

羽毛上的书虫

2023 雨果奖入围作品阅读包

翻译者: 寇国威

Translated by: Will Kou

感谢我们的支持者为翻译提供资金!

Thank you to our supporters who helped fund this translation!

英文版: [PDF](#)

[epub](#)

[网站](#)

目录

引言 Introduction.....	2
第 I 部分: 文学评论	3
书评:《怪兽保护协会》, 约翰·斯卡尔齐 The Kaiju Preservation Society, by John Scalzi	3
书评:《消失的悲伤》, 奥克塔维亚·凯德 The Impossible Resurrection of Grief by Octavia Cade ...	4
书评:《第九社团》, 李·巴杜格 Ninth House by Leigh Bardugo	6
书评:《女军阀》, 乔·格雷厄姆 Warlady by Jo Graham	8
书评:《巴别塔》, 匡灵秀 Babel by R. F. Kuang	10
书评:《不寻常的魅力》, 艾米丽·伯格斯拉林, 凯特·韦弗 Uncommon Charm by Emily Bergslien and Kat Weaver	13
书评:《第九宫的诺娜》, 塔姆苏恩·缪尔 Nona the Ninth by Tamsyn Muir	15
第 II 部分: 影视评论	17
剧评:《第十一站》: 即使世界末日也不放弃 In 'Station Eleven,' you don't give up just because the world has ended	17
游戏:《光环:无限》, 343 Industries Halo Infinite by 343 Industries.....	19
影评:《亚当计划》 The Adam Project	21
影评:《钛》 Titane.....	23
游戏:《艾尔登法环》, From Software Elden Ring by From Software	25
影评:《穿靴子的猫 2》探讨死亡 'Puss in Boots: The Last Wish' comes to terms with death	29
游戏:《战神:诸神黄昏》, 圣莫尼卡工作室 God of War Ragnarök by Santa Monica Studio	31
剧评:《安多》 Andor.....	34
第 III 部分: 对话.....	36
心灵融合: 最佳游戏或互动小说 Mind Meld: Best Game or Interactive Fiction	36
嘉怡和乔读雨果奖长篇小说 Adri and Joe Read the Hugos: Novel	41
维克多·马尼博的六本书 6 Books with Victor Manibo	46
第 IV 部分: 杂谈	48
星期四早间超级英雄 Thursday Morning Superhero.....	48
历史回顾: 星球大战与超级英雄 The Long Look Back: Star Wars and Superheroes	49

引言

Introduction

罗斯安娜·彭德伯里
Roseanna Pendlebury

我加入《羽毛上的书虫》时，这个网站刚刚入围 2021 雨果奖，正在（至少某种程度上焦急地）等待结果。我的首篇文章刊登两天后，结果公布，网站获奖了。这里充满关于幻想作品的方方面面的评论、分析、思考、观点，总之是妙趣横生的探讨，能在这里发表文章，我已欣然欢欣鼓舞，雨果奖更是锦上添花。两年后的今天，《羽毛上的书虫》再次入围，这一次我有幸身为一员，不再是那个（热心的）场外观众，没想到我会如此引以为豪，我们的文章那么受欢迎，得到了那么多会员的提名。

衷心地感谢大家。

当今网络环境变幻无常，尤其是某蓝鸟网站，而互联网让我最珍视、最流连忘返的是社群，人们用文字发表他们对关注之事的感想。在虚拟世界发表文章，特别是当提到个人话题、亲身经历、或者某作品如何纠缠你的身份认同和世界观时，是件引火上身的事。做好准备面对各种评论、批判，有时甚至是好评，都会让人心惊胆颤。但是人们仍然前仆后继，在各类媒体上妙语玄著，实乃幸事。无论是粉丝杂志、粉丝演播、出版文章、推特消息、或者以任何其他形式，总有人愿意坦诚地表达一件作品为什么对他们有意义。

过去两年里，《羽毛上的书虫》团队有了变化，但是对于社群的使命感未曾改变。我们告别了奔赴人生下一站的可爱的旧同事，也接纳了热情似火的新面孔，但我们的宗旨未曾改变：分享、探讨和解析各类幻想作品，发表见解深刻的评论文章，为广大评论家、粉丝和作者社群服务。

然而在前所未有的众多作品的汪洋中，时间有限，羽毛上的书虫也有限，我们不可能涵盖所有的作品。但我们希望涵盖我们真正认为值得探讨的作品。有些作品家喻户晓，粉丝众多。有些作品没那么知名，但贴近我们某个人独特的内心，让我们相信，很多人如果知道了，也会同样喜欢。

在此精选一部分 2022 年我们的文章，涵盖各种形式。作者包括：江嘉怡、阿图罗·塞拉诺、迪恩·E·S·理查德、伊丽莎白·菲茨杰拉德、G·布朗、乔·戴弗兰科、乔·雪莉、保罗·魏默、菲比·瓦格纳、罗斯安娜·彭德伯里、肖恩·索伊、万斯·科特拉，作为《羽毛上的书虫》2022 年的精华，有此机会分享给您，我们心怀感激，也无比自豪。创作这些内容是我们的乐趣，也希望您阅读愉快。

借此机会祝贺哈利·伊帕尔第二次以《雨果，女孩》入围最佳粉丝演播。实至名归，我们为她开心，在此也恭喜罗伊、艾米和凯文。同样祝贺我们的好友克里斯·加西亚等人以《旅行星球》入围最佳粉丝杂志，与诸位一同入围，我们倍感荣幸。

第 I 部分：文学评论

书评：《怪兽保护协会》，约翰·斯卡尔齐 **The Kaiju Preservation Society, by John Scalzi**

约翰·斯卡尔齐的《侏罗纪公园》

乔·雪莉
Joe Sherry

如果你曾经想知道如果约翰·斯卡尔齐而不是迈克尔·克莱顿写了《侏罗纪公园》会是什么样子，那么你不必再想了，因为《怪兽保护协会》就是这样。唯一缺少的是理查德·阿滕伯勒在全景镜头中说出他的台词，在高昂的配乐中展示这个新世界。

简而言之，杰米在失去了一份高薪工作后，成为一名送货司机，给一位旧友送货之后，得到了一个“动物权利组织”的工作邀约，该组织急需一名体力工人，杰米接受了这份工作，来到一个非常偏远的地方，几个月与外界没有联系。这份工作没有任何背景信息，但报酬相当高，而且杰米也没有其他工作可做。

这个动物权利组织的工作地点在另一个地球，那里到处都是巨大的怪物，对于人类是危险四伏，根本不适于人类居住。怪兽保护协会旨在保护这些巨型生物，它们虽然离我们遥远，但也有可能侵入我们的世界。所以怪兽保护协会的任务不仅是保护，也是预防。

怪兽保护协会的故事，由新来的杰米和其他队友展开，因为一切对他们来说都是新鲜事，所以大量信息的阐述很自然，很有效。一切都是新发现，充满惊喜。我很想看《怪兽保护协会》的电影版（本书的电视剧版已经得到授权，不知道未来十年内会不会制作）。小说对环境的描写栩栩如生，整个星球郁郁葱葱，令杰米和队友们惊叹不已。

去年我看了特别多的怪兽电影。我没想到自己会如此痴迷，但这个类型真的很吸引我。我看了 30 部哥斯拉，3 部金刚，今年还会有更多怪兽电影。我要说的是，《怪兽保护协会》正中我的下怀，因为它出现在我对这个类型最狂热的时候。它太有趣了，坦率讲，疫情两年后，我太需要这样的作品。《怪兽保护协会》满足了怪兽爱好者和斯卡尔齐书迷的所有期望。

大概十五年前，斯卡尔齐名声大噪，时过境迁，已经很难将这本小说和他的早期作品相比较。《垂暮之战》是一部毫无争议的经典科幻小说，它确立了斯卡尔齐的作家地位，也定义了人们十多年来对他的期望。

如果我没记错的话，斯卡尔齐曾经这样描述他的一本小说，“人类通过动作场面和机智对话解决外交危机”，去掉外交危机，这个描述适用于他的全部作品。《怪兽保护协会》不同于《垂暮之战》、《安佐之梦》和《崩塌的帝国》，它属于另一种类型，但却同样具有斯卡尔齐的经典和标配特征。探索和冒险中融入了大量机智对话和幽默喜剧。

《怪兽保护协会》节奏紧凑，带给读者恰逢其时的快乐。

书评：《消失的悲伤》，奥克塔维亚·凯德 The Impossible Resurrection of Grief by Octavia Cade

对人与自然的关系的简短而精彩的思考。

伊丽莎白·菲茨杰拉德
Elizabeth Fitzgerald

在不久的将来，生态系统大规模崩溃。“悲伤”由此而生，这是一种严重的抑郁症，会引发疯狂，最终导致自杀。一旦感染悲伤，死亡将不可避免。

尽管鲁比是一位致力于保护生态系统的海洋生物学家，但她一直尽力保持健康，远离悲伤。还有一部分原因是，虽然海洋环境不断变暖，她最心爱的水母，仍然在顽强地繁衍生息。她的朋友兼同事玛乔丽就没那么幸运了。玛乔丽自杀后，写给她的信件被鲁比接收，由此开始接触其他的悲伤患者。

本书不足百页，却蕴含丰富。它描写了气候变化，以及人与自然的的关系。悲伤是其中的核心表达：亲眼目睹地球的死亡（尤其是你最钟爱的事物，比如一种小鸟，或是整个大堡礁），感到疲惫和绝望，却无能为力，自己所做的一切都是徒劳。任何有生态学或环境保护背景的读者，甚至仅仅是对自然世界稍有兴趣，都会感同身受。

然而，作者并没有局限在简单的描述。整部作品中，作者对人类置身事外的态度，鞭辟入里。那些对我们没有直接影响，甚至有着间接影响的事，我们通通忽视。我们还在继续着“正常”生活，周遭世界却已经慢慢死亡。鲁比就是一个典型例子。在理智层面上，她对世界的糟糕一清二楚，所以不想有孩子。她努力帮助同事获得至关重要的研究经费，试图挽救正在迅速消失的物种。然而，在情感层面上，她仍然不受影响，痴迷于神奇的水母，她总能看到一线阳光，但也可能是虚假的希望。

本书中的悲伤，也涉及了殖民主义对生态灾难的影响。原住民和第一民族的悲伤发病率较高，反映出他们与土地的联系更为深厚。本书还提到了塔斯马尼亚州原住民的濒临灭绝。虽然将原住民与动物相提并论（西方幻想作品的通病），怎么说都相当有问题，作者以此展示了白人殖民者如何花言巧语将二者划上等号，并以相同手段造成二者的灭绝。

然而，这种观点不能被简单化，原住民不是一个整体。在这方面，鲁比的丈夫乔治提供了一个反例。乔治是毛利人，离开家乡奥特亚罗瓦，移民到澳大利亚。和鲁比一样，乔治也擅长置身事外，因此没有患上悲伤。他甚至仍然希望有孩子，因此和鲁比正在协商和平离婚。

一些读者可能觉得，鲁比和乔治的感情关系写的不够深刻，但在我看来，这是作者有意为之。本书很多看似明显的缺陷，其实都有重要作用。鲁比和乔治的感情关系相当于人与世界的关系：一种舒服的习惯，却没有深厚感情，只能分开，去关注值得的事。

故事结构亦如此。本书以鲁比与好友玛乔丽的关系开始和结束，中间穿插了鲁比与其他悲伤患者的三次接触。各部分之间的过渡稍显生硬，尤其在鲁比从塔斯马尼亚到新西兰时。我仍然觉得这是有意为之。恰恰反映了本书的核心主题，置身事外的态度。

一切批评认为这个故事应该以更长篇幅讲述，未免太荒谬。请问哪里需要加长？世界创建肯定足够了。本书的世界极其贴近现实，棘冠海星肆虐大堡礁，某年夏天的澳洲丛林大火打破历史记录，物种灭绝和濒危迅速加剧。

要讨论本书的故事，很难不剧透，尤其是结局。这里是剧透警告，您可以直接跳到本文结尾。

本书的开放式结局见仁见智，很符合贯穿整个故事的《小美人鱼》主题，鲁比好像被安徒生的深海女巫剥夺了声音。这使得鲁比的选择成为读者的选择。读者是选择置身事外，继续正常生活？还是选择绝望？抑或是化悲伤和愤怒为武器，奋力保护自然？

本书写作风格非常出色，营造出一种不安的气氛，深得卡伦·沃伦的精华。尤其是在鲁比与老奶奶的接触中，这位科学家成功复活了已灭绝的袋狼，又名塔斯马尼亚虎。在鲁比与玛乔丽变成的深海女巫的最后一次接触中，也有同感。人类被定义为捕食者，在新世界中，人与自然之间不再有隔阂，人类的科技，被用来帮助自然，反攻人类。揭开面纱，我们看到这些捕食者如何伪装自己，猎杀摧毁世界的人类，也给鲁比设下陷阱。

我想向所有人推荐本书，但我知道，像玛乔丽一样，我必须谨慎选择我的目标。

《消失的悲伤》入围了奥特亚罗瓦幻想作品最高荣誉尤勒斯·沃格尔爵士奖的短名单，与凯德自己的《鳞片、尾巴和盲鳗》共同争夺最佳中篇小说奖。本书在作者的祖国得到认可，令人欣慰，但在国际舞台上却乏人问津，甚是遗憾。

评分

基础分：8/10

加分项：+1 以简洁的篇幅，微妙的视角，探讨一个很复杂的主题

书虫评分：9/10

书评：《第九社团》，李·巴杜格 Ninth House by Leigh Bardugo

作者的首部成人小说，在众多黑暗学术类型作品中，独树一帜。

菲比·瓦格纳
Phoebe Wagner

注意：虽然巴杜格以青少年小说而闻名，但本书绝对是成人向。以下内容警告：性侵、强奸、吸毒、血腥。

艾黎克丝·斯特恩被耶鲁大学录取，只因她有一个秘密技能：可以看到死人。在纽黑文市的地下魔法世界中，能看到鬼魂的人并不多见。一场残酷的谋杀本应结束艾黎克丝的未来，她却因此得到了一个新的机会：担任忘川社团的但丁，监督其他的地下魔法社团，成员毕业后会变得有钱有势，在校成员的任务是施展魔法，使已毕业的成员获得名利。

小说以一个预言开始，艾黎克丝必须担任唯一的但丁，监督充满鬼魂的地下世界，在这里，耶鲁大学骨人社团的魔法，是通过献祭活人而获得的。桌上躺着一个活人，艾黎克丝看到很多鬼魂狂躁不已，试图突破她的防线。通常，达灵顿——她的维吉尔——应该在旁引导她完成整个预言，直到她通晓魔法，但是达灵顿失踪了。除此之外，一个令艾黎克丝回忆起过去的年轻女子，在那个鬼魂发疯的同一个晚上，惨遭谋杀。警方对此置之不理，包括警探阿贝尔·特纳，他是忘川社团的成员，把此案定义成常见的被杀害的吸毒者。但是艾黎克丝怀疑另有隐情。

艾黎克丝在这个陌生的环境中，学习魔法以及常春藤联盟的各种“规矩”，才貌双全又有钱的学长达灵顿是她的导师，她将会接替他的工作。唯一的问题是：达灵顿失踪了，艾黎克丝必须找出真相，否则不仅学业受阻，更难逃恶魔的手掌。

纽黑文的一个年轻女子在魔法之夜被谋杀，导师达灵顿神秘失踪，学业成绩不断下滑，艾黎克丝身负重任，作为一个局外人，这一切更是难上加难。来自加利福尼亚州，在贫困中长大，因为能够看到鬼魂，而深受创伤，这种可怕的能力不断侵蚀她的精神，使她染上毒品。现在，她融入了影响耶鲁大学（以及绝大多数富人和名人）的魔法社团，适应了常春藤联盟的阶级体系，让学术天才达灵顿刮目相看。

本书章节以艾黎克丝和达灵顿的视角相互交替，创建了一个栩栩如生的世界和魔法系统，刻画了一个局外人在耶鲁这样的环境下的真实处境。这里除了魔法和鬼魂，也有正常的语文课，为了通过课程，也需要大量阅读无聊的书。学术界固有的等级制度也展露无遗，每个教授和院长都有喜欢的学生，竞争头破血流，艾黎克丝也无法幸免。艾黎克丝发现某些学生使用魔法给他人下毒，可是校方却置学生的安全而不顾。通过这个魔法等级体系，作者揭露了高等教育的病态制度，地下社团、兄弟会、运动队，皆在此列。

本书是作者的首部成人小说，在众多黑暗学术亚类型作品中脱颖而出，原因在于它的耶鲁特色。耶鲁大学的鬼魂、杀人者、建筑师、地点，不仅是趣味添加剂，也是故事讲述者。本书批评了耶鲁大学所拥有的巨大权力，史实和魔法巧妙结合，既有幻想的魔法难题，也有现实的学业问题（比如约见你那布尔乔亚的导师）。小说通过交替的视角和时间线，平衡了魔幻与现实，对制度化的权力，予以犀利的批判。

李·巴杜格以她的格里莎系列小说闻名，其中两部的书评都发表在这里，《第九社团》是她的成功转型。作者很擅于混合现实与奇幻，描写了一个充满魔法的耶鲁大学，娱乐性不亚于她的青少年小说。

评分

基础分：7/10

加分项：+1 耶鲁特色，常春藤联盟的冒名顶替症候群

书虫评分：8/10：值得读者的时间精力

书评：《女军阀》，乔·格雷厄姆 Warlady by Jo Graham

《卡尔普尼亚战争》系列第二部，故事转移到莫里根星球，这里充满了政治、阴谋和古老的秘密，女军阀的随扈桑德琳前途未卜，整个星球危在旦夕。

保罗·魏默
Paul Weimer

本书的故事转移到莫里根星球，这里充满了政治、阴谋和古老的秘密，女军阀的随扈桑德琳前途未卜，整个星球危在旦夕。个人命运与政治角力交融一体，桑德琳与电流术士杰弗里的关系和前途，以及整个世界的未来，相互交织，令读者紧张牵挂。

系列前作《黑暗之声》中的卡尔普尼亚人，是贪婪的扩张主义者，对其他星球虎视眈眈。这次他们盯上了莫里根星球。与埃雷什共和国一样，莫里根星球有一项优势，即他们的人工智能，它基于或者可能就是莫里根的一位古老英雄的灵魂。作为莫里根战争领袖们的指南针，对于未来的战争有着不可估量的价值。

女军阀意外去世，几乎肯定是被暗杀，带来了政治动荡，缺少了国家领袖，莫里根危机四伏，贪婪的卡尔普尼亚人趁虚而入。已故女军阀的随扈桑德琳，能否保卫星球的自由？代价是什么？以上便是本书作为《卡尔普尼亚战争》系列第二部的故事梗概。

该系列的第一部《黑暗之声》在很大程度上借用了苏美尔人的文化和传说，一艘神秘古船拯救了埃雷什星球，《女军阀》的主题与之完全不同。星球名为莫里根，人民领袖被称为“军阀”（此时期为“女军阀”），相比于苏美尔人，我原以为本书是借用了凯尔特神话。然而事实并非如此，作者采用了很多不同的元素。

首先，是电流术士和梦境术士，桑德琳的旧爱杰弗里是本书的三个主角之一，是一位电流术士。在太空歌剧的框架下，《黑暗之声》融入了奇幻和神话，而电流术士和梦境术士则融入了科幻，他们生来就具有产生电流、进入和改变梦境的能力。然而，电流术士在莫里根饱受偏见，他们的能力不被信任。

通过杰弗里的故事，展现了电流术士的过去、现在和可能的未来，令人联想到游戏《龙腾世纪》，尤其是该系列的第二部《龙腾世纪2》。该游戏充满了对法师的限制和磨难，第一部的高潮，即法师的暴力革命。法师是一股危险的力量，不可预测，为了他们自己，也为了整个社会，他们被严格控制，同时也是宝贵的资源。本书中的电流术士也处于这样的境地，也渴望着自由和自治。

但本书更关注个体命运。在政治纷争的背景下，杰弗里并没有选择反抗和革命，与旧爱桑德琳重逢后，他才开始关注自己族人的福祉。两人过去的感情呼之欲出，他们相遇相恋的故事娓娓道来，面对卡尔普尼亚人的侵略，他们理所当然地再度双剑合璧。

梦境术士，是另一种“巫师”，相比之下，本书着墨不多。本书的第三个主角莱昂妮，是一位梦境术士、显圣者、女军阀的可能继承人，但坦率讲，她的故事、人物发展和情节线，相比于桑德琳和杰弗里的丰富叙述，作者对她比较轻描淡写。显圣者这一角色，以及女军阀选举，令人联想到枢机团和教宗选举，作者未能深度探讨，实乃遗憾。这个主题很值得挖掘，莱昂妮的每一步

都如履薄冰，新任女军阀的候选人，很可能带来天翻地覆的影响，与主线情节相比，这部分的描写不够深入。相比于电流术士，莱昂妮的造梦能力也没有很多描写，我很想了解更多。相比于桑德琳和杰弗里，莱昂妮的幕后行动没有过多描写，却是解决故事矛盾冲突的重要因素，这一点略有不足。

莱昂妮有点像桑德琳和杰弗里之外的第三者，那么就说回桑德琳。通过她和杰弗里相遇的倒叙情节，表现她从一个有理想有决心的女孩，成长为女军阀的贴身军师、助手和随扈。无论过去和现在，她和杰弗里都是强大的搭档，他们强烈深厚的感情，再度复燃，作者的笔法娴熟，描写生动有趣。本书的主线是女军阀的选举，解密刺杀的真相，卡尔普尼亚人的背信弃义，期间穿插了一对恋人的感情历程。

不同于前作的埃雷什及其空间站，作者以莫里根为背景，拓展了这个系列的疆域。《黑暗之声》的结尾，对这个世界进行了展现，提到了莫里根是一个潮汐锁定的星球，是对这一部的预告。光照面的温度极高，不适宜生命，莫里根人在晨昏线和黑暗面以内居住。根据行星科学，一个潮汐锁定的星球的黑暗面比光明面更适宜居住，这是否合理，我不得而知（关于潮汐锁定的星球的另一种描述，可以阅读查莉·简·安德斯的《午夜之城》）。与卡尔普尼亚相比，莫里根是一个很小的国家，利用他们独特的科技，在世界的边缘努力生存。

关于本书，我想说的最后一点，是克里索斯，一个被神化的幻灵，他可能是神，或者人工智能，抑或是曾经领袖的记忆，甚至三者的结合。众所周知，他是很久以前的一位军阀，面对卡尔普尼亚人的入侵，带领莫里根奋起反抗，保持独立。但除此之外，与军阀（或女军阀）连接的古老机器的内部，到底是什么，我们不得而知，莫里根人对此有很多不同的解释，微妙地表现出，关于一个民族和文化的起源神话或信仰，可能有截然不同的看法和解读。尽管这是本书的一个核心问题，但作者并没有简单粗暴的给出答案，而是留下了开放式的解读空间，也许是神灵、也许是科技，也许是信仰。我认为，这是作者目前为止的最佳作品，在一个未来科技世界中，探讨神和形而上的主题。

总体而言，《女军阀》展示了作者的文学功力，继续构建和拓展《卡尔普尼亚战争》宇宙。作者已经规划了该系列的故事走向，本书的附录是莫里根人撰写的墨奈赫密星球指南，将成为下一部的故事发生地。每一部的故事背景之间的文化转变和差异，清晰可见，期待作者的下一部作品。

评分

基础分：7/10

加分项：+1 在宏大的太空背景下，深刻探讨了信仰和文化。
+1 成功刻画了桑德琳和杰弗里两个角色

减分项：-1 相比于两个主角，其他情节和人物刻画简略，不够饱满充实。

书虫评分：8/10

书评：《巴别塔》，匡灵秀

Babel by R. F. Kuang

很黑暗，很学术，很震撼，丝毫不是看上去那般唯美。

罗斯安娜·彭德伯里
Roseanna Pendlebury

《巴别塔》，全名《巴别塔：暴力的必要性：牛津译者革命秘史》，不是一部轻松的作品。在表达主题上，本书绝对直截了当。它探讨了殖民主义、文化殖民主义、种族主义、阶级主义、白人脆弱感、爱、语言学、归属与排外等等。用作者的话说，它是一封“给牛津的情书，也是分手信”。小说讲述了十九世纪早期一小撮人如何对抗势不可挡的大英帝国的故事，在这里，通过作者的想象，白银和语言可以炮制魔法，从而促进科技，也加剧了工业革命的各种社会影响。对于历史、学术文化、不受约束地利己的当权者，作者不留情面地批判，开诚布公。

在《巴别塔》中，语言可以产生魔法，它的原理是，互为翻译的两个词语，之间会有一些含义丢失，语义不完全一致，将这样的一对词语刻在银条上，由精通这两种语言的人念出，就会在现实世界产生相应的效应。牛津的“译者”们通过寻找更多的词语、更多对应的翻译、更多的语种，产生更多样的魔法，牟取暴利，驱动大英帝国的扩张。由此带来更多的银条，掠夺更多的语言，剥削更多的“外语者”，由于与英语交集较少，越遥远的语种，越利于翻译学院制造魔法，而培养译者最好的办法，不就是趁他们还小，就塑造他们适应英式生活吗？

主人公罗宾即是如此，在中国广东，他的全家死于霍乱，奄奄一息之际，被来自英国的洛弗尔教授所救，收养于自己家里，从小研习语言，为了日后进入牛津。

作者以罗宾的视角，讲述他为报教授救命之恩，一心闭门读书，然而缺乏关爱，也没有任何同伴，直到成为牛津新生时的满腔热忱，真情实感跃然纸上。作者的描写卓有成效。新入学上课时的兴奋，对求知欲的新鲜感，与有着相同背景相同热情的同龄人交流时的火花，刻画得栩栩如生，仿佛身临其境。罗宾和三位同学一拍即合，从此亲密无间，肝胆相照，而牛津作为一所殿堂、一种文化，也令他们一见钟情，有着各自童年艰险的他们，在这里找到了归属感。

随着情节的推进，故事更加苦乐参半。不真实的归属感，不可能实现的梦，是本书的主题。面前摇晃的胡萝卜，是迷惑他们的诱饵，如果不识时务，则有大棒伺候。渐渐地，他们再也无法对真相视而不见，读来有万念俱灰之感。美好的假象被残忍的现实击碎，梦想的破灭让读者跟着角色一起悲从中来，尽管我们和他们其实都知道，那些梦想本就是空中楼阁。经过整本书的循序渐进，到结尾痛彻心扉。

故事的情绪推动无可挑剔。罗宾从天真的少年，到热衷学术的青年，再到梦想的幻灭，这个过程娓娓道来，他与英国、广东乃至中国的关系，他的民族感和自我认同，也写得切中要害。随着情节的展开，情绪平稳地过渡和转变，每一种情绪都很容易让人共情。

至于缺点，前面的世界创建和展现有点啰嗦。本书开篇大幅展现了十九世纪早期的奴隶制、压迫和剥削。事实毋庸置疑，但有些脚注画蛇添足，正文的描绘生动清晰，而下方的脚注却简单笼统，仿佛不相信读者的理解能力，有点膈应。好在罗宾进入学院后，脚注就少了，作者或许在用大量的脚注，实现以罗宾的视角，接触和理解世界。很多史实的小细节，让人眼前一亮。比

如，罗宾问教授“为什么我要学拉丁语和希腊语”，教授答“为了理解英语”，多么典型的十九世纪的观点，童年部分，诸如此类的彩蛋比比皆是，时不时跳出来的脚注也就可以原谅了。

从罗宾进入学院开始，叙事风格明显改变，随着他见多识广，节奏逐渐加快，情节和文风相得益彰，笔墨巧妙且娴熟。达到全书高潮时，读者已欲罢不能，彻底沉浸在建构的世界中。

罗宾童年时期的角色互动仅有教授、老师和女佣寥寥几人，接着进入到形形色色的大千世界。童年部分篇幅不长，反映了罗宾所处的逼仄空间，充分铺垫了初出茅庐时的兴奋激动，以及同窗友情的珍贵。

小说对四人组的刻画非常成功。四个角色（以及教授和一个学长）构成了全书的主要社交和情感互动，他们的关系错综复杂，有爱有恨，互相依赖，有理解，也有无知。矛盾冲突存在于男女之间（女生的学术能力在学院仍遭饱受质疑）、白人莱蒂和其他三人之间、维多利亚和拉米（以及有时像白人一样的罗宾）之间。四个角色承载了整部小说，展现了世间人承受的各种压迫，有时我们陷于自身的困境，而对至亲至近的人的苦难视而不见。四人组的关系发展，是小说的一大亮点，写得传神入画。笔法细腻真挚，扣人心弦。

主线故事的矛盾冲突高度凝练，小说后半部分成为 1830 年代的缩影，富含历史底蕴，精彩绝伦。作者交织了众多主题：工业化带来的社会和经济危害、工人阶级的挣扎、性别主义、种族主义、表面博爱实则利己、宗教同时联系着解放和压迫、帝国主义的狂妄、殖民主义的自毁、人民的麻木等等，之间相互呼应，相得益彰。内涵博大精深，但不泛滥，不杂乱。读者不必知道所有细枝末节，也能理解书中的各种矛盾冲突，一切信息都为故事服务，塑造的世界真实、连贯、自然，节奏紧张不拖沓，密切贴合人物关系的发展。以象牙塔中与世隔绝的学者为视角，社会上众所周知的信息，作为新鲜事被讲述，使得小说的口吻顺理成章。

也可以自然而然地描述魔法体系以及语言学相关知识。银工魔法依赖于翻译、理解词语和词源，零星的语言学知识对故事发展必不可少。这些知识真实可靠，但更重要的是，书中引用的研究文献不论真假，都成功营造出语言学在十九世纪早期的时代特征（当然也不乏根据故事需要而进行艺术加工）。无所不在的拉丁语和古希腊语、丰富的日耳曼语、对《圣经》的过分依赖、国家间的分歧、以及民族感的危机，这些元素融会贯通，呈现出一幅语言学的大观园，模糊了真实与虚构的界限。

最终的主旨坦诚犀利，即暴力的必要性。这是本书的关键。经过前因后果的充分铺陈，结论水到渠成，确凿有力，深刻尖锐。震撼且精彩得难以言表。

本书使人联想到很多相似主题的作品，比如《名为帝国的记忆》，玛希特对泰克斯迦兰帝国文化的崇拜，与罗宾热切地投入翻译学院的迷人陷阱，有着异曲同工之妙。两本书都成功捕捉到殖民者文化的精致、危险、恶毒，犹如一首塞壬之歌，两个主人公都同时具有局内人和外来者的身份，在那种文化下，他们能取得的最高成就，获得的最高赞赏，充其量只能是个“杰出国际友人”。两本书都刻画出角色在对立阵营之间的艰难处境，无论做何选择，走向何方，如何生活，都注定失败。

评分

基础分：8/10

加分项：+1 结尾感人。几乎潸然泪下。
+1 对学术文化的赞美和吐槽过于真实

减分项：-1 前面的描写有点啰嗦

书虫评分：9/10

书评：《不寻常的魅力》，艾米丽·伯格斯林，凯特·韦弗 Uncommon Charm by Emily Bergslien and Kat Weaver

1920年代的伦敦魔法生活，篇幅虽小，但内容充实。

罗斯安娜·彭德伯里
Roseanna Pendlebury

《不寻常的魅力》短小精悍，却包罗万象：种族、性别、性向、阶级、魔法、鬼魂、宗教、谋杀，应有尽有。这么多元素，怎么能够压缩到94页？因为几乎没有任何故事情节。这听起来很有问题，但实际上并没有。

故事的主角朱莉娅，是一位年轻聪明的交际花，刚刚被一所精英学校开除，她母亲的新学生赛门，与她年纪相仿，是一位犹太裔的魔法师，有着复杂的身世，两人结为知己，共同成长。他们一起发现了彼此家族之间的从古至今错综复杂的关系，在人生路上跌跌撞撞，甚至远离了曾经期待的方向。

赛门这个角色非常讨喜，他很害羞，但是为人诚恳，出身工人阶级，突然进入到特权阶级，他完全不知所措。他可以看见鬼魂，悉心钻研魔法，突然跟他说话，他会害羞得轻声支吾，朱莉娅的母亲阿洛伊西亚女爵，是英国最重要的魔法师，性格有点古怪，赛门对她十分敬重。

赛门的形象通过朱莉娅的视角，变得活灵活现，二人性格完全相反，朱莉娅活泼开朗，充满自信，积极乐观。作为故事的讲述者，她魅力迷人，富有同情心。她的思维十分跳跃，她的讲述不拘一格，读来令人愉悦，为本书带来了轻快的节奏，很多与主线无关的趣闻，由她自然而然地讲出，一点也不觉得生硬。朱莉娅有着独特的语言风格，如果作者以她的口吻写一段话，读者马上就能认出来，而且她的语言完全符合故事的年代。自始至终，都是1920年代伦敦的一个时髦女孩的地道语言。尽管她能说会道，但她最大的优点是她的自信、幽默、善良。家里来了一个陌生的男孩，她毫不犹豫地伸出友善的手，正是在她的鼓励下，他逐渐走出了自己的保护壳。

同时，朱莉娅也衬托出母亲的安静、严肃、沉思冥想，潜伏在故事的角落，偶尔突然出现，带来一些魔法世界的趣闻，马上又消失不见，回到她的独特的魔法研究中。

故事的主线是寻找阿洛伊西亚女爵去世已久的未婚夫的真相，他是一位流亡的俄国王子，刚刚被发现是赛门的叔父。两个家庭的故事在主角出生之前就已经相互交错，小说通过回溯这些盘根错节，试图理解过去，揭示现在。

然而，回溯的过程并不是重点，只是故事的背景。由此，本书展示了一个充满变化的世界，在这里，女人可以成为顶尖魔法师（也许只因她是贵族），工人阶级的私生子也可以通过自己的努力而得到尊敬，女孩并不受制于母亲，没有假定的社会和婚姻生活，可以走自己的路，在这里，他们两个同龄人可以成为朋友。本书有着不露声色的酷儿气质，打破规则，制定新秩序，探索边界，时代背景恰到好处。

本书也探讨了家庭创伤，承认过去，才能迎接未来。最迷人的微笑背后，可能是不露声色的丑陋。实际与象征的鬼魂，只有亲眼所见，才能真正理解。

本书还探讨了神经多样性，以最适合自己的方式看待世界，学习创建适合自己性格和需求的框架。

阅读的过程，很像在看某部电视剧的其中一集，主题的丰富与深刻远远超过一集的含量，这本书好像只是某部长篇作品的一个片段，但因为作者创建了一个完美的框架，所以不需要看过全剧，也能完全理解。它是最简短的生活片段，舍弃了长篇小说的臃肿结构，仅仅呈现一个片段，从故事的中间开始，预留了各种可能的大结局（但是单集的结局仍然很妥当）。

很多中篇小说，读起来像短版的长篇小说，有着长篇小说的结构，只是缩短了篇幅。但是本书完全不一样，我认为它的丰富魅力即在于此。它有着中篇小说独有的特点，而且写得精彩纷呈。

评分

基础分：8/10

加分项：+1 完美刻画了一个在奇幻作品中不常涉及的历史时代

书虫评分：9/10

书评：《第九宫的诺娜》，塔姆苏恩·缪尔 Nona the Ninth by Tamsyn Muir

相较前作，情节单薄，主角缺乏活力，但仍然充满《禁墓》系列的特色

江嘉怡
Adri Joy

除非您自 2020 年以来一直被封禁在坟墓中，也没有 wifi 信号，否则我假设您一定听说过塔姆苏恩·缪尔的《禁墓》系列。该系列的前两部是《第九宫的基甸》和《第九宫的哈罗》，由此开始剧透警告，角色包括幽默的宇宙邪教分子，招魂术士及其手下，他们需要摧毁前来复仇的鬼魂，保卫被诅咒的帝国，因为难以保持理智，他们做了很多错事。《禁墓》系列原本计划为三部曲，以《第九宫的阿莱克托》作结，预计今年出版。本书的出版，令人意外。在阿莱克托之前，诺娜率先登场。

诺娜？她是谁？

没错。这个问题在《第九宫的哈罗》的尾声中首次提出，也是《第九宫的诺娜》的主要悬念。前作的高潮事件过去六个月后，本书开头介绍了这半年哈罗身体中的新意识，城市饱受战争摧残，她却愉快地生活着，住在同一间公寓的室友包括：卡米拉·赫克特、帕拉梅德斯·塞克斯图斯（旧身体，新灵魂）和皮拉·德维。诺娜的新意识六个月大，身体十九岁，她的生活丰富多彩。她康复得很快，虽然还不能阅读和写作，但已经能听得懂，她讨厌吃人类的食物，希望可以吃沙子，而且她的头发长得很快。她非常乐观开朗，年轻性感，热爱生活，笑对周遭的残酷苦难。在基甸和哈罗这两个独特的角色之后，第三部的主人公显得平常无奇，她的独特性还不如一个小黄人表情包，这样的转变很大胆，但也符合《禁墓》系列的主题。

同样大胆的转变，是《第九宫的诺娜》的故事，与前作截然不同，与《第九宫的哈罗》相比，本书的情节转折点没有借助于读者可能的困惑，前作中的信息完全没有提及，仅仅依赖于读者的记忆。（提示：复习前作，可以看这个讲解视频，涵盖了所有要点和亮点）。场景的氛围也大不相同：相比于前作发生在帝国的核心精英阶层，本书发生在城市生活中，至少在最开始，充满了禁墓宇宙中的普通人，还有一些人面临着灭顶之灾。本书的章节看起来也有“生活片段”之感：不以情节，而是以日子划分章节，每天发生的事件被简短地概括，既有心血来潮，也有不详预兆：“关于诺娜——辣酱要小心——城市今天很糟糕——诺娜听了个睡前故事——距离禁墓开启还有五天。”以诺娜的视角，虽然天空中的蓝光就要毁灭星球，但是上学仍然有趣，她要照顾老师的六条腿的狗，她还有一群很酷的朋友，尽管她自己在小团体中的地位很低。诺娜的遭遇，也为读者提供了很多信息：尤其是她的梦境，与此同时，哈罗·哈克和约翰在末日后的萧瑟中穿梭，后者不忘谈起九宫之前的世界。除了卡米、帕拉和皮拉之外，她还有一个大家庭，包括科罗纳白·崔丹塔力，现在是当地伊甸之血组织的高级成员，虽然诺娜对她了解不多，只觉得她性感迷人，但其他人的成熟且有趣的讨论，诺娜也听得一清二楚。

坦白讲，诺娜这个角色令我比较失望。并不是说她的性格不好：她的设定就是可爱迷人，好像玉桂狗一样，紧缠着卡米和帕拉，而她们也确实值得深深被爱。她的作用是一个无辜的牺牲者，快乐地活着，直到有一天被更“重要”的人替换，她对此欣然接受，这很悲剧，也契合该系列的宗教隐喻，与约翰的邪恶形成对比，他自称上帝却作恶多端。另一方面，诺娜是一个被动角色，几乎没有关键性的作用，而且因为关于她的悬念与预期的死亡密切相关，她的存在好像是结

束了故事，而不是推动。在回到故事主线之前，先要解决诺娜最终是谁的问题，可爱的玉桂狗被杀死，一定很令人难过，但我们终于可以开启禁墓，与怪兽大战，还等什么呢？

因此，本书的前半部分感觉缓慢，过于琐碎，就像本该是一本书的一个章节，被拉长成了独立的一本书。这并不是原本的计划，因为根本没有足够的内容可以作为一部完整的小说，尤其是夹在高潮迭起的系列第二部和理应更宏伟的大结局之间？它完全不是维克多·雨果那种“让我停下剧情，来告诉你修道院里的日常生活”的水平，即使禁墓即将开启，城市即将毁灭，诺娜即将死亡，本书仍然欠缺紧迫感和冲击力，不像前两部那样扣人心弦。后半部分的节奏确实明显加快，战争不断推进，伊甸之血大举入侵，更多熟悉的面孔回归，其中一个角色真是意想不到的惊喜。本书的结尾，让人对下一部充满期待，但是相比于前作，尤其是第二部，并没有带来强烈的感情冲击。

尽管是该系列最弱的一部，《第九宫的诺娜》仍然不失为一本佳作，也因为在该系列中的一席之地，它必定会绽放更闪亮的光芒。诺娜的甜美性格，与基甸和哈罗的猛烈，形成鲜明对比，作者语言风格的转变，堪称出神入化，诺娜的故事扩展了《禁墓》宇宙，值得称赞。现在是时候坐下来，扫视地平线，等着看最后一部中的一个或多个身体达到一个或多个目标。

第 II 部分：影视评论

剧评：《第十一站》：即使世界末日也不放弃

In 'Station Eleven,' you don't give up just because the world has ended

近来很多作品以致命病毒博眼球，本剧成功地提供了我们需要的净化释放

阿图罗·塞拉诺
Arturo Serrano

迷你剧《第十一站》改编自艾米丽·圣约翰·曼德尔 2014 年的同名小说，讲述了一场瘟疫毁灭了人类文明后的幸存者的故事。在全球疫情可能真的在摧毁文明的当下，应该没人想看这样的题材。但本剧与常规的末日后作品截然不同。除了背景中的新闻报道，并未展现人群的失控、争抢食物、成帮结党，也没有路人纷纷倒下的恐怖场景。只是暗示了毁灭性的死亡人数。

故事关注的是，即使面对大规模的死亡，生命仍在延续。本剧总制片帕特里克·萨默维尔称其是“一部关于喜悦的末日后作品”。主人公柯尔丝顿是一位青年演员，在疫情爆发时被一个陌生人所救，后者的悲剧遭遇令她学会高度警惕，总是带刀在身上。克拉克是一位安静阴郁的中年大叔，管理着一个位于机场的幸存者滞留区，意料之外的权力让他逐渐从保护他人变成了保守己见。泰勒是一个缺乏父母关爱的孩子，饱受遗弃和错待，成为长不大的男宝，内心充满对过去的仇恨。三段人生，都深受两件事的影响，一是自恋狂、花花公子、电影明星亚瑟的死，二是亚瑟的前妻米兰达自费出版的漫画《第十一站》。尤其是同龄人柯尔丝顿和泰勒的平行故事线，因为对同一本漫画书的不同理解，踏上截然相反的人生方向。

故事的力量，是本剧的主题，致命的瘟疫只是可有可无的背景。原著作者曼德尔最初并不想写世界末日，只是单纯喜欢流浪艺人给一座座村庄带来欢乐。因此，去掉世界末日这个噱头，可以看到作品的本质：表演的正反双向力量。柯尔丝顿和泰勒被同一个故事深深感染，在他们各自人生的关键时刻，又都亲身演绎了这个故事。不同之处在于，柯尔丝顿的表演是膏药（有位现场观众感谢剧团给当地带来了“新生命”），而泰勒的表演则是火药。克拉克害怕事物的损坏，把一切保护起来，讲述它们的故事，却拒绝身边的故事发展向前。

以死亡为背景，其实与本剧的主题无关，重点是活着的人仍然面临如何活着的老问题。过去的事，应该如何处之？化成艺术，如柯尔丝顿所为？制成展品，像克拉克所作？还是烧成灰烬，似泰勒所行？本剧的主题并非在末日后寻找意义，而是纯粹地寻找意义。末日灾难作为点缀，情感更加强烈，内涵更加外化。

因此，虽然剧情不断跳跃在过去和现在之间，但是并不让人分心。两点之间，除了直线，还有更好的路。灾难之前的世界，让人倍感熟悉。故事仍是那个故事。故事总是那个故事。世界末日不会改变生命的根本问题。

本剧对原著的改编，也有失误。相比于原著，剧中的泰勒更加复杂多面，更加微妙，但是未能服务于剧情。原著中，他是十恶不赦的魔鬼，在剧中，他得到了一丝救赎。因此，矛盾冲突被削弱了，难以支撑故事发展到合理的结局。柯尔丝顿和泰勒意识到同一本书影响了他们的一生，故事的矛盾冲突就成了两者与艺术的不同关系（以及两者与亚瑟的不同关系）之间的较量。柯尔丝顿选了一段《哈姆雷特》，排演了一出心理剧，泰勒不杀克拉克，展现了残存的一点人性，成就了他的成长时刻。某种程度上，这符合他们的人物设定：柯尔丝顿的表演是治愈，泰勒的表演是

毁灭，克拉克岿然不动，只顾讲述往事。这是情理之中，角色本该如此。然而在激烈的矛盾冲突下，这个结尾有点反高潮。本剧很大篇幅刻画了米兰达坚持自我的艺术理念，她的杰作得以幸免于难，产生了两种截然不同的影响，这个矛盾冲突没有很好地解决，略显虎头蛇尾。

而真正的结尾在下一幕，柯尔丝顿重逢她的救命恩人老朋友杰旺，他想让自己的家人和她见面，这么多年，他的家人听他讲了很多关于她的事，如今终于可以当面认识。

电视剧《第十一站》摄影精美，表演真挚，剧本锋利，剪辑紧凑，配乐宏伟，结尾战胜了死亡，故事重获新生。

评分

基础分：9/10

加分项：+1 丹·罗莫的配乐；

+1 村井浩和克里斯汀·斯普林格的强强联合，镜头构图堪称完美。

减分项：-3 削弱了泰勒的反派人设。

书虫评分：8/10

游戏：《光环：无限》，343 Industries Halo Infinite by 343 Industries

有时候你就是不想回家

G·布朗
The G

经过一年的努力，今年 12 月我终于买到了 Xbox Series X。作为该平台的长期用户，一路回到最初的 Xbox，我自然要入手最新的《光环：无限》，该经典系列游戏中的最新一部。

从很多方面来说，《光环：无限》都非常适用于测试我的新游戏机。清晰的高分辨率图像，出色的游戏机制，您可能会认为这是微软名副其实的王牌。然而现实更加复杂，好的、坏的和丑的，混于一体。

先说好的。《光环：无限》视觉华丽，4k 效果令人惊叹。这款多人游戏可以满足玩家的所有需求，介于紧张刺激的《使命召唤》和节奏缓慢的《战地》之间。地图很紧凑，各种模式都很好玩，角色遭遇具有战术性，就像 Xbox 首次上线时一样。游戏大厅的背景音乐是后摇滚风格，有一种意想不到的美妙，我很喜欢。组队可能有点问题，但游戏一开始，就很有趣。

战斗一开始就很强劲，玩家将置身于一个开放世界的岛屿上，可以任意漫游，占领前沿作战基地（FOB），消灭可恶的敌人，释放被囚禁的海军陆战队员，可以随时启动和完成各项任务，推进故事。玩家还可以使用一系列特殊动作，通过寻找分散在岛上的斯巴达积分进行升级。工具包括抓钩、威胁探测器、推进器和降落护盾，在游戏的各个阶段都能派上用场。

开放世界的动态非常有趣，有很多不同方式的任务：枪战、使用坦克、或者使用狙击步枪和弧击步枪从远处干掉敌人。还可以占领敌人的基地和桥梁，不仅为了战术，也为了惊险刺激。在游戏的早期阶段，我以为《光环：无限》会成为该系列中我最喜欢的两三部之一。

不幸的是，战斗的结局说好听点，是让人过后就忘，能记得都是缺点。

首先从设计说起。如上所述，《光环：无限》的开放世界部分具有严格的游戏机制和有趣的战术战役，紧张刺激，也需要玩家的头脑思考。但一旦游戏转向更传统的线性推进模式，它的弱点很快就显现出来。在整个游戏中，玩家基本上是对四五个敌人类别，每个类别下有一些变化。缺乏多样性和进阶性，但是做任务的方式是开放的。然而，每次回到故事线，你就会惊讶地发现，你只是在或多或少相同的环境中，一遍又一遍地做同样的事情，对抗同样的坏人。

Boss 战也是一样的单调重复。Boss 战应该是史诗般的、令人兴奋的，而不是像一件你不得不完成的苦差事，为了能够去做一些真正有趣的事情。

最后，它的故事情节是在我玩过的游戏中最差的之一。首先，情节前后不一致。游戏的开头，士官长差点被一个名叫阿特里奥克斯的野蛮人杀死，此人领导着一个名为“放逐者”的已脱离星盟的组织。然后他突然死了。是谁接替他呢？一个与阿特里奥克斯一模一样的人。两人都属于“我强你弱”的野蛮坏人这个老套的类型。无聊透顶。这个反派的名字我不记得了，也懒得搜索，他会定期出现，说几句类似“我强你弱”的台词。然后你单调重复地玩了好久，终于与他一战。真是个好游戏！

此外，以前的狂躁小精灵梦中女孩人工智能伴侣 Cortana，被一个新的狂躁小精灵梦中女孩人工智能伴侣所取代，名叫“武器”。武器的亮点是她的面部表情。Cortana 的亮点是光环和阿特里奥克斯的故事。

再来说飞行员，他的存在价值就是为了告诉你一切都是无用的，你应该放弃，即使在士官长一切顺利的时候。当飞行员被阿特里奥克斯的克隆人俘虏并折磨时，我想知道是否有一种方法可以在不营救他的情况下继续游戏。然而并没有。另一个反派好像是一个远古外星物种，杀死她就像杀死“我强你弱”一样烦人。

总而言之，尽管《光环：无限》拥有强大的多人游戏模式和诱人的开放世界动态，但很难不让人失望。它本该是微软的招牌系列，不仅要展现公司硬件的优点，而且要提供真正令人难忘的体验。《光环：无限》未能满足这样的标准，非常虎头蛇尾，乏味单调。

评分

基础分：7/10

加分项：+1 开放世界的内容和战术游戏；
+1 平衡且有趣的多人游戏体验

减分项：-1 糟糕的故事；
-1 重复的敌人、武器和场景；
-1 反派极差；
-1 这个故事真的是我在电子游戏中见过的最差的

书虫评分：6/10

影评：《亚当计划》 The Adam Project

你喜欢瑞安·雷诺兹饰演的瑞安·雷诺兹吗？本片就是为你量身定做。

迪恩·史密斯-理查德
Dean Smith-Richard

我最喜欢瑞安·雷诺兹的地方可能是他的下巴轮廓。真是精致啊。第二喜欢的是他对自己精致的下巴轮廓的充分自知，还有其他一些不适合在这个老少皆宜的网站上讨论的身体特征，以及他的迷人魅力，呼之欲出（这是可以说的吗？），他光彩四射，却毫不自负。

我想说的是，瑞安·雷诺兹就是他自己，他知道自己是谁，所以他现在出演的每一部电影（尤其是他自己制片的电影），都只是他在各种场景中饰演自己。于是有了《失控玩家》中的电子游戏版瑞安·雷诺兹（非常好看，力荐）、《死侍》中的超级英雄版瑞安·雷诺兹、《红色通缉令》中的夺宝奇兵版瑞安·雷诺兹，以此类推。

“但你忘记了首代超级英雄版瑞安·雷诺兹，”你说。“怎么没提到绿灯侠，你这个白痴？你认为瑞安那双欢快乐而又忧郁的眼睛能让我们忘记那部烂片吗？”

我确实希望。

这就是他的救赎之路。老朋友瑞安·雷诺兹饰演哈尔·乔丹版瑞安·雷诺兹，名字叫亚当·瑞德，他是一名飞行员，生活在 2050 年，但是电影没怎么展现未来，因为电影开场是他偷了自己的时空战机，在紧密的追捕下，他意外来到 2022 年，这不是他原本的计划。

在这里，他遇到了儿时的瑞安·亚当，演员沃克·斯科贝尔，与瑞安·雷诺兹长得好像，声音和语气也一样。因此，如果你想要更多的瑞安·雷诺兹，这不就来了吗，一个等比例缩放的*、患有哮喘的**12 岁版本。这很搞笑，我喜欢它的一切。

在我们讨论故事之前，我想重申，雷诺兹非常了解他自己，这在他的表演和他所饰演的角色中，体现得最为明显。而且，至少在公众面前，他非常真诚和关心他人。这一点在他的电影中确实体现得淋漓尽致，我应该写一篇《失控玩家》的影评，老实说，它的内容远远超出了各个部分的总和，这让我大吃一惊。我不确定本片是否也如此，但他***在一部时空旅行爆米花电影中，注入了很多情绪，使其成为关于情感关系和选择的故事。

从第二幕开始，人物情感关系成为焦点。亚当在 2020 年左右失去了父亲，小瑞安·雷诺兹和他的妈妈仍在应对这个创伤。我们很快了解到瑞安·亚当有一个妻子，她也是一名时间旅行飞行员（电影没有给这个职业起一个很酷的名字，比如“时间宇航员”之类的），她在前往 2018 年时失踪，所以他想去那一年寻找她。

只要你会减法，就知道这是怎么回事了。

如上所述，人物情感关系是本片的焦点。本片的主角处于危险之中，但观众并不感到沉重。我曾在这里写过，我们需要媒体中的健康的男性关系，本片就是一个范例，两个瑞安·亚当的关系，他想让儿时的自己变得成熟。儿时的自己让他对父亲有了新的了解，也看到自己是如何克制地缅怀父亲。

马克·鲁弗洛饰演的父亲角色也很成功，他也要审视自己的优先级和价值观，被赋予了阻止自己死亡的能力，他应该如何处之。同样，佐伊·索尔达娜饰演的劳拉也很精彩（剧透：她实际上并没有死），究竟是守护爱情，还是拯救人类，她和成年瑞安·亚当必须做出抉择。

再说一遍，这就是一部爆米花电影。不是什么《苏菲的抉择》之类的，本片很好地建立在一个标准的套路之上，并没有局限于一个标准的爱情故事，而是有更多的表达。还有：瑞安·雷诺兹。

评分

基础分：7/10

加分项：+1 非常真诚
+1 演员阵容和情节紧凑

减分项：-1 对爸爸的夹克大做文章，夹克梗很弱。我太在意夹克了，我知道，你也可以写影评。
-1 基本上是《银河护卫队》和《回到未来》的混合物。这一点也可以是加分项。

书虫评分：7/10

* 他的身材非常正常

** 这一点后来就消失了

*** 我不确定是他的功劳，但这是他的制片公司，也是这些电影中的一环

影评：《钛》 Titane

小众品味，但正合我的胃口。

肖恩·窦伊
Sean Dowie

法国电影《钛》中，主人公艾黎克夏性格严肃刻板，就像钛一样。钛的熔点很高，就像艾黎克夏看似冰冷的心。艾黎克夏的头上确实有钛，但它所代表的隐喻延伸到了她的整个身体。本片提出了一个问题：当灵魂忽视了对他人和自己的温暖，要怎么才能融化？影片的许多场景确实火焰熊熊，但主角却无动于衷。怀孕会使她承担起父母的角色吗？好像也不太可能。不过，这个问题最终还是得到了解答。本片开场就展示了最残酷、最无情的人性。随着情节的展开，钛的外壳渐渐熔化，显露出一些仍然怪诞但也非常人性的内涵。

艾黎克夏（阿加莎·罗塞勒饰）小时候遭遇车祸。因为颅骨损伤，她的头部被植入一块钛金属板。她从小就对汽车有着浓厚的兴趣。多年后，成年的艾黎克夏是一名脱衣舞者，在汽车主题的艳舞秀上表演。她还是一个连环杀手。她和一辆车发生了性关系（这里就不详细描述了），然后怀孕了。不久，因为被警察盯上了，她伪装成男人，假装是儿时就失踪了的阿德里安。阿德里安的父亲文森特（文森特·林顿饰）把她带回家，他们建立了亲人的感情。但随着秘密的泄露，心灵受到折磨，生活分崩离析。

本片的后半部分极佳。如果你不喜欢细节展现的谋杀场景，前半部分会很煎熬。如果不是其他人一起看的，有些场景会令我直接逃跑。尽管我对这些场景的反应很矛盾，但我确实认为它们很必要地表现了艾黎克夏的残忍，使她的转变更加明显。

至于后半部分？堪称完美。阿加莎·罗塞勒的表演十分具有感染力，文森特·林顿有过之而无不及。他的悲伤，坚定地把艾黎克夏当作儿子，令人心痛。很明显，他从一开始就知道艾黎克夏不是儿子，但他心甘情愿地陪她演戏，罔顾事实，他对她的爱不减反增。艾黎克夏和文森特的感情关系已经足够承载一部普通的电影，但这不是一部普通的电影，而是更好的电影。艾黎克夏迅速显怀，她的身份本就备受怀疑，现在更容易露馅，二人的关系因此变得紧张。

这部电影以最好的方式结束：画面血腥，但情感真诚和充沛。艾黎克夏经历刀山火海，都未能融化她的钛金属板。她的心同样冰冷坚硬，却被融化了。没错，这就是爱。尽管说起来很俗气，但在看电影时并无这种感觉。本片的故事和风格，极其独特，迷惑和野蛮渐渐变弱，展现出深刻的主旨。高潮段落，观众封闭、坚硬的心也被融化，令人惊喜。也许下一代的孩子不会再生活在如此简陋的环境，世间不再充满残酷野蛮。一个有希望的未来，温暖人心。有一天，这可能会发生在我们的子孙，或我们的汽车子孙身上。

评分

基础分：7/10

加分项：+1 演技碾压群雄
+1 后半部分令人印象深刻

羽毛上的书虫

2023 雨果奖入围作品阅读包

减分项：-1 开头残酷怪诞

书虫评分：8/10

游戏：《艾尔登法环》，From Software Elden Ring by From Software

现在，你们这些肮脏的人，去交界地，通过努力，成为埃尔登之王吧。

乔·戴弗兰科
Joe DelFranco

《艾尔登法环》的体验很宏大，无穷无尽，每一个转折点都充满奇迹和死亡。该游戏在业界各个领域都大受欢迎，深受粉丝和评论界的喜爱，不仅因为其内容丰富，还因为它能够将玩家牢牢地带入交界地，沉浸其中，不能自拔。From Software 的这款游戏，不需要手把手的指导，玩家即可进行自己想要的冒险，这在当今的电子游戏中很少见，设计风险得到了回报。

从游戏开始，离开漂流墓地，踏入宁姆格福，我就感觉到自己即将进行一场冒险。直到玩了大约二十小时后，我才真正感受到它的广阔，场景不断扩大，标准地图下面隐藏着大量的关卡。有时一个随机的传送装置，会把玩家送到游戏世界的另一边。在任何其他游戏中，我会记下传送装置的位置，完成任务之后再回来，但在《艾尔登法环》中，玩家做什么没有限制。你可以创建自己的目标，开拓自己的体验，想怎么玩都行。

宗旨就是持续探索，一路向前。一开始，你可能想打某个 boss，但一路上，会发现一个漂流墓地或传奇墓穴，探索之后，就被带到了地图的另一个区域。《艾尔登法环》的探索感，让玩家迷失在广阔的世界中，无与伦比。通过削弱主线的重要性，在游戏过程中，玩家的选择成为主要故事。玩家的探索和行动，是《艾尔登法环》的推动力，任何复杂的故事，都会破坏这种原则。

尽管《艾尔登法环》让玩家以任何他们喜欢的方式进行冒险，并且为玩家提供了许多工具，使体验变得轻松（与该类型的其他游戏相比），但它仍然具备 From Software 的游戏特点，每个敌人仍然可以轻松杀死你，即使是在游戏后期，角色等级已经很高时。这不是一款适合所有人的游戏，应在购买前先了解一下。

《艾尔登法环》和其他 From Software 游戏之间的主要难度区别在于，提供给玩家的每个选项，都不会让你陷入困难。《艾尔登法环》中，没有反反复复出现的 boss，你不会不知所措，玩家可以继续做其他事情，直到他们为这次遭遇做好准备。得到灵魂骨灰，游戏就容易了。如果你被困在一个 boss 上，懒得自己打败他，你可以随时召唤朋友来帮助，这使游戏的难度大大降低。

这款游戏的内容之多令人震惊。从宁姆格福的广袤平原，到神秘的湖之利耶尼亚，《艾尔登法环》的每个区域都内容丰富，蕴藏着许多秘密。掉进秘密洞穴，或跨过危险的悬崖，通常会得到奖励。From Software 很了解受众，玩家在自由探险时，不论大小，都会获得回报。你得到的不仅是一些物品或武器奖励，更是探索的喜悦。这种感觉从始至终贯穿着整个游戏过程，开发团队功不可没。如果说《旷野之息》以前是这方面的王者，那么现在它已经不再是了。

战斗感觉有点过时，但它的效果足够好，当你成功出招并致命打击时，会有强烈的满足感。《只狼》刷新了 From Software 游戏的战斗机制，此番再次回归到《黑暗之魂》模式，相当有趣。虽然不完全一样，但这款游戏具有 From Software 游戏的慢动作特点（与《血源诅咒》和《只狼》截然不同）。其他的有趣设计还包括：战灰，它可以为不同的武器增强技能；以及跳跃攻击，它可以给对手造成严重伤害。这些对于近战很有帮助，但是作为一个魔法用户，我在游戏的大部分时间里并没有大量使用它们。

虽然有时感觉动作有点慢，但拥有忠实的灵马，带你环游开放世界，真是妙哉。使用近战时，骑马战斗的感觉不太好，所以我会使用法杖。缺点是，使用魔法时，玩家必须使马的位置面向前方或侧面（没有向后施法的功能！），所以经常感觉不舒服，但也比近战好一些。不过，有些马背上的战斗还是令人兴奋的。按冲刺键，到达安全地带并重新调整，敌人的剑与我擦肩而过，我的心会砰砰直跳。

除了战斗的设计有些瑕疵，视觉效果也有类似的感觉。在某些时候，大远景有点像表现主义风景画。描绘不够清晰，但很美丽，很诱人，正如预期，开发者有意地创造了这样一个世界，艺术风格繁杂，但定义明确，充满不确定性。然而，靠近物体和 NPC 时，会发现其中一些看起来糟糕。就像一幅令人惊叹的画作，然后走近才发现它只有从远处看才好看。帕奇是粉丝最喜欢的反派，他的角色模型看起来像早期 PS3/360 游戏。这并不是说整个游戏都看起来糟糕，但好与坏同时存在，很不和谐。因为《恶魔之魂》的重制版非常高质量，我本来希望《艾尔登法环》在某些方面也能延续，很遗憾，它没有达到同样的水准。

这款游戏在 PS5 上的运行效果，也不如《恶魔之魂》。我运行的是《艾尔登法环》的原生 PS5 版本，经常出现卡顿和帧速下降。对于需要瞬间输入的游戏来说，这是大忌。《恶魔之魂》是 PS5 专属重制版，《艾尔登法环》则是跨世代/多平台，开放世界也更广阔。但因为我刚刚玩了视觉超赞的《地平线 西之绝境》，它也是开放世界和跨世代的，我不认为这是一个借口。游戏应该在其发布的每个平台上都运行良好。

除了帧速下降之外，我还遇到了许多 bug。有时游戏会忽略我的治疗输入，导致角色死亡。还有时候，即使我逃离了猩红腐败坑，游戏也会出现故障，它不会消除腐烂，量表还会上升。角色会中毒，然后死去。这是在游戏的早期，当时我只是想享受探索的乐趣，并没有工具摆脱这种疾病。这种腐烂（还有中毒）累积故障在整个游戏中多次发生，包括对付 boss 时。在大多数具有简单检查点系统并且没有货币损失机会的游戏中，这不成问题。然而，这是一款 From Software 游戏，所有敌人都会在每次死亡后重生，你必须回到你上次死亡的地方才能获得卢恩（货币），然后你会再死去，再一次失去所有。

天哪，《艾尔登法环》的平台跳跃是我遇到过的最差的。无数次的，当我需要做平台跳跃时，都会心生焦虑。不是因为我担心自己的技能不够，而是因为我不相信游戏的机制。过了一段时间，当我发现一个需要平台跳跃的地下城时，我会转头就跑。

《艾尔登法环》的最佳特点之一就是敌人的多样性。这不仅包括你要面对的许多小怪物，还包括你在整个大规模冒险中遇到的超级多的大坏蛋。Boss 遍布整个地图，无处不在。很赞。其中一些在游戏中的不同地点重复出现，但大多数很少重复，不会造成节奏拖沓。从头到尾，这里有足够的内容，可以满足 boss 战爱好者的需求。在《艾尔登法环》中，学习如何打 boss 是游戏的亮点之一，是它的卓越之处，反派如此多样，在每次新的遭遇中，玩家都有新鲜的战斗谜题。大多数的 boss 都具有挑战性和独特性，但是都能被打败。大多数。

游戏接近尾声时，boss 玛莲妮亚让我对付了很久。米凯拉的锋刃玛莲妮亚第四十次绕着我的角色的尸体高喊“我是玛莲妮亚，米凯拉的锋刃”时，我开始质疑人生，至少是质疑我在《艾尔登法环》的角色设置。当我改变了角色设置以后，几次尝试，就击败了她。某些角色设置，对于她来说，根本不是对手，只有改变角色，才有机会获胜，这让人略有失望。除了玛莲妮亚，还有一些敌人，包括 boss 和普通敌人，他们的攻击很快，你根本躲不过去。

玛莲妮亚是这个游戏中的最大麻烦，除此之外，镜头也令人头疼。一些大型敌人会让镜头变得有点不稳定，在小房间时尤甚。一些敌人的移动速度很快，锁定镜头时，会有猛烈地晃动，让人晕头转向。镜头让人挫败，造成很多不公平的死亡。我玩过的所有 From Software 游戏都有这个问题。直到现在，仍未解决。

《艾尔登法环》的最后两个区域，与开放世界是分开的，难度变得非常高。在开放世界的部分，杀死每组敌人，都会重新获得一些治疗物品，还可以使用坐骑灵马。但在最后两个区域，这些都没有了，敌人非常邪恶和敏捷。在最后两个区域，有时感觉好像完全停滞不前了。

游戏的大部分并不是这样，只是结局。《艾尔登法环》的大部分在平衡性方面都感觉不错，只有少数例外。找到并升级你喜欢的武器或灵魂骨灰，你会感觉更强大，而找到新的高级魔法，你会感觉自己是很厉害的巫师。特别多的武器、战灰、魔法和盔甲可供尝试，每一个角落和缝隙都值得检查，看看是否藏有任何物品。

如前所述，玩家可以自由探索，故事主线成了次要的。如果想玩故事，就需要去寻找，记笔记，细心观察。可惜游戏太大了，提示有时也很微妙，我无法在角色和重大事件之间建立联系。并不是说它的故事不够充实，事实正相反。我很喜欢在维基上阅读《艾尔登法环》世界的历史，但当我在玩游戏时，我没有看到任何引人入胜的故事情节。我看了它的三个结局，其中的两个，我基本看不懂发生了什么。关于故事主线，哪些信息重要，哪些不重要，没有什么强调，而且大多数 NPC 角色都给人平淡无奇的感觉，我发现很难在情感上投入。更糟糕的是，许多角色的名字都以 G、R 或 M 开头（由于编剧乔治·R·R·马丁的自恋）。你遇到了某个角色，玩了 20 小时游戏之后，某个角色或物品描述突然轻描淡写地提及他，在现实中可能已经过去了几个星期，你需要一直记得这些信息，并将其联系起来。这在意料之内，因为它就是 From Software 游戏的特点，但我不太喜欢。不是所有人都能玩到故事，但如果你愿意在游戏中和互联网上进行一些深度挖掘，故事就在那里。

在 From Software 的游戏中，如果说《恶魔之魂》重制版拥有最好的视觉效果，《只狼》拥有最精细的打斗，《血源诅咒》拥有最好的氛围，《黑暗之魂》是这种游戏类型的巅峰，那么《艾尔登法环》处于什么位置？这么说吧，它是内容最丰富、自由感最强、规模最大、探索感最好、沉浸感最深的游戏，甚至可能是该公司最佳。

它真的很棒。我承认，当我看到最后的制作人员名单时，我已经玩够了，尽管它非常值得重玩，但我在这个游戏中度过了非常难忘的一段时间。如果你想要一个挑战，追求探险，不需要清晰的故事主线，渴望走到哪里都能发现新事物，我向你推荐它。《艾尔登法环》实现了 From Software 的目标，少许缺点并不破坏完整的体验，只是稍有影响。当你深入游戏时，它的缺陷就不见了。在这个游戏中，很容易就迷失了一百多个小时，所以请准备好零食和笔记本。你可能会和它度过很多个深夜。

评分

基础分：9/10

加分项：+1 一流的探索感和冒险感。

+1 规模宏大。

+1 超级多的选项和角色设置。

减分项：-1 与故事主线失去联系。
-1 最终大战欠缺平衡。
-1 缺少优化。
-1 镜头/机制。

书虫评分：8/10

影评：《穿靴子的猫 2》探讨死亡

'Puss in Boots: The Last Wish' comes to terms with death

存在主义的痛，从未如此有趣

阿图罗·塞拉诺
Arturo Serrano

观众最喜爱的勇敢英雄回归银幕，他将如何化解危机。已经活过八条命的穿靴子的猫，是赫赫有名的江洋大盗/侠客/冒险家，突然面临死亡的残酷现实。因为只剩下一条命了，他第一次感到害怕。

《穿靴子的猫 2》是《怪物史瑞克》系列中的一部惊喜之作。迪士尼主导奇幻世界一百年以后，首部《怪物史瑞克》的尖刻讽刺让人感觉耳目一新，尽管该系列很快也变得老套无味。幸运的是，本片突破了套路。舍弃了尖刻和冷漠，是正确的决定，这是一部关于死亡的电影，面对死亡，你只能保持真诚。本片生动地展现了主角的脆弱，好人缘不会再救他的命了。无敌的怪兽猎人，终于害怕了，这个角色变得更加真实。

当然，严肃的主题，不影响本片的幽默。剧本也脱离了《怪物史瑞克》的儿童风格。《穿靴子的猫 2》有着常规的滑稽打斗，但在关键时刻，喜剧效果强化了要表达的观点。与该系列的其他电影不同，本片的玩笑承载了叙事的作用。

在第一幕中，主角不得不面对死亡，承认他的享乐主义生活方式只不过是一种否认机制，他选择了被人收养。他的生活有了保障：他有了家、丰富的食物、温暖的爪套。但是，他很快意识到，这不是名副其实的生活。不能因为恐惧死亡，就放弃自由，让别人控制你的生活。被训练不能使用人类马桶，而应该用猫砂盆，他开了个玩笑，乍听上去，可能没什么深刻内涵。他说：“所以这就是尊严消失的地方。”

尊严是这里的关键概念。当我们进入宇宙遗弃状态时，我们可能会感到索伦·克尔凯郭尔所说的“自由的眩晕感”，想要承受这种感觉，需要坚韧的道德，是常人不具有的。穿靴子的猫决定被收养，这是一种简单的解决方法：放弃自主性。然而，如果人放弃了自主性，就很难不放弃自尊性。禁止使用人类马桶，可以被解读为更深层的隐喻：如果人不再对自己的生命负责，就是对人性的放弃。一个不需要付出任何努力的理想场所，并不是适合人类的地方。安全、舒适的避难所不会给人满足感。

这就是本片的另一个主题：负责。编剧们为这个故事设定了完美的反派：金发姑娘和杰克·霍纳，是永远不满足的典型人格。金发姑娘有各种选择，但她对每一个都吹毛求疵。杰克·霍纳拥有一切，但他总是想要更多。两者都代表了应对有限生命中无法解决的不满足感的反常策略。因此而寻找许愿星，两人都犯了同样的错误。对于穿靴子的猫来说，许愿星代表了用超常的享乐主义取代平常的享乐主义，向上天祈求更多的机会。但这并不能解决问题：没有什么神奇的办法可以让一切都变好。问题不在于许愿星。金发姑娘的不满足，在于她的标准不切实际。杰克·霍纳的不满足，在于他从来不需要付出努力。穿靴子的猫的不满足，在于他不能再一直告诉自己他永远会有更多时间。三个角色都在寻找错误的方法，来解决一个不存在的问题。

我称其为不存在，因为生命的有限并不是突然降临到我们身上的一场新灾难；现实本就如此。这很正常。这很现实。存在主义哲学家们认为，只有当我们自欺欺人地认为我们可以改变死亡时，死亡才会成为一个问题。无论你怎么努力，你都无法逃脱死亡冰冷的手。

阿尔贝·加缪的散文《阿尔及尔之夏》谈到人类生命的有限：“如果反对生命是一种罪，对现世的绝望并不比对来世的希望更有罪，对现世的无法抵挡的美好不为所动，也无可厚非。”本片主角寻求用奇迹重获第九条命，是堂吉诃德式的不可能任务，是绝望的最后的办法，为了能够再次欺骗自己。他的注意力完全在一颗星星上，反而看不到自己始终拥有的平凡之美。关于他的传说，取代了事实，他很不高兴，因为他无法继续保持理想化的形象，尽管知道那是假的。

通过许愿星地图的设计，《穿靴子的猫 2》将存在主义与童真幽默融为一体。每个角色的地图不同，情绪基调也不同。这是一种有效的方式，象征着即使我们有相似的幸福理想，但每个人到达那里的道路都是独一无二的。

主角在旅程最后终于明白，有限的世界中，没有完美的满足感。只有当你不再试图否认死亡时，死亡才不再是你的对手。当你只有一条命时，满足感就来源于此。你就应该这样与孩子们谈论死亡：这个话题需要成熟和诚实。

评分

基础分：7/10

加分项：+1 一个儿童向的故事，勇敢地公开地谈论死亡，值得赞赏；

+1 漂亮的艺术风格，犹如表现主义画作，每场打斗都有浓烈的情绪，强烈的个人感受。

书虫评分：9/10

游戏：《战神：诸神黄昏》，圣莫尼卡工作室 God of War Ragnarök by Santa Monica Studio

神作。这就是续集该有的样子。

乔·戴弗兰科
Joe DeFranco

米德加尔特的芬布尔之冬，狂风呼啸，克雷多斯的毛皮外衣上落满了雪花，他手中拿着一个袋子，那里曾经装着妻子的骨灰。失落、渴望、深沉不朽的爱，布满了克雷多斯脸上的每一个皱纹。他的痛苦，他的渴望，一览无余。听到儿子回来，他收起袋子，恢复了平静。这个开场预示了未来。《战神：诸神黄昏》通过巧妙的剧本、现象级的动画、神级的表演，成功地实现了它所探索的所有主题以及更多内容。

阿特柔斯不再是一个男孩，他痴迷于洛基的预言，渴望更多地了解他的身世，诸神黄昏对他意味着什么。克雷多斯、阿特柔斯、密米尔、以及其他角色的发展状态，都得以保持，圣莫尼卡工作室为他们精心设计了情景对话。《战神：诸神黄昏》从一开始，游戏段落就让人肾上腺素飙升，辅以一些基础情节，建立角色关系，将玩家进一步带入故事中。游戏和故事双管齐下，两全其美。既有打斗和史诗级的 boss 战，也有感人肺腑的故事。这种完美的平衡，绝佳地代表了该工作室的高质量，将电子游戏和文学叙事巧妙结合。

《战神》和《战神：诸神黄昏》是一个整体的两个部分。分别有不同的侧重点。《战神》聚焦于克雷多斯和阿特柔斯的旅程和成长，《诸神黄昏》着眼于建立信任和颠覆预言。这两款游戏都有相似的核心，即角色的不断进步，相比于 2018 年初推出的前作，《诸神黄昏》在这一点上更加精益求精。相比于他人的期待，以及自己的过去，角色一直在不断超越。这不仅适用于主要角色，也适用于几乎所有配角，从克雷多斯到密米尔，从比尔耶尔到比耶维尔，这些角色都力图纠正过去的错误，创造更美好的未来。

索尼的圣莫尼卡工作室出色地完成任务，角色描写得栩栩如生，有着各自的发展方向，与故事整体紧密契合。克雷多斯通常不会帮助游魂，但如果向他解释，他可能会改变主意并看到好处，或者一起同行只为了有个伴。或者，也许他想要讨好另一个角色。有时，如果别人陷入和他一样的麻烦，他会愿意提供帮助。整个游戏中，角色动机始终清晰可见，推动着现象级的主线故事，也包括支线任务。

说到支线任务，《战神：诸神黄昏》非常杰出。它们很有意义，并且完美地融入了故事。它们感觉很自然，游戏中的大多数内容都与核心紧密联系，那就是成长进步。支线任务感觉像是主要内容，游戏设计创造出一幅美妙的多彩画卷。甚至一些支线内容也让人感觉扎根于这个世界。德拉古尔洞是可选的，但玩家会不断地击倒一次又一次返回的德拉古尔。通过密米尔的几句简单对话，以及手册上的一页知识，游戏赋予支线故事生命力，而不是简单的“去那里，杀那个”。每个行动都有原因，这一点我很喜欢。有一些物品有点多余，比如藏宝图和一些界域之泪，感觉它们只是从前作遗留下来的。但仅此而已，其他一切都各司其职，共同推动游戏体验向前发展。

《战神：诸神黄昏》的每个方面都做得很精湛，包括屡获殊荣的配乐，完美地代表了每个角色。克雷多斯的主题曲简洁、沉重、有力，阿特柔斯则散发着冒险和疑惑，每一种音乐元素都很抓人，与身处其中的历险和行动融为一体。贝尔·麦克雷里的主旋律完美地出现在引人入胜的配乐

中，其情感分量与角色表演一样强烈。《诸神黄昏》的配乐，是为数不多我在完成游戏后还会去听的配乐之一。

角色表演也令人惊叹。游戏总监埃里克·威廉姆斯确保了每个角色的重要性。每个角色都有目标和背景故事。即使对话很少的角色，比如在某个华纳神的营地中，也同样令人难忘，值得花点时间来听听他们的可选对话。但这款游戏最耀眼的地方，在于它的主要角色和他们令人惊叹的表演。克里斯托弗·加吉饰演的克雷多斯和桑尼·苏尔季克饰演的阿特柔斯都是精彩、强大的角色，彼此配合得非常好。不同的表演对比鲜明，却又彼此配合，优美动人，常常令人热泪盈眶。强大表演不只如此。有一场戏是关于某一个角色（为了避免剧透，略去角色名字），荡气回肠，角色的痛苦让人感同身受，几近崩溃。无助，悲伤，痛苦，空虚的感觉，如此完美地表现出来，令人无能为力，只能放下控制器，默默沉思，为亚当·约翰·哈林顿的台词表演鼓掌。弗蕾亚和密米尔，也奉上了精彩的表演。游戏充满了许多精彩绝伦、感人至深的时刻，很难选出最令人难忘的。

作为一款非常电影化的游戏，声音和动作捕捉表演是《诸神黄昏》的关键要素。不仅盟友们的表现出色，反派也是如此。索尔和奥丁都是完美的选角。奥丁给人的第一印象好像二手车推销员，与通常想象的很不一样。理查德·希夫饰演的奥丁不断把我拉进他的谎言中，让我相信他的本意是做好事，他只是寻求知识，让世界变得更好。他的狡猾和虚伪，完美地表现出来。主角们的主题是进步成长，反派也是如此。这些角色虽然存在分歧，但有着相似的目标，十分精彩。

众神的角色发展的美妙之处，在于他们的人性化。原三部曲的克雷多斯很难令人产生共鸣。他是个嗜血的野蛮人，不小心杀了自己的家人。新的克雷多斯表现克制，愿意倾听，理解他人的困难。他很害怕自己永远无法改变。索尔被父亲辱骂，当做苦力，只能通过喝酒来缓解痛苦。弗蕾亚面对儿子的死亡，反思自己犯的错。这些人性化的特质，使游戏体验变得扎实，他们互相影响，使《诸神黄昏》的多彩画卷更加美丽。

除了角色和剧本，还有更多优点。《诸神黄昏》的艺术指导也非常出色。视觉效果清晰，九大界域的每个细节都精心呈现。从华纳海姆的茂盛动物群和致命植物群，到阿斯加德周围的闪耀水域，再到亚尔夫海姆的粗犷沙漠，无一例外。有些区域面积巨大，超过前作中的可探索区域。米德加尔特、华纳海姆、斯瓦塔尔法海姆、亚尔夫海姆，到处都有可探索区域，让人迷失在可选任务和支线活动中，使之成为有史以来最宏大的《战神》游戏。尽管范围如此之大，开发者却从未牺牲视觉保真度。所有视觉效果都经过精心打磨，使游戏更具吸引力。这包括所有角色模型，以及栩栩如生的动画。圣莫尼卡工作室尽最大努力让《诸神黄昏》的世界感觉更加生动，让人极度舒适，斯瓦塔尔法海姆就是最好的例子。

精心制作的动画，遍布游戏的每个角落，从电影段落，到打斗，从敌人的移动，到 boss 战。圣莫尼卡工作室的动画团队都是该领域的专家，在业内出类拔萃。打斗画面的流畅度令人赞叹。打斗组合之间的时间安排，伴随动画段落，二者相互结合，乐趣盎然。这是今年推出的最流畅、最有趣的战斗系统。武器玩法非常精彩，让人停不下来。挑战更残酷，更多可选的 boss 战。玩过前作的人，都会熟悉游戏中多种武器之间的平衡。《诸神黄昏》在机制上是一款更好的游戏，使玩家熟悉连击和控制，特别是难度升高时。

游戏中的挑战始终存在，但并非不可战胜。在不同距离使用克雷多斯的各种武器，可以增加玩家的选择，创造新的玩法，随着升级不断解锁新的技能。在 2018 年的《战神》中，按三角键，会召回斧头。在《诸神黄昏》中，按三角键可以使用武器的特殊技能，为武器注入元素技能。尝试这些选项是游戏中最有趣的方面。但优点还有很多。

我喜欢解谜。它们有平衡感，使游戏节奏保持稳定。我从来没有卡壳太久，我喜欢尝试使用武器的元素效果，考虑何时投掷斧头。克雷多斯的战刀的火焰效果，与阿特柔斯的魔符弓箭相结合，也产生了有趣的遭遇，有谜题，也有各种敌人。诺恩谜题箱子的回归，让人惊喜。谜题从未令我讨厌，游戏的平衡感保持得很好。有时，我的同伴会给我提示，帮我解开谜题，虽然我并不想要提示，但这种情况很少见。

前作遭到的主要批评是，敌人的类型太少了。《诸神黄昏》解决了这个问题，并且超出预期。这部续作中添加了特别多的敌人类型，让玩家一直有新的战斗体验。我喜欢与挑战我的游戏风格的敌人战斗，迫使我以不同的方式使用新武器，或者更换盾牌类型，应对他们不同方式的攻击。长得像鳄鱼一样的龙，既有趣又富有挑战性，速度快而致命。猎人和许多其他新添加的敌人也是如此。《诸神黄昏》的寻找女武神，被另一个支线任务取代：狂战士。这是游戏中最难对付的敌人，与女武神的挑战不同。他们中的一些人能够召唤更多的敌人加入战斗，而另一些人则有兄弟姐妹与他们并肩作战。虽然我喜欢女武神的出色设计和战斗，但我更喜欢克雷多斯代表密米尔参与的狂战士支线任务。

这款游戏很难找到缺点。我在五十个小时内遇到了一个 bug，纯粹是画面上的，而且很快就自动修复了。如前所述，我的同伴经常在不需要的时候给我提示。在某些情况下，我会发现某个知识，触发另一个手稿解锁。然后必须搜索手稿，找到需要的内容，略有不便。

主线故事最后的对白，角色的情感让人感同身受。他们的初衷和结局，坚定可信的角色发展，宏大深情的故事，为业内所有电影化游戏的开发者树立了标杆。科里·巴洛格和埃里克·威廉姆斯的想象力，在五十多个小时里，得以实现，结尾字幕结束后，仍久久不能忘怀。开发者全力确保所有重大的故事线索都得到解答。2018 年玩完《战神》时，我以为它不可能被续作超越。玩完《诸神黄昏》后，我知道圣莫尼卡工作室创造了奇迹；他们颠覆了我的期待，续作较前作有过之而无不及。《战神：诸神黄昏》是一部罕见的续作，与克雷多斯一样，比上一代更强，大获成功。它是我在这台机器使用过程中的最佳体验。很遗憾，这家惊世骇俗的工作室的下部作品，还要再等四年。

评分

基础分：10/10

加分项：+1 现象级的动画和表演。

+1 电子游戏历史上最好的支线任务。

+1 引人入胜、令人愉快的游戏体验。

+1 精彩的角色发展。

+1 生动新鲜的艺术风格和高质量的视觉效果。

减分项：-1 界面设计略有不便。

书虫评分：10/10

剧评：《安多》 Andor

超越《星球大战》系列，绝佳的电视作品，反法西斯的故事。

菲比·瓦格纳
Phoebe Wagner

先来引个战，我认为《侠盗一号》（2016）是最好的《星球大战》电影，《帝国反击战》（1980）旗鼓相当。虽然有些夸张，但我确实喜欢《侠盗一号》，严肃的革命主题，多元化的演员阵容，令人难忘的台词：“反抗军建立在希望之上。”第一次看到本剧的消息，我持谨慎乐观的态度，只是很期待迭戈·卢纳的表演。我以为本剧最多就是像《曼达洛人》那样的喜剧。结果远高于预期。

《安多》是《侠盗一号》的前传，讲述了卡西恩·安多（迭戈·卢纳饰）如何成为坚定的反抗者的故事。故事开头，卡西恩刚刚崭露头角，有朝一日将会成为反抗军领袖。在费里克斯星球，他穷困潦倒，整天游手好闲，不好好照顾照顾养母玛瓦（费奥纳·肖精彩饰演），还欠了一屁股债。即便如此，他的朋友们还是很关心他，帮助他，比如借给他飞船，让他去一个夜总会寻找失踪的妹妹，在那里他与两名保安发生争执，杀了他们。

这场争执只是他与各种私人保安和帝国治安人员之间的战斗的开始，这些斗争推动了本剧的主要情节。为了躲避调查，卡西恩需要卖掉一件帝国科技装置，他的朋友比克斯（阿德里娅·阿霍纳饰）安排了一位其他星球的买家。卡西恩不知道的是，这位买家是新兴的反抗军的成员。卢森·雷尔（斯特兰·斯卡斯加德完美饰演）说服卡西恩帮助反抗军，去被占领的阿尔达尼星球，执行任务。本剧的第二部分，卡西恩成为针对帝国的盗窃行动中的司机。

本剧一共 12 集，可以分为四个部分，后两部分的情节概不赘述，以免太多剧透。本剧超越近期《星球大战》作品的原因之一，是对帝国的理解。最初三部曲以来，帝国第一次不再只是个大反派，而是一个真正的帝国。在整部剧中，帝国被描绘成一支武装力量，占领各个星球，压迫原住民，获取资源，监管工人阶级，以监狱制度控制人民。本剧总制片托尼·吉尔罗伊，使用非暴力的语言，展现了帝国主义和法西斯主义如何沆瀣一气。这一次，反抗军真正有利于受压迫的人民，而非仅仅有利于观众喜爱的少数角色。

近期《星球大战》作品的一个不足之处，是缺少最初三部曲的大师级的视觉画面。本剧不仅故事精彩，而且风格独特。我最喜欢的视觉设计，是科洛桑星球的景观，以及参议员莫斯玛（吉娜薇·欧瑞丽饰）的家，帝国安全局的冷峻、锋利，为帝国在整部剧中的活动定下了基调。让人惊叹的，还有广角摄影，以及灯光的使用，增强了场景的张力。

我早期看到的关于该剧的批评是，第一集的节奏太慢。与其他《星球大战》作品相比，本剧的节奏有所不同，部分原因在于，它比较长，有 12 集，分为几个部分，有各自的高潮，最终以费里克斯星球作为大结局。而且，它的核心是一部间谍剧。本剧总制片托尼·吉尔罗伊，也是《侠盗一号》的编剧，作为《谍影重重》三部曲的编剧，闻名业内，类似的情节和设计，明显延续到本剧的角色中，比如卢森·雷尔，作为卡西恩的上司。本剧不仅讲述了卡西恩成长为反抗军领袖的故事，也讲述了反抗军的网络是如何建设起来的。

最后，不得不谈一谈本剧演员的精彩表现。迭戈·卢纳的表演始终很有力，随着卡西恩一路成长为领袖。他的表演离不开众多配角的支持，很多演员都值得嘉奖，尤其是安迪·瑟金斯饰演的囚犯基诺·洛伊，贡献了可以说是《星球大战》系列中的最精彩的独白，斯卡斯加德和肖的独白也非常棒。本剧中的女性也不能被忘记，丹妮斯·高夫饰演了最有趣的反派：帝国安全局官员戴卓·米洛。吉娜薇·欧瑞丽再次饰演参议员蒙·莫斯玛，政治的阴谋，民主的消亡，既有趣，又窒息。高夫和欧瑞丽都有很多政治戏，她们的表演给人紧张刺激之感。

这部迪士尼最新大作，令人惊喜，反法西斯的主题，近乎完美，包罗万象：警察暴行、囚犯、监狱条件、左派的内部斗争、互助、帝国的建设等。惊险的间谍故事，紧张刺激，盗窃、战斗、抗议、政治阴谋，应有尽有。每个演员都有杰出表现，不仅是《星球大战》系列，甚至是迪士尼，整个电视剧行业的最高水平。

评分

基础分：10/10

加分项：不仅在《星球大战》系列中出类拔萃，更是一部优秀的电视剧。

书虫评分：10/10（质量非常高/在同类作品中脱颖而出）

第 III 部分：对话

心灵融合：最佳游戏或互动小说

Mind Meld: Best Game or Interactive Fiction

保罗·魏默
Paul Weimer

欢迎来到“心灵融合”栏目，每一期我们邀请某类型的粉丝、作者、电台主播、代理人，就此类型的一个问题，给出各自的答案。

本期“心灵融合”的问题是：

2021 雨果奖特别设置了“最佳电子游戏”类别，最终由超级巨人游戏工作室的《哈迪斯》获得。尽管有呼吁建立游戏和互动作品的常设奖项，今年计划在芝加哥举办的世界科幻大会上，2022 雨果奖并没有设置此类别。但如果有这个奖呢？如果 2022 雨果奖设置了“最佳游戏或互动体验”类别，入选资格是 2021 年发行或重大更新的游戏，你会为谁投票，理由为何？

穆尔·拉弗蒂，电台主播，作家，曾获重要奖项，被称为“奇幻小说界公开的秘密”。

我没有完全参与到 2021 年。一时甚至想不起去年有什么新游戏，需要上网查资料。

当然我在隔离期间玩过很多游戏，大部分是继续或者重刷 2020 年或者更早的游戏（《哈迪斯》、《Blaseball》、《动物森友会》、《地平线 零之曙光》等等）我在 Twitch 平台上看了很多游戏直播，不花钱，无需任何技能，免于精神消耗，能看到很多不错的新游戏。

如果有 2021 雨果奖最佳游戏，《**奇异人生：本色**》应该是头号种子选手。众所周知，《奇异人生》通常基于现实世界的问题（这一部是矿井爆炸，企业隐瞒真相，遇难者家属深受其害），主角通常有一项超能力（时间操纵、念力），以此来解决问题。《本色》的主角艾黎克丝有感知和吸收他人情绪的超能力，哥哥遇难之后，她开始调查矿难的真相。

游戏设计巧妙，情节让人揪心。我自己并不想玩，但有人就是喜欢悲剧类的故事和游戏（比如去年入围的评论两极的《最后生还者 2》），观看游戏剧情已经令我大受震撼。

新版《**宝可梦随乐拍**》的游戏视频，也看得饶有兴致。毫无精神消耗。说真的，时下谁想要精神消耗呢？

沙让·比斯瓦斯，作家，艺术家，游戏设计师，居住于纽约。设计的游戏广受赞誉，并在《Eurogamer》、《Dicebreaker》、《Lightspeed》、《奇异地平线》等网站发表文字。任教于福坦莫大学和纽约大学游戏中心，讲授游戏设计。

杰森·科尔多瓦的《**The Between**》是 2021 年最好玩的游戏之一。与科尔多瓦在 2020 年设计的《**Brindlewood Bay**》采用相同规则，游戏主持者随机选择案件线索，玩家不会得到破案方法，而是需要自己制定。

游戏设定于《天降奇兵》式的超自然的英国维多利亚时代，采用多种新机制和新角色，使玩家沉浸于哥特式的腐朽灰暗的伦敦。

伊拉·亚历山大，游戏类雨果奖的主要推动者，两次获得雨果奖的博客《Lady Business》的撰稿人，两次担任威斯康星科幻大会的联合主席。Twitter 用户名@itsjustira，家有四只猫和一只柯基犬。

坦白讲，虽然一直在推动游戏类雨果奖，其实 2021 年我并没有怎么玩游戏。我知道这很怪，不太好，但是有一款游戏我玩了，它恰恰很类似于我这个困境。《小菊苣：充满色彩的故事》的主题包括：创造、责任、抑郁、精神疾病、过劳、以及拆解已经不再建设和支持社群的系统。它还表现了人们被自己所承担的责任压垮，而无法享受工作。在《菊苣》中，你扮演一只（没有被指定性别的）狗，是菊苣的佣人。菊苣是现任的画笔持有者，这是一件强大的神器，能给原本无色的世界带来色彩。菊苣承担了不断的压力，要创作艺术，服务大家。她把自己封闭起来，此时，未经训练、未经选择但渴望尝试的玩家角色拿起画笔，并发现了笼罩菊苣的黑暗。这款游戏是一本电子版的涂色书，玩家可以随心所欲地为世界涂色，为了自己的乐趣，也为了解决谜题和处理障碍。风格、表达、剧本和游戏玩法都非常温和，即使涉及的是非常黑暗和复杂的概念。游戏并不简单，充满棘手的谜题和富有挑战性的 boss 战。最后，我发现与我的伙伴一起玩这个游戏有很多意义（它的合作模式很棒），尽管我在做游戏类雨果奖的推动工作，有机会真正享受工作，是极好的。目前，我还在做 2022 年的推动工作，我在学着依靠我的同事们，对自己温柔一点，避免过劳，享受游戏，它是快乐的源泉，我希望它得到嘉奖。

只要谈论游戏超过一分钟，就不得不提到我对《星际拓荒》的喜爱，该游戏的 2021 下载包《眼之回响》堪称完美。我们很幸运能拥有这样一个出色的例子，展示了一款游戏的雨果奖级别的“实质更新”应该是什么样子。《星际拓荒》是一款本身如此完整的游戏，我无法想象下载包要怎样，才能不破坏基础游戏的结构和主题。然而，《眼之回响》不仅成功地保留了原版游戏的所有非凡和有意义的内容，而且真的进一步扩展，甚至更加聪明和美妙。绝佳的环境，迷人也惊人秘密，恰到好处的气氛。就像原版游戏一样，基本上说什么都会破坏探索的乐趣，但我可以说，开发者似乎在问自己，“我们还没有彻底探索什么机制？”然后构建了一个全新的游戏模式，甚至是一个完全不同的类型。真是精彩。

以下荣誉提名是我没玩过的游戏：关于时间循环，《死亡循环》看起来很好！我在重玩《意航员》，因为第一，它很好，第二，《意航员 2》看起来也很好。我绝对迫不及待想尝试《邪恶冥刻》，因为关于游戏的游戏，那些质疑游戏玩法、戏剧和叙事本质的游戏，比如《史丹利的寓言》和《生化奇兵》，就是我的猫薄荷。我很想玩这些 2021 年的出色游戏，以及大家推荐的其他游戏！

乔·戴弗兰科，小说家，电子游戏爱好者。大多数时候，你都可以看到他在罗德岛州他最喜欢的地方写作。

说起 2021 年最佳游戏，我会想到三个：《死亡回归》、《瑞奇与叮当：时空跳转》、《双人成行》。2021 年，我没有看到或体验到任何我认为具有超越意义的游戏，但是有一些也不错。

《死亡回归》具有快节奏、疯狂、高风险的游戏玩法，程序生成的科幻氛围表现出色，同时散发着美丽和危险。它未能达到现象级的水平，因为 boss 难度过低，故事结局模糊/缺乏满足感，但总体而言仍然是一款很棒的游戏，希望在未来看到续集。这是 rogue-lite 在 AAA 游戏领域的一次伟大尝试。

《瑞奇与叮当：时空跳转》是已有二十年历史的系列游戏的精彩延续。令人印象深刻的视觉效果，在卡通式的科幻世界中，从未如此精美，并且该游戏的玩法有趣，新武器和升级令人兴奋。虽然该游戏从来不想创新，但是能把已经熟悉的套路，做到很好。《时空跳转》提供了精彩的故事和有趣的角色，非常值得试试。也是新一代游戏机硬件强大功能的绝佳范例。

《双人成行》是一款精彩的合作游戏，在 12 小时的运行时间内，涵盖了所有不同类型，不仅是故事类型，还包括游戏类型。通过不断变化，《双人成行》让玩家始终保持新鲜感。该游戏只能合作，凸显本地合作的特色。在如此分裂的世界，能有一款游戏试图将人们聚在一起，十分难得。有一些 bug，有的故事情节和角色也很奇怪，并且过于简单，使其不够完美，但与伴侣一起玩会很有趣，强烈推荐与伴侣或好友一起玩。

有一些其他游戏我还没玩，比如《死亡循环》和《意航员 2》，有时间的话我很想玩，尤其是《死亡循环》。去年是一个游戏大年，尽管并没有出现突破性的作品。展望未来，2022 也将是电子游戏的重要一年，新作品包括：《地平线 西之绝境》、《艾尔登法环》、《战神：诸神黄昏》、《星空》、《塞尔达传说 旷野之息 2》。

格雷戈里 A. 威尔逊，幻想小说家，桌上角色扮演游戏（TTRPG）评论家，在大学教授文学与创意写作，前卫摇滚乐队主唱兼小号手，电子游戏 *Chosen Heart*（开发中）首席编剧，各类型 TTRPG 资深玩家。个人网站：www.gregoryawilson.com，Twitch 频道：www.twitch.tv/arvaneleron，游戏直播电台 *Speculate!*：www.speculatesf.com，Twitter：<https://twitter.com/gregoryawilson>，预计六月推出新 IP：*Grayshade*（包含小说、TTRPG、有声书）。

八九十年代的电子游戏，种类少，普及率高，现如今的 2022 年，每年有成千上万款游戏，从一个人的独立工作室，到上百人、高预算的 AAA 级公司，要选出全年最佳游戏，未免狂妄。我确实在 GOG.com 和我自己的 Twitch 频道上玩过相当多的游戏，也采访过这些游戏的许多开发者和编剧，在我 2021 年玩过、看过、读到过的所有游戏中，我认为 2022 雨果奖最佳电子游戏的头号种子是：《密特罗德 生存恐惧》。

《密特罗德》系列在我心中一直占有特殊的位置，它融合了探索、奇观、故事悬念、以及充满挑战的玩法。（主角萨姆斯，在电子游戏的历史上，是偶像级的角色，他的回归更是锦上添花。）《密特罗德 生存恐惧》的精彩之处在于，它熟悉该系列的悠久历史，但并未被其碾压。它继承了该系列的典型设计：一开始没有武器，因此活动区域很小，之后慢慢解锁更多区域，发现更多武器和装备。秉承该系列的传统，每次解锁新区域，带来的满足感，是别的游戏无法比拟的，随着角色逐渐变强，boss 和环境也越来越危险，十分好玩。

但《生存恐惧》更进一步，加入了几乎无法杀死的 EMMI，只有获得可以打破其防御的武器，才能击败它们，神秘的鸟人族也有了更多的背景故事，是萨姆斯的武器和技能的来源。这是一款全新的游戏，不像《最终幻想 7 重制版》，刷新了重制游戏的上限。它熟悉自己的历史，让那些儿时的粉丝，再次沉浸在故事中。当然，如果你没玩过该系列，也能爱上它，如果你玩过，它会让你更兴奋。

《生存恐惧》并不完美，有时突然变得很难，一开始的 EMMI 也会令你很受挫。但它非常好，非常了解该系列和粉丝的过去与现在。任天堂及其子公司，对待该系列十分用心，相信即将推出的《密特罗德 Prime 4》也会大获成功。《密特罗德 生存恐惧》令人惊喜，应该获得雨果奖。

肖恩·杜克博士，伯米吉州立大学数字修辞与写作助理教授。佛罗里达大学英语硕士和博士，加州大学圣克鲁兹分校现代文学学士。研究方向包括：科幻小说、后殖民主义、加勒比文学、空间理论、粉丝文化、社交媒体。

我一直按照我的 Steam 全部订单的字母顺序玩游戏，所以拜登上台之后的游戏，我基本没玩过。以下顺序不分先后：

《吸血鬼幸存者》(poncle)：这款动作 roguelite 游戏发行于 2021 年 3 月，拥有您想要的一切，旨在让您度过一个整个夜晚：节奏快，机制简单，策略元素容易理解，但也有点复杂。很容易上瘾，非常有趣！

《极限国度》(育碧)：我酷爱“竞速、特技、随心所欲”类的游戏，讨厌赛车和摩托车。《极限国度》基本就是《极限巅峰》，加上山地自行车，以及风格更时尚，两者来自相同的工作室。非常好玩。如果你愿意，可以去参加比赛，也可以当一个菜鸟，玩各种疯狂的特技，只是为了好玩。很适合度过一个开心的下午！

《沙贝》(Shedworks)：我还喜欢什么？我喜欢独特的风格！《沙贝》大有风格，太美了。在很多方面，《沙贝》让我想起《空之灵：古老的回忆》(Daedalic Entertainment)，低调的任务，强调开放世界的探索和发现，以及冷静、风格化、非线性的玩法。非常值得玩。

还有以下游戏很可能被其他人提名：《密特罗德 生存恐惧》、《怪物猎人 崛起》、《双人成行》、《风火轮 爆发》、《真女神转生 5》、《喋血复仇》、《宝可梦 晶灿钻石》、《宝可梦 明亮珍珠》。

请随意自取。

迈克尔·R·安德伍德，已发表著作超过十本，涵盖多个系列，从跨时空的故事大盗《类型航员》，到朋友们的太空歌剧《湮灭咏叹调》。除了写作，迈克还在 Twitch.tv/TurboTango 和 Speculate! 电台直播游戏，有时也出现在 Skiffy & Fanty Show。

2021 年，有一款游戏遥遥领先于同行。结合了 roguelike 和组牌构筑（这种组合类型自 2017 年的《杀戮尖塔》以来大受欢迎），Daniel Mullins Games 的《邪恶冥刻》，有着精彩的美学风格：氛围感强烈的音乐，有吸引力的画面，清晰的基本机制。随着故事的展开，游戏不断进化，大大超出预期。我非常高兴完全在直播中玩完这款游戏，与朋友、同事和观众分享其中的曲折。

另一个惊喜是艺夺蒙特利尔的《漫威银河护卫队》，扎实的战斗，美轮美奂的艺术风格，有效的对话和角色设计。游戏显然借鉴了詹姆斯·古恩的电影版，但并没有完全受限于漫威电影宇宙。我喜欢故事情节扎实的单人游戏，不拖沓，也没有冗长的无休止的任务以及平淡的支线任务，幸运的是，《银河护卫队》紧凑刺激，像一首经典的摇滚旋律。

江嘉怡，女，《羽毛上的书虫》主编，《奇异地平线》撰稿人，养狗人士。居住于东伦敦。

在我的选票中，最佳戏剧表现（长片）的类别，通常有一半的提名是电子游戏（是否具备资格，在此不做讨论），所以去年的电子游戏类别，让我全部非常兴奋！去年我更多在玩过去的最爱（即《火焰之纹章 风花雪月》），以及用闪亮的新 PlayStation 玩之前入围的游戏，而没有玩很多新游戏。幸运的是，我投入最多时间的 2021 年游戏，非常值得入围雨果奖：ZA/UM 的《极乐迪斯科：最终剪辑版》。

《极乐迪斯科》最初发行于 2019 年，但 2021 年的内容轻松符合实质性更新的定义，添加了完整的配音，以及多个情节相关的新任务，这是一个奇特、宏大的世界，玩家仅仅探索了它的一小部分，主角是一个因吸毒而失忆的侦探，濒临精神崩溃的边缘。不幸的是，你没有时间沉浸在破碎生活的痛苦中：你所住的酒店后面有一具尸体，当地码头工人工会和跨国公司老板之间的冲突酝酿已久，很可能演变成一场腥风血雨，你的新搭档喜连木金一直耐心而执着地期待着你振作起来，和他一起解决这个案子。

《极乐迪斯科》做得很好，为玩家提供了充足的选择，让每个任务都有不同的感觉，最开始，你可以选择侦探的技能分布，进行相应地升级，有的任务非常简单，有的则很难，取决于你的具体技能，故事引人入胜，有时故意反高潮，表现了爱与失去，以及面对殖民破坏和缓慢到来的世界末日，人类的坚持。巧妙地平衡了幽默，激烈的政治言论，和令人难忘的存在主义的精彩台词，通过最终剪辑版出色的配音，将马提内兹区的奇怪居民刻画得栩栩如生。史上最佳搭档之一，与你共同探案，更是锦上添花。没错，金是最棒的，雨果奖最佳电子游戏或互动体验非他莫属。不容置疑。

嘉怡和乔读雨果奖长篇小说 Adri and Joe Read the Hugos: Novel

江嘉怡, 乔·雪莉
Adri Joy, Joe Sherry

乔: 下面, 我们来讨论雨果奖最佳长篇小说的六部入围作品, 在我看来, 今年的竞争依然激烈。阿卡迪·马丁的《名为帝国的记忆》曾获雨果奖最佳长篇小说, 是该系列的前作。贝基·钱伯斯曾多次入围最佳长篇小说, 她的《旅行者号》曾获最佳系列小说(她的入围作品属于该系列)。P·杰利·克拉克曾三次入围最佳中篇小说, 一次入围最佳短篇小说, 他的中篇小说《圆圈舞》曾获星云奖、轨迹奖和英国奇幻奖。

青木梨花、雪莉·帕克-陈、安迪·威尔, 都是首次入围, 都是年度话题之作。

嘉怡: 我们已经讨论过的类别, 我其实都兴趣寥寥, 但是这个类别呢? 我很喜欢。正如你说, 今年的入围名单, 老将和新人平分秋色, 类型多元, 从历史奇幻, 到太空歌剧, 再到高等数学的第一次接触, 以及跨多种类型的《异常星光》。相比于中短篇小说入围者, 有色人种作家的比例也明显更高, 是一件好事。

并不是六部入围作品我都喜欢, 但是其中五部都不错! 也就是说, 我们应该先谈谈安迪·威尔吗?

乔: 我没有提名《挽救计划》, 我提名的作品有三部入围了, 另两部是路易斯·厄德里克的《The Sentence》、莎拉·平斯克的《我们是卫星》, 但我理解为什么很多人都提名了它。

每月之书俱乐部推荐了《挽救计划》, 所以我和太太就读了。我认为对于安迪·威尔, 这是一部不成功便成仁的作品。我喜欢《火星救援》, 这是一部惊人的处女作, 但《月球城市》让我彻底冷淡, 他的第二部小说非常令人失望。所以, 《挽救计划》将决定他是否是昙花一现的作家, 或者至少, 如果它和《月球城市》相同水平, 那我不会再读他的书了。

我读完《挽救计划》已经快一年了, 不太确定是否喜欢它, 但我记得读得时候很开心。《挽救计划》是一部有点复古的科幻小说, 其中有一些对几十年前太空科幻小说的探索, 读起来非常流畅。我不太在乎 Goodreads 评分, 但这部小说绝对值得四星。

话虽如此, 我不会在雨果奖提名它, 任何我有提名权的奖项, 我都不会提名它, 我太太一般不读科幻小说, 能和她一起讨论, 我很高兴。是一本好书, 但并没有任何推动或扩展这一类型, 也没有反映当今科幻和奇幻小说的广度, 虽然它确实当代科幻的一部分。

读的很开心, 但是今年竞争太激烈了, 《挽救计划》排不进前列。

嘉怡: 我也有同样的感觉: 我喜欢《挽救计划》, 它延续了让《火星救援》畅销的质量, 但我不认为它突破了任何界限, 值得获任何奖项。

事实上, 我想知道, 因为我的政治相关的职业背景, 相比于一些自然科学家关注科幻作品中的物理知识, 他们阅读安·莱基或者阿卡迪·马丁的体验, 和我阅读这本书的体验, 是否类似。对我来说, 安迪·威尔这部自称“无政治”的科幻小说, 就像那个没画完的马的表情包, 后半身充满了严谨的方程式和化学实验(非常聪明, 但任何一名高中科学老师都可以做到, 因为这是他的专

业)，但是前半身只画了个大概，故事关于国际合作，却说不出任何非洲国家的名字。这是有意的决定，掩盖了聪明的知识，很多人觉得数字和“人与物理定律”的情节很聪明，但是我对此没感觉。很抱歉，没画完的马。

我提名的第五位是《星系与地面》，比《挽救计划》好太多。贝基·钱伯斯的《旅行者号》曾获最佳系列小说，本书是该系列的第四部，也是最终章，讲述了一群外星人被困在一个类似于机场酒店的地方，等待星际交通系统修复错误。与《旅行者号》的每部作品相同，本书也有一些回归的角色，但故事是独立的，集中茫茫星系中的一个小小的、善良的角色。

乔：有趣的是，你把《星系与地面》排在最末位，我觉得自己很另类，对该系列的看法与众不同，每一部我都喜欢，但是作为独立的小说，我对每一部都没有过多的热情（除了《前往愤怒小行星的漫漫旅程》）。我不知道要提名哪本书在第五位或第六位，应该就是它和《挽救计划》。

当然，我们俩提名的前四位都非常出色，在如此激烈的竞争中，即使排在三四位，也是相当优秀。

嘉怡：同意。我非常喜欢《星系与地面》，也很喜欢整个系列（《生于太空的少数人记录》是低谷）。在我的书评中，我提到这本书的假设和限制都很清晰，就像《挽救计划》，有点跳过了我认为最有趣的星系的部分，但我无法抗拒可爱的角色互动，以及对文化误解的反驳，我不在乎什么物理知识，《挽救计划》也有可爱的角色互动和文化误解，所以它排在第六位。总之，对于这本书，我没有太多话说，我不禁想起去年我们对《杀手机器人》系列的感受，《旅行者号》已经获得了最佳系列小说，即使这一部是系列最佳，而且当时还没出版，还是让别的新作品获奖更有趣吧。

乔：《星系与地面》如果获得雨果奖，我会非常惊讶，我和你的想法相同，我不反对已经获奖的系列小说的续集入围最佳长篇小说，我只是不会提名这本书，它很可爱，但与《挽救计划》一样，没有让我拍手称奇。《旅行者号》是我喜欢和欣赏的系列，但它们不是我钟爱的小说。

然而，在这个持续可怕的一年里，也许贝基·钱伯斯的充满希望和甜蜜（甜蜜？）的小说更能引起共鸣，她的入围中篇小说《野生机器人赞歌》也许更加强烈和适宜。

获奖者应该是我们剩下的四部作品之一：《名为和平的荒芜》、《异常星光》、《镇尼的主人》、《成为太阳的她》。

不过，我还没准备好预测该类别的获奖者。我只会预测入围者。

不过，这四部作品的任何一部获奖，都当之无愧。

嘉怡：是的，我也不太会预测，我觉得“一家赢，三家输”很可惜，它们都是很精彩的幻想作品。

乔：我真的不知道这个类别的结果会怎样，那我们就从《名为和平的荒芜》开始。这是阿卡迪·马丁的第二部小说。她的第一部小说《名为帝国的记忆》曾获 2020 雨果奖最佳长篇小说（击败了众多强大的入围者），所以我对这本书的命运很好奇。

该类别有多个作家多次获奖，近年来 N·K·杰米辛甚至蝉联三届，前所未见。康妮·威利斯和弗诺·文奇的最近两次的获奖间隔都是十年左右。金·斯坦利·罗宾逊和洛伊斯·麦克马斯特·比约德

在短短几年间多次获得雨果奖，那是在 1990 年代。短时间内，重复入围者多见，重复获奖者很少见。

《名为和平的荒芜》是作者的第二部小说，也是《名为帝国的记忆》的续作，但是它在风格上与第一部小说处理外交、政治阴谋和殖民主义的方式不同。前作通过一个努力保持独立的空间站的视角，向我们展现了泰克斯迦兰帝国，本书中，帝国面临危机，可能被外星人入侵。

因此，《名为和平的荒芜》的优点是，它并不是《名为帝国的记忆 2.0》，作者进行了扩展，我非常喜欢，但是那些想看相同内容的读者，可能会失望。

嘉怡：是的，相比于前作，《名为和平的荒芜》有很多不同，让人想起李尹河的《帝国机器》，非常好，我很喜欢该系列。我喜欢聚焦于勒塞耳空间站，以及泰克斯迦兰帝国与其他文化的互动，《名为帝国的记忆》的玛希特受到的文化冲击，十分扣人心弦，她想要融入帝国文化，远远地崇拜，但仍感陌生，她的不同也不被接受。马希特和三角草仍是绝配的一对，还有很多有趣的动态，包括帝国中的大量阴谋（通过先皇的克隆人解毒剂的视角），以及帝国舰队。它是我提名的第四位，因为其他作品太强了，这部作品并没有什么缺点。

乔：不知道是否会有《泰克斯迦兰帝国》第三部，如果有的话，会设定在哪里。我很想看她接下来的作品，我毫不怀疑那会很棒。

《异常星光》是一部年度惊喜之作，青木梨花的第二部小说，也是她第一部传统意义上的幻想小说，尽管很难用“传统”来描述这部作品。

这是一部科幻与奇幻的疯狂组合，包括与恶魔的交易，以及一间由外星难民经营的甜甜圈店。尽管融合了多种元素，故事却完整统一，充满感情，美妙无比。

嘉怡：《异常星光》太特别了。这样的类型混搭并不新鲜，各种元素的独特融合，既奇怪又有趣，故事有力而连贯，表现了人类的野心，人生的价值，即使在充满挑战的环境中。在多个故事线中，主人公卡特里娜，是一位离家出走的亚裔跨性别女性，她的故事体现了世界给跨性别女性带来的很多创伤，角色丰满、古怪、精彩，遇到了爱她的人们，故事震撼人心，围绕着她的才能和成长。

本书难以称为“舒适”小说，它的主题涉及太多真实的创伤，此类幻想作品得以存在，由 Tor 出版，入围雨果奖，某种程度上，应归功于贝基·钱伯斯等作家创造的空间。科幻小说可以讲述一小群人，以及他们为彼此开辟的空间，以多种强大、复杂的元素填充，让人不吝溢美之词。在选票上我给它很高的位置，很高兴看到它得到雨果奖会员的认可。

乔：所言极是。卡特里娜·阮遭受了严重的创伤，充满了她的经历和故事，然而本书却近乎舒适，没有别的词来形容。查莉·简·安德斯称这部小说“舒缓、善良、甜美”，我也有这种感觉。

我从未想到与贝基·钱伯斯比较。

嘉怡：在某种程度上，另外两部作品也涉及性别感受，尤其是雪莉·帕克-陈的《成为太阳的她》。本书入围雨果奖，甚为有趣，因为它只有一点点奇幻元素，完美介于历史小说和史诗奇幻两种类型之间，魔法元素并不影响全书的整体氛围。酷儿主人公隐藏了出生时的女性身份，把自己变成死于饥荒的哥哥，希望能继承他的好运，入围 2022 雨果奖，实至名归。

乔：我可以预见本书在一些会员的选票上排在后位，因为“不够类型”，一方面，批评得有道理，本书的类型元素太不明显了，另一方面，我根本不在乎，因为它是一部绝对的杰作。这本小说很艰难，甚至残酷，同时异常精彩。

相比于普通的类型作品，它的营销（或至少是评论）范围更广，我太太在我之前读过这本书，她甚至不知道这是一部奇幻小说。一开始，她并不知道本书是系列小说，直到后半部分，她问我是否有续作，因为故事不可能在这一部结束。

读到一半我觉得这本书很特别，读完后，更是确定无疑。

如您所说，一件有趣的事是，2022 最佳长篇小说入围作品，都或多或少地表达了酷儿性。我通常不谈论这个话题，因为我不是酷儿，我的家人和好友也不是，我不想说出伤害别人的话，因为我对此了解不多。从这个角度来看，每部入围小说，确实都表达了酷儿的美好，以及痛苦，由于这种多样性，任何一部都不必成为唯一的声音。这些作品为自己发声，都是该类型的完美代表。

嘉怡：我完全同意。我认为特别重要的是，《异常星光》和《成为太阳的她》在所讲述的酷儿故事方面都非常具有挑战性。《异常星光》的挑战性在于，主人公遭受性侵犯、性别错认、人身危险，作者希望读者体会到，这就是跨性别青少年日常生活的一部分。《成为太阳的她》的挑战性在于，主人公正在探索她的酷儿性，尤其是她的性别认同，一步一步地，在战争年代谋取权力，不得不妥协了道德。再说次要情节，也很酷儿，聚焦于一个太监，如何以狭隘的视角，将尚武的男子气概，融于个人现实，最后达到高潮，出人意料。

这是一本好书，我不得不说。非常非常好。堪称完美，如您所说。

乔：最后，P·杰利·克拉克的《镇尼的主人》也是此类型的完美代表，让我爱不释手。

嘉怡：是的！《镇尼的主人》有很多我喜欢的元素：冒险、蒸汽朋克氛围、推翻殖民主义，以及三位各有特色、强大、细致的女性主角。在入围作品中，它的故事最有趣，虽然一些悬疑元素很早就有了线索，但我仍然享受整个故事的展开。

乔：我想说《镇尼的主人》是P·杰利·克拉克的突破之作，但他在2020年出版的《圆圈舞》，已经成功突破了。作为一部长篇小说，《镇尼的主人》实现了作者的《死去的镇尼》系列的许多承诺。

阅读《镇尼的主人》绝对是一种震撼。我不会注意到大多数隐含的悬疑元素，因为我不想做探案的工作，或者我真的没看到，所以我只是享受这段旅程。本书非常惊险刺激，而且非常聪明，但是不会过于兴奋。故事非常精彩。

嘉怡：是的，所以我很难过多地谈论它，我去年写了它的书评，也写了其他五部入围作品中的四部，显然我就是这么引领潮流。本书是有趣和残酷的完美结合，殖民势力和埃及社会的互动，既优雅文明，又紧张不快，后者的资源挫败了前者的野心，埃及的不同派系，本书有着细致入微的刻画。镇尼的存在，以及他们与广大社会的互动，也精彩纷呈。真的很难形容，只能说真是太棒了，值得阅读，我只能说这么多了。

乔：我们关于六部入围的最佳长篇小说的讨论，到此结束。正如我们之前所说，今年的入围作品都很精彩，涵盖了各种科幻和奇幻类型。非常好。

如果我不会再更改我的雨果奖选票了，那我的排序是：《镇尼的主人》、《异常星光》、《成为太阳的她》、《名为和平的荒芜》，前四位的排序可以随意调换，怎么样我都觉得很好。四部小说都很出色，我很高兴读过它们。

嘉怡：正如我之前所说，我的排序是：《异常星光》、《成为太阳的她》、《镇尼的主人》、《名为和平的荒芜》，真的非常非常接近，我完全猜不出哪一部会在九月获奖。拭目以待吧！

维克多·马尼博的六本书

6 Books with Victor Manibo

保罗·魏默
Paul Weimer

维克多·马尼博，菲律宾幻想小说家，居住于纽约。作为酷儿移民和有色人种，他以这些人为主角，描写他们在想象的世界中的旅程。2022 拉姆达文学新声项目学员，2022 年 8 月出版首作——黑色科幻小说《无眠》，埃里汪出版社。网站：victormanibo.com，Twitter：[@victormanibo](https://twitter.com/victormanibo)。

今天他向我们介绍他的六本书：

1.您在读的书？

维克多·拉瓦勒的《孤独的女人》。我很幸运地得到了这本书的预读版，一拿到它，我就立即投入其中。几个月前，在 KGB 酒吧的奇幻小说活动上，我曾听作者朗读本书的第一章，从那时起，就对它念念不忘。主人公阿德莱德·亨利，是一位黑人女性，逃离黑暗过去，来到 1910 年代的蒙大拿州，试图拥有自己的土地，她只有一个旅行包和一个神秘的行李箱。在整个阅读过程中，我一直在好奇行李箱里是什么，七种风格的衣服应有尽有吗，作者擅长刻画复杂的人物和环境，矛盾冲突不断升级。犀利的社会见解、敏锐的历史细节，优美的文字，夫复何求？

2.您想读的新书？

乔治·桑德斯的《解放日》。期待已久，马上就能读了。作者的《十二月十日》真正让我大开眼界，短篇小说以残酷和温柔的方式描绘人的故事，期待这部新的短篇小说集，延续和超越前作。

3.您想重读的旧书？

安妮·赖斯的《夜访吸血鬼》。本书对我来说是一种觉醒，我在高中时读过，立即深深铭记。内容丰富，规模宏大，当然，还有迷人的莱斯特·德·利昂柯特。他是一个令人难忘的角色。我已经二十年没有重读过它了，想要重读，是因为十月初播出的电视剧版。电视剧版改变了很多内容，我想知道原著经过时间的沉淀，现在是否仍然精彩。我也想知道自己对它的记忆和喜爱，是否会改变，现在我不仅是更成熟的读者，也成为了幻想小说作家。本书位于我的想读列表的最前面。

4.您改变评价的书，加分还是减分？

弗吉尼亚·伍尔芙的《达洛卫夫人》。我首次读它是在大学里（不是必读书），当时很不理解。完全读不懂。后现代主义的风格，我很不熟悉，尽管有一些感人片段，但故事很不连贯。所以我从没有读完。快进到大约十五年后，我读了迈克尔·坎宁安的《时时刻刻》，非常喜欢。然而我觉得我错过了很多层次，因为我没读懂《达洛卫夫人》，所以我重读了一遍。非常意外，重读的体验完全不同。相比于上一次阅读时，我已经变成了一个不同的人，一个不同的读者，这一次我读懂了。

5.您小时候或年轻时读过的书，长期影响了您的写作？

阿瑟·柯南·道尔的所有夏洛克·福尔摩斯故事，对我产生了巨大的影响。我九岁左右就开始看他的长篇和短篇小说了，可能年龄太小了，但我的父母并没在意。吸引我的是，那个时代，福尔摩斯和华生的互动，当然还有种种谜题。我想在读到结尾之前找到答案，当我找不到时（通常都找不到），我会重读一遍，看看我错过了什么。这种反向操作，直到今天，在创作故事时，我依然在做。我的首作和下一部即将出版的小说，都是悬疑，如果没有夏洛克，我可能不会写它们。

6.您的新书，请自我推销一下？

《无眠》是一部黑色科幻悬疑/惊悚小说，设定于不久的将来，他的最大优点在于，多重类型的结合。这是一个假设性的思想实验，世界上的一部分人口，不再需要睡眠，他们的身体和精神并不受此影响，是一个密室谋杀的悬疑故事，也是对悲伤、记忆和时间的探索。它跨越多种类型和风格，融入许多文学元素，是我喜欢读的，写起来更有趣。

谢谢你，维克多！

第 IV 部分：杂谈

星期四早间超级英雄

Thursday Morning Superhero

迈克·N
Mikey N

2002 年，Vertigo 推出了比尔·威灵翰创作的《童话中人》系列，讲述了我们最喜欢的童话故事中的著名人物，不得不逃离家园，生活在人类世界。有趣的故事，带来许多衍生系列，共 150 期，获得 14 项艾斯纳奖。停更七年后，该长寿系列在上个月回归，续写传奇。

该系列让我重新爱上漫画，当时我对超级英雄非常反感，主系列在我心中占据重要位置。作者当时居住于奥斯汀，经常出席奥斯汀漫画书店的活动，我参加过一个小型的粉丝见面会，见到了作者，是粉丝群的忠实成员。虽然《童话中人》宇宙有几部衍生作品不如原版，但我非常喜欢其中的《彼得和麦克斯》。

该系列的重启版离开 Vertigo，由 DC Black Label 出版，共 12 期，名为《黑森林》。七年过去了，我需要复习一下，因为重启版紧紧衔接第 150 期的情节。重启版的主角是大灰（即大灰狼，按照该系列的设定，所有动物角色都是人类）、白雪、以及他们的孩子们，并且加入了新的反派。

很神奇的感受是，非常熟悉和容易地，我再次进入了那个宇宙，很明显，威灵翰和马克·白金汉的回归，是因为他们对保持高质量很有信心。我曾经想让儿子也爱上该系列，但是失败了，让我很受挫，重启版让我重新燃起对它的热情。那个故事可以下次再说。不剧透的前提下，我应该说，该系列保持生机的原因，是它的故事的力量和通俗。读到重启版结尾的第一个惊喜时，请记住这一点。

虽然我肯定不会再追 150 期，因为老实说，有些故事我并不感兴趣，但如果接下来的 11 期可以延续高质量，我会很开心看到黑森林外面的另一个新故事。

历史回顾：星球大战与超级英雄

The Long Look Back: Star Wars and Superheroes

万斯·K

Vance K

十年前，迪士尼收购了《星球大战》系列，这对于粉丝意味着什么，《羽毛上的书虫》发表了一篇文章，同年，我们还发表了《从马刺到氨纶：西部片的终结与超级英雄的起飞》，是我自认为写得好的一篇文章。最近我对这两件事思考了很多，因为星球大战和超级英雄真的无处不在。

电视上，公交站上，公交车上，广告牌上，我孩子们的学校里。他们已成为我日常生活的一部分。

曾经有一段时间，恰巧是十年前，情况并非如此。当时，包括我在内的《羽毛上的书虫》的编辑们，对此进行了分析，预测了未来的趋势。我想从今天的角度，回顾这些观点和预测，可能会很有趣。

事不宜迟，那就开始吧。

流媒体的兴起

首先，由于流媒体服务完全重新定义了媒体格局，我在《星球大战》和《西部片与超级英雄》两篇文章中发表的两个观点，立即发生了冲突。翻天覆地的变化，我们谁都没有想到。

首先，关于迪士尼收购卢卡斯影业，我担心会限制创作者的声音和故事，因为多年来，在院线上映的电影数量持续减少。2012年11月，我写道：

每两年的周期，包括12部电影，其中2部漫威、2部皮克斯、1部迪士尼动画、1-2部蒂姆·波顿，现在再加上《星球大战》，已经占据了半数以上，大约十亿美元的预算制作成本。总体而言，这意味着制作电影的数量将会更少，惊喜更少，像卢卡斯那样以《星球大战》颠覆影坛的机会，也会更少。

其次，在《西部片与超级英雄》文章中，我指出，超级英雄电影将跳出“著名英雄的起源故事+续集+续集”的简单模式，纳入不同规模的不同类型的故事。我写道：

我不相信院线电影市场会被超级英雄电影填满，但我们必须调整期待。穿斗篷或战衣的电影，不会都能赚到1亿美元。

我在2013年初这么说，是因为当时的媒体格局，电影公司不断兼并，长片电影的买家和制作公司越来越少。Netflix已经存在，但是当时，《纸牌屋》的第一集**刚刚上线**。Netflix进军原创内容的成败，仍未可知。《女子监狱》尚未上线，《绝命毒师》最终季的后半段尚未播出。该剧由AMC制作，Netflix发行，在2013年播放量持续攀升，观众对大结局充满期待，得益于人们可以在Netflix一次性观看整部剧。但该剧实质上仍然是电视模式。

当时我认为《绝命毒师》定义了一个时代，今天我仍然这样认为，它改变了时代，为制作原创内容的流媒体服务的崛起，开拓了道路。这一点在当时被广泛报道，但即便如此，原创流媒体

节目会变得这么多，是始料未及的。在 2012/2013 年，人们不会想到在十年内 Disney+ 第一，会存在，第二，每月制作的《星球大战》内容时长，将超过该系列所有电影的总时长。

我认为可以这么说，由于流媒体服务的兴起，以及院线发行的持续趋势，造成了现在的媒体格局被超级英雄填满。这符合我的《西部片与超级英雄》文章的中心论点：在 1950 年代，西部片填满了（规模小得多的）媒体格局。无数面向儿童、家庭和成人观众的电视节目，占据了电视广播的主导地位，1950 年代制作的西部片数量，多到维基百科上的列表需要分为 1950-1954 年和 1955-1959 年两个页面。西部片在美国时代精神中占据了很大的份额，但现在已被超级英雄的故事所取代。

多元化的故事

正如我在 2013 年所言，这两种类型的核心都关注暴力与能力的交集。当时，X 战警、蝙蝠侠、蜘蛛侠、以及早期漫威电影等超级英雄系列，被认为是成功的保障。我在 2000 年代末，也参与其中，作为编剧，开发原创超级英雄项目。我和合作的制片人一直听说，任何非 IP 作品，都不会成功，甚至一些著名角色的电影版也不成功（青蜂侠、绿灯侠、恶灵骑士等）。但我相信，我们所看到的故事类型必须扩大和转变。我写道：

西部片提供了无比多元的故事，我们应该以此为鉴。类型千变万化，比如反英雄，以“坏人”的角度讲故事，小人物被大环境影响，文化和宗教寓言，角色被迫成为英雄，需要超越自我，边缘人物以全新的方式讲述熟悉的故事，还有喜剧等等。

但我没想到，超级英雄的类型发展，只能围绕着既定角色。我以为，电影和电视创作者会有创造新角色的自由，可以讲述不同规模和不同视角的故事。但除了少数例外，尤其是在儿童节目中，IP 仍然称霸全局。所以，真的恭喜那些获得了成功的创作者，用别人的沙盒，玩出不同的花样，讲出不同的故事。

漫威早期在 Netflix 推出的《杰西卡·琼斯》和《卢克·凯奇》，以超级英雄角色，分别采用了新黑色类型讲述性暴力的影响，以及新黑人剥削类型讲述腐败问题，这与许多大银幕电影“拯救世界”的套路相去甚远，它们甚至都来自同一个宇宙。近期的电视剧，例如《旺达幻视》和《鹰眼》，更加个人化，情感更加复杂，而不以视觉奇观为中心。与此同时，漫威电影宇宙的院线作品，尤其是《雷神》系列，更加宏大、更加搞笑、规模更加星际化。《新变种人》、《奇异博士 2：疯狂多元宇宙》和《暗夜狼人》等电影开始涉足恐怖类型。

这还只是漫威。亚马逊的《黑袍纠察队》、Netflix 的《伞学院》、HBO Max 新作不断，从大片（扎克·施奈德的《正义联盟》）到成人动画（《哈莉·奎茵》），以及 DC 的院线电影（超级反派回到 70 年代的偏执惊悚片？我不了解，也不感兴趣）。《少年泰坦出击电影版》仍是 DC 最好的院线电影，杠就是你对。所以到目前为止，超级英雄类型已经迭代到我们熟悉的所有其他类型中。正如几十年前的西部片。

需要重申我十年前的区分，这里谈论的是超级英雄，而不是更广义的“漫画改编”。《心跳漏一拍》是漫画改编。《行尸走肉》是漫画改编。那不是我们现在讨论的。众所周知，超级英雄已经无处不在。

挥之不去的问题是为什么？为什么现在？为什么如此强烈？以及，它会永远这样吗？

魔法思维

2013年，我指出，超级英雄故事取代西部片，是因为对于“美国梦”的含义及其运作方式，美国人的看法改变了。我仍然这么认为，近十年发生的重大事件也证实了这一点。我当时写道：

努力工作不会像以前那样得到回报。这个国家许多最努力工作的人几乎无法维持生计，而那些遵守规则并“做对一切”的人可能会发现自己多年失业，并且无法偿还医疗或学生贷款债务。

超级英雄往往有一些共同点：他们生活在城市，他们相信魔法。正如他们的观众。我们今天的文化，更相信魔法，而不相信努力工作，这是事出有因的。

前任美国总统是电视上的一位成功商人，然后当选了国家的统治者。不需要任何经验，只是非理性地相信一切都会成功。魔法思维。五分之一的美国人认为，政府是由一个秘密阴谋集团统治的，他们是一群崇拜撒旦的恋童者。五分之一！尽管政府的统治者是他们自己人！我观察到的是，在过去的十年里，公开的魔法思维显著增加，数百万美国人不再基于证据而评估事实。不再相信基本的、清晰的真理。

越来越多的美国人相信，漫威电影宇宙中的九头蛇，和现实世界有相似之处。同样有趣的是，史蒂夫·罗杰斯和托尼·史塔克关于《索科维亚协议》的争论，核心是对灵魂的拷问，协议旨在控制超级英雄的影响、降低其破坏性，在前所未有的企业兼并和扩大影响力的当下，象征着企业责任。《黑袍纠察队》对国家执法机关的批评，也越来越明显。

和许多人一样，我感到无助和无力，不知如何应对世界上正在发生的许多事情。我读得越多，就越意识到存在着巨大的、相互关联的系统支撑着我们日常生活的方方面面，这些系统看起来极其强大。这些系统出现在影视作品中，让人共鸣，当超级英雄一举摧毁它们，让人舒心。这些庞大的公司通过制作这些内容，转移人们的视线，让我们看不到背后的现实，真是别有用心。很有可能，超级英雄的泛滥，鼓励我们相信神奇的、不可能的事情和系统，而不去审视平常的、现实的、难受的力量，思考是什么扩大了不平等、剥夺了机会，败坏了社会结构，这是显而易见的。我知道，我正在转向暴力媒体是否会使个人对实际暴力变得不敏感这一话题。

但关键是，当代超级英雄故事的叙事类型，越来越多元，也体现了当前现实的复杂性。《哈莉·奎茵》作为一部针对成人的动画电视剧，探讨了 LGBTQ+ 主题和现实，是一个很好的例子。你能想象 DC 和华纳媒体在 2013 年就批准了这个故事吗？！这些超级英雄角色的普遍性和亲切感，为故事创作者和观众们创造了机会，我相信我们会看到越来越多的超级英雄故事、电视剧和电影，这个趋势还会持续很久。

未来会怎样？

下面是更自由的预测。这只是疯狂的猜测，如果你问我未来会怎样，在超级英雄不再受欢迎以后，在遥远的未来？是的，疯狂的猜测，那就是... ..

我在开玩笑。我完全想不到。

我只想说，我认为即将发生的是，《星球大战》的续集将会井喷，其规模难以估量。是否可能有一天，已经无处不在的《星球大战》会变得更加无处不在？我认为这是肯定的。在 2012 年，迪士尼收购卢卡斯影业时，《羽毛上的书虫》的编辑们做出了下列预测。

G·布朗认为：

迪士尼也许可以做得很好：他们与漫威合作得不错（到目前为止），过去的十五年来，《星球大战》系列越来越垃圾，改变航线应该很容易。不使用混合隐喻，唯一需要的是找合适的人参与此项目。劳伦斯·卡斯丹最近在干什么？

预测对了，劳伦斯·卡斯丹当时正要开始写《原力觉醒》的剧本。接下来，莫莉写道：

这取决于谁负责此项目，不仅是导演（我推荐J·J·艾布拉姆斯、乔恩·费儒、克里斯托弗·诺兰），更重要的是编剧。

预测对了三个导演中的两个！JJ是迪士尼的首选，费儒不甘心，后来制作了《曼达洛人》。布拉德有几种担心，其中一种应验了：

我想说，让我们一起向天祈祷，不要让哈里森·福特在第七部饰演汉·索罗！《夺宝奇兵4》以后，他真的是来者不拒。

迈克成为首席预言家，他的预测是：

我的看法是，迪士尼将继承卢卡斯创造的辉煌世界，并精心对待。在迪士尼的监督下，其主题公园将会有更多《星球大战》元素，卡通频道的《克隆人战争》大获成功，会得到进一步扩展。看过《克隆人战争》就知道，《星球大战》系列有太多优质的故事。我觉得只有卢卡斯退出，才会真正打开创意空间，给世界更多机会。

十年过去了，迈克预测迪士尼的大雪球，终于开始加速滚动。许多年前，克雷格·麦辛在《剧本笔记》电台上说过，对于扩展宇宙，《星球大战》是人类在过去千年中创造的最接近宗教的东西。电影只是整个宏大的《星球大战》系列的一小部分，那些小说、漫画和其他媒体作品，从未像电影那样全面曝光于大众市场。现在迪士尼用雄厚的资金，创建全新的《星球大战》宇宙，通过Disney+，直接带入我们的家中。

元宇宙会怎样，你可能会问？Facebook和微软正在斥重金打造。在未来几年，会再次变革娱乐业的格局吗？

不会。因为人不喜欢有东西在脸上。把话撂这儿了！

请在2032年回来查看。