**1**

**开场**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 开场事件。交代主角身份，环境等信息。作用是引起观众兴趣。 |
| 【红书】 | （解释性说明） |
| 【蓝书】 | 反对转换的论点、爱心包裹 |
| 【节拍表】 | 开场画面、（铺垫） |
| 【故事课】 |  |
| 【知乎】 | 主人公 |
| 情绪 | 产生注意力 |

**2**

**切入**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 切入事件。延续强化信息，铺垫激励事件。 |
| 【红书】 | （解释性说明）、条件或事态 |
| 【蓝书】 | 困扰、制造麻烦 |
| 【节拍表】 | （铺垫）、（催化剂）、（争执） |
| 【故事课】 |  |
| 【知乎】 |  |
| 情绪 | 怜、爱、信 |

**3**

**激励**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 激励事件。 |
| 【红书】 | 主要叙事难题 |
| 【蓝书】 | 一号不归之门 |
| 【节拍表】 | （催化剂）、（争执）、关键问题、第一扇门打开 |
| 【故事课】 | 目标、阻碍 |
| 【知乎】 | 目标、阻碍 |
| 情绪 | 期待、担忧、悬疑展开 |

**4**

**进展**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 进展事件。第一次动作。往往是无效的，促成了中点的假结局。 |
| 【红书】 | 推进 |
| 【蓝书】 | 踹小腿 |
| 【节拍表】 | B故事、大综艺 |
| 【故事课】 | 努力 |
| 【知乎】 | 努力 |
| 情绪 | 欢乐、期待放大、思考、悬疑加强 |

**5**

**转折**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 转折事件。一定有一个重要因素改变了。 |
| 【红书】 |  |
| 【蓝书】 | 镜像瞬间 |
| 【节拍表】 | 中点 |
| 【故事课】 | 结果 |
| 【知乎】 | 结果 |
| 情绪 | 小满足：高兴、悲伤、惊讶 |

**6**

**再转**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 再转事件。第二次动作。因为重要因素改变了，主角自己也做出改变，放手一搏，铤而走险。往往是开头埋下的伏笔，原罪。 |
| 【红书】 | （阻挠） |
| 【蓝书】 | 抚摸小狗、增长的力量 |
| 【节拍表】 | 坏蛋逼近快速逆转 |
| 【故事课】 | 意外 |
| 【知乎】 | 转折 |
| 情绪 | 生气、难过、悬疑落地 |

**7**

**危机**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 危机事件。最大考验。 |
| 【红书】 | （阻挠） |
| 【蓝书】 | 二号不归之门、熄灯 |
| 【节拍表】 | 一无所有反中点 |
| 【故事课】 | 转弯 |
| 【知乎】 |  |
| 情绪 | 欣慰 |

**8**

**导入**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 导入事件。增强情绪烈度，煽风点火。 |
| 【红书】 | （阻挠） |
| 【蓝书】 | Q元素 |
| 【节拍表】 | 灵魂的黑夜、第二扇门打开最终解决方案的诞生 |
| 【故事课】 |  |
| 【知乎】 |  |
| 情绪 | 激动 |

**9**

**高潮**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 高潮事件。核心问题的解决。 |
| 【红书】 | 结束动作 |
| 【蓝书】 | 最后的战役、（转换） |
| 【节拍表】 | 结局 |
| 【故事课】 | 结局 |
| 【知乎】 | 高潮 |
| 情绪 | 大满足：高兴、悲伤、惊讶；悬疑反转 |

**10**

**结局**

|  |  |
| --- | --- |
| 【查理】 | 结局动作。赠送的。 |
| 【红书】 |  |
| 【蓝书】 | （转换） |
| 【节拍表】 | 终场画面 |
| 【故事课】 |  |
| 【知乎】 | 结局 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **蓝书（LOCK系统）** | **红书（场景）** | **查理（八要素）** |
| 主角 | 场景情境（主角、目标、刺激因素（通常是人，和主角目标相反的人）） | 身份 |
| 目标 | 欲望 |
| 冲突 | 相遇（通常是遭遇） | 动作 |
| 核心问题 |
| 阻碍 |
| 结尾 | 结束动作 | 结果 |
|  |  | 正价值 |
|  |  | 负价值 |
|  | 影响 |  |