1.网络小说的爽点是什么

爽点，什么是爽点？这个问题根本没有答案。

有钱的人，赚一百万都不会爽，没钱的人，路上捡到一百块都会高兴好几天。

因此，同样的写作素材，在不同人不同情况的不同作品里面，它们所展示出来的爽，是不同的。

首先，我们来说爽点最常见的一种。

那就是性，为什么艳照门一出现就整个网络火爆，为什么网络上点击最高的小说永远是情色小说？

因为，这些艳照及小说，都能够让观看者感觉到一种满足

很多作者，都会在文章里面或多或少的添加一些情爱性爱的描写，以吸引读者。

但是，大部分新手在写这种情节的时候，总会超标，写得过分露骨，使得文章品位下降，甚至被政府删除。

其实，真正好的暧昧情节，是完全不需要性描写的，只需要做好铺垫，那么，哪怕是一个吻的描写，都能让读者疯狂。

这就涉及到爽点创作的一个手法：先抑后扬

先弄一个主角的身份永远也无法触及的女性角色（如冰山女，小龙女之类的）前期铺垫做好，让主角基本上已经丧失了泡到这个女性角色信心，读者甚至已经放弃了这个人的时候。突然间笔锋一转，轻轻的给主角一个吻

这样一个吻，和大量的性描写来比，读者更愿意看到这么一个吻

我们作者在应用这种先抑后扬创作手法的时候，一定要记住，不能压抑得太厉害，否则读者会完全失去兴趣。

这种手法其实归纳其重点，就是先把读者打一巴掌，再给块糖吃。

对于那些动辄要写情色描写吸引人的作者，我想介绍一本书给他们看：骷髅龙的《极品处男》这是一本主角周旋于数十个女人身边，到中后期才破处的小说。

这本书的爽点，就是标准的先抑后扬手法。

第二种爽点，是物品获得的满足感。

我记得网游那个课里面有说过，装备法宝之类的极品装备获得，这种满足感，是我们制造给读者的爽点之一

这种爽点，重点在于满足读者的极品装备收集癖好。这个极品装备包括物品，也包括人，比如人才比如美女

这种爽点吸引读者的手法是，强化获得物的存在，如果是装备，就要不停的告诉读者，这种装备多好多好，能够怎么样怎么样，必须得到这个东西才能把剧情接下去，而且这个东西的获得，极其困难。

作者通过这些方面，在读者的脑海里面强化了这个东西的存在感，使得读者对这个东西产生了需求感，那么，当主角得到这个东西之后，就完成了一次爽点情节的创作。

因此，第二种爽点的创作方法就是：强化存在感，让读者觉得这东西必须要得到

这种写法，很多人都在用，比如《仙葫》《阳神》《永生》等

梦入神机写的小说，很多都是这种强化存在感的爽点创作方式。

他会不停的告诉读者，主角获得了某某宝库的线索，主角又获得了某某宝库的另外一个线索，这个宝库里面有很多很好的东西，其中有一种东西是主角必须的。如果没有主角必须的，那么这个宝库肯定有很多人来争抢，特别是主角的竞争对手，一旦他们得到，就会全面压制主角。

试问，这样子的写法，作为读者的你，是不是很希望读者得到这个宝库，把竞争对手踩在脚下？

第三种爽点，是养成，也是网络小说里面比较重要的一点。

说白了就是主角在逆境中不断的成长，不断的依靠良好的升级体系，突破一个个瓶颈

养成这种爽点，是贯穿文章始终的一种写法，千万不要一开始就写主角多么牛逼。

因为你会陷入一个怪圈，不停的制造比主角牛逼的对手，来成为主角的踏脚石。

这种高起点的写法，很容易让你的作品失去吸引力。

主角都天下无敌了，仇家一个指头就能捏死了，试问还有什么看头？

主角的升级路线，只能是在主角突破瓶颈的时候小爆发一下，千万不要每一次升级都写成高潮，那样的话，就没有爽点可言了。

我以修真系统的感叹号流创作手法给大家示范一下，就知道全高潮写法，反而是没有高潮。

主角引起入体，进入练气期了！

主角好不容易，终于筑基了！！

主角历经万苦，终于炼成金丹了！！！

主角修成了元婴！！！！！！

从上面四行话，我们会发现，每一次都是高潮，但是看完会感觉，贫乏无味。

我曾经对一个喜欢用三个感叹号当做句号用的作者说：你放个屁都用三个感叹号，那么，你的作品还有什么高潮可言吗？

第四种爽点，就是优越感

想象一下，你开着劳斯莱斯幻影，叼着几万块一根的雪茄，手里面拿着一叠美钞，狠狠的拍在曾经欺负过你的上司的脸上。

那是何等的优越感？

我们创作的时候，可以考虑，如何让主角的刻画，给读者一种优越感的感觉

写法很多，比如穿着200块的衣服去买房子，被人鄙视后，掏出一布袋的现金，把店里面最贵的车买走（在这里说一声，这样的写法已经变成浅薄和无知的代名词了，原因是被人写烂了）

这种桥段很低俗，但是很有用，特别是主角被人鄙视后，先抑后扬的手法，读者看起来会感觉非常的爽

我记得无限恐怖的作者曾经说过一句话：所谓剧情,换个方式来说,也可以理解为追求爽的过程中，发生的不得不说的故事

一本小说的主线,其实就可以概括为追求爽的过程

第五种爽点，是送菜流

送菜流是梦入神机用得最好的一种爽点手法

那就是制造出一个比主角更牛逼，运气更好，实力更强，老是有奇遇的高大全角色，主角和他一比，简直就是农夫和王子。

结果呢，这个角色是来给主角送菜的。他所有的好运都将成为主角的好运，他所有的宝物都是主角的，甚至女人也是

这种写法，会让读者有一种，你牛逼算什么，我是主角，什么都是我的，这样的感觉，爽不爽呢？看梦入神机小说的读者收藏数目，就可以知道爽不爽了。

在这里，想说明的是，我们写的是网络小说，读者受众是现实中总有太多的顾忌和束缚，他们迫切需要在小说构建的虚拟世界中得到满足和发泄的那一群人。

主角在书里，必须说出读者平时想说却不敢说的话，做出读者想做又不敢做的事，获得读者根本无法企及的成就。

读者通过代入到主角的角色成长里面，来获得快感，最后爽到高潮。

这是网络小说的真谛，一切是为了让读者爽，只有让读者爽了，读者投票支持，花钱订阅，作者才会爽。

玩人性？玩哲学？玩悲剧？行啊，你可以这样玩，后果是，请不要跑来问我，为什么没人点击，没人收藏，没人订阅。。。

你都让读者不爽了，人家怎么可能会让你爽？

看了dyingsnow 同学的《网文阅读感》和《网文阅读感[补充]》颇有些收获。网文是种娱乐，目的是让人得到快感的收获。踩到雷点感到不爽而喷人毒草自然是情有可原，但避免雷点却没有多大意义。好的网文不是雷点少的网文，而是让人能够收获快感体验的网文。要写出让读者感到爽的网文，才是网络作家的使命，也是收入的依据。

一、爽的源泉：收获和奖励

正如dyingsnow 同学所说，所有的网文都能简化成完成任务得到奖励得到升级的模式，爽的爆点就在于任务的收获和奖励，升级后的变化。网文就是要让人得到一种经历过程的期待收获奖励的快感的体验，才有人爱看。

姑且不论过程，先论奖励。

奖励要让人爽，重要的不是收获的比例或收获的量，而是需要。

对比两种情况

（1）一个没啥钱的穷学生，零用钱总是当月用光，存款为0，闲着没事天天买彩票，中了1千万，然后计划着怎么花，买车买房买电脑泡妞

（2）一个没钱上大学的穷学生，需要10万块学费，每天辛苦打工，顺便买彩票赌运气，好不容存了5万块，开学在即，中彩票的了5万块，刚好凑足10万，不用再打工了

哪个更有满足感？

再对比两种情况

（1）主角通过努力得到一份经验值，一下子从1级升到了9级，属性大大提升

（2）主角通过努力得到一份经验值，从9级升到10级升了一级，达到了一直想去的洞穴的开启条件

哪个更有满足感？

（1）类是网游升级式的奖励，抽象的数据的，写起来模糊而重复；（2）类有明确的目标，得到想要的东西的奖励，具体而效果立显。

然而事实上很多人写的都是第（1）种，主角只是向着一个不明确的概念努力——变强，变有钱等——得到的奖励也如同暴发户一般并没有针对性。

例如无限流，开头或者需要解决迫切的生存问题，到了后面，就是努力-得到了奖励-分配如何使用的重复，没有需要只有单纯的奖励；

而重生穿越性的，开头则需要得到第一桶金，到了后面，则开始写中了重生/穿越这个大彩票之后，作者开始写“可以做得事”，而非“需要做得事”。

前面“需要”而得到的奖励让人觉得爽，但到后面就只是重复而已。

得到了某种并不预期的奖励，拍脑门想要干着想要干那，称之为YY还可以，但距离“爽”的境界还差一点

任务重复，奖励又不给力，大多数书都只能看看开头而已

其实作者完全可以人为制造“需要”，来让奖励到来的时候变得更爽

1.缺少的东西

比方说主角必须打败某个大boss才能过关，但是因为欠缺条件A，被大boss完虐，条件A就成了十分迫切的需求，经过某个艰辛的任务B，得到奖励A，具备了过关的条件，得到奖励A的前后，有着是否有希望打败大boss这个决定性的变化，能让人实质性的感到等级的提升

当然还有其它的方式，比方说主角拥有令人十分期待的能力C，但必须需要宝物D才能使用之类，宝物D就成了“需要”的奖励

因为缺乏，所以才需要，缺少是需要的同义词

2.解除压力

比方说主角中了类似生死符的诅咒，不停地掉血掉属性，到了时间还会死掉，不得不听别人命令处处束手束脚，完成某个任务解除了诅咒。这样的奖励，自然让人一下子神清气爽。

死亡的威胁、难缠的敌人都能造成类似的压力。

压力越强，让主角越是不爽，解除时痛快的感觉也就越爽。

既然是奖励，解除压力并不是回归原状，变得和压力到来之前一样，而是因为压力的解除，主角得到了更好的发展

例如《幽冥仙途》中，强大的阴散人一直压制着主角，主角解除压力并不仅仅是干掉她，还把她做成了傀儡成为了自己的助力，压力来源本身直接变成了主角的力量

再比如《死了都要记》中，腹黑正太解决了老对头黑眼圈男之后，也一并接手了对方的资源和名号，自导自演，一时间隐隐无人能敌，几乎已经到了成神的境界

3.大家都想要的

压过别人就会有优越感，抢来的东西总比自己家的要好

一个价值10的宝物，除了主角没人知道它的存在，被主角得到了，只是口头上描述着宝物价值有多高，但也无法让人明白这东西到底有多好

一个价值1的宝物，很多人来抢，甚至有成名已久的高人，最后却被主角得到了，就算实用性有限，也让人觉得很爽

二、爽的本位：代入主角

为什么网上会有变身文，而且变身得几乎没有意义？因为就是有些男人想做女人...主角就是给人代入的，自然要向目标读者靠近。

想要获得更多读者，主角就要符合大众心目中期望的自己——帅气。

在同伴之间，主角是最耀眼最独特的，面对敌人，主角最终总能够获胜，这样的主角才能给读者带来快感。

1.主角的特色：

如何让人记住主角而非泯然于众主角之中看过就忘，关键就在特色，能力的特色战斗方式的特色或者其它方面的特色，需要作者的创造力，但这一条只是在吸引了读者的基础上锦上添花的东西，和是否爽本身没啥关系

2.主角的效用：一锤定音的决定性作用

比较这样两种角色

第一种是实力坚挺的角色，或者学了补血技能在团队中始终保持重要地位，没了他就撑不下去，因此成为领袖，或者在个人战中总能和对手保持至少势均力敌，就算遇到比较强也能坚持住

第二种是能力偏激的角色，在团队中或者不受人待见，就算占了领导的地位也和手下保持距离，或者干脆一直是独行侠，平时并不怎么出力，但在大家都撑不下去的时候，总能突然发威，在众人没有办法的时候提出扭转乾坤的奇计；一个人时一直被敌人压着打，却总能在最后一刻反败为胜

哪一种比较耀眼？

3.可以有不擅长，但不能有弱点

不擅长是能力上的无可奈何，弱点就是心理上的漏洞，有心理漏洞被人利用的只能是配角和反派

因为主角的失误，被一个没有任何特长的小角色胜了一筹——这样的情节给人一种吃了只苍蝇的感觉

人孰能无过，但主角不是人，读者要喜欢他，就不能有瑕疵

读者就算是回想起自己错误的决定、不应有的失败时也有种想要自杀的感觉，对于主角来说，如果出现这样的剧情，则立刻会有排斥反应拒绝代入

主角只能输给比自己强的人（至少某方面），而不能输给比自己弱的人。能以弱胜强的也只有主角

能够让主角被读者喜欢上，那么作品也自然能够长久

三、爽的材料——配角的衬托

1.同伴

主角不需要对等的同伴，如果结成完全契合的队伍，观点相同意见相同，多出这么几个角色来干嘛？只会分散读者的注意力，分散作者的注意力。合理性、人物的互动取代了爽点的创造，作品开始变得淡而无味。

主角的同伴可分为几类：

（1）完全服从的傀儡，偶尔陪主角说说话：前一种功能决定了这种东西只是道具而非人物，后一种功能只是用来注水，但要注意不要注水过头给“道具”太多情节，影响读者对主角的关注

（2）花瓶，战利品——放着就好，太多事会让人觉得很麻烦

（3）特定情况下的救援对象，给主角耍帅用，颁布奖励什么的，炮灰

（4）暂时的盟友，相互利用，一定条件下转化为敌人——这一种同伴应该最多，也最容易写出彩

2.对手

主角和对手之间的较量，不应是弱点的较量，而是长处的较量

传统上对手又被称为“反派”，因为历史上有抹黑主角对手的传统

三国演义里曹操的多疑，西游记天宫众神的荒唐，样板戏中反派的无能，现代网文里也往往喜欢刻画对手的丑态，性格暴躁偏激、毫无道理的敌意、看不起主角，以显示主角打败他们的必然性和正义性

反派是坏人，打败坏人，正义伸张，爽不爽？爽！

但现代的读者很多都开始不好这一口，为什么？因为这种爽是来自于对手的坏，而非主角的强，如果只是描写他们的不堪，坏人总是会有人打败的，最终总会自取灭亡；对手不像主角，是消耗品，数量不少，毕竟对手各有各地个性，偶尔写几个这样的还可以，千篇一律会看到厌烦；也没有必要强调他们的恶

要用对手衬托主角，让主角打败他们时感到爽，就必须刻画对手的强，经验上的充沛和后盾的强大，还有冷静、机智、果断的品质，因为是对手，不用担心和主角属性上的重复，因为主角会比他们更冷静、更机智、更果断

对手是压力的重要来源之一，对手应当有各种各样的品质，充分发挥创造力，给主角造成各种麻烦，解决掉时，才能神清气爽

来自：龙的天空

原文：http://www.lkong.net/thread-459403-1-1.html

来自：龙的天空

原文：http://www.lkong.net/thread-459403-1-1.html

最近很忙，只好抽空写点帖子了。将来还会一直忙下去的。

      这个帖子讨论的是小说的阅读感。在开始谈论阅读感之前，我们先来考虑这么一个问题：作为一个网文写手，他/她干吗要写网络小说？这个答案可能千奇百怪，实际上归结起来就两个：自己不吐不快和希望别人来看。

      “有些话不吐不快“的作者完全可以在家里面写日记，没必要发到网络上来，而且想必这类作者根本不关心写作水平、读者互动之类的问题，更不会关心像我这种探讨写作的帖子，所以我就直接忽视这种作者。

       另外的一类作者要么希望自己写的东西能为自己赚点零花钱，要么希望别人能够注意到自己，总结起来就一句话：希望自己的写的东西有人在看，当然，如果能够得到别人的肯定就更好了。对于这类作者，我觉得他们首先应该问自己一个问题：“如果自己的构思和读者的口味发生了冲突，我究竟是按自己的心意写下去，还是转而迎合读者呢？”　这个问题最好在作者开新书之前就想好答案，免得中途变卦应变不及。

     对于为了让自己爽而写书，还偏希望别人捧场的作者，我觉得应该是你给读者起点币。如果你既想自己爽又不愿意花钱，我觉得你可以想想“嫖~妓~不给钱”是多么恶劣的行为。对于这种作者，我一向奉行“给我钱我都不看”的立场，所以可想而知，本帖和你们没有一丁点关系，你们也没必要在这里浪费时间了。

       对于那些一心希望自己的书有人看的作者，你们应该以吸引读者为第一目标，也就是把文章的阅读感放在无可替代的第一位。与阅读感比起来，合理性之类的东西统统靠边站－－－君未见罗森大魔王自我坦白其从来不怎么在意合理性，但是人家的书照样很火？可见合理性未必有那么重要，我个人有一个观点：那些借用“不合理”的名义来攻击某小说的人士，其内在的想法都是“本书让我不爽，但是用‘我自己不爽’为名义来攻击作者实在不好听，所以我就拼命的找合理性问题来迂回表达对本书的不满”。这种想法如果换个类比的方式就是“你过得比我好，我很不爽，所以我就用道德（大~义、人～民等等）的名义来把你打倒在地，而且是理直气壮的让你永不翻身”。

     好了我已经说明了阅读感对于网文的重要性---吸引读者，现在讨论怎么提高阅读感，换句话说怎么吸引读者。答案只有一个：让你的读者看完你的书以后心情愉悦，让他们看到希望看到的东西　（那种看完名著以后的境界升华显然与网文没有一丁点关系）。想让读者心情好，关键是要了解读者的心理，本帖基本上就是在探讨读者的心理，以及如何利用读者的心理来提高文章的阅读感。

１．　读者想要看到什么样的主题。

一个群体的心理显然和该群体的环境和内部结构息息相关，所以我们首先来了解读者的主体－－平凡的打工族和学生－－的境遇和心态。

首先，既然都是一帮平凡人，那么他们希望自己不平凡，希望自己有奇遇，所以金手指是必不可少的。

其次，能把时间用在网文上面的人大多都是混吃等死，这辈子也就这样了，所以主角要有雄心壮志，要不断的升级，要不断的变强。

再次，这些人大都是被人管的，所以他们渴望掌握自己的命运，甚至进而控制别人。

再再次，这是一个信仰缺失的年代，再加上一群叛逆的青少年，被宠坏了的独生子女，宅一族，精神空虚是不会少的，所以发泄、刺激、暴～力、ＸＸＯＯ，毁灭倾向也会有的，道德请靠边站。

最后，这是一个庞大的独生子女+宅群体，所以个人主义盛行，小说人物不擅长与人相处，习惯于别人无偿的服务，自己却不愿意和人分享，个人财产、隐私很重要。

总之，这个群体的人对于现实不是那么满意的。

     为了超脱自己的命运，所以仙侠小说出现了；为了控制别人，所以玄幻小说出现了；为了证明自己是独一无二的，所以穿越文出现了；为了惊险刺激，为了掌握自己命运的感觉，所以无限流出现了；因为对国家民～族的现状不满，所以历史小说出现了；因为对现实不满，所以都市文出现了；因为对漫画、电影、游戏、体育等感兴趣，所以游戏竞技、同人都出现了；因为精神太空虚，所以兔子流出现了；因为大家都太“独”了，所以“一人过处，寸草不生”的凡人流出现了。

      一句话，有什么样的读者就有什么样的小说，“大势”在读者的手中，作者只不过掌握了“偶然”而已。

2. 小说的环境决定了主角的为人处事

环境不绝对决定人物的性格。但是如果一个主角要升级、要掌握自己的命运、还要从最底层慢慢往上爬，那么他的性格就是被这个世界决定的。

     所以，只要主角想要成为什么天下第一高手或者皇帝等等妖孽般人物，伦理上，他就要比所有的配角更出色，更有魄力，更有志向，更会保护自己。否则，不是非常之人，你怎么说服读者主角会有如此成就？读者虽然希望主角不停的升级，但谁都不是傻子，读者会相信一个N..or S...会不停升级到爆？那些一边争霸天下，一边闲庭信步的做好人好事的主角，你到底是把配角当傻子，还是把读者当傻子呢？你真以为读者不会思考，不会发问：“我各方面能力也不差，为啥天天忙得给父母做好人好事的时间都没有，成就反倒不如书中的主角呢？”

      当然，不要求主角多么英明伟大，但是有一条必须保证：如果做不到“不N..,不S...",那就少TMD管闲事，抓紧时间补脑！

     至于网文中的环境如何，呵呵，不需要我多说吧？便是都市文里面也都有个官场、商场的小圈子吧。那种地方，主角不得心理疾病就已经是开了无数金手指了，剩下的“出淤泥而不染”也就顾不得了。

3. 主角就是用来代入的，这就是网文的命！

看了上面关于读者心态的讨论，大概的意思归结起来就是：读者在现实中不爽，所以他们要进入网文的虚拟世界中好好爽爽。所以，主角就是用来让读者代入的！

      那些有“虐主癖”的虚无主义者、悲观主义者、犬儒主义者、文艺男女青年，你们不要在那里总抱怨什么“读者层次低，非要代入主角”。读者会代入主角的另外一个决定性原因就是你们的无能：是你们没法把主角刻画的有血有肉，有灵魂。你们造了一个劣质的行尸走肉扔在那，读者们屈尊去夺舍完全是帮作者们脑补主角的性格，这是读者体谅作者刻画人物水平太滥，自己用本人的性格特点来完善而已！　各位去翻翻那些人物性格鲜明生动的名著，你看看谁能代入地进去？！

     自己人物刻画得烂，就要老老实实地让读者代入。这不是读者在ＱＪ你的劳动成果，而是大家帮你擦屁股！

4. 配角人物划分：NPC和潜在竞争对手

说完主角，下面说配角。 个人觉得配角可以分为两类：NPC和潜在竞争对手。

NPC:  网游小说中NPC，无限流中的剧情人物。这些人一般属于NPC （特殊情况不讨论）。这些人的特点是被一个强大的意志牢牢管制， 而这个意志对于主角来说也是绝对的、客观的。这种NPC角色有自己的世界，他们一般不会参与到主角的世界中和主角竞争，所以主角和NPC之间一般没有利益冲突。对于NPC，主角可以助人为乐，可以坦白很多东西，可以感情泛滥，只要那个公正的绝对意志保证他们不会和主角竞争。

潜在竞争对手：  除NPC以外的所有配角。甭管现在这些人是否会对主角不利，在将来的某一天，他们，包括主角的那几个花瓶，都有可能威胁到主角的利益，对待这些人主角要保持永远的戒备。原因嘛，从合理性来说，想要王霸天下的主角因为作者的原因IQ和EQ毕竟有限，所以只好想尽一切办法压制所有配角了。宁错杀勿错放。

     从阅读感来说，请见后文关于的拖油瓶、“财不漏白”和人物刻画的讨论。

5. 关于升级的一些数学题

这一条讲一些最基本的东西。我们都知道主角要升级，升级的最根本体现就是收获要大于付出。那么这个收获与付出是怎么计算的？

a. 倍数理论

命题：

一个人去买钢笔，红色10元一支，蓝色的12元（其他方面和红色一样），此人喜欢蓝色钢笔，请问他会不会买蓝色的钢笔？

一个人去买车，50W一辆白色的，再加上1000元可以让他挑颜色，请问此人是否会花1000元去挑一个他喜欢的蓝色车？

解释：

从数学上来讲，买钢笔挑颜色多花2元，买车挑颜色多花1000元，显然是买车挑颜色更费钱。

从实际来讲，更多的人会选择花1000元买辆自己喜欢的车，而不会多花2元买蓝色的钢笔。为什么？

从心理学上来讲，人的消费计算都是以倍数为基础的：买蓝色钢笔要多花2/10=20%；买辆蓝色汽车多花1000/500000=0.2%；0.2%<20%, 所以人们会觉得买车挑颜色更合算，而且他们会给自己找各种理由：车这个东西要用好久呢，这么贵，当然要买个自己喜欢的。

    结论，人们计算收支不是以1元、10元为单位的，而是以1%，10%为基本概念。

再看这四个命题：

一：主角刚开始的实力为0.1, 经过一场大战以后实力成长为5； 主角在全书后期的时候，实力为1亿，经历一场大战以后，实力增加1万。

请问，读者觉得主角在哪个时期更给力？

二：主角前期实力为0.1，通过闷棍弄死一个实力为5得配角；主角后期实力为1亿，历经千辛万苦以后打死一个实力为1亿又1000的配角。

请问，读者觉得主角在哪个时期更给力？

三：主角一场战斗中付出10单位的贡献，收获100单位的奖励；主角的loli付出0.01单位的贡献（帮忙搜尸），从主角那里得到5单位的收获。

请问：主角收获大，还是拖油瓶收获大？

四：主角救助某个为父乞药、死缠烂打的孝女，付出100单位资源（自身资源为1W单位），虚荣心、同情心获得满足，算作0.1单位资源；该孝女本身实力为1，因为只是磕头+哀求，所以付出为0.1单位。

请问：主角的收获为多少 ？（0.1/100=0.1%）。 孝女的收获为多少？ （100/0.1=1000）。谁收获得更多一些？

主角的成长有多少？ （0.1-100=-99.9; -99.9/10000=-1%）。孝女的成长为多少？ （[100-0.1]/1=100）。 谁成长得更快？

如果主角连续救助1000名少女，即主角连续经历1000次别人比自己成长度、收获多得多的事件，请问读者感受如何？

      在作者没有能力刻画人物性格的基础上，文章基本上是一个升级报告，书中角色在读者的眼中实际上只是一个代号，读者会从经济的角度考虑问题，而忽视感情因素：因为作者写不出来活生生的人物让读者去承载感情。

       最后，《凡人修仙传》为什么要换地图？为什么要一人独行？ 为什么从不随便出手帮人，帮人必要回报？

b. 加减法理论

提问: 10-8=2+0=1+1?

命题：

情况一：主角发现一块陨石，收获10单位资源，回去后被导师以“我是为你好”的名义拿走8单位。主角最终收获为2。

情况二：主角发现一处山洞，搜索后获得2单位资源。主角最终收获为2。

情况三：主角发现一处密室，搜索后获得1单位资源，另有一单位资源飞走，后主角在回家路上又偶然发现该资源，抓获成功。主角最终收获为2。

请问，以上三种情况从读者心理角度来说是否等同？

6. 绝对与相对

这一条在上面一点中已经说得差不多了，我就举几个例子吧。

例子一：付出10单位资源，主角收获10000单位，比例为1000；配角付出10单位资源，收获1亿单位。

请问，主角会高兴吗？

例子二：为了收获1W单位资源，主角需要付出10单位努力，主角拖油瓶可以不劳而获。

请问：主角应该高兴吗？

例子三：主角花费5年时间从1级升到10级。在主角成为10000级强者后，主角把某女从1级硬提升到10级，花费时间3分钟。

请问：读者有什么想法？

例子四：主角听说另一个空间的某配角比自己升级速度快；主角发现自己的队友比自己升级速度快。

请问：哪种情况让读者更不爽？

例子五：主角遇到一个身世凄惨的罗利乞讨，请问主角是否应该帮助该罗利？ 如果是1000+的难民跟在该罗利身边，而且都在向主角乞讨，请问主角应该怎么办？

例子六：主角与一群陌生人临时组队探索遗迹，主角获得高级宝物，其他人获得逆天宝物/高级宝物/低级宝物/小命丢掉。

请问：读者觉得那种结果更让自己心情愉悦？　为什么《凡人》中的韩立要自带团灭光环？

来自：龙的天空

原文：http://www.lkong.net/thread-426108-1-1.html

最近又想了一下网文的阅读感的问题，有点想法，就列举一下吧。

    首先，要说明一下：我那个《论网文的阅读感》的帖子中有很多地方看起来吹毛求疵，比如主角得到一份收获，潜在对手也得到一份收获之类的。这些东西单看起来没什么，但是如果出现多次，甚至连着出现效果就完全不一样了。而作者写网文的时候差不多都有自己的一些习惯，各种词语、情节等等会反复出现，比如ｊｊ就喜欢用“威力大到不可思议”这种过于夸张的语句。所以了，这些小小的、吹毛求疵的地方并不是要求作者一次都不能写，而是注意到有这么一条，写作的时候要有所控制。

下面开始说本文正题：

一．女主怎么设计

起点的每本书下面差不多都有那么几个帖子说明“把ＸＸ给收了”“ＣＣ不错，我喜欢，不要放过”。可见有一个女主差不多是很多读者对作者的要求，大多数作者也都会写个女主。

但是，不是所有作者都明白这些读者对于女主的要求。我想这些读者的原话都是“要有一个女主”而不是“随身一个女主”。一个女性角色，作者可以让她飘飘若仙，也可以蜜桃多汁，但是大多数读者最关注的是：这个尤物被哪头猪给拱了。他们的要求是主角得到该女的所有权，而不是一直把这个女人带在身边。我本人零零碎碎的东西也不少，我都有所有权，但是没有多少个是我随身带着的。何况，人大概总有那么一种得到手的东西就会贬值的想法吧，主角得到一个女人的结果很可能让此女在很多读者心中的重要性下降，甚至变得可有可无。

1. 女人总在身边，对男人其实是一种痛苦。

想想看，有个人一天24小时跟着你，周末也不放假，这是怎么样的一种煎熬。何况这是一个女人，男人在女人身边也是放不开的，喝酒、打P、意淫都没法进行，主角要真带着这么一个女人，估计和蹲监狱也没有太大的区别了。有这么个随身女主，基本上除了主角和老婆的性格刻画以外，其他人都得靠边站。

2. 老婆总在身边，本书可能变成言情。

想必大家也都和“一对儿”[夫妻、男女朋友]相处过，那基本上就是那两个人一个小圈子，其他人都被无形中隔离开来，所有的人在这么“一对儿”的面前都感觉自己是一个外人。如果网文的主角也变成这么一对儿中的一个，那基本上所有配角都只有两种选择：背景道具或者第三者插足。这么一路下来，估计主角就只能和自己的老婆交流，这不就一本言情吗？

3. 如何拥有一个女主，而不是一个尾巴？

我能想到的有两点：打野炮和分居。

a. 打野炮

没有女主，只有女配。

“饱暖思淫欲”。主角刚出场的时候肯定没到相对饱暖的程度，那么就可以不在乎女人的问题，大多数读者也不会让男主出场就来一个女人的，除了月关之类作者主动写的。趁着读者不要求，刻意忽略女性的重要性，努力进行任务模式。如果有读者开始喊“要女主”之类的，那就临时弄一个女人出来，相处一段时间以后进入暧昧阶段，然后两人分开，主角接着任务模式。如果有读者觉得不爽，那么再遇到女人，进行一段时间的情X描写[不要过分]，看看觉得那些读者觉得可以了，然后和女人分开，进入任务模式。

代表作：没有女主的书差不多都这样，区别只在是不是连女配都没有。

b. 分居

女主在家宅，男主在外闯。

这个很好理解了，男人在外面，女人关在家里面。这里面有三个要注意的地方：

首先，以什么理由让这对夫妻长时间分居两地。大概的例子有仙人闭关修炼时间过长，两个人时间总是错开；两个人各自有自己的事情可干，比如女主要管理家务；男主出去带兵打仗，女人不可以跟着去。

其次，怎么保证男主放心女主的安全问题。男主的对头一般不会少，而且估计各个实力不一般，所以女主的安全性是一个问题。如果女主在男主的老巢、女主实力高强、或者女主根本在另外一个不同的位面[比如男主娶了无限世界中的某个女NPC]，那么安全一般是不用担心的。

最后，怎么保证女人不变心。分居伤感情，这是肯定的。我觉得保证这一点的方法有两个：给女主找点事情干，让她别闲下来；管好女主周围的环境，不给女主一丝机会。

代表作《凡人修仙传》、《来自东方的骑士》。后面那本书是一个已婚男人写得，充分诠释了什么叫做“家中红旗不倒，外面彩旗飘飘”“每过一处都留芳”，一个已婚男人都这么写，从某种程度上证明硬把男主和女主拴在一起是不对的。

总结，女主对于网文来说就是一个鸡肋，食之无味、弃之可惜。没有女主的时候，好多读者刷书评区，有了女主以后读者就不怎么关心女主了，怎么安排女主都是作者的活计，还没什么报酬。对于女人，我只能说有些读者想要就给他，那些读者玩腻了作者也可以把此女甩了。

二. 怎么设定队友

我那个帖子说明了独生子女不适应和人合作。但是就网文的吸引力来说，能写好一个队伍比主角单干要更有趣味性，也更能吸引读者。当然队友之间的互动是很难写的，如果没有笔力的话，不如写点没内涵的队伍，虽然人物刻画未必能给书加分，但是情节尤其是战斗情节肯定会更灵活。

1. 临时队友都是用来卖的。

这句话很无耻，我其实也不想说得如此阴暗，但是事实上临时队友基本上就适合被主角出卖。

让我们来看爽快网文的一般模式：

主角等级为10，真正实力一般在15~18级之间，主角希望获得的资源一般在20+级左右，就算主角自己不想要，作者也会安排主角去拿这种贵重资源。既然要拿20+级的资源，那么和主角临时组队的人基本上都是20级。经历一番探险以后，主角在小队中出力一般来说是最大的，作用也最大，而且很多底牌都露出来了。下面开始进行资源分配：

分配资源的权力会落在贡献最多的10级主角身上，还是落在出力不多，但是本身等级已经达到20级的临时队友身上呢？

假定在分配主持人已经选定为20级人士的情况下，如果20级的队友们认为10级的主角作用最大，所以应该拿最大头，请问：一帮20级的人让10级的主角拿大头，主角是不是无形中欠了20级队友们一个人情呢？根据按劳分配的原则，出力最多的主角就应该拿最大头，那么主角到底是怎么欠下这么个人情呢

（假定前一个问题的答案是“是”）？主角既然发挥了决定性作用，那么各位读者一般认为主角应该拿多少战利品呢？

如果队友们决定主角不拿最大头，主角默认此结果，未出卖队友，那么此种情况对这本书有什么影响？

如果队友都活着跑出去了，那么主角的底牌已经露底，请问这对一本书的阅读感有什么影响？

如果主角和队友相处愉快，但又不想成为固定队友，那么，将来再见面的时候该临时队友又对主角发出探险邀请。请问，如果主角接受该邀请，是否会把以上过程在循环一遍？如果主角的实力已经高于队友，那么带着这么个比较弱的队友去探险有什么好处

（炮灰除外）？如果主角不同意和此队友出去探险，那么作者写主角和队友再一次见面有什么意义

（见证配角的死亡这一点除外）？只出现一次的队友，还没有死亡，请问这种配角和死了有多大的区别？

下面讨论固定队友：

对于以主角为中心的读者来说，最好的队友就是以主角为中心，对主角有用，又专门为主角服务的配角，我觉得这样一个队友大概有这么几种特点。

2. 固定队友最好不要是女人。

固定队友是女人，主角不上就会有各种“把她收了”的书评帖。主角把她上了，那么主角就可以和此女进入二人世界，其他配角不是背景道具就是第三者插足，队伍变成夫妻店，文章变成言情小说。

3. 固定队友不要体弱，最好是肉盾。

固定队友体弱，那么主角就要总保护他。虽然这个队友可能会发挥很大作用，但是他的作用显然不能和主角相比，那么主角就是要总保护一个作用不如自己大的队友，这种感觉和保护拖油瓶一样。如果这个队友是个雌性，那么就是收不收的问题；如果是个雄性，那问题就更多了…

如果队友是个肉盾，总替主角当刀子，那么他在不少读者的眼中会可爱很多。当然主角不需要肉盾的话，队友也可以不做肉盾，但是血和防御还是得很高，不能在主角爆发的时候拖后腿。

4. 队友最好要实在听话

实在，可以是沉默寡言，不多管闲事，也可以是实诚，甚至可以是痴傻。

大多数主角是肯定有自己的主见和想法的，还往往能算计。这个时候给主角来个同样喜欢算计的主角就是在抢主角的风头。

而且这两个聪明人是相处不好的，因为主角有太多的奇异之处[金手指]，队友不可能注意不到。这个队友要是注意到了，不去探究，那就是不关心队友；他要是去探究，那就是对主角心怀不轨；他要是把这种里外不是人的事情处理的很出色---先不提写这个有多难---，主角的风头肯定都被他给抢光了。

相反，一个听话的实在主角首先令主角和很多读者放心。而且他们不惹事，也不会主动去探究主角。一个实在的人和灵性大多无缘，这样主角才能拥有指点江山的潇洒。国人多是看《三国》的，相比于勇士而言，谋士可能更有人缘。一个比较憨的队友和主角在一起恰如一个勇士和一个谋士。即便是作者打算写个聪明的队友，一个沉默的角色无疑更容易刻画一点：因为他的语言不多---否则如何提升配角智商就是个问题。

总之，楚轩那种队友就是来削主角的面子的，被讨厌是应该的。

5. 要明确分工，最好不要越界，主角最好不要全能

两个人能成为队友，一定是因为单个人都有不擅长的事情，加起来正好互补，而不会仅仅是因为力量太小需要联合。因此如果作者希望给主角找个队友，那么主角首先就不能全能，否则这个队友很快就会没用。其次，队友的能力一定要和主角互补，否则，如果一个物品主角和队友都要的话，作者也会明白大读书读者希望作者怎么分配。下面讨论一下所谓的能力互补：

a.主角的能力特点（仙侠之类的全能型主角、历史类的管理人才除外）

队友有什么能力全看主角，所以我们先分析主角在一般情况下的能力特点。

单体瞬间攻击力高：方便和boss 进行pk。

杀boss这种荣誉只能是主角的。

灵活：主角不可以笨拙，否则会让人觉得傻。

血和防御不会太高：这两个属性完全是为了挨打设计的，一般的读者不会喜欢主角总挨打，那么主角就没必要太提高这两个属性，反正我们都明白主角不会死。

主角的逃跑/追击类技能不少：方便主角占便宜、打秋风。

保命类技能主角一般都有，但实际上在有队友的情况下没有用处，因为读者都知道主角不会死，所以没必要专门弄个保命技能。

非法系主角的群攻、远程一般不如近战单体攻击力强：因为近战的场面更刺激，更容易激发高潮，所以主角经常近战。

主角会很多诡异的技能：瞬移、定身、减速等等效果特殊的技能，从而主角的战斗方式更加多样，关键时刻发挥英明神武的神来一笔。

　　攻击力要不断提高：这样才显得强大。

总结一下，一般情况而言，主角是敏捷类，血、防御一般，但是还喜欢近战，辅助类战斗技能不少，逃跑技能很强悍，爆发力强，在队伍中的位置处于指挥、支援、后备、boss屠戮者的核心地位。

b. 队友的能力参考

肉盾：低血低防的主角不可能长时间扛敌人，所以队友要挺身而出。

增益技能和加血技能：因为非法系的主角基本上都是近战的，队友的各种增益和加血还是很有必要的。

快速掩护的能力：避免近战敏捷类的主角陷入包围。

非常N13的保命技能：肉盾必备，主角也会放心的把队友往危险的地方派，一般读者也不会因此说主角让队友去送死。

后勤能力：因为实在、血高防御高，所以背包袱最合适了。主角既然是指挥类角色，显然不能干扛包的事情。

一般爆发力不强：因为爆发力强会和主角抢boss。

攻击力没有必要增加：近战肉盾不增加攻击力。。。，主角是单体攻击主力，所以不要和主角抢近战攻击类资源，“你抢不过主角的”。

总结，队友要为主角挡刀子，扛包，主角使用佛山无影脚的时候还要帮主角搭把手，反正这个配角得干脏活苦活累活，还得默默无言。

6. 主角一般需要法系炮台[如果主角自己不是的话]，但是这个炮台最好不要是真人扮演

如果是近战类主角，那么主角应该会需要一个火力掩护，所以一个法系职业队友就很有必要了。但实际写书的时候，这么个队友很让人纠结，因为法系的人一般比较聪明，那么主角的英明神武就会被削弱；法系的人一般体弱，那么主角就要总保护他们，这么一看主角是给人家打工；一般来说法师的输出高于近战，但是要真高于主角的输出的话，那么主角的风采就要被掩盖了。所以，这个炮台最好用道具顶替，或者主角和队友自己分摊，或者干脆主角就是法系职业的，再或者让那个法系职业者在需要的时候才出现。

7. 队伍人数一般不要超过3个

3是一个很奇特的数字。一个队伍人数太多，作者会没足够的笔墨刻画人物，最后队伍变成主角+一群白板。以起点写手的普遍能力来看，3个以内是一个队伍的最佳人数，原因很简单：两个人的队伍，人物性格都能得到充分的笔墨。３个人的队伍，两个人说话的时候，第三个人可以插进来转移话题。４个人的队伍，两个人对话，剩下两个人中有一个人插话进来的时候，读者一般不会注意插话进来的人是谁，所以几轮对话下来，读者除了主角以外记不清其他队友说过什么。因为在描写不出来人物语言特色的时候，所有人说话的口气、句式

都差不多。这一点同样对人物的行为起作用。

8. 不要多管闲事

这一条我说了好几次，实在是因为它比较重要。大多数起点的作者看待主角都像老板看待雇员，这些读者就希望主角不停的升级、变强，偶尔搞搞女人。其他的事情在这些读者看来就是不务正业，就好比老板看到员工在上班期间玩游戏一般，所以当这些人发现主角所作所为不是为了升级，也不是为了泡妞，那么肯定不会很爽的。

　　总之，一个冒险小队比一个独狼主角要难写不少，但是这其中的可读性要增大很多，可谓付出有回报的事情。但是因为这其中的难度，所以不建议新手这么干。老手吗，为了写作的灵活性，风格的多变，练习这种写法还是很有必要的。

来自：龙的天空

原文：http://www.lkong.net/thread-428313-1-1.html

三. 设定很重要

一本网文读者要看什么？升级，变强，种马？这么写的网文有很多的，但是成功的不多，因为这种书往往只有赤裸裸的功利性，而缺少阅读感。

对于网文来说，人物刻画太难，感悟吐糟也难，情节已经变成了升级、变强、种马，没什么可发挥的，只有设定这个地方还算有看头，所以设定这一个环节非常重要，直接影响一本网文的阅读感。

1. 建立一个设定

如何写好一个设定，这基本上个人有个人的看法。有人自己创造全新的设定，那么想象力、平衡性、发展潜力都很重要。想象力无话可说，只能看作者的才气。平衡性要看书中各个势力之间是否真正的平衡，有最基本的逻辑性。发展潜力，具体说就是主角能升多少级，主角升级后的能力如何，如果主角出来就无敌，那他除了四处旅游也没太多可干的事情。这种作者自己的创造的设定一般都是有不少硬伤，所以多检查几遍很有必要。

还有人会借鉴成熟的体系，DND, WOW等等。这要求作者对于这些体系很了解，不会被一帮人堵在书评区天天围攻。同样作者还要能把一个游戏的体系转为小说格式，这也不是很容易。但是借鉴成熟的体系其实个人觉得比自己创造一个体系要好得多，也简单一点。作者基本上就是学习资料，参考别人的手法，同时在书刚写的时候就会有一群DND\WOW\WH读者来看，对作者的创作积极性有好处----如果他们不是来挑毛病的话。

2. 多设计几种任务模式

差不多什么网文都是由一个个任务来拼合而成的，区别只在于这些任务是不是摆在台面上而已。作者写作任务的时候，情节自然各不相同，但是模式经常会重复，比如《法相仙途》的任务模式很多都是：主角被卷入别人家的事情中---〉发现很久之前的恩怨情仇报应到今天---〉一番乱战以后当事人都死光，主角成为最大获利者。 这种模式连续反复出现，让人很腻。

所以建议一个作者应该在设计任务的时候归纳总结一下自己的任务模式：起因和背景是什么，氛围如何（悬疑、探索、还是主角主动设局），背后的黑手怎么样，高潮如何进行，如何破局、结局如何，总结起来是什么题材 （复仇，遗迹探险，夫妻反目等等）。　然后给自己至少准备３个任务模式，间插着使用，务必不要让读者觉得重复。

３．任务一定要难，而且主角的成功不可复制

写爽文有时候就相当于让主角既当婊子又立贞节牌坊：既要给主角很多的外挂，又要让主角凭借自己的“聪明才智”来完成目标。因为有些人希望自己爽，但是又不希望别人说自己是靠了“X二代”的身份才这么风光。落到主角的身上就是主角就是要很爽，但是又不能让读者觉得他完全是靠“作者二代”这个身份才爽起来的。所以主角的任务一定要难、非常难，但是主角当然会完美的完成这个妖孽般的任务，然后得意洋洋地说“只有我才能做到，老子就是英明神武，和我家老头子没有一点关系”。

而且“一份辛苦一份收获”这话反过来说也大有市场，主角完成了一个超级ｂｔ的任务，哪怕最后收获一根铅笔，很多读者也会认为那是一个逆天的神器，只不过功能还没有被发现。如果主角路上捡到了东皇钟，估计也有很多读者会开始考虑这是不是一个陷阱．．．．．．总之，不被虐过一次，一般读者不会承认主角真获得了什么好处，虐的越狠，收获越大。就算作者再三强调主角确实被神器砸到了，也往往会收到诸如“作者完全是为了剧情需要胡乱写，没有一点合理性，全是小白文。”的回复。

所以网文的任务一定要动不动就团灭（除了主角），不如此不足以显出主角不是靠着金手指才上位的。这就叫遮羞布。简单的任务显不来主角的伟人本色。

而且，这个任务完成以后要充分说明再来一次的话就算是主角也不可能完成了。这说明主角运气好到爆，占了天大的便宜，能让很多人有成就感、占便宜的感觉、独一无二的感觉、独占的感觉。另外，这也说明别人再也没有机会通过相同的事件来证明自己可以和主角做得一样好：因为这件事情从主角做完的那一刻起就已经变成不可能完成的任务了。所以探索完遗迹以后记得炸了那处遗迹，探索完古墓以后要毁尸灭迹，这样以后再也没有人可以和主角相提并论。

4. 如何让敌人和开着金手指的主角斗得精彩纷呈？

主角光环实在是太强大了，其核心属性就是敌人一点机会都没有。那么如何让敌人还能拥有和主角匹配的实力，与主角斗得势均力敌，又不会让一些读者觉得主角的优越感被削弱了呢？

a. 主角可以不是最强大的，但一定是最有潜力的。

“我有大才，只是没有机会/时间让我表现，你们都不理解我”。这个美好的未来就是很多读者想要的：主角没必要最强大，但是要有一个最美好的明天。

b. 如何光明正大的给配角/对手设定强大的战斗力？

面对这么凶残的主角，配角/对手也需要强大的战斗力来配合主角演戏。一般来说，读者还会想知道配角为什么有这么强大的战斗力，有人是好奇世界体系，有些人完全是为了研究这些配角不是被反向金手指催熟的，以证明主角还是独一无二的。大多数读者接受的配角强大理由有这么两个：年代久远和特权。

年代久远是说配角积攒很多年。国人相信“姜还是老的辣”“上古之治”，只要作者说明该配角是百年/千年/史前的存在，很多读者会自动给他们打上高手/变态/妖孽的标签，然后剩下的就是看作者怎么编了。反正越老的越凶残。

国人不太相信人数取胜。“以一敌百”“十步杀一人，千里不留行”“千军易得，一将难求”才是值得被传颂的。想要通过人海战术来打击主角那是行不通的。所以，人数没有用。

特权是一个开反向金手指的好东西。原因我不说了。大概的例子有：我爸爸是ＸＸ；主神空间分为几个层，现在最高层的一个人通过拍主神马屁跑到最低层来虐主角了；某某人是从火星来的，那里资源更丰富等等。反正就是要强调某个不公正性，这样主角宰起人来会更有动力，读者也会觉得更解气，解什么气？不可说。

以上是设定，差不多是一本书的大部分了。

四．力量体系。

    1. 升级系统

一般网文的核心是升级变强，因此一个好的力量体系就很重要了。其大概的要点个人觉得有这么几个：让主角有优越感，升级的空间，容易让读者理解。前两点容易理解，后一点意思是说这个力量体系要让读者能够生动的感受到并且认同一个人的强大，如《凡人》的强大来自于各个修炼层次间的天差地别，两个层次间的人完全没有可比性，这样读者们在韩立遇到更高境界的对手的时候默认韩立打不过。又比如《王牌》中的各种强大技能，读者可以从技能的特点上较为容易的了解到一个人的实力有多高。

    同样对于比较核心的实力评判标准一般应该采用数字量化的原则，否则全都是战术的发挥的话，坦白说没有多少人能写出来一本书的味道，太难。而且各种数字化也并不是完全彻底把血量都给标记上的，很多情况下在同一个层次内，这种力量对比往往只是一个模糊的浮动范围，比如《凡人》的各个境界之内的力量对比就没有数字化，看作者怎么发挥，但是各个境界本身的划分已经是一个量化了。《王牌》的技能对于不同的人有不同的伤害，这也没有彻底量化，虽然这本书已经很量化了。这种量化与其说是为了方便作者写作，不如说是方便读者进行对比，否则目前各种成熟的体系也不会都用数字来表示人物的战斗力了。

    我个人为网文的力量体系分了三个类别：等级为主导，技能为主导和等级技能双主导。

a. 等级为主导

如《凡人修仙传》，妄语把所有的人物分成几个境界，不同境界间的人完全没有可比性，这就好比把所有人分入了不同的几个小地图中，再加上外面的大地图，主角只要一个一个地图的往外闯就行了。而技能都是依赖于等级的，并没有实际的量化系统，但是等级本身就已经量化的不能再量化了。

这个系统的优越感来自越级挑战，所以最好在境界之内再安排小的等级方便主角越级杀怪。另外，一个地图之内等级的范围要合理，如果最高等级太高，比如过500，那么主角基本上得一直装孙子；如果最高等级只有10，那么这个地图就没有太大的必要认真刻画，因为主角马上就会走了。同时不同地图的切换有利于优越度的提升：在主角玩通一个地图的时候，主角会有一段“天下舍我其谁”的爽感，这之后再去其他地图接着装孙子。

这种体系的好处是简单易懂，谁厉害比比境界就知道了。同时升级空间非常广大，只要不停的在等级上面开地图就可以了。缺点是可读性一般不太高，因为一切都是太显而易见了，所以作者必须要增加其他的设定体系来吸引读者，比如《凡人》中的药材、功法体系。这两个体系很强大，但是他们的强大是建立在人物的等级上面的，没有人物等级就不能服用相应的药材，也练不了相应的功法。但不能不说这两个体系为文章增加了巨大的趣味性。

    等级为主导的地图中，要加强升级的难度，保证升级后的爽感。

b.技能为主导

技能为主导，装备辅助。这种力量体系把技能的效果数字化或者半数字化，然后通过获得技能的强弱、多寡、搭配来划分人物的实力。

主角优越感当然来自技能的强大，并依靠N13的技能来HLL的灭杀对手。升级的空间往往是技能本身的优化变异，以及几种技能的搭配。因为技能本身拥有良好的视觉感，所以读者也很容易理解。

以技能为主导的网文很有吸引力，因为技能的作用都是五花八门充满了各种可能，这一点从各种游戏中也可以推导出来。缺点是金手指比较难以设定，因为金手指某种程度上也是一个特别强大一点的技能罢了；战斗场面也比较难写，因为如何发挥技能的作用是一个需要认真思考的问题，但是一旦写好必然更加有趣；最后，整个体系也比较难以设定，因为如何让一个充满了各种神奇技能的体系维持平衡是一个很难的问题。

从吸引读者角度而言，技能体系是一个很好的选择，因为技能、装备本身就已经能让人很有兴趣了。

在技能为主的力量体系中要控制技能、装备的流通，保证主角优势、运气。

c. 等级/技能双主导

这应该是很多成熟体系的特点：技能和等级同时存在。技能用得好可以越级杀人，等级能提升技能。这种复杂的情况下，恐怕技能和等级都得量化。

优越感自然来自于升级、技能、装备和越级杀怪，可谓爽点很多。升级的空间也自然不用提，广阔无比，技能和等级都有足够的提升可能。读者对于这个体系也可谓是最熟悉：总玩游戏嘛。

这个体系恐怕是最有趣味性的了：既有技能的搭配，又有等级带来的技能增幅，如果再考虑到各个职业划分的话，这种体系可谓拥有巨大的包容性。如此复杂的体系显然很难被作者一个人从无到有的创造出来，所以这个体系一般都是借鉴现有的成熟系统：WH/WOW/DND等。因为很多人玩这些游戏，所以这样的一本书要求作者对于这些体系的了解、推演有很高的研究。换句话说肚子里面要有货。

这个体系中等级和技能、装备都要控制。一般来说升级不容易，装备和技能不少，但是没用的很多。

    2. 主角应该如何升级

这个问题貌似有点多余，毕竟基本上所有网文都是在讲述主角如何变强。但是显然，主角变强的方式有多种，如何选择哪一种提升实力的方式其实并不是一个很自然而然的问题。

主角变强的方式可以是：奇遇、闭关、努力做任务（或者说一次冒险）、顿悟、情绪的爆发。对于一般网文的读者来说这些虽然都能提升主角的实力，但是并不是都能让人愉快地。

a. 顿悟、情绪的爆发

这种东西最好不要写，一来太难以理解，太破坏平衡，而且实在是糙；二来，谁都知道这是作者赤裸裸的开金手指。作者不应该靠一句话就提升主角的实力，因为基本上所有读者都讨厌主角是靠着“作者二代”来走后门。三来，很多读者希望对于主角的一切尽在自己掌握，这种“走后门”的行为实在是让读者晕头。

ｂ．奇遇

主角不可能没有奇遇，但是奇遇过多也会让大多数读者觉得主角是“作者家二代”。所以奇遇这种情节一定要发生在主角辛苦大战、探险、研究的基础上面，让人觉得主角确实付出了很多努力――虽然这些基本上用处不大――，应该给与奖励。

c. 闭关

大多数读者貌似不是努力读书的好学生，好学生能看网文也说明对埋头苦读都腻了。所以闭关这种事情就不要干了，一般读者也不会认同闭关可以突破境界---因为他们最不希望埋头苦干就可以成功，否则不会找网文来yy。话说回来，主角要是天天闭关，这书也没法写。

d. 做任务

这个才是重点，努力有回报，没有功劳也有苦劳，只要不死终会有所斩获。不说网文，就是游戏也都是这个调调，既然游戏发展这么多年还是这种模式，显然这条路不说是唯一的，也是现阶段最好的。

就任务而言，连续任务好过一次性任务：可以当主线用，可以吊起读者的胃口；奖励方面嘛…要那种听起来特别有优越感，非常有潜力，但是对目前实力提升有限的东西，给人以极大的前景展望，加上一点点甜头，但是绝对不让人吃饱，这本书的后续就可以写怎么把潜力变成实力的情节了。当然这种情节一定要是做任务，而且是要非常难的任务才好，这样很多读者会这么想：主角费了这么大的力气才得到这么个被封印了一百万层的神器 （目前攻击力加0.1），每个高难度任务只解封一层，那这个神器一定威力大到不可思议，同时别人肯定得不到，因为别人没我这么幸运和牛13完成这么bt的任务。对了，作者最好在主角完成任务以后把任务场景灭掉，这样其他配角就再也不可能接同样的任务了。

总结，主角升级有点像新手炒股，要做好功课，认真研究，得出一个谁都没有发现的机遇，然后一本万利（yy出来的），但是别人不能重复你的经历，因为他们没有你的眼光。

五. 如何对待读者的建议

作者肯定会收到不少建议，但是呢，坦白说大多数都没用，不过偶尔还是有很切点的东西。作者不加以选择，采纳了不良意见肯定郁闷得要死；放弃了好的意见，书扑街了都不知道怎么死的。对此，我的看法是作者和读者所处的位置是不一样的，所以应该先想好如何看待一个意见。

对于作者来说，你是唯一一个通盘考量设计过该书的人，任何细节也都是你一个人创造出来的，所以作者是最了解这本书的人，你个人的感觉是最重要的，强过读者的感觉。

但是，读者看待一本书的角度和作者是不一样的，作者是俯瞰，读者是游园。所以读者绝对能够看到一本书设计不够“人性化”的地方。所以，作者必须听取这种意见，前提是换位思考。

那么具体怎么做呢？ 作者平时该怎么写就怎么写，书评区偶尔几个反对意见也不用管，见到真的有建设性意见的帖子（很少），认真考虑一下这些建议，如果决定采纳的话，那就冷静的融入自己的书中，但是要注意全盘考量，想好怎么融入，在哪里融入。如果书评区爆发大量反对意见，而且呈现出读者普遍不同意作者的时候，那么这说明肯定是作者出问题了，作者应该听取意见。但是，最重要的一点是，作者听取这个意见以后不要立刻修改书，因为作者被读者围攻的时候肯定情绪不稳，而且很多时候作者只知道读者对哪个情节不爽，但是不明白不爽的深层次原因是什么，考虑问题不会很周到，贸然改书十有八九会出更大的问题。最好的做法是加紧时间搞完目前的不好情节，哪怕插入一段意外来临时暂停该情节，把文章进入到一段比较平缓的时期，这时候作者基本上已经心情平稳，读者们的意见也想了一会儿了，估计也应该想明白了，目前进入两段剧情之间的时候也比较容易插入修改，这时候才是一个好的修改时期。

最重要的就一点：如果心情不稳，就不要匆忙修改。

六．如果你的情节被读者围攻，请不要说现实就是悲惨的

有些作者不愿意给主角太爽的剧情，他们总以为现实哪有这么顺风顺水的人。如果读者围攻作者的时候，他们还总是以“现实就是如此”来反驳。

我想说的是，请作者先自己认清现实，不仅仅是你需要读者的这个现实，还有关于你的写作能力的现实。对于一本幻想类题材而言，我们突破网文的界限，看看古今的各种科幻、幻想类别小说，比如凡尔纳、托尔金、《哈利波特》、漫画《蜘蛛侠》等：这些小说被人们大夸想象力，设定体系，合理性，但是可曾有任何人把书中的剧情和现实联系起来过？可曾有人说《魔戒》反映了现实的残酷之类的？没有吧？所以写幻想类小说的作者们，说“我的书只是忠实反映现实情形”的时候，是不是应该先审视一下自己的本事和上面这几位比差多少呢？

再说写非幻想类小说的作者（我觉得网文中这类小说不多），看看现实中的对应题材：各种侦探小说、言情小说、轻小说等，哪个真敢说自己和现实如何如何？个别的一些经典也不过是书中某（几）个人物反应了现实中的哪类人罢了，断不敢说情节如何。所以，把自己的小说往现实扯的作者，是不是也应该先和这类实体小说比比水平，然后再下什么论调呢？

对于一些有追求的作者，如果你们真的不能够自娱自乐的话，网文这条路对你们来说会很难受：比内涵、文笔、刻画、情节，你们比不过实体；比挣钱和读者数量，你们也不可能是一门心思迎合读者的写手的对手；你们大概可以期待的只有寻到一两个知己，但是这种层次稍微高，但是又没高到可以戒掉网文毒瘾的读者往往是最挑剔、最善变的一类人，迎合他们会很辛苦。说真的，想法是美好的，能力是有限的，这是人类的一大痛苦来源。

七.不要给主角道德选择题

什么父母被人挟持，自己长生父母长不长生，那小孩子威胁主角，战争孤儿乞讨，这些东西尽可能不要写，不要让读者被迫在道德和利益之前作选择，没有人在这种问题面前会好受，最好的办法就是不要遇到这种问题。

八. 对人物语言要谨慎

一般人对于别人的语言都很敏感，因为在现实中，语言就是信息交流的最主要途径，每个人都在这方面有很深的理解。而行为一般比较隐性，而且往往不包含传递给别人的信息，所以敏感性不及语言。而想法就更不用说了，完全可以天马星空。

      所以面对一帮足够算作对话大师的读者们，角色的人物对话就非常之显眼。如果一个角色沉默还好，要是开口就是“光元素叔叔阿姨们，你们好，我是长弓。威，以后我可以和你们一起玩吗？”，那绝对是雷死人的。

      所以，如果自觉对话的写作水平不佳，就少用人物对话，如果非说话，那就短句式，直接干脆，而且多检查一下，和现实中的情况对比一下（一般是对比，不是类比），不要开口就让读者觉得书中人物都是刚学汉语的老外。

总结，这次两个帖子讨论的就是阅读感，说的再清楚一点就是怎么吸引读者，讨论读者如何。我希望有人能做做调查，调查一下作者，看看作者写书是为了什么，不同目的写出来的书成绩如何，作者感想如何。而且这个调查不要只在lkong进行。让我们也看看求财的作者能否挣到钱，同样那些理想崇高的作者是否真地改变了读者。

网文说白了是什么？一剂精神鸦片，网文届就是鸦片馆。对于那些有崇高理想的作者，我只能说维生素对身体有益，但是不能治毒瘾，往福寿膏里面加维生素对多数读书读者没什么用。

------------------------------------------------

2.网络文学爽点位置布置

这个是《副本异界》 《纯阳仙境》 《审判之翼》 《天道计划》 《英雄之轮》等作品的作者羽民讲的，专程为熊猫看书作者进行的一个专题讨论。

今天我给大家讲的算是爽点，不过可能与其他人讲爽点怎么写不一样，我想讲的是爽点的位置。

其实也不知道大家有没有听过以前的评书什么的，他们讲书的时候，都会讲到一个关键的地方，让你们听下分回解，这个就算是爽点的一种，而这也就是爽点位置的选择与安排

一般来说，爽点的位置分为三种

一种是头尾型的，头尾型的就是我之前所说的那样，在开头或是结尾的时候出现的，这种爽点说直白了就是用来吸引读者用的。

我以前写出版向小说的时候，我的编辑就和我说，台湾那边的读者都是去租书店看书的，他们从书架上拿起来，只翻前三页，看的爽就拿走，看不爽这本书就不要了。所以头尾型的爽点，最重要的就是在瞬间抓住人心。

到了网络时代，网络文学在这方面更为严重，书太多了，如果开头不能直接吸引别人，后面就要花上十倍的力气去吸引人。

举一个例子，就拿穿越小说来说吧。

很早以前，那些穿越小说，第一章全部都是写这个人怎么在各种情况下挂掉，第二章才开始写到了各种时代或是世界。

这就是比较差的做法了 ，因为第一你没有在第一时间让读者知道你所写的时代，金手指是什么，没有让读者眼前一亮。读者看了半天，你这边才死去，谁知道你下一章会到什么地方，他有心情就多翻一页，没心情就直接放一边了。

所以很多时候，我看穿越、重生之类的小说，都是从第二章开始看的，以免错过一些还算是可以入口的书。

这头尾型的爽点，说了头自然也要有尾，当然这尾并不是说你每一章的节尾都要让人爽，那样是不行的。

一般来说你可以有自己的一个习惯性的周期，比如三五万字，一个小结尾。像是我因为之前走的是出版向，习惯了六万字的格式，所以都是六万字一个小结尾，以此来吸引读者看下一本的兴趣

其实这个也是很重要的，因为读者看书是有一个惯性的，这几天一直在追着看，可能过几天又没有什么兴趣了。

这个时候一个小结尾的爽点，就可以让读者提起兴趣，想着下面是什么走向，最后又追着看。这也就是说书人的那种小手段。

这一头一尾相互呼应，处理好了，你的小说就会像是波浪一样，不停地让读者产生追看的念头。这也就是头尾型爽点安排的一个情况。

下面我来讲一下高潮型的爽点

也许有人会说，高潮型不就是头尾型里的那个尾，其实这样不能算对。用一个网游的例子来比喻的话，头尾型的爽点就好像现在的网游里面一进入给的那些帮助奖励，就是为了吸引人一直玩下去的。

而高潮型的爽点，则是玩网游里面得到的高级装备，让我一下子爽翻天的那种。

高潮型的爽点，要怎么写，为什么会爽，我就不多说了，我现在就来说一下，高潮型爽点要怎么安排，多长时间来一个。

高潮型的爽点，其实可以分布在所有的内容之中，大小都可以有，有时看着看着就会出发，这是不是没有时间上的安排呢

其实并不是这样的，高潮型的爽点往往是在主角被压制到极限的时候出现一次。有时一个篇章不会出现一次，有时一个篇章也可以出现好几个

举个例子来说吧

现在很多书里面，都会有门派比武这类的情况发生。这种比武流里面，高潮爽点怎么安排呢

开头与结尾自然是不用说了，就说一下整个比武过程中的高潮安排

一般来说，门派比武，肯定会有几个情况出现

什么内定、内门高手、美女高手等等之类可能引起高潮的。如果一下子全部放在一起打行不行？

那整个就乱套了。在这个时候就是高潮爽点的安排起作用了。

先是主角参与比武，之后转一下就要点明门派里面几个会有希望得第一，第一又是什么奖励，以此来吸引读者。之后安排主角被打压一下。随后主角一下子翻身，可能打败排名比较靠前的，或者打的美女心动

这样一下下地提升上去，也许你的门派比武就是一两章的故事，但却可以引导整个篇章故事的灵魂，让读者看的爽，知道主角的能力提升了，又得到了各处的好处

当然这种爽点最大的问题就是不能出现太多次，因为这种的爽出现太多次，反而会变成一个相当头痛的问题

就拿某个网游来说吧，那是本英雄无敌类的网游。他写的算是相当不错，主角总是比别人快上一步得到好东西，时不时与强大的敌人抢抢地盘，打打团战什么的。

一开始出了天使（一个兵种），所有人看的都爽。认为天使出来了，算是一个小无敌了，剧情高潮了，马上敌人实力也提升了。

接着过一段时间，又是一个爽点，完成了某个任务，得到一百个天使，这下又爽了，但是敌人的实力又提升了，有着上百天使的敌人也是有的。

写到最后，游戏里主角带着的天使成千上万的，让人看的相当的不爽，这就是高潮爽点没有控制好的结果。

其实像是爽文里面的神机书也有着这样的毛病，神机是大神，我自然就不好说什么

但是有许多仿神机书的让人看了就相当的无语，因为神机有几次拿丹药当钱来用。所以我收到了一些稿件，直接也抄袭了这种做法。

和我说XX丹=100个XXX丹=10000个XXXXX丹=1000000个XXXXXX丹。

我当时就看的有些头痛

这个一开始拿到了XXXXXX丹是爽点呢，还是让人不爽呢？

因此，与时不时来出现一下的头尾型爽点相比，高潮要控制。

第三个，成长型的爽点

这个就好像养成类的游戏一样，在某个章节里种下一个种子，后面的章节之中时不时提点一下，最后发现种子开花了，回想一下过程，感觉相当的爽。

这种成长型的爽点与前两种爽点又不一样，并不要求固定在什么时候出现，也没限制出现的次数。只要你可以开坑，埋伏笔，控制得住，最后不会忘记，你想来几个都行。

只不过有的人做的相当的聪明，有的人直接控制着四五条线，最后控制崩盘了就是

举一个例子来说吧，苍天白鹤的书就是这样的。

他一开始学习武技的时候，还不忘记再多学一些什么，像是打铁啊、炼丹啊什么的。他也不强求，反正就这样慢慢地有机会就提升一下。最后武技也上去了，其他副职也上去了，时不时还可以用副职打压一下别人

同样这样做的还有斗破

萧X一路是为了提升实力不停战斗的，但是他一开始就埋下了丹药流的伏笔，又是寻找上等的火焰，又是学习各种制药的方式，在药师比斗的时候，直接就打压了那些牛人，在让人感觉爽的时候也不会让人感觉突兀。

当然这里面也有做的不好的。我就看过一本书，主角走的应该是废材流的路线，在家族里面直接就被扔在了废药房里。本来这个也算是一条路线，但是主角的成长型爽点却没有控制好，一开始直接就把废丹变成了宝，后面直接从转化废丹变成了转化法宝什么的，这样下去，最后还没有上架，这本书就直接崩溃了。

这样的例子还有一些，所以一般来说，我们并不反对同时控制几个成长型的爽点，但是爽点成长与暴发的时间需要错开。

比如一个人学了武、炼了丹、再学会了制作法宝，这三条线

可以在学武的时候炼炼丹，之后学武有成，出去找草药，路上遇到一个可以炼法宝的材料，随后在炼法宝的时候，又发现法力不足，再去炼一些丹来补充，这样相互交错的地升，才算是成长型爽点的正途

而这三类的爽点安排，也几乎就占据了小说爽点的大部分，只要掌握了这个，别的不说，最少你的书会让人看得爽，让人想追看下去

------------------------------------------------

3.小说爽点的创作手法

--------------------------------------------------------------------------------

   这就涉及到爽点创作的一个手法：先抑后扬

     这种手法其实归纳其重点，就是先把读者打一巴掌，再给块糖吃。

     对于那些动辄要写情色描写吸引人的作者，我想介绍一本书给他们看：骷髅龙的《极品处男》这是一本主角周旋于数十个女人身边，到中后期才破处的小说。

     这本书的爽点，就是标准的先抑后扬手法。

第二种爽点，是物品获得的满足感。

     我记得网游那个课里面有说过，装备法宝之类的极品装备获得，这种满足感，是我们制造给读者的爽点之一

     这种爽点，重点在于满足读者的极品装备收集癖好。这个极品装备包括物品，也包括人，比如人才比如美女

     这种爽点吸引读者的手法是，强化获得物的存在，如果是装备，就要不停的告诉读者，这种装备多好多好，能够怎么样怎么样，必须得到这个东西才能把剧情接下去，而且这个东西的获得，极其困难。

第二种爽点的创作方法就是：强化存在感，让读者觉得这东西必须要得到

     他会不停的告诉读者，主角获得了某某宝库的线索，主角又获得了某某宝库的另外一个线索，这个宝库里面有很多很好的东西，其中有一种东西是主角必须的。如果没有主角必须的，那么这个宝库肯定有很多人来争抢，特别是主角的竞争对手，一旦他们得到，就会全面压制主角。

     试问，这样子的写法，作为读者的你，是不是很希望读者得到这个宝库，把竞争对手踩在脚下？

 第三种爽点，是养成，也是网络小说里面比较重要的一点。

     说白了就是主角在逆境中不断的成长，不断的依靠良好的升级体系，突破一个个瓶颈

     养成这种爽点，是贯穿文章始终的一种写法，千万不要一开始就写主角多么牛逼。

     因为你会陷入一个怪圈，不停的制造比主角牛逼的对手，来成为主角的踏脚石。

     这种高起点的写法，很容易让你的作品失去吸引力。

     主角都天下无敌了，仇家一个指头就能捏死了，试问还有什么看头？

     主角的升级路线，只能是在主角突破瓶颈的时候小爆发一下，千万不要每一次升级都写成高潮，那样的话，就没有爽点可言了。

     我以修真系统的感叹号流创作手法给大家示范一下，就知道全高潮写法，反而是没有高潮。

     主角引起入体，进入练气期了！

     主角好不容易，终于筑基了！！

     主角历经万苦，终于炼成金丹了！！！

     主角修成了元婴！！！！！！

     从上面四行话，我们会发现，每一次都是高潮，但是看完会感觉，贫乏无味。

第四种爽点，就是优越感

     想象一下，你开着劳斯莱斯幻影，叼着几万块一根的雪茄，手里面拿着一叠美钞，狠狠的拍在曾经欺负过你的上司的脸上。

     写法很多，比如穿着200块的衣服去买房子，被人鄙视后，掏出一布袋的现金，把店里面最贵的车买走（在这里说一声，这样的写法已经变成浅薄和无知的代名词了，原因是被人写烂了）

     这种桥段很低俗，但是很有用，特别是主角被人鄙视后，先抑后扬的手法，读者看起来会感觉非常的爽

     我记得无限恐怖的作者曾经说过一句话：所谓剧情,换个方式来说,也可以理解为追求爽的过程中，发生的不得不说的故事

第五种爽点，是送菜流

送菜流是梦入神机用得最好的一种爽点手法

     那就是制造出一个比主角更牛逼，运气更好，实力更强，老是有奇遇的高大全角色，主角和他一比，简直就是农夫和王子。

     结果呢，这个角色是来给主角送菜的。他所有的好运都将成为主角的好运，他所有的宝物都是主角的，甚至女人也是

     这种写法，会让读者有一种，你牛逼算什么，我是主角，什么都是我的，这样的感觉，爽不爽呢？看梦入神机小说的读者收藏数目，就可以知道爽不爽了。