

硬核系列短剧项目 · 内部文档 · 2026-05-24

# 《硬核系列》知识爽剧IP内部立项书

版本：V2.1

日期：2026年5月24日

文件性质：公司内部立项书 / 内容生产指导文件

项目定位：以AI短剧为生产引擎，以爽剧节奏承载可理解、可记忆、可迁移的知识内容，打造“爽剧为壳、知识为核”的系列化IP矩阵。

核心主张：看剧不白看，每集学到一个具体场景里的真本事。

## 一、立项背景与核心判断

### 1.1 为什么现在做

AI视频、数字人、自动配音、批量剪辑和多平台分发能力已经成熟，短剧内容的生产门槛被大幅降低。普通爽剧依靠情绪刺激获取流量，但题材同质化严重，生命周期短，账号和IP沉淀弱。

“硬核系列”的机会不在于再做一批普通AI短剧，而在于建立一种新的内容模型：

用短剧的高密度冲突和连续追更机制，把知识点包装成一个个具体的破局场景。

观众看的不是课堂，也不是说明书，而是主角在压力、困境、羞辱、危机和竞争中，用一个知识点完成反杀、逆袭或解决问题。知识因此变得有场景、有情绪、有记忆点。

### 1.2 我们要解决的问题

传统知识内容的问题：

- 信息密度高，但情绪驱动力弱，完播和追更压力不足。
- 内容有用，但缺少人物、目标和连续冲突，难以形成IP。
- 教学常以“讲”为主，缺少“为什么此刻必须用这个知识”的场景。

传统短剧的问题：

- 情绪强，但看完即忘，用户沉淀弱。
- 题材高度重复，爆款难复制，账号生命周期不稳定。
- IP价值主要依赖剧情人设，缺少可长期复用的知识资产。

“硬核系列”的解决方案：

- 用爽剧承担注意力获取。
- 用知识承担内容记忆点。
- 用系列化知识路线承担IP复利。
- 用AI生产流水线承担规模化复制。

### 1.3 项目内部目标

本项目不以对外融资为目标，不写融资叙事，不追求概念包装。V2.1立项书用于公司内部统一方向、组织资源、指导生产和评估结果。

第一阶段目标是完成以下四件事：

1. 以《硬核穿越者》作为母体IP，验证“知识爽剧”的核心内容模型。
  2. 建立一套可批量复用的AI短剧生产流水线。
  3. 形成选题、剧本、分镜、制作、审核、发布、复盘的内部标准。
  4. 在首部作品跑通后，复制到《硬核厨神》《硬核英语》《硬核程序员》等衍生系列。
- 

## 二、项目总定位

### 2.1 IP总名称

硬核系列

### 2.2 内容公式

爽文题材 + 真实知识 + AI短剧生产 + 连续剧追更

每个系列都必须回答四个问题：

1. 主角为什么必须使用知识？
2. 这个知识点如何在剧情里产生爽感？
3. 观众看完能记住什么？
4. 这个知识点能否继续延伸成下一集的钩子？

### 2.3 内容体验

观众不是来“上课”的，而是来“看主角用脑子赢”的。

每一集都应该让观众产生以下感受之一：

- 原来这个东西是这么来的。
- 原来这个问题可以这么解决。
- 原来知识真的能改变局面。
- 原来我也能学会一点。

### 2.4 品牌口径

内部统一使用以下表达：

- 爽剧为壳，知识为核。
  - 每集一个场景知识点。
  - 主角不是开挂，是会用知识。
  - 不做空泛科普，做剧情里的可记忆知识。
  - 不追求危险复现，追求认知升级和场景理解。
- 

## 三、首发项目：《硬核穿越者》

### 3.1 为什么首发做《硬核穿越者》

《硬核穿越者》适合作为“硬核系列”的母体IP，原因有四个：

1. 世界观足够大：从生存、手工业、商业、工程、交通到组织管理，都能自然纳入剧情。
2. 爽感足够强：现代知识面对古代生产力，有天然的降维打击感。

3. 系列感足够清晰：可以从个人生存一路升级到城市建设、工业体系和天下格局。
4. 可复制性强：其单集结构、知识嵌入方式、主角破局模型可以复用到其他系列。

## 3.2 核心设定

现代人意外穿越到北宋，开局无权无势、无钱无粮、身份低微。主角不靠系统，不靠神力，不靠背诗封神，而是依靠现代知识，在一个个具体危机中解决问题，逐步建立作坊、商号、工坊、城镇和新的生产体系。

## 3.3 核心爽点

- 别人靠经验，主角靠原理。
- 别人靠蛮力，主角靠流程。
- 别人靠祖传秘方，主角靠可复制标准。
- 别人争一时输赢，主角搭一套体系。

## 3.4 内容基调

《硬核穿越者》不是传统历史正剧，也不是单纯发明爽文。它的核心是：

一个现代人在古代，用可理解的组织能力和知识，把一件件小事做成改变时代的大事。

剧情要有爽点，但不能为了爽点牺牲知识可信度。知识要足够清楚，但不能拍成课堂讲解。每集必须同时满足“能看下去”和“能学到一点”。

# 四、《硬核穿越者》四部曲规划

## 4.1 四部曲总览

部次	名称	剧情阶段	知识方向	核心目标
第一部	生存篇	开局求生，建立第一批生产能力	生活科学、手工业、商业启蒙	活下去，赚第一桶金
第二部	四大发明篇	作坊升级，掌握信息与工程优势	造纸印刷、导航测绘、基础化学、工程组织	建立技术声望和商业网络
第三部	工业革命篇	从作坊到工厂，从产品到体系	能源、材料、机械、交通、标准化生产	建立区域级工业能力
第四部	天下新局篇	从产业优势到秩序重塑	通信、交通、公共治理、现代组织	影响更大范围的社会格局

## 4.2 风险分级原则

《硬核穿越者》涉及大量历史科技与生产知识，必须区分“内部规划”和“对外成片”。内部可以完整设计知识路线，对外必须按照安全等级处理。

等级	类型	对外处理方式	示例
L1	低风险生活知识	可做步骤化呈现，但需保证准确和安全	净水常识、食物保存、记账、印刷排版、基础测量
L2	中风险工艺知识	可讲原理和场景，不展示关键比例、参数和完整流程	制皂、酿造、玻璃、水泥、冶炼、蒸汽原理
L3	高风险敏感知识	只做历史背景、概念解释、剧情结果，不展示可复现方法	火药、枪械、炸药、武器结构、危险化学反应
L4	禁止操作内容	不做可执行教学，不展示材料组合、比例、步骤、替代路线	自制爆炸物、武器制造、规避监管、伤害性操作

### 4.3 第一部：生存篇

**阶段目标：**主角从无资源、无身份、无信任的困境中活下来，并建立第一批可交易产品和可复制流程。

**剧情关键词：**饥饿、寒冷、身份危机、被欺压、第一次赚钱、第一次被看见。

**知识方向：**

模块	场景知识点	对外表达方式
水与卫生	水源判断、沉淀过滤、煮沸消毒、基础卫生习惯	L1, 可清晰演示安全常识
食物保存	风干、盐渍、糖渍、密封、防潮、防虫	L1, 可结合剧情做生活化呈现
基础商业	成本、利润、定价、复购、账本、信用	L1, 可直接教学
清洁用品	去污原理、油脂与碱性清洁的关系	L2, 讲原理, 避免危险制备细节
纸与记录	纸张来源、纤维、压制、晾晒、账册价值	L1/L2, 保留非危险流程
印刷启蒙	活字、排版、校对、批量复制	L1, 可作为信息优势爽点
糖与风味	蔗糖、糖浆、结晶、甜味稀缺性	L1/L2, 突出商业价值
酒与发酵	发酵概念、卫生、风味、保存	L2, 讲原理, 不鼓励违规自酿售卖

**推荐集群：**

- 第1-10集：活下去。解决水、火、食物、住所、基础卫生。
- 第11-25集：赚到第一笔钱。用清洁、保存、风味和记账建立小生意。
- 第26-40集：建立作坊。把个人手艺变成多人可复制流程。
- 第41-60集：形成势力。用标准、信用、账本和供应链打败旧商帮。

### 4.4 第二部：四大发明篇

**阶段目标：**主角从“会做东西的人”升级为“掌握信息、导航、工程和组织能力的人”。

**剧情关键词：**商业围剿、技术封锁、官府试探、远行贸易、声望建立。

**知识方向：**

模块	场景知识点	对外表达方式
造纸升级	原料选择、纤维、均匀度、成本控制	L1/L2
印刷体系	排版效率、错字校对、批量传播、版权意识	L1
指南与测向	磁性、方向、地图、路线规划	L1
测量与工程	尺规、水平、比例、图纸、误差	L1
信号与传讯	旗语、驿站、信息延迟、消息可靠性	L1
烟火与火药史	历史背景、军事与礼仪用途、危险边界	L3, 只讲历史和社会影响
城防与安全	预警、巡逻、仓储、防火、防疫	L1
组织管理	分工、质检、奖惩、保密、培训	L1

**敏感处理要求：**

第二部可以出现“火药时代”这个历史趋势，但成片不得展示可复现配方、比例、关键材料处理、制备流程和武器化应用细节。镜头重点放在历史冲击、组织能力、供应链控制和安全后果。

### 4.5 第三部：工业革命篇

阶段目标：主角从作坊主升级为区域工业组织者，开始建立材料、能源、机械和交通体系。

剧情关键词：资源争夺、工匠体系、成本大战、灾害救援、城市建设。

知识方向：

模块	场景知识点	对外表达方式
能源认知	木柴、煤、油脂、热值、运输成本	L1
照明	灯芯、燃料、安全通风、夜间生产	L1/L2
水泥与建筑	胶凝材料、骨料、养护、承重意识	L2，避免危险施工误导
钢铁与材料	硬度、韧性、热处理概念、工具寿命	L2
标准件	尺寸统一、互换性、维修效率	L1
机械原理	杠杆、滑轮、齿轮、曲柄、传动	L1
蒸汽原理	热膨胀、压力、安全阀、能量转换	L2，强调安全，不做高压设备教程
交通与物流	道路、仓储、车队、路线、周转率	L1

敏感处理要求：

凡涉及高温、高压、冶炼、燃料和大型机械的内容，不做家庭可复现教学。剧情可以展示“主角提出原理和改造方向”，具体制作以工坊和专业匠人完成，镜头不呈现危险操作细节。

### 4.6 第四部：天下新局篇

阶段目标：主角从产业组织者升级为新秩序设计者，知识点从单项技术扩展到通信、交通、公共治理和现代组织。

剧情关键词：外部威胁、制度冲突、技术伦理、民生建设、天下格局。

知识方向：

模块	场景知识点	对外表达方式
公共卫生	隔离、清洁、饮水、垃圾处理、疫病防控常识	L1
城市治理	道路、排水、消防、粮仓、人口登记	L1
现代通信	信号中继、编码、消息确认、延迟管理	L1/L2
金融与信用	票据、账期、风险、坏账、担保	L1
教育体系	识字率、教材、考试、职业培训	L1
法度与组织	规则、流程、责任、监督、激励	L1
近代军事趋势	技术代差、后勤、训练、组织纪律	L3，只讲宏观逻辑
科技伦理	技术扩散、滥用风险、主角边界	L1

敏感处理要求：

第四部可以讨论“技术改变战争和秩序”，但不得展示枪械、炸药、武器制造、改装、使用技巧等可执行内容。重点放在组织、后勤、通信、治理和民生建设。

## 五、单集创作公式

### 5.1 标准时长

单集标准时长为45-75秒。复杂知识点可扩展到90秒，但不作为常态。

### 5.2 标准结构

时间段	功能	内容要求
0-8秒	冲突承接	直接进入危机、羞辱、竞争、失败或倒计时
8-18秒	主角判断	主角发现问题本质，用一句话点出知识方向
18-50秒	知识破局	用动作、道具、对比、字幕和旁白呈现关键知识
50-65秒	结果打脸	反派失败、众人震惊、危机解除、收益出现
65-75秒	下集钩子	新危机出现，引出下一集知识点

### 5.3 单集叙事模板

每集尽量使用以下结构：

危机出现 → 旧方法失效 → 主角看出本质 → 用一个知识点破局 → 结果立刻可见 → 更大的问题出现。

示例：

雨季仓库发霉，商帮嘲笑主角货物全毁。主角没有急着搬货，而是先判断湿气来源，改造通风、垫高、分区和防潮。第二天对手货物发霉，主角货物完好。钩子：官仓也出事了，县令连夜请他过去。

### 5.4 知识呈现原则

1. 每集只讲一个核心知识点。
2. 知识必须为剧情破局服务。
3. 观众不需要记住完整教材，只需要记住一个可迁移的判断。
4. 用对比强化记忆：旧方法为什么错，新方法为什么对。
5. 高风险知识只讲认知，不给操作。

### 5.5 字幕与镜头要求

- 关键数据、判断原则、步骤词必须上大字幕。
- 字幕不堆长句，优先使用短词和对比句。
- 手部特写、道具特写、结果对比必须清楚。
- 反派台词用于制造情绪，主角台词用于点出本质。
- 不在屏幕上堆解释性小字，复杂内容拆到下一集。

## 六、AI生产流水线

### 6.1 生产目标

在内容模板稳定后，团队具备每周完成1-2部短剧单元的生产能力。这里的“完成”包括剧本、分镜、配音、画面、字幕、审核、封面、标题和发布素材。

生产速度依赖三个前提：

1. 知识点库提前建设。
2. 剧本模板高度标准化。
3. 审核规则前置，而不是成片后返工。

### 6.2 流水线步骤

1. 知识点选题  
从四部曲知识库中选择本集知识点，标注风险等级、剧情功能和下集钩子。
2. 剧情卡生成  
明确本集危机、主角判断、知识破局、爽点结果和连续钩子。
3. 剧本生成  
使用统一prompt生成口播、对白、动作、镜头和字幕初稿。
4. 人工微调  
内容编辑调整节奏、冲突、台词、知识清晰度和人物连续性。
5. 知识审核  
检查是否准确、是否误导、是否存在危险复现风险。
6. 分镜制作  
拆分为镜头、画面提示词、角色状态、道具、场景和动作。
7. AI画面生成  
生成数字人、场景、动作镜头、手部特写和结果对比画面。
8. 配音与音效  
统一主角、旁白、反派和群众音色，保证情绪节奏。
9. 剪辑与字幕  
按平台节奏剪辑，加入大字幕、节奏点、转场和结尾钩子。
10. 合规审核  
对敏感词、危险步骤、平台规则、画面误导进行最后检查。
11. 封面标题制作  
每集至少准备2-3个标题和封面方向，用于测试。
12. 发布与复盘  
记录播放、完播、互动、涨粉、转化、评论反馈和风险提示。

### 6.3 团队分工

10人以内即可启动：

角色	人数	职责
项目负责人	1	统一方向、排期、资源协调、最终把关
内容总监	1	世界观、知识路线、剧集结构、质量标准
内容编辑	2-3	选题、剧本、台词、剧情连续性
知识审核	1-2	准确性、安全边界、敏感知识处理
AI制作	2	画面生成、数字人、分镜、素材管理
剪辑包装	1-2	剪辑、字幕、音效、封面、平台适配
运营投放	1	发布、标题测试、数据复盘、账号运营
商务变现	1	合作、广告、电商、知识产品衔接

一人可兼多岗，但知识审核和最终合规审核不得完全省略。

## 七、内容审核与风控机制

### 7.1 审核目标

《硬核系列》的底线是：

可以让观众获得认知升级，但不能提供危险行为的可执行路径。

尤其《硬核穿越者》涉及古代工艺、化学、火药史、机械、交通和战争背景，必须把“剧情爽感”和“现实安全”分开处理。

### 7.2 禁止内容

以下内容不得出现在成片中：

- 危险化学品的完整制备方法。
- 火药、炸药、武器的材料比例、配方和步骤。
- 枪械、爆炸物、伤害性装置的结构细节和制作方式。
- 规避平台、监管、安检或执法的技巧。
- 可能诱导未成年人模仿的危险实验。
- 医疗、法律、金融等领域的绝对化承诺。

### 7.3 可替代表达

敏感知识可以通过以下方式保留剧情张力：

- 讲历史背景，不讲操作方法。
- 讲社会影响，不讲制作流程。
- 讲组织后勤，不讲武器细节。
- 讲安全事故，不讲危险复现。
- 用虚构道具或安全替代物承接剧情。
- 把危险环节放在画外，只呈现结果和后果。

## 7.4 三审机制

每集上线前必须经过三道检查：

- 知识审：**知识是否准确，是否存在明显错误或误导。
- 安全审：**是否包含危险可复现步骤，是否可能诱导模仿。
- 平台审：**标题、画面、字幕、口播是否有违规风险。

审核不通过时，优先删减敏感细节，而不是用隐晦表达绕过。

# 八、衍生系列规划

## 8.1 复制原则

《硬核穿越者》跑通后，后续系列不重新发明流程，只替换三件事：

- 爽文题材。
- 知识领域。
- 商业化路径。

不变的是：

- 单集结构。
- 知识嵌入方式。
- AI生产流水线。
- 审核机制。
- 数据复盘方法。

## 8.2 首批衍生系列

系列	题材	核心知识	优先级	备注
《硬核厨神》	现代餐厅逆袭	食品科学、家常菜、饭店技巧、供应链	高	变现快，电商与广告适配度高
《硬核英语》	海外生存逆袭	生存英语、职场英语、商务表达	中高	用户基数大，适合课程和训练营
《硬核程序员》	职场技术逆袭	Python、自动化、开发、架构、创业	中	用户价值高，但内容表达需更强场景化

## 8.3 后续方向

可逐步拓展：

- 《硬核健身》：运动生理学、营养、训练计划。
- 《硬核理财》：基础金融、预算、风险意识、资产配置常识。
- 《硬核医生》：急救常识、健康管理、公共卫生。
- 《硬核律师》：合同、证据、维权流程、法律常识。
- 《硬核装修》：材料、预算、施工避坑、验收。
- 《硬核汽车》：保养、维修、安全驾驶、基础机械。
- 《硬核求生》：野外生存、安全判断、应急处理。

涉及医疗、法律、金融等高风险领域时，必须增加专业审核，并明确内容边界。

## 九、商业化方向

### 9.1 基本原则

商业化不应打断内容体验。所有变现都必须围绕“观众刚刚看完的知识点”自然发生。

优先级：

1. 平台流量与分账。
2. 合集付费与会员内容。
3. 配套电子书、知识卡片、训练手册。
4. 电商带货。
5. 广告植入。
6. IP授权与线下活动。

### 9.2 《硬核穿越者》的变现方式

- 平台短剧分账。
- 四部曲合集付费。
- 《硬核穿越者生存手册》电子书。
- 古法手作、文创、工具、书籍类带货。
- 知识类品牌广告。
- 小说、漫画、游戏化衍生。

### 9.3 后续系列的变现侧重

系列	主要变现方向
《硬核厨神》	调料、厨具、食材、课程、餐饮品牌广告
《硬核英语》	单词卡、口语课、训练营、学习工具
《硬核程序员》	工具软件、AI编程产品、课程、训练营、招聘广告
《硬核装修》	建材、家居、施工服务、验收工具
《硬核健身》	课程、器械、营养品、私教转化

## 十、第一阶段执行计划

### 10.1 阶段目标

第一阶段以《硬核穿越者》四部曲为核心，建立母体IP和生产流水线。

重点不是一次性证明所有商业想象，而是验证以下问题：

1. 观众是否愿意追更“知识爽剧”。
2. 知识点是否能提升完播、评论和收藏。
3. AI生产是否能稳定保持人物、画面和节奏一致。
4. 审核机制是否能控制敏感内容风险。
5. 四部曲结构是否能支撑长期更新。

## 10.2 排期建议

周期	任务	产出
第1周	世界观、人物、知识库、风险表、视觉风格	项目圣经、知识点库、角色设定
第2周	第一部前30集剧本与分镜	30集剧本、分镜、标题、封面方向
第3周	第一批成片生产与内部测试	10-20集成片、样片复盘
第4周	第一部上线与快速迭代	30-60集上线素材、数据报告
第5-8周	继续推进四部曲，同时准备衍生系列样片	第二部生产、衍生系列测试集

在流水线稳定后，目标生产能力提升到每周1-2部短剧单元。

## 10.3 内部里程碑

里程碑	判断标准
样片通过	内部观看后能明确感受到爽点、知识点和追更钩子
首批上线	完成首批10-20集发布，形成连续观看链路
模板稳定	剧本、分镜、制作、字幕、审核可批量复用
数据达标	完播、互动、涨粉、收藏中至少两项优于账号基础水平
可复制	同一模板能迁移到《硬核厨神》或其他系列

# 十一、数据指标与复盘

## 11.1 内容指标

- 3秒留存率。
- 5秒留存率。
- 完播率。
- 平均播放时长。
- 追更率。
- 收藏率。
- 评论率。
- 转发率。

## 11.2 账号指标

- 单集涨粉。
- 系列涨粉。
- 主页访问率。
- 合集点击率。
- 私信咨询量。
- 粉丝画像变化。

### 11.3 商业指标

- 合集付费转化。
- 电子书点击与购买。
- 商品点击率。
- 广告询盘。
- 单集制作成本。
- 单集制作耗时。
- 单周产能。

### 11.4 复盘方法

每10集做一次小复盘，每60集做一次大复盘。

小复盘看：

- 哪些知识点完播高。
- 哪些冲突开头更抓人。
- 哪些标题带来点击。
- 哪些评论说明观众真的学到了。

大复盘看：

- 人物是否立住。
- 四部曲是否需要调整。
- 风险边界是否清晰。
- 是否具备复制到下一系列的条件。

---

## 十二、内部生产标准

### 12.1 剧本标准

每集剧本必须包含：

- 本集标题。
- 本集知识点。
- 风险等级。
- 开场冲突。
- 主角判断。
- 知识破局过程。
- 结果爽点。
- 下集钩子。
- 字幕重点。
- 画面重点。

### 12.2 角色标准

主角必须保持：

- 冷静。
- 聪明。
- 有行动力。

- 不炫耀知识，而是在关键时刻使用知识。
- 不做无代价开挂，每次破局都需要观察、判断、试错和组织。

反派或阻力角色必须服务于知识点：

- 代表旧经验。
- 代表错误认知。
- 代表利益阻碍。
- 代表资源封锁。

不设置与知识无关的狗血冲突。

## 12.3 标题标准

标题要同时包含冲突和知识爽点。

可用方向：

- “全村都笑他乱垫木板，三天后粮仓只有他没发霉”
- “商帮故意压价，他用一本账册反赚三倍”
- “工匠说绝不可能，他只改了一个尺寸”
- “县令以为他在变戏法，其实是最简单的测量原理”

避免方向：

- 纯知识标题。
- 过度夸张承诺。
- 涉及危险制作的标题。
- 容易触发平台审核的敏感词堆叠。

## 12.4 画面标准

- 人物形象统一。
- 服装和时代背景统一。
- 道具尽量清楚，不模糊关键剧情信息。
- 知识点画面优先使用特写、对比和结果展示。
- 不展示危险操作细节。
- 不使用可能误导观众模仿的镜头语言。

---

# 十三、项目风险与应对

## 13.1 内容风险

风险：知识错误、过度简化、误导观众。

应对：建立知识审核清单，高风险领域必须查证和删减。

## 13.2 合规风险

风险：《硬核穿越者》涉及火药、武器、危险工艺等敏感内容。

应对：内部列入知识路线，对外只做历史背景、宏观逻辑和剧情结果，不提供可执行细节。

### 13.3 生产风险

风险：AI画面不稳定、人物漂移、动作不准确、批量质量下降。

应对：统一角色资产、场景资产、分镜模板和审核标准，先稳定模板再放大产量。

### 13.4 叙事风险

风险：知识压过剧情，变成讲课；剧情压过知识，变成普通爽剧。

应对：坚持“危机推动知识，知识解决危机”的单集公式。

### 13.5 商业风险

风险：播放有数据，但转化弱。

应对：从第一阶段就测试电子书、合集、商品和评论区需求，不等播放爆了再补商业闭环。

---

## 十四、结论

《硬核系列》不是单纯做一部短剧，而是建立一套可复制的AI知识爽剧生产系统。

《硬核穿越者》作为第一部，承担三个任务：

1. 打出“硬核系列”的品牌认知。
2. 验证“剧情爽点 + 场景知识点”的内容模型。
3. 沉淀一套能复制到多个知识领域的生产流水线。

项目的关键不是把知识讲得多难，也不是把剧情做得多狗血，而是让观众在每一集里都清楚地看到：

**知识不是摆设，知识能破局。**

第一阶段，全公司围绕《硬核穿越者》集中资源，先把母体IP跑通。待单集模板、审核机制、AI制作和数据复盘稳定后，再复制到《硬核厨神》《硬核英语》《硬核程序员》等衍生系列，逐步形成“硬核系列”的知识爽剧矩阵。