Шаблон арки персонажа

litmemo.com/ru/templates/character-arc

Двигатель

Персонаж:

Тип арки (положительная / отрицательная / плоская):

Ложь, в которую он верит (одна фраза, его голосом):

Истина (одна фраза):

Призрак / рана за Ложью:

Защитная привычка (как Ложь выглядит в действии):

Контрастный персонаж (кто воплощает Ложь или Истину):

Желание (внешняя цель + срок):

Потребность (что на самом деле исправило бы его жизнь):

Девять этапов (% книги · глава)

1. Исходное состояние, Ложь в действии (0–10 % · гл. __):

---

2. Завязка (~10 % · гл. __):

---

3. Первая поворотная точка, решение с Ложью в силе (~25 % · гл. __):

4. Ложь под сомнением (~37 % · гл. __):

5. Истина в середине (~50 % · гл. __):

6. Откат (~62 % · гл. __):

7. Низшая точка / третья поворотная точка (~75 % · гл. __):

8. Выбор в кульминации (~90 % · гл. __):

9. Финальное состояние (95–100 % · гл. __):

Доказательство на странице

Начальная зеркальная сцена:

Финальная зеркальная сцена:

Кто замечает перемену:

Отрицательная арка: подставьте эти поля

Форма (разочарование / падение / развращение):

Истина, с которой он начинает или которую ему предлагают:

Ложь, по которой он в итоге живёт:

Выбор, который всё решает (~90 %):

Чего это стоит ему и другим:

Плоская арка: подставьте эти поля

Истина, которой он уже владеет:

Ложь, в которую верит мир вокруг:

Кто меняется благодаря ему:

Момент, когда Истину испытывают сильнее всего (~75 %):

Как выглядит мир в конце:
