作者：阿MIngo  
链接：https://www.zhihu.com/question/47189030/answer/106152032  
来源：知乎  
著作权归作者所有，转载请联系作者获得授权。

引言  
　　上篇王道篇  
　　一、为了什么而写作  
　　二、什么书能够赚钱  
　　三、选择什么题材写  
　　1、玄幻类  
　　2、奇幻类  
　　3、武侠类  
　　4、仙侠类  
　　5、都市类  
　　6、言情类  
　　7、历史类  
　　8、军事类  
　　9、游戏类  
　　10、竞技类  
　　11、科幻类  
　　12、灵异类  
　　13、同人类  
　　四、设定什么样的角色  
　　五、情节的翻新  
　　六、开头的重要性  
　　七、注意制造对比冲突  
　　八、如何处理主角的挫折  
　　九、如何让主角扮猪吃虎  
　　十、在作品中显示思想性  
　　十一、该用什么样的文字来写作  
　　十二、剧情发展到死胡同怎么办  
　　十三、如何有效地拖字数  
　　十四、关于名词的设置  
　　十五、伏笔的设置  
　　总结  
（我相信人性是相通的，带感能火必有其吸引人的地方，认真看完，定有帮助）  
一、为了什么而写作  
  
　　作为一名作者，在写书前，首先应该明确自己要写的是什么，以及希望达到的目标。这个目标，不是指在起点拥有多少点击、推荐、收藏、订阅，也可以是出版，获得什么奖项，流芳百  
  
世等，或者，目标也可以是让自己开心，给自己一种发泄……  
  
　　确定了目标后，就要朝着目标的方向坚定不疑地走下去，写到一半反悔了，另开炉灶重设目标，这是可以的。但如果边写边左顾右盼，明明说是要写自己想写的东西，却还指望着能够赚  
  
钱，或者明明是一部商业性小说，却非要加入个人的喜好，只求自己开心，基本上是不会有什么好结果的。  
  
　　在这里，必须说明的是，本文针对的是以在起点赚钱为目标的作者，如果你定下了其他的目标，那也完全可以，起点欢迎这样的作者，只是，本文就不适合你了。而如果你把目光盯到了  
  
钱上，那么，认真读一下本文吧，相信对你会有所帮助的。  
  
  
  
　　二、什么书能够赚钱  
  
　　既然定下了赚钱的目标，那么首先就该知道，什么样的书才能赚钱？  
  
　　这里，首先给一个看起来很不负责任的答案：读者爱看的书，才能赚钱。或许有人会说，这不是废话吗？的确，这句怎么看都是废话，但实际上只要换一种说法，问题就更容易分析。  
  
　　在回答问题之前，首先得明确一点，这里说的读者，只限网络读者、起点用户，更精确的说法是指起点vip会员。只有这类人爱看的书，才能赚钱。当然还要提一句，有许多作品在起点仆  
  
得非常惨，并不代表没人爱看，比如耽美类作品，它也有很大的市场空间，只不过，它的读者群和起点的用户群的交集比较小，所以在起点人气比较惨淡。  
  
　　说了这么多，究竟什么才是起点读者爱看的呢？其实，这不外乎以下两点：一，生动有趣的故事，曲折离奇的情节；二，让读者产生强烈的代入感，进而感觉爽快，就是通常所说的YY.其  
  
中，第二点更为重要，占主流地位。  
  
　　一部好的YY作品，首先得是一部代入感很强的作品，只有读者把主角当成自己，才能在主角受辱时觉得憋气，在主角扬威时觉得爽快，而作品中YY精神，才能最大限度地体现，让读者在  
  
阅读中获得最大的快感。  
  
　　许多作品尽管看起来主角也是好运连连实力飞涨，但读起来就是没有那种爽快的感觉，很大程度上是因为角色的代入感不够强。传统武侠小说就是一个典型。这类作品中，主角往往相貌  
  
英俊、身怀绝技，有美女倾心，能怒惩恶霸，按理说，有这么多的YY元素存在，作品不红也难，但传统武侠的衰落已是人尽皆知的现实，究其原因，一个很大的因素就在于角色的代入感问题  
  
。传统武侠小说的主角都生于古代，思想和行为与现代人完全脱节，很难让人把自己想像成故事主角。  
  
　　那么怎么样才能增强代入感呢？这是需要一定技巧的，而对于新人来说，最简单也是最容易做到的，就是避免涉及会影响代入感的元素，对一些无关主题的细节，不要着墨太多，尽量模  
  
糊化处理。曾经在论坛见到一个询问主角身高多少比较合适的帖子，一位老作者的回复很是经典——“一人高”。乍看这是一句废话，实际上却深合YY的精髓。无论把主角写成多高，都会让  
  
一部分读者觉得与自己不符，难以代入，而简单通用的“一人高”，却是个万金油设定，主角高也罢、低也罢，读者都能很好地代入。  
  
　　如果这么说你还不能理解，那么可以说得再明确些。在起点，看书的主流读者是十几岁到二十几岁的男性，对于新人来说，比较简便的做法就是把主角设置成这样的身份，现代社会的一  
  
名学生，或者是初出茅庐找工作的愣头青，注意，性别必须是年轻男性！假如以女性、中年大伯，或者各种奇奇怪怪的东西——比如小猫、小狗、小树苗、小石头为主角，九成九是会仆街的  
  
。  
  
　　如果一定要走冷门路线，写这些冷门主角，那么惟一的解救办法就是变身。写女主角的，让她有机会变身成男性，写非人类主角的，让它能有个人类的形体，至少也得能暂时伪装成人类  
  
。但不管怎么说，直接把主角设置成男性人类，才是王道。如果一开始就偏离轨道又不想弃坑重写，最简单的办法就是换个主角。如果你本来写的是女性，那就把故事的重点往她男朋友身上  
  
靠一下，以他男朋友的视角来描述故事，而如果你要写的是小猫小狗，那就给它找个主人，以它的主人为焦点中心来展开故事。  
  
　　此外，还有一个小技巧能够增强代入感，那就是给高大全的主角设计一个无伤大雅的不良嗜好，或者一个无关紧要的小缺陷，并且把它夸张化。比如设定主角是个路痴，经常会迷路，这  
  
样不仅有利于引出新的故事，还可以让高高在上的主角走下神坛，在保持光芒的同时，也显得更为平易近人。  
  
　　在解决了代入感的问题后，就要看主角的发展和故事的走向是否能让读者感到爽快，这也是小说成败最关键的地方了，因为这时候读者已经把主角当成了自己，主角的一举一动都牵扯着  
  
读者的心，如果主角是个到处受气的窝囊废，如何能指望读者看下去，更不要说让读者掏钱了。读者生活中已经有诸多的不如意，来起点看书就是为了暂时的休闲、暂时的精神愉悦，他们何  
  
苦牺牲宝贵的业余时间，牺牲来之不易的金钱来找罪受呢？  
  
　　这里，不得不提醒一句，现在的读者心理承受能力已经变得极差，他们是相当脆弱的，如果主角受到的挫折过大，那么读者是必然反弹的；如果书里出现女主角贞操被他人所夺之类的情  
  
节，读者必然会跑掉大半，而剩下的一小半也会一直不断地叫骂着。对于一本商业性小说来讲，它已经走到了尽头。  
  
　　说了几点不该要的因素，那么，什么才是该要的读者喜欢看的？很简单，想一想你自己有些什么愿望，想想你周围的同学、同事、朋友有着什么样的愿望，让这些愿望实现就是主角该做  
  
的事。如果总结一下的话，也无非就是奇遇、升级、寻宝、泡妞、发财、欺人、助人这几种。  
  
　　奇遇就是给主角安排特别的运气，让他得到特别的好处。这可以是物质上的，比如传统武侠中的掉崖不死得到秘笈，也可以是非物质的，比如掉崖后遇到了一个功力卓绝的老头……  
  
　　升级则是让主角不断变强，哪怕是主角实力不需要有什么变化的作品，也可以时不时加上一段主角练功的描写，然后提一句主角感到功力又精纯了少许，或者技巧掌握得更熟练了。这样  
  
的描写其实并非必要，完全可以从正文中删去，但加上这么一段，作品的吸引力多少能增加一星半点。  
  
　　寻宝和前面说的奇遇有点类似，但更注重于物质的获得，以及更多的有意识行为。不要怕主角钱多，也不要嫌主角宝贝多，这种东西是多多益善的，而且主角得宝以后可以炫耀，也可以  
  
把一些次级宝贝送人，受他人的感谢，都是很好的YY点。不过，有一点是要注意的，虽说宝贝多多益善，但尽量不要让主角一次得到太多。因为无论主角一次得到了多少宝贝，都只构成了一  
  
个YY点，如果一口气写了太多，一来是浪费了以后的YY点，二来也给读者造成一种宝贝不值钱、不稀罕的印象。  
  
　　在泡妞这点上，许多作者存在一个误区，认为只有写种马书才有前途，主角一定要见一个泡一个，泡一个上一个。事实上，种马写法是下乘手段，虽然公众版表现不错，但订阅一般不会  
  
很高，对于这类作品，读者似乎更倾向于看免费章节，而不愿付费阅读。而后宫类作品就大不相同。种马书中主角是见一个上一个，而后宫文中主角见一个收一个，始终保持着暧昧的关系，  
  
并不会一个个都上。就如妓院里的清倌费用更高一样，小说中的美女，在主角没有真正得到之前，是最有价值的，最让读者期待的。他们会猜测主角什么时候能搞定这位美女，什么时候和她  
  
上床，而这样的猜测，一般都会转化成订阅。注意，让主角和美女保持暧昧的关系，不一定是让主角见一个爱一个，见一个追一个，完全可以是某些美女倒追主角，或者美女和主角互相看不  
  
对眼，但命运却始终安排了各种尴尬的巧遇。这样的多样性，会起到更好的效果。  
  
　　发财和上面的寻宝类似，但更注重金钱的获得，更多出现的都市类作品中。因为和前文有些重复，这里就不多说了。  
  
　　欺人就是主角把敌人打倒后踩在脚下。这里的敌人，可以是最普通的路边小混混，实力不到主角的亿分之一，也可以是宇宙创世神，实力超过主角亿倍。要描写欺人的场面，一定要注意  
  
一点，就是要把敌人刻画好。这是很重要的一点，也是许多新人容易忽视的一点。只有把敌人刻画好了，主角打倒他时，读者才会觉得爽快。否则，任凭主角怎么折腾，读者都会觉得他是在  
  
发神经。要把敌人刻画好，有两个方向：一是把对方刻画得丑恶一些，让读者讨厌他，当主角蹂躏他时，读者会觉得爽快；二是把对方描写得强大无比，让读者觉得他是个不可超越的存在，  
  
当主角发威打败那人时，读者更为过瘾。  
  
　　助人，这个看起来很搞笑，也似乎和YY要旨背道而驰，但其实不然。助人意味着得到别人的赞美和感恩，想像一下主角扔出一些不要的垃圾，别人大哥、恩公、老大喊个不停，甚至泪流  
  
满面地跪在地上说要回去立长生牌位的场面，这种YY带来的兴奋点，不见得比主角打倒敌人来得弱。想要作品更卖座，这种手法也该利用起来。   
  
三、选择什么题材写  
  
　　以上说的是卖座好书的整体特征，那么，写什么样的题材能赚更多的钱？写什么样的题材会更容易上手？本节将详细分析这个问题。  
  
　　其实，不论是什么样的题材，只要策略得当，都是可以大卖的，但其中的难易程度，绝对是天差地别的。有的题材随便写写就不至于仆得太惨，而有的题材则需要大师级的功力才能显示  
  
出吸引力。那么究竟写什么更容易吸引人？编辑认为，在易写易热的题材中，合理审视作者自身的水准和特点，选取最适合自己发挥的题材，才是明智的选择。至于哪些题材是易写易热的，  
  
这将在下文论述。  
  
　　有的作者认为要写新颖的题材，显示出足够的新意才能吸引人，才能走红。基本上，这是个错误的认识。新颖，代表读者很少见到，这便意味着作品缺乏足够的群众基础，要想被读者接  
  
受，进而被读者熟悉、喜欢，是需要一个过程的。这类作品先天就存在着劣势，虽然很可能有比较大的发展和成就，但并不太适合新人，而且写出一部真正有新意的作品，也并不是件容易的  
  
事情。  
  
　　现在，起点书库的作品数量已经超过了七万。七万是一个什么样的概念？假如平均一天看十本书，七万部作品可以让我们看上二十年；假如平均一部作品打印出来有二厘米厚，那么七万  
  
本书堆起来将有一千四百米高；假如每本书都写架空历史，那么上下五千年，每一年都可以有十四本书在描述……这个数据说明了什么问题？很显然，几乎所有我们能够想到的题材、人物、  
  
情节都被人写过了。遥想当年起点书库只有几百本书的时候，几乎每部作品都让我们耳目一新，相当多的作品都能让人拍案叫绝，赞叹作者的奇思妙想。时至今日，书库里已有近七万部作品  
  
，对于老读者说，无论作者写了什么，几乎都能在记忆中的某个角落找到类似的故事。这样，就给新进作者以及打算开新坑的老作者一个很大的难题——现在到底还能写什么？  
  
　　其实，开新书的话，无非也就是以下四种情况：一是旧瓶装旧酒，用老套的题材配上老套的故事；二是旧瓶装新酒，老套的题材和背景，发展出不一样的故事；三是新瓶装旧酒，看起来  
  
是新颖的题材，但实际上还是老套的故事，只是披了层崭新的外衣罢了；最后则是新瓶装新酒，完完全全的创新。  
  
　　旧瓶旧酒，看起来最是无聊，但如果作者功力深厚的话，这种书反而是最容易成为超人气大作的。虽然俗套、老套、庸俗这些词汇都是贬义，但实际上，俗却代表着大众化。许多东西之  
  
所以被写滥，正是因为有市场需求，有相当数量的读者喜欢。旧瓶旧酒的作品往往会两极分化，同样题材，跟风者的作品全面超越了前人，那么许多年后被人更多提及的反而会是跟风之作，  
  
但如果作者能力有限，只是单纯地模仿前人，那么尽管走的也是商业化路线，最后却未必会取得满意的成绩。  
  
　　旧瓶新酒，需要些许的创意，些许的变通能力。比如说，同样是穿越文，《寻秦记》写了现代人回到战国时期，那我们可以写现代人回到唐朝，也可以写秦国人穿越到现代。如果这些都  
  
被人写过了，那么可以继续发挥，写唐朝人穿越到宋朝，可以把全身穿越改成灵魂附体，也可以强调职业特色，把军人主角改成厨师、医生、木匠，或者是改变主角的目标，把争霸天下改成  
  
富甲一方、享受生活……当然，并不是说有改变有新意就是好，在对前人的创意进行一定程度的修改之后，还得去思考这样一种情况是否有发挥的空间，是否能写得很有趣。比如写都市异能  
  
，完全可以现编无数个大纲，随便给主角设定一种特殊的异能，在此基础上进行发展，设想主角为什么会得到异能，得到后用这异能去做了哪些事情，然后就可以继续考虑这种异能是否有发  
  
展空间，是否会破坏平衡，是否有足够的特色……如果这些都符合要求，那么这个题材就可以动手去写了。这类书一般很难到非常高的高度，但仆街可能却比其他类型的书要小得多。  
  
　　新瓶旧酒，这是比较取巧的手法。其实这和上一种有点类似，都是需要一点创新，但不需要太多的创意，依旧可以沿着前人的道路迈进。不同的是，上一种换的是内核，而这一种换的是  
  
外衣。比如最近一段时间比较多的网游，本质上还是武侠，但披上网游这层外衣，人气立刻就不同了。而除了把冷门题材包装成热门类型的，也有些作者把热门题材装扮成冷门类型，这样的  
  
好处是让读者更有新鲜感，使作品在原有基础上更上一个台阶，这也是非常偏门的类别偶尔会冒出几部超热大作的原因。  
  
　　新瓶新酒，这种作品往往需要更深厚的写作功底，而不是拥有奇思妙想就行的。这类作品是离不开创意的，如果没有足够新颖的创意，一切都是空谈，但光有创意还是不够的。事实上，  
  
正因为这类作品的新颖，反而给写作带来了额外的难度。描述的是一个全新的世界，采用的是一种全新的模式，而读者熟悉却是那些老套的设定，所以，要让读者尽快进入作品的世界，尽快  
  
接受作者的设定，并不是一件容易的事。如果作者做到了，那么作品很有可能引领一个潮流，成为日后被人津津乐道的经典，但如果作者功力不够，那么这种太过光怪陆离的作品，反而是最  
  
容易仆街的。  
  
　　综上所述，编辑认为对于一个新人来说，要决定写什么题材，首先得审视自身，看清自己的能力，给自己一个正确的定位。如果创意十足而且文字功底深厚，那么不妨尝试一下第四种模  
  
式，写出一个全新的故事；如果作者写作有一定的功力，但缺乏创意，那么不妨总结一下当前的热门作品，老老实实地跟风，完完全全地走商业化路线；而如果作者对自己写作实力信心不足  
  
，那么最好是采用第二或者第三类模式，用一些取巧的办法，不要随大流，避免王朝争霸之类的传统老套路线，也不要太创新，避免对读者来说太新太陌生的环境，尽量在接受度比较广泛的  
  
背景中，发展出一些有特色的的故事，这样，对于新人来说更容易出头一些。   
  
下面就各种常见的作品类型，逐一进行分析。  
  
　　1、玄幻类  
  
　　这是起点作品中数量最多的一个类别，也是最杂的一个类别，大部分作品都能冠上“玄幻”的名头，甚至在某些时候，说作品是玄幻类型，等于什么都没说，因为现在是本书都能和玄幻  
  
扯上关系。  
  
　　这么庞大的作品量，意味着玄幻类作品有着最大的读者群体，同时也是最容易写滥，最容易淹没在书海中的。这是一个比较容易上手的类别，但要想出头，就得多动动脑子，在俗套的大  
  
方向上，走出自己的新意来，也就是上文提到的第二种模式，旧瓶装新酒。对新人来说，若是选择了玄幻类型，那么走小巧路线比较合适。小异能，小人物，小故事，小打小闹，略显新意，  
  
这样的作品不见得能够大红大紫，但最容易出头，很适合新人迈出第一步。事实上，这样的作品甚至可以量产。  
  
　　因为玄幻类别与都市异能有很大的相似之处，详细的构思方法，可以参考下文中对都市异能的叙述。  
  
  
  
　　2、奇幻类  
  
　　在几年前，奇幻是数一数二的大类，相当于现在玄幻的地位。当时是本书就是奇幻的模式，都是剑与魔法的世界，书里都有精灵、矮人、巨龙，而现在奇幻类型已经渐渐衰落，虽然仍有  
  
一定数量的作品出现，但往往是叫好不叫座，能在商业性上有良好表现的奇幻作品越来越少，它的地位已经完全被玄幻类型取代。  
  
　　相对于东方玄幻，西式奇幻的读者数量和接受度都比较低，写这类作品，很有点吃力不讨好的味道。如果你对奇幻特别有偏好的话，一定要注意以下几点。  
  
　　第一，你得做好仆街准备，预计作品将惨淡收场。  
  
　　第二，你得明确，你写的是伪奇幻，而不是正统奇幻。奇幻类作品在西方有着很大的市场，但这并不等于它在东方也同样吃得开。东西方文化背景上的差异，读者熟悉的社会构成、熟悉  
  
的知识和礼仪体系、熟悉的语言风格甚至是熟悉的人名体系，都有着很大的不同，如果完全按照西方人的模式来写作，那么不仅小说背景难以让读者接受，语言也会造成不小的阅读障碍。如  
  
果有人说他写的奇幻毫无障碍地被读者接受了，那么显然他写的东西并不正宗。  
  
　　所以，如果你还想着要作品卖座的话，就不要死盯着正统的奇幻体系，不要将作品死死地限制在什么DND或是别的什么规则之内，你可以阅读一下当红的、订阅最高的奇幻作品，看看它们  
  
的背景设定是什么样的，然后就采用类似的设定进行写作。至少这些作品已经走红了，这些设定已经深入人心，已经有了广泛的群众基础，沿着前人的足迹前进，显然会更为轻松。  
  
　　第三，尽量以个人英雄主义为主，围绕主角展开故事，按照传统的YY模式，突出主角的能力和作用，不要一心想着要写大场面，不要一心想着写出史诗般的作品，那样纯粹是找仆而已。  
  
　　第四，可以考虑加入穿越等元素。比如把主角设定成穿越到奇幻世界的东方人，他可以是现代学生，也可以是古代侠客，或者是东方仙人，总之，他要有个东方人的身份背景，有东方人  
  
的生活习惯和思维模式。这一条，并不是必须的，但如果在原有的作品基础上加上这一元素，会使作品人气得到极大的提升。事实上，进行这样的改变，并不怎么影响原有的故事结构，在开  
  
头加上一小段穿越的描写或说明，并且在文中不时穿插一些小细节来显示主角的东方气息就足够了。   
  
3、武侠类  
  
　　很显然，这个类型并不适合新人来写，新人想靠武侠成名，实在是太难太难了，毕竟，传统武侠作品的整体衰落已成定局。许多写手心中都有着一个武侠梦，但当他们真正圆了这个梦时  
  
，却大多觉得失望，哀叹武侠没落作品仆街。这，到底是作者的原因，还是读者的问题，抑或是时代的变革？  
  
　　现在的作者并不比原先的那批要差，现在的作品也并不是大不如前，但传统武侠类作品人气的低迷却是不争的事实。前两年，情况还稍微好些，但到现在，武侠几乎成了仆街的代名词了  
  
。至于为什么乏人问津，因素有许多，最根本的原因，在于时代发展导致读者的阅读需求产生变化。  
  
　　几年前，幻想类作品无论是数量还是种类，都远少于现在，在缺乏比较、没有选择的情况下，武侠小说很好地圆了读者心中的英雄之梦，自然就受到广泛的关注和欢迎。但到了现在，玄  
  
幻、奇幻、仙侠、游戏等类别的作品一批又一批地涌现，和它们诡异玄奇相比，传统的武侠小说不免显得有些套路化，那些正邪分明的主角、为国为民的大志、一成不变的江湖，看多了，自  
  
然也就腻了。而且，在仙侠异能类小说兴起之后，读者渐渐习惯于主角能够毁天灭地，至少也得有移山倒海的能力。相比之下，武侠小说中的铁掌碎石、上房上树就显得小儿科了，虽说书中  
  
人物的实力都是相对的，但读者难免会有不够劲的感觉，会觉得主角也不过如此。  
  
　　武侠小说的疲软，更重要的一个原因，是读者关于代入感的需求更强了，这也是上文提到过的因素。这些年读者口味的变化颇大，尤其是近两年网络阅读高速发展以后，流行趋势发展更  
  
快，现在的网络读者，需要的是代入感更强、主角发展更顺、情节更离奇的故事。这个代入感，是一切的基础，如果作品在这点上欠缺，那么之后的情节再精彩，也很难引起读者的共鸣。正  
  
因为如此，脱离读者熟悉的现代社会而存在的传统武侠、正统奇幻，绝大多数都被读者所冷落，而被大众熟悉的以都市生活为背景的玄异小说，正在渐渐兴起。  
  
　　可以说，在现在的这个环境下，传统武侠有着先天的劣势，但若说武侠就此没落了，也并不正确，因为武侠正悄悄地进行着自身的进化，传统和潮流正在日趋一日地紧密结合。新一代作  
  
者们通过一些巧妙的转换，扭转了武侠的先天劣势，甚至将它们转化为优势。  
  
　　从最重要的代入感来说，武侠小说因为描写的是读者不熟悉的环境，刻画的是与现代人完全脱节的古人，所以得到共鸣是比较困难的，但这个问题，其实也容易解决，这主要体现在三个  
  
方向上。  
  
　　第一种，是把武侠的背景换到现代社会，以当代都市或者与现代很类似的未来科幻世界为背景，把各种各样的武功、武林门派搬到现代来，武林故事结合现代都市生活来写，加入校园、  
  
商业、爱情等元素，这样就比较容易被读者接受。  
  
　　第二种则是反过来，仍以古代为背景，但把主角换成现代人。主角可以穿越时空回到过去，或者转世重生成为古人，或者移魂附体到古人身上，而在之后的故事里，不时体现一下主角的  
  
现代人思想，也是比较受欢迎的，尽管它描述的还是同样的武侠世界，体现的仍是同样的侠义精神。  
  
　　第三种是结合网络游戏，把武林搬到游戏中，给武功硬加上等级设定。这样，基本上还是武侠小说，但给它披上网络游戏的外衣，文中也不时显示一些游戏的特点，并且偶尔与游戏外的  
  
现实世界结合。这样的书，目前读者的反馈也是不错的。  
  
　　以上三点，本质其实是一样的，读者需要离奇的故事，但这样的故事，最好在他们熟悉的世界中，在他们熟悉的人物上，最好是和他们各方面类似的主角身上体现。这样，才能最大程度  
  
地引起共鸣。也许有人会说，这样的武侠，已经不能再被称为武侠了，但其实武侠小说本身也没有一个严格的定义。事实上，从唐代的传奇小说开始，到解放前的旧派武侠，再到之后的新派  
  
武侠，武侠小说一直都在进行着改变。自始至今，武侠小说都秉承着一个重要的原则，那就是适应潮流，迎合读者。从根本来说，它就是为了娱乐读者而存在的。它并不是教科书，娱乐性才  
  
是第一位的，而它所娱乐的，自然也是作品创作的那个时期的读者。因此，对小说的模式进行适当的改变，迎合当前读者的需要，是很有必要的。  
  
　　倘若秉承娱乐的精神，从读者的角度出发，以商业化的模式来写作，那么，其实作品的类型并不是特别重要。如上所述，如果把传统的武侠模式稍微变化一下，比如仅仅更换一个背景，  
  
作品就能从仆街立刻转为人气大作，尽管它内在的还是这么些故事。  
  
　　不过，不管怎么说，现在的武侠毕竟是个弱势类型，作为一个新人，最好别碰这个类型。写武侠，不见得一定会仆，但以同样的技巧去写其他热门题材，订阅一定会更高，又何必舍易而  
  
求难呢？当然，如果你硬要圆这个武侠梦，那也是你的自由。这里只是奉劝一句，即使要写武侠，也别去写传统武侠，按上文说的几点，把武侠改头换面，进行全新的包装，或许还能有一线  
  
生机   
  
4、仙侠类  
  
　　仙侠类作品又可分为两大类，一是古典仙侠，二是现代修真。  
  
　　古典仙侠可以看作是传统武侠的升级版，大体上，上面对武侠的评述，放在这里也同样合适。它和传统武侠一样，也属于仆街类型，只不过它的情况比武侠稍好，毕竟加了些飞来飞去的  
  
东西，吸引力略有提升。不过，这里要提一点，虽然传统武侠和古典仙侠都是仆街类别，但如果这两者结合一下，来个弱弱联合，倒不是变得更弱了，而是大有潜力可挖，当然，这要看怎么  
  
结合，怎么去写。  
  
　　通常来说，应该是让修仙者进入习武者的世界，高层次的主角去低层次的世界发展，这样更容易写，更容易YY。只是，这类作品很容易失控，有可能一开始就完全破坏了平衡，在爽过一  
  
阵后，很快就没东西可写了。要解决这个问题，大致有两种途径，一是限制主角的能力，比如设定他被打落凡间，法力尽失，成为一个有着极大潜力，同时又十分特殊的武林中人；二是写成  
  
无敌文，主角摆明了就是天下无敌的，作品也摆明了就是没有平衡的轻松休闲文，结合扮猪吃老虎、招收小弟等传统YY手法，还是比较受欢迎的。  
  
　　而若是硬要反其道而行之，让低层次的习武者进入高层次的仙侠世界，也是可行的，但难度要高一些。这么写的话，就要突出主角武者的特色，让他发展出一条另类的修行之路，拥有奇  
  
特的战斗模式，比如他可以把武学招式运用在法术的控制上，同样一个掌心雷，被他用唐门暗器的手法打出，同样的一个飞行术，被他结合了凌波微步……同时，将主角之外的仙人设定成完  
  
全忽视武功，拉开他们和主角的对比。这样，就很容易安排主角初期能力较低时以弱胜强，以及不断升级后睥睨天下的剧情了。  
  
　　总之，真要写传统武侠或者古典仙侠的话，不妨把这两个仆街类别结合一下，至少在这个题材被写滥之前，还是可以有一定的作为的。  
  
　　仙侠作品的另一大类是现代修真，这一类型目前还是很有市场的。现代都市的背景，是读者所熟悉的，现代人身份的主角，能很大程度地增强作品代入感，而传统的仙侠体系，在读者中  
  
接受度也是相当高的，同时，仙侠和都市的结合，修仙者和高科技文明的碰撞，很容易造成强烈的对比，引发一系列的故事，也是很方便进行YY的。  
  
　　写都市仙侠，主要会犯的错误是不懂得控制节奏，不懂得控制高层次力量的范围。写这类作品最大的忌讳，是一下子涌出太多的强者，出现仙人满天飞的景象。这是对作者笔力的大考验  
  
，如果笔力不够，就很容易失去对作品全局的控制，完全陷入无止境的混乱打斗中，看起来激烈，其实是很无聊的，并不符合YY的精神。而且，人物一下子出现太多，能力一下子提升过多，  
  
信息量过大，也增加了读者理解和记忆的难度，影响了阅读的乐趣。  
  
　　哪怕作者有足够的笔力进行控制，这种情况也是很不利的，因为它将会使作品失去大量的YY点。首先是主角升级的过程被大大缩短了，一下子少了许多可以 YY的机会，少了许多升级的乐  
  
趣；其次，仙人一多，就变得不值钱了，给主角安排的能力，也将跟着失去让读者觉得兴奋的卖点；第三，无论是高层次还是低层次的能力，都有它特殊的YY性质，尤其是低层次能力，更适  
  
合在普通人中间YY。主角利用他不算太强的能力，一方面在正常社会中左右逢源，一方面在YY中不断提升能力，一次次战胜修行界越来越强大的敌人，如果这两条路线能够结合好，作品不热  
  
也难。若是一下子将主角的力量提升过多，失去低层次力量时期的YY点，就会使作品吸引力大减，甚至失去都市修真的特色，沦为仆街的古典仙侠一类。  
  
　　总之，都市背景的仙侠作品还是很有市场的，不过，感觉上它的写作难度要比都市异能稍大一些。总体来说，如果作者能够把握好修真者和普通人的交集，故事会比较有吸引力。   
  
5、都市类  
  
　　这个类别大致有两种情况，一是都市异能，二是不带异能的纯粹都市生活。相比之下，前者更易写，也更易热，是比较适合新人上手的，而后者，感觉上有点类似于都市言情，这将在言  
  
情类别中叙述。下面，重点说一下都市异能。  
  
　　这一类型的作品，很大程度上与玄幻、仙侠类作品有概念上的重叠，从某种意义上说，都市仙侠是都市异能的一个分支，而都市异能则又是玄幻的一个分支。  
  
　　这类作品，完全可以量产。而且，作者的功力差一些，塑造的人物形象模糊，性格不鲜明，都不见得会仆街。随便设定一种异能，就可以开始YY了，YY的剧情也可以参照别人的作品，把  
  
其中的桥段加以改变，就能写出自己的新意来。比如，我们可以设定这么一种异能——透视眼，然后去想，这种异能到底是否可以发展出许多有趣的YY，是否会破坏平衡，是否合适来写。  
  
　　说起透视眼，首先想到的就是偷窥功能，因此，这种异能是很适合加入擦边球情节的——至于写擦边是否有利，这个将在诡道篇中介绍，这里就不多说了——如果作者不想写擦边，那也  
  
完全可以，因为擦边的定义不是主角干了什么，而是作者写了什么。哪怕主角强奸了一万人，只要作者不去具体描写强奸过程，那就不算擦边了，这只涉及到一个道德问题。而道德问题的影  
  
响，只要动一点小脑筋就可以解决，比如把透视眼的获得以及主角获得透视异能后的得利写成被动模式就行了。写主角自己并不想偷窥，他也知道这个不对，但透视的功能却无法取消，他只  
  
要睁眼看人，就一定会看到衣服底下的风光，只要对着墙看，就一定能看到墙后的景观……  
  
　　除了偷窥，透视眼也很容易被利用在赌博一类的活动中。让主角去购买那种现场开奖、即刮即中的彩票，让他靠着透视功能，直接选出中奖的彩票。或者，可以让主角去打麻将、玩扑克  
  
，他完全可以看到别人手中的底牌，从而做到战无不胜。  
  
　　再联想一下，主角可以去当个质量检测员或修理工，去检查一些精密仪器内部是否有损坏，或者检查墙内的电路到底是哪一段烧坏了。当别的修理工还在满头大汗地用万用表测电阻时，  
  
主角已经找到正确的位置开始修理了。  
  
　　此外，主角还可以当个特殊的法医，他可以不用解剖尸体，甚至不用给死者脱衣服，就直接看到体内的异常情况，从而判断死因。而从这一YY点，还能引申到普通的医学上，当主角拥有  
  
透视功能后，他就是一个拥有着无比丰富的解剖经验的医生，行行色色的人，无论是男女老少，主角都用眼睛将他们“解剖”过，因此对人体内部的构造，没有人比主角更清楚了。在现实中  
  
，拥有这一优势，不见得能成为一个最出色的医生，但在小说里，如果这样一个主角成为世界第一医生，读者是不会有什么疑问的。  
  
　　拥有了透视异能后，作品也很容易发展出一些有趣且YY的小桥段出来。比如，当别人用枪指着主角时，主角一眼看出，枪里已经没有子弹了，或者当别人变魔术时，主角一眼看穿了他的  
  
把戏。  
  
　　将以上这些YY点与正常的剧情相结合，一部都市异能作品的构架大致就已经出来了。不过，如果作者是新人，还不懂得如何控制剧情发展的话，有可能在作品中期甚至前期就把这些内容  
  
写光，这样的话，就必须去寻找别的兴奋点了，而这里，最容易发展，同时也是最适合发展的，是传统的武力路线，走武侠或者仙侠的路子。  
  
　　以武侠为例，正常人要功力很高后才能拥有“内视”的能力，而主角则不然，一开始，他就可以进行“内视”了，他可以观察自己的行功路线，也能观察别人的，因此，其他高手的独门  
  
功法，对于主角来说，都不再成为秘密，而打斗时，他们即将出什么招，主角也完全可以通过透视对方运功路线，来进行预先判断，做到料敌先机，先发制人。或者，主角可以直接透视别人  
  
身藏的秘笈，直接进行学习……有了这些要点，就能给主角在江湖上呼风唤雨制造出足够的理由，同时也能逐渐将作品引入武侠或者仙侠的领域。  
  
　　或许有人会问，这么一来，还是都市异能类作品吗？答复是，这有关系吗？我们要写的，是能赚钱的小说，而不是具体某个分类的命题作文。这里为了便于说明，才分成这么多类别，一  
  
一叙述，但作者在构思时，完全不必考虑类型问题，而应该直接从题材入手，从一个具体的YY点开始，去想着作品该如何吸引读者，至于具体的分类，这个并不重要的。  
  
  
  
　　6、言情类  
  
　　对于新人来说，如果要写言情类作品，可以考虑适当加入玄幻元素，写成轻口味的YY文。这类作品不同于普通意义上的玄幻小说，不会强调玄幻元素，主角的能力也不会很强，仅是可以  
  
在特殊情况下有些特殊的表现而已。这样，既能够以玄幻元素作为卖点，又不至于让它冲淡了言情的本体。  
  
　　或者，不用加上玄幻元素，但依然写成轻度的YY文。这里要说明的是，YY不见得要让主角力量强大、智慧卓绝、打架凶猛，YY也可以让主角很有钱，或者很有地位，认识很有能力的朋友  
  
，拥有特殊的职业技能，特别走运或是特别英俊，有女人缘……事实上，这类东西，更容易和都市言情作品相结合，在坚持言情路线的同时，尽可能地提高作品吸引力。若是把言情作为一种  
  
附属，依附在别的类型上，作为它们的补充，也会是很不错的做法。  
  
　　此外，如果把言情小说改头换面，包装成武侠、仙侠类小说，如果作者笔力够强的话，是有可能大红大紫的，只是这类作品写作难度极大，新人最好不要去尝试。  
  
　　总的来说，言情类别不是一个好的选择，除非你生活经验丰富，又特别想写，那么可以按上面说的，适度加入YY，同时，不要存太多稿件，尽早投放市场以观察读者反应。   
  
7、历史类  
  
　　历史类作品大致可以分为传统的历史传记和带穿越的架空历史两种，其中前者有点像是武侠，但比武侠更为仆街，而且可以发展的余地并不大，这里就不多说了。而架空历史，则可以算  
  
是一个老套但依旧保持着生命力的题材，它的适用范围比较广，无论是严谨的架空文，还是低俗的YY文，都是有一定市场的。  
  
　　写架空历史，首先要考虑朝代的选取。有的作者认为，朝代的选择一定要新颖，要写别人没有写过，或者很少有人写过的朝代——这是一个极其错误的观点。虽然三国、唐、宋、明、清  
  
这些朝代已经被无数作者写过，但被写了这么多次，明显是有它的原因的，为什么那些作者会选择这些时代？为什么以这些时代为背景的书会热？显然，这是一个熟悉度与接受度的问题。  
  
　　以三国为例，一部《三国演义》，几乎是无人不知无人不晓，哪怕没看过这部古典名著，他也该知道桃园三结义，也听过诸葛亮、曹操、赵子龙、吕布等历史名人的威名，也该熟悉赤壁  
  
之战、三气周瑜、白帝托孤等事件。有了这样的读者基础，三国类作品很容易引起读者的共鸣，自然就容易热了。同时，这种广为人知的朝代，作者也熟悉一些，写起来更顺手，而查阅参考  
  
资料也会更为容易。  
  
　　相反，如果写一个鲜有人知的时代，那么不仅作者写起来会觉得困难，读者缺少了熟悉感，阅读时同样会觉得不耐烦，除非是作者笔力够强，否则这类作品的仆街几乎是必然的。  
  
　　或许有作者会问，大家都写一个时代的东西，岂不是千篇一律了？这又有什么意思呢？编辑认为，即使是老套，即使是千篇一律，那也比仆街要好。而且，写前人写过的时代，也不见得  
  
就老套了，我们完全可以在别的细节上入手，由小及大，发展出自己的特色来。  
  
　　比如，合理选择主角拥有的专业知识和技能，在每个主角穿越后都去卖玻璃、炼钢铁时，我们的主角完全可以回去当个厨师、算命先生、诗人、印刷厂厂长…… 以这些东西为基础，主角  
  
照样可以赚取第一桶金，之后无论是坚持走专业路线，还是回到老套的争霸天下的路线上，作品的特色都已经存在了，也就是说，新意已经有了。  
  
　　类似的，主角穿越时所携带东西的不同，主角性格的不同等等，都可以作为区别于同类作品的新颖卖点，只要写作前确定这种特色，然后在写作中注意将它放大、夸张化，并且让它贯穿  
  
全文，那么，这部作品就是新颖的。  
  
　　关于架空历史，另一个值得注意的事项是不要忽略了主角的现代人身份，作品中要时时体现出主角身为现代人的知识体系、思维模式、道德观念等，这样，才更容易拉近读者，更容易引  
  
起他们的共鸣，同时，也能使作品更为YY。如果不注意这点，那么主角的代入感就会大减，作品也会向仆街的历史传记类靠拢。  
  
　　总体来说，架空历史这一类型还是可以尝试的，尤其是对某一时期历史比较熟悉的作者来说。  
  
  
  
　　8、军事类  
  
　　军事是比较特殊的一个类型。这个类型的读者群体相对来说要少一些，但他们的忠诚度却是很高的，所以，军事类作品往往会出现收藏不理想，订阅却不错的情况。  
  
　　写军事类作品，第一个该注意的是了解国家的政策，首先做到不犯禁。比如，要避免我党成立后的历史阶段，尤其是不能写几个敏感阶段，要是出现这种政治问题，那么书写得再好也是  
  
白搭，哪怕有再多的读者支持也是无用，因为这样的书早晚会被处理的，作者本人也很可能惹火上身。  
  
　　因为军事类作品读者的特殊性，本类作品是比较需要专业知识的，如果胡编乱造，很容易被常看该类小说的读者指责，进而被他们所抛弃。所以，如果是对这一体裁不太熟悉的作者，尽  
  
量还是不要涉及这一类别为妙。而如果是熟悉军事的作者，主要有几点建议。  
  
　　第一，也是最重要的一点，要突出主角的作用，要强调他的存在。这是军事类作品比较容易犯的一个毛病，写了半天，都是战争场面，主角早就不知道跑哪儿去了，这样的书，不见得不  
  
好，但至少在起点，会损失很多读者。  
  
　　第二，军事类题材可以和架空历史结合起来，写成架空军文。  
  
　　第三，军文要求尽量严谨，但这并不等于作者要查阅、要了解所有的资料，许多时候，即使作者对某一方面不了解，也完全没有关系，因为他可以使用春秋笔法，将这一点忽略过去，或  
  
者在有些时候，可以用杜撰的东西代替，比如架空后主角制造的新式武器，它可以和现有的任何武器不同，只要整体数据上不离谱就行了，这和严谨性并不冲突。  
  
　　大体说来，军事类小说是熟悉这一领域的作者的较好选择，因为它一来本身就拥有很强的YY点，二来对YY的需求反而不像别的类型那么大，所以，对于熟悉该类型的作者来说，处理起来  
  
反而会容易一些。   
评分 点评 回复 一路相随 发表于 2012-9-9 13:12:36   
9、游戏类  
  
　　网游类正好与军事类相反，它的读者群体是很大的，但忠诚度明显不够，因此，网游作品大部分都是公众表现不错，订阅却很一般的。  
  
　　网游小说刚刚诞生的那一段时间，是它的黄金时期，几乎是写一本红一本，随便写写就能有个很高的订阅，但到了现在，网游的风潮已经渐渐消退。而且，因为网游作品的特殊性，很容  
  
易显得千篇一律的，在这种情况下，新人要靠网游出头，是很困难的。  
  
　　如果一定要写网游，那么一是要把握好YY的根本，二是要体现出新意来。这里的新意，并不是指要创造出全新的网游模式，一来设计新网游并不容易，二来如果作者设计出来的游戏与现  
  
在的网游差异很大，那么反而不容易被读者所接受。所以，真正有价值的创新，还是要看各种细节，比如主角的特殊职业，或者他得到的特殊物品、特殊能力，把这个设计好了，作品才能有  
  
一线生机。  
  
　　而在YY的把握上，这里有个建议，就是把YY集中起来，放在小说的开头，这是与传统的YY手法相违背的，但它也是网游的特殊性所决定的。按正常的网游模式，主角应该是好运缠身，不  
  
断得到奇遇，不断得到好东西，这种模式，是符合YY精神的，但问题是，它已经被无数看起来差不多的网游小说写过，已经让读者厌倦了。所以，这里我们可以来个反其道而行之，在开头就  
  
来一个特别大的奇遇，让主角一次性得到特别多的好处，而之后，主角就不需要接连不断的好运了，他完全可以靠那一次奇遇的收获来吃老本，获得更多的东西。这样写的好处，一是略有些  
  
新鲜感，二是在开头显示超级YY，容易吸引住读者，三是可以把众多的不合理之处集中到一点上，使作品在整体上看起来更为合理。  
  
　　总体来说，网游类型并不是太好的选择，虽然公众基础较好，但毕竟，我们写书的目的还是为了赚钱，这种很难取得高订阅的类型，最多是个候补选项吧。  
  
  
  
　　10、竞技类  
  
　　竞技类作品，主要有写足球和篮球这两大类。虽然竞技运动千千万，但只有广泛地被读者接受的项目，才更容易热，要是去写某个冷门体育项目，那作者基本是在自找仆街了。  
  
　　在竞技类作品中，人物的刻画是相当重要的，不仅主角要刻画好，其他的配角也同样重要。原因主要有两个，一是足球和篮球都是团队项目，离不开整体的配合；二是该类作品中对比是  
  
很重要的一环，要体现主角的强，光靠作者说是没有说服力的，一定要将配角刻画好，然后通过配角的强大，来体现主角的更强。关于这点，详细的内容可以参考下文第七点——注意制造对  
  
比冲突。  
  
　　如果人物能够刻画好，那么竞技类作品是比较容易写的。相比其他类型的小说，竞技类作品虽然也要体现斗智斗勇的精神，但它却是小宇宙爆发解决敌人这一最老套招数的最佳舞台，而且读者对这种手法的接受程度还是很高的，他们不但不会觉得荒谬，反而会认为这是一部很好的热血作品。  
  
　　写竞技类作品，容易犯的错误是忽视场外因素。许多作者写到这类作品时，比赛一场接着一场，主角和他的伙伴们与对手打得热火朝天，比赛异常激烈。这种作品，初看会觉得很精彩，  
但一章章读下去，就会觉得乏味了，总觉得是少了点什么。它缺少的就是对场外的描写。  
  
　　这里的场外，指的是两个方面。一是比赛时场外观众的表现。描写他们的紧张、兴奋、不屑、沮丧等等的心情和动作，描写主角一方的支持者、竞争对手的啦啦队以及体育记者和无关人  
  
等的不同反应，是对场上竞赛的一个很好的补充和衬托，会让故事更为精彩。而另一方面，则是主角离开赛场时的日常生活。这里，同样可以隐含YY，但大体上，这将是控制作品节奏的主要  
  
手段，让持续不断的高潮部分能有些缓冲，让读者能够松一口气，同时，它也给主角谈情说爱创造了条件。总之，如果场外因素描写好了，绝对会让作品的精彩程度更上一个台阶，所以，有  
  
时场外描写甚至比场内描写更为重要。  
  
　　总体来说，竞技类型也是新人的一个选择，但前提是作者对足球或篮球足够熟悉，并且在人物刻画和气氛烘托上比较在行。   
11、科幻类  
  
　　毫无疑问，科幻类是个冷门类别，但同样无疑的是，科幻类并不是仆街题材，甚至可以预期，在不久的将来，它将成为一大热点。  
  
　　当然，这里所指的科幻，绝对不是硬科幻，它可以是软科幻，也可以是伪科幻。如果作者对专业知识比较精通，是不错的，而如果作者完全是个科盲，也完全没有影响，我们要写的是让  
  
读者爽快的故事，而不是力求严谨的教材。事实上，如果作品真的很有科学性，并不见得一定是好事，因为那样很容易显得枯燥，冲淡原有的YY点。  
  
　　其实，科幻类其实也挺杂的，它的几大分类中，星际战争类的可以看成军事题材的一个分支，科技改造超人类可以看成是都市异能类，机甲类可以看成是特殊的武侠小说，而利用外星人  
  
或未来人、远古文明的科技发家的，则和那些穿越回古代，利用现代科技YY的架空历史小说有异曲同工之妙。  
  
　　下面，就以上提到的四大分支，来说说各类别的写作注意事项。  
  
　　首先，星际战争类。这类作品最容易犯的错误是忽略主角的个人英雄主义，把故事的重点放在宏大的星际战争描写上，过多地关注战术的变化和战争的惨烈，而忽视主角的存在，没有体  
  
现出他的关键作用，这是很要不得的。如果是别的军事题材，比如现代幻想战争，那么只要中国一方取得胜利，读者多少会感到开心。但星战小说不同，那种较为陌生的背景环境，很难引起  
  
读者的共鸣，而看似激烈的战争，其实也很容易让读者觉得乏味，真正有吸引力的，还在于主角的个人魅力，在于主角如何显示他的智慧和力量，如何在战争中发挥至关紧要的作用。  
  
　　这里，另外一个要提醒新人作者的是，星战类小说，也不是一定要局限在星空中，局限在战争中，主角完全可以从他的战舰中走出来，完全可以在普通的星球上，像正常人一样走在街道  
  
上，这将是利用主角身份进行YY的最佳场所。如果是在主角自己的战舰上，那么无论他是高级军官还是全军统帅，他的部下没有理由不知道他的身份，这样一来，所有人都对主角恭恭敬敬，  
  
反而失去了戏剧冲突，也失去了一大卖点。相反，当主角走出战舰后，会有许多人不认识他，会有人觉得主角是个普通人，去欺负他、侮辱他，而这时候，就能发挥主角的身份优势了，无论  
  
是主角亮出身份压人，还是利用职权召集部下当打手，或者是显示军中的格斗技巧，都会是对战争中YY的很好补充。  
  
　　第二，改造人系列。某个科学狂人抓住主角进行人体实验，将他改造成了一个超人，然后科学狂人事败身死，主角逃出实验室……无论是这种老套的剧情，还是各种创新的模式，这类作  
  
品都有一个特征，那就是主角被科学改造后获得特殊的能力，而小说也以这种能力为中心展开。这类作品，基本可以看成是都市异能类，这里就不多说了，只是有一点需要提醒新人的，那就  
  
是限制改造人的数量，最好是只有主角一个，否则，在写作上难度会提高许多，尤其到了中期，剧情会很难控制，而且，改造人一多，就显得不值钱了，关于主角的YY就会被冲淡。  
  
　　第三，机甲类。这类作品在日漫中较为常见，但以小说的形式出现，还属冷门类型。这类作品的注意事项和星战类作品相似，也是要注意以人为本，以主角为 YY的核心。如果一味地追求  
  
机甲的效果，追求各种数据的表象，那么作品基本上可以确定是失败的。而如果能跳出限制，不要把机甲和主角当成一个整体来看，而是作为两个独立又互有联系的部分分别升级，一方面把  
  
主角当成一个武林高手，让他逐步变强，另一方面把机甲当成一个特殊的可升级的法宝，让它也跟着变强，或者干脆来个更新换代，同时，注意两者的契合度，作品就很容易发展出足够的YY  
  
点了。而且，让主角拥有独立于机甲存在的能力，能很大程度地丰富作品的YY体系，因为主角穿着机甲出现，会有时间地点上的局限性。如果主角缺乏自身的能力，很容易让作品显得单调，  
  
这虽然更容易体现出机甲特色，但对于新人来说，是弊大于利的。  
  
　　第四，未来科技类。这类作品是以高科技为核心，以商业路线为主，来进行YY。科技的获得大致有外星人、未来人、上古文明、天才自行开发四种，其中除了最后一种略有不同外，前三  
  
种模式并没有本质的区别。总体来说，该类作品有点像是架空历史小说，因为它们都是依靠更先进的科技，到较为落后的文明时代去发展，让后人踩着前人的肩膀取得更辉煌的成就，然后再  
  
用这个成就在前人面前显摆。  
  
　　不过，相比较架空历史，未来科技类科幻作品还是有它的特殊性的，这是因为现代人和古人对待高科技产品态度的截然不同所导致。同样的划时代产品，放到现代更容易引起轰动，更容  
  
易造出各方势力的斗争旋涡，而在古代，这种过分先进的技术，反而不易被人们所接受了。所以相比之下，还是科幻类作品更容易写，更适合新人，因为它与架空历史相比，有几大明显的优  
  
势：一是背景问题，现代都市的背景，读者更为熟悉，读者也更容易接受，而如果是写古代的，会很容易犯一些常识上的错误，而哪怕十分严谨，也会被一些不熟悉历史的读者想当然地认为  
  
与史实不符；二是刚才说的，古今人对待新技术的态度问题。现代人显然更容易接受新事物，当主角拿出新科技时，就会更容易被接受，这样，少了许多口舌，也少了许多麻烦，YY起来会方  
  
便很多；三是先进科技的选取问题。如果是架空历史，那么主角带回去的科技要么显得很老套，要么不太适合YY，要写出看似新颖又卖座的作品，并不容易，而都市科幻类作品则不同，未来  
  
科技，作者完全可以根据现代人的需求，随意编造，反正小说注重的不是科技的原理，而是它的应用。  
  
　　总之，科幻类作品的发展空间还很大，绝对不是什么仆街题材，各种传统的YY套路，大部分也都能套用在这个类型的作品上。不管新人还是老人，这个题材都是可以考虑的。   
评分 点评 回复 一路相随 发表于 2012-9-9 13:13:02   
12、灵异类  
  
　　虽然在出版市场上，灵异类作品有着不错的成绩，但因为该类作品的一些特殊性，比如不容易拉长篇幅，整体剧情容易产生压抑感等等，它并不是太适合起点的vip模式。  
  
　　当然，灵异类作品在起点也有成功的例子，只是它们毕竟是极少数，而且，在编辑看来，那些书事实上应该归到其他类别中去，比如冒险类、仙侠类等等。  
  
　　总之，这类作品不是一定不能成功，但它一定是不适合新人发展的。  
  
  
  
　　13、同人类  
  
　　同人类作品主要有三种，一是动漫同人，二是网文同人，三是武侠同人。其中，动漫同人会有严重的版权问题，无论你写得多好，无论你有多少支持者，都是得不到签约机会的，而网文  
  
同人的麻烦更大，甚至连公众版作品入库都难，因此，这两类作品，无论新人还是老人，都不要尝试为妙。  
  
　　武侠同人则又以金庸、古龙、黄易三位名家的作品为主，其中古龙作品的世界构架略显单薄，可以发展的故事不多，因此古龙同人稍少些。这类作品，同样有着版权问题，但是古龙先生  
  
已然仙逝，金庸先生和黄易先生宽宏大量，暂时不来追究，因此，武侠同人多少还有一线生机。  
  
　　对于新人来说，写武侠同人有利有弊，而且利弊都是极大的。  
  
　　说它有利，首先是武侠同人可以借着原著的人气发展，因为原著已经有了广泛的读者基础，同人作品就很容易吸引到一批忠实的粉丝，同时，同人作品中的背景设定、人物情节等都是读  
  
者所熟悉的，接受度会比较高。  
  
　　其次，武侠同人是比较好写的。这类作品，免去了新人最为头痛的背景设定，也免去了新人比较薄弱的人物刻画，甚至连故事的发展走向，作品的详细大纲，都是现成的。这样，写作难  
  
度会降低许多，只要照着原著一步步发展就行了。  
  
　　说它有弊，主要是推荐问题。因为版权问题，即使同人作品得到签约，也不可能得到太多太好的推荐位置，比如封推，写同人的作者是不用想了，绝对要不到的。这样，对作品的长期发  
  
展是很不利的。而且，或许还会留下后遗症，指不定哪天，原著作者或作者的代理人就找上门来索赔了。  
  
　　同人作品的另一个弊端是对创作的自由有着很大的限制。按照原著剧情走，会让写作变得简单，但对于创意丰富的作者来说，这反而是个桎梏了。如果写到中途，改变了剧情走向，代以  
  
自己的东西，那么，这将让作者获得自由，但同时会失去经济效益，因为同人作品的卖点很大程度在读者熟悉的情节中，一旦脱离了那些情节，同人作品也就失去了它的特色，失去了它的一  
  
大卖点，作品的失败也是可以预期的了。  
  
　　总之，对新人来说，同人作品可以一试，但这并不是最好的题材。如果你创意丰富，那么最好先考虑同人以外的题材，而若是你对自己的写作实力信心不足，那么武侠同人会是一个不错  
  
的选择。   
  
四、设定什么样的角色  
  
　　起点的小说，推动作品发展的原动力主要有三个，一是靠情节来推动作品，二是靠人物引出剧情，三是靠异能法宝决定走势。其中，第三种情况只是少数，而且上文已经提到过，这里就  
  
不再多说了。相比之下，前两种模式更为常见，也更为传统。  
  
　　这两种写法，第一种模式对人物刻画的要求要低些，哪怕人物形象模糊、性格不鲜明，也不会影响情节的发展，而后一种，则正好相反，作者写作前可以不用考虑完整的情节架构，但要  
  
对人物塑造有个很好的把握，尤其是主角的个性一定要突出，让书里的人物自己来推动剧情的发展。  
  
　　初看起来，第二种模式对人物塑造有一定的要求，似乎是难了些，其实不然。要知道，作品想要成功，虽然不需要多大的创意，但毕竟不能完全与别人的作品相同，否则就算不是抄袭，  
  
也会让读者感到厌烦，所以，多少应该有些改变。如果是靠情节推动的作品，想要写出不同来，就必须在每一个情节上下心思，想方设法写出新意来，而靠人物推动的作品，则只需要在人物  
  
设定时花点功夫，之后则完全由人物来决定情节了，当人物个性突出时，同样的情节起因，就会发展出不同的过程、不同的结果，看起来，也就是具有新意了，所以，以人物引出剧情，麻烦  
  
的只是一时，总体来说会省事不少。  
  
　　那么，怎么样才能塑造出形象鲜明的角色呢？对于笔力还不足的新人来说，把人物脸谱化是个简便易行的办法。虽然这并不是上乘手段，也容易使人物缺少灵气，但至少，脸谱化后的角  
  
色形象会更鲜明，性格能更突出，在特定的情节中，也更容易把握。  
  
　　塑造脸谱化的人物，主要要注意简单化，比如设定这人是蛮横的，就要突出这一点，并且一路蛮横到底，而不要让他拥有复杂的性格，什么蛮横中带有善良，善良中夹着暴虐，就很要不  
  
得，虽然这会使人物更为真实、更为丰满，但却破坏了脸谱形象，反而不太容易被读者记住。  
  
　　为了弥补脸谱化的单调，有一个小技巧可以使用，那就是人为地给人物制造一些小小的缺陷，或者比较特殊的癖好，比如特别爱吃香蕉，比如特别不喜欢洗发水，比如最讨厌别人碰他胡  
  
子，比如喜欢有事没事摸自己鼻子，或者，喜欢说某个经典的口头禅……有了这些特征，人物形象看起来会丰满不少，而且，这也能使高高在上的角色显得更为平易近人，同时，那些特征也  
  
能方便读者记忆，尤其是当某一特征成为人物的招牌之后。  
  
　　上述技巧，不仅可以用在主角身上，也可以考虑加给配角，而且，因为他只是配角，拥有的缺陷也可以更自由一些，不必太多考虑读者的观感。这一技巧可以在大部分作品中使用，尤其  
  
是竞技类作品，因为它对人物刻画要求比较高，除了主角，其他的队友或主要对手也是相当重要的，这类作品，往往是人物众多，而且一出场就是一批，如果人物缺乏能够辨别的特征，很难  
  
被读者区分开来，更别说被他们记住了。  
  
　　另一个可能用到这一技巧的地方是对女主角的刻画。在许多作品中，女主角不是惟一的，而许多新人作者无论是生活经验还是笔力都有所欠缺，很难把每一个女主角都刻画得栩栩如生，  
  
甚至许多时候，我们看到的都是千篇一律的花瓶女主角，除了名字不同外，别的就再也没有区别了。其实，要想在这里加以改进，有个讨巧的办法，就是类似于上述的缺陷安排，我们也给几  
  
位女主角加以各种表象上的特征。比如，女主角a胸部特别大，女主角b是个小罗莉，女主角c擅长跳舞，女主角 d特别有钱，女主角e特别冷漠……只要在之后的情节中不时体现这些特征，角  
  
色就很容易被读者区分开来了，他们会记得谁是会唱歌的女孩，谁是会跳舞的女孩，并且进而会认为这些女主角不是花瓶。这样，读者对作品的印象自然会好上许多。  
  
　　除了对人物的刻画，在人物设定时，还得分清他们的主次，究竟是一次性使用的路人甲、宋兵乙，还是贯穿全文的重要配角，对他们的描写力度应该有所不同。同时，设定好人物之后，  
  
也得合理安排他们的出场次序和方式，尤其是出场的时间要控制好，如果一次出现过多人物，很容易造成混乱，不仅作者自己不易控制，也会分散读者的关注度，同样造成他们的不适应。  
  
　　此外，关于人物，最后要说明的一点是，不管刻画了多少人物，不管这些人物是什么样的关系，有一点都是必须要明确的，那就是，主角是至高无上的存在，任何角色都是为他而存在，  
  
为他而服务的，一切都要以主角为中心，以他为焦点，甚至，不该出现大段的主角不在场的情节。强调主角的存在，强调他的作用，那才是 YY的王道。   
评分 点评 回复 一路相随 发表于 2012-9-9 13:13:27   
五、情节的翻新  
  
　　抄袭，自然是要不得的，这不仅涉及道德操守问题，同时也涉及利益问题。无论抄袭得多么隐蔽，在千千万万的网络读者面前，都将无所遁行，尤其是当作品走红以后，更是会受到无数  
  
人的监督，在日趋强大的网络搜索引擎和日益壮大的人肉搜索引擎的双重检测下，抄袭者的下场是可以预见的，到时候，不仅仅是经济利益的问题了，抄袭者的声誉也将受到很大的影响，甚  
  
至还会惹上别的麻烦。  
  
　　可是，不抄的话，有那么多新东西可写吗？作为一个普通的人类，能有那么多的创意吗？答案是，没有，但又是有的。  
  
　　说没有，是因为一个人的创意是有限的，你可以想出许多新颖有趣的点子，但它们毕竟不是无止境出现的，总有个用完的时候。不过人类社会是个群体社会，我们完全可以去了解别人的  
  
思想，对它进行加工处理，变成自己的创意，从这点上说，我们的创意是无限的，因为整个人类的创意是无限的。当然，这里说的，完全不同于抄袭，这是对别人想法的一个借鉴、再加工的  
  
过程，这并不是简单的照搬。事实上，这种加工并不困难，尤其是掌握了一些技巧之后。现在就以仙侠作品的创意为例，说一说对创意进行加工的方式。  
  
　　对于一部YY小说而言，主角习得本领只是一个开始，之后他如何利用自己的能力，利用这能力去干什么，这才是作品成功与否的关键，同时，这也是最需要创意的地方。那么，仙侠主角  
  
究竟能干什么呢？  
  
　　普通人大学毕业，就可以去参加工作，或者是自己创业。但在仙侠小说中，主角辛苦修真，艺成归来，他又能干些什么？他和那些大学应届毕业生相比，又有哪些优势？难道，大学学了  
  
几年就能找个好工作，修真修了万年却还是个无业游民？  
  
　　其实，仔细想想，修真者能干的活还真是挺多的，而且都是能干好又能干得很有意思的。最简单的，修真者力气肯定比常人要大，那么，至少他们能去码头扛包。可以设想一个旧社会的  
  
背景：在一个熙熙攘攘的上海码头，有许多身穿短褂的工人、身着长袍的老板、一身西装的洋人来来往往，这时候，一个打扮古怪的修真者出现在码头上，为了生存，或者是为了尽快融入正  
  
常人的社会，修真者在码头找了个活干，开始了扛包生涯……别人一次扛一包，修真者一次扛十包，整个人被压像象座小山一样，工人们羡慕，旁观者震惊，各方势力看中，各家闺女心许，  
  
但主角却坚持自己扛包工作，渐渐地，这个码头成为了各方势力斗争的中心，主角也成为了局势变化的关键人物……  
  
　　当然，需要力气的，不仅仅是码头工人，也可以是建筑工人、古式军舰上扛炮弹的水兵等等。另外，还有更直接的，那就是当运动员。有许多运动项目都是直接和运动员本身力量有关的  
  
，比如铁饼、铅球、标枪等，如果修真者主角去参加这些项目，自然可以轻松获胜，尽管他的动作是那么不标准，姿势是那么可笑，尽管赛前他是那么默默无名，没有一个人看好他。  
  
　　事实上，从体育运动方面来说，修真者几乎是全能的。无论是长跑还是短跑，无论是跳远还是跳高，无论是游泳还是射击，无论是足球还是篮球，如果主角是个修真者的话，就没有理由  
  
输掉比赛。甚至，哪怕是像棋围棋这样需要脑力的竞技项目，修真者也完全有理由获得冠军。可以想像一下，在围棋比赛时，当对手在读秒声中胆战心惊地下一步棋时，主角却可以进入他自  
  
己的静止不变的世界中。这样，每一步棋，他可以想个千年万年；或者，他可以飞剑传讯给远方擅长围棋的同道，让他来指点下一步；甚至，他还可以蛊惑对手的心，用各种方式作弊……  
  
　　当然，修真者最基本的优势，应该还是他们异常清晰的思路和平静如水的心灵，这一点，能够让修真者在竞技运动中占优，也能让他们在以脑力思维为主的科研工作中大放异彩。  
  
　　首先是数学，这是最基础的一门学科，也是最能体现修真者清晰思路的学科。如果说修真者比数学家算得更快更准，这个合理性是无须质疑的，而且修真者不只有这个能耐，就算他没有  
  
任何数学基础，也可以通过一些奇怪的方式得到答案，比如算一个乘法时，主角可以在自己的世界种下许多棵树，每排多少棵，每列多少棵，然后一棵棵去数它们的总数。反正在自己的世界  
  
中，修真者可以有足够多的时间去数数，事实上，正是这种看起来最愚蠢最吃力的做法，才是最容易体现主角实力的。  
  
　　而其他自然科学，也能让修真者有其用武之地。比如物理学，修真者不仅可以用极快的速度飞驰，以验证相对论，还能去太阳内部、宇宙深处进行一些有特殊环境要求的实验，甚至还能  
  
近距离观察粒子分裂、宇宙变迁，这些，都能让修真者在研究时拥有得天独厚的优势。  
  
　　由上可知，不论是需要体力的工作还是需要脑力的研究，修真者都是可以发挥他们的特长的，而其他工作，修真者也几乎没有不行的。  
  
　　比如行医，修真者有着各种各样的灵丹妙药和奇门异术，比起世间的普通医生，他们简直就是医神了。或者，当保镖的话，在修真者的保护下，那些政要贵人，至少可以不用担心受到普  
  
通杀手的刺杀了。此外，间谍、警察、救援队员、盗贼、算命先生、工匠、演员……种种职业，若是由修真者来做，都会发生一些很有趣的故事。  
  
　　其实，如果反过来，当有一些特殊技能或知识的人们去修真时，也会有各种各样有趣的好处。比如，一个物理学家去修真，他精通的物理知识，就可以帮助他用一些特殊的手段，比如借  
  
外力压缩金丹，借电能补充元气，总之，他可以比其他人有着更易走的捷径，更快地成为修真界高手，并且最终的成就也会更大。而等他修真有成，又能利用仙家手段帮助他进行物理研究，  
  
这样，就进入了良性循环。  
  
　　如果你是一个不知道该让主角去做什么的新人，那么看了以上这些后，是否觉得可写的东西突然多了起来？事实上，不仅是仙侠类作品，在其他类型中也是一样的，若是发现创意枯竭，  
  
完全可以去参考一下其他作者的同类作品，去看看别人的主角干了些什么，然后，适当加以改变。而如果是创意丰富的作者，去参考别人的作品，也同样很有意义，因为这样可以更大程度地  
  
避免重复，更大程度地体现自己的创新。  
  
　　改变现有的创意，其实真是件很容易的事情。下面再举一个英雄救美的例子。  
  
　　主角走在路上，发现一个美女，然后，有坏蛋跳出来要欺负她，这时候，剧情该怎么发展呢？  
  
　　最传统的写法，自然是主角英雄救美，在美女惊慌失措之际飞身赶到，勇猛地打跑坏蛋，救下美女，然后，美女不仅对主角感激，还被他的英姿深深地打动，从而爱上主角，最后两人结成连理……  
  
　　现在，我们可以进行哪些改变呢？  
  
　　第一种，坏蛋其实是美女的亲哥哥，只是对做错事的美女进行管教训斥，主角闹了个大乌龙。  
  
　　第二种，美女想法比较多，以为这是主角一手安排的闹剧，并因此把主角的人品看得很低劣，很长时间都不理睬主角。  
  
　　第三种，美女自己是个高手，在主角赶到前，就把坏蛋打跑了，让主角惊得目瞪口呆。  
  
　　第四种，同样设定美女是高手，而当主角赶到时，她误以为主角也是坏蛋一伙，把主角一起打了。  
  
　　第五种，美女把主角一起打，但主角被迫反击，并被别人看到，落实了淫贼之名。  
  
　　第六种，美女是个超级高手，主角只是个普通人，但主角奋勇相抗，给美女留下一个好印象，甚至之后教了主角武功。  
  
　　第七种，主角勇救美女，但最终实力不济，被打进了医院，美女则流泪相伴。  
  
　　第八种，主角同样是进了医院，但美女人品低劣，不仅没有感谢，反而对主角很是不屑，认为他是个没用的废物。  
  
　　第九种，有别的英雄加入，抢先救下美女，让主角郁闷不已。  
  
　　第十种，同样是被人捷足先登，但整个事件，正是他一手策划的。  
  
　　第十一种，同样是有人一手策划了救美事件，但被主角捷足先登了。  
  
　　第十二种，其实这真是主角策划的。  
  
　　第十三种，主角并没有策划，但这是主角朋友有意安排的。  
  
　　第十四种，美女其实是个小偷，坏蛋其实是个便衣警察。  
  
　　第十五种，坏蛋其实是主角从未谋面的亲兄弟。  
  
　　第十六种，美女是主角之前在网络上的最大的死敌。  
  
　　第十七种，主角救下美女，想泡她，结果却发现美女是自己的班主任。  
  
　　第十八种，美女是个妖怪，正想着怎么勾引人，主角自己撞上了。  
  
　　第十九种，主角看见的其实是个电影拍摄现场，但却被主角搅乱了。  
  
　　第二十种，美女其实是个男扮女装的人妖，主角轻松把“她”搞上手，最后却发现了这一点。  
  
　　第二十一种，坏蛋其实是女扮男装，那也是个美女。  
  
　　第二十二种，主角思念美女成疾，这一切都是他的幻觉。  
  
　　第二十三种，美女是异国间谍，正面临身份暴露的危险，却被主角救下。  
  
　　第二十四种，美女是异国间谍，故意安排了这一事件，以此接近主角。  
  
　　第二十五种，美女是某方势力特别安排给主角的礼物。  
  
　　第二十六种，主角救下美女后，才发现她是自己仇敌的老婆。  
  
　　第二十七种，这其实是电视台设计的一个现场节目，以此观察各个不知情的路人的反应。  
  
　　第二十八种，主角辛苦赶跑坏蛋，但美女早就跑得无影无踪了。  
  
　　第二十九种，主角打不过坏蛋，和美女一起被坏蛋抓走。  
  
　　第三十种，主角穿越了时空，那坏蛋其实是另一个时期的自己。  
  
　　……  
  
　　显然，同样一个简单的事件，可以发展的可能性千千万，这里只是随便举一些例子，事实上是远远不止这么三十种的。而这么一个事件，起到的作用也可以是各种各样的，可以只是一个  
  
小小的插曲，也可以是主角命运的一个转折，或者是成为让各方势力登场的一个斗争中心，同时，这一事件，既可以引出主角最大的仇敌，也能给他安排相伴一生的伴侣，此外，这也能成为  
  
显示主角能力的一个关键性场景，比如，设定那个坏蛋是某某门派掌门，主角误以为他是个普通淫贼，就对他出手了，在打斗中，主角只是略为惊诧对方这个小流氓的强大，但旁观者中，认  
  
识那位掌门的，却对主角的表现大跌眼镜。  
  
　　以上种种，足以说明对现有创意进行加工改进，是多么的容易。所以，要写出优秀的作品，扩大自己的阅读量还是很有必要的，尤其是那些高据各大排行榜前列的作品，是很值得借鉴学  
  
习的。   
  
六、开头的重要性  
  
　　许多时候，当乐趣变为了任务之后，乐趣也就不再是乐趣了。  
  
　　来起点当编辑的同仁，大多是因为自己的爱好，可真正当了编辑之后，却发现这份工作并没有想像中那么美好。就说看小说吧，本来看小说是件很有趣的事情，但当了编辑之后，每天要  
  
跟进维护小组内的数百部签约作品与重点关注作品不说，还有新书审核，包括当天入库的新书、申请签约的作品以及签约作者直接给来的稿件，一天差不多就有一两百部。另外有些时候，一  
  
天的新书审核数量比这更多。  
  
　　在这样的情况下自然期待着看到更多新颖有趣的小说，至少也要老套但出彩的作品。然而，那些新书却一本又一本让人失望了。如果是新入库的新人作品，倒也罢了。但一些老作者的新  
  
作，竟然也是老套的题材、无聊的情节、貌似华丽却毫无营养的开局……这不能不让人失望，甚至有些生气。并不是气看不到好书，而是为那些作者感到惋惜。在编辑看来，他们中的许多人  
  
明明文字功底不错，明明也希望走商业化路线，但写出来的东西，却全然不是这么回事。站在他们的立场上，为他们浪费了大好的时间和大好的题材而深感惋惜。  
  
　　比如某位老作者的新作，从第一章开始，首先是一大段景物描写，然后是与主线情节毫无关系的人物对话，接着是华丽的打斗，然后主角出场，开始梦呓般的抒情回忆，之后又是段莫名  
  
其妙的情节。几万字下来，甚至都没看明白，这到底是什么类型的小说。编辑忍无可忍去问作者作品的卖点究竟是什么时，作者说不要着急，在给现有稿件之后，大概再有一两万字，就会体  
  
现了。当时编辑彻底晕了！  
  
　　当那位作者问该在多少字内体现卖点时，编辑的回答是需要在一百字内。当然，一百字是个夸张的说法。但无论如何，用最快的速度，尽可能早地将卖点展示给读者，才是作品的成功之  
  
道。毕竟，现在已经不同于前两年，现在是超量作品同时涌现的年代，这些良莠不齐的小说，给读者挑书带来了很大的麻烦，读者选书，已经不可能耐心读到一半才决定是否追看。这样，作  
  
品开头成功与否，基本决定了一本书的生死了。如果作者太过“沉着”，把作品中最精彩的部分放到许多万字之后，那么，除了作者自己，恐怕没有读者能够欣赏到那些精彩情节了。  
  
　　按那位作者的说法，他无法把精彩内容放到前面，因为在这段情节之前的故事，都是必不可少的，都是一定要交代清楚的。看了他的作品，的确，那部分内容是少不了，可是，他难道就  
  
不能采用倒叙的手法吗？难道就不能把后面那段戏肉提到开头，然后用倒叙方式，简要地交代之前的背景吗？或许，从这个故事的完整性来说，是顺叙更好些，但若是读者看了开头就放弃，  
  
那么之后的故事写得再好又有什么用呢？除非作者并不指望自己的作品能有多少人去阅读；又或者，这个作者已经有了一个庞大的读者群。如果他已经是个人气作者，那么开头稍微平缓些，  
  
稍慢进入正题，还能有条活路，但即便如此，不利的影响还是存在的。  
  
　　或许有人会误会，这里说的卖点，并不是指激烈的打斗，或是优美的文笔。事实上，这些东西虽好，放在开头的话，并不会有什么吸引力，真正吸引读者看下去的，是作品的YY，是让读  
  
者知道主角的特殊，让读者看到主角的前途，让读者明白，这本书很可能是本与众不同的好书。当然，另外一些小细节也是能够吸引读者的，比如幽默的语言。但从根本来说，还是得靠情节  
  
，还是得靠情节中包含的YY信息构成卖点。  
  
　　那么，究竟该怎么写，才能写出一个强力开局，才能在一开始就抓住读者呢？这个，其实也简单，只要掌握了几个小小的技巧，并不需要作者整体写作水平的提高，就能让开局吸引力大  
  
增。这类方法，大致有如下几种。  
  
　　第一，改变叙述的顺序，把后面精彩的卖点提前。按一般作者的思路，写作时应该按照故事发生的时间顺序，一路顺叙下来，比如从主角小时候受人欺负，到他想不开自杀，然后再是主  
  
角得到奇遇，最后回到人间扬眉吐气……这类老套作品，还是有一定的受众的，但问题是，这种开头，会显得很无聊、很压抑，这样，就很难吸引住读者了。解决的办法很简单，就是把后面  
  
的奇遇或者别的卖点提前。比如，正文一上来，就是主角得到法宝、学到仙术，然后，主角兴奋不已，逐渐陷入了沉思中，回忆起过去受的欺凌来。这样，就可以和原来一样，按部就班地叙  
  
述了，仅仅是在开头加了这么几句话，给读者一个盼头而已。类似的，也可以不写奇遇，而是以更后面发生的事情作为开头，甚至以结局作为开头，比如，开局就写主角踏上无敌舰队旗舰，  
  
踌躇满志，而同时，主角也有些恍若隔世的感觉，经过多年的奋斗，他终于从一个小兵，升到了人类联军总司令，想当年……  
  
　　第二，开局以突出主角的特殊，以此吸引读者。这里的特殊，可以把主角设定成一个武学天才，什么东西一学就会，或者写主角身体特殊，练功一年等于别人十年。这样，显示了主角极  
  
大的潜力，其实也就是预示着主角的不凡，这样，读者就会比较乐意往下看了。事实上，这里的特殊，不一定是要好的方面，不一定要写主角特别强、特别聪明、特别英俊，也可以是相反的  
  
方向，比如，写主角特别笨拙，到七岁都没学会说话、走路，或者写主角练功特别慢，别人几天就能练成的入门功夫，他练了十年都没练好。这类设定，看似与YY大流背道而驰，但在这个大  
  
环境中，读者读到这类开局，也同样会有期待，因为他们知道，主角这么笨，一定是有原因的，或者之后一定会有奇遇。这类开局，最好配合第三点来写。  
  
　　第三，描写主角出生时的异象。这点和上述类似，只是上面着重体现主角本身，而这里则是强调外界环境。比如最老套的，主角出生时，电闪雷鸣，风云变幻。这种手法虽然恶俗，但也  
  
颇为有效，很容易就让读者知道，主角肯定不凡。或者，可以写主角出生时，引发了几位强者的大战，或者，写天界某人俯视人间，摇头叹息，又或者，写一个算命先生，掐指一算，脸色大  
  
变。  
  
　　第四，在正文前面加上简短的引子。如果作品很难在开局显示卖点，又不太适合倒叙的话，可以考虑在正文前面加个引子。有两种类型的作品，是特别适合这种手法的。一是以特殊的法  
  
宝或功法贯穿全文的作品，这类作品，就可以用一个简短的引子，描写一下几百年前或几万年前，某古人得到法宝后，是多么的强大，然后笔锋一转，来个数百年后，正文开始，主角是个小  
  
人物，无意中得到一个怪东西。这时候，主角可以不知道这就是个神奇的宝贝，通过对它的描述，读者都会明白主角发达了，这样，推动读者继续往下阅读的动力就已经产生了，哪怕主角暂  
  
时没有摸索出宝贝的功用，读者也会保持一段时间的阅读兴趣。武功秘诀也一样，当主角得到秘笈时，不一定要立刻学会，也可以随便看着玩，甚至随意往家里一放，这样，读者的胃口同样  
  
会被吊起来。  
  
　　而另一类适合这种手法的作品，则是那种拥有玄幻元素，但作品开局暂时不便体现的那种，这类作品，开局有可能会是比较平淡的现实生活，很容易将那些期待着看玄幻情节的读者赶跑  
  
，这时候，就可以加个小小的引子，让两个强者打上一架，或者让某个强人显示一下超人的本领。这样，读者就会知道这本书的性质，也能留下真正喜欢该类作品的读者了。  
  
　　这里要注意的是，这种引子，一定要简单精练，要用尽可能少的文字来叙述，比如描写打斗场面，用一两句话就足够了，千万别以为激烈的打斗能吸引住读者，如果作品情节已经展开，  
  
人物形象已经丰满，那么高人气的主角参加的战斗，或许能成为卖点，但在什么都没有交代清楚的开头，对读者来说完全陌生的人物，是不会引起任何共鸣的，而翻江倒海的武功，读者也都  
  
见得多了，并不稀奇，所以，这个引子，千万别写长了，把这么一两个信息透露出来，它就完成了它的使命了。  
  
　　以上四种，是新人可以考虑的增加开篇吸引力的手法。其实另外还有一种，就是靠文字、靠贴近生活的描写、靠幽默感等来吸引读者，只是这类作品需要作者本身的文字功底和阅历，不  
  
太适合新人使用，这里就不多说了。  
  
　　事实上，并非所有的作品都需要一个开门见山的一开场就显示足够卖点的开局。比如穿越、重生、移魂等类别的作品，它们有其特殊性，它们的卖点，是可以在作品正文之外体现的，一  
  
个书名，或者是一个简介，就足以告诉读者，这是本现代人穿越到某个朝代的架空历史小说，或者这是本转世重生再现人生的作品，这一信息，本身就已经是个卖点，让读者知道，这书的看  
  
点大致会在哪儿，所以，这类作品有个平实的开头，或者是千篇一律的开头，其实还不算致命。  
  
　　类似的还有同人类作品，尤其是武侠同人。基本上，这类作品和上述情况类似，只要在书名等地方透露出同人作品的信息，自然就能将这一类作品的读者吸引住，这样，有个不算精彩的  
  
开头，虽然同样是很不好的事情，但还不至于宣判这部作品的死刑。  
  
　　此外，还有部分玄幻类或都市异能类作品，如果书名能将这种特殊的异能体现出来，也可以在一定程度上缓解开局的压力。比如《蜘蛛超人》这个名字，一看就会联想到电影《蜘蛛侠》  
  
，读者自然而然会想到这是一部类似的都市异能小说，这样，即使小说的第一章没有体现任何异能的成分，读者还是会耐着性子多读一两章的。  
  
　　当然，以上表达的只是这些作品允许有个普通的开局，也仅仅是不会致命罢了，若是想要快速抓住读者，想要在初期积聚人气的话，作品的开局还是精心打造得更紧凑些为妙。  
  
　　还有一类作品，它们的情况与上述那些有所不同，但同样不是迫切需要精彩激烈的开局。这类作品尤以都市生活和都市言情类别为主，它们并不是靠主角的异能作为卖点，也不是靠呼风  
  
唤雨、无所不能的主角来吸引人，这类作品的精彩之处，往往在于流畅的行文、幽默的语言、贴近的生活以及复杂曲折的感情纠葛等。这些东西，往往是贯穿全文的，尤其是文笔和语言，是  
  
处处都能得到体现的，这类作品，它的卖点是整体的，而不是靠某一元素、某个单一情节来吸引读者，所以，这类作品并不需要一个特别的开头，只要正常去写，正常发展就可以了。  
  
　　最后，补充一点，对于新人来说，如果控制力还不够好，那么最好让主角第一个出场，让主角的名字第一个在书中出现，这是比较容易让读者接受的。   
  
七、注意制造对比冲突  
  
　　合理制造对比冲突，是作品能否走红的一个关键。今天又在论坛看到个老帖，评论金庸作品中人物武功的高低，这类帖子看得多了，实在是提不起什么兴趣来。不过，由这个帖子，想到  
  
了一个商业化写作的特点，那就是强烈的对比、巨大的反差。  
  
　　全盛状态的段誉和丘处机，这两人武功谁高谁低，内力谁强谁弱？恐怕所有熟悉金庸作品的读者都会选择段誉。不过，这两人出现在不同的时代，不同的作品中，根本就没有机会交手，  
  
又怎么能知道两人的强弱？而且从内力的表现来看，段誉和乔峰喝酒时能用内力将酒逼出，但丘处机和江南七怪拼酒时，也同样能将酒逼出，从这些表象来看，两人是一个档次的。不过，读者们显然不会这么看待。这是为什么？  
  
　　很显然，这是因为人物之间的对比。在《射雕英雄传》中，丘处机不过是个二流高手，在他之上，无论是东邪西毒，还是郭靖裘千仞，和他完全不在一个档次。而在《天龙八部》中，段誉尽管武功时灵时不灵，但至少灵光的时候，他完全有实力与任何一位一流高手一争高下。正是这些虚拟人物之间的对比，给了读者强烈的印象——丘处机武功平平，段誉实力超群。  
  
　　提到东邪西毒，我们的第一个印象几乎都是强大。尽管在书中，这两人也没真正表演过多少单掌碎石之类的绝技，但他们武功的强劲，却已经深深地刻在了我们的脑海中。相比之下，一  
  
些新手作者写的武侠，尽管让主角吼得声嘶力竭，尽管让主角如街头艺人一般卖力表演，但他们的强，读者却始终打了个问号，对于他们，终究还是不如东邪西毒那样令人放心。这些作品的差距，到底是在哪儿？  
  
　　编辑认为，差距不是在对天下第一高手的刻画上，而是在于对武林二三流高手的描述上。当一部作品成功刻画了江南七怪这样的普通高手后，当他们的形象已经深入读者脑海后，紧接着  
  
出现的全真七子、铁尸铜尸、武林四绝，这些一个比一个强的高手，形成稳固的对比基础。在这样的基础下，金庸要突出黄药师的强，根本就不用去描写黄药师上树上房如何潇洒、拔树碎石如何轻松，只要用之前高手，比如丘处机的一句崇敬的言语，或者一个如临大敌的表情，就足以让读者接受黄药师的强了。  
  
　　无论是武侠小说，还是其他类型的小说，但凡是成功的商业化作品，我们都能或多或少地找到这些对比的痕迹。一般来说，各种鲜明的对比越强，作品的吸引力也就越大。  
  
　　日本的动漫大作《棋魂》，就给了我们很好的示范。在《棋魂》中，主角是个连围棋规则都不懂的门外汉，但附体在他身上的灵魂，却是曾经天皇的围棋老师、曾经的围棋界第一高手。这种强烈的反差，就给了读者很大的期待：在这个灵魂的教导下，主角究竟会有多大的成长空间？  
  
　　事实上，《棋魂》中的对比不仅在此。比如，当主角学到点皮毛，自己出手时，他是个完完全全的弱者；而若是他听从灵魂的指挥，让灵魂来出招时，他就是个超一流高手。这样，就会形成围棋初学者认为主角很弱，对他不屑一顾，而一些顶级职业高手却完全被主角的实力所折服的强烈反差，而当那些初学者和职业高手有机会聚在一起时，戏剧性的场面自然而然就出现了  
  
。  
  
　　《棋魂》的这种对比模式，完全可以扩展开来，应用到各种类型的小说中。比如写武侠的话，也可以设计这么一个故事，一个昔日的天下第一，死后灵魂不灭，最后附体在一个去某门派拜师求艺的少年身上。这少年本身半点武功基础都没有，但附在他身上的灵魂却是个武学宗师，这样，强烈的对比就行成了，之后的故事，也很容易发展出来了。比如少年武功的快速进步、偶尔显露的武学天才、一招半式的发威、旁人对少年武功高低的迷惑……这些，都可以成为很强的卖点。  
  
　　当然，在写作中，造成对比的方式千千万万，不限于这么一种。相比之下，近年兴起的转世重生、灵魂附体一类题材，更容易体现出对比来，尤其是关于主角自身的对比。这类作品，主角要么是灵魂换到了别人身上，要么是换到了多年前的自己身上，但不管怎么样，主角拥有的这个身体，身体中存在的思想、知识、技能等等，会有非常明显的改变，重生前后形成强烈的对比。  
  
　　比如最近上架的一本新作，写的是一个年高德邵的少林方丈重生到异世界，成了一个臭名昭著的花花公子，这样，除了传统的武力对比，也就是少林方丈武学功底的深厚与花花公子的不  
  
学无术的对比之外，还体现了道德观念上的对比。少林方丈严守清规戒律，人品端方，而花花公子却作恶多端，人品低劣，两方面一对比，戏剧性自然而然就出来了。  
  
　　如果把这个题材反过来，让一个花花公子重生到一个德行兼备的老和尚身上，这样，对比依然存在，戏剧性也依然存在。当然，这么一改的话，因为主角性格等设定的不同，故事可能的  
  
发展方向就完全变了，小说的写法也必须跟着进行改变。  
  
　　要让主角自身形成对比，也不一定要用到转世重生。其实，许多传统的模式，都是体现了主角自身的变化。比如众多的传统武侠作品，主角都是吞食某种奇珍异果，或是得到某本绝世秘  
  
笈，这么一来，主角当前的弱，和他之后可能的强，也形成了对比，读者的胃口也就被吊起来了。而另一种更常用的商业化写作手段——扮猪吃老虎，其实这也是一种主角自身的对比。确切  
  
来说，是主角真实的内在的强，与他虚假的外露的弱，形成了强烈的对比，这种手法虽然老套无比，却是吸引读者的良方。  
  
　　主角自身的对比之外，自然就是主角与其他人的对比。这种类型，在架空历史类作品中体现得尤为突出。因为主角去了古代，他的知识体系和思想观念就与当时的世人形成了强烈的对比  
  
，如上文所述，只要对比一出现，故事自然就能展开，而吸引力也就出来了。  
其实，只要仔细找找，就会发现，几乎所有传统的商业桥段，都体现着形式各异的对比。如果缺少了对比，故事的吸引力将会非常有限，除非作者文字功力特别深厚，否则，几乎都是平淡无味的。  
  
　　比如前文提到的描写武林高手，如果只是空泛地去写他如何如何强，只是用上一串形容词，那么就无趣得很，而若是先有个对比的对象，然后说主角比他更强，那就很实际很生动了，而且想要让他强到什么地步，作者可以很容易地表达出来，因为可以与那参照高手激战三天三夜，也可以一口气把他吹飞，只要有了参照，一切就变得容易了。

类似的，如果光是写主角打败某个敌人，读者并不会感到太兴奋，但如果打之前就刻画出对手的强大与可恶，写出打架前对手的轻蔑和旁观者的不看好、朋友的担忧，或是此战的重要性，然后，再和打赢后对手的震惊和不敢相信、旁观者的崇拜、朋友的欢呼这样一对比，读者的兴奋度立刻就上来了。  
  
　　总之，对比是商业化写作必不可少的一个要素。武功天下第一，是比出来的；作品的超高人气，也是一系列的对比吸引来的。想办法创造对比，扩大反差，是一个商业作者必须要考虑的。

八、如何处理主角的挫折  
  
　　对于主角的挫折，应该非常谨慎地处理。在传统小说中，主角遇到各种挫折，剧情有各种起伏转折，都属正常，但对于网络小说，尤其是YY小说而言，设定这种挫折，是非常危险的行为，这种剧情的转折，很有可能也是作品人气的转折，很可能使人气一下子跌到最低谷。  
  
　　因此，在可能的情况下，还是不要让主角遇到太大的挫折为妙，这样是最安全的。但如果作者执意要这么做，或者情节发展很需要让主角遇到一次重大挫折，那该怎么处理呢？编辑认为，大致可以有以下几种方法。  
  
　　１，给出较为明显的暗示，告诉读者，挫折只是暂时的，主角之后一定会更强，一定会发展得更好。有了这样的暗示，读者会安心不少，反弹会小许多。  
  
　　２，控制挫折的范围，不要让主角输得太惨。比如，当主角女朋友被人抢走时，千万不要写女朋友和别人上床，好歹保留一分余地，便于主角以后夺回。  
  
　　３，让主角在挫折中得到奇遇，把坏事变成好事。比如写主角落崖，可以在山下安排个藏宝洞；比如写主角被人废去武功，可以让主角的经脉变得更为粗壮……  
  
　　４，加快剧情的发展，让主角破而后立来得更快些，减少读者的煎熬，减少读者流失的可能。  
  
　　５，用其他方面的YY弥补某一方面的挫折。比如，当主角在商场上输得一无所有时，可以让主角得到之前苦苦追求的女人，或者安排从未和主角发生过关系的女主角和他上床。  
  
　　以上五种手段，可以结合起来使用，如果运用得好，那就能将挫折带来的不利影响减到最小，保住现有的读者，并为将来的YY打好基础。

九、如何让主角扮猪吃虎  
  
　　扮猪吃老虎，就是让强大的主角隐藏实力，隐藏身份，装成一个普通人，甚至装成一个弱者，来和人打交道，并且在关键时刻发威。这是一种相当常见，也是深受读者喜爱的YY方式。那么，如何才能用好这一YY利器呢？  
要写好扮猪吃虎，最关键的是哪一点呢？是主角武功够不够高，还是主角隐藏得够不够深，或者是主角最后发威够不够爽？事实上，这些都不对，扮猪吃虎最关键的，是理由，是主角隐藏实力的理由。  
  
　　如果主角处在不得不扮猪吃虎的形势下，或者是扮猪吃虎能给他带来很大好处的情况下，这时候采用这种手法，一切就顺理成章了，读者会看得很兴奋，很过瘾。相反，如果主角没有一个很充分的理由，仅仅是作者知道这么写有好处，所以为了扮猪吃虎而强行让主角去扮，那小说一定是失败的，无论之后的情节如何精彩，读者都会问，主角为什么有那么强的实力不用，而  
  
一定要兜个大圈子才把问题解决，他是傻瓜吗？  
  
　　扮猪吃虎的**理由**实际上并不难找，最传统的情况是主角尽管武力很强，但他的敌人是个更强的强者，或者是个很强大的组织，所以主角为了保命，不得不隐藏身份；类似的，主角要**躲避**的不一定是比他强的人，或许是主角欠了对方的债，包括情债，或许是主角不想被对方见到，比如主角的父母想要抓他回去结婚，但主角不愿意。  
  
　　以上是过去比较传统的手法，而近期，有一种设定也在逐渐抬头，那就是无敌文配合扮猪吃虎。这类作品中，主角往往一出场就已经是天下无敌，这时候，升级这个传统的YY手法已经失去了意义，因此扮猪吃虎就显得格外重要了，比较常见的理由是，主角在某一条道路上已经走到了尽头，为了进一步的突破，他要选择**另一个方向**，从头开始，比如某魔道领袖练到了极致，决定伪装后加入正派，从小学徒开始，试着走一下另一条路，通过比较帮助他领悟天道；或者，主角一生苦修，终于成了天下第一，这时候，他才发现自己竟然从没享受过人生，于是决定装成年轻人，重新体验一下人生百态。  
  
　　除了以上两大类型，扮猪吃虎的情况还有很多，比如主角奉命去当**卧底**，装成一个小混混；或者主角曾经受过别人大恩，现在想要不着痕迹地还债，于是装成普通人去接近恩人的子弟，保护他们；或者主角看上的女孩子最讨厌打打杀杀，所以主角装成了一个文弱书生接近她；或者，主角身负重任，不想节外生枝，所以装成了一个普通人。  
  
　　以上这些，都算是能够自圆其说的解释，在它们的基础上，去设定主角怎么去扮猪，怎么去吃虎，只要把握住基本的YY要素，基本上就不会有问题了。不过，需要注意的是，扮猪吃虎不仅仅是以上所说的那些以武力为基础的情况，主角完全可以是大官甚至皇帝装成平民，也可以是富翁装成乞丐，或者是科学家装成学生，甚至，可以是电脑装成人类。  
  
　　另外，扮猪吃虎中，主角不一定要实力超群，不一定要达到力量的颠峰，他完全可以是中等程度的高手扮成低级入门者，也可以是一个七品芝麻官微服私访，只要处理好实力或者身份的对比，YY点是一样突出的。  
  
　　扮猪吃虎还有一种特殊的形式，那就是主角**真正变成了猪**。主角过去曾经有着超强的实力，但现在，因为各种意外，比如重伤、失忆、转世、移魂等等，暂时失去了能力，但他又和普通的弱者不同，他有强大的时候，也随时可以恢复为强者，他的见识和经验不是普通人能够比拟的。这类作品，性质上和扮猪吃虎有很大的不同，但YY点其实有很多相通之处，比如主角都不是靠显示实力压服敌人，而是在不经意间流露出一些不同寻常之处，以这个作为主要YY点。  
  
　　在拥有充分理由的前提下，要写好扮猪吃虎，比较重要的一点是制造出强烈的对比，要让主角拥有的能力和他显露的强弱形成巨大的反差，这样，YY点才能得到最突出的体现。关于制造对比，这在上文中已经有过说明，这里就不重复了。

扮猪吃虎另一个要点是保密性。主角虽然表现得很弱，但实际上他很强，这个秘密，主角自己是知道的，而读者也是知道的，这是读者和主角共同分享的秘密，是书中其他人所不知道的。一般说来，这个秘密，守得越紧，小说也就越是成功，相反，如果把主角的底细搞得天下皆知，那么小说也就没什么意思了。对于新人作者来说，这里尤其要沉得住气，主角并不是不要显摆，他完全可以在不经意间透露出一些强者的气息，也完全可以在适当的场合小范围发一下威，但绝对不能有意识地张扬。  
  
　　这里就涉及到扮猪吃虎的另一要素了，那就是耀武扬威的被动性。同样是显示实力，主角不应该是有意识地显摆，而是被逼无奈地出手，主角不应该有意在别人面前出手，而是因为意外被别人发现，这些看起来结果相同，但一个主动，一个被动，阅读上的快感差异是很大的。主动的扬威会使主角显得心理幼稚，使故事的精彩性大为降低，而被动地、无奈地被人发现，则对主角和故事无损，只要将暴露控制在一个很小的范围内，并且，最好是处于暴露与未暴露之间，让别的角色怀疑主角的能力，但又没有证据，而主角又坚决否认，故事就这么不明不白地发展下去，始终吊着读者的胃口，但不时又给他们一些小甜头，让主角稍稍发挥一下。  
  
　　总之，如果能做好以上几点，小说基本上就不至于太差了。  
  
　　对于新人来说，或许很难把握住对主角身份的保密和让他显威风之间的平衡，这里有个小技巧，那就是让主角拥有双重身份，拥有两种形象。比如，最简单的，让主角显威风时蒙面出场，或者是让他能够改变自身的相貌，包括易容、戴面具等方式。这样，主角就可以在需要的时候，随时化身为“蒙面超人”出现了。

十、在作品中显示思想性  
  
　　作为一个YY小说作者，尤其是新人作者，首先要明确的是，我们要写的是娱乐小说，而不是哲学或政治教材，如果搞错了这一点，那么作品离仆街也不远了。对于新人来说，写小说只是  
  
要构思一个新颖有趣的YY故事，然后把它清晰地表达出来，这中间涉及到少许的文学成分，但绝对与思想性无关。一般说来，思想性也代表着无聊，这应该是YY小说尽力避免的东西。  
  
　　不过，话说回来，如果作者已经不是新人，已经对文字和剧情有很强的驾御能力，那么可以考虑适当加入肤浅的思想性。这里说的思想性，和上文中提到的伪科幻类似，它并不是真正的  
  
哲理，而是流于表面的、初看煞有介事的大道理或模糊深奥的道理，从最简单的民主自由，到复杂些的爱与毁灭，再到民族矛盾与个人利益的冲突，爱情友情的两难，生命的宝贵，宇宙的和  
  
谐……如果把这些东西转化为很容易被看出，但又很难说清楚的道理，夹杂在剧情中，这是很能唬人的，会让读者觉得，这本书不是简单的YY，它也是很有内涵的，读它很有面子，这样，会  
  
形成作品的另一卖点。  
  
　　这里要强调的是，这种伪思想性不能体现为反复的说教，偶尔提到一点就行了，一定要分清主次，不能让这种辅助性的东西冲淡小说的流畅性和娱乐性。  
  
  
　　十一、该用什么样的文字来写作  
  
　　这一点和上一点类似，已经不属于新人学习的范畴了，至少对大多数新人来说是这样。一般说来，写小说不用考虑这个问题，就用正常的语言把故事描述出来就行了，通顺，这是最基本  
  
的要求，也是最重要的要求。  
  
　　不过，对于能力更高些的新人来说，文字的变化也是可以考虑的一个辅助选择。如果可以在文字上有所变化的话，不同类型的作品，应该配以不同风格的文字，而且，文字的选择，也要  
  
考虑到受众群的变化。  
  
　　一般说来，都市YY小说，文字应该尽量做到简单直白，流畅性在这里尤为重要，相比之下，都市言情作品对文字质量要求稍高些，但在直白性上可以略差，而古典仙侠类和架空历史类作  
  
品的文字可以稍显古风……  
  
　　总之，不同类型的作品，会有不同层次的读者，如果能考虑到读者的不同，辅以最适合的文字，那将在一定程度上提高小说的可看性。   
  
　　十二、剧情发展到死胡同怎么办  
  
　　新人创作，往往是没有全局观的，想到了一个好点子就开始动笔写作，但写着写着，有时候就会发现剧情进入了死胡同，或者是主角已经强到横扫一切，或者扮猪吃虎时把身份暴露得满  
  
世界皆知，或者人物情节完全乱了套……这时候，该怎么办呢？  
  
　　一个比较简单的办法是另起炉灶。比如，让主角暂时换个环境，让他出国，或者飞升到仙界，或者穿越到异界，总之，给主角一个全新的环境，让他接触全新的人物，相当于重写一本新  
  
书，仅仅是主角不变，当然，主角的朋友和敌人也可以一起过去几个。这样，就能抛开之前混乱的线索，重新展开故事了，而随着故事的发展，也能慢慢理清过去的线索，可以让之前的人物  
  
死掉一些，略过一些，然后再让主角回去发展。  
  
　　另一种做法是快刀斩乱麻，凡是阻碍剧情发展的人物，都把他们写死，可以制造一起大的冲突，让那些人同归于尽。类似的，可以让主角闭关许多年，等他出关后，发现世间早已物是人  
  
非了，这种方法其实与上述手法性质类似，但相对要温和一些。  
  
　　以上说的是剧情完全混乱时的做法，而扮猪吃虎身份暴露，也完全可以照搬上述手法，给主角一个新的环境，新的身份，开始新的YY。至于主角能力过强带来的麻烦，也可以开拓新世界  
  
，创造新的人物，提高整体的等级，让主角面对更强大的敌人，或者，可以给主角找一个充分的理由，让他开始扮猪吃虎。  
  
  
　　十三、如何有效地拖字数  
  
　　对于拖字数，作者们可以说是八仙过海，各显神通，拉长人物名字的有之，让人物反复使用同一招牌动作或说同一口头禅的有之，使用不规范的省略号的有之，甚至设定人物是一句话说  
  
两遍的结巴的也有之……  
  
　　除了以上的细节拖字，比较常见的是增加一些可有可无的对话，插入一些不影响剧情的环境描写。  
  
　　这些拖字数的手法，被读者称为“注水”。从文学角度来看，注水是相当愚蠢的行为，但从商业角度看，注水这种行为带来的有利有弊。它也是有一定好处的，不仅仅表现在增加字数带  
  
来的经济效益上，而且，它可以变相使码字速度加快，获得读者的好感，有时还可以成为高潮部分之后必要的调节。  
  
　　关于注水，需要注意的有两点。第一，作品的开局一定不能注水，开局部分，一定要尽可能地精炼，不容许出现任何的废话，否则，那就是和自己过不去了；第二，注水要适量，一定不  
  
能过头，而且要控制好每一段水分的长度，把它们控制在一个读者能够接受的范围内，并且尽量安排在高潮部分之后。  
  
　　不过，不管怎么说，靠注水来拖字数，终究不是王道，更合理的做法是延长主线，或是增加相对独立的支线剧情。这种方式，就不是增加一个字两个字，也不是增加几百字几千字的问题  
  
了，一个支线剧情，发展出十万字是相当正常的，而且读者读起来也会更舒服，避免了注水和拖字数的骂名。此外，增加人物也是一个拖字数的好办法，只要保证主角的突出地位，适当增加  
  
一些人物，将使同样的剧情衍生出新的变化，而这些变化，都将转化为实实在在的字数。   
  
十四、关于名词的设置  
  
　　小说中会出现大量的名词，包括人名、地名、武功名、药物名等，这些东西虽属旁枝末节，但在一定程度上也能影响到作品的人气，假如一部仙侠小说，书中仙人名叫王大妈、石大伯、  
  
张小明，那么无疑，这些人名会使读者大为扫兴。  
  
　　简单说来，名词的设置很简单，就是要体现出真实性。尽管它们事实上都是虚构的，但要让读者觉得，它们就是真实存在的。所以，在写都市类作品时，人名最好使用作者身边常见的一  
  
些名字，写到外星人时，就需要杜撰一些古怪的词组，而写仙侠作品时，就得寻找带些仙灵之气的称号组合了。  
  
　　这里，比较值得注意的是西式和科幻类作品，在这些作品中，主角往往需要一个西方化的或是非常古怪的姓名，这容易造成读者的阅读障碍，并且会影响代入感，比较好的做法是，选取  
  
一些特殊的组合，让它看起来像是中国人名，但又像是外国人名，比如李华度、高森、贝利等等。另外，如果是偶尔出现的顶级高手，可以考虑给他们一个比较古怪的名字，这有助于刻画强  
  
大的人物形象，不求让读者记住，只求读者看到这个古怪的组合时，就会想到这就是那位强者。  
  
　　除了人名，其他名词也有类似的需要，就是真实性。要注意的是，真实并不是简单，在有的场合，需要简单的词汇，但在有些时候，反而是复杂玄奥的用词比较好，比如在一部科幻小说  
  
中，主角进入某药学实验室，发现里面的研究人员正在研究一种新药，如果简单地把新药称作抗癌症药、爱滋病药，那就会显得很假，也很幼稚，在这种地方，完全可以胡诌一个煞有介事的  
  
名词出来，比如ω6型霍克乔斯碱基血清，这样，看起来就玄虚多了，也更具有真实感。  
  
  
　　十五、伏笔的设置  
  
　　网络小说不同于传统文学作品，有许多很特殊的地方，其中很重要的一点就是连载性。一部网络小说，往往会连载大半年，甚至可能长达数年，对于这些作品而言，长期的更新并不是坏  
  
事，正是这种旷日持久的作战，使它的影响力最大化，但也是这种长期连载，使作品必须据此加以改变，其中很关键的一点就是伏笔的设置。  
  
　　不同于传统小说，网络作品的伏笔应该尽量减少，因为较长的时间间隔会使读者遗忘前文，而且很久之后才出现结果的伏笔，会暂时成为看似啰嗦的累赘，反而让读者觉得作者在拖字数  
  
，在注水。如果是很有必要的伏笔，那么也不是不行，但一定要比传统小说埋得浅，要更容易被看出，此外，这些伏笔在带有明显暗示性的同时，还得在后文多此提到，唤起读者的记忆，这  
  
样在最后才能起到作用。  
  
　　总的来说，网络小说设置伏笔不是什么好事，但有一类除外，那就是没有目的的YY性伏笔，这么说或许难以理解，下面就举例说明吧。  
  
　　比如，主角得到了一个特殊的物品，可以是网游小说里的特殊道具，可以是仙侠作品中的特殊法宝，也可以是武侠小说中的无字天书，或者是都市作品中的特殊密码，总之，这东西有点  
  
奇怪，似乎有点作用，但主角并不知道它能有什么用，仅仅是把它收藏起来。事实上，这时候连作者都不知道这东西能有什么用，仅仅是作为一个伏笔留着。这么一个伏笔，并不会显得啰嗦  
  
，相反，它会让读者有所期待，会暂时性地增强作品的吸引力，而且，它在之后可以有很大的作用，在主角陷入困境，而作者又没有什么办法时，可以给那物品赋予一个特殊的功能并让主角  
  
发现，解决主角的麻烦。在作品陷入低潮时，也可以让那特殊物品显示出特殊的力量，制造一个大高潮，而在作品走进死胡同时也可以让物品发挥特殊作用，把故事引入一个新的世界……如  
  
果以上这些都不需要，那么也完全可以不管这个伏笔，让它始终留在那儿。总之，这是有百利而无一害的手法。  
  
  
　　总结  
  
　　要想写出卖座的小说，说易不易，但说难也不难。首先是选材，在上文中提到的热门类型中，找出一类自己最有把握的，然后设定有特色的主角，并给他设计一些特殊的本领，之后，再  
  
根据自己的构思和别人的创意进行加工，把它们变成自己的，最后，再把单一的情节串联起来，这样小说就已经大致成形了。如果能做到开头精炼有趣，文字符合作品特色，故事对比明显，  
  
主角行为大快人心，剧情老而不俗，作品想不红都难了。   
  
  
下篇·诡道篇  
一、更新技巧  
　　二、如何冲新书榜  
　　三、如何对作品进行包装  
　　1、书名  
　　2、分类  
　　3、简介  
　　4、留言  
　　5、书页  
　　四、如何进行广告宣传  
　　五、作品该留多少存稿  
　　六、作品仆街该怎么办  
　　七、如何申请三江阁推荐  
　　八、如何申请签约  
　　九、如何结交大牌作者  
　　十、如何正确对待读者书评  
　　十一、关于情色描写（这个现在就算了）  
　　十二、上架作品的更新要点  
  
（出处非本人）

[编辑于 2016-07-06](/question/47189030/answer/106152032" \t "_blank) 12 条评论 感谢

分享

收藏 • 没有帮助 • 举报 • [作者保留权利](/terms#sec-licence-1) 收起

8 赞同 反对，不会显示你的姓名

[https://pic2.zhimg.com/ccc95ce7f1a7ee2d2998bc3796f643f5_s.jpg](/people/yang-jia-pei-20)[杨佳佩](/people/yang-jia-pei-20)辣才是正义！

8 人赞同

个人拙见.一点参考。1：写作先学快。写得快说明思路通畅.自己写起来舒服.写完读起来舒服.回头看也不会生硬。所以先要准备充足.一气呵成。2：多写多模仿。模仿出来有差距是正常的.但不应否认技巧本身的不给力.写多了会好起来的。3：找准定位。写应试作文、网… [显示全部](/question/47189030/answer/105030492)

个人拙见.一点参考。