

Ideen für das Mass Effect-Fanhörspiel:

I. Die Story

1. Allianzbasierter Hauptplot

- a) Erstkontaktkrieg aus Sicht der Menschen
- b) Die ersten Tage/Wochen nach der Citadel-Belagerung [ausgehend von welchem Ende?]
- c) Project Ascension oder Jump Zero

2. „Freie Charaktere“ als Rahmenhandlung

- a) Omega (Blue Suns, Eclipse o.ä. als Grundlage. Vorschläge willkommen!)
- b) Fiktive Piratenbande

Hier haben wir eigentlich unbegrenzten Spielraum, solange es noch genug mit dem Mass Effect-Universum zu tun hat.

3. Cerberus-Angestellte im Mittelpunkt

- a) Vergangenheit von Cerberus und den Quarianern etwas ausleuchten
 - b) Die Zeit unmittelbar vor/während/nach der Abspaltung Cerberus' von der Allianz
- Auch hier gilt im Prinzip dasselbe, wie bei den freien Charakteren: Revolverheldgeschichten, Krimis, Verschwörungen. Alles ist drinnen, solange wir da dicht genug (und v.a. plausibel!) am Universum der Trilogie bleiben.

II. Die Plattform

Um unsere Arbeiten schnell und unkompliziert zur Verfügung stellen zu können, sei es für Kritik oder aber die letztendliche Veröffentlichung, brauchen wir eine Plattform, die für diese Zwecke geeignet ist. Mir fallen da spontan folgende Möglichkeiten ein:

- Forum: ein Forum wäre für alle wohl die einfachste Lösung. Vielleicht kriegen wir ja sogar ein eigenes Unterforum vom GGP-Team spendiert. Ansonsten könnte man sich mal umhören, ob es gute und kostenlose Webhoster gibt. Außerdem brauchen wir jemanden, der sich mit der Wartung auskennt, falls es mit der Untersektion nichts wird.
- Google: es gibt die Möglichkeit, über Google Entwicklergruppen zu gründen und innerhalb dieser Gruppe auch Dokumente freizugeben. In etwa so, wie ein Forum, aber ich kenne mich selbst damit kaum aus. Diese Lösung ist etwas komplizierter, als die Forenlösung.
- eMail-Verteiler: denkbar die komplizierteste und unübersichtlichste Alternative. Wirklich nur im absoluten Notfall zu gebrauchen, wenn es nach mir gehen würde.

III. Die Arbeitsweise

Wie schreiben wir die Story? Ich schätze, das ist eine Frage, die verschiedene Antworten hervorrufen wird.

Meiner Meinung nach ist es auf jeden Fall das Beste, wenn wir einen Stil, wie er in einem (Foren-)Rollenspiel eingeschlagen wird, auf jeden Fall unterlassen. Natürlich könnte man an jeden Autor einen oder mehrere Charaktere verteilen, die der Autor dann spielt und die am Ende dann in einem Fließtext eingebettet werden, aber das ist eine ganze Menge Arbeit. Man könnte die Schreibearbeit kapitelweise an die Autoren verteilen, was jedoch wieder dazu führen wird, dass man von Kapitel zu Kapitel die unterschiedlichen Schreibstile herauslesen könnte. Jeder Autor könnte natürlich auch eine eigene, abgeschlossene Story schreiben, aber dann verliert das ganze diesen Gruppencharakter und damit den Witz.

Hier stehe ich, wie ihr sehen könnt, im Moment vor einem mittelschweren Dilemma, Hilfe wäre also durchaus gern gesehen.

IV. Das Marketing

Dieser Punkt ist für uns noch Zukunftsmusik. Dennoch schadet es wohl kaum, sich darüber Gedanken zu machen, nicht wahr? Wenn die Story erst fertiggestellt ist, dann müssen wir sie natürlich auch unter die Leute bringen. Zum einen wäre da natürlich das Forum geeignet, wo auch die Idee zu dieser Aktion geboren wurde, aber es gibt noch weitere Möglichkeiten. Sicher werden die Admins eine Veröffentlichung der Geschichte auf masseffect-game.de gestatten, aber wir selbst müssen Werbung machen! Seiten für Fanstories (z.B. fanfiktion.de) wären da der Anfang, gefolgt von Mass-Effect-Fanseiten außer dem GGP, vielleicht sogar ein kleiner Verlag? Wenn wir die Geschichte in Englisch schreiben würden, dann könnte man sie sogar zu EA oder Bioware schicken! Denkt daran, der Horizont ist die Grenze.

Das war's von mir. Falls Dir noch irgendetwas einfallen sollte, dann schreib mir (General-Osiris) einfach eine PN im Forum! Ich bin immer bereit, Kritik, Feedback, Ideen o.ä. entgegenzunehmen! Wir treten schließlich als Team auf, da ist Zusammenarbeit ein Muss. Auf gutes Gelingen.