1.约瑟夫.埃贝尔 ‘英雄之旅’

2.席德.菲尔德 ‘三幕论’

1.游戏玩家分类三类玩家：

1. 凑合看故事的
2. 希望深入了解故事背景的
3. 完全不在乎故事的
4. 阿尔弗雷德·希区柯克关于‘意外与悬念’的效果对比理论。

想象一下，两个男人对坐在桌子旁讨论棒球，他们大约聊了5分钟，突然，桌子炸了！观众大概只会震惊15秒左右吧。

不过呢，下面这个方法带给观众的效果要好得多：开场就是炸弹在桌子下的镜头，炸弹的定时是5分钟，桌旁两人还是在谈论棒球，但这次观众就会在座位上坐立难安，为他们俩感到焦急。“别坐那儿聊什么棒球了！桌子下有炸弹！快跑啊！”看，让观众知道角色即将面临灭顶之灾，他们就会对影片全情贯注。这样，在剧情达到高潮时，观众受到的冲击，远胜突然引爆那颗莫名其妙的炸弹所带来的刺激。