**怎么写热血情节？**

热血情节也是爽点的一种，是塑造爽感的一个过程，多数情况下，要写出热血的感觉，依靠的是堆叠的效果，就是前期的铺垫。

这个铺垫不是一步就完成的，而是要有剧情支撑，气氛堆叠烘托，最后直接爆发。比如两个门派要打架，直接上场，然后你来我往的打一架，这个热血吗？当然不。

那么怎么才能让这个剧情变得热血起来，首先是矛盾冲突，这个矛盾冲突要一步一步进行激化，同时要陆续压制主角，让读者开始期待，然后借助剧情为这场大战埋一些意外的伏笔，让读者期待。这个矛盾冲突必然是利益，当这个利益足够引发一场大战的时候，足够危险到双方的存在，足够到能让一反消失的时候，便是这场大战的爆发点，但是这场大战爆发前肯定会有一些前期准备，也会有导火索。

我做一个比方，比如说现在主角的门派和另外一个门派要打一架，这是通过大纲就设定好的，但是具体我应该怎么描述。前期，主角比较弱小，第一次矛盾爆发中，因为一株逆天灵草，对方门派一直和主角的门派摩擦不断，并互有伤亡。主角凭借自己的能力成功挽救了一些损失，在自己门派中开始斩头漏角，得到队友的认可和拥戴，同时也引起自己门派中三师兄的嫉妒，多次嘲讽加害主角，但主角每次都化险为夷。与此同时主角也引起对方门派的注意，在对方门派中也有一些名气。第二次矛盾爆发，在遗迹中主角屡屡出头帮助队友化险为夷，并多次夺得宝物，力战对方门派领袖人物，逼迫对方退走，引起了门派中最优秀的女弟子的青睐，这也让三师兄更加嫉妒，屡次暗中加害主角。第三次矛盾爆发，双发发现一座大型灵矿，互不相让，对方门派抓住了三师兄的加害同门的把柄，相互勾结，双方同时派人通知门中长老前来救援。再次期间，因为三师兄的陷害，主角被队友误会，被对方门派精英打成重伤，无奈之下进入遗迹神殿，然后获得宝物，在之后，在门派危机的时候赶来力挽狂澜。

（尴尬了，感觉我讲的不是很热血啊。）

总之，热血无非就是打斗、战争这些情节。这些情节总共也就以下这几个类型：

一对一打斗，高手对决，注重刻画打斗氛围的描述，细节的刻画。当然，也少不了前期矛盾的堆叠，可以是夺妻之恨、杀父之仇，也可以是灭门之祸。

多对多打斗，门派大比，排行榜竞争，可以示弱，然后逆转，最后接入下一卷的剧情，也可以是废材逆袭，视角集中在主角身上。还有另外一种就是宗派战斗、或者国家级别的战斗，这个看的就是你的文风了，如果是建设流，那么前期一定要刻画众多的战前资源布置。宗派战斗的话，利益啊，矛盾冲突什么的都要写。

一对多打斗，可以碾压，一边打，一边各种嘲讽，这是幽默、猥琐流的。热血的是，被对方干的骨头都出来了，但是一次次站了起来，最后凭借顽强的毅力干趴了对方所有人，然后昏迷过去，接入下一个剧情。阴险流的是，我打不过你们一群，但是我可以一个一个弄死你们，我也可以利用各种陷阱弄死你们，比较猥琐。也可以是一个人跳战一个宗派，一步一步往上打。

多打一打斗，主角当然不是那个一了，而是多数中的一个，把视线凝聚在主角身上，突显主角光环作用，利用人物的侧面烘托，衬托主角不可取代的作用，至于剧情就自己安排了。多打一，主要是看主角的智慧、指挥等才能。

热血的类型太多，没有办法给你们一下子就说明白，归根结底，注重前期铺垫，这样主角才能逆袭，这样的逆袭才会有效果。就像你们打LOL，十个人站在那里互相丢技能就没意思了把，如果在大龙前打一波，最后对方都剩下两个人了，这是时候，你残血逆袭，连杀两人，然后推掉对面大水晶，你说你热血不热血？或者大龙一波团之后，你的队友全死了，就你活着，结果你残血抢了大龙（这个也很热血吧），然后追着五个人杀到了对方血泉。

先讲到这里，完了再说，有不懂的问我，你们不讲，我以为你们都懂。