

《虚拟战争》

图书基本信息

书名：《虚拟战争》

13位ISBN编号：9787530670484

出版时间：2016-10-1

作者：薛西斯

页数：304

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

《虚拟战争》

内容概要

中国当代长篇推理小说新锐之作
入围第四届岛田庄司推理小说奖决选名单
岛田庄司专文解说

=====
制作人李诗庄和设计师朱成璧对于游戏《H.A.》的收费方式分歧严重，游戏运营陷入僵局。他们决定分别率领侦探组和凶手组在游戏中较量，败者出局。

在《H.A.》游戏世界中，PvE区域能将各种伤害强制归零。凶手组的任务是在这不可能发生死亡的区域内杀掉侦探组；而只有存活下来或破解凶手组的谋杀手法，侦探组才有获胜希望。在这个空前巨大的密室中，一场生死较量开始了。

=====
在过去的奖项评审中，我从未对任何一部作品产生过像对《虚拟战争》这样的感情。——岛田庄司

《虚拟战争》是肩负推理小说历史进程的杰作。——玉田诚（评论家）

《虚拟战争》是一部极为出色的作品，故事中的游戏规模庞大，架构复杂，但作者从容且充分地信手拈来所有的细节，仿佛理所当然。——詹宏志（出版人）

作者设计出穿越于真实和虚构之间的竞赛，透过电脑游戏，两组人马想尽方法置对方于死地。和一般的游戏不同，操纵者还得进入虚构的世界接受真实的挑战并体验死亡，因此作者的逻辑能力很强，连读者也必须随时分辨自己所处的位置，融进虚构，享受真实。——张国立（作家）

《虚拟战争》

作者简介

薛西斯

凭《虚拟战争》入围第四届噶玛兰·岛田庄司推理小说奖决选名单。作品《托生莲》获2013角川轻小说大奖铜奖，《不死鸟》获第九届温世仁武侠小说大奖长篇组三等奖。

《虚拟战争》

书籍目录

序幕

间幕 游戏规则

第一幕 白银独角兽的处刑盛宴

第二幕 借星火为灯 引我渡黄泉之河

第三幕 世界树 永远的火焰

终幕

第四届噶玛兰·岛田庄司推理小说奖决选入围作品评语(岛田庄司)

《虚拟战争》

精彩短评

- 1、借用虚拟网游的规则来解答三个诡计 很有想法
读过起点网游文的读起来感觉还不错
- 2、确实对游戏类设定无感 第一篇还算新颖 后面两片长篇白开水一样
- 3、怎么说呢，根本没兴趣去读下去。作者沉迷于一直陈述游戏的细节和因此造成的戏剧冲突。然而.....根本没人care好吗？感觉像在看网络小说。
- 4、擦！竟然有人出简体版.....
- 5、3.5星，新本格诡计有一定新意，但可惜不能对读者做到充分的公平，估计也是考虑到了字数上的限制。
- 6、#2017年第一本五星# 设定系一直是我的菜。故事很丰满，场景描写也很美丽。第一个案子有《游戏王》的感觉，第二个案子则是用了设定的伏线，而且还有不错的伪解答。最后一个案子的解答则有一种【轰！】的爽快感
- 7、其实比起推理，更想看里面虚拟世界中的奇幻故事。
- 8、刀剑神域杀人事件，难得的华人作品让我觉得如此新本格，差点就因为葬爱风的作者名封印在书柜。书里面男的叫安娜，女的叫山猫，玩游戏男的基本选择女角色，女的反倒选择山怪这种兄贵，感觉作者很得网游精髓。
- 9、我被“H.A”的含义打动了，一个不交代杀人的个别动机的小说最后回归到一个温暖动人的主题，虚拟的意义回归现实。另外我很喜欢角色间暧昧不明的情愫。
- 10、除了第一届的《虚拟街头漂流记》这样的珠玉在前，在看此书就有点味同嚼蜡，虽然宠物先生的那本书也有233之处。
- 11、居然改名了。。。
- 12、男主性格既轴又有些卑鄙（最后强行洗白？），最后一案要不是靠作弊强行解答，就堪称女主的虚拟世界完美犯罪了。
- 13、见于《h.a.》
- 14、先收的是台版，短评扔那边了
- 15、一直认为好看的作品是不分国界和类型的 至少这本书无论以任何标准来看都很出色 跟它是不是华文推理没关系 我会推荐给身边游戏行业的朋友看 希望所有人都能在事业上找到认同感
- 16、大概因为最近在肝阴阳师，所以读游戏小说的时候相当亲切，三个诡计都非常精彩。朱成碧这个人物很赞啊，最初对去掉所有PVE区提出的意见很有眼光
- 17、被女性角色戳到了而不是蠢到了好难得。
- 18、非常出色的sf推理，虽然非常吃设定，但网游设定非常合我胃口，三个案件三个诡计都非常出彩，虽然公平性差了点，但每个诡计都有足够的“理”，看完我愿意信服，难能可贵的是谜题以外的社会性还是有那么一丝新意和共鸣，绝非无病呻吟或者强说理，中文推理中可以称得上杰作
- 19、SF系推理小说，岛田老师所说的“新世纪的本格小说”，背景设定很有趣，实际的谜题和解答完全无公平性，只是作者按自己的规则给出解答的过程。3.5差不多，出于某些因素还是给4。
- 20、优点不说了，但有这种游戏真有人会玩吗？
- 21、简中版入手，期待明年的岛田赏
- 22、三星半，个人不是很喜欢这种，今年第一本
- 23、真真是好看的一本小说，与其说是VR技术与推理小说的结合，不如说是西方奇幻的介入，想起了之前看的来自新世界，引人入胜！另外也有点小温馨，五星推荐~
- 24、设定很吸，大型角色扮演线上游戏内的3v3解谜对战，看多了虚拟实境的科幻小说，推理小说不多见。小范围人数的斗智战，线下事件是否也会影响到线上解谜呢？读后：真的很想打五星呢，设定不说了，“规则内”的诡计也很炸裂。人物之间的暧昧互动很戳，朱成璧和李诗庄在关于撤销PVE上的分歧（关于氪金的看法真的很认同），开始了这场“虚拟战争”，虽然互相为敌，但是线下却因为创始人的初衷，心的距离逐渐拉近（朱成璧上个游戏造成青少年自杀的细节没交代，有些遗憾），最后H.A的真正意义也是温暖人心。安娜和阿一的互动也有点蜜汁萌感...好希望安娜有更多描写啊。缺少了一般推理小说杀人凶手的冰冷杀机，这本书却一点也没有丧失乐趣，星星点点的黄泉丘、美丽的

《虚拟战争》

世界树森林、富有个性的虚拟形象互动，都充满了魅力。玩过网络游戏的人会更有共鸣吧。

25、就只有第一案有点意思~

26、记得参加雷钧三剑客见面会的时候有一位老师提过，诡计的创新可以通过自己设计一个世界，再在这个世界下构建诡计这个办法实现。个人认为这点和《H.A.》有点像（当然这样的创新并非始于《H.A.》，而是早有先例）。《H.A.》的VR游戏世界这个点子不错，只是作者主要写的是双方的对决，对这个游戏本身的着墨不够，这让我觉得这个游戏比起游戏更像是装着诡计的外壳（要是换我遇上这个游戏还不一定会感兴趣呢）。诡计比较充分地利用了游戏世界的规则，这点还是挺有意思的。至于诡计的质量嘛.....见仁见智吧。

《虚拟战争》

精彩书评

1、初看觉得很新奇，作案手法的设计诡异，因为是把背景设置在全息游戏里（自行脑补各种网游小说），所以简化了故事结构，基本就是“犯案——解谜”的架构，没什么人物心理之类的铺垫；而书中的暗线，于善写作的意图、进程等，完美填补了情感的单薄与空虚，作为一篇主打悬疑推理的小说，作者无疑创作的十分成功，不过作为一个倾向于感情戏的读者，我还是希望作者把情感线写得丰润一些（算是一点小私心），所以打了四颗星。全文共三个案件，随着时间的推移，可以捕捉的游戏漏洞越来越少，犯罪的手法越来越出人意料，名副其实的剑走偏锋，通过游戏和现实交替，规则的限制、思维的局限一步一步展现在读者眼前，让人置身其中，最后在得出真相是觉得酣畅淋漓。不知道是不是我很少看推理小说的原因，我总觉得《虚拟战争》缺少了一种抓住人心的力量，直白一点就是说，这是一本开始读之后可以随时放下的书，并没有让我手不释卷。

《虚拟战争》

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