**Beispiel: Interaktives Storytelling Projekt**

**Gruppe A**

**Gruppe B**

### Archetypische Settings und Themen

### Es gibt unzählige Zusammensetzungen aus Settings und Themen die alle spannend sein können. Manche Szenarien sind jedoch so selbstverständlich das Sie Ihre eigenen Regeln haben und quasi immer Funktionieren.

Beispiele dazu:

#### Das Märchen

* Zeit und Ort sind unwichtig („Es war einmal irgendwo irgendwann…“)
* Zahlen wie 3, 7 oder 12/13 haben Bedeutung
* Klassisch Gut gegen Böse
* Es müssen (drei) Aufgaben bestanden werden.
* Magische Gegenstände oder Zauberei

#### Detektive

* Die Rätsel sind für den Protagonisten und den Leser
* Der Leser wird verwirrt, aber der Erzähler lügt nicht
* Die Regeln der Welt müssen klar sein (auch bei Harry Dresden)
* Geheimnisse, Lügen, Intrigen und Doppeldeutiges

**Charaktere**

Wer gute und glaubhafte Charaktere möchte dem empfiehlt es sich eine Person mit Stärken und Schwächen zu planen. Eine Spannende Geschichte für Superman zu schreiben ist schwerer als eine Spannende Geschichte über Max Mustermann zu schreiben.  
  
Bei einer Geschichte über Personen wie Captain Picard oder „Den Doctor“ taucht ein ähnliches Problem auf. Es muss überlegt werden warum die TARDIS, der Teleporter oder der Replikator das Problem/den Konflikt nicht lösen kann. Auch wenn das eher ein Problem des Settings oder Plots ist findet es hier Erwähnung da es leichter ist etwas über McGyver zu schreiben und niemand ein Buch Anfangen möchte mit „Alle Zeitumkehrer, die alle Probleme lösen könnten, funktionieren grade nicht“.

Ein guter Einstieg ist dem Charakter einen Namen zu geben, einen Geburtstag, Hobbies, Wünsche, Stärken und Schwächen, Fehler und sogar Lieblings-Essen und –Musik. Selbst das in der Geschichte nie relevant ist, es hilft den Charakter zu kennen.

**Plot**

Es gibt verschiedene Methoden den Plot aufzuarbeiten.  Ob man Ihn in fünf Akte trennt, oder in drei oder von einer Spannungskurve spricht. Die Idee ist bei allem ähnlich.  
  
Man beginnt mit der **Exposition**. Wer, wo, warum und was? Hier ist das Sprichwort „Show, don’t tell.“, also „Sage nicht, zeige!“ zu erwähnen. Also die Geschichte durch die Handlung, Gespräche und den Kontext erklären und erleben lassen. Nicht durch Zusammenfassungen und Erklärungen. Dann kommen die **Spannungskurve**, der **Höhepunkt** und die **Auflösung** der Geschichte.

Oft wird eine Plot in drei Akte geteilt:  
**Akt 1 (Einführung)** – Die Exposition, Einführung in die Welt und Charaktere. Der erste Akt endet mit dem Auftauchen des „Problems“  
**Akt 2 (Konfrontation)** – Die Spannung steigt, das Problem entwickelt sich weiter und das Risiko steigt an. Der 2. Akt endet mit dem unausweichlichen Höhepunkt der Geschichte.

**Akt 3 (Höhepunkt und Ende)** – der 3. Akt beginnt mit dem Höhepunkt der Geschichte, also dem Höhepunkt der Spannungskurve. Anschließend werden alle losen Enden der Geschichte Aufgelöst und das Ende gefunden.

Die verschiedenen Akte setzten sich im Normalfall aus **Szenen** zusammen. Eine Szene ist vom Aufbau her ein „Mini-Akt“ und folgt weitgehend demselben Schema: Exposition (Wer, wie, wo und was), Konflikt und Konfrontation, Auflösung und Überleitung in die nächste Szene.

Es gibt noch viele andere Spannende Ansetzte sich mit dem Aufbau des Plots zu beschäftigen wie zum Beispiel die Heldenreise nach Jospeh Campbell und der Kritik des selbigen.

Mehr dazu gibt es hier; https://digitale-spielewelten.de/methoden/storytelling-vom-digitalen-zum-analogen-erzahlen-und-zuruck/106