können, zum Beispiel auf einen zweiten Monitor. Das sind zum Beispiel Kreativboard, Timeline, die Requisiten, die Suche und viele andere.

# Auslöse- und Folgeszenen

Diese Technik nach Dwight Swain ist hier beschrieben.

# Auszeichnung

Hervorhebung von Textstellen mittels ›einfacher‹ und »doppelter« Anführungszeichen oder *Kursivsetzung*. Nähere Informationen über die Orthografische Bibliothek, dort Suche nach ›Auszeichnung‹.

# Automatische Ersetzung

Siehe Ersetzen.

# B

#### Bände

Patchworkprojekte können mehrere Bände enthalten. Zur bandbezogenen Arbeit und Ausgabe gibt es die Bändeverwaltung.

#### Barsortimente

Ein Barsortiment ist ein Großhandel für die Buchhändler. In seinem Katalog sehen Buchhändler meist zuerst nach, wenn sie ein Buch bestellen sollen. Sie legen sich umsatzträchtige Bücher, die sie beim Verlag oder der Verlagsauslieferung ordern, auf Lager, um so den Buchhandel mit ihren eigenen Fahrzeugen möglichst schnell beliefern zu können. Im mitteleuropäischen Raum sind das KNV, Libri und Umbreit für Deuschland und die Schweiz, Morawa für Österreich. Verlagsauslieferung oder Barsortiment sind im VLB (Verzeichnis lieferbarer Bücher) als Bestelladresse eingetragen.

# Bearbeitungsstatus

Szenen können (auch optisch in der Kapitelübersicht) mit sechs Überarbeitungsstati versehen werden.

#### **Begriffsreferenz**

Die Begriffsreferenz ist eine Suche von optional mehreren Begriffen gleichzeitig und Anzeige der Treffer im Absatz-Kontext.

#### Bereichsaktivierung

Mit At + 1 Kapitelübersicht, At + 2 Requisiten, At + 3 Text, At + 4 Thesaurus,

Aut + 5 Szenenreguisiten, Aut + 6 Orthografische Bibliothek, Aut + 7 Pitch

# Bilder/Grafiken

Alles zur Behandlung von Bildern und Grafiken.

#### Buch

Ein Buch entsteht aus einem Projekt, das als Gesamtdokument (PDF-Datei (oder RTF, DOC, DOCX) oder Druck), beziehungsweise als eBook ausgegeben werden kann.

### **Buchblock**

Der Buchblock besteht aus den bedruckten, gefalzten, klebegebundenen oder fadengehefteten und beschnittenen einzelnen Blättern – den Lagen – eines Buches. Die erste/oberste Seite des Buchblocks ist meist der Schmutztitel.



# Clip

Ein Clip ist Teil des Pitchtexts. Clips sind Stichpunkte, die die Aufgabe haben, eine chronologische Übersicht mithilfe der Timeline zu ermöglichen.

# Clustering

Clustering ist eine von Patchwork unterstützte Kreativmethode sowohl zur Planung eines ganzen Projekts als auch einer einzelnen Szene sowie zur Befreiung aus Schreibblockaden.

#### Cover

Der Umschlag des Buches wird separat beauftragt oder erzeugt und hat mit Patchwork zur Printversion nichts zu tun. Für das eBook wird die Covergrafik bei den Projekt-Eckdaten eingefügt.



# Datumspflücker

Der Datumspflücker ist ein spezielles Werkzeug, um schnell bei Szenen ein Datum einzutragen, vor allem wenn es um mehrere Szenen geht.

#### Deaktivieren von Szenen

Siehe Szene (de)aktivieren.

#### Deadline-Kalkulation

Die Deadline-Kalkulation ist ein Werkzeug zur Ermittlung einer Deadline unter Einbezug täglicher Schreibleistungen mit Tagesschwerpunkten und einer Überarbeitungszeit in sechs Stufen.

# Denkbrett

Siehe Kreativboard.

# Dialoghervorhebung

Dialoghervorhebung bedeutet, dass aller Text außer den Dialogen auf Grau gedimmt wird. Dadurch treten die Dialoge besser sichtbar hervor.

# Dialogverfolgung

Die Dialogverfolgung ist ein Tool, um Dialoge beliebiger Figuren einzeln nachfolgen zu können, um so die Authentizität der Figurenstimmen zu sichern.

#### Dienstleister

Dienstleister sind im weitesten Sinn im Verlagswesen alle, die zur Erstellung und zum Vertrieb eines Buches beitragen. Das sind allgemein Lektoren, Korrektoren, Coverdesigner, Marketingfachleute, Druckereien. Speziell gibt es aber Firmen, die diese Dienstleistungen für Autoren anbieten und Geld dafür verlangen. Sind es geringe Beträge bei denen aber bereits alle Leistungen inkludiert sind, dann darf man berechtigt an der Qualität zweifeln. Sind es hohe, dann kann es sich um einen Druckkosten-Zuschußverlag handeln (der ja kein wirklicher Verlag ist).

# Direkte Rede hervorheben

Siehen weiter oben Dialoghervorhebung.

#### Distributoren

Distributoren sind keine Verlage! Es handelt sich bei ihnen vielmehr um Firmen für Self-Publisher, die gegen Einbehaltung eines Prozentsatzes der Brutto- oder Nettotantiemen des jeweiligen Shops eBooks und manchmal auch Printversionen an geläufige Shops und den Buchhandel weitergeben. Das Argument lautet oft, dass man so sim Buchhandel sichtbark würde. Sinn macht das aber nur dann, wenn man erfolgreich Marketing zu betreiben in der Lage ist, dass Leser und Buchhandel auch von dem Werk erfahren. Ist das nicht der Fall – was ist meistens so ist – hat man mit dieser Alternative lediglich weniger Provisionen pro Buch.

# Drehbuch

Patchwork hat einen Drehbuchmodus für die spezielle Formatierung von Drehbüchern.

### Druck

Der Druck kann sowohl für eine Szene, ein Kapitel als auch als Gesamtdokument erfolgen. Andere Druckoptionen sind stets bei den bestimmten Bereichen (Timeline, Kreativboard usw.).

# Druckkosten-Zuschussverlag (DKZV)

Dabei handelt es sich nicht um einen Verlag im herkömmlichen Sinn. DKZVs verlangen vom Autor oft Summen im gut fünfstelligen Bereich pro Buch. Ihr Geschäftsmodell ist nicht auf die Veröffentlichung ausgerichtet, sondern das Geschäft mit den Autoren zu machen. Zwar erstellen sie meist Bücher, von denen der Autor welche erhält, aber die Bücher werden nicht aktiv vermarktet. Fazit: sehr viel Geld bezahlt zur Befriedigung des Egos, ein Buch veröffentlicht zu haben. Das geht sehr viel kostengünstiger und entspannter als Self-Publisher.

#### **Duden-online**

Man kann aus dem Text in Patchwork heraus direkt bei Duden online nachschlagen.

# $\mathbf{E}$

#### eBook

Projekte (außer Drehbüchern) können als eBook ausgegeben werden, wobei die Typen epub und mobi erzeugt werden.

# **Eckdaten**

Eckdaten sind eine der drei Säulen eines Projekts. Sie enthalten Informationen für die Titelei, das eBook-Cover, sowie generelle Angaben zu Szenen und Inhaltsverzeichnis.

# Einrückung, Einzug

Siehe Erstzeileneinzug.

# Einstellungen

Auf insgesamt 11 Tabs kann man sich Patchwork individuell passend einstellen.

#### **Epigraphe**

Epigraphe sind kleine Texte oberhalb der Überschrift eines Kapitels, aber bereits auf dessen neuer Seite, und werden gerne für Zitate und kleine Sprüche verwendet.

#### Erledigungen

In Patchwork gibt es zwei große Aufgabenerledigungs-Werkzeuge: Geht es um konkrete Stellen im Text, dann kann man punktgenau mit To-dos arbeiten (in deren Liste man auch textunabhängige Aufgaben eintragen kann). Die Pinnwand hingegen ist eine auf das ganze Projekt bezogene Fläche, auf der man einzelne To-dos (und Bilder) ablegen kann.

#### Ersetzen

Es gibt das normale Ersetzen von Wörtern, das Ersetzen von Formatierungen und das genitivsensitive Ersetzen von Figurennamen, das nach der Namensänderung einer Figur angeboten wird.

### Erstzeileneinzug

Bei Szenen des Typs Hauptkapitel, Unterkapitel, großer und mittlerer Szenenwechsel ist der erste Absatz immer linksbündig (nicht bereits im Schreibfenster, sondern erst im Gesamtdokument und eBook). Alle Folgeabsätze können einen Erstzeileneinzug aufweisen. Der Erstzeileneinzug kann für bestimmte Szenen unterbunden werden. Dessen Tiefe kann in den Einstellungen angegeben werden:

- → für das Schreibfenster: Einstellungen > Tab Schreiben > Kasten Schreibfenster .
- → für die Ausgabe eBook: Einstellungen → Tab Layout → rechts eBook.
- → die Ausgabe als Print (PDF): Einstellungen → Tab Layout → rechts Print.

### Erzählstrang

Erzählstränge sind Fäden durch die Geschichte, an denen bestimmte Handlungen ausgerichtet sind. Bei jeder Geschichte gibt es mindestens den Hauptstrang. Meistens hängen diese Stränge mit Figuren zusammen, es können aber genauso gut auch Schauplätze sein.

#### **Events**

Ereignisse, die in der Timeline eingetragen werden können.

#### Exposé

Das Exposé wird in den Projekt-Eckdaten erfasst. Dort gibt es dafür eine fertige Vorlage. Ausgegeben wird es im Gesamtdokument und kann dort gleich auch um eine Leseprobe ergänzt werden.

# F

#### FAQ

FAQs (Frequently Asked Questions) sind Listen von häufiger auftretenden Fragen. Allgemeine FAQs findet man auch auf der Patchworkseite, links unter dem gleichnamigen Menüpunkt.

#### **Fenstersetting**

Es können drei unterschiedliche Fenstereinstellungen, Settings, abspeichern (Start, Punkt 10). Mit den drei »Merken« kann man drei verschiedene Fensterpositionen speichern. Das ist jeweils die, die gerade aktuell eingestellt ist. Position bedeutet Größe und Position des Patchwork-Fensters, sowie Breite des linken und rechten Teils. Mit dem Speichern kann man ihnen einen Namen vergeben, über den sie dann in den anderen drei Menüpunkten abrufbar sind.

# Fenster teilen

Siehe Parallel andere Szene ansehen.

#### Figurer

Figuren (Protagonisten) zählen zu den Requisiten. Sie können in einer eigenen Datenbank beschrieben (Beschreibung, Vita, Entwicklung, Notizen), mit Bildern versehen, in Figurengruppen zusammengefasst, mittels des Figurenblattes näher kennengelernt und ihre Beschreibungen mit Textstellen verknüpft werden.

#### Figurenblatt, Figureninterview

Das Figurenblatt ist eine Art Interview, mit dem man seine Hauptfiguren kennenlernen kann. Zuerst kann man mit dem DISG-Persönlichkeitsprofil die Figur in ihren Grundzügen bestimmen. In weiteren knapp 300 Fragen erfolgt der nähere Kontakt.

# Figurenschnüffler

Der Figurenschnüffler ist ein Werkzeug, mit dem man schnell zu jeder Szene die enthaltenen Figuren herausfiltern kann, um sie als aktive oder passive (umschalten mit Leertaste, inaktiv = kursiv) Figuren in den Szenenrequisiten einzutragen.

# Figurenwissen

Das Figurenwissen ist eine zusätzliche Option der Kontexte. Damit kann man die Aufgabenstellung: Wer darf was wann wissen – und was weiß der Leser? lösen.

### **Formatierung**

Bei Patchwork erfolgt die Formatierung für Druck und eBook in einem separaten Schritt, was die Textarbeit frei von Formatierungsüberlegungen bleiben lässt und volle Konzentration zulässt.

#### Fußnoten

Fußnoten sind Vermerke zu Text am Seitenende.

#### Fußzeile

Enthält bei der Print-Version (PDF) und beim eBook die Seitennummer, beim Exposé zusätzlich Namen und Mailadresse des Autors.



# Gegenstände

Gegenstände (Tiere, Objekte, alles Mögliche) zählen zu den Requisiten. Sie können den Szenen zugewiesen und in der Timeline dargestellt werden.

#### Geistertext

Siehe versteckter Text.

#### Gesamtdokument

Das Gesamtdokument ist das gesamte Werk – oder ein Teil oder Band – das Patchwork aus allen Szenen zusammenstellt. Das Gesamtdokument kann dann als Ausdruck, PDF-Datei (die Hauptoption) oder als RTF-bzw. Word-Datei ausgegeben werden. Dafür werden alle Daten auf Basis der Projekt-Eckdaten und der Szenen in vertikaler Reihenfolge zu einem gesamten, fix und fertig formatierten Werk zusammengebaut. Das elektronische Pendant dazu ist das eBook.

### Gliederung eines Projekts

Die Gliederung erfolgt – idealer- aber nicht notwendigerweise – im Plotten oder der Storyline, bevor man mit einem Projekt beginnt. Die eigentliche Gliederung erfolgt über die Kapitelübersicht, eine hierarchische Liste der Szenen des Werks, der kleinsten Bausteine einer Geschichte. Die vertikale Gliederung bestimmt die Reihenfolge im Buch, die horizontale hilft bei der Organisation, vom Teil bis zum Unterkapitel.

#### Glossar

Siehe Textmarken.

### Grafiken

Siehe Bilder.

# Grammatikprüfung

Siehe Rechtschreib- und Grammatikprüfung.

# $\mathbf{H}$

# Häufige Fragen

Siehe FAQ.

#### Hilfe

Patchwork hat ein vielseitiges Hilfesystem, unter dem man unter Hilfe die näheren Umstände erfahren kann. Zudem gibt es unzählige Videos auf der Patchworkseite unter ›Videos‹.

# **History**

Siehe Vorversionen.

# Ich-Perspektive

Siehe Perspektive.

# **Impressum**

Das Impressum ist der Teil in der Titelei, der Projektdaten vom Enstehungszeitpunkt über das Copyright bis zu Verweisen auf Grafiker und Lektoren enthält. Es wird in den Projekt-Eckdaten erfasst.

# Importieren von vorhandenen Projekten

Siehe Smart-Import.

# Individuelle Einstellungen

Siehe Einstellungen.

#### Inhaltsverzeichnis

Das Inhaltsverzeichnis wird im Gesamtdokument und eBook automatisch aus den Szenentiteln zusammengestellt und kann am Anfang oder am Ende einer Print-PDF stehen. Beim eBook läuft das automatisiert nach den bei eBooks üblichen Richtlinien. Die Einstellungen zum Inhaltsverzeichnis trifft man in den Projekt-Eckdaten.

#### Instanz

Mit Instanzen sind die einzelnen Ebenen (Layer) des Kreativboards gemeint.

#### **ISBN**

Die ISBN, (International Standard Book Number) dient der eindeutigen Kennzeichnung von großteils Büchern. Für verschiedene Varianten eines Werks (Taschenbuch, Hardcover, eBook) ist jeweils eine eigene zu vergeben. ISBNs sind zwar nicht verpflichtend, aber man benötigt sie, wenn das Buch im Buchhandel gefunden werden soll. Bei den meisten Distributoren ist die ISBN in der Leistung inbegriffen (wodurch sie sich aber manchmal als »Verlag« ins Impressum eintragen). ISBNs sind urheberrechtlich nicht von Bedeutung. Bezogen können ISBNs dort werden:

- Deutschland: über MVB Marketing- und Verlagsservice des Buchhandels GmbH
- Österreich: über Hauptverband des Österreichischen Buchhandels
- Schweiz: über Schweizer Buchhändler- und Verleger-Verband

Genauere Informationen zur ISBN im Internet: isbn-suche.net/isbn-beantragen



#### Kapitel, Unterkapitel

Ein Kapitel ist einer der fünf Szenentypen und hier ist deren Funktion genau beschrieben.

### Kapitelband

Das ist ein kleines, meist farbiges Lesezeichen-Bändchen, das bei Hardcover-Büchern an der Ober- oder Unterkante des Buchrückens angeklebt ist.

# Kapitelübersicht

Die Kapitelübersicht links ist der Baum mit den Szenen, der Navigator sozusagen, und stellt das Rückgrat eines Patchwork-Projekts dar. Über sie kann man einfach Szenen an einen anderen Ort verschieben, wodurch sie dann in der Geschichte an einem neuen Ort aufscheinen.

#### Seite 167 Glossar

Die vertikale Abfolge der Kapitelübersicht zeigt, wie das Werk ausgedruckt werden wird. Die horizontale Tiefenstaffelung dient lediglich der eigenen Strukturierung und Übersicht. Auch kann man so größere Blöcke – wie etwas Teile eines Buchs – einfach zuklappen. Eine spezielle Ansicht der Kapitelübersicht ist die Outline-Ansicht. Die Kapitelübersicht wird automatisch in einer History gesichert, von wo aus sie im Notfall restauriert werden kann.

#### Klausurmodus

Im Klausurmodus (nicht in Patchwork3) kann man sich selbst dazu zwingen, nicht außerhalb von Patchwork zu geraten – eine Prokrastinationsvorbeugung.

#### Klemmbrett

Siehe Erledigungen, Recherche und Pinnwand.

#### Kommentare

Kommentare können im Szenentitel, szenenbezogen in den Szenenrequisiten vermerkt, im Text selbst als To-dos verankert und auf der Pinnwand hinterlegt werden. Eine weitere Möglichkeit dafür ist versteckter Text.

#### **Kontexte**

Kontexte sind Themenbereiche, die mit dem Text verknüpft werden können. So kann man sich einen Überblick verschaffen, wo zum Beispiel der Kontext ¬Tatort vin dem vorliegenden Krimi überall angesprochen wird.

# Konzeptarbeit/Allgemeinen Recherche

Konzeptarbeit/Allgemeine Recherche ist eine leistungsfähige Informationssammlung für große Datenmengen. Eine indizierte Volltextsuche ermöglicht flottes Auffinden. Dabei ist die Konzeptarbeit genau dasselbe projektbezogen, was die Allgemeinen Recherche allgemein ist, also bei allen Projekten gleichermaßen zur Verfügung steht.

#### Korrektor

Korrektoren beschränken sich beim Durcharbeiten eines Texts lediglich auf rechtschreibliche und grammatikalische Themen. Sie machen keine Vorschläge zu Inhalt und Stil wie Lektoren.

#### Korrektur- und Kommentarmodus

Das, was wir von Word als Änderungsverfolgung kennen mit Austauschmöglichkeit Autor ↔ Lektor.

# Kreativboard

Das Kreativboard bietet umfassenden und vielseitigen Raum zum optischen Entwerfen eines Projekts, beziehungsweise eine optische Darstellung des Projekts – mit Verknüpfungen zu und von Szenen und Requisiten.

### Kreativität

Patchwork bietet mehrere Werkzeuge zur kreativen und bildlichen Arbeit mit dem Projekt an: Das Kreativboard, Clustering, die Kreativmatrix nach Richard Norden, Plotten und die Storyline.

# L

# Leerabsatz

Ist ein Szenentyp, bei dem nach der Szene ein Leerabsatz ausgegeben wird. Hier wird die Funktion beschrieben.

#### Lektor/inn/en

Heute sind Lektoren in Verlagen Manager, die für die Auswahl und Bewertung von Manuskripten zuständig sind, oft aber auch als Organisationsdrehscheibe zu einem Werk fungieren. Autoren sehen im Lektor noch die Person, die sie früher im Verlag waren: Partner, die mit einem gemeinsam den Text besprechen und Änderungsvorschläge zu Inhalt und Stil anbringen. Dieses Lektorat wird von Verlagen zunehmend ausgelagert. Oft erwarten Verlage heute schon einen lektorierten Text – zumindest einen sehr fehlerarmen . Dass man sich um Rechtschreibung und Grammatik nicht kümmern muss, weil das eh der Lektor bei einem Verlag macht, ist heute keine zeitgemäße Aussage mehr. Manchmal übernehmen Lektoren auch die Aufgabe eines Korrektors.

# Lesbarkeitsindex (LIX)

Der Lesbarkeitsindex ist eine zuschaltbare Funktion zur Prüfung der Textqualität. Absätze werden nach ihrer Lesbarkeit zwischen grün und rot in 11 Stufen farblich markiert.

#### Lesezeichen

Es können bis zu zehn Lesezeichen gesetzt und genutzt werden.

# Linearitätsprüfung

Die Linearitätsprüfung bringt eine optische Verknüpfung von Szenen und Timelinedaten. So kann man prüfen, ob die zeitlichen Abläüfe stimmig sind.

#### LIX

Siehe Lesbarkeitsindex.

#### Lizenz

Patchwork wird nicht gekauft, sondern, wie es bei Software üblich ist, es wird eine Nutzungslizenz erworben. Patchwork gibt es mit oder ohne den Dudenzusatz, einem Modul, das Patchwork in Lizenz von EPS bezieht und in Patchwork integriert hat. Auch die Version ohne Duden hat eine Rechtschreib- und Grammatikprüfung. Stilprüfung, Lesbarkeitsindex usw. haben nichts mit dem Duden zu tun, und sind immer Bestandteil von Patchwork.

#### Locations

Siehe Schauplätze.

# M

# Markieren

Es gibt die Optionen der Szenenmarkierung (Kapitelübersicht) und einen Textmarker (im Text).

# MRUs (Motivation Reaction Units)

Diese Technik nach Dwight Swain ist hier beschrieben.

# N

#### Namensgenerator

Mit dem Namensgenerator kann man sich länder- und sachgruppenbezogen Namen aus 40.000 Vornamen und über 20.000 Nachnamen vorschlagen und gleich in die Figurenliste übernehmen lassen.

#### NaNoWriMo

Der NaNoWriMo (national novel writing month) ist jedes Jahr im November ein beliebter Schreib-Booster, den Patchwork im Programm unterstützt. Zigtausend Autoren weltweit registrieren auf einer Website ihre tägliche Schreibleistung. Ziel sind mindestens 50.000 Wörter in dreißig Tagen zu schreiben. Mittlerweile gibt es auch das Camp NaNoWriMo, eine Sommerinitiative.

#### **Navigator**

Siehe Kapitelübersicht.

### **Neutrale Perspektive**

Siehe Perspektive.

#### Normseite

Eine Normseite ist ein Standard zur Einschätzung des Umfangs eines Buches, der in der gesamten Buchund Verlagswelt üblich ist. Er errechnet sich aus 30 Zeilen zu je 60 Anschlägen (inklusive Sonder- und Leerzeichen). Da jedoch kaum eine Zeile genau 60 Anschläge aufweist und es auch Leerzeilen geben kann, kann man nicht von den errechneten 1.800 (60x30) Zeichen ausgehen. Die Erfahrung zeigt einen Schnitt von circa 1.420 Zeichen pro Normseite. Hier Näheres zu Patchwork und Normseiten.

#### Notizen

Siehe To-dos, Szenenrequisiten und Pinnwand.

#### Nummerierung

Szenen können automatisch hierarchisch nummeriert werden.



# Orthografische Bibliothek

Die orthographische Bibliothek wird über die Schaltfläche im rechten Bereich aktiviert. Sie enthält Hinweise zur Rechtschreibung und Grammatik bei häufigen Problemen: Auszeichnung, Groß-/Kleinschreibung und vieles mehr. Wenn es zu einem Wort, an dem der Cursor steht, einen Hinweis gibt, ist das Fragezeichen grün hinterlegt. Auch gibt es von dort aus interessante Links.

### Outline

Outline ist eine komprimierte Übersicht über das gesamte Werk. Sie ist eine spezielle Darstellung der Kapitelübersicht.



#### **Paginierung**

Seitenzählung des Werks in der Fußzeile. Sie beginnt auf der ersten Seite, dem Schmutztitel mit Nummer 1. Angedruckt wird die Seitennummer aber erst auf der ersten Seite nach der Titelei. Das kann das erste Kapitel, aber auch das Inhaltsverzeichnis sein. Siehe Seitennummer.

# pako-Dateiendung

Die Dateiendung \*.pako wird von Patchwork für den Austausch zwischen Autor und Lektor verwendet.

# Parallel andere Szene ansehen

Parallele Anzeige beliebig vieler anderer (und auch der aktuellen) Szene.

#### Perspektive

Die Sicht, aus der eine Szene geschrieben wird. Die vier üblichen sind: Ich-Perspektive, personale, auktoriale und neutrale Perspektive.

#### Perspektivenverteilung

Perspektivenverteilung im Projekt.

### Pflichtexemplar

Pflichtexemplare sind Exemplare einer Veröffentlichung, die aufgrund eines Gesetzes, von ihrem Verleger an bestimmte Bibliotheken des Landes (Deutschen Nationalbibliothek in D) oder der Region, in der es verlegt wurde, abgegeben werden muss. Meist muss man pro Veröffentlichung mit drei Pflichtexemplaren rechnen.

#### **Pinnwand**

Die Pinnwand ist eine Fläche, auf der man projektbezogene Notizen ablegen, Textteile aus Szenen temporär ablegen und Bilder ablegen kann.

#### Pitch

Der Pitch ist der Kurztext, auch Synopse, einer Szene. Er kann erstmals in der Kreativmatrix gebildet werden, aus der Textelemente im Kreativboard generiert, und aus denen in weiterer Folge Szenen erzeugt werden können.

# Plot, plotten

Plotten ist eine Methode zur Strukturierung eines Werks. Es stehen mehrere Plotsysteme, je nach Aufgabenstellung und Projektumfang, zur Verfügung.

#### Post-its

Siehe Erledigungen.

# **Projekt**

Der Name eines Projekts muss nicht dem Buchtitel entsprechen und kann kurz und griffig sein. Ein Projekt kann ein einzelnes Buch sein, eine Buchreihe, eine Kurzgeschichte oder Novelle, eine Kurzgeschichtensammlung, ein Blog, ein Drehbuch. Es ist der oberste Begriff, unter dem Patchwork Daten speichert und setzt sich ausden Projekt-Eckdaten und Szenen zusammen, die die Funktion von Bänden oder Teilen genauso übernehmen, wie für Seitenwechsel, Leer- oder \*\*\*-Absätze sorgen.

# Projekt archivieren

Archivieren bedeutet bei Patchwork Folgendes: Bei Patchwork ist ein Projekt keine einzelne Datei, sondern ein ganzer Ordner, in dem es wiederum Unterordner gibt, unter anderem für jede Szene einen eigenen. Mit den Funktionen Hauptmenü 'Projekt' 'Gesamtes Projekt archivieren' und Hauptmenü 'Projekt' 'Archiviertes Projekt öffnen' gibt es Werkzeuge, um ein Projekt in eine einzige ZIP-Datei zu archivieren, beziehungsweise das Projekt aus einem ZIP-Archiv herauszuholen. Weitere Infos in Datenarchivierung.

# Projekt-Eckdaten

Die Projekt-Eckdaten beinhalten alles zum Projekt außer dem Text selbst. Also Angaben vom Titel über den Autorennamen (oder Pseudonym), Widmung, Impressum usw. bis hin zu individuellen Einstellungen für die Ausgabe als eBook (inklusive Cover) oder für den Druck. Projekt-Eckdaten können bändespezifisch individuell gespeichert werden.

# Protagonisten

Siehe Figuren.

# Prüfungen

Siehe Text prüfen.

# **Puristischer Modus**

Der puristische Modus ist eine spezielle Form der minimalistischen Textarbeit, der sich auch gut zur Überarbeitung eignet.

# R

#### Recherche

Es gibt die Konzeptarbeit (projektbezogen) und die Allgemeinen Recherche (allgemein), beide siehe Konzeptarbeit/Allgemeinen Recherche, sowie die Szenenrequisiten, wo szenenbezogen Rechercheelemente abgelegt werden können.

# Rechtschreib- und Grammatikprüfung, sowie Thesaurus.

Patchwork bietet zwei Varianten an: die kostenlose Variante mittels Language Tool und die kostenpflichtige mit dem Duden-Add-on. Die Rechtschreib- und Grammatikprüfung kann temporär mit der Schaltfläche rechts neben dem Duden-Logo deaktiviert werden.

# Referenzen

Patchwork stellt zwei große Werkzeuge für Referenzen zur Verfügung

- 1. Referenzen von gewissen Themen zu Textstellen mittels der Kontexte und
- 2. Text-Requisiten-Referenzen zwischen Beschreibung, Vita, Notizen und Entwicklung der Requisiten einerseits zu Textstellen andererseits.

#### Reihen

Siehe Bände.

#### Requisiten

Bei Requisiten handelt es sich einerseits um Figuren (Protagonisten), Schauplätze und eine freie Gruppe für Objekte, Gegenstände, Tiere usw. (alle sogenannte >echte< Requisiten). Andererseits gibt es szenenbezogene Requisiten wie Bilder, Notizen und Recherchen.

#### Rollen

Figuren kann man 8 Rollen zuteilen, vom Protagonisten bis zum Statisten.

# S

### Schauplätze

Schauplätze (Locations, Settings) zählen zu den Requisiten. Sie können den Szenen zugewiesen und in der Timeline dargestellt werden.

### Schmuckseiten für Kapitel

Man kann Kapitel entweder mit einer freien Schmuck-Textseite beginnen oder mit Kapitelgrafiken arbeiten.

#### Schmutztitel

Griffiger Kurztitel des Werkes, der auf der ersten rechten, dem eigentlichen Titelblatt vorangestellten Seite aufgeführt ist. Diese Seite trägt in der Seitenzählung die nicht angedruckte Nummer 1. Siehe Titelei.

#### Schnitt

Das sind die drei Kanten des Buchblocks, an denen man das Buch öffnen kann. Oben ist der sogenannte Kopfschnitt. Ein farblich gestalteter Schnitt hat Schnittverzierungen.

### Schreiben in der vertikalen Textmitte

Siehe Typewriter-Scrolling.

#### Schreibblockade

Zum Entkommen aus einer Schreibblockade bietet Patchwork einige kreative Werkzeuge wie Kreativboard, Clustering, Kreativmatrix und Storyline.

#### Schreiborte-Historie

Bei der Schreiborte-Historie geht es um ein Logbuch der letzten Orte, an denen man im Projekt etwas geändert hat. Scrollen, sanftes

- a) Mit der Lesehilfe kann man in individueller Geschwindigkeit den Text automatisch rollen lassen.
- b) Dass der Cursor automatisch zur Bildmitte scrollt, erreicht man mit dem Typewriter-Scrolling.

#### Seitennummer

Die Seitennummer steht in der Fußzeile. Sie beginnt auf der ersten Seite, dem Schmutztitel mit Nummer 1. Angedruckt wird die Seitennummer aber erst auf der ersten Seite nach der Titelei. Das kann das erste Kapitel, aber auch das Inhaltsverzeichnis sein. Die Optik der Seitennummer lässt sich in den Projekt-Eckdaten im Reiter Titelei – Variable 1k einstellen.

#### Seitenwechsel

Erfolgt vor einer Szene des Typs Hauptkapitel automatisch (kann aber unterbunden werden); er kann jedoch für jede andere Szene wiederum erzwungen werden. Hier werden das Unterbinden und Erzwingen beschrieben.

# Self-Publishing

Englisch für Selbst-Verlegen. Verlage übernehmen für einen Autor das Lektorat, Korrektorat, die Covergestaltung, das Marketing und den Vertrieb. Für all diese Leistungen muss der Self-Publisher (SPler) selbst sorgen. Da die Kosten für ein Werk erheblich sind (mindestens 2.000 € allein für Lektorat und Cover), scheuen sie viele SPler. Darunter leidet bei SPlern häufig die Qualität, was leider – aber zurecht – auch dafür sorgte, dass Self-Publishing lange Zeit ein Makel für einen Autor war (›der hat keinen Verlag gefunden und muss es selbst machen∢). Das hat sich allerdings mittlerweile etwas gebessert, da bei manchen SPlern das Qualitätbewusstsein gestiegen ist. Vorteil des Self-Publishing ist natürlich, selbst die komplette Kontrolle über alles zu behalten und man, so man zu den sehr wenigen zählt, die Erfolg haben, gut verdienen kann. Jeder muss abwägen, was für ihn besser passt. Nur – einen Verlag zu finden ist sehr schwierig. Auf der Suche nach einem sollte sich vor allem der Neueinsteiger davor hüten, einem DKZV auf den Leim zu gehen.

# Setting

Siehe Schauplätze.

#### Sichern

Patchwork sichert automatisch beim Verlassen einer Szene sowie in einzustellenden Intervallen (Standard alle 2 Minuten, einzustellen in den *Einstellungen* > Tab *Sicherung*. Die Kapitelübersicht wird bei jeder Änderung automatisch in einer History gesichert. Projekte können auch komprimiert archiviert werden.

#### Silbentrennung

Die Silbentrennung erfolgt erst bei der Ausgabe von Gesamtdokument (Print) oder eBook und nicht schon im Schreibfenster.

#### Skins

Skins sind eine variable Erscheinungsform von Patchwork. Es gibt 16 Farbsets, die jederzeit einfach umgestellt je nach Belieben ausgewählt werden können.

#### **Smart-Import**

Mit dem Smart-Import kann man eine RTF-Datei (diesen Dateityp kann jedes Textprogramm (wie Word, LibreOffice, OpenOffice, Papyrus, Textmaker ... erzeugen) gleichzeitig in ein Patchwork-Projekt umwandeln und in Szenen gliedern.

#### Sonderzeichen

Eingabe von speziellen Sonderzeichen.

#### Spannungskurve, Spannungsbogen

Der Spannungsbogen ist eine Kurve, die die Spannung einer Geschichte zeigt. Siehe Szenencheck.

# Sprachausgabe

Text vorlesen lassen.

# Stilanregung (Stilprüfung)

Über die Rechtschreib- und Grammatikprüfung hinausgehende Stilprüfung bezüglich verschiedener Wortarten, Phrasen, Satzlängenkontrolle, Lesbarkeitsindex. In drei Härtestufen werden optional bestimmte Wörter aus dem Stilwörterbuch (eines der Wörterbücher) verschiedenartig im Text hervorgehoben. Dabei handelt es sich um Füllwörter, Adjektive, schwache Verben und mehr.

# Storyline

Die Storyline ist einerseits ein Instrument, um eine Geschichte zu planen, andererseits eine spezielle Darstellung der Szenen auf ihren Erzählsträngen in horizontaler Ausrichtung.

# Story Map

Story Map ist ein Werkzeug, mit dem man seine Szenen geografisch auf Karten visualisieren kann.

#### Suchen

Es kann auf mehrere Arten gesucht werden: Suche im Text nach Begriffen und Formaten, aber auch nach mehreren Begriffen zugleich (Begriffsreferenz) und schließlich die automatische Suche aufgrund einer Zeichenkette in der Zwischenablage, mit der das Einarbeiten von Testlesern/Lektoren/Korrektoren sehr erleichtert wird.

# Synonyme

Siehe Thesaurus.

#### Szene

Die Szene ist der (kleinste) Baustein einer Geschichte über dem Absatz und hat die Funktion, in Bänden oder Teilen zu gliedern, genauso, wie für Seitenwechsel, Leer- und \*\*\*-Absätze zu sorgen. Sie enthält ihren Text sowie weitere Informationen zu ihrem Inhalt. Szenen werden in der Kapitelübersicht links als Baumstruktur dargestellt und im Schreibfenster (Editor) bearbeitet. Szenen sind ein mächtiges Hilfsmittel für bessere Struktur und Qualität eines Werks.

#### Szene ausdrucken

Hier wird der Druck nur einer Szene (oder eines Kapitels) beschrieben.

#### Szene (de)aktivieren

Szenen können einfach für die Ausgabe als eBook und Print (de)aktiviert werden (drücken der Leertaste auf der Szene in der Kapitelübersicht). Deaktivierte Szenen werden grau dargestellt. Über die Bändeverwaltung können Szenen auch bändweise (de)aktiviert werden.

#### Szene splitten (teilen)

Szenensplittung ist eine einfache Methode, um aus einem markierten Textteil eine neue Szene zu erstellen.

# Szenencheck

Der Szenencheck ist eine effiziente Methode der Überarbeitung von Szenen sowie zur Visualisierung einer Spannungskurve.

# Szenenpitch

Siehe Pitch.

#### Szenenrequisiten

Szenenrequisiten sind szenenbezogene Requisitenzuordnungen wie Figuren, Schauplätze und Objekte sowie Bilder, Notizen und Internetverknüpfungen. Gesammelt angezeigt oder gesucht werden können Szenenrequisiten über Scan nach Szenenrequisiten.

### Szenentitel

Der Szenentitel wird normalerweise bei Haupt- und Unterkapiteln angedruckt, beim großen, mittleren und kleinen Szenenwechsel nicht. Zusätzlich steuert er aber Maßgebliches und beherrscht ein paar Tricks.

# Szenenvignette

Kleine szenenbezogene Grafiken, die zwischen Titel und Text von Kapiteln angezeigt werden (eBook und Print) – beschrieben unter Kapitel-, Folgegrafiken und Szenenvignetten.

#### Szenenwechsel

Ein Szenenwechsel tritt dann ein, wenn sich Ort, Zeit oder Perspektive ändern – man also eine neue Szene beginnt. Je nach Intensität des Szenenwechsels wählt man den Umbruch. Näheres unter Szene.



#### **Tasks**

Siehe Erledigungen.

#### Tastenkürzel

Eine Sammlung davon findet man im Tab Verwaltung > Sektion Information.

### Teile

Siehe Bände.

#### **Templates**

Siehe Vorlagen.

# Text importieren

Siehe Smart-Import.

# Text parken, Textschnipsel

Mit der Funktion Text parken kann man aktuell nicht benötigte Textteile jeder Größe beim aktuellen Projekt oder global parken.

# Text prüfen

Patchwork stellt eine große Anzahl an Tools zur Verfügung, um den eigenen Text zu verbessern. Das sind Rechtschreib- und Grammatikprüfung, Stilprüfung, Szenencheck, Wortwiederholungen, Dialogverfolgung, Spannungskurve, Wortanalyse, Text vorlesen lassen, Dialogverfolgung.

### **Textmarker**

Man kann Text in vier verschiedenen Farben markieren. Welche Szenen Markierungen haben, das sieht man in der Kapitelübersicht.

### **Textmarken**

Textmarken ermöglichen den projektinternen Sprung zu ihnen, indem man an einem anderen Ort einen Link dazu erstellt. Sie können sowohl vom Autor genutzt werden, als auch für den Leser – zum Beispiel für Glossare – da sie ins eBook übernommen werden.

#### **Tiere**

Siehe Gegenstände.

#### Thesaurus

Der Thesaurus läuft nicht unpraktisch über das Kontextmenü, sondern man kann ihn rechts, anstatt der Szenenrequisiten, vor allem beim Überarbeiten, einherlaufen lassen. Hier die Einstellungen.

#### **Timelines**

Bei Patchwork gibt es zwei Timelines. Eine Standard-Timeline und eine Requisiten-Timeline, die Requisitendaten in einem Zeitraster darstellt.

#### امtit

Siehe Projekt-Eckdaten (Buchtitel) beziehungsweise Szenentitel.

#### Titelei

Die Titelei ist bei einem Buch der Teil (Titel, Autor, Impressum, Widmung ...) vor dem Inhaltsverzeichnis beziehungsweise vor dem Text. Sie wird in den Projekt-Eckdaten eingetragen, ihre Formatierung in den Einstellungen > Tab Layout (Hauptmenü > 'Verwaltung' > 'Einstellungen' > Bereich 'eBook/Druckausgabe') individuell angepasst und im Gesamtdokument oder eBook automatisch erzeugt.

#### To-dos

To-dos haben die gleiche Aufgabe wie Memos, nur dass sie bei bestimmten Stellen direkt im Text angepinnt werden. Über den Unterschied von Erledigungspool, To-dos, Memos und Plot siehe Erledigungen.

# Typewriter-Scrolling

Beim Typewriter-Scrolling bleibt der Cursor immer in etwa in der Bildmitte (was aber individuell geändert werden kann: Hauptmenü > 'Verwaltung' > 'Einstellungen' > Bereich 'Editor (Schreibfenster)' > unter den Editorfarben), klebt also nicht an der unteren Kante des Schreibfensters.



# Überarbeitungsstatus

Siehe Bearbeitungsstatus.

#### **Umbruch**

Ein Umbruch beschreibt den Übergang von einer Szene zur nächsten. Das reicht vom Seitenwechsel mit großer Überschrift bis hin zu einem optisch nicht zu bemerkenden kleinen Szenenumbruch. Lesen Sie Genaues bei vertikale Gliederung

#### **Unerlaubter Text**

Durch die Umbruchslogik der Szenen bei Patchwork gibt es eine unerlaubte Situation, bei der kein Text in einer Szene sein darf. Und zwar dann, wenn ein Haupt- oder Unterkapitel Szenen mit großem Index und kleinem Szenenwechsel untergeordnet hat. Da Haupt- und Unterkapitel ihren Umbruch davor haben und die anderen beiden danach, würde nämlich zwischen dem Text von bzw. Und dem von Index und Ind

# Upgrade-Abo

Patchworks praktisches System, um an Upgrades zu gelangen. Diese gibt es ein- bis zweimal pro Quartal. Nähere Informationen dazu auf der Patchworkseite unter *Bestellen > Upgrades*.



#### Vakatseite

Leerseite in der Titelei, zumeist die linke Seite, weil rechts der Schmutztitel, Impressum, Widmung und Inhaltsverzeichnis stehen. Siehe Titelei.

# Vererben von Szenenrequisiten

Untergeordnete Szenen können von ihrer Mutterszene Bilder, Recherchen und Notizen >erben<.

Verlag

Ein Verlag ist ein ökonomisch orientiertes Unternehmen, das Texte von Autoren als Bücher vertreibt. Er übernimmt in diesem Prozess für das Werk das Lektorat, Korrektorat, die Covergestaltung, das Marketing und den Vertrieb. Die Zusammenarbeit mit einem Verlag wird mit einem Autorenvertrag geregelt. Der Autor erhält bei großen Verlagen oft einen Vorschuss und bekommt immer pro Buch Tantiemen, die in größeren Zeiträumen abgerechnet werden – oft halbjährlich oder jährlich. Der Prozentsatz der Tantienem liegt je nach Verhandlungsgeschick und Bekanntheit des Autors zwischen 5 und in seltenen Fällen 12% des Netto-Ladenpreises. Aufgrund sehr vieler Autoren ist es äußerst schwierig, an einen Verlag zu kommen. Es gibt (große) Publikumsverlage, wo es praktisch unmöglich ist weil die meist auf Hausautoren oder Übersetzungen aus dem Ausland bauen (geringstes Risiko). Auch bei mittelgroßen Verlagen ist es nahezu gleich schwierig, unterzukommen. Die Chance ist am besten bei Kleinverlagen, allerdings ist man dort meist angehalten, die Werbung selbst zu übernehmen,. Abgesehen davon ist bei ihnen kein Vorschuss üblich. Da wird meines Erachtens das Self-Publishing eine sinnvolle Alternative. Heute kommen große Verlage zu Autoren fast ausschließlich über Verlagsagenturen (siehe unten). Zu erwähnen ist noch, dass ein korrekter Verlag kein Geld für die Publizierung eines Werks verlangt. Ist das der Fall, handelt es sich um einen Druckkosten-Zuschussverlag (DKZV) oder einen Dienstleister.

# Verlagsagentur

Agentur, die für einen Autor den passenden Verlag sucht, ihn bei Exposé sowie Vertragsverhandlungen mit dem Verlag unterstützt und dafür circa 20-25% der Tantiemen bekommt. Oft die einzige Chance, an einen größeren Verlag zu kommen. Doch mittlerweile ist es bei guten Agenturen zu landen beinahe so schwierig wie bei Verlagen selbst.

# Verlagsauslieferung

Firmen (z.B. Runge in Steinhagen), die für manche Verlage die Lagerung und Lieferung ihrer Bücher übernehmen. Sie liefern an alle, die ein Buch bestellen, das sind der Buchhändler oder vor allem ein Barsortiment. Privat kann man dort nicht bestellen. Verlagsauslieferung oder Barsortiment sind im VLB (Verzeichnis lieferbarer Bücher) als Bestelladresse eingetragen.

# Verschieben von Kapiteln (und Szenen überhaupt)

Szenen können einfach mit der Maus in der Kapitelübersicht verschoben werden.

#### Versteckter Text

Versteckter Text wird heller dargestellt und kann völlig ausgeblendet werden. Er wird nicht für den Druck beziehungsweise das eBook verwendet.

#### Videos zu Patchwork

Es gibt viele Videos zu Patchwork, zu denen man auf der Patchworkseite unter ›Videos‹ gelangt.

#### Vignetten

Verzierungen die an zwei Orten eingesetzt werden kann.

- Szenenvignetten als Trennsymbol nach großem Szenenwechsel anstelle von drei Sternen (\* \* \*)
- Kapitelvignetten Als kleine Grafik zu Hauptkapiteln zwischen Titel und Text.

# VLB (Verzeichnis lieferbarer Bücher)

Verzeichnis, bei dem Buchhändler meist im zweiten Anlauf nach einem Buch suchen, wenn sie es nicht bei ihrem Barsortiment gefunden haben. Soll ein Buch im Buchhandel angeboten werden können, ist ein Eintrag im VLB unerlässlich. Ein VLB-Eintrag ersetzt aber nicht das Marketing, sondern ist lediglich die Schnittstelle Leser/Buchhändler « Verlag.

#### Vorlagen

Vorlagen wie in Word & Co gibt es in Patchwork nur bedingt. Unter Vorlagen können neben dem Fließtext vier weitere Schrift- und Absatztypen eingestellt werden. Weiters gibt es Vorlagen für die Beschreibungen, Notizen, Vita und Entwicklung bei den Requisiten, Vorlagen für die Print-Seitenformate, die Print-Titeleien, die eBook-Titelei.

#### Vorlesefunktion

Siehe Sprachausgabe.

#### **Vorsatz**

Das Vorsatz(blatt) oder Vorsatzpapier eines Buchs verbindet den Buchblock vorne und hinten mit dem Buchdeckel und ähnelt optisch einer in der Mitte gefalzten Doppelseite. Das Vorsatz hat primär die Aufgabe, die Einbanddecke mit dem Buchblock zu verbinden, um das Buch damit zu stabilisieren. Das Vorsatz deckt aber auch die Buchdeckel von innen ab und schützt das erste (Schmutztitelseite) und letzte Blatt des Buches. Früher wurden Vorsätze oft künstlerisch gestaltet.

#### Vorversionen

Vorversionen sind ältere Versionen der Szenen und dienen der Einsichtnahme von Änderungen im Lauf der Entstehung einer Geschichte.



#### Werk

Siehe Buch.

# Wichtige Links

Artikel, die man in der Recherche sammelt, kann man als ›wichtig‹ markieren und dann über F9 (Allgemeine Recherche) und Att + F9 (Projekt-Konzeptarbeite) direkt aufrufen. Hier mehr zur Organisation davon.

# Wortanalyse

Die Wortanalyse ist ein mächtiges Tool zur Verbesserung des Texts.

#### Wörterbücher

In Patchwork gibt es mehrere Wörterbücher. Rot unterwellte Wörter, die die Rechtschreibprüfung als ›falsch‹ markiert, kann man als Projektwörter abspeichern (nur dieses Projekt) oder im allgemeinen Wörterbuch. Weiters gibt es das Stilwörterbuch, die Grundlage zur Stilprüfung. Auch die Orthografische Bibliothek zählt zu den Wörterbüchern.

# Wortwiederholungen anzeigen

Anzeige von Wortwiederholungen unter dem Gesichtspunkt naher und ferner Wiederholungen.

#### Writers block

Siehe Schreibblockade.



#### Zeitstrahl

Siehe Timelines.

Wir empfehlen allen Autorinnen und Autoren das Buch *Ich möchte gern ein Buch schreiben* von Martin Danesch. Es ist ein Prozessbegleiter für neue und fortgeschrittene Autoren, der alle Stationen im Entstehungsprozess Prozess eines Buches – von der Idee bis zum Marketing – anreißt. Erhältlich über Bestellen auf der Patchworkseite oder auf der Autorenseite von Martin Danesch auf Amazon.