# 7-Punkte-Struktur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1. Hook (Köder)** | |  |
|  | Einstieg, Grund zum Weiterlesen geben  Protagonist befindet sich im gegenteiligen Zustand zum Ende |  |
|  |  |  |
| **2. Plot Turn 1 (Wendepunkt 1)** | | |
|  | Verschafft der Story Momentum  Auslösendes Ereignis  Konflikt  z.B. Call to adventure, Konfrontation mit neuen Ideen |  |
|  |  |  |
| **3. Pinch 1 (Verschärfter Konflikt 1)** | | |
|  | Erhöht den Druck auf den Protagonisten  Zwingt ihn zum Handeln  z.B. irgendetwas geht schief, Böse greifen an, Friede ist vorbei  oft verwendet, um den Gegenspieler einzuführen |  |
|  |  |  |
| **4. Midpoint (Höhepunkt, Umschwung)** | | |
|  | Große Wende  Der Protagonist hört auf zu reagieren und beginnt zu agieren |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5. Pinch 2 (Verschärfter Konflikt 2)** | | |
|  | Verschärft den Konflikt  Erhöht den Druck, bis die Situation hoffnungslos erscheint  z.B. Plan scheitert, Mentor stirbt, bitterer Geschmack der Niederlage |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **6. Plot Turn 2 (Wendepunkt 2)** | | |
|  | Der Protagonist weiß jetzt, was zu tun ist.  z.B. bekommt eine Waffe oder Wissen an die Hand, das zur Lösung beiträgt |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **7. Resolution (Auflösung)** | | |
|  | Der Konflikt wird gelöst  Positiv oder negativ  In welchem Zustand befindet sich der Protagonist? |  |

Du kannst natürlich Szenen einfügen, solltest diese Punkte aber auf jeden Fall schreiben.

Die Reihenfolge der Planung lautet 7 – 1 – 4 – 2 – 6 – 3 – 5.