

《刀剑神域 01》

图书基本信息

书名：《刀剑神域 01》

13位ISBN编号：9787535646262

10位ISBN编号：7535646263

出版时间：2011-8

出版社：湖南美术出版社

作者：[日]川原砾 著,[日] abec 绘

页数：297

译者：周庭旭

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《刀剑神域 01》

内容概要

无法完全攻略就无法离开游戏，GAME OVER也等于宣告玩家的“死亡”——大约一万名毫不知晓谜样次世代线上游戏“Sword Art Online刀剑神域（SAO）”“真相”为何的玩家登陆后，这场死亡战斗也随之揭开了序幕。

身为其中一名SAO的游戏玩家——主角桐人，比任何人都还早接受这款线上游戏的“真相”。他在游戏的舞台——巨大浮游城堡“艾恩葛朗特”里，以不与人组队的独行剑士身份，逐渐崭露头角。

桐人原本以完全攻略的条件——到达城堡最上层为目标，持续单独地进行严酷且漫长的冒险。但在刺击剑高手女剑士亚丝娜的强迫邀约之下，最终决定与她一起组队。两人的相遇也为桐人带来了命中注定的契机——

《刀剑神域 01》

作者简介

作者简介：

川原砾：出身于光之国度，居住在亚兹罗斯。人生就是独行剑士。虽然嘴里一直逞强说自己不需要一起组队的伙伴，但是最近因为许多任务的难易度提高而感到相当棘手。虽然一辈子都没办法单独去唱KTV，但希望至少能升级到独自去吃烤肉的等级。

插画家简介：

abec：日本京都府出身。以不同名义为许多轻小说、游戏类作品担任插画或角色设计。其画风时尚明快，作品都具有很强的装饰性和收藏价值，深受读者喜爱。

《刀剑神域 01》

书籍目录

序章 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 后记

《刀剑神域 01》

编辑推荐

《刀剑神域》盛大开服，恭迎挑战，2011年8月，全新概念网游轻小说。“桐人，这场战役结束后，我想和你一起在那个小屋中生活下去……直到永远。”

《刀剑神域 01》

精彩短评

- 1、 这书不用多做介绍
- 2、 有其过人之处
- 3、 创意可以。
- 4、 轻小说界的优秀起点文，成功完成从网路连载到实体化之路。5/10
- 5、 所有人面对着遥遥无期的自由，大多数人选择平静地生活着，救世主是唯一的而渺茫希望。
- 6、 全看过
- 7、 我居然看完了，超级烂的小白动漫，第一次觉得日本能做出这样的货色
- 8、 不管你们怎么说，怎么评价，SAO系列在我心中一定是5分。
- 9、 回暮年少时
- 10、 讲真这个袭来展开这么大 还是最喜欢第一部
- 11、 好中二呢 爱情那段 设定多好
- 12、 非常完美的一本书，我很喜欢
- 13、 看了这么多本 最最最经典最最最原汁原味的真的只有sao篇了 想念那个为了买小说走了好远的路的高一時的十一小长假
- 14、 颇有些中二气息的小说，过几年再回过头来看感觉孩子气满满，但是谁还没有个爱做梦的年纪呢
- 15、 看过动画后再看小说感觉不是很精彩，不过跟喜欢小说的亚丝娜。其他方面还行吧
- 16、 质量不错，优惠活动买的
- 17、 如作者自己所言，问题确实一堆，也就不好再吐槽了，毕竟是处女作，毕竟，这本轻小说真厉害，不知道最近的几卷怎么样。
- 18、 当然是好看啊！
- 19、 異世界，虛擬囚籠，社會實驗，拯救世界的使命，生死與共的愛情，當年非常時髦。打怪練級換裝備這種網文部分一概沒有，沒有被廉價滿足感淹沒的感覺。
- 20、 这是一个挂壁碾压GM的故事。
- 21、 我心中永远的神作 因为小说和动漫不知道加起来看了几遍 我也希望有这么一个世界在等着我 哪怕死在那里
- 22、 刀剑神域
- 23、 赞~ 川原砾的想象力就是丰富。
- 24、 唔，动画加了墙内犯罪的案子。
- 25、 刀剑神域的轻小说还是大三的时候看动画不过瘾的时候补的进度，还是动画好看一些
- 26、 感觉还是蛮有趣的，以文字的角度再次进入SAO的世界。第一人称代入感有点弱，读起来也有些羞耻。很意外的是居然不像动画那么龙傲天，桐人还是有点self-hating的感觉。
- 27、 神乎其技的脑洞，期待爱丽丝篇动画化
- 28、 内容顺序和TVA有很大不同
- 29、 作为一部02年开始连载的小说来讲世界观设定得相当不错，但是这文笔真的好烂 _
- 30、 赛艇
- 31、 愚蠢到爆炸的后宫轻小说
- 32、 完整而又充魅力的幻想。
- 33、 我的第一部真正意義上的日本動漫，桐人和亞絲娜的愛情觸動了我，这是理想世界的美好。
- 34、 アインクラッド
- 35、 14X
- 36、 后半部毁了
- 37、 sao的世界观残酷而真实，在游戏中死亡现实也会死的设定真心带感，不过这部分只占短短的两卷，后来的ALO.GGO等就没有这种感觉了，而且小说文笔起点文中等水平，动画感觉也没有多好，却被无数萌二奉为神作，最终沦为闭嘴番，也是不能理解
- 38、 感觉已经完结了么，为什么后面还有那么多本，好奇。（80分）
- 39、 封弊者beater，开始还有点心疼桐人被这口大黑锅，后来发现桐人确实是挂逼，双刀流你敢信？还能不能好好玩游戏？

《刀剑神域 01》

- 40、想象力丰富，文笔略单薄，世界观完善
- 41、刀剑神域1
- 42、看的都要睡觉。剧情平平淡淡好不容易看完了，写的好想没什么意思
- 43、看第一部的时候虽然无感也不至于讨厌，结果同学告诉我这是连续的……接着看下去还发现居然是后宫……剧情也越来越平淡无奇……重点是高中的我很闲我居然还看完了
- 44、前几本还行。
- 45、抱着这玩意怎么火的心态，反倒是看到了不少优点，能持续地火还是有原因的。我本身很排斥网游题材，但是作者能把故事本身写得很吸引人。当然了，桐人和亚丝娜的爱情还是高中生等级的妄想，谁叫他们都喜欢性幻想呢？看了后记，第一册就把故事斩钉截铁地结束应该不是笔力的原因，而是投新人奖的缘故啊，这反倒在结构上与众不同。
- 46、对网游和VR的理解蛮全面的 前半部分剧情和紧迫感处理的很好 相比之下后半部分就很虎头蛇尾了 最后~感谢劳模阿斯纳小姐这些年的贡献~
- 47、内容还算是可以，有对人性的刻画，也有救赎，但是作者文笔较差，这个故事应该可以写得更长，更丰满些，应该在及格线附近。
- 48、这么无聊，竟然还能在日本脱颖而出，再也不敢看不起起点那些一天三万字的人了。
- 49、你可以理解为日本人看的起点文。
- 50、第一卷可以说是惊艳之作，可惜了后面的狗尾续貂。
- 51、桐人圈粉能力太强悍~
- 52、小说比动漫多了很多对于人工智能的探讨，故事更加丰满
- 53、补记。好吧，当初真的迷的不行
- 54、开撸刀剑
- 55、……网瘾开挂屌丝逆袭泡人妻

- 56、只评这一本吧 sao个人感觉就是一般
如果换了对cp我可能就不看了

1、日本成熟的出版体制从理论来说不会埋没任何优秀作品，每个出版社的下面都有相应的部门负责不同的小说，就轻小说来说，角川本系的SNEAKER文库，旗下的电击文库、富士见FANTASIA文库，集英社的SUPER DASH文库，小学馆的GAGAGA文库，SoftBank的GA文库等，每个文库每年都设有原创作品赏，可以投稿参加比赛。这是小说家出道最快的捷径，当然也有通过持稿自荐获得编辑认可直接出版，但是后者极少。基本上，大部分都是通过参加奖项比赛出道。除此之外，还可以通过参加每年的同人志贩卖会，也就是Comic Market，将自己的小说制作成同人志，如果取得了一定的成绩，出版社愿意出版，则会签订契约，以商业志的形式出售。因此，有才能的作者绝对不会被埋没，出色的作品也不会终生无法商业化。作者无需集中在某个网站上连载，靠点击率吸引出版社，也不用靠自爆照片卖色相来集拢人气，更不需要依靠资深作家为后台出版作品。即便如此，日本出版界还是存在些许漏洞，比如某些大赏规定字数与主题，如果作品不符合要求，则不会进入最终评选。这种硬性要求差点断送了一些伟大的作家。出版社也看到了这点，所以做出过一些调整改革，比如诞生了梅菲斯特奖这样不受限制的奖项。但是，对于审核严格某些文库赏来说，规定不允许破坏，因此也就不会改变。本文所说的SWORD ART ONLINE就是基于此诞生的作品。说起这两年最火的轻小说作家，我想大多数人都会提到两个名字平坂读与川原礫，川原礫在02年创作了轻小说《SWORD ART ONLINE》投稿电击游戏小说大赏，可能由于字数过多，里设定繁琐等问题，作品并没有入围，当年获得大赏的是琦莉，金奖是七姬物语，都是幻想风格浓郁的作品。人物描写以及文笔都很出色。那年的川原礫文笔可能还不够出色，而且轻小说正处于发展阶段，尚未达到第一个巅峰期。川原礫擅长的复杂设定作品还没有流行起来。总之，种种原因下，川原礫没能依靠受赏出版作品。但是他没有放弃。轻小说作家赖以生存的是稿费和版税，轻小说多以文库形式出版，定价不高，自然版税也就没有一般出版物高，轻小说的销售量也有限制，基本上卖出几万就是畅销作品，而几万的销量版税寥寥无几。因此成为职业轻小说家比职业漫画家更为艰难，大部分轻小说家都是在大学期间创作或是兼职创作。再得到出版机会后才会改行。这个时候如果把作品拿到竞争并不激烈的其他文库或许可以出版，甚至能达到数万销量，但是他没有那么做，我想川原礫当时有点赌气，想通过这种方式获得认可，证明自己作品的可读性。他选择了在博客上连载WEB版，这一连载就是6年。如果公开了作品，基本就很难出版单行本，这是日本出版界不成文的潜规则。在公开SAO的同时，川原礫或许已经放弃了单行本。时来运转，有才能的人总会得到人们的认可。2008年，川原礫再次投稿电击游戏小说赏，此时已改名为电击小说赏，应募的作品是同样拥有繁杂里设定的虚拟实境游戏小说《加速世界》，在加速世界中可以看到更加前卫的科技设定，反差极大的男女主角，虚拟世界与现实世界的冲突等等。这次，作品获得了空前的好评，夺得了第15回的大赏。其实05年引发的轻小说热潮，商业化愈加明显的ACG产业急需此类设定出众的作品。可以说设定越是繁杂，幻想程度越高，作品可以挖掘的地方越多。同时优秀作品减少，也是当时不争的事实。基于轻小说时代来临，优秀原创作品匮乏，商业化程度提高。川原礫终于如愿以偿出版了单行本。对于势力的出版社来说，作者只要走红，就要尽量开发其剩余价值。终于SAO被再次提起，编辑决定将SAO的WEB版整理成为文库版出版单行本。如此一来，SAO终于能以纸质出版物的形式来到了市场。这几年的变化也引发了作品诸多的争议。SAO是第一篇章的故事。也是当时投稿02年小说赏的作品，所以肯定是用的1卷完结的结构，SAO的故事也在那一卷结束了。第一卷给人的感觉是设定和主题都很出色，SAO的世界类似于HACK系列和柯南6TH剧场版贝克街亡灵的混合设定。首先是网络游戏实体化，可以将自己投射到游戏中，各种感觉，动作能够完全模拟现实，网络游戏中加入了玩此游戏者都被关在里面，不通关就无法出来，生命值为零，现实则将死亡，这个有点大逃杀意思的设定正是心理战和人性显现的前提，网络游戏设定的世界观是除去魔法，只有剑技的世界观，这也大幅提高了虚拟实景的作用，提高了技术的重要地位，该世界可以自己买房子，可以组队去迷宫杀怪，可以建立城镇，简直是一个真实的现实世界。军队，犯罪组织这些由玩家后来加入组建的因素也大大加强了人文方面的内容，可以说就设定来说，SAO的虚拟世界做到了幻想作品中的所有设定，当KIRITO和ASUNA买下房子湖边钓鱼，当某个公会买下自己的房子，当情报师四处奔走收集情报，当完成任务看到NPC的反应时，都能够体会到这个游戏的乐趣，各种丰富的设定让世界变得庞大，从各个角度看待作品都有值得一提的故事，每个人都有自己的故事，若干故事组成的主线故事，如同时间与空间完美交叉而出的世界。美中不足的部分是剧情过于仓促，没有按部就班的开展故事，故事将重点放在了中后期通关的部分。过于仓促。如同在一部经典的章回体作品中只抽取其中一两个

篇章鉴赏的感觉。因此，剧情的连接程度受到了影响，缺少一气呵成的感觉。整体结构实在不能说是出色。结构可以为剧情加分，但结构并不是剧情的关键。SAO的剧情和人物描写还是说得过去的。从相遇ASUNA的片段就能感受到ASUNA的心情，可以理解她之后的举动以及对KIRITO的感情。KIRITO为了ASUNA爆发出隐藏必杀技也能看出他的本性，爆发出的必杀技则引出了后面的剧情。对于KIRITO的嫉妒引发的那场内乱，也可以说是人性的真实显露。75层的最终对决前的推理，体现出了轻小说作家的推理情节。整体剧情还是非常不错，问题就在于过程太快，不够细致，配角较少。原本很有发展的舞台没有用到就结束，未免有些遗憾。但如果你知道作品诞生的过程以及后面的故事，就不会有此担心。因为作者有他自己的想法。首先再次声明第一卷是应募作品，必须一卷完结，因此不能缓慢发展剧情，制作新人物。从作者没有放弃SAO这点可以看出他想发掘作品的决心。所以此后连载WEB版时为SAO的故事创作了一大堆的短篇和外传作为情节的补充。丰富世界观和剧情。而09年出版的时候，则将一些重点剧情融汇起来成为了第2卷，没错第二卷是4部短篇组成，也是对于第1卷的重要补充。很多问题就此迎刃而解。第二卷前三个短篇分别创作了三个角色，驯兽师西莉卡，锻造师莉兹贝特，人工AI唯，而第一卷中提到的重点角色艾基尔和克莱因也有部分描写。作者本来说SAO女性玩家很少，主角KIRITO一下子就遇到了3个，再加上情报师老鼠，可以组成暗恋KIRITO组织了。主角光环不只是用在了外挂一样的技能上，吸引美少女的方面也同样如此。帮助西莉卡复活龙，可以看出KIRITO对于玩家的关爱，善良以及乐于助人的性格。请求莉兹贝特帮忙打造剑则是展现的他危难中的气概和依赖性。通过这2个普通中层玩家也让读者认识到了SAO中另一种玩家的生活，侧面描写非常出色。第一卷是线式结构，第二卷则是从某些点刨开了一个面。人工AI唯则是KIRITO与恋人ASUNA的羁绊，并且对后面剧情有很大影响。第二卷最重要的要输短篇4红鼻子麋鹿，KIRITO成为独行玩家的真正理由，他的过去。以及第一卷中为了ASUNA展现二刀流的内心深处的原因。同时也介绍了黑暗的一面，虽然有玩家活下来，但是也有玩家中途退场。而这些人同样是珍贵的配角。克莱因在此章与第一卷的开篇有所联动。也丰富了一些性格。总体来说第二卷作为第一卷的重要补充非常不错，两卷合在一起，故事就显得丰满多了。实际上这还不算结束。第八卷的圈内事件是ASUNA和KIRITO初遇之后的故事，不仅有轻松的推理要素，也有虚拟连接现实的惨剧。人性的弱点再次展现在了人们面前。第八卷的初始之日则继续了第一卷KIRITO离开克莱因之后的故事，再次提到了玩家相互间勾心斗角，为求生存牺牲他人的求生虐质。经过第八卷和第二卷的补充，SAO的故事终于圆满了，但这不是结束，川原礫又带来了新的惊喜。原本SAO的世界结束后，大家都会苏醒，唯独KIRITO重要的恋人ASUNA和一些玩家没有醒来。在调查之下，KIRITO发现ASUNA依然沉睡在游戏中，而且这次换成了她们自家公司接手的ALO，KIRITO潜入游戏救人，这段剧情是小说3-4卷，并没有SAO有趣，但作为整个SAO的后续剧情不得不提。比较有趣的就是KIRITO和妹妹直叶的感情，直叶知道哥哥并非亲哥哥，有些盲从，KIRITO也因为自己的原因无法面对妹妹。兄妹有了隔阂。虽然不是亲的，这么多年的感情扔在。KIRITO昏迷的两年间，妹妹直叶一直在挂念他，其实妹妹早就知道KIRITO不是亲哥哥，当祖父用因为KIRITO放弃剑道时奋力责罚他时，妹妹说出了自己会将哥哥的份一起努力，请他饶了哥哥，我觉得妹妹可能一直喜欢KIRITO，只是碍于亲情，当她知道不是亲哥哥后，心中的希望复苏了，在爱慕中迷失。又因为KIRITO的心情所以没能表达心意。从他为了昏迷的哥哥玩了自己看不惯的虚拟幻境游戏，也就是ALO，两人在不知道对方身份的情况下组队。妹妹直叶帮助哥哥去救ASUNA。她爱上了游戏中的KIRITO，这也难怪，如果真爱某人，即使一万年年前后也会依然爱他。直叶爱上的是KIRITO的灵魂。总之最后皆大欢喜，舞台设定不如SAO，剧情平铺直叙，没有太大波折，算是攻略妹妹篇吧，暗恋KIRITO小组又多了一名成员。直叶的玩伴和游戏中那2个公会老大的配角基本就是龙套。这样一来，制裁了始作俑者的某人，ASUNA与KIRITO终于成功脱险。SAO事件完全结束。整个4卷的故事中，最为令人津津乐道的便是人物，KIRITO和ASUNA的角色虽然比较成功，两人的结合才是最为优秀之处。人类这种生物生来就有特定的审美，门第，相貌，才华都是决定情侣的重要因素，只有上等人与上等人匹配才算是完美。当两个魅力的角色结合之时，当他们的属性符合人们的审美时，他们所带来的魅力和人气将远远超于作品。这种并非单纯依靠天生丽质，也并非依靠剧情发展的人物关系，更不取决于人物内涵。这算是一种人们对于完美的追求。例如战士基拉与女神拉克丝、魔王鲁路修与魔女CC、约修亚与艾斯蒂尔等。KIRITO与ASUNA也让人感觉到了他们具有如此潜质。天生便是一对。黑色双剑与银色细剑的组合体现出了1+1>2的效果。嫉妒，结合，失去，归来。恋人间的故事永远是幻想作品最美的话题，人物关系往往比单一人物更能吸引读者的注目。5-6卷的DEATH GUN事件比较有趣，这段剧情我认为是最为完整的。舞台设定虽然不如SAO，实际上人物描写和剧情

安排，文笔都比之前强了很多。首先，游戏中杀人，现实中的人会死，这样的设定就很有趣，悬念丛生。主角从KIRITO换成了诗乃，看起来主角还是KIRITO，实际上本作的主角换人了。接到了任务潜行到这个类似FPS的游戏，遇到了诗乃，诗乃很热心的教会KIRITO很多游戏规则，建立的感情基础。这段剧情对于人物描写就在于诗乃克服过去，其实是个老生常谈的问题啦。通过游戏克服弱点，在克服的过程中受到了KIRITO的影响。虽然开端和结果比较常见，克服的过程以及内心挣扎还是描写的很不错。这显示出了作者日益提高的文字功底。根据推理小说的常见手法，凶手必定是登场人物，由于此前直叶同学的龙套表现，很多人以为诗乃的同学也是龙套。没想到这是一起合作杀人事件。游戏与现实的组合杀人，牵扯到SAO中的某些事件。并且埋下一人在逃的伏笔。DEATH GUN事件独立性与连接性都很不错。只是为了剧情，舞台的构造不算出色，也就是设定方面的问题。作者将FPS的虚拟实境化很有想法。本篇之后，绝剑与圣剑算是两个断章的存在。第七卷的绝剑就是煽情，一方面解决ASUNA的心理问题，回到了她的现实生活。另一方面通过绝剑事件引申出作者一直在研究个科技，将游戏科技运用到医疗部分。这点也是一个小伏笔。ASUNA玩SAO的原因很大部分源于母亲对自己的严厉和过重的期待，又是一个老生常谈的问题，自己又不敢反抗。游戏中坚强的自己在现实中却是那么软弱。绝剑通过自己的行为告诉她，有时必须强硬起来，不能一味谴责和自己承受。看到身患绝症的绝剑如此坚强，看到他们为了自己最后的愿望不顾面子问题奋力抢怪。ASUNA终于将母亲拉进了游戏，用自己的方式母女沟通。结局当然比较理想化。最后新生ALO的玩家为绝剑送别的壮大场景把气氛烘托到了高潮。可喜可贺的收尾。第八卷的圣剑则是一个KIRITO和后宫们打副本的故事，属于完全体验游戏乐趣的篇章。算是欢乐的嘉年华吧。正好将ALO篇中的伏线收起来。一举两得。此前说的DEATH GUN事件的逃犯以及绝剑事件说的医疗英勇结合起来用在了第九卷中。从第九卷来看，设定和剧情都很有深度，其中提到的灵魂分割理论也很有意思。牵涉到了作品的主题核心问题。并且关联到了SAO最大的谜团。从ALO事件后，故事结构变得更加出色，作者写作技巧得到了提升，在9-10卷这个事件中，恐怕作者会倾尽自己的权利来创作了。虽然从逻辑性，严肃性来说，《SWORD ART ONLINE》并没有多么惊人。轻小说向来追求的是娱乐性，爽快性，《SWORD ART ONLINE》的通过架构展现出的轻小说要素已经足够令人满意了。获得2012这本轻小说最厉害第一名也是实至名归了。浅谈过剧情，还是要说下作为核心主题的部分。我认为《SWORD ART ONLINE》虽然扯了很多专业术语，实际上还是在说虚拟与现实，游戏与网络，人性与人心，灵魂与自我这些论点。人因为寂寞与痛苦而逃避现实，现实不过是痛苦与生活的墙壁挤压下的狭小空间。父母的期待，生活的压力，恋情的无果，难忘的过往都是逃避的理由。人都是寂寞的，在大城市生活人们最能体会，科技的进步缩短了人们的物理距离，手机这种就连多啦A梦都会吓一跳的便利道具也无法阻挡人们的寂寞。1万条短信也无法弥补心灵的距离，在虚伪的人格面具包裹下的人类又有几个不寂寞呢，年轻时或许还有朋友，家人。朋友，父母离去，自己肩负起责任时，寂寞又如何排遣呢。SAO还没有延伸到那一步，至少在少年们心中，寂寞的种子，现实的压力早已深埋在他们心中，没有抵抗力的少年选择逃避的最佳途径就是虚拟世界。ASUNA被给予厚望，这种父母的压力压垮了她。KIRITO失去父母的打击，不知道如何与妹妹相处的心情也让他承担了太多压力。诗乃小时候对于杀人的罪恶感则是压力的来源。这是他们的觞。游戏，动画，漫画是最佳的虚拟世界，就代入感而言自然游戏最佳，沉浸在幻想的虚拟世界中，可以暂时忘却烦恼，自由地享受快乐。RPG游戏的剧情固然精彩，动作游戏固然爽快，模式化的NPC却依然能让人从虚拟中醒来。单机游戏只是消遣，缺乏交流，单机游戏是自己的世界，满足于自己英雄梦的世界。但梦醒时分，痛苦愈加强烈。寂寞的人，痛苦的人需要的不是单纯的消遣转移注意力逃避。他们需要交流，网络游戏以其联动性弥补这点，不仅在网络游戏中可以满足自己的英雄梦，收获成就感，还能认识很多虚拟的朋友，他们只要在线，随时都能在一起，想说什么就说什么，想要找到怎样的都能找到。彼此没有见过面，无需紧张，即使做过什么也都是虚拟产物。不需要担心，不需要恐惧。逃避在这种最接近现实，最接近自己理想中的现实环境中才是最完美的结果。KIRITO初次玩到虚拟环境时候的兴奋感，ASUNA对哥哥的SAO产生了强烈的兴趣也是本能的追求。诗乃想要变强，想要变得坚强拿起了DEATH GUN，自己什么也没能改变，帮他改变的仍然是虚拟世界中的玩家。即便是游戏，人也在寻求着他人。人到底在寻求什么，寂寞孤独又是什么。人无非是希望他人重视自己，强调自己的存在感。朋友最能让自已体验到自己的存在。这就是人心。为了自己的存在感，无论如何都要更加闪亮，都要更加出人头地，哪怕牺牲他人的利益，这是人欲。人心是客观上本能的追求，人欲是主观上的需求。本能与理智的焦灼下便是人性。人心本善是说的本能，理智可以让人更加伪为善，也可更加虚伪。初始之时，KIRITO被内测玩家陷害，差点亡命。只是因为内测玩家想要独占

情报，提高自己的生存率。在极限状态下，人首先想到的是自己。可是他们没有想过，与他人合作也是成功之道。不，他们不是没想到，是害怕，害怕别人会伤害背叛自己。人若不去相信他人，那么他人也不会相信自己。所谓相信者的幸福。克拉帝尔因为KIRITO和ASUNA走的很近便心生嫉妒，甚至不惜伤害玩家。这又是另一种欲望，对于自己存在感削弱的自卑。圈内事件中因为害怕现实中妻子超过自己，自己没能占有主导权，所以在游戏中杀死妻子的人处于强欲，依然是害怕妻子的存在感压倒自己。欲望便是存在感的争夺。比起死亡，人们更注重活着的存在感。死亡也可以说是存在感为零的结果。活着是为了逃离死亡，所以人才要不停地争夺存在感。利益争端无非是表象，精神依旧是人们行动的根源。第九卷中有这样的内容，KIRITO接受打工，三天潜行在一个虚拟世界，醒来后却没有记忆。但是在虚拟世界中，KIRITO确实存在着。那么到底虚拟世界中KIRITO与现实中KIRITO谁才是真的呢。SAO昏迷的2年，只有精神存在于SAO，肉体接近死亡。物理上心脏停止跳动基本就代表死亡，脑死则称作真正死亡。如果脑死，意识却存在与其他地方，那么死亡又是如何定义。我又存在于哪里。到底那个脑死的我是我，还是意识残留的东西才是我。精神意识与本体的冲突。想到这里就觉得可怕，潜行在虚拟世界如果回不到现实，我到底是什么呢？就像庄子说的是他梦到了蝴蝶，还是蝴蝶梦到了他。我现在还不能理解，川原礫可能已经有了结论吧。综上所述，由于SAO的诞生过于曲折，WEB版的整理并不简单，也出现了很多BUG。动画更是将与ASUNA的相遇改变了很多，没有用文库版的内容，而是选择了WEB版外传的无星夜的咏叹调，无星夜的咏叹调作为第一卷的补充增加了KIRITO攻略第一层迷宫BOSS以及吸引仇恨的剧情，这段剧情意义重大，是SAO的开篇，衔接初始中得到剑的剧情。有了这段，完整度将会大幅提升，结构更加清晰，可惜必须提前遇到ASUNA，以至于那段浪漫的相遇以及圈内事件没有了。动画版按照时间顺序展开更能很好地理解剧情。可以说从某种程度上缓解了SAO小说版的弊端。小说并不完美，只因他足够精彩。

2、目测本文篇幅不会短，想到哪儿写到哪儿算了。最初看到SAO的过程有点逗比，是因为铺天盖地的坑爹页游广告。后来是14年初，连日大雪封门蹲在家出不去，手头没书可看，也没酒可喝，无意中看到被厨子吹的跟什么一样的SAO，于是乎一天看完了动画全集。虽然王道剧情的作品看了不少，看动画时还是被稍微燃了一下，不过也是马上就被蛋疼的作画和剧情浇灭了火，看完之后唯一的想法就是这种烂玩意儿还能这么火，业界也是没救了。我这人有个坏毛病，甭管多烂的作品，如果看一半弃了就浑身不舒服。当下决定找小说，甭管剧情多傻逼，看完再说，于是一口气看到文库版13。除了GGO中桐子涉嫌事后补设定的PTSD，被其他设计确实惊艳的不轻，大概是因为开头实在太烂，感觉的确是渐入佳境。嗯，绝剑和UW让我感动的稀里哗啦的部分就不说了。说起来，人类展望的速度永远赶不上技术发展。初代奥特曼拍摄于1966年，年代设定在20世纪90年代，但实际上里面除了一些镭射武器之外跟二战没有区别，就连飞机都只是搭载火箭弹和火神炮。事实上看看海湾战争的记录，技术层面上已经高于了当年设想的结果，打人的装备比打怪兽都牛逼。川原设计NERVGEAR在2020年发售，但在这个谷歌眼镜之类的玩意儿逐个问世的念头，类似的VR装置出现想必也不会太晚。大概只会比2020早。故事初期，川原只是在写网游小说。——毫不客气地说，属于起点烂大街的水平。真正改观，还是从5卷开始。因为从这个章节开始，作者真正开始了对社会的反思。我甚至认为川原这孙子写的并不是空中楼阁。我敬重茅场，认为他是追逐梦想的真男人，但也不能改变丫是个毫无三观的精神病患的事实。——一个纯粹理想化的人。但是死枪之后的故事的确让我觉得这种事儿放在现实也毫不突兀。或者说翻翻旧报纸，这种事儿被媒体怀着各种心思报道了不止一次。但不管再怎么报道，网络是现代信息社会的一部分是不争的事实。想否认的，先断一个月网，如果没有觉得很别扭再来跟我说话。目测是因为我自己也玩了几年WOW的关系，对于川原描写的情感，我总归是有些感同身受。或许是同为WOWER的共鸣。虽然我无时无刻都想在美服把川原这混账守尸到再也不想上线。网游基于什么而存在？最终结论还是“人”。AFK了数月，还是会为朋友的请求毫不犹豫的上线。开荒时一个BOSS打好几个小时，灭团灭到吐血，只是为了击杀之后一瞬间的痛快。联盟部落绞肉机式的拉锯战，除了不够塞牙缝的荣誉什么都得不到，但真正打起来的话每个参与者都会觉得畅快淋漓。不论输赢，把对方打回老家就是成就感。——因为这就是网游。竞技，娱乐，育成，投入精力，培养人际关系，网游也是一个简化的人际关系。我父亲并不支持我交网友。但是过了一年之后，他的态度有了一百八十度的转弯。按他的原话说，这里没有现实世界的功利主义。至于为什么，谁他妈知道呢。我一向认为有脑子的作者会在作品中凸显现实社会。川原在这一点上做得相当不错。日式家族观，社会舆论，医疗伦理，游戏玩家的社会定位，国际局势，少子和老龄化，都是有意思的部分。当然丫在剧情设计和主角塑造上基本是个傻逼。并不怕人喷我，我现在仍然认为桐人一个人拉低了整部SAO的智商

《刀剑神域 01》

。倒也不是什么后宫的问题，有杨过这个先例，我个人觉得桐人的后宫并没什么问题。我同样不反对主角开挂。没有挂的人甚至不能算主角。但是我不喜欢主角开挂跟剧情脱节。平成之光膜裂的口碑不说如何，至少大爷装逼不会让人觉得突兀。因为这剧情除了装逼和兄妹互控啥都没了。但是当作品的宏观构架已经是基于现实社会的时候，写实路线之下主角开挂开得太狠只会让人觉得恶心。没错，吃了苍蝇一样的恶心。不过既然川原自己都说写UW让他心力交瘁，不得不转换思路写了AW，我也就暂且忍了。只求文库版修订后别再神展开的让人掀桌子。到最后，我并不知道刀剑的一期动画为什么这么火，也不知道一部缺点和优点一样多的作品哪儿来的这么多厨子（甚至说优点都在动画剧情之后的部分），但我得说，整个SAO和AW时间轴上的故事，还是可以一看的。以及，哪天要是发现了川原在WOW的哪个服务器，我保证马上和基友过去招募守他尸。

章节试读

1、《刀剑神域 01》的笔记-第297页

「我不會死的。」

我絕不可能被饒恕。也不可能有贖罪的機會。
即便如此，此時在記憶裡的他們，臉上似乎都帶著些許笑容。

時間頓時停止。

夕陽。草原。微風。天氣讓人感到有些寒冷。
我們兩人並肩坐在山丘上，往下看著夕陽所發出的金紅色融化在深藍湖面上。
四周響起樹葉搖曳的聲音與倦鳥回巢時的叫聲。
她悄悄握住我的手。把頭靠在我肩膀上。
天空中的云開始流動。星星一顆、兩顆的開始閃爍。
我們兩個人絲毫不感厭煩的看著世界一點一點染上另一種顏色。
不久后，她對我說道：
「我有點困了。可以靠在你膝蓋上睡一會嗎？」
我一邊微笑一邊回答：
「嗯，當然可以。你慢慢睡吧——」

2、《刀剑神域 01》的笔记-第1页

置身在空无一人荒野上这种孤独感，可以说是搅色扮演游戏真正的醍醐味。
从她那坚韧的灵魂所散发出来的温暖光芒，是唯一能正确指引我方向的指明灯。
不去在意现实世界的生活一天天消失，而是专注于在这个世界里每一天的经验累积。

《刀剑神域 01》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com