打了儿子打老子，打了老子打祖宗   
打了徒弟找师傅   
灭了师傅灭山头   
这就是路数   
在灭人的过程中得宝，得爱，得仇   
然后换地图继续   
每个出来的对手都有背景   
每个山头都有宝藏   
每个女人都如花似玉的倒贴   
每个兄弟都有必须求助主角的事情   
每个大人物都有发现主角能力的智慧   
每个大人物必须在打击主角的时候，被别人制约  
主角不经意的一次出手就能感动某个大背景的人物，让他她以后能在主角没辙的时候恰巧出现帮助主角脱困   
主角一次得宝过程中不经意得到的垃圾，在生死关头会恰巧破解危机   
主角升级要在困境中顺利   
主角升级要在顺境中瓶颈   
然后破解不了，随后在危机中突破   
其实这些就是一本玄幻的主要情节   
只要调整下次序就行   
别人先写学院，你就开始灭山头   
别人开始打压主角，你就开始主角发飙   
或者先仕途再草莽   
或者先草莽领主到仕途   
把主要情节交叉使用   
引出联系，就构成故事   
就学到了这些