# 全本设定

※全本设定只是粗略的设定一下，好在将来写书的时候画一个框框

【书名】：

1、【题材】：玄幻（例如：玄幻、仙侠）

2、【风格】：（例如：诙谐、热血）

3、【主题】：（例如：为获得永生……）

4、【开始】：（例如：某某某转世重生）

5、【结束】：（例如：最后统一了宇宙）

6、【主角性格】：

（例如：1、坚韧，遇事不乱 2、冷酷，见惯了死亡 3、多情，风流不下流）

7、【亮点描述】：

（例如：1、主角开始有什么特殊技能或特殊物品；2、准备在第N章获得了什么技能或物品）

8、【等级描述】：

（例如：炼气、筑基、结丹……及相应能力或：皇、王、师、统领……及相应能力）

9、【大陆历史 所在年代】：

（例如：××××年大陆曾被统一××××年分裂××××年某某某出生）

10、【主角家族史】：

（例如：主角的祖父曾经是某国大将军××××年某国分裂后逃亡到了某国

××××年某某某出生）

11、【主要人物】：

……

（例如：祖父：明太祖周光庸父亲：明高宗周华康

第一女主：赵小瑶第二女主：李冰冰）

12、【龙套人物】：

（例如：司马良周朝礼部尚书在第Ｎ章出现

安康立黑风山寨主在第Ｎ章出现）

13、【自然地理】：

（例如：中央帝国，地处大陆中央东丽国，中央帝国东面）

14、【人文地理】：

（例如：第一魔法学院主角的母校

魔域森林主角第一次的冒险地）

15、【故事梗概】：

**大纲范本：**

1.主角一出生是个废物/主角穿越前是个废物/主角穿越前很牛逼

2.穿越/吃了XX灵药/碰见XX神仙

3.拥有了阴阳双火/五行不灭体/冰火双修/魔兽一样的体质/强大的灵魂力

4.进入了大陆第一的XX学院/默默无名的扫地僧学院

5.遇见了大陆三大美女之一的XX公主/大陆第一商会的XX小姐

6.在学院里呼风唤雨，轻松夺得首席生的宝座

7.在学院的某一个封印阵里找到了XX神器/放出了XX恶魔

8.参加四大学院PK，夺得冠军，被XX帝国的元帅看中，但是主角不喜欢被拘束，走人

9.从学院毕业/被学院驱逐，去自我历练

10.进入十大绝地之一的XX森林，发现了一个蛋/一只可爱的小XX/一个小姑娘

11.为了这个东西和守护神兽/佣兵团/军队/纨绔子弟大打出手

12.两败俱伤，但是实力又有了提高

13.蛋孵出来了，是一条龙/凤凰，天生双属性/五属性/无属性，被视为不祥之兆，被遗弃

14.签订朋友/主仆/奴隶契约

15.遇见某个老头，懂得人外有人天外有天

16.进入帝都，被二皇子拉拢，帮忙争夺帝位

17.各种点子，各种大战，二皇子一把鼻涕一把泪的说："如果不是你……等我当了皇帝，你就是XX"

18.前面有过争斗的佣兵团/军队/纨绔子弟冒出来了，后台极硬

19.碰到了三大美女之一的XX，她被作为交易的筹码……主角和她谈心，拿下……

20.交易没有成功，XX大臣/二皇子/大帝心有不爽

21.领兵打仗，战无不胜，被封为将军

22.皇上驾崩，帝国内乱，大皇子逼宫。

23.主角率领大军赶到，化险为夷

24.帝国平定，邻国来犯。

25.打

26.恶魔/兽人/外星人/XX老祖蠢蠢欲动

27.接着打

28.主角和敌国的XX剑圣PK，险胜/平手/大胜

29.正当双方打得火热，恶魔/兽人/外星人/XX老祖出现

30.两方合作，结合全大陆之力量，和恶魔/兽人/外星人/XX老祖展开殊死搏斗

31.最后boss战，主角集合所有人的希望和力量干掉了老boss

32.主角归隐/封神/封官，过上了没有麻匪的好日子！

# 分集大纲（卷）

※此处所指的情节，是指一个完整的情节故事，包括开始，发展、高潮和结尾。

起个名字作为标题例如：第Ｎ卷大纲

**【分卷大纲】：第一卷南域**

『主要内容』：

（※请用一句话描述主要内容，所有的主要情节都有用一句话概括！）

『环境地点』：

（这些情节主要发生的环境是如何的？在什么地方？有场景切换吗？

在脑海中想象一下这些场景，并用简单的词句写下来）

『涉及人物』：

（这个故事的主要参考者有哪些？对这些人物进行详细设定、请使用人物设定辅助工具，这些人物之间是如何关联起来的？随着情节的推进，这些人将：发生什么变化？受到什么冲击？得到什么好处？）

『故事开端』：

（事件是如何引发的？发现了问题？遇到了困难？

从哪个人开始？

此处注意对伏笔和悬念的描写

这是吸引读者继续看下去的技巧！

此处出现一个需求，或者说动力，例如：

引起了主角的好奇，他主动去探索、调查

因为某种原因，主角被动中枪，不得不去顺着这条线走下去

『故事的发展、阻力』：

（为了解决问题或者实现目标，需要如何做？

需要达到哪些条件？

在满足这些条件的时候，遇到了什么阻力？冲突

为了解决这些阻力，主角做了什么事情？如何解决？

和哪些人产生了联系？打了交道？

反派出来了没有？）

『解决问题，故事高潮』：

（克服一些比较小的阻力之后，终于来到关键的时机

最大的阻力是什么？反派是谁？有多厉害？要如何才能解决？

用什么方式解决，才最爽快？各个人物遭受了什么样的冲击？

主角给别人产生了什么样的震撼？或者其他情绪？）

『故事的结尾，新的故事的开端』：

（这个情节结束

主角发生了什么变化？有什么收获？得到了什么？精神的，物质的

其他人物如何了？有什么改变？对比。

这个情节结束之后，是否又是另外一个情节的开端？

引起了另外一个悬念吗？）

# 人物设定1

**主角（女主）的性格?衣着？长相？性别？爱好？思维模式？口头禅？武器？能力？优点？缺点？**

Q1：主角的性格?衣着？长相？性别？爱好？思维模式？口头禅？武器？能力？优点？缺点？

A1：转细设（个人建议主角的性格别太冷血，至少要保持人性的温暖，对自己人一定要好，长相可以模糊一些，方便读者YY成自己，爱好别太离谱，口头禅要有个性，武器随意。需要注意的是要把主角当成一个活生生的人，用他自己的模式去思考做事，一旦行为方式定下来后，可以慢慢转变，但千万不要总是改变。）

Q2：女主的性格?衣着？长相？性别？爱好？思维模式？口头禅？武器？能力？优点？缺点？

A2：转细设（同上，处女，漂亮，跟主角暧昧，别上来就被推，别有绿帽情节。可以刁蛮古怪也可以温柔如水，另外最好对主角的表现跟对别人的表现是不一样的，这样更能突显主角的区别。）

Q3：配角......反派角色......

Q3：所有配角，反派角色转细设。

（人物最好不要脸谱化，有不同的性格，不同的思维模式，反派别搞得太弱智，比主角强一点总被主角打败就可以了，必要时也不能让主角太顺，但一定要后扬比先抑更让读者爽。)

主要登场角色要一个个设定，同时最好标清其在哪一章会出场，然后发生什么互动。

切记不要上来就搞一大票主要角色，读者会晕的，最好等读者记住了这个人以后再出下一个主要角色。

另外随着后期角色增多，可以适当的死一些角色，当然死也要有名义，比如为了主角而牺牲为了主角的妹子而牺牲为了主角的狗而牺牲之类的......至于具体剧情就看你的功底了，写得好读者非但不会生气，还会感动，叹息，继续看下去。写不好读者就走了。可我不可能站在你后面帮着你敲键盘是不？要是没信心干脆就一个主要角色，人气角色都不弄死，只弄死读者讨厌的。

当然，也别太夸张，至今还记得当初看琴帝，几十万人团战，主角方一个不死，偶有几个轻伤的，这就是极端的反面典型。白到令人发指。类似小兵传奇或者佣兵天下这点做的就不错，池寒枫死的时候我完全没有弃书的念头，而是感动。

**【人物设定】：**

（丰富人物设定，你将会看到一系列问题，帮助理清思路，丰富人物形象）

**【人物姓名】：**

（为什么有这个名字，有什么来历和典故？有外号？为什么被取外号？）

**【性别和年龄】：**

（人物是男是女？年纪多大？）

**【人物类型】：**

（角色是什么类型？

英雄 智者或导师 入口守卫者 阻力 要打败的人 要克服的人

传令官，用于告诉主角一些必要的信息，推动情节

神秘者，带来怀疑和悬念

狡诈者，搞笑者

邪恶势力，反派势力，对立面

其他分类诸如：女主，亲朋，追随者，反派，龙套等）

**【人物性格】：**

霸道，贪财好色，狂妄，英明，冷静，配角性格脸谱化，固定

（**优点：**勤俭、刻苦、节约 自律性高 判断力与分析力高 忍耐 讲理 乐于助人与公正无私 道德标准极高 对人热情 能体谅别人，替人设想，有同理心 有自信心 精明 精力充沛，能量高， 吸引力强，有神采，魅力非凡 成就出众 能与人建立很好关系 是个成功的领袖 个性独特 创造力高 幻想力丰富 有表演天分 感受性强，有同情心 为人真挚，忠于自己的感受 极佳的品味 优雅、温柔 观察力、好奇心 善于分析 聪明机敏，是科学家，博士人材 自我肯定 亲切可爱 人人平等，不欺压人 积极行动 相信自己，也相信别人 忠诚行动、值得信赖 多才多艺 反应快 容易学会新事物 容易解决问题 外向、达观、感激 自发性强 充满动力、热心 自信心强 行动为主 天生领导者 勇敢宽宏 心胸开放 心平气和 泰然自若 可爱，纯真如小孩般 开心 有耐性，愿意聆听 有君子风范）

活泼　开朗　稳重　美丽　大方　勇敢　自信　坚强　理智　冷静　浪漫

和谐　团结 善良　漂亮　可爱　羞涩　细致　耐心　热情　认真　善良

刻苦　勤奋　大方　无私　宽容　乐观　认真　理智　耐心　谦虚　正直

乐观　热心　勤劳　忠实　坦诚　稳重　成熟　温柔　优秀　聪明

有孝心　有智慧　有毅力　有活力　有干劲　有气质　有才华　有诚信　同情心　不服输　乐于助人　善解人意

（**一般：**对人严格 爱批评别人 害怕犯错 非黑即白 做事需要一个主观认同的立场，没有中立 肤浅，予人识少少扮代表的感觉 谄媚、阴柔、讨好别人 任性，占有欲强，很想完全拥有对方 高度的自信心 觉得自己不可缺少 当付出后，渴望别人回报 表现轻挑、喜竞争 好胜心强，常常想赢别人 自命不凡，自我膨胀，说话不真实 为了胜利、成就可以不惜一切 幻想 感情脆弱 十问九不应 事事做旁观者，做分析 爱冷嘲热讽 只跟从自己想法，很少顾及别人感受 抗拒情感投入 感情抽离 顺从、逃逸 害怕做决定 依附权威 优柔寡断 顽强，反叛，固执 表面附和，暗里批评别人 爱玩、无节制 吃喝玩乐 一心多用 过度活跃 只会保护自己 主观，个人主义，不接受意见 爱控制别人，控制环境自视过高 害怕受伤害，常常装成有权势，有力量的人 遇到压力时不懂得面对，只懂得推开 过于服从 阳奉阴违 倚靠别人决定 懒惰耽误 ）

（**缺点：**功利主义 机会主义 爱利用别人 很容易会背叛他人 杀人如麻，很有倾向会进行谋杀或暗杀 爱管人，但不能以身作则 横蛮无理，将自己主意强加到他人身上 骄傲，自负，觉得自己毫无需要 妒忌心重 以性来讨好他人 对人不宽容 批评多于赞赏 情绪压抑 心胸狭窄，固执，讨厌人批评自己 严重沮丧，心情极差 常有用药的习惯 逃避，脱离人群 充满敌意，憎恨世界 觉得整个人类都是邪恶麻烦的 与现实脱节，不知许多事情为何会发生 精神极度紧张 有自杀的危机 任性，无纪律 有自杀倾向 极度欠缺安全感 刚愎自用 爱夸大问题 极度焦虑不安 受虐狂 沉迷玩乐 行事冲动，夸张，不切实际 暴力：如暴君一样 无情 独裁 过度夸张 有毁灭性 使用性与暴力来与人沟通 无用无助 无方向 停滞不前，不做什么事 麻木不仁 危险 自暴自弃 没有性格 严重者有机会出现人格解体 ）

**【人物关系】：**

（和主角是什么关系？和其他重要的人物是什么关系？）

角色的想法、感受，依其情感思考判断。

**【外貌特征】：**

有没有什么独特的外貌特征？

读者看到这个人就想到这个特征，看到这个特征就想到这个人物

例如樱木花道的红头发，哪里有个胎记，或者缺陷等。

这个特征是否有什么故事？

**【人物特长】：弱点和缺陷，习惯动作，独有表情**

角色擅长做什么？

有什么别人没有的本领吗？

这个特长有没有什么故事？

**【标志和招牌】：好恶习性**

他的招牌动作或者语言是什么？

有什么好的或者不好的习惯吗？

例如口头禅、发酒疯、说梦话、爱贪小便宜等。

**【兴趣爱好】：**

有没有什么独特的喜好？

因为这个爱好人物做了哪些事情？有什么故事？

和主角发生过什么交集？

**【人物出身】：**

高富帅？屌丝？白富美？

家族谱系是怎样的？家庭成员有哪些？

其背景是否有着天然的冲突因素存在？

其家族成员会和主角发生什么交集？

**【拥有的物品】：**

角色目前有什么重要的物品？

这些东西是如何获得的？

这些东西有没有什么故事？

**【职业等级】：**

角色的职业，工种是什么？

这些职业和主角有什么关联？促进OR阻碍？

目前该人物处于什么等级？

为了达到这个等级，付出过什么？有什么故事？

**【渴望和理想】：**

角色目前最想做的事情是什么？

有什么阻力？

是一生的目标，还是阶段性的？

需要付出什么代价才能达成？

为了这个理想，人物正在做什么事情？

【潜意识愿景】：

每个人都有自己努力的方向，知识，财富，享乐，权力，地位，荣誉，美女……

社会背景、社会地位，教育水平，过往经历，决定语言和行为方式。

场景架构，每一场景主要角色想达成的立即目标为何？与立场相反的人的冲突。人物的故事和八卦，

不写与主角无关的事

主角面临多个问题：问题链，期望链，读者期望读下去

风度、品位、原则、个性、情绪（恐惧、欢乐）脾气？对外界反应？

不可调和的愿望？目的？

责任 贪婪 各种冲突 道德 社会体系 理念 自由 恐惧 友谊 忠诚……

【姓名】

【生日】

【绰号】

【种族】

【职业】

【习惯动作】

【坏习惯】

【日常有无特殊行为】

【平常态度如何】ff

【天赋技能】

【口头禅】

【组织】

【特殊能力】

【国家】

【年龄】

【装备】

【特长】

【缺陷/优点】

【性格的态度特征，性格的态度特征，性格的理智特征，性格情绪特征，性格的意志特征】

【理智型，情感型，意志型，内向型，外向型，混和型，独立型，顺从型，反抗型】

【来历身世】

【技能】

【信仰】

【搞笑特点】

【关系网】

【仇人/朋友】

【性格爱好，不同寻常的爱好或者体格特征】

# 人物设定2

1. 人物的个性要素：

独有的表情：

习惯的动作：

常用的对白：

思想：

意念和欲望：

弱点和缺陷：

角色的好恶习性：

比较重要的个性部分，要不断重复的表现出来，以加深读者对角色的印象。

1. 配角的运用与作用：所有的配角，都是为衬托主角而设定出来的。

配角的类型：

|  |  |
| --- | --- |
| 正面 | 导师型、爱慕型、协助型 |
| 不确定 | 神秘型、竞争型、丑角型 |
| 负面 | 陷害型 |

协助型：时常和主角形影不离地出现，有难同当，有富同享的必备角色。

香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城

　　导师型：给予主角正确知识和观念的辅助角色

香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城

　　爱慕型：主角心仪的对象，通常也会是（男）女主角，对主角心境影响很大，是影响整个剧情变化的重要角色。

香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城

　　神秘型：对主角会有明显的正面或负面影响，绝不会自己报上名来，通常他都会被神格化。

香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城

　　竞争型：实力一定不主角先占优势，但本身会对主角的隐藏实力感到兴奋或畏惧，不会阻碍主角的进步，反而会促进主角的成长，成为足以和自己竞争的对手。

香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城

　　陷害型：通常为了得到主角拥有的某样东西，或者是本身看主角不顺眼等不同理由，经常和主角作对，也是剧情中不可或缺的角色。

香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城 www.hkwxc.com 香港文学城

　　丑角型：常常会扯人后腿，作出很白痴、荒唐的事，为搞笑而声的角色。

每个角色都有他必要的功能，在你的剧情中必须不断地制造平衡，再将平衡打破，因此角色之间的互动也就相应的重要，正面的力量太强时，就表示危机感不足；负面的力量太强时，就表示主角的地位要崩溃。在这样的堆栈下不断地制造出高朝。

姓名： 职业：

|  |  |
| --- | --- |
| 1.性格特点 | |
| 表征性格特点：如：傲慢，狂妄，谨慎，圆滑，顽固等等。人物在众人面前总是倾向表现他们的表征性格特点。比较有魅力的角色会倾向展现他们的正向性格特点，比如亲切，温和等等。特例是在邪恶的社会里，人物总是倾向表现出他们负向的性格特点，比如残忍，暴虐等等。（如果这些人物的内在性格与之相反，会表现出相当强的角色吸引力） | 表征性格特点： |
| 内在性格特点，内在性格特点是人物内心深处的性格。一个表征为高傲的人物，内在可能是完全相反的性格：自卑。内在性格特点可能在狂怒或者无意间，又或者在亲近者对话等情况中表现——一个阴谋得逞的坏蛋终于露出真面目是最拙劣的表现方法。有些时候内在性格仅仅会在决策中体现，比如一个表征公正的上司会在某次晋升中阻挠杰出的下属，因为他的内在性格其实是善妒。 | 内在性格特点： |
| 描写： | |
| 2.愿景 | |
| 每个人物总是有着他们自己的努力方向。比如：知识，财富，享乐，权力。具体到单一人物，愿景其实不止一个，而且相当具体。  比如一个街头的小混混，他的首要愿景是自身安全，次要愿景是获得财富，再次愿景是支配区域。他的行动也会按照其愿景进行。如果作者随意在文中安排某个人物违反起愿景行动，就会显得不真实。 | 愿景： |
| 潜意识愿景如同字面所表示的那样，是在人物的潜意识之下的。和内在性格不同，潜意识愿景往往不起主要作用，但是在某些关键时刻，潜意识愿景能够解释人物的突然行动。比如，某位战士的愿景是维护世间正义，他是这么相信，也是这么行动。但是某次针对外族的血腥屠杀暴露了他的潜意识愿景：为死去的亲人复仇。如果他有机会仔细思考，说不定会否定这种屠杀的行动。 | 潜意识愿景： |
| 描写： | |

|  |  |
| --- | --- |
| 3.社会背景 | |
| 一个人所处的社会地位，教育水平，过往经历，决定了他的语言和行为模式。一位学者和一位农夫可能有着相同的愿景：世上人人平等，甚至有着相同的性格特点：坚毅，但是他们的语言和行动完全不一样。当农夫吼着脏话扛着锄头扑向暴虐的领主的时候，学者正用优雅而富有说服力的语言煽动城市的市民。 | 社会背景： |
| 4.外表特点： | |
| 相貌，衣着等等构成了外表特点。总的来说，这些是人物的社会背景决定的，但是我们依然有很大的发挥空间。 | 外表特点： |
| 5.特殊性： | |
| 有些时候，我们要把一个人从文中所有的人物中区分开来。有一些技巧性的项目可供选用 | |
| 1，是否有心理障碍：强迫症，抑郁症，狂躁症，人格分裂症等等。鉴于现代人6成以上有轻度心理亚健康，一个有心理障碍的人物会显得无比真实。 |  |
| 2，是否有口癖：“我是这样认为——”“啊啦？”“莫拉丁的胡子！”鲜明的口癖可以快速区分人物。 |  |
| 3，是否有特定禁忌：不吃饺子，不碰小猫，不杀小孩，远离人妖。一个人物可以有各种各样的禁忌。  你还可以列出456789，特殊性的例子有很多，不一一列举了。 |  |

角色的三十个问题

姓名： 星座： 性别：

性格分析：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1、角色父母？由谁抚养？原因？

2、角色有死党？兄弟姐妹？在哪？有联系？

3、角色童年什么样？平静宁和？动荡不安？

4、角色有无钦佩的偶像？什么样的？

5、故事开始前角色是干什么的？谁训练角色学会现在的工作？

6、角色道德观、宗教信仰？维护信仰做出多大努力？是谁或什么事情教会角色接受这种道德观念和信仰？

7、角色有什么不同寻常的爱好和体格特征？别人对此反应？

8、别的角色对主角的态度？从主角观点来看，他们为何会有这种反应？

9、角色能杀人吗？为什么做出杀戮行为？角色有什么敌人？能杀他们吗？

10、角色的人际关系？朋友、仇敌？谁？原因？怎么处理的？

11、角色有心理烦恼吗？有恐惧症？因为什么？

12、角色平时怎么对待别人？特殊时候？容易/不容易相信别人？

13、角色看起来？疤痕或纹身？因为什么？

14、角色的日常生活什么样？被不同的事打乱了会是什么不同反应？

15、角色经历过重大事件？影响？

16、角色有声名显赫或狼藉的祖先吗？做了什么？人们反应？角色的反应及行为？

17、角色的理想？人生目标？怎样追寻目标？行动？

18、角色想建立家庭吗？理想伴侣类型？

19、角色考虑过死亡的可能性吗？有什么未了的心愿？

角色不断成长，人际关系不断改变，生活不断变化……

动人心魄的事件层出不穷，让人急切想知道接下来会发生什么事……

赋予人物哪些品质？创作系列人物，介绍过去，为人物发展留足空间……

时间上的，感情上的，构思上的，及一些重要的简短暗示……

配角因为主角而改变以往的行事作风……

人物关系随时间变化，有亲密无间时期、隔阂时期，互相伤害、误解，欠下人情债，都会改变，人物身上留下烙印。惨重的失败？亲近人物的死亡？不义行为的恶果？令主角愧疚不已。

家庭背景，人际关系，导师、情人、竞争者，朋友，敌人等。一开始不要太细，为刻画人物性格的多层面以及后面的矛盾提示留余地。

主角怎样被熟知的人产生影响？所爱、所恨、所惧、所慕……

童年邻居、远房亲戚？为情节提供角色，对主角产生深重的影响。

读者希望看到变化，希望主角能克服自身缺点。

主角经历事件产生的小小变化，富同情心、嫉恶如仇、改善民生，智慧、温柔、愚蠢、自大、世俗、酗酒、毒品……

追踪主角历险、人际关系变化及成长的心路历程……

# 人物个性刻画

**1、人物表现的要素有：**

独有表情，习惯动作，常用对白，思想、意念和欲望。

重要个性重复出现。弱点和缺陷，角色的好恶习性……

配角应用和衬托，塑造偶像。

**2、配角类型：**

正面——导师型、爱慕型、协助型

不确定——神秘型、竞争型、丑角型

负面——陷害型

**协助型：**时常和主角一起出现，难同当，富同享。

**导师型：**给予主角正确的知识和观念。

**爱慕型：**主角心仪对象，是男（女）主角，对主角心境影响大，影响剧情变化的重要角色。

**神秘型：**对主角明显正、负面影响，绝不会自己报名，通常被神格化。

**竞争型：**对主角隐藏的实力感到兴奋或畏惧，不会阻碍主角进步，促进主角成长，成为足以和自己竞争的对手。

**陷害型：**通常要得到主角某样东西或看主角不顺眼，作对，不可缺角色。

**丑角型：**常扯人后腿，作出白痴荒唐的事，为搞笑而生的角色。

**3、**每个角色有必要功能，制造平衡再打破，角色互动，正面强危机感不足，负面强主角地位要崩溃，制造高潮……

悬置紧张法，读者或剧中人物蒙在鼓里，悬而不玄，不故作玄虚，紧紧围绕主题

# 战斗设定

**黑夜、白天、晴天、下雨、雾、雪、霜、寒气、热力、平地、森林、沙漠、海洋、天空、树顶、山峰、动作、威力、声势、动静、颜色、状态、空气、温度、干燥、冰寒、炽热、破坏力、情绪、气氛、衣着、地面、光、电、震动、速度、形状、空间波动、飞屑、尘土飞扬、重万斤、风、云、雷、密度、引力、磁力、吸力、斥力、**

**周围环境动植物的影响，旁观者感受，五官：看听嗅尝触**

**繁复或简单，时间，空间，对战者面色、体态、神态、表情、心理等变化**

前期的铺垫

* 矛盾源头？谁邀战？原因？对手情况？对手有什么厉害之处？
* 对手有什么令人讨厌、憎恶之处？
* 其他人对这一战的看法和反应？说了什么风凉话？
* 主角发怒了吗？采取什么策略？
  + 隐藏实力？秒杀？力敌？智取？

营造气氛

* 天气如何？景物如何？压抑？风雨欲来？万众瞩目？
* 外围、内围、高手、大众、神秘人的看法

主角登场

* 登场之前，亲友团说了什么？
  + 旁观者们又说了什么？主角以怎样的姿态登场？
  + 别人对他们的登场姿态有什么反应？长辈的反应？
  + 对手亲友团的反应？主角亲友团的反应？
* 登场之后，主角看到对手正在做什么？
  + 是否对其挑衅？亦或者蔑视？
  + 比武场沸腾？登场之后气氛？

对手登场

* 登场之前，对手亲友团说了什么？主角亲友团又说了什么？
* 对手以怎样的姿态登场？别人对他们的登场姿态有什么反应？
  + 长辈的反应？对手亲友团的反应？主角亲友团的反应？
* 比武场沸腾了？登场之后气氛如何？

裁判出场

* 谁是裁判？规则是什么？
  + 可以杀人么？有什么限制？有什么可以钻的空子？
* 比武开始什么样？是否有固定礼仪？
* 各自按规矩行礼？或者有什么挑衅动作？

众人对结果的预判

* 大家开始议论？
  + 亲友团？看法是什么？高层？看法是什么？
  + 谁看好？为什么？谁不看好？为什么？
  + 各自的长辈怎么看？为什么？最大的BOSS怎么看？为什么？

对手的情况

* 对手对主角的态度？
  + 完全不了解主角？轻视？蔑视？自信爆棚？
  + 相对了解主角？重视？有预谋的算计？不是很确定会赢？
  + 拼死也想要斩杀主角？不愿意和主角拼命？
* 对手的实力
  + 不堪一击？势均力敌？有木有压箱绝招？有木有保命法宝？
* 对手的性格和背景
  + 龙套？or重要反派？和主角有什么矛盾？
  + 是否不死不休？or冤魂不散？or可能和解？
  + 来头很大？背后有什么人？斩杀之会有什么后遗症？
  + 留其性命的话有啥好处？

打斗过程

* 比武开始前，是否进行对话？
  + 对手说了什么？矛盾原因？新仇旧恨？挑衅？大话？
  + 主角说了什么？or什么都不说？
* 谁先动手？

对手大张旗鼓，雷声大雨点小？直接被秒杀

对手实力很强，主角相对比较弱小，最终惨胜？

对手实力远远低于主角，主角隐藏实力，拿捏精准，轻易取胜？

对手实力虽弱，但是有大招或者厉害武器法宝？进行反扑？主角艰难取胜？

双方各自凭实力或者外力，最终势均力敌，同归于尽，结果被长辈出手制止？

* + 双方势均力敌，进入拉锯战？

打斗时的情况

* 各自亲友团们如何看？
  + 令其意外？重新审视？
  + 继续坚持原来的看法？兴奋？高兴？
  + 改变看法？对主角态度改变？
* 长辈们的看法？比其他人看得更深刻？
  + 继续原来的判断？讨论各自施展的招数？
  + 有什么感叹？从招式中看出了什么信息？
  + 有什么打算和计划？
* 主角怎么看？
  + 意外？重新改变策略？
* 对手怎么看？
  + 意外？震惊？骇然？
  + 要不要出大招？要不要上法宝？
  + 心理情况是怎样的？有什么变化？

打斗之后

* 亲友团的反应？  
  吸凉气咽口水呆住了不可能，不相信  
  向别人炫耀，自己认识主角，早就知道……  
  喜极而泣？
* 高手长辈的反应？  
  极为震惊？意料之外？惊讶？疑惑？  
  意料之中？几位欣慰？另眼相看？有想法？有打算？
* 对手的反应？  
  倍受打击？一蹶不振 不相信？不甘心？使阴招？  
  心服口服？接受事实，努力修炼，回头再战？
* 主角的行为  
  赢了之后继续打击对方？警告？赢了之后迅速离去？  
  高兴？也觉得意外？意料之中？古波不惊？
* 胜利收获  
  战斗经验？嘉奖？法宝？女人？声誉？资格？等级突破？
* 胜利后遗症  
  引来更强的对手？被人所猜忌？提防？被对手长辈打压？追杀？

# 战斗桥段

**一、战斗桥段的元素**

1、猪脚：呃，不解释~

2、奖赏：导火索，争斗的起因，比如功法，神器，美女……

3、敌对npc：boss，战斗可能是一场，也可能是几场甚至是循环赛（学院流什么的），但npc也是有人权的，想要战斗精彩火爆刺激，或者装要装得爽，虐要虐得狠，必须要将npc立体化，突出某一个特质就好~

4、观众：没有围观党，氛围不够浓烈……把观众划分为两类：

a）一类是高人或者是有眼光的人，可以在猪脚不被大多数人看好的情况下力挺猪脚，是少数派……如果有观众的话，少数派是一定要写的，因为这是最容易让读者产生代入感和共鸣的元素了，产生优越感，

b）另外一类则是为少数派做陪衬的准nc人士，突出一个“杂”字——有自卑的，有羡慕嫉妒恨的，有心怀不轨的，有看热闹希望猪脚出丑的……林林总总的杂，而且要nc的给力，要无耻的给力，这样搞逆转玩打脸的时候才够爽~

5、mm：什么时候是俘虏芳心的绝佳机会？战斗啊，赌赛啊，赤膊啊，血加汗啊……狗血永远是mm的催泪弹，

6、变数：变数代表着坑，代表着意外，代表着情节的转折……

**二、战斗桥段构建须知**

1、层次：所谓层次就是战斗的切片，每一片之间都有不同又相互连接，最为突出的就是技能，比如A和B的战斗，A先用了大招一，B还以大招二，然后大招三……以此类推，当然这是最为简易的模型，我们可以把技能细化出以下两部分：虚和实~

a）实写，战斗需要大量的细节，这里的细节不单单是动作，人像的描摹，还有招式的名称，线路，功用……等等，越详细越好，越多样越好，最好再穿插进一些有关背景的解说旁白，这样的话整个战斗场面就会饱满，

b）虚写，虚写其实注重的是气势和气质上的烘托，可以引用（天地不仁……），可以大场面……

2、波折：所谓的波折就是进程，而且这里的波折不只是战斗中的局部波折，还有前前后后的一系列波折，所以在塑造一个战斗桥段之前建议把整段情节的节点详细的列出来，然后排好序再作处理~

3、底牌：既然是战斗桥段，那么就要有高潮，前面的层次和波折说道最后其实都是为最后一张底牌作准备的前戏，可谓高潮中的高潮！需要说明的是底牌的伏笔埋下的时间，如果情节驾驭能力很强可以放在很前很前的地方，埋得很深，在高潮中强烈爆发，效果就是意外再意外，这是很危险的一种设置，所以比较恰当的位置是上一段情节的结束和下一段开始之间的连接处，时间不早不晚，十章之内为宜，

4、npc的嘴脸：不论npc是如何设置的，都是为猪脚作陪衬的，所以先定位猪脚，再定位npc~

# 关于打斗 战斗

在创作轻小说的时候，常常会遇到要描写战斗的情况，本人就正在构思一部有热血战斗场面的小文，经过多次回炉总结后，有了这样一些体会。

**第一**，不要太看重你文中的战斗场面描写，太过于着重描写没有必要的战斗，突出战斗的华丽，会使你的文有做作感，显得不真实。要时刻牢记的一点就是战斗描写永远都是为剧情发展，人物描写做铺垫的。

而这些才是一部小说的真正看点。千万不要以为有了华丽的战斗场面就可以抓住读者的心，没有丰富的人物性格描写和引人入胜的情节，战斗场面再华丽也没有意义。战斗场面只是起到锦上添花的作用。

**第二**，大家想一想，电影的给人的感官刺激是什么，是视觉和听觉对吧。如果在观赏一部电影时把声音关掉，电影的冲击力和艺术感就会大打折扣。小说也是这样，单纯地进行视觉描写是很难营造出战斗的临场感的。小说对比电影，由于文字的特点，在表现战斗的场面时有先天的不足，但是小说又有它的长处。

任何的感官和心理活动的描写都可以以文字的形式给予读者。如在战斗时，除了看到的和听到的，还加入像握剑的双手因刚刚对坚硬铠甲的一击而如被电击般的麻木，脸颊可以感到刀刃擦过时带起的气流，从气流中就可感到刀刃的寒气，巨大的爆炸震动耳膜剧烈地颤抖，尖锐的鸣叫回响不绝，什么其他的声音都模糊了，通过剑刃可以感到对方的肋骨已经被像砍树枝一样被砍断了等等其他感官的描写。这些描写都可以大大增强战斗的临场感。

**第三**就是战斗描写的节奏把握，由于现实中战斗的节奏往往很快，所以小说里在描写战斗时文字语句要尽量地短和直接，不要用大段大段的长句来描写战斗，短小精悍的句子可以使战斗场面爆发力十足。同时也忌讳用过于繁杂和华丽的辞藻去粉饰战斗场面，这会大大降低临场感和速度感。据个例子：

如电光一闪般，箭矢以流星坠地般的速度直抵剑士的心脏，剑士马上急速侧身一偏，箭矢偏离了心脏但击中了左肩的盔甲并在一瞬间发出暴雷般的巨响和闪电般的白蓝色光芒，光芒四射中，左肩的盔甲被炸得粉碎，碎片如纷飞的花瓣般散落。

比较华丽对吧，很多人都吧战斗写成这样子，但看看下面的另一个版本。

哗！银色的箭头闪着白蓝色的光，箭矢拖着它细长的影子疾飞而来。糟了，剑士想到，马上下意识地把身体一偏，啪的一声巨响，剑士的眼睛因一阵强烈的白蓝光而眯了起来，同时他只感到左肩一阵剧痛，整条左臂的知觉消失了，他唯一知道的就是骨头因为盔甲的保护还没碎。可当他睁开眼睛一看，左肩上本来用钢铁锻造的盔甲已经像玻璃一样被箭矢打成无数碎片了，一些碎片飞到剑士的脸上像刺一样深深地扎进他的肉里·····

所以说与其堆砌华丽的词藻，不如简单直接的词语来的好，旁观的视角不如站在战斗对象的角度，以全方位的感觉来描写，临场感才出得来。

**第四**就是战斗中地点是在不断变化的，不要造成一种情况就是你的主角们像打擂台一样在一片小小的地方困兽斗，战斗两人可以遵循接近战，转移，拉开距离，远程攻击，再靠拢，再接近战的规律来打斗。

**第五**就是在战斗中，心理活动的描写也相当重要，角色的大脑也在飞转中寻找战机，处理讯息，分析战况，没有心理描写，战斗就会想机器人的战斗一样没有生动感。

还有一些要避免的东西，比如太多的语言，如你果然很强，你太弱了，你的招式还是这么幼稚，我送你下地狱，你才到这个地步而已，我没这么容易死等话最好不要出现得太多，不然就很做作。

总之，战斗描写越真实越好，要把自己想像成战斗者，你没有时间去联想刚刚承受的一击是像流星赶月还是像惊涛拍岸，那个光是像闪电还是像什么其他的不重要，重要的是你的左手已经被砍断了，流血过多让你开始眩晕，但你还是用右手一剑砍向对方的头，在被挡开后马上转身大幅度横扫对方得腰部。

事实上，当然，碰撞并不止于战斗（字面含义）这一种形式，但我们可以将它扩展为一个比喻性的含义。这样一来，战斗的描写就成为了对角色的信条、原则和个性的最直观也最暴露的表白。相应的，你的描写就要按照你想要表达的角色的形象来变化。正如楼上某君所说“参战者的风格”，亦此之谓

# 凡人心得RPG游戏升级、任务等流程

书友总结的“凡人流”特点：主角因为灵根差，不被看好；升级慢，故情节丰富。主角有逆天秘密，故小心谨慎，深藏不露，常扮猪吃虎，高潮迭起。

凡人这本书，就是一个很好的游戏模板，书中包罗万象，内容丰富至极，从大的世界观、天地法则到细节方面的修真界门派众生、贸易、练丹材料、练器材料、符宝等等，一应俱全，树立起了一个相对完整的新世界。

可以说，忘语套用了网游的设置模式用来构建凡人修仙传的大世界，只是，他的写法相对其他同行来说，更为严谨，升级的构架，也更清晰罢了。

好，现在我们把凡人当成一款RPG游戏来玩，从“玩家”的角度，来看看会怎么样。

首先，要想游戏玩得爽快，怎么办？

## 1、开外挂2、多练功3、多做任务4、多下副本5、多杀人夺宝爆装备6、多泡妞

先从这几个方面说一说：

**1、开外挂。**外挂要么不开，要么就开逆天级别的，这秘密只能主角和读者知道，其他人一概不能告诉，就算是双修道侣也不能，否则，就会引起轩然大波，招来弥天大祸身死道消，而且，该外挂要足够主角从开始用到全书完本，最起码，也要用到中后期。

大家看网文，求的就是一个“爽”字，很显然，不开外挂的书，就不那么爽，很难红，更别提成为“神作”，进阶“经典”。至于开什么外挂，这里也不讨论，有空我会再写个心得。

**2、多练功**，增加修为，等级高了，才能纵横无忌，谈笑杀人。主角既然没有过人的天赋，就只有加倍努力，最好是24小时"挂机"练功，凡人中的韩老魔就是这样，一没事就练功，等闲事一概不管，连女人也扔在一边，一闭关动辄数十年，上百年，如此勤力，其他“玩家”自然是扬鞭拍马，追之不及。

**3、多做任务**。很多作者开书的时候，都为情节发愁，不知道该写什么，该让主角干些什么，于是就一通乱写，自己写得不爽，读者看得也不爽。其实很好解决，就是让主角做任务，任务，就是一个个的情节，任务多得做不过来，你还会嫌情节少吗？只消注意一点，别写得太生硬，太露痕迹。

任务的设置，比较简单，你随便找个网游，看看它的游戏资料就知道了。我随便划分一下

**1）日常任务：**干杂役（洒扫、挑水劈材、送东西一类的）、练功、与友人相互交流联络感情、祭练法宝、学习各种法诀、阵法……

**2）门派任务：**拜师、保卫门派、帮会战、试练、护送人物或财货、保护重要人物、保护矿山以及重要基础设施、袭杀敌对势力、到敌对势力卧底、参加门派安排的内部比斗和外部“交流”，奉师长之命参加夺宝……

**3）赏金任务：**这个就不用说了，门派悬赏、江湖悬赏、国家悬赏、联盟悬赏随便你怎么写，总之，让主角有利可图，收获不小的……

**4）生产任务：**参加拍卖会收集各种材料、种植各种药草、上天入地采集各种（练器、练丹、画符、制傀儡等）材料、练器、练丹药、画符、练傀儡、杀妖兽夺内丹、用各种手段获利（灵石或货币）、建立洞府、找“饲料”喂养和找其他方法催熟收服的妖兽虫类……

**5）晋级任务：**修为到达一定阶段时，必须做这个任务，才“可能”晋阶（注意，是有可能，不是一定！），比如拿到筑基丹一类的，或者是闯过关卡、通过试练、拿到信物、获取某种极稀缺的修真资源、击败强敌等等。

**6）其他任务：**潜能任务（获取某种东西，改善主角体质）、降服宠物任务（杀人夺宝，没宠物协助怎么行，必做的，而且要做好多次。）、建立自己的势力之任务（结交同党，收一堆忠心耿耿的小弟，考验并收录弟子，传授功法，逐渐自立门派，护短，为弟子和朋友出头）……

**4、多下副本**。很多老作者，提起凡人这本书，必提副本，可见副本的重要性。当下，一本红书哪里离得开副本，可谓成也副本，败也副本。

副本和任务一样，分很多种。我也试着划分一下。

**1）试练副本。**一般，初入门派时可写。

**2）练功副本。**属于小副本，条件好的封闭地方，只有特定条件下，方可进入，加速主角升级速度，一般地方都不大，很私密，比如凡人里韩老魔在一处灵渺园的空间裂缝中修炼，或者仙葫里，焦飞在天河剑派地底，用五百水蛇道兵抵挡血河中的妖兽，修为狂升。

**3）生产、赚钱副本：**单独划一个区域，杀怪，或生产，获利极丰厚。如韩老魔在某海岛建法阵，用药草引诱妖兽，来杀怪取丹，用丹制药，换钱。

**4）PVP副本。**这个可以写成专门盟战，国战的地方，也可以写成，妖兽众多，可以打宝，危险性高，容易遇上敌对势力的独立区域。

**5）夺宝副本。**无BOSS，最多有精英怪，纯粹是进入副本的强者间激烈争夺，狠下杀手夺取宝物的绝地。如虚天殿。这种副本，都是高潮来的，不可不写，不可不慎重对待，其他副本可以不写，这种副本不能少！

**6）BOSS副本，**爆BOSS，拿生产材料，或者夺取BOSS守护的东西。

**7）晋阶副本。**这个在晋阶任务里，一般这种副本，就是闯关，拿信物了。

**5、多杀人夺宝爆装备**。快意恩仇，灭杀敌酋。凡是与主角有怨隙的，杀无赦！！干掉仇敌，心头畅快，兼又得到仇敌的储物袋中的诸般宝贝，真是爽上加爽，读者爱看，作者也要多写。敌人呢，就比主角强上一线，等级高一阶就行了。

**6、多泡妞**，咱们都是凡人，都有欲望，何况，整天杀怪也够累的了，来几个祸国殃民的尤物来调戏一下，暖昧一下，既调整了节奏、缓冲了情节，又取悦了读者，何乐而不为？当下，种马文不受欢迎，那咱们就只推倒一个，其他妞就收入门下充当弟子，玩暖昧，或者只是普通朋友，就是不推。

忘语在凡人一书中所用的手法：

## 一、“升级地图”法

按书中的实力划分，每一阶内，主角的活动范围是限定的，出现的龙套和反派，等级和主角接近，最多只比主角高一个等级，主角练气期初期，他当前的敌人只能是练气期中期，但是主角可以在练气期后期修士的手下逃命……至于筑基期的事，只字不提。就算是下了副本，比如说那个试练副本，干脆就指出，筑基期修士无法进入。

这个概念，是游戏中常用的——升级地图！玩过游戏的都知道，哪一片区域，适合哪个等级的玩家练级，怪物等级过高的区域，去了就是找死。

凡人最令人称道的，就是升级层次分明，让人有期待感，练气期时，只说筑基期如何强大，筑基期时，只说结丹后如何强大，不会牵扯出过高阶的人和事，叫人期待主角如何升级突破，然后大杀四方。

控制书的进程以及主角的升级进度，避免了飞速升级导致扑街的结果。

主角处在N级的时候，只要强调N+1及的强大、地位崇高，让读者向往主角冲刺下一级就好了，在同级面前无敌，跟下一级有来有往，在更下一级面前保住小命。这个就是升级文的精髓。

“升级地图”可以大一些，可以容纳下数个国家，以及部分门派，还有副本，以及主角做任务必经之处。

## 二、“换地图”法

这类写法最闻名的作者，就是蕃茄了，他的每一本书，都是在主角实力达到一定瓶颈时，或者被追杀得走投无路时，直接换地图，在新地图升级，升完了回来，把旧地图扩展一下，报仇兼建立自己的门派和势力。

凡人的地图广阔无比，大到不可思议，主角飞遁迅速，一小时多少千里，多少万里，也要飞数个月，才到达另一地图。其实，这种超大地图的设置很好，起码不小气，免得地图太小的话，一帮大神通的修士追来追去，一下子就到了地图的边缘。

## 三、丰富内容法

既然主食材（主线情节）有了，那么，用来锦上添花的配菜和佐料（细节设置），越丰富越多样化越好，弄好了这些，加以合适的烹饪（写作）技巧，相信假以时日，大家都能炒一手好菜（码一本红书）。

凡人这道大餐，配菜和佐料是相当丰富滴，以“多”为例：法宝多、丹药多、材料多、宠物多、奇遇多、功法多、门派多、师父多、任务多、副本多、斗法多、龙套多、地图多、红颜知已多、洞府多、身份多、仇人多再展开讲一点点：

1、法宝多：仙侠文，神奇的法宝就是大卖点之一，身边没几套法宝，你都不好意思跟人家说你是主角。凡人里，辅助类的法宝小绿瓶，逃跑用风雷翅、杀人用的雷音竹剑、天雷子、夺取他人宝物的花篮古宝、困人用的虚天鼎，护身用的皇麟甲，助战用的众傀儡机关兽……如果嫌多的话，那也简单，主角的基本装备有（攻击型法宝两种以上、防御型法宝一种以上、逃跑型法宝一种以上），有机会再往法宝里掺高级材料，重新祭练，强化法宝。法宝的设计，这个是重中之重，一定要别出心裁的设计出几个主角随身携带，仰仗它们打怪升级的极品法宝来，并且，这些法宝都是同阶的极品或者准极品级的。

2、丹药多：丹药的种类也很多，固本培元类、加速升级类（每阶都不同），祛毒疗伤类，帮助突破瓶颈类，辅助作战类（比如有狂化作用的丹药）、饲料类，其他类（放毒、令人产生幻觉或失忆、延寿、驻颜、驱虫、引怪）

3、材料多：什么材料都有，练丹材料，练器材料、制符制傀儡材料等等，可以做任务获得，打怪掉落，在坊市交易，与道友交换，在拍卖场购买，只因为，一般市面上是不会有合主角心意的东东，想要好的东西，只有自己找材料，自己学着做，自产自销，自已自足。况且，收集材料一项，就够引出无数剧情。

4、宠物多：这年头，单挑的都是傻叉。主角又不傻，肯定要收着一些极品宠物，来辅助作战，增大胜率，不说别的，韩老魔一放出黑鸦鸦的噬金虫云，就算对手不吓死，想想那些虫子爬上身上啃咬的情形，也得恶心死人。攻宠，法宠，敏捷宠、防御宠，寻宝宠等等，随便你写，最好写一种或几种宠物，可以不断升级，最终成为全完体的。

5、奇遇多：套了主角光环，奇遇唾手可得。

6、功法多：功法也是按照境界来划分的，作用也各不相同。

7、门派多、师父多：在凡人的前半段，韩小魔基本上是换一个地图，就加入一个门派，不然就拜一个强者为师，在一本红书里，主角有三四个师父很是正常，他能学到的东西和获得的机缘，也比他人要多得多。

8、任务多&副本多：凡人除了升级系统，也就是任务结合副本的写法，前面已经说过了，就不再赘述。

9、斗法多：咱们辛苦辛苦的练级，练器，搞七搞八的，除了为求长生，更重要的，是快意恩仇，手刃仇敌，最直接，最爽快的，就是来场真人PK，这方面，我已经写过心得，就不多说了。

10、龙套多：一本红书，没有数十甚至数百的龙套怎么行。这些人的言行和经历，正是构成书中世界的细微部分，不可不重视。

11、地图多：前面已经说过了，如果境界一分为九，至少要有九个“升级地图”。

12、红颜知已多：红花也要绿叶衬，多给主角来些暖昧的戏份，由他这些红颜知已们，引出后续的剧情，顺便调剂一下主角枯燥的杀人夺宝练功升级的日子。

13、洞府多：每换一个“升级地图”，主角基本上都要开辟一处或几处洞府，以供修炼。

14、身份多：这已经形成了风气了，一般来说，主角都有三种以上的身份，以不同形象出现在书中，既利于行事，避开强敌，又利于装逼。

15、仇人多：这世界上，什么资源都是稀缺的，你得了，别人就没有了。所以好处占尽的主角，必然会树敌无数，屡遭追杀，在这过程中，主角也磨炼得越发的强大，这些恩仇，其实就是促进主角成长成熟的催化剂。经典的反派类型，已整理出来。

## 四、主角“祥瑞”法

在凡人一书中，忘语简直把韩老魔塑造成灾星，他去到什么地方，什么地方就要倒霉遭殃，但凡和他有接触的人和事，大多杯具了：

《缩写版凡人人界篇》：很久很久以前的从前，有个二愣子，他认识了个朋友叫张铁，张铁死了，他拜了墨老为师，墨老元神被吃了，他去了看了一下墨老家，墨老家破人亡了，他看见陆师兄，陆师兄挂了，他看到了南宫，南宫的处没了，他拜了李华元为师，老李后来被打死了，他六师兄去看他，变人干了，他三师兄去帮他，被灭了，他去看齐云宵，小齐被打死了，他去看辛如音，辛如音没几年活了，他呆在越国，越国被入侵了，他逃到乱星海，乱星海开始乱了，在乱星海，他跟人组团，团灭了，乌丑想杀他，死了，极阴想阴他，孙子被杀了，骨哥遇到他，只剩一根骨头了，风哥遇到他，翅膀没了，八级蛟龙遇到他，妖丹没了，魂被抽了，八级乌龟遇到他，被毒了，他到星宫城，星宫被攻打了，妙鹤找他，肉身被毁了，蛮胡子送他东西，元婴都被人折磨了，温少在他面前摆酷，很不甘地死了，紫灵遇到他，家产被夺了，元遥遇到他，身子被看了，猴子被抢了，灵液被骗了，人都被关小黑屋了，元遥师姐见过他一次，只剩灵魂了，他去外海，外海乱了，他回天南，天南被幕澜人入侵了，幕澜人与他为敌，幕澜被突兀入侵了，突兀人跟他作对，神器被抢了，神兽被劫了，小徐追杀过他，死了，阴罗宗四长老找他，被抽魂了，阴罗宗宗主夫人打他，被秒了，阴罗宗大长老想杀他，被围殴死了，阴罗宗宗主跟他单挑，死了，阴罗宗得罪他，没落了，南陇侯找他组队，被殴到内伤了，南陇侯再次找他组队，被古魔夺舍了，鬼灵门少主追杀过他，少主他爹死了，少主他伯父死了，少主自己也死了，古魔找他麻烦，被灭了，老富找他组队，被杀了，夜叉想吃他，被捏爆了，圭灵做他小弟，消失了，几十人人跟他进昆吾山，只剩三个出来了，他去小极宫，小极宫被打爆了，他找极阴，极阴死了，他找妙鹤，妙鹤死了，他遇六道，六道死了，双圣找他，双圣自爆了，他遇到风哥，风哥死了，他找金龙，妖丹被炼成了，他从小呼手上救了紫灵，紫灵处破了，他和三化神合作，三化神的元神灯灭了，现在，他去灵界了，灵界麻烦来了……

文似看山不喜平，波澜起伏的剧情方能引人入胜。主角所处的大环境，和小环境里，都平静至极，如一潭死水，就很难引发激烈的大小冲突，没有冲突和矛盾，读者迟早跑光。

结语：凡人这本书，你可以看成，任务加上副本的结合体，再加上完善的设定，完全就是网游的胚子。

看穿了这一点，对我们构思新书，大有裨益。

# 大纲

## 大纲辅助设定

故事总纲3000-800字，简要叙述整个故事主线

分集大纲，整个故事规划7~10集，看成绩决定后续发展

①明晰的起承转合②每集的字数、章数

分集大纲包括：⑴该休总纲（主线），与整个部纲结合

⑵该集细纲，一千字叙述起承转合⑶该休角色技能成长

情节走向，重要关键点连线，主线，血肉丰富的多彩支线……

大纲考验写作功力、明确故事走向和节奏

**世界背景环境：**现代？玄幻大陆？……

故事始于何处？主角后期到何处？有哪些重要地图？世界组成？势力分布、力量等级，货币换算……

**势力设定：**主角属于什么势力？国内主要有哪些势力？主角和哪些势力有交集？反派势力有哪些？

**力量设定：**力量等级总级数？分别是？主角目前等级？著名势力等级情况？主角如何升级？

**人物设定：**男、女主，重要配角，反派，分别什么时候出场，

**故事主线：**一句话描述整部小说内容，贯穿整部小说的线索？

**小说的卖点：**新奇的世界？力量模式？角色间爱恨情仇？泡马子收后宫，YY爽点……

**金手指设定：**是什么？个数？暂时或始终？金手指有成长性？金手指有限制？随主角成长慢慢露出功能性？残缺、修补升级？有副作用？

一般合理金手指特点：唯一性，保密性，局限性，和功能不断扩展特性。

分集大纲，参与人物、地点、事件，围绕推动主线情节发展。

## 小说开头自查辅助：

开头人物少防眼花，使读者容易集中注意力

尽快出现贯穿全文的悬念，小说的主题，悬念、期待、谜题、疑问。

开头将主要背景、铺垫点出一点，后面慢慢透露。

矛盾冲突情节、危机，要解决的难题？增加趣味性，与悬念结合。

代入感，场景视角集中于主角，像一个镜头，跟着主角在转动

注意错别字，响亮切题的书名、简介、封面……

## 土豆标准提纲

【起点新人王（天蚕土豆）的标准提纲！照此提纲写，不火才是没天理！！】

【知道《斗破苍穹为》什么会火吗，今天就为你们来分析一下，什么叫商业流小说，天蚕土豆的领悟力有目共睹。】

首先我们来看第一大神的大纲

功法设定篇 1： 异世很久以前都是简单的一阶到九阶，无论是魔法师还是斗师，了不起魔导师就顶级了，圣斗师就顶级了。

在来看看天蚕土豆的创新【一阶为斗者，一阶托不了那么多字好了，在加十颗星星够不够，千万别百千个，那就物极必反了，估计十多个是读者忍耐的极限吧，但是有一点网游，你可以写个千八百星的没问题，那顶级生物龙，就是九百九十九级的！】

创新就是改个漂亮的名字，有人说换汤不换药，换汤没关系，换药不见得能医好人，那药都是前辈琢磨好了的千万别冒险换了，那你就等着扑吧，在来看土豆的大纲。

**一、穿越。**都市小白领或者某领域牛人，意外身死，穿越到异界。【解说：这里土豆没有给设定，很高明的做法，让人忽略了前世，直接代入异世！神秘的代入感，让多少小说扑街到死，都无法领悟，天蚕土豆的天赋，绝了，神人！从一个简单的设定就已经掌控了代入感！】

**二、天赋测试。**【解说：土豆很聪明的选择了废材流，因为被人嘲讽，读者才愿意看到主角崛起，建议大家也选择废材流，这是写不烂的。】

1主角一般出生在一个贫苦的家庭，爹妈穷得没饭吃，处处受人欺负。【解说：这是早期起点用的，对于托字起不到作用，时代在进步，所以这一步就不要写了！】

2 出生世家或者门派或者家族【解说：这是起点目前用的最多的，因为有家族的同级别弟子，可以给主角虐，这里就有了托字数目标了】

（某年，村里或城里或学校里，搞一个天赋测试（拿根棒棒或者石头，让你摸或者舔或者输入真气，斗气，谁弄得好谁天赋高），

二选一：一主角一鸣惊人天赋绝佳，二主角就是特废柴。 ）

**三、得宝。**【解说：土豆选择了，一个戒指，戒指和阿拉丁神灯很像，里面都有一个灵魂。】

（一般这时候就是外挂出场的时机了。 ）

至于是瓶子还是戒指都无所谓，但有个特点，一定要体积小，便于隐藏。

你要是得一把M4A1，那必然会被一群眼红的T挥舞着小刀在后面追赶。

【这里土豆大神：直接添加了矛盾，一个女人羞辱了主角，主角直接去副本魔兽森林去打怪升级了，然后把矛盾解决了。又发生了小矛盾，反正你得无限循环，这里又可以写很多字数，到入学已经多少字了，我没空去数。】

**四、入学或者是入门派。**【主角终于回道了学校：主角有两重实力，之前就很牛逼的跟斗皇打了，回到学校，扮猪吃老虎以本体实力，开始炫耀主角的天赋】

这时候一般会纠结在两个问题上，招.小.弟和教训纨绔。

纠纷的起因也只有两点，美.女或者纨绔的趾高气昂。

（人生的仇.恨都是起始于街头斗殴，真不知是作者的悲.哀，还是读者的悲.哀。）

**五、门.派大.比或者是学.院.大.比。**

这部分内容不能说是凑字.数的骗，大学生读者多，当然要写学院故事了，不然哪来的订阅，（所以众大.神乐此不疲），能不能推动整个故事虽然不重要，但是读者肯定是喜欢看的。【我虽然不知道，土豆写到这订阅是不是暴涨，但是众大神这么乐此不疲那就说明问题了】

无非就是谁谁谁是公认的高手，出生好、长得帅、美女喜欢，猪脚以黑马的姿态杀出，将之斩于马下，

众人惊呼，举世震惊，一代高手横空出世。（那感觉就跟我当年幻象自己英语考全班第一似的，读者跟做梦式，我不知道读者打赏有多少，但是这个高潮，是众大神仍然乐此不疲的，因为我看到大神的打赏区，已经开始出现好多盟主了，我两眼冒星星啊。）

**六、试炼。**

比赛完以后的牛人们在猪脚的带领下，大家去一个传说中很凶险、但是又不是凶险得很离谱的地方去打怪爆装备。

（就像当年我室友整天嚷嚷着去猪洞、去沃玛一般。）

我在看这些章节的时候从来都是直接拖到结尾，看猪脚捡了些什么装备即可。

很多人鄙视作者施加的主角光环，

其实我觉得有必要帮人家喊声冤，段誉、虚竹、令狐冲、张无忌不都是一样嘛，大家都是NPC，就不要说破了。

\*\*\*\*\*到这里基本上应该有80-100万字左右了，个别大神可以达到100万到150万的样子.劝你最好查一下自己的作品，

如果没达到此标准，奉劝你最好回火星上去。这碗饭实在不适合您这种有良知的文学青年。\*\*\*\*\*\*\*

/////////\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*【本人我写到这好像只有十万字，看来扑街不是没道理的。】

**七、打怪升级换地图**

这部分才是真正考验各位大大的功底的时候，各位大神之所以成为神，就是在这部分展示了他们天马行空的超凡想象力。

（这句话是真心说的。）但是有三个标准一定牢记：

1、怪永远比猪脚高一点或者低一点，没有10级的小号愿意去刷终极BOSS的，也没有40级的玩家整天在那杀鹿杀鸡的；

2、尽情的杀戮，异界没有环保部门，千万不要担心腐尸会造成环境污染。

3、动物永远是邪恶的，植物永远是美好的。

在砍累了的时候，记得让猪脚吃几个野果、喝几口山泉，记住，那些只有一个品牌——“天材地宝”牌，madeinqidian.

还有一个小诀窍：记住起点是按字数收费的，咱的每个字都是钱。

你不是抱怨码字辛苦吗？这里就是你轻松赚钱的时候了！打一架写3000字，那是你没智商；杀个怪6000字，说明你有点经济头脑；教训一个瘪三都能写上几万字，OK，你也是大神了。

千万不要像古龙那样一刀就砍死对方（我相信古龙要是晚生三十年，肯定就没有李寻欢了），

要一刀过去，挡住，回刺一剑，再踢一脚，挡住，再回一拳，再挡住，再发个“啊多哥”，

又挡住……你玩过街机《街霸》吗？多来几个回合，字数就上去了。

**八、横扫当世高手。**

琛哥说过：一将功成万骨枯。

所以素有威名的高手必是无恶不作的混蛋，咱们杀他全家、淫他妻女时基本上不要有负罪感。

另外牢记，高手都是有宝物的，神仙都是有神格的，魔兽都是有妖丹的，

咱们要牢记，咱们是NPC，咱们就是盛大网管，整个服务器的宝贝都是咱们的。

记住，白宝山那是小打小闹，张子强更是无胆匪类，世界首富的钱，你多的几万年都烧不完，而咱们是新时代的新青年，咱要是不睡个百八十个美女、杀个把亿的人、嗑药抢劫收保护费……咋对得起穿越前受的那么多委屈？

【但是写女人可以，千万别露火了，要被和谐的，所以咋就只玩暧昧，就是不上！】

**九、成圣成神。**

这个时候记住，这是异界，没有重婚罪或是计划生育法。

三妻四妾那是小农思想，像彭无望那种美女倒贴还挑三拣四的人更是要不得，

咱要的是批量造人、造物、造天地。总之，要干尽你上辈子做白领时不敢想和不敢做的事情。

到此时，你已天下无敌，高手寂寞了。怎么办呢？看似人生已是没了追求……数数字数，哇，300多万字了，记住，还有第十点。

**十、开新书。**

俗话说得好：成功的轨迹是可以复制的。

咱们再来一次，上次穿越的小白换成特种兵、杀手、调酒师、脱衣舞女郎……

这个无所谓，咱都是神了，咱说涛哥你给我穿了，涛哥也不敢不从啊。

上次不是叫斗者，斗王，斗帝什么的吗？这次叫武者、武师、武王，算，或者是魂皇、魂帝什么的，无所谓，设定嘛。

【这里不得不提到，起点最牛逼的我吃西红柿的创新，筑基都看腻了吧，改成心云怎么样，金丹看腻了吧，改成黑洞怎么样，丹田听腻了吧，废了改成修宇宙，这意境多先进。】

继续，上次是门派，这次就是学校，上次是学校，这次就是门派或者是家族，文学青年很看重文凭的但是家世也很重要。

接下来……

\*\*\*\*\*照此提纲写，如果还不火，只能说明你的文笔实在是连小学毕业的水平也没有。

建议您赶快TJ掉，该上班上班去，该上学上学去，别再浪费咱们的推荐票了！\*\*\*\*\*\*.............

## 大纲八要点

　1， 你打算写一本什么类型的书（玄幻，仙侠修真，都市）？你想要表现些什么？

　　【由此确定：】书名的选择方向，全书的最根本矛盾，全书的最终结局

　　比如你想要写的是一本仙侠类的，想要表现的是猪脚奋勇拼搏力战一切敌人，最终成仙的故事，那你的书名就得是突出“仙侠”的问题，让人一看就知道你写的是仙侠类，而故事矛盾自然就是成仙的资源、与人与天斗之类，这是根本矛盾。结局是成仙。

　　2， 主角有什么特殊的地方，特殊的能力？故事有什么特别出彩的地方？你计划中书的受众是哪类人？

　　【由此确定：】书的最终书名，书的行文风格

　　例如，主角是一个性能力性欲望很强的人，有些口花花，全文都要有各种艳遇，受众是初中水平高中水平中等书虫一类的人。那么，书名中应该就有“艳遇”“寻花问柳”“流氓”“极品”之类的字眼。如果小说的行文风格是面对书虫，那么应该尽量向成熟方向靠拢。

　　3， 你故事的主角是个什么类型的人？（学生，读书人，商人，武者，修真者）他有什么性格？什么样的生活环境导致了他这样的性格？

　　【由此确定：】主角的性格，做事方式，其生活的大环境

　　例如主角是个学生，那么他自然就有学生的独特思维方式，性格上要有血性，要有学生的活力，周围的环境自然就是同学老师父母之类；又比如主角是个武者，但是他性格偏执，只相信自己，对他人信任度低，那么他生活的环境自然就是竞争残酷的环境，而且他曾经被朋友亲人之类的出卖过，生活的环境也是鱼龙混杂。

　　4， 主角性格确定了之后，那他会有怎样的行事风格？大环境确定了，那猪脚会有怎样的敌人、朋友？

　　【由此确定：】故事的矛盾，故事的开端起因

　　主角的性格决定了之后，那么他的行事风格基本上也就确定了，要么行事狠辣果决斩草除根，要么迟疑不定优柔寡断。大环境确定之后，主角周围生活的什么类型的人也就可以确定了，比如主角是一个皇子，生活在皇宫之中，那么他周围的皇子皇妹们就都不是那么简单的了，最起码他们修养很高，城府很深，故事开端的矛盾就有可能是争夺皇位继承之类，而故事开端就可以写为主角被陷害，失去继承资格等。

　　5， 主角遇到矛盾之后，以他的性格是否有反抗还是暂时性屈服？他反抗该以什么为资本，倚仗的是什么？若是暂时的屈服，那么迫使它屈服的又是什么？他又凭什么能够确认自己暂时屈服后以后一定能够报仇？他的自信是从哪里来的？

　　【由此确定：】故事开端的高潮，并确定主角的金手指

　　主角的性格决定了他的做事风格。做事风格又决定了他面对矛盾时是奋力铲除矛盾，还是暂时性的躲避矛盾，无论是铲除还是躲避都得需要力量，这时候就是开金手指的时候了，将主角的特殊逆天潜力能力写出来，越新奇越好，越吸引人越好，由此将故事开端推上一个小高潮，在书的一开始就吸引住读者。

　　6， 故事开端有了，吸引人眼球的高潮也有了，那么接下来的故事你该怎么引出最根本的矛盾？是在一开始就埋下伏笔，还是一步步探寻？是设置一个惊天大阴谋让主角一步步越陷越深，还是让主角独立自主自我的去探寻答案呢？

　　【由此确定：】书的构思方法是升级杀人夺宝流，还是阴谋腹黑智慧算计流

　　7， 主角的金手指既然有了，那么别的人就不能有么？他们又有什么特殊能力呢？是安排他们比主角弱还是比主角强？他们的能力是怎么来的，是师门的帮助奖励，还是有什么奇特机遇？他们的能力有什么特点，是很大众还是独此一家别无分号？

　　【由此确定：】书的配角，及书内的大势力大门派大架构

　　比如配角是个很擅长用剑的修炼高手，那么就可以安排她是某一著名仙剑门派的弟子，而这个仙剑门派又是多么的有实力，在大陆排名第几位，有多少强者；配角能力是传自她的师傅，那么就又可以引出师父的能力，师傅的野心，师傅的背景之类，同时还可以确定书内的大势力是杀手集团还是修剑门派，亦或是大商团大财阀。

　　8， 主角是怎么与这些配角联系在一起的？是因为师门的命令还是主角主动前去寻仇亦或是配角们的主动挑衅生事？这就又是由主角配角的性格决定的了。

　　【由此确定：】主角与各个配角间的关系，主角与各势力间的关系，主角的后台背景势力与其他势力间的关系

　　我在上文中曾多次提到“性格”两个字，对于一部网络小说来说，这是最最重要的两个字，“性格决定命运”，主教的性格不仅与他的行事风格有关，更是与整本书的风格整本书的成败有关。一本书的成功与否就在于能不能成功塑造凸显出角色的性格，仔细想一想，几乎每一本神书都有那么些性格鲜明的或猪脚或配角让人爱恨。

　　同时，对于一本书来说，什么才是最重要的主线？性格！

　　因为，确定了主角的性格，就可以确定他的环境，因为环境造就人的性格，而环境确定后，就可以确定主要的根本的矛盾，然后由矛盾的发生，确定矛盾的结束、书的结局。其中，矛盾发生之后，如何发展下去，又是由角色性格决定的。

　　所以，一个大纲的创造要经历：

　　故事立意——主角性格——生存大环境——主要矛盾——（行事风格）解决矛盾——故事结局 几个阶段。

　　所以，对一本书来说，一定要有一个有性格的主角，主角形象可以不丰满，但是一定要有个性！！

　　话说这么多，有感而发，共同探讨，共同进步。

## 大纲设计

1，为什么认为自己这部书可以红的，可以变成收入的。

2，故事构架想成熟再写书

大纲准备动笔前想好，设计

1. who --猪脚性格
2. what --他们的感情冲突，问题是最大危机。
3. where --你的小说要从哪里开始？如何开始？

4)How --故事中的最大事件如何进展(指的是最大的冲突)，如何和爱情的事件融合在一起？

埋下前因，时机成熟爆发，爆发之前小冲突，点与点接好。

5)when---角色们之间的关系发展在何时影响故事线？而故事线又如何影响他们的关系？

大纲剧情设置。

（第一章）──建立时间、地点，介绍角色（主要人物），同时指出要解决的问题。   
 （第二章）──建立男女主角之间的吸引力，种下或泄露未来冲突的种子，次要情节的角色出现。   
 （第三章）──男女主角之间的感情更加往前发展，次要情节也往前发展。   
 （第四章）──冲突的心子萌芽，性张力也萌芽，主要爱情关系更往前一步，（不管好坏）。   
 （第五章）──冲突升高了，男女主角不能在一起的冲突出现了，爱情障碍产生，男／或女主角做了困难的决定。   
 （第六章）──男女主角要在一起，努力忽略两人之间的问题，次要情节再发展   
 （第七章）──男／女主角发现自己的情感，但没告白，次要情节达到高潮。   
 （第八章）──冲突爆发了，问题严重，而且好像没有办法解决，爱情关系似乎是失败了，二人都放弃了，次要情节解决了。   
 （第九章）──主角们找不到出路，前途一片黑暗。   
 （第十章）──男女主角表现英雄式的行为选择了爱，新的讯息被介绍出了(告白了)，改变了环境，不管是外在方法，还是内在觉醒，促使两人在一起，冲突解决了，从此快乐的生活在一起。

大纲完善大纲要求

一设定：1、人物设置：2、世界设置

二故事主线

三分级大纲 1、人物 2详刚：围绕主线，推波主线。

每天内容写完，制作摘要，含：今天章节出现的人物卡，地形卡，决定布置伏线的地方，自己的一个简要的情节梗概。摘要作为一天写作的梳理。

作为情节安排的大纲可以粗一些，方便灵感发挥，写时运用力量体系，人物卡、地形卡等东西来限制。

找得准矛盾冲突的焦点，知道往哪个方向发展是爽文或虐文。

“唤起工农千百万”。

情节发展的节奏感，文戏写了到武戏，高潮过去有个收结。

我方（盟友），敌方（盟友）怎样，中立者怎么看都不要落下。

解决麻烦后，主角喘息。张弛有度。

## 提纲

什么是提纲？

一，明白提纲的含义

提纲，是一种概括地叙述纲目、要点的公文。它不把全文的所有内容写出来，只把那些主要内容，提纲挈领式地写出来。

提纲使用于汇报工作、传达会议精神和讲话发言。因为有些情况、材料很繁杂，又很具体，而且本人对它也特别熟悉，这些具体材料都装在脑海里，用不着一一写出来，只需把纲目列出，就可把有关材料串联起来。提纲在工作中运用比较普遍，特别是在现在，人们都很繁忙，有时写材料，不把全文写出来，只写一个大体纲要，可以节省不少时间。

二，确认提纲的重要性

在我认为：大纲很是重要，大纲好比是小说中的筋骨。写大纲最好弄分支大纲先设定多少卷 然后每卷主要写的哪个大事件 每卷的大事件分为多少事件 每个事件里面分为几个小内容 适当的在主纲【主线】里面增添点副纲【副线】。当你架构大纲的时候 要围绕你主线发展 如果没有必要的东西 就无需多做拖沓 情节要紧凑些，环环相扣一些。

假如不想参考那些高位置大神的话语那么就仔细的思考我刚才说的话：一个小说先设定多少卷 然后每卷主要写的哪个大事件 每卷的大事件分为多少事件 每个事件里面分为几个小内容 适当的在主纲【主线】里面增添点副纲【副线】 这些很重要滴略微的添加一些比较有趣的支线是很好滴。只要你本着这个原则基本就会OK滴。

三，要学会清楚自己的大纲

要你心里清楚你要写一个什么样的故事就行 对整个故事脉络有一个清晰的把握 ，别到了自己写到了一半的时候还要翻看原先的内容。所以说要时刻的清楚明白自己的大纲。

四，什么是副线

副线是什么？ 副线是辅助主线的，有些副线是很重要滴：例如死神中的副线显得十分重要、少一个副线都不行。还有的副线可看可不看，例如XXX小说里面的支线很是不行【是哪个就不说了】所以自己要选择怎么写副线是很重要滴。

五，流派

流派分为：技术流、猥琐流、无限流、绝对力量流、完美防御流、护士流、还有比较冷门的：副角比主角NB的那个、还有就是刺杀流 远程魔法 近战魔法 科技流【枪支方面】 炼金 斗气 玄气 行气【五行】 旁门左道【例如暗器什么滴】

六，总结

呵呵，其实我上传的文件里面有一些是不对滴。你不要盲目的迷信别人的看法。多想一想自己的想法。还有写小说的时候要多多参考一下自己的“梦” 执枫曰：每个作者心中都有自己的一个梦，而小说就是描写这个“梦”，文采就是修饰这个“梦”

## 大纲格式

备选书名：

斗破苍穹 武动乾坤 冒牌大英雄 （书名最好多考虑几个备用）

备选简介：

修炼一途，乃窃阴阳，夺造化，转涅槃，握生死，掌轮回。

武之极，破苍穹，动乾坤！

世界背景：

四英雄传说：千年前，血修罗作乱，四英雄合力将之消灭，并将血修罗封印，之后，四英雄各自创立宗门，意在监视天下大势，以免血修罗惨剧重演。

四大密宗：四英雄创立的门派，其存在十分隐秘，少数知情人将其合称“四大密宗”。

日光城：地处大陆最东面日光峰顶。

暗月谷：地处大陆南部，被称为“大陆夹缝”，其实是一条深谷，终日不见阳光。

影子森林：地处大陆北部，充满各种危机。

死海：地处大陆海外，其实是一处珊瑚岛，聚集着优秀的炼金术师。

XX帝国：地处大陆中部，由XX皇帝建立，境内有日光城这一强大势力以及大大小小二十个门派。

以上是世界设定的基本格式，主要提前将重要的势力，帝国，门派等构思清晰，以及设定好相互之间的矛盾冲突由来，在写作时可以做到信手拈来。

力量体系：

原理：吸收天地中游历的精元之气进入体内，凝聚成元魄，并在战斗时激发出来，形成各种需要的形态，达到“御气为武”的境界，而元魄的强弱也决定等级高低。

武士：以淬炼肉体力量为主，具备强横的破坏力，达到极致足以开山裂石。

法师：以修炼精神力量为主，具备强大操控力，可使用念力武器作战。

等级体系：--------------------------------------------------------------------------

斗师 下级 中级 上级

斗皇 下级 中级 上级

斗神 下级 中级 上级

妖兽等级：--------------------------------------------------------------------------

凶兽 下级 中级 上级

妖兽 下级 中级 上级

魔兽 下级 中级 上级

设定力量体系，主要注意几点：

1. 力量原理和来源，方便描写修炼过程，以及让主角“偶然突破”更加合理，比如炼气，就可以考虑主角在“不能呼吸”的状态下获得突破。
2. 每一个等级的差别，能获得哪些技能，也需要考虑。

九大构成：

主角：萧炎，穿越者。

在八岁时得到禁锢了药老灵魂的戒指，因而被吸收力量，成为“废材”，但在解放之后得到药老的帮助，获得大量高级丹药，实力突飞猛进。

红色长发，重情重义。

配角炮灰：

萧熏儿：女主角，性格活泼的少女，跟萧炎青梅竹马，互相爱恋。口头禅：炎哥哥最好了。

萧重：萧炎的父亲，性格沉稳的武者，高级斗神。口头禅：炎儿最优秀了。

在角色设定上，主要考虑好角色形象，性格，口头禅，实力，等等特征。

技能：

八极拳：萧重教给萧炎的绝技，最初的技能，分为十重，每多一重，就多一层暗劲，因此几重也被称为“几响”，萧炎在初期就让人瞠目结舌的使出了十响八极拳。

炼药：药老教给萧炎的炼药术，让萧炎从小就泡在了高级丹药中，吃丹药像吃糖豆，因此实力提升极为恐怖。

技能一般重点设定主角技能，主要用来控制节奏。

伙伴：

跟配角设定差不多，主要是考虑设定主角的助力。

装备：

斩马刀：药老赠送主角的武器，初期非常好用。

月甲：主角后期得到的终极神器，可以抵抗禁咒的轰击。

同样主要考虑设定主角的装备，可以参照看过的电影动漫等，设定一些自己喜欢的很酷的装备。

冒险：

主线一：外出游历，附三年之约，上云岚宗击败未婚妻，洗刷悔婚屈辱。

主线二：消灭魂殿，救药老。

暗线一：家族与上古世家的联系及秘密。

暗线二：成为斗帝。

身世：

萧家其实是上古家族之一，而主角及家人并不知情，在后期上古家族一一出现后，这些秘密才被揭开。

势力：

萧家

药老

后宫：

萧熏儿：

雅菲：

云韵：

后宫设定跟角色设定一样，主要是构思不同性格，不同外貌的女子，总有一个让读者喜欢。

主线构架：

测试失败，被认为是废物。

------------族弟羞辱，拉矛盾

------------萧熏儿帮助解围，拉后宫线。

未婚妻上门悔婚，拉开前期大矛盾及大坑，铺垫大高潮。

------------三年之约，拉前期情节构架，前五十万字紧紧围绕这个线路来写

------------得到关键道具：戒指，里边封印着药老灵魂。

（到此处约两万字）

…………

主线构架，并不需要将所有情节都写出来，只需要设定好关键情节线路，关键人物、道具、功法的出现，随时提醒自己该写什么，另外就是点出关键的坑，以便随时提醒自己，记得将坑填上，以免写到后边会遗忘前边的内容，大体就差不多了。

## 大纲实例1

**书名：《鸿鹄》**

简介：

“天道可循，修真却被称为逆天。真是无知！不知天命，却说改命。岂不是可笑？”响彻天地的声音从光芒万丈的身影中发出，万千神魔匍匐在他脚下。

**世界背景：**

传说，洪荒破碎之时，女娲炼石补天之后，以无上大能将洪荒世界再次拼接在一起。四大圣兽被寻来，镇压在这块大陆的四个方位。天之四灵得镇四方，这大陆再次稳定下来。却因亿万年寂寞之故，四大圣兽纷纷传下自己的道统。自此中州大陆盛行修行之风，修真门派散布大陆各个角落。其中当以大陆中心的天玄宗和分布在四方的苍龙阁、翼虎殿、玄女门、北冥岛为首。

天玄宗：位于大陆中心位置，一座通天山之上，最强大的修真门派之一。

苍龙阁：位于大陆最东方，金乌初升之地，又称曙光之城。

翼虎殿：位于大陆最西方，金乌落下之地，又称暮光之城。

玄女门：位于大陆最南方，沙漠之地。

北冥岛：位于大陆最北方，北冥海中。

**修真体系：**

原理：吸收天地灵气入体，结金丹、立元婴。

妖兽：野兽通过修炼得到上天赐予化形的机会。

人族：中州大陆上的霸主，女娲创造的种族，天赋异禀，数量众多，经数次混沌大战冥奠万族之主地位。

凶兽：生活在北冥之海和南极沙漠的暴兽，拥有与生俱来的强大力量，智慧极低，本能吸收天地灵气和吞噬其他生命精元进阶。

**等级体系：**

妖兽、人族：练气期、筑基期、金丹期、分神期、元婴期、空冥期、渡劫期、大乘期、天仙（妖仙）境界、真仙（妖王）境界、玄仙（妖帝）境界。

凶兽：一到九阶。

**任务列表：**

**主角：**黎曦，乡村少年。

在上山采药的途中，不慎跌落谷底，被神仙搭救，踏上修真道途。标准的一身黑衣，长相普通却很耐看，极重情义，却有对敌人相当残忍。口头禅：加油！

**配角：**

金璇子：一位天仙，是黎曦的第一任师傅，带黎曦踏上修真道途。之后因为去参加混沌大战，将黎曦安排在一个小门派，在大战中师徒二人再次聚首。口头禅：嗯，还行。

唐瑞：黎曦的好兄弟。苍龙阁的精英弟子，后来被安排出来刺探情报。口头禅：老大，你帮我灭了他。

**功法：**《混沌衍变》。自创功法，众多领域及各种绝招构成的，穷极混沌变化。

**炼器：**金璇子教授黎曦的生活技能。习得之后，黎曦总是比别人的装备好不少，让黎曦的修真道途更加通畅。

**伙伴：**

唐瑞：见配角列表。

**装备：**

流光：长剑，进阶类兵器，一直伴随黎曦左右。

**主线：**

一、加入古澜宗之后，因为走后门的缘故，被人约战。被迫的，黎曦独自去修行，之后认识唐瑞，一路荆棘磨砺，功法大成之后回来报仇。

二、参加混沌大战，打败天外来客。

三、深入混沌之中，消灭天外来敌的老巢。

**暗线：**

一、认识唐瑞、凌诗梦。

二、开天辟地。

**身世：**乡村少年，后来得知是天地所生，极易感悟天道。

**势力：**

金璇宗：金璇子后来开创的修仙门派，黎曦身为大弟子。实力强大，接任掌门之位理所应当。

**后宫：**

凌诗梦：古韵美女一枚，实力中等。主要是不让剧情太枯燥，调料所用。

**主线构架：**

有一日，中洲大陆的整个天空中突然出现一个伟岸的身影，散发着万丈光芒，顿时潜修中的大能者个个惊醒，举头望向天空。一个长着龙头的老者叹息一声道：“中洲大陆再临外地！”

自那日之后，所有低阶仙人心中都有一些山雨欲来的感觉，纷纷走出自己宗门，躲避即将到来的大战。

而生活在倾巍山中的黎曦依然过着平静的生活，有一日，他和镇上的一个富家子弟起了争执，大打出手，被药店的张老板救下。之后吩咐他去倾巍山中

## 大纲实例2

**书名：仙羽路**

简介：大破灭之前，众多绝世高手不愿自己的功法失传，纷纷想办法将自己封印起来，等待卷土重来的机会。杜羽辰得到其中一份远古传承，开始了修炼之旅……

世界背景：

大宇宙时代，幽兰帝国南征北战，开疆扩土，给帝国本身留下了诸多隐患。得到修炼秘法并加入军队的杜羽辰一步步帮助帝国解决内忧外患，却被帝国高层发现秘法之事，展开了一场秘法之争，从而发现诸多宇宙国度的修真秘事……

血幽帝国：与幽蓝帝国毗邻的宇宙国度，极具野心，一心想要吞并其他国度。

雷神帝国：十分强的的宇宙国度，与幽蓝帝国相隔数个弱小的国度。

大宇宙联盟：杜羽辰解决掉幽蓝帝国的内忧外患之后，实力几近达到巅峰，为此众多的宇宙国度联合起来共同对抗幽蓝帝国，企图逼迫杜羽辰交出秘法。

力量体系：

原理：吸收天地灵气，聚气纳元，凝金丹，立元婴。

修真等级：筑基期，练气期，结丹期，分神期，元婴期，渡劫期，大乘期，天仙之境，真仙之境，神域之境。

领域级别：风云领域，天地之境，星辰领域。（杜羽辰的）飞沙走石，极地沙尘，土灵遮天。（杨勇的）

怪兽等级：一级到九级，以上是S级,SS级，SSS级。

演员列表：

猪脚：杜羽辰

配角：杨勇，齐恒，武鸣，贾仁和。（还有几个女配角，名字没想好。）

杜羽辰：心思缜密，极重情义。得到大神流风的传承之后，为了回家的梦想一直努力修炼，一步步帮助帝国崛起。一直被心魔所扰，最终在心魔的历练下封神。

杨勇：杜羽辰的死党，最初的兄弟之一。爱唠叨，贪吃，懒惰。得到萧羽大仙的秘法之后，努力修炼，独自创造出领域，封神人物之一。

齐恒：大嘴巴。集训中认识杜羽辰，得到杜羽辰传授秘法，打手之一。

武鸣：心思深沉，不爱说话。在贾仁和带着杜羽辰等人完成剿匪任务时认识，为了回到家乡的梦想而入伍。后经杜羽辰指点，进入修真世界，打手之一。

修真功法：《天绝九式》《撼地绝》《玄灵变》《戮仙诀》等。

伙伴：齐恒，武鸣，杨勇。

武器设定：主要是剑器，其他武器略有涉及。（不含机甲，战舰等不入流武器系统。）

主线：

一，参加集训。得到奇异石头中的秘法。

二，剿除匪患。引导帝国内忧外患的局势。

三，开疆扩土。其他国度奸细得知功法的事情之后，一起攻向幽蓝帝国。杜羽辰得此机会，努力修炼，大肆开辟疆域。

暗线：

一，功法在宇宙国度上层中广为流传。

二，杜羽辰等人一齐登上修真的巅峰，被无数人族神化。

身世：一群穷困潦倒的被流放少年。

势力：

幽蓝帝国

血幽帝国

大宇宙联盟

后宫：

（不知道是啥意识，我也写不出来。估计是几个女配角，名字都还没想。）

主题构架：

杜羽辰等人大批地球人后裔被流放到幽蓝帝国广袤的疆域中，亲人难以相见，杜羽辰和杨勇得到传承之后，励志努力修炼，衣锦还乡。

加入军队后，接到剿匪任务后，认识小武鸣，并将其拉入杜羽辰的修真联盟中。“青蛟会”等一众暗中企图分裂幽蓝帝国的组织和其他帝国的奸细等一大批潜在敌人逐渐浮出水面。

杜羽辰等人一边修炼，一边借助贾仁和为他们设置的历练为帝国解决内忧外患。而在一次紧急任务中，帝国元老会的精英贾仁和发现了杜羽辰等人身怀绝世功法的事情，贾仁和无意中将事情上报了元老会，本以为杜羽辰等人可以被重用。可是元老中的极端分子企图将稚嫩的杜羽辰等人抹杀，抢走杜羽辰等人的功法，保守修真界的秘密。

杜羽辰等人被元老会通缉，在以亲人为要挟的情况下，杜羽辰等人一怒之下，直接打向帝都，危机之中，本来卡在瓶颈中的杜羽辰和杨勇双双突破，二人以横扫之势打败了所有元老，“万恶”的元老院妥协之后，将杜羽辰等人的亲人放走，并分封杜羽辰等人上将之职，带领帝国军队开疆扩土。

之后，杜羽辰等人功法之密被血幽帝国在帝都的奸细所发现，并传出去，本来想趁着幽兰帝国元气大伤之时一举攻占幽兰帝国的疆域，可惜这时的杜羽辰等人已经小具法力，连幽蓝帝国的众多元老联手都抵不过他们，血幽帝国的实力本就和幽蓝帝国的实力相当，又怎么会是杜羽辰等人的对手。开战后，血幽帝国被杜羽辰等人瓦解，从此血幽帝国被幽蓝帝国吞并，可是血幽帝国的大元老玉玄机却逃脱了杜羽辰等人的追杀。

为了复辟血幽帝国，找杜羽辰等人报仇，大长老玉玄机处心积虑一步步引导宇宙中的其他国度向幽蓝帝国开战。杜羽辰等人为了保卫自己的家乡，纷纷赶去边疆支援。

## 大纲范例

**大纲**

**定位：**小说是什么类型，主角在小说世界中是要实现什么目标，他的手段是什么类型的？是杀伐决断性，还是智慧型还是温情型还是种田等等，支持他的动力是什么？是奋斗还是变强？还是自由？还是长生？还是后宫？等等

**创意：**小说的创意在那里？噱头在那里？引子在那里？小说世界体系和力量体系的与众不同和特色在那里，大致就是这些问题。

**角色：写好角色的性格，力量，和主角的关系**

男主角：

男主角的女人们：

女主角：

女配角：

大BOSS:主要的主角敌人

小BOSS：次要的主角敌人

NPC：各种配角，比如主角的盟友，和手下还有其他重要人物

写1-2个关键的就可以，不过自己要策划好

路人甲路人乙：不用写，自己要策划好

**情节：**第一阶段：开始

第二阶段：发展

第三阶段：高潮

第四阶段：新地图和新任务

第五阶段：新地图和新任务

第六阶段：新地图和新任务

第七阶段： 结局

**（暂定于此）**

**文笔：**预计字数在 万左右，以 风格为主，准备写 字。、

**设定**

**世界设定：**

**力量体系设定：**

**不要求详细写，但是自己要考虑清楚**

## 大纲格式1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **书名：** |  | **作者：** |  |
| **属性：** |  | **完本字数：** |  |
| **连载属性：** |  | **真实姓名：** |  |
| **联系电话：** |  | **联系QQ：** |  |
| **联系地址：** |  | | |

**故事大纲：**

|  |  |
| --- | --- |
| **小说概述：** | |
| **故事背景设定** |  |
| **故事发生时间** |  |
| **故事发生地点** |  |
| **故事人物设定：** | |
| **1、男主角：** |  |
| **2、女主角：** |  |
| **3、男配角：** | **（1）：**  **（2）：**  **……** |
| **4、女配角：** | **（1）：**  **（2）：**  **……** |
| **故事人物特长及其具有法宝：** |  |
| **故事主线：** |  |
| **主要卖点：** |  |
| **内容简介：** |  |
| **小说脉络（小说情节主要主要围绕以下内容展开：）** | |
| **（一）：开局：** |  |
| **（二）：发展：** |  |
| **（三）：转折：** |  |
| **（四）：高潮：** |  |
| **（五）：结局：** |  |
| **小说分卷：** | |
| **（一）：第一卷** | （1）、概述：  （2）、字数：  （3）、章节（名称）：  <一>。第一章：（可以不写，直接写卷大纲） |

## 大纲格式2

书名：

简介：

体系构成：

职业体系：

1、战斗体系：

2、治疗体系：

3、炼器体系：

本命武器：

本命装备：

种族体系：

技能体系：

**门派体系：**

**特殊势力：**

**门派位置（世界格局）：**

**世界地理背景：**

**九大构成：**

主角：

配角炮灰：

技能：

伙伴：

装备：

冒险：

身世：

势力：

后宫：

主线分线：

分线----------------------------------

主线-----------------------------------

挖伙伴副本坑------------------------

挖后宫副本坑------------------------

主线----------------------------------

势力地位副本线---------------------

（书本的最后大结局，达到什么样的层次）

## 大纲格式3

书名：《XXX》

第一、题材类型：玄幻，武侠，科幻，幻想，军事，YY

第二、主题思想：主要情节内容，说明什么？内涵

第三、内容简介，风格，所在年代，

第四、预计字数：XX万

第五：环境设定

环境地理：哪个世界环境，如是异时空需要说明，什么地名，越后面越远，供人物移动使用。

中央：东面：西面：南面：北面：

第六、人物设定（正面角色、反面角色、中间角色和闲杂角色）

姓名：

性别：男

身份：凡人

年龄：

性格：隐忍、飘逸、内敛、豪放、沉静、雍容不迫、体态飘逸、阔达大度、

外貌特征：

语言风格：

人物关系：

技能：

道具：

技能设定：

技能名称：

学习过程：

使用动作：

效果：

优点描述：

缺点描述：

道具设定

道具名称：

尺寸：

外型：

重量：

主要功能所在位置：

特殊效果：

制造材料：

第七、情节设定(最简洁的一句话介绍整个情节)

环境序引：

世界格局：

势力分布：

第八、主线：

第九、辅线：

第十、情节结构

主角出世：

生活环境：

引发情节：

主角入世：

修炼：

受挫：

组队：

敌对：

战斗：

升级：

再修炼：

再升级：

再战斗：

大势力：

阴谋（书末战斗情节）：

决战：

敌对情节：

介绍：

结仇：

对话：

发展：

盟友情节：

介绍：

结盟：

帮助：

流水账、说概念、谈感觉，看不出故事，情节线不清晰，看不出主角行为逻辑，同情、敌忾、愤怒、好奇、仰慕、恐惧、危险、威胁……

描述一次一点点，不让故事停顿下来，推动故事，

忌说教，意义+创意，忌对白闲扯，有意义，剧情角色个性，有趣的事件与故事有关。让角色思考依情感判断。

小点子赋予各种可能性，不用过即丢，首要叙述观点的角色

角色行事动机合理，

第十一、章节情节简述(200-500字说明全节内容)

第一节：

第二节：

第三节：

......

大结局：

第十二、他人润色拼接说明：

1.组队拼写流程：主题提出->情节规划->初建提纲->创意补充->情节补充->确立提纲->包干分配->回稿审核->章节修改->思路调整->回稿修正->拼接润色->漏洞群修->发布计划；

2.阅读全文，风格及语言修改，必须由同一人完成；

3.如需要他人续稿填坑，需提供需续稿部分的详细提纲和思路的，并保留续稿者个人标记；

4.留伏笔或新的思路，需在节末注明，利于后文编写；

5.若单节审核，由原作者修改，需要写详细书评，优缺点。

6.留个人标记：作者：XX续貂(续貂：意指狗尾续貂，对前文原作者的尊重。)

第十三、情节参考资料附注

## 大纲模版

一、类型：都市、青春、言情、军事、历史、其他、悬疑，幻想类包括：玄幻、奇幻、穿越、修真。

二、基调：正剧、喜剧、悲剧、轻松、爆笑、暗黑

文字建立：普通，搞笑，伤感，唯美

三、全文字数：（写大概字数）

四、内容的梗概：

1：起因：

2：发展：

3：转折：

4：高潮：

5：结束

主线情节设定：

1，主线：

2，辅线：

3，事件线：

4，感情线（高潮、起伏、低谷）：

5，注意前后逻辑：

（一个新文的整体的故事梗概，就是你想要讲一个什么样的故事：写清晰主线。最少500字。）

五、出场人物：

主角：

角色一

①．姓名：名字要简单易记！②．人物外貌（发色发型眼睛携带物品，五官、风度、衣饰、形态，借助他人眼睛，相关人物对比，一人几幅肖像，）：外貌反映性格脾气，比如眉心有“川“字的人，容易生气，性格较为急躁……

用语言文字对人物内心世界、思想品质、个性性格物质进行描写，特定人物特定环境中必然产生的心理活动，只在关键情节、动作、表情出现时才伴之以心理描写，努力写人物细微的感情波澜和复杂的心理变化过程。

鲁肃老实衬孔明乖巧为反衬，周瑜乖巧衬孔明加倍乖巧为正衬，

③．性格介绍：直脾气，自尊心强，爱恨分明等。④．人物背景：一个复杂的背景，衬托出角色社会地位，能力等等。⑤.技能：角色特长。角色二：同上格式↑

**（一般主角是两个：男主、女主，主角详细。）**

配角：

配角一

①．姓名②．人物外貌:③．性格介绍:④．人物背景:⑤.技能配角二

配角三

……

（有几个配角写几个，配角是衬托主角的，可详可略写，作者自己心里清楚角色重要性就好。）

**人物关系：**

李逍遥——蜀山仙剑派第27代掌门、赵灵儿及林月如的丈夫、李忆如的父亲、景天徒弟李三思之子、林青儿与巫王的女婿、酒剑仙的徒弟、林家堡的乘龙快婿

赵灵儿——女娲后裔、苗疆公主、李逍遥妻子、李忆如的母亲、林青儿与巫王的女儿、紫萱和林业平的外孙女、仙灵岛的主人

林月如——林家堡大小姐、林天南的女儿、李逍遥第二任妻子、刘晋元的表妹、李忆如的继母

阿奴——白苗少主、南蛮王之女、白苗族长、爱慕李逍遥。

（俺用《仙剑奇侠传》的人物关系来举例子，看过后大家会明确如何写人物关系。）

1. **细化情节。**

**1、什么背景下，主角相遇**

**2、发生什么事件破坏了角色之间关系**

**3、又发生了什么事儿误会怎么解决的，角色之间关系恢复如初啥啥啥的……**

**4、……**

**5、……**

**（这细节大家写清楚，写文时候看大纲能够一目了然就可以。）**

1. **结尾的设定：**

**1：死，主角死一个，另一个悲剧了。**

**2：大团圆：相爱的人在一起了，所有的磨难都解除，全部快乐幸福了……**

**3：留悬念型：结局时给读者以悬念性，让人猜不主角的未来如何**

**4：揭秘型：文章到最后，秘密一个个的揭开**

**5：……**

（结局设定有无数种方式。作者的故事剧情发展到最后的走向在写文起初就定好，设定结局如何如何……

1. **简介**

作品简介：三百字内将故事的特点写出来，目的是吸引读者，让读者有一种想要看文的冲动。

## 大纲

写大纲前先立意

用简短的话介绍出整个故事。

确定立意后决定角色设定，性格，习惯等等，角色能够充满趣味性，能够很好的推动故事发展，并且可以体现你故事想表达的东西。

确定了角色性格，可以按照性格设定他特别的一些能力。能使他拥有别人不具备的发展潜力。俗称金手指。

设定大纲前，还需要确定背景设定。故事是发生在什么背景环境下的。在这个环境下有可能发生哪些事，作者要对这个背景足够熟悉，自己做背景设定越详尽故事会显得越真实。费时费力，建议参照某种背景环境做修改。

有了故事背景，现在可以开始着手制定大纲。首先以主角的性格，会造成这种性格的原因，也就是角色背景是有据可循的，确定主角的背景。

故事的开始将会是在故事发生转折的时候。故事发生转折之前的某一点作为文章的开头，让读者对角色得到一定的了解，然后发生转折。让读者拥有阅读欲望。转折前的铺垫和人物着眼点需要注意。让读者尽快的代入。

确定了故事的开头，而结局在立意的时候便需要明确，故事最终会发展到什么地步。

这样有了开头和结尾，这就是故事主线，我们就需要开始填充情节，丰富剧情。

开头到结尾找到关键的连接点，例提问，胆小怕死的主角怎么成为一个救世主去拯救世界？需要些什么条件？以主角的性格他会怎样去达成这样的条件。这样我们可以得到一些结论。要成为救世主一定是能做到一般人不能做到的事，也就是说比一般人强，他强在哪些方面？他要如何获得这些能力？以他的性格他怎样才会去获得这些能力？

小说中，情节事件发生巨大变化，一定要有事先的铺垫和暗示。才能不显得突兀。

你不能直接写主角去挖宝，获得神器。至少，你去挖宝前，或许有某个人想利用主角的血脉，打开神殿的大门。亦或者主角杀了什么人，找到了一张藏宝图，自己构思的时候尽量曲折复杂合理一些。如果要想达到让读者意外的效果，你就得用暗示或误导读者的思考方向。

一般来说这种关键连接点需要很好的把握爽点，也就是冲突点。利用冲突点来制造出强烈的情绪，让读者跟着兴奋，期待，幸福等等。而负面的如危机感，愤怒等等可以和正面的情绪产生强烈的对比，使正面情绪的效果得到更好的发挥。渲染得好，读者所产生的情绪越强烈。

控制读者情绪需要制造一个能引起正常人情绪的环境。

成功会感到喜悦

故事高潮过后，不要急着进入下一个情节，享受一下高潮的余韵。成功后，赏金的暴增，全世界的震惊等等，这都是成功的余韵，主角们成功后对敌人造成什么样的打击，自己有些什么样的成长，旁人的感受等等。强化成功后喜悦情绪的手段。

被当面羞辱会感到愤怒 如斗破的退婚

预知会成功会感到希望 期待 如斗破获得药老的帮助 如返回云岚宗报复

预知会失败 会感到恐惧 紧张 如冒牌大英雄里胖子上的那艘被人盯上的舰艇

失败会感到悲伤 难过（这一种，一般来说需要有转机，或者是读者能够接受的失败。就像失败是为了更好的成功。给予读者希望。）

这种关键的连接点也尽量的曲折一些，不要太过于简单的一帆风顺。例如

胆小怕死的主角——遭遇重大打击，至亲被杀，变得疯狂，嗜血，被仇恨所占据——为了报仇主角拼命的渴求力量——去拜师学艺——然后找人报仇——不断的成长最后手刃仇人。

以上就是非常简单的模式，显得平淡，狗血。

**胆小怕死的主角——遭遇重大打击，至亲被杀，变得疯狂，嗜血，被仇恨所占据——为了报仇主角拼命的渴求力量——去拜师学艺——然后找人报仇——结果发现仇人已死——失去目标，茫然无措——这时，突然得到消息至亲被杀另有隐情——去追查——发现这件事关系着一个隐秘的组织——经过一番追查发现至亲没死，只是假死为了某一个不为人知的目的——**

**这样就会好很多，剧情变得曲折离奇，**当然，你还能设计得更佳复杂一些，不过越复杂就越难掌握，因为不管再怎么复杂的剧情，作者的义务是要让读者清晰明白故事的内容。同样达到一个目的，你可以达到得很精彩，也可以达到得很直接。读者当然喜欢看精彩的故事。

多一些意料之外，情理之中。偶然中也存在着必然。不要一味的得神兽，得神器。那样故事会显得虚假。没有让读者感到意外的转折，会丧失新鲜感。

设定这些主要的连接点，我们就可以开始丰富这些链接点的剧情了，每个连接点都是故事的一个转折，可以分成一卷，在丰富连接点的时候需要注意的东西很多，先要把每个连接点所需要的铺垫确定，像是胆小怕死的主角，我们需要设计桥段，让读者很清晰明了的感受到主角胆小，他胆小到什么程度，他为什么胆小等等。如果你就描述一句，XX非常胆小。屁用没有，完全就是垃圾。

人物性格需要用情节来塑造，善良的人，会因为被人欺负了还为着他人着想，有爱心的人会因为一只淋雨的流浪狗而把自己的伞给他，固执的人会不顾他人的反对，依然一意孤行。当然这只是最浅显的举例，你也可以用其他更能表现角色特点的事例。在这些事件中你要懂得去渲染，让事件达到你所要的效果，像是斗破苍穹的退婚，实际上对一个穿越人士来说，这种被女人甩了也不算什么大事，但是经过土豆的渲染，把事情扯到侮辱他父母，绝对不能容忍，退婚女令人火大的态度等等，把事情渲染出成倍的效果。

网络小说没有必要把人性刻画得那么复杂，有鲜明的特点，爱憎分明就好了。你非要写复杂的人物也不是不可以，不过那就非常考验作者的角色塑造能力了。我们在丰富剧情的时候要不断的强化角色的特点，性格等等。像是海贼王路飞的大胃口，山治的好色，乌索普的胆小，娜美的吝啬等等，这些能够让我们一看到名字，其鲜明的特点就会浮现脑中，这就是角色的塑造。

这些只是小的特点，也就是我们常说的角色的表象性格特征，很明显的特点。而内在性格特征，如路飞的梦想，对伙伴的态度，他的原则，对敌人的态度等等。路飞当海贼王，山治的梦想，找到那个传说拥有一切的海域，这些都不是三言两语能够表达清楚的，这些就需要我们利用情节让读者感受到角色爱憎，原则，梦想。等等。并且在这期间，一步步的展开你所设计的世界，也就是背景设定。

背景设定有很多种，也许你故事的世界有很多种种族，也许你故事的世界处处哀鸿，也许你故事的世界强者为尊，也许你故事中的战舰采用的是几百年后的新型技术，这些都需要你在情节中一点点让读者去了解。如果你把你故事里的世界当做一个真实的世界，存在于宇宙的某个空间层面，只是人类还未发现。那么你的故事也会显得更加真实，让人向往。

对于在故事中加入配角和龙套性格等必须定死，所有性格都固定好了，才不会写出人格分裂，无厘头，至于人物性格在剧情中的微妙变化都是有迹可循的，这个只要设身处地的去想就不会出错。

任何角色的出场都必须要有目的，根据目的来设定角色，你故事需要配角来拉动剧情发展，或者展示主角对待爱情，对待友情的处理方式都行。而配角也需要塑造，像主角一样，有特点，有历史，有背景，有爱憎。这里有一个小技巧，表现配角的性格用他的习惯，行为，动作，表情，语言，还有在各种情节中的表现来展现。不要用心理描写。对主角的敬佩，或者爱慕都可以用行为来表现。而龙套则不同，龙套对主角的腹诽，轻蔑都可以直接用心理描写来表达，因为龙套不需要被塑造得多么立体，也不要浪费过多的篇幅介绍无关的人。

主角少用自言自语的方式反应心理。

场景转换容易丢失代入感，少写。时间和空间上有跳跃的话，要清晰明了。同场景角色的视觉转换主要作用于以不同的角度表达对人或者事物的观点。强化这个人事物在读者心中的印象。表达这种观点不要用心理描写。尽量用话语，表情，动作，行为来表达。

一件神器，你想让他在读者心里塑造一个强大的形象，你需要渲染他，旁人对它的感受，它的能力，甚至可以塑造它的历史，它曾经被什么伟大的人拥有过，是否带有诅咒，需要多强的力量才能驾驭，它曾经跟随主人有过什么样的伟大事迹，它消失了多少年等等。

不写与故事无关的情节，要有目的性。要有作用，或爽。

章节前后不要有无关的名言警句之类，让读者通过故事感受。

写人物行为，语言要设身处地的去想。从角色的角度和性格，以他的五官体验的顺序去描写。具体方法有：代入五感 看 嗅 听 触 尝。还有概念型的东西，如疼痛，物体大小可以用对比法来形容。

打斗场面重点：招式，出招的效果、声势，造成的结果，旁人的感觉

人物的动作要有意义，不能刻意为了生动而去加表情，小动作。动作要表达人物的性格，心情，心理等才是强化人物的王道。

## 大纲写法

**一、作品设定**

1、人物设置：

这儿的人物设置，包含主角，以及在作品中与主角有较多纠缠的人物。像电影里的主要演员一样。

在设定主要人物时，应当包括人物姓名、身世家境、性格特点、外貌喜好、力量属性几项。此外，最好再设置出人物简历。

在人物设置中，不论何种作品，其中最为重要的一个设定是“性格特点”。。

要让人物充满活性，每一个都活生生的，就要仔细设定其性格特点，行文中注意是否符合性格设定。

2、世界设置：

世界设定，应当包括世界组成、势力分布、力量等级、货币换算等等。

如同网游中的设定：地图、怪物分布、角色职业、角色技能等。

**二、故事主线**

故事主线，即作品故事发展的主要脉络。

好好想想，用什么来吸引读者，想想究竟能不能吸引读者。

**三、分集大纲**

包括两个部分：出场人物和故事详纲。

1、本集出场人物，应当将本集中所有参演人员通通列出来，如果参演人员中有在“相关设置”中没有设定的非主演，也需要用简单的话语描述一下这个丫头或者马夫的性格。

2、本集故事详纲，是本集故事发展的一个详细介绍，需要人物、地点和事件三个要素。即某人在某地怎么样，然后又怎么样。

分集故事详纲，如果能在一开始便将整个作品所有分集设定出来，当然是最好的。如果不能设定出来，也至少需要设定出今后10万字左右的故事。

在设定分集故事详纲的时候，要仔细考虑，自己所设定的这一集故事中的情节，是否是在围绕着主线故事进行，是否是在推动着故事的发展。

## 寂灭天骄 大纲

**《寂灭天骄》**

**竞技场：**

**免费观战区**

**贵宾观战区：不同品阶设立一个战神称号**

**要求不同，奖励不同**

**同伴兄弟：**

**林立强：火热热情，女人杀手**

**因扎罗塔：冷酷**

**武道一途,一星到四星战士,都是数字分级。但当进入到了五星之后,就有了独有称号的级别。五星,六星统称为流星级高手。再往上还有慧星级,行星级,恒星级甚至星系级高手**

**青龙，白虎，朱雀，玄武，麒麟**

**五星五大神兽强者**

**创世会制造出的蜂王怪物为最终的隐藏大boss**

**情节**

**第一集始动之章**

**第一张地图：宝岛市建中学校**

**大事件：液态金属初始乐章**

**小事件：战网初战，累积金钱**

**1液态金属的小冲突被吸收**

**2 天空武战网写稿解说员 战天使vs六阳掌**

**3 秦奋vs如朕亲临 押赌注**

**4 秦奋vs赵山河**

**小事件：伙伴，女人**

**5 奇怪组合，林立强和因扎罗塔为秦奋的好友，两人都拥有着不俗的背景**

**6 宋佳的试探**

**小事件：现实锋芒，参军**

**7 秦奋打工地，经理羞辱秦奋家人，奋而爆发，萌生参军想法**

**小事件：虚幻世界修炼**

**8 睡梦中的修炼：光人制造出的虚拟世界：龙象般若功**

**A 光人打出龙象般若功，第一关训练铸基篇，周天训练，和光人的反抗**

**B 虚拟世界，村庄被强盗攻击，产生感情，暴怒中突破晋阶**

**C 打到光人 ps：三星战士**

**第二集**

**小事件：战网继续接受挑战**

**1 秦奋的理想，高中毕业参加陆军，请客，扯淡缓解篇章**

**2 风之昱少的观战**

**3 秦奋以二星实力战两仪惊雷剑**

**4 秦奋vs风之昱少**

**小事件：秦奋的失恋**

**1 田甜的赌局，刺激玩弄秦奋，宋佳出面帮助**

**2 秦奋的身世，哥哥失踪**

**3 陪宋佳逛街**

**4 秦奋的战网继续战斗**

**小事件：参军前夕的分别晚宴**

**1 秦奋的体检合格 工地被秦奋教训的老章暗中做手脚，派遣秦奋进入危险训练地**

**2 礼物：林立强的生化兽卵，成长型 生化兽集团二公子**

**因扎罗塔：各种压缩性丹药 丹药实验所**

**宋佳：《回生决》 战神世家宋家**

**3 登舰之前和宋佳的告别**

**第二张地图：**

**大事件：秦奋参陆军**

**小地图：运兵舰**

**1 郝班长的下马威，自行训练和挑战，秦奋和杜鹏看穿郝班长流星级实力选择乖乖训练，其余人挑战，落败**

**2 床位之争**

**3 虚拟空间战机模拟训练，秦奋的落败，观摩，将古武术融合到战机中，脱颖而出，郝班长说出秦战的存在，秦奋得到哥哥的零星消息**

**4 秦奋三星战郝班长三星**

**大地图：澳洲新兵训练营**

**Ps：八个黑洞级强者轮番训练，现实五个老油条的教导，中间穿插战网和其余小事件**

**小事件：食堂挑衅**

**1 运兵舰到岸，海水中游泳到岸边；岸边跑步前进，金傀最弱的，秦奋和杜鹏轮番背着；班集体的荣辱感，其余人背着前进；疲软中的修炼**

**2 食堂，秦奋班vs韩省自治州挑衅，裴勇俊一方新跆拳道的修炼者**

**小事件：海边奇遇**

**1 郝班长联络以前强人准备培养秦奋**

**2 秦奋战网继续挑战新跆拳道战士**

**3 秦奋海边训练，遭遇林嘉渲修炼玉女心经被他声音扰乱，赤裸娇躯，救治**

**小事件：大修炼**

**1脑海世界：超武世界训练，八个人，八种方法，第一个出来的是乱流君：刚猛武道**

**2 屠夫，枪痴，机甲，空战，伪装五位变态老师的知道，屠夫的交手，枪王的枪术**

**3 曾一成：猥琐武道**

**4 主动挑战屠夫**

**5空战废物老师传授：秦奋灭掉红粉战队，是林嘉渲的站队**

**小事件：战网三星战神竞技赛**

**1 伪装杀敌**

**2 豹子头交战，达成协议偷袭第一**

**3 诛杀第一小拳仙**

**小事件：凤凰，第七名指导官**

**1指导林嘉渲修炼《玉女心经》**

**2大师：研究分析流派，理论武道**

**3 郝班长的专长：骗术传授**

**4 凤凰的对战，是暗恋秦战的人，大嫂，成为第七指导官，专长：战队配合**

**小事件：闭关修炼**

**1 秦奋的一点五倍重力房闭关修炼，突破为四星 ps：四星**

**2 大厨，一个彪悍角色，营养师**

**3 朴忠焕出关，四星**

**小事件：朴忠焕的挑战 小高潮**

**1朴忠焕爆打新兵，单挑无人能敌**

**2 秦奋的出战**

**3 郝班长一群的走出**

**1刚本武，日本新相扑，击败朴忠焕，找秦奋麻烦**

**2 刚本武的挑衅，秦奋以没钱拒绝迎战**

**转折点：天空战斗王开宗立派，龙堂**

**Ps：营造属于自己的势力**

**1 秦奋浏览战网，想要开宗立派，张向阳一群战友的发誓不泄露**

**2 创建门派考验，挑战三个人**

**A 寻常擂台：必胜门门主叶天**

**B 火山口边缘：飞焱 精神干扰心理战**

**C草原：击败牛魔王 牛金牛星宿家族成员**

**3 创建龙堂，招收新兵加入，副门主，张向阳**

**大地图：首尔特训**

**小事件：击杀恐怖分子**

**1 大楼地下集合点：猴子五个特种老兵的下马威，被秦奋反下马威，分别是：组枪，射击，对战，新兵薛天**

**2 秦奋vs扎贾德**

**A 弧形射击杀戮**

**B 扎贾德的生化兽防御攻击**

**C 扎贾德的逃走，屠夫没有击杀，而是为秦奋留下继续执行任务，擦屁股的机会**

**D 秦奋和薛天被放假出去游逛，薛天的理想，来自秦战，秦奋得到秦战为佣兵的消息**

**小事件：偶遇宋佳，林立强，因扎罗塔**

**1 秦奋给宋佳打电话询问礼物，结果宋佳就在首尔，而且就在秦奋所在位置的饭店里面**

**2 宋佳身边男人拉达姆的挑衅**

**3 林立强和因扎罗塔也在首尔赶来**

**4 首尔民俗游乐场游玩，拉达姆的继续挑衅，彩弹射击和空战，赌钱 小高潮**

**5 生化兽卵研究**

**6 厨子高明的药师，引起因扎罗塔想要求教**

**7 酒吧宇文千电话号码**

**8 电影院和宋佳看电影，秦奋亲吻宋佳，送礼物**

**小事件：修炼**

**1,狂暴怒潮，猥琐曾一成的绝招**

**2秦奋的力量控制修炼，果酱抹面包**

**3新对手戈兵出现，宋佳大考验**

**大事件：演唱会狙杀恐怖分子**

**1 弯刀恐怖组织来袭**

**2 程焱经纪人的彪悍和凤凰对峙**

**3秦奋让双胞胎签名，快速的分辨出两人**

**4 秦奋击退程焱**

**5演唱会击杀恐怖分子**

**6 宇文千和秦奋击杀扎贾德，宇文千抢走扎贾德被秦奋追赶，获取五千元**

**7 暴走族的首领，被魏延死缠烂打非要认作师父**

**8 任务完成，各自归队**

**大地图：新兵训练营**

**战网·小事件：龙堂被踢馆，爆战**

**1 秦奋战叶天的必胜门**

**2秦奋战雷霆山庄水火两个四星战士**

**3秦奋踢馆金刚门**

**4 继续将招牌被贩卖**

**5秦奋一挑七家门派**

**6 和金刚门的战斗悟出属于自己的武学，金刚龙乱舞身法**

**小事件：继续修炼**

**1 黑市拍卖签名T恤**

**2 大师的指点**

**3 精英集训营**

**4 屠夫的摘心手**

**小事件：龙堂灭门战**

**1 秦奋的单枪匹马横扫对方**

**2 秦奋的彪悍，卸掉对方机甲**

**3秦奋vs齐天塔**

**小事件：因扎罗塔前来求学**

**1 因扎罗塔和大厨的初次交锋**

**2 林嘉渲的香烟治疗，练功走火**

**小事件：新兵格斗第一争夺**

**1查灿秒胜刚本武**

**2秦奋vs查灿，杜鹏vs玄一**

**大地图：快乐天堂岛**

**小事件：第一考验，丛林野战**

**1 飞行老兵的责难**

**2 众人的齐聚，杜展鹏的出现引起杜鹏的反应**

**3 教官的变态分组，垃圾和极品垃圾**

**4 杜鹏的身世，杜展鹏的弟弟，厨娘被玷污后生下的，杜鹏挑战杜展鹏，落败**

**5 丛林追逐战，夺基地**

**6 杜展鹏的拉拢**

**大事件：实战，恐怖分子手中营救纳米战服科研者**

**1 南洋食人鱼**

**2 纳米战服实验者被抢走，引发营救事件，东亚军部让秦奋特种兵负责营救**

**3 对狙**

**4哑巴的死掉，正面冲锋**

**5 赤蝎交战，杜展鹏被杀，杜展鹏的心事，爱护杜鹏，营救出人质**

**大地图：中州盛京**

**杜家·小事件：杜展鹏之死**

**1 杜痕出面，带走秦奋时，遭遇到所有新兵的对抗，全都带走**

**2杜痕的抓狂**

**3大师的教导，秦奋的寂灭天骄训练**

**4 秦奋突破为五星级流星级 ps：流星级 生化兽卵的孵化，神魔体**

**5 杜鹏面对秦奋所讲故事的震撼**

**6 杜鹏灵堂遭遇拦截**

**7 秦战的出现，带走杜展鹏尸体，杜宇阻拦没办法挡下**

**大事件：宋佳选女婿**

**小事件：初次挑战，获取资格**

**1 宋家选女婿，林立强带着秦奋到，不让进门打进去**

**2 宋震霆的威逼利诱**

**3 初选淘汰赛**

**4 秦奋vs戈兵**

**5 宋家规矩改变：第一关是挑战秦奋**

**6 秦奋和宋佳的暧昧，突破，初次体验，破处**

**大事件：金三角击杀王浩毒枭，曾经的警察**

**1 秦奋的刚猛和柔和顿悟**

**2 秦奋的新任务：击杀王浩**

**3 军营强化训练**

**4 秦奋和林零的假夫妻**

**地图：金三角·混入王浩身边**

**1 血腥疯狂打黑拳**

**2 秦奋击杀魔屠夫**

**3 陈天宇的出现，妹妹被杀，王浩的招徕，王浩，乌卡达两个将军的抢夺秦奋**

**4 秦奋击杀旅店老板文森特**

**5 王浩和乌卡达因为秦奋击杀文森特对峙，秦奋在绝命池交战八星变异生物**

**6 倪坤的狠辣**

**7丛林击杀王浩，完成任务**

**8 秦奋，陈天宇一起，林零分别，少将的投影，引出新兵大赛**

**地图：澳洲新兵训练营**

**小事件：美洲兵的挑衅**

**1 秦奋回归训练营，查灿，刚本武一行的热情**

**2 杜展鹏vs汤马斯，秒胜**

**3 秦奋vs詹姆士**

**4 玄一拜师秦奋**

**5 梁涛的出现，新兵种的杂碎**

**小事件：梁涛抢夺参赛名额**

**1 曹家老太婆的蛮横**

**2 屠夫众人的愤怒，秦奋要自己找场子**

**3 秦奋羞辱梁涛**

**4 曹荣请杀手**

**小地图：青海**

**小事件：东亚和西亚新兵对抗赛**

**1 内部成员间的冲突，杜鹏vs小狼王**

**2 东亚vs西亚**

**3 怪物出现**

**4 血腥屠杀**

**瑞士：新兵大赛前训练营**

**1 空战对抗赛，秦奋vs欧洲参赛者**

**2 射击**

**3 对战**

**4 宋佳的温存**

**5 机甲战赛**

**6 半自动步枪比赛**

**大事件：新兵对抗赛**

**Ps：类似于幽游白书里面的大比斗，几个战区代表着几个战队，要么是对战，要么就是平时是修炼打屁结合，最后要有着一个巅峰之战，伙伴的每个对战爆发**

**1 抽签**

**2 单体对战**

**3 小队作战**

**4 秦奋的光人大师继续传导**

**Ps：大结束，多设计几个不错的对战招式画面**

**地图：盛京**

**小事件：秦奋战四大天王**

**1秦奋的军功申报，授予中校军衔**

**2 曹荣的报复**

**3 挑战京城所有强者**

**小事件：梁涛被杀**

**1秦奋被梁涛一伙袭击，悍然击杀**

**2 杜痕的态度，公然支持**

**3 曹家的继续为难**

**秦奋的漩涡，被曹家和李家合谋**

**1秦奋vs李勇俊**

**2 第二嫂子，王颖的出现**

**3 李明正和曹家的合作，击杀秦奋**

**4 警察局风云**

**5 秦奋的大漩涡**

**6秦奋击杀刁老太太和曹荣**

**天北市**

**小事件：劫机事件**

**1 秦奋作为牺牲品派往天北市警务系统**

**2 秦奋遭遇劫机**

**小事件：特别治安支队队长**

**1 下马威**

**2 袭警**

**3秦奋的修炼**

**4 龙堂成员的偶遇，就是支队成员**

**5 飞天心组合前来天北市演唱会**

**战网挑战赛**

**1 秦奋的回归**

**2 麒麟坐下四大天王挑战**

**小事件：娱乐中心的窝藏挑衅**

**小事件：演唱会恐怖分子袭击**

**小事件：秦奋vs小冥王**

**小事件：秦奋被重伤，住院遭遇袭击，伙伴们的阻拦**

**小事件：薛天，杜鹏的进阶修炼**

**大事件：圣武堂考核**

**1 各项考核**

**2外圣武堂**

**3内圣武堂**

**4 外圣武堂和内圣武堂的对战**

**5圣武堂boss收徒**

**6群英会召开，大对战**

**Ps：设立矛盾，进行对决**

**各种大势力逐一露面**

**圣武堂的大boss收为徒弟传授教学**

**修罗，龙帝，重拳，不同国家不同武学种类，引申替换为不同的门派，家族，不同的家传绝学**

**盛京·军部**

**小事件：诛杀创世会，制造出神秘虫子，当初东西亚比赛时的虫子**

**小地图：撒哈拉沙漠·创世会实验基地**

**1 小队的亲热立威训练**

**2 小地图更换：撒哈拉沙漠，战机被毁，机甲战士**

**3 秦奋基地vs小冥王**

**4 虫子疯狂攻击**

**5 秦奋沙漠的顿悟**

**小事件：秦奋vs韩国新跆拳道创始者裴勇俊**

**1 李明正的邀请**

**2 秦奋vs裴勇俊弟子，杀之**

**3秦奋vs薛天**

**4 秦奋vs裴勇俊，杀之**

**5玄一师父前来索要玄一，被秦奋击败**

**大事件：天门**

**小事件：装修引出和天门矛盾**

**1 秦奋新房装修事件，楼霸**

**2 楼霸被灭，引出背后天门支持**

**3 秦奋指点王晓**

**4 秦奋vs九天圣女**

**小事件：麒麟山提亲**

**1 秦奋vs宋文东 十五分钟对战**

**秦奋和宋文东交谈，突破进入十六星级**

**2 秦奋vs天门风火林山**

**3 秦奋和宋佳私奔前，击杀李明正**

**小事件：武道考核成为神兽武者**

**1 秦奋索要资格**

**2 左林中将的狠辣，阴谋**

**3 考核资格战**

**4 圣武堂训练**

**5 秦奋战左林**

**小事件：战左东亭**

**1 地图：新兵训练营秦奋回到这里，发现师父们的牌位，屠夫所说，师父被左东亭派往执行任务，击杀天门如来，被轰杀**

**2 秦奋报复，联合众人，击杀左东亭**

**3猎杀左东亭**

**小事件：北极训练**

**金三角轮换·小事件：金三角击杀降龙罗汉**

**1 九天圣女的招徕，秦奋的条件，击杀如来，为师父报仇，圣女的拒绝，金三角和天门关系不错，执掌者为降龙罗汉，接所罗门前往金三角**

**2 李降龙的想要连任金三角统领**

**3 秦奋儿子**

**大地图：土星**

**小事件：飞机修炼**

**1 光脑中其余大师传授**

**2 秦奋冲击地罡**

**小事件：土星帝国军部处**

**1 秦奋的下马威，少校的挑衅**

**2 中校索洛夫的张狂**

**3 索洛夫是地府的人，被秦奋索要地府赎金**

**4 地府的准备杀戮**

**大事件：坟场袭击**

**1 新能源的发现**

**2 坟场遭遇地府袭击**

**3 天门的吕洞宾**

**4 地府的参谋**

**5 杜展鹏的出现，设下的能源阴谋，击杀天门众人，杜鹏的被重伤，杜展鹏的强横现身，击杀夜游神**

**6 创世会秘密：天门将所死掉的人变成虫武者**

**小地图·天王峰：创世会土星基地**

**1 创世会基地的组成**

**2 闯入击杀**

**3 摧毁基地**

**小事件：杜鹏的苏醒**

**小事件：飞心的演唱会**

**1 和雅辛姐妹的交谈，警察的防备力量**

**2 火娘子为经纪人被恐怖分析擒拿，想要羞辱**

**3 秦奋出现，击杀**

**4 演唱会，所罗门的彪悍出线，赢取火娘子**

**5 恐怖之王阿斯兰的现身**

**6 秦奋vs如来**

**新的危险：蜂王出现，科学家制造出来的能够吞噬一切，不断进化的怪物**

**Ps：大高潮，大boss**

**1 秦奋基地通过光脑，接触蜂王**

**2 宋文东等人的力战**

**3 变异生物们的自行修炼**

**4 走火入魔的科学家，分化出两个创世会，一个是拿作恶滔天的人做实验，一个是谋求进化不择手段**

**5 林立强和光脑的结合**

**6 秦奋击杀妖兽**

**秦奋的修炼准备**

**1 林立强研究出的新人类，龙系**

**2 秦奋的修炼**

**3 秦奋vs麒麟**

**大高潮大结尾：群英会**

**1 群英会的对战**

**2 妖兽的进攻**

**3 横扫结束，斩首行动**

## 玄幻小白大纲

出生一个小村子，（穿越不穿越看作者喜好）单亲家庭，最好只有一个暴躁脾气的老爸，嗯很粗暴的那种，日子很清苦。老爸职业，铁匠，猎人，最适合不过。

六七岁，干活，劈柴，养条小狗。穷并快乐着。一次偶然拣了个破尿壶。

天赋试炼，测出主角是个废柴，但是按照XX大陆的习俗，废柴也是要修炼的。嗯，是的，然后进入一个什么学院，学习一个千百年来都没出过牛逼人的专业，不过这个专业在若干年前曾经出现过一个牛逼的人物。留下升级的克预见性。

然后安排2个脸谱龙套。一个贵族子弟，一个贵族的狗腿子。欺负主角。

但是有一个可爱的小萝莉对主角很好。

不经意间，把尿壶触动了，引发金手指。主角有特别能力了，武功大涨。除了主角谁也不知道。别人都以为他是\*\*，为以后的装逼提供保障。

考试了，比武。

谁都看不起主角，主角骗骗非常牛逼的打败了敌手，最让人目瞪口呆的就是打败了那个被大家看好的贵族。(小高潮一次。)

然后试炼，杀几个小怪，得到白色装备若干。等级略有提升。（小高潮一次)

其中救了学院的小萝莉一次，好感加升。

这时有个突发事件出现了，引出主角的身世之谜。

原来他是XXX的儿子，多少年前，全家灭亡，他是唯一的后人，背负重任。嗯这个时候他老爸该死了，免得又累赘。激起主角仇恨若干。

追随线索，换地图。打怪，认识御姐一只。并这御姐死活的莫名其妙的爱上了他。（前奏）

两人一起打怪，升级。好感继续加升。暖昧若干。

被人追杀。掉进深渊，古洞，墓坑之类的。发现秘籍若干，紫色装备若干。主角学习，升级若干。同时主角的小狗也变化了，发现是旷古的神兽XX一只。

而且已经绝迹就这一个了。。（小高潮一次）

换地图，碰见原来追杀他的人，很牛叉的干掉。利索点，消掉以前的仇恨值，（大高潮一次）

继续线索，引导换地图。中间在路上或者饭馆，干掉路人甲，龙套2号。顺便推到御姐。

遇到学院的小萝莉，小萝莉吃醋，然后很开心的和御姐分享，在一起，一男2女开始，快乐的升级。中间暖昧若干次。

大陆发生战争，主角被卷进其中，主角的智商是70。其他人是20。主角指挥大军守城，获得声望若干，公主一只也喜欢上了主角。。（大高潮一次）

国王给他大官，给他驸马。他不干，他要追线索，他要报仇，他要自由，继续赶路，公主为了追她，偷偷逃走。

大龙套出现，抓住萝莉，主角和御姐救萝莉。干掉大龙套，收复小龙套若干，主角变老大。。（小高潮一次）

大龙套乙出现，抓住了公主，威胁主角拿尿壶来换，

主角的尿壶已经成了垃圾了，主角交换，公主感动，2号龙套很高兴。但是发现他还有更好的东西，抢。推到公主一次。随带着公主的一堆双胞胎的丫鬟一起推到。

主角为了御姐找药。

药在精灵山上，遇见精灵女王一只，嗯，偷看洗澡啥的，女王要杀了主角，但是龙套3号出现，精灵族被攻击。

主角不计前嫌，召唤小弟们帮助精灵干掉3号，女王爱上主角，献出药来救御姐。。（大高潮一次）

根据线索龙套4号出现，原来他就是仇人。主角追杀他，换地图。中间杀路人乙若干。

4号龙套挂掉，说出还有隐情，其实是大配1号干的。可大配很牛逼，是XX多少年中最牛逼的XX，。（小高潮一次）

主角感觉，这世界很阴暗，这世界充满了诡计啥的。然后带着萝莉，女王，御姐，公主等等一种小弟，去找大配。

中间帮助一堆弱小的民族，帮助他们，留下小弟建立牛叉的根据地。打败XX和XX，成为一方领主。

和大配的助手，大配2号3号决战，全部杀掉，但是感觉自己的实力还有待提升，现在找大配还不行。（小高潮一次）

继续磨练，升级。杀龙，得宝贝，狗的实力也升级，成什么什么巨龙。萝莉升级成护士，御姐升级成牧师，女王升级成术士。主角成不死战神。反正全体牛逼了。这时候有女刺客一只，原来是2号龙套的女儿。主角没杀他。她反倒对主角有了感情。（大高潮一次）

中间，小弟的领土继续扩大。已经成为XXXX。主角的光辉下，人民拥戴，要他推翻黑暗，建立新的政府。主角思想觉悟很高，不要专政，要共和，要民主，发展民生，全面提升人民生活水平，奔向小康。。（大高潮一次）

推到女王一只。女王也光荣的成为了后宫领袖。女刺客由女王牵线和主角上床。但是主角一直保存着和萝莉的感情，说是爱情吗，

大配终于出现了，大战一场，风云色变。主角牛逼的赢了。然后，美女部队庆贺，终于推到萝莉。。（大高潮一次）

他的领地也占领了整个大陆。他成了大陆的主宰，他的武功天下第一。

可突然发现，这个尿壶中原来还有一个秘密。这个秘密是大配死前身上的尿壶盖子引发的，在这个世界上还有更牛逼的神的存在，这神在操控着这个世界。

于是继续换地图，升级，打怪得宝贝，继一边和美女XXOO一边认识新的仙女啊，女巫啊，女兽啊，什么的。嗯然后无数个………………

你继续换地图就行了。

没写的了。就翻前边的，龙套3号的孙女，狗的变异，路人甲的师傅，小弟中的叛徒，甚至更早的村里的村长，学院的院长都折腾出来，写一下就行了。太远？没事，人家得说你伏笔埋的好，埋得神，坑挖的高明。

美女不怕多，但是要变着样来，人家就说，你的女人写的各式各样，很不错，还有和萝莉的爱情多感人啊，

你看，这样一写，有战争，有阴谋，有伏笔，有升级，有宝贝，明暗双线，嗯，各个种族，各个大陆，法宝，武功，多牛叉啊，放心，你能写到1000万字，也有人说你神书，哪怕你主角都不知道是啥玩意……

## 大纲格式与内容概述

什么叫大纲？大纲是一本小说的根本。他为小说提供了精神主旨，主要矛盾关系，大部分的基础设定与在此基础上所衍生出来的情节。于是，大纲由这样几部分组成：

一，小说的主旨与精神。

二，小说的简介。

三，小说的[历史](http://www.zzsck.com/)时代背景概述。（包括可能需要的[历史](http://www.zzsck.com/)年鉴）

四，小说的势力范围分布以及彼此间的关系。

五，小说的主要人物设定以及彼此间的直接关系。

六，小说的主要矛盾的阶段与牵涉人物的影响。

七，小说的主线情节。（这一部分并非必要）

八，小说的其中一部分练笔文字。

一，小说的主旨与精神。这里所阐述的是小说所要表达的终极目的，这本小说可能经由主人公来表达出一个做人的原则与精神，也可能通过全书所有的情节与人物来表现某种社会现象与人文精神。

二，小说的简介。

三，小说的[历史](http://www.zzsck.com/)时代背景概述。除时代背景、[历史](http://www.zzsck.com/)背景，还有能力系统（即实力等级与原理定律等）与相关知识的设定。要精彩，富真实感。

四，小说的势力范围分布以及彼此间的关系。这将决定整个小说中，明面与暗面的势力对于最终结果产生的影响。采用均等多势力开局，隐藏祸患，进而激发，引导中局，渐入稳定，功成完本的一个传统流程是不错的方式，关键是中局的把握。

五，小说的主要人物设定以及彼此间的直接关系。人物的设定要包含外貌与性格的简略描写。直接关系是指在人物与人物之间存在的，直接表面意义上的关系，比如血缘，师徒，敌对，嫉妒，爱慕等等，可以多个重复。

六，小说的主要矛盾的阶段与牵涉人物的影响。这里是关键部分。我们经常会发现写不下去了，这一方面是有状态的因素，而剩下的可能就是因为对小说的主要矛盾的阶段性叙述，以及不同阶段下所牵涉人物的不同发展没有把握紧。一本小说的生存需要矛盾来支撑，而矛盾的不断转变与升级，就造成了质变，在这个质变下人物的承受极限被打破了，人物之间的关系被迫转变了，而这就创造了提升的机会，创造了超越能力与性格的极限的机会，创造了因为人物关系的转变而导致情节发展的机会。将整本小说的矛盾以阶段性为标准写在大纲里，并在该阶段下放入人物关系转变和人物能力、目标，性格上的转变的描述。那么，这样就更有掌握性。

七，小说的主线情节。说起来，这部分简略陈述的文字，往往通过线形箭头的图形来连接一个又一个主要事件，于是，整本小说就像串起来的珍珠项链，每一个点上都是一个主要事件。这部分未必就是必需的，因为小说根据[作者](http://www.zzsck.com/)的构思与读者的需要有很大的可能，在中后期需要作重大的修改，于是原本所规定好的框架就不能用了。这跟主要矛盾的不同在于，矛盾是人与人之间的关系，主线情节则是因为这种关系而发生的具体事件。

## ！写作大纲的十步

写大纲很难着手，因为大部分的写手在写大纲之前，只是知道自己要写的故事是一个什么样的开头，至于结尾的部分恐怕还没有想好。因为很多新手都是在有了一个好的灵感后，就兴冲冲的开始动笔，然后听说需要写一个大纲，于是开始准备。

所以，对很多写手来说，给大纲的各个元素建立一个完成模式，是很有必要和效率的方法。

什么模式呢？说通俗点，就是完成大纲各步骤的先后顺序。我相信如果按照以下顺序写大纲的话，一定会取得事半功倍的效果。

1、确认题材。

2、确定升级体系。

升级体系的设定，牵涉到世界背景、人物设定、细节情节发展等多方面元素。

关于此点，我的建议是，能有多详细就有多详细。大家可以看看番茄、三少和JJ三个人，他们的升级体系无不十分完备。

3、确定主角性格。

主角的性格也大体就能确定作品的风格。

4、描述主线情节。

描述主线情节的方法有很多，有的以人物出现顺序为标记，有的以道具为标记，有的以时间为标记等。大部分的小说适合以地图变化为标记法对主线情节进行概要化。

为什么呢？我用几种简单的例子来做下解释。

A、竞技小说。主角的转会，在不同环境的成长过程，显然是情节发展最合适的方案。

B、玄幻、仙侠、修真类小说。开启新地图已经成为目下最流行、最容易操作也是最为读者接受的模式。究其原因，盖因这种模式，可以有效的对主角的升级速度进行控制，不至于让主角遇到过分强大的对手，使得主角的虐人合理化，因为在这张地图上确实没有什么人能给他造成太大的威胁。

C、官文（含架空类的官场文）。查看很多官文小说可以看到，主角大的职位的变化，通常是会出现地点的变化，这个是由实际情况约束的，自不必多言。

D、王朝争霸。这类文已经很少有人写，因为很少有人看。但是这种文的特点也必然是从小地图到大地图的变化。

E、其他如灵异、都市、科幻等类型文章则可能受地点变化的影响会比较小一些。

综上所述，以地点变化为标记概述大纲的方法，优点是很明显的，那就是易于推进故事情节。这一点对于新人来说十分重要。而如果作者对故事情节的把握能力有了相当程度的功力，则可以不必选择这种方法。

还有就是地点变化直接对应升级体系的变化，这是开拓更高级升级体系的绝佳方法。诸如土豆、西红柿的小说莫不如此。

但是要注意的是，地图的变化一定要有一个合理的解释，想要做到这一点，就需要在即将结束甚至更早的情节里做出完美的伏笔和铺垫。大家可以参考下吞噬星空中番茄在描述主角从地球到宇宙的过程，很突然，但是很合理。意料之外，情理之中正是小说剧情中的一个极高的境界。

另外，用地图变化法的主线情节，对于小说内时间的把握非常不到位，这就要求作者在后续的过程中进行编年史确定。关于这一点，后续将有解释。

再来说下本条内容的细化程度。我的建议是，每个地点的故事用500字左右的文字，精简的介绍在这个地图上发生的故事。作者可以把这个看成给一部电影写内容简介一样。

5、世界背景初始设定。

在完善故事主线情节的时候，相信每个作者都必然有很多的想法了，那么在这个过程中，记录下你的灵感吧，它在你完善世界背景的过程中，将会发挥很重要的作用。

世界背景的建立时间，有人选择在了主线情节的前面，我认为这也是一种方法，但是我的建议是：在建立主线情节前可以也必然有一定的关于世界背景的想法，但是，完善世界背景的工作，适宜在确定主线情节后进行。

为什么呢？原因有两点。

第一、主线情节和世界背景是需要相互配套，在互相配套的过程中，就需要不断的进行修改，相对于主线情节来说，世界背景的设定和修改显然更加容易。

第二、用主线情节来配套世界背景，我认为更加容易契合。

但是，并不是说世界背景就一定要契合主线情节，当发现主线情节中有不合理、不完善的地方，或者透过世界背景的设定又有了优于已定主线情节的时候，可以对主线情节进行更改。

我对于世界背景的理解比较宽泛，总结下来应当包括的东西如下：世界地图（能有多详细就有多详细，甚至每个场景的场景的地图也可以设定）、简要势力分析、情节中的主要人物设定、以及其他和情节有关的东西，如人情风俗、各种法律法规等等。以上的各种设定也必然需要为剧情服务，与剧情无关的设定根本不需要。

最后就是注意事项，世界背景的初始设定中，不要过分复杂化。以吞噬星空来说，在地球的时候就两大势力。在恒星级之前虽然有很多的势力，但是详细描述的就是那么几个。等到到了恒星级之后，大的势力也就是三个。至于其他如血络世界等非主流势力，则需要放到后续过程中完成。

6、完善主要人物形象。

根据已有情节的情况，设计主要配角性格，如人物的武力情况、家庭背景、以及在本书中的主要经历。甚至于外貌、癖好及说话风格也可以详细设定。可以提前根据人物的特点设计几个相关的小剧情。在剧情发展过程中适当的穿插进去。

7、细化主线大纲。

把每个按照地图变化法制定的大纲，当做是一个单独的单元来进行深度细化。这个细化的标准大致分为三类。

第一种只是把大纲的每个故事进行简单拆分和衔接，只要情节的推动不会出现逻辑性错误即可。

第二种是把大纲的每个故事细化成按章节进行的标题并用一句话概括。

第三种是简述整个故事的发生过程。比较出名的就是蓝晶，听说他1500字的内容，可以细化到用300字来表述，等到动笔的时候再在300字的基础上补充形容词、细节描写等。

作为我个人来说，我建议做到第二种情况。但是做到第二种的情况也并不意味着就比第三种情况简单多少。接下来的工作也依然是很繁杂的。

细化主线大纲可用的方法和主线大纲基本相同。时间法、地图法、按照情节推进等来细化大纲的方法都很不错。但是这里我着力想要提一下的是升级等级法。就是说，情节的细化依托升级的步骤进行分解。

比方玄幻、修真、仙侠类的小说。在这个地图要达到什么水平的武力，这中间的武力水平经过了那些等级，这些级又是如何提高的，提高的情节需要进行什么铺垫等等问题。

而如果有朋友想要达到第三点的水平，在这里我也提供下我新想到的，但是其实特别老套的方法。

首先是对某个情节进行概括，然后利用时间、地点、人物、起因、经过、结果六要素法将剧情细化展开。同时，在思考的过程中必然会出现或多或少的情节拓展，或者会遇到认为设定不完全的地方，要进行详细记录，以备后面完善。这里再着重说下时间，对应第二条里所说，时间的确定是对剧情严密性的一个重要方法。

8、世界背景最终设定。

经过剧情的细化，我们有可能发现，世界背景的初始设定不够完善或者不够正确。这个时候，就要根据细化主线大纲的内容，细化世界背景的设定。

9、最终情节的确定。

基本上来说，情节已经被罗列下来，然后我们就要思考，这些情节是否有吸引力？是否有违常理性不容易被读者接受的内容？如受虐之类的情节趁早赶紧换掉或者删除。

第二点来说，就是思考如何使这些剧情写出来有吸引力。通过顺序、倒叙、插叙等叙述方式、通过各种不同人物的视觉变化的方法来体现冲突；思考前后剧情之间如何做伏笔、如何呼应、如何制造悬疑、如何使得YY点能够达到更好的效果等情况，将情节进行最后的梳理。

10、大纲不可能是尽善尽美的。微调修正。详细记录，避免出现前后不一。

这篇文章主要针对的重点是玄幻、奇幻、仙侠等类型的升级流作品的大纲进行的解读。但是我想其他类型作品或者其他流派作品，在写大纲的整体流程上同样适用，只不过在情节展开的突破点上可能略有不同。

## 斗破苍穹 大纲范例

**一.作品名字**

【斗破苍穹】很有漫画风格的一书名，一个好的书名就是一张漂亮的脸蛋。谁都想去抚摸一下或者欣赏。

1. **世界设定**

XX帝国，地处大陆XX处，由XX皇帝创立，境内有XX势力，及某些门派。

**三.力量体系**

吸收天地间的元气

1. **等级体系**

一至九段斗之气，斗者，斗师，大斗师，斗灵，斗王，斗皇，斗宗，斗尊，（半圣）斗圣，斗帝

1. **妖兽等级**

一阶至九阶妖兽，设定可自行发挥

**《九大构成体系》**

1. **主角**

姓名：萧炎，穿越者

金手指：在八岁的时候，得到了禁锢药老灵魂的戒子，因而被吸收力量，成为“废物”但在解放出药老以后得到药老的帮助，获得大量高级丹药，高级功法，实力突飞猛进

1. **配角**

女主角1.姓名:萧薰儿，性格活泼的少女，跟萧炎亲梅竹马，互相爱恋。口头禅：炎哥哥最好了。

姓名：萧战，主角的父亲，性格沉稳的武者，高级斗师。口头禅：炎儿最优秀了。

在角色上，特别注重角色的形象，性格，口头禅，实力等等特征。故事以人为本，写好了人物，才会有代入感，平凡的剧情，也能写出精彩。

**技能设定**

【八极崩】初级功法，分为十重，每多一重，就多一层暗劲，也叫做一响，为突出主角的优势，主角练出了十八响。

【焚诀】药老教给萧炎的顶级功法，类似于火系魔法，在一个斗气纵横的世界，魔法的力量机会是无敌的，一个禁咒魔法，佛怒火焰机会就能秒杀一片。

【炼药】顶级药师，药老教给萧炎的技法，让萧炎从小就泡在高级药罐里面。嗑丹药跟吃糖似的，因此实力提升的极为恐怖。

技能的设定，一般重点设定主角的技能，主要来控制节奏。

1. **伙伴**

实力应该和萧炎差不多，比如小医仙，冰皇。这个伙伴主要是考虑主角的助力。杀上云岚宗的时候，这些伙伴，就起到了作用。

1. **装备**

玄重尺：药老赠送，初期就相当于拿了极品新手装备。

月甲：主角后期得到的终极装备，可以抵挡禁咒。

装备设定，可以参照网络游戏，比如传奇的，开天斩，屠龙刀，血饮，或者其他的网络游戏装备，这个自己去找喜欢的。

1. **冒险**

主线一，外出游历，赴三年之约，上云岚宗击败未婚妻，洗刷悔婚屈辱。

主线二，消灭魂殿，救药老。

暗线一：家族与上古世家联系

暗线二：成为斗帝

1. **身世**

萧家是上古家族之一，而主角及家人并不知道，后期上古家族一一出世，这些秘密才被揭露

1. **势力**

萧家，药老

1. **后宫**

萧薰儿 雅妃 云韵 美杜莎女王

后宫设定，参照主角设定，主要是构思不同的性格，不同外貌的女子，总有一个是读者喜欢的。

**主线构架**

测试失败，被认为是废物，族弟羞辱拉矛盾，萧薰儿帮解围，拉后宫线，未婚妻上门悔婚，拉开前期大矛盾及大坑。 得到药老戒子，铺垫大高潮，详细内容，可去观看【斗破苍穹】，

三年之约，拉前期情节构架，主要是人物性格描写，打怪升级，寻宝，冒险，炼药夺魁，前一百万字紧紧围绕这个路线来写。

最关键，在于人物主角的刻画。

主要构架，并不是要把每一章的内容，细化出来，只要设定好关键情节路线，关键人物，关键道具，功法的出现，随时提醒自己该写什么。

## 情节设计及大纲详要

1、渴望+障碍=冲突

渴望与障碍必须要有同样强大的力度，其反复不停，即是爽点

2、行动

行动反应性格

将一件事放大到最大，逼着主角做出最为艰难的抉择，所挖掘出来的深层次性格，才是适合存活在小说中的“性格”。可使读者产生深层次代入、深层次的对主角的认同感

3、结局

这个不多说，一般结局就隐藏在开头。说起来容易，实际很考验作者的逻辑能力

4、展示

强大感、神秘感、血腥、色情、暴力，即是展示五要素。时时刻刻在文中充斥着这五要素，也就是期待感了，令读者目不暇接

5、情感

情感可以用来形成一般的代入感，其展示方式可以用联想和揣测来表达。如何联想和揣测，小说与其它媒介最为明显的区别就是，可以纤毫毕现地将主人公的思想表达出来，所以作者切要注意这一点，一味地表达剧情以及打斗反而失去了小说的特殊性

人物表现的要素有：

a、独有的表情 b、习惯的动作 c、常用的对白 d、思想 e、意念和欲望

f、弱点和缺陷 g、角色的好恶习性

2、这些要素的运用：

以上要素都可以当作创作的工具，这些工具一定要善于运用，

你可以将这些设定条列出来，然后有表现的部分做出记号，

比较重要的个性部分，应该要不断重复的表现出来，以加深读者对角色的印象

二、配角的运用和衬托

有那么句笑话，帅哥美女总喜欢跟比自己丑或矮的人呆在一起，因为那是衬托。

故事创作也一样，也需要这种衬托，特别是配角的衬托，不断地运用配角来衬托主角，

全力将你的主角塑造成偶像。所以，所有的配角，都是为衬托主角而设定出来的。

三、桥段的发挥和设定

1、对比法桥段：在主角的定位上，安排另一个桥段，与主角的设定做极度的反差对比，

这样的方式，容易让读者有一个度量的标准，更能突现出主角的不同。

如：一个走投无路的败家子遇到一贫如洗，但对未来充满希望的主角，

两者产生极大的反差，更能衬托主角，塑造他的形象。

2、堆栈法桥段：把桥段的布局事先安排到一个高度，

再将主角叠到这个高度上，自然主角就不费吹灰之力到达最高的位置。

如：一个传说中的剑客，剑术相当精湛，没有任何人是他的敌手，

一些挑战他的都在三招内被斩毙。但是离奇的是，

在对上一个不起眼的中年流浪汉时被一击打败了，

而当众人崇拜他时，出现了一个十七八岁的少年，流浪汉称他为师傅。

这样的范例说明了少年可能是更厉害的角色，背后或许有很多的想象空间，

看是我们已经将这少年的能力和地位等级，运用其他人的力量拉到了一个非凡的高点。

3、陷阱法桥段：

运用桥段将主角慢慢逼向绝境，让读者一直为主角的危机而担心，

再进行一个大的转变，使主角的位置正反颠倒，产生极大的落差，以突出主角的能力。

原则是，设定持续低潮的桥段，让转变过程迅速成为高潮，使主角能力加倍地突显。

比如：原本一直处在被欺负困境的主角，到最后才让读者知道，

原来是主角一直在“大智若愚”，使得后期敌对方突然处在了下风。

四、善用伏笔

伏笔是作者为了表现某段重要的剧情，在先前便设了相关的桥段或提示，

到故事进行了一个程度后，再将这个桥段或提示呼应出来的手法。

伏笔就想是一个隐藏的炸弹，它让剧情产生更多的变化，

它的表现方式可能只有出现一次的画面，也可能是一段不经意的桥段，

甚至有可能是一句对白；伏笔的埋设，不要和伏笔的呼应脱离太久，

这样，读者的记忆可能会消失，而失去了伏笔的意义；

伏笔的描述也可以是连续性的，在一个个段落中埋下伏笔的一个片段，

最后在全部组合起来，这样方式的可以让伏笔体现的时间不断向后延伸。

1、伏笔离不开主题

这是一个不变的原则，故事的重点只有一个，

所有的因素都要因这样的原则而产生，伏笔的内容不要和主题无关，

否则不但达不到效果，也有可能削弱了故事的力量。

2、不要使用过多的伏笔

过多不同的伏笔，反而会让读者搞不清楚状况，

失去了伏笔的意义，除非是有连贯性的伏笔，做连续性的埋设；

过度的卖弄伏笔，也会让故事的主题变的模糊不清。

3、成为转化的力量与高潮的爆发点

伏笔的设计，目的是出乎读者的意料之外，

这样的设计，也是剧情中转变的一种方式。

伏笔的揭晓和呼应，时间点相当重要，这也牵涉到剧情的节奏问题，

如果我们能善用伏笔，并在高潮点爆发，这是最好的表现方式。

4、记得收尾

对伏笔的埋设，我们一定要相当的清楚，否则会变得虎头蛇尾，

到最后突然小时了却没有清楚交代；前头埋伏了几个伏笔，

到最后就一定要相互呼应几个伏笔，如果我们的剧情太过复杂，

建议最好能做笔记，再在编剧过程中不断地提醒自己，以免剧情结束后有所遗漏。

五、剧情的节奏

1、过山车原理

我们说平淡的戏，可能提不起读者的兴趣，但是都是高潮的戏也会让读者过度紧张，

变得麻痹；假设剧情的高低，就像一条起伏的曲线，

我们可以分析出一个原则，就是高低起伏越大的剧情，达到的效果就越惊人，

就像是游乐园的过山车一样，高低落差越大的段落，乘客尖叫的声音也就越凄惨，

刺激的过程越高。我们可以称这样的原理叫做过山车原理。

2、剧情的拍子

但是这里我们还要补充的是节奏。

如果高低起伏是坐标上的Y轴，那么X轴的部分可以说是拍子；

音乐中一个小节可以是一拍，二分之一拍，也可以快到八分之一拍；

节奏的快慢，相对的影响到人的情绪起伏，慢的拍子，给人平稳的情绪，

而越快的拍子，则给人紧张的情绪，这样的原理也适用在剧情的结构上。

这里，大家应该注意到了，为什么说艺术是相同的原理，

这个节奏同样的也可以体现在美术作品、书法、颜色及符号上等，都是同样的原理。

3、运用快慢的搭配来控制读者的情绪

a、平稳剧情搭配慢节奏

b、冲击剧情搭配快节奏

六、吊读者的胃口

很多新人编的故事常犯的错误，就是直肠子一路通到底，想说什么就说什么，

很多不错的点子，还没有酝酿的过程，就直接演出来了。

上面已经说了很多的激发，目的是在增加我们可以表演的手法，将我们想表达的重点，

酝酿到最佳时机再爆发出来。

明白地说，小说就像作家与读者的斗智，当我们安排的剧情，

在一开始就已经被读者知道结局的话，读者还有想看下去的欲望吗？

1、让读者上钩

其实作者就是故事的主宰，你就是神，可以决定剧中任何角色的命运；

同样的，你也可以决定你最精彩的点子，要在什么时候出现，

只要是读者最想知道的答案，你就肯定不能太早让读者知道，

但是每个过程却透露出一点点片段的信息，让读者急着想知道，又不能知道，

然后便慢慢地被你的剧情牵着走

2、最佳时机谜底揭晓

而让读者知道解答的时机，就像是在钓鱼一样，拉杆的时间点一定要准确，

当鱼上钩时，太早拉了，诱饵还没有进到鱼嘴，鱼会跑掉；

太晚拉了，诱饵已经被吃了，鱼也会跑。

太早将答案说出，读者对你的需求还没形成，效果会打折扣；

而太晚将答案说出来，读者失去耐心也会跑了。

收放之间一定要掌握好，如果没有信心的话，

不妨多让几个好友看看，给予一些意见，作为你修正的参考。

七、掌握主题

小说最重要原则应该就是掌握主题。

当我们在进行创作时，无论有什么再好的点子，都应该以不偏离主题为最高原则。

觉得什么好就加入什么，没有想法就不断地假如其他的想法，这样的编剧方式是不正确的。

不少的小说都偏离的主题，常常是因为有了突发灵感，或许是没有好的想法，

编不下去，就加入很多与主题不相干的进去，违背了主题。

1、如何不偏题

如果是能够加分的灵感，那是求之不得，一定要加进去，如果没有任何可以结合的可能，

那么，就请将这个想法储存起来，说不定可以作为下一部作品的创意。

如果真的想不出点子，建议你回到原点，看看你先前的设定，

只要之前的工作都做足了，一定可以从中找到一个方向的，

你也可以在看看已经完成的剧情，是否有什么地方是忘了交代，

或者可以延伸的；以读者的角度，反复地在你的作品中观察找寻可以接续的方向，

也是一种方法；再不然，你就搁下笔，离开你的作品，做些其他的事情，

让自己放松一下，因为可能你已经钻进牛角里无法自拔。

有时我们也会使用难度较高的多线架构，这样的编剧手法需要比较熟练的经验，

对于大长篇的剧情，多线构架也变得必要，

因为出现的人物越来越多，要交代的故事也不会仅限于一个故事，

多线架构的注意重点大致如下：

a、前后呼应：故事的主构架是固定的，在剧情当中会出现分支的剧情，

但是记住，分支剧情最后必须在归于主题上，，否则会变成无法收尾。

b、主次分明：就是主题在分支架构出现后，逐渐被分支架构取代，

分支架构变成主架构，这就是主题产生偏移，也是我们最当心的忌讳。

因此，我们必须分清架构的主从系，才不至于编到最后反客为主。

C、懂得割爱：有时候我们回有太多的点子，巴不得全部都挤到一部作品上。

其实，当我们的剧情已经相当扎实的时候，就不要再画蛇添足，

太复杂的剧情，通常也不太容易被大众接受。

八、制造高潮

平淡的剧情未尝不是一种表现的形式，如果你能将故事说的很平淡，却有撼动人心，那你的功力可就非比寻常了；平淡的手法其实也暗藏高潮，只是埋藏的很好不被看到罢了，

对于创作的新人来说，高潮起伏的剧情会远比平淡的剧情容易处理多了，我们要先学会如何制造高潮，待经验丰富之后，再慢慢学者如何将高潮暗藏在剧情中。

读者在阅读你的作品时，总是在期待着你制造的高潮，你精心的规划，漫长的经营，为的就是将剧情中最精彩的部分，深刻地表现出来，感动读者的心，让读者为你哭为你笑。但如果没有表现好，这个作品其实就算失败了。

1、集中所有力量为了高潮：

当剧情顺利的进展了，我们就要集中所有的注意力，制造出剧情中的高潮，

我们应当集中所有的技巧，在关键的高潮点爆发出来，这样的剧情才会深入人心。

所谓的技巧，如：时间的流动、节奏、吊胃口、创意、主线、人物、场景、伏笔等

2、多不如好：

剧情中的高潮不要放在架构上无关紧要的地方，其实也等同于不要偏离主线，

等同于前面所有经营的方向不要偏离主题，这样的效果才能扎扎实实地呈现出来。

3、出人意外

另外，高潮的表现方式，希望哪个不要太过公式化，

以往见过的各种表现方式是可以供作参考，但是最好我们能在多用点心思去变化，

虚则实之，实则虚之，在与读者的斗智过程中，尽量能出乎众人的意料之外，

才会让读者惊叹，总之，多想一点，就会有所不同。

4、持续的高潮

持续性的高潮是否是一种忌讳呢？我们希望与众不同，就必须要脱离框架，

有时，忌讳的使用也是非常手段，能够达到非常的效果，

如果我们在前期积蓄的能量是足以发挥到第二甚至第三次的高潮，

那么，我们使用持续的高潮又未尝不可。

但是使用连续高潮时，须注意对读者的刺激性会产生麻痹，

因此，该收的时候就要收，适可而止。

九、人性是故事的心脏

这里以漫画为题材来讲述这个道理。

有不少画技超高的作品，却不是最热门的作品，而有些热门的作品画技却相当平庸，

道理其实简单，画面只是吸引读者第一印象的要素。

就像是我们在街上见到一个帅哥一样，通常会不自觉地看上一眼，只能说是喜欢，

但是要真正爱上他，甚至一生一世，那你就会考虑他的内在了。

如果他像个木头人虚有其表，可能放在你身边一星期你都会觉得碍眼。

因此，除了吸引读者的第一眼之外，如何留住读者完整地看完你的作品而不觉得厌倦，

就是决胜的关键了，想想看那些连载数十册的漫画巨著，

是如何留住读者的心长达十年以上的光阴而不变，更是为之而疯狂地追捧。

文章如同漫画塑造的人物一样，简单的说就是人性！

我们必须给予剧中的角色有独特的性格，运用这些强烈的角色，

将人性完整的表达出来。我们必须能控制读者的情绪，引发读者的人性，

让读者该哭时狂哭，该笑时狂笑，这也就是戏剧的独特魅力。

因此设计选题时，人物也是担任相当重要的部分，有些好的题材，

其实也是在人设前就已经成功了。

记住设定选材时，也将人物与人性的表达重点预设进去。

任何作品吸引读者目光的地方不是单纯的画技、华丽的语句，而是动人的故事，

而动人的故事往往是由人性表现出来的。

十、同中求异

很多的经典题材或是成功的作品都是值得吸收参考的，

世界上没有被创作出来的题材似乎已经很少了

对于我们的创作来说，经常会发现一个很多的创意题材，

可能在很久以前已经有人做过了，或不久之后市面上出现雷同的题材，

令你十分惋惜，这种撞车的情形是常常发生的。

试想，当你的作品被忍耐怀疑有抄袭嫌疑的时候，你是不是会觉得无辜呢？

我们如何在信息和创意不断爆炸的年代中找到自己的定位，

或者是在已经成功的题材中发现新的课题。

即便是再经典的题材，因为时空的转换，和创作者成长环境的不同，

也有机会出现不同的表达方式和新的内涵，

因此，找出成功作品的骨架、精神及精彩的要素，

加入自己新的想法及个人的特色重新包装，不难找出好的作品方向。

十一、格局的创意

1、点型创意

这类型的创意，通常只用于一个小细节上，不适合做太长的延伸，

在创作上是属于点缀的作用。

点型创意是一个独立的创意类型，她可以单独的存在，

也可以任意地置入到剧情中需要的部分。

类似一句有趣的对白，或是一个搞笑的动作，

这样的创意也能转换成为角色的口头禅或习惯动作。

在一个好的剧本里面，点型的创意是随时存在的，

因为他就像一张完美的家具的装饰一样，让读者随时随刻都体会到作者的用心。

这样的创意是不具备延伸性的，我们在发想的阶段，

如果是长篇的故事，则必须将这样的创意记录下来，无需放进故事骨架当中，

因为发想阶段，筛选出重点是相当重要的，必须时割舍这样的创意也没有关系。

2、关键型创意

这类型的创意是属于剧情中重要桥段或转折点上的关键，

他会影响到故事的延伸发展和呼应前头的伏笔，这样的创意也有可能形成一个短篇的故事

关键型创意的特点就是他只为了某个单一的目的所产生的点子，不同于典型的创意，

他的框架足以发挥到一个简单完整的故事。

关键型创意在长篇的故事当中，可以是一个段落的重要环节，

数个关键型创意，便足以架构出一个长篇的故事。

发想时的重点，在于出人意料的情节转变，目的在于短时间内压缩读者的情绪，

或引读者的注目。

长篇故事开场时的关键创意更是重要，因为读者在前几回的反应，

决定了你这篇作品的后续生命，如果没有在一开始就运用关键型创意吸引住读者，

后续的故事再精彩都可能徒劳无功。

3、架构型创意

也就是足以支撑个长篇故事或单元性故事的主要架构创意，

这样的架构也就是我们所说的故事骨架，而故事骨架的好坏取决于构架型创意是否够力。

关于创意，除了及时捕捉突如其来的灵感之外，平时的积累也是很内重要的，

拥有了一定的积累，对日后的创作会非常有帮助。

当以上所提到的创意灵感充分集合之后，才能构思出有趣深动的故事情节。

十二、最后要注意的

永远觉得不足，在创作中不断地修正。

作为一个创作者，应该有求新求变的精神，因为读者不断地成长，

如果没有挑战的心态，作品便会变的陈旧

记住保留一种心态，就是永远觉得不足，也只有不足才会想要进步，也才会不断地吸收成长，

你认为的高有多高，宇宙的尽头到得了吗？

人类永远是渺小的，学习永远都不会结束。

而在创作中，也不要自满，随时检视自己的作品是否还有更好的可能，

因为作品面对的是各式各样挑剔的读者。

特别是新的写手，很容易会被一些花言巧语的评语捧得天花乱坠，

不能自我，还真以为自己写得很好了。

我们面对的评语无论好坏，都必须朝不断创新、不断学习、不断超越自我的方向努力，

这也应该是创作者的坚持。

冲突+行动+结局+展示+情感=小说

## 大纲写作技巧心得

**一、小说如何立意**

什么是小说的立意呢？中心思想。

把立意和主角的性格特征结合

1、基本的结构。主角的性格特征分为两个要素：一个是他的追求，一个是他的行为方式。

主角想要什么，结尾他就得到了什么；主角想要什么，在每个分卷的结尾会离追求更近一步。

作者把主角追求的东西渲染得越美好，读者也就越动心，也就越感到主角的成功具有重大的价值和意义。

试举三个例子：金钱为何美好？因为它能使你享受最为奢华的生活。权势为何美好？因为它能操纵别人的命运。力量为何美好？因为它能打碎一切束缚。

主角的行为方式，决定了你设定的情节阻力。没有经过奋斗就唾手可得的果实，谁会认为它是珍贵的呢？“疾风知劲草，国乱显忠臣”，“沧海横流方显英雄本色”。

2、立意时要激发你自己的情感和梦想。

3、小说的立意要纯粹。想让谁都爽，结果谁都不爽。

一本书承载不了太多的主题，其余的爽点要服从主要的爽点。

比如：立意是主角追求财富。那么在分爽点里头，可以写金钱能买来权势。金钱能让主角无忧无虑的去爱，无忧无虑的制造浪漫，而不必考虑油盐柴米。这样，爽点就集中了，就纯粹了，也就更有感染力了。

4、小说立意要规避风险。作者要学会审查立意，不要写到一半被查禁了。

**二、小说如何确定世界背景风格**

世界背景风格习惯上被分为两个部分，一个叫做世界历史地理人文设定，一个是网络小说独有的力量体系设定。

小说都有的世界历史地理人文设定部分。假设写西幻，构思世界，确定大陆的名字，大陆上关于诸神和英雄的传说，他穿插了大陆的历法、自然地理和天文方面的设定。过去的设定结束后，他又继续写着主角将要登场的时代，大陆上有哪些种族，有多少国家，国家之间的关系如何。

接着去写种族的习俗，国家的风俗，甚至为每个国家设计一个风格迥异的王都。

绝大部分的作者在写完这些之后，他感到自己所有的灵感和热情都变成了灰烬，他对接下来要写的故事感到了厌恶和茫然，于是他变成了一个设定党人……

跟风扑街，写大杂烩又扑街，这是大部分作者的结局。

那么，人文设定究竟怎么写。我提两点意见。

1、借鉴现实的历史地理人文。借鉴真实生活中国家的风俗、神话故事；照搬行政区划，改个名字。

2、写什么样的世界，取决于你熟悉什么。小说的风格，有一半以上是来自于细节，有些作者总是能写出令读者产生强烈真实感的段子。这是因为他对于某个特定的世界有着别人没有的认识。

3、写风格单一的世界。这一条不是真理，但是对于大多数写作经验不多的写手而言，风格单一的世界更便于作者去把握。大杂烩不好写，没有丰富的经验，绝佳的天赋，超人的笔力，不要去碰。

围绕等级提升、技能提升、装备提升这三点制造情节冲突，展开故事。升级流。

地图，力量体系，大小BOSS等级、出场次序……

力量体系不仅仅只规划个人实力，与各个方面对应挂钩。任何事物的等级。

1、力量体系不要过于繁杂。大级别之间要有质的区别，到什么级别内气外放隔空伤人，到什么级别罡气护体刀枪不入，到什么级别可飞行绝迹，到什么级别主角可以天视地听无所不知，到什么级别主角可以餐风饮露辟谷不食。小等级则要体现量的区别。比如内气外放，开始的时候是一尺，然后升级到二尺……

2、力量体系要同时用来限制BOSS的强度。第一卷的BOSS是什么等级，第一卷的第一个单元的BOSS是什么等级，要限制死。但是这个限制仅仅限于需要在本场景正面和主角对抗的角色。有时候，你需要让一个高等级的BOSS在低等级场景里头暂时露下一面，使读者看到你整个体系的冰山一角，同时还可顺手埋一支伏线。切记，上述的高等级BOSS不要正面的、明显的和主角、以及主角的敌对势力发生关系，简单地说，让他们出来打一次酱油就足够了。

3、力量体系设定一定要和你的地图配套。一个地图里头，主角进入时什么级别，啰啰兵是什么级别，小BOSS是什么级别，大BOSS是什么级别，从啰啰兵到大BOSS，他们之间的数量分布是否是一个金字塔形？记得，千万不要搞出一个地图里头大BOSS的数量比小BOSS还多。

注意等级技能等提升后，相应的地位提升……

4、其他的两个问题。主角进入地图时的等级和情节的紧张度有一定关系。

举个例子，现有地图一张，分布为：啰啰1级、小BOSS2级、大BOSS3级。如果主角出场是0级，也就是不入流的群众级，那么给他一个金手指，让他能越级对抗啰啰1级，这时，小BOSS2级杀过来了，情节就会变得非常之急迫；如果主角是啰啰1级，紧张度就不一样，主角还可以踩踩不入流的群众装B，小BOSS对主角也有些看重（上级对下级的看重）；如果主角一出场就是大BOSS3级，这就是无敌文了。

相连两张地图的等级分布问题。有些作者是这么设计的：

地图1：啰啰1级、小BOSS2级、大BOSS3级。地图2：啰啰3级、小BOSS4级、大BOSS5级。

地图1的大BOSS贬值太快，到了地图2只能做杂兵。这就等于说第一幕结束时呼风唤雨的主角到了第二幕时，只能重新夹起尾巴做人。读者的爽快感被打断了。

比较合理的应该是：

地图1：啰啰1级、小BOSS2级、大BOSS3级。地图2：啰啰2级、小BOSS3级、大BOSS4级。

这就美了。第一幕主角升级到顶，到了第二幕也不是一无是处。

上面，讲了根据力量升级体系怎么安排大小地图。

下面，讲一个《凡人修仙传》里用得较多的同等级地图的更换。——副本地图。

跟着力量等级而升级的地图有个坏处，特别是过高等级的地图，里面人物等级过高，太过脱离现实社会，作者反而不好写。

一般地图等级只要设计两层，最多不要超过三层。这就有带来一个问题，现在的网文，动辄百万字，如果只有三层地图的话，很可能作者会感到还没有收回成本小说就要结束了。——同等级地图设计两到三张。《凡人》中的一些小副本，如一个封闭的迷宫地图，但是却很少注意到天南这个地图，和七星海这个地图实际上也是互为副本的，两个地图大致处于同样的等级上，通过作者的设计，却产生了不同的风格，天南炼丹用灵草，到了七星海却主要用妖兽内丹，这些细微的差别累积起来，就不会使读者感到雷同了。

说到了力量体系，就不能不说和力量相对抗的一个设定，这也是网文里特有的，即所谓的金手指。

金手指是指主角的独特能力，这种力量打破了作者设定的力量体系。主角由于拥有了金手指，所以变成了独一无二的。

一些金手指，作者会安排主角在故事的开头得到应该是故事后期才能得到的神奇物品，比如在仙侠背景里是一件残破的仙器，或者是一本顶级的修仙秘笈。这种金手指开得比较巧妙，因为他实际上是整个力量体系的一部分，而且在后面也要关系到主线的剧情。

最后一种金手指，在设计它的作者看来，主要是为了爽。因此，这些作者的设计往往会非常大胆，比如在现代都市的世界里，主角忽然获得了唯一的异能，然后呢，作者让主角靠着这个异能乱搞一气，无非是一会儿挣钱啊，一会儿灭日屠美爱国啊，一会儿种马啊，一会儿踩太子党，一会儿扮嫩把自己变成太子党，最后草草收尾。这一种金手指我不推荐，不推荐设计一个完全游离在主线（世界设定）之外的金手指，这样的金手指，会让读者严重感到作者的人为干预太重。

金手指也需要升级。金手指一下子开得太大，后面的情节还怎么发展呢？情节的冲突还怎么设计呢？如果金手指开得太小，到了后面的情节又用不上。所以升级的想法也就很自然了。

使用金手指应该注意三个地方，一个是金手指不能开太多，也不能开太大，过大过多的金手指会使你的力量体系一下子变得毫无意义。

第二个最重要的是，不能让读者感到主角正在依赖他的金手指，也千万不能让读者们感到，去掉主角的金手指，主角就像破产的暴发户一样一无是处。

具体地说，出身贫寒的主角能靠着金手指和那些贵族少爷们站在同一条起跑线上，但是你要让读者们感到，即使没有金手指，主角仍然是有正面的品质力量。

第三个是，有些作者为了体现主角和某人之间有着深厚的感情，于是选择向那人将自己拥有的金手指和盘托出，这是需要非常慎重考虑的桥段。

一般来说，要给主角留一张底牌，当你觉得主角已经有了新的金手指之后，适当把旧的金手指向亲密的人解密也并非不可。不是有一句话么：每个人都有一些秘密。

总之，金手指不要破坏情节的趣味性，如果作者将金手指看做是留给主角的一张底牌，也许底牌是一个比金手指更适合的称呼。

当然，力量体系也好，地图等级也好，副本也好，金手指也好，这都只是一种思路，一种理想的模式，它的作用并不是要你在写作的时候，一定要按照网游策划的套路去设计地图啊、等级啊、BOSS啊之类的。而是你要懂得运用这些思路去限定的你的大纲，特别是地图意识，在传统的小说里头，也看得非常之重，当然他们叫做“场景”。

一个场景构成一个小小的单元，一个单元里头，有人物的活动；单元串联起来，场景不断扩大，人物的活动也逐渐复杂起来。网络小说多有升级的设定，由此带来一种升级流，开始特别的关注等级、地图、金手指的问题，有它的长处，但是如果由此忽略了细节的填充，甚至在情节安排上除了升级还是升级，我想说，这样写不一定能造就第二个忘语。

总之，“戏法人人会变，各有巧妙不同”，关键还是靠细节。

立意、世界背景、人物命运、金手指都相关……

阴沉狠辣高智商的人，拥有搜集情报的金手指。

金手指与性格或职业等挂钩……

**三、大纲和摘要**

首先，根据主角的性格，你选好第一卷的故事，这个故事要能最体现主角的性格特质。我举一个例子：一个行侠仗义的热血主角，遇到一个欺压良善的恶霸，这个恶霸正在做什么事，以至于主角看了不能容忍，一定要代表正义和他进行正面的斗争？（智慧型的主角也许会选择谋略。）如果恶霸的后台是一个伪君子，热血主角和伪君子的斗争会不会很燃？如果在敌方的阵营里头安排一个良知未泯的人，他被主角感动而投诚，是不是彰显了主角的人格？如果在主角的这一方安排一个动摇软弱而又夸夸其谈的“友人”，主角的坚定是不是更加突出？

综合考虑这些之后，第一卷写个什么事，矛盾冲突的焦点在哪，就应该清楚了。这就是第一卷的情节大纲。

接下来，你要做一些人物卡，和地形卡。

描述主体特征及有特色的细节。具体某个宅子、店铺的地形，写到时现做。

人物卡。出场时，光有性格特征还不够，要设计登场者的年龄、相貌特点，初始技能。

人物登场年龄、相貌、性格第一次做卡片时定死，方便日后查询。

（全文结束）

大纲也好、立意也好，情节规划时，找得准冲突的焦点，知道往哪个方向是爽文。一个热血主角仅仅战胜了坏蛋，还根本没到爽点，用一句诗概括“唤起工农千百万”，翻翻《篡清》这本书就知道了。

一个高潮过去，就一定要有一个收结，我方怎样、敌方怎样，我方盟友怎样、敌方盟友怎样，中立者怎么看，都不要落下。这会儿功夫，是留个读者们享受高潮余韵的……如果你让主角每天都遇到麻烦，一个接着一个，中间没有主角喘息的机会，估计到最后作者自己都吃不消。

## 设定粗略

**1.设定的开端**

没有明确的中心思想和主线，你只会慢慢的灵感枯竭，然后彻底写散，写崩。前期工作做的越细致，后期麻烦就越少。

**01：世界背景设定**

Q1：这个世界的类型？古代？现在的世界？异世界？太空.......？

Q2：这个世界有什么新奇的地方可以吸引读者吗？你觉得这个世界的看点在哪里？

A2：新奇在自然环境，这个世界每隔两年就会有一场被称为“死夜”的事件发生，死夜会持续一个月，而在死夜来临时，如果在没有光的地方，人就会被死夜的力量侵蚀，侵蚀之人必须在死去前去杀死同样被侵蚀的人，获取他们的力量才能存活。我觉得这个世界的看点在主角跟死夜搏命，同伴感情纠葛，以及迫不得已的互动上。

（世界背景一定要足够吸引人，至少有能吸引读者的卖点。）

Q3：这世界有新奇的植物吗？有新奇的动物吗？还有别的特殊自然环境吗？

A3：有新奇的植物与动物，别的特殊自然环境会在小说后期出现。

（这些是为了让世界更加生动，充满趣味性，但并不是主要的。）

Q4：只有这一个世界吗？如果不是的话，一共有几个世界？

A4：不只有一个世界，在后期还会出现灾灵界，一共有两个世界，一个是故事启示的蒂雅大陆，一个是灾灵界。

（地图是拖延字数的最好手法，换地图可以根据你书的数据来思量，如果数据很好，不妨多加几个地图，但是别注水。）

灾灵界Q1.........A1......略（重复上面步骤。）

**02：势力设定**

Q1：在蒂雅大陆有几个主要势力？在灾灵界有几个主要势力？

A1：蒂雅大陆的有暗黑龙骑，死灵帝国，狼骑部族。灾灵界有天灾军团，近卫军团，寒冰军团。

（主要势力设定不宜过多，过多的话无法一一照顾过来，也可以用模糊化的手法，只在文中用寥寥数语来提到某个势力，但并不接触，来完善势力的构建。）

Q2：这些势力彼此的关系呢？跟主角的关系呢？

A2：蒂雅大陆三足鼎立，灾灵界寒冰军团一家独大压制天灾军团跟近卫军团。主角前期跟暗黑龙骑混，后来去了狼骑部族，最后去了死灵帝国，颠簸流离为自己而战。在大后期主角灾灵界中，三大主要势力均为敌对状态。

（主角跟势力的关系，具体还是要看文中你以主角的视角，对这些势力的描写刻画。如果想黑一个势力，完全可以写他们蛮不讲理引起读者共鸣。最好不要为了战而战，战斗要有名分的，没事就喜欢战战战的是SB。）

Q3：请详细描述一下这些势力。

A3：

**03：人物设定**

Q1：主角的性格?衣着？长相？性别？爱好？思维模式？口头禅？武器？能力？优点？缺点？

A1：转细设（个人建议主角的性格别太冷血，至少要保持人性的温暖，对自己人一定要好，长相可以模糊一些，方便读者YY成自己，爱好别太离谱，口头禅要有个性，武器随意。需要注意的是要把主角当成一个活生生的人，用他自己的模式去思考做事，一旦行为方式定下来后，可以慢慢转变，但千万不要总是改变。）

Q2：女主的性格?衣着？长相？性别？爱好？思维模式？口头禅？武器？能力？优点？缺点？

A2：转细设（同上，处女，漂亮，跟主角暧昧，别上来就被推，别有绿帽情节。可以刁蛮古怪也可以温柔如水，另外最好对主角的表现跟对别人的表现是不一样的，这样更能突显主角的区别。）

Q3：配角......反派角色......

Q3：所有配角，反派角色转细设。

（人物最好不要脸谱化，有不同的性格，不同的思维模式，反派别搞得太弱智，比主角强一点总被主角打败就可以了，必要时也不能让主角太顺，但一定要后扬比先抑更让读者爽。)

主要登场角色要一个个设定，同时最好标清其在哪一章会出场，然后发生什么互动。

切记不要上来就搞一大票主要角色，读者会晕的，最好等读者记住了这个人以后再出下一个主要角色。

另外随着后期角色增多，可以适当的死一些角色，当然死也要有名义，比如为了主角而牺牲为了主角的妹子而牺牲为了主角的狗而牺牲之类的......至于具体剧情就看你的功底了，写得好读者非但不会生气，还会感动，叹息，继续看下去。写不好读者就走了。可我不可能站在你后面帮着你敲键盘是不？要是没信心干脆就一个主要角色，人气角色都不弄死，只弄死读者讨厌的。

当然，也别太夸张，至今还记得当初看琴帝，几十万人团战，主角方一个不死，偶有几个轻伤的，这就是极端的反面典型。白到令人发指。类似小兵传奇或者佣兵天下这点做的就不错，池寒枫死的时候我完全没有弃书的念头，而是感动。

**04：力量设定**

Q1：一共有几个力量等级？这些力量等级都是什么？

A1：一共有十三个力量等级，分别是......（标红转细设。）

（力量等级的多少，可以根据你的书长短而变化，反正跳地图以后还可以有新的力量等级，新地图写完以后还可以有新地图......比如寸芒啊，吞噬星空啊，就是最好的例子。正常的，一般9~15个就够了。另外力量等级每个都要有不同的描写，比如斗破苍穹就做的很好。并且最好让主角保持能看到几个高端力量级人物，这样主角升级的时候，读者也能看到主角跟这些人的差距在缩小。）

Q2：主要角色们的等级是？

A2：标记到细设的人物后面。

（玩过游戏吗？升级知道吧？让敌人保持高出主角一两个等级让主角打败，或者三四个等级让主角逃跑，同伴低主角一两个等级，或者高出一些被反超。扛着木剑应该去杀一级的史莱姆，同理，你身穿狂霸拽酷套就应该对付深渊魔龙。）

Q3：那些大陆顶端的人，他们是什么等级？

A3：XX级。

(总之很牛B，主角望尘莫及，这是为了带来让读者看下去的动力，当然，怎么带出来还要看你怎么写。写的不好不如不写，写得好就会吸引读者继续往下看。）

**05：辅助物设定**

Q1：魔兽坐骑？

A1：细设，可根据不同的角色搭配。

Q2：天材地宝？

A2：反派的天材地宝经过一番艰苦交战落到主角，主角妹子，主角小弟，主角的狗嘴里......同细设。

（勾心斗角还是直接抢，大剑无锋还是剑走偏锋，看你了。）

**06：金手指设定**

Q1：一个还是多个？有成长性吗？副作用呢？限制是什么？

A1：转细设。

（重中之重！个人建议要有至少一个可成长性的金手指，另外也可以弄一些暂时性的，等主角实力提升以后给主角的妹子，小弟，主角的狗......之类的。这点可以看看卡徒，或者师士传说。另外写大了没收回来的时候，也可以加一个副作用打压一下。重要大反派可以有金手指，可以比主角的强，但最终要么被主角销毁要么被主角拿过来......一直存在会让读者感到恶心的。金手指需要好好想一想）

**07：主线设定**

我个人喜欢分别用一百字，一千字，和一万字来分别囊括主线剧情，大家不妨试试。

切记，没主线的书，永远都是散的。

**08：悬念设定**

最重要的放在最后，开篇不要废话太多，上来就战战战......第一章要写剧情，人物交集，冲突，悬念......不管怎样，前三章先拉住读者再说，最好前三章每一章都抛出一个悬念让读者看下去。

这点可以参照一下鸡皮疙瘩系列，每章一个悬念吸引人看下去的典型，虽然其手段恶劣，但你得承认，确实有效。

或者美剧越狱，漫画火影忍者也可以参考下。

**3.写了这么多累死我了，咱们真的还要谈谈细设的事儿？**

细设，顾名思义，就是要把你的每一个细节放大到地图中去，尤其是上面所说的设定。

你所在某个地区做某件事情，做完之前，都是一个独立的地图。把上面的设定慢慢融入到里面去，列出分卷大纲，分卷大纲再细化，一步一步，缩小到每一个章节......

恭喜，你已经做完了大纲和设定，你及格了。