# 7-Punkte-Struktur

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Hook (Köder)** |  |
|  | Einstieg, Grund zum Weiterlesen gebenProtagonist befindet sich im gegenteiligen Zustand zum Ende |  |
|  |  |  |
| **2. Plot Turn 1 (Wendepunkt 1)** |
|  | Verschafft der Story MomentumAuslösendes EreignisKonfliktz.B. Call to adventure, Konfrontation mit neuen Ideen |  |
|  |  |  |
| **3. Pinch 1 (Verschärfter Konflikt 1)** |
|  | Erhöht den Druck auf den ProtagonistenZwingt ihn zum Handelnz.B. irgendetwas geht schief, Böse greifen an, Friede ist vorbeioft verwendet, um den Gegenspieler einzuführen  |  |
|  |  |  |
| **4. Midpoint (Höhepunkt, Umschwung)** |
|  | Große WendeDer Protagonist hört auf zu reagieren und beginnt zu agieren |  |

|  |
| --- |
| **5. Pinch 2 (Verschärfter Konflikt 2)** |
|  | Verschärft den KonfliktErhöht den Druck, bis die Situation hoffnungslos erscheintz.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 gelöstPositiv oder negativIn 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.