Plot in 7 Akten

|  |
| --- |
| Auslösendes Moment: Alltag wird unterbrochen, Routine wird zerstört, kann Banalität sein (z.B. verschlafen und Zug verpasst ) |
|  |
| Übergang: Prota kann oder will Ruf des Abenteuers nicht folgen (Angst oder was Wichtiges kommt dazwischen), was steht auf dem Spiel? Je mehr auf dem Spiel steht, umso größer die Spannung. |
|  |
| Geschichte nimmt Fahrt auf: Abenteuer, neue Regeln & Situationen, Reaktionen auf äußere Umstände, kleine Geheimnisse, die später wichtig sind, Überlebensstrategie oder Mordstrategie wird ausgedacht, Probleme spitzen sich langsam zu |
|  |
| Midpoint: Einen Twist einbauen (bisherige Situation kippt), je überraschender, desto besser. Missverständnisse, dummes Verhalten, Täter-Opfer Umkehr |
|  |
| Von passiv zu aktiv: Bei der Hälfte passiert etwas, dass den Helden zwingt, seine Strategie zu ändern. Eeagierte eher auf Konflikte, statt aktiv gegen Gegner anzugehen. Held wird aktiv (Liebe an sich binden, Selbstverteidigungsmaßnahmen, Skills erlernen) |
|  |
| Übergang: Schicksal selbst in die Hand nehmen führt zum Tiefpunkt. Es kommt etwas heraus, was Pläne noch zerstören kann. Antagonist zieht ein As aus dem Ärmel. Was Figur glaubte, ist falsch. Ungerechtigkeiten, Gefühlsänderungen, wichtige Entscheidungen. |
|  |
| Finale & Ende: Tiefpunkt wird überwunden. Innerer Konflikt wird gelöst. Neue Chance tut sich auf. Prota stärker als zuvor und glücklich. |
|  |
|  |
|  |