在这里，我要给你们讲一下，预设、爽感、高潮、打斗，你去看那些大神的作品，或者写的不错的作品，你会发现，所有的预设之前，都是压制主角的，就是把主角写的比较惨。这就是先抑后扬，低开高走。

爽感也是一样的，玄幻作品的爽感比较多，你可以百度一下看看，升级的爽感、秘境获得宝物的爽感、剧情打脸的爽感、拍卖捡漏的爽感等等。

这些爽感也可以用先抑后扬的方式来写，比如说升级的爽感，主角和反派战斗，前期被死死压制，底牌用尽，结果临时突破，直接秒杀对方。再比如秘境夺宝，经历层层阻挠，最终获得宝物（但是这里要注意一点，不要把所有宝物都据为己有，把重要的，刚需的留下来，其他的可以留给敌人，朋友。其次，为了剧情需要，也可以把重要的宝物让敌人带走，为后文埋下伏笔）。

剧情打脸的爽感，也是先抑后扬，开始被对方各种嘲讽，然后等真相揭晓，打脸。

拍卖捡漏本身就是一种意外的惊喜。

爽感说道这里，其实创作的方式方法是多种多样的，未必一定要这么写，还有很多的方式，你可以去想，去找，去在大神的作品中学习。

再说高潮，高潮是最典型的先抑后扬的创作的方式，没有人说，我不经过酝酿，不经过铺垫，直接写高潮还能大火的。前期各种铺垫、酝酿、压制，为的就是让高潮爆发。

打斗一样，秒杀固然能爽，但是每一次都秒杀，是不是也很无聊。在现实中，你们认为什么样的比赛最好看，足球、篮球、电竞其实和打斗没有区别。假如你看一场球赛，或者一场电竞，完全碾压的局势激动人心一些，还是点球大战、大水晶50点血量翻盘更刺激一些。所以，写小说，不懂的就在生活中去寻找怎么办。打斗，主角和反派，你来我往，一开始对方完全没有重视主角，主角重视主角，然后双方每一次都以为对方没有底牌，结果每一次都出乎意料，最后，主角运气好一些，战胜对方。