完全沉浸式游戏有多真实?穿越到废土世界的楚光发现,这里不光要搬砖、跑腿、捡垃圾、送快递,还得冶炼钢铁、打飞艇、搞金融大战……作为穿越+游戏+科幻+废土流的网络小说,95后网络作家晨星LL创作的《这游戏也太真实了》,以其新颖另类的背景设定和欢快轻松的剧情,获得了超363万次总推荐。

有读者评价该书:"设定新奇令人耳目一新,多元的叙事角度环环相扣,以一个个小人物的视角共同推动情节滚动向前,作者将社会的变化在小人物的人生沉浮中展示出来。"

他的科幻网文设定新奇脑洞大开 晨星LL:比起炫技,我更倾向贴近生活

科幻不晦涩 以贴近生活为切人点

虽以科幻为主要创作题材,但 晨星LL的作品却并不晦涩难懂。在 接受华西都市报、封面新闻记者独 家专访时,晨星LL坦言:"身为科幻 作者,我们首先要做的就是降低阅 读的门槛,让读者能看得懂。比起 炫技什么的,我更倾向于用一个很 贴近生活的切入点去讲一个科幻的故事。"

在晨星LL看来,比起写一个很玄幻的开头和概念,以一个熟悉的东西为切入点会更容易让读者接受。

每天创作8小时 写"废话"有时是必需的

每天工作8小时,慢时1小时1000字,快时1小时两三千字,这是晨星LL每天的更新进度。他告诉记者,想要完成一部总字数200万字的网络小说,只靠拍脑袋空想是不行的。"我在创作前,一定会准备五样东西——大纲、细纲、人物设定、故事的时间轴以及总的背景设定。"

即使做得再充分,也难免会遇 到创作"空白区"。"这是每个网文

带着这样的感悟,晨星LL在创 作中特别通透:"所以有时候大纲密, 内容也不能写得太过于精细、缜密, 因为要先对创作是连载式的,读读 是好的话,再继续下很大的。 写。如果一上来你就把所有了, 写好,到后面可能自己也乱了。 你不知道哪个设定该在后 来,哪个该在前面拿出来。"

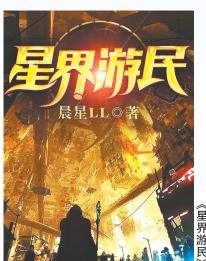
理性面对读者吐槽 坚持自己的创作思路和想法

晨星LL有时也会从读者评论中 汲取灵感,但面对读者的吐槽或者 改文建议,他一贯的做法就是"坚持 自己,做自己作品的上帝"。晨星LL 认为:"读者是不知道自己想看什么 的,你真要按照他们说的修改。 写出来了,他们也未必喜欢看 写文写得久了,可能就比较了解这 一点。但一些新人作者可能就会完全参考读者的意见。其实写作者必须要有自己的主见。因为读者想看的不是他们说的那些东西,而是你脑海中的故事。"









网络作家晨星LL

对话

被误解是创作者的宿命

记者:如何看待网文中经常出现的 "BUG"(漏洞)问题?

晨星LL:BUG是不可避免的,它就像一段程序一样,我记得有人说过,被误解是创作者的宿命。你写出来一段话一定会有100种解读,不可能每一种解读都符合你的预期。所以有人说你写得不好,写得有BUG有问题,都是很正常的。但你还是得这么写,因为你可能脑袋里已经推演过无数种情况了,换一种写法那就会出现别的BUG。

记者:如何看待"黄金三章"的说法?

展星LL:我觉得"黄金三章"的说法现在有些过时了,现在应该叫"黄金三句话"。你能不能把读者抓住,就看你"黄金三句话"。写没写到读者心坎里。因为市面上的网文作品太多了,而且作品之外还有短视频、直播,这些也会抢占用户的碎片时间。你的作品能不能火,可能就看这三句话能不能抓住读者

记者:希望通过自己的作品给读者带来 什么?

晨星LL:最希望带给他们的就是快乐。人生苦短,快乐是最重要的,快乐就品味一杯酒一样,喝的时候很快乐,之后霸兴一下觉得也挺有意思。比如说写《学霸的对我的书对物理、数学产生了很大兴趣,大学报了数学、物理专业。想从我的书网文大学报了数学、物理专业。想从我的书网文人。也读者对某些领域产生兴趣,并主动去了解这个领域,哪怕是为了找出书中的错误去了解,我觉得也是挺好的。

华西都市报-封面新闻记者 荀超 实习生 王仕豪 受访者供图