# Professionell Geschichten entwickeln mit StoryIt 03.11.2022 – Chriz Wagner



# Inhalt

Vorwort - Geschichten erfinden	2
Ein neues Buchprojekt	2
Auf den Punkt kommen mit dem Storyblatt	3
Mein Baukasten	
Plotting	5
Tabellarisch plotten mit dem Storygitter	7
Die Idee mit der Idee	
Die Ideenspinne	
Planungstexte einfach mal querlesen	10
Wichtige Eigenschaften von Figuren und Schauplätzen	
Figuren entwickeln mit StoryIt	12
Das Figureninterview	12
Ein eigenes Interview erstellen mit dem Interview-Editor	13
Charakterisierung	
Verhalten und Gefühle – und Beziehungen	16
Der Familienstammbaum	18
Das Serienmodul	19
Buchideen	20
Das ENDE unter der Geschichte	
Abgabeschluss	
Von Autoren für Autoren	24

### Vorwort - Geschichten erfinden

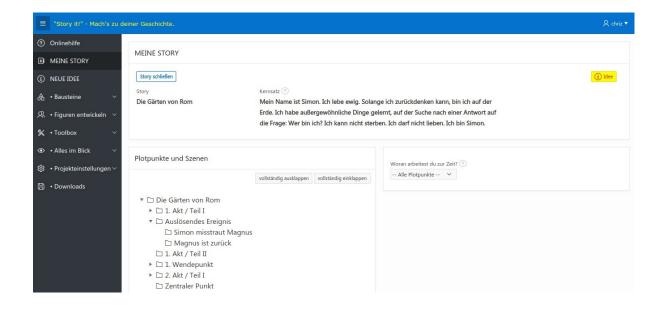
Es gibt keinen allgemeingültigen Weg, wie ein professionelles Plotting auszusehen hat. Als ich meine ersten Erfahrungen mit dem Plotten von Geschichten gemacht habe, hatte ich stets Blöcke, Bleistifte und Textmarker zur Hand. Später stieg ich auf OneNote auf dem Smartphone um, nutzte aber auch noch Tafel und Post-its. Andere Autoren plotten mit Microsoft Word oder Excel. Oder sie arbeiten mit Mindmap-Werkzeugen wie Scapple aber auch mit integrierten Lösungen, wie in Drama Oueen.

Jetzt plotte ich nur noch mit StoryIt, einer **Online-Plattform**, die ich selbst entwickelt habe, in Zusammenarbeit mit einer Handvoll professioneller Autoren eines namhaften Autorenforums. **StoryIt ist mein Vorschlag, wie ein professionelles Geschichtenentwickeln aussehen kann.** Was mir das bringt, möchte ich euch mit diesem Beitrag zeigen.

## Ein neues Buchprojekt

Eine Story ist schnell angelegt: Arbeitstitel erfassen, optional eine kurze Beschreibung dazu und die Angabe, ob ich den Szenen ein echtes Datum zuordnen möchte, oder ob das simple Aneinanderreihen meiner Textbausteine genügt.

Und zuletzt bedarf es noch einer **Plot-Struktur**. Ich wähle das Gerüst, das am besten zur Geschichte passt. 3-Akter, 5-Akter, Heldenreise, u.v.m.. Alles ist da und wird Plotpunkt für Plotpunkt beschrieben. Und ich weiß, wenn ich mag kann ich die Struktur jederzeit an meine Wünsche anpassen.



## Auf den Punkt kommen mit dem Storyblatt

Manchmal starte ich mit einer Idee, weiß aber noch nicht, auf welchem Weg mich der Einfall zum Ziel trägt. An diesem Punkt lasse ich mir vom sogenannten **Storyblatt** helfen. Das Storyblatt stellt eine verkürzte Ausgabe der **Schneeflockenmethode** dar, die mich dabei unterstützt, Ordnung in meine Gedanken zu bringen. Denn wenn ich weiß, welche Hürden meine Protagonisten zur Abschlussszene führen, weiß ich auch, wie der Plot auszusehen hat.

Immer wieder komme ich auf das Storyblatt zurück, passe die Inhalte an und konkretisiere die Arbeit am Kernsatz, an den Wendepunkten, an den Figurenbeschreibungen und an den Zusammenfassungen.

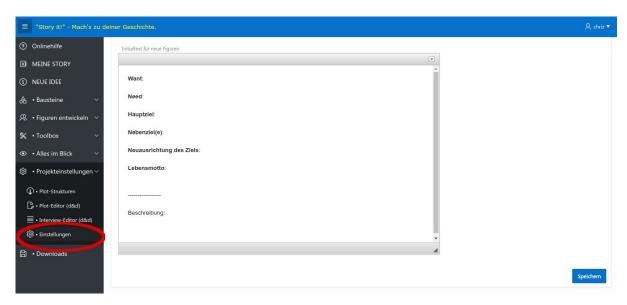
Den Kernsatz hält mir die Software stets vor Augen.

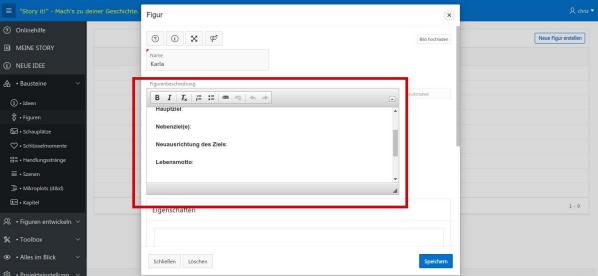
### Mein Baukasten

Eine klare Linie bringe ich in meine Geschichten, in dem ich Zweck und Ziel meiner Bausteine kennenlerne. Darum erfasse ich **Figuren**, **Schauplätze**,

Handlungsstränge und Schlüsselmomente. Ich muss das nicht immer gleich tun. Taucht eine neue literarische Gestalt während der Arbeit am Plot unerwartet in meiner Geschichte auf, dann beschäftige ich mich mit ihr: Ich beschreibe, was sie möchte und was sie braucht, um glücklich zu sein. Das zentrale Element der Figurenentwicklung ist und bleibt die Figurenbeschreibung. Dieses Feld wird beispielsweise für want, need und defizit aber auch für die Beschreibung der Figur – Aussehen, Haltung, Sprachmuster, Stimmung etc. - genutzt. Ich mache mit Gedanken über ihre Vergangenheit und formuliere detailliert, was die Figur auszeichnet.

Das Schöne ist, dass ich dafür nicht unzählige Felder befüllen muss. In den StoryIt-Einstellungen richte ich mir das Programm so her, dass nur Daten abgefragt werden, die ich von meinen Figuren wissen möchte.

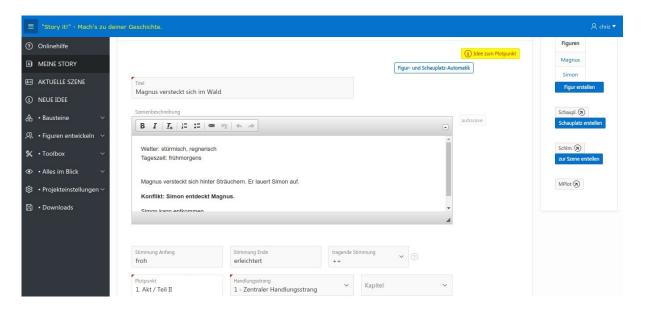




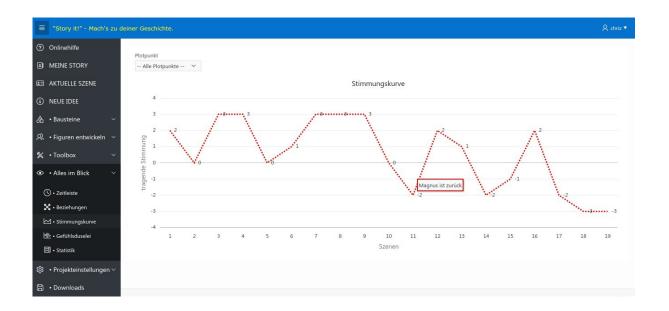
## **Plotting**

Nun beginnt die eigentliche Plotarbeit. Ich erzeuge **Szenen**, in dem ich auf den Namen eines Plotpunktes klicke, betitle meine neuen Szenen und beschreibe den geplanten Handlungsverlauf mit seinen **Konflikten**.

Auch hier gibt mir die StoryIt-Einstellungsseite wieder die Möglichkeit, die abgefragten Daten nach meinen persönlichen Vorlieben anzupassen. Und das automatische Speichern kümmert sich darum, dass nichts verlorengeht, wenn der Computer mal streikt.



Ich mache mir Gedanken über die Gemütslage meiner Figuren am Anfang und am Ende jeder Szene, erfasse diese sowie die **tragende Stimmung** der Szene. Das gibt mir die Möglichkeit, zu einem späteren Zeitpunkt Auswertungen über das Auf und Ab der Stimmung in der **Stimmungskurve** zu betrachten. Ein tiefer Fall kommt idealerweise nach einem starken Anstieg.



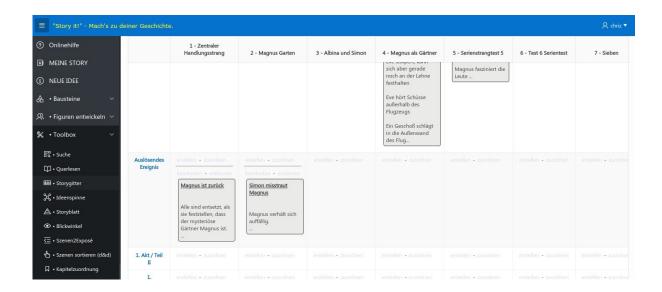
StoryIt bezeichnet einen unerwarteten Plottwist bzw. ein Ereignis, das einen Überraschungsmoment an der einen Textstelle vorbereitet und an einer anderen ausführt, als **Schlüsselmoment**. Die Software hilft mir dabei, den Überblick über meine Schlüsselmomente zu bewahren sowie Schlüsselmomente zu beenden, wenn ich mit ihrer Bearbeitung fertig bin. So kann ich sicher sein, nichts vergessen zu haben.

Ich ordne meiner Szene Figuren, Schauplätze und Schlüsselmomente zu oder erzeuge sie direkt aus der Szene heraus mit nur einem Klick. Und immer wieder benutze ich die **Figurund Schauplatz-Automatik**, die meinen Szenenbeschreibungstext nach Namen durchsucht und die gefundenen Figuren und Schauplätze wie von Zauberhand mit der Szene verbindet.

Auf diese Weise und mit Hilfe von kleinen Helfern, wie den **Mikroplots**, dem schnellen Kopieren der aktuellen Szene oder auch dem Anlegen einer Folgeszene mit nur ein paar Klicks, wächst aus meinen Gedankenfetzen nach und nach eine in sich schlüssige Story. Und das Beste ist: Ich muss die Geschichte nicht geradlinig durchplanen. Ich greife mir einfach die Stelle heraus, die mich eben am meisten beschäftigt, feile und schleife an Ecken und Kanten und setze sie zurück ins große Ganze. Schön ist: Die zuletzt bearbeitete Szene ist über den Menüpunkt AKTUELLE SZENE immer nur einen Mausklick entfernt.

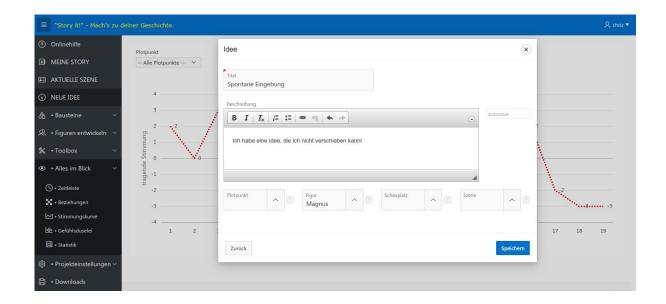
### Tabellarisch plotten mit dem Storygitter

Eine besondere Art der Planung und Übersicht ermöglicht mir das **Storygitter**. Hier sehe ich eine Tabelle: eine Zeile für jeden Plotpunkt und eine Spalte für jeden Handlungsstrang meiner Geschichte. Ich mache mir Gedanken, wie die Handlungsstränge vorangetrieben werden können und füge an der entsprechenden Stelle im Plot neue Szenen ein bzw. ordne bestehende Szenen dem Kreuzungspunkt zu. In diesem Gitter kann ich **den Verlauf der Story pro Handlungsstrang** betrachten und damit arbeiten. Das hilft ungemein.

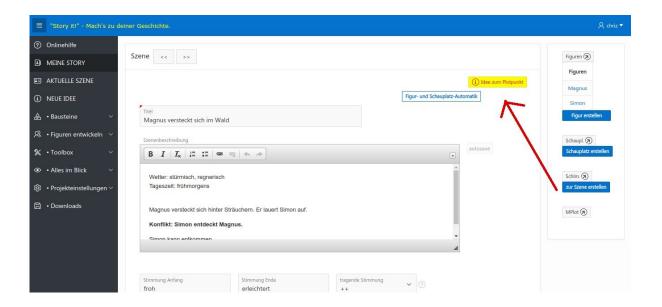


#### Die Idee mit der Idee

Durch die Arbeit am Plot kommen mir neue **Einfälle**, die ich schnellstmöglich ablegen muss, um sie nicht zu vergessen. Zugleich muss ich sie aber auch zum richtigen Zeitpunkt wiederfinden. Auch hier unterstützt mich die Software. Egal, an welcher Stelle im Programm ich augenblicklich arbeite, mit einem Klick auf die Schaltfläche NEUE IDEE kann ich sofort meinen Geistesblitz erfassen.

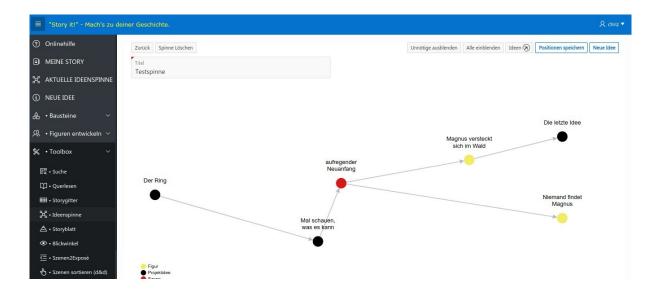


Ich beschreibe die **Idee** und ordne sie einem Plotpunkt, einer Figur, einem Schauplatz oder einer Szene zu. Und sobald ich das nächste Mal mit der entsprechenden Planungsstelle in Berührung komme, weist mich eine neongelbe Schaltfläche darauf hin, dass hier noch eine Idee offen ist. Und habe ich die Idee in meine Planung eingearbeitet, kennzeichne ich sie als erledigt. Sie verschwindet im Archiv.



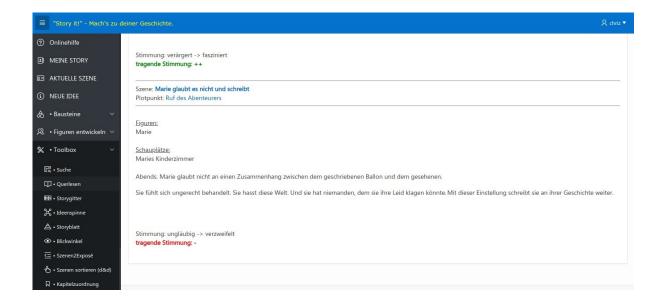
### Die Ideenspinne

Eine Spezialität stellt die sogenannte Ideenspinne dar. Ich habe unzählige Einfälle erfasst. Nun lege ich eine neue **Ideenspinne** an und zeichne ein Ablaufdiagramm mithilfe meiner Ideen. So kann ich mit Gedankenblitzen herumprobieren, mir wortwörtlich ein Bild davon machen, bis ich zu einer schlüssigen Handlung komme.



## Planungstexte einfach mal querlesen

Hin und wieder möchte ich meine Planungen lesen wie ein Buch, um zu fühlen, wie sie auf mich wirken. Das mache ich oft, wenn ich unterwegs bin, im Wartezimmer, in der U-Bahn, im Zug. Denn StoryIt funktioniert nicht nur am **Desktop-PC**, sondern auch auf dem **iPad** oder auf meinem **Android-Smartphone** – sprich überall, wo ich Netz habe. Ich rufe die Seite **Querlesen** auf und entscheide mich für eine Stelle im Plot. Dann schmökere ich in meinen Szenenbeschreibungen. So bekomme ich ein Gespür dafür, wie es auf den Leser wirkt und entdecke gleichzeitig kleine Logikfehler. Schnelle Änderungen kann ich sofort einpflegen, ohne die Seite zu verlassen. So entwickeln sich meine Texte, wachsen und gedeihen.

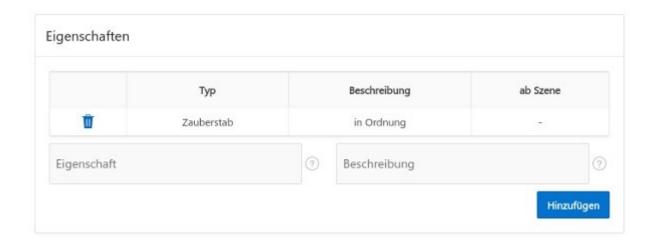


Und wenn es nötig ist, lasse ich mir aufzeigen, welche Szenen von einer Nebenfigur erlebt werden. Hier unterstützt mich die Funktion **Blickwinkel**: *Zeige mir die Geschichte vom Standpunkt einer Randfigur aus gesehen*. Immer wieder praktisch, wenn man nicht weiß, was eine Figur schon alles miterlebt hat.

## Wichtige Eigenschaften von Figuren und Schauplätzen

Welchem Geschichtenerfinder ist es noch nicht passiert, dass er seinem Protagonisten einen Schlag ins Gesicht verpasst hat und die Verletzungen wie von Zauberhand zwei Szenen später verschwunden waren? Dass sich ein Mädel das verführerische rote Kleid anzieht und sie weiter hinten Hosen trägt. Oder dass ein Opfer eine Zimmertür aus Angst versperrt und der Verfolger drückt zum Öffnen nur die Klinke.

StoryIt kennt sogenannte **Eigenschaften**. Das sind Werte, Merkmale, Gemütszustände, die für die Story wichtig sind und die sich im Verlauf der Geschichte ändern. Tür -> auf, Arm -> gebrochen, Zauberstab -> wie neu.



Während der Arbeit an der einer Szene hinterlege ich die Änderung der entsprechenden Eigenschaft.

Zauberstab -> zerbrochen.

Das Programm kennt den zeitlichen Verlauf aller Szenen und weiß, wenn ich eine Figur oder einen Schauplatz betrachte, in welchem Zustand sich die jeweilige Eigenschaft befindet. Zauberstab -> wie neu oder zerbrochen?

StoryIt zeigt es mir immer richtig an. Und das Besondere ist: Das funktioniert sogar in einem Rückblick, der ganz am Ende des Plots angesiedelt ist.

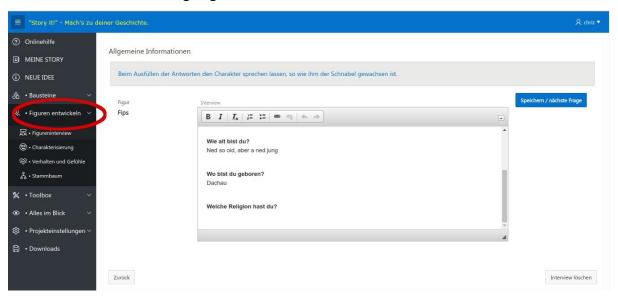
**StoryIt kenn zwei Zeiten**: die Anordnung der Szenen wie sie der Leser erlebt und die chronologische Abfolge. Die **Zeitleiste** stellt die Szenen in ihrem zeitlichen Ablauf pro Handlungsstrang dar. Gelegentlich werfe ich einen Blick auf diese Übersicht, wenn ich mir einen Überblick über die Chronologie der Ereignisse verschaffen möchte.

## Figuren entwickeln mit StoryIt

Für die Entwicklung der Figuren stehen mir eine Reihe von Werkzeugen zur Verfügung, die optional genutzt werden können. Ziel ist es, die eigenen Figuren besser kennenzulernen sowie **stimmige und auch tiefgründige Figuren** und damit spannende Figuren zu entwerfen. Außerdem möchte ich durch das Entdecken der Figuren den Bogen zum Plot schlagen, sodass sich Handlung und Figuren aneinander anschmiegen und eine in sich schlüssige Geschichte entsteht.

### Das Figureninterview

Unter dem Menüpunkt **Figuren entwickeln** finden sich alle Werkzeuge, die dazu dienen, sich intensiv mit den Figuren auseinanderzusetzen. Voraussetzung ist, dass ich zuvor die Figuren in den Bausteinen bereits angelegt habe.



Hier findet ich auch das **Figureninterview**. Wie lerne ich meine Figur am besten kennen? In dem ich mich mit ihr unterhalte.

Das Figureninterview ist ein bisschen wie ein Chat. Die Idee ist, die gestellten Fragen aus Sicht der Figur zu beantworten - als stecke man in der Figur. Das hilft, um sich in die Figur hineinzufühlen.

"Beim Ausfüllen der Antworten den Charakter sprechen lassen, so wie ihm der Schnabel gewachsen ist."

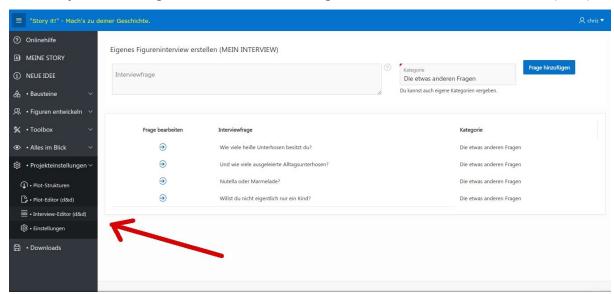
Für den Anfang wurden in StoryIt 94 Fragen in 9 Kategorien hinterlegt. Also nehme ich mir Zeit.

Ich kann das Interview jederzeit unterbrechen und später weiterführen. Fragen können übersprungen und das Interview jederzeit nachbearbeitet werden.

### Ein eigenes Interview erstellen mit dem Interview-Editor

Sehr gerne möchte ich auch meine eigenen Fragen hinterlegen. Es gibt da eine Fragenliste, an die ich mich schon gewöhnt habe. Wie immer steht die Individualität bei StoryIt im Vordergrund.

In den Projekteinstellungen finde ich ein Werkzeug, mit dem Titel Interview-Editor (d&d).

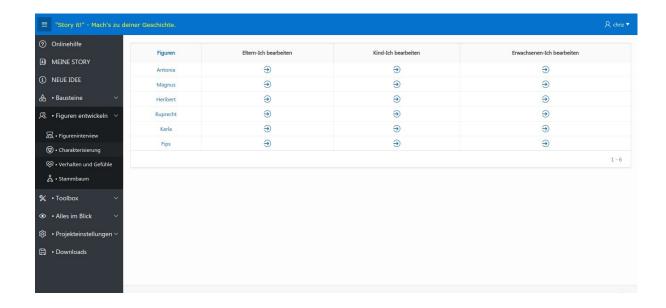


Mit diesem Editor kann ich eine **eigene Fragenliste** erstellen, die mir für alle StoryIt-Projekte erhalten bleibt. Das eigene Figureninterview kann ich jederzeit mit meinen Figuren durchspielen.

Aber auch das Mischen des allgemeinen Interviews mit deinem persönlichen Interview ist jederzeit möglich. Hierfür nutze ich das allgemeine Figureninterview und ergänze es mit eigenen Fragen.

## Charakterisierung

Der amerikanische Arzt und Psychologe Eric Berne hat sich in seiner **Transaktionsanalyse** u.a. Gedanken über die menschliche Charakterbildung gemacht. In vorsichtiger und vereinfachter Anlehnung an sein Modell, das besagt, dass das Verhalten eines Menschen auf seine **Ich-Zustände** zurückgeführt werden kann, haben wir mit StoryIt ein Tool geschaffen, dass es mir möglich macht, meinen Figuren mehr Tiefe zu geben. Hier kann ich plausible Reaktionen hinterlegen, als Ausfluss aus der Analyse, und <u>diese während des Erstellens</u> meiner Szenen mit nur wenigen Klicks abrufen.



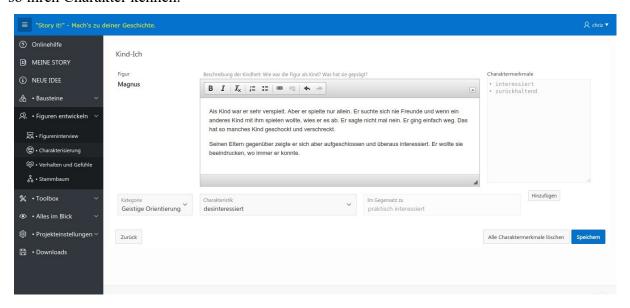
Eltern-Ich: Jeder Mensch trägt, gemäß Berne, seine Eltern in sich, imitiert deren Verhalten und nimmt sich seine Eltern bewusst aber auch unbewusst zum Vorbild. Darum ist es für den Geschichtenentwickler wichtig, einen Blick auf die Eltern der Figuren zu werfen, wenn man glaubwürdige Reaktionen beschreiben möchte.

<u>Kind-Ich</u>: Zudem **bewahrt jeder Mensch sein Kind in sich**, der eine stärker, der andere weniger stark. Hin und wieder tritt das Kind hervor und ist verantwortlich für das Handeln eines Menschen, einer Figur.

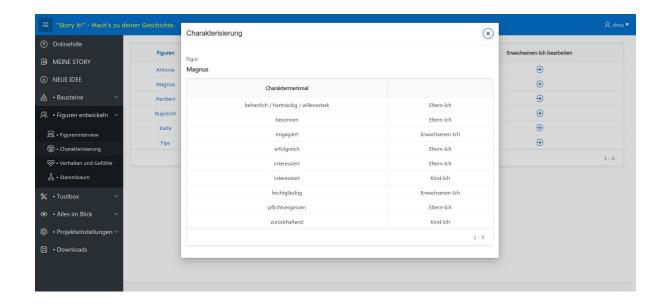
<u>Erwachsenen-Ich</u>: Im Gegensatz dazu ist das Ich als Erwachsener die Grundlage für eine objektive, wohlüberlegte und respektvolle Daseinsform. **Die erwachsene Figur** handelt so, wie man es von einem reifen Erwachsenen erwarten würde.

Berne sagt: "Eine Reaktion ist nur dann plausibel, wenn sie aus einer dieser drei Kategorien entspringt."

Ich beschreibe das Eltern-Ich, das Kind-Ich und das Erwachsenen-Ich meiner Figur und lerne so ihren Charakter kennen.



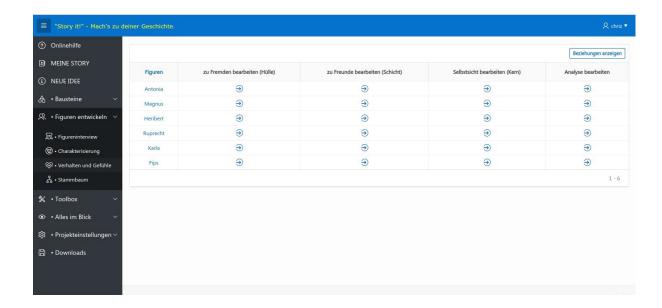
Ich ordne Charaktermerkmale zu. In StoryIt wurde eine **umfangreiche Bibliothek mit** Charaktermerkmalen und ihren Gegensätzen hinterlegt, die ich mit meinen Figuren verbinden kann.



Die **Charaktermerkmale** werden mir während des Plottings direkt bei der jeweiligen Figur angezeigt. Sie unterstützen mich dabei, plausible Reaktionen zu beschreiben.

### Verhalten und Gefühle – und Beziehungen

Dann gibt es in StoryIt noch die Analyse des Verhaltens und der Gefühle. Grundlage ist ein **Dreischichtenmodell**: Schicht eins ist das Verhalten Fremden gegenüber, Schicht zwei Freunden gegenüber und das Verhalten der Figur gegenüber sich selbst stellt die dritte Schicht dar.

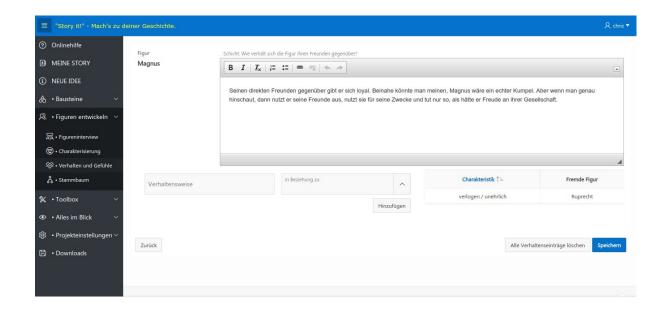


Am einfachsten stelle ich mir drei Kreise vor, die ineinander liegen. Der äußerste Kreis ist **die Hülle meiner Figur**, die Schale, die die Figur nach außen hin abschirmt. Ich frage mich, wie sich die Figur fremden Menschen gegenüber verhält und beschreibe die sogenannte Hülle.

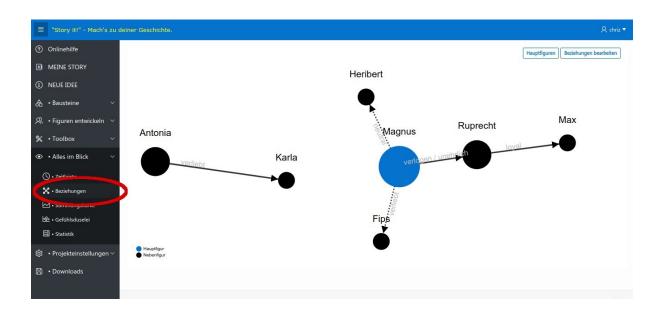
Der zweite Kreis, der unterhalb der Hülle liegt, ist sozusagen die Schicht dazwischen. Nur wer in diese **Zwischenschicht** blicken darf, Freunde also, kann erleben, wie sich die Figur auf dieser Ebene verhält. Darum beschreibt diese Schicht das Verhalten deiner Figur ihren Freunden gegenüber.

Ganz im Inneren liegt der dritte und letzte Kreis, **der Kern deiner Figur**. Nur die Figur selbst weiß, wie es dort aussieht. Wie verhält sich deine Figur sich selbst gegenüber? Wie fühlt sie sich? Was hält sie von sich? Indem ich den Kern beschreibe, ergründe ich das innerste Wesen meiner Figur.

Abgerundet wird dieses Werkzeug durch die Möglichkeit einer **Analyse**. Um meine Figur voll und ganz zu verstehen, ist eine Analyse notwendig - der Blick von außen auf alle drei Charakterschichten und die Frage, welche Ursachen möglicherweise hinter der einen oder anderen Verhaltensweise stecken.

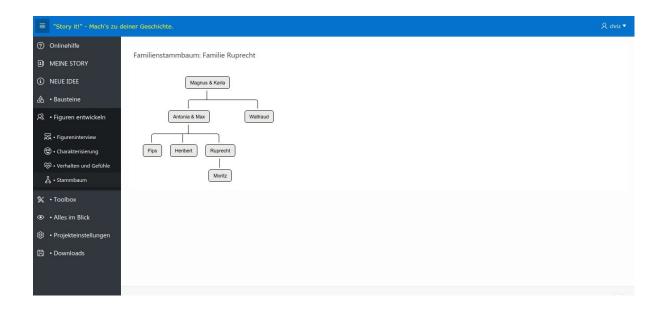


Vielleicht etwas zu unscheinbar weil es große Auswirkungen auf die Software hat ist die Möglichkeit, in diesem Werkzeug Freunde und Fremde zu definieren und die **Beziehung**, die meine Figur zu diesen Menschen hat. Aus diesen Daten generiert StoryIt eine neue Grafik, die im Menü unter **Alles im Blick** eingruppiert ist und die den Titel **Beziehungen** trägt.



### Der Familienstammbaum

Zum Anlegen einer Familie gibt es einen Assistenten, der mich durch die wichtigsten Schritte führt. Nach dem Abschließen des Assistenten kann ich den **Familienstammbaum** aufrufen.

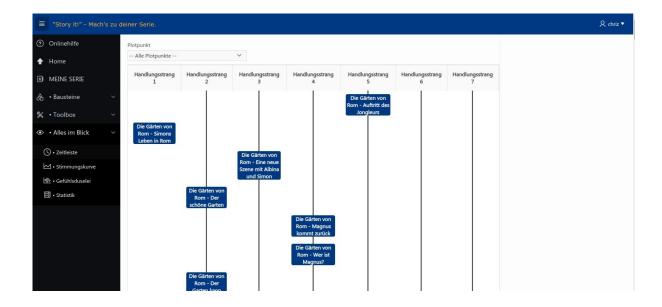


Diese Ansicht ist Grafik und Editor zugleich. Durch Anklicken meiner Figuren kann ich jederzeit weitere **Ehepartner und Kinder** zuordnen oder bestehende Verweise löschen.

#### Das Serienmodul

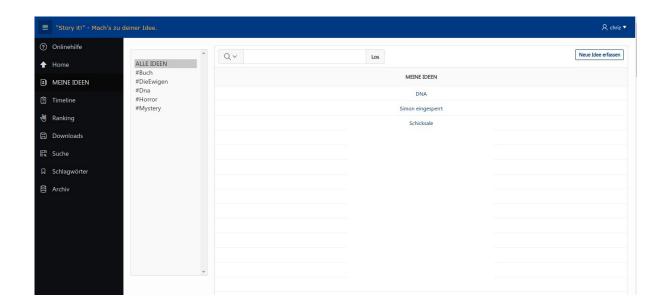
Zuletzt habe ich an einer Mysteryserie mit dem Titel DIE EWIGEN gearbeitet. Zehn Folgen und eine Nebengeschichte sind dabei herausgekommen – jeder Band spielt an einem anderen Schauplatz und zu einem anderen Zeitpunkt in der Weltgeschichte. Umso schwerer war es für mich, den Überblick zu bewahren.

StoryIt kann mehrere Stories zu einer **Serie** zusammenfassen. Im **Serienmodul** betrachte ich die Plot-Struktur aller Folgen nacheinander sowie die Zeitleiste über alle Szenen meiner Serie hinweg. Ich kann Figuren aus den Einzelbänden zusammenfassen und ich habe sogar die Möglichkeit, die Planungen quer zu lesen.

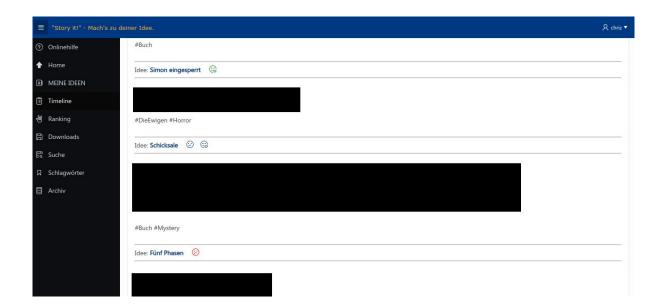


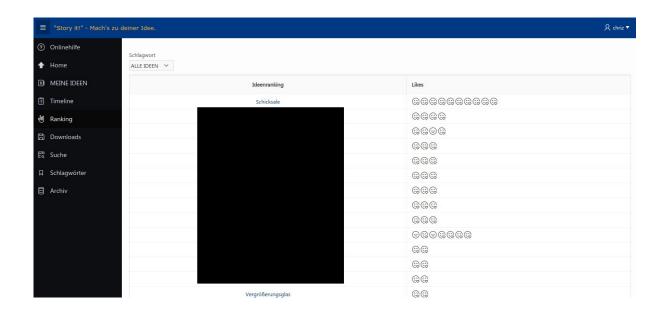
#### Buchideen

Es gibt ein weiteres Modul, das den Umfang der Plattform erweitert: Es nennt sich **Buchideen**. In diesem Modul erfasse ich meine Einfälle, die noch keinem Projekt zugeordnet werden können und vergebe Schlagwörter, nach denen ich filtern kann: #Mystery, #Buch, #Horror, #DieEwigen. Auf diese Weise erarbeite ich mir außerhalb meiner Stories ein Potpourri von Geistesblitzen, Einfällen für neue Bücher, Gedankenfetzen oder Geschehnissen, die ich mir für künftige Buchprojekte merken möchte. Und wenn eine Idee gut in die aktuelle Story passt, verschiebe ich sie dorthin mit wenigen Klicks.



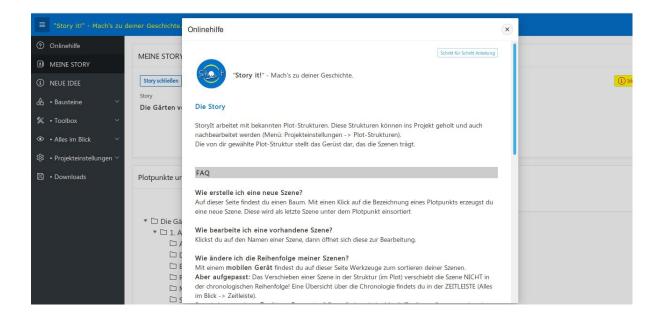
Außerdem habe ich in diesem Modul die Möglichkeit, meine Einfälle in einer **Timeline** zu durchstöbern und jeden Tag auf's Neue mit Likes oder Dislikes zu versehen. Das Ranking zeigt mir, von welchen Einfällen ich besonders angetan bin.





#### Das ENDE unter der Geschichte

Ich arbeite stets an mehreren Projekten gleichzeitig. Jedes ruht, gärt und brodelt in StoryIt vor sich hin, bis es eine gewisse Hürde überschreitet und zum aktuellen Arbeitsprojekt wird. Seitdem ich die Plotting-Plattform verwende, bewahre ich den Überblick über alle Projekte und kann mir Details auch schnell ins Gedächtnis zurückrufen. Meine vormals chaotische Zettelwirtschaft verwandelte sich in fachmännische Vorplanung – professionelles Plotting. Nicht zuletzt dank der **komfortablen Suche**, dank der integrierten **Onlinehilfe**, die sich dynamisch immer an die aktuelle Seite anpasst, und dank vieler kleiner Helferlein, die es zu entdecken gibt.



## Abgabeschluss

Meine Agentur möchte den Plot sehen, bevor es zur Ausarbeitung des Buchprojektes kommt. Mit dem Werkzeug **Szene2Exposé** reduziere ich die Planungstexte auf das nötige Minimum - Schritt für Schritt, eine Szene nach der anderen – und lade den so entstandenen Text im **Downloadbereich** herunter. Das **Word-Dokument** verwende ich als Grundlage für das Schriftstück, das ich der Agentur schicke.

Aber auch alle anderen Daten, die ich in dem Plotting-Tool produziere, kann ich auf der Seite **Download** herunterladen – Szenen, Figuren, Schauplätze.

### StoryIt ist keine Schreibsoftware!

Bin ich mit der Planung fertig, verwende ich die heruntergeladene Datei als Startdokument für mein Manuskript und schreibe den endgültigen Text in Word und Papyrus Autor.

#### Von Autoren für Autoren

StoryIt ist eine Software von Autoren für Autoren. Wir sind dankbar für jeden Einfall, jede gute Idee, die allen nützt. Der zentrale Anlaufpunkt für die Kommunikation um und über StoryIt ist das offizielle **StoryIt Support-Forum** im Forum unserer Partnerseite, der Autorenwelt.

#### https://autorenwelt.de/forum/storyit-support

Hier bekommst du Unterstützung, kannst deine Verbesserungsvorschläge, Wünsche, Anregungen und Bugs mitteilen oder einfach nur erzählen, wie du mit der Software zurechtkommst.

Registriere dich im Forum der Autorenwelt! Es lohnt sich.

Die neuste Errungenschaft ist die **gemeinsame Arbeit mehrerer Autoren an einer Story** – ein Verbesserungsvorschlag, der aus der Autorenwelt stammt und bereits umgesetzt ist.

Ich wünsche jedem Geschichtenentwickler viel Spaß mit der Software und freue mich über das Feedback!

Liebe Grüße

Chriz Wagner

Chriz Wagner - Autor und Informatiker

"Story it!" - Mach's zu deiner Geschichte.

https://storyit.de • https://chrizwagner.de

Christian Michael Wagner • Blumenstraße 24R • 85757 Karlsfeld

E-Mail: kontakt@chrizwagner.de

Datenschutzhinweise: https://storyit.de/datenschutz.html