

# FORGATÓKÖNYV-TERVEZŐ



**Az én kalandom egy kincsvadászat!**

**Azért választottam ezt a témát, mert...**

.....

.....

**A téma, amivel foglalkozni szeretnék...**

.....

**A témakör és a téma közötti összefüggések lehetnek... (pl. a megfelelő helyszín, szereplők megtalálása szempontjából hasznos nyomok rekonstruálása, információk nyújtása rejtvények megfejtésével vagy térképek feltárásával stb.)**

.....

.....

Kérjük, hogy a forgatókönyv összeállítása során emlékezzen a 2.3.3. részben "Az interakció alapjai" című fejezetben tanultakra.

# FORGATÓKÖNYV-TERVEZŐ

## A történetem elemei



- Indulási hely  
.....
- Cél színhelye  
.....
- A kincs mibenléte (nem feltétlenül kell, hogy arany vagy gyémánt legyen)  
.....
- Főszereplő (ki vadászik a kincsre?)  
.....
- További szereplők (szövetségesek vagy riválisok)  
.....  
.....
- Indíték (miért akarják a kincset?)  
.....
- Tárgyak és nyomok (rejtvényeket, hamis nyomokat, hasznos tárgyakat és a célállomás eléréséhez vezető útvonalakat kell tartalmazniuk).  
.....  
.....  
.....

## A TÖRTÉNET CÍME

.....

### 01 BEVEZETÉS



A forgatókönyv, a szereplők bemutatása, vagy in medias res kezdés

.....  
.....  
.....

### 02 A NYOMOZÁS KEZDETE



A főhős elkezd a támpontok és nyomok felkutatását, de szembesül valami rejtélyes vagy ellentmondásos dologgal, ami mélyebb értelmezést igényel.

.....  
.....  
.....

### 03 SNAPSHOT



Valami váratlan dolog új távlatokat nyit. A főszereplő egyre közelebb kerül a céljához, de a továbbhaladáshoz új tárgyakat kell megszereznie.

.....  
.....  
.....

### 04 MEGOLDÁS



Egyetlen és egyértelmű megoldásnak kell lennie! Az összegyűjtött nyomok megfejtése a kincshez vezet!

.....  
.....  
.....