# Шаблон сюжета

### Заметки

- ▶ Работать в обратном направлении сначала решить как закончить сюжет, а потом думать как привести к этому.
- Взять график арки персонажа, и сразу отметить события и состояния персонажа на нем.

#### Что если...

===

Главный герой

===

Мир, в котором происходит действие

===

## Жанр

===

# Главный герой

===

#### Внешние особенности

Человек, животное или предмет?

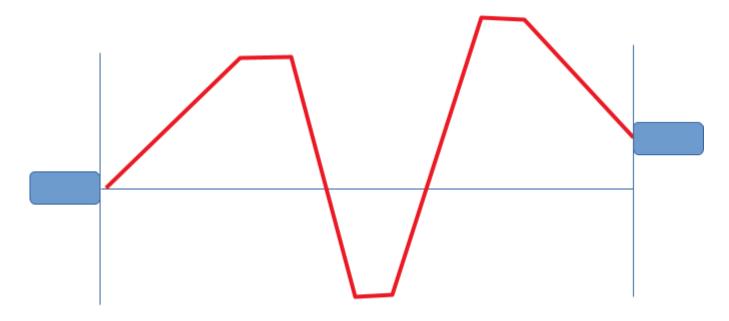
===

Какую одежду носит?

===

```
Как двигается?
 Что первое замечаешь, когда видишь его на расстоянии?
 Внутренние особенности
 Что он любит делать?
 Чего он боится?
 Какую эмоцию чаще всего переживает?
 Тест лифтом
 Что желает, а что должен
 Желает
 ===
 Должен
 ===
 Препятствия
> ===
> ===
```

## Арка персонажа



1. ===

#### Ставки

> ===

## Сюжет

- 1. Однажды...
- 2. Каждый день...
- 3. Пока в один день...
- 4. Из-за этого...
- 5. Из-за этого...
- 6. Из-за этого...
- 7. Пока в конце концов...
- 8. Истех пор...

#### Тема

===

# Сюжет с учетом темы 1. Однажды... 2. Каждый день... 3. Пока в один день... 4. Из-за этого... Из-за этого... 6. Из-за этого... 7. Пока в конце концов... 8. Истех пор... **Акт** 1 1. Однажды... 2. Каждый день... 3. Пока в один день... Подстрекательский инцидент **Акт** 2 4. Из-за этого... 5. Из-за этого... 6. Из-за этого...

#### **Акт 3**

Герой меняет «хочу» на «нужно». Демонстрируем его изменение, раскрываем тему.

- ❖ Кризис
- Как он разрешен
- Как герои показывают чему научились
- Тлавная тема/мораль

- Арка персонажа эмоционально удовлетворена? (да/нет почему)
- 7. Пока в конце концов...
- 8. Истех пор...