

3 - 9 - 27 RICHTIG PLOTTEN 3 - 9 - 27

BLOCK 1: STELLT EUREN PROTAGONISTEN UND DESSEN ALLTAGSWELT VOR

AKT 1

<u>KAPITEL 1</u> ZEIGT EUREN PROTAGONISTEN IN SEINEM ALLTAG
+

<u>KAPITEL 2 - EVENT/ENTSCHEIDUNG</u> DIE DEN PROTAGONISTEN RICHTUNG KONFLIKT/GEFAHR STÖSST
+

<u>KAPITEL 3</u> PROTAGONIST REAGIERT AUF EVENT AUS KAPITEL 2
+

BLOCK 2: EIN PROBLEM UNTERBRICHT DAS LEBEN DES PROTAGONISTEN

AKT 1

<u>KAPITEL 4</u> PROTAGONIST REFLEKTIERT DIE LANGZEIT AUSWIRKUNGEN VON KAPITEL 2
+

<u>KAPITEL 5 - PROTAGONIST ENTSCHIEDET, ZU</u> HANDELN UND ETWAS ZU TUN, UM SEINE SITUATION ZU ÄNDERN
+

<u>KAPITEL 6</u> SOFORTIGE KONSEQUENZ DER AKTION AUS KAPITEL 5 ZEIGEN
+

BLOCK 3: DAS LEBEN DES PROTAGONISTEN HAT DIE RICHTUNG GEÄNDERT

AKT 1

<u>KAPITEL 7</u> DIE KONSEQUENZEN AUS KAPITEL 6 ÜBEN DRUCK AUF PROTAGONISTEN AUS
+

<u>KAPITEL 8</u> PLOT-TWIST 1 TRIFFT VÖLLIG UNERWARTET AUF
+

<u>KAPITEL 9 - PROTAGONIST WIRD DURCH</u> DEN PLOT-TWIST IN EINE VÖLLIG NEUE WELT GESTOSSEN
+

3 - 9 - 27 RICHTIG PLOTTEN 3 - 9 - 27

BLOCK 4: PROTAGONIST ERKUNDET DIE NEUE WELT

AKT 2

<u>KAPITEL 10</u> - LESER IN DIE NEUE WELT EINFÜHREN. WAS HAT SICH VERÄNDERT? WIE FÜHLT SICH DER PROTAGONIST?
+

<u>KAPITEL 11</u> - KLEINE PAUSE FÜR DEN PROTAGONISTEN, KANN ETWAS SPASS HABEN ODER ETWAS NEUES AUSPROBIEREN
+

<u>KAPITEL 12</u> VERGLEICH DER NEUEN ALLTAGSWELT AUS KAPITEL 1
+

BLOCK 5: PROTAGONIST ERLEBT EINE KRISE IN DER NEUEN WELT

AKT 2

<u>KAPITEL 13</u> AUFBAU DES MIDPOINTS IN KAPITEL 14
+

<u>KAPITEL 14</u> - MIDPOINT MUSS DAS LEBEN DES PROTAGONISTEN DRAMATISCH VERÄNDERN ODER NEGATIV BEEINFLUSSEN
+

<u>KAPITEL 15</u> - SOFORTIGE REAKTION AUF DEN MIDPOINT ODER KONSEQUENZ DES MIDPOINTS
+

BLOCK 6: PROTAGONIST ENTSCHIEDET, EINE LÖSUNG ZU FINDEN, KOMME, WAS WOLLE

AKT 2

<u>KAPITEL 16</u> LANGZEIT AUSWIRKUNGEN DES MIDPOINTS REFLEKTIEREN
+

<u>KAPITEL 17</u> PROTAGONIST HANDELT UND FÄHRT RÜCKSCHLAG EIN
+

<u>KAPITEL 18</u> - RÜCKSCHLAG GIBT DEM PROTAGONISTEN GRUND WEITER ZU KÄMPFEN, EGAL WAS PASSIERT
+

3 - 9 - 27 RICHTIG PLOTTEN 3 - 9 - 27

BLOCK 7: PROTAGONIST VERLIERT, EIN SIEG SCHEINT UNMÖGLICH

AKT 3

<u>KAPITEL 19</u> EXTREM SCHWIERIGE PROBEN/TEST FÜR PROTAGONISTEN
+

<u>KAPITEL 20</u> PLOT-TWIST 2 TRIFFT AUF & MACHT ALLES VIEL SCHLIMMER
+

<u>KAPITEL 21</u> SIEG SCHEINT UNERREICHBAR
+

BLOCK 8: PROTAGONIST MUSS KRÄFTE SAMMELN UND HANDELN

AKT 3

<u>KAPITEL 22</u> PROTAGONIST ERINNERT SICH AN SEINEN GRUND ZU SIEGEN
+

<u>KAPITEL 23</u> PROTAGONIST HANDELT
+

<u>KAPITEL 24</u> ALLE OFFENEN PUNKTE KLÄREN UND HANDLUNGSSTRÄNGE ZUSAMMENFÜHREN
+

BLOCK 9: PROTAGONIST KÄMPFT UND GEWINNT, KONFLIKT GEKLÄRT

AKT 3

<u>KAPITEL 25</u> LETZTER KAMPF BEGINNT
+

<u>KAPITEL 26</u> - PROTAGONIST MUSS EINE ENTSCHEIDUNG TREFFEN, DIE SEIN GANZES LEBEN BEEINFLUSSEN WIRD
+

<u>KAPITEL 27</u> AUFLÖSUNG, SOFORTIGE REAKTION AUF KAPITEL 26, ENDE
+