

How to do... ?

Oder: Schablonen für Anfänger

Von xBlackwolffx

... Fantasy-Bücher!

Willkommen

und hallo liebe Nerds und Fantasyfreunde.

Eines Vorneweg. Fantasy ist toll, toller, ja geradzu großartig.

Es gibt soviele Fantasygeschichten wie noch nie in der letzten Zeit und sicher hast auch du einmal darüber nachgedacht eine zu schreiben? Stimmts? Na?

Richtig!

Doch wie kommt man nun von den vielen wirren Ideen in deinem wirren Kopf zu einer zusammenhängenden und dennoch wirren Geschichte?

Und selbst wenn du keine Ideen hast, fantasyloser als ein Einsiedler bist, noch nie ein Buch gelesen -geschweige den gesehen- hast oder du einer von der Sorte bist, die all die Flaschen und Döschen in ihrem Medikamentenschrank nach Farbe, Zahl und Sorte alphabetisch nummeriert ordnen und ihre Nachbarn nur mit einer Unterhose mit grüngefärbter Tomatensoße und den Worten "Halten sie eben die Fruchtzwerge, ich glaube meine Bio-Tonne faxt" bombardieren.

Quasi jeder kann ein Buch schreiben. Auch du! Glaubst du nicht?

Aufgepasst! Hier ist eine Schritt-für-Schritt-Anleitung wie es geht.

Alles fängt an mit:

1. Der TITEL

Der Titel ist wichtig. Sehr wichtig sogar.

Wenn dein Buch neben den anderen im Regal vor sich hin gammelt, muss es ja gekauft werden. Also fall auf!

NEIN! Nicht du! Dein Buch!

Du hast also zwei Möglichkeiten dein Buch auffallend zu machen:

- a) Du behandelst es mit Plutonium, damit es im Dunklen leuchtet
- b) Du gibst ihm einen besonders auffallenden Titel

Da du ja vorhast, dass deine Kunden auch den zweiten Teil lesen(schließlich schreibst du einen Dreiteiler), solltest du a) lieber unterlassen.

Der Titel muss also klug gewählt werden und dein Publikum ansprechen.

Also sollte dein Titel eine Kombination aus den folgenden mysteriösen Dingen

bestehen:

Drachen, Elfen, Kristall, Schwert, Amulett, Licht, Dunkel, Schatten, Böse, noch böser, Mega böse und wahnsinnig böse.

Gute Namen sind: Drachenschwert, Böses Drachenschwert, Böses Drachendunkelschwert, Böses Drachendunkelelfenschwert oder Elfenkristall, Elfenkristallamulett oder auch Wahnsinnig böser Drachenelfenkristallschwertamulettlichtdunkelschatten.

Da dummerweise *sämtliche* Titel an untalentierte Fantasyschreiber vergeben sein sollten, musst du improvisieren. Keine Panik.

Komm nun bloß nicht auf die Idee etwas Neues oder gar Innovatives zu erfinden

Nein, Nein!

Ein Name tuts auch. Heißt deine Hauptfigur Fredo? Toll!

Nenn dein Buch "Fredo".

Heißt dein Buch "Legohans"?

Nenn es "Legohans"!

Heißt deine Figur "Namenlosix"?

Nenn es so!

Toll nicht? Nun hast du einen total tollen, noch nie dagewesen Titel!

Aber der Titel ist längst nicht der einzige Quark, den du noch zu fabulieren hast. Weiter gehts mit:

2. Der Hauptfigur

Eine Hauptfigur ist wichtig. Sehr wichtig sogar. Ohne sie wäre die Geschichte nur halb so langweilig und nervtötend. Er ist quasi der barbielose Ken deiner Geschichte.

Jung, gutaussehend, langweilig, aber heldenhaft.

Also sei kreativ. Erfinde etwas völlig neues, nie dagewesenes.

Falls du das nicht bist (und davon gehe ich einfach einmal aus) nehme ein Bauernjungen vom Land, der noch nie etwas mit der Welt zu tun gehabt und nie ein Schwert geführt oder gesehen hatte.

Alternativ gibt es dazu ein paar, wichtig ist aber:

a) Er ist ein Junge. Mädchen als Hauptfigur? Ach, Quatsch.

b) Er ist völlig unbedarft. Selbst Dinge, die *jeder*, aber auch wirklich *jeder* in deiner Fantasywelt weiß, muss deine Figur noch lang nicht kennen. Das baut die Spannung auf (oder so).

c) Er hat keinen Plan vom Kämpfen. Schließlich muss er erst über deine drei Bücher so stark werden, dass er den Oberbösegemeinix töten kann und die Fantasywelt vom Joch der Finsternis befreien kann.

d) Er wohnt nicht bei seinen Eltern und hat auch keine Brüder oder Schwestern. Generell hat er keine Familie außer vielleicht einen der Bösewichte, der ihm dann im Moment vor oder nach seinem Tod, die Wahrheit gesteht ("Fredo! Ich bin dein Hamster").

Deine Figur lebt bei einem Großvater, Ziehvater, Stiefvater, Großmutter, Kleinmutter, Schraubenmutter oder einem alten, verwirrten Kauz.

Wichtig ist hierbei: Egal wer ihn erzieht, er ist zum Sterben verdammt, sobald er den Held bei sich aufnimmt als kleines Kind.

Das läuft so ab: Böse Leute kommen, töten Großvater/mutter/zeugs und Junge bleibt allein zurück. Ganz klar: Er zieht aus das Böse zu vernichten.

f) Er ist der **Auserwählte**. Und zwar genauso wie du es hier liest. Fett gedruckt. Er ist nach einer alten Prophezeiung (wo kommen nur all diese Prophezeiungen her?) dazu auserkoren das Böse zu vernichten. Oder das Gute, ein Gott oder Chuck Norris hat ihn dazu erwählt.

Oder er ist der letzte Nachfahre der ... ähm... Leute eben, die mal dazu da waren, das Böse zu vernichten. Also Jeditritter, Magier oder sonstige Nichtsnutze.

Wichtig: Irgendetwas, was den Helden von Geburt an auffällt, hat was mit seiner Mission zu tun. Zum Beispiel eine Narbe, ein Fleck, ein Tattoo oder die Haarfarbe, die Schuhgröße, Nasenhaare oder sonst irgendwas.

Wenn das alles nicht reicht, trägt er eben den Namen eines großen Helden oder die Merkmale, meinetwegen auch seine Unterhose, hauptsache irgendwas.

All dieser Unfug dient natürlich dazu deine Geschichte spannend zu machen. Zwar riecht jeder von Anfang an, dass deine Figur das Böse vernichten wird, aber es wird ihnen dennoch ein "Ah" entfahren oder sie werden zumindest ihren Kopf frustriert gegen den Schreibtisch knallen (mehrmals!), wenn du die "Rätsel" um deinen Charakter im dritten Band löst.

Aber weiter zu:

3. Die Begleiter

Die Begleiter des Helden sind fast genauso wichtig wie der Held selbst.

Nein! Natürlich nicht weil sie irgendeinen logischen Bezug zur Geschichte haben, sondern weil sie nun mal amüsieren. Oder zumindestens von der grenzdebilen Geschichte ablenken. Hier die Typen

A) Der Tollpatsch

Damit auch einige pubertierenden Mädchen deine Geschichte lesen, lasse einen Begleiter ein extrem nervtötendes, tollpatschiges, felliges, süüüüüßes Wesen sein, das jede 5 Zeilen für einen Gag sorgt.

Alternativ tuts auch ein ebenso tollpatscher, gagfabrizierender Freund, der alle 5 Zeilen in eine unangenehme Situation rutscht.

Der Sinn dieser Figur ist es, dass er vom Leser mit der Zeit noch mehr gehasst wird, als deine bescheuerte Hauptfigur und er neben ihm weniger miserabel erscheint.

B) Der Lehrmeister

Zu einem völlig unerfahrenen Helden gehört ein total erfahrener Lehrmeister, der mit Besserwisserei und kapitellanger Rückblenden nervt.

Er weiß alles, selbst wie es dazu kam, dass das Böse kam, dass der Held der Auserwählte ist, wie man aus drei Fliegen und einer Anti-Baby-Pille ein leckeres Menü kocht, wie man Tokoy Hotel dazu bringt, endlich sich aufzulösen und dass er im zweiten Band stirbt.

Er ist dazu da dem Knaben schnell genug alles beizubringen, damit er das Böse vernichten kann. Selbstredend bringt er ihm das alles in einer abstrus schnellen Geschwindigkeit bei, sodass er auch Schwertkämpfer besiegen kann, selbst wenn diese über zweihundert Jahren geübt haben.

Er ist natürlich ein alter Freund seines Vaters (oder so) gewesen, dies klärt er aber erst auf, wenn er im Sterben liegt, erdolcht von einem Bösewicht.

Hier eignet sich ein alter (Betonung liegt auf "alt") Mann, Geschichtenerzähler, Koch, Bäcker, Kungfulehrmeister, Schwertkämpfer, Einsiedler, Kloputzer oder Älttester aus dem Dorf, aus dem der Held stammt.

Sobald die letzte Erziehungsperson von den Bösen samt Dorf vernichtet wurde, zieht er mit dem Helden durchs Land, bringt ihm den ganzen Unfug bei und stirbt sobald er eben fertig mit dem Unfug beibringen ist.

c) Die Freundin

Eine (brech)reizende Liebesgeschichte muss in deinem Buch natürlich auch drin sein! Dafür bracht der Held eine Freundin, die er entweder retten muss oder deren Herz er (neben der Hauptgeschichte) erobern muss.

Prinzipell ist sie dazu da deine langweilige Geschichte um einige noch langweiligere -da vor Rosa-Monche-Pilcher-Romantik stozende- Kapitel zu bereichern und den Leser das Gehirn aufzuweichen, damit er bekloppt genug ist, auch den restlichen Schund, welche du deine Bücher nennst, zu kaufen.

Natürlich klärt sich die Romanze erst im dritten Teil und zwar am Ende.

Für diese Figur eignen sich hervorragend Adelige jeder Art. Prinzessinen, Königinnen, reiche, verwöhnte Töchter, aber auch eine unglaublich wohlbrüstige Kriegerin tut sich hier hervorragend.

Wichtig sind zwei Dinge:

- a) Sie ist hohl genug deinen Helden zu mögen
- b) Sie ist (egal wie mächtig sie ist) auf deinen Bauernjungen in irgendeiner Situation angewiesen.

Auch Elfen oder andere wunder, wunder, wunder, Tränen in die Augen treibende Schönheit von einem fremden, exotischen Land, Planet oder Dimension können hierfür ihren Kopf herhalten.

Durch diesen Unterschied (elegante Schönheit, dumpfer Bauer) wird die Romanze noch (brech)reizender und herz(als auch Gehirn)erweichender.

4. Die Welt

Du solltest bei der Welt nichts falsches machen, weil sie so unglaublich wichtig ist. Also kopier einfach eine Welt, die bereits Erfolg hatte.

Wichtig ist: Du brauchst min. Zwerge und Elfen. Alles andere ist optional.

Wenn du eine Karte vorherzeichnest kann es dir beim Schreiben helfen.

Orte und Städte werden nach dem Zufallsprinzip genannt.

Entweder die kombinierst zwei beliebige Nomen (Wurstwasserhausen oder Specktriefsuff) oder du haust deinen Kopf solange auf die Tastatur bis ein schöner Name dabei herauskommt.

Ghulikolp, Jumelrarts oder Qwertzu sind tolle Namen.

Da dein Leser in der Regel sich keiner deiner tollen Namenskreationen merken wird, wiederhole einige Orte einfach. So heißt eine Stadt Qwertzu und die andere Zuqwert. Auch die Namen Mollko, Mollolo oder Mollroflo sind toll.

Wenn du Kopfschmerzen hast vom fielen "Auf-die-Tastatur-hauen", dann nimm doch einen Namen, den du kennst und forme ihn um.

Gimli --> Gamli

Gandalf --> Gundalf

Gunter --> Gunda

Aragon --> Eragon... Ups. Nein. Den gibts ja schon...

5. Der Bösewicht

Der Bösewicht ist wirklich wichtig. Er ist böse und durch und durch gemein.

Er will die Welt zerstören oder beherrschen oder tut es schon.

Nur durch eine Prohezeiung eines alten Teppichverkäufers ist er auf der Suche nach dem letzten der ihn stürzen könnte.

Das das ist nunmal dein Bauernjunge, selbst wenn in deinem Reich Magier oder Druiden oder Pokemontrainer leben, die zehntausendmal mächtiger sind. BASTA!

Der Böse muss einen bösen Namen haben. "Das Böse" oder "Das Sehrböse" ist nicht schlecht, aber kommst du auf die wahnsinnige Idee ihm einen echten Namen zu geben, dann muss ein "x" oder mindestens ein "Drac" darin vorkommen.

Bösix, Draconix, Xendor, Xüphilis, Xülofon, Drogix oder auch Galbadraconix sind tolle Namen. Klingt richtig böse. Da wird mir vor lauter Unheimlichkeit gleich übel.

Zudem reicht der Grund "Ich bin böse" für die Weltherrschafts- oder Zerstörungspläne.

Er kann auch der Vater, Bruder, Schwester, Cousine, Hund, Onkel oder Fernseher des Helden gewesen sein.

Hier sollte man auch die Handlanger des Bösen erwähnen. Dafür brauchst du eine Masse an dummen Kreaturen, die das Land überfluten und eine unglaubliche Bedrohung für alles und jeden darstellen. Sie überfallen Städte und Würstchenbuden und sind außer durch ein Grammatikbuch durch nichts zu stoppen. Also: Orks und Goblins.

Falls dir diese zu einfalllos sind (HAHA!) nimm die gleichen Viecher und nenne sie um.

Wenn du Ork-Varianten nimmst, muss ein "o" oder ein "k" darin vorkommen.

Okors, Kortos, Jinkors oder so.

Bei einem fantasylosen Golbinabklatsch muss ein "G" drin sein oder ein "b"

Gublins, Gorblos, Bublins, Gurgals sind toll.

Wichtig: Sie sind strohdoof und kippen sofort tot um, wenn der Held mit dem Schwert oder dem Finger auf sie zeigt.

Dazu kommen die weiteren böseren Handlanger. Sie sind entweder Verräter der alten Ordnung oder des alten Königreiches (Sith oder böse Drachenreiter) und sind unglaublich böse. Fast so böse wie der Böse eben selbst, nur nicht ganz so oberböse. Eben kleinfingerböse.

Einer dieser Mießmacher haut auch den Großvater des Helden um und macht sein Dorf platt. Gründe dafür gibts nicht, außer "Ich bin böse."

Einer dieser Stinkstiefel muss im ersten Band sterben, damit ein Hauch von Spannung

und Erfolg für das nächste vermittelt werden kann.

Dieser Endkampf läuft meist so ab, dass der Böse (hier mal Kleinbösix genannt) den Helden in Grund in Boden stampft, da er ihm ja auch so überlegen ist.

Kleinbösix haut ihm also voll aufs Maul, zwingt ihn in die Knie und hebt sein Schwert um ihn zu töten.

In diesen Augenblick kommt der Held auf die wahnsinnig kluge Idee sich einfach mal zu wehren und zurückzuschlagen oder selbst anzugreifen und töten Kleinbösix mit einem Schlag.

Hierbei ist es völlig egal was der Held vorher erlitten hat, ob er nun getreten, verprügelt, erstochen, verbrannt, mit einem Öltanker erschlagen oder enthauptet wurde.

Der Held töten den Gegner mit einem Angriff. Und genau dannach ist das erste Buch vorbei.

Diese fünf Punkte helfen dir deine eigene völlig neue Geschichte zu entwickeln.

Das zweite Buch wird einfach ne Anreihung von Liebesromanzen, langweiligen Rückblenden, dessen Inhalt man meist eh an der Überschrift erraten kann und das Töten irgendwelcher belangloser Armeen und Bösewichter.

Am Ende das zweiten Band wird irgendwer getötet oder entführt, damit man das dritte Band kaufen "will".

Beim dritten gehts einfach nur um das Aufklären der Geschichten als solcher und dem vorhersehbaren Ende des Bösens und das Verbreitend des Guten, das wiederkehren des letzten Einhorn, der Glücksbärchens und Teletubbys. Blumen blühen, alles ist toll, alle sind happy, Weltfrieden und so.

Der Leser ist auch froh. Froh nie wieder eine Geschichte aus **dieser** Fantasywelt zu hören.

Doch wenn du denkst es geht nicht mehr, kommt ein neuer untalentiertet Geschichtenerzähler her.

In diesem Sinne:

Viel Erfolg und Spaß wünscht dir:

Blackwolf