

# Auf einen Blick

<b>Über die Autoren</b> .....	<b>7</b>
<b>Vorwort</b> .....	<b>23</b>
<b>Einführung</b> .....	<b>25</b>
<b>Teil I: Als Einstieg: Grundlegendes zum Geschichtenerzählen</b> ....	<b>29</b>
<b>Kapitel 1:</b> Reisen in die Fantasie unternehmen.....	31
<b>Kapitel 2:</b> Charaktere entwickeln.....	43
<b>Kapitel 3:</b> Das Fundament legen – Die Kraft der Handlung.....	65
<b>Kapitel 4:</b> Viele Welten für viele Medien.....	89
<b>Teil II: Weltenbau: Reisen in andere Welten</b> .....	<b>101</b>
<b>Kapitel 5:</b> Eine Welt wie keine zweite entwickeln.....	103
<b>Kapitel 6:</b> Recherche und Fantasie freien Lauf lassen.....	115
<b>Kapitel 7:</b> Die Explosion zeigen: Exposition, aber spannend!.....	127
<b>Kapitel 8:</b> Dieser Planet wird Sie fressen: Welten sind auch Charaktere.....	139
<b>Teil III: Science-Fiction: Reisen in die Zukunft</b> .....	<b>151</b>
<b>Kapitel 9:</b> Antworten auf »Was wäre, wenn ...«?.....	153
<b>Kapitel 10:</b> Ein Raumschiff für alle Gelegenheiten, eine Gelegenheit für alle Raumschiffe... ..	161
<b>Kapitel 11:</b> Begegnung mit Aliens, die man kennen, lieben und fürchten kann.....	179
<b>Kapitel 12:</b> Es lebt! Oder doch nicht? – Sich Roboter und KI ausdenken.....	193
<b>Kapitel 13:</b> Planeten-Plots und erdenverändernde Geschichten konstruieren.....	207
<b>Teil IV: Fantasy: Reisen in die Fantasie</b> .....	<b>219</b>
<b>Kapitel 14:</b> Staunen in Ihre Geschichte zaubern.....	221
<b>Kapitel 15:</b> Weltenbau auf den Schultern von Riesen, Feen, Drachen und Hobbits ..	235
<b>Kapitel 16:</b> Magische Geschichten zaubern.....	251
<b>Kapitel 17:</b> Echt fantastische (und fantastisch echte) Monster erschaffen.....	263
<b>Teil V: Horror: Reisen in die Angst</b> .....	<b>273</b>
<b>Kapitel 18:</b> Grauen, Angst und Schrecken erregen.....	275
<b>Kapitel 19:</b> Angstgeladene Plots und sinistere Szenen aushecken.....	291
<b>Kapitel 20:</b> Schreckensgestalten – bedrohliche Monster und menschliche Abgründe... ..	307
<b>Kapitel 21:</b> Im Schatten verborgen – wo der Horror zu Hause ist.....	323
<b>Teil VI: Die Reise vom Schreiben zur Veröffentlichung</b> .....	<b>333</b>
<b>Kapitel 22:</b> Überarbeiten und Redigieren wie ein Profi.....	335
<b>Kapitel 23:</b> Zweitmeinungen einholen: Lektorat, Experten und Sensitivity Reader... ..	349
<b>Kapitel 24:</b> Die drei Ps: Publikation, Pitch und PR.....	361

<b>Teil VII: Der Top-Ten-Teil</b> .....	<b>375</b>
<b>Kapitel 25:</b> Zehn Starhilfe-Methoden für festgefahrene Geschichten .....	377
<b>Kapitel 26:</b> Zehn bekannte Tücken beim Schreiben von Sci-Fi, Fantasy und Horror ..	385
<b>Kapitel 27:</b> Zehn beliebte Erzählmodi .....	393
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>403</b>
<b>Stichwortverzeichnis</b> .....	<b>405</b>

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>Über die Autoren</b> .....	<b>7</b>
<b>Vorwort</b> .....	<b>23</b>
<b>Einführung</b> .....	<b>25</b>
Über dieses Buch .....	25
Törichte Annahmen .....	26
In diesem Buch benutzte Symbole .....	27
Wo anfangen? .....	27
<b>TEIL I</b>	
<b>ALS EINSTIEG: GRUNDLEGENDES ZUM GESCHICHTENERZÄHLEN ....</b>	<b>29</b>
<b>Kapitel 1</b>	
<b>Reisen in die Fantasie unternehmen</b> .....	<b>31</b>
Die großen drei Genres näher betrachtet .....	31
Mögliche Welten erfinden – Sci-Fi .....	32
Wundersame Welten ersinnen – Fantasy .....	33
Beängstigende Welten ausdenken – Horror .....	34
Charaktere entwickeln .....	35
Schriftstellerischen Erfolg anstreben .....	36
Den Text überarbeiten .....	36
Professionelle Hilfe suchen .....	36
Konzentration auf die drei Ps. ....	37
Sich die richtigen Ziele setzen .....	38
Dieses Buch optimal nutzen .....	39
<b>Kapitel 2</b>	
<b>Charaktere entwickeln</b> .....	<b>43</b>
Auf die Wünsche Ihrer Charaktere konzentrieren .....	44
Der Blick nach außen – externe Ziele .....	45
Der Blick nach innen – innere Bedürfnisse .....	45
Noch etwas tiefer geblickt – verborgene Sehnsüchte .....	46
Die Charaktere einführen .....	46
Allen voran – die Protagonisten .....	47
Im Weg stehen – die Antagonisten .....	49
Nebenrollen einführen .....	50
Nebenrollen richtig einsetzen – Tipps und Tricks .....	53
Aus wessen Sicht? Erzählperspektive wählen .....	53
Der Ich-Erzähler .....	54
Der personale Erzähler .....	54
Der allwissende Erzähler .....	55
Der neutrale Erzähler .....	56

## 12 Inhaltsverzeichnis

»Vielsagende Details« verraten . . . . .	57
Eine Nahaufnahme der äußeren Erscheinung . . . . .	57
Tiefer ins Seelenleben einer Figur einsteigen . . . . .	58
Dem engsten Kreis vertrauen . . . . .	59
Was Sie nicht sagen! Dialog einsetzen . . . . .	59
Verschiedene Formen von Dialog erkennen . . . . .	60
Begleitsätze im Auge behalten. . . . .	61
Dialog für Skripte schreiben . . . . .	62
<b>Kapitel 3</b>	
<b>Das Fundament legen – Die Kraft der Handlung . . . . .</b>	<b>65</b>
Großes Drama konstruieren . . . . .	66
Werte prüfen. . . . .	67
Unwiderstehlichen Konflikt konstruieren. . . . .	68
Mit Freytag anfangen. . . . .	69
Die Spannung finden. . . . .	72
Charakterentwicklung berücksichtigen. . . . .	74
Das Tempo halten . . . . .	76
Die Handlung gliedern . . . . .	77
Szenen verstehen. . . . .	77
Nachwirkende Szenen – Aktion/Reaktion. . . . .	79
Mehr Abwechslung bei den Szenen . . . . .	80
Größer denken – Sequenzen . . . . .	82
Kernelemente der Handlung betrachten. . . . .	83
Mit einem Knall anfangen. . . . .	84
Das Interesse des Publikums aufrechterhalten – magische Mittelteile. . . . .	85
Versprechen der Geschichte halten – unübertroffene Höhepunkte . . . . .	86
Starker Abschluss – ein befriedigendes Ende . . . . .	87
<b>Kapitel 4</b>	
<b>Viele Welten für viele Medien . . . . .</b>	<b>89</b>
Prosa schreiben – ein lieb gewonnener Oldie . . . . .	89
Romane . . . . .	90
Novellen. . . . .	91
Kurzgeschichten. . . . .	92
Schreiben für TV und Leinwand – Drehbücher . . . . .	93
Spielfilm. . . . .	93
TV . . . . .	95
Podcasts . . . . .	96
Theaterstücke. . . . .	97
Comics . . . . .	98
Das Publikum mit einbeziehen – Interaktive Geschichten . . . . .	98
Computerspiele . . . . .	99
Gesellschaftsspiele. . . . .	99
Immersive Erfahrungen . . . . .	100

## TEIL II WELTENBAU: REISEN IN ANDERE WELTEN ..... 101

### Kapitel 5 Eine Welt wie keine zweite entwickeln ..... 103

Welten bauen, die es zu entdecken lohnt .....	104
Ihren Schauplatz interessant gestalten. ....	104
Sich in Ihrer Welt auskennen .....	106
Wie toll es hier ist! – Ihr Pitch .....	107
Weltenbau für Konflikte .....	109
An jeder Ecke ein Problem finden .....	110
Aus dem Konflikt Charaktere entwickeln .....	111
Konzentration auf das Wesentliche – die Eisberg-Regel .....	112
Charaktere und Konflikte zeigen .....	112
Nicht alles zeigen .....	112

### Kapitel 6 Recherche und Fantasie freien Lauf lassen ..... 115

Mit der Erde anfangen: Inspiration und Adaption .....	115
Die Kräfte der Huckepacktechnik anzapfen .....	116
Kognitive Dissonanz unter Kontrolle behalten .....	118
Science und Fiction mit Recherche im Gleichgewicht halten .....	120
Um Genauigkeit bemühen .....	121
Breit gestreute Recherche .....	121
Direkt zu den Quellen .....	123

### Kapitel 7 Die Explosion zeigen: Exposition, aber spannend! ..... 127

Ihre Welt in Aktion zeigen. ....	127
Unvergesslicher erster Eindruck .....	128
Mit Aktionen die Welt zum Leben erwecken .....	128
Auf erzählerische Exposition zählen: Geschichten, die erklären und bezaubern	130
Eine Geschichte in der Geschichte. ....	130
Expositionen, die Konflikte auslösen. ....	131
Mit der Erzählperspektive zum Punkt kommen .....	132
Lesern vertrauen, Leser provozieren .....	134
Rätsel lösen: 1+1 .....	134
Aufschlussreiches Verhalten der Charaktere. ....	134
Signale vom System .....	134
Storytelling auf allen Ebenen .....	135
Ebene 1: In groben Zügen .....	135
Ebene 2: Feine Nuancen .....	136
Ebene 3: Verborgene (Un)Tiefen .....	136
Ebene 4: Über den Text hinaus .....	137
Alle Ebenen kombiniert. ....	137

## Kapitel 8

### **Dieser Planet wird Sie fressen: Welten sind auch Charaktere ... 139**

Einräumen, dass auch Welten etwas wollen .....	139
Auf Ihre Charaktere reagieren .....	140
Ökosysteme und Gleichgewicht erhalten .....	140
Gesellschaftliche Istzustände beibehalten .....	141
Gleichgewicht anstreben .....	142
Räume und Schauplätze für das Drama schaffen .....	144
Landkarten unvergesslich machen .....	144
In narrativen Räumen zurechtfinden .....	145

## TEIL III

### **SCIENCE-FICTION: REISEN IN DIE ZUKUNFT ..... 151**

## Kapitel 9

### **Antworten auf »Was wäre, wenn ...«? ..... 153**

Große Fragen stellen .....	153
Ihre Fragen näher betrachtet .....	154
Neugier wecken, Fantasie anregen .....	155
Fragen durch Charaktere beantworten .....	156
Das nächste »Große Ding« erfinden .....	157
Verstehen, was das Große Neue Ding ist .....	157
Zwischen »harter« und »softer« Sci-Fi unterscheiden .....	159
Kernfragen zu Ihrer Sci-Fi-Story .....	159

## Kapitel 10

### **Ein Raumschiff für alle Gelegenheiten, eine Gelegenheit für alle Raumschiffe ..... 161**

Weit weg von zu Hause reisen: Auf in die Isolation und ins Abenteuer .....	162
Das Schiff starten .....	162
Die Crew kennenlernen .....	164
Die Mission erfüllen .....	165
Physik und Drama der Raumfahrt .....	166
Sich der Lichtgeschwindigkeit beugen .....	166
Mit Überlichtgeschwindigkeit durchs All .....	169
Über weitere spekulative Technologien nachdenken .....	170
Eins, zwei, drei, vier – Ich erkläre Krieg im All! .....	172
Krieg als etwas anderer Storytelling-Mechanismus .....	173
Das Kriegsgesetz aktivieren .....	174
Defensivwaffen einsetzen .....	176

## Kapitel 11

### **Begegnung mit Aliens, die man kennen, lieben und fürchten kann ..... 179**

Alien-Metaphern sinnvoll deuten .....	180
Unterschiede entdecken .....	180
Die Leserschaft befremden .....	182
Bezug zwischen Aliens und Leserschaft .....	183

Eine Rolle spielen: Alien-Dramaturgie .....	184
Aliens als Feinde .....	185
Aliens als Protagonisten .....	185
Aliens als Verbündete oder Rivalen .....	186
Geheimnisvolle Aliens .....	186
Aliens als Hindernis .....	187
Gefühle für Aliens .....	188
Wundersames Staunen – erhabene Aliens .....	188
Abscheu erregen – groteske Aliens .....	189
Verunsicherung – unheimliche Aliens .....	189
Hoffnung schöpfen – Aliens mit Superkräften .....	189
Etwas zum Schmunzeln – goldige Aliens .....	190
Das Publikum mit den Aliens bekannt machen .....	190

## Kapitel 12

### Es lebt! Oder doch nicht? – Sich Roboter und KI ausdenken ... 193

Künstliches Leben entwickeln .....	193
Fragen nach dem Sinn .....	195
Fragen der Verantwortung .....	198
KL als Charaktere behandeln .....	199
Automatisierte Rollen .....	200
Computer sind (manchmal) auch Menschen .....	202
Eigene Wesen entwickeln .....	203
Die Bestimmung finden .....	204
Verstehen, was das Wesen von dieser Bestimmung hält .....	204
Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Schöpfer und Schöpfung finden .....	204
Die emotionale Bandbreite der künstlichen Lebensform festlegen .....	205
Die Grenzen der KL benennen .....	205
Kontroverse Ansichten der Gesellschaft akzeptieren .....	206

## Kapitel 13

### Planeten-Plots und erdenverändernde

### Geschichten konstruieren ... 207

Andere Erden erkunden .....	207
Eine alternative Vergangenheit erinnern .....	208
Über die nahe Zukunft nachdenken .....	209
Sorgen um eine bedrohliche Zukunft .....	210
Zu einer völlig neuen Welt reisen .....	211
Sich eine andere Zukunft vorstellen .....	212
Durch die Zeit reisen .....	213
Alles schlimmer (oder besser) machen .....	214
Vision Ihrer Geschichte – dystopische Ängste und utopische Hoffnungen ...	214
Punks, Punks, Punks! Sci-Fi mit Trotzhaltung .....	215
Dampf-, sonnen- und zellbetrieben .....	217

## TEIL IV FANTASY: REISEN IN DIE FANTASIE ..... 219

### Kapitel 14 Staunen in Ihre Geschichte zaubern ..... 221

Wunder wirken. ....	222
Die Bedeutung des Wunders verstehen. ....	222
Von High bis Low Fantasy. ....	227
Zwischen »High« und »Low« unterscheiden. ....	227
Fantastische Elemente nutzen. ....	227
Eine fantastische Erzählperspektive wählen. ....	229
Portal – von der Realität in eine Zauberwelt. ....	230
Immersiv – in der Zauberwelt leben. ....	231
Intrusiv – Die Zauberwelt in die Realität versetzen. ....	232

### Kapitel 15 Weltenbau auf den Schultern von Riesen, Feen, Drachen und Hobbits ..... 235

Mythen und Legenden adaptieren. ....	235
Sich Sagen und Märchen zu eigen machen. ....	236
Mit Mittelerde anfangen? Nicht ganz ...	239
Genre prägende Charaktere und Kreaturen – Zauberer, Hobbits, Elben, Sensationen ...!	240
Weltenbau mit Genuss. ....	242
Lange Geschichte und wundersame Geografie entwickeln. ....	242
Die Mission, heute ein klassisches Narrativ. ....	243
Tolkien und Dungeons & Dragons verstehen. ....	245
Lebenspunkte verlieren und Charakterlevel gewinnen. ....	246
Mit den vergessenen Welten anfangen. ....	247
In Rekordzeit Geschichte schreiben. ....	247
Geschichte, die auf die Realität zurückgeht. ....	247
Eigene Sagen entwickeln. ....	248
Bewohner und Orte festlegen. ....	248
Konflikte schüren. ....	249

### Kapitel 16 Magische Geschichten zaubern ..... 251

Die Rolle der Magie beim Storytelling begreifen. ....	251
Die Leserschaft auf eine magische Reise mitnehmen. ....	252
Magie dramatisch machen (in jeder Hinsicht!) . ....	253
Wie die Konsequenzen mit Magie dramatischer werden. ....	254
Die dramatischen Grenzen der Magie kennen. ....	255
Magie nutzen: Regeln und Preis festlegen. ....	256
An die Spielregeln halten. ....	256
Verbindliche Regeln für Magie in Computer- und Rollenspielen. ....	256
Der Magie in Ihrer Geschichte einen Wert zuweisen – kostbare Dinge. ....	257

Verzauberte Artefakte und Gegenstände schmieden –Objekte, für die Magie gemacht. ....	259
Magische Objekte der Begierde. ....	259
Magische Objekte als Charaktereigenschaften. ....	260
Magische Objekte als Hindernis. ....	261
Magische Objekte als Charaktere. ....	261
Magische Objekte als Bestandteil des Weltenbaus. ....	262

**Kapitel 17**  
**Echt fantastische (und fantastisch echte) Monster erschaffen ... 263**

Verstehen, was Monster sind. ....	263
Was ein Monster zum Monster macht. ....	264
Monster dienen der Geschichte. ....	264
Monster erschaffen. ....	266
Ihr Monster realistisch oder fantastisch machen. ....	267
Die Merkmale Ihres Monsters festlegen. ....	268

**TEIL V**  
**HORROR: REISEN IN DIE ANGST ... 273**

**Kapitel 18**  
**Grauen, Angst und Schrecken erregen ... 275**

Sich zu allem das Schlimmste vorstellen. ....	275
Ihre Werkzeugkiste zusammenstellen – das Instrumentarium des Horror Schreibenden. ....	276
Eine Formel für die Angst. ....	277
Höhepunkt und Katharsis. ....	279
Fürchterliches fühlen. ....	280
Angst und Sorge. ....	281
Mitleid und Kummer. ....	281
Ekel und Abscheu. ....	282
Desorientiert und verwirrt. ....	282
Faszination und Staunen. ....	283
Triumph und Erleichterung. ....	284
Schadenfreude. ....	284
Den Ursprung des Horrors finden. ....	285
Schauerroman. ....	285
Spiritismus. ....	286
Monstrosität. ....	286
Kosmisch. ....	287
Mörderisch. ....	287
Gesellschaftlich. ....	287
Schrecken aus der Umwelt. ....	288
Das Unerklärliche. ....	288

**Kapitel 19****Angstgeladene Plots und sinistere Szenen aushecken..... 291**

Wer da? Charaktere, die sich in die Finsternis begeben .....	291
Wissensstand kontrollieren mit Erzählperspektive .....	292
Gruselige und sich gruselige Charaktere entwickeln .....	293
Den Expositionisten meiden .....	295
Horror-Plots planen .....	296
Der Entdeckungs-Plot – furchterregende Geheimnisse zutage fördern ...	296
Grenzüberschreitungs-Plot – ein Schritt zu weit .....	297
Der Unbefugnis-Plot – Sie haben hier nichts verloren .....	297
Der Verfolgungs-Plot – die Jagd ist eröffnet .....	298
Der Wettstreit-Plot – sich den eigenen Ängsten stellen .....	298
Der Zusammenbruch-Plot – alles geht den Bach runter .....	299
Der schräge Plot – Was soll das denn sein? .....	299
Angst machen mit erzählerischen Flows .....	300
Flows mischen und kombinieren .....	300
Das Narrativ verschieben – aufregende und erschreckende Auflösungen ...	303

**Kapitel 20****Schreckensgestalten – bedrohliche Monster und menschliche Abgründe ..... 307**

Monster kombinieren .....	307
Bedrohlich .....	308
Ekelhaft .....	309
Menschenartig .....	309
Tierisch .....	310
Überhöht .....	311
Unnatürlich .....	311
Verderben bringend .....	311
Faszinierend .....	312
Metaphern monströs machen .....	312
Gesellschaftliche Mankos personifiziert .....	313
Den Sprachlosen eine Stimme geben .....	313
Menschliche Schwächen, die Gestalt annehmen .....	314
Tief sitzende Schwierigkeiten zutiefst erschreckend .....	314
Universelle Erfahrungen mutiert .....	314
Positive Eigenschaften, die zu weit gehen .....	314
Die Klassiker neu interpretieren .....	315
Aliens und kosmische Entitäten .....	315
Kryptiden und Kreaturen .....	316
Dämonische und übernatürliche Bedrohungen .....	316
Experimente und böse Wissenschaftler .....	317
Gespenster und böse Geister .....	317
Golem und andere Konstrukte .....	317
Lykanthropen und Gestaltwandler .....	318
Vampire und Untote .....	319

Mordlustige Menschen fassen. . . . .	319
Die »Natural Born Killers« von nebenan. . . . .	319
Dramatische und mysteriöse Morde aufklären. . . . .	320
Todbringende Kulte entlarven. . . . .	321
Das geistige Duell gewinnen. . . . .	322

**Kapitel 21**  
**Im Schatten verborgen – wo der Horror zu Hause ist . . . . . 323**

Umfelder konstruieren, die Grauen erregen. . . . .	323
Einsam oder unzugänglich . . . . .	324
Einschüchternd und unheilswanger . . . . .	325
Unheimlich und verstörend . . . . .	326
Spukhäuser und andere Brutstätten der Angst zusammenstellen . . . . .	326
Spukhausarten unterscheiden – und was sich darin verbirgt. . . . .	327
Willkommen, törichter Sterblicher. . . . .	328
Anzapfen, was zuvor geschah . . . . .	329
Der Maßstab des Schauplatzes . . . . .	330
Ihnen ist ein Geist zugelaufen . . . . .	331

**TEIL VI**  
**DIE REISE VOM SCHREIBEN ZUR VERÖFFENTLICHUNG . . . . . 333**

**Kapitel 22**  
**Überarbeiten und Redigieren wie ein Profi . . . . . 335**

Einen Überarbeitungsplan machen . . . . .	336
Den Leserhut aufsetzen . . . . .	336
Die Gliederung neu schreiben . . . . .	337
Auf Hightech setzen. . . . .	338
Auf Lowtech setzen . . . . .	338
Fragen zur ersten Fassung beantworten . . . . .	339
Zweitmeinungen einholen . . . . .	340
Erst überarbeiten, dann redigieren . . . . .	340
Herausarbeiten, von wem diese Geschichte <i>eigentlich</i> handelt . . . . .	340
Entdecken, wovon die Geschichte <i>eigentlich</i> handelt . . . . .	341
Das Sujet – nicht nur für Buchvorstellungen in der achten Klasse wichtig. . . . .	342
Verstehen, was das Sujet ist. . . . .	342
Schwer zu fassenden Sujets auf der Spur . . . . .	343
Bezüglich des Sujets überarbeiten . . . . .	344
Schleifen, polieren, zum Glänzen bringen – die Schlussredaktion. . . . .	346
Ihren Ohren vertrauen . . . . .	346
Durch Überarbeiten zur besseren Geschichte . . . . .	346

**Kapitel 23**  
**Zweitmeinungen einholen: Lektorat, Experten und Sensitivity Reader . . . . . 349**

Nützliches Feedback für Ihre Arbeit . . . . .	350
Kritikgruppen optimal nutzen . . . . .	350
Input suchen, nicht Lösungen . . . . .	352

Einen goldenen Leser heranziehen .....	353
Ein freies Lektorat beauftragen .....	353
Expertenhilfe für Ihre Geschichte .....	355
Mit spezialisierten Experten sprechen .....	355
Das Universum der Universitäten anzapfen .....	356
Sensitivity Reader zurate ziehen .....	357
Mit interkulturellen Beratern zusammenarbeiten .....	358
Über die eigenen Erfahrungshorizonte hinausschauen .....	359

## Kapitel 24

### Die drei Ps: Publikation, Pitch und PR ..... 361

Ein Team zusammenstellen: Agentur, Lektorat und Verlage .....	361
Was Literaturagenturen tun .....	362
Entscheidungshilfen, ob Sie eine Agentur brauchen .....	362
Bei Agenturen unterkommen: Das Wie und Wo .....	363
Pitchen wie ein Profi .....	364
Die Anfrage verfassen .....	364
Gliederung über drei Stockwerke: der »Elevator Pitch« .....	365
Die vor Ihnen liegende Herausforderung .....	366
Im Alleingang: Erfolg mit Self-Publishing .....	368
Können Sie wirklich alles alleine machen? Eine Antwort .....	368
Erfolgreiches Self-Publishing .....	368
Lassen Sie die Crowd für sich arbeiten .....	369
Sich selbst und Ihre Arbeit bewerben – Marketing optimal nutzen .....	371
Gut sichtbar auf Ihrer Plattform .....	372
Konferenzen optimal nutzen .....	374

## TEIL VII

### DER TOP-TEN-TEIL ..... 375

## Kapitel 25

### Zehn Starthilfe-Methoden für festgefahrene Geschichten... 377

Extrablatt, Extrablatt – die Schlagzeilen lesen .....	378
Einsteigen in die POE-Story-Maschine .....	378
Von der Blockade freischreiben .....	379
In die Kladde kritzeln .....	379
Einen Ausflug machen .....	380
Hintergrundgeschichten ausdenken .....	380
Die große Frage »Was wäre, wenn ...?« beantworten .....	381
Mischen, verrühren und mixen .....	381
Mit einer Idee beginnen .....	382
Die Worte von jemand anderem nutzen .....	382

## Kapitel 26

### Zehn bekannte Tücken beim Schreiben von Sci-Fi, Fantasy und Horror ..... 385

Mehr Schein als Sein .....	385
Überstrapazierte Zufälle .....	386

Endlose Details beim Weltenbau.....	386
Zu wenig lesen .....	387
Immer wieder die gleichen Aliens/Werwölfe/Elben .....	387
Eine vielfältigere Sicht auf die Welt )) .....	388
Zu nah am Trend .....	389
Fantasy-Sprech überstrapazieren .....	389
Das Versprechen des Genres vergessen .....	390
Klischees bemühen .....	390

## **Kapitel 27**

### **Zehn beliebte Erzählmodi ..... 393**

Gefahr auf Schritt und Tritt – die Abenteuergeschichte .....	394
»Das ist das Ende!« – die apokalyptische Geschichte.....	394
Gags, Sketche und bissiger Humor – die Komödie.....	395
Gauner, Betrüger, Überfälle – die Kriminalgeschichte.....	396
Unheil und Verderben – die düstere Geschichte .....	397
Groß, größer, am großartigsten – das Epos.....	398
Die Kraft der Vergangenheit – Geschichten mit Geschichte .....	399
An der Front – die Kriegsgeschichte .....	400
Der Wahrheit auf der Spur – geheimnisvolle Fallgeschichten .....	401
Im Herzen der Sache – die Liebesgeschichten.....	402

### **Abbildungsverzeichnis..... 403**

### **Stichwortverzeichnis..... 405**

