

<<安德的游戏1：战斗学校>>

图书基本信息

书名：<<安德的游戏1：战斗学校>>

13位ISBN编号：9787539766669

10位ISBN编号：7539766662

出版时间：2013-6-1

出版时间：安徽少年儿童出版社

作者：(美)奥森·斯科特·卡德

译者：李毅

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：<http://www.tushu007.com>

<<安德的游戏1：战斗学校>>

前言

写给小读者 不远的未来，外星人入侵在即。
短兵相接，胜负难分。

战斗中人们发现，地球人的神经反应速度和准确性无法跟外星人决策的速度和准确性相抗衡。除非，能找到那些“亿里挑一”的精英……这是一场“安德”的游戏，对，是终结者的游戏！
无论成功与否，人类都不再能独享宇宙。

…… 时间流逝，在安德之后的许多年，三脚机器人征服了地球且实施起他们长达几百年的统治。
所有成熟的男女，都要像孙悟空一样戴上脑箍。

那是一种高智能探测和驱动设备，它掌握你的思维且控制你的行动。

除非，你能像威尔那样借助勇气和智慧逃出厄运，周旋于控制之外并伺机收复地球失地。

…… 上述这些故事片段，全部来自你正在阅读的这套“科学惊奇故事丛书”。

科幻小说的历史可以上溯200年。

在呼吁思想解放、人性启蒙，积极探索未知的那个时代，科幻小说应运而生。

被一些人称为世界上第一篇科幻小说的《弗兰肯斯坦》选择了“哥特文学”的表达方式，这种方式就是把故事放置在哥特式古堡中，让四周一片漆黑，散发出潮湿且激动人心的气味。

反对立《弗兰肯斯坦》为始祖的人更喜欢把《乌托邦》或《新亚特兰蒂斯》这样的作品当成科幻的开始。

在这些故事里，主人公到达陌生的国度，看到跟现实差异明显的“完美世界”，惊羨那里的富足和繁荣。

在中国，科幻小说也有超过百年的历史。

第一本中国“科幻”出自梁启超的笔下。

它讲述的是中国脱离贫困，成为世界上最强大国家的艰难历程。

遍读了海内外科科幻小说之后，我发现，科幻作品最大的特点其实不是包含了怎样的科学知识，令人惊奇是这类作品第一引人入胜之处。

当然，这种惊奇一定要跟科学技术的发展有关。

要么是科学原理产生了惊奇，要么是科技变化造就了惊奇，总之，在语不惊人死不休的气氛下，科幻超越了魔法故事，接触到了今日生活的核心。

我从事科幻创作、研究、教学、评论和推广工作超过30年，我深知科幻作品能给成长中的少年带去多少好处。

首先，阅读科幻可以满足青少年期待想象空间的愿望。

由于年龄的限制，青少年的经历相对较少，知识也相对贫乏，但对未知、玄秘，对明天充满了期待和想象。

这些想象在一个现实的社会中，常常无法找到满足的空间。

唯有科幻作品，才能带来些许满足。

有人说，那奇幻作品呢？

恕我直言，奇幻作品没什么想象空间可言。

因为作者在作品中常常把玄秘的出现归结为魔法，但魔法是什么？

它就是魔法，不容你继续探索。

科幻作品与此不同。

当一个新的秘密或未知出现的时候，你可以不断探索。

全世界寻找聪明的孩子到底为了什么？

每天不断地游戏通关又为了什么？

剿灭了外星人的舰队，又会怎样？

一层又一层，你可以跟着作者想象、设计，可以寻找。

所以说科幻作品的想象才是真的想象，是引导你真正发展想象力的文学空间。

其次，在想象之中学会打破砂锅问到底，学会层层剥笋的认知方法，是科幻作品的第二个好处。

<<安德的游戏1：战斗学校>>

科幻作品通常会给出许多生活、技术难题，甚至人类面对宇宙时的难题。

怎么应对它？

读者会开动脑筋跟作者一起前进。

有人说，我读的时候，从来不想，我就跟着作品走。

我学到什么了？

科学研究表明，任何人在阅读中都有某种期待。

这种期待潜移默化地伴随着你。

这就是为什么读书多的人，能猜到故事如何发展。

其实，这就是一种认知方式，一种推理方式。

科幻作品能让人增进推理能力，学会更好地预测事情的发展。

第三，科幻作品让我们对当前重要的科学和人类问题感兴趣。

大家都知道今天联系着未来，但这种联系是怎样的？

我们今天的吃喝，跟未来有联系吗？

今天的上学放学，跟未来有联系吗？

今天的看电影逛商场当志愿者下地劳动，跟未来有联系吗？

当然是有联系的。

人类今天所做的一切，都会导致明天的改变。

为了拯救全球金融危机中的企业开工不足，国内许多省市提出要加强国内市场的开发，但他们找到的市场存在问题。

比如大量生产和销售汽车，这看起来满足了人们出行快捷的需求，但从长远来看，环境污染、交通堵塞、空间拥挤、微环境改变等，使随后的许多问题变得无法处理。

但在科幻小说中，早就有了这样的故事。

我就记得两个写于20世纪四十至六十年代的小故事。

其中一个讲，由于太依赖汽车，人类都不会走路了。

只有一个人，也就是最后的长跑者，他还在走。

故事写得很悲壮，大家都不理解他。

有车不坐，干吗走路。

但这篇故事让我认真思考起汽车问题。

另一个故事是讲，有个人在汽车造成的环境污染中变异了，他每天必须把鼻子凑到汽车尾部的排气管去吸废气，才能感觉舒适。

小说看着令人恐惧，但反向刺激我们认识了污染问题。

与此类似，科幻对战争、环境、能源、食品以及各种新事物的想象，让我们觉醒。

第四，科幻让我们能从现实的困境中解脱，更好地学习应对个人生活中的问题。

大家都会在学校、家庭中遇到问题，有些问题还会使你抓狂、悲伤，甚至对身边的事物产生愤恨或想逃避的情绪。

我觉得这是任何成长中的人都会遇到的，但如何应对，确是有学问的。

常常，有的同学不会把自己从负面情绪中解脱出来，长期停留其间，甚至越想越坏，这对一个人的生活毫无好处。

我觉得，科幻作品由于面向未来，给人许多期待和渴望，更能使你跳出那种低落情绪，在幻想世界中得到舒缓。

等情绪完全平静下来，你又能从科幻作品和科幻英雄中获得力量，再回到现实，常常会更好地应对。

所以，我把科幻当成正能量的发生器。

但有人说，他看过的科幻是悲剧的，最后，世界还毁灭了，这怎么获得正能量啊？

我说你没有把阅读跟现实生活联系在一起看问题。

小说中的世界可能毁灭了，那是由于小说中的人们进行了不当的选择，但放下书本，看到生存的世界仍然在运行，你就知道你仍然有机会、有能力去阻止这种毁灭的到来。

作为比你大一些的过来人，我们对你有着很大期望，我们等待着你迅速成长起来，战胜自己的情绪回

<<安德的游戏1：战斗学校>>

归乐观心态，以便能更好地拯救我们的未来。

当然，在所有这些之外，你能得到阅读的乐趣、历险的乐趣，能熟悉过去几百年中，科技怎么改变了我们的世界，还能知道未来千万年中人类和宇宙的旅程。

时代感、想象力、对人类能力和缺陷的感叹、对自身命运的思考，都将涌向你。

难怪美国著名的科幻作家阿西莫夫曾经说，青年人一定要读科幻，而且要从小开始。

9岁，10岁，不能晚于11岁。

我倒没觉得非要这么严格。

好东西，任何时候接触都不算晚。

有关这套丛书的序言就写到这里。

赶快开始你的惊奇科幻之旅吧！

北京师范大学教授、科幻和 创意教育研究中心主任 中国科普作家协会常务理事、 科学文艺委员会副主任 吴岩

<<安德的游戏1：战斗学校>>

内容概要

天资聪颖的安德六岁时就被送到太空的“战斗学校”，作为新生，安德不但要学习各种战斗技巧，还要面对其他学生的妒忌、排挤和陷害。

但安德展现了过人的军事才能和心理素质，为此，地球当局把打败虫族的赌注押在他身上。

然而在结识了野鼠战队的丁克·米克后，安德开始怀疑学校和教官，他害怕自己成为杀人魔王……

<<安德的游戏1：战斗学校>>

作者简介

卡德是当今美国科幻界最炙手可热的人物之一。

从1977年发表第一篇小说开始，在二十多年的写作生涯中，仅雨果奖和星云奖他就获得了24次提名，并有5次最终捧得了奖杯。

除此之外他还获得过坎贝尔奖和世界幻想文学奖。

在美国科幻史上，从来也没有人在两年内连续两次将“雨果”和“星云”两大科幻奖尽收囊中，直到卡德横空出世。

他的《安德的游戏》囊括雨果奖、星云奖，其续集《安德的代言》再次包揽了这两个世界科幻文学的最高奖项。

2008年卡德因为《安德的游戏》和《安德的影子》获得了玛格丽特·爱德华兹青少年文学终身贡献奖。

卡德的作品已被翻译成以下多种语言：加泰罗尼亚语、丹麦语、荷兰语、芬兰语、法语、德语、希伯来语、意大利语、日语、波兰语、葡萄牙语、罗马尼亚语、俄语、斯洛伐克语、西班牙语以及瑞典语等。

<<安德的游戏1：战斗学校>>

书籍目录

第一章老三 第二章彼得 第三章格拉夫 第四章发射 第五章游戏 第六章巨人的饮料 第七章火蜥蜴战队
第八章野鼠战队 第九章洛克和德摩斯梯尼

<<安德的游戏1：战斗学校>>

章节摘录

版权页：插图：他也玩不了攀登架——他沿着栏杆一级级地往上爬，但某一根栏杆会突然变成幻影，让他掉下来；玩跷跷板时，只要他升高到顶点，就会摔下来；还有旋转木马，转速一快，他抓的扶手便会突地化为乌有，随即被离心力甩出去。

其他孩子的笑声又刺耳又讨厌。

他们围着他，指指点点取笑他，直到笑够了才回去接着玩自己的。

安德很想揍他们，把他们扔进小溪。

但他没有，而是走进森林。

他发现了一条小径，小径很快变成一条古旧的砖路，杂草丛生，但还能走人。

路两旁有些指向别的游戏的指示，但安德没有理会，他想瞧瞧这条路到底通向哪里。

路的尽头是一片空地，中间有一口井，还有个牌子，写着——“请喝，旅行者”。

安德走上前，看看这口井，正在这时传来一声咆哮，树丛中冲出十来只长着人脸、淌着口水的狼。

安德认出来了——它们就是刚才在操场里玩耍的小孩。

但现在它们的牙能撕裂他，手无寸铁的安德很快就被撕成碎片。

像往常一样，他的第二条命出现在同一地点。

这次，安德想钻进井里，但仍然被狼群吃掉了。

第三条命出现了，但这次是在操场上。

那些孩子又在嘲笑他。

随你们笑吧，安德想，我知道你们是什么东西。

他推开一个女孩，她愤怒地追赶他。

安德将她引上滑梯，他当然从滑梯上掉了下来，那个女孩追得太紧，也跟着掉了下来。

摔到地面时，她变成了一只狼，瘫在地上，不知是死了还是昏了。

安德一个接一个将他们全部诱进陷阱，但没等他结果最后一个孩子，狼群就开始苏醒了，而且没有再变回小孩。

安德再一次被撕成碎片。

这一次，安德气得发抖，浑身大汗淋漓，他发现他扮演的角色复活在巨人的桌子上。

“我应该退出游戏了，”他对自己说，“应该去新的战队报到了。”

但他还是控制着自己的角色跳下桌子，绕过巨人的尸体来到操场。

这一次，那些孩子一掉到地上变成恶狼，安德立刻把它们拖到溪边扔进水里。

溪水好像是酸性的，每当他把一只狼扔进去时，水里都会发出“滋滋”的响声。

狼在水里溶解了，升起一股黑烟飘散而去。

那些小孩后来开始两三个人一组追赶他，但也不难收拾。

最后，安德发现空地上的狼已经被他全部干掉了，他顺着吊桶的绳子爬进井里。

井里很黑，但他能看见里面有一堆堆珠宝。

他绕过珠宝，注意到身后有一双双眼睛在珠宝间闪闪发光。

有一张放满食物的桌子，他没有理会。

他走过吊在头顶上的一组笼子，每个笼子里都有一些奇特而友善的动物。

过一会儿再和你们玩，安德想。

最后，他来到一扇门前，门上用闪闪发光的绿宝石镶着几个字：世界尽头。

<<安德的游戏1：战斗学校>>

媒体关注与评论

<<安德的游戏1：战斗学校>>

编辑推荐

美国科幻巨擘奥森·斯科特·卡德最富盛名长篇科幻大作 《安德的游戏》发表于1985，当年雨果奖、星云奖（世界科幻奇幻领域的两项“奥斯卡”级别大奖双料得主，随后取得了一系列奖项，成为了一部奖不完的经典。

世界上流传最广的一部科幻小说，著名科幻作家杨鹏说：“我到国外旅行，发现在任何一个书店、任何一个超市的简易书架上、任何一个卖书的地方……看到这本书被赫然摆在了最引人注目的位置。这，足以证明该书的影响力之大。

” 书中描述的使用电子游戏进行的军事训练、全球性通讯网络和桌面型计算机和28年后今天的现实生活十分类似。

《安德的游戏》电影导演加文·胡德说：“我在1985年读到的这本书，我从里面看到了互联网，看到了IPAD，看到了博客……这是一本真正前卫的书，到现在都有现实意义。

一些军事学院使用了《安德的游戏》作为领导心理学教材。

（维基百科）

<<安德的游戏1：战斗学校>>

名人推荐

上高中的时候，我第一次接触到科幻小说《安德的游戏》系列，非常着迷，也特别崇拜科幻作家奥森·斯科特·卡德。

现在想来，钟爱的原因很好理解：小说讲述了一个患孤独症、好强症的游戏天才，与外星物种展开决战，最后拯救地球的故事。

——NBA巨星 科比

<<安德的游戏1：战斗学校>>

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:<http://www.tushu007.com>