Benutzerhandbuch Patchwork

Dieses Handbuch wurde am 9.12.2023 direkt aus dem Autorenprogramm Patchwork aus der Hilfe generiert und passt zu Version 4.06.

(c) by Patchwork Autorenprogramm Klagenfurt, Austria.

Inhalt

- Einleitung 2
 - Projekt 13
 - Szene 69
- Schreiben 101
- Requisiten 133
- Szenenrequisiten 158
- Kreativboard/Clustering 162
 - Timeline 180
 - Requisiten-Timeline 191
 - Storyline 194
 - Prüfen 199
 - Verwaltung 216
 - Recherche 218
 - Einstellungen 226
 - Glossar 251

Patchwork – was Sie wissen sollten

Das CMS Patchwork

Im Gegensatz zu den – ich nenne sie – Eintextprogrammen *Word, Libre Office, Open Office, Papyrus, Textmaker* 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.

In diesem Abschnitt findet man:

<u>Hinweis:</u> Denken Sie bitte immer daran, dass viele Funktionen erst aktiviert werden müssen – siehe Aktivierungsmöglichkeiten, gleich hier im Themenverteiler dieser Seite.

- → Die Zentrale das Hauptfenster
- → Aktivierung
- → Werkzeugleiste
 - Aktivierung Kontextmenü Schreibbereich
- → Hilfe(n)
 - → ›Normale< Hilfe
 </p>
 - ➔ Hilfe als Ausdruck
 - → Tastenkürzel
 - Informationen zu Spalten und Zellen der Kapitelübersicht
 - → Hilfe zu Begriffen zu Patchwork und der Buchwelt im Allgemeinen
- ➔ Fenster allgemein

1. Die Zentrale – das Hauptfenster

Lassen Sie sich nicht vor den Kopf stoßen von der Fülle an Möglichkeiten, die Sie in dem Fenster hier sehen! Es sind nur zu Beschreibungszwecken sämtliche im Hauptfenster aktivierbaren Optionen eingeschaltet. Sie können bis auf die Titelleiste der Szene, also den Bereich über dem Schreibfenster, alles nach Bedarf weg- oder zuschalten.

Zu nahezu allen Bereichen erhalten Sie **punktgenaue Hilfe:** In ein Element klicken – oder, bei Schaltflächen, den Mauszeiger darüber schweben lassen – und **F1** drücken.



1. Das Schreibfenster gibt es in zwei Optionen:

a) Im hier abgebildeten Flow-Modus. Die von z.B. Word her gewohnte seitenweise Ansicht ist ohne Rechtschreib- und Grammatikprüfung.

b) Die andere (Standard-)Ansicht stellt den Text fortlaufend dar, wartet zusätzlich mit Rechtschreib- und Grammatikprüfung auf (Standard oder als einziges Zusatzmodul mit dem Duden-Korrektor), bietet eine ausführliche Stilprüfung an und zeigt bestimmte Informationen (To-dos, Kontexte, Steps, Korrekturkommentare) zusätzlich zum Symbol im Text auch optional in einem eigenen Bereich rechts neben dem Text an.

2. Titel und Datum zu dem aktuellen Kapitel / der aktuellen Szene. Der Titel wird also nicht im Text geschrieben, sondern in einem eigenen Feld und wird identisch in der Kapitelübersicht (3) angezeigt. Ist für das Projekt die Timeline aktiviert, dann wird auch das Szenendatum angezeigt.

Seite 4 Einleitung

- **3.** Die Kapitelübersicht ist eine hierarchische Liste der Szenen. Die spätere Ausgabe als Gesamtdokument oder eBook ergibt sich aus einer *vertikalen* Hintereinanderstellung (ungeachtet der horizontalen Einrückung) der Szenen unter Berücksichtigung des Umbruchs. Alternativ können hier auf der linken Seite die **Requisiten** (Figuren, Schauplätze und Gegenstände) dargestellt werden.
- 4. Der Pitch ist eine Kurzzusammenfassung der Szene. Optional kann bei Haupt- und Unterkapiteln in diesem Bereich ein Epigraph über den Reiter *Epi* erfasst werden, globale Projektnotizen über den Reiter *PN* oder für alle Szenen Kapitel-/Szenennotizen über den Reiter *SN*.
- 5. Der Thesaurus, der parallel zum Cursor im Text Synonyme anzeigt. Optional können hier im rechten Bereich auch die Szenenrequisiten oder die orthographische Bibliothek angezeigt werden.
- 6. Der Abruf der meisten Funktionen geschieht über die Menütabs, Ribbons wie sie bei MS genannt werden, in der Folge als Tab bezeichnet. Innerhalb der Tabs gibt es unterschiedlich viele Sachbereiche, Sektionen genannt. Je nach Auswahl des Tabs wechselt eventuell auch der mittlere Teil (1) und (2), zum Beispiel bei Timeline, Kreativboard, Storyline und weiteren.
- 7. Über die Schaltflächen 📰 legen Sie individuell den Umfang der Funktionen für sich selbst fest. Da Patchwork sehr viele Funktionen liefert, überfordert es zu Beginn leicht. Deshalb wird es in Minimalausstattung geliefert, die Sie über diese Freigaben nach eigenem Bedarf erweitern können siehe *nächster Punkt ›Aktivierung‹*.
- **8.** Eine frei konfigurierbare **Werkzeugleiste**, die über diese Schaltfläche bestückt werden kann *übernächster Punkt »Werkzeugleiste (Toolbar)*<.
- 9. Statusmeldungen (Statusleiste, unterer Teil), die über diese Schaltfläche 📰 erweitert werden können:

Die ID – die eindeutige ID zur aktuellen Szene – wird immer angezeigt und dient u.a. für die Bildung des Szenenordnernamens herangezogen wird.

Zeichen/Wörter(ca. Normseiten: Schreibergebnis des gesamten Projekts (sichtbar ist vorbelegt)

III Szenenlängenvisualisierung: Mittels dieser Schaltfläche kann man die Szenenlängenvisualisierung (oben, Pfeil nach links) aktivieren. Es wird damit ein Balken eingeblendet, der das Größenverhältnis der einzelnen Szenen verbildlicht, wobei die aktuelle Szene umrahmt dargstellt wird. Bei Überfahren des Balkens mit der Maus wird der Szenentitel angezeigt, Klick auf ein Segment holt diese Szene in den Vordergrund. Mit der Schaltfläche ←→ kann man umstellen von ←→ (= alle Szenen) auf

Info Rechtschreibung/Grammatik: 🔍 Anzahl Anmerkungen

Erfüllungsgrad Tagesziele: Hier wird das erreichte Schreibsoll angezeigt, wenn man die Deadline-Kalkulation verwendet oder sich einfache Tagesziele setzt.

Spezielle Speicheroptionen sind in der Regel nicht notwendig, da Patchwork häufig intern sichert.

Seite 5 Einleitung

Hier die Beschreibung zu den vorhandenen Sonderoptionen:

🔐 Automatische Sicherung ist aktiv. Mit Klick zu den Einstellungen um den Sicherungsmodus zu ändern.

Szene wurde verändert. Man kann auf diese Schaltfläche klicken, um die Szene zu speichern, was aber nicht explizit nötig ist, denn sie wird automatisch gespeichert, sobald man das Schreibfenster verlässt, die Automatische Sicherungszeitspanne abgelaufen ist oder das Programm beendet wird.

📙 Die aktuelle Szene zwischenspeichern und dieser Version zugleich mit einem Kennzeichen versehen

Sämtliche Szenen mit dem aktuellen Stand zwischenspeichern und alle zugleich mit einem Kennzeichen versehen

in der allgemeinen Recherche gibt es als Beiträge, die als wichtig gekennzeichnet sind

📅 In der Konzeptarbeit gibt es als Beiträge, die als wichtig gekennzeichnet sind

Erstellungs- und letztes Korrektordatum betrifft das jeweilige Kapitel / die jeweilige Szene

10. Einstellungen.

🖶 Es können drei **Fensterzustände** gespeichert und abgerufen werden:

- Größe und Position des Hauptfensters
- Breite des linken und rechten Bereichs
- der aktuelle Tab
- Schriftart und -größe sowie Zeilenabstand und Einrückung des Schreibfensters
- Randbreiten des Schreibfensters
- Position des Prämissensatzes

Einstellungsfenster. Hier werden fast alle individuellen Einstellungen getroffen, von der Schrift im Schreibfenster über die automatischen Sicherung bis zur Auto-Ersetzung.

Gewünschten **Skin** angeben. Sie können nicht nur unter 24 Farbschemas (Skins) wählen, sondern auch alle – außer der Standardeinstellung – individuell ändern.

- **11. Die Pinnwand** klappt aus, wenn man auf diese kleine Schaltfläche klickt. Ist das Zeichen grün, hat die Pinnwand Inhalt, ist es rot, ist sie leer.
- **12.** Die **Titelleiste** ist bewusst leer gehalten. Aber sie offenbart auf Bedarf wichtige Zugänge. Sie ist in drei Bereiche unterteilt:

Linker Bereich: Wenn Sie mit der Maus in den linken Bereich der Titelleiste fahren, wird er um folgende Schaltflächen erweitert:

	i		5	
ŧ	Projekt	Szene	Schreiben	Requisit

Die **allgemeine Recherche** ist ein mächtiges Werkzeug zur Ausbewahrung und Organisation aller möglichen wichtigen Daten, von Notizen über die Inhalte von Interneseiten bis hin zu beliebigen Dateien, von PDF-Dateien bis zu Videos. Sie ist aus allen Projekten heraus erreichbar.

Die Konzeptarbeit stellt dieselbe Funktionalität zur Verfügung wie die allgemeine Recherche, ist aber auf das aktuelle Projekt beschränkt.

Die Projekt-Eckdaten beinh	nalten, wie das Wort sagt,	die Eckdaten des aktue	ellen Projekts, von	Titelei-Informa-
tionen (Autor, Titel, Copyright, '	Widmung usw.) bis zu Exp	oosédaten und eBook-C	over.	

Seite 6 Einleitung

Sesamtprojekt (lautet der Begriff für die druckreife Zusammenstellung der Projekt-Eckdaten (Titelei) und alle zur Ausgabe vorgesehenen Kapitel bzw. Szenen, also unseres fertigen Werks. Über diese Funktion erhält man einen Druck des gesamten Buches (oder optional aller Bände, wenn das Projekt mehrere Bände enthält), eine druckereibereite PDF-Datei, ein RTF- oder Word-Dokument.

eBookausgabe ist die digitale Alternative zum Gesamtprojekt, es wird ein eBook im epub und mobi-Format erzeugt.

Buttons fixieren: Damit wird das Ausblenden der Buttons in der Titelleiste unterbunden

Etzte 5+ Projekte: Zum schnellen Wechsel zu einem anderen Projekt erscheint beim Überfahren dieser Grafik eine Drop-Down-Liste der letzten fünf Projekte. Die Anzahl kann bis auf 30 erhöht werden.

<u>Mittlerer Bereich:</u> Hier werden Informationen zu den einzelnen Schaltflächen der Tabs ausgegeben, außer man hat die Funktion im Hilfemenü deaktiviert unter Ausführlichere Kurzhilfe

<u>Rechter Bereich:</u> Wenn Sie mit der Maus in den linken Bereich der Titelleiste fahren, wird er um folgende Schaltflächen erweitert:



\rm Die vorliegende Hilfe

Menuband aus-/einblenden

Minimieren, Maximieren und Schließen werden als bekannt vorausgesetzt.

Hinweis: Das automatische Einblenden kann man unterbinden, indem man in den Einstellungen diese Schaltflächen dauerhaft auf >sichtabr< stellt: *Einstellungen: Menü 'Allgemein': Kasten 'Verschiedenes' Checkbox 'Komponenten im Titelbereich nur bei MouseOver einblenden'*.

13. Name des aktuellen Projekts, Patchwork-Version und Namen des Lizenznehmers

14. Leiste von Funktionen, die nur für den Flow-Modus (die seitenweise Darstellung) zutreffen.

- 1 Seite auf Höhe des Schreibbereichs einpassen
- Seite auf Breite des Schreibbereichs einpassen
- 🕎 Seite auf 100% einrichten empfohlen!
- 🔠 Wenn Platz vorhanden, mehrere Seiten nebeneinander darstellen
- 🖁 Auch wenn Platz vorhanden, nur eine Seite darstellen
- Strichlierten Rahmen um den Textbereich ein-/ausblenden
- 🮾 🖤 👫 Umstellung der Modi beim Scrollen mit dem Mausrad und Taste 🗐:
- → Schrift aus-/ein-zoomen, wie man es von z.B. Word gewöhnt ist
- → Mit dem Text hinauf- und hinunterrollen

Ist diese Option aktiviert, dann werden beim Flow-Modus die Umbruchsarten der Szenen (Hauptkapitel, Unterkapitel, großer, mittlerer und kleiner Szenenwechsel) auf der Seite angezeigt, und zwar so:

Kauptkapitel: Seitenwechsel + Überschrift †
Besprechung
Die ihm entgegenleuchtende Sonne, die in blinzeln ließ, passte
zu der entspannten Stimmung, in der sich Johnathan befand.

Haupt- und Unterkapitel:

- Kauptkapitel: Seitenwechsel + Überschrift 🕇
- 💵 Unterkapitel: Abstand zu Vortext + Überschrift. 🕇

Anzeige auf der *ersten* Seite des Kapitels / der Szene. Der Pfeil rechts weist darauf hin, dass der Umbruch bei diesen beiden Umbruchstypen *vor* der Szene stattfindet, die Beschreibung davor, in welcher Art.

Großer, mittlerer, kleiner Szenenwechsel:

- 🚥 Szenenwechsel groß: danach Zeile mit *** (oder Vignette) 🖡
- 💻 Szenenwechsel mittel: danach Leerzeile 🕹
- Szenenwechsel klein: nur neuer Absatz 🎍

Anzeige auf der *letzten* Seite des Kapitels / der Szene. Der Pfeil rechts weist darauf hin, dass der Umbruch bei diesen beiden Umbruchstypen *nach* der Szene stattfindet, die Beschreibung davor, in welcher Art.

2. Aktivierung

Weil Patchwork sehr viele Funktionen beinhaltet, sind beim Start mit dem Programm über 65 Module noch nicht aktiviert. Die Aktivierung erfolgt nach zwei Kriterien:

1. Zusätzliche Tabs

Dabei handelt es sich ja um die Menü-Hauptpunkte, die als Reiter dargestellt werden. In der frisch gestarteten Patchworkinstanz sind vier dieser Reiter noch nicht aktiviert. Die mittlere dieser Schaltflächen ermöglicht die Aktivierung dieser vier weiteren großen Funktionsbereiche:

- Kreativboard
- Timeline
- Requisiten-Timeline

- Storyline

Ein Klick auf das entsprechende Symbol aktiviert die Funktion, was man an dem farblich hinterlegten Symbol

P		Kreativboard Optische Möglichkeit für die Darstellung unterschied- lichster Gegebenheiten, vom Plot über alle möglichen Zusammenhänge bis hin zu Stammbäumen
	K 24.	Timeline Darstellung aller Syenen nach deren Datum in Spalten nach Erzählsträngen
a Fiç	2 12	Requisiten-Timeline Zeitmatrix, vertikale Achse sind Daten, die horizontale Achse besiedeln die Requisiten, die in ihren Textfel- dern Daten enthalten
Dc		Storyline Horizontale Anordnung der Szenen, nach Erzähl- strängen gegliedert

Weitere Funktionstabs freigeben

erkennt (=Knopf gedrückt). Hier sind zum Beispiel alle vier aktiviert.

2. Optionen innerhalb der Tab-Bereiche

Die Tabs selbst sind wiederum in Bereiche aufgeteilt, die ihren eigenen Namen beinhalten, etwa >Baiscs<, >Schrift< oder >Zusammenhänge< im Tab >Schreiben<.

Über die untere dieser 🚍 drei Schaltflächen erreichen Sie die Aktivierung der Einzelfunktionen. Sobald Sie nun mit der Maus über einen der Tab-Bereiche fahren, wird

a) ein Teil nach unten ausgeklappt, der entweder mitteilt, dass es hier nicht zu aktivieren gibt oder die Optionen anzeigt wie in dem nebenstehenden Beispiel und

b) alle, auch (noch) nicht aktivierte Optionen als Schaltflächen anzeigt.

(1) Zeigt noch einmal den aktuellen Bereich an, hier >Absatz<.



In dem ausgeklappten Teil sehen Sie die aktivierbaren Optionen mit ihrem aktuellen Aktivierungszustand **(2)**, hier >Textvorlagen< und >Sidenotes<. Die >Sidenotes< sind aktiviert (grüner Haken), die Vorlagen nicht (rotes x und Schaltfläche oben rot hinterlegt). Durch Klick auf das rote X oder den grünen Haken können Sie die Option (de)aktivieren.

Verlassen Sie mit der Maus diesen Bereich, so werden alle nicht aktivierten Schaltflächen wieder unsichtbar und die aktivierten bleiben sichtbar.

Mit der Schaltfläche h bei der jeweiligen Option gelangen Sie zu punktgenau dem richtigen Ort in der Hilfe zu dieser Fähigkeit.

Mit der Schaltfläche 🕑 können Sie ein kurzes Was-ist-das-Video ansehen (1 bis maximal 6 Minuten pro Modul). Sollte wegen zum Beispiel einem abgebrochenen Download bei einem Video einen Fehler kommen, dann können Sie das Video abermals herunterladen, indem Sie während Taste 👽 oder Doppelklick auf die Zeile die 📾-Taste gedrückt halten.

3. Die Liste aller Optionen der Vorversion 3 von Patchwork gibt es auch noch, Sie finden Sie unter *Menütab* '*Verwaltung*' > Sektion 'Aktiv.' > Schaltfläche '(De)aktivieren aus Liste'.

3. Werkzeugleiste (Toolbar)

Die Schaltfläche eröffnet uns den Zutritt zur Gestaltung der Toolbar.

Wurde sie noch nicht bestückt, dann öffnet sich nun ein schmaler Bereich unterhalb der Tab-Bereiche mit dem Text Ziehen Sie (nur rot umrahmte) Schaltflächen auf die Leiste.

Fahren Sie nun mit der Maus über die Berei-

che des aktuellen Tabs und beobachten Sie, welche Schaltflächen rote Umrandungen beim Überfahren erhalten. Diese Schaltflächen können Sie auf die Toolbar übernehmen, wo sie an dann ein Zwillingsdasein zu den Originalen spielen.

Wenn Sie eine Schalftfläche auf die Toolbar ziehen (1) und dort fallen lassen, dann verschwindet ab der ersten der Text (2).

Auf der Toolbar selbst werden die Schaltflächen ebenfalls rot umrahmt, wenn Sie mit der Maus darüberfahren (natürlich nur bei aktivem Toolbar-Bearbeitungsmodus), was Ihnen zeigen soll, dass Sie sie nun verschieben können.

Entfernen können Sie die Schaltflächen auf der Toolbar, indem sie ebenfalls die Toolbarbearbeitung aktivieren und dann die zu löschenden Schaltflächen auf das Mülleimersymbol auf der rechten Seite ziehen.



Vergessen Sie nicht, den Toolbar-Bearbeitungsmodus durch abermaliges Klicken auf die Toolbar-Schaltfläche abzuschließen!

4. Konfiguration des Schreibbereich-Kontextmenüs

Das Kontextmenü (rechte Maustaste) zum Scheribbereich lässt sich zu einem Teil fei bestücken.

Durch Klick auf die Schaltfläche zur Werkzeugleisten-Konfiguration *mit gedrückter* Steg-Taste gelangt man in dieses Fenster:

Hier wird ein großer Teil der Funktionen aus hauptsächlich dem Tab >Schreiben< zur Aktivierung angeboten.

Man kann nun die gewünschten Funktionen mit der Leertaste aktiv setzen, sie scheinen beim nächsten Benutzen des Kontextmenüs im mitleren Bereich auf.

Funktionsauswahl Kontextmenü Schreibbereich >>

Markieren Sie die Funktionen, die im Kontextmenü des Schreibbereichs aufscheinen sollen, hier mit der Leertaste (ausgegraute Funktionen sind (noch) nicht freigeschaltet)

📃 Bild einfügen

- Sonderzeichen einfügen
- 📃 Link einfügen
- Geschütztes Leerzeichen einfügen
- Scharfes s (ß, für Schweiz) einfügen
- Grammatikcheck forcieren
- Seitenreferenz einfügen



Die ausgegrauten (und nicht aktivierbaren) Punkte sind (noch) nicht aktivierte Funktionen.

5. Hilfe(n)

>Normale Hilfe((F1)

Hilfe erhält man über das Menü ganz rechts oben 😰 oder Drücken der **F1**-Taste.

Wenn man den Mauszeiger über ener Schaltfläche oder einem Bereich <u>schweben lässt und F1</u> drückt, erhält man meistens genau zu dieser Funktion oder dem Bereich, in den sie eingebettet ist, Unterstützung.

Hilfe als Ausdruck

Die Hilfe liegt auch als PDF-Datei mit Lesezeichen vor, die ebenfalls über das Hilfemenü abrufbar ist.

Tastenkürzel

Über **F6** oder das Hilfemenü rechts oben erhält man eine Liste zu den <u>Tastenkürzeln</u>.

Informationen zu den Spalten und Zellinhalten der Kapitelübersicht

Sie erhält man, indem man mit der Maus bei gedrückter ①-Taste über den Bereich fährt, zu dem man Informationen haben möchte. Das Ergebnis ist hier rechts abgebildet: Die Überschrift sagte etwas über den Inhalt der Spalte aus, während die Liste darunter die Inhalte der Zelle erklärt, über der gerade der Mauszeiger schwebt. Hier erfahren Sie Näheres zu den Inhalten der Kapitelübersicht.

Trügerische Si.	🖾 🔣 📰 🗮 4,2
Besuch bei .	🔲 🞼
Notar	Szeneninfos
Lance	Pitch vorhanden
Bankraub	Kreativboard-Link(s)
🗉 Innerer Abschi.	Szenenvignette
Gespräch	_ ■ 3,4
Die Konferenz.	🖺 🗉 🗮 14,2

Pitch und Datum beim Überfahren der Szenentitel in der Kapitelübersicht

Wenn Sie mit gedrückter **Sto**-Taste mit der Maus über die Szenentitel in der Kapitelübersicht fahren, erhalten Sie zu den jeweiligen Szenen diese Informationen

- Wochentag, Datum und Uhrzeit, sofern Sie die Timeline aktiviert und den Szenen Datum und Uhrzeit zugewiesen haben
- Den Anfang des Pitchs dieser Szene.
 Mit dieser Methode kann man zu Szenen, die gerade nicht aktiviert sind, Informationen angezeigt bekommen, ohne dass man in die Szene selbe gehen muss.



Steps aller Szenen in der Kapitelübersicht

Man kann Szenen optisch mit sogenannten Steps in einzelne Teile untergliedern. Das ist nur eine (optional sichtbare) Gliederung, die nicht im fertigen Werk aufscheint.

Steps sind sehr praktisch, um sich in Stichworten die Abschnitte von Szenen anzeigen zu lassen. Das ist beim Überarbeiten sehr hilfreich, nicht nur in Romanen, sondern auch in Sachbüchern.

Fährt man nun mit gedrückten Tasten Att sten oder stattdessen Atter über die Szenen in der Kapitelübersicht, so erhält man die ne-

+	Wer ist Principe Höhle des Löwe Und nun?[Emoti Outro [Dénoum	? [Twist] S 5,5 Ner ist Principe? [Twist] So 01.04.2018 00:00 – 23:59
	Exposé Exposé Glossar	1 John geht dorthin und trifft - Savanna.
	Lestade - Wen	2 Er hätte das nie tun dürfen, denn nun ist sie dazu verpflichtet, ihn aus dem Weg zu räumen.
		Wie denn?

benstehend angezeigtwn Informationen, also Wochentag, Datum/Uhrzeit (bei Verwendung der Timeline) sowie die ersten Steps.

Hilfe zu Begriffen

Suchen Sie etwas über seinen Begriff, sei er zu Patchwork oder aus der Buchwelt allgemein, so nutzen Sie am besten das Glossar – Links im Menü oder gleich oberhalb dieses Fensters direkt bei den Buchstaben gelangen können.

6. Fenster allgemein

Wie Sie vielleicht festgestellt haben, entsprechen die Fenster nicht ganz dem Windows-Standard. Das ist dabei anders:

- **1.** Man kann die Rahmenstärke in den Einstellungen angeben: *Einstellungen: Menü >Allgemein<: Kasten >Ver-schiedenes< >Rahmenbreite der Fenster:<*
- 2. Liegt ein Fenster einmal in einem schlecht erreichbaren Bereich, kann man mit 🔤+1 +Klick auf irgendeinen Bereich des Rahmens und der Titelleiste berwirken, dass dieses Fnetser verkleinert und zentriert dargestellt wird.
- **3.** Für alle Fenster außer dem Hauptfenster: Mit der Kombination 🗺 + Att + Klick (oder Atts) + Klick) in die Titelleiste eines Fensters erscheint ein kleines Werkzeugfenster am oberen Rand des Fensters. Hier hat man diese Optionen:
 - Klick linker Knopf: Fenster wird links am Hauptfenster ausgerichtet
 - Klick rechter Knopf: Fenster wird rechts am Hauptfenster ausgerichtet
 - [Einpassen] aktiviert: Fenster wird von der Breite her zusätzlich zwischen den Monitorrand und den Rand des Hauptfnsters eingepasst.
- **4.** Vertikale+horizontale Größenveränderung gleichzeitig nur rechts unten
- 5. Maximierte Fenster lassen sich nicht verschieben



Projekt

In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
- ➔ Sektionen
 - → Start
 - → Parameter
 - → Manipulation
 - ➔ Story Map
 - ➔ Szenentracking
 - → Outline
 - ➔ Strukturiert entwickeln
 - → Veröffentlichen
 - ➔ Projektordner
- ➔ Projekt-Eckdaten
 - → Titeleitexte
 - ➔ Titeleigrafiken
 - ➔ Inhalt(sverzeichnis)
 - ➔ Szenenoptik
 - ➔ Projektnotizen
 - ➔ Exposé
 - → eBook-Cover
- → Bändeverwaltung
- → Smart-Import
- ➔ Projektimport
 - Story Map
 - Szenentracking

Outline

- Der Planungsprozess
 - Storybuilding der Rahmen
 - Plotten
 - Plotstufeninformation
 - Mikroplotten
 - Mikroplot aus dem Kreativboard
 - Mikroplot direkt zu einer Szene
 - Mikropolt beim Schreiben
- Gesamtdokument (Druck, Export als PDF, RTF oder DOCX) Hinweise Endkontrolle f
 ür sauberes Layout Normseiten Drehbuchoptionen
- ➔ eBookerzeugung
- ➔ Pinnwand
- Drehbuch
 Stichwortverzeichnisse
 Seitenverweise auf andere Szenen
 Im Team schreiben

Voraussetzungen Vorarbeiten – Storybuilding und Plotten Accout einrichten Teamfunktionen Von der Teamarbeit unterstützte Funktionen

Übersicht

Eine Romanreihe, ein einzelner Roman, eine Kurzgeschichte, ein Sachbuch, eine Diplomarbeit, eine Kurzgeschichtensammlung oder einfach nur eine Sammlung von beliebigen Texten – das alles sind 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.
- All die unzähligen Helferlein für Autoren wie Timeline, Kreativboard usw.

Man legt zuerst einmal ein Projekt an. Der Name des Projekts auf dem Datenträger muss nicht dem Titel des zukünftigens Werks 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.

Mit der Zeit sammeln sich viele Projekte an mit unterschiedlichsten Zwecken und in **unterschiedlichen Zuständen**. Um die in der Liste einfacher auseinanderhalten zu können, kann man per Rechtsklick auf ein Projekt dem Projekt ein Sinnbild zuordnen – rechts sehen Sie die Auswahl. Während die meisten bereits einem bestimmten Sinn zugeordnet sind, kann man den vier Fahnensymbolen eine eigene Bedeutung geben. Das geschieht in den Einstellungen: Einstellungen: Menü »Allgemein<: Kasten »Verschiedenes<: Projektstatus 1.. 4.

Projektstatus zuweisen Kein Status 2 Dauerprojekt Artikelprojekt 👔 Rechercheprojekt Idee/Konzept Erstschrift 🔰 Er<u>s</u>te Überarbeitung Zweite Überarbeitung 3/ Dritte Überarbeitung 🖅 Vierte Überarbeitung 🖅 Fü<u>n</u>fte Überarbeitung Abgeschlossen P/ Überarbeiten A Baustelle \lambda <u>T</u>ermin Achtung Gesperrt 🔒 Schreibgeschützt 🍋 f<u>r</u>ei A fr<u>e</u>i A frei

<u>⊨</u> frei

Eintrag >A Smarti-Importtest< entfernen

Spezielle Zustände:

- 🔒 Projekt gesperrt. Es lässt sich erst öffnen, bevor man es entsperrt
- 🔒 Projekt schreibgeschützt. Das betrifft nur den Text selbst! Alle anderen Funktionen wie sonst auch.

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. Man öffnet damit ein Projekt an einem beliebigen Ort außerhalb des offiziellen Projektordners (siehe Einstellungen › Allgemein, ›Mein Projektpool‹), das nach Bestätigung mit [Okay] in den offiziellen Projektordner verschoben wird. Danach wird es auch gleich geöffnet.

≒ Eöschen

Entfernt den Projektordner unwiderruflich.

📑 Projektimport

Import von anderen Projekten zum Zweck der Zusammenführung aus mehreren Projekten zu einem Gesamtprojekt.

📌 In Cloud archivieren

Vereinfachte Methode, um Projekte mit anderen Patchworkanwendern – oder sich selbst an einem anderen Ort – via Cloud auszutauschen. Man legt dafür in den Einstellungen einen Cloud-Ordner an, den man von einer Cloud-Software überwachen lässt. Benutzt man dann diese Schaltfläche, wird das aktuelle Projekt in eine Archivdatei

Seite 16 Projekt

komprimiert (gleicher Vorgang wie >Archivieren< (erster Punkt hier oben)) und in diesem Cloud-Ordner abgelegt.

🗫 Aus Cloud importieren

Das Gegenstück zur vorherigen Funktion: Ein Archiv, das von andernorts hier in der Cloud gelandet ist, wird eingespielt und überschreibt damit das aktuelle Projekt und öffnet es gleich wieder.

Sektion >Story Map<



🎽 Story Map erreicht man aus dem Projekt-Tab heraus. Diese Funktion bietet die Möglichkeit, seine Geschichte auf einer Karte zu visualisieren

Sektion >Tracking«



Scenentracking oder Szenenverfolgung ist ein weiteres Werkzeug, um besseren Überblick, bessere Stringenz und leichteres Zurechtfinden zu gewährleisten.

Sektion >Outline<



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

Sektion >Strukturiert entwickeln«



Prämisse: Der zentrale Satz zur Geschichte, der als über-

all hin verschiebbarer Balken angezeigt wird.

Die Prämisse einer Geschichte bringt in einem Satz die Eckpfeiler in spannender Weise auf den Punkt. Enthalten sind die Hauptfigur, der zentrale Konflikt und die Lösung.

Nach dem Klick auf die Prämissenschaltfläche wird irgendwo das rechts gezeigte Feld mit dem Inhalt



[Prämisse] angezeigt. 🛈+Klick darauf ermöglicht dann die Eingabe der Prämisse. Man kann die Prämisse beliebig innerhalb des Patchworkfensters verscheiben.



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 nicht nur für Ungeübte! Lesen Sie zum Storybuilding-Assistenten nach im Abschnitt über das Planen einer Geschichte.



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<



Veröffentli-

chungsassistent

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:

- 6. Projekt-Eckdaten
- 7. Gesamtdokument (PDF, RTF/DOCX, Druck)
- 8. eBook
- 9. Layout

Sektion >Projektordner<

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

Projekt-Eckdaten

Dir Projekt-Eckdaten beinhalten alle einmaligen Informationen zu dem vorliegenden Pojekt, begonnen bei der Titelei über die Gestaltung des Inhaltsverzeichnisses bis hin zum Cover für das eBook.

PDF

\$zen

Projekt

Letzte



Schreiben Patc

PDF

e

n

H

JCMD

ektordner

Neu

Öffnen

Start (Projekt)

rk 4.00 - Lizenz für Cliff Griff

F

豪

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:

- 1. 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 Szenenwechsel, 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

Exposés sind ein dermaßen delikates Thema, dass es dazu **ein eigenes Video auf der Patchworkseite** gibt. Aus diesem Grund werden hier nur die Fakten beschrieben.

💉 Entleert den Exposébereich

we Aus Pitchs generieren: Es werden sämtliche Szenen der nebenstehend als zu übernehmend angekreuzten Umbruchstypen mit ihren Titeln und ihrem Pitch in den Bereich unten aufgelistet.

Hinweis: Besteht bereits ein längerer Text im Pitch, kann man zu diesem Zweck eigene Kurzpitchs erfassen, indem man diesen Text in [eckige Klammern] setzt. Dafür muss man dann allerdings auch die Checkbox *Pitch: Nur Text innerhalb [Klammern]* aktivieren.

📡 🛄 🚃 💳 Umbruchstypen an Szenen, die in die Pitchzusammenstellung aufgenommen werden sollen

Titel: Auch innerhalb [Klammern]: Für die Szenentitel Pitchzusammenstellung wird auch der Text innerhalb der Klammern übernommen

Pitch: Nur Text innerhalb [Klammern]: Aus den Szenenpitchs nur den Text innerhalb [eckiger Klammern] übernehmen

Mailadresse ... Telefon: Diese Angaben werden in Kopf- und Fußzeile des Exposés angedruckt (wichtig!)

😼 Exposé-Checkliste

Mit dieser Checkliste wird man an Checkliste Exposé für dieses Projekt (Video auf der Patchworkseite) alle Schritte erinnert, die zu einem 📩 🗹 1 Pitchs als Exposévorlage sind erstellt perfekten Exposße führen. 🎠 🗹 2 Zusammenstellung aus Pitchs generiert Viel davon spielt sich in diesem 🏓 🗹 3 Exposészene angelegt (Ende oder Anfang, deaktiviert) Fenster ab, aber nicht alles. Um 🎠 🗹 4 Zusammenstellung in dise Exposészene übertragen nicht die Übersicht zu verlieren, 🏓 🗹 5 Handlung geschreiben (maximal 3 Seiten) gibt es diese Checkliste. 🏓 🗹 6 Handlungstext gewissenhaft geprüft Mit der Leertaste kann man die er-🏓 🗔 7 Autorendaten (Mail ...) hier eingetragen ledigten Schritte ankreuzen. Die , 📃 8 Gesamten Exposébereich geleert (Knopf mit Besen) Checkliste wird pro Projekt gespei-🏓 🗌 9 Exposévorlage geladen und ausgefüllt chert. 炩 🔲 10 Handlungstext in Abschnitt >Handlung< übertragen , 🗌 11 >Beschreibung< und >Entwicklung< bei Figuren ausgefüllt Das Ziel líst es, hier im Exposébe-🏓 🔲 12 lm >> Gesamtdokument, Edition >Mauskript< + [Exposé] reich und bei den Figuren die Voraussetzungen zu schaffen, damit Mit [Leertaste] abhaken 🔌 soll 📐 optional das Exposé im Gesamtprojekt auf Knopfdruck passt.

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.

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



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, ど zur nachträglichen Änderung des Namens). Diese >Bände< sind symbolische Gruppenbezeichnungen, der Name tritt nach außen nirgends in Erscheinung. 🙀 kann ein Band entfernt werden. Mit 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 vorhanden, die Ursprungsdatei bleibt aber davon natürlich unberührt.

Verwaltung von Bänden 🛛 🙎 🛛 🗙							
Aktuell kein Band, sondern gesa	mtes Werk						
Name des Bandes	Enthaltene Teile/Kapitel						
Band I - Begegnung	Teil I - Begegnung						
Band II - Meisterung	Zum Autor						
Band III - Sieben Worte	Vom selben Autor						
Um Kapitel einem Band zuzuordnen, diese aus der Kapitelüber- sicht hier auf den entsprechenden Band ziehen. Reihenfolge egal.							
Enthaltene Requisiten 🔽 fett an	nzeigen 🔽 farbig anzeigen 🛛 🎇						

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 >gesamtes 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 🗷 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 s (Menütab ' Szene ' > Sektion 'Sondereigenschaften' > Schaltfläche 'Seitenw.umkehr').

Beschreibung der hier gewählten Umbrüche (Szenenwechsel):



1. Teil – Vorher Seitenwechsel

- 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 komplette Bezeichnung des Teils in eckige Klammern. Eckige Klammern bedeutet ja 'nicht andrucken'. Also wird so einfach die Über1) 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 -

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

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:

- 1. Kapitelüberschriften fett formatieren.
- **2.** Szenenwechsel durch Leerabsätze oder ***-Absätze kennzeichnen.



3. 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. Andere Bereiche sind grün umrahmt; das sind Vorschläge aufgrund der Markierung, die am wahrscheinlichsten zutreffen dürften, aber kein Muss sind – Sie entscheiden! 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 \clubsuit erweitert man die Markierung passend mit ... *er-weitern (mehr markieren)*.

3. Markiertes ist eine Haupt- oder Unterkapitelüberschrift.

Das sind jetzt die Titelüberschriften, die im Quelldokument fett mar-

kiert wurden. Dadurch wird eine Szene des Typs 🎽 (Hauptkapitel) oder des Typs 🛄 Unterkapitel angelegt.

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 🖾 ... *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.



Projektimport

Mit dem Projektimport kann man andere Patchwork-Projekte in eines zusammenführen. Diese Funktion kann man etwa dann verwenden, wenn verschiedene Partner an einem Projekt arbeiten, das dann von einer zentralen Stelle in das eigentlich Hauptprojekt zusammengeführt und lektoriert werden soll.

Es gibt allerdings Einschränkungen, die beachtet werden sollten (siehe unten!

Diese Schaltfläche im Projekttab >Manipulation< Leitet die Operation ein. Die Bedienung ist denkbar einfach:

- Man öffnet das Projekt, in das andere importiert werden sollen
- 2. Mit [Artchivdatei öffnen] wählt man das zu importierende Projekt aus, das in Form der Sicherungs-ZIP-Datei, die man vorher mit dieser Funktion anderswo erzeugt hat: Menütab ' Projekt ' > Sektion 'Manipulation' > Schaltfläche 'Archivieren'. Man sieht nun unten den Kapitelaufbau des Projekts. Standard-Ordner In kann man angeben, in welchem Ordner man die ZIP-Archive üblicherweise ablegt.

Anderes Projekt zum aktuellen dazu-importieren						
Archivdatei öffnen import Standard-Ordner						
Kapitel / Szene	Ŀ	# Seiten ^				
Fight Peak [1. Akt - Exposition - Aufhänger]	ĸ	13,8				
Dominique [Auslösendes Ereignis]	ĸ	11,1				
	K	13,4				
Image: Alien Center [Verweigerung des Rufs]	K	14,0				
Besprechung	K	2,7				
Abgesoffenes Attentat [Katalysator des 1. Plotpoints]	K	6,8 🗧				
	K	5,5				
Ben [2. Akt - Eskalation - 1. Pinchpoint]	K	2,8				
Trügerische Sicherheit [Katalysator des Midpoints]	K	4,2				
Innerer Abschied [Midpoint]	K	3,4				
Die Konferenz[Mirror]	K	14,2				
Neue Aussichten [Sex at sixty]	K	6,3				
Heimkehr [2. Pinchpoint]	K	5,8				
Flucht [Katalysator der Krise]	K	7,4				
Eigentlich logisch [Krise]	K	4,4				
[Katalysator 2. Plotpoint]	K	0,0				
	K	7,5 🗸				

3. Ein Klick auf die Schaltfläche [Import] stellt den Import fertig.

Diese Daten eines Projekts werden importiert:

- Szenen werden in unveränderter Struktur an die letzte im geöffneten Zielprojekt vorhandene angefügt. Innerhalb der Szenen werden übernommen:
 - To-dos
 - Steps
 - Kommentare
 - Pitch und Epigraph
 - Zu den Szenenrequisiten werden übernommen:
 - Bilder
 - Notizen
 - Recherche-Elemente, auch mit der Konzeptarbeit verknüpfte
- Die Konzeptarbeit (Projektrecherche) wird gleich wie die Szenen übernommen: Die Recherchebäume der zu importierenden Projekte werden an die bestehenden angehängt. Verknüpfungen zu Szenen werden ebenfalls übernommen und neu zugeordnet

<u>Es werden demnach nicht übernommen:</u> Kontexte, Requisiten (Figuren, Schauplätze und Gegenstände), Timeline, Story Map, Kreativboard, Szenentracking, Plot und Clustering, Bändeverwaltung, Erzählstränge, geparkte Texte, Szenenpapierkorb und weitere belletrstikbezogene Features.

Vorgehensweise Gruppenarbeit:

- Sinnvollerweise wird die <u>Zusammenarbeit</u> so organisiert, als es eine zentrale Stelle gibt, an der die Fäden des Projekts zusammenlaufen und beliebig viele Co-Autoren.
- Alle Nutzer verwenden Patchwork, wo sie ihren <u>spezifischen Bereich</u> bearbeiten. Das betrifft den Text samt Bildern, Pitch, To-dos sowie Konzeptarbeit (projektbezogene Recherche).
- Sind die Co-Autoren fertig, <u>archivieren</u> Sie ihr Projekt (*Menütab* ' *Projekt* ' > *Sektion* '*Manipulation* (*Arch: 29.06.2021 17:50*)' > *Schaltfläche* '*Archivieren*') und senden die <u>ZIP-Datei an die >Zentrale</u>.
- In der Zentrale werden die <u>ZIP-Archive nacheinander übernommen und bilden so das endgültige Projekt</u>. Nun
 wird der gesamte Text <u>eventuell neu gegliedert und redigiert</u> (Rechtschreib-/Grammatikprüfung und evtl. Stilprüfung). Hier wird eventuell auch darauf geachtet, dass <u>Grafiken passend angeordnet</u> sind, also zentriert ausgerichtet werden und deren Untertitel direkt darunter steht. Damit ist die beste Voraussetzung für einen späteren Bildnachweis am Ende des Werks geschaffebn.

Hinweis: Sollten Sie aus dem Glossar hierher gelangt sein, lesen Sie auch den darüber befindlichen Bereich zum Projektimport.

Story Map

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 passen-



der 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 *http://www.weltenbau-wissen.de* es viele Informationen zum Weltenbau. Es werden dort zum Beispiel auch Weltenbau-Tools wie Inkarnate rezensiert.

Seite 31 Projekt

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 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 ****** lassen sich oben links von jeder Szene kleine Hinweise mit dem Szenentitel anzeigen.

Man kann weitere **Marker** auf der Karte anbringen: **Notizen**, Merkpunkte (**POIs**, **P**oint **o**f Interest) 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 rassen 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 Ress. 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 >Instanz«

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.

🖶 Neue Instanz: Anlage einer neuen Instanz mit ihrer eigenen Karte.

🚽 Instanz löschen: Löscht nach Nachfrage die aktuelle instanz

ダ Instanznamen ändern: Wie die Bezeichnung sagt :-)

Sektion >Elemente«

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.

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.

POIs (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.

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 >Figuren«

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.

Kiguren 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.

Szenentracking (Szenenverfolgung)

Konzept der Szenenverfolgung

Zu diesem Werkzeug gelangen Sie hier: *Menütab 'Projekt' > Sektion 'Tracking' > Schaltfläche 'Szenenverfolgung > Szenenverfolgung (Scene Tracking) ist Mikroplotting auf Szenenebene'*

Szenentracking ist nicht nur ein Werkzeug zur Planung und später zur Übersicht, sondern es bietet Insiderinformationen für den Autor zu den einzelnen Szenen auch während des Schreibens, und zwar folgende:

- Ziel*: Szenen sollten einem konkreten Ziel zustreben. Selbst wenn eine Szene nur eine Beschreibnung ist, dann sollte man sich bewusst dafür entscheiden, dass die Geschichte aktuell Beschreibung braucht und diese Szene diesem Zweck dienen soll.
- Konflikt*: Konflikte und deren Auflösung sind kein von Schreibfachleuten erfundenes Mittel zur Spannungserzeugung. Konflikte ergeben sich durch das ständige Auf und Ab des Lebens und die Unterchiedlichkeiten von Charakteren. Eine Geschichte ohne Konflikte ist wie eine Landschaft im Nebel.
- (Emotionale) Entwicklung*: Be ijeder Szene sollte man sich fragen, was sich darin verändert, von A nach B entwickelt. Besonders eindrücklich sind dabei emotianale Entwicklungen der Figuren.
- **Besonderheiten**:** Dabei geht es um Dinge oder Ereignisse in der Szene, die dem Leser entweder kaum auffallen oder die er gar nicht kennt, weil man nicht darüber geschrieben hat. So etwas kann eine besondere Vase auf einem Kaminsims sein, die man eventuell später noch verwenden könnte.
- Fakten und Hintergründe***: Bei jeder Szene und jeder Figur gibt es Vieles, das zwar der Autor kennt, aber was man dem Leser nicht mitzuteilen braucht. Es lohnt sich, bei jeder Szene einen Blick in die Runde zu werfen, was es da alles gibt. Muss die Szene aus Spannungsgründen nicht schnell sein, ist es klug, kleine Details daraus im Text zu verstreuen, um dem Leser ein dichteres Bild zu vermitteln.

*) Diese drei Punkte sollte man idealerweise vor dem Schreiben klären.

**) Besonderheiten fallen einem beim Schreiben auf, also trägt man sie, wenn überhaupt, dann ein.

*****)** Fakten und Hintergrunddaten füllt man am besten direkt vor oder eventuell im Laufe des Schreibens der Szene aus.

Die Varianten der Szenenverfolgung

Das Szenentracking steht Ihnen in drei Varianten für unterschiedliche Anforderungen zur Verfügung.

1. 🔳 Inline

Diese Variante setzt das Szenentracking ins Zentrum des Geschehens und nimmt dafür dem Schreibbereich Platz weg. Diese Variante ist vor allem für den Planungsmodus praktisch, weil man dabei alles gleichzeitig zur Hand hat (und vielleicht noch gar nicht schreibt, also diesen Platz auch eigeschränkt hinnehmen kann):

→ Kapitelübersicht

Pitch Szenentracking Requisiten Szenenrequisiten

2. 📕 Schwebend

Das schwebende, d.h. als eigenes Fenster ausgelagerte Szenentracking, benötigt mehr Platz, ist vielleicht für sehr kleine Bildschirme weniger geeignet. Auch verwendet man diese Variante eher bei der Überarbeitung schon vorhandener Texte. Es ist eine hilfreiche Ergänzug der Storyline!

3. 🔠 Tabelle mit Druck

Dabei handelt es sich um eine zusammenfassende Tabelle nur all der Szenen, zu denen es auch Szenentrackingdaten gibt. Hier werden in der Titelspalte auch noch Zeit und Datum, die Figuren und der Schauplatz angezeigt und es kommt eine eigene Spalte für den Pitch dazu.

Auch kann man in dieser Variante das gesamte Szenentracking des Projekts ausdrucken.

Hinweis: Bei allen drei Varianten erfolgt eine Synchonisierung von Szenentracking und Kapitelübersicht/aktueller Szene

Arbeiten mit der Szenenverfolgung

Das Szenentracking lässt sich in vielfältiger Weise nutzen:

• Planung nach dem groben Plot

Wenn man sich für einen Plot entschieden und den ausgefüllt hat, kann man ja daraus Szenen erzeugen. Natürlich gibt es nicht zu jeder Plotstufe nur ein Kapitel/Szene, sondern oft eine ganze Menge. So empfiehlt die Stufe 8 (Fun and Games) der Variante *Snyder-Beat-Sheet 6* Szenen. Es wird also aus dem Plot heraus eine generiert und man fügt weitere hinzu.

Zu diesem Zeitpunkt ist es sinnvoll, das Szenentracking für eine genauere Vorgabe für die Szenen zu nutzen.

• Begleitung während des Schreibens

Es ist durchaus zielführend, selbst für reine Bauchschreiber, dass man sich Gedanken zu der Szene, die man gerade schreibt, mach, *bevor* man loslegt.

• Als Ergänzung bei Verwendung der Storyline

Mit der schebenden Variante kann man das Szenentracking auch bei der Storyline nutzen, wobei auch hier eine autmatische Synchronisierung zwischen aktueller Szene in der Storyline und dazu passendem Trackinginhalt erfolt – in beiden Richtungen!

• Anwendung bei Sachbüchern

Auch wenn es bei Sachbüchern nicht um Spannung geht, so doch um Inhalte von Szenen, beziehungsweise Kapiteln. Zu diesem Zweck kann man die fünf Spalten von ›Ziel‹ bis ›Fakten und Hintergründe‹ zu den eigenen Zwecken umbenennen.

Hinweis: Da man Szenentracking nicht nur im Tab >Projekt< nutzen kann, ist es sinnwoll, sich die drei Optionen (Inline, schwebend, Tabelle) auf die Werkzeugleiste zu ziehen.

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.

			Outi	ne zu 'Nano 2'		N		5	X
Mehrzeilig 😭	Ausblenden	Wahlen	♥♥ ♥♥ ♥♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥	11 III 12 III 13 ×	8	Excel	Maximal Maximal Andocker	Figuren/Szene: 4 Objekte/Szene: 2 h: 0 Links0 Rech	ts@ Nicht
Optionen	Kapitel / Szene	Spalten Bea	rb.status	Set	Druck	Export		Einstellungen	
Kapitel / Sze	Pitch			🛃 Steps	≠ K.	in Strä	. 0	📫 Figuren 🥁	C 🛊 ^
Entdeckung Do							-	00	1,2
lm Krankenhaus	-•/			Bei Dominique Krankenhaus Wie es zu den Suizidversuch k	e im n :am	•\$		0000	8,2
Alien Center [Ver	Johnathan ah Job, Privatlet Arbeitskollegi Leben sind g	nt weitreichend en (er lebt mit e n zusammen) u efährdet, Ist es o	e Folgen für sic iner ind eventuell se die Recherche	h, in		<u>ه</u> ې	B 8		14,0
John ist zurück,	= 2 Abends zu auffallend.	Hause verwöhn	t Savanna ihn			00	•	030	1,0
Spannungsgela	3 Danach fát denkt, dass e zu belassen die Journalist nämlich auss ersehnten Tr	irt er in die Berg is wohl doch be wie es ist. Schli in nichts an. Da teigen und sein aum erfüllen sol	e, spaziert, sser wåre, alle: eßlich geht ihn nn möchte er en lang I: Nach Kuba of	5		\$ \$		09	5,6
Brady	-		c reason in the set of set			00	-	000	5,1
Telefonat mit D	- 5					00		080	1,3
Weg nach Hause	e — 📕 Johnathan ko	mmt nach seine	em Trip heim			00		0000	1,0
Besprechung						00		0000	2,7
Abgesoffenes Atte	Ein spektaku russischen 1 schreckt auc Zusammenh- klar. Er bespr seiner Leben	ärer Massen-Se fouristengruppe h in der Firma a ang zu Johnatha icht sich mit se sgefährtin, die b	elbstmord einer in München lle auf. Der ins Arbeit schei inem Chef und eide seltsam re	nt		<u>ه</u> ې			6,8
Das Attentat in	Serien-Selbs Flughafen: 20	tmord geschieh Russen nehm	amer t am Münchner en						3,9

Allgemein

Auch hier kann man mit der Leertaste Szenen deaktivieren. Allerdings wirkt sich die Deaktivierung nicht wirklich auf die originalen Szenen aus, sondern betrifft nur einen eventuellen Ausdruck.

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.
 Datumspflücker auch hier abrufbar

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
- **Titel+Pitch** ermöglicht eine Breitenreduzierung, indem Titel und Pitch untereinander ausgegeben werden.
- Szeneninformationen (Bild rechts)
- Figuren. Sie können unterschiedlich dargestellt werden:
 <u>Kein Zusatz</u>: 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.
- Location. Schauplätze. Wenn Farben vergeben, werden sie in diesen Farben angezeigt
- Kommandos (fett): X 🔣 h ist Hauptkapitel 🛄 u ist Unterkapitel Szene hat ... 🚥 g ist großer Wechsel 🔲 m ist mittl. Wechsel Dafür bitte k ist kleiner Wechsel mit gedrückter 🌺 e Erstzeilenenzug j/n [Shift]-Taste 🔟 s Seitenwechsel j/n über die Zellen fahren 1..6 Bearb.status p personale Persp. i Ichperspektive a auktoriale Persp. n neutrale Persp. Fetten Buchstaben 🛿 . Mikrodrama, neutral 🦎 eintippen, um die + -"- Auslöseszene Option zu setzen -"- Folgeszene (oder tw. löschen)
- **Objekte.** Gegenstände. Darstellung in abgerundetem Rechteck, sonst Handling wie bei Figuren, inklusive Namensanzeige bei MouseOver und Tracking.
- **Bild:** Hier wird, wenn vorhanden, das erste Bild aus den Szenenrequisiten angezeigt. Der Gedanke dabei ist, sich auf diesem Weg eine Bilderliste zu den Szenen anzeigen lassen zu können. Enthält eine Szene Bilder aus übergeordneten, dann wird das erste eigene Bild angezeigt, auch wenn die übergeordneten in der Bilderliste davor sind.
- 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
- Events: Events aus der Timeline, die bei der jeweiligen Szene aktiv sind.

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 왿.. 5), bis das Manuskript ...
- 🛷 fertig (auch 🙆) ist.

Sektion >Set<

Ein Set ist eine Auswahl von Spalten. Man kann sich 3 davon zusammenstellen und benennen.

- 🅎 Dem gerade markierten Set einen Namen geben.
- The aktuelle Zusammenstellung als das markierte Set speichern.

Eöschen des aktuellen Sets. Diese Funktion ist nur ab Version 3.37 notwendig, wenn man vorher dieses Set dezidiert abgespeichert hatte, damit die in dieser Version neuen Spalten »Erstes Bild« und »Szenennotizen« nicht ganz rechts angesiedelt werden. Nach dem Löschen eines Sets wird die Outline geschlossen und man aktiviert wieder die gewünschten Spalten.

Sektion >Druck<



Outline ausdrucken (keine Spaltenwahl)

Sektion >Export<

🗱 Outline nach MS Excel exportieren.

Voraussetzung ist, das Micrsofsoft Excel auch installiert ist.

Hinweis: Wer diese Option nutzen möchte und bereits vor Version 3.31 Sets definiert hat, der sollte unbedingt vorher die Seteinstellungen löschen, weil es sonst zu Spaltenunstimmigkeiten kommen kann.

Diese Dateien heißen OutlineSets1.bin, OutlineSets2.bin, OutlineSets3.bin und OutlineSets99.bin und befinden sich, je nach Installation dort:

Standardinstallation: c:\Users*USERNAME*\AppData\Roaming\Patchwork\OutlineSets99.bin

Individueller Ort (z.B.Arbeitszimmer): *PROGRAMMPFAD*\Global\OutlineSetsxx.bin

(Alles zwischen *...* ersetzen durch den realen Wert (Pfad bzw. Benutzername)

Sektion >Einstellungen«

Maximale Anzahl Figuren/Szene

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

Maximale Anzahl Objekte/Szene

Wieviele Objekte pro Szene maximal angezeigt werden sollen (Abgerundete Rechtecke nebeneinander).

Bei Ausblenden andocken

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

Sektion Ansicht

Figuren-/Objekttracking: Mit dieser Funktion kann man einfach nachvollziehen, wo bestimmte Figuren bzw. Szenen auch noch zu finden sind.

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

- **1.** 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 m-Taste auf (G), wodurch nun in allen anderen Kapiteln, wo vorhanden zusätzlich (G) angezeigt wird.

Die Auswahl erfolgt im üblichem Windows-Stil: Ohne song werden alle Markierungen gelöscht und nur diese Figur ist



markiert (=scheint bei *anderen* Szenen auf). Hält man hingegen beim Klick **3** 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.
- ... Motorradfahrt nach Slowenie Ausritt Zeitrelationen anzeigen: 4. lst diese Option aktiv, dann wird in der Spalte >Pitch< die Position jeder Szene auf der Zeitlinie von >Timeline von< bis >Timeline bis< angezeigt, wobei Lilia die aktuell markierte Szene Grundlage für den roten ge-Die punkteten Strich ist. So kann man auf den ersten Blick sehen, in welchem zeitverhältnis die Szenen zu anderen angeordnet sind. Fährt

Spalte über eine Szene, so wird die Differenz in Jahren, Monaten und Tagen angezeigt. Tipp: Vor allem bei Verwendung von Rückblenden ein interessantes Analysetool.

Auch bei der Datumsspalte wirkt sich diese Option aus.

man mit dem Cursor in dieser

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.

(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.

Der Planungsprozess

Patchwork hat einige Werkzeuge zur strukturierten Planung von Geschichten. Ich sage bewusst >Planung<, weil Plotten nur ein Teil davon ist, und nicht einmal der erste.

Insgesamt sind es drei Stufen:

- 1. Mit dem Storybuilding-Assistenten hat man die Möglichkeit, sich konkret über den roten Faden klar zu werden
- 2. Dann kommt das klassische Plotten, bei dem man die groben dramaturgischen Schritte der Geschichte festlegt.

	Ansic	ht	
Clips	#	Zeit von / bis	^
	15,1	05.04.2014	
	2,1	05.04.2014	
	1,7	05.04.2014	Ш
	7,7	13.04.2014	

	👕 🗹 mit 🎼 ke
Besuch bei Paps	— [™] Besuch bei Paps in seinem ✓ Kakteen-Gewächshaus
/sseus	1. Besuch bei Odysseus. Kurz.
inne	Lilianne als typischer Wirbelwind
Pole des Lebens	Julian beschließt in der Alle der japanischen Kirschen, wieder Odysseus zu besuchen. Dort Certährt von den beiden Polen Aktivität und Ruhe und davon, dass der zweite erste durch Widerstand zu Leid wird.

3. Der dritte Schritt kann eventuell völligen Plotgegnern doch Appetit aufs Plotten machen. Auch nutzen ihn gar nicht so wenige Autoren bereits: das **Mikroplotten**. Das ist vereinfacht das für die Szene, was der Plot für die gesamte Geschichte ist, also eine Zwischenstufe, die feiner als das Plotten ist, aber noch nicht das Schreiben selbst. Auch ist es eine gute Übung, Absichten in kurze Begriffe zu fassen.

Der Storybuilding-Assistent

Dieser Assistent macht es spielend einfach, den Roten Faden für die geplante Geschichte auszulegen. Er überbrückt dabei die Kluft von der Idee zum Plot, die vermutlich vielen Autoren das Plotten als >unkreativ< vermiest. Vier vorbereitende Stufen münden letztlich im Plotten.

 Die Vision ist der zentrale Punkt, von dem aus sich die Geschichte ausbreitet. Diese Vision sollte man immer vor Augen haben, weshalb es die Möglichkeit der Prämisse gibt: Ein Satz, der, immer irgendwo auf dem Schreibfenster sichtbar, einen stets an das eigentliche Thema erinnert. Hierzu ist es sinnvoll, sich Notizen in der Konzeptarbeit zu machen. Dafür



erwartet einen dort bereits bei Klick auf die Schaltfläche eine Vorlage mit Hinweisen, die man nun ausfüllen kann.

2. Das Problem gibt einem die Möglichkeit, die Spannung zu erkennen – oder zu finden – die die Geschichte am Leben erhält: Wie sieht die Ausgangssituation aus, wie das Ende? Worin besteht das Problem, um von A (der alten Welt) nach B (dem Happy End oder Drama End) zu gelangen? Auch hier macht es Sinn, die Konzeptarbeit zu nutzen.

3. Das Casting ist der Schritt, bei dem wir uns Gedanken über unsere Darsteller machen. Wer ist der Hauptdarsteller, wer der Gegenspieler (äußerer oder innerer), gibt es einen Mentor und welche Figuren beeinflussen die Geschichte auch noch? das casting ist aber ein Prozess, der auch noch während des Plottens selbst weitergeführt werden kann oder sogar auch noch bei Schreiben selbst.

Hierzu gibt es eine praktische Unterstützung zum Finden der einzelnen Rollen über das Kreativboard.

4. Die Wendepunkte sollten in jeder Geschichte definiert sein, gleichgültig, ob man nun plottet oder nicht. Sie basieren auf dem Fünfakter, der gleich nach dem Minimalplot des Dreiakters kommt. Hier haben wir zum letzten Mal die Gelegenheit, unsere Gedanken in der Konzeptarbeit zu notieren.



5. Der Film (Plot) – hier geht es nun mit dem berüchtigten Plotten los.

Nur erkennt man nun, dass es sich um gar keine so üble Methode handelt, wie man vielleicht bisher gedacht hat.

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:

2 Plotten 200 Schrift 11 Elementbreite: 4 1 Waldscheidt-3-Akter ¥ 100 -höhe: - Druck Auf ein Wort Plot-Konzept Export > Kreativboard Allgemein VOR dem Plotten . Akt - Exposition - Aufhänger (H Der erste Akt beginnt auf den ersten Seiten des Romans Auslösendes Ereignis 4 am besten auf der ersten Seite - mit dem Haken, mit dem man den Leser in die Geschichte zieht. Das gelingt 5 Verweigerung des Rufs dann besonders gut, wenn man eine dramatische Frage Katalysator des 1. Plotpoints 6 stellt. 1. Plotpoint 7 2. Akt - Eskalation - 1. Pinchpoint 3 Beispiel: Ein kleines Mädchen wird Augenzeuge eines Katalysator des Midpoints 8 Mordes und läuft weg. Die dramatischen Fragen sind hier unter anderem: Sex at sixty 9 · Wer hat das Verbrechen warum begangen? 10 Mirror · Was wird das Mädchen mit dem Wissen anfangen? 11 Midpoint 2. Pinchpoint 12 Beschreiben Sie nun hier unten den Inhalt IHRER Geschichte zur Plotstu 13 Katalysator der Krise 1 John und Brady fahren mit der Enduro auf einen nahen 14 Krise (dunkelste Stunde) Berg und fechten einen freundschaftlichen Taekwondo-Katalysator 2. Plotpoint 15 Kampf in freier Natur aus. 16 2 Plotnoint 2 Auf dem Rückweg sinniert er, ob **5** Job nicht schmeißen soll, er hat dazu keine L**5** Id sein Wunsch zu schreiben wird wieder mal übermächtig. Eine Sehnsucht Idealerweise in dieser Reihenfolge -Ich bin fertig mit dem Erstellen meiner Plotnach was Neuem. Bei der Arbeit am Projekt »Quietude« stufen. Meine Figuren sind ausgearbeitet. hat er ein zunehmend ungutes Gefühl und diese seltsam Nun Detailarbeit mit einem dieser Tools: lauernde Distanz zwischen ihm und Savanna zerrt an den Übergabe an ... Nerven. Eigentlich jhat er niemanden, dem er vertrauen kann. Kreativboard XINI Storvine

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.

Seite 43 Projekt

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. Nun Detailarbeit mit einem dieser Tools:

Übergabe an ...

Kreativboard

Storyline

<u>A) Das Kreativboard</u>, wo man die Geschichte feintunen kann und aus dem Ergebnis Szenen generieren lassen kann.

Stufe 1: Unter >Feintuning< fällt sowohl die Verfeinerung des Plotstufentexts (des zukünftigen Pitchs), aber vor allem die Erweiterung der vom Plotten erstellten Kapitel um beliebig viele weitere. Bei dem Plotsystem Snyder-Beat-Sheet steht bei vielen Plotschritten in Klammern ein Zahl. Sie zeigt das Erzählpotenzial der Punkte. So reicht bei den Schritten ohne Zahl ein Kapitel aus, bei denen mit einer Angabe können es mehrere sein. **Stufe 2:** Nun liegt es nahe, die Szenen zu den Kapitel zu entwerfen. Mittels der Schaltfläche *Menütab* '*Kreativboard* ' > *Sektion 'Instanzen*' > *Schaltfläche 'Zu Inst.*' kann man zu einer Textkarte eine neue Kreativboard-Instanz anlegen, in der man den gleichen kreativen Prozess auf etwas detaillierterer Ebene fortsetzen kann. **Stufe 3:** Möchte man den Prozess noch einmal vertiefen, dann fährt man hier mit dem Mikroplotting fort (nächster Abschnitt hier unten).

Aus dem Kreativboard heraus das Szenengerüst erstellen lassen

Dafür gibt es drei Wege, einen kompletten und zwei partielle.

Mit dieser Schaltfläche gelangt man in die Übergabe des Kreativboards an die Kapitelübersicht. Mit anderen Worten: Es werden aus den Kreativboard-Karteikarten Kapitel und Szenen erzeugt. Hier erföffnen sich zwei der drei Möglichkeiten:

1) Szenengerüst des gesamten Werks unter der gewählten Hauptinstanz aus allen ihr untergeordneten Kreativboardinstanzen erzeugen, inklusive Mikroplots.

2) Nur markierte Elemente der aktuellen Instanz an eine bestimmte Stelle in der Kapitelübersicht übergeben.

3) Mit dieser Schaltfläche einen Mikroplot ereugen, und zwar zu der in der Kapitelübersicht gerade markierten Szene

oder

B) 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 dazu verfasste Text rechts in den Pitch.

Plotstufeninformation

Dir Informationen aus dem Plotprozess können ja entweder ans Kreativboard (und dann an die Szenen) oder gleich über die Storyline an die Szenen übergeben werden. Dort finden wir die Texte, die wir im Plotfernster zu den Plotstufen unseres Projekts erfasst haben im Pitch wieder.

Nun kann es aber prakltisch sein, dass man dort, wo nur mehr der Pitch zu sehen ist, auch die Vorgaben kennt, die dazu geführt haben. Mit anderen Worten, was einem dazu bewegt hat, diesen (zukünftigen) Pitchtext zu verfassen.

Um diese Informationen ständig zur Hand haben zu können, gibt es vorliegende Funktion.

Plotstufenbeschreibung anzeigen: Diese Schaltfläche führt zu der vorliegenden Funktion, und man findet sie an diesen Orten:

- Kreativboard
- Storyline
- Kapitelübersicht
- Outline

Bei Vorszenen suchen: Ist diese Schaltfläche aktiv, dann wird bei Nichtvorhandensein einer Plotbeschreibung die der nächstvorigen Szene angezeigt.

Das wird immer dann hilfreich, wenn wir Szenen nach den Kapiteln der eigentlichen Plotschritte eingefügt haben. Das können sowohl die erweiternden Kapitel zu einem Plotschritt sein (je rudimentärer der Plottyp (etwa 3-Akter), desto mehr) als auch die Szenen, die den Kapiteln untergeordnet wurden. Da sie aber letztlich alle zu demselben Plotschritt gehören, sucht bei aktiver Schaltfläche Patchwork so lange nach vorne, bis es eine Szene mit Plotstufeninformation erhält, zeigt sie an und auch die Szene, bei der es fündig geworden ist.

Diese Plotstufeninformationen werden auch eingetragen, wenn man in der Storyline Szenen Plotstufen zuordnet.

Herkunft der Plotstufeninformation: Mit diesen vier Symbolen neben dem Szenennamen wird angezeigt, welche Szene die Plotstufeninformation enthält:

- O Informationstext steht bei der aktuellen Szene
- 🔄 Informationstext steht bei der übergeordneten Szene (Elternszene)
- 😰 Informationstext steht bei der vorigen Szene derselben horizontalen Ebene
- 🖾 Informationstext steht bei einer weiter vorne stehenden, übergeordneter Szene

Mikroplotten

Das, was der Plot für das gesamte Projekt sein soll, ist der Mikroplot für die Szene: Planung der einzelnen Szeneninhalte, genauer: der Szenenschritte. Die wiederum können bei Erledigung in Steps umgewandelt werden, was später einen guten Überblick gewährleistet, sollte es einmal etwas zu suchen geben.

Nutzt man die Plotmöglichkeit plus den Mikroplot, bekommt man einen dreistufigen Prozess, von der visuellen Planung bis zu Anmerkungen in dem dann entstandenen Textgerüst. Hier werden alle drei Stufen beschrieben.

Beispiel: Ein kleines Mädchen wird Augenzeuge eines Mordes und läuft weg. Die dramatischen Fragen sind hier unter anderem: Man kann in diesen Prozess beliebig einsteigen, es gibt weder Zwang noch Notwendigkeit, alle Schritte durchzuführen. Ich beschreibe lediglich einen möglichen Weg, jeder muss selbst entscheiden, welche Schritte für ihn interessant sind.

Mikroplot im Kreativboard

Eventuell haben Sie den Prozess des Storybuilding-Assistenten schon hinter sich oder Sie sind direkt mit dem Plotten eingestiegen. So oder so haben Sie nun Ihren Plot im Kreativboard, vielleicht bereits weitere Instanzen definiert für untergeordnete Szenen.

Mit dem Mikroplotten geht es nun noch eine Ebene weiter. Dafür begeben wir uns auf die jeweils unterste Ebene:

- 1. Hat ein Kapitel weiteren Szenen, dann gehen wir von dem Kapitel aus
- Hat ein Kapitel ihm untergeordnete 2. Szenen, dann starten wir bei diesen Szenen.

Sie haben also eine Kreativboardinstanz vor sich mit mehreren Textkarten. Bei einer nach der anderen gehen Sie so vor:

1. Klicken Sie auf Menütab 'Kreativboard ' > Sektion 'Instanzen' > Schaltfläche 'Zu Inst.' und geben Sie der neuen Instanz einen Namen. Zur besseren Orientierung können Sie den vorgeschlagenen stehen las-



sen, denn es ist der Titel der aktuellen Karteikarte.

2. Nun stehen Sie in einer leeren neuen Instanz. Hier doppelklicken Sie, um wieder neue Karteikarten anzulegen. Wie im Kreativboard üblich geben sie ihnen einen Titel und einen kurzen Text.

Auf Ebene des Mikroplots ist dieser Kurztext nicht so wichtig wie bei Szenen, weil ja bereits der Titel recht genau umreißt, worum es geht. Gibt es aber personelle oder andere Besonderheiten zu beachten, macht der Text durchaus Sinn. Auch wird diese Ebene keine Unterszene, sondern lediglich eine Liste der Mikroplotstufen.

Der große Vorteil dieses Vorgehens liegt in der visuellen Unterstützung. Sie können Figuren ins Kreativboard ziehen, Bilder, die Elemente verbinden und vieles mehr.

Mikroplot aus der Szene heraus

Vielleicht wollen Sie ja nicht via Kreativboard so in die Tiefe gehen? Wenn nicht, dann können Sie auch direkt von der Szene aus beginnen.

Seite 47 Projekt



E Gesamte Liste verwerfen

E Springe zur dazugehörenden Kreativboardinstanz (nur möglich, wenn der Mikroplot aus dem Kreativboard heraus entstanden ist).

😰 Szenenbezogene Tipps/Checkliste anzeigen

/ (rechts unten) Aufruf des richtigen Szenenchecks

Mikroplot und das Schreiben selbst

Nun bleibt nur noch die Frage zu beantworten, wie denn der Mikroplot mit dem Schreiben, beziehungsweise der Zeit nach dem Schreiben, also dem Suchen und Prüfen, zusammenspielt.

Nehmen wir als Beispiel die hier oben abgebildete Szene >2. Akt - Entschluss und Kampf<.

Das Schreibfenster ist noch leer, das Mikroplotfenster schwebt irgendwo daneben, und alle Mikroplotschritte sind noch schwarz, also ungebraucht. Sie beginnen mit dem ersten Absatz.

Sobald Sie ein paar Worte (auch eines genügt) geschrieben haben, können Sie die Tastenkombination (m)+(s) drücken. Ja, genau, das ist der Code zum Erzeugen eines Steps. Steps sind bekanntlich die kleinen Randnotizen, die angeben (siehe Bild rechts), was ab einer bestimmten Stelle gerade geschieht.

Vorte	Geheimniskrämerei? Also, wo	
hrie-	warst du in der letzten Zeit?«	
e Tas-	Brady murmelte indepdetwas	Rohingva-Geschichter
drü-	das Johnathan als Nervensäger	
r Co-	zu orkoppon glaubto "»Okav	
steps.	zu erkerinen glaubte. »Okay,	
klei-	dann also mein letzter groberer	
eben	Enthüllungsakt als Beispiel.	
einer	Kannst du dich an die Geschichte	
e ge-	mit den Rohingya erinnern?«	

Wenn es Mikroplotschritte zu einer Szene gibt wie in unserem Fall, dann wird zwar mit 🕮 + 💿 auch ein Step angelegt, aber der erhält den von oben aus gesehen ersten Text aus unserem Mikroplot zu dieser Szene. Außerdem wird dieser Punkt in der Liste zugleich ausgegraut, also als >erledigt< gekennzeichnet. Kommen wir zum nächsten Schritt, der beliebig viele Absätze später beginnen kann, wieder dasselbe Prozedere: Ein (paar) Worte(e) schreiben und wieder 🗺 + 🖻. Es wird der nächste Mikroplotschritt abgehakt.

Wurde schon vorher ein Schritt als ›obsolet‹ deaktiviert, wird der genauso wenig genommen wie ein bereits erledigter.

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
- 2. 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.
- Die Seitenansicht des Gesamtdokuments: F
 ür 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.

oder, wenn das Projekt ein Drehbuch ist

Sektion Drehbuch

- Liste der Figuren und Schauplätze: Wenn angehakt, wird nach dem Titelblatt eine Liste der Figuren und der Schauplätze ausgegeben. Wenn nicht, steht auf Seite 2 lediglich das, was im Layout in der Spalte >Stil< von Personen und Schauplätzen angegeben ist.
- Fig./Schaupl. bei Hauptkapiteln: Wenn man das angibt, dann wird bei jeder Szene (also bei jedem Hauptkapitel) eine Liste der enthaltenen Figuren und Schauplätze angedruckt.
- hervorheben: Wenn man hier eine Figur auswählt, dann wird die sowohl in der Liste der Figuren auf Seite 2 als auch die Figurennamen im Drehbuch selbst rot hervorgehoben. So kann man jedem Schauspieler sein individuelles Script aisdrucken.
- **zu Figuren:** Hier kann man angeben, welche Reitertextkombinationen bei Figuren mit angedruckt werden sollen.
- zu Schauplätzen: Hier kann man angeben, welche Reitertextkombinationen bei Schauplätzen mit angedruckt werden sollen.

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 >Ansicht«

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.

Seiten in Buch-Look: Damit wird ganz vorne eine weiße Seite eingefügt, wodurch man dann bei zweiseitiger Anzeige der Seiten die rechten Seiten auch rechts und die linken links angezeigt bekommt. So kann man einfacher zum Beispiel rechte Seiten der Kapitelbeginne kontrollieren und anpassen.

Auto-Scrollen: Damit kann man die Seite automatisch in einer geringen Geschwindigkeit srollen lassen, in der man mitlesen kann.

Registerhaltigkeitsprüfung: Die Schaltfläche blendet eine schwarze horizontale Linie ein. So kann man einfacher die Registerhaltigkeit kontrollieren. Damit Zeilen der Rückseiten von Seiten nicht zwischen den Zeilen durchleuchten, sollten alle Zeilen immer auf der gleichen Höhe ausgegeben werden. Beim Justieren von Überschriften ist diesbezüglich Fingespitzengefühl angezeigt, wobei diese Linie hilft.

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.

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

Sektion >Optionen«

- 📠 🖨 뻅 Cover: Druckt ganz zu Beginn das, in den Eckdaten abgelegte, Cover 🛃
- 🔂 🖨 🖀 S-Not.: Ausgabe der Szenennotizen vor jeder Szene, gleichgültig welcher Typ
- Ränder spiegeln: Ein Muss für die PDF-Ausgabe! Innen breiterer Rand als außen!
- 😼 🖨 Silbentrennung: Fügt unsichtbare Silbentrenner ein, die automatich passend umbrechen. 🛃
- 📠 🖨 Schu/Hu. und 1.L. *)
- 🔹 📠 🖨 🛛 Zweizeilig 🛃
- 📠 🖨 🛛 Initialen: Initialen ausgeben. 🛃
- **De Zeilen-Nr:** Zeilennummern ausgeben.
- 📠 🖨 🛛 Link unterbinden: Keine Hyperlinks.
- 📠 🖨 懂 Alle Szenentitel: Auch überschriften von großem bis kleinen Szenenwechsel ausgeben.

*) SchuHu.: 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.

1.L.: Es kann vorkommen, dass durch mittlere Szenenwechsel Leerzeilen am Seitenanfang entstehen. Die werden mit dieser Option im Rahmen des Neuaufbaus entfernt.

****)** 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
- 1 Für RTF-/Word-Ausgabe geeignet
- 📠 Für PDF-Ausgabe geeignet
- 🖨 Für Ausdruck geeignet

Sektion >Seitennummer«

- 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.
- Druck ab Seite: Ab welcher Seite gedruckt werden soll. Den Wert sollte man belassen, wie er vorgeschlagen ist.

Bei den Seitennummern, beziehungsweise überhaupt den Kopf- und Fußzeilen gibt es zwei Optionen:

1. Automatik mit Angabe zu den Seitennummern im Fußbereich

- Seitennummer außen: Wenn nicht angehakt, wird die Seitennummer am Fuß in der Mitte der Seite angedruckt.
- 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.

2. Individuelle Definition von Kopf- und Fußzeilen

Dafür gibt es in den Einstellungen beim Layout die Möglichkeit, diese beiden Bereiche mit direktem Text und durch Platzhalter gebildeten generieren zu lassen.

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 📝 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!

Seite 52 Projekt

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.

Hinweis zu einem saubereren Layout: Man sollte ja darauf achten, dass Hauptkapitel immer auf einer rechten Seite starten. Das lässt sich sehr einfach so realisieren:

 Die Anzeige der Seiten so einstellen, dass zwei Seiten nebeneinander Platz finden. Dafür auf (1) klicken (ganze Seite) und auf >mehrere Seiten nebeneinander< (2).



- 2. Das Dokument beginnt zwar mit der ersten Seite, aber im Buch ist die nicht links, wie sie es hier wäre,
- Zuerst die Titelei herrichten. Dafür gibt es keine generelle Richtlinie, weil sie ja sehr unterschiedlich aussehen kann. Zum Einfügen neuer Seiten am absoluten Ende der vorhergehenden Seite so einen Seitenvorschub erzwingen: Cursoer dort platzieren und Klick auf oder Strag+F5.
- 4. Nun alle Hauptkapitel prüfen. Dafür klicken Sie links in der Kapitelübersicht jedes Kapitel einmal an und prüfen, ob es rechts ist. Ja, weiter zum nächsten, nein: F5 (Seite vor dem Hauptkapitel einfügen.

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 Emg-Taste kann man mehrere Szenen dazu anwählen, aber auch abwählen.

Nach abgeschlossener Auswahl muss [SNeuladen] gedrückt werden.

Normseiten

Die Normseite (30 Zeilen à 60 Zeichen) ist der allgemeine Standard, wenn es um Seitenangaben geht. Gegenüber Verlagen, Lektoren und Korrektoren 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 der 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.

Seite 53 Projekt

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

Hat man es mit jemandem zu tun, der sich auf eine bestimmte Zeichenanzahl pro Normseite versteift, dann kann man in den Einstellungen hier die erfahrungsgemäße Anzahl von **1.420** Zeichen abändern.

Möchte man die exakte Anzahl der Normseiten für das aktuelle Projekt wissen, dann liefert das Gesamtdokument diese Möglichkeit.

Das geht so:

- Programmmodul >Gesamtdokument< aufrufen
- Edition: 'Manuskipt/Exposé'. Die ...
- ... Seitenvorlage wird automatisch auf : >Normseite A4< umgestellt
- Optionen: '+ Exposé' deaktiviert
- Druckumfang 'alles'

Am Fuß des Gesamtdokuments sieht man nun die Anzahl der effektiven Normseiten.

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 immer mit dem fixen Faktor 1.420 Zeichen/Normseite (oder anderes, wenn man es in den Einstellungen geändert hat) hochgerechnet.

Drehbuchoptionen

Der Druck erfolgt in anderer Optik als die üblichen Editionen. Auch für das Drehbuch kann man das Layout in den Einstellungen wie gewünscht abändern.

Anstatt der Wahl einer der Editionen wird beim Drehbuchprojekt dieser zusatz zur Verfügung gestellt.

• Liste der Figuren und Schauplätze: Nach dem Titelblatt und vor der ersten Szene wird eine Liste der Figuren und Schauplätze des gesamten Projekts ausgegeben.



- Fig./Schauplatz bei den Hauptkapiteln: Bei den (Hauptkapitel-)Szenen werden kurz die in der Szene handelnden Figuren ausgegeben.
- hervorheben: Öffnet eine Dropdown-Liste, aus der man auswählen kann, welche der Figuren rot hervorgehoben werden soll. Auf diese Weise kann man jedem Schauspieler sein persönlickes Skript aushändigen.
- **zu Figuren:** Welcher der Textinhalte der Textreiter zu den Figuren bei der Figur ausgegeben werden soll. Dort kann man etwa den Charakter und persönliche Eigenheiten angeben.
- **zu Schauplätzen:** Welcher der Textinhalte der Textreiter zu den Schauplätzen bei der Figur ausgegeben werden soll.

Nach Änderung einer der Optionen wieder nicht vergessen, das Projekt mit [Neuladen] neu generieren zu lassen.

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.

Um eine **Leseprobe** zu erhalten, kann man nur bis zu einem Bestimmten Kapitel (dem, das gerade in der Kapitelübersicht markiert ist) ausgeben.

Eine **mobi-Datei** (Amazon, Kindle) ist mittlerweile selbst bei Amazon nicht mehr nötig, da man dor auch eine ebup-Datei hochladen kann.

Möchte man die Ausgaben direkt im **Projektordner** ablegen, kann man das mit dieser Option bewirken. Ansonsten Ausgabe laut Einstellungen (*Einstellungen: Menü >Allgemein<: Kasten >Dateistandorte< Fläche >Vorbelegung Datenexport:<*).

eBook-Erz	eugung 📔 🛛
Eckdaten	Layout
Grundlage	ndaten
 Silbentrennung (Perm Reduziert erzeugen a Auch mobi-Datei erze In Projektordner speic Ohne Schrift ausgebe 	nanent⇒ Einstellungen) Is Leseprobe eugen (Kindle) chern en ✔ Start

Man kann angeben, ob das eBook ohne spezifische **Schrifttype** ausgegeben werden soll. In diesem Fall stehen dann nur die Schriften zur Verfügung, die der jeweilige Reader anbietet.

Bildverzeichnis / kleinere Bilder fürs eBook: Die Bilder eines Werkes speichert Patchwork in dem Ordner **PROJEKT-PFAD**\! *Images*\ ab. Da bei eBooks die Bilder viel kleiner sein können/sollen als bei Print (wegen der Auflösung, Print soll 300 DPI, eBook 72DPI und wegen der eBookgröße), gibt es ein eigenes eBookverzeichnis, in das man die kleineren Bilder speichern kann. Es heißt **PROJEKTPFAD**\! *ImagesEbooks*\.

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.
- 🔟 Das **To-do löschen**.
- (1)+Klick auf ein To-do: To-do-**Text ändern**.

Menüfunktionen (Kontextmenü)

Bei den Funktionen, die To-dos betreffen, zum Aufruf des Kontextmenüs Mauszeiger über einem der markierten To-dos schweben lassen, sonst werden wieder alle demarkiert.

- Neues Todo
- Neues Bild
- Alle Markierten links ausrichten
- Alle Markierten rechts ausrichten
- Alle Markierten oben ausrichten
- Abstände aller Markierten horizontal gleich aufteilen
- Abstände aller Markierten vertikal gleich aufteilen
- Alle Markierten in Szenen umwandeln. Dabi werden die To-dos auch gleich entfernt
- Hintergrund für Pinnwand ändern



Pinnwand

To-do 1 Eine kleine Notiz, die man so auch auf dem kreativboard sehen kann. Der Text kann auch unglaublich I...

Tipps und Tricks zur Pinnwand

Man kann auch auf der Pinnwand mit einem ›Gummiband‹ (indem man mit der Maus ein Rechteck aufzieht) mehrere To-dos markieren und gleichzeitig verschieben.

Überfährt man die To-dos mit gedrückter 🗺-Taste, so ploppen alle mit mehr Text als dargestellt auf, damit man den gesamten Text lesen kann – außer es ist noch mehr Text als Platz :-)

Drehbuch

Voraussetzung für die Erstellung eines Drehbuchs ist, das **Projekt als Drehbuchprojekt zu kennzeichnen**. Das tun Sie hier: *Menütab* ' *Projekt* ' > *Sektion* '*Parameter*' > *Schaltfläche* '*Projekt ist ein Drehbuch*'. Damit erscheint ein spezielles Fenster zur Steuerung der Texteingaben (Dialoge, Bühnenbild-, Musik-, Regieanweisungen usw.

Der Ausdruck erfolgt anders und mit speziellen Zusatzoptionen, wie der Möglichkeit der Hervorhebungen bestimmter Figuren (so kann man jedem Schauspieler sein eigenes Script aushändigen), angaben der Figuren zu den Szenen und mehr.

Unterschiedliche Textsegmente kennzeichnen den Drehbuchtext optisch. Deren Erscheinungsbild kann man in den Vorlagen gestalten: *Menütab* ' *Schreiben* ' > *Sektion* '*Absatz*' > *Schaltfläche* '*Vorlagen*' > *>Vorlagen* verwalten<.

Wenn man ein Drehbuchprojekt wieder zu einem normalen machen möchte, kann man das zwar, aber dann gehen alle Drehbuchformatierungen verloren.

Projekt zu einem Drehbuchprojekt machen

Damit man die Drehbuchfeatures nutzen kann, muss man ein Projekt zu einem Drehbuchprojekt machen.

Mit diesem Symbol im Parameter-Tab des Projekt-Segments kann man diesen Schritt gehen. Dadurch wird das Drehbuch-Steuerfenster eingeblendet, das man auch nicht ausblenden kann.

Als Nächstes sollten Sie den Großteil der Figuren anlegen, um fließend arbeioten zu können.

Fenster >Drehbuchmodus<

Beim Scharfschalten des Projekt für den Drehbuchgebrauch wird das zukünftige Fenster, das man rechts sieht, abgedeckt, dass Sie sich entscheiden können, welchen Modus Sie bevorzugen. Es stehen zwei Varianten zur Auswahl:

1. Klassisch

Hier ist die gesamte Darstellung zentiert. Figurennamen und -Text sind untereinander. Der gesamte Ausdruck ist schwarz-weiß.

2. Modern

Bei dieser Variante befinden sich Figurenname und deren Text in derselben Zeile. Die diversen Anweisungen (Regie, Sound, Musik, Bild usw.) können farblich ausgedruckt werden. Die Formatierung auch der Farben erfolgt bei den Textvorlagen.

Es stehen für die optische Gestaltung des Drehbuchs insgesamt 8 Formate zur Verfügung. Rechts daneben sieht man den optischen Auftritt des jeweiligen Formats, wenn man die Schaltfläche mit dem Auge aktiviert.



Hinweis: Wenn man die beiden Modi ›Klassisch‹ und ›Modern‹

abwechselnd in unterschiedlichen Projekten nutzen möchte, dann ist es sinnvoll, sich die seltener benutzte Variante projektbezogen in den Textvorlagen abzuspeichern – siehe Schaltfläche ganz unten.

1. Figur: Klick auf diese Schaltfläche (oder <a>https://does.com/schaltfläche (oder <a>https://does.com/sch

Seite 59 Projekt



- 6. Notiz: Text laut Format >Notiz«
- 7. Korrekturanmerkung: Text für Format ›Korrekturanmerkung‹
- 8. Standard-Erzähltext: normaler Fließtext wie gewohnt

Beim Schreiben im Drehbuchmodus sollte man unbedingt mit der Tastatur arbeiten, also anstatt zu klicken die Tastenkombinationen Att+1 bis Att+8 nutzen.

Die Formatierung dieser Textteile erfolgt ebenfalls in den Vorlagen.

Arbeitsweise

Wenn Sie eines der Spezialformate nutzen wollen, gehen Sie so vor:

Sie schreiben zum Beispiel erst einmal einen normalen Einführungstext zur Szene. Wollen Sie nun auf ein anderes Format umsteigen (also Figur (Dialog) bis Korrekturanmerkung), so brauchen Sie keine neue Zeile zu machen (sonst haben Sie eine Leerzeile), sondenr rufen das Format direkt nach dem abschließenden Punkt auf.

Genauso gehen Sie auch für die weiteren Wechsel vor: Immer am Ende eines Formats einfach mit den Tasten +1 bis Att+8 umschalten und schreiben.

Ausdruck

Der Ausdruck für ein Drehbuch sieht anders aus, es gibt lediglich ein Deckblatt und es werden die Formate wie hier in der Szene ausgegeben. Näheres dazu bei den Drehbuchoptionen.

Stichwortverzeichnisse

Generell: Stichwortverzeichnisse sollten immer am Schluss des Dokuments angebracht sein. Außerdem gibt es sie nur für die Printversion (Gesamtdokument), weil es im eBook keine Seiten gibt.

Stichwortverzeichnisse bestehen aus drei Arbeitsschritten:

- 1. Stichwortthema verwalten
- 2. Stichwörter den Listen hinzufügen
- 3. Textmarke anlegen, wo eine Liste im Gesamtdokument ausgegeben werden soll.

Stichwortthema verwalten

Um ein Stichwortverzeichnis anzulegen, definiert man zuerst – ein oder mehrere – Stichwortthemen (=Verzeichnisname).

Das geschieht im Tab >Prüfen< im Bereich >Stichwortverzeichnis<.



Eintrag manuell hier hinzufügen. So kann man etwa auch Text von Kapitelüberschriften hinzufügen

🛁 Markierten Eintrag entfernen

3. Nur Gemarkerte: Bei häufig vorkommenden Begriffen wie etwa >Ich< oder >Sein< kann es notwendig werden, nicht sämtliche Vorkommen im Verzeichnis anführen. In dem Fall kann man hier dem Begriff eine Markerfarbe zuteilen und dann im Text die Worte mit derselben Markerfarbe versehen, die man hier verwendet hat. Sobald also hier ein Begriff >gemarkert< ist, werden von ihm nur die in der Liste aufgeführt, die im Text ebenfalls gemarkert sind. Keine Sorge, Markerfarben werden ohnehin nicht ins Gesamtdokument übernommen.

4. Spalten

- Stichwortverzeichnis/Begriffe dazu
- Eintrag bei Textanzeige sichtbar (siehe ›Farben‹)
- Diese Liste hat Trennungsbuchstaben (siehe >Buchstabenüberschriften<)

Seite 61 Projekt

Stichwörter den Listen hinzufügen

Sobald man hier ein Stichwortverzeichnis definiert hat, scheint es auch im Kontextmenü im Schreibfenster (rechte Maustaste) auf. Man braucht also lediglich direkt im Text die gewünschten Wörter zu markieren und dann über die rechte Maustaste dem entsprechenden Verzeichnis zuzuweisen.

Textmarke für Gesamtdokument

Wir legen eine Textmarke an, wo eine Liste im Gesamtdokument ausgegeben werden soll.

Um Stichwortverzeichnisse im Gesamtdokument ausgeben zu lassen, braucht man das Patchwork lediglich an der passenden Stelle mittels einer Textmarke bekanntzugeben.

Textmarken erfasst man mit dser Schaltfläche *Menütab* '*Schreiben* ' > *Sektion* '*Textmarken*' > *Schaltfläche* '*Neu*'

🖺 Neue Textmarke erstellen

Als Textmarkennamen geben Sie den exakt gleichen an wie die Bezeichnung des Verzeichnisses.

Rechts ein Beispiel mi zwei Listen:

- 1. Stichwortverzeichnis ohne Bereichsbuchstaben
- 2. Stichwortverzeichnis mit Bereichsbuchstaben

Besonderheiten zu den Stichwortverzeichnissen

(Im Fenster zu den Stichwörtern, siehe >Stichwortthema<)

Farben: mit dieser Schaltfläche kann man einer Liste eine Farbe zuweisen. Diese Farbe ist nicht für die Ausgabe, sondern es werden in ihr die Worte des Stichwortverzeichnisses im Text selbst angezeigt.

Bereichsbuchstaben: Diese Option ist nur bei langen Stichwortverzeichnissen sinnvoll, um die einzelnen Buchstabengruppen voneinander abzugrenzen

Stichwörter im Text anzeigen lassen

Diese Schaltfläche (Menütab ' Prüfen ' > Sektion 'Stichworte' > Schaltfläche 'Im Text anzeigen > Stichworte im Text hervorheben') erwirkt das Anzeigen der Stichwörter direkt im Text. Das ist nicht nur zur Kontrolle praktisch, sondern man kann so auch Stichwortverzeichnisse zum Hervorheben beliebiger Begriffe >missbrauchen<.

Seitenverweise auf andere Szenen

Diese Fähigkeit von Patchwork kann man dafür nutzen, um im Text auf die Seitennummer einer anderen Szene zu verweisen – also nicht nur Kapitel, sondern Szene. Die Seitennummer zeigt dann imer uf den Beginn der Szene. Seitenverweise gibt es nur für die Printversion (Gesamtdokument), weil es im eBook keine Seiten gibt.



Vorgehensweise

Es ist nur ein Schritt zu tun: einen Verweis einfügen.

Verweis einfügen

🗖 (Menütab ' Schreiben ' > Sektion 'Einfügen' > Schaltfläche 'Seitenreferenz einfügen') führt in ein Auswahlfenster der vorhandenen Szenen (rechts). Es binhaltet ein 1:1-Abbild der Kapitelübersicht.

Hier kann man eine Szene auswählen, zu der der Verweis führen soll und den Verweis durch Doppelklick auf die Szene oder auf den grünen Haken erzeugen - fertig.

Wie im unteren Bild zu sehen ist, wird an der Stelle im Text, an der der Cursor gestanden ist, der Verweistext eingefügt, der in der Szenenauswahl als Referenztext angegeben ist (1). Man sieht, dass dieser Text rot ist, was bedeutet, dass er veränderungs- und löschgeschützt ist.

Der Verweistext kann individuell angepasst werden. Es wird generell immer vorne mit einem geschützten Leerschritt versehen



Wie man bei dem zweiten Bild sieht, wird neben dem Ver- weisplatzhalter im Text auch ein Verweispfeil ein- getragen (1) .	 Numero Uno Figlio Uno Figlia Due La Mamma Szene 1 von Mamma Szene 2 von Mamma Szene 3 von Mamma Onkel Giovanni Olga 	4,3 0,2 1,1 1,3 0,3 0,1 0,4 1,7 1,2	Für das Abendessen war eine lan gereicht hätte. Ausladend hingen hüfthoch Kordeln am Poolrand e Wasseroberfläche lag leicht gekrä Absatz einfügen}Numero Uno, de beiden Besuchskinder Alessandr Geschwisterpaare sich also jewei
Bewegt man den Mauszeiger auf ihn, wird der Pfeil zu einem Handsymbol.	Was ich zu sagen habe Was jetzt abgeht Was wird Ganz privat Im Vertrauen	0,4 0,3 0,1 0,2 0,2	 Olga (Seite %s%) war eben herei gewartet, nun erhob er sich und der leise, aber volle Klang in die L

Verweis entfernen

Klickt man darauf, so erfolgt die Abfrage, ob der Eintrag gelöscht werden soll. Bei »Ja« werden Pfeil und Verweisplatzhalter entfernt.

Das Ergebnis im Text

Im Text des Gesamtdokuments wird der Platzhalter durch die echte Seitenzahl ersetzt, an der sich die Zielszene befindet.

Die Verweise können in beide Richtungen gehen, also nach vorne oder nach hinten.

Der Grund, warum ein so großer Platzhalter im Text eingefügt wird, liegt darin, als das Gesamdokument durch die Seitenzahleinfügung sich maximal um ein oder zwei Zeichen ändern darf, um keine neuen Zeilenumbrüche auszulösen.

Marco und schließlich neben Pia ihre beiden Kinder Olga (Seite 14) und Roberto, beide Geschwisterpaare sich also jeweils gegenüber.

Im Team schreiben

Für Eilige (und alle anderen)

Diese Text ist vor allem für die, die keine Anleitungen lesen. Das ist hier aber wichtig! Um Sie vor unkorrigierbaren Fehlern zu bewahren hier die absoluten Regeln:

- 1. Sie dürfen nur mit dem Teamschreiben starten, wenn ...
 - entweder das Projekt bei jedem der Teammitglieder leer ist oder

• vor dem Einrichten des Accounts bei allen Teammitgliedern auf den 100prozentig gleichen Stand gebracht worden ist (Weitergabe und bei allen anderen öffnen aus der ZIP-Archivdatei).

- 2. Sie müssen bei der Einrichtung des Teamaccounts absolut zuverlässig das berücksichtigen, was weiter unten bei >Account einrichten< beschrieben ist.
- 3. Sie müssen zum Schreiben in diesem Projekt immer online sein.
- **4.** Wenn ein Projekt als Teamprojekt gewidmet wurde, darf man es **nicht als Teamprojekt deaktivieren**, weiterschreiben und dann wieder aktivieren.
- **5.** Wechseln Sie **nicht zu schnell** zwischen Szenen oder beim Setzen von Szenen- oder Requisitenattributen. Sie könnten dadurch eventuell eine Datenweitergabe verhindern.
- **6.** Werden Sie **nicht ungeduldig**, wenn manche Vorgänge etwas zäher wirken als ohne Teamarbeit zum Beispiel der Wechsel von einer Szene zu einer anderen. Das liegt daran, als ja für jede Änderung eine Verbindung aufgebaut werden muss und die Daten versendet werden müssen.
- 7. Die Verantwortung liegt völlig bei Ihnen. Wir bemühen uns nach bestem Willen, die Teamarbeit gleich allen anderen Bereichen komfortabel und sicher zu gestalten. Doch es liegt zwischen Abgebendem und Empfangendem eine Internetverbindung, die gewisse Unwägbarkeiten bedingt, die wir nicht kontrollieren können handeln Sie bitte eigenverantwortlich!

Was ist Teamschreiben?

Patchwork beherrscht das **Schreiben im Team mit bis zu fünf Teammitgliedern**. Die kommunikation läuft über den Patchwork-Server, es muss also nicht immer ein Mitglied online sein. Auch muss man so nicht ein eigenes Programm wie etwa DropBox bemühen. Es werden nicht alle Bereiche von der Teamarbeit abgedeckt, unten die Liste dessen, was im Team bedient wird. So ist, zum Beispiel mit der Pinnwand und dem Kreativboard, eine gewisse >Privatsphäre< gegeben.

Der Patchworkserver fungiert dabei nicht als Cloud, sondern als Transferpool. Die Daten selbst liegen ausschließlich bei den Teammitgliedern und können auch seitens Patchwork nicht eingesehen werden. Das Arbeiten im Team funktioniert so wie der übliche Umgang mit Patchwork: Man legt neue Szenen an, füllt sie mit Text und gegbenenfalls Bildern, kann sie verschieben, kann Requisiten anlegen und mit Informationen beschicken, Szenenrequisiten anlegen und in der Konzeptarbeit, also der projektbezogenen Recherche, arbeiten. Alle Schritte werden über den Patchwork-Server an die anderen Teammitglied übertragen. Es taucht also plötzlich eine neue Szene oder Figur auf, Szenen haben plötzlich Text und die Konzeptarbeit füllt sich wie von Geisterhand.

Damit man genau weiß, was geschieht, kann man alle Veränderungen im **Protokoll** einsehen (siehe weiter unten bei den Teamfunktionen).

Schließlich gibt es noch ein **Chatprogramm**, dessen Verlauf bestehen bleibt und dadurch gut für Vereinbarungen genutzt werden kann. Den Chat kann man auch für das **gemeinsame Schreiben von Dialogen** nutzen, denn man kann bestimmte Chatzeilen markieren und in eine Szene übernehmen.

Man sollte lediglich darauf **achten, nicht zu schnell hintereinander Sendevorgänge anzustoßen**, also zum Beispiel sehr schnell hintereinander mehrere Szenen auf einen neuen Bearbeitungsstatus zu setzen. Tut man das aber im Sekundentakt, gibt es kein Problem.

Um Kollisionen zu vermeiden, gibt es Sperrungen. Sobald sich ein Teammitglied in eine Szene begibt, wird die für die anderen Mitglieder gesperrt (Bild rechts). Das Gleiche gilt auch für die Artikel in der Konzeptarbeit.

K Szenen	🛃 Requi
Kapitel / Szene	K
1. Kapitel	ĸ
2. Kapitel	K
3. Kapitel	ĸ
4. Kapitel	ĸ
-5. Kapitel	K
6. Kapitel	ĸ

Das **rote Dreieck** am Beginn des Szenentestxts zeigt, dass diese Szene gerade von einem anderen Mitglied bearbeitet wird. Verlässt dieses Teammitglied das Projekt, verschwindet auch bei Ihnen das Sperrdreieck und die Szene ist wieder frei. Man kann zwar zu ihr navigieren, es ertönt aber ein Piepton und die Szene ist eingabegesperrt; ihre Szenenattribute (Status, Perspektive usw.) zu ändern ist ebenfalls unterbunden.

Ein grünes Dreieck bedeutet, dass man diese Szene(n) für sich reserviert hat (weiter unten bei den Teamfunktionen beschrieben). Was bei einem selbst grün gekennzeichnet ist, scheint bei den anderen Mitgliedern rot auf und kann dort genauso wenig bearbeitet werden, als würde man die Szene sperren, indem man sie betritt.

Voraussetzungen

!Wichtig! Die Teamarbeit ist aus einem Grund eine subtile Angelegenheit: zwischen den Aktionen der Teammitglieder können Daten in einem undefinierten Zustand sein, und zwar dann, wenn zum Beispiel A eine Szene gesperrt (also betreten) hat und B es noch nicht sieht. Zwar liegt der Zeitversatz in der Regel bei etwa 3-5 Sekunden, aber das kann genügen, dass dann derjenige, der die Szene zuletzt verlässt, den Inhalt des anderen überschreibt. Datensperrung ist ein uraltes IT-Problem, das sonst Datenbanken regeln. Selbst dort kann es Probleme geben, wenn es zu größerem Zeitversatz kommt.

Unsere >Datenbank< hingegen ist ein Dateipool, in den von den Mitgliedern Änedrungen geschickt werden (vom geänderten Szenentitel bis hin zu 20 Seiten Szenentext, Bildern und Datenblöcken), die dann von den anderen abgeholt werden. Bei diesem Transport ist immer etwas Zeit im Spiel, was man stets im Hinterkopf behalten sollte. Wenn ein Transfer fehlschlägt, wird das im Protokoll angezeigt.

Man sollte das aber auch nicht dramatisch sehen, sondern sich dadurch lediglich bei zu schnellen Aktionen eibremsen. Auch ist es eine gute Idee, wenn man lose vereinbart, wer was macht. Dazu kann man prima den Chat nutzen. So kann man einerseits Szenen sperren (siehe weiter unten), aber auch etwa vereinbaren »Ich lege jetzt mal die Hauptfiguren an, machst du die Schauplätze?« oder »Ich mache jetzt die Beschreibungen zu den Hauptfiguren« und so weiter. Das ist zwar kein Muss, aber es kann einen vor verwirrenden Überraschungen bewahren. Dass andere Mitglieder grade online sind, sieht man kurz nach betreten des Projekt an den roten Dreiecken am Szenentitelbeginn, also welche Szenen gesperrt sind – außer den reserviert-gesperrten Szenen. Ob generell jemand anderes online ist, sieht man an der kleinen Glühbirne im Fußbereich, die dann nicht weiß (ausgeschaltet) sondern gelb ist (brennt) – siehe Teamfunktionen.

Fazit: Man braucht nicht übervorsichtig zu sein, sollte aber alle Vorgänge (außer dem Schreiben natürlich :-))ohne Eile durchführen, damit das Internet die Gelegenheit hat, die Daten zu übertragen.

Um die Teamarbeit nutzen zu können, mietet man einen **Account**. Dafür kauft man im Patchworkshop ein (oder mehrere) **Teamquartale** um derzeit rund 20,- Euro (genauer Preis USt-abhängig). Im Bestelltext *kann* man angeben, ob es sich um einen neuen Account handeln soll oder um die Verlängerung eines bestehenden. Diese Angabe ist vor allem dann wichtig, wenn nicht immer dieselbe Person die Teamquartale kauft! Die Kosten betreffen den Account und nicht den Nutzer, also dividiert sich der Preis mindestens durch zwei, wobei die Teammitglieder die Bezahlung untereinander ausmachen.

Vergisst man, zu verlängern, gehen keine Daten verloren, nur werden auch keine mehr übertragen. Die Situation sollte man nicht eintreten lassen, wenn man im Team weiterarbeiten möchte, denn eine Einseitigkeit kann nicht mehr ausgeglichen werden und ein Projekt ist danach für eine weitere Teamarbeit nicht mehr zu gebrauchen – das kann auch nicht unsererseits repariert werden!

Der Account wird im Programm eingetragen und schon kann es losgehen – schrittweise Beschreibung weiter unten.

Es müssen nicht alle Teammitglieder gleichzeitig online sein. Wenn man schreibt, werden alle Änderungen an den Patchwork-Server übergeben. Dort werden sie gesammelt, bis sie von den anderen Teammitgliedern abgeholt werden. Das geschieht automatisch, sobald man das betroffene Projekt öffnet.

Datentransfer: Der Austausch der Daten erolgt über das FTP-Protokoll. Daten und Kommandos werden in Ihrem angemieteten Account auf dem Patchwork-Sever abgelegt und von den anderen Teammitgliedern ab Öffnen des betroffenen Projekts übernommen.

Da für diesen Prozess eine Internetverbindung nötig ist, wird eventuell beim ersten Mal Ihre Windows-Firewall Alarm schlagen (siehe Bild rechts). Sie brauchen hier lediglich die Option >Öffentliche Netzwerke< zu akzeptieren (Haken setzen und [Zugriff zulassen].

Sollten Sie eigene Virensoftware verwenden – was bei verantwortungsbewusster Arbeit oh-



nehin nicht wirklich nötig ist – so kann es sein, dass Sie auch dort Ausnahmen für den FTP-Port für Patchwork einrichten müssen.

Ob die FTP-Verbindung funktioniert, können Sie mit der Schaltfläche *Menütab* '*Projekt*' > *Sektion* '*Parameter*' > *Schaltfläche* [FTP prüfen]' testen.

Vorarbeiten – Storybuilding und Plotten

Wenn man die Tools für das Storybuilding und Plotten nutzen möchte, so soll das von einem Teammitglied durchgeführt werden. Auch das kann man gemeinsam machen, und es wird sicher in enger Zusammenarbeit geschehen. Eine Idee wäre zum Beispiel, sich parallel via Kommunikationssoftware (Zoom, Jitsi etc.) zusammenzuschließen, um diese Vorarbeit gemeinsam zu leisten.

Ist der Plot fertig *und das Szenengerüst erzeugt (nicht vorher!)*, schickt man die Archivdatei des Projekts zu dem anderen Partner (den anderen Partnern). **Dann erst** beginnt man mit der **Accounteinrichtung!**

!Achtung! Bitte auf keinen Fall ein Projekt zu einem anderen Mitglied schicken, wenn darin schon ein Account eingerichtet worden ist! Würde man das tun, käme es zu Kollisionen bei der Erzeugung von Szenen und Requisiten, ein Zustand, der irreparabel ist und unlösbare Probleme bedeuten würde!

Wenn keine Vorarbeiten angefallen sind, Sie also vor einem leeren Projekt stehen, dann legen alle Teammitglieder ihr Projekt ebenfalls an und alle fahren mit dem nächsten Kapitel >Account einrichten< fort.

Requisitentimeline Storyline

Parameter

Teamcode: Be201A²

FTP prüfen 🗌 Aktiv

Vor Teamarbeit ur 3 dingt Hilfe konsultieren!

Prüfen Verwaltung

WA 1

UL 2

4

Account einrichten

Die Steuerung des Accounts erfolgt über den Projekt-Tab, Sektion >Parameter<.

Der **Projektname** ist für die Synchronisation gleichgültig – es könnten

theoretisch alle Teammitglieder unterschiedliche Projektnamen verwenden. Weniger verwirrend ist allerdings der gleiche Name bei allen.

1. Klick auf die Schaltfläche › Teamarbeit‹ öffnet den Teamarbeitsbereich.

Kreativboard Timeline

Eckdaten

Bändeverwaltung

Sicher ist sicher: Spätestens jetzt noch einmal checken:

Ist bei einem Teammitglied das Projekt bereits angearbeitet worden (Plot oder bereits Szenen angelegt)? Wenn ja, dann ist vor dem Aktivsetzen (nächster Punkt) **jetzt die allerletzte Möglichkeit**, das Projekt an die anderen Mitglieder zu verteilen (archivieren – Archiv mailen – ›Aus Archiv öffnen<)

- **3.** Ab jetzt geht es nur vorwärts! Setzt man die Teamarbeit aktiv, so wird man beim ersten Mal nach einer laufenden Nummer zwischen 1 und 5 gefragt. Wer welche der Nummern hat, sollte man vorher absprechen.
- 4. In dieser Liste scheinen dann die Nummern und Initialen der Teammitglieder auf.
- 5. Beginnen Sie mit der Arbeit an dem Projekt erst dann, wenn diesen Prozess sämtliche Teammitglieder vollzogen haben! Denn erst wenn alle Schritt 3 durchgeführt haben, scheinen auch sämtliche Benutzer im zentralen Pool auf. Erst dann werden sie als zu beliefernde Mitglieder erkannt und erhalten so auch alle Änderungen am Projekt.

Ist der Account eingerichtet und aktiv gesetzt, wird die Team-Schaltfläche im Projekt grün hinterlegt. Außerdem werden einige Funktionen deaktiviert oder weisen Sie mit dem Zeichen 🌺 darauf hin, dass man diese Funktionen zwar nutzen kann, ihre Ergebnisse aber nicht an die anderen Teammitglieder weitergeleitet werden.

!Achtung, bitte ab nun beachten!

- Ab nun darf das Projekt nicht mehr an andere Teammitglieder verteilt werden nie mehr!
- Arbeiten im Projekt nur, wenn Sie online sind! Sollten Sie die Teamarbeit unterbrechen müssen, weil entweder keine Internetverbindung vorhanden oder der Account abgelaufen ist, dürfen Sie auf keinen Fall am Projekt arbeiten! Erst wieder nach der Reaktivierung, die durch uns erfolgt. Oder Sie arbeiten ab diesem Zeitpunkt getrennt weiter – und zwar vollkommen getrennt. Eine Wiederaufnahme der Teamarbeit ist damit für dieses Projekt nicht mehr möglich, auch nicht unter einem anderen Account, weil es zu internen Kollisionen der Nummernkreise käme.

Teamfunktionen

Oirekter Sprung hierher zur Hilfe zur Teamarbeit.

Zum Teamchat und zum Protokoll.

Die beiden Funktionen sind praktisch selbsterklärend. Sie können Chat und Protokoll auch über die Schaltfläche (1) am Fuß des Programmfensters aufrufen, die übrigens blinkt, wenn ein neuer Chateingang erkannt wurde



(plus akustischer Hinweis). Das Infobild (2) zeigt, ob gerade ein oder mehrere Kollegen online sind.

Im Tab »Chat« kann man in eine Zeile schreiben und mit 🕘 den Text abschicken. Möchte man Chattext (zum Beispiel einen so entstandenen Dialog) in eine Szene übernehmen, so braucht man lediglich die betroffenen Zeilen zu markieren, die mit der Schaltfläche 🖺 In Szene übernehmen] in die passende Szene am Cursor einzufügt werden.

Wenn Sie Chatnachrichten erhalten, blinkt das Symbol (1) rechts unten in der Statusleiste des Hauptfensters und Sie hören einen kurzen akkustischen Hinweis. Zum Aufruf der Chatnachrichten (Bild hier gleich oben) klicken Sie auf die Schaltfläche (1).

Im Tab >Protokoll< werden alle Bewegungen von/zu einem (anderen) mit Datum und Uhrzeit gelistet.

Man kann das Protokoll theoretisch beliebig lang bestehen lassen, was aber nicht viel Sinn macht. Deshalb kann man mit der Schaltfläche [Löschen bis auf letzte ..100..] angeben, wieviele Zeilen man behalten möchte.

Alle neuen zeilen werden beim Datum fett dargestellt. Mit Klick auf [Gesehen] wird auf keine Auszeichnung (fett gelöscht) umgestellt.

🗎 Szenen zur Eigenbearbeitung sperren.

Man kann in diesem Fenster bestimmte Szenen für sich sperren. Sie scheinen dann bei den anderen Teammitgliedern mittels des roten Dreiecks als gesperrt auf. Auch sieht man hier, welche Szene(n) gerade von anderen gesperrt sind.

Das Sperren/Entsperren erfolgt durch Drücken der Leertaste bei der entsprechenden Szene.

Szenen für Teamschreiben sperren	?	
Kapitel / Szene	K #	^
1. Kapitel	K	
2. Kapitel	K	
3. Kapitel	K	
4. Kapitel	K	
5. Kapitel	K	~
(De)markieren mit Leertaste		

Von der Teamarbeit unterstützte Funktionen

Es sind nicht alle Funktionen von der Teamarbeit betroffen, sondern nur die, die vordergründig mit dem Geschriebenen selbst in Verbindung stehen. Die Vorarbeiten wie Storybuilding, Plotten, Clustering und Kreativboard sind ebenso ausgeschlossen wie etwa die Pinnwand, Story maps und die abschließende Ausgabe als PDF oder eBook.

Seite 68 Projekt

Diese Funktionen werden von der Teamarbeit unterstützt:

- Szenen anlegen
- Szenen verschieben
- Szenen löschen
- Szeneneigenschaften ändern (Titel, Umbruchstyp, Bearbeitungsstatus, Perspektive, Bearbeitungsstatus, Aktions-/Folgeszene, Funktionen aus dem Tab >Sondereigenschaften<, Erzählstrang, Szenenvignetten, Kennzeichen
- Szenentext inklusive Bilder
- Pitch
- Epigraph
- Projektnotizen
- To-dos
- Kontexte
- Steps
- Erzählstränge inklusive Farben
- Requisiten (alle drei Typen) anlegen/ändern/löschen, auch Anlage über den Namensgenerator oder via Kontextmenü aus dem Text heraus
- Requisitengruppen verwalten und Requisiten ihnen zuordnen
- Szenendaten (Start- und Enddatum und -zeit), auch mit Datumspflücker
- Timeline
- Events der Timeline
- Requisten-Timeline
- Mehrfach-Szenenattributsänderung
- Szenenrequisiten: Requisitenzuordnung (auch mit Figurenschnüffler), Bilder, Notizen, Recherchedaten
- Konzeptarbeit: Ordner/Beiträge erstellen, verschieben, umbenennen, löschen, alle Datentypen (Text, Bilder, Internetseiten, beliebige daten)

Szene

In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
 - → (Erweiterte) Szenenanlage
- → Kapitelübersicht
 - → Der Szenentitel
- ➔ Szenensektionen
 - → Spalten
 - → Szene
 - → Тур
 - Wechsel (Umbruch, das wichtigste Kriterium für die Optik)
 - ➔ Perspektive
 - → Erzählstrang
 - ➔ Bearbeitungsstatus
 - ✤ Sondereigenschaften
 - → Aktionen

 - → Ansicht
- ➔ Szenenhistorie
- → Pitch
- → Subsets
- → Szenendramaturgie nach Dwight Swain
- → Szenen Nummerieren
- → 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
- **3.** Umbruch: Sie steuert den Umbruch, also den Abstand zur vorhergehenden, bzw. folgenden Szene und kennzeichnet so den Szenenwechsel.
- 4. Status: Sie merkt sich den aktuellen Bearbeitungsstatus.
- **5. 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.
- Szene Schreiben Projekt Requisite 1 Wählen Subsets Spalten Szene Szenen 🐣 Requisiten K Kapitel / Szene # Was weiß Savanna 1. John stalkt Brady 0.3 Fight Peak 3. Ben [2. Akt - Eskalation - 1. Pin... ĸ 2.8 Ben ... 1.8 Lance 1.(K Trügerische Sicherheit [Katalys...] 4. Besuch bei Ben 0.8 Notar 2.0 *** Lance *** 0. Bankraub 0. K Innerer Abschied [Midpoint] 3.4 Gespräch mit Savanna 3.4 Die Konferenz[Mirror] ĸ 14. Carey 5, Umkreisen 2. Vertrauen 1. Scoma's 1 Pressekonferenz Pressekonf. 2 1.(□ Neue Aussichten [Sex at sixty] 6. Nähe 1 Pläne 3. Zweisam 1.8 Heimkehr [2, Pinchpoint] 58
- 6. 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.

Seite 71 Szene

- 7. 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 (Bild rechts): 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. Szenennotizen:** Neben den Notizen in den Szenenrequisiten gibt es rechts neben Pitch und Epigraph einen Tab für Szenenotizen.
- **12.** Szenenvignetten (2): Zu Szenen kann man kleine Bilder speichern, die zwischen Überschrift und Text zu stehen kommen.
- **13. 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.

- **14.** Parallelanzeige: Es gibt ein Fenster, in dem man sich beliebige Szenen parallel anzeigen lassen kann.
- 15. Kennzeichen: 🎠 Szenen können optisch gekennzeichnet werden (ca. 60 Symbole)



16. 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.

Titel: 7. Kapitel Okay, anlegen Abbrechen V Profim	odus

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. 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 seinem Fenster das Spalier

hinunterklettert.

Ziel: Mike möchte zu Sabine

Konflikt: Vater entdeckt ihn und
		Plotorientierte A	Anla	ge einer neue Szene	×
Titel: 7. Kap	itel			Sind Ihnen all diese Eingaben zu viel?	
Pitch: Mike möchte sich aus dem Haus schleichen, um bei Sabine zu fensterln. Er wird aber beim Hinuterklettern über das Spalier von seinem Vater entdeckt, der wieder einmal nicht schlafen kann und auf der Terrasse eine raucht.		^	 Auslöseszene: <u>Ziel</u> verständlich und nachvollziehbar, konkret, lohnenswert bis zwingend, möglich, aber schwer erreichbar <u>Konflikt</u> wichtigster Teil (ca. ¾ der Szene), Hindernisse, anstrengend, aufreibend, spannend <u>Rückschlag</u> Tja Pech gehabt – Mist » wie geht's weiter?? >>> konkret, überraschend, frustrierend Folgeszene: 	^	
☑ Glei Typ: ● Ausl ○ Folg ○ kein	chen Umbruch öseszene eszene er	styp wie bei Vorszene Ziel, Konflikt und Erg nis werden vorne in Pitch eingehär	yeb- den ngt.	 <u>Reaktion</u> emotionale Folge, zuerst impulsiv- unreflektiert, dann überlegter, bis <u>Dilemma</u> (wenige) Optionen überlegt werden, neu- und umgeplant, schwere Entscheidung zwischen und? getroffen werden <u>Entscheidung</u> zeigt Typisches der Figur! Kann spannend sein, wenn offensichtlich falsch oder schert demosrightet 	
Ziel: Konflikt:	Mike möcht Vater entde ihn zur Red	e zu Sabine eckt ihn und stellt e		Die Szenendramaturgie nach <i>Dwight Swain</i> sieht eine endlos abwechselnde Kette von aktiven (Auslöse-) und passiven (Folge-)szenen vor. Jeder dieser zwei Typen hat eine innere Struktur, die oben beschrieben ist.	
Rückschlag:	Mike muss s einfallen las	sich etwas anderes sen	< >		
Dauer: 08.05.2	2016 00:30 - kay, anlegen	08.05.2016 00:45	*		~

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		V Perspektive		#a	#2	#	💽 von	+ #3 + #3 + #
Teil I - Begegnung	K	P: Bernhard -48	5.	339.814	54.553	239,3	09.09.1962	91 54.553 0
E Teil II - M 1 erung	2 3)	4)P 5)	6	32 7 5	5.89	291	28 101963	3'11 88 1F12 10 13
Danach	-	P: Bernnard 4	. 1	5.002	816	3,5	29.11.1962	34+690 16-926 z+3
Down Under		P: Bernhard -46	3.	15.541	2.449	10,9	28.01.1963	
Ankunft		P: Bernhard 46	3.	4.277	666	3,0	28.01.1963	349.167 162.592 246
Hotel, Ziel		P: Hannelore		11.264	1.783	7,9	28.01.1963	360.431 164.375 254
E Lotte		P: Bernhard ·46	3- 🗌	21.125	3.438	14,9	02.02.1963	
Melbourne	UII 📰	P: Bernhard .46	3. 🗆	18.588	2.941	13,1	06.02.1963	
Murray Moorcroft	ull 🖬	P: Bernhard -46	5. 🗆	5.724	849	4,0	17.07.1962	
Erfindungsfieber		P: Bernhard -46	3.	5.772	891	4,1	08.05.1963	
Besessen	UII 🖬	P: Bernhard 47	7.	18.613	2.930	13,1	07.02.1964	
Zurückgelassen		P: Lotte ·33·		15.222	2.507	10,7	02.02.1963	
		00 -	_					

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



Hinweis: Klick auf eine Szene mit gedrückter **m**-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.

Kapitel / Szene	K 📈	#
Teil I - Begegnung	K	239,3
Teil II - Meisterung	K 🖤	227,7
Danach	u "	3,5
Down Under	u "	10,9
Ankunft		3,0
Hotel, Ziel	- "	7,9
⊡ Lotte	u "V	14,9
Melbourne	u "	13,1
Murray Moorcroft	u "/	4,0
	u "	4.1

- 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.

5. Perspektivspalte: Anzeige der Perspektive (Ich, Personal, Auktorial, Neutral) und daneben der Hauptprotago-

nist 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 stammt der aus dem Szenencheck und zeigt an, zu wieviel Prozent die Szene geprüft ist.

Hinweis: Man kann angeben, ob der ganze Name oder nur die ersten beiden Buchstaben – wie hier – ausgegeben werden sollen. Siehe: *Einstellungen: Menü 'Seitenbereiche': Kasten 'Kapitelübersicht' Checkbox 'Perspekt.: H-Fig. nur 2 Buchst.'*

- 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 Rohingya 7.3 15.03.2018 es, dass diese Szene das Kennzeichen »Nicht Zu Hause 80 15.03.2018 in Timeline anzeigen< gesetzt hat. Dieses Dominique [Auslöse... ĸ 11.1 16.03.2018 Kennzeichen kann auch von Patchwork ge-Dominique Jennin... 6,6 16.03.2018 +++ setzt werden, wenn sich Szenendaten (von

und bis!) außerhalb des Zeitrahmens befinden, der bei der Timeline 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 **E** in die Kapitelübersicht und wieder mit **E** 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 Titel Projekt Szene Schreiben Requisiten Szenenrequisiten Kreativboard Timeline Requisitentimeline Storyline Prüfer einer Ich-Persp K U Kein Ers Πŋ a C,Û Dazu E, Verwalten ersonal Szene 20 Seitenw E333 Folgen Anzeigen Auktorial Da Wählen Subsets -× Hauptstrang C Deaktivi wird, Neutral Typ Wechsel Spalten Szene Perspektive Erzählstrang Bearb.status Sondereige im Ge-↑ ↓ Szene: Weg nach Vegas Szenen 🐣 Requisiten gen-Sa: 17.03.2018 08:00 - 17.03.2018 11:00 4 Kapitel / Szene von satz zu Events: Kritische Phase Fight Peak 17.03.2018 64 Word »Was treibst 5 heute so?«, fragte Johnath Rohingya 7.3 15.03.2010 5 1 Zu Hause 15.03.2 4.8 Co & sich einen Pancake mit Ahornsirup bestrie E Dominique [Auslösend.] K. 11.1 nicht 6.03.2018 Dominique Jenning.. 6.6 »Ich dachte, wir könnten gemeinsam bei Cindy und A Lances Telefonat mi. 16.03.2018 in den 9 Nach Dominiques B. 16.03.2018 vorbeischauen und grillen.« Sie stand auf und schenk 2.6 Text E Vegas - Dominique 13.4 17.03.2018 ihnen aus der Kaffeekanne nach. Weg nach Vegas 4.0 17.03.2018 ge-Entdeckung Domini. 1.2 17.03.2018 »Ich möchte heute wieder mal eine Tour machen.« schrie-Im Krankenhaus 8.2 17.03.2018 Alien Center [Verwe.] å 🔳 E 14,0 17.03.2018 ben, Ihre gute Laune kühlte sich um einige Grade ab und John ist zurück in d 17 02 2010 10 son-

Der Szenentitel

dern in ein eigenes Feld (1).

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

Umgebende Funktionen

Rund um den Titel gibt es ein paar spezielle Helferlein:

1. Das Szenendatum für die Timeline steht, je nach Platzverhältnissen rechts nemen oder, wie hier, unter dem Titel

- 2. Der Datumspflücker mis ermöglicht eine rationelle und vor allem fehlerfreie Eingabe des Szenezzeitraums.
- 3. Mit diesen beiden Pfeilen kann man vor- und rückwärts von Szene zu Scene gelangen.
- 4. Sind in der Timeline für den Zeitraum, in die Szene fällt, **Ereignisse (Events)** angegeben, so werden sie alle hier unter dem Titel aufgelistet.
- 5. Eine Szene kann trotz Datums mit 🏢 für die Timeline ausgeblendet werden: 🌉

Titel-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.

Kapitelüberschrift nicht ins Inhaltsverzeichnis aufnehmen

Diese Funktion kann man zum Beispiel dafür nutzen, um nach dem Inhaltsverzeichnis, aber vor dem ersten Kapitel eine Szene unterzubringen, die etwa ein Zitat oder ein Bild beinhaltet. In dem Fall soll natürlich diese Szene nicht im Inhaltsverzeichnis aufscheinen.

Umsetzung: der Titel muss in [eckigen Klammern] den klein geschriebenen Code <u>notoc!</u> aufweisen, inklusive des Rufezeichens (TOC ist die gängige Abkürzung für Table of Content)). Da Sie ja trotzdem vielleicht einen Kapiteltitel sehen möchten, tragen Sie den ebenfalls in den [eckigen Klammern] ein. Es könnte also ein Titel so aussehen: *[Zitatkapitel notoc!]*

Zu den Symbolen am Ende des Titels gibt es mehr Informationen in der nachfolgenden Sektion > Spalten«.

Diese Szene zum Beispiel zeigt die Information, dass es zu ihr ein 📘 5. Kapitel Glossar 🛛 👗 🚢 🛄 0,1 💻 Clustering gibt, sie keinen Erstzeileneinzug hat und eine Seitenumkehr

durchgeführt werden soll (= keine Seite, wo laut Umbruchstyp eine wäre in eine, wo keine wäre).. Titel werden, je nach Szenentyp, also nicht immer in der Veröffentlichung angedruckt:

- + Bei 🎽 und 🛄 wird der Titel ausgegeben. Infotext zwischen [eckigen Klammern] hingegen bleibt verborgen.
- 🔸 Bei 🔤, 💻, und wird kein Titel ausgegeben. Eine Überschrift kann man wber mit #1.1.2# erzwingen.

Die Sektionen

Sektion >Spalten«

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.

- 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 Bearbeitungsstatus (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 ausgegeben 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 (

Sektion >Szene«

- Neue Szene (vertikal) unter der aktuellen erzeugen.
- Neue Szene der gerade aktuellen untergeordnet anlegen.
- **Szene in Papierkorb** verschieben.
 - Szenenpapierkorb ansehen und Szene ggf. zurückholen.
 - Szene (inklusive Unterszenen) ausdrucken (oder PDF) mit optionale Angabe der Autorendaten
 - Subsets sind Kapitelübersichten, die man manuell zusammenstellen kann.

Sektion >Typ«

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).

Hinweis: Wenn die Funktion ›Auslöse-/Folgeszenen und MRUs‹ aktiv ist, können Sie die Ziffern 1, 2 und 0 nicht eingeben. D.h. eingeben schon, aber es geschieht nichts und man wundert sich.

1. Äußere Dramaturgie (Szene	Projekt Sze	ne Sch	reiben	Requi	siten Szene	nrequ	uisiten Kı	reativt
> Szene) Dabei geht es um die äußere			۳		0 🖪	3	K U	1
Struktur, die Abfolge von Ak-			%		3 2			Pers
tion Auslöseszenen (rot	Wählen		Д :	Subsets		x ×G		Auk
und Folgeszenen (blau), die	Spalten		Szene		Typ / MR	Us	Wechsel	Adia
in der Kapitelübersicht ange-								Szene
zeigt wird (1) und im Kopf der	Szenen		F.	A Rec	quisiten		1	Ion Sa
Szene (2). Nun wie man zu-	Kapitel / S		1	#	von	^	F	Events:
ordnet:	□ Fight Peak [18,6	15.03.2018		4	2)
尾 oder ≥ macht die Szene	Fight Peak			6,4	17.03.2018		1.	-
zu einer Aktionsszene.	Zu Hause		=⊿ 80	1,3	15.03.2018		Als Jo	hnat
💕 oder Taste < macht sie	⊡ Dominique [=	11 1	16.03.2018		schwa	ang, '
zu einer Folgeszene.	Dominiqu		=⊿ 🔍	6,6	16.03.2018		vone	iner
entfernt die Kennzeich-	Lances T	•••	=2 🔍	1,9	16.03.2018	/	vonc	in ici
nungen.	Nach Do		=2 -	2,6	16.03.2018		Er hat	te Ve
2. Innere Struktur (Absatz >	⊡ Vegas - Do		= ~	13,4	17.03.2018		und P	ahri
Absatz)	vveg nac			4,0	17.03.2018		Euroar	
Rei der innere Struktur geht es	Im Krank		2 -	82	17 03 2018	Ξ	Funer	al IVI
um den Tanz von Aktion und	🗆 Alien Cen 🚴			14.0	17.03.2018		auf ei	nem
Reaktion (3)	John ist	-	-	1,0	17.03.2018		Amar	gosa
	Spannun		•	5,6	17.03.2018		Faas	
Ger L Absatz (Absatze)	Brady	-		5,1	19.03.2018		-665 -	
sind Motivationssequenz.	Telefonat		. =	1,3	18.03.2018		3 em A	ADSC
oder 🖄 Absatz (Absätze)	vveg nac			1,0	18.03.2018	- 1	Heute	a war
sind Reaktionssequenz.		K m		6.8	20.03.2018	1	Ticuto	. wai
oder 🕛 Absatz ist neu-	Das Atten		= =	3.9	20.03.2018		versu	cnte,
tral.	Lance		8	0,7	20.03.2018	_{	Würd	e sie
3. Kennzeichen großräumig	Savanna	—	8	2,2	20.03.2018		zusan	nme
Entrernen	⊟ Was weiß S	K		5,5	01.01.2018	1	his 7	
🎇 Entfernt alle Szenenkenn-	Was weiß		-	1,5	21.03.2018		015 20	AAC
zeichnungen der äußeren Dram	aturgie.							

Kernt alle MRUs der markierten Szenen.

Sektion >Wechsel< - Szenenwechsel

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 vorher, Titel wird angedruckt.



Großer Szenenwechsel (auch): 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 (3a). Die Vignettenschrift stellt man in den Eckdaten im Tab Szenenoptik ein

Diskuswerfer und hieb gleich darauf die Faust so vehement in die Luft, als wollte er in sie, trotz ihres geringen Widerstands, ein Loch reißen. Dabei brüllte er ein ohrenbetäubendes »Ja!« 3 *** Gegen Abend ging Maria wiederum ins Café Sperl, und wie gehabt waren die meisten seiner Freunde da. Mia gesellte sich gleich zu ihm und Maria fiel erstmals der Zusammenhang von Mia, miau, kuscheln und dem prompten Anpirschen auf, kaum dass er auftauchte - ja, Mia hatte etwas Katzenartiges. Nur, dass sie gurrte, anstatt zu Diskuswerfer und hieb gleich darauf die Faust so vehement in die Luft, als wollte er in sie, trotz ihres geringen Widerstands, ein Loch reißen. Dabei brüllte er ein ohrenbetäubendes »Ja!« 13 Gegen Abend ging Maria wiederum ins Café Sperl, und wie gehabt waren die meisten seiner Freunde da. Mia gesellte sich gleich zu ihm und Maria fiel erstmals der Zusammenhang von Mia, miau, kuscheln und dem prompten Anpirschen auf, kaum dass er auftauchte – ja, Mia hatte etwas Katzenartiges. Nur, dass sie gurrte, anstatt zu

4. Mittlerer Szenenwechsel (auch m): Der Umbruch erfolgt danach. D.h. es wird nach der Szene ein Leerabsatz angedruckt. »Ja«, meinte Mia, »irgendwie hattest du schon Recht. Er war ein Arsch.«
Leicht untertrieben, dachte Maria und war ein wenig stolz auf sich, dass er es nur gedacht hatte. Er wünschte sich für Mia das Beste, und Jack war ein Armleuchter.
Den Rest des Nachmittags bei Henry bis spät in die Nacht hinein – es war Freitag – standen Marias Erzählungen von seinem Fernosturlaub immer wieder im Mittelpunkt des allgemeinen Interesses. Zugleich gaben sie Anstoß zu

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.

Vergleich der Szenenumbruchstypen in Hinsicht auf den Seitenwechsel

Szenen-Umbruchstyp	Standard	mit [s] Seitenwechselumkehr	Überschrift	Im Inhaltsverzeichnis
Hauptkapitel	Seitenwechsel davor	kein Seitenwechsel davor	groß	ja
Unterkapitel	kein Seitenwechsel davor	Seitenwechsel davor	kleiner	optional
großer Szenenwechsel	* * * oder Vignette nach Szene	Seitenwechsel davor	#optional#	nein
mittlerer Szenenwechsel	Leerzeile nach Szene	Seitenwechsel davor	#optional#	nein
kleiner Szenenwechsel	optisch nicht erkennbar	Seitenwechsel davor	#optional#	nein

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* **Requisiten zu Besprechung** handelt es sich um eine Kombination der Szenenkennzeichnung und der Szenenrequisiten.

- **1.** 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.
- 2. Beliebig viele weitere Figuren, die in der Szene auftreten
- **3.** Randfiguren, die in dieser Szene nicht auftreten, aber im Gespräch oder Gedanken behandelt werden, mit der Leertaste markieren, wodurch sie kursiv dargestellt werden.



In der Kapitelübersicht wird nur die Erzählfigur	Kapitel / Szene	K	Perspektive	# ^
angezeigt. Ist bei der Figur ein Alter eingetra-	Dominique [Auslösen	K	Р	11,1
gen und bei der Szene ein Datum, dann wird	Dominique Jenning	· • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	P: Jo ·38·	6,6
bei diesen Figuren auch das Alter zum Zeit-	Lances Telefonat		P: La	1,9
punkt der Szene angezeigt.	Nach Dominiques		P: Jo ·37·	2,6
Es muss die Spalte »Perspektive« aktiviert sein	□ Vegas - Dominique	K 🗸	Р	13,4
	Weg nach Vegas	- 1	P: Jo ·38·	4,0
Personale Perspektive (auch P)	Entdeckung Domin		P: Jo ·38·	1,2 =

Der Erzähler spricht aus der Figur, jedoch mit Blick auf die Figur (>sie sagte ...< oder >er lä-

chelt«). Obwohl er oder sie, kann doch nur erzählt werden, was die Figur tatsächlich sehen, fühlen, riechen usw. kann.

Im Krankenhaus

P: Jo ·38·

8.2

Ich-Perspektive (auch i)

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

Auktoriale Perspektive (auch) (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.

A 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:

- 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.



2 Haupstrang Ŧ Auktorial Neutral Perspektive Erzählstrang ↓ Szene: Besprechung Von Di: 20.08.2018 00.00 - 20.03.20 Events: Kritische Phase + Reporter von zu Hause zum Ir paar Minuten durch die frae Landschaft, bevor e musste. Dieser sch 3 kliche Knoter sich wohl wie schon lange ni kurz einmal an Dominique gedacht einer selbst zusammengedichteter sein. Es war völlig unmöglich, jema aufzuoktrovieren. Ein wenig Bauch

Dazu

Folgen

Ich-Persp.

E Verwalten

Anzeigen

🖶 **Verwalten**: Farbe geben, umordnen, Farben werden erst ab zwei Strängen angezeigt.

🚉 Anzeigen lassen

So ist das Zusammenspiel:

- Verwalten der Erzählstränge ermöglicht, ihnen eine Farbe zu geben, die Bezeichnung zu ändern oder sie umzusortieren. Das Fenster ist selbsterklärend. Hier kann man sich auch eine Statistik über Zeichen/Wörter/Seiten pro Strang anzeigen lassen.
- 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 🙆) 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«

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.

Example : 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:

 Nutzt man die Umbruchsart >Unterkapitel<, setzt man die Seitenwechselumklehr beim ersten Kapitel des zweiten Teils. Dann geht es bei allen anderen Kapiteln gleich weiter.

Kapitel / Szene	K 🗸	# ^
🗆 Teil I	K	226,9
	ĸ	0,0
Aufbruch ins Ungewisse	K 💱	12,8
Aufbruch	u 🖤	4,8
Krone 🚽	u 🖤	2,4
Check-in	ш 💱	5,6
Deckpassage	K 💱	36,6

Kapitel / Szene	K	4	#
표 Teil I - Begegnung	K		239,3
Teil II - Meisterung	K	5	227,7
Danach	U	~	3,5
Down Under	U	~	10,9
Ankunft 2)		~	3,0
Hotel, Ziel	_	~	7,9
Lotte	U	~	14,9
Melbourne	U	~	13,1

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.

Szenen-Umbruchstyp	Standard	mit [s] Seitenwechselumkehr	Überschrift	Im Inhaltsverzeichnis
Hauptkapitel	Seitenwechsel davor	kein Seitenwechsel davor	groß	ja
Unterkapitel	kein Seitenwechsel davor	Seitenwechsel davor	kleiner	optional
großer Szenenwechsel	* * * oder Vignette nach Szene	Seitenwechsel davor	#optional#	nein
mittlerer Szenenwechsel	Leerzeile nach Szene	Seitenwechsel davor	#optional#	nein
kleiner Szenenwechsel	optisch nicht erkennbar	Seitenwechsel davor	#optional#	nein

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«

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 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. Deshalb die rote Kennzeichnung und das Warndreieck (siehe Bild).

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.

 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

Szenen verschmelzen	Klick Zielszene, dann > 🛛 🗙
Von: Bankraub Nach: Was weiß Savann	a 1
	Ļ
Szenen verschmelzen	Klick Zielszene, dann > 🔍 🗙
Von: Bankraub Nach: Besuch bei Ben	2)

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. Weiters kann ein Suffix und ein Präfix angegeben werden.

Szene duplizieren: Die aktuelle Szene wird dupliziert, inklusive Pitch und Epigraph. Eigenschaften wie To-dos, Kontexte, Steps, Rechtschreibkorrektur-Deaktivierungen und Verknüpfungen zu Requisiten werden bei der neuen Szene entfernt.

Hinweis: Steps, Grammatikdeaktivierungen und Lektoratskommentare bleiben beim Einfügen von Text einer anderen Szene als einzige der Textinformationen erhalten, weil durch sie keine Doppelverknüpfungen entstehen können. Alle anderen Verknüpfungen (To-dos, Kontexte, Lesezeichen, Internlinks und Requisitenverknüpfungen) werden aus Redundanzgründen entfernt.

Sektion >Kreativ<

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 zu der Szene keine Vignette gibt.

E 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)





Seite 88 Szene



... 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 eine 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 ›In 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«

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 2 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.

Bearbeitungsstufen setzen und verwenden

Die Szenenhistorie ist ein mächtiges Werkzeug für jedes Genre, auch für Sachbücher, <u>um unterschiedliche Zustän-</u> <u>de von Szenen vergleichen zu können</u>. Es gibt mehrere Optionen, sie zu nutzen, je nach Bedarf des Autors. Drei Beispielsszenarien:

- 1. Sie haben die Rohschrift fertiggestellt und machen sich an die Überarbeitung der Szenen. Nun möchten Sie verschiedene Varianten ein und derselben Szene >einfrieren<, um später zu entscheiden, welche Variante die bessere ist.
- 2. Sie überarbeiten Ihr Werk und möchten den Textstand kennzeichnen, um später nachsehen zu können, was Sie in den einzelnen Stufen verändert haben.
- 3. Sie möchten später nachsehen können, was durch ein Korrektorat/Lektorat angemerkt worden ist.

All das lässt sich über die Szenenhistorie einfach bewerkstelligen, wofür Sie früher mehrere Textdokumente abspeichern und mühsam vergleichen haben müssen. Ermöglicht wird das durch Kennzeichnung der von Patchwork auch so automatische erstellten Szenentextversionen. Hier die Möglichkeiten:

- Die aktuelle Version der Szene speichern, ohne sie besonders zu kennzeichnen. Dafür können Sie jederzeit die Schaltfläche 🔚 in der Fußleiste des Hauptfensters nutzen. Ist aber kein Muss, da ja Szenentexte automatisch gespeichert werden.
- Die aktuelle Version der Szene speichern, und sie kennzeichnen. Dafür nutzen Sie die Schaltfläche 📊 in der Fußleiste des Hauptfensters. Nach Klick darauf werden Sie zur Eingabe eies Kennzeichens gefragt, einer Suffix, die hinten angehängt wird. Wählen Sie unbedingt sehr kurze Begriffe mit weniger als sechs Zeichen!
- Überarbeitungsstufe beendet, alle Szenen kennzeichnen. Wenn Sie in die nächste Runde beim Überarbeiten gehen, später aber wissen möchten, was in den Überarbeitungsstufen verändert wurde, dann kennzeichnen Sie alle Szenen, bevor Sie die nächste Runde beginnen mit . Auch hier werden Sie zur Eingabe einer Suffix aufgefordert, nur wird sie jetzt bei sämtlichen Szenen eingetragen. Technisch wird die aktuelle Textversion jeder Szene kopiert, wobei die Kopie das Kennzeichen angehängt bekommt.
- Überarbeitungsstufen-Kennzeichen automatisch eintragen lassen. Wenn Sie sich nicht dezidiert um die Kennzeichnung kümmern möchten, dann setzen Sie einfach in den Einstellungen diese Option: Einstellungen: Menü >Prüfen<: Kasten >Verschiedenes< Checkbox >Bei Änderung Überarbeitungsstatus Suffix Ü1 ... Ü5 zuweisen<. Damit wird automatisch bei jeder Änderung des Überarbeitungsstatus (Schaltflächen im Menütab ' Szene ' > Sektion 'Bearb.status') oder der Tasten 2 bis 6 die Kennzeichnung (Suffix) Ü1 bis Ü5 eingetragen.
- Vergleich mehrerer Szenen: aktueller Text mit bestimmtem Kennzeichen. Dafür öffnen Sie die Szenenhistorie und suchen sich eine Version aus, die das gewünschte Kennzeichen enthält und klicken auf . Damit wird das Kennzeichen in das Feld daneben übernommen. Wenn Sie nun eine beliebige andere Szene anwählen, dann wird Ihnen genau diese Textversion angezeigt.

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.
- 4. 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 :-)

Besondere Schaltflächen

4 Vorlage in den Pitchbereich laden.

- 📲 Vorlage für den Pitchbereich speichern. Inklusive gedrückter 🔤-Taste speichert die Vorlage projektbezogen
- ab. Ab diesem Zeitpunkt gilt beim Abrufen der Vorlage immer die projektbezogene bei diesem aktuellen Projekt.
- Textpassagen mit einer beliebigen Farbe hinterlegen

쥷 Anzeige des Pitchs der übergeordneten Szene in einem eigenen Bereich über dem Szenenpitch. So kann man immer das Hauptthema des Kapitels im Auge behalten, sobald man sich in einer untergeordneten Szene befindet.

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.

Hinweis: Epigraphen sind nur bei Szenen des Typs Haupt- und Unterkapitel möglich, da ja nur bei denen der Szenenumbruch davor stattfindet inklusive Überschrift.



Straße quer vor mir wischt in unregelmäßigen Intervallen vorüber, samstagsmöde scheint mir. Der Himmel

Subsets

```
E,
```

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.

Aus dem Subset kann man Szenen so entfernen wie aus der regulären Kapitelübersicht: Szene löschen in Dabei wird die Szene nur aus dem Subset entfernt, bleibt aber in der Kapitelübersicht erhalten.

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

Methode 2

S 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.

Subset automatisch füllen 🔟	
 Aus Erzählsträngen Aus PoVs der Szenenrequisten 	
Hauptstrang Vorgeschichte Numero Undo La Mamma Giovanni Pia Olga	
V Übernehmen 🗙 Abbrechen	

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)
- Bedeutung f
 ür den Charakter Wie nimmt die Figur einen Reiz von au
 ßen (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.

Szenen nummerieren

Suffix und Präfix werden jeweils vor die gewählte Nummerierung gesetzt. Hinter diese Nummerierung wird ein (nicht sichtbarer(!)) Leerschritt eingefügt, der erst eine Entfern beziehungsweise Neunummerierung ermöglicht. Den also auf kenen Fall manuell löschen!

Beachten Sie dabei auch, dass Text in [Klammern] zwar in der Kapitelübersicht für Sie sichtbar ist, aber nicht angedruckt wird. Siehe beispiel 5.

5	zenen automatisch nummerieren 🛛 👔 >
Prāfix:	Suffix: Kapitel
1. Ebene: 🔽	
2. Ebene: 🔽	● Zahlen ○ Buchstaben ○ Römische Zahlen
3. Ebene: 🔽	● Zahlen ○ Buchstaben ○ Römische Zahlen
4. Ebene: 🔽	● Zahlen ◯ Buchstaben ◯ Römische Zahlen
¹²³ Jetzt neu	nummerieren ¹²³ Nummerierungen löschen

Beispiele:

Beispiel 1

Ziel:

Kapitel 1

Kapitel 2

. . .

Präfix: Kapitel

Suffix: leer lassen

Darstellung: >Zahlen«

Ebenen: Nur 1. Ebene, andere deaktivieren, sonst werden auch die Szenenüberschriften nummeriert

Beispiel 2

Ziel:

1. Kapitel

Seite 95 Szene

2. Kapitel

. . .

Präfix: Kapitel

Suffix: . Kapitel (den Punkt an erster Stelle nicht vergessen)

Darstellung: >Zahlen«

Ebenen: Nur 1. Ebene, andere deaktivieren, sonst werden auch die Szenenüberschriften nummeriert

Beispiel 3

Ziel:

8. Überarbeitung
 8.1 Inhaltliche Prüfung

... also mit nummerierten Unterkapiteln

Präfix: leer lassen

Suffix: leer lassen

Darstellung: >Zahlen< ... >Zahlen< ... >Zahlen< ... >Zahlen<

Ebenen: So viele wie nötig, maximal 4

Beispiel 4

Ziel:

- 9. Titelei und Satz
- 9. a Titelei in den Kopfdaten

Präfix: leer lassen
Suffix: leer lassen
Darstellung: >Zahlen< ... >Buchstaben< ... je nachdem
Ebenen: So viele wie nötig, maximal 4
Beispiel 5

Ziel:

Szene: Kapitel 1 [Damals ...] Ausgabe: Kapitel 1 Gleich handhaben wie Beispiel 1, aber den Text für sich selbst in Klammern setzen.

Kapitelgrafiken

Überblick

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



- 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.
- 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.

Das Abendessen



Für das Abendessen war eine lange Tafel gedeckt, direkt entlang des Pools, der mit seinen Ausmaßen jedem Freibad zur Ehre gereicht hätte. Ausladend hingen Schirme wie an dürren Spinnenbeinen über dem langen Tisch. Von Stange zu

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 Schalt-



Das zweite Abendessen

Carla ließ ihren pröfenden Blick ober den Tisch gleiten Alles perfekt. Die Arktzelmithige wohnte im nahen Dürfchen Grazziano dell'Ellas bei ihren Ellens. Sie konnte jeden Tag mit dem Fahrend in die Arbeit fahren, und selbst dafür benötigte sie nur wenige Minstein. Es hatte einige Übersedungshönste ihrer Motter gebrucht, dass ise die Stelle angenommen hatte. Eigentlich witer sie viel lieber nach Milano auf eine Modefichschule gegungen.

sArbeite vorent mal dritben bei den Frotveizanon, wer weiß, wen du doct kennenlernte, lautete dis Arguanent ihrer Motter, das sie schließlich überzeugt hatte. Cada sah allen, nichts entging ihrem Adlenzuge.

Als Kind war sie bei ihrem Geoffwater, so oft sie konnte. In seiner Uhren-Reperaturwerkstatt pflegte er marcchmal zu Carla zu sager: «Das it so ein winzig kleices Weck, dafte sehe ich einfach whon zu schlechte Damit legte er seine schwere Lupe beiseite und zwinkerte ein wenig, wobei Carla nie wunste, ob ihm etwa im Auge gehommen war, oder ob ei ihr zuwinkerte. Manchmal ichte er sogar ein wenig dabei und soch da konnte sie nie mit Sicherheit sagen, ob es nicht ein wenig hinzugefügtes Drama war.

Sie tah ihn dana envartungsvoll an, mit profien Augen und vor Spannung zusammengekniffenen Lippen. Und dann kam er meistern, der zweite Teil des Satzes: «Ach Carla, hannst da dir das nicht einmal ansehen ...?»

Und vie sie konnte! Stonden verbrachte sie so bei ihrem Opa, dem geliebten Nonno, und lernte zebeabei eize Menge über die Feinmechanik von Uhren



fläche + (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.

Mit dem Ausrichter gibt

man an, wie sich die Grafik verhalten soll. 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 -Höhe angepasst).

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

Wie gengt, Cada liebte es, genau hinzublichen. Das war auch für ihne Arbeit auf Gut Prinzni nittäich und brachte ihn manches Lob ein. So fiel ihn zum gleich eine geknichte Rose in dem Stamfl in der Trochmitte zuf, die eine mit fänkes Hand enffente oder eine Antipasti-Gabel, die nicht genan parallel zu ihner Hauptgung-Nachlanin lag. Sie hatte auch die schweren Stoffserrietten gefählte, för jeden Platz in einer anderen Form. Sewietten-Ouigami hatte ihr sohon lange Spall gemacht, bevor is auf Gut Prinzzi gekommen war. Bei jeder Patry hatte sie fairmilig geen diese Aufgabe übernommen.

Gecade als Cada mun den Raum vedassen hatte, hörte sie, dass je and ihn durch die andere Tür betrat. Sie wunderte sich nicht besonders, es war doch noch eine Dreiviertelstunde zu früh, also war es sicher eine andere Bedienstete. Trotzdem blieb sie stehen, doehte sich um, und spähte zurück ins Speisezimmer. Aber es war Numero Uno, der den Raum betrat. Sie wollte eben weitergehen, als sie das ungewöhnliche Verhalten Numeros stutzen Leff. Er musterte or allem sehr genau das Gedech Giovannis, ihres Chefs. Mehr noch, er beugte sich hinvester, nahm ein Messer zur Hand, hielt es gegen das Licht und legte es wieder zurück. Lautios machte Carla ein paar Schnitte zuellek und verschmolz so mit dem schweisen Samtvochang im angrenzenden Flux. Oh ja, Detektivin witze auch ein Job, der ihr gefiele, dachte sie und beobachtete gebannt Numeros Tun

Nachdem er Teller und Gläser ihres Chefs genzo erforscht hatte, ließ er suchend seinen Bäck duech den Raum wanden. Cala detekte sich noch dichter an die Wand, spörte die Köhle an ihre Schuftem. Auf der dunklen Ansichte standen ein paar Flaschen zurge unchten Rottweiss und atmeten, geöffnet, der Abendrunde entgegen. Eine dieser Fla-

schen war einzig ihrem Chef vorbehalten, es handelte sich um den Wein eines hleinen, exhlusiven Weingutes sus dem Piemont, Genau dieser Plauche schenkte Numero Uno nun seine volle Aufmerksamkeit. Er neigte sich vor, um daran zu rischen Dann nichtete er sich blättschnell auf und sah sich um. Carla rotschte beinahe ihr Herz in ihren Slip, nachdem es stehengeblieben war. Doch er entdechte sie nicht. Nachdem er sich abenmals umgesehen hatte, zog er ein weißes Stöchohen Papier aus der Tasche seiner Strickweste. Wieder sah er sich um. Cada bekam schon Atemprobleme vor lauter Luftschalten. Nus faltete Numero das Papier auseinander, sah sich ein letztes Mal um, hielt es tiber die offene Flasche des Lieblingsweines ihres Chefs und - heB ein Polver hineinnieseln! Sie war sich dessen absolvt sicher, sie sah sogar, wie es gecingfügig strubte, wooraf Numero sich auch abwandte. Was ging hier vor sich?

Aufgezegt klopfte es an Giovannis Arbeitszimmestör. «Herein», sagte er halblavé, ganz bei seiner Arbeit vor ihm

auf dem Schneibtisch: einem ellenlangen Vertrag.

Cada schlipfte hesein und Giovanni blickte suf «Ah Cacla, wu gib's denn?« Er mochte dis Mädelsen aus der Nachbarablaft, fand sie adzett und pfiffig, eigentlich so gar kein Landei.

Sie machte ein besongtes Gesicht. «Chef, ich muss ihnen unbedingt etwas sehr Seltames erzählen!»

Es lächelte über ihren Eifer, »Okay, setzt dich doch zuerst«

Sie rahm wof der Ecke eines der Besochersessel wof der gegenüberliegenden Seite von Giovannis Schwibtisch Platz, 10. als ob sie jeden Amprablick wieder mfspringen wollte.



Parallelanzeige

Mit der Parallelanzeige kann man sich parallel (theoretisch) beliebig viele 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:

- Im Fenster der Parallelanzeige mit der Schaltfläche im Bereich Bereich. Dort aus dem Bau, der der Kapitelübersicht entspricht, mit Doppelklick Szenen auswählen.
- 2. Wenn man im Hauptfenster im Text des Schreibbereichs steht oder man die Storyline geöffnet hat und man über die Kapitelübersicht fährt, dann wird der Vermerk angezeigt, den man unten rechts



sieht, konkret: Mit 📧 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.

	vegas - Dominique Weg nach Vegas Entdeckung Dominique		13,4 4,0 1,2	»Was ist los? Gehi
	Im Krankenhaus	- "	8,2	Savanna sah John
Ŧ	Alien Center [Verweig	Å 🗳 📄	14,0	einer Weile Johna
	Besprechung	K	2.7	cifici welle soffici
Ξ	Abgesoffenes Att [F8] öffnet parallel >Alien Center [Verwei en, ac			
	Das Attentat in Münch		3,9	mich, warum ich r
	Lance		0,7	
	Savanna auch distanz		2,2	»Hast du eine Ahr
Ŧ	Was weiß Savanna?[1		5,5	Büro dicke Luft ist

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

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.

🞾 und 💯 Zu Markierung: Zur vorigen oder nächsten vorher erstellten Markierung springen.

Seite 100 Szene

E Steuert, ob man auch hier Sidenotes eingeblendet haben möchte

Sibt – wie im Schreibbereich – an, ob Kennzeichnungen im Text für To-dos, Steps usw. ausgeblendet werden sollen.

Schreiben

In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
 - → Der Kapitel-/Szenentitel
 - → Der Schreibbereich klassisch Patchwork
 - → Der Schreibbereich Flow-Modus
- → Schreiben-Sektionen
 - → Basics
 - ➔ Zwischenablage
 - ➔ Schrift
 - → Markieren
 - → Listen
 - → Absatz
 - → Einfügen
 - → Suche
 - ➔ Refrenzsuche
 - → Suche laut Zwischenablage
 - → Doppelungen zu aktuellem Wort
 - → Modus
 - ➔ Aktionen
 - → Zusammenhänge
 - ➔ Textmarken

 - → Fuß-/Endnoten
 - → 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 und verzeichnisse

- → Abbildungsverzeichnis
- → Glossare
- → Stichwortverzeichnisse

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. ★ Szene: Giovannis Geständnis Von Do: 15.05.2014 21:00 – 15.05.2014 21:15 Events: Gut Prinzzi + 1. Tag
 Giovanni fühlte sich umzingelt. Nun hatte er auch noch den Rückhalt verloren, den er in Pia immer

A Blättere zur vorhergehenden Szene (dasselbe, als wenn man in der Kapitelübersicht die vorhergehende wählt).

↓ Blättere zu nächster Szene.

🌃 Aufruf des Datumspflückers zur eleganten Eingabe des Datums.

IIIV IIIV Bedeutet, dass diese Szene in der Timeline aufscheint. Gedrückt IIIV 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 Ausnahme: Wenn der Titel oder ein Teil davon in #Nummernzeichen# gesetzt wird, wird der umfasste Text als Titel der Ebene 3 (Nach 1 Haupt- und 2 Unterkapitel) ausgegeben, aber nicht ins Inhaltsverzeichnis aufgenommen.
- Betrifft I und I: 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 S: 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

Der Schreibbereich – klassisch Patchwork

Am meisten halten Sie sich wohl hier im Schreibbereich auf. Und genau hier wartet schon eine Kavallerie an Helferlein auf Sie, um Ihren Flow zu unterstützen. Hier ein paar der wichtigsten:

1. Titelbereich

Über den Titel finden Sie ausführliche Informationen in dieser eigenen Titelbeschreibung, weshalb wir hier nicht näher darauf eingehen.

2. Szenennavigation

Diese Pfeile erlauben Ihnen, zur nächsten oder vorherigen Szene zu navigieren.

Das geht aber auch mit Stmg+ sowie Stmg+

Zudem können Sie in den Einstellungen angeben, ob Sie zur vorigen Szene gelangen möchten, sobald Sie auf der obersten Zeile mit **1** in die (nicht vorhandene) vorige



Zeile gehen, wodurch in diese Szene gewechselt wird oder dasselbe bei der letzten Zeile mit **!**. *Einstellungen: Menü 'Schreiben': Checkbox '[Pfeil auf/ab] aus dem Dokument hinaus > vorige/nächste Szene'.*

3. Kontexte

Diese Unterstützung zu einer besseren Übersicht war eine der ersten, die Patchwork verpasst bekam. Nehmen wir an, unser Buch – ein Krimi – ist schon bis zur Hälfte fortgescheitten. Nun wollen wir wissen, wo überall der Tatort vorkam. Sicher haben Sie auch schon erlebt, wie zeitraubend so eine Suche sein kann. Hier ist der Tatort ein Kontext. Diesem Kontext können wir alle Orte zuordnen, wo er vorkommt. Das kann man ganz gemütlich bereits beim Schreiben machen. Wollen Sie später alle Stellen wissen, so rufen Sie einfach den Kontext >Tatort< auf und finden dort eine Liste aller Vorkommen vor. Ein Kontext wird im Text angezeigt mit einem Pin

4. To-dos (Erledigungen)

Die kleinen Post-its 🛃 sind praktisch, wenn man sich an etwas erinnern möchte – Recherche, ausführlichere Beschreibung, kürzen usw. Während des Schreibens oder Überarbeitens schnell gesetzt, kann man sie später aus einer Liste heraus abarbeiten.

5. Steps

Dabei handelt es sich um Zwischenüberschriften innerhalb einer Szene. Das ist nicht nur bei Romanen sehr praktisch, sondern genauso auch bei Sachbüchern oder Artikeln. Stufen beziehungsweise Schritt ist daher auch das Symbol 2.

6. Requisitenverknüpfung

Sie sind eine enge Verwandte der Kontexte. Hier ist lediglich die Requisite (Figur, Schauplatz oder Gegenstand) der Kontext. Sie beschreiben die Figur z.B. im Reiter »Beschreibung« als »jongliert gut« und können dort einen Link (oder Links) zu der Textstelle setzen 🧟, wo die Figur etwa zum ersten Mal jongliert oder wo sie es gelernt hat.

7. Zeilenmarkierung

Dieses kleine Dreieck zeigt die aktuelle Zeile an. Die Farbe kann man in den Einstellungen ändern.

8. Alternative Textformate

Über die Schaltfläche *Menütab* 'Schreiben' > Sektion 'Absatz' > Schaltfläche 'Vorlagen' oder das Kontextmenü des Schreibbereichs (rechte Maustaste) können vier alternative Textoptiken abgerufen werden. Selten verwendet kann so etwas nett aussehen für zum Beispiel Traumsequenzen oder Briefe.

9. Text markern

So, wie man Text kursiv, fett usw. auszeichnen kann, lässt er sich auch >markern<. Im Unterschied zu kursiv & Co wird die Farbe jedoch im generierten Gesamtdokument nicht ausgegeben.

10. Sidenotes

To-dos, Kontexte, Steps und Lektoratskommentare können optional, wie auf dem Screenshot, direkt neben dem Text dargestellt werden (*Menütab* 'Schreiben' > Sektion 'Absatz' > Schaltfläche 'Sidenotes'). Andererseits kann man die Symbole dazu im Text auch abschalten: *Menütab* 'Schreiben' > Sektion 'Absatz' > Schaltfläche 'Keine Kennzeichnungen (To-dos, Kontexte, Steps ...)'.

Der Schreibbereich – Flow-Modus



seitenweise Darstellung von Schreibprogrammen wie Word, OpenOffice, LibreOffice, Papyrus oder TextMaker gewohnt. Dadurch wird durch die sei-

tenweise Darstellung der Einstieg in das szenenorientierte Schreiben erleichtert – denn es ändert sich nur, dass diesen Seiten nur die aktuelle Szene enthalten und nicht das gesamte Werk.

🚥 Szenenwechsel groß: danach Zeile mit 🎫 (oder Vignette) 🎍

Ŧ

5

Zweitens

Wie der Name Flow-Modus schon vermuten lässt, sind in diesem Modus keinerlei Prüfungen möglich, also weder Rechtschreib-/Grammatikprüfung noch Stilprüfung, Lesbarkeitsindex und so weiter. Die soll man nämlich im Flow bewusst wegschalten, da das ständige Zurückspringen und Korrigieren für den Schreibfluss kontraproduktiv sind.

Drittens

Im Kopfbereich der ersten Seite von Szenen, die als Haupt- oder Unterkapitel gekennzeichnet sind und im Fußbereich auf der letzten Seite der restlichen Umbruchs-(Szenenwechsel-)Typen findet man einen Hinweis dazu, wie diese Szene im fertigen Werk beginnt beziehungsweise abschließt.

Wir finden hier:

1. Der Titel wird gleich gehandhabt wie im klassischen Modus

- 2. Der Text selbst fließt nun durch fortlaufende Einzelseiten, wobei die Seitengröße auf etwa Normseiten festgelegt ist. Steht also links in der Kapitelübersicht bei den Seiten 4,5, dann sind es hier auch circa viereinhalb Seiten. Circa deshalb, weil es stark darauf ankommt, ob man absatzfien Text hat oder viele kurze Dialoge.
- **3.** Im Kopfbereich der ersten Seite von Haupt- und Unterkapitelszenen findet man einen Hinweis, wie sich dieser Umbruchstyp im Gesamtdokument auswirkt zuzüglich des Szenentitels, was dem ganzen noch einmal eine gewohntere Optik gibt.
- **4.** Im Fußbereich der letzten Seite von Szenen mit großem, mittleren und kleinen Szenenwechsel erscheint ebenfalls ein Hinweis, wie sich dieser Umbruch auswirken wird.

Die Werkzeugleiste am Fuß des Flow-Fensters

- 邝 Seite in der Höhe ins aktuelle Fenster einpassen
- 📮 Seite in der Breite ins aktuelle Fenster einpassen
- 100% Skalierung, also dieselbe Schrift wie im Standardmodus (empfohlen)
- B Wenn ausreichend Platz vorhanden ist, werden mehrere Seiten horizontal dargestellt.
- B Selbst bei ausreichendem Platz wird nur eine Seite horizontal dargestellt.
- 🛄 Textbegrenzungsrahmen anzeigen/ausblenden

Am Kopf der ersten bzw. Fuß der letzten Seite infos zum Szenen-Umbruchstyp anzeigen

¹ 2 ↔ ↔ Umschalten zwischen auf-ab-scrollen oder Zoomen bei ³⁵ + Mausrad

Setzen der Seitenmaße und des neutralen Hintergrundes (Bild rechts).

Hier können die Seitenabmessungen gesetzt werden (oberste und äußerst linke Angabe) und die Seitenränder.

Bitte beachten Sie, dass Sie dann keine Circa-Normseiten mehr bekommen, denn die ergeben sich aus diesen Maßén, einer Schrift mit 12 Punkten und einer Skalierung von 100%.

Schaltflächen hier:

Setzen oder Löschen eines Hintergrundbildes zu dem Bereich außerhalb des Textblattes. Dieser Parameter betrifft alles Projekte.

Setzen oder Löschen eines Hintergrundbildes zu dem Bereich außerhalb des Textblattes, *aber nur für das aktuelle Projekt!*

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 schwarz und schwarz un



- 1. Die Aktivierungen einzelner Bereiche mittels 🕮 + 1 bis 🕮 + 7 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.

Während man im Standard-Modus angeben kann, ob der Bereich, um den der Text rollt weiter oben oder unten ist und sanft dorthin gerollt wird, ist es beim Flow-Modus immer exakt die Mitte des Eingabebereichs.

Serversteckten Text anzeigen: Versteckter Text (siehe Sektion *Schrift/markieren*) kann mit dieser Schaltfläche zur Gänze ausgeblendet werden.

We Hochkomma statt öffnendes einfaches Anführungszeichen: Bei Eingabe von ' schaltet Patchwork normalerweise auf die laut Einstellungen gewünschten einfachen Anführungszeichen (>so< 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:

Schreibmaschinengeräusch aktivieren oder ausschalten. Welche Tastengruppen ein Geräusch ergeben sollen, kann man in den Einstellungen (Tab Schreiben - Kasten Schreibmaschinengeräusch) detailliert angeben.

Sektion >Zwischenablage«

皆 Markiertes in die Zwischenablage kopieren.

🖺 Ganze Szene in die Zwischenablage kopieren.

Ganze Szene in die Zwischenablage kopieren, dabei aber nach jedem Absatz eine Leerzeile einfügen. Diese Funktion ist hilfreich, wenn man Texte zum Beispiel in einen Blog überträgt, weil dort sonst meist Leerzeilen manuell eingefügt werden müssen.

😽 Markiertes in die Zwischenablage verschieben (ausschneiden).

[Aus der Zwischenablage einfügen.

Hinweis: Steps, Grammatikdeaktivierungen und Lektoratskommentare bleiben beim Einfügen von Text einer anderen Szene als einzige der Textinformationen erhalten, weil durch sie keine Doppelverknüpfungen entstehen können. Alle anderen Verknüpfungen (To-dos, Kontexte, Lesezeichen, Internlinks und Requisitenverknüpfungen) werden aus Redundanzgründen entfernt.

🖺 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 Basics > Versteckten text anzeigen) gar nicht angezeigt oder ausgegraut.

Text schützen: Der markierte Text wird insofern geschützt, als man ihn weder verändern noch löschen kann. Enthält eine Szene geschützten Text kann sie nur nach doppelter Abfrage gelöscht werden.

Sektion >Markieren«

Gesamte Szene markieren (auch \mathbb{B} + \mathbb{B})

Le markieren den Texthintergrund in diesen Farben, während all diese Marker der Szene löscht. Eine Methode, um schnell die gleiche Auszeichnung bei mehreren Textstellen vorzunehmen.

Nach Aurfuf der Funktion kann man in dem Auszeichnungsfenster angeben, welche Auszeichnung man möchte. Dabei sind auch kombinierte Auszeichnungen möglich – außer bei Farben. Hat man sich für eine Kombination entschieden, braucht man im Text lediglich noch nacheinander die gewünschten Stellen zu markieren, wonach sie laut Angabe hier ausgezeichnet werden. Markiert



man einen so ausgezeichneten Text abermals, wird die Auszeichnung entfernt, ebenso wieder in gesetzter Kombination.

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. Wenn man Abschnitte als zu nummerieren kennzeichnet und beim Drücken der Schaltfläche **M** gedrückt hält, dann kann man angeben, ab welcher Nummer gestartet werden soll.

- 🛃 Listeinrückung vergrößern
- 🗲 Listeinrückung verringern

Einstellungen in den Einstellungen unter >Schreiben«

Sektion >Absatz<

- ⊨ ŧ 🗐 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

*Er tastete nach dem schrillenden 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, weniger unwirsch zu klingen, als ihm zumute war.

»Chef, du musst mich kommen Hilfe.« War das nicht Yunus, einer der türkischen Arbeiter aus der Firma? »Yunus ... was soll das?« Er blickte auf den Wecker und ließ sich gleich wieder



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

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

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

 Image: Second state
 Big RS-/Grammatikprüfung temporär ignorieren: Nur bei Einsatz des Duden-Korrektors! Man kann in einen als Fehler angemahnten Text (rot oder blau unterwellt) klicken und dann diese Schaltfläche betäti Dieser Geheimkram macht uns Dieser Geheimkram macht uns

 gen oder das Tastenkürzel Ima+i). Daraufhin verschwindet die Feh Dieser Geheimkram macht uns

lermarkierung, stattdessen scheint über dem Wort / der Wortgruppe ein kleiner grüner Haken auf. Mit der Schaltfläche 🔊 in der Sektion *Absatz* (vorige Sektion) wird auch dieser Haken neben all den anderen Kennzeichnungen ausgeblendet.

Hinweis: Mit der forcierten RS-/Grammatikprüfung mit $\mathfrak{M}+\mathfrak{P}$ werden alle lokalen Deaktivierungen der Szene entfernt

Sektion >Suche«

🚳 Standardsuche

Auch (m)+f) oder F2. Das ist die Suche, die jeder kennt; man gibt einen Suchbegriff ein und die erste Fundstelle wird markiert. In der Firma 10.09.1962 mtedankfest ig. « Bernh Ihnen Her

- **1.** Normale Markierung
- 2. E Alle Treffer markieren bewirkt eine zusätzliche Umrandung aller Treffer



- **3.** Alle Szenen mit Treffer: Wenn Sie diese Checkbox markieren, werden sämtliche Szenen markiert, die Treffer aufweisen. Dafür erscheint eine zusätzliche Spalte in der Kapitelübersicht, die diese Check-Symbole enthalten kann:
- 🗹 Suchbegriff in Szene gefunden
- 🔲 Suchbegriff in Szene nicht gefunden
- 🧱 Szene hat keinen Text oder passt nicht zur Bandauswahl
- 4. Mehrere Bände: Wenn in dem Projekt mehrere Bände angelegt sind, wird oben noch zusätzlich die Bandauswahl eingeblendet und bietet so die Option, die Suche auf einen bestimmten Band einzugrenzen.
- 5. 🔁 Damit kann man nicht betroffene Szenen automatisch schließen lassen (Band passt nicht).
- 6. Durch alle Treffer navigieren, und zwar szenenübergreifend.
- 7. Beim Schließen der Suche was soll geschehen?:
- 💒 **Vorh.** Suchbereich schließen und zu der Textstelle gehen, die beim Öffnen der Suche aktuell war.
- Hier: Suchbereich schließen und bei der gerade aktuellen Stelle bleiben.

EC Schließt das Suchfenster ebenfalls, es kommt eine Abfrage, wohin man danach möchte, entsprechend den zwei eben erklärten Schaltflächen.

- 🔯 Sonderzeichen einfügen
- 🗜 Aushängen des Suchbereichs in ein freischwebendes Fenster.
- 💌 Ersetzen: Erweitert den Bereich um die Ersetzoptionen.
- Referenzsuche

Auch 🗺 + 🛈 + 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 **Teil I - Begegnung** ... Das Schicksal lächelt ... Was ist los?: Bernhard seufzte und stand auf. Wahrscheinlich fühlte sie sich wohler in der schützenden Gegenwart von Lieselotte. Trotzdem, warum war sie dermaßen abweisend? Nach zehn Minuten kehrte er mit einem Rollwagen zurück, auf beiden Etagen schwankten Ordnertürme. Margot hatte zwischenzeitlich ihren Schreibtisch leergeräumt und saß nun davor, schicksalsergeben, die Hände im Schoß, mit hängenden Schultern.

Teil I - Begegnung ... Das Schicksal lächelt ... Was ist los?: Bernhard räusperte sich und versuchte sein gewinnendstes Lächeln, wobei er hoffte, dass es nicht so gezwungen wirkte, wie er sich fühlte. »Dann gehen wir's an, ja?«

Teil I - Begegnung ... Das Schicksal lächelt ... Was ist los?: Margot nickte stumm und blickte auf den Ordner, den Bernhard auf den Tisch vor ihr legte und aufschlug. Einen zweiten tat er vor sich auf den Tisch, legte den Kopf schräg, schüttelte ihn gleich darauf.

Begriffe, dann wird wieder bei der ersten Farbe begonnen.

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

Klick+ m acht 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 vier, fünf Wörter vor oder nach 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 Em-Taste klicken, schaltet den automatischen Modus ein, das Schaltfächensymbol blinkt.
- 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) zurück zu Word springen, dort 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.

E Doppelungen anzeigen

Zum Wort unter dem Cursor oder zum markierten Bereich (At + W) ein/aus. Eine schnelle Wortwiederholungsanzeige zum aktuellen Wort. Daneben wird Ihnen die Anzahl der Vorkommen angezeigt.

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: Sichtbar keit 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 man Patchwork als Teleprompter verwenden möchte, der neben der Kamera vor dem Bildschirm läuft. Auf diese Weise sind Augenbewegungen kaum 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.

Ablenkungsfreies Schreiben: Mit dieser Option werden die Seitenbereiche ausgeblendet. Setzt man zusätzlich in den Einstellungen diese Option (*Einstellungen: Menü >Schreiben<: Kasten >Weitere Schreiboptionen< Checkbox >Ablankungsfrei schreiben mit F11<*), so wird auch der obere Bereich der Tabs verborgen.

Übersetzungsmodus: Diese Funktion unterstützt Übersetzungsarbeiten, indem der Schreibbereich zweigeteilt wird. Während im rechten Teil (2) das fremdsprachige Dokument angezeigt wird, erfolgt die eigentliche Übersetzungs- und Feinarbeit im verkleinerten linken üblichen Schreibbereich (1).

Mit Aktivierung dieser Funktion und Zweiteilung des Schreibbereichs erscheint oberhalb des bekannten Schreibfensters diese kleine zusätzliche Werkzeugleiste:

Prove Sever Schuler Reputer	Conservations Produced Trains Departments of Part Analysis Conservation Produced Trains Part Analysis Conservation Produced Trains Part Database A 200 Co		*7 +7 7* 70 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
Convert Construction Convert Construction Co	1 4 A some Nerketseter! 2 Never dit Never 3 Never dit Never dit Never Nev	I we ale (2022) 100H - 102201 2019 Moto each other's east, "Measu understand, vou can count on the and thust me completely." She and lowed. He noded: "You know, today I stopped by Death Valley Junction again, had a coffee at the Amergene Cafe. Remember?" A dearny units all across har features. "Ch, pady," she sidd, barly audiols. "The weak of this to a to the noded in "Do your." The stopped these on our trip and the stopped these on our trip the noded in "Do your." The stopped these on our trip the noded in "Do your." The stopped these on our trip the noded in "Do your." The stopped these on our trip the noded in "Do your." The stopped these on our trip the noded in "Do your." The stopped these on our trip the noded in "Do your." The stopped these on our trip the noded in "Do your." The stopped these on our trip the noded in the stopped these on our trip the noded when the stopped these on our trip the noded and took his hand. "We waked obser and a poster said there would be a performance in eachly one hour. When we convert the dow, we could be the stopped these would be a performance in eachly one hour. When we convert the dow, we could be the stopped toops and the performance in the stopped the noded one, we could be the stopped toops and there would be a performance in eachly one hour. When we convert the dow, we could be a performance in the stopped toops and a performance in the stopped toops and a poster stopped toops and a	C Pact (L) (Stringer (L) C S Reporter (L) (S) Stransverking Str





Import: Damit wird dieselbe Funktion aufgerufen, die als unterste beim Start mit einem neuen Projekt angeboten wird: Ein eigener Smart-Import für den zu übersetzenden Text. Mit diesem Import kann man ein gesamtes Buch übernehmen, wobei man es gleich in Kapitel aufteilt. Dieser Programmteil ist selbsterklärend.

Export: Damit werden alle Fremdsprachdateien der Kapitel (Szenen) in eine einzige Datei zusammengefasst und können als RTF-, RVF- (Patchwork-Format) oder DocX-Datei ausgegeben werden.

Scrollfaktor: Wenn man im linken Arbeitsbereich im Text scrollt (der Bereich muss den Fokus haben – hineinklicken!), wird der Text rechts synchron mit verschoben. Da zum Beispiel englischer Text etwas kürzer ausfällt als deutscher, würde mit fortschreitender Bearbeitung ein immer größerer Versatz zwischen dem deutschen und dem englischen Text entstehen. Dem beugt diese Funktion vor. Mit den beiden Pfeilen daneben kann man den Faktor elegant in Hunderstelschritten vergrößern oder verkleinern.

Sektion >Aktionen«

P 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 + ℓ) in richtige Absätze umwandeln.

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.

😥 Statistik über Zeichen, Wörter, Seiten des aktuell markierten Texts.

Wann wurden welche Szenen bearbeitet: Liste der letzten Bearbeitung von Szenen, nach Tagen und Uhrzeit sortiert, mit der Möglichkeit, zu den entsprechenden Szenen zu springen.

- **7.** Datum, aufsteigend sortiert
- 8. Anzahl bearbeiteter Szenen an diesem Tag
- 9. Bezeichnung der Szene.
- 10. Mit der Schaltfläche ausschlichen dieselben Szenen, die zu unterschiedlichen Uhrzeiten editiert worden sind, auf einmal pro Tag zusammengefasst, übrig belibt die mit der spätesten Uhrzeit



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

Sektion >Zusammenhänge«

Ende vorhergehender

Szene anzeigen: Es wird das En-

de der vorhergehenden Szene -

die Text enthält – angezeigt, um

trotz Szenenorientierung einen besseren Zusammenhang zum

gesamten Text zu haben. Der

Text wird zur besseren Unter-

scheidung leicht abgedunkelt.

Neben dem Trenner steht der

Name der Szene. Leere Szenen

(z.B. Containerszenen für Kapitel

Er drehte sich um.

»Es ist nicht immer gut, seine Nase allzu tief in Dinge zu stecken, die außerhalb des Aufgabenbereichs liegen, für den man bezahlt wird.«

»Ja, Sir«, entgegnete Johnathan kleinlaut und verließ Lances Büro.

* Das Attentat in München

»Sir«, meinte Lance, »Johnathan McKay wird langsam zu einer echt unerfreulichen Komponente.«

»Ich weiß«, sagte die Stimme aus dem Lautsprecher auf seinem Schreibtisch. Es war klar zu hören, dass sie durch einen Stimmmodulator verändert wurde. Einmal mehr fragte er sich: War der Principe ein Mann oder eine Frau? Nicht einmal das konnte er definitiv sagen.

mit mehrern Szenen) werden übersprungen.

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

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.

웹 Neuen Step erfassen (auch + s).

🎽 Step am Cursor ändern oder Klick auf das Stepsymbol am Absatzanfang oder 🔤 + 🖭 + 🗊

📶 Step am Cursor löschen oder Irgendwo im Text 🗺 + 🛈 + 🖻

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 🕮 + 🔊

Lesezeichen: Man kann mit \mathfrak{W} + \mathfrak{D} + 1 bis 0 zehn Lesezeichen an dem Ort setzen (und auch wieder löschen), wo man sich gerade im Text befindet und diese mit \mathfrak{W} + 1 bis 0 abrufen.

Sind Lesezeichen vorhanden, dann wird die Anzahl unter dem Symbol der Schaltfläche angezeigt (1 .. 0).

Sektion >Textmarken«

 4_{45} Neu: Fügt an dem Ort, wo man sich gerade im Text befindet, eine neue $^{\circ}$ Textmarke ein.

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 🖽 + Z) Springe zu letzter Stelle, dann der zuvor usw.

Liste der letzten Schreiborte mit der Möglichkeit per Doppelklick hinzuspringen

Sektion >Fuß-/Endnoten«

Fußnoten werden sowohl im Gesamtdokument als auch im eBook ausgegeben. Da es beim eBook keine Seite im buchigen Sinn gibt, werden sie immer am Ende des Kapitels ausgegeben.

Die blauen Füße erzeugen Endnoten, die Am Ende des Gesamtdokuments ausgegeben werden. Es empfiehlt sich für diesen Fall, als allerletztes ein entsprechendes Kapitel anzulegen. Endnoten werden zur Unterscheidung in römischen Ziffern dargestellt.

/ Neue Fuß-/Endnote – 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

脂 Liste der Fuß-/Endnoten

Sektion >Tagesvorgabe

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

2000	12.456 Zeichen
Aktiv	2.000 Wörter
	🔿 9 Seiten

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

1

- Eine Normseite hat 1.420 Zeichen (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:



Inderstägliche Schreibleistung gibt Auskunft darüber, wieviele Zeichen, Wörter und Seiten täglich geschrieben

worden sind. Samstage und Sonntage sind farblich hervorgehoben.

Deadline-Kalkulation

В Т	äglic	hes Schreil	bergebnis	>	<
Datum		Zeichen	Wörter	Seiten	^
10.04.2021	Sa	12.937	1.938	9,1	
11.04.2021	So	15.832	2.436	11,1	
12.04.2021	Мо	8.990	1.398	6,3	
13.04.2021	Di	4.548	681	3,2	
14.04.2021	Mi	10.651	1.634	7,5	
15.04.2021	Do	10.856	1.615	7,6	
16.04.2021	Fr	9.468	1.437	6,7	
17.04.2021	Sa	12.464	1.846	8,8	
18.04.2021	So	15.438	2.319	10,9	
19.04.2021	Mo	17.298	2.675	12,2	
20.04.2021	Di	20.488	3.124	14,4	
21.04.2021	Mi	9.225	1.386	6,5	
22.04.2021	Do	8.272	1.212	5,8	
23.04.2021	Fr	9.318	1.380	6,6	
24.04.2021	Sa	18.352	2.713	12,9	
25.04.2021	So	14.092	2.116	9,9	
26.04.2021	Mo	11.146	1.662	7,8	
27.04.2021	Di	7.818	1.202	5,5	
28.04.2021	Mi	6.687	1.023	4,7	
29.04.2021	Do	9.595	1.489	6,8	
30.04.2021	Fr	4.602	688	3,2	~

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. Während man die Stunden für die einzelnen Wochentage einfach eintippt (nur ganze Zahlen ohne Komma), kann man die Wochentage in der Spalte >Aktiv< am einfachsten mit der Leertase (de)aktivieren.

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:

In der Synonymliste auf und ab scrollen: 🖭 + 🛧 beziehungsweise 🖭 + 🕁

Das in der Liste markierte Wort übernehmen: 🕮 + 🛃

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: \bigotimes (sieht im Normalzustand so aus: \bigotimes). 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 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. Alices Halbschwester. Alice hatte ja Ähnliches erzählt. Jetzt merke ich wieder, wie klug Alice ist. Ach, Alice ...

»Hast du den Brief von Alice dabei?«

»Ja, in meinem Tankrucksack.« Ich deute neben mich auf den Stein.

»Wollen wir hineinschauen?«

Ich fische den Zettel heraus und lese die Anrede und den ersten Absatz vor:

Mein lieber Adrian! Wenn Du das liest, werde ich schon irgendwo sein, ich weiß noch nicht wo. Ich bin unendlich traurig und doch kann ich nicht anders. Obwohl Du mich immer wieder erstaunt hast damit, wie Du Dinge verstanden hast, die andere nie nachvollziehen konnten, wird es Dir jetzt wohl nicht gelingen, mich zu verstehen. Genau genommen verstehe ich mich selbst nicht.

Noch kann ich nichts entnehmen, was auf einen Auslöser meinerseits hinweist. Tian bestätigt es.

Ich lese weiter:

Bei Dir habe ich eine Zugehörigkeit und eine Nähe empfunden, wie ich sie nicht für

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.

Anwendung

Das Umstellen der Textvorlage wird über die Schaltfläche *Menütab* '*Schreiben*' > *Sektion 'Absatz'* > *Schaltfläche 'Vorlagen*' gesteuert, wodurch dieses Menü (rechts) aufpoppt. Hier kann man:

- 1. Über Eintippen der Ziffer 1 bis 5 eine Vorlage auswählen. Wie bei jedem Menü geht das natürlich auch mit der Maus.
- 2. Der symbolische Abstand mit gefolgtem [™] zeigt an, dass diese Vorlage eingerückt ist, die Größe des Abstandes verhältnismäßig deren Tiefe.
- **3.** Hier gelangt man in die Verwaltung der vier Textvorlagen, die anschließend beschrieben ist.



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.

Zusätzliche Vorlagen für Drehbuch

Im Drehbuchmodus stehen weitere Vorlgen zuer Verfügung:

- Dialog Figur und Text
- Regieanweisung
- Geräusch
- Musik
- Bühnenbild
- Notiz
- Korrekturanmerkung

Zu diesen Vorlagen kann man zusätzlich die Ausrichtung (links, zentirert, rechts), den Erstzeileneinzug sowie Schriftstil und -farbe einstellen.

Hinweis: Wenn man die beiden Modi ›Klassisch‹ und ›Modern‹ abwechselnd in unterschiedlichen Projekten nutzen möchte, dann ist es sinnvoll, sich die seltener benutzte Variante projektbezogen abzuspeichern – siehe Schaltfläche ganz unten. Verwenden Sie nur eine der Varianten, dann richten Sie sich die Vorlagen entsprechend her.

Näheres zum Drehbuchmodus erfahren Sie in der Hilfe zum Drehbuch.

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.

Ρ 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.

P/

R Geparkten Text löschen.

🕈 Titel des aktuellen geparkten Textes ändern.

Gesamten aktuellen geparkten Text markieren.

Text	tparkplatz 📃 😰 🗵
📔 Parken 💼 Einfügen 🖳 Lösche	en 😢 Titel ändern 🛄 Alles auswählen
C	Optionen
🛅 Projekt-Textparkplatz 🛛 🌒 Globaler	Textparkplatz
Kurzbeschreibung Alices Geschichte Alices Geschichte Start eigene Perspektive	»Es war vor eineinhalb Jahren«, beginnt sie, unverwandt geradeaus blickend und ich spüre, wie die Bilder von damals wieder zu ihr zurückkehren. »Ich machte mit einer Freundin zusammen eine kleine Tour durch Südtirol. Das Wetter war schön, es hatte allerdings vorher geregnet. Wir fuhren über eine Passstraße mit vielen Serpentinen. Ich mag Serpentinen genauso gerne wie weitläufigere Kurven, aber an diesem Tag war ich beim Fahren etwas unsicher, ich konnte allerdings den Grund dafür nirgends festmachen. Manchmal fühle ich mich unverletzlich und dann weiß ich auch

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 sich des Ausgabeformats si-

	Bild bearbeiten	? ×
Ausrichtung		
 Linksbündig Rechtsbündig Schriftmitte > Bildmitte 	 Schrift Unterkante > Schrift Unterkante > Schrift Oberkante > Schrift Unterlängen 	∘ Bild Unterkante ∘ Bildmitte Bild Oberkante > Bild Unterkante
Innerer Abstand: 1 Rahmen: 0 Abstand oben/unten: 5 Relative Breite: 59 Breite / Höhe (24%): 29 Originale Breite/Höhe: 120 Alternativbezeichn.: Irgen	iinks/rechts: 5 % der Seitenbreite Für dieses Bild k 5 / 181 ☑ Verhält 1 / 800 ఈ Origi deine Stadt	50/Left-aligned(0) 35/Rechtsbündig(1) 35/Rechtsbündig(1) keine relative Breite tnis beibehalten inalmaße wiederherst.
Rahmenfarben		
Fahren Sie mit der Maus über das Bild: 🌮 Zurücksetzen		Speichern X Abbrechen

cher 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 S daneben wiederherstellen.
- 🔜 Bildexport: Export der Grafik an einen anzugebenden Ort.

Kontexte

Zu den Kontexten gelangt man so: Menütab ' Schreiben ' > Sektion 'Zusammenhänge' > Schaltfläche 'Kontexte'.

Seite 121 Schreiben

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:

- 1. Man schreibt einen Krimi. Darin 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 is sind ebenfalls kontextabhängig, je nachdem, ob es ein Kontext oder eine Verknüpfung ist. Gelöscht wird aber auf jeden Fall :-)

Seite 122 Schreiben

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.

Kontexte mehrzeilig darstellen

Vor den Szenentitel das Szenendatum einsetzen

Beziehung Kontext zu Text

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



- Der Fundort ist mit dem Pin im Text verknüpft. Voraussetzung, die Symbole solen im Text angezeigt werden: Menütab 'Schreiben' > Sektion 'Absatz' > Schaltfläche 'Keine Kennzeichnungen > Keinerlei Kennzeichnungen im Text anzeigen (To-dos, Kontexte, Steps ...)' ist nicht gedrückt!
- **2.** Der Verknüpfungstext wird neben der Textstelle angezeigt. Voraussetzung: *Menütab* '*Schreiben*' > *Sektion* '*Absatz*' > *Schaltfläche* '*Sidenotes*' ist aktiv.
- 3. Wenn das Kontextfenster offen ist, zeigt dieses rote Dreieck die Cursorposition an.
- 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.
- Vom Text in die Kontextliste kommt man, indem man auf den roten Pin klickt, sobald der cursor die Handform angenommen hat.

Was ist >Figurenwissen«

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).

		135	825046 10					1
Verkn	lüpfen 📲 Gehe zu 🏻 🍾	Pa	rallel		Suchbegriff 4	Fig	urenspalte entfer	ien
Neuer Kontext 🐩 Entre	men 🦅 Andern auf/zu	i Me	hrzeilig 31	+ Datum	😚 Treffenfarbe	2 Fig	ur kennt Kontext	+ +
	Kontext	10000	Anzeige		Finden	F	igur 5 sen	6
	Kontextangaben				Figurenw	vissen		
Kontext / Fundorte	Kurzbeschreibung zur Kontextz	uordnung	Leser	Numero	La Mamma	Olga	Giovani	ni.
Vorahnungen Giovannis Geheim			2)					
#Giovanni#	erste Andeutung			1	~			
Der Morgen der Sizilianer	zweite Andeutung		#Giovanni# (45)	•		-		
Frühstück	Geheimnis gelüftet							
Abreise und Ende	Wie es zum Verhängnis führ	te	Pia damals (23)	Beginn und Eskalation (27)	1		Olgas Auftr	tt (29)
La Mammas Geheimnis Numero - Giovanni			3			~		
Olgas Trauma						(1)		
Olga und Roberto	erste Erwähnung		Olgas Auftritt (29)	i i		-		

- 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 leer für denselben Effekt drücken.
- 6. Hier können Sie die Spaltenbreite der Figuren verändern.

To-dos

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

- 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 Sklickt.
- 2. Globale To-dos: hängen nicht mit einer bestimmten Textstelle zusammen, sondern sind für das Projekt an sich. Sie werden hier erfasst (nächster Punkt).
- **3.** Pinnwand-To-dos: Sie werden auf der Pinnwand erfasst. Dabei handelt es sich auch um globale To-dos, nur mit dem Unterschied, dass sie auch auf der Pinnwand aufscheinen.

	Erledigungen (To-dos) 📮 📝	×
+ 💋 💿 Neu Ändern Farbe	Erledigt Sortierung Druck Liste Pinnwand	t, v
Herkunft	Erledigungstext	15
Flughäfen	Name der Kerosinfrma	F
Pinnwand	Bezüglich des Spitals-Prozederes in Vegas recherchieren. Gibt es dort auch psychologische Betreuung?	*
Recherche	Näher zu Evergreen International recherchieren bezüglich der Insolvenzhintergründe	
Ahnung	Sie sprühen Nanopartikel, sagte er zu sich und schlug sich mit der flachen Hand an die Stirn, woraufhin er schmerzhaft das Gesicht verzog. Wieso war er da nicht schon früher dahintergekommen? Auf diese Weise schufen sie ein konstantes, großes Feld, das die zu empfangenden Nachrichten weitergeben konnte, ebenso die zu sendenden. So einfach. Aber wie ging das flächendeckend? Er brauchte Internet zum Recherchieren.	*
Fight Peak	Grund für Entstehung Beatty recherchieren und was dazu erzählen	-

Neu: Hier ein neues globales To-do erstellen.

🕗 Text **ändern**.

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.
- 🕒 Als **Liste** ausdrucken.

Steps

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

Steps sollten maximal drei Zeilen lang sein!

lenden

azu

der

los,

die

Seelen

as

zu

Kulisse>Fight Peak

Der Kamp

Outro

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

Umgebende Steps 🔛 🖻	×				
Anzahl Szenen vor aktueller: 5 danach: 5 Schrift	gr.:				
Text 💼	^				
 Giovanni Olga und Roberto Das Abendessen Beginn und Eskalation Ein erster Step hier Giovanni 	Ш				
Olga startet Olga startet Numero irritiert Margerita distanziert sich Stille, alle perplex Pia	*				
Olga lehnte sich zurück. Sie fühlte sich wie an einem Drehset und war voll in ihrem Element. Der Zorn hatte sie zu Beginn beflügelt, aber jetzt war es für sie wie damals, als es ihr das erste Mal vor Bali gelungen war, auf einer					
Welle stehend in Richtung Ufer zu jagen. Eine tiefe Befriedigung breitete sich wärmend in ihr aus. Endlich war ihr Auftritt in der Familie möglich geworden, endlich war sie der	~				

• 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 – oder setzt lediglich den Cursor an die gewünschte Stelle – und wählt dann die Option zum Einfügen (Menütab ' Schreiben ' > Sektion 'Einfügen' > Schaltfläche 'Link > Internetlink, Dateilink, Sprung zu Textmarke, Sprung zu Szene'). Nun wählt man als Erstes die Art

	Verkni	üpfung eintrager	n, bear	beiten, löscl	hen zu X
٠	Internet	Datei	4	Textmarke	Szene
					🧹 Übernehmen
URL:					🗙 Link entfernen
					Abbrechen

des Links aus.

- Internet: Eingabe der URL (Internetadresse)
- Datei: Eingabe des Dateinamens samt Pfad kann man suchen

- **Textmarke:** Ersetzt das dieses Fenster durch das der Textmarkenverwaltung (weiter unten), wo man das Ziel auswählt.
- Szene: Das Fenster wird 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 und Verzeichnisse

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:

 ${f U}_{
m A}$ Fügt an dem Ort, wo man sich gerade im Text befindet, eine neue ${f Q}$ Textmarke ein.

iffnet 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.

Verwendung von Textmarken

Textmarken können für Sprünge innerhalb des Texts verwendet werden, aber auch für die Angabe, wo welche Verzeichnisse eingefügt werden können.

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. Das oder die Glossare (eigene Szenen) anlegen (hier: Glossar manuell).
- In dieser Glossarzene im Schreibfenster die Glossareinträge eingeben. Zum Beispiel könnte einer so lauten: Vogel: Tier das manchmal singt und meistens fliegen kann Wie aus diesem Beispiel ersichtlich, sollte man den Glossarbegriff für bessere Übersicht fett auszeichnen.
- 3. Den Begriff hier ›Vogel‹ markieren.
- 4. Im Fenster oben auf Klicken. Man wird nun dazu aufgefordert, den Namen der Textmarke einzugeben. Hat man den Begriff bereits markiert gehabt, wird das Markierte vorgeschlagen. Bestätigen, wonach – wenn noch nicht vorhanden – zuerst das Glossar mit dem Szenentitel (›Glossar manuell‹) erzeugt wird und unter ihm der Eintrag mit der Textmarke.

5. Nun geht es darum, Begriffe aus Szenen mit dem Begriff im Glossar zu verknüpfen. Dafür lässt man das Textmarken fenster offen, sucht sich (zu unserem Beispiel hier) alle relevanten oder ein, zwei markante Vorkommen im Text in irgendwelchen Szenen aus, markiert dort den Vogel, und doppelklickt hier die Zeile ›Vogel‹. Damit wird/werden die betroffene(n) Szene(n) in der Spalte ›Verwendet in‹ angezeigt.

Spezielle Textmarke für Abbildungsverzeichnisse

Man kann mit Textmarken automatisch Bildverzeichnisse generieren lassen. Das funktioniert so:

1. Die Bilder sollen ein bestimmtes Format haben:

- Bildeinstellung (Klick mit rechter Maustaste aufs Bild) Ausrichtung am besten >Schriftmitte > Bildmitte«
- Das Bild selbst zentrieren: draufklicken und >Absatz< > >zentriert<.
- Bilduntertitel direkt unter dem Bild ohne Leerzeile dazwischen.

2. Spezielle Textmarke für Abbildungsverzeichnis:

Man <u>fügt die Textmarke</u> in einem eigenen Kapitel hinten dort ein, wohin dasAbbildungsverzeichnis generiert werden soll. Das geht über die Schaltfläche *Menütab* '*Schreiben* '*> Sektion* '*Textmarken*' *> Schaltfläche* '*Neu*'. <u>Der Name dieser Textmarke</u> ist in den Einstellungen dort hinterlegt: *Einstellungen: Menü >Schreiben<: Kasten >Einstellungen für Bilder< Kasten >Abbildungsnachweis< Feld Textmarke >Verzeichnis<*.

Hinweis 1: Damit die Szene nicht als vermeintlich leer erkannt wird, weil kein Text vorhanden ist und weil eine Textmarke nicht am Seitenende stehen darf, gehen Sie bitte so vor:

Geben Sie zuerst einen geschützten Leerschritt ein, stellen Sie den Cursor dann vor diesen und geben erst jetzt die Textmarke ein.

Hinweis 2: Das Kapitel des Abbildungsnachweises muss hinter dem letzten Bild sein, aber nicht zwingend ganz am Ednde. Ein Glossar könnte also auch dahinter sein.

3. Layoutanpassungen und Nummerierung Bildunterschrift und Abbildungsverzeichnis:

In den **Einstellungen** gibt es dazu ein paar Parameter (*Einstellungen: Menü >Schreiben<: Kasten >Einstellungen für Bilder< Kasten >Abbildungsnachweis<*):

• Feld Textmarke >Verzeichnis<: Hier steht der Name der Textmarke, die man dort einfügt, wo das Abbildungsverzeichnis stehen soll (siehe Punkt 2.). Standard: *Abbildungsnachweis*

• Feld Präfix Bildunt.: Präfix für die Bildnummer, die vor der Bildunterschrift eingefügt wird. Standard Abb.

• Feld Verzei.: Formatierungsangabe für das Abbildungsverzeichnis selbst. Man kann fixen Text mit diesen drei Platzhaltern mischen:

%s% – Seitennummer

%nr% – Bildnummer

%text% – Untertitel des Bildes

> – fügt einen Tabulator ein, damit man z.B. die Seiten rechtsbündig ausgerichtet bekommt

Beispiel (Standardvorgabe):

<u>Bildunterschrift</u> Blick auf Beatty/Nevada *wird zu* Abb. 3 Blick auf Beatty/Nevada

Dazu gehörender Eintrag im Abbildungsverzeichnis S. %s% Abb. %nr% – %text%

ergibt S. 24 Abb. 3 – Blick auf Beatty/Nevada

oder

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 ...

4. zuerst alle Requisiten markieren, aus denen es zusammengestellt werden soll (Bild rechts). Das geschieht, indem man sich auf die Requisitenzeile stellt, und ein geintippt. Die so markierten Requisiten erhalten in der Spalte >g< (Glossar) ein >g<. Genauso kann man eine Requisite auch wieder abwählen.</p>

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

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

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.

Stichwortverzeichnisse

Da Stichwortverzeichnisse Schaltflächen benötigen und Stichwortverzeichnisse für Prüfungen verwendet werden können, haben wir Sie dem Thema »Prüfen< zugeordnet.

Sie finden deshalb die Beschreibung dazu im Bereich Prüfen – Stichwortverzeichnisse.

K Sz	enen	🚣 Requisiten				
2 24 2	× 🕸	Y T	1			
Suche:		X	1			
Name	Be	In Gruppe(n)	landar €.			
Johnathan	Er		2. 2. 9/			
Savanna	Fra	Pro Con	8 1 9/			
Brady	Fre	Pro	2. 2. 9/			
Lance	Ob	Con	229			
Ben	Ner	Neu	2 2 9			
Dominique	Re	Neu	A 1 9/			
Cori	Se	Neu	2.2.9			
Annie	Jou	Neu	<u>2</u> 2 9			
Mark	Joh	Neu	2.2.9			
Anthony	Fre	Neu	2 A 9			
Christophe	Joh	Neu	2.2.9			
Carey	PR	Pro	2. 2. 9/			

Requisten (Figuren, Schauplätze, Gegenstände)

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
 - ➔ Restaurieren
- → Figurengruppen
- → Externe Requisitenkarten
- ➔ 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. Seite 134 Requisiten

Requisitenbearbeitung

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

- 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** oder **Objekte**. 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. Deaktivierte Figuren ausblenden: Man kann Figuren mit der Taste x als inaktiv markieren (oder wieder zurück auf aktiv setzen), woraufhin sie rosa werden. Klickt man nun auf diese Schaltfläche, dann werden die inaktiven Figuren ausgeblendet. Neuanlage und Löschung von Figuren ist in diesem Zustand nicht möglich.

Nicht zum aktuellen Band gehörende Figuren inaktiv setzen. Mit der Funktion **Kann man anschließend auch** die ausblenden.

- 6. 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 w für weiblich, m für männlich und i für individuell

- Rolle der Figur (nur bei Figuren).

- Ob die Requisite für ein Glossar verwendet werden soll (zuordnen/abwählen mit Taste **9**).

7. 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. Eingabe mit Präfix! # bei Figuren (also z.B. #ha für Hamurabi), + bei Schauplätzen, * bei Gegenständen.

Bei Verwendung von diesen Kürzeln ist auch ein Abruf über das Kontextmenü des Schreibbereichs möglich.

- 8. Der Bereich (6) kann mit dieser Schaltfläche auf den Kurznamen eingeklappt werden.
- 9. 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.

10. 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.

11. ID der aktuellen Figur.

12. Information, zu welchen Bereichen Daten vorhanden sind. In der Figureliste von oben nach unten: Beschreibung, Lebenslauf, Notizen, Entwicklung, Bilder.

Tastenkürzel

- m Figur ist männlich
- W Figur ist weiblich
- i Figur ist individuell
- Glossarzuordnung setzen/löschen
- b Springe in Reitertext >Beschreibung<
- Springe in Reitertext >Lebenslauf<
- Springe in Reitertext >Notizen
- Springe in Reitertext >Entwicklung
- Zuordnung zum aktuellen Band setzen/löschen
- 1 .. 7 Öffne Bild 1 .. 7

Seite 137 Requisiten

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

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 durchgeführt 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.
- 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 Pitch- und Epigraphentext sowie bei den Projekt- und Szenennotizen.

(a) Verknüpfung von einer Stelle hier in einem Reiter und einer beliebigen Stelle im Text: >Dort hat die Figur X die Haare schwarz gefärbt< – siehe (4) weiter unten.

(b) Ein Datum ist speziell markiert, um in die Requisiten-Timeline aufgenommen zu werden – siehe (3) weiter unten.

 Vorlage laden: Alle insgesamt 8 verschiedenen Reiter (4 bei Figuren, je 2 bei Schauplätzen und Objekten) haben eigene Vorlagen. 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. Worlage speichern: Anstatt selbst gestaltbarer Felder für die Eigenschaften einer Figur kann man sich Vorlagen schaffen, wie Sie sie auf dem Screenshot oben sehen. Solche Vorlagen haben den großen Vorteil einer viel größeren Variablität, denn man kann pro Eignschaft viel schreiben, ohne dass der rest unsichtbar wird, weil das Feld zu klein ist, aber man kann Eigenschaften figurbezogen auch löschen oder hinzufügen. Hinweis projektbezogen: Wenn man bei Klick auf diese Schaltfläche die Morlage vorhanden ist, dann wird die Vorlage projektbezogen abgespeichert. Wenn eine projektbezogene Vorlage vorhanden ist, dann hat diese gegenüber der allgemeinen Vorrang. Löschen lässt sich eine projektbezogene Vorlage, indem man den Textbereich zu dem betreffenden Reiter völlig leer macht und dann weder mit gedrückter Morlage speichert.

Seite 139 Requisiten

Zum Design einer Vorlage gibt es folgende Konventionen:

Ein Eintrag besteht immer aus einem Titel, der Links steht und mit einem Doppelpunkt. Er ist bestandteil der Vorlage. Der Text des Eintrags wird dann während des Benutzens der Vorlage eingefügt.

A) Zukünftige Navigation durch die Einträge

Der Vorteil diese Logik gegenüber starren Feldern ist offensichtlich: Man kann jederzeit bei Bedarf zu bestimmten Figuren >Felder< dazuerfassen, aber auch gegebenenfalls welche löschen.

Nur, kann man auch so gut navigieren wie durch Eingabefelder? Ja, das kann man, wenn man sich an die Konventionen B) bis D) hält. Denn dann gelangt man immer mit soder 1 + sten/vorigen Eintrag, und zwar genau zu Textbeginn.

B) Die einfache Version (oben, grau hinterlegt)

Hier besteht die Vorlagenmaske lediglich aus Beiträgen mit ihren Titeln, die, inklusive Doppelpunkt, fett formatiert sind, gefolgt von einem nicht fetten Leerzeichen – damit dann beim Ausfüllen der text nicht jedesmal auf nicht-fett umgestellt werden muss.

C) Mit Tabulator für gleichmäßigen Abstand (unten, weiß)

Hier besteht die Vorlagenmaske wieder aus Beiträgen mit ihren Titeln, die, inklusive Doppelpunkt, fett formatiert sind, dann aber gefolgt von einem nicht fetten Tabulator. Es kann natürlich auch hinter dem Doppelpunkt und vor dem Tabulator ein nicht-fettes Leerzeichen eingefügt werden.

D) Einrichten einer Vorlage mit Tabulator und hängendem Einzug

1. Lineal aktivieren mit dieser Schaltfläche 🔤.

2. Nun tippen Sie alle Kriterien untereinander ein, die in der Vorlage ab jetzt zur Verfügung stehen sollen. Dabei achten Sie darauf, dass ...

- ... die Bezeichnung noch nicht fett formatiert wird,
- ... der Begriff mit einem Doppelpunkt endet,
- ... hinter dem Doppelpunkt ein Leerzeichen zu stehen kommt und Sie
- ... danach mit der 🔄-Taste einen Tabulator anhängen
- 3. Die Begriffe inklusive Doppelpunkt aber ohne das Leerzeichen danach fett formatiert werden

4. Nun kennen Sie die maximale Länge der Begriffe und können die Vertikale setzen. Dafür markieren Sie alle Begriffe und stellen im Lineal nun die linke Einrückung, den hängenden Einzug und den Anfangstabulator ein:

- (1) linker Dokumentenrand
- (2) hängender, negativer Einzug

(3) – linker Rand für fortlaufenden Text. Hierher setzen Sie zusätzlich einen Tabulator, indem Sie (laut Bild auf etwa bei 2,5) auf das Linieal klicken und den so entstandenen Tabstopp an dieselbe Stelle ziehen, wo das Haussymbol zu (3) steht. Der Tabulatorwinkel verschwindet darunter.



Nun klicken Sie auf die oben angeführte Schaltfläche 🚉, um die Vorlage zu diesem Reitertyp zu speichern.



Die 🔄-Taste hat eine unterschiedliche Funktion im Design oder Ausführungsmodus.

- Designmodus (me gedrückt): Einfügen von Tabulatoren (siehe eben beschrieben)

- Arbeitsmodus (nicht gedrückt): Sie sprigen von Eigenschaftstext zu Eigenschaftstext, egal, wo Sie sich im Text befinden. Dabei gehen Sie mit 🗊 vorwärts und mit 🗊 + 🗊 rückwärts.

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 mit gedrückten Tasten 📾 + 🗊 hinein. Danach bitte unbedingt in ein Feld oder die Liste oberhalb klicken, damit der Link gemerkt wird!

4. Requisiten mit Text-stellen verlinken:

Das ist eine äußerst praktiosche Option. Man kann damit beliebige und beliebig viele Wörter und Wortgruppen in sämtlichen Requisitenreitern (4x Figuren, je 2x Schauplätze und Objekte) mit beliebigen Stellen im Text verbinden. lst diese Verbindung geschaffen, so kann man von der Textstelle zu dem pas-



bedeuten? Hieß es, d
wusste? Oder dass si
keine Gedanken darur
hatte? Ohne 1 Mien
fragte sig Wie komi
Ihre Augen waren aus

Verdammt. Hatte er Schlinge um den Ha nicht«, sagte er leich kommt eine Journal offenbar, worum es genauere Informatio Journalisten das ein normalen Forschun

senden 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. Link in die Konzeptarbeit: Man kann zu einem Artikel in der Konzeptarbeit (nicht Allgemeine Recherche) verlinken. Das geht so: Eine Textstelle hier in dem Requisitenreitertext markieren, die den Link auslösen soll (wird dann blau unterstrichen), Konzeptarbeit öffnen und den gewünschten Beitrag in den Requisitenreiter ziehen. Link entfernen: Den unterstrichenen Linktext markieren, auf die Schaltfläche & klicken und dort dann ›Link löschen‹.
- 6. 🕜 Externer Link: Üblicher Link zu einem beliebigen Ort.
- 7. Lieneal zum Vorlagendesign: Diese Schaltfläche macht das Lineal zwischen Text und Schaltflächen sichtbar und schaltet zugleich in den Designmodus für Vorlagen um (siehe (2)). Nicht für die Verwendung der Vorlagen gedrückt lassen!

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):

- 📕 j u: 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 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 >Wo<

Requisiten in frei schwebendes Fenster auslagern

Sektion >Spalten«

Wählen: Angabe, welche Spalten angezeigt werden sollen

Sektion >Figurenattribute«

Weiblich (auch Taste 😡)

- 🤱 Männlich (auch Taste 匝) sowie
- 🤱 Individuell (Taste 间).
- 👫 Damit (auch Taste 📧) kann man angeben, ob diese Figur eine Hauptfigur ist oder eine andere Rolle hat.

📕 Dem aktuellen Band zuordnen (auch Taste 🗷), nur möglich, wenn auch ein band aktiv ist.

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.

Figur > Vordergrund: 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.

Preknüpfung anzeig.: Angabe, ob die Requisiten-Text-Verknüpfungen im Text angezeigt werden sollen.

PoV in den Vordergrund holen: Diese Funktion bewirrkt, dass der PoV, also die Hauptfigur der Szene in den Vordergrundgeholt wird, sobald die Szene wechselt.

🐻 Hinweis: Um zur Kapitelübersicht zu gelangen, kann man auch die tastenkombination 🎟 + 1 verwenden

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<

- abc Sortierung nach Bezeichnung
- Sortierung nach Anlagedatum
- 😤 Sortierung nach Rolle (nur bei Figuren)
- **IVINIAN STATE TO SEA BAND** (Nur, wenn ein Band aktiv ist)

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.

1.

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

 \swarrow 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.

Sektion >Restaurieren<

Mit dieser Funktion können beschädigte Listen der Figuren, Schauplätze und Gegenstände restauriert werden.

Bei jeder Änderung in den Requisiten vermekrt Patchwork das und legt im Falle einer Änderung beim Schließen des Projekts eine Kopie der jeweiligen Requisitenliste(n) an.

Mit diesem Modul kann man auf diese Backups zugreifen und mit ihnen die gewünschte Requisitenart wiederherstellen.

Vorgehensweise:

- 1. Nach Auswahl des Requisitentyps wird
- **2.** rechts eine Liste der vorhandenen Backups angezeigt. Indem man auf eine klickt, wird
- 3. links deren Inhalt angezeigt.
- Hat man sich f
 ür eine Version entschieden, so kann man mit der Schaltfl
 äche [*Requisitentyp* resataurieren] diese Liste zur re-

	1	Re	quisite	en restauriere	n		2	×
Figuren	Orte C	🥎 Objekte	Suc	hen Sie sich die und kl	icken Si	e funktioni e dann au Figuren	ierende Versi f (Restauriere restaurieren	on en]
Rec	uisitentyp			F	Restauri	eren		
Name Johnathan Savanna Brady Lance Ben Dominique Cori Annie Mark Anthony Christopher Carey Cheryl Kent Morrison	B. In Er F Pr F Pr O Co N Ne S Ne S Ne J Ne J Ne J Ne F Ne J Ne L Ne A Ne	Gr 4. 0, 4. 0 2. 0 2	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	Version vom 26.06.2022 26.06.2022 26.06.2022 26.06.2022 26.08.2023 26.09.2022 26.09.2022 27.05.2023 27.06.2022 28.07.2023 28.09.2023 29.06.2022 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 20.09.2023 29.00.2022 20.09.2023 20.00	18:58 19:05 19:23 19:34 14:36 11:32 20:53 23:38 23:27 10:45 21:08 20:51 10:26 15:36 16:34 16:54 14:30 21:08	2)	Größe 44,13 MB 44,13 MB 44,13 MB 44,13 MB 44,12 MB 44,12 MB 44,10 MB 44,10 MB 44,12 MB 44,13 MB 44,13 MB 44,57 MB 44,58 MB 44,58 MB 44,58 MB 44,58 MB 44,13 MB 44,13 MB	~
				30.05.2023 2	20:40		44,12 MB	< 11

gulären Requisitenliste machen. Das Backup bleibt dabei bestehen.

5.

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 diese Schaltfläche verändern: die Bezeichnung mit $\boxed{100}$, dir Kurzbezeichnung mit $\boxed{100}$.

Was davon in den Requisiten angeeigt wird, hängt davon ab, ob 👱 gedrückt ist (wie im Bild) die Kurzezeichnung oder nicht gedrückt 💽 die Bezeichnung. 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)**.

1.

- 🖼 Neue Figurengruppe hinzufügen
- 🔚 Figurengruppe entfernen
- 💐 Bezeichnung der Gruppe ändern
- 💐 Kurzbezeichnung der Gruppe ändern
- 🍪 Farbe der Gruppe ändern

👿 Gruppe markieren: Alle Requisiten in der entsprechenden Requisitenliste werden beim Namen grün markiert.

🛐 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.

Seite 146 Requisiten

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.

Name	🛃 Bemerkung	In Gruppe(n)	82.411	g	~	Name	🛃 Bemerkung	In Gruppe	82.	: g
Numero	Der Boss im Hause U	. Fam.Uno	2.2	g		Numero	Der Boss im Hau	Uno	2.2	g
La Mamma	Die graue Eminenz	Fam.Uno	8	đ		La Mamma	Die graue Eminenz	Uno	8	4
Alessandra	Die Uno-Tochter	Fam.Uno	8	9		Alessandra	Die Uno-Tochter	Uno	8	g
Marco	Der Uno-Sohn	Fam.Uno	2	9		Marco	Der Uno-Sohn	Uno	2	g
Giovanni	Onkel Giovanni	Fam.Giov.	2.2	g		Giovanni	Onkel Giovanni	Gio	2.1	9
Pia	Giovannis 2. Frau	Fam.Giov.	8	9		Pia	Giovannis 2. Frau	Gio	8	g
Olga	Giovannis Tochter	Fam.Giov.	8	g	=	Olga	Giovannis Tochter	Gio	8	g
Roberto	Giovannis Sohn	Fam.Giov.	2	g		Roberto	Giovannis Sohn	Gia	2	9
Donna Laur	Mutter der Brüder 🛛 🌈	Fam.Uno Fam.Giov.	NB	g		Donna Laura	Mutter der Brüder	Uno Gio †	2	Ŧ
Umberto	Vater der Brüder	Fam.Uno Fam.Giov.	12	9		Umberto	Vater der Brüder	Uno Gio †	k	g
Luzia	Pias Mutter	gestorben	A	9		Luzia	Pias Mutter	t	8	g
Susanna	Giovannis Ex-Frau	Fam.Giov. gestorben	8	9		Susanna	Giovannis Ex-Frau	Gio †	8	g
Sandra	Giovannis erste Liebe	Randfigur	8	g		Sandra	Giovannis erste Li		8	g
Arturo	Arbeiter auf Gut Prinzzi	Randfigur	2	9		Arturo	Arbeiter auf Gut P	•••	2	g
Piccariello	Giovannis Nachbar	Randfigur	2	9		Piccariello	Giovannis Nachbar	• • •	2	g
Betty	Donna Lauras Pflege	Randfigur	8	Ð	~ 2	Betty	Donna Lauras Pfl	•••	A	ą

Die Normalbezeichnung (links) braucht eindeutig mehr Platz als die Kurzbezeichnung (rechts).

Externe Requisitenkarten

Mit dieser Schaltfläche (im Kopf der Requisitenliste, rechts in der Werkzeugleiste der Requisitentexte und bei frei schwebendem Fenster im Menü) kann man jede einzelne Requisite als eigene Karte (eigenes Fenster) auslagern (rechts).

Übernommen werden die Textdaten der Requisiten (so vorhanden), also Name (Bezeichnung) Voller Name, Alternativnamen, Bemerkung und die Inhalte der vier Textreiter (bei Figuren, sonst ja zwei). Zusätzlich kann man eines der sieben Bilder auf den rechten oberen Bereich ziehen.

Ebenfalls angezeigt werden die Rolle und die Farbe der Figur.

Weiters kann man angeben, welche Textbereiche angezeigt werden sollen. Schließt man welche aus, wird deren Platz freigegeben zu Gunsten der verbleibenden.

Patchwork merkt sich diese Einstellungen, wenn man

das Fenster schließt, inklusive der Position des Fensters. Deshalb kann man sich bei genügend Platz auf dem Monitor mehrere solcher Kacheln neben dem Schreibfenster auslagern.

Mit dem Pin kann man diese Karte fixieren, damit sie beim nächsten Aufruf des Projekts automatisch mit ihren individuellen Einstellungen geöffnet wird.



🕐 Mit dieser Schaltfläche wird diese Requisite in der jeweiligen Requisitenliste in den Vordergrund gebracht.

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. Besser jedoch, die Eigenschaften zu überprüfen, ob sie zu dem gewünschten Charakter passen. Man kann zu jeder Figur, die man vorher im Hauptfenster ausgewählt hat, hier detaillierte Beschreibungen erfassen, wobei die Themen/Charakteristika **(1)** zusätzlich als Checkliste und Ideensammlung dienen.

Die einfache Variante:

Man füllt die Spalte 'Beschreibung' (2) nach Gutdünken aus.

Die erweiterte Variante:

Rechterhand (4), (5), (6) 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 mit 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 **(6)**.

Seite 148 Requisiten

	Figurenblatt für Savanna (Savanna Manning) 📃 🖪 🗆 🗵
Alle autizu		7)
Themen Optionen 292 Einträge	alt → neu Drucken Suche Bearbeiten	
- Evtl. URL zu sk	duellem Eintrag mit der Maus hierherziehen (Thema, nicht Fi	gur betreffend!)
Thema/Charakteristikum [Nr. 42]	Beschreibung (Zeilenumbruch: > oder im	Coptionsideen (DblKlick, +[Strg] hin
Name: [aus Liste] Typ: Eindruck: Gemüt: Spitzname: Muttersprache: Geboren: [Ort, Datum] Wirkt wie alt [gleich, verlebter, frischer] 1	Savanna (Savanna Manning) toll Spitz 2 03.04.1984 jünger - nő doch nicht oder doch jünger nő, gleich oder doch?	 1 Quadratisch 2 Quadratisch, nach unten spitz 3 Pyramidenförmig 4 Umgedrehte Pyramide 5 Breit 6 Diamantförmig 7 Lang Höhe und Breite des Gesichts 5 J etwa gleich, doch die drei Breitenmaße werden zum Kinn hin Unteren
Bemerkenswert Größe: Gewicht: Konstitutionstyp: Ethnie: [auch optisch] Kleidungsstil: Beruf(e):	2)	Charakter: 5 Eimer'- brillant, großzügig und kreativ, mit inneren Stärken. Möglicherweise wechselnde Laune, zwischen überschwänglich, düster und still.
Lebt wo: [allein oder mit wem; Stadt/Land] Historisch: Fantasy: Äußere Erscheinung, zusätzlich zu Eckdaten Gesichtsform: [Chinesische Gesichtsdeutung] Besondere Merkmale Augen	Quadratisch, nach unten spitz	6

Die Bereiche

- 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: =Optionen, =Internetlink.
- Hier kann man hineinschreiben, was man möchte. Wenn zu der Eigenschaft Optionen vorliegen, kann man sie einfach durch Eingabe der danebenstehende Zahl (1 ...) abrufen oder durch Doppelklick in die Optione-liste. Mit mehr + Doppelklick wird die Option an eine bestehende nach einem Komma angehängt. Das Symbol mit der Weltkugel ebedeutet, 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. Diese Spalte zeigt, wie gesagt, an, ob es Optionen zu dem Eintrag gibt (🔲=Optionen, 🍞=Internetlink).
- 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. Mit m+Doppelklick wird die Option an eine bestehende nach einem Komma angehängt.

- 5. 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). Man kann sich elegant aus dieser Textbox spezielle Texte für Spalte (2) zusammenfügen, indem man Text markiert und ihn dann mit der Schaltfläche Srechts oberhalb übernimmt. Auch hier erfolgt automatisch eine Kommatrennung.
- 6. 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.

7. Die Werkzeugleiste mit diesen Funktionen:

Themen: Das Figurenblatt ist eine ausführliche Vorgabe, von Patchwork zur Verfügung gestellt. Man muss nicht 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.

Gedrückt gibt die Schaltfläche die Möglichkeit frei, die Einträge selbst zu erweitern/straffen:

Neues Thema hinzufügen.

Thema löschen. **Doch Achtung!** Damit ist auch in allen Figurenblättern sämtlicher Projekte diesr Eintrag weg! Wir empfehlen besser am Ende einen Eintrag anzulegen und alle nicht benötigten Themen dorthin zu verschieben.

Dieses Thema ist eine Überschrift. Wird fett dargestellt, kann nicht per Doppelklick in die Figurenreiter übertragen werden und übernimmt keine Texte dorthin.

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

- <u>gedrückt</u>: Das Figurenblatt ist individuell. Man kann genauso Themen und Einträge dazuerfassen und löschen bzw. bestimmte als Titel kennzeichnen, nur werden die in dem individuellen Blatt gespeichert.

- nicht gedrückt (Standard): Es wird das von Patchwork zur Verfügung gestellte Figurenblatt verwendet.

Hinweis: man sollte auf keinen Fall die zwei Blätter wechseln, also mal das, mal das, weil man so relativ sicher die Daten (Spalte Beschreibung) des anderen nicht mehr sieht.

Optionen sind die Ergänzungsmöglichkeiten rechts. Sie sind ebenfalls direkt mit dem Figurenblatt, also Standard oder individuell verbunden!

- 🖳 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.

Weitere

B 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). Das Symbol 🚺 wird in der Figurenliste entfernt und, wenn man entsprechend bestätigt, werden auch die Angeben in den Reitern entfernt.

💺 und ੋ Rollen – dazu mehr siehe unten

Verbindung zu den Figuren in der Requisitenliste

- 1. Sobald Beschreibung vorhanden ist, wird in der Requisitenliste bei der Figur mit diesem 🚺 Symbol angezeigt, dass es hier zu der Figur nähere Infos gibt. Mit [💉 Einträge entfernen] wird das Figurenblatt zu der aktuellen Figur entfent und auch das Symbol in der Figurenliste. Die Informationen in den Reitern werden nach Abrgae ebenfalls gelöscht.
- 2. Nach Eingabe eines Texts zu einem Eintrag prüft Patchwork, ob es den Titel des Eintrags (1) in einem der vier Textreiter gibt. Wenn ja, wird der dazugehörige Text ersetzt. Eine automatische Aktualisierung erfolgt auch bei Übernahme einer Option aus (4) durch Doppelklick oder einen Text aus (5) mit der Schaltfläche S. Achtung! Texte mit Links (Datum, Link in Szene) werden nicht ersetzt und müssen ggf. manuell nachgetragen werden!

Achtung! Zur Synchronisierung muss folgende Syntax zusammenstimmen:

1. Titel im Figurenblatt muss mit einem : enden, Kommentare danach in [Klammern]

2. Im Figurenreiter muss der Titel enden mit ': also z.B.: <u>Größe':</u> So kann man außerdem synchronisierte Einträge von manuell hinzugefügten unterscheiden.

Hinweis: Werden Einträge hier in einem der Reiter der aktuellen Figur gefunden, so wird Eckdaten
 Name: [aus Liste]
 Typ:
 Eindruck:
 Gemüt:
 Spitzname:
 Spitz 2
 Muttersprache:
 Geboren: [Ort, Datum]
 Virkt wie alt: [gleich, verlebter, frischer]
 Wirkt wie alt: [gleich, verlebter, frischer]

ein kleiner Balken am Ende des Eintragstitels angezeigt (siehe Bild hier).

3. Per Doppelklick auf einen Eintrag (in (1) oder (2))werden der Titel (in fett) und der dazugehörende Text in den gerade offenen Reiter der Figur übernommen. Ist der erste Eintrag bereits mit Tabulator auf hängenden Einzug eingerichtet, so wird die Formatierung für diesen und weiter folgende Einträge übernommen. Man kann sich so sehr schnell Vorlagen, die auch noch automatisch von hier aus aktualisiert werden, für die Textbereiche zusammenklicken.

Rollen

In den Requisiten kann man acht Rollen angeben (Protagonist bis Statist). Entsprechend sind im Figurenblatt die Einträge zu Rollen passend vorgeschlagen.

zeigt die Rollensymbole neben den Einträgen an. Je nach Wahrcheinlichkeit, was bei einer bestimmten Rolle sinnvollerweise angegeben werden sollte, sind die Einträge zugeordnet. So sind zum Beispiel für Statisten and nur sehr wenige Angaben nötig, während es bei wichtigen Figuren and oder Hauptfiguren schon mehr sind. Am meisten sind es beim Antagonisten und schließlich beim Protagonisten .

köffnet zusätzlich einen Bereich mit neun weiteren Schaltflächen:

L bis **L** (also Protagonist bis Statist) blendet alle Einträge aus, die *über* der entsprechenden Rolle liegen. >Ausblenden< bedeutet kein verstecken der Einträge, sondern Schrift und Hintergrund werden ge-

Gesichtsform: [Chinesische Gesichtsdeutung] 🗉 🚨 Besondere Merkmale Lippenform: Stimme: Sprechweise: □ A Haare: A Haarfarbe: Frisur: A Haarbesonderheiten: Ltypischer Frisur-Stil Hautfarbe: [+ ggf. -tönung] Haut: Akzent: 🚨 Gesundh.: [gesund? Wenn krank, was?] Körp. Fähigkeiten: Persönlichkeit Bedeutung/Grund des Namens: Grund für den Spitznamen: Fähigkeiten im Alltag

dimmt. Ist bei der Figur im Figurenfenster bereits eine Rolle zugeordnet, dann erfolgt die Selektion bereits nach dieser Rolle. Sie können aber trotzdem jede andere Rolle anklicken, bei der Figur ändert sich deshalb nichts.

einer dieser Ordner Text enthält, wird er trotzdem offen gelassen.

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.

- Man wählt unter Land/Bereich die gewünschte Sparte aus.
- Nun gibt man an, ob Vor- und/oder Nachname Doppelnamen sein sollen.
- 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 Att + f.

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

- 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.

E)irektsuche Requisit	en 📔 🛛
Suche nach: Erstes Zeiche	feun en f / s / g, dann Sucht	pegriff
Brady	Brady Pierce	Freund
Savanna Cheryl Anthony	Savanna Manning Cheryl Weeks Anthony Soto	Frau/Freundin Freundin von E Freund von Ca
Auswahl (F Zu Requis	Pfeil-auf/ab] und wählei iten und schließen = [n mit [Enter] Strg+Enter]

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 🗺 + 🛃

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:

- **1.** Der Text unter dem im Schreibfenster oder der markierte Text wird in dem aufpoppenden Fenster angezeigt.
- 2. 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
 Imeer 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

- 4 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 + ① wird das Datum blau hinterlegt (siehe Bild)
- **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.

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

Ein wertvolles Instrument für stringentere Geschichten ist die Nachvollziehbarkeit von Attributen der Requisiten im

bedeuten? Hieß es, d Text. Sprich: Wo habe ich Beschreib. Vita Notizen Entwickl. Bilder wusste? Oder dass si das umgesetzt, was ich bei f k u el 🗄 🖉 🖓 📊 🗚 🖉 einem der Textreiter der Rekeine Gedanken darur 🔀 + • 1 • • • 2 • • • 3 • • • 4 • • • 🏓 • • • 6 • • • 7 • • 🕂 quisiten angegeben habe. hatte? Ohne 1 Mien Jonjon ist der Erste 🕨 fragte si 🔊 🕅 lie komi Ein Beispiel: Die Figur Lothar Beschreibung zu Jon; Ihre Augen waren aus Fröhlich wirkt zwar äußerlich geboren: 3.5.1978 wie ein Loser, ist aber in Weggezogen: 19**9**8 Verdammt. Hatte er Wirklichkeit ein gut vernetz-{Johns Weg ins Office war eine Schlinge um den Ha ter Erfolgsmensch, der seine zehnminütige, schmucklose Fahrt guer nicht«, sagte er leich Kontekte beim Golfen durch den Opt und dann wenige kommt eine Journal pflegt.. Kilometer auf der US-95, dem offenbar, worum es Vorgehensweise: Veterans Memorial Highway, in genauere Informatio Richtur 3) sten 3 **1.** Man markiert im Text Journalisten das ein des Requisitenreiters Kann sich gut beherrschen normalen Forschun den betreffenden Text. 2. Sobald man in den Text

des Requisitenreiters (links im Bild) klickt, markiert Patchwork die aktuelle Textstelle im Schreibfenster (rechts Bild).

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.

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 Datei-öffnen-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:

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 **S**, Schauplätze **m** und Gegenstände **m 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 ■und Recherchedaten Schauplätzezum unteren Bereich, wie man rechts sieht. Man kann die einfach über■■Schauplätzedas Menü eingeben, das man über das Menüsymbol (1) erreicht.■■■

Legende

- **1.** Aufklappmenü, um die Szenenrequisiten zu erreichen Das Symbol vor dem Tab-Titel hat folgende Aussagen:
- 🗉 Keine Szenenrequisiten vorhanden.
- E Figuren, Schauplätze oder Gegegnstände vorhanden.
- 📴 Notizen, Bilder oder Recherche vorhanden.
- E Daten in beiden Bereichen vorhanden.
- 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 1: 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. Dabei wird mit den beiden Quellen unterschiedlich umgegangen:

Aus der Konzeptarbeit

Hier wird lediglich der Text des Beitrags in die Szenenrequisite kopiert und ein Link auf den Originalbeitrag gesetzt. Zusätzlich wird in der Konzeptarbeit die verlinkte Szene hinterlegt und man kann dort mit 👀 + Klick zu der/den betroffenen Szene(n) gelangen.

Aus der Allgemeinen Recherche

Der Beitrag wir zu der Szene kopiert und ist deshalb redundant gespeichert.

In beiden Fällen wird der jeweilige Beitrag bei Doppelklickl geöffnet. Hier ist keine Rückverlinkung aus der Recherche zur Szene mehr möglich. Der Unterschied ist dehalb notwendig, weil eine gleichzeitige Verfügbarkei der allgemeinen Daten, die ja wo anders liegen und dem Projekt nicht sicher gegeben sein muss.

Hinweis 2: Sie können direkt aus dem Browser einen Link in den Recherchebereich ziehen, indem Sie das Schloss-Symbol oben neben der Adresse der Seite hier auf die Szenenrequisiten ziehen – dafür müssen nicht zwingend dieSzenenrequisiten aktiv sein, man kann die URL auch auf den Thesaurus ziehen, es wird zu den Szenenrequisiten umgeschaltet. Wenn Sie vorher auf der Web-Site einen Text als Titel markiert und in die Zwischenablage kopiert haben, wird der gleich als Titel des nun Eintrags vorgeschlagen. Doch Vorsicht: Diese Methode der Verlinkung stellt nicht sicher, dass Ihnen die Informationen später immer noch zur Verfügung stehen, sollte dieser Link einmal nicht mehr gültig sein. Die sicherere Methode ist immer noch über die Web-Recherche von Konzeptarbeit und Allgemeiner Recherche.

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.

Sind beide Daten bekannt, etwa bei historischen Romanen, dann erfolgt die Darstellung so:

70 > -5+: Die Figur ist vor 70 Jahren geboren und wird in 5 Jahren sterben

64 > 37+: Die Figur wäre 64 Jahre alt, starb aber schon vor 27 Jahren

• 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 leer 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 5 und sie mit 0 löschen. Das Ergebnis sehen wir oben (6). Man kann die Zuordnung auch über die Schaltflächen des o.e. Tabs machen:

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 \boxtimes 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 an 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 hinzugefügt, '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 drückt.

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.

Hinweise:

- Zieht man das Fenster etwas breiter, wird auch der volle Name der Figur angezeigt.
- Es werden bei Verwendung der Bändeverwaltung hier nur die Figuren angezeigt, die dem aktuellen Band zugeordnet worden sind – oder alle, wenn kein Band ausgew#hlt ist.

Kreativboard/Clustering

In diesem Abschnitt findet man:

Übersicht

Was bedeuten die Symbole

- Kreativboard Sektionen
- → Wo
- → Neu
- ➔ Bearbeiten
- ➔ Bewegen
- → Löschen
- → Instanzen
- ➔ Szenenverbindung
- → Skalierung
- → Farben
- → 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.

- 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 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.
- 5. Man kann auch Bilder einfügen (Schaltfläche oben im Tab) und die mit Pfeilen und Linien mit sich und Textelementen verbinden

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 $\widehat{\mathbf{\Omega}}$ -Taste entweder auf den Titel klickt oder auf den Text.

Mittels dieses kleinen Hakens kann man die Änderung speichern, ebenso aber auch, wenn man auf eine beliebige leer Stelle des Kreativboards klickt.

Hinweis: Um längeren Text besser bearbeiten zu können, kann man das Textelement temporär über den Anfasser rechts unten größer ziehen. Speichert man dann mit diesem Haken plus

gleichzeitig gedrückter Mo-Taste, so wird die Größe des Elements wieder auf die Größe vor der Bearbeitung zurückgesetzt.

* Diese Minischaltfläche erlaubt das Verlassen des Texts ohne Änderung

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 Entr oder den Kontextmenüpunkt »Element löschen«.

Wenn man auf Figuren mit gedrückter Mag-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 🕕 (für Linie) oder 🖻 (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 k. 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 eineLinie oder einen Pfeil doppelklickt, erscheint ein Fenster, in dem man nähere Angaben zu der Verbindung angeben kann (Bild rechts).

Die **Beziehungsbeschreibung** wird 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, indem man die Zeilen selbst mit **e** umbricht.

Mit der **Beziehungsfarbe** kann man das Textfensterchen einfärben, um die Beziehung zweier Figuren optisch zu unterstreichen. Weiters kann man ein kleines Bild in der linken oberen Ecke des zukünftigen Textfensters über den **Status der Beziehung** anzeigen, ob die Figuren verbunden oder getrennt sind. Es ist möglich, die Linie selbst unterschidelich darzustellen, um die Verbindung noch einmal näher zu qualifizieren.

Beziehung konkre	etisieren ×					
Beziehungsbeschreibung						
Freund						
Beziehungsfarbe	Beziehung					
 Neutral 	≍ @⊣⊢					
○ Liebesbeziehung	Verbindung					
O Ablehnend/feindlich						
Freundschaftlich	eckig					
O Hoπnungsvoll						
Schriftgröße: 9	Fett					
	Ok					
×	<u>U</u> r					

Mit dem Symbol mit eckiger Linie kann man eine Linie von direkt auf eine eckige Linie umstellen.

Mit der Schriftgröße und »Fett« kann man Überchriften hervorheben (»Die Hauptaktuere ...«)

Seite 166 Kreativboard/Clustering



So können diese Beziehungsvisualisierungen aussehen

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 (Bild links). 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 [I] Instanz erstellen]. das bewirkt, dass *zu diesem Element* eine neue, leere Instanz erstellt wird. Das hat den Vorteil, dass man sich ausschließlich 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 **H** 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 Iassen 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 mar-Szenen erzeugen kieren! Markieren Sie in der Kapitelübersicht eine Szene und ver-**1.** Hier steht, wenn schon Szenen vorhanden knüpfen Sie bei Bedarf Stati mit Erzählsträngen. sind, die in der Kapitelübersicht markierte. Ziel bestimmen (2) In der Firma Struktur von KB: Die Szenen werden an die 2. Struktur von KB 7 Worte bestehenden Szenen unten angehägt. Dahinter anschließen Bedeutung 7 Worte Dahinter anschließen: Die Szenen werden in • Manci Bernhard • Mort O Darunter einfügen derselben horizontalen Ebene hinter die unter (1) gezeigte Szene angefügt. Flugzeugabsturz Bau Rance Darubter einfügen: Die Szenen werden der KÜ-Szenen: unter (1) gezeigte Szene untergeordnet. Status ordnet Element einem Strang zu 4 3. Dazu wird gleich angezeigt, wie das Ziel aussehen wird - darunter oder untergeordnet. Margot Uwe **4.** Es können bis zu 6 Erzählstränge hier optisch Teil III dargestellt und übernommen werden. Milena Alle in diesem Fenster nicht zugeordneten Elemente werden dem Hauptstrnag zugeordnet. Durch Eintippen von 1 .. 5 bei den Strängen erfolgt eine Zuordnung zu einem der 5 Stati. So kann man 5. Die Farben hie rentsprechen den >Stati< der die Elemente einem der 5 ersten Stränge zuweisen. Kreativboardkarten. Keine Zuordnung (0) = Hauptstrang. 6. Wenn alles okay ist, hier starten. bitte sehr - so soll's sein! 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.

Was bedeuten die Symbole?



Im Laufe des Arbeitens kommen eine Menge an unterschiedlichen Symbolen zum Vorschein und man merkt sich vielleicht nicht alle Zusammenhänge. Deshalb hier eine Übersicht:

- 1. Wenn Karten mit Szenen verknüpft sind, und man die Hohe Schaltfläche [Synchrone Elemente in KÜ anzeigen] aktiviert hat, dann werden alle Szenen, die in der aktuellen Instanz sichtbar sind, links oben mit einem Dreieck gekennzeichnet und auch die Karten in der Kreativboard-Instanz.
- 2. Ist diese hochformatige Schaltfläche laut Punkt (1) nicht gedrückt, so sieht man an dem roten Dreieck zwischen Titel und Text, dass die Kreativboardkarte mit einr Szene verknüpft ist.
- **3.** Man kann auch inzelne Szenen mit einer bestimmten Kreativboardinstanz verknüpfen. Das geht auch nchträglich, in dem man Szene und Kreativboardinstanz markiert und die oben gekennzeichnete Schaltfläche anklickt. Bei der Szene sieht man die Verbindung anhand des Instanzen-(Stapel-)symbols Klickt man so Kreativboardinstanz an, so wird zu dieser Szene gewechselt.
- **4.** Ein farbiges Dreieck links oben zeigt, dass die verknüpfte Szene im Rahmen des Szenenchecks eine Spannungsstufe zugewiesen bekommen hat – die hier als Chart, also als Kurve visualisiert wird.
- 5. Mit dem kleinen Dreieck links oben lassen sich Karten zuklappen, also auf ihre Überchrift reduizieren.
- 6. Der schmale blaue oder rtote Strich an de linken Seite zeit, dass die mit dieser Karte verknüpfte Szene eine Auslöse- oder Folgeszene ist (siehe Dwight Swains Spannungskonzept).

Sektionen des Menü-Tabas >Kreativboard«

Sektion >Wo<

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 (1) (also L) startet man den Mach-eine-Linie-Modus. Der Cursor ändert sich in Nun klickt man auf das erste der zu verbindenden Elemente. Sofort ändert sich der Mauszeiger in klickt man auf das zweite Element und die Linie steht.

🔩 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<

\mathbb{E} Titel eines Textelements bearbeiten: Hier erhält man lediglich die Meldung, dass man mit gedrücktem $\widehat{\mathbb{M}}$ auf den Titel des Textelements klicken soll.

 \mathbb{B} Titel eines Textelements bearbeiten: Gleich wie beim Titel, nur dass man mit $\widehat{\mathbb{M}}$ in den Textbereich klickt.

IIII 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: →) →] →} ändern eine Klammer auf eine runde, eckige oder geschweifte, →(und 王 spiegeln eine Klammer horizontal oder vertikal und +⁺ wechselt die Richtung eines Pfeils.

📃 **Textelemente auf-/zuklappen:** klappt alle markierten Textelemente auf und [—] klappt sie zu.

Textelemente anordnen: ordnet alle am ersten links aus, ¹ ordnet alle am ersten oben aus und **E** ordnet alle im Gitter neu an.

🌃 Datumspflücker Aufrufen, um dem Textelement ein Datum zu verpassen (🔸 Ansicht 🔸 Datumsvisualieirung).

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.



Katuelle Instanz löschen (unwiderruflich).

🥁 Text der aktuellen Instanz ändern.

Aktuelle Instanz duplizieren: Die aktuelle Instanz wird dupliziert und in der Liste unten angehängt. Bei Bedarf zu verschieben.

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).

Kan and der Steiner stein der Stene stein steine Kerknüpfen: 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.
- **3.** 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% 50% sind drei Skalierungen in fixen Stufen.

🕆 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.

🌯 Wurde von einer Szene hiergezogen und verknüpft.

🏷 Ist 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<

Plotschritte: Wenn Kreativboardelemente durch Übergabe aus dem Plotmodul entstanden sind, kann man mit dieser Schaltfläche sich den Beschreibungstext zu dieser Plotstufe anzeigen lassen.

Das **Drucken** des Kreativboards ist in Wirklichkeit das Erzeugen einer Grafik, die man dann mit jedem beliebigen Programm weiterverarbeiten kann.

Einstellungen: Sprung in den passenden Bereich in den Einstellungen.

Sektion >Ansicht<



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.

Hnweis: Der Status kann bei Übergabe der Elemente an die Kapitelübersicht als Kennzeichen für einen dort auszuwählenden Erzählstrang benutzt werden.

Szenentyp

Es handelt sich dabei um denselben Szenentyp wie bei dem Modul Szenencheck. Dadurch kann man schon jetzt den zukünftigen Szenen ihre Szenendynamik mitgeben. Das erfolgt durch Markieren von einem oder mehreren Elementen und Eingabe des Buchstaben neben der gewünschten Dynamikstufe. Die Eigenschaft wird bei der Übergabe der Kreativboardkarten an das Szenengerüst in der Kapitelübersicht mit übergeben.

Ändern kann man den Typ entweder durch Klick auf eine Fahne (ein oder mehrere Textkarten müssen markiert sein) oder indem man mit der Schaltfläche [Mit Tasten ändern] sozusagen die Zahlen vom Status herunter verschiebt und dann die entsprechende Zahl eingibt.

Bezeichnung Ändern Status kein Status 0 × 1 offen 2 🔘 fertig 3 0 zu recherchieren 4 0 frei 5 O frei (Elemente markieren und 0..5 eintippen) Szenentyp / Mit Tasten ändern Kein Typ heschreibung - Spannung 0 A Erzählung - Spannung 1 Atmosphärisch - Spannung 2 A Romantik - Spannung 3 A Spannung - Spannung 4 Action - Spannung 5 Klick zum Ändern) (Auslöse-/Folgeszene × weder noch Auslöseszene < Folgeszene (Setzen: markieren + Taste Zeichen oben)

Status / Szenentyp / A-F

Auslöse-/Folgeszene

Wie den Szenentyp kann man auch jetzt schon das Kennzeichen einer Szene zuordnen, ob sie eine Auslöse- oder Folgeszene ist. Näheres bei Auslöse- oder Folgeszenen. Die Eigenschaft wird bei der Übergabe der Kreativboardkarten an das Szenengerüst in der Kapitelübersicht mit übergeben.

Weitere Schaltflächen

Verbinden: Ist diese Schaltfläche gedrückt, so wird bei Klick auf eine Instanz das passende Kapitel aktiviert, auch wenn die Instanz nur seine Szenen enthält, selbst aber nicht mir der Szene explizit vebunden ist.

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.

Datumsvisualisierung: Hat man den Textelementen ein Datum beigefügt (→ Bearbeiten → Datum zu Element setzen), so kann man mit dieser Visualisierung (Bild rechts) sowohl eine Zeitlinie mit Wochentagen als auch das Datum bei jedem Element anzeigen lassen.



Diese Darstellung ist zum Beispiel praktisch bei der Figurenentwicklung, wenn man auf der Instanz ›Casting‹ den Werdegang einer Figur darstellen möchte.

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:

1. Cluster + Kreativmatrix aus dem Tab *Kreativboard* > Sektion *Plotten und Vorstufen* (Fürs ganze Projekt).

- 2. aus dem Tab *Projekt* > Sektion *Kreativ entwickeln* (Fürs ganze Projekt).
- 3. A 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.

 Dominique [Auslösende...
 Image: Second second

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 >Liebesgeschichte von

Definit	ion Zentrales Thema	
Thema (20 Zeich	en)	
Thema?		
🗸 Okay	🗙 Abbruch	

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<. Um nicht jedesmal doppelklicken zu müssen, kann man den Automatikmodus nutzen (siehe unten)
- 2. Diese Punkte verbindet man mit einer Linie mit dem zentralen Thema, und zwar so:
- 🕕 (L) eintippen, der Cursor bekommt diese Form 🔖 1.
- **3.** Auf den zentralen Themenpunkt klicken, der Cursor wird zu b_{2}
- 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.
 - \bigotimes 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 michtiger 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.

Mit dieser Schaltfläche wird der Automatikmodus aktiviert. Wenn er eingeschaltet ist, wird zur neuerlichen Eingabe nach dem ersten Doppelklick automatisch wieder aufgerufen, ohne dass man doppelzuklicken braucht. Die Elemente werden nach rechts unten in gleichen Abständen angeordnet und man muss sie dann eben nachher an den gewünschten Ort verschieben.

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.

Clustering & Kreativmatrix - Projektclustering						×
×		1	₩ 2			
Clustering	Kreativmatrix	Übernehmen A	lle übernehmen Neu generieren			
Pro	Zess	Krea	utivmatrix (assoziieren)			
		Speichern	Assoziationsergebnis	1. Begriff	2. Begriff	^
Nicht trock	en sondern s	so, dass man	Für Kontext verwenden	Beispiel	Mord	=
es gerne nachmachen möchte			Nicht trocken, sondern so, dass man es gerne nachmachen möchte	zeigen	appetitmachend	
			Familie stammt - und wohnt teilweise noch - aus Sizilien	Toscana	'Familie'	
				verbinden	wandel	
				'Familie'	Mord	
			langsamer, kaum merklicher Wandel aus dem flachen Erklären heraus in eine reale dreidimensionale Welt	erklären	langsam von 2D nach 3D	
				Beispiel	anreißen	
			Als Location ein präsentables Gut in der Toscana	zeigen	Toscana	
				einfach	Flair	
			Landschaftsbeschreibung anhand des Gutes Prinzzi	Beispiel	Toscana	
Hier schreibe	n und zum Beg	riffnaar sneichern		Flair	'Familie'	V
ner schleibe	in und zum Degi	impaar operchent.		and the second s	01-11	

Man ist nun im zweiten Abschnitt angelangt, einer 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.

Seite 179 Kreativboard/Clustering

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

W	т	Datum	von - bis	Event	Hauptstrang	Lance Cantrell
Ξ	Do	15.03.2018	()		Fight Peak [1. Akt - Exposition - Aufhäng	
			< ··· >		Exposé	
E	73	hletränge	()		Exposé	
1	24	monungo	()		Glossar +	
		ZeitL	()		Lestade - Wenn es doch immer Frühling	
		2010	19:00 - 20:00		> Rohingya	
			22:00 - 23:00		> Zu Hause	
Ξ	Fr	16.03.2018	09:00 - 10:00	Kritische Phase	Dominique Jennings Besuch	
			10:00 - 11:00	Kritische Phase		> Lances Telefonat mit Principessa
			11:00 - 12:00	Kritische Phase	> Nach Dominiques Besuch	
Ξ	Sa	17.03.2018	()	Kritische Phase	Vegas - Dominique	
		And the second s	< ··· >	Kritische Phase	Alien Center [Verweigerung des Rufs]	
			08:00 - 11:00	Kritische Phase	> Weg nach Vegas	
			11:00 - 12:00	Kritische Phase	> Entdeckung Dominique	
			12:00 - 13:00	Kritische Phase	> Im Krankenhaus	
			18:00 - 19:00	Kritische Phase	> Fight Peak	
			19:00 - 20:30	Kritische Phase	> John ist zurück, in der Badewanne	
			20:30 - 23:30	Kritische Phase	> Spannungsgeladener Abend	
Ξ	So	18.03.2018	()	Reporter Laborvers	> Telefonat mit Dominique	
			20:30 - 20:45	Reporter Laborvers	Weg nach Hause	
	Мо	19.03.2018	18:00 - 19:00	Reporter Laborvers	Brady	
Ξ	Di	20.03.2018	< ··· >	Reporter Kritische	Besprechung	
			08:00 - 09:00	Reporter Kritische	Das Attentat in München	
			14:00 - 15:00	Reporter Kritische		> Lance
			20:00 - 21:00	Reporter Kritische	Savanna auch distanziert	
Ξ	Mi	21.03.2018	07:00 - 08:00	Reporter	> Was weiß Savanna	
			10:00 - 11:00	Reporter	John stalkt Brady	
			18:00 - 21:00	Reporter	> Fight Peak	
Ξ	Do	22.03.2018	16:00 - 21:00	Reporter	> Ben	
			18:00 - 19:00	Reporter		> Lance

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 Szenen 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.

	Kalender e	entwerfen	?	×
щ Neu 🔣 Löschen	🐺 Auswahl ok!	🕎 Datumsprüfung 📰 Kopieren		
Zeitraum von:	bis	< Bitte einen Zeitraum eingeben!		

Dabei sollte man darauf achten, zuerst das Von-Datum anzugeben und darauf, dass das Bis-Datum nicht kleiner ist.

Dann auf [III] 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 🚟 neben 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 20.0ktober 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 < ··· > 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 **maximal bis 10 Tage pro Szene!**

Datumspflücker Min Jahrzehnt Jahr Monat Tag Std. 1990er 2010 Januar 0 0 1 2000er 2 1 2011 Februar 5 3 2 2010er 2012 März 10 3 2013 4 15 April 2014 5 4 20 Mai 5 2015 6 25 Juni 7 6 2016 Juli 30 7 August 8 35 9 8 September 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 20 21 22 21 23 22 15' 23 24 25 26 27 R 28 2 29 30 ≯ 31 O Dauer 00 Tg: 0 🚔 Hr: 0 🚔 Min: 0 ÷.

Funktionsbeschreibung

15' Die Anzahl an Minuten, wie lange eine Szene dauert, wenn man in der Minutenspalte doppelklickt.

K 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.
- 👥 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, da-

	Ev	ents ((17.05.1996	- 18.08	5.2016)	<u>Ir</u>	×
Vorgabe Start	datum: <mark>17.05.</mark> Event <mark>T</mark> Lös	1996 schen	abc Na	ime	31 Datum		
V	erwaltung			Sortieru	ing	Farbe	
von bis Wiederholung							
Bezeichnung	Datum	Zeit	Datum	Zeit	bis Datum	Intervall	Tage
Gut Prinzzi	15.05.2014	00:00	17.05.2014	23:59		Į	
1. Tag Geb.Tag Gio	15.05.2014 08.08.1996	19:00 19:00	15.05.2014 08.08.1996	23:00 23:00	09.08.2030	Jahr	
rot = auß	erhalb des Pro	jekt-Z	eitrahmens bz	w. Anz	eige in Zeitkluf	t ist deaktivi	ert

mit 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<

4

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 angezeigt 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

7 Wochentagsspalte (nicht) anzeigen.

- Uhrzeitspalte (nicht) anzeigen.
- Z 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«

E 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 + \mathfrak{M}) oder $+(\widehat{\mathbf{1}})$). Damit füllt sich die Liste der Szenen, die in *gleicher Weise* zeitlich verschoben werden sollen.

Dann gibt man in den Felder die Plusbzw. 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).

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. gregorianisch 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.

Linearitätsprüfung (Bild rechts): Speziell wenn man viel Erzählsträngen und Szenen häufig umorganisiert und verschiebt, kann es vorkommen, dass die zeitlichen Abläufe durcheinanderkommen.

Um die Linearität und zeitliche Logik im Auge zu behalten, sieht man mir der Linearitätsprüfung auf einen Blick, was sich diesbezüglich tut.

Schnell kann man Ausreißern nachgehen und gegebenenfalls nachbessern.

Leer > Startdat.: Szenen, deren Datum leer ist oder die außerhalb des Zeitrahmens liegen, werden auf das Startdatum des Zeitrahmens gesetzt.

Prüf. Zeitrahmen: Szenen werden geprüft, ob sie inner- oder außerhalb des Zeitrahmens

Fight Peak	So 17.03.2018
Rohingya	Mo 18.03.2018
Zu Hause ist eine ganz eigene Sa	Di 19.03.2018
Dominique (Auslösendes Ereigi	Mi 20.03.2018
Dominique Jennings Besuch	Do 21.03.2018
Lances Telefonat mit Principessa	Fr 22.03.2018
Nach Dominiques Besuch	Sa 23.03.2018
/eqas - Dominique	So 24.03.2018
Weg nach Vegas	Mo 25.03.2018
Entdeckung Dominique	Di 26.03.2018
m Krankenhaus	Mi 27.03.2018
John ist zrück, in der Badewanne	Do 28.03.2018
Spannungsvoller Abend zu zweit	Fr 29.03.2018
Besprechung	/// Sa 30.03.2018
Brady	So 31.03.2018
Weg nach Hause	Mo01.04.2018
Telefonat mit Dominique	Di 02.04.2018
Abgesoffenes Attentat [Katalysa	Mi 03.04.2018
Das Attentat in München	Do 04.04.2018
ance	Fr 05.04.2018
Savanna auch distanziert	//X///////////////////////////////////
Was weiß Savanna?I1 Plotnoi	///////////////////////////////////////

liegen. Alle außerhalb bekommen das Kennzeichen »Nicht in Timeline« und werden bei aktiver Timeline ausgegraut dargestellt, alle anderen werden aktiviert, sollten sie es nicht sein – auch die, die manuell deaktiviert worden sind!

	Sz	zenen zeitlich	n versch	hieben 🛛 🛛 🛛 🛛	
K	Titel	Datum	Zeit	د Liste leeren 💉	
	Olga Was ich zu sager Was jetzt abgeht Was wird Ganz privat Roberto Nicht so dramatis Etwas zu mir	17.05.1996 17.05.1996 17.05.1996 17.05.1996 17.05.1996 17.05.1996 17.05.1996 17.05.1996	17:00 17:10 17:15 17:20 17:25 19:00 19:10 19:20	Felder auf 0 ↓ Jahre +/-: 0 Wochen +/-: 0 Tage +/-: -14 Stunden +/-: 0 Minuten +/-: 0	
_	Im Vertrauen	17.05.1996	23:30	V Ok Szene dazu: in der Timeline entspre- chende SzenenZELLE anklicken. Szene entfernen: in der Liste links [Entf].	

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.

Reuen 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 ereech-



net. 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 [III] Auswahl ok!] speichern.

Clips

Einführung

Clips könnte man für die Planung	1. Tag Gut Prinzzi Demo-Szene Prüfu 🛛 Erwacht miesepetrig auf Prinzzi
als das nehmen, was Kontexte für	1. Tag Gut Prinzzi > Der Morgen der S+ Erwacht gut aufgelegt auf Prinzzi
vorhandenen Text sind.	1. Tag Gut Prinzzi
Während Kontexte Verknüpfun-	1. Tag Gut Prinzzi
gen in den <i>vorhandenen</i> Text	1. Tag Gut Prinzzi
sind baben Clins ibren Anker im	1. Tag Gut Prinzzi
sind, haben clips inten Anker un	1. Tag Gut Prinzzi > Das Abendessen
Pitch der Szenen.	1. Tag Gut Prinzzi
Clips sind Stichwörter zu be-	1. Tag Gut Prinzzi >> Giovanni + kommt heraus

stimmten 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:

Seite 189 Timeline

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 > [E] 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 Clip*thema* 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 📐 🔟 🛛	×
+ 🗙 🔏 🚷 🔮	Änderungen speichern	
Clip-Name	Clip-Aktion	۲
Uno	Erwacht miesepetrig auf I	۲
Mamma	Erwacht gut aufgelegt auf	۲
Geheimnis	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	۲
Olga		۲
Buch	Wird gesucht	۲

X 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 >leer< 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 14.8.1979< bzw. →Geboren auf Gut Prinzzi< 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.

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 >Wo<

🖵 Requisiten-Timeline in frei schwebendes Fenster auslagern.

Sektion >Requisiten / Szenen«

oder 📲 je nachdem, ob die Schaltfläche gedrückt ist oder nicht: Umschalten Reiter im Hauptfenster. 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 L

aufgehoben und wieder alle Requisiten in der originalen Reihenfolge laut Requisitenlisten angezeigt.

Spalte Spalte Spalte (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 [I] Datumsspalte] vom

🗸 Anwenden 🛛 🗶 Zuor	dnungen aufheben
Name	Name 2
✓ Umberto	Umberto della Colletto 🤰
✓ Alessandra	Alessandra della Colleti
✓ Marco	Marco della Colletto
🗸 La Mamma	Margarita della Colletto 🔮
× Arturo	1
✓ Susanna	Susanna Provenzanu 🦼
✓ Donna Laura	Laura della Colletto
× Roberto	Roberto Provenzanu
√ Olga	Olga Provenzanu 🤳
√ Luzia	Luizia Chessa 🤳
√ Pia	Pia Provenzanu
√ Giovanni	Giovanni Provenzanu
√ Numero	Numero Uno
✓ Gut Prinzzi	

Tab Spalten alternierend.

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

< Eingre	nzen ⇒
Von Jahr:	1939
Bis Jahr:	1945
Zeitra	aum

Sektion >Aktionen«

Reuaufbau 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.

1		Vorteil	Numero Uno	La Mamma	Onkel Giovanni	Wandel [von 2D zu 3D]	3D
	-	Vorteil				🔄 Wandel [von 2 📲	
-	IPIIS	Erklärung, worum es bei			1	Überleitung aus der realen	
	idn	diesem Projekt geht: eine Beschreibung				Welt Patchwork-	
1	Ē	Patchworks, die aber ein				fiktive {Buch: erstmals	
	D						
1.1.4	IICI						
	22			6			
1 and	VDIG						
	•		Numero Uno 📍				
11-11			Ein Hauptkapitel stellt				
2	2		sich vor {Uno: Als Kapitel}				
	LINA						
				La Mamma			
1	PE			Dae zweite Heuetkaaitel			
America	MIBIT			zeigt eine leicht			
-	2			misslungene	[
				Szenenauttassung.			
	Ξ				Onkel Giovanni		
	UPA				Ein Hauptkapitel mit zwei Unterkapiteln	1	
ć	99				oncontraprent	1	
1		<		111			
F	os	ition verschieben nur im sel	ben Strang. Strangwechsel	an beliebige Position im nei	uen Strang		

Handling

Mit [📭 Neues Kapitel] kann man neue Szenen anlegen.

Über die Erzählstrangverwaltung Priesen 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«

\mu 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.

Parallelanzeige: Die aktuelle Szene wird in der Parallelanzeige angezeigt

Sektion Ansicht alle Elemente



oder

Pitch/Subszenen: bietet die

Entscheidung, ob in den Szenenelementen der Pitch angezeigt werden soll oder die Titel der untergeordneten Szenen. Vorliegende Schaltfläche stellt diese Option lediglich für alle Elemente

Am Limit Irgendetwas macht Berhard zuerst unrund. dann mürrisch und im Lauf der Zeit fast

Am Limit Bei Dr. Metzner Danach im Büro

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.

Szenemeguisiten verv	/CII
💶 Ein neues Le	m
M.M.M.	

- 2. 🧭 Der 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- Begin... Giova... Olga Pia Giova... Nume... Olga riert eine ...
- M Spannungskurve: Oberhalb des 3. obersten Hauptstrangs wird aufgrunddessen eine Spannungskurve eingeblendet



Sektion >Plot«

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‹).

Für Szene 'Tel I - Begegnung' 1 Eröffnung 2 Set up 3 Thema 4 Auslöser 5 Zögern 6 Aufbruch 7 Nebenstrang 8 Fun & Games 9 Pseudo-Triumpf 10 Tiefer Fall 11 Böses siegt 12 Alles verloren Der Morgen der Sizili... 13 Düsterste Tiefe 14 Wendepunkt 15 Letzte Hürde 🚥 Der Morgen de... 🚆 16 Showdown

Schritt entfernen

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:

12 Alles verloren

Numero Uno und La

Mamma sin gestern angekommen uns stehen auf Gut Prinzzi auf

Kapitel / Sze	Perspektive	* ^	Kapitel / Sz	Perspektive	# ^	Kapitel / Sze	. K Perspekt
Exposé	K P	0,0	Teil I - Begegn	P: Bernh	239,3	Vorteil	K Neu
Fight Peak [1. A	K P	13,8	Teil II - Meister	K P	227,7	🗉 Numero Uno	🔄 Ich: Num
Dominique [Aus	K P	24,4	E Teil III - 7 Worte	K P	226,6	🗷 La Mamma	Ich
Alien Center [Ve	K P	16,6	1962 - Sieb	P: Bernh	3,7	🗉 Onkel Giovanni	K Ich
E Abgesoffenes A	K P	6,8		💷 P	5,8	🗉 Olga	🛄 Per
Das Attentat i	m P	3,9		D P	5,8		🛄 Auk
Lance	m P	0,7	⊞ 1963 - Point	💷 P	13,0	🗆 Ausgang	🖆 Auk
Savanna auc	- P	2,2	Zwischen d	💷 P	3,4 =	Ausgang?	🚥 Auk
∃ Was weiß Sava	E P	5,2	⊞ 1987 - Studi	O P	39,3	Numero Uno	Per Per
Mas weiß Sa	P	1,5	⊞ 1994 - Die	P	9,7	Numero Uno	Per Per
1 Peak	= P	3,7		💷 P	10,1	L 3 nma	Per Per
Berr 2. Akt - Es	E P	3,1 =	🗉 1990 - Milena	O P	8,9	Pia	Per Per
Trügerische Sic	E P	4,2	⊞ 1995 - Vinc	💷 P	16,0	Giovanni	Per Per
E Innerer Abschie	K P	3,4	Die Nachricht	💷 P	14,0	Olga	Per Per
⊞ Die Konferenz[K P	14,2	Die Nach	P: Vince	2,5	Roberto	Per Per
Neue Aussichte	E P	6,3	Nachtges	P: Vince	1,2	B 3D	🖆 Auk
🗄 Heimkehr (2. Pi	K P	5,8	Wiederse	P: Vince	3,8	Der Morgen d	🚥 Auk
E Flucht [Katalysa	K P	7,5	Milena	- P: Milena	6,5	Pia heute	🚥 Per: Pia
Eigentlich logis	K P	4,4		u P	8,7	Pia damals	🚥 Per: Pia
[Katalysator 2	E P		⊞ Täuschung	OII P	2,5	Giovanni	🚥 Per: Giov
E Contra, Re[2. Pl	K P	7,5	⊞ 1999 - Pyrrh	P: Vince	1,4	Olga und Ro	🚥 Auk
Konfrontation [3	K P	5,2		💷 P	25,6	B Das Abendes	- I: Nu ·70·
Wer ist Principe	K P	5,5	🗉 2000 - Jo	u P	16,3	Beginn un	= Auk
Höhle des Löwe…	K P	5,7	Der Sonne …	OII P	24,8	Giovanni	Per: Giov
∃ Und nun?[Emoti	K P	1,6		D P	8,1	Olga	Per: Olga
Outro [Dénoum	K P	0,7		O P	9,4	Pia	Per: Pia
#Über den 🗱	P	0,9	Zum Autor 🛛 🗳	K P	0,5	Giovannis	Per: Giov
Rezension 🖏 🏜	P	0,3	Vom selben 🚢	P	0,9	Numero Uno	Per: Nu
#Weitere #× 🏜	P	0,8	Vom selben A	K P	0,7	Olga	🚥 Per: Giov

- 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.

Seite 198 Storyline

(1) Info- und Bearbeitungsfenster:	sis () A	Aktuelle 🔿 Aktuelle+Unterg	geordnete 💿 Alle	-	=	_	
mit dem Pitch zur jeweiligen Sze-	lüberso	hrift: Fight Peak	1 Höhe		- 🚽 🤉	K	
ne anzeigen. Dieses Fenster kann man in der Größe rechts unten	160		95	Farbe	e Verwaltg. In:	akl	
annassen und es poppt bei jeder		Storyline-Elemente			Erzählstrang		
Szene auf um den Pitchtext bear-		Zu Hause	Dominique [Ausl	ösen	Dominique Jen	ini	
beiten zu können.							
		🗖 Zu Hause	Dominique [A	u 🖺	🚥 Dominique	Je	
Sektion >Erzähl- stang<	Job	3 Er und Brady gehen Abendessen, wobei man	Die Journalistin Dominique intervier	wt	1 John erhält Be einer investigativ	su en	
-	und	Savanna beissimmen sind	angeblich Forschu	ng für	löchert, nachden	n e	
Farbe: Farbe des aktuellen		💻 Zu Hause	/ ×				
Erzählstrangs ändern.		3 Er und Brady gehen	Abendessen,				
Verwaltg.: Erzählstränge		wobei man erfäh u , da:	ss John und				
verwalten (neu, ändern, Farbe än- dern.) Inaktiv: Erzählstränge ohne		Savanna beisammen sind und im selben Unetnehmen arbeiten, aber übereinander nicht viel wissen und die Beziehung am Bröckeln ist.					
eine Szene werden nicht ange- zeigt		[Strg] lässt dieses Fenster	stehen 🔡				

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
 Stichwortverzeichnisse
 Text

Sektion >RS/Grammatik«

Rechtschreibung und Grammatik mit Duden-Korrektor

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.

🖄 RS-/Grammatik für dieses Projekt deaktivieren

Das kann zum Beispiel für fremdsprachliche Projekte praktisch sein oder welche mit alter Rechtschreibung Patchwork gibt es in zwei Versionen:

- **1.** Die Grundversion, ohne Dudenzusatz, hat außer Rechtschreibungs- und Grammatikprüfung alles an Bord wie 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, Grundfor- DUDEN V men 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.

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.

Vordergrund: 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

B 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 sie auto-Olda matisch aufge-Pia hellt, wodurch der Text immer lesbar bleibt.
- 2. Vor den Absätzen steht der Name der Figur.
- 3. Der gerade aktive Absatz (in dem al-SO der Cursor steht), ist umpunktet.

Es ist aber nicht so, Pia dass einfach alle Dialoge eingefärbt werden und die Namen davor stehen. Sondern man bestimmt selbst, was man tun möchte. Meistens ist es sinnvoll, das

ale Stirn, ale Mamma Margarita lacheite alle uber 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.

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.

»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 entspannen.«

Olgas Augen funkelten. »Ich brauch deine Unterstützung nicht, Brüderchen, ich kann mich schon selbst wehren.«

Roberto »Ich weiß, ich weiß«, beschwichtigte sie Roberto.

»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 Rodon, dece die Splitter mit einem peitechenden Knell in

Augenmerk auf nur eine 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 Kommandozentrale

Olga Olga 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:

- 1. 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 verwendet.
- 2. Eine Figur entfernen aus der Liste kann man eine Figur mit der Taste Entfl.
- **3. Figuren mit den Dialogen verknüpfen:** Um eine Figur verfolgen 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 Szenenrequisiten 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 en 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:

- 😚 Start der eigentlichen Dialogverfolgung.
- 😃 In der Dialogverfolgung **zum nächsten Dialog** gehen.
- 압 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.

ᢞ Einstellungen:

→ Soll der Namen links- oder rechtsbündig ausgerichtet werden.

- Randbreite im Text f
 ür 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«

4)D	Es	ist	eir	ne e	exze	eller	nte	Op	otion	Ζl	Jr
Eigen	/erbe	esse	run	g, si	ch	sein	en	Text	vorl	ese	'n
zu lass	sen.	Den	n w	ähre	end	ma	nü	ber	Buck	nsta] -
bendr	eher	ze	hn	Ma	l d	rüb	erlie	est,	fällt	da	as
beim 2	Zuhċ	bren	sof	ort	auf	Du	rch	Vo	rlesei	hlas	S-

kosten durchaus verringern.

			Text	vorlesen	?	\times
Stimme:	IVONA	2 Marlen	e - Ge	rman female voice [22kHz]		-
Leseges	chwindi	gkeit:				
•	1	П		Unterbrechen mit [Esc]		

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

Text von Szenenbeginn weg lesen.

sen kann man Lektorats- und Korrektorats-

- Text ab Cursor vorlesen.
- 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<

WW

Diese Option zeigt Wörter an, die sich innerhalb eines bestimmten anzugebenden Abstands (Einstellungen → Tab *Prüfen*) widerholen. Dabei werden auch ähnliche Wörter erkannt, wie hatte-hast-hat oder seinbist-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. Für Numero Uno, den Chef des Clans und indirekten Besitzer dieses Gutes - er war eigens aus Syrakus angereist - war es ein Geschehen wie viele andere, die in seiner Position als Oberhaupt einer Familie mindestens wöchentlich anstanden: sein Gesicht zu zeigen, andere zu sehen, Dinge zu ordnen, besprechen, dirigieren. Gestern, am Mittwoch angekommen, war er jetzt am Morgen mit einem Seufzer aufgestanden, der zeigte, dass diese Pflicht für ihn nicht zu den attraktiven zählte. Viel später war es als üblich, nach sieben Uhr. Allein das schürte seine latente Unzufriedenheit in einer ohnehin nicht übermäßig farbenfrohen Gefühlslandschaft.Unos Gemahlin, La

Dabei gibt es zwei Gruppen:

Nahe Wiederholungen (hier **blau**) wirken im Text als Stolpersteine und werden daher hier anders dargestellt als ferne (hier **schwarz**). Bei den fernen Wiederholungen handelt es sich gerne um Substantive, die sich in gleicher Art mitunter nicht gut machen.

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.

Filter: Wenn man über das Wortwiederholungs-Icon fährt, wird der Bereich erweitert und es kommt diese Schaltfläche zum Vorschein. Hier kann man Begriffe eingeben, die man nicht auf Wiederholungen geprüft sehen will. Dabei sollte man darauf achten, dass man immer die Grundform angeben muss! Welches die Grundform eines Wortes ist, kann man über die Schaltfläche im Bereich *>Text<* abfragen.

Wir empfehlen dieses Set an Begriffen:

der, ein, haben, ich, in, mein, sein, sich, und, zu. Und deshalb, weil das im Stiprüfungslauf als Konjunktion angezeigt wird.

Sektion >Szenencheck<

Der Szenencheck Szenencheck: Der Morgen|der Sizilianer ein aufwändiges ist Szenencheck: erledigt ja/nein mit der Leertaste 🛛 💀 In Kapitelübersicht anzeigen 📩 🗃 und weitereichendes Doppelwerkzeug. Sei-Szeneneinführung ~ Sind die (neuen?) Figuren in dieser Szene gut eingeführt . ne Aufgaben sind: Perspektive ~ und verankert (im Kopf des Lesers)? **1.** Den Szenentyp Figurenverankerung ~ Werden die Figuren in Bewegung (aktiv) eingeführt? (4, 5) festzule-RS/Grammatik/Wörte Gibt die Einführung einen flüchtigen Eindruck der . Figuren? gen, der an ver-Szenendynamik ~ Ist klar, aus wessen Spektive erzählt wird? schiedenen Or-~ Zeitprüfung 1 Wo waren die Figuren, bevor die Szene begann? ~ . ten zur Verfü-Dialoge Wohin gehen sie danach? gung steht bzw. In Late, Out Early Kommt das Innenleben der Figuren gut zum Ausdruck? ausgewertet wird. MRUs Diese Option zu Auslöse-/Folgesze. Wass wollen die Figuren? nutzen macht Sind sie motiviert? schon ganz am 60% Okay Ist ihr Ziel klar? Anfang Sinn. Sind die Handlungen nachvollziehbar, möglich, plausibel? eigentliche **2.** Der Szenencheck Beschreibg. Erzählung Тур Atmosphär. ErRomantik Spannung Action (1..3). Diesen Teil Chart Atmosphäre (intensivere F 4 Jung, meist Dialog, schafft Stimmung) nutzt man sinn-

nach dem Fertigstellen einer Szene, auf jeden Fall vor der ersten Überarbeitung Denn es kann sein, dass dadurch größere Adaptionen nötig werden.

Die Anzeigen von Szenencheck und Szenentyp können auch direkt aus dem Hauptfenster (de)aktiviert werden:

Erfüllungsgrad Szenencheck (3) in Spalte ›Perspektive‹ anzeigen

Szenentyp als Farbe (5) in der jeweils letzten Spalte anstatt deren Inhalt anzeigen

Szenentyp als Chart **(5)** in der jeweils letzten Spalte anstatt deren Inhalt anzeigen

Das Fenster

vollerweise direkt

- 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.
 10 Prüfkriterien zur Szene. Unterschiedliche Aspekte, die aber bei fast jeder Szene eine Rolle spielen. Figlio Uno Figlia Due P: Numero P: Numero
- Checklisten zum jeweiligen unter (1 oben) ausgewählten Kriterium.
- 3. 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.

 B P: Numero ★ Figlio Uno 0.2 P: Numero ★Figlia Due 1.1 K D P La Mamma Ξ 1.3 🚥 🏹 P: La Mamr Szene 1 v... 0.3 💻 🏒 P: La Mamr Szene 2 v... 0.1 . . Szene 3 v... P: La Mamr 0,4 K D Onkel Giova... 1,7 Ξ U . Olga P 1.2

Szenentyp: Die Zuordnung der Szene zu einer Stimmungsgruppe. Unterm Strich stellen die Gruppen von 4. links nach rechts eine Zunahme an Spannung dar. Während eine ›Beschreibung‹ das Nüchternste ist, was ei-

ne 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. Mit [🐖 Typ] bzw. [💽 Chart] gibt man Folgendes an:

Ξ

5.

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.

š 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.

Drucken. Nach Drücken der Schaltfläche kann man angeben, ob man nur eine bestimmte Anzahl von vorne weg ausdrucken möchte

Auf der rechten Seite sieht man die Wortgruppen mit ihren Farben (die man ändern kann), sowie die textschädlichsten Bremserwörter.

100	19x gewesen	0,17
101	19× ihren	0,17
102	19x sollen	0,17
103	19x wissen	0,17
104	17× andere	0,15
105	17× dir	0,15
106	17x genau	0,15
107	17x wo	0,15
108	16x also	0,14
109	16x blicken	0,14
110	16x einfach	0,14
111	16x erzählen	0,14
112	16x ganz	0,14
113	16x kurz	0,14
114	16x nie	0,14
115	16x seiner	0,14
116	16x Zum	0,14
117	15× dort	0,13
118	15x Familie	0,13
119	15× hier	0,13
120	15× ihrer	0,13
121	15× Na	0,13
122	15x sehr	0,13
123	15× Tisch	0,13

Sektion >Stilanalyse<

Patchwork hilft Ihnen dabei, gewisse, dem Text nicht förderliche Gewohnheiten zu überwachen. Es geht nicht darum, einen Text >anmerkungsfrei< 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.

Stily Öffnet die Stilanalyse.

1 Schwach .. 2 Mittel .. 3 Stark gibt die Unbarmherzigkeit an.

yline Prüfen Verwaltung	meline St	Requisitenti	Timeline
ft Konjunkt. Phrase		1 Schwach	
iv SchwVerb Amtsdei	alle Adje	2 Mittel	Stil
t Show d.t. Wertung	🖒 Unwo	3 Stark	
Stilanalyse			
t (Show d.t.) (Wertu Stilanalyse	c) Unwo	3 Stark	



Aktiviert oder deaktiviert alle Prüfoptionen.

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?</p>
- 2. Sie müssen der Atmosphäre und den Fakten der Situation entsprechen.

Was gibt es für Alternativen?

- **1.** Im Zweifelsfall einfach >sagt<, >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 (1): je blauer, desto höher sind Index und damit Lesbarkeit, je roter, desto umgekehrt.

Die Farben können Sie in den 'Einstellugen' 'Prüfung Thesaurus' individuell abändern.

Unter dem Szenentitel erscheint zum LIX eine Farbtabelle mit dem ganzen Spektrum von sehr gut bis sehr schlecht lesbar **(2)**. Wenn man mit der Maus durch die Absätze navigiert wird der LIX des enterrechenden Absätze

▲100 90 85 80 75 70 65 60 55 50 30 -Zehn Minuten später verschwand Dominiques Körper auf einer Trage in dem Ambulanzwagen. »Wo bringen Sie sie hin?«, fragte Johnath 2 🖻 Fahrer. »North Vista.« Mit quietschenden Reifen bog der Wagen in den Northern Las Vegas Boulevard ein, wendete und verschwand nach Südwesten. Um den Fragen des anderen zuvorzukommen, fragte Johnathan den Mann, der die Tür geöffnet hatte: »Bist du ihr Freund? Vater ...?« »Mir gehört der Laden hier und ich bin zufällig vorbeigekommen.« Er schüttelte den Kopf. »So ein fröhliches Mädchen. Dass sich die was antut, hätte ich nie gedacht.« 1 »Man kann eben in andere nicht hineinschauen. Kennst du sie gut?« »Gut ... nein, nicht wirklich. Wir plaudern immer ein wenig, wenn ich nach dem Rechten schaue und wir uns treffen. Sie arbeitet ja viel von zu Hause aus. Hat immer ein freundliches Wort und tut überall was Gutes, wo sie kann. Weißt du, so ein Greenpeace-Typ. Natur und Bio und so.« Wieder schüttelte er den Kopf. »Also nein, das hätte ich nie gedacht.« »Okay«, sagte Johnathan, bevor sich der andere noch aufs Fragen verlegen konnte, »ich muss mal weiter. Bye.« Er hob grüßend die

giert, wird der LIX des entsprechenden Absatzes angezeigt.

In Verbindung mit dem Lesbarkeitsindex ist die Aktiverung der Satzlängen sinnvoll, denn oft sind sie allein schon der Grund für ein schlechtes Rating.

Hand und ging die Stiege hinunter.

KÜ: Anzeige des Durchschnitsswertes des Lesbarkeitsindex' in der Kapitelübersicht. So sieht man auf einen Blick, welche Szenen diesbezüglich verbesserungswürdig sind.

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.

Sektion >Lektorat«

Mit der Lektoratsfunktion lassen sich vom Lektor/Korrektor Texte automatisch mit Anmerkungen versehen, wenn

	Korrektur	> Prüfen	<u>?</u> ×	
	1	✓ X	* *	→
Kommentare	Modus >Lektor«	E	inarbeiten	

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 rechts ersichtlich ist, gekennzeichnet:

Eingefügter Text wird grün, gelöschter wird nicht gelöscht, sondern rot markiert und Kommentare werden in einem Fenster rechts Leonie blickte zum Fenster raus und blickte lange hinaus, dann wendete sie ihren Kopf wieder Maria zu.

»Ja, ich glaube, <u>Sie</u> haben Rechtrecht ...«, nickte sie tonlos. Maria kommt es so vor, als <u>obwäre</u> ihr dieser Gedanke komplettvöllig</u> neu wäre. Doppelt. Vorschlag: Lange blickte Leonie aus dem Fenster in den Park. Schließlich wandte sie sich wieder Maria zu. (weiter ohne Absatz)

In der Erzählzeit bleiben. Und neuer Absatz, da Dialogwechsel.

neben dem Text angezeigt. Voraussetzung ist, dass die Sidenotes angezeigt werden können:

1. Menütab ' Schreiben ' > Sektion 'Absatz' > Schaltfläche 'Sidenotes' ist aktiv

2. Einstellungen: Menü >Schreiben<: Kasten >Randnoten< Fläche >Korrekturkommentare ...< ist gedrückt.

Hinweis: Im Lektoratsmodus sind sämtlichen Einfüge- und Formatierungsfunktionen deaktiviert.

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.

Das heißt, dass alle Sonderfunktionen des Lektoratsmodus' aufgehoben sind und auch formatiert werden kann.

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‹.

Korrektur annehmen (beide Modi): Der eingefügte/gelöschte Text wird endgültig übernommen oder gelöscht

Korrektur ablehnen (beide Modi): Die Änderung wird annuliert.

Gehe zu nächster Anmerkung.

Gehe zu voriger Anmerkung.

Automatischer Weitersprung. Mit dieser Schaltfläche können Sie den automatischen Weitersprung zur nächsten Anmerkung aktivieren (Standard). Unterbinden kann man den Weitersprung, wenn die Funktion aktiv ist, indem man bei Klick auf auf die Schaltflächen [Korrektur annehmen] und [Korrektur ablehnen] zugleich die -Taste gedrückt hält.

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 des Originals vom Autor, aber auch der Korrekturen des Lektors mit der *.pako-Datei.

1

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.

Stichwortverzeichnisse

Generell: Stichwortverzeichnisse sollten immer am Schluss des Dokuments angebracht sein. Außerdem gibt es sie nur für die Printversion (Gesamtdokument), weil es im eBook keine Seiten gibt.

Stichwortverzeichnisse bestehen aus drei Arbeitsschritten:

- **1.** Stichwortthema verwalten
- 2. Stichwörter den Listen hinzufügen
- **3.** Textmarke anlegen, wo eine Liste im Gesamtdokument ausgegeben werden soll.

Stichwortthema verwalten

Um ein Stichwortverzeichnis anzulegen, definiert man zuerst – ein oder mehrere – Stichwortthemen (=Verzeichnisname).



Seite 212 Prüfen



- + Eintrag bei Textanzeige sichtbar (siehe >Farben<)
- → Diese Liste hat Trennungsbuchstaben (siehe ›Buchstabenüberschriften‹)

4. Markerfarben

Es gibt häufig Begriffe, von denen man im Stichwortverzeichnis nicht alle Vorkommen im gesamten Text anführen möchte. So zum Beispiel in diesem Beispiel hier das Wort >Feld<. Um nur bestimmte Vorkommen in die Liste aufnehmen zu können, vergibt man zuerst hier dem Begriff eine Markerfarbe. Welche ist dabei gleichgültig. Es geht nur darum, dass diese Farbe noch nicht im Text einem bestimmten Zweck gewidmet worden ist. So könnte man durchaus für mehrere Begriffe die Farbe Grün verwenden – oder für vier Begriffe vier Farben.

Dann braucht man lediglich noch im Text die Vorkommen in *derselben Farbe markern, die hier zu diesem Be*griff / diesen Begriffen verwendet wurde. Dadurch wird das Stichwortverzeichnis auf diese markierten Vorkommen reduziert.

Seite 213 Prüfen

Stichwörter den Listen hinzufügen

Sobald man hier ein Stichwortverzeichnis definiert hat, scheint es auch im Kontextmenü im Schreibfenster (rechte Maustaste) auf. Man braucht also lediglich direkt im Text die gewünschten Wörter zu markieren und dann über die rechte Maustaste dem entsprechenden Verzeichnis zuzuweisen.

Textmarke für Gesamtdokument

Wir legen eine Textmarke an, wo eine Liste im Gesamtdokument ausgegeben werden soll.

Um Stichwortverzeichnisse im Gesamtdokument ausgeben zu lassen, braucht man das Patchwork lediglich an der passenden Stelle mittels einer Textmarke bekanntzugeben.

Textmarken erfasst man mit dser Schaltfläche *Menütab* '*Schreiben* ' > *Sektion* '*Textmarken*' > *Schaltfläche* '*Neu*'

🖺 Neue Textmarke erstellen

Als Textmarkennamen geben Sie den exakt gleichen an wie die Bezeichnung des Verzeichnisses.

Rechts ein Beispiel mi zwei Listen:

- 1. Stichwortverzeichnis ohne Bereichsbuchstaben
- 2. Stichwortverzeichnis mit Bereichsbuchstaben

Besonderheiten zu den Stichwortverzeichnissen

(Im Fenster zu den Stichwörtern, siehe >Stichwortthema<)

Farben: mit dieser Schaltfläche kann man einer Liste eine Farbe zuweisen. Diese Farbe ist nicht für die Ausgabe, sondern es werden in ihr die Worte des Stichwortverzeichnisses im Text selbst angezeigt.

Bereichsbuchstaben: Diese Option ist nur bei langen Stichwortverzeichnissen sinnvoll, um die einzelnen Buchstabengruppen voneinander abzugrenzen

Stichwörter im Text anzeigen lassen

Diese Schaltfläche (Menütab ' Prüfen ' > Sektion 'Stichworte' > Schaltfläche 'Im Text anzeigen > Stichworte im Text hervorheben') erwirkt das Anzeigen der Stichwörter direkt im Text. Das ist nicht nur zur Kontrolle praktisch, sondern man kann so auch Stichwortverzeichnisse zum Hervorheben beliebiger Begriffe >missbrauchen<.

Seitenverweise auf andere Szenen

Diese Fähigkeit von Patchwork kann man dafür nutzen, um im Text auf die Seitennummer einer anderen Szene zu verweisen – also nicht nur Kapitel, sondern Szene. Die Seitennummer zeigt dann imer uf den Beginn der Szene. Seitenverweise gibt es nur für die Printversion (Gesamtdokument), weil es im eBook keine Seiten gibt.



Vorgehensweise

Es ist nur ein Schritt zu tun: einen Verweis einfügen.

Verweis einfügen



Das Ergebnis im Text

Im Text des Gesamtdokuments wird der Platzhalter durch die echte Seitenzahl ersetzt, an der sich die Zielszene befindet.

Die Verweise können in beide Richtungen gehen, also nach vorne oder nach hinten.

Der Grund, warum ein so großer Platzhalter im Text eingefügt wird, liegt darin, als das Gesamdokument durch die Seitenzahleinfügung sich maximal um ein oder zwei Zeichen ändern darf, um keine neuen Zeilenumbrüche auszulösen.

beiden Besuchskinder Alessandra und Marco und schließlich neben Pia ihre beiden Kinder Olga und Roberto, beide Geschwisterpaare sich also jeweils gegenüber.

Olga (Seite 17) war eben hereingestöckelt und ihr Gesicht drückte alles andere als Begeisterung aus. Auf sie hatte Giovanni noch gewartet, nun erhob er sich und ließ wie zufällig seine Salatgabel an seinem noch leeren Weinglas streifen. Vibrierend schwang sich der leise, aber volle Klang in die Luft und ließ die Gespräche verstummen.

Text

Prüfung aus ungewöhnliche Zeichen: Es werden alle Zeichen im Kontext angezeigt, die in der aktuellen Szene auftauchen – vom geschützten Leerschritt bis zu selteneren Akzenten

Grundform des aktuellen Wortes: Es wird die Grundform des aktuellen Wortes unter dem Cursor angezeigt. Diese Funktion kann man gut dafür verwenden, um Aushamen bei der Wortwiederholung anzugeben. Ein Set zu den häufigsten Grundformen: der, ein, haben, ich, in, mein, sein, sich, zu.

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.

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<

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< ((19)) übernommen wurden. Sie betreffen alle Projekte.
- 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<

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 »«

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 >alles 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.

 Rechts werden die verfügbaren Versionen angezeigt, mit Datum und Größe. Sobald man eine andere anwählt, wird dazu ...

Kapitelübersicht restaurieren					
Kapitel / Szene	K	^	Sicherung von	Größe	^
Fight Peak [1. Akt - Exposition - Aufhänger]	K		23.09.2023 11:37:12	51,7	
Fight Peak			23.09.2023 13:32:49	51,7	
Rohingya	-		23.09.2023 13:53:37	51,7	
Zu Hause	-	=	23.09.2023 16:59:52	51,7	
Dominique [Auslösendes Ereignis]	ĸ	-	23.09.2023 17:32:46	51,7	
Dominique Jennings Besuch	-		23.09.2023 17:55:49	51,6	-
Lances Telefonat mit Principessa			23.09.2023 18:05:04	51,6	
Nach Dominiques Besuch			24.09.2023 10:24:26	51,6	
Vegas - Dominique	ĸ		24.09.2023 12:18:30	51,6	
Weg nach Vegas	-		24.09.2023 12:21:07	51,6	
Entdeckung Dominique	-		24.09.2023 12:24:39	51,6	
Im Krankenhaus 🔄	-		24.09.2023 12:40:18	51,6	
Alien Center [Verweigerung des Rufs]	K.		24.09.2023 (1):08	51,6	
John ist zurück, in der Badewanne	-		01.10.2023 21:08:23	51,7	
Spannungsgeladener Abend	-		01.10.2023 21:26:07	51,7	
Brady	-		02.10.2023 10:38:30	51,7	Ξ
Telefonat mit Dominique	-		02.10.2023 13:49:37	51,7	
Weg nach Hause	-		gestern 10:04:13	51,7	
Besprechung	K.		gestern 10:05:01	51,7	
Abgesoffenes Attentat [Katalysator des 1	ĸ		gestern 12:21:17	51,7	
Das Attentat in München			gestern 12:27:00	52,1	
Lance	-		gestern 12:55:27	52,1	
Savanna auch distanziert	-		gestern 14:15:20	52,1	
Was weiß Savanna?[1. Plotpointt]	ĸ		gestern 14:55:34	52,1	
Was weiß Savanna	-		gestern 15:15:24	52,1	
John stalkt Brady	-		heute 13:26:15	52,1	~
Fight Peak			3) the aktuelle resta	urieren	-
E Ben 12 Akt Eskalation 1 Pinchnoint1	K	~	F aktuelle resta	uneren	

2. links die dazugehörende Kapitelübersicht gezeigt.

Größe der Szenenordner: Damit kann die Größe der Szenenordner geprüft werden, um eventuelle platzfressende Leichen, wie nicht mehr verwendete Mediendateien manuell zu entfernen.

Konzeptarbeit und Allgemeine Recherche

In diesem Abschnitt findet man:

- → Übersicht
- ➔ Menütabs
 - ➔ Aktueller Kontext
 - → Ordner
 - → Einträge
 - → Bearbeiten
 - → Mit den Szenenrequisiten verbinden
 - ➔ 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.

Man kann von hier Einträge in die Szenenrequisiten ziehen. Es besteht dabei aber ein Unterschied zwischen der Kontextarbeit und der Allgmeinen Recherche.

Konzeptarbeit: Bei den Szenenrequisiten wird lediglich ein Link zu den Daten in der Projektrecherche gelegt und



dort bei Aufruf die Originaldatei aus der Konzeptarbeit geöffnet. Solche verlinkte Einträge werden blau markiert. Bei einem so markierten Eintrag kann man mit 🗺+Klick zu der Szene und deren Requisiteneintrag springen.

<u>Allgemeine Recherche:</u> Da die Allgemeine Recherche projektunabhängig ist, also nicht sicher mit dem Projekt verbunden, wird der Artikel bei Drag&Drop in die betroffene Szene *kopiert*, liegt also dort redundant vor. Deshalb kann man auch nicht mehr aus der Recherche zu der entsprechenden Szenenrequisite springen

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.
- 5. 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:



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.



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 📾-Taste gedrückt hält. Dann wird der Beitrag an den bestehenden angehängt.

Eintrag löschen.

Gliederung innerhalb der Beiträge:

Mit der Schaltfläche (hier nicht sichtbar) kann man so eine Überschrift selbst erstellen lassen, wie sie mit >Rising Action Examples< automatisch erzeugt wird:

- Den Cursor an die Stelle platzieren, wo die Überschrift hin soll.
- Klick auf fragt nach der Überschrift, die nach Bestätigung eingefügt wird (1) und (2).
- **3.** Klick auf die Themenliste des Beitrags auf öffnet das Sprungmenü. Das enthält als ersten Link immer > Seitenanfana und danach alle Titel, die so erzeugt worden sind.
- Durch Klick auf einen der Links gelangt man zu den Beotragsabschnitten.



im Mittelpunkt der Piazza Nicola Aprore.

Die Bauarbeiten dauerten so lange, weil wiederholt archäologisch derentwegen es zu Unterbrechungen kam. Entdeckt wurde unter frühen Kaiserzeit. Fuksas musste daraufhin sein Projekt für den E Farbe verändert sich **2**

Rising Action Examples -1

Der römische Architekt ließ die Reste des Tempels mit einer Glas sodass man von oben Einsicht in die Antike bekommt. Es mache historischen Schichtungen, auf denen Neapel aufbaut, in sein Prc Architekt.

Das Programm erkennt durch die Gliederungssequenz

- - - - - - -

einen Abschnitt und dessen folgende Zeile wird in das Inhaltsverzeichnis aufgenommen.

Man kann diesen Abschnittsmarker auch manuell einfügen – er muss lediglich aus sechs Mal der Abfolge -- « (Bindestrich Leerzeichen) sein.

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-Site 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: 🗾
- 📕 Konzeptarbeit Projekt: 🏨+ 🖪

Ziffer (Buchstaben) eintippen

1 Befahrung mittels Teufkübel 2 RAL Farbtabelle 3 Farbtöne 4 Special: Kommasetzung vor »und« 5 Die Mimik – das zuverlässige Signalsystem für unse ... 6 # Recherche in Filmen und Büchern # 7 Bücher: die wichtigsten Genres und Subgenres 8 Die E-Mobilität ist nicht die Zukunft des Autos 9 !!!DNS Sperren wurden umgesetzt!!! bitte aufmerksa ... a Vergleich Druckereien b Dudenpunkte c Facebookleute für Bücher

Mit den Szenenrequisiten verbinden

Man kann sowohl aus der Allgemeinen Recherche als auch der Konzeptarbeit Artikel zu den Szenenrequisiten jeder beliebigen Szene ziehen – auch öfters. So kann man von dort aus auf den Beitrag zugreifen. Eine nähere Beschreibuing finden Sie bei den Szenenrequisiten.

Nur bei der Konzeptarbeit (brauner Koffer) werden die beschickten Szenen vermerkt, was man durch eine blaue Färbung der Beiträge erkennt. Mit 🔤+Klick gelangt man zur Szene. Sind mehrere Szenen hinterlegt, poppt ein Menü mit Wahlmöglichkeit auf..

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.

Seite 223 Recherche

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 wahl-

weise als RVF-Datei exportieren (die kann man mit dem im Programmverzeichnis mitgelieferten Patchwork-Viewer **Patchwork3RVF.exe** öffnen und ggf. auch als RTF-Datei speichern) oder sie wird an den Zielort kopiert.

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.

Favorisierte Knoten: Diese Option ist vor allem bei umfang-

reichen Recherchedaten dann angenehm, wenn man häufig dieselben Themen verwendet. Dafür stellt man sich links in der Liste der Ordner und Beiträge auf einen beliebigen Ordner oder Beitrag und klickt auf die Schaltfläche 🕹 – der Ordner/Beitrag wird in die Liste aufgenommen.



Mit 🖦 + 🕘 oder Doppelklick gelangt man zu dem passenden Knoten im Recherchebaum.

V Nimmt den Knoten, der links gerade aktiv ist, in die Liste auf.

🔀 Entfernt den gerade in den Favoriten markierten Eintrag.

Wenn gedrückt, wird bei 📾 + 🕢 oder Doppelklick das Favoritenfenster auch gleich geschlossen. Kann man auch erreichen, wenn man bei 🕘 oder Doppelklick die 📾 - Taste gedrückt hält.

✓ Wenn gedrückt, dann werden bei der Auswahl mit el oder Doppelklick alle anderen Knoten im Recherchebaum geschlossen und nur der aktuelle geöffnet.

📗 Gemarkerte Szenen kennzeichnen

Ist diese Schaltfläche aktiviert, dann werden in der Spalte >Info< die bis zu vier im Artikel Markerfarben angezeigt. Wenn man sich zum Beispiel alle Erledigungen gelb markiert, sieht man so alle Artikel mit Erledigungspunkten.

Seite 224 Recherche

Duplikateinträge hervorheben: Damit kann man sich bei Einträ-

gen anzeigen lassen, ob es Duplikate dazu gibt (siehe Redundantbeitrag). Wenn ja, dann ist diese Zeile etwas heller und rechts über dem Eintrag wird angezeigt, wo sich der Eintrag noch befindet. Durch Klick auf kann man zu diesem Eintrag gelangen.

Che Drucken Vorlesen Warning Einst. Auch in 'Chronology' 7

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 e drücken.

- Ġ Suche nur im Baum der Einträge (also den Titeln).
- 🕔 Suche nur im aktuellen Eintrag.

(links unten) Zeigt, ob der markierte Treffer im Baum der Einträge und/oder dem Eintrag selbst ist.

Ker 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.

- **1.** Ist der Baum der Version, die angezeigt wird in ...
- **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.



Recherchebaum restaurieren				
Titel	Γ	^	Sicherung von	^
Abenteuer			06.07.2023 17:38:19	
Architektur			06.07.2023 18:03:36	
Begriffe			06.07.2023 18:11:56	
Biografien			06.07.2023 21:25:24	
Bücher und Texte		_	06.07.2023 22:20:14	
ChatGPT		Ξ	07.07.2023 17:30:43	
Chronik und Geschichte			09.07.2023 11:01:01	
Ernährung / Essen, Trinken			11.07.2023 15:31:41	
Ethymologie			16.07.2023 16:43:04	
⊞ Film			16.07.2023 19:56:39	
Geschichte			16.07.2023 21:09:35	
Geschichten			16.07.2023 21:20:29	
Gesellschaft			16.07.2023 21:21:05	
Gesundheit			16.07.2023 21:30:38	
Humor · Satire			17.07.20. 2 5:54:16	
Informationen, Blogs usw.			17.07.2023 15:55:43	
KnoffHoff			19.07.2023 14:53:18	
E Krimi, Krieg, Unfälle, Katastropher	Ľ.		25.07.2023 18:02:52	
Kunst und Kultur			13.08.2023 22:03:12	
Kurios			31.08.2023 14:41:52	
⊞ Länder			31.08.2023 15:19:52	
Literatur / Verlage			31.08.2023 15:38:52	
Locations			03.09.2023 19:20:52	
Marketing			30.09.2023 13:45:31	~
Medien		~	5 aktuelle restaurier	en
III Medizin	-	~	/ antuelle restauller	611

Seite 225 Recherche

Markiertes in Überschriftformat setzen.

Markiertes in Fließtextformat setzen.

f & U 4 Markiertes fett, kursiv, unterstrichen, durchgestrichen formatieren.

📰 🔚 Unnummerierte und nummerierte Liste

🖊 🏑 🥒 💋 Markiertes rot, gelb, grün oder blau markern.

🔄 Leerzeilen aus dem aktuellen Eintrag entfernen.

To Der Chatbot ChatGPT ist ein praktischs Tool für die Recherche. Mit dieser Funktion (auch im Kontextmenü, dort gleich inklusive einfügen (paste)) kann man ChatGPT-Dialoge umformatieren lassen. So verschwinden alle Leerzeilen und die Fragen werden fett formatiert.

💱 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.

O 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, Projekt-, Szenennotizen)
 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</u> <u>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.

• Vorbelegung Datenexport

Betrifft alle Speichern-unter-Dialoge außer der Archivierung und dem Speichern des aktuellen Gesamtprojekts als RVF-Datei:

- Projekt: Es wird immer der Projektordner vorgeschlagen
- Letzten: Es wird immer der letzte Ordner gemerkt und beim nächsten Export vorgeschlagen
- Immer hier: Egal, welchen Ausgabeort man angibt, wird immer wieder der hier vorgeschlagen

Kasten >Schriften (außer dem Schreibfenster)<

1. Unterkasten >Schriften (außer dem Schreibfenster)<

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.

Für Stickentnahme bei Beenden des Programms warnen: Es kann sehr unangenehm sein, wenn man mit einem Stick an mehreren PCs arbeitet, weg geht und den Stick stecken lässt. Diese Option hilft, das zu verhindern, in dem bei aktiviertem Zustand bei Beenden von Patchwork ein leiser Ton erklingt und der Hinweis angezeigt wird, dass man den Stick abziehen soll.

Rahmenbreite der Fenster: Die Rahmenbreite der Fenster kann zur besseren Erkennung individuell vergeben werden.

Dünner, andersfarbiger Abgrenzungsrahmen um die Fenster: Wenn aktiv, dann wird ganz außen um das Fenster ein dünner Rahmen gezeichnet, um das Fenster gegen gleichfarbigen Hintergrund besser abzugrenzren.

Schutz für zu große Hauptfensterhöhe deaktivieren: Damit kann der standardmäßige Schutz, dass das Hauptfenster zu groß gezogen werden kann, deaktiviert werden. So kann man eventuellen Leerbereichen zwischen unterem Fensterrand und unterem Programmrand entgegenwirken.

Zeichen pro Normseite: Anzahl der Zeichen pro Normseite.

Menüband einfarbig: Angabe, ob das Band der Tab-Titel sich farblich von den Tabs abheben sollen.

Rollbalken ausblenden: Da die Farbe der Rollbalken vom Gesamtsystem abhängig ist, sehen helle bei dunklen Skins nicht so gut aus. Mit dieser Option kann man entscheiden, ob man Rollbalken nie, immer oder nur bei dunklen Skins ausblenden möchte.

Freier Projektstatus 1..4: Individuell zu vergebende Namen für 4 der Projektstati

Kasten >Startdaten«

- Nostalgiemodus: Alte Skinfarben Damit werden die Skinfarben reaktiviert, die es vor Version 3.50 gab
- Alte Indiv.-Skinfarben Damit werden die beiden Skinlogogos vor Version 3.50 für die beiden individuellen Skins reaktiviert.
- 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 310-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 Art 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.

Schriftdimmung aktivieren: Man kann die Schrift für hellen beziehungsweise dunklen Hintergund dimmen, d.h. individuell an die eigenen Bedürfnisse anpassen.

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 Gesamtdokument 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 >Skins anpassen<

Nach Klick auf die Schaltfläche [💏 Farben des aktuellen Skins anpassen] wird der Skin-Kasten vergrößert.

In diesem Bereich ist ein Vorschaufenster, in dem Sie die Auswirkungen der Farben beobachten können, bevor Sie sie auf das Programm loslassen. Aber es sind dort tatsächliche Funktionen. Der einzige Skin, den Sie micht ändern können ist der Patchwork-Original-Skin.

In Titelleiste Skin-Logo anzeigen: Angabe, ob das Logo des aktuellen Skins in der Titelleiste des Schreibfensters angezeigt werden soll.

Knopftestbereich

👁 und 🐱: Testknopf an/aus

Logo

140 x 27 Pixel Laden Sie Ihr eigenes Skin-Logo hoch. Eine Grafik im *.bmp-Format, Abmessungen 140 x 27 Pixel

🤣 Doch nicht so schön? Dann können Sie mit dieser Schaltfläche das Originallogo des Skins wieder herstellen.

Skin

E Auswahl des Skins. Entspricht dem Menü vom Hauptfenster rechts oben.

🗸 Skin fertig designt? Dann übernehmen Sie Ihre Kreation fix in diesen Skin.

🔀 Gefällt es Ihnen doch nicht? Dann verwerfen Sie einfach die Probefarben dieses Bereichs.

Sie möchten einen Entwurf aufheben? Dann können Sie mit dieser Schaltfläche den Skin an das ›Skin-Depot‹ übergeben (siehe etwas weiter unten).

Doppelter Boden: Sollten Sie einen Skin übernommen haben und das war tatsächlich doch nichts, dann können Sie hier den Patchwork-Standard für diesen Skin wiederherstellen.

Skins anpas	ssen	
	Titelleiste des Farbenmusterfensters	
• •	🚹 Hochiaden 😚 Original 🔤 Auswahl 🗸 Übernehmen 🗶 Verwerfen 🗐 😚	-
Knopftestbereich	🔰 🛉 🛉 🛉 🖍	
Kapitel/Szene Kapitel1 Kapitel 2 Kapitel 3 Unterkapitel Noch unter 4. Kapitel	Es gibt in Moment in diese Mannschaft, oh, einige Spieler vergessen ihnen Profi was sie sind. Ich lese nicht sehr viele Zeitungen, aber ich habe gehört viele Situationen. Erstens: wir haben nicht offensiv gespielt. Es gibt Farben und Na men anpassen Name offensiv wie Zickler. Wir müssen ler. Ist klar diese siv ist wie machen wir rauchen vielleicht ch diese Mittwoch. Ich Trainer sei sehen aren schwach wie eine traiten bespielt Mehmet oder gespielt Baster oder hat gespielt Trapatton? Diese Spieler beklagen mehr als sie spielen! Wissen Sie, warum die Italienmannschaften kaufen nicht diese Spieler? Weil wir	

- 2. Menüs und Hervorhebungen
- **3.** Allgemeiner Hintergrund
- 4. Hintergrund Schreibbereiche
- 5. Markierung des Farbbereichs, über dem gerade die Maus steht. Klick > Farbe ändern
- 6. Schaltflächenfarbe

Tipp: Mit gedrückter Maustaste können Sie die Farbe eines der Bereiche 1-4 in einen anderen ziehen.

Skin-Depot

Hier können Sie beliebig viele Skin-Entwürfe aufheben.

- + Einen neuen Depot-Skin hinzufügen. Die Zeile ist leer. Tragen Sie in der Linken Spalte einen Namen ein.
- 🔀 So löschen Sie den markierten Depot-Skin.

Kopieren Sie den Code des markierten Depot-Skins in die Zwischenablage. So können Sie ihn zum Beispiel einem Kollegen mailen.

Fügen Sie den Skin-Code, der in der Zwischenablage steht, in die markierte Depot-Zeile ein.

Ubernehmen Sie den markierten Depot-Skin hinunter in Ihren Vorschaubereich.

Skin-Depot		
Pink Panther India Limette Pw4 Var. 1 Pw4 Var. 2	\$009E48EC,\$0080EFFB,\$00E0C6F9,\$C \$00EB49AA,\$0065F591,\$0088EDFF,\$0(\$002C9A39,\$0068CC9C,\$00B1F1E1,\$0 \$00B89774,\$00DDCFBD,\$00EEEDEA,\$ \$00B57E3C,\$00E3CBAC,\$00EEEDEA,\$	+ × *****

Austausch von Skins unter Kollegen

Wenn Sie mit einem anderen Patchworkanwender Skins austauschen möchten, so geht das über eine Zeichenkette, die die Farbcodes darstellt. Die können Sie einfach per Mail oder soziale Medien austauschen. So eine Farbcodekette sieht zum Beispiel so aus: \$0088E4FF,\$00A8ECFF,\$00CEF4FF,\$00F2FCFF,\$0055D9FF,\$0055D9FF

- Farbcodes Verschicken: Gewünschten Skin hier aktiv setzen und mit der Schaltfläche [>> ZA] in die Zwischenablage schicken.
- Farbcodes übernehmen: Die erhaltene Farbcodekette in das Feld → Farbencodes (einfügen (ஊ)+ () und auf den Okay-Haken () daneben klicken. → 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 m+Mausrad 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. Als Farbe wird standardmäßig die erste Farbe des jeweiligen Skins verwendet (Kopfleiste), sie kann aber individuell abgeändert werden, was bei manchen Skins zielführend sein kann. Die Option ist weniger aufdringlich als das ehemalige 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
- Selektionsfarbe laut aktuellem Skin, ansonsten Standarfarben ›Highleight‹ und Highlite Text‹ laut Windows ... › 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 Ȁnderungsverfolgung«

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.

Unterkasten Abbildungsnachweis

Man kann sich aus Bildern ein Abbildungsverzeichnis erstellen lassen. Eine genaue Beschreibung findet sich im Tab Schreiben unter Abbildungsverzeichnis.

- Feld Textmarke >Verzeichnis<: Hier steht der Name der Textmarke, die man dort einfügt, wo das Abbildungsverzeichnis stehen soll (siehe Punkt 2.). Standard: *Abbildungsnachweis*
- Feld Präfix Bildunt.: Präfix für die Bildnummer, die vor der Bildunterschrift eingefügt wird. Standard Abb.
- Feld Verzei.: Formatierungsangabe für das Abbildungsverzeichnis selbst. Man kann fixen Text mit diesen drei Platzhaltern mischen:
 - 1.: %s% Seitennummer
 - 2.: %nr% Bildnummer
 - 3.: %text% Untertitel des Bildes
 - **4.:** > fügt einen Tabulator ein, damit man z.B. die Seiten rechtsbündig ausgerichtet bekommt > 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 (rechts) angezeigt. Das ist speziell praktisch, wenn man in ei- Im. Das Kinn auf den Wannenrand nem anderen Bereich Verknüpfungen durchführt (Kontexte und Requisiten-Verknüpfungen) oder wenn die Maus über dem Thesaurus steht.

var es ner, als Bernnard pereits sei te. Die Kälte, die von den Fliesen e und blickte einmal auf den Was enbereich rauschte, dann wieder i haft streifte, die die Wanne in zw el in die Höhe, während er spürte

- >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 🖪 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 schienen nämlich auf Entfernung agieren zu kör den roten Pfeil gekennzeichnet. 4.8

🕈 Was weiß Savanna 🚤

1,0

5,6

2,7

5,1 2,3

1.3

6,8

3,9

0.7

22

24,4 Titel voriger/nächster Szene anzeigen ٠ 16,6 (Bild rechts)

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 👚 und J am Anfang/Ende des Texts automatisch in die vorige/nächste Szene er von den USA nicht definitiv wusste, sondern

Das würden sich auch Lance und Savanna ged was ihre Stimmungen gestern erklärte.

Nachdem sich die beiden auf der Spitze des Peak eine Stunde lang ausgetobt hatten, saß nebeneinander auf einem Stein, um der Sonn hinterherzuahnen, die vor einer halben Stund

gesprungen werden soll (natürlich jeweils Anfang bzw. Ende derselben). Anmerkung: Nach Szenenwechsel ist kein 🗺 + 🗷 mehr möglich!

• 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 Gesamtwerte hochgerechnet.

Dominique [Auslösende...

 Pitchanzeige MouseOver Kapitelübersicht – Hö. (Bild rechts)
 Wenn man mit gedrückter Ma-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 Att+↑ bzw. Att+↓ im

Vegas - Dominique... Alien Center IVe: Dominique [Auslösendes Ereignis John ist zurüc Fr 16.03.2018 00:00 - 23:59 Spannungsge Die Journalistin Dominique interviewt Johnathan zu seinem Telefonat mit l Weg nach Hal Job, angeblich Forschung für einen spleenigen Milliardär, in Abgesoffenes At Wirklichkeit geheime Forschung Was weiß Savar eines Konzerns. Zwei Tage später den M Ben [2. Akt - Esk stirbt Dominique rätselhaft Trügerische Sicharne Die Konferenz[Mirror] Ŧ

L = 11,1

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.

• Beim Szenendruck wegen Copyrightanruck fragen

Wenn man öfters einzelne Kapitel oder Szenen ausdruckt, kann die Frage, ob man den Copyrightvermerk andrucken möchte oder nicht, lästig werden. Die Frage kann man mit dieser Option unterbinden. Vorbelegt ist >Ja<. Wenn man die Option deaktiviert, wird man gefragt, ob Patchwork generell immer das Copyright andrucken soll oder nie. Möchte man das später umstellen, braucht man lediglich einmal ein- und dann wieder auszuschalten, wodurch die Frage abermals gestellt wird.

- Keinen Hinweistext RS/Grammatik im Schreibfenster anzeigen
 Wenn die Schaltfläche aktiv ist, dann werden im Falle von Rechtschreib- und Grammatikanmerkungen keine Hilfefensterchen mit dem Grund angezeigt.
- Ablenkungsfrei schreiben mit F11

Ist diese Option aktiviert, dann blendet **F11** nicht nur den linken und rechten Rand aus, sondern verringert den eigentlichen Schreibbereich zugleich auf die angegebene Prozentzahl. Eine Maßnahme, um nicht zu lange Zeilen bei dem Fast- oder wirklichen Vollbildmodus zu erzielen.

Sidenotes trotz ablenkungsfrei anzeigen

Wenn aktiviert, werden die Sidenotes (To-dos, Kontexte, Steps, Kommentare) trotz der Ablenkungsfrei-Option angezeigt.

- Rechts./Gramm. aus: Prüfung von Rechtschreibung und Grammatik währenddessen deaktivieren
- Textsuche erst ab nn eingegebenen Zeichen aktivieren Standardmäßig werden Eingaben erst ab einer Anzahl ab 3 Zeichen gesucht. Man kann diese Anzahl hier anpassen.

• Hinweise bei Sidenotes Textstelle 🕫 Sidenote

Bei Klick auf eine Sidenote werden die ersten beiden Zeichen der betroffenen Textstelle markiert, beziehungsweise bei Klick in einen von einer Sidenote betroffenen Text wird die dazugehörende Sidenote hervorgehoben. Das ist vor allem bei sehr vielen Kommentaren untereinander hilfreich.

> 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.
- **T**o-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.

• Zebra auch wenn einzeilig

Bei mehrzeiliger Darstellung der Szenen wird der Übersichtlichkeit halber immer jede zweite Szene etwas dunkler dargestellt. Das kann man so auch bei einzeiliger Anzeige erwirken.

• Szenenkennzeichen (Bild rechts)

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.

Hinweis unter Kapitelübers. bzgl. MouseOver-Optionen anzeigen

Die Kapitelübersicht gibt mehrere Informationen bei Überfahren mit der Maus (MouseOver) preis, wenn man eine der Spezialtasten drückt:

🛈 Informationen zu den Spalteninhalten, -symbolen und -farben

Stenendatum und Pitch

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.

- Infopanel Figurenblatt anzeigen: Bedieninformationen im Figurenblatt anzeigen.
- Ortswörterbuch versorgen: Schauplatznamen werden ebenso automatisch von der Rechtschreibprüfung ausgenommen wie die Figurennamen.
- **Objektwörterbuch versorgen:** Objektnamen werden ebenso automatisch von der Rechtschreibprüfung ausgenommen wie die Figurennamen.

Abgesoffenes Attentat [Kat	K		6,8
Was weiß Savanna?[1. Plo	K		5,5
🗉 📌 Ben [2. Akt - Eskalation 1) K		2,8
Trügerische Sicherheit [Kat	K		4,2
Innerer Abschied [Midpoint]	K		3,4
Die Konferenz[Mirror]	K		14,2
Neue Aussichten [Sex at si	K	E	6.3

÷	Abgesoffenes Attentat [K	K	6,8
÷	Was weiß Savanna?[1	ĸ	5,5
•	Ben [2. Akt - Eskalation 🤇) K	2,8
÷	Trügerische Sicherheit [ĸ	4,2
+	Innerer Abschied [Midpoi	ĸ	3,4
Ŧ	Die Konferenz[Mirror]	K	14,2
Ŧ	Neue Aussichten [Sex at	K	6,3

• <u>Farben</u>

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.

Figuren mit Inhalten kennzeichnen > 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, sozusagen >geerbt<, werden sollen.



Das Ergebnis dieser Vererbung aus oberen Ebenen sieht man hier oben. Die Szenenrequisien der aktuellen Szene >Giovanni< haben davor kein Dach (3), die der übergeordneten >Das Abendessen< eines ^ (2) und die der noch einmal übergeordneten zwei ^^ (1).

• 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 Em-Taste 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.

- Wenn vorhanden, Miniatur Szenenvignette anzeigen: Am unteren Rand der Szenenrequiiten lässt sich, wenn vorhanden, die Szenenvignette in Kleinformat anzeigen und mit Doppelklick als ganzes Bild anzeigen. So hat man beim Schreiben bei Bedarf die Möglichkleit zu sehen, ob Text und Vignette zusammenpassen.
- 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<

Kasten >Thesaurus«

• Nach dem Ersetzen Wort markieren

Nachdem man ein Wort per Doppelklick (oder 🕮 + 🕣) übernommen Serie hat, kann es markiert sein oder nicht.

- **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 (Bild rechts): 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 Grammatik-

kontrolle (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 (Bild rechts) ermöglicht einem detailliert, bestimmte Gruppen von der Prüfung auszunehmen (Bild rechts).

Wartung: Braucht man normaler-

• Silbentrennung: selbsterklärend.

Suche nach: Suche nach: Stil Stil Stil Stite überprüfen Sie, ob sich anstelle des veralteten Ause Sitte überprüfen Sie, ob sich anstelle des Inalektausdruc Sitte überprüfen Sie, ob sich anstelle des Dialektausdruc Dieses Wort kann oft weggelassen werden, ohne dass of Sies wurde eine Gruppe von Partikeln erkannt, die möglich Vage Formulierung erkannt. Diese Formulierung schwäc Dieser Satz ist sehr lang. Bitte prüfen Sie, ob er sich kür Sitte überprüfen Sie, ob der Korrekturvorschlag aus dem Sitte überprüfen Sie, ob sich anstelle des veralteten Ausdrucks ein

Ausschlüsse Duden-Fehlergruppen

gebräuchlicherer verwenden lässt. (Code 215) (de)aktivieren mit Leertaste

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*

Im Sinne von >Serie« Krimiserie

Im Sinne von ›Anordnung‹ Anordnung

Im Sinne von >Serie« Charge

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.
- Vorlesen stoppen bei Klick in den Text: Ist diese Funktion deaktiviert, kann man trotzdem immer mit das Vorlesen stoppen. Anmerkung: Fortsetzen kann man mit +1 (I wie *lesen*). → Tab *Prüfen*

Kasten >Lesbarkeitsindex«

Bei der Stilanalyse gibt es die Option Lesbarkeitsindex. Hier kann man dazu die Farben einstellen.

- Absätze bis (10) Wörter nicht auswerten: Der LIX ist bei ganz kurzen Absätzen, meist Dialogen wenig aussagekräftig.
- Anzeigen LIX-Prämissen rechts: Unter den Szenenrequisiten wird der LIX zum jeweiligen Absatz samt seinen Prämissen angezeigt
- Anzeigen LIX-Skala unterhalb Titel: Der LIX wird unterhalb des Titels pro Absatz in einer Skala hervorgehoben
 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 zugeklappt) 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.

Die hier ausgewählten Kacheln können per einfachem Klick als Hintergrund für Kreativboard und Clustering eingestellt werden. Möchte man weitere Farben, dann auf die ungeliebteste Kachel doppelklicken, woraufhin eine Palette von weiteren Motiven geöffnet wird. Die dort ausgewählte Kachel wird dann in den Kreis der Top-Acht übernommen.

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 🛈+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.
- Instanzenbaum bei MouseOver verbreitern auf ...: Angabe, ob und auf wieviel der Instanzenbaum bei MouseOver verbreitert 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 – Titeleigestaltung 📄

- 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.

Hinweis: In dieser Drop-Down-Liste kann man *keinen Projektwechsel vornehmen*, sie ist nur dazu da, anzugeben, wozu das aktuelle Layout gespeichert werden soll – also als allgemeiner Standard für alle Bücher, nur für das aktuelle Projekt oder nur für einen Band des aktuellen Projekts.

Beschreibung zu diesem Bereich:

Im Bereich oberhalb der Drop-Down-Liste wird angezeigt, welche.

1. Die Ebenen, die es zum Speichern der Layouts gibt. Die Logik funktioniert so:

Je detaillierter man sich hier zum Speichern in der Dropdownliaste (4) entschieden hat, so detailliert wird für die Ausgabe auch das Layout gewählt. Patcjwork sieht also nach, ob es ein Layout zu einem Band gibt (vorausgesetzt, man verwendet die Bändeverwaltung), so wird dieses herangezogen. Gibt es kein bandbezogenes Layout, ist die nächste Frage: Gibt es ein projektbezogenes Layout? Wenn ja, wird das genommen. Erst wenn es auch das nicht



gibt, wird der projektübergreifnden Standard herangezogen. Und auch das unterscheidet sich noch einmal in die Patchworkvorlage oder die, die man individuell angepüasst hat.

- 2. Diese Haken zeigen an, welche Layouts von Ihnen gespeichert wurden.
- **3.** Mit diesen Schaltflächen können Sie das individuelle Layout der projektbezogenen und der bandbezogenen Hierarchieebene entfernen. Danach wird automatisch auf die nächsthöhere Ebene laut (1) umgeschaltet.
- **4.** Hier wählen Sie aus, zu welcher Ebene Sie Änderungen speichern wollen. Die detaillierteste Ebene sticht immer für die Ausgabe.
- 5. Hier wird angezeigt, welcher Band (oder eben auch keiner) gerade in der Bändeverwaltung oder an einem anderen Ort, wo man nach Bänden einschränken kann (Suche, Ausgabe, Titelei usw.) auf aktuell gesetzt wurde.

Tab *Layout*

Titeleien **Print + eBook** (linke Seite)

Das Titelei-Layout wird durch Zeilen I festgelegt, die man oben mit den Knöpfen[+ Zeile +] und [X Zeile -] (= 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 Texte 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.

Zur individuellen Gestaltung der Kopf- und Fußzeilen gibt es e	in eigenes Fenster, das man über diese 🧮 🎴
Schaltfläche oberhalb der Titeleien erreicht. Dabei bedeutet 🔽	dass Angaben zum aktuellen Proiekt gemacht

halt	(Text bzw Titely	variable)				Stil
	%autor%					Copyright
	0/44-10/					ا مغنات معاماً ا
	%titel%					Untertitei
						Neue Seite
						-
						Neue Seite
	0/autor0/					Autor
	70dut0170					Autor
		Aus >Sei	ten- ur	nd Schrift	formate	-
	%titel%		/			Titel
	%untertitel%		/			Untertitel
	Textformate		1			
	A ^a Standard	dschrift einstellen		Garamond		- Gattung
	Format	Schrift	Größe	Ausricht	Stil	Neue Seite
	Buchtitel	Garamond	18.0	Zentriert	normal	Hour Done
	Untertitel	Garamond	16,0	Zentriert	normal	-
	Gattung	Garamond	15,0	Zentriert	normal	-
	Autor	Garamond	14,0	Zentriert	normal	-
	Copyright	Garamond	10,0	Zentriert	normal	-
	Inhaltsv Hauptk	Garamond	8,5	Links	normal	
	Inhaltsv Unterk.	Garamond	9,0	Links	normal	-
	Hauptkapitel	Garamond	15,0	Links	fett	-
	Unterkapitel	Garamond	14,0	Links	fett	_
	Szenentitel #12#	Garamond	12,0	Links	fett	
	Fließtext	Garamond	15	Links	normal	-
	Fußnote	Garamond	10,0	Links	normal	-
	Seitennummer	Garamond	10,0	Sentriert	normal	-
	Epigraph	Garamond	11,0	Recuts	normai	-
				1	~	
0110	Drojekt Eaks	laton)				Aucasho
aus	FIOJEKI-ECKO	ialen)			1	Ausgabe
						-
Rec	hte bei Verlag	/Verleger				Copyright
						_
onvr	ight @ %date	1000/06				Convright
opyr	ynte Judie.	yyyy 70				Copyright
by	/ veriag/verle	ger				Copyright
F	PLZ Autoreno	rt				Copyright
	Autoropotral	~				Convright

Seite 245 Einstellungen

sind, 🛄 , dass es keine gibt.

Die Handhabung	Kopf- und Fußzeile (dieses gesamte Projekt)	🛛 🗹
ist einfach.	Kopfzeile	Platzhalter
wohl für die	links/innen 1 Mitte rechts/außen	%s% = Seite
Kopf- als auch Fußzeile drei	Fußzelle	%vs% = von Seiten %a% = Autor
Felder zur Verfügung für	 Links = links / rechts = rechts (anstatt Links = innen / rechts = außen) Trennlinie Kopfzeile Trennlinie Fußzeile Schriftgröße: 0 (0 = nicht verändern - empfohlen) 	%t% = Intel% %ut% = Untertitel %g% = Gattung %adr% = Adresse
und rechts. 2. Über die	Seitenbereiche für Kapitelüberschriften Anwenden Image: Anwenden Image:	%t% = Telefon %k% = Kapitel %d% = Datum tt.mm.jjjj
Links = links / rechts< wird geseteuert, ob links	So speichern KEntfernen	z.B Seite %s% -

immer links bedeutet oder ob links = innen und rechts = außen sein soll, was besonders bei gespiegelter Randbreite (innen etwas breiter als außen) ist.

2

klar erkennbar

dern und in die

n Beschreibun-

40

6

Das Ding mit der Planung - 62 Plotter

3. Die sechs Felder können sowohl statischen Text enthalten, variablen durch Platzhalter und beide gemischt. Das kann etwa so aussehen, wenn man die Seitennummer immer oben/außen haben möchte:

Beispiel: Im Feld rechts/außen im Bereich >Kopfzeile< trägt man zum Beispiel ein

- Seite %s% -

wodurch dann auf Seite 324 links steht (weil gerade Seiten immer linke Seiten sind):

- Seite 324 -

Setzt man bei der Checkbox >Links = links / rechts ...< einen Haken, dann ist links tatsächlich immer links, also abwechseln außen und innen.

Mit >Trennlinie Kopfzeile< und >Trennlinie Fußzeile< kann man eine Linie zwischen Kopf-/Fußtext und Text bewirken. Die fällt allerdings bei der PDF-Ausgabe etwas dick aus, was nicht veränderbar ist.

4. Eine ganz spezielle Beschriftung wird mit >Seitlich anzeigen< möglich (Bild rechts). Man kann wählen, ob man den Text nur aus Überschriften der ersten Ebene (Hauptkapitel), der zweiten (Unterkapitel) oder beide möchte. Man kann zwichen zwei Optiken wählen, mit oder ohne inkludierter Seitennummerierung (2). Mit sieht es so aus wie auf dem Bild rechts, ohne entfallen seitennummern und die dafür nötigen Linien (1) – einfach mal ausprobieren.

Hierarchien: Die so definierten Kopf- und Fußzeilen werden in drei Hierarchien gespeichert und verwendet. Es kommt dabei immer die detaillierteste zum Tragen:

- → Allgemein, wird für alle Projekte verwendet
 - Wird f
 ür dieses Projekt benutzt

→ Kommt nur bei dem aktuell eingestellten Band des aktuellen Projekts zum

Einsatz

Welche der Ebenen aktiv ist, legt man sowohl in den Einstellungen als auch im Gesamtdokument in der entsprechenden Drop-Down-Liste fest.

Edition: Es stehen ja drei Editionen zur Verfügung: PDF-eBook, Hard- und Softcover. Je nachdem, welche der Editionen man in den Einstellungen beim Layout gerade ausgewählt hat, zu der wird das Schema gespeichert. Tab *Layout*

Automatische Zeichenumwandlung **Print + eBook** (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

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 [☆ 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 J: 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.
- Überschr. an Folgetx. binden: Der erste Absatz des Folgetexts wird an die Überschrift gebunden. So kann es keine am Fußende einer Seite stehenden leeren Überchriften geben.
- 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:
- → Verhältnis Geschwindigkeit zu Größe einstellen.
- → Wenn Cloud-Ordner angegeben, Archiv auch dorthin kopieren
- 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.
- Nicht bereinigen.
- + Erste und letzte nn stehen lassen: Es bleiben die erste und die letzten nnn Textduplikate stehen
- Unter einer Differenz von nn Zeichen (zur vorigen Version):
 Nur die Textduplikate, die mehr als nnn Änderungen zur vorigen haben, bleiben stehen
- + Lektoratsversionen bleiben erhalten: Aus Einspielen von Lektorat entstandene erhalten.
- [D] Alle Szenen]: Start alle Szenen nach gemachten Angaben zu bereinigen (vorher archivieren!) Probe: Es wird nur ein Probedurchlauf durchgeführt, wodurch man das Ergebnis vorab sehen kann.

Hinweis! Wenn Sie den Löschvorgang wiederholen, wird eine zeitlang trotzdem immer wieder etwas gelöscht, weil sich die Unterschiede geändert haben – sollte man nicht tun.

• Passwortschutz: Mann kann den unbefugten Start von Patchwork durch das hier angegebene Passwort absichern

Tab >Verschiedenes<

Kasten >Autokorrektur«

- Anführungszeichen: Welcher Typ von Anführungszeichen zur Anwendung kommen soll.
- Startet die Umwandlung f
 ür 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.
- «? «! «. ,« bzw. "? "! ". ," korrigieren: Das sind falsche Zeichensetzungen bei direkter Rede.

- Automatische Leerzeichenkorrektur bei [Entf] / [BackSpace]: Damit wird bei den Tasten Entf und [Rückwärtslöschen] die Szene bereinigt, also sowohl doppelte Leerzeichen als auch Leerstellen vor Punkten etc. bereinigt.
- Belegungen [AltGr]: Damit kann man 6 wiederkehrende mit Atter+1 bis Atter+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 ᠫ im Tab Schreiben - Sektion Aktionen kann man dann diese Links nutzen.

Um externe Thesauri oder andere Seiten aufzurufen, die etwas mit dem gerade im Schreibfenster markierten Wort tun sollen, kann man an passender Stelle das Kürzel **%w%** einbauen. Als Beispiel den Standardlink zum Duden ansehen.

Kasten >Recherche«

Format Datumsspalte: Angewendet in der Konzeptarbeit / allgemeinen Recherche

Kasten >Externe Hilfsprogramme«

Total-Commander: Man kann, um den Projektordner anzusehen, den Filemanager TotalCommander einbinden anstatt des Explorers. Siehe Tab *Projekt* > Sektion *Projektordner*.

Sonstige

• Ausblenungen von Bereichen nicht animieren: Bei langsameren Rechnern kommt es zu einem Ruckeln, wenn etwa die Seiten neben dem Schreibfenster oder die Tabs oben aus- und eingeblendet werden. Patchwork erkennt das beim ersten Mal und deaktiviert die Animation, wenn sie zu langsam ist, also ruckelt.

Tab >Wartung<

Kasten >(Weggeklickte) Infotexte«

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 ...\SkLines**n**.bin (**n**=Instanz)
- Bilder: *Projekt*\! Project\KBImg.bin ...\KBImg**n**.bin (**n**=Instanz)

Pitchtext: *Szene*\Pitch.rtf

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 rund 400 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.

Hier gehts direkt zu Buchstabe B C D E F G H I K L M N O P R S T U V W Z

A

Abbildungsverzeichnis

Man kann zu Bildern aus den Bildunterschriften ein Abbildungsverzeichnis generieren lassen

Ablenkungsfrei schreiben

In den Einstellungen kann man angeben, dass beim Ausblenden der beiden Seitenbereiche mit **F11** der Text auf eine anzugebende Breite reduziert wird, um keine zu langen Textzeilen zu erhalten (vor allem beim Vollbildmodus).

***-Absatz

Ist ein Umbruchstyp, bei dem nach der Szene drei Sterne (oder eine Vignette) ausgegeben werden.

Agentur

Siehe Verlagsagentur.

Aktivieren von Szenen

Siehe Szene (de)aktivieren.

Änderungsverfolgung

Siehe Vorversionen und Korrektur- und Kommentarmodus.

Anführungszeichen

Patchwork unterstützt native drei Arten: "diese" bzw. 'einfach', "diese" bzw. ,einfach' und »diese« bzw. >einfach<. Umstellen, auch nachträglich in den Einstellungen.

Anzahl Zeichen/Wörter/Seiten eines markierten Bereichs

Text markieren und anzeigen lassen, wie viele Zeichen, Wörter und Seiten er ausmacht.

Anker

Siehe Textmarken.

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 🛐 + ① + (*) 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 Kapitelübersicht 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 Überarbeitungsstatus versehen werden.

Begriffsreferenz

Die Begriffsreferenz ist eine Suche von optional mehreren Begriffen gleichzeitig und Anzeige der Treffer im Absatz-Kontext.
Seite 253 Glossar

Bereichsaktivierung

Mit At + 1 Kapitelübersicht, At + 2 Requisiten, At + 3 Text, At + 4 Thesaurus,

Att + 5 Szenenrequisiten, Att + 6 Orthografische Bibliothek, Att + 7 Pitch

Bilder/Grafiken

Alles zur Behandlung von Bildern und Grafiken.

Bildverzeichnis

Man kann zu Bildern aus den Bildunterschriften ein Abbildungsverzeichnis generieren lassen

Blocksatz

Dabei handelt es sich um den Satz, bei dem sowohl die linke als auch die rechte Seite des Texts gerade abschließen. Er wird beim Gesamtdokument und beim eBook eingestellt. Im Schreibfenster sollteman ihn nicht verwenden, weil man sonst weder rechtsbündig noch zentriert formatieren kann. Beim Blocksatz sollte man unbedingt darauf achten, die Silbentrennung aktiviert zu haben, damit durch die Rechtsanpassung keine zu großen Weißstellen im Text entstehen.

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.

С

Chat

Im Rahmen des Schreibens im Team kann man auch Chatnachrichten austauschen.

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.

Co-Autorenschaft

a) Mehrere Autoren arbeiten gemeinsam an einem Projekt, das an zentraler Stelle zusammengefügt und redigiert wird.

b) Die zweite Möglichkeit ist das gleichzeitige Teamschreiben von bis zu fünf Teammitgliedern an einem Projekt.

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.

D

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 >im Buchhandel sichtbar< 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.

Doppelungen

Siehe >Wortwiederholungen anzeigen«

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 ein Geschäft mit dem Autor 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. Diese Dienstleister sind im Englischen auch als Vanity Press bekannt – was euphemistisch als >Selbstkostenverlag< übersetzt wird, aber nichts anderes heißt als Eitelkeitsherausgeber.

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.

Endnoten

Endnoten sind Fußnoten, die aber am Ende des Dokuments in einem eigenen Kapitel angezeigt werden.

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. Schließlich gibt es noch die Auto-Ersetzung, bei der bestimmte Kürzel ersetzt werden (Beispiel: #zb wird zu >zum Beispiel<)

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.

Fenster(größe) restaurieren: Sollte es mal geschehen, dass man sein Fenster so platziert hat, dass man z.B. nicht mehr zum Startknopf kommt oder die Titelleiste nicht mehr erreicht, kann man mit $\mathfrak{m}+\mathfrak{T}+K$ lick auf Rahmen oder Titel bewirken, dass das Fenster verkleinert und in der Bildmitte zentriert wird.

Figuren

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.

Flattersatz

Als Flattersatz bezeichnet man den Satz, bei dem – im Gegensatz zum Blocksatz – nicht zum rechten Rand hin mit Leerstellen ausgeglichen wird, dass auch der rechte Rand bündig ist, sondern der rechte Rand ›flattert‹ aufgrund der sich ergebenden Zeilenlängen. Man kann die Heftigkeit durch eine Silbentrennung abfedern.

Flow-Modus

Dabei handelt es sich um ein alternatives Schreibfenster in gewohntem word-ähnlichen Look, also in seitenweiser Darstellung. *Flow-Modus* deshalb, weil sich hier Gewohnheit (Word) und keine Prüfungen von Grammatik und Rechschreibung treffen, was dem Schreibflow zuträflich ist.

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. Zudem können Kopf- und Fußzeilen variabel gestaltet werden.

G

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.

Gemeinschaftsprojekt

Siehe weiter unten ›Gruppenarbeit‹

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

Die Beschreibnung zu Glossaren befindet sich bei den Informationen von Textmarken in Bereich >Schreiben«.

Grafiken

Siehe Bilder.

Grammatikprüfung

Siehe Rechtschreib- und Grammatikprüfung.

Gruppenarbeit

Mehrere Autoren arbeiten gemeinsam an einem Projekt, das an zentraler Stelle zusammengefügt und redigiert wird.

Η

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.

I

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 (Text aus einer RTF-Datei) oder Projektimport (Szenen und Konzeptarbeit, für Sachbuch-Arbeitsgruppen)

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.

Initialen

In den Eckdaten kann man angeben, bei welchen Stufen automatisch Initialen zum Szenenbeginn ausgegen werden

Instanz

Mit Instanzen sind die einzelnen Ebenen (Layer) des Kreativboards gemeint.

Inquit

Auch Inquit-Formel. Dabei handelt es sich um eine Zuordnung eines Dialogteils zu einem Sprecher, zum Beispiel: »Ich glaube, eben kommt unser Besuch«, sagte Henry. Dabei ist >sagte Henry< der Inquit, genau genommen nur >sagte<. Da Inquits naturgemäß nur weitläufige Synonyme zu >sagen< sein können, aber oft für eine verbundene Handlung missbracuht werden (z.B. »Gib mir doch die Vase herunter«, *zeigte* Janine), die durch keine Sagen-Synonyme ausgedrückt werden, gibt es bei Patchwork eine Prüfung der Inquit-Sinnhaftigkeit.

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

K

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.

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< in 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.

Kopfzeile, variabel

Kopf- und Fußzeilen können variabel gestaltet werden.

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.

Leitsatz

zu einem Projekt: siehe >Prämisse<

Lektorat

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).

Mikroplotten Mikroplotten – das, was der Plot für das gesamte Projekt sein soll, ist der Mikroplot für die Szene: Planung der Szeneninhalte. Die wiederum können bei Erledigung in Steps umgewandelt werden, was später einen guten Überblick gewährleistet, sollte man etwas suchen.

MRUs (Motivation Reaction Units)

Diese Technik nach Dwight Swain ist hier beschrieben.

Ν

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 Buch- und 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.

0

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.

Р

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.

Passwortschutz

Man kann den Zutritt zu Patchwork durch ein Passwort absichern, was zum Beispiel bei mehreren Personen am selben Computer sinnvoll sein kann.

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.

Prämisse:

Die Prämisse ist die Feststellung in einem Satz dessen, was mit den Figuren als Ergebnis des zentralen Konflikts der Geschichte passiert.

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.

Projektimport von Patchworkprojekten in ZIP-Archivform

Der Projektimport ist für Sachbuch-Arbeitsgruppen gedacht, bei denen mehrere Autoren ihre Fachthemen an eine zentrale Stelle übergeben, die dann Lektorat und Feinschliff übernimmt. Er ist nicht für litewrarische Werke geeignet, da weder Figuren und Schauplätze noch Timeline, Kreativboard usw. übernommen werden.

Projektnotize

Man kann im rechten Bereich des Fensters oben neben Pitch, Epigraph und den Szenennotizen eine projektbezogene Notiz erfassen.

Projektstatus

Projekten kann in der Liste der letzten Projekte, die zu Beginn angezeigt wird, ein optischer Status zugewisen 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.

Registerhaltigkeit

Damit Zeilen der Rückseiten von Seiten nicht zwischen den Zeilen durchleuchten, sollten alle Zeilen immer auf der gleichen Höhe ausgegeben werden. Beim Justieren von Überschriften und abweichenden Schriften (weitere Vorlagen) ist diesbezüglich Fingespitzengefühl angezeigt, wobei eine Linie im Gesamtdokument Linie hilft.

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.

Restaurieren

Es kann durch unterschiedlichste Situationen zu Schreibfehlern auf einem Datenträger kommen, vom Akku-Leer über Cloudsoftware, Virensoftware bis hin zu defekten Datenträgern. Viele Datenbestände lassen sich restaurieren, weil ständig im Projekt Backups angelegt werden. Das ist der Fall für die Szenentexte, die Kapitelübersicht, den Baum von Konzeptarbeit und Recherche, Kreativboardinstanzen und Requisiten.

Rollen

Figuren kann man 8 Rollen zuteilen, vom Protagonisten bis zum Statisten.

Rollbalken

Sie dienen der Navigation bei Inhalten, die die Größe des Bearbeitungsfensters überschreitet. Man kann sie immer deaktivieren, nie oder nur bei dunklen Skins.

RVF-Datei

Der Dateityp, den Patchwork für die Speicherungen von Textdateien verwendet. Man kann RVF-Dateien mit dem in Patchwork vorhandenen RVF-Viewer **Patchwork3RVF.exe** ansehen, drucken und als RTF-Datei abspeichern.

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.

Schreibmaschinengeräusch

Man kann sich echtes Schriftstellerfeeling durch Schreibmaschinenanschläge bei jedem Buchstaben, bei Zeilenschaltungen usw. geben. Die Option ist von Haus aus eigeschaltet, kann aber natürlich auch deaktiviert werden – und zwar direkt im Schreibfenster mit dieser **4**) Schaltfläche im Schreiben-Tab links oben (Sektor >Basics<).

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 1< einstellen.

Seitenverweise

Mit Seitenverweisen kann man aus dem Text heraus auf andere Szenen verweisen. Im Text scheint dann die entsprechende Seitenanzahl auf.

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.

Seitenweise Darstellung des Schreibbereichs

Ein optionales Schreibfenster in seitenweiser Darstellung, der sogenannte Flow-Modus.

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 (SPIer) selbst sorgen. Da die Kosten für ein Werk erheblich sind (mindestens 2.000 € allein für Lektorat und Cover), scheuen sie viele SPIer. Darunter leidet bei SPIern 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 SPIern 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.

Sprungmarken

Siehe Textmarken.

Statusleiste

In der Statusleiste am Fuß des Patchworkfensters kann man einige globale Werte einsehen und ein paar Funktionen durchführen.

Status-Suffix

Patchwork speichert automatisch zu einem Text mehrere Varianten ab. Mit speziellen Kennzeichnungen können Sie solche Versionen für verschiedenste Zwecke markieren. Mehr dazu in der Szenenhistorie.

Steps

Steps sind Schritte innerhalb einer Szene, die einen effizienten Überblick über den Text ermöglichen.

Stichwortverzeichnis

Man kann mehrere Stichwortverzeichnisse pro Projekt erstellen, wobei man die einzelnen Begriffe im Text farblich unterschiedlich darstellen lassen kann.

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.

Storybuilding

Durch den Storybuilding-Assistenten steht ein geführter Einstieg in Geschichten zur Verfügung, beginnend bei der »Mission« bis hin zum Plotten.

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.

Subsets

Subsets sind Mehrere Auszüge der Kapitelübersicht, die man entweder manuell zusammenstellen oder sich aus Szenen-Perspektivträgern oder Erzählsträngen automatisch erzeugen lassen kann. So kann man zum Beispiel sehr gut einen einzelnen Erzählstrang nachvollziehen und bearbeiten

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.

Szenenkennzeichen

Man kann Szenen ein Kennzeichen beigeben, das sich in einer kleinen Grafik vor dem Szenentitel in der Kapitelübersicht zeigt. Setzen/löschen mit Taste t in der Kapitelübersicht bei der gewünschten Szene

Szenenlängenvisualisierung

Die Szenenlängenvisualisierung stellt das Größenverhältnis der Szenen optisch am unteren Rand des Hauptfensters dar.

Szenennotizen

Man kann im rechten Bereich des Fensters oben neben Pitch, Epigraph und der Projektnotiz pro Szene eine Notiz erfassen.

Szenenorientiert

Dieser Begriff bedeutet, dass man sich immer der Tatsache bewusst ist, dass jede Geschichte aus einer Menge an Szenen besteht. Patchwork unterstützt das Arbeiten auf Szenenebene.

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.

Szenentracking/Szenenverfolgung

Scenentracking oder Szenenverfolgung ist nicht nur ein Werkzeug zur Planung und später zur Übersicht, sondern es bietet Insiderinformationen für den Autor zu den einzelnen Szenen auch während des Schreibens – auch bei Sachbüchern.

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.

Τ

Tasks

Siehe Erledigungen.

Tastenkürzel

Eine Sammlung davon findet man im Tab Verwaltung > Sektion Information.

Teamschreiben

Mit Patchwork kann man im Team arbeiten – bis zu fünf Teilehmern an einem Werk gemeinsam.

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.

Titel

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.

U

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 K Haupt- oder U Unterkapitel Szenen mit großem , mittlerem und kleinem Szenenwechsel untergeordnet hat. Da Haupt- und Unterkapitel ihren Umbruch *davor* haben und die anderen beiden *danach*, würde nämlich zwischen dem Text von K bzw. U und dem von , und – - da die den Umbruch danach haben, keine optische Trennung außer eben der von Absatz zu Absatz stattfinden. Deshalb sollten U und U, die direkt als erstes , und – untergeordnet haben, *keinen Text* enthalten.

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*.

V

Vakatseite

Leerseite in der Titelei, zumeist die linke Seite, weil rechts der Schmutztitel, Impressum, Widmung und Inhaltsverzeichnis stehen. Siehe Titelei.

Vanity Press

Siehe Druckkosten-Zuschussverlage

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 pro Buch Tantiemen, die in größeren Zeiträumen abgerechnet werden – oft halbjährlich oder jährlich. Pauschalhonorare für Werke sind selten. 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 erhält man bei ihnen Vorschuss nur sehr selten. 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, der wegen der hohen Beträge, die er verrechnet, kaum Interesse hat, das Buch zu vermarkten. Diese Dienstleister sind im Englischen auch als Vanity Press bekannt - was euphemistisch als >Selbstkostenverlag< übersetzt wird, aber nichts anderes heißt als Eitelkeitsherausgeber.

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 für den Buchhandel 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.

Verweise

Mit Seitenverweisen kann man aus dem Text heraus auf andere Szenen verweisen. Im Text scheint dann die entsprechende Seitenanzahl auf.

Verzeichnisse

Mit Patchwork kann man automatisch ein Inhaltsverzeichnis vorne oder hinten im Dokument generieren lassen sowie Abbildungsverzeichnisse, Stichwortverzeichnisse und Glossare.

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.

Vollbild (Zen-Modus)

Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1. Mit F11 können Sie den linken und rechten Teil ausblenden uind mit F10 das Menüband. Ürbig bleibt der Schreibbereich mit dem Titel und den Navigationsschaltflächen.
- 2. Mit dem puristischen Modus haben Sie praktisch nur eine Seite, der Hintergrund wird abgedeckt und Sie können wenige wichtige Funktionen einblenden, wie den Pitch und den Thesaurus. Sie gelangen dort zu diesem Modus: *Menütab* ' *Schreiben* ' > *Sektion* '*Modus*' > *Schaltfläche* '*Puristischer Modus*'. Der puristische Modus lässt sich vielfältig an die eigenen Bedürfnisse anpassen.

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.

W

Werk

Siehe Buch.

Werkzeugleiste

Leiste mit individuellen Schaltflächen für ein paar projekt- bzw. szenenbezogene Funktionen

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. Mit Wortdoppelungen kann man sich Doppelungen nur des aktuellen Wortes anzeigen lassen.

Writers block

Siehe Schreibblockade.

Ζ

Zeilenfindungsindikator

Ein kleines Dreieck links im Editor, das anzeigt, wo sich geade der Cursor befindet. In den Einstellungen kann die Farbe auch explizit angegeben werden.

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.