

# クリムゾンの迷宮



[クリムゾンの迷宮\\_ダウンロード1](#)

著者:貴志 祐介

出版者:角川書店

出版时间:2003-2

装帧:单行本

isbn:9784048734516

作者介绍:

贵志佑介，日本畅销书作家，1959年出生于日本大阪，写作风格兼跨本格推理、悬疑、社会派、奇幻以及恐怖小说各分野。1996年以《第十三种人格》获第三届日本恐怖小说长篇佳作奖；1997年以《黑暗之家》获第四届日本恐怖小说大奖；2005年以《玻璃之锤》获日本推理作家协会奖；2008年以《来自新世界》获日本SF大奖；2011年以《黑暗地带》获将棋PEN CLUB大奖特别奖。《深红色的迷宫》被公认为继贵志佑介畅销百万的作品《黑暗之家》后的又一人气之作。

目录:

[クリムゾンの迷宫\\_下载链接1](#)

## 标签

貴志祐介

深红色的迷宫

悬疑

恐怖

## 评论

悬疑生存游戏，佩服贵志佑介写作题材的多样性，中间及将近结尾主角被“食人鬼”追捕那段看得我有点冒冷汗，剧情节奏控制及氛围营造一如既往(?)的好，可惜结局在意料之中，实在脱力。  
有人拿《大逃杀》《饥饿游戏》来做对比，也有人说是《扉之外》原型，反倒勾起我对土桥的兴趣。

-----  
[クリムゾンの迷宫\\_下载链接1](#)

## 书评

随着日剧《上锁的房间》、《恶之教典》热播，贵志佑介的名字渐为大家所熟知。热爱科幻小说的贵志兴许是把科幻的笔法融合在了推理作品中，擅长渲染强烈的视觉体验，对人性的探讨也赋予了他的作品故事之外的意蕴。这部《深红色的迷宫》就情节而言应该算是荒野求生和真人博弈游...

---

在日本侦探推理小说的界限一直是暧昧难名的，因为其涉及的范围与题材太过于广泛了，也因此产生了各个时期的不同流派，众多作家也都已写作侦探小说为乐。就如这本书，虽然故事涉及到悬疑，但也并不完全是推理，其中还涉及到社会派以及对于人性与社会制度的抨击，其中当然也不乏...

---

大致上还是挺精彩的，但经不起推敲，太多偶然与巧合共同构成了这个故事。不说别的，倘若主角藤木芳彦“无私”且“伟大”一回，与大家一起分享信息的话，那主办方岂不是只能默默哭泣？抑或还有别人选择北方，那整个故事走向不也变得乱七八糟了？巧合巧合，还是太多巧合，就...

---

首先，咳咳，从小我就对这种“你选择了XX然后YY”的生存冒险游戏有近乎痴迷的爱好……这个原因绝对提高了我对本书的评价，按下不表。看这本书的动机其实和看《ISOLA》差不多，只是为了省钱，以及顺便确认一下贵志祐介的文笔是不是对我胃口……我想收入的是榎本密室系列和恶之...

---

贵志祐介接过剧务递给他的话筒，一脸严肃的坐在导演椅上，盯着监视器看了看，似乎不满意男主和女主擦出火花时的表演，大喊了句“CUT”；然后上前在男主面前亲自示范应该如何抚摸女主，接着回到导演椅，盯着监视器看着他刚刚调整完的表演，似乎是很满意般的，脸上浮起了微笑。 ...

---

大半夜的看这种书其实不算很好的选择，虽然没有怪力乱神但是所有的文字似乎都在暗示着残酷的结尾，不由得人不紧张。在这里就不剧透了，总之是一个以生存游戏为舞台

探讨人性的狗血故事。熬着夜兴致勃勃地追踪到结尾却在一头雾水中发现故事完结了，还怀疑是不是书漏印了一个章节...

密室生存类，一开头主角失忆，游戏开始。按照游戏机的提示一步一步闯关，过程中一起游戏的人们人性自私残酷一面的暴露。我是先看了《扉之外》，然后觉得不够不够，再慕名来看贵志祐介这本书的，没有失望，和《扉之外》是两种不同的类型，都很值得一看。过程写的很好，结...

怎么说呢，虽然总体来说不错，但是很有虎头蛇尾的感觉，对大友蓝的处理比较有神秘感，但是“游戏的主人”么，呵呵，炮灰了，对他的推理也不细致，所以看到最后一直在想，游戏的主人怎么这么笨啊……总之，这本书好像重在渲染一种悬疑气氛，描写人性残忍的一面，不是重...

失忆的主角来到一个完全陌生的国度，然后遇到了一些相同状况的人，在深红色的迷宫中大玩生存游戏，说实话一开始还真不怎么吸引我，在这么热的天阅读还让人有点厌烦。不过，好在贵志的设定还算比较有趣，道具什么的还有评级，再加上游戏说明，坚持看下去就渐渐进入了状态，开...

说实在的，现在“大逃杀”类型的小说和电影越来越多，有《电锯惊魂》这种把大家关在一个地方虐杀撒血浆的恐怖片以及《饥饿游戏》这样的青少年粉丝电影；有将游戏规则发展到极致新颖复杂，智商突破天际的小说《扉之外》；也有《国王游戏》《要听神明的话》这种把舞台设置在校园...

作为美国真人秀迷，对其经典之作《幸存者》自然如数家珍。这类生存游戏类的真人秀，最后的胜利者只有一人，为了不被淘汰，每位玩家使劲浑身解数。恶劣的生存环境加之人与人之间的复杂关系，滋生出生活常态中难以暴露的真实人性，让人大呼过瘾，欲罢不能。在你存我亡的零和游戏...

文/宋薇棠  
十五年前，深作欣二的电影《大逃杀》上映，掀起观影热潮。故事中42个学生被迫在荒岛上自相残杀，只有最后一个活着的人才能离开战场。这种反乌托邦式的零和游戏在十

几年后席卷了美国，《饥饿游戏》《移动迷宫》等类似的作品纷纷被搬上大荧幕，却是被固定在传统模板中...

-----  
[クリムゾンの迷宮 下载链接1](#)