一选题篇。  
  
　　写这篇文字，是因为起点为了新人可以有更多的展现机会而将新书潜力榜分为两个榜。但是依然有很多新人采取了令人气恼的做法，也有很多新人，依然不知道自己的问题出在哪里。所以我想，写一点对于新人来说，还能有些用处的东西。  
  
　　以起点作者的写作实力来划分等级的话，我大概可以算是二线作者中等或者偏后的位置。也许该算成三线作者中比较靠前的作者。单以写作的质量，我想很多新人都比我强。但是做为起点编-辑部的副主编，盛大娱乐&#8226；小说的主编，起点多项制度的参与制订者，我想我一直在用一种比较客观的眼光在看着起点这几年的发展，看着起点的大量作品，也看着新人经常重复的错误。  
  
　　说我的身份，并不是想炫耀。而是想说明，这样的身份，令我在起点的阅读更加有针对性。我看作品，不是简单的好看不好看，而是看作品有没有商业价值。  
  
　　我将会陆续就选题、大纲、角色塑造、剧情节奏、起点编-辑部工作方法、各种榜单的效果、以及作者如何在起点更好发展等方面写出我的一些心得，希望能够对新作者有帮助。  
  
　　这篇网络作者新手指南，针对的是，喜欢写作，也希望用写作来换取一份稳定并且不错收益的商业作者。想要写出流芳百世作品的作者，写散文诗歌等作品的作者，这篇文章对于你们是没有用处的。  
  
　　我也不敢说，我写的这些东西对于一个新进的作者有多大帮助，但是那怕有一个新的作者能够从这些东西中获益，也是值得的。几年前，我曾经有过穷困撩倒，几乎不能够再写作的地步。但是幸亏网上热心的朋友帮助，让我度过了难关，才有了现在的我良好的工作环境，不错的收入。所以，我坚信，喜欢写作，努力写作，也有写作天分的朋友，不该付出艰辛的努力之后，却无法获得适当的物质回报。网络作者，我们写作，我们也应当因为写作而获得物质上的回报，这是我们的权利。  
  
　　这篇文章，献给有依靠写作维生理想而努力的新人朋友。  
  
　　网络写作第一条：立意。  
  
　　立意，也就是选题，选择自己要写的题材。  
  
　　很多作者对于选题是比较忽视的，而是最近看了什么书很喜欢就想写这样的题材。但是选题是作者写作的根本。任何作者，都随着写作有自己的风格。而这种风格，又会因为作品的选题对作品的人气产生相当大的影响。比如蓝晶先生，其文字优美繁琐，采用的是一种近乎与翻译体写作方式。而其对于欧洲中世纪的历史文化了解，令他的这种写法和他欧中中世纪题材架构取得了相得益彰的效果。在网络作品中，蓝晶先生的作品，是描写欧洲中世纪政治文化气氛最出色的。他的这种写法，目前网络上，还没有见到作者可以模仿。所以尽管他使用马甲血珊瑚，写的魔盗。但是任何看过他作品的读者，都可以在几章之内确定作者的身份。而起点最人气作者血红先生，作品中最大的特色是一种痞和放肆，就如马拉多纳于球迷，这种痞的感觉，令他的作品中和别人的作品同样类型的主角，总能更让读者觉得爽快。但是也造成他的作品中，不管是神魔还是升龙还是邪风，不管是中国人外国人古代人现代人，主角看起来总让人产生一样性格的感觉。  
  
　　到现在，很多新人作者对于血红先生，还是抱着一种他只是写的早，赶上运气，要是我在那个时候写逆反作品，写那么快，一样可以红。这种心态就如中国导演经常说的，给我那么多钱，我也能拍出指环王星球大战。但是我们最好的导演，拿了钱之后也只能拍出无极。  
  
　　说多了一点题外话，回到主题，新人怎么样才可以选择适合自己的题材呢？  
  
　　理论上，主题没有新人适不适合，而是只有作者适不适合。并没有说老人适合什么题材，新人适合什么题材的。但是对以商业写作为目的的新作者来说，还是有些题材并不适合在刚入行的时候碰的。  
  
　　我个人认为，没有一定写作经验以及信心的新人作者，第一部书不要碰武侠、科幻、推理三个大类。看书的读者，大部分是从看武侠书长大的。武侠珠玉在前，经典无数。但是最重要的是，武侠的套路，角色塑造，对于大部分读者来说都了如指掌。我理解新人都有一个武侠梦，毕竟江湖是中国人心中永恒的梦。但是新人要写好武侠，尤其是长篇武侠，难度实在太高。如果实在抛不开武侠的梦想，那么对所写的武侠进行一个包装。如《诛仙》的本质是武侠言情，但是用仙侠来包装。《终极地狱》是用网游来包装武侠，都取得了相当出色的成功。另一种写武侠的捷径是写知名作品的同人，这种写法的好处是，因为对书中角色已经在读者心中有了清晰的印象，作者不需要在耗费心力去描写角色。而对原书的喜爱，对角色的企盼，也会让作品比较容易聚集大量的读者。  
  
　　不管是以前著名的《少年乔峰》，江南用射雕人名的《此间的少年》。还是在网络上获得不错人气的《随想天龙八部》《我是张无忌》《大唐双龙新传》，都是代表。但是这种作品的最大问题在于他们是同人作品，本身说句实话，利用同人作品获取商业利益是属于非法的。但是武侠老一辈作者一般对于网络同人比较不予理会，而且这也实际上已经成了默许的行为。虽然起点对于武侠同人作品，一般是允许加入VIP的。但是推荐出版，就不要指望了。而允许的同人，也基本限制在早期武侠作品以及黄易的作品，以及游戏同人，还有就是发表时间超过五十年的作品。但是对于网络作品的同人，以及日本动漫的同人，是只允许发表，而不允许签-约的。如果想要获得商业利益，这几个方面就不要耗费太多心力了。  
  
　　科幻方面，一时读者群体比较小，二是喜欢科幻作品的，都对作品的逻辑性合理性有一定的要求。虽然也有玄雨《小兵传奇》这样的完全不遵守科幻作品的合理性却大红大紫的异类作品，但是整体来说，科幻对于作者知识面的要求，是非常高的。而如果写不出科幻的感觉，那么去写其他类型，收益会好很多。  
  
　　至于推理类，对于逻辑合理性要求更高，而且读者群更少，写推理的话，最好是抱着练习自己写作逻辑能力，并且完全不企望商业回报的心理去写。  
  
　　一个作者不适合写自己完全不了解不敢兴趣的题材。这并不是说一个不懂电脑技术的作者，就不能写黑客。一个不懂的武术的作者，就不能写擂台。因为你面对的读者，也大都不懂。这就是《裸兰》中万人斥候队，几百万大军在一起厮杀，《猛虎王朝》出手一亿金币，一些现代都市小说，主角身价几万亿美元，零花钱就几亿美元，这些已经可以用幽默或者无知来形容的作品硬伤却并不影响作品的人气。  
  
　　所谓的作者不适合的题材是指，你无法写出这种题材的卖点。而这一点，又可以说成是不要写你没有兴趣的作品。  
  
　　你可以不懂，但是不可以对你的题材并没有兴趣。比如写黑客，你可以不懂电脑语言是什么，可以不懂的如何去偷别人的QQ密码，（说一句，我最恨的小偷就是偷密码的）但是你一定要知道黑客可以做什么，黑客的能力会为主角带来什么。。因为这就是你要写的故事的张力，冲突卖点。  
  
　　选题，最忌讳的是跟风。别人写什么，也不管自己对这个题材喜不喜欢，只觉得这个题材红，就连忙动笔。结果越写越不爽，越写越没有特色，到后来不是因为写不下去太监了，就是人气低放弃了，或者自己写不下去，就去抄别人的作品。  
  
　　网络写作，YY这个词经常被人讽刺。但是在这里我明确的告诉新加入的作者或者准备加入的作者，YY是一切作品的精髓所在。YY就是菜里面的盐，调料。没有YY的小说，是不具备阅读价值的。当然，一盘全是盐的菜别人也是很难下咽的。你们不要被经常闲的无聊的人，发表的错误言论诱导。  
  
　　YY的本质是什么，我的定义是，就是我在那样情况下，最能带给我快感的描写。  
  
　　对于新人来说，想要写什么题材，选择什么样的题材，这个题材是不是正确地，实际上有一种非常简单的方法。当你想好一个题材，然后闭上眼，就在自己的脑海里想，这个世界，这个主角就是我。我作为主角，在这个世界里面要什么，能够得到什么。  
  
　　如果当你这样想的时候，精神很容易陷入进去，甚至开始想自己该怎么说话。自己在这个世界里面，如何才能觉得更愉快，想到一些事情，会为之高兴，为之愤怒，为之流口水。那么，这个题材就是你要写的题材。  
  
　　年轻的人，尤其是动笔写作的人，经常会觉得自己是独一无二的，自己想的和别人是不一样的。但是这是错的，人类是群体型生物，你和很多的人都是一样的。想的，要的，看到什么会快乐，看到什么会生气，都是一样的。  
  
　　所以，当你的脑海里，这个故事你作为主角，过的很愉快很有乐趣。比如，你想到自己回到过去做了皇帝，三宫六院，玩弄宫女，让无数女人跪在那里伺候你让你快乐无比。那么你就去写一个如何利用皇帝身份享受美女的题材。如果你想到你回到过去东征西讨，在战争中得到快乐，让中国成为世界最强国，这样子感到快乐，那么就去写以战争为主线的大帝之类的。  
  
　　记住，你的故事一定要让你将自己带入主角时感到快乐，感到兴奋，感到里面有无数的乐趣。这样的题材，才是你适合写的题材。至于了不了解，有没有专业知识，文字能不能描写出来这种感觉，都无关紧要。你写的是你希望发生在自己的身上的故事，这是立意选题最有效也最容易成功的方法。  
  
　　当你的题材可以感动你自己，你也一样可以感动其他人。  
  
　　特别注明：有些题材不管你有多么喜欢，但是大环境不允许写的，你写了一样没有任何前途，说不定反而因此会被请去喝茶。在这里，我列一下起点中严禁出现的题材。  
  
　　一：任何描写轮子的题材。  
  
　　二：任何时间在一九二一年之后，出现党和国家老一辈领导人出场或者真实事件的作品。比如某位作者，居然直接写自己收毛做小弟，收周做手下。某位直接架构一个政党和GD对抗。真话，你就算没有脑子，也不要来祸害起点。  
  
　　三：官场文或者反腐败文，出现真实的地方或者中央官员出场。反腐败文，只能写到市一级官员。写省一级只能出现副省长级别。而且严禁出现真实的地方名或者省名。任何描写到中央牵涉到贪污腐败等的，一概严禁。包括现实中中央领导以及前领导的子女配偶，如果书中描写到真实的姓，那么恭喜你，你的书要被删了。  
  
　　四：指挥现代中国军队，灭日屠美打印度消灭印尼的。  
  
　　五：描写到中朝争端的。  
  
　　六：写到近代或者现代民族问题的。  
  
　　：任何过多写到伊斯兰教的。  
  
　　八：严禁提及\*\*\*\*。  
  
　　九：架空作品，严禁出现和现实中名称一样的国家。比如中国等。  
  
　　十：书中有达-赖出场的严禁。

我们在审核起点网站作品时，对一部值得签-约，具有商业价值的书用的最多的一个词叫做看起来很流畅，节奏感很好。  
  
　　这又引申出网络商业写作一直饱受人争议的一个问题，为什么一部书在很多人认为它人物淡薄，文字简单，逻辑错误百出，可是这部书就能大红大紫，卖的让那些自认为精心打造作品的作者两眼变兔子，整天大骂现在读者素质水准之类的。  
  
　　这里的问题就在于，网络商业写作，最本质的是什么？  
  
　　以我做为编-辑的角度来说，情节，稳定更新，人物，文字，依次排列。其中文字，是最为不重要，也是最为重要的。而情节，是网络作品的基础。  
  
　　网络读者从某种角度来说，是世界上最好的读者群，也是最宽容的读者群。他们不会因为你的作品中有错别字指责你，不会因为你的作品中人物描写前后错误，情节设置前后矛盾，甚至不会因为你角色名写错而责怪辱骂放弃这本书。  
  
　　他们要的，只是一个顺滑的故事，一些可以满足他们一点小小幻想的角色，甚至是脸谱化角色也行。基本上直白的没有修饰的文字他们就能满足了。找遍世界，你也找不到如此容易满足，要求如此简单的读者了。  
  
　　当面对需求如此简单的读者，希望在网络上获得收益，依靠写作赚钱的作者，无法满足他们是你们的错误，绝对不是读者的错误。  
  
　　所以当坐在电脑前，想要写一个很长的，可以卖钱的小说，确定了自己要写的题材，想好了主要的角色，接下来该做什么呢？这也是新人最容易犯错的时候。  
  
　　小说的本质是剧情和人物，两者相辅相成。如果一部书可以做到两者皆备，有着新颖吸引人的剧情还有塑造的非常成功的人物，那么作者只要不是如海龟那样懒惰，这本书的大红就以经是注定了。  
  
　　但是我们说得是新人，尤其是很多只是看了很多书，只写过作文或者论文甚至是商业文案或者各种报告书从来没有写过长篇的短篇的不长不短小说的新人。  
  
　　那么这个时候，不要急着写下自己小说的开场，而是写下名为大纲的东西。  
  
　　新人甚至包括很多老人，都觉得大纲是没有用的。我们经常会碰到这样的作者，非常明确的告诉编-辑，我准备写二百万字，我怎么知道未来剧情会怎么样？那么长的书，写着就自然知道后续的发展了。都是当天想当天写，甚至是边写边想。  
  
　　相信我，一个新人不管是在怎么想，都不会明白写作实际上是一件相当耗费精力时间的非常痛苦的事情。在你动笔之前，或者是写了几千字之后，你都不会感觉到对自己所写东西的厌烦和写不下去的痛苦。  
  
　　但是几万字之后，你会发觉自己所写的东西未来的发展一片模糊。剧情故事无以为即，那种不知道该写什么的失败感会让你发疯。再加上新人那时候不红的没人看打击写作情绪，红的被人骂打击写作情绪。再加上写不出来的心力交瘁感，这就是写作之中最容易出现，也是第一道战线，是魔障，以我们的经验来说，太监作品中有百分之三十的比例是倒在这里的。这道坎，是第一道龙门。  
  
　　而有了大纲，这里就比较容易过去，知道了自己后续情节是什么，当自己不知道该写什么，大纲会成为支持你的支柱。你可以阅读它，来回忆自己当初想要创作这本书的激情是什么，想要写出一个什么样的故事，什么样的情节。甚至可以回想起，自己当初是为什么认为自己这部书可以红的，可以变成收入的。  
  
　　而就算是老作者，写到几十万字之后，创作这篇故事的创意，激情也都在时间的流逝中消失，有一个大纲也是可以让作者可以更好的结尾，而不至于简单的完结被读者大骂虎头蛇尾。  
  
　　再一点就是，新作者们经常会写离自己的主题。比如好好的体育，却会跳出来修真，魔法超能力之类的。或者明明是冒险，却突然出来一大堆校园之类的，原本作品的亮点就在这么一拐弯拐的失了踪。而有一个大纲，对于作者掌握作品全局，帮助很大。  
  
　　说了这么多大纲的好处，那么如何才能写出一份适合的大纲呢？  
  
　　或者有些作者，说我设定就写了几万字，大到世界构成，小到一把手枪的制作，这还不是一个好的大纲吗？  
  
　　那在这里我明确的回答，设定不等于大纲。大纲本质上是构架出自己所想象情节的骨架，以及主要角色之间的关系，之后的写作就是用文字将骨架丰满。至于细节，那不是大纲所需要注意的。你可以写主角没事拿金子在饭馆付帐，也可以写几百万大军打混战。但是这些东西不是大纲所需要考虑的。  
  
　　我个人的大纲是使用时间做为架构，构架出主角经历事情的时间，然后决定结局。这是我用的总大纲。然后每一个大的段落，大约十万字左右会再制定一个比较详细的大纲。确定自己目前主要写那几个出场人物。  
  
　　如我现在所写的风月街，目前大约写了五十万字，主线大纲大约五千字。决定了主角性格，出身，开局和结尾，还有主要的敌人。然后又有三个段落性大纲，每个大约一千五百字。  
  
　　相信我，当你在下笔前，将自己所要写的故事有一个数千字的大纲写下来，对作者是有很大的帮助的。大纲并没有好坏，只要能够确定自己作品的主线就行了。只要你愿意写，就会有合适的大纲。记住，大纲就是你所描写的故事的主线。  
  
　　除了大纲，就如我在前面说的，很多作者喜欢在作品情节开始之前，写一大堆设定。什么国家构成，大陆环境，种族分布，战舰配置等等。请容我说一句极端无礼的话，写这些的作者们，你们的脑袋有病吗？  
  
　　网络时代，读者们怎么会有耐心和义务去看一大堆枯燥的，没有情节的说明文字。嗯，可能作者还很委屈，我写了那是设定，他们可以从正文开始看呀？我又没有非要他们看这个？  
  
　　我的回答是，那你发出来干吗？读者看书经常是从头看的，尤其是新书，他们经常是偶然点进来。但是点开阅读面，却是一大堆枯燥乏味的资料。这时候十个读者，最少有五个关页面走人。就算你写设定再化脑子再辛苦，你也不应该发到自己作品中。我在起点这么久，还从来没有看过任何一本开始就大段的设定的书可以红起来的。  
  
　　设定最好是在情节之中，一点点的透漏给读者。一方面在剧情之中夹杂信息读者更容易接受，另一方面是也可以填充自己的字数。  
  
　　设定太多还有另一个严重的问题，就以起点编-辑部来说，每一本书超过三万字就会在编-辑工作表上显示。两名编-辑交叉审核，根据作品前三万字内容会分别划分入，无价值，跟进观察，重点跟进，签-约四项。  
  
　　之后只有跟进作品编-辑才会一直注意书的情节发展，看是否具备签-约价值。如果一本书打开三四万字，然后编-辑却看了一大堆设定资料，内容少的可怜，基本上就是直接划入无价值。所以至少想要在起点发展，在书前面写上一大堆设定的，是自杀的行为。

当一个新人作者，将自己的精神从幻想世界拉回来。记着，擦去你嘴角因为在幻想中看到了美女而留下的口水。收起你在幻想中娶了比尔大门的女儿而发财过着奢侈生活的快感。不要因为想到了自己带军扫平日本，就出门以为自己是民族英雄。肚子饿了的话，老老实实的泡上一碗方便面。为了将方便面换成汉堡包，你要坐在电脑前，将你脑中让自己快乐的东西，发到网络上，让其他人也感到快乐，并且在今后会因为这种快乐的感觉给你买汉堡的钱。  
  
　　有了自己的选题，下一步，不要急着立刻写上几千字然后就上网发出去。然后就在晚上做梦，自己的书点击过百万，收藏满天飞，起点的编-辑一个个跟在后面说，大大，签-约吧。强推封推中间推，简体繁体乱八糟版，和约一样一样的来。  
  
　　基本上我理解作者的这时候的信心和感觉，就像当你买了两块钱彩票后，就会想到自己中了奖。谁也不会在事情发生前认为自己运气不好，而写作的百分之九十都会认为自己写的东西是有趣的，有价值的，会为自己带来收益的。  
  
　　当然，从开始就抄袭的那些纯粹是为了骗钱的败类不在其中。  
  
　　有了题材，并不是一部小说，尤其是能够拿来卖钱的小说。每个人小学时都学过写作三要素，很多新人我相信也看过很多写作方面的指南。比如前不久颇为流行的一本美国作者们写的写作指南，我床边放的是老舍先生的写作心得。  
  
　　但是在这里，我要告诉第一步目标放在网络上连载小说的作者们，你们可以看，但是完全可以不理会那些写作手册上说的事情。我们的目地是写出自己喜欢，并且可以用来在网站上换取读者们钞票来买汉堡包的小说，而不是像伟大的曹先生路先生那样写的呕心沥血，穷困而死。  
  
　　再次重申，这篇东西是针对喜欢幻想，喜欢写作，而且也希望利用写作来换取收入的作者，而不是希望写出惊世文章，希望名流千古视钱财如粪土的清高作者，我只是一个不入流的商业作者，我是没有资格告诉你们该怎么写的。  
  
　　网络小说，尤其是字数经常过百万的长篇网络小说，从根本上来说只有三种。一，以角色塑造为主，剧情桥段都是为了突出角色性格而服务的。这方面，将我引进网络写作的巨作，《风姿物语》是非常具备代表性的。风姿的剧情，四百多万字下来，谁也记不住了。可是风姿的人物，却是让你忘掉了情节依然记忆深刻。另一部经典作品《紫川》，也是人物引导情节的经典范例。这种写法和忠实读者，大都是具备大量动漫阅读习惯。我称之为动漫化创作。关于动漫化写作的好处和坏处，

我会在以后的部分提到。  
  
　　二，以情节推动作品，角色的性格模糊，书的主题和情节的架构是核心。角色性格只是剧情的一部分引申表现的。一般来说，受传统写作方式影响比较深的作者喜欢采取这样的写作方式。这样的写法，难度也高于以角色塑造为核心的写法。  
  
　　三，两者兼顾，既能够有让人追捧的情节，又有性格鲜明的人物。嗯，能够在第一部就写出这样水准的作品的，让我称呼一声天才吧。反正起点四万多作者里面，有这样能力的，大概不到两位数。所以，新作者们，现实一点，将第三种放弃吧。  
　三角色塑造篇（下）  
  
　　对于新人作者，我是鼓励你们使用第一种，塑造性格角色入手的。坦白说，小说的剧情，创新的难度之高，模仿速度之快，都会让人目瞪口呆。但是是不是老套的情节，就没有人看呢？那就是错错错。比如女性的灰姑娘情结，男性的猎艳情结，战争情节，是永恒的。  
  
　　但是既然是老套，为什么能够让读者为无数看过的类似故事而掏钱呢？  
  
　　那就是当读者喜欢这个角色，就会被角色吸引，同样的剧情在不同性格角色之下，是不同的阅读感的。  
  
　　当然，这不是让你们复制，粘贴，以后我会说一些合理合法合情的借鉴作品方法。如果做出复制粘贴这种蠢事，那恭喜你，你让读者掏钱的目标，可比每天吃东北菜喝啤酒不活动却不长胖还难以实现。  
  
　　回过头来，我们说说如何去塑造一个受欢迎或者说有个性的角色。但是别个性的过了火，比如某位自称小学生的作者的书角色性格个性的让起点编-辑都不敢签-约他的书，那就不值得了。  
  
　　角色的塑造，本质上就是角色性格的塑造，或者说，是角色脸谱的塑造。一个角色的性格是怎么让读者知道的？对话时的口气和台词，遇到事情的处理方法，一些区别于其他人的行为。  
  
　　这方面，日本的动漫是最好的老师。什么，你只看H漫，那就当我没有说。  
  
　　新作者，总会在一开始，就想要写一个背景复杂的世界。嗯，一个大陆，什么种族啦什么帝国军团了之类的一大堆东西，乱八糟的角色一大堆，没有写几万字，就连角色名字种族都乱成一团。  
  
　　实际上，在一部书最开始构思的时候，确定主角，一般来说是男性。如果是女性为主角，我佩服你的勇气。但是在现在的网络上，用一个女性主角红起来的可能性，实在是小的可怜。嗯，和买足彩十三场全中的机会差不多。  
  
　　我们确定了是男性主角，这时候，就要确定角色的性格了。角色性格，周围环境，能力。有了这三点，基本上一个角色的大致就有了。这时候，就要突出角色性格的特别之处。这里提醒大家，外表，也是性格设定的一种。如果你设定的主角是美少年，就要想想怎么样来表示。  
  
　　大部分作者是使用了角色吸引力，比如妹妹一看到他就芳心暗动，手下一看到他就认为他是真龙天子之类的。这种俗称的种马，王者之气，实际上都是希望表现主角本身特点的。不要因为论坛上或者书评之中，对种马和王者之气骂不绝口，就以为这种过时了，不能写。善于利用，对于读者来说，依然是很有吸引力的。  
  
　　但是前提，给主角一个让人可以接受的解释，比如经典的地瓜就是楷模。（出自于我是\*\*\*\*师，这本书质量虽然普通，但是对网络商业写作的冲击是很大的。）  
  
　　但是就是因为大部分作者都使用了种马和王者之气表现，所以能够在这个基础上更前进一步的，就会更加受欢迎。比如起点热门的小说《邪神传说》中十岁就成为双料博士，就是一个成功的典范。这么天才的人，肯定受欢迎。读者下意识已经因为这个实际上非常没有道理的设定，接受了主角之后的无数可能性。  
  
　　但是新人却经常犯的错误是，一边写主角是个普通人，或者本来不普通，但是希望做个普通人之类的。这种设定一出来，然后却写主角魅力无限，引得无数妹妹英雄顿折腰。读者下意识的会想到，他不是希望普通吗，为什么会这样？这种不合理的感觉，就会让很多读者直接卡掉这本书。  
  
　　很多认真的新人，开始会想自己要非常严谨的设定，要非常合理，这样才能够写出一部好书。那么，让我告诉你们，这是纯粹废话。  
  
　　这个世界有什么比魔法，重生，修真，改变历史更加荒诞不可信的事情。既然读者连这种东西都毫不犹豫的接受，那么多么不正常的设定他们也一样可以接受。但是记住，歪理也是理，如果连歪理都没有，那就是真的没救了。  
  
　　就如一本书开篇，主角身家几万亿美元，零花钱都是每个月几亿。然后别人找他，是敲门，于是主角就去开门了。这里面，身家几万亿美元，零花钱几亿，是绝对可笑的，但是对大部分读者都能够接受。因为呢，对于没有接触过真正大数目的现实生活的读者而言，大出一定规模的数字多一个两个零是无所谓的。反正这时候他们不会去想比尔盖茨同志作为世界首富，身家也不过几百亿美元而已。  
  
　　但是当一个这样的大富豪，住的地方是个单元房，亲自去开门这种事，却会让读者产生不合理的感觉。有钱怎么会这样？虽然基本上新人想要写出富豪的贵气是很难的，但是就算两个老农说起皇帝也会说他肯定每天吃肉包子而不是说皇帝天天吃窝头。  
  
　　所以设定时，尤其是写幻想小说主角设定时，原则是给自己一个角色之所以处在这个环境的理由。然后给一个角色在这种环境下的性格范围。  
  
　　当然，我不是反对说新人写书设定角色时就不需要合理。但是要记住，这个永远不是角色设定的重点。与其去寻思合理，到不如去想如何让角色合情。  
  
　　强化角色特点表现角色性格上，有一种常用的也始终比较有用的是，透过敌人的嘴巴来说角色的伟大强悍。嗯，我写书也是这样做的。因为读者投入去看一部书的时候，感觉中敌人说的话，会比角色本身所想来的有震撼力。而再进一步，则是大量的透过敌人的对话，将角色身份环境突出。这种写法，要比用站在角色这边来描述，更容易让人记住。  
  
　　角色性格设置上，有一点千万要记住，就是现在的读者很讨厌懦弱，犹豫的主角。除非你的文字像蓝晶一样好，否则就不要去试着写这种对于创作有着很高要求的性格设定了。  
  
　　在设定角色性格时，最好给他一个突出点，然后在以后经常从不同人口中提到，或者主角经常用一种行为来表现。以前比较流行的有邪邪一笑，虎躯一震等等，当然，现在最好换一些新鲜的词语。实际上可以多化一点笔墨在这上面。比如飞凌小姐的《天庐风云》中男主角的路痴。《风姿物语》中男主角的粗鲁猩猩，人气角色韩特的贪财，妮尔的巨大力气，爱菱的制造物品爆炸等。在书中他们出场，几乎每次都会提到他们的这些特点。多次的重复，也让读者对于他们的这些性格，以及身份有了非常深刻的认识。  
  
　　至于给什么点，这到并不重要。写的时候可以去想自己喜欢的是什么样特点的男主角，让后让自己的男主角是这样的就行了。  
  
　　但是采用动漫化写作中一种流行写法的，就是主角是用来发展剧情，配角是展现性格，敌人是散发光彩的这种写法，角色性格一定要简单。这种写法下，角色聪明睿智，深沉复杂，那就是自找死路。别说读者不喜欢，作者能够写完的可能性就低的可怜了。  
  
　　设定角色性格之后，最好再能够想到几句可以代表角色性格的语句，经常说出，这样更能加深角色性格的鲜明。  
  
　　写作初期，一次性不要设定太多角色。最好在开篇将角色人数限制在一个比较小的范围，一开始就写很大场景，很多人物，读者看得累，作者也写的累。  
  
　　网络作品的阅读是高节奏的，尤其是在初期。主角的登场，尽量在三章之内，并且在主角登场一到两章之内有一个可以表现主角性格的小高潮。现在已经不是《笑傲江湖》的时代了，可以容忍一个配角在书的初期风光很久。就算作者你想要拖稿来混字数冲点击，最好也在三十万字之后，在你的读者已经有一定惯性的情况下再做如此危险的事情。现在起点书多的看不过来，谁有兴趣看你一开始就缓缓的让一些闲杂人等出来晃悠。  
  
　　大唐双龙后，很多新人喜欢写多主角。正常情况下，不是逆天作者，多主角就代表，你完了。

　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，之后，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，这一种，反而是相对简单的模式。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。而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，这一类作品，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？我觉得，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，等等。有了这些特征，人物形象初看起来会丰满不少，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，女主角不是唯一的，甚至会出现许多个，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，就是类似于上述的安排缺陷，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。  
　　五情节的翻新  
  
　　抄袭，自然是要不得的，这不仅是道德操守问题，同时也是利益问题。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？我的答案是，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，但是，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，它将变得非常容易。作为仙侠频道的主编，我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，他又能干些什么呢？他和那些大学应届毕业生相比，又有哪些优势呢？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，整个人被压得象座小山一样，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，渐渐的，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的不标准，姿势是那么的可笑，尽管赛前他是那么的默默无名，没有一个人看好他。  
  
　　事实上，对于体育运动来说，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，哪怕是象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。  
  
　　可以想象一下，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的擅长围棋的同道，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。从最简单的算术来说，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。  
  
　　而其它自然科学，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\*\*\*\*、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，并且最终的成就能够更大。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，在其它类型中，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。下面我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，并因此对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，但它却被主角搅乱了。  
  
　　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他自己。  
  
　　……  
  
　　显然，同样一个简单的事件，可以发展的可能性千千万万，我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，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象中那么美好。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，我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的让我失望了。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……这不能不让我失望，甚至有些生气。我并不是气自己看不到好书，而是为那些作者感到惋惜。在我看来，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，我为他们浪费了大好的时间和大好的题材而深感惋惜。  
  
　　几分钟前我刚审了一部老作者的新作，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，我甚至都没看明白，这到底是什么类型的小说。等我忍无可忍去问作者作品的卖点究竟是什么时，作者告诉我，不要着急，在给我的稿件之后，大概再有一两万字，就会体现了。我当时彻底晕了！  
  
　　当那位作者问我该在多少字内体现卖点时，我告诉他需要在一百字内。当然，一百字是个夸张的说法。但无论如何，用最快的速度，尽可能早的将卖点展示给读者，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。我看了他的作品，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么？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么？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，我这里说的卖点，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，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。类似的，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，作品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，以上我表达的，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。  
　　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。关于这一点，我这里偷一下懒，直接把以前的一期主编手札复制过来吧。以下是手札全文。  
  
　　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，我倒是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，和他完全不是一个档次的。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？  
  
　　我认为，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，还是其它类型的小说，但凡是成功的商业化作品，我们都能或多或少的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，对他惊为天人的强烈反差，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，却是屡试不爽的吸引读者良方。  
  
　　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，我认为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？我觉得，大致可以有以下几种方法。  
  
　　一，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。  
  
　　二，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。  
  
　　三，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……  
  
　　四，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。  
  
　　五，用其它方面的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，于是装作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，主角暂时失去了能力，但他又和普通的弱者不同，他过强大的时候，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。同样的显示实力，主角不应该是有意识地显摆，而是被逼无奈的出手，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，而被动的、无奈的被人发现，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，思想性连屁都不是，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、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，会造成作品的另一卖点。  
  
　　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，正常的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，我认为不同类型的作品，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，忽略一些，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利弊参办，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，而且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，一定要尽可能的精炼，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份的长度，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，让它看起来象是中国人名，但又象是外国人名，比如李-华度、高-森、贝-利……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，它不求让读者记住，但当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，其它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，会暂时成为看似罗嗦的累赘，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，下面我举例说明吧。  
  
　　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，并不会显得罗嗦，相反，它会让读者有所期待，会暂时性增强作品的吸引力，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，而在作品陷入低潮时，也可以让那特殊物品显示威力，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，在上文中我提到的热门类型中，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，能做到这些的话，作品想不红都难了。

大神授课记录汇总2

引言  
  
　　现在起点已经有六万多位作者，对于一个刚入行的新人来说，要想从这六万名“敌人”的重重包围中杀出，成为一线作者，成为其他人口中的“大神”，难度不可谓不大，但这并不是没有可能的，而且只要肯努力，找对方法，可能性是极大的。  
  
　　新人的努力与否，并不是我们编-辑所能控制，但在写作技巧、更新秘诀、甚至是耍小聪明作弊上，作为一名起点编-辑，同时也作为一名资深读者、老作者，我还是能够提供不少心得体会的。下面，我将分成王道篇和诡道篇两部分，讲述新人的成神之路。  
  
　　其中，王道篇叙述的是如何切实提高作品质量，这也是其它一切的基础，如果没有拿得出手的作品，那么无论怎么包装宣传，获得的人气都是虚假的、短暂的，只有真真正正写出一部好书，才能留得住读者，才能建立在圈内的地位；而诡道篇，则侧重讲述更新技巧、广告宣传、巴结大神、利用群众、讨好编-辑，等等一切可以利用的资源、可以使用的手段，甚至包括一些不可告人的阴谋。诡道篇之所以只是诡道，在于它是依附王道而生，如果作品质量欠缺，那么无论使用怎样的计策，都只能获得极小的利益，不仅成不了真正的大神，对长期发展还有害处，但若是能有中等程度的创作实力，运用合理的手段，尽力把作品包装好，宣传到位，再加上时间的积累，新人成神，也是迟早的事情。  
  
　　以下内容，针对的是有些许社会阅历、能够顺畅地表达心中所想、对起点还不是太熟悉的新人，如果你是个完全缺乏阅历的幼儿园小朋友，那么请快快长大，读了中学再来看本文；如果你对作文头通无比，怎么都无法写出流畅的语句，那么我建议你先写上几个月的日记，或者，找个异性朋友，写上几百封情书，相信到时候文字水平怎么都够用了；而如果你已经是位老作者，那么下文一些最基本的介绍，你可以直接跳过了。  
  
　　上篇王道篇  
  
　　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，自己希望达成的目标。这个目标，不一定是在起点能有多少点击推荐，能有多少收藏订阅，也可以是能够出版、能够获得什么奖项、能够流芳百世……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，作者却非要加入个人的喜好，只求自己开心，这样的话，基本上是不会有什么好结果的。  
  
　　在这里，我必须说明的是，本文针对的是以在起点赚钱为目标的作者，如果你定下了其它的目标，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，相信对你会有些帮助的。  
  
　　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，我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，这不是屁话么？的确，这句怎么看都是废话，但实际上，这样换一种说法，会使问题更容易进行分析。  
  
　　那么，读者究竟爱看什么样的书呢？在回答这个问题之前，首先得明确一点，这里说的读者，是限于网络读者，限于起点用户，尤其是起点vip会员的。有许多作品，在起点一定会仆得非常惨，比如耽美类作品，但显然，这类作品并不是没人爱看，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交集比较小，导致了这类作品在起点的惨淡人气。  
  
　　作为一名起点编-辑，我应该说，大家都来写这种很有市场价值、但在起点冷门的题材吧，大家一起把这块蛋糕做起来，这样起点发达了，你也有好处……不过，站在私人的立场上，作为一名作者，我则要偷偷地告诉朋友们，还是自私点吧，这种开荒的壮举交给别人去做好了，俺们只写热门题材，什么能大红大紫就写什么，开拓者先驱的称号的确光荣，但相比之下，还是闷声发大财更有诱惑力，也更实在。  
  
　　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、离奇曲折的情节；二，让读者产生强烈的代入感，进而感觉爽快。其中，又以第二点更为重要，更占主流地位，这其实就是所谓的意淫，简称YY。  
  
　　有作者认为，好看的书能够吸引读者，靠的就是让主角去完成读者想做但又做不到的事情。这话有一定的道理，但并不完全，比如，某书主角考了全班第一，让同学们惊讶、佩服，这样的情节，会让我觉得爽快，但我当年考第一也算是家常便饭，并不是什么做不到的事情，而这，并不妨碍我的阅读快感。所以，我认为，那句话的重点，应该放在“想做”上，关键是要读者想去做，至于他们在现实里是否能做到，会有一定的影响，但仅是次要地位了。  
  
　　一部好的YY作品，首先得是一部代入感很强的作品，只有当读者把主角当成了自己后，才能在主角受辱时觉得更憋气，才能在主角扬威时觉得更爽快，而作品中体现的YY精神，才能最大限度地发挥作用，让读者在阅读中获得最大的快感。相反，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，这很大程度上是因为主角的代入感不够强。  
  
　　现在日趋没落的传统武侠小说，就是一个很好的例子，这类作品中，主角往往是相貌英俊、身怀绝技，有美女倾心，能怒惩恶霸，主角一般都运气不坏，升级也是家常便饭……按理说，有这么多的YY元素存在，作品不红也难，但事实上，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主角的代入感问题，这类作品的主角，都是生于古代，思想和行为与现代完全脱节，很难让人把自己想象成故事主角，因此，不管主角在书里有多爽，读者在书外，爽快的感觉都要淡上许多。当然，武侠的衰落还有其它的原因，这将在下文中提到。  
  
　　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，对人物的一些无关主题的细节，不要过多过详细的描述，尽量模糊化处理。我曾经在论坛见到一个帖子，楼主在问作品中的主角身高该是多少比较合适，而底下有一位老作者的回复很是经典——“一人高”。初看，这是一个废话般的答案，但实际上，它却深合YY的精髓，无论把主角写得多高还是多矮，都会让另一部分读者觉得与自己不符，难以代入，而一个简单通用的“一人高”，却是个万金油设定，读者高也罢，低也罢，都能把主角想象成自己那样的，都能很好地代入作品中。  
  
　　如果这么说你还不能理解，那么可以说得更明确些，在起点，看书的主流读者是十几岁二十几岁的男性，尤以学生为主，那么，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，设置成现代社会一名年轻的学生，或者是初出茅庐找工作的愣头青，而且，性别必须是男性。  
  
　　假如以女性为主角，以中年大伯为主角，或者以各种奇奇怪怪的东西为主角，比如小猫小狗，小树苗小石头，这样的作品，九成九是会仆街的，主要原因就是代入感不够，要解决这个问题，最简单的办法就是换个主角，如果你要写的是女性，那就把故事的重点往她男朋友身上靠一下，以他男朋友为主角，以他的视角来描述故事，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。  
  
　　如果一定要坚持走冷门路线，坚持使用这些冷门主角，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，这样，或许还能有一线生机。但不管怎么说，直接把主角设置成男性人类，才是王道。  
  
　　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种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，强调起来。比如，设定主角是个路痴，经常会走迷路，这样的缺点，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了，看它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，又如何能指望读者肯掏钱来看？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，我不得不提醒一句，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，如果在书中，主角受到的挫折过大，那么读者的反弹是必然的，如果书里出现女主角贞操被他人所夺这样的情节，那么对于一本商业性小说来说，它已经写到了尽头，因为到这时候，辛苦拉来的读者必然会跑掉大半，而剩下的一小半，也在不断的叫骂着。  
  
　　说了不该要的情节，那么，什么才是该要的呢？什么才是读者喜欢看的呢？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，那些，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。  
  
　　其中，奇遇很简单，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，也完全可以不时加上一段主角练功的描写，然后说明一句，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，其实完全是废话，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有些增强。  
  
　　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，让主角不断得到各种珍奇的宝贝和财富。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，在主角得宝以后，还可以在一段时间以后，让他有机会拿宝炫耀，让别人惊奇，或者，把一些主角不要的次级宝贝送人，受他人的感谢，这些都是很好的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，包括前面说的奇遇也一样，一次不要让主角有太多的好处，因为无论主角得到了多少宝贝，都构成了一个YY点，这时候，主角究竟得到了十件还是一百件宝贝，其实YY的效果差别不大，如果一口气写了太多，那一来是浪费了以后的YY点，二来也造成了一定程度的混乱，以及给读者一种宝贝不值钱、不稀罕的假象。  
  
　　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，认为主角一定要见一个泡一个，泡一个上一个。这种认知其实是有很大偏差的，事实上，这样的种马写法仅是下乘手段，而这类作品虽然公众版表现一般不错，但它们的订阅其实并不算高，读这类作品的读者，似乎更愿意去看免费章节，而不情愿付费阅读。  
  
　　其实，同样说来，后宫类作品就比种马书更受欢迎，这两者看起来差不多，但区别在于，种马书中，主角是见一个上一个，而后宫文，主角见一个收一个，但始终保持着暧昧的关系，并不会一个个和她们上床。这样的写法，会让辛苦刻画出来的女性角色更为值钱，这就象妓院里的妓女，如果是处女，费用会更高一样，小说中的美女，在主角没有真正得到她之前，才是最有价值的，最会让读者期待，他们会猜测主角什么时候能搞定这位美女，什么时候能和她上床，而这样的猜测，一般都会转化成期待，也会转化成订阅。  
  
　　此外，让主角和美女保持暧昧的关系，也不一定要让主角见一个爱一个，见一个追一个，完全可以是美女倒过来喜欢上主角，反过来倒追主角，或者，美女和主角互相看不对眼，但命运却始终让他们出现各种尴尬的巧遇……这样，往往会起到更好的效果。  
  
　　发财，这一点和上面的寻宝类似，但更注重金钱的获得，更多的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，这些，都是可以的，只是，要描写欺人的场面，一定要注意一点，就是要把被欺负的对象刻画好。

这是很重要的一点，也是许多新人容易忽视的一点。只有把被欺负者刻画好了，主角打倒他时，读者才会觉得更爽快。否则，任凭主角怎么折腾，读者都会觉得他是在发神经。其中，主要可以有两个方向去描写，一是把对方刻画得丑恶一些，让读者讨厌他，这样当主角蹂躏他时，读者会觉得更爽快；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，这样当主角发威打败那人时，读者就会觉得更为过瘾。  
  
　　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，其实也意味着被他人所感激，意味着得到别人的赞美和感恩，想象一下主角扔出一些垃圾，别人大哥、恩公、老大喊个不停，甚至泪流满面跪在地上说要回去立长生牌位的场面……这种YY，不见得就比主角打倒敌人来得弱。这是新人很可能忽视的一点，也是很容易添加到作品中的一点，想要作品更卖座，这种手法也该利用起来。  
  
　　以上说的，都是YY类作品的特性，而不YY的作品，大体上很难卖座，但也有少数特例，它主要出现在都市言情一类，历史军事类和灵异类也偶尔会出一些，但毕竟不是主流，这里就不多说了，或者大家可以参考下文中相应的类别分析。  
  
　　三选择什么题材写  
  
　　以上说的是卖座好书的整体特征，那么，具体来说，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呢？本节将详细分析这个问题。  
  
　　我认为，不论是什么样的类型，不论什么样的题材，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呢？我觉得，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，才是新人明智的选择。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。这个观点，有一定的道理，但基本上，这是个错误的认识，新颖，其实代表着读者第一次见到，或者很少见到，这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，这样，作品先天就存在着劣势，虽然它很可能有比较大的发展和成就，但至少，过于新颖的作品会比较难写，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万。万，这是一个什么样的概念？假如平均一天看十本书，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，这么多的书，几乎所有我们能够想象到的类型、能够想象到的题材、能够想象到的人物、能够想象到的情节……几乎所有我们能够想到的东西，都被人写过了。遥想当年，当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，书库里已有近万部作品，对我们这样的老读者说，无论作者写了什么，我们几乎都能在记忆中的某个角落找到类似的故事，能够推陈出新的作品，也不是完全没有，但它们毕竟只是极少数，在这种情况下，许多人哀叹无书可看，也不是没有原因的，而这样，就给新进作者，或者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。事实上，这四种模式都是可行的。  
  
　　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，俗也代表着大众化，许多东西之所以被写滥，正是因为有市场需求，正是因为有相当数量的读者喜欢，所以，这一类作品，渐渐表现出两极分化的态势，如果作者笔力够强，那么这种庸俗的东西也能成为经典，若是一部同样题材的作品全面超越了前人，那么许多年后，被人提及更多的反而会是后出现的跟风之作，但如果作者能力有限，只是单纯地模仿前人，那么他尽管走的也是商业化路线，最后却未必会取得满意的成绩，而这样的作品会是最无聊的一类，让人看得昏昏欲睡。  
  
　　旧瓶新酒，需要些许的创意、些许的变通能力，但总体来说，这类书还是比较容易写的，至少，这类的创意比较容易得到。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，那么可以继续发展，可以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个好题材，在对前人的创意进行了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，然后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，那么这个题材已经可以动手去写了，这类书，一般很难到非常高的高度，但仆街可能却比其它类型的书要小得多。  
  
　　新瓶旧酒，这是比较取巧的手法。其实这和上一类有点类似，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，上一类换的是内核，而这一类换的是外衣。在最近一段时间，这类作品比较多的，是披着网游外衣的武侠，它们本质上还是武侠，但把故事放到了游戏中，这么一改，人气立刻就不同了。而除了这种把冷门题材包装成热门类型的，也有些书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时常会冒出几部超热大作的原因。  
  
　　新瓶新酒，这种作品，同样需要深厚的写作功底，而不仅仅是拥有奇思妙想就行的。当然，这类作品是离不开创意的，如果没有足够新颖的创意，没有足够新颖的故事，那么一切都是空谈，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，因为这类作品，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，我觉得对于一个新人来说，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，这对于新人来说更容易出头一些。  
   
　下面，我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，也是最杂烩的一个类别，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，因为是本书就是玄幻。  
  
　　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，同时也是最容易老套，最容易淹没在书海中的，对新人来说，这是一种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。  
  
　　玄幻是个大类别，但对新人来说，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  
  
　　这是一个传统的类别，在几年前，奇幻甚至是数一数二的大类，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，但它们往往是叫好不叫座的类型，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。  
  
　　对于新人来说，这个类型可以一试，但并不太适合，因为相对于东方玄幻，西式奇幻的读者数量和接受度都远远要低，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，对这类作品也看得最多，一定要写这个类型的话，我认为也是可以的，但要注意几点。  
  
　　第一，你得做好仆街准备，要有足够的心理准备，预计作品将惨淡收场。  
  
　　第二，你得明确，你写的是伪奇幻，而不是正宗的正统奇幻。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行得通，因为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，那么不仅小说背景比较难以让读者接受，小说的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，而如果真是正宗的原味，那么必然会对人气有一定的影响。  
  
　　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规则，或是别的什么规则之内，你可以阅读一下当红的、订阅最高的一些奇幻作品，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，因为，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，并不会怎么影响原有的故事结构，仅仅需要在开头加上一小段穿越的描写或说明，并且在后文不时穿插一些小细节，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？  
  
　　我并不认为现在的作者比原先的那批要差，也不觉得现在的作品大不如前，但传统武侠类作品人气的低迷，的确是不争的事实。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，我个人觉得，最根本的原因，在于时代发展导致的读者阅读需求变化。  
  
　　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，各种各样诡异玄奇的玄幻、奇幻、仙侠、游戏等类别的作品一批又一批的涌现，和它们相比，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，是之后一切的基础，如果作品在这点上欠缺，那么之后的情节再精彩，也很难得到读者的共鸣。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，把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代人，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，再结合当时的武功世界，这样的书也是比较受欢迎的，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。  
  
　　而另一种，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，我个人倾向于将这些作品依旧归于武侠类。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。武侠小说并不是教科书，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。事实上，如果能够把握住读者的心理，就算是写传统的武侠小说，照样也能取得非常不错的成绩。  
  
　　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，毕竟这是个吃力不讨好的东西，写武侠，不见得一定会仆，但以同样的技巧，去写其它热门题材，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，我只是奉劝一句，即使要写武侠，也别去写传统武侠，按我上文说的几点，把武侠改头换面，进行全新的包装，这样，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。其中，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，当然，总体上，这仍是一个仆街类别，它比武侠也好不到哪儿去。  
  
　　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，他只是一个有着极大潜力、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，这样的书还是比较受欢迎的。  
  
　　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，这样的题材可行，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，它则可以看作是都市异能的一个分支，完全可以把仙术看成是异能的一种，只不过它比多数异能更为强大，也更有体系。这一类型，目前还是很有市场的。  
  
　　在写作类型上，都市修真是很占便宜的，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，新人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。其中最大的忌讳，是一下子涌出太多的强者，一下子出现仙人满天飞的景象，事实上，对于新人来说，写到这里，作品也算是到头了，因为之后就将完全陷入无止境的混乱打斗中，而这种东西，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，都是对作者笔力的很大考验，如果是新人，很容易就会对全局失去控制，把作品彻底写乱，而对于读者来说，同时出现的信息量过大，也增加了他们理解和记忆的难度，影响了阅读的乐趣。  
  
　　哪怕作者有足够的笔力进行控制，我觉得这种情况也是很不利的，因为它将会使作品大量的失去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，在和普通人接触上更为适合，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，超级YY，一方面他的能力不断提升，在修行界一次次战胜越来越强大的敌人，如果这两条路线能够结合好，作品不热也难，但若是一下子将作品的力量层次提升过多，那么很容易失去低层次力量的YY，失去普通人这一条线索，从而使作品吸引力大减，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，这类作品看起来很容易写，但真的去写，要写好也不是那么容易的。总体来说，这是个不错的题材，尤其是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，我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，都市仙侠可以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，我觉得完全可以量产。而且，作者的功力完全可以差一些，甚至人物形象模糊，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，可以靠它去偷窥异性，或者别人的隐私。因此，这种异能，是很适合加入擦边球的，至于写擦边是否有利，这个我将在诡道篇中介绍，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，这里也同样可以得到解决，只要把透视眼的获得，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。比如这类作品中常见的买彩票的情节，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。  
  
　　再引申一下，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老医生，无数的病人，无数的健康人，行行色色的人，无论是男、是女、是老、是少，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，却完全可以是主角成为顶尖医生的合理解释，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。  
  
　　以上这些，我认为就足够支撑起一部长篇小说了，将这些YY点与正常的剧情相结合，一部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，我认为最容易发展，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？我的答复是，这有关系么？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。我这里为了便于说明，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  
  
　　这又是个仆街类别，其人气的惨淡甚至还不如传统武侠。应该说，这个类别的受众群并不小，尤其在实体市场，但在起点，这绝对不是适合新人尝试的类型。  
  
　　对于新人来说，如果硬要写言情类作品，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，玄幻元素并不会被强调，而且主角的能力也并不会很强，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，尽可能的提高作品吸引力。  
  
　　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，那么可以按我上面说的，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。不过，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，这会是很不错的做法。  
  
　　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，其中前者有点象是武侠，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，而且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、白帝托孤等事件的典故，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，对作者来说同样是更熟悉一些，他们写起来也会更为顺手，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，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？  
  
　　我觉得，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、当个算命先生、当个诗人、当个印刷厂厂长……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。  
  
　　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，我觉得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功，因为这样的书早晚会被处理的，甚至作者本人都会惹火上身。  
  
　　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，如果是胡编乱造，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，那么我主要有几点建议。  
  
　　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的需求反而不象别的类型那么大，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。  
  
　　9游戏类  
  
　　网游类型正好与军事类相反，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，但订阅却很少能有高的。  
  
　　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，而网游作品又已经泛滥，虽然它依旧有着不小的读者群体，但他们的选择余地却是大了许多，而且，因为网游作品的特殊性，它们是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，如果把这个设计好了，作品才能有一线生机。  
  
　　而在YY的把握上，我这里有个建议，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。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，来靠实力说话，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，虽然它也有它的好处，主要是公众基础较好，写作速度容易提升，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，主要是足球和篮球这两大类运动。这一点，和上述的架空历史题材很象，虽然竞技运动千千万万，但只有广泛地被读者接受的项目，才更容易热门，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，不仅是主角要刻画好，其他的配角也同样重要，这原因主要有两个，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，相比其它类型的小说，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，新人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。事实上，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，这将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，这一点，有时甚至比场内的描写更为重要。  
  
　　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，这是不错的，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，科幻类其实也挺杂烩的，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，我来说说各类别的写作注意事项。  
  
　　首先，星际战争类。这类作品，我认为新人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，过多的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，所以这类作品中，主角的地位还没那么重要，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，象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的很好的补充。  
  
　　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，我这里就不多说了，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，它还属冷门类型。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，以主角作为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，把它也当成一个部分来进行升级，这样，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，其中除了最后一重略有不同外，前三种模式并没有本质的区别。总体来说，该类作品有点象是架空历史小说，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。相比之下，我认为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，而哪怕是十分严谨，也会被一些不熟悉历史的读者想当然的认为与史实不符。二是刚才说的，古今人们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。所以，总体来说，这类作品还是很适合新人练手的。  
  
　　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。不管对新人还是对老人，这个题材都是可以考虑的。

12灵异类  
  
　　对于这类作品，我主要想说的就是两个字，“仆街”。  
  
　　虽然在出版市场上，灵异类作品仍有着不错的成绩，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，在我看来，那些书事实上应该归到其它类别中去，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，都不要去尝试为妙。  
  
　　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，只是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，因为原著已经有着广泛的读者基础，这会让原著的同人作品有着不小的先天优势，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，接受度会相当的高。  
  
　　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，则主要是推荐问题。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，版权问题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，我认为对新人来说，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，如果你有别的想法、别的题材，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。

　下篇诡道篇  
  
　　同样质量的作品，在上传操作上的得当与否，也会很大程度地影响作品的命运，下面，我将就如何包装作品，如何进行广告宣传，如何申请各种官方推荐机会，进行逐一说明。  
  
　　一更新技巧  
  
　　怎么去更新，这里面，其实有大学问，不同的情况，不同的时期，更新上的策略是完全不同的。不过，大致说来，更新技巧和起点两条规则有关。一是超过两千字的章节才会在首页显示，二是距离上次更新不足六小时不能在首页显示。  
  
　　第一条规则，决定了我们章节的划分，应该是以两千字为基础单位，可以是两千字出头，也可以是四千字出头，或者六千、八千字出头。自然的，每次更新，就更新两千字的章节。如果每章是四千字，那么可以分成上下两部分，作为两章来发，如果是六千字，则可以分成上中下三部分，总之，在不影响内容的前提下，尽量做到节约字数，减少超出两千的零头部分。  
  
　　当然，我这里强调一下，凡事都要以内容为重，如果你一章是三千字，正好是一个完整的结构，从紧张处开始，到又一个紧要关头结束，那么，就完全没必要把它拦腰砍断，截下一千字归入下一章了。毕竟，提升文章本身的吸引力才是王道，而这里说的更新技巧，只是在不影响内容的前提下，一些辅助性的措施而已。  
  
　　第二条规则，则决定了我们每天更新的字数。因为两次更新时间要有六小时，所以一天更新的极限应该是四次，但一天四更，在时间上比较难以精确把握，很容易造成一次更新的浪费，因此，比较合理的冲榜更新应该是一天三更，每次两千字出头，总共是六千多字。  
  
　　一天三更，算是比较极限的做法了，而事实上，有些时候是不需要更新那么多的。更新的多少，主要看以下几种情况。  
  
　　一是看写作速度和存稿的数量。要更新快，首先得要写作速度能够跟上，如果写得慢，那就只能靠存稿来弥补，如果既没有存稿，又没有速度，那么说更新多少也只是空话。  
  
　　二是看推荐的情况，一般说来，上越强的推荐，就需要更新越快，这样才能让推荐起到最充分的效果。比如，对新人来说效果最好的强推，在推荐的天里，从周日下午换榜开始，就要开始更新了，最好是能做到一天三更，如果速度实在跟不上，那至少也要两更，否则，对将来的发展是大大不利的，因为任何一部作品，强推的机会都只有一次，错过的话也就永远失去了。  
  
　　除了强推，新人能上的推荐中，首页广告词推荐和三江阁推荐的效果也是很不错的，尽量不要浪费了，此外，分类频道的封推也会有比较大的帮助。  
  
　　三是看上榜的情况。比如，新书上了三江推荐后，一天两更都已经坐稳新书榜第一的宝座了，那么，也没必要更新太多。关于这个，将在下面另加叙述。  
  
　　四是看作品本身的内容。有的书是慢热型，一定要多少万字以后，才能逐渐显示吸引力，这样的作品，要想vip能有个好成绩，公众版就要放得多些，因此平时的更新就可以加快些速度，而有的书则是前期更为强劲，这类作品不需要公众字数太多，所以可以结合上面三点，控制一下更新速度，力求做到一个字都不浪费。  
  
　　在确定了更新字数和次数之后，就该决定具体的更新时间了，那么，哪些时间段更新比较有利呢？大致说来，以下几个时间段是看书的读者最多的，一是中午11点多到下午1点多的时候，二是晚上8点到10点的时候，其次，上午八九点钟，下午五六点钟，也是可以考虑的，此外，还有个比较特殊的时间，那就是凌晨零点，在这时候更新，读者手中的推荐票都还在，对拉票是比较有利的，尤其是每周周一的凌晨，是非常重要的冲榜时间，如果你觉得冲新书榜或者冲周榜有希望，那一定要在这时候更新一章，作用会是巨大的。  
  
　　如果不考虑冲榜，那么一天三更的话，比较好的做法是中午11点多一章，下午5点多一章，晚上11点多一章，注意控制时间间隔在六小时以上。如果是一天两更，那么可以考虑中午和晚上分别更新。如果一天一更，那么中午和晚上皆可，晚上更新略好。当然，以上说的，都是在作者有条件更新的前提下。如果作者工作或者学习限制，无法做到在规定的时间更新，那么只要控制好两次更新的时间间隔就行了。  
  
　　另外，如果作者确实出现意外，比如单位里临时忙碌起来，造成一个阶段不能更新的话，不要就这么一走了之，一定要出一个公告，说明自己的情况，诚恳地表明最近无力更新，但一段时间后一定会回来恢复的，如果能给出明确的期限，那是最好了。如果手中还有少量存稿，那么可以隔两天发两千字，等存稿用完，再隔两天放出公告，这样，暂停的时间就显得短了。  
  
　　以上说的，都是公众版的更新技巧，关于vip部分，将在下文另加叙述。  
  
　　二如何冲新书榜  
  
　　对于新人来说，冲新书榜是相当重要的一步，当然，也包括新人榜。这两个榜只是区分了第一次传书的“处女号”和已经传过作品的老号，其它地方没有任何区别。以下我就以新书榜统称了。  
  
　　要冲榜，就要先搞清楚规则。首先是上面说过的两条基本规则，单章字数超过两千，更新间隔超过六小时，然后，新书榜的上榜限制是，入库时间在一个月以内，公众版字数在五万到十五万之间，同时三天内有公众更新的作品。而新书榜的积分计算则是当周的推荐票数乘以二十，加上当周的点击数，再加上总收藏数的五分之一。  
  
　　根据这些规则，我们就能制订冲榜计划了。首先，新书榜期限只有一个月，这一个月里，每一天都是宝贵的，所以，上传作品时一定要慎重，如果不想冲榜也就罢了，想要冲榜的话，就必须在入库时做好充分的准备，在入库审核通过后立即开始上传作品，不浪费每一天。同时，为了之后的冲榜大计，拥有一定数量的存稿是必要的，存稿的多少可以视作者写作速度而定，一般说来，最好能有八万字的存稿，而且是多多益善。此外，如果是确定能够签-约的老作者，那么甚至可以算准了上架日期，择日开始申请入库。  
  
　　除了入库的时间，作品入库时填写的各项资料也是很关键的，比如作品的类型、书名、简介、关键词等等。这些将构成作品的外包装。关于这些，我将在下文详加叙述。  
  
　　第三个值得注意的，是更新速度问题。关于更新速度，可以参考上文所说的更新技巧，大致说来，就是保持一天三更的速度。只是，在两个时期，这个速度可以有所改变。  
  
　　首先是刚入库的几天。这时候，可以不考虑六小时更新间隔的问题，多传几次，多传几章，这里的原因，主要有三个，一是新书字数太少时，根本留不住读者，甚至字太少时反而有反效果，二是新书榜五万字才能上榜，第三，则涉及到一个小秘密了，那就是起点编-辑的工作模式，当新书字数达到三万字时，就会出现在相应编-辑小组的后台，这时，会有三位编-辑进行交叉审核，如果他们觉得作品质量好，那么很可能这时候就会找作者签-约，而一旦签-约成功，编-辑就能安排各种推荐，这对新书冲榜的好处是无可估量的。而即使编-辑暂时没决定签-约，如果书质量还马虎的话，他们也会在之后保持关注的。  
  
　　因此，早点达到三万字字数，早些让编-辑看到，是一种比较明智的做法。而一些喜欢耍小聪明但又不清楚起点工作模式的作者，会在入库后传上大量的与正文无关的资料，这样，当编-辑审到该书时，看到的会是一堆资料，加上几千字的正文，而这个后果则是，除非作品开头的几千字显示了极强的吸引力，否则这本书将被编-辑直接无视，扔进放弃一栏内。另外，起点编-辑也有正常的作息时间，大部分编-辑周末是不审书的，因此，新书入库后，最好能控制字数达到三万的时间，尽量在上半周时，尽量提高编-辑的关注度。  
  
　　另一个需要改变更新速度的时期，是已经冲上新书榜，并且位置比较稳固，距离上下名次都有较大差距的时候。在这个时期，更新的多少已经不能改变新书榜位置的变化了，所以，除非这时候是在强推上，或者在别的比较强的推荐上，否则的话，我认为不需要更新太快了。

其实，另外还有两种情况，是不需要疯狂更新的，那就是冲榜确定无望，或者是签-约已经成功的情况。如果冲榜已经没有希望，那么更新再多也是浪费，还不如稳步前进，正常稳定地更新，扎实地吸引读者。而如果是签-约已经成功，那么编-辑会安排各种推荐，在这种情况下，其实多一个新书榜，少一个新书榜，差别不是那么大的，虽说上榜后肯定能增加人气，但这人气也有饱和的时候，比如看强推数据，就会发现，往往是那些没上过新书榜的作品，上强推后的数据增长才更可观，而那些始终稳定在新书榜前列的，强推表现反而没有预期中那么强。总体来说，能多上个新书榜，毕竟还是好的，但如果签-约作品要以疯狂更新，牺牲大量字数为代价去冲榜，我认为并不值得，毕竟，每个字都是钱啊。  
  
　　对了，再补充一下，还有一种情况，也是需要放慢速度的，那就是公众字数快超过十五万字，就要从榜上出来的时候。在这一时期，如果更新太快，就会很快从榜上消失，那还不如稍微放慢点更新速度，哪怕因此在榜上的位置略有下滑，但延长了上榜时间，总体来说还是值得的。  
  
　　以上说的是冲榜的更新技巧。实际上，另外有一点也是很关键的，那就是包装与广告。关于它们，都将在下文详细叙述。  
  
　　最后总结一下，要想冲榜，就要选择合适的时机入库，然后以合适的速度进行更新，并且根据实际情况调整更新速度，同时，注意作品的包装和广告，如果做到了以上几点，只要作品不是太差，那么冲榜还是很有希望的。  
　三如何对作品进行包装  
  
　　其实，要想冲榜成功，首先应该提高的是作品质量，只不过，质量问题不是说提高就能提高的，它也不在本篇的讨论范围之内。本篇所要讨论的，是在同等质量下，同样的一部小说，如何对它进行包装处理，让它显得更有吸引力。  
  
　　1书名  
  
　　在包装中，很重要的一环是书名。对于一部作品而言，一般情况下，读者首先接触到的是书名，它是读者决定是否点开看看的主要依据，也是他们能否记住作品的关键因素，因此，书名的重要性不言而喻。那么，什么样的书名才是好书名呢？我认为，一个好的书名，应该做到以下几点。  
  
　　一，简单。这里的简单，指的是用尽可能简单的汉字，用小学生都能认识的字去构成，而不要哗众取宠，使用一些很复杂很生僻的字。  
  
　　二，全汉字组成。不要使用英文或其它文字的书名，也不要在书名中加入字母、数字、符号，书名要以全汉字构成，一来这更规范，二来这样更有利于读者搜索。  
  
　　三，响亮好记。或许好记这一点让某些作者困惑，但其实，它和响亮也是分不开的。一个好的书名，应该让人读起来朗朗上口，而不能使用拗口的名字，否则，读者连书名都读不顺，又如何能记住这部作品？  
  
　　四，书名不宜过长。这其实也是一个易读易记的问题，如果书名过长，不利于读者搜索和记忆。一般说来，书名在二到五个字内，是比较合适的，其中又以四字书名最为普遍，事实上，流传至今的成语大部分都是四个字，这不是没有原因的。  
  
　　关于书名长度，另有一点值得说明的，那就是在作者圈内流传着这么一种说法，书名越短越好，因为这样上榜时可以排得更靠前些。从某种意义上说，这话没错，因为起点排强推，三江推等手工榜时，都是根据书名字数多少排列，字数少的自然会在上面，但这一点，并不能推导出书名越短越好的结论。一个书名造成的影响，是全方位的，上推荐仅是其中很小的一个部分，如果推荐时能排得前些，固然是好事，但因此而影响了书名的吸引力，那么绝对是得不偿失了，而且，就算你书名够短，你又能保证同期推荐的没有同样短的作品吗？如果排在中间，那么老实说，上一两位和下一两位并没有什么区别。  
  
　　五，书名不宜文艺。选取书名，如同写书一样，要考虑到面向的读者群，而对于起点作品来说，定位应该是通俗文学，如果使用了过于文艺的书名，或者是哲学气息太浓，又或者太象言情小说的书名，那么作品的人气，必将受到很大的影响，大部分读者甚至都不会去点开看看。  
  
　　六，书名要体现作品的特点，最好是能体现出作品的主要YY点。比如《回到元朝》这个书名，就体现了穿越文、元朝背景这两大信息，而《蜘蛛侠》，也同样体现了特殊异能、主角是侠客这两大要点。在起书名时，比较好的做法是将书里能够吸引读者的卖点一一整理出来，然后对它们进行归纳和加工，看看哪一个或哪几个YY点能体现在书名中，最后根据上面的五大要点，定下个好书名。  
  
　　在这里，另外要说明的是，有的作品书名和内容严重不符，比如，明明是很正统的作品，却使用了太低俗的书名，或者明明是简单低俗的作品，却要用看似高雅深奥的名字，这种挂羊头卖狗肉的行为，只会造成读者的困惑，能够喜欢这部作品的读者看到书名就被吓跑了，而靠书名吸引来的读者，在看了正文内容后也同样会跑掉。  
  
　　以上六点，是选取书名的基本思路。事实上，另外还有两种书名，以起点官方的立场，是不赞成的，但对于作者来说，却也是可以考虑的一个方面。  
  
　　第一，使用哗众取宠的怪异书名，包括恶趣味的书名和流行的、光为人知的名词。对这种书名，我个人是不推荐使用的，因为这对作品的长远发展是不利的，这样的书名，难登大雅之堂，也会连累作品到不了太高的高度。不过，对于艰辛创业，努力谋取出头的新人来说，这也是可以考虑的备用选项，毕竟，这种书名很容易在初期带来点击。  
  
　　第二，使用情色化的书名，让它很容易和情色联系起来，让读者一看就觉得作品“有料”。种马书一般后期发展乏力，订阅普遍不高，但在初期，它却能吸引到更多的人气，因此，这种书名也不是完全不能考虑。只不过，同样的，这样的书名，会限制作品的进一步发展，而且，获得官方推荐的机会也会相应减少许多，如果是过分情色化的书名，甚至会使它失去本该有的封推机会，这对后期发展的损失是无比巨大的。究竟如何取舍，就要作者根据自己的实际情况而定了。  
  
　　2分类  
  
　　在确定了书名后，就要选择作品的分类了。事实上，这里用选择一词并不太恰当，因为作品的类别是由作品的内容决定，而不是作者任意选取的。关于作品的分类，其实和上面说的书名选取类似，是应该杜绝挂羊头卖狗肉的行为的，那样只会是两头不讨好。比如，明明是都市异能，却分到了架空历史类别，这样，喜欢看架空历史的读者兴冲冲地点开作品一看，失望地离开，而喜欢都市异能的读者，在该分类里却找不到这本书。这种做法，另一个坏处是会影响到官方推荐，如果编-辑在选择分类作品推荐时，这些类型不符的作品一般是不会考虑的。  
  
　　以上是关于作品分类，我主要想说的。此外，还有一点需要说明一下，那就是边缘作品的问题。现在许多作品呈现大杂烩的态势，书中包含的元素很多，比如既有都市，又有仙侠，还包含和科幻和军事，最后还来个架空。这样的作品不见得不好，但因为起点分类的限制，在设定作品类别时，作者往往会比较困惑，究竟该把作品分到哪一类呢？  
  
　　我觉得，首先应该考虑的，还是名符其实的问题，首先应该考虑究竟是哪一种元素占据主要地位，哪一个分类占的比重更大。这一点，是根本性的。而如果作者实在分不清主次，那就只好任选一种分类了。这里，有两个值得考虑的因素，一是热门类别读者更多，人气更足，二是冷门类别书少，竞争不激烈。这两点，就是鱼与熊掌的问题，是无法兼得的，如果选择了热门类别，那么该类作品众多，想出头会很难，想上推荐，也会很难，可一旦出头，读者会更多。相反，冷门类别人气有限，但相应的，上推荐的机会却大大增加了，这对于竞争力较弱，很难轮上推荐的作品来说，不见得是坏事。

3简介  
  
　　和书名一样，简介也算是作品的门面，当读者被书名或者别的广告吸引过来后，第一眼看到的就是作品简介，这一部分的质量，也是很关键的，虽然仅仅是几十个字的内容，但完全应该花上写几万字正文的时间，去仔细琢磨。  
  
　　有的作者觉得写简介很头痛，就敷衍了事，或者干脆就不写，这其实是很愚蠢的行为。写简介并不是一种任务，而是一个机会，一个增强作品吸引力，留住读者的机会，对于想要在写作上出头的作者来说，这其实是个千金难买的位置，就这么轻轻地浪费掉，实在是可惜之至。  
  
　　从某种意义上说，简介和书名是一样的，都是要在一个很小的字数范围内，把作品的精彩之处呈现给读者。相对来说，简介要容易许多，因为它的字数限制放宽了不少，也可以容纳更多的信息。  
  
　　大体上，起点不太限制简介字数，但一个好的简介，应该尽可能的精炼，这和作品开局的性质是一样的，如果简介不“简”，那么真正要体现的卖点信息就会被淹没在其中，得不到读者的重视了，如果是长长的一大堆介绍，那么等于是没有简介。  
  
　　简介最忌讳的，是过于文艺，以及不知所云，这两种，其实性质是一样的。如果打开某书，看到的简介是一首很朦胧的诗，或者是一段似乎富含哲理，但又理解不了的言论，这样，很容易让人联想到作品正文也会是这种不知所云的东西，除非是无聊到了极点的读者，一般人是不会点进去看了。这种简介，比没有简介更糟，是最要不得的。  
  
　　简介第二忌讳的，是作者故装清流。这部分作者，往往是在论坛混过，看到了一些讽刺YY的文章，因此，他们会在作品简介中加上“本书绝对不是种马”、“本书绝无YY”，殊不知，YY尽管被无数人讽刺过，但还是有更多的读者在追着看，经常出没于论坛的用户和主流的vip会员重合度并不高，论坛的声音，并不能代表流行趋势，要想当清流的话，就不要想着赚钱了。何况，这种做法，同样是低俗的表现，如果作品真是高雅的，那就该体现在作品内容中，体现在简介质量上，而不是作者声嘶力竭地大叫“我写的是阳春白雪”。  
  
　　简介第三忌讳的，是过于老套平淡，比如，写出类似于传统武侠剧情的那种简介。这样，也很容易让读者觉得作品同样无聊，因此，它也比没有简介更不如。  
  
　　简介第四个要不得的，是挂羊头卖狗肉。事实上，简介并不是作品大纲，并不需要完全反映作品内容，在关键的卖点上，甚至可以适当的加工、夸张，但是，如果简介内容和小说正文毫无关系，或者联系非常牵强，就会引起读者反弹，造成读者流失。  
  
　　第五种不好的简介，是过于详细，把作品的内容，把已写或未写的全部剧情都列出来，这种简介，哪怕写得非常精彩，对作品的发展也是不利的，如果读者都已经知道了后续发展，那么很容易失去好奇心，失去往下看的兴趣。  
  
　　以上五种，以及不写简介，都是作者应该避免的。那么，什么样的简介才是好的呢？  
  
　　首先，一个好的简介应该精练整洁，让人看上去一目了然，而且不应该出现各种各样的乱码。然后，好的简介，首先应该体现作品的类型和性质，比如作者写的是穿越文，那就该在介绍中体现主角是什么人，穿越到了什么时代，有可能的话，也可以说明一下主角将来大致要发展的方向。在交代完上述内容之余，简介应该尽可能地体现出作品中的卖点，不一定要将所有的卖点反映出来，但一定要将其中比较重要的、不会透露后续剧情的、最吸引人的卖点写出来。如果做到了以上几点，简介就到位了。  
  
　　不过，对于某些作者来说，让他们写书容易，让他们去归纳总结，写出精彩的简介，却是难上加难。如果作者实在想不出精彩的简介，那么有个不是办法的办法，那就是首先说明一下这是本写什么的书，或者说明一下主角是什么样的人，然后保证本书一定精彩，如果有可能，再提几个书中涉及YY的元素，比如说本书有很多女人，很YY，主角很强大，会得到许多宝贝……这样，勉强也能算是个合格的简介了，哪怕只是写上一句“本书是YY作品，保证精彩，保证更新”，那也比没有简介来得强。  
  
　　最后，说一下简介中广告的问题。随着作者间交流的加深，互相打广告已成为一种趋势，其中有不少广告是直接加入简介的。只是，这种行为到底是否有利呢？我觉得，这是利弊参半的事。  
  
　　首先，简介广告，是有效果的，在自己的简介里广告，一般也意味着得到别人的简介广告，这样，对人气多少是有点帮助的。但同时，这样的广告，尤其是大量的广告，会极大程度地影响简介的质量，或许会使一个本来很精彩的简介成为一大堆让人看了头晕的文字。这样，在人气上其实是有损失的。此外，简介中出现大量广告，也会给编-辑留下不好的印象，对作品的申请签-约或上各种推荐不利。  
  
　　综合利弊关系，我觉得交换少量广告，是有利的，但一定要找对合作对象，要找那些人气作品来广告，如果对方仅有区区几个点击，那么和他交换广告，其实是吃亏了。当然，如果是人情关系，那就另当别论了。  
  
　　这里要强调的是，以上我说的是针对单部作品的广告，如果不是具体某一部作品，而是什么作者联盟的广告，那就是很不理智的行为了，一旦出现这样的广告，一定会给编-辑留下非常恶劣的印象，哪怕是已经签-约的作品，之后也将得不到各种推荐机会了。  
  
　　4留言  
  
　　相对前面三点，留言的影响要弱一些，如果作者时间有限，可以减少一些关注度。不过，如果要追求完美，要让作品得到最大的利益，那么读者留言还是需要处理的，尤其是在冲榜和上大推荐的关键时刻。因为人一般都会有从众心理，如果留言区一片叫骂声，会让读者连带着怀疑这本书的质量，而若是反过来，作品好评如潮，那么读者在阅读前先有个好印象，这对留住读者是很有利的。  
  
　　因此，如果作者有时间，最好还是能经常管理书评区，及时删除一些无理取闹的骂帖。虽然作为作者，应该尊重每一位读者，轻易不要删除他们的发言，但事实上，不是每一个留言者都是读过作品后发表感想的，也有一些是闲着无聊过来捣乱的，甚至可能有一些别有用心的人故意谩骂。及时处理这些无理取闹的发言，甚至将部分人禁言，还是有必要的。  
  
　　5书页  
  
　　这里说的书页，是指点击阅读后，出来页面，其中显示了作品各章节的名字。如果想给读者一个好的印象，这个页面也要尽量做到整洁。一是给每章取一个合适的章节名，二是合理分卷，使页面看起来舒服些，第三，则是尽量去掉那些作品相关。  
  
　　许多作者，喜欢上传一大堆作品相关资料，甚至是完全无关的资料，这种充字数的做法会很让读者反感的，同时也会给编-辑不好的印象。如果有可能，这些东西还是去掉为妙。  
  
　　6封面  
  
　　作品的封面，也是脸面的一部分。如果是签-约作品，那么起点会有美工帮忙设计，否则，就需要作者自己来做了。大体来说，封面的选图最好是美观一些，别太难看的，字体则要醒目一些，尤其是书名，要显眼，另外，图片不要太晃眼的那种。  
  
　　如果起点已经帮忙做好了封面，而作者却不满意的，可以联系责编，重新修改。

四如何进行广告宣传  
  
　　关于广告，在上面已经提到过一些，现在，我更详细地介绍一下吧。  
  
　　广告大致可以分为两种，一是主动式的，作者自己主动出击，打出的广告；二是被动式的，由作者和他人协商，或者是别的作者主动帮忙广告。对于完全没有基础的新人来说，应该是以主动式广告为主。  
  
　　主动式广告，就是四处出击，到别人作品的书评区，或者各种相关论坛，以及一切能打广告的地方，去发言、发帖，替自己的书打广告。这有点象现实世界里的牛皮癣广告，铺天盖地，惹人厌恶，收效却甚微。不过，对于新人来说，这却是最简单的的宣传手段，甚至有可能是唯一的宣传手段，而且，这么做效果虽然很差，但毕竟比没有要强。  
  
　　做主动式广告，首先应该知道，这种是不好的行为，是让人厌恶的行为，所以，这类广告需要谨慎，需要懂得适可而止。比如，在别人的作品留言中广告，发一次就行了，如果一次次去留言，甚至刷屏，那么会严重影响对方的书评区秩序，进而惹怒该作者，这是很不道德，也是很不明智的行为；而在论坛广告时，也要注意论坛的各种版规，要在不违反版规的情况下发广告帖。  
  
　　有些聪明的广告者，在别人的书评区广告时，会先加上一句赞美的话，称赞作者的书好看，然后再加上自己的广告，虽然这种称赞完全是虚伪的万金油，但这么一来，对方作者一般就不会生气，甚至可能将这条留言保留下来。类似的，这些广告者在论坛广告时，也会先编出一篇符合版规的帖子，然后再加上广告，这样，版主一般也会手下留情，不作处理了，而这种能够生存下来的广告，才能发挥出应有的作用来。  
  
　　做主动式广告，投入和回报往往是不成比例的，因此，要合理利用每一个广告，尽可能的增加广告回报率，尽可能的节约花在广告上的时间精力。为了做到这个，就需要在两方面下工夫。  
  
　　一是切实提高广告质量。比如，发留言式广告时，就得想出勾引人的一句话广告词，并把书名嵌入。而这时候，一个简单易记的书名就显得很重要了。而在论坛发广告帖时，则需要一小段精彩的介绍性文字，相当于作品简介，但可以比简介更灵活些。  
  
　　二是精心挑选广告场所。如果是漫无目的地四处乱发广告，那么效率是很低的，因为许多作品人气非常低，总共也没几个人去看，而看书评区，进而被广告吸引的读者就更少了，去这种地方广告，纯粹是浪费时间。因此，要发广告的话，就要合理选择目标，主要有两种目标可供选择。一是知名度很高的人气作品，二是正在强推或者封推的作品，如果时间够多，也可以去选择一些稍弱，但总体效果仍是极强的推荐上的作品，比如末页推，三江阁推荐等等。在这种人气作品中广告，效果会好上不少。  
  
　　可是，不管怎么说，主动式广告都是不得已的行为，再怎么精心谋划，广告效益都会是比较差的，想要好的效果，被动式广告要强许多。  
  
　　被动式广告，就是别的作者主动进行的广告，这和偷偷摸摸的牛皮癣广告完全不同，它是经过作者同意的，对于该部作品来说，就是一种官方行为，可以光明正大的把广告在书评区置顶，甚至把广告插在章节中、简介里。这样，广告的效果与主动式广告是完全不同的。  
  
　　不过，虽然被动式广告更为有效，但依旧要考虑到效率问题，如果是人气太低的作品，那么无论怎么广告，效果都是很差的，并不值得要这样的广告，而且，一般说来，被动式广告是相互的，求别人广告，也意味着自己有义务帮别人广告，而正如我上文所说，如果广告过多，会影响到自己读者的心情，这样交换广告，其实是吃亏的，同时，如果广告的作品质量普遍较低，也会因此让读者降低对本书的观感，毕竟，物以类聚这一观点，早已深入人心。  
  
　　在被动式广告中，有一种是绝对占便宜的，那就是让大牌作者帮忙广告。这个，就要看作者自身的交际能力的，有关的技巧，我会在下文略加提及。  
  
　　总体来说，广告在各种宣传中是一种辅助手段，是起到次要作用的，不过，相应的，它也往往能起到关键性作用，尤其是在作品的新书期间，广告的作用是最大的，如果要拉广告，主要也就是在这一时期。  
  
　　相比广告，起点各种官方推荐的效果，可就是好到天外了，尤其是三江阁推荐和强推，是让新人出头的最佳武器。至于怎么申请这两个推荐，我将在下文说明。  
  
　　我这里主要想说的是一点，那就是推荐其实是起点和作者互动的一种宣传，这是双方共同的利益，而不是单方面的责任或义务。大部分新人作者，都是被动地等着编-辑安排各种推荐，然后被动地安排自己的时间，甚至有些作者，等下了推荐，还不知道自己上过什么推荐，这样，很容易造成宣传配合不佳，浪费宝贵的推荐机会。  
  
　　事实上，对于自己的写作情况，作者本人是最了解的，究竟是早点上强推好，还是等字数多些再上好，这样的问题，作者自己是最有发言权的，而这类问题，作者完全可以主动找编-辑沟通，在推荐能够安排的范围内，选择一个对自己最有利的时机。否则，如果等编-辑安排，那么有可能正写到情节的低潮期，或者作者工作正忙，短期内无法正常更新，这样，就会造成推荐机会的浪费。  
  
　　此外，有一些推荐，如果作者主动配合，会好许多。比如首页的广告词推荐。这个推荐位置并不太起眼，但效果却是很不错的，尤其是广告词设置得很精彩、很勾引人的时候，它的效果是惊人的，甚至不亚于那些封面推荐。  
  
　　因此，广告词的重要性，不言而喻。现在，大部分广告词都是编-辑自己想的，而事实上，作者本人对作品才是最了解的，他们也会有更多的时间去设计这个广告词，如果作者能够主动配合，主动设想好广告词，提前交给编-辑备用，那么，既给编-辑省了事，又能使推荐的效果变得更好。  
  
　　类似的，还有作品的简介。这里的简介，指的是封面推荐时所用的文字介绍，它们和作品上传时需要填写的简介略有不同，主要是字数上的差异，不同地方的封面推荐，需要的文字介绍的字数是不同的，这就需要提供几个不同版本的简介。同样，目前这个工作主要是编-辑在做，但如果作者能够配合，主动提供几种简介，那么上推荐时，效果无疑会更好些。  
  
　　另外，留有一定的存稿，也是增加强力推荐效果的保障，因为这就可以保证推荐期间的更新，有存稿的话，甚至推荐期间临时有事都没关系，只要事先打好招呼，这种特殊情况，编-辑会帮忙解决的，可以让他们代为更新几天。  
  
　　以上说的，是在起点内部的正常宣传模式，而在起点之外，还有一些非常规模式。当然，大部分都是不太现实的。  
  
　　比如，可以通过QQ进行宣传。最简单的，是多加一些QQ群，然后在每次更新后到各个群里打广告。而如果是有些技术含量的，可以使用QQ群发软件，对随机用户进行轰炸，这种软件是可以给非好友发送消息的，也就是说，能强制对方收到广告。当然，这种行为不太道德，不推荐采用。  
  
　　或者，如果作者只求成名，不在乎钱，或者有足够信心在成名后把钱赚回来，那么可以花钱在各种传统媒体广告，比如路边的广告牌、地铁的电视广告、门户网站的宣传链接等等。而最简单的，就是花点钱进行手机投票，如果上了榜，一样可以在首页有次封面推荐的机会。  
  
　　另外，有些匪夷所思的手段。比如，作者如果能联系到某位过气明星的话，可以找他合作，一起来写一部小说，当然，是由该作者主笔，明星只是提供一些资料而已。作品可以选取重生类题材，主角就是那位明星。这样，保证一定的作品质量和吸引力，借着明星的人气进行炒作，走红的可能是极大的。若是明星拒绝，那也没什么损失，而一旦他因为现在收入不好，或者是因为好玩而答应下来，那么好处是显而易见的，哪怕这部小说由明星抽取大份，但在作者的长远发展来说，还是非常有利的。  
  
　　当然，这种想法并不太现实，这里就不多说了。  
　五作品该留多少存稿  
  
　　这个问题，我认为没有一个定数，因为不同的情况，不同的时期，不同的写作速度，需要的存稿量是不同的。  
  
　　首先，对于单部作品的发展而言，存稿是多多益善的，如果手上有大量的存稿，那么对于各种冲榜，对于拉票，以及应付各种突发事件，都是大有帮助的，然而，对于新人来说，有一个很严重的问题，那就是写的书是否卖座，会不会写的全部没用？  
  
　　这是一个很令人头痛的问题，存稿少了，对新书的发展很不利，而存稿一天天积累下去，却也是种很大的冒险，万一作品仆街，那写了这么多天，岂不全是无用功？我觉得，对于新人来说，首先应该想办法判断自己的作品是否卖座，若是实在无法判断，那就只能少存点稿了，毕竟，写书也不容易，辛苦码了许多天的东西一夜间成为废品，这种打击是相当大的。  
  
　　判断作品是否卖座，主要有三种办法。最好的一种是，在写了一个开头以后，想办法找到编-辑，把开头部分和自己的创作思路给编-辑看看，让他判断作品是否有前途。至于如何才能联系到编-辑，这将在下文提及。  
  
　　第二种办法是，找一个朋友，让他们来读一读作品的开头，听听他们的意见。毕竟，这些人也是读者的一部分，他们的意见多少能代表一部分读者的想法。只不过，这种方式未必会准确，尤其当朋友知道是谁的作品以后，心理上会产生微妙的变化，影响他们的判断。所以，如果给朋友看，意见只能作为一种参考，而且，事先尽量不要让他们知道是谁的作品。  
  
　　第三种办法就是切实提高自己的眼光，结合我上文说的YY要点，结合自己对热门作品的观后感，进行对比和比较，从而判断自己的作品水准。当然，这种办法更容易产生偏差，最好不要作为判断的主要依据。  
  
　　这三种方法，最好能结合使用，综合判断作品的前景。之后，如果对自己的作品很有信心，那么存稿可以多存一些，而如果大多人说不好看，那么就要早日上传，先看看读者反应了。  
  
　　以上说的是作者信心对存稿量的影响，除此之外，写作速度也是决定存稿多少的一个重要依据。如果写得快，那么自然可以少存点稿，如果既能保证速度，又能稳定写作，那么甚至可以不用存稿，当然，如果有一些，还是好的。  
  
　　在某种意义上说，存稿其实是对写作速度的一种调节、一种补充。经常听到有作者抱怨，说起点就是快枪手的天下，自己作品热不起来就是因为速度不够。我看到这类言论，都是一笑置之，事实上，真正影响作品人气的，还是作品本身的质量，写作速度，以及我这里说的存稿量，都只是一种辅助性的东西，并不占主要地位，更新飞快的作品仆街到渣，更新龟速的作品订阅破万，这都不罕见。而且，在有存稿一说后，速度更不该成为借口了，哪怕你写得再慢，多存几点稿不就行了？等你全书写完后再发，不是要多少速度有多少速度？即使你人气不够是因为速度的问题，那也只能怪你自己经营策略不当了。  
  
　　以下，我说说在各种阶段，需要的存稿数量。注意，我现在提到的数量，是在写作速度极慢的前提下的，并没有把作者新写的部分加进去，如果你写得够快，这些数字就能相应减少。  
  
　　在新书入库后，首先得有三万字的存稿，尽量让自己的作品快速进入编-辑后台，早日被编-辑审核到。然后，在冲榜时，总字数应该在五万以上，这样才符合上榜条件，另外，万字是申请三江推荐的一个标准，如果字数够了，可以先申请三江推荐，若是能上的话，要能保证一天二更以上，最好是一天三更，这样，一周下来，需要三万到四万字的存稿。之后，就是强推的天，这天里，最好能做到一天三更，那就是四万五的存稿量。之后就是上架，在上架初期，有个快速的更新速度是很有利的，一是可以尽快在vip内凑够六万字，恢复公众更新，二是可以让vip内章节看起来不那么寒碜，取悦读者，这部分存稿，二到五万字，是比较合适的。  
  
　　因此，综合考虑一下，在上传新书前，有十万字的存稿，就基本够用了，如果想要保险一点，那就存上十五万字，而如果对自己实在没有信心，那么五万字时开始上传吧，这个数字是底线了。  
  
　　存稿在新书期间是最需要的，另外，在以下三个时期，也是比较重要的。一是上很强的推荐的时候，比如上封推时，手上有一些存稿是非常有必要的，那两天更新少了，是一种极大的浪费。二是外出旅游或是什么计划中的活动时期，在那之前，最好能有少量的存稿，然后在外出期间让编-辑代为更新，这时候的更新可以稍微放慢点速度，但绝对不要停下，否则，对订阅是非常不利的。三是作品即将结束的时候，这时候最好也能有点存稿，可以让作者一边写新书，一边把旧作拖下去，这样，等旧作发完，新书也该有一定数量的存稿了，可以直接开新书，避免了中间的时间差，这对稳定读者很有帮助。

六作品仆街该怎么办  
  
　　这是所有作者都不愿意面对的，但无论是谁，尤其是对于新人来说，都是必须考虑到的一种情况。如果作品仆街了，该怎么办？是坚持写下去呢，还是直接太监？  
  
　　我认为，这两种办法都不可取。我们要写的是能赚钱的东西，我们写书，并不是想白费力气的，因此，如果确定作品已经没戏，还要坚持写下去，这固然值得敬佩，但并不是很明智的行为。有些豁达的作者会说，我就当它是练笔了。能这么想，自然是好的，但我认为，哪怕是新人，也完全可以把练笔和赚钱结合起来，至少是去尝试一下，如果在练笔的同时还能有些收入，那显然更为理想。  
  
　　和坚持写下去相比，直接太监就是另一个极端了。从短期利益来说，我觉得这也未尝不是一个办法，以起点编-辑的身份，鼓励作者太监，这是件很可笑的事情，但站在私人的角度，我觉得这也不是完全不能考虑，毕竟，只要不是上架作品，起点对太监管得并不是那么严的。  
  
　　不过，从长期发展来看，太监也同样不明智，一来这会给读者留下不好的印象，减少读者对作者下一部作品的信心，二来这多少是个“污点”，以后申请签-约或是别的什么，编-辑都会把它当作参考的一个依据。  
  
　　因此，我觉得最合理的做法，是及时收尾。如果作品确定已经没有前途，那么就可以考虑结尾的事了，把之前所想的情节，能砍的尽量砍掉，能简略的尽量简略，甚至直接给主角安排一些意外，比如，让他得到一个奇遇，突然顿悟，或者突然实力大增，于是飞升仙界，再也没有回到人间。这种虎头蛇尾的结局，会引起部分读者的反弹，但终究是比太监好些。  
  
　　此外，有些作者会对自己的处女作特别看重，不愿意就此结束，还想着以后哪天再回来修改、更新，这样的话，可以在作品最后加个暂停公告，说明作品将要大修，暂时不会有更新了，请读者谅解。这样有个说明，也比什么都不说就太监来得好。当然，如果作者能够先写上结尾，让作品告一段落，那是最好了，哪怕是以后想回过头重写，也是完全可以的。全本并不妨碍修改的。  
  
　　以上我说的，是对仆街作品的处理。这里我要补充一下，作者对仆街的判断，一定要非常谨慎，无论作品是好是坏，都是自己的心血，不要轻易就下结论，让它成为废品。我这里强调一下，有两种情况，并不能作为作品仆街的依据。  
  
　　一是上传初期人气惨淡。现在起点的作品已经有万多部，其中正在更新的也是个庞大的数字，在这种情况下，更新的章节只能在首页停留片刻，就会被刷下去，而首页的作品更新列表，事实上并不是读者关注的焦点，因此，在作品没有推荐，缺少广告的情况下，无论人气多低，都不能说明什么问题。只有在作品得到极强的广告宣传，或者是上过什么推荐之后，最终成绩比平均水准低上太多，那才能确定仆街。  
  
　　第二种，是三江阁推荐的申请被拒。关于三江，我将在下文说明，这里就是要强调一点，三江榜并不是商业榜，被通过三江审核，不代表作品能红，而被三江拒绝，也不代表作品仆街。这一点，是新人应该避免的误区。  
　　如何申请三江阁推荐  
  
　　这里，我首先说明一点，我并不是负责三江的编-辑，这里我说的，仅仅是我个人的见解，不代表官方意见。  
  
　　经常有签-约作者跑来和我说，下周帮我安排一个三江推荐吧。遇到这种要求，我都是直接回复两个字，不行。这并非我不想帮作者，事实上，被我拒绝的作者中，有许多是我非常看重的重点作者，我会为他争取每一个可能的推荐机会，但三江推荐，并不在其中。  
  
　　三江阁推荐是由三江编-辑独立审核、独立运作的，其他任何编-辑无权对它进行任何形式的干涉，哪怕仅仅是在工作之余，向有关编-辑推荐一些作品，也是绝对不允许的。因此，无论是谁，想要三江推荐的话，就得自己去作者专区申请，哪怕是我自己写了本书，想要推荐的话，也得按程序去作者专区申请。  
  
　　作者对三江阁的怨念，自开始到现在，一直就没断过，说三江编-辑无能的有之，说三江推荐暗箱操作的也有之，或者是种种奇奇怪怪的言论，都有着一定的市场。我这里想说的是，三江推荐，并不是作者的福利，对于非签-约作者而言，作者提供作品为起点增加流量，起点则提供舞台让作者发挥，这就是双方的合作关系，这其中，作者固然要付出心血，起点同样要投入资金在服务器等硬件设施上，以及要投入人力到网站维护和运营上，起点并没有义务要给非签-约作者推荐宣传，甚至，哪怕是签-约作者，起点也仅是保证宣传，而不是确定能给他三江推荐。  
  
　　有人说三江推荐是暗箱操作，事实上，在某种程度上，的确如此，因为三江推荐本就是一个个人化的榜单，它本就是一个体现个人口味的榜单。如我上文所说，三江推荐并不是作者应得的，它仅仅是起点提供给新书的一个机会，能入选自然是好事，而不能入选，也不必怨天尤人。  
  
　　三江推荐，一个主要的原则是照顾新书，因此，凡是书号在某个数字之前的作品，一律不得申请三江，这个数字会随着起点作品的数量而增大。尽管如此，依旧有许多作者认为，三江是在欺负新人，因为入选的作品，许多都是老作者的新书，而那些大牌作者的作品，几乎都能上榜，这也是作者攻击起点暗箱操作的一个重要依据。  
  
　　其实，老作者容易申请成功，这并不是没有原因的。总体来说，他们对起点的规则更为熟悉，更懂得如何操作、如何迎合，这样，成功的可能性自然就更大了。那么，怎么样才更容易申请成功呢？  
  
　　首先，三江推荐的标准是以文学性为核心，文字质量是第一位的。因此，如果是简单YY流，以降低文字质量来提高速度的作品，一般就不要考虑申请三江了。也正因为这样，有个小环节，如果做好了，有助于提高申请的成功率，那就是尽量使页面整洁，使作品看起来更正规，减少错字率，减少口头语言、网络用语，合理分段，合理使用标点符号，以上这些，都算是小问题，但如果注意到了，那么对申请成功率会有不小的帮助。  
  
　　其次，题材也是三江审核的一个重要标准，事实上，这一点比文字更重要，倒不是说某些题材容易申请成功，而是反过来，如果涉及了某些题材，申请是一定不会成功的。这里，主要是有政治问题和色情问题的作品，这部分作品，一般情况都不是很严重，还没达到拒绝入库的标准，但显然，三江的标准会更为严格，如果是情色类作品，尤其是以情色为主线的作品，以及书名就明显有暧昧暗示的作品，三江是不会通过的。此外，同人类作品基本上也是被三江推荐无视的。再次，网游类作品的申请难度也会略大些。  
  
　　除了文字和题材，稍微次要一点，但依旧重要的是作品的创意。一般来说，看起来比较新颖的作品，更容易通过审核，而如果是写老套题材，靠功力取胜的作品，在同等情况下，就会被砍掉了。  
  
　　最后，最次要的一点，是作品的商业性。相比以上几点，这是比较次要的因素，只是在同等条件下，才会考虑商业性，也就是会优先推荐更热门的作品。

以上几点，是作品本身的问题。而在作品之外，依旧有一些需要注意的。  
  
　　首先，是申请推荐的时机。按三江规定，申请推荐时正文必须超过万字，而如果拖得太晚，过了书号标准，也一样得不到申请机会，甚至，如果拖晚了，先签-约上了强推，那么三江也会优先考虑别的作品的。因此，总的来说，作品字数在万到十五万之间时，申请是比较合适的，如果把范围更缩小些，那么大致在八九万字时申请，是最容易通过的。  
  
　　除了字数问题，申请的时间也有讲究，因为每到下半周，尤其是周四周五的时候，起点各种榜单都已经定好了，三江推荐自然也不例外，如果作者这时候申请，那么显然，榜单都已经排满了，基本是不会考虑了。因此，要提高申请成功率，在上半周，也就是周一周二时申请，是最好的。  
  
　　此外，申请三江推荐时，一定要把作品书名，尤其是自己的联系方式填写清楚，以方便编-辑联系，否则，编-辑找不到人，吃亏的是你自己。  
  
　　最后说一下，如果申请不成功，也不要气馁，毕竟三江并不代表商业性的，申请失败了，大可另外去申请签-约，也可以过一阵后再次申请三江。这里要注意的是，最好不要在短期内反复申请，因为审核申请的都是同一个编-辑，反复申请的话，只会一次次被拒绝，甚至让编-辑记住该书，在将来更难被通过。  
  
　　八如何申请签-约  
  
　　申请vip签-约，和申请三江推荐一样，也是在作者专区的专门通道中申请。不过，和三江标准截然不同的是，签-约标准完全以三江最不看重的商业性为主，只要作品有很高的人气潜力，那么即使文字差些，甚至哪怕错别字什么的多一些，或者有点情色擦边，也不会影响vip申请，而三江基本不会考虑的武侠同人题材，也有申请vip成功的可能。  
  
　　至于什么样的书才具备商业潜力，什么样的书才更容易签-约成功，这一点，其实就是上面王道篇中的内容。在这里，我就不多说了。  
  
　　除了作品本身的质量，申请vip签-约的话，我认为十万左右的字数是最合适的，但具体字数多少，是要根据作品内容而定的，有的书，入戏较早，很早就显示了足够的卖点，这样的作品，更早些申请会比较好，而那些慢热型的作品，最好等情节展开，显示了作品的优秀之处后，再来申请。  
  
　　和三江申请相比，申请vip不用考虑时间问题，从周一到周日，任何一天申请都是可以的，编-辑都会一样进行审核。  
  
　　此外，这里我要提醒两点，这两点都是上文中提过的，这里再强调一下。一是申请三江推荐失败和作品数据很低，是不会影响申请签-约的成功率的，三江不代表商业性，而在没有推荐的情况下，作品人气低些也完全正常，编-辑判断的是作品的商业潜力，而不是现在的表现。二是申请签-约失败后，最好过一阵再重新申请，如果每天申请一次，那么只会引起编-辑的反感，毕竟，一天之内能进行的修改是很有限的，一天就把作品改好，任谁都难以相信。  
  
　九如何结交大牌作者  
  
　　在上文的广告篇中，我提到过一点，那就是交换广告时，和那些人气作品交换，才更有利。只不过，人气作品背后，站着的是人气作者，而大牌，往往也被人理解成高高在上、摆架子、耍脾气，这样，有可能要到他们的广告吗？  
  
　　我认为，这个有一定的难度，但不是完全不可行。事实上，起点的作者大部分都是很和气的，哪怕是那些白金作者，也不会摆什么架子，对人都是客客气气的。当然，这些作者往往都是很忙的，大部分人很少把时间花在聊天上，如果你不认识他们，仅仅是得到一个Q号，就贸然跑去加他们，求他们给广告，这是很不明智，也是很不礼貌的行为。  
  
　　要结交那些作者，比较好的办法是在作者群里守株待兔，虽然大牌作者一般很少在群里出现，但偶尔还是会出来透透气，放松一下的，如果要等某一个确定的作者，那么或许会很困难，但如果仅是想找一个高订阅的作者，这并不是什么难事。等那些作者冒头后，就可以在群里和他们聊几句，混个脸熟，几次过后，等他们对你稍微有了点印象，再去要个广告，那么有些作者是会同意的。  
  
　　此外，有一个比较好的办法，可以直接联系到那些作者，那就是成为他们的书迷。不管你是真正迷他的书也好，是虚伪的也好，总之，一定要认真阅读那位作者的作品。事实上，我这里提这个建议，主要目的不在于让新人去讨好老作者，而是我觉得，对于新人来说，那些人气作者的作品，的确是非常值得学习的，认真去读一下他们的作品，有益无害。  
  
　　在读完作品以后，多少会有些想法，无论是觉得哪儿写得最好看，无论是喜欢书中的哪个人物，或者觉得书里还有哪儿存在不足，都可以对作者提提，当然，提批评意见时，记得要委婉些。这些意见，可以在聊天时私聊密作者，也可以给作者留言，总体原则是，如果是赞美性质的，公开提出比较好，比如在论坛发帖，或者群里说话，而如果是批评性质的，最好是私下交流。无论哪一种，作者都是很欢迎的，对他们来说，得到真正的赞美自然是开心的，而忠实读者提出的建议，也是宝贵的，他们是很需要一些能够提出真正意见的读者的帮助的。  
  
　　不过，这里我也要提醒一点，所谓物以类聚，人以群分，在作者中，实力或人气相差太大的话，很难成为真正的朋友，也很难真正融入对方的小圈子。因此，对于刚入行的新人来说，直接找最大牌的作者要广告是完全可行的，但也仅限于这种举手可为的小忙，要想真正结交他们，甚至融入高端作者的圈子，还得靠自己的努力，一步步发展起来，让自己拥有足够的资本才行。  
  
　　另外还有一点，如果想要人气作者帮忙打广告的话，也首先得保证他们看得顺眼，首先得按我上面包装部分说的，把作品的门面搞搞干净，比如作品的简介，不要显得过于儿戏。至少，让那些作者过来瞄上一眼时，觉得大致舒服，不认为会丢他们脸才行。  
  
　　十如何正确对待读者书评  
  
　　写了书，自然是要给人看的，而看的人多了，自然会有喜欢的，也有不喜欢的，于是，各种各样的评论随之而来。  
  
　　对于许多作者而言，处理读者书评是件很矛盾的事，有些万金油评论让人飘飘然，最后却发现是万金油，空欢喜一场；有些评论是真心夸奖，让人看得心里舒泰，却容易迷失方向；有些批评一针见血，却让人血压高升；有些评论看着实在不舒服，但删了又会引起更大的反弹……  
  
　　处理读者书评，首先是看与不看的问题。我觉得，这主要是根据作者的心理承受能力而定。如果你心理比较脆弱，看到各种批评或是谩骂就会伤心难过，甚至被搞得写不了书，吃不下饭，那么干脆就别去看任何评论了，每次登入作者专区，更新完新章节，就直接关闭，眼不见心不烦。而若是你心理承受能力较强，那么我觉得读读书评还是很有好处的，虽然书评中也有许多假奉承和恶意捣乱，但也不乏真正有价值的评论，虽说作者对作品最有发言权，但读者往往能从不同的角度、不同的立场去看问题，往往会提出一些作者想不到的中肯建议，如果能认真分析读者留言，从中发现自己的不足和长处，吸取经验教训，这会是非常有利的，对写作水平的提高也很有好处。如果不看留言，确实有些可惜。  
  
　　如果心理承受能力差，但又不想放过这个提高的机会，不想让忠实读者的心血白废，这该怎么办呢？我觉得，比较可行的办法是找信得过的朋友代管书评区，让他来处理各种书评，并在其中选出真正有建设性的意见，把它们整理出来，再转交给作者。这样，就避免了作者看到一些过分的留言而心情郁闷，又能得到各种有效的读者反馈。当然，这个朋友一定得信得过才行。  
  
　　事实上，我觉得没必要因为读者的批评过于生气。总体来说，他们的批评会有如下几种情况。  
  
　　一是善意的批评，是一些书迷对作品提出的改进意见，对作者来说，这种批评，其实是千金难换的，这既体现了作品的价值，能让一位书迷这么关心，同时也是作者切实提高写作水平、提高本书质量的一个重要凭据。能写出这种书评的读者是可爱的，我们没理由去讨厌他们。  
  
　　二是盲目的批评。比如，一些读者没有仔细看书，就跟着别人瞎起哄。这种评论，的确有些让人生气，但再一想，我们也完全没这必要，因为对于这些读者而言，他们并没有真正认真地读过作品，所以他们的批评，也只能当做放屁，又何必过多计较呢？有这种批评，不代表书不好。  
  
　　三是无聊者的骚扰和别有用心者恶意的捣乱。这些书评，往往会以无理谩骂为主，而且一般都是内容空泛，语言低俗。对于这些，我们恼火是正常的，但也没必要为此生太多的气，只要我们想想，那些来捣乱的，其实是增加了作品的点击，增加了作品的人气，那么，我们的心理就会平衡许多。而且，如果能吸引到某些人的捣乱，那换个角度理解，也正是体现了作品的价值，说明你的作品已经强大到挡住某人的财路，或是人气高到让他们眼红的地步了。如果能这么想，那么相信你就不会那么生气了。  
  
　　当然，不生气归不生气，这些恶意的评论还是需要处理的，因为如果放任不管的话，它们或许会带动舆论动向，造成不利的态势。不过，处理这类批评，一定要谨慎些，主要是把普通读者看后发表的不满，和恶意捣乱者的言论区分开来。如果是前者，那么评论可以照删，但最好能和读者沟通一下，用发站内短信等方式，解释一下自己的思路，并且感谢他的建议；而如果是后者，那就要坚决镇压，不仅是删书评，必要时还可以将他禁言，甚至，情节特别严重的，还可以保留证据，直接向官方投诉，让官方进行封杀。  
  
　　最后，我补充一点。作者应该有自己的主见，不要太轻易被他人的言论所左右，不要因为某些读者的评论，就否定自己的作品，毕竟，无论是谁，写出的东西都不可能是十全十美，都不可能让所有人交口称赞的。因此，在接受他人建议，动手修改作品之前，最好还是谨慎些，自己多考虑考虑，许多时候，听了别人的话去修改，未必是好事。  
　　十一关于情色描写  
  
　　这里，我并不是要以编-辑的身份，进行说教，象骗小孩子一样，告诉大家情色描写不好，告诉大家写这种东西没好处，大家都不要写。事实上，很多时候情色描写是能够起到积极作用的，我并不想否认这点。  
  
　　情色描写，我认为这是一柄双刃剑，它有着积极的意义，但也同时存在着不利的影响。关于这一点，我在上文其实也提到过，加入这类描写，显然对作品的人气会有一定的帮助，尤其是在作品的初期，对作品冲榜很有好处，但同时，它也限制了作品的进一步发展，限制了作品得到更多更好的推荐。究竟如何取舍，我认为得看作品的类型和特点。  
  
　　如果作品本身就具有很强的吸引力，本身就已经拥有足够多的卖点，那么，我觉得严格控制情色描写会是明智之举，因为这样的作品并不需要靠这种旁门左道来吸引人气，在去掉有关描写后，作品依旧保持着足够强的生命力，而同时，它也将成为官方的重点推荐对象，这样，得到的好处是不尽的。  
  
　　而如果作品内容普通，缺乏足够的卖点，或者仆街的迹象已经非常明显，这时候，加入情色描写来救场，也是值得考虑的，毕竟，到了这个时候，已经不是长远发展的问题了，而是迫在眉睫的生存需求，不加是死，加上的话或许还能有一线生机，在这样的情况下，适度的情色描写未必是坏事。当然，这里一定要把握好这个度的问题，绝对要控制在一个范围内，不能超标。这是一定需要注意的，一旦情色超标，一旦有了前科，编-辑会从此对该作者的作品严加控制，以后，同样程度的描写，他就会比别的作者更易犯禁了，而这样，显然是得不偿失的。

十二上架作品的更新要点  
  
　　总的来说，vip章节和公众章节的更新没有本质的区别，只是在几个地方略有不同。  
  
　　主要的一点是是单章字数不必以两千为基础单位了。对于上架作品来说，在稳定的前提下，更新的字数才是读者关心的，而不是具体更新的次数。所以，如果一章是五六千字的，完全没必要将它们拆开，合在一起发就行了。至于一章有多少字最合适，我认为首先要看内容，合理地把段落性的情节划分出来，并且每章在关键之处打住，那才是首先应该考虑的。而在不影响内容的情况下，一章四五千字比较合适，再多的话，订阅单章的起点币会显得比较多，会让读者花得心痛，而如果控制在10起点币以下，他们感觉上会好许多，另外，单章字数太少也不好，太少的话，读者阅读起来多个麻烦，也很难阅读过瘾，而且，章节划分越多，出现零头字数的可能也越大，容易造成字数的损失。  
  
　　另外，vip章节和公众章节比较大的区别在于，vip章节难以修改，尤其是标题错误，作者自己是改不了的，而正文的错误也同样麻烦，修改后的字数必须比之前的要多，而且即便改正了，也会影响到先前订阅的读者的阅读。所以，vip章节上传时一定要小心谨慎，确认无误再开始上传。  
  
　　如果上传后发现章节有误，那么可以不要发布，直接解禁，这样就相当于删除了章节，可以重新传一遍，而如果已经发布出去，那就要及时修改，或者及时解错误章节，并把新章节设置成免费后发布出去。  
  
　　设置免费章节，正确的做法是将章节先上传，但不要发布，然后联系自己的责编，让他们修改成免费，然后再发布出去。除此之外，另有一种设置免费章节的小技巧，那就是先确定正确的标题，然后随便输入一个字符作为正文，上传上去，因为这时候正文字数少于一千，所以系统直接就定为免费了，这时候，可以再使用修改功能，把正确的正文修改上去，然后发布。  
  
　　至于vip作品的解禁，除了按规定，vip字数不满六万以及上架不到两周时不准解禁外，其它可以根据作者的实际情况而定，比如，更新速度快的，就可以解禁略快，而更新速度慢的，就可以龟速解禁，此外，如果作品在一些特别重要的推荐位置上时，可以适当多解禁一些，尤其是在更新公众版就有望冲击周点榜的时候，多解禁点还是有好处的。还有，当作品订阅正要突破某一关卡时，也可以暂停解禁一阵，等订阅冲过后，再恢复公众的更新。  
  
　　最后要说的一点是vip存稿。有的作者认为上架后就不需要存稿了，写多少发多少，这其实依然是比较危险的，一旦作者出现什么意外，比如生病、工作繁忙、朋友来访、电脑损坏等等，让更新暂停一阵的话，就会造成很恶劣的影响，而它将直接反映在订阅上。这种情况下降的订阅，是很难再回升的，哪怕之后保证推荐和更新，也非常困难。此外，如果之后有机会上封推之类的大推荐，有些存稿的话可以趁机多更新些，最大程度地利用推荐机会，这是非常有利的。所以，vip部分最好也能适当留一些存稿。当然，无论是公众还是vip的存稿，都要注意备份，以免造成不必要的损失。  
  
　　结束语  
  
　　以上这些，算是我个人从读者、作者，再到编-辑，一路走过来的过程中，体会到的一些心得吧。希望这些能对新人作者有所帮助。不过，写作之道，千变万化，我上面所说的，肯定有所缺漏，有些地方也不见得完全正确，因此，本文仅供参考，具体的写作技巧，还得由自己细心学习，总结体会而来。  
  
　　最后，祝大家作品越写越好，名利双收！  
  
　这个是在百-度-起-点-吧里找到的，发出以下内容的人是“第101次退稿”。觉得他说的很好，不知是不是原创，冒昧的转了过来，作者若见到，勿怪。

感谢“第101次退稿”的分享，找到了

**首先你要确定的是你为何写书，是纯粹为了梦想，还是为了生计  
如果是前者，这些经验不适合你**我只是为想靠网文赚钱的扑街写书提供一点经验  
有人认为现在最大的订阅在起-点，这认识是错误的  
移动阅读基地，每个月会产生亿元以上的订阅费用一年就有12多亿  
这其中网文包含了90%的订阅，传统文学10%  
网文中30-40%被女频所占，也就是说移动阅读基地有一半的订阅来自于男频YY小说

**但值得注意的是，**类似于烽-火，神-机，月-关，番-茄，三-少等传统网络写手  
订阅的情况并不是特别好  
一来这些作者作品比较早，大部分都看过  
二来大神们早已超出小白的范畴，越来越靠近实-体出-版路子，他们不缺钱，作-协才是目标  
当然订阅不好对我们来说，也是天文数字

**移-动最火的写书是谁？**答案很简单，天蚕土豆为玄幻代表，鱼人二代为都市代表  
这两种类型的小白文才是真正的金饽饽  
保守估计，斗破苍穹从移动阅读基地赚了至少5000W以上  
土豆收益最低超过千万  
鱼人二代则更是厉害，收入比土豆还要高，同时他也是移动基地收入最高的作家  
**玄幻小白+都市暧昧=钱，这才是商业写书需要看见的地方**小白人人都会写，但写的爽的，寥寥可数  
很多人都不会用开头吸引别人，以为慢热才是真理  
这在快餐网文来看，是自杀式行为  
前3万字的代入感真的非常重要，甚至重要的决定你这本书的成绩  
**扑街写书们首先要注意的就是开篇布局，有以下情况者必死无疑**1，啰嗦了一，两章，没看见主角，莫名其妙的开头  
2，主角很牛逼，但因为XX原因沉睡，苏醒过来追寻生命的意义  
3，以第一人称视角来描写，除非功力深厚，否则必死  
4，剧情平淡，写了10多章，没有交代出故事主线，没有出现敌人或者装逼情节  
弄明白扑的理由，再改就容易多了**，**

**新书想要签-约可以遵循这种套路**

第一章：简单介绍主角背景，比如穿越就要说明主角有多凄惨，或者有多平凡，如果是都市，则说明主角有多穷，被人鄙视无视等

第二章：矛盾加剧，将主角进一步打压，要让读者产生一种压抑的情绪

第三章：开始出现外挂，重点介绍外挂，但要注意的是，不能一开始就给主角非常牛逼的东西，要懂的挖坑，掉起读者的胃口

第四章，这是非常重要的一章，这章是全文第一个爽点，如何爽才是最重要的，有很多新人觉得装X踩人太狗血太小白了，觉得剧情不符合逻辑，所以往往主角得到了外挂，却凸显不出爽点，主角行事给人一种拖沓平淡的感觉，但你要知道80%的读者都是小白，何必同钱过不去？

第五章:也可继续写装逼，或者改为低调的隐藏自己的实力，有经验的作者，会在第一个爽点后开始引出主线剧情。

第六章:都市文在这里必须出现女主了，玄幻文可以适当参考，当然你也可以继续描写主角的外挂，靠外挂获得金钱，要记住的是，要同第一章主角的境遇形成鲜明对比，但不能高调，还只能小小的装X一下

第七章：开始主线剧情，主角已经改变，开始结识新的人脉，至于如何写出有吸引力的主线，这就要看自己的构思如何了，但要记住你写的是小白文，故事的惊奇远不如舒畅重要

第八章：高级敌人应该出现了，嚣张的公子爷，学生会主席，狗眼看人低的富豪，学院里的冷漠校花，懂的怎么吸引眼球吗？

第九章：冲突加剧

第十章：主角再次小小爆发，装逼成功，XX公子恼羞成怒，当然这里也可换成，主角在鉴定行，或者拍卖会来装逼，有很多人不知道怎么将装X描写的到位，可以参考下面这一段。

主角得到一个宝贝，去拍卖行，先被人鄙视  
大会即将开始，主角弄了一个木牌，在拍卖行门口摆了地摊  
结果宝贝吸引了各种达官贵人，王爷啊，侯爵啊，首富啊什么的  
都看的津津有味，拍卖行主人大惊，连忙出来迎接主角

当场开除狗眼看人低的店员，将主角请到贵宾室，给他钻石会员卡  
写到这里，大家也应该明白了商业网文的大体流程  
其实绝大多数网文布局都是一样  
就跟武侠小说一样，套路都固定死了

按照上面的步骤来写，想签-约不是问题，但想成名，那就看你功力了  
**大神们能将狗血的桥段写的热血沸腾  
扑街写书只能将狗血桥段写的更狗血**1%的大神占据着网文99%的财富  
但一千名写手才能有一个上架，10个上架写手或许只有一个订阅能上三千

**网文有风险，入行请谨慎  
如果是急于用钱，或者家境不好的写书  
真心建议找份其他工作  
当然兼职除外**

**重点注意：**1、  
**开局300字内必须出现主角。**为什么要在开头就出现主角。   
之前我们就说了情节的重要性。  
一本小说没有了情节就什么都不是，所以作为情节的执行者，主角必须及早登场。   
所以才会有300字以内必须出现主角。**2、  
第一章3000字必须爆发第一个矛盾冲突。**矛盾冲突往往就是最能够吸引人的，为什么那么多人喜欢围观看热闹，因为那些热闹能够吸引住他们。   
矛盾是情节的开始，也是最吸引人的。  
所以开始第一章3000字就必须爆发一个矛盾冲突。   
没有矛盾冲突，整个情节就会过于平淡而显得索然无味。   
这就是平时所说的太“淡”   
  
**3、 3章之内必须亮出功法体系，或者本书最大的卖点。**功法体系是构成这个世界的一部分，可以让读者大概的知道世界的构成。  
最大的卖点，是你可以抛出来吸引读者的东西，也是你的书始终会出现的东西，自然是要早点出现。   
功法体系就不多说了。   
大家都知道大概是什么。  
而卖点，可以是某样神奇的物品，也可以是显著让人过目不忘的特点。   
比如那个超级电鳗分的电鳗分身，   
又或者是超级融合之中的融合能力。   
也是他们在一开始就亮出来了的东西，因为整个故事都与之关联。所以必须在3章之内亮出来！   
  
**4、 30000字内必须爆发第一个高潮，解决第一个矛盾冲突。**3000字的时候抛出来的矛盾，经过发展，不停地加剧矛盾的程度，解决的时候就会是高潮，而这个高潮必须控制在3W以内。  
为什么必须在3W以内。   
3W。大约是10-15章。   
如果超过三万。不提及这个矛盾，读者一来容易淡忘。   
第二个问题那就是矛盾憋得太久有可能憋出内伤。   
比如第一章被人欺负，却迟迟不解决这个矛盾。   
那这种被欺负的不爽的感觉就会最终爆发出来，让读者觉得你的文。。。。不爽！   
又或者觉得主角有问题，明明有实力了，却不去报仇！

**5、 解决第一个矛盾冲突后马上拉开情节，至少展开3条支线，技能，装备，丹药，奇遇，任意选择。（**现实类生活类作品中，主角的才华或者专业就是技能，买衣服买车就是装备，不要以为我只是在说玄幻。）   
这一点不用我多说了吧，主角的成长，就离不开这些东西，所以第一个矛盾解决掉之后，就可以安排剧情来得到这些。**6、 全书拉3段大情节，第一个在30万字前后解决。**这种大情节，或许你们印象不是很深。   
但是我举个例子或许你们就知道了。   
斗破的“X年之约”   
就是一个大情节   
因为在X年之约这个大情节完结之前，期间可以填充大量的情节。   
所以将整本书拉出三段大情节。  
为什么要在三十万前后解决第一个大情节呢？   
这是为了吸引住读者，留住读者的考量，也是大情节需要如此多的时间来发展。   
其实还有一个原因，那就是一般来说，文如果还行，三十万左右差不多就正好是到了上架的时间。   
在上架的时候解决掉这个大情节，形成真正的大高潮有助于提高订阅**8、  
每阶段，要看到至少三个不同要素，同样是技能，装备，丹药，奇遇任选，千万不要同样的剧情连续发生**。（现实类生活类作品中，主角的才华或者专业就是技能，买衣服买车就是装备，不要以为我只是在说玄幻。）   
每一段都必须成长，这些成长的要素不可或缺，不过同一段时间不可以重复。

其原因就好像是你出去吃大餐一样。吃一次新鲜，连着吃就没有那个感觉了。   
  
9、  
**每次高潮之后，主角至少得到3件战利品，一件可以马上使用的，一件不能马上使用，但关系后续情节的，一件可以用来送人情或者卖钱换东西的。**   
努力就必须要有收获，高潮过后就必须要有收获。  
一件马上使用，是让读者真正的切实感觉到。“这努力，值了！”   
而一件关系到后面的情节，也是为了让读者在后续的情节中感觉到主角的努力带来的好处。充分体现。“努力才有收获！”  
送人情或者卖钱换东西，一个是人际关系，一个是眼前利益，这些都是平日里大家看重的东西，主角也是人，也必须要有这些东西。   
  
**10、主角身边的异性，至少3个，但不一定全部推倒。**   
很多人在诟病种马，从而很多时候避免去写异性，又或者说一写异性，就马上往暧昧，或者推倒上面靠。   
比如主角的母亲，带着主角长大的老嬷嬷，这种角色如果塑造的好其实也是很不错的。  
但是为什么不要少于3个呢。   
不管这个女人是什么原因进入主角的身边。   
她的到来，就可以引发出剧情，从而扩充剧情的量。   
至少不会出现。“没有东西可写”的局面。   
  
**11、七分铺垫，三分打斗。**  
矛盾的发展，实际上靠的是一个又一个剧情的铺垫，来形成最后的尖锐的矛盾。很多时候剧情的发展是不需要打斗的。  
所以铺垫占据七分，而打斗仅仅只占三分。   
因为矛盾的积累，到最后形成高潮，就是需要者一点一点的铺垫。   
当然，这里的铺垫其实就是指的剧情。   
  
**12、类似的桥段，全书不能出现3次以上。**  
狗血桥段之所以称之为狗血，   
那就是因为看到别人都想吐了。  
所以类似的桥段不能出现三次以上。   
比如英雄救美。。。   
救一次，救两次还可以接受，但是救三次。。。。   
难道那个女主是弱智吗？哪里危险往哪跑，还每次被抓住或者是被XX怪物缠住。  
从而让读者本能的抗拒，扣印象分。

**13、每一章里边，不要超过3个场景。**  
其实这个问题很严重，我发现很多群里的人都有这个问题。   
一个场景，随便说几句，然后“啪”转移到别的地方。   
比如有个我记得是这样的。一开始在练功场。然后“刷”，换到了一个议事厅。   
跟父亲说了几句。“刷”出现在了后山。。。跟人吵架。   
借着有人说妹妹中毒了、“刷”去了妹妹的房间。   
这样的文，情节是有的。   
但是场景的频繁置换导致了整个文就好像是电影电视切换镜头一样，一闪而过。   
电影电视这么做还好，因为直观  
大家可以看到是个什么情况。   
而小说不行，是因为小说需要的是代入感，需要在人们的脑海中形成一个画面，形成一个场景，  
这样别人才能够带入进去。   
你这样“刷”“刷”“刷”的切换。刚形成的画面，还没来得及去带入，去感受，一下子又被你自己破坏掉了。   
所以一个章节场景变更不能超过3次。  
  
  
**14、每一章里边，对话内容3成，情节叙述3成，描写3成。**  
对话是透露重要信息，引导剧情，让剧情滚动的东西。  
情节叙述，是对于情节的必要交代，让读者对于情节有个大概的概念。   
描写则是让读者形成画面感的必要的东西，要让读者代入感好，除了情节，必要的描述非常的有必要！   
  
**15、每一章里边，旁白和你所谓的“内涵”，严禁超过300字**

无关剧情的东西，尽量不要大规模占据文章。   
实际上内涵可以通过剧情和主角的感悟思想来表达，   
要单独交代的话，那就不要占据文章的篇幅。   
  
**16、每一章里边，主角吃饭睡觉等与主题无关的内容，严禁超过300字。**   
与主题无关的事情，其实说白了，无关剧情的东西一句话就行了。   
这类的东西最重要就是放在剧情过度和衔接的时候，或者场景的国度的时候来自然而然的让剧情过度。  
比如“宿舍里的几个室友去馆子里随意搓了一顿，就去球场去了。”   
这样场景就平滑的从宿舍过渡到了球场。   
只是这种过渡无关剧情，所以一句话就行，整体不许超过300   
不要占据剧情的篇幅。   
  
**17、严禁同时使用3种以上视角进行描写。**  
一段文字要形成画面感，   
就好像是电视机一样的，如果你的电视画面总是切换来切换去，怎么都觉得眼花缭乱。  
视角也是一样。   
总是换视角，一下子主角的视角，一下子配角的视角一下子炮灰的视角，一下子群众的视角。   
眼花缭乱无所适从，最终无法形成画面感，带入失败。无法产生代入感   
轻则剧情味同嚼蜡。重则整个高潮流产。   
  
**18、严禁主角打酱油超过3000字。**  
主角打酱油，指的是主角不参与到剧情中去。   
整个剧情华丽丽的全是配角等一干人等在那里扭来扭去。   
记住主角是情节的执行者和引导者。   
执行者不在，剧情就和主角没关系，和主角没关系的剧情就和主题无关。  
适当的需要交代某些事情，主角可以稍微打酱油，但是不能超过3000   
  
**19、每一章里边，参与情节的主要人物（能引发后续剧情的）不要超过3个。**  
每一章篇幅有限，不可能将大量的人物全都弄出来抢戏份。   
所以要详细写的就是参与剧情的主要人物。   
过多则人物塑造的少，无法让读者对于这个人物留下印象。   
尤其是在开篇。人物更是不能多，因为最重要的主角要粉墨登场，绝不能让人夺了他的戏份，从而塑造不好主角。   
配角塑造不好不可怕，大不了扔掉，或者冷处理，但是主角塑造不好，这本书就岌岌可危。   
  
**20、严禁连续3章通篇打斗。**  
通篇打斗，其实是没有多少剧情的，   
即便是有剧情，占的分量也很少。   
打斗讲究的就是个紧张感刺激感  
太长则会让人产生疲劳感， 过度紧张是不行的， 张弛有道才是王道。