



**FORFATTER
KOMPENDIUM**

DEL 2: DET PRAKTISKE

FASTAVAL 2007

FASTAVAL 2007

DEL 1: KREATIVITET

KOMPENDIUM

Forfatterkompendium

Hvad er nu det her?

Denne del af magasinet handler om det praktiske detaljer i at lave et Fastaval-scenarie. Hvilke ting skal man huske at have med? Hvorfor er det en god idé at lave et flowchart – og hvad er et flowchart? Hvad er godt at overveje, når man layouter sit scenarie, og findes der egentlig et skelet for, hvordan et scenarie skal eller kan se ud?

Skal jeg gøre sådan?

Noget af det, som er så befriende for scenariekulturen er, at man i bund og grund kan gøre, som man vil. Derfor er der ikke noget i dette magasin, som er regler. Det kan godt være, at vi skriver, at du SKAL have sidetal i dit scenarie, men hvis dit scenarie er på én side, så er det jo fjollet. Så ingen regler uden undtagelser.

Bør jeg overhovedet læse det?

Denne praktiske del af magasinet er i høj grad henvendt til nybegyndere inden for scenarieskrivning, men de mere rutinerede forfattere er meget velkomne til at læse med.

Hvem er vi?

I denne del af kompendiet, bliver der flere gange skrevet, at 'vi' mener det ene eller det andet. Dette 'vi' indbefatter skribenten til denne del af forfatterkompendiet, Lars Andresen, samt de scenarieansvarlige Mette Finderup og Johannes Busted Larsen.

Fastaval Forfatterkompendie 2007

Den praktiske del

Redaktion: Mette Finderup, Johannes Busted Larsen og Lars Nøhr Andresen

Design og layout: Lars Nøhr Andresen

Tekst: Lars Nøhr Andresen

Indhold

3-4 Hvad skal et scenarie gerne indeholde

En oversigt over de elementer, som vi mener, er nødvendige for forståelsen af scenariet. Det er fra helt basale ting som indholdsfortegnelse og sidetal til lidt mere abstrakte ting som flowchart og "Den Første Side".

5-6 Formidling

Først tager vi fat i, hvordan man formidler et scenarie. Det handler både om, at være bevidst om, hvad og hvorfor man skriver, som man gør, og det handler også om helt praktisk redigering og korrekturlæsning.

7 Struktur

Med udgangspunkt i en fiktiv indholdsfortegnelse, giver vi et overblik over, hvordan opbygningen af et typisk scenarie er.

8-9 Layout

Det handler ikke bare om, at få sit scenarie til at se lækkert ud. Det handler om at gøre det forståeligt for andre, og her kan layoutet både være din ven og fjende.



Yderligere inspiration

For konkrete input samt tips og tricks til at skrive scenarier, kan du besøge:

www.scenarieguiden.dk

www.larskaos.squarespace.com

Hvad skal det indeholde?

Vi taler om de mere **formelle krav** til, hvad et scenarie bør indeholde. Altså sådan noget med sidetal. Ikke noget med, at der skal være en fed skurk og nogle gode spillere eller en beskrivelse af temaet.

Det handler om at gøre det så let som muligt for **modtageren** – spilleren og spillere – at forstå dit scenarie. Der er en række meget basale værktøjer, som vil gøre det nemmere for spilleren at læse dit scenarie:

- **Forside.** Titel og forfatter er minimum. Det gør det nemt for spilleren eller andre, hurtigt at identificere scenariet.
- **Indholdsfortegnelse.** Det giver læseren et hurtigt overblik over, hvad scenariet indeholder. En god indholdsfortegnelse er hverken for lang eller for kort. Jeg har set indholdsfortegnelser med 65 punkter, og det er for meget. Det er ikke en doktorafhandling. Mellem 10 og 25 punkter i indholdsfortegnelsen er fint.
- **Sidetal.** Det er surt at tabe et scenarie, som består af lølblade og skulle samle det igen uden sidetal. Alle programmer kan indsætte automatisk sidetal. Brug det.
- **Kolofon.** Her skriver man, hvem der har været med til at lave scenariet. Det er også her, at man skriver, hvem der har illustreret scenariet. Det er også her, at der står, hvem der har skrevet scenariet.
- **Foromtale.** Mange spillere holder meget fast i, hvad der står i foromtalen, så det er rart for spilleren at have den lige ved hånden.

Luftguitar af Palle Schmidt

I scenariet 'Luftguitar' får Palle på tre korte sider forklaret hele sit scenarie. Det tager cirka fem minutter at læse introduktionen, som fortæller om handlingen, stemningen, ideen, spillerne, bipersonerne, og hvordan det hele skal køres. Download scenariet på: rlyeh.trc.dk

Den Første Side

Ideen om Den Første Side blev præsenteret på Fastaval Forfatterweekend i 1994. Ideen om Den Første Side er, at man på én side skal kunne give læseren et komplet overblik over hele scenariet. På en side skriver man i meget kort form om:

- Ideen (herunder genre)
- Baggrunden (herunder setting)
- Synopse for handlingen
- Introduktion af spillere
- Tema (hvis der er noget)
- Overordnede tanker om scenariet

Det skal ikke tages så bogstaveligt, hvorvidt man holder det på en eller to sider eller tre sider. Det, der er vigtigt, er, at man gør det KORT. Og det skal være kort. Det skal være så kort, at en spiller kan læse denne indledning på fem-ti minutter og få det store overblik over scenariet. Det er så helt utroligt vigtigt, at man har en grundforståelse af, hvad det er for et scenarie, man skal til at læse, før man så at sige for alvor begynder at læse det. Det handler om at gøre læseren tryk, så han eller hun kan lade hovedet fylde med begejstring i stedet for spørgsmål.

LU
FT
GU
IT
AR

*I'd a dream that we were rock stars
And that flash bulbs popped the air
And girls fainted, every time we shook our hair.
We were songbirds, we were greek gods
We were singled out by fate
We were quoted out of context - it was great.*

Prefab Sprout, "Electric Guitars"

Intro [0.01]

"Luftguitar" er historien om et up-and-coming Københavns rockbands storhed og fald. Faldet kan enten være på et personligt, moralsk plan eller på et kommercielt plan.

Bandet starter på toppen. Deres anmelderreste debut album har strøget sig direkte ind på hitlisterne, statuetterne fra Danish Music Awards funker fra en hylde i øvelokalet. Underbelly er på forsiden af næste nummer af Gaffa. Deres store tour starter på mandag og deres næste plade er ved at blive mikset færdigt. Alt tegner lyst og lovende.

Touren præsenterer bandet for læsere af muligheder for at skeje ud og skabe sig åndssvagt. Spillerne vil efter al sandsynlighed bruge deres forestillinger om rockstjerner som pejlemærke. Fristelserne er mange, og hver gang de handler i strid med almindelig god opførsel, giver det det adgang til det forfættede land; Forsiden af formiddagsbladene.

Den endelige prøve kommer, da produceren som en anden Lucifer vil forsøge at få spillerne til ofre en af deres egne, i forsøget på at skabe en skandale som salget af den næste plade kan lukre på. De må vælge, om de vil sælge totalt ud for succes, eller de vil vinke farvel til det søde liv og forsøge at genvinde deres selvspekt.

Det Ganske Lille Band [0.02]

Theis er frontmanden i Underbelly og primus motor. Hans engagement er dog udelukkende selvsk. Det er ham der har fået pladekontrakten hevet hjem, men det er også hans skyld at Underbelly ikke har en manager selv, og faktisk er i lommen på Mono Records. Bør spilles af en karismatisk ledertype, men også en der i stand til at spille selv og ligeglad. Forfængelig, selvhøjtidelig og fælsom.

Bassisten Sune er talentet og rygmarven i bandet. Han har skrevet alle sangene og nyder stor respekt blandt andre musikere. Desværre har Sune stort set ingen tro på sig selv og ingen viljestyrke. Han er nøden, for hvem musikken faktisk betyder noget. Talentfuld, selvudlættende og behagesyg.

Guitaristen Kåre er en doven perfektionist, der drømmer om det store gennembrud. Han har det hele, men det er ikke nok. Misundelig, smålig og måvesur.

Trommeslageren Janus er en hårdtpumpet smartass, der dyrker sit image mere end

Hvad skal det indeholde?

Et flowchart

I starten og midten af halvfemserne var et flowchart en konkret oversigt over scenerne i scenariet. Et ark papir, som spillederen kunne bruge som holdepunkt undervejs i scenariet, og som gav overblik. I dag er det måske ikke så meget oversigten over scener, der er nødvendig, men et flowchart skal stadig give spillederen det fornødne overblik, så hovedet kan holdes koldt, når spillerne pludseligt gør noget uventet. Der findes ingen endegyldig opskrift på et flowchart, men følgende elementer, kan være til hjælp for spillederen:

- Hurtig oversigt over scenariets scener, og hvordan de hænger sammen – evt. med henvisning til sideantal i scenarieteksten.
- Hurtig oversigt over handouts og hvor de skal udleveres. Er der handouts i scenariet, er det hæsligt for spillederen at glemme at udlevere dem.
- En kort liste, tre-fem punkter, over de vigtigste ting at huske på i scenariet.
- En oversigt over spillpersonerne og deres navne.
- Oversigt over bipersoner og deres navne.

EfterÅr af Mette Finderup

Det ligner ikke det, som alle forstår ved et flowchart, men i scenariet EfterÅr optræder en scenariooversigt, der indeholder mange spændende elementer. Scenariet har ikke scener og en klassisk kronologisk handling, men alligevel er det lykkedes at lave et oversigt, som hjælper spillederen under scenariet. Scenariet kan downloades på rlyeh.trc.dk

Hjælp under scenariet

Husk, at du kan bruge Værktøjskassen. Den indeholder:

- | | |
|-------------------|------------------------|
| - Avisartikel | - Gammelt foto |
| - Kærestebrev | - Maleri med ildebrand |
| - Ouija-bræt | - Grav |
| - Hammer | - Kæder over lem |
| - Tarotkort | - Pistol |
| - Flaske vin | - Pakke |
| - Statue | - Knogler i skab |
| - Flaske med gift | - Noder |
| - Lysestage | - Ondsindet kat |
| - Lysekrone | - Smykke |

Sæt kryds så du kan holde styr på, hvem der har valgt hvad

	Fornuft/Følelse	
Iben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Asker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Søren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Michael	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

De menneskelige sjæle har altid modsat personlighed som 'deres menneske'.

	Fornuft/Følelse	
Rene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Susanne*	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Johanna*	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

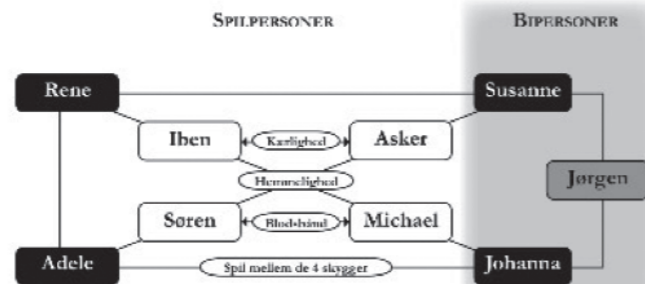
(*Husk: Susanne og Johanna er bipersoner).

De 62 egenskaber
Brug dem, når du skal improvisere. Lad være med at panikke over de ord du ikke kender. Bare brug dem, du synes er fede. 30

Rationalet (venstre hjernehalvdel)	Følelsen (højre hjernehalvdel)
Vitralende	Fantastifuld
Praktisk	Opdager
Administrativ	Risikovillig
Sikkerhedsorienteret	Kreativ
Struktureret	Fleksibel
Kontrolleret	Konstruktiv
Procedureorienteret	Integrerende
Planlægger	Eventyrer
Detaljeorienteret	Simultan
Flimig	Nysgerrig
Disciplineret	Spontan
Organiseret	Holistisk
Vedholdende	Syntese-tænkende
Punktlig	Intuitiv (ideer)
Dominerende	Intuitiv (følelse)
Direkte	Konceptskabende
Kritisk	Åbent sind
Objektiv	Musisk
Matematisk	Passioneret
Kvantitativ orienteret	Lydhor
Definitiv	Samarbejder
Teknisk orienteret	Emotionel
Udforsker	Spirituel
Realistisk	Tålmodig
Logisk	Enthusiastisk
Rationel	Empatisk
Intellektuel	Diplomatisk
Problemløser	Udtryksfuld
Faktuel	Verlig
Streng og retfærdig	Hjælpsom
Analytisk	Personligt involveret

Husk disse fire ting, og så går alting godt:

- Jørgen skal midtvejs i scenariet forklare spillpersonerne, at deres liv står på spil.
- Husk at give ekstra modspil til Michael og Asker.
- Hold øje med klokken undervejs.
- Sorg for, at spillpersonerne forstår, at de alle fire har en fælles fortid. Brug handoutet fra emneugen.



Formidling

3 måder at skrive på

Et scenarie er en helt særlig form for tekst. Det handler om at videregive en kompleks idé samtidig med, at man forfører spilleder og spillere og giver de rette instrukser, så scenariet er spilbart. Det er som en blanding mellem en manual, et filmmanus og en novelle eller roman. Det handler om at huske, hvem man skriver til, når man skriver et scenarie. Man skriver til en spilleder og man skriver til sine spillere. Der er grundlæggende tre måder, man kan formidle sit scenarie på, og det er godt, at være bevidst om, hvornår man bruger hvad.

Tell (Forklaring)

Her fortæller du, hvad der er meningen med scenariet, en scene eller hvordan du synes, at man skal spille en biperson i scenariet. Når du skriver på denne måde, så betragter du dit scenarie udefra som forfatter.

Eksempel:

Isabelle er et seriøst og alvorligt scenarie. Hvis man ikke tager karaktererne og deres konflikter seriøst, vil det være meget svært at få noget godt ud af spillet. Det er også vigtigt at spillerne forstår, at det er op til dem, om det skal blive et godt spil.

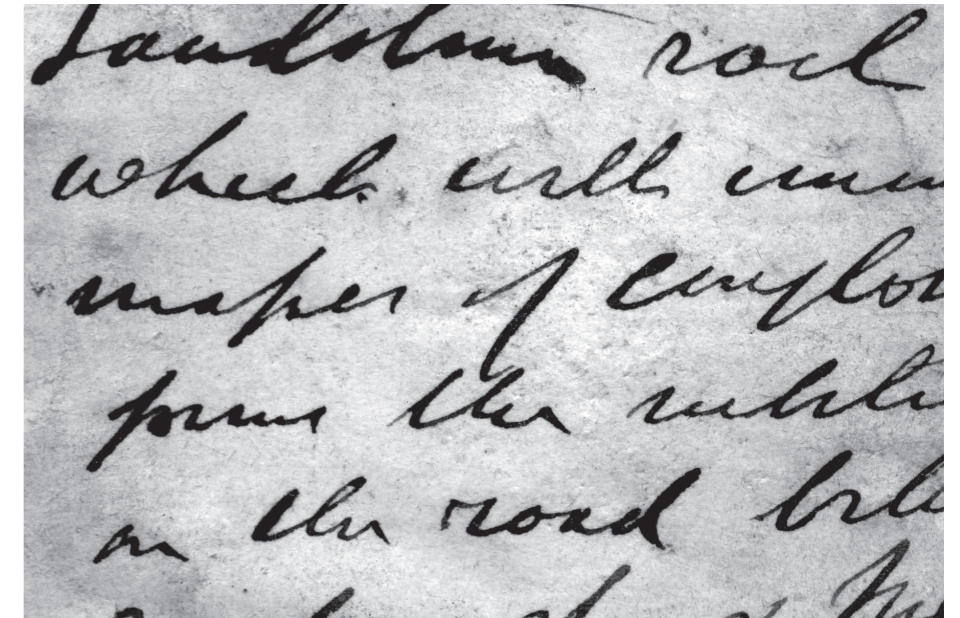
Hvornår skal det bruges: Et langt stykke hen af vejen, handler et scenarie om, at videregive en idé, videregive det som er inde i dit hoved. Denne form for scenarietekst udgør størstedelen af alle scenarier.

Show (Prosa)

Her forfører du læseren, om de så være spilleder eller spiller. Det kan være et stykke prosatekst (altså som i en novelle eller roman), hvor du i malende vendinger viser, at skurken er ond. Forskellen på Tell og Show er, at du med Show ikke fortæller læseren, at skurken er ond. Du viser ham det ved hjælp af en beskrivelse.

Eksempel:

Du går hen og slår slåen fra på den nye,



buede dør. Du kommer ind i et helt mørkt rum uden vinduer, men den sorte kontakt af bakelit giver med et smæld lys til et klaustrofobisk, kvadratisk rum, der til gengæld for sin trange plads på gulvet har næsten fire meter til loftet.

Eksempel: Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt. Den, der bliver ramt, skal rulle et Save mod angrebets Damage (D20 + Save Bonus). Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer man til skade.
Hvornår skal det bruges: Når der skal gives klare instruktioner i et scenarie.

Instruktion

Sommetider minder et scenarie nærmest om en manual, hvor det er nødvendigt at give helt klare instrukser til, hvordan en scene skal

spilles eller hvordan et system skal bruges. Instruktioner skal være så klare og tydelige som muligt, og det er farligt at begynde at blande en masse værdiladede ord ind i instruktionerne.

Eksempel: Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt. Den, der bliver ramt, skal rulle et Save mod angrebets Damage (D20 + Save Bonus). Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer man til skade.

Hvornår skal det bruges: Når der skal gives klare instruktioner i et scenarie.

Husk!

Selvfolgelig kan og skal man gøre lige som man har lyst til. Der kan skrives fantastiske og medrivende instruktioner fyldt med følsomhed, men hvis man er bevidst om, hvornår man gør hvad, er der mindre risiko for, at man kommer til at rode tingene sammen.



Formidling

Redigering

Dårlig formidling er, når man forvirrer læseren. For eksempel når man pludselig skriver, at det er meget vigtigt, at Baron Weatherby ikke dør i scene 3, før man overhovedet i scenarieteksten har nævnt Baron Weatherby – eller scene 3 for den sags skyld. Det er bare meget svært selv at opdage, fordi man jo godt selv ved, hvem Baronen er, og hvad der skal ske i scene 3. Det kan også være, at man ganske indforstået skriver om 'kaos' i et Warhammer-scenarie, men hvis læseren ikke kender Warhammer universet, så aner han jo ikke, hvad der er tale om.

Det er umuligt at lære nogen god redigering i en enkelt artikel, men vi kan give nogle brugbare råd, så du undgår de allerværste faldgruber.

- Vær opmærksom på, om du skriver, for at skrive dig varm. Når man går i gang med at skrive et scenarie, er det ikke sikkert, at man har alle detaljer på plads, og somme tider skriver man for bare at komme videre. Det er især vigtigt, at man senere luger ud i den tekst.
- Pas på med gentagelser. Hvis der er noget i dit scenarie, som du synes er særligt vigtigt, er det nemt at komme til at skrive det mange gange. Gør hellere en enkelt gang opmærksom på, at noget er vigtigt, i stedet for at skrive det flere gange.
- Lad altid en anden person gennemlæse dit scenarie for at se, om der hænger sammen, eller om der åbenlyse huller eller ting, som du har glemt. Det er bedre, at en af dine venner opdager, at du har glemt at pille den første skurk du fandt på ud af scenariet, end at dine spilledere siger det til dig, til scenariebriefing på Fastaval.
- Når du er ved at være færdig, så få nogen, der ikke har læst scenariet, til at læse det igennem og fange stavefejl, knudrede sætninger og grumme

grammatiske fejl. Man behøver ikke aflevere et fejlfrit scenarie, men det er meget fornuftigt at få læst korrektur på det.

En fingerregel omkring redigering er, at man efter første gennemskrivning altid kan redigere en tredjedel af sin tekst ud.

Korrekturlæsning

Der er følgende ting, en korrekturlæser skal være opmærksom på

Stavefejl

Det nytter faktisk noget at være grundig med Words stavekontrol i kombination med at læse scenariet selv. Man kan fange en del dumme fejl. De værste stavefejl er selvfølgelig dem, hvor det ord man har fået skrevet, er et ganske legalt - men forkert - ord. En af de klassiske stavefejl fra et scenarie er: *"Han lagde and på hende"*.

Kommafejl

Problemet med manglende komma er størst, hvis der er meget lange og indskudte sætninger. At sætte 100 procent korrekt komma er umuligt. Hvis det er 75 procent korrekt i et scenarie, så er det flot.

Grammatikfejl

Hedder det ligge eller lægge? Gik orken indenfor i hulen eller gik han inden for? Er det et døds-spell eller et dødsspell?

Grammatikfejl er ikke så slemme i scenarier, med mindre de er særligt ondsindede. En af de dumme fejl, man kan lave er at rode rundt i **hans og sin**, som vi lige tager for en god ordens skyld:

Husk det på, at man skal bruge sin, når tingen man taler om, er personens egen.

"Trolldmanden kastede sin

fireball mod de fede orker."

Det er altså trolldmandens fireball. Hvis der havde stået:

"Trolldmanden kastede hans fireball mod de fede orker."

Så ville meningen være, at det var en anden mands fireball ... evt. fra et scroll, som ikke tilhørte ham. Det klassiske eksempel, man altid hører er:

"Han tog på ferie, med sin kone."

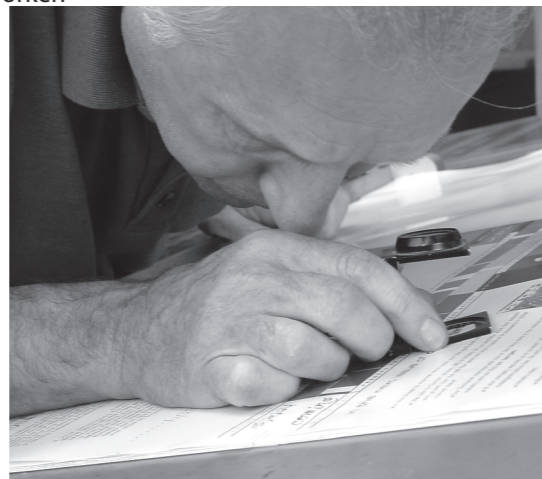
"Han tog på ferie, med hans kone."

Forståelsesfejl

Det her er de vigtigste fejl, som en korrekturlæser kan finde, og det er derfor, at vi mener, at alle bør få læst korrektur på sit scenarie. Man jonglerer med så mange navne, begreber, ideer, scener og hvad ved jeg, at det kun er logisk, at vi begår fejl.

Forståelsesfejl er for eksempel:

- Når man nævner en person, som senere er blevet skrevet ud af scenariet
- Når man kalder en spilperson ved det navn, som han havde, da man begyndte at skrive, men så har ændret sidenhen
- Når man henviser til en scene, handout eller lignende, som man ikke skrev alligevel, eller som man skrev ud
- Når man henviser til et xxx i sidetal
- Når pludselig nævner en person, ting eller andet, som man ikke før har præsenteret



Scenariestruktur

Selv om der ikke er nogen facitliste til, hvordan et scenarie skal skrives eller skrues sammen, så kan man godt opstille et basisskelet for, hvordan et scenarie ser ud. En grundig indholdsfortegnelse til et scenarie kunne se sådan ud:

Forside

Indholdsfortegnelse og kolofon

Et godt sted at sige tak til dem, der har hjulpet med scenariet.

Introduktion

En hurtig introduktion til, hvad scenariet er for en størrelse. Hvad handler det om? Er der noget læseren skal vide, for at forstå scenariet.

Overblik over scenariet

Synopsis for scenariet (og evt. baggrundshistorie). Skal hurtigt give et overblik, så læseren ved, hvad det i bund og grund handler om. Gennemgang af spilpersoner. Spilpersoner fylder meget i de fleste scenarier, og det er godt tidligt at vide, hvem (eller hvad) de er. Yderligere om f.eks: Setting, tema, stemning, genre og så videre. Alt hvad der er rart for læseren at kende til, før man går dybere ind i scenariet.

Sådan køres scenariet

Håndgribelig guide til, hvordan scenariet skal køres.

Gennemgang af scener/scenariets handling

Ofte den største del af et scenarie, hvor det hele udfolder sig.

Appendikser

Er der ekstra viden, som er god at have for scenariet, er det godt at placere det i et appendiks. (Hvis gamle biler indgår som en vigtig del af scenariet, er det bedre at lave et appendiks om det, end at smide tre sider om veteranbiler ind på side 3, selv om det er noget, af det første du skriver, fordi det er vildt sjovt at skrive).

Bilag

Handouts + evt. oversigt over handouts
Flowchart
Spilpersoner

superHeroes™	
INDHOLD	
Virkelige helte	3
Danmarks fem helte	4
Handlingen kort fortalt	6
VL-gruppe 69	7
Fremtidens Helte	8
Stemningen i scenariet	9
Mediernes rolle	10
Før scenariet begynder	10
Scene 1: Attentat ved Gentek Forum	11
Scene 2: Profilen	14
Scene 3: Et monster ved havnen	16
Scene 4: Beslutninger under pres	19
Scene 5: Fremtidens Helte	28
Appendiks 1: Regler	31
Appendiks 2: Persongalleri	33
Bilag	vedlagt
Avisforsider • Superhelteoven • Løbeseddel fra Genepeace • Jankevics noter • Artikel om Genolab • Rapport om Projekt Pleasantville • Kommunikationsplan for Fremtidens Helte • Pressemeldelse fra TV Action • Mails til Superheroes	
Kort	vedlagt
Indre By ved Kongens Nytorv • Operaen og kanalerne • Jule-Tivoli	
Fremtidens Helte	vedlagt
New Man • Mr. Proactive • Dr. Joy • Integrator • Dommeren	
Superheroes	vedlagt
Mr. Right • Felicia • Omega • Dervish • Hotshot	
FAKTA	
Fakta om Superheroes™	
Genre: Superhelte Noir. Action-scenarie sat i Danmark år 2012.	
System: Mutants & Masterminds (D20).	
Spillere: 5.	
Spilletid: 5-6 timer.	
CREDITS	
Superheroes™	
Et scenarie af Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant til Fastaval 2005.	
Tegninger: Sebastian Flamant.	
Logoer: Jesper Højland.	
Prøvepillere: Bjarne Sinkjær, Carsten Frits, Peter Brodersen, Anders Frost Bertelsen og Elin Skjolden Jensen.	
Tak til Sanne, Jesper, prøvepillere og alle andre, der har hjulpet og kommenteret.	
Og især tak til Sanne og Camilla for stor forståelse undervejs.	
KONTAKT	
Forfattere	
Kontakt os endelig, hvis du har spørgsmål om scenariet.	
Kristoffer Apollo	
Tlf. 33 21 13 74	
E-mail apollo@surmail.dk	
Sebastian Flamant	
Tlf. 35 81 24 81	
E-mail sebastian@flamant.dk	

SuperHeroes af Apollo og Flamant

En grundig indholdsfortegnelse, der både giver et overblik over scenariets indhold, samt indeholder kolofon med alle relevante oplysninger. Scenariet kan downloades på rlyeh.trc.dk

Layout

Layoutet af scenarier går fra et udprintet Word-dokument i Courier 10 pkt til trykte scenarier i fire farver med lækre illustrationer. Lækkert layout er flødeskummet på kagen. Det får kagen til at se flot ud, og den smager lidt bedre. Sagt på en anden måde: Det er scenarieteksten, der skal prioriteres først. Layoutet er sekundært.

Dermed ikke sagt, at det på nogen måde er uinteressant. Der er to hovedoverskrifter, når det kommer til layout:

- Det basale layout der formidler scenariet
- Layout der imponerer ved at være lækkert og fancy

Det vigtigste er, at et scenarie formidler scenariet. Der kan være nok så mange stjerner, femte farver, billeder og lækre fonte, hvis scenariet er rodet, ulogisk, svært at læse og svært at finde rundt i, er det ikke godt formidlet.

Derfor: Et layout skal altid formidle scenariet og er det samtidigt lækkert, uden at det ødelægger formidlingen, så er det bare fint.

Som det er omkring alle ting i et scenarie, så er der ikke nogen ultimative sandheder. Der er scenarier, som kan bestå af en lang tekstfil, uden at det går ud over formidlingen, og der er scenarier, som er uoverskuelige, selv om forfatteren har lavet nok så mange bokse og sidebars.

Husk: Flot layout er ikke god formidling. Flot layout er bare ... flot layout.

Om en Krig af Gimle og Vilhelmsen

Et helt basalt layout med to forskellige typer af overskrifter, en boks og en brødtekst. Scenariet kan downloades på rlyeh.trc.dk

Det basale layout

Det basale layout lægger sit fokus på bedst muligt at formidle scenariet til læseren. Der er værktøjer, som kan hjælpe til dette, som man kan overveje at bruge:

- En header, som fortæller læseren, hvad siden handler om
- Skrifttyper som primært er nemme at læse
- Bokse eller sidebars, hvor ekstra information eller lignende kan placeres
- Overskrifter og underoverskrifter, som deler teksten op og hjælper læseren til at danne overblik
- Sidetal (som nævnt)

<p>OM EN KRIG</p>	
<p>Kramers interview</p> <p>Som sagt er det meningen, at spillerne, ud fra deres personbeskrivelser og med hjælp fra fortællederen, danner deres fortælling. Rammen for denne beretning, er et interview; en ung journalist, søger materiale til sin bog om Den Store Krig, hos seks veteraner. Erich P. Kramer, journalisten, er selv for ung til at have deltaget i krigen, og han føler at hans egen generation er ved at glemme krigsårene 1914-18. Han ønsker at skrive en vedkommende bog, der sandfærdigt beretter hvordan der var ved Vestfronten for en gruppe unge tyske soldater.</p>	
<p><i>Kramers rolle</i></p> <p>Som Kramer er det din opgave at udføre et interview, der giver veteranerne mulighed for at fortælle om deres oplevelser. Som spilleder er det altså <i>dig</i> der skal hjælpe <i>dem</i> til at fortælle "hvordan der egentlig var". Som i et vanligt interview, kan du styre fortællingen ved at stille ledende spørgsmål.</p>	

På hver af spillernes ark, er der to situationer der er beskrevet som de husker dem. I alt er der seks situationer, der hver er beskrevet hos to forskellige spillersoner ud fra hver deres synsvinkel. OM EN KRIG forløber således, at du ved begyndelsen af hver scene spørger først ind til erindringerne hos de to der har en beskrivelse af hver scene. Igennem deres fortælling er de resterende spillere forhåbentlig blevet inspireret til at fortælle hvad de selv 'husker' der skete i den situation, hvad de selv lavede, hvor de var, hvad de så osv. Hvis der er nogen der ikke rigtig kan komme med, er det din opgave, med ledende og inspirerende spørgsmål, at prøve at sætte dem i gang så det de måtte have at bidrage med også kan blive fortalt – Kramers bog skulle jo gerne blive et godt og sandfærdigt værk.

Hvis der er nogen der snakker for meget, kan du selvfølgelig altid stoppe dem hvis der er en anden vinkel på situationen du synes ikke har fået plads nok i fortællingen. Jo flere vinkler der kommer på den samme situation, jo flere tanker kan der blive sat i gang hos spillerne, og jo mere bliver hver persons vinkel sat i relief som blot én sandhed ud af flere. At spillerne ikke er helt enige om hvad der skete eller om hvordan man skal opfatte krigen generelt, er jo blot et udtryk for at de er seks forskellige mennesker og at det er over tyve år siden de vendte tilbage fra krigen.

Fortællingen bevæger sig på to niveauer. Det ene er øjenvidneskildringen, hvor spilleren får lov til at fortælle en detaljeret beretning om nogle begivenheder. Her skal spillerne gerne have deres personlige synsvinkel på deres beretning og fortællingen skal bølge mellem spillerne når de fortæller videre på hinandens historier.

Layout

Laout med lir

Det blærede layout er i bund det basale layout, hvor der er gjort noget, for at få det til at skille sig ud. Der er dem, som foretrækker at formidle et scenarios grumme stemning af undergang, og så er der dem, der vælger at illustrere scenariet med trøstesløse landskaber og skikkelser, hvis ansigter altid falder i skyggen.

Der er mange måder, hvorpå et scenarie kan skille sig ud. Det kan være nogle meget stemningsskabende illustrationer, der formidler scenariets sjæl og ånd. Det kan være et tilbagevendende grafisk element, som betyder meget for scenariet.


- Billeder eller illustrationer, der understøtter scenariets stemning
- Skrifttyper som kan læses, men som også er flotte og passer til scenariets genre.
- Layoutelementer så som bokse og headere er illustrative i sig selv
- Hvis man gerne vil skabe overblik over noget, som er svært at formidle, kan det betale sig grafisk at skille forskellige former for information fra hovedteksten, og på den måde hjælpe læseren til overblik.

Det bedste råd omkring layout:

Less is more! Brug ikke alt for mange forskellige elementer, da det hurtigt kan komme til at give et rodet udtryk.

Tips og tricks til illustrationer

Det er svært at finde en illustrator, som vil lave tegninger til ens scenarie, men heldigvis er det blevet meget nemmere at finde illustrationer på nettet - også lovligt. **www.sxc.hu** er en gratis stockfotobase. Den er bedst egnet til nutidsscenarier. **www.deviantart.com** er en illustrationsbase, hvor man også må folks illustrationer, og hvis man spørger om lov, er det endda helt lovligt. På **larskaos.squarespace.com** er der en mere udførlig guide til billedsøgning på nettet, samt brug af fonte og lignende.

<p>Let's put a nail on Leroy</p> <p>Leroy bliver løsladt (Mind spillerne om det, ved at Leroy går forbi på gaden) og forlader politstationen medbringende sig en brun papirpose med sine ejendele. Lidt længere nede af gaden, bliver han samlet op af en sort limousine med tonede ruder. Bilen kører lidt rundt i byen før derefter at sætte Leroy af ved sit hjem. Leroy går op i lejligheden, og mens vi venter på han skal foretage sig noget interessant, kan du jo passende lade SP'erne forhindre et hold-up i købmandsforretningen overfor.</p> <p>6.2 Stakeout</p> <p>Om natten kan man lave stakeout på Leroys lejlighed, men der sker ingenting, udover at han får besøg af en sort pige i rød laknederdel og lange støvler. Hun er en af gadens løse fugle, og er kendt under navnet Candy.</p> <p>The stranger in Central Park</p> <p>Næste formiddag, går Leroy på vaskeri, hvor han taler med en skummel puer-toricaner med strikhus. Derefter går Leroy en lang tur, og tager bussen i en underlig rute. Det er tydeligt han prøver at ryste forfølgere af sig, men det er han ret dårlig til. Han ender i Central Park hvor han mødes med en mand på en bænk. Manden sidder skult bag en avis, og de to prøver at lade som om de ikke taler sammen. Pludselig dukker en lydsømpet pistol op bag avisen, og Leroy falder ned af bænken. En blodplet breder sig over hans bryst. Manden med avisen, en skummel mexicaner i hvidt jakkesæt, sort skjorte med store flipper, overskæg og solbriller, går hastigt væk gennem parken. SP'erne kan forfølge mexicaneren (der naturligvis skyder efter forfølgerne og rammer uskyldeige) over plænen hvor folk holder picnic, gennem et krat hvor nogle unge bæsser hygger sig, over en legeplads, for til sidst at få ram på ham ved et springvand (som han naturligvis vælter ned i og er ganske død).</p>	<p>Den senator Leroy taler om, må nødvendigvis være Theodore Wilkins, der netop nu er på besøg i byen. Akkompagneret af funk-musik kan man ræse gennem byen, ned af enrettede gader og over fortove, for at nå frem til Plaza Hotel hvor senatoren bor. Senator Wilkins vil tage imod SP'erne i kontoret i sin suite, hvor SP'erne kan forsøge at forklare sagens sammenhæng. De bør vide, at manglen på respekt og veltalenhed kan koste dem jobbet. Senatoren vil roligt og fattet lytte til hvad SP'erne har at sige, og udtrykke bekymring hvor det hører sig til.</p> <p>Senator Wilkins replikker:</p> <p>"Skulle nogen være ude efter mig? Det kan jeg da ikke tro. Jeg er ellers så populær: se selv mine valgindtægter!"</p> <p>"Operation Skyhawk? Hvor i alverden har I hørt om det? Det er bestemt ikke ... Hmm, dette kan betyde, at der er store kræfter på spil. Tror De ... Ja, nej, det kan ikke ... Min datter Francesca går på Columbia University ... Tror De muligvis disse læmle kunne finde på at ..."</p>
<p>Leroys sidste replik:</p> <p>"De er ude efter senatoren - skynd jer!"</p>	
<p>Spør der fører til scene 8:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Leroy er ikke helt død, og når at advare om et attentat mod senatoren. <input type="checkbox"/> Mexicaneren i springvandet, har sat en rund ring om et billede af senatoren, i den avis han læste i. <p>Andre spor:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Den døde mexicaner i springvandet hed Hector Gomez og har et brasiliansk pas. Han har også et <input type="checkbox"/> "Vote for Larson" badge i lommen, og nogle polietter til spillemaskiner. Der er ingen adresse på ham.	<p>8.5 A call from the kidnapers</p> <p>Telefonen ringer, og Wilkins tager den. En hæs stemme (med mexicansk accent) i den anden ende leverer en "vi har deres datter" tale.</p> <p>Kidnapper i telefon replikker:</p> <p>"Senator Wilkins? Vi har deres datter ja, hun har det fint - har selv ("Fari Skrig"). Hvis de vil se deres lille gæsten igen, så medbring 500.000 i amerikanske dollars, i en gul sportstaske, til telefonboksen på hjørnet af Bessemer og Clarke Avenue imorgen tidlig kl. 9, og vent der på nærmere instrukser. Og kom alone, ellers ("Skrig")... Ha, ha ha!"</p> <p>Senatoren bliver en kende rystet, flæber lidt og må gerne beroliges af SP'ernes selvsikre politimoral.</p> <p>Spør:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Hector Gomez: Arkivet på stationen har ham noteret som en væmmelig lejemorder, eftersøgt af Interpol og CIA. <input type="checkbox"/> Dwight P. Larson: Ung populær borgmestercandidat, tilsyneladende ren som sne <p>Holiday Island Project: Høle byen snakker om den kunstige troppe der skal lokke turistvis af turister til byen. Byggeriet ledes af Winslow Constructions.</p>
<p>6 New York Coppers</p>	

New York Coppers af Palle Schmidt

Palle skaber i sit scenarie en helt særlig 70'er politifilmstil. Han bruger billeder, hvor han selv optræder som model med stort overskæg og meget lille pistol, og bruger i layoutet mange klicheer, som understøtter stemningen, f.eks. et billede af kaffe og donuts og en Magnum. Scene-rubrikerne skiller sig ud fra de andre rubrikker ved at være et lille stykke grafik. Der er gjort meget i scenariet for at gøre det nemt for læseren at adskille de mange forskellige former for oplysninger, der gives et i scenarie. Scenariet kan downloades på rlyeh.trc.dk