

第九区·避难所



[第九区·避难所_下载链接1](#)

著者:腾云智库

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-4

装帧:平装

isbn:9787121286179

前言——必须为游戏正名（节选）

去年的冬天，在三里屯一家咖啡馆见到了白广大，胖胖地携着一股寒气从外面走进来，灰不溜秋的棉袄裹在身上，撑得要绷开。

在他来之前，我们已经见了几个做游戏的行家，共同特征都是极度的聪明——这是一个在中国被故意忽略的事实。人们不愿意去相信，游戏作为一个囊括全部学科知识的人类新创造，同时又是商业发达的行业，必然是会吸纳各领域最优秀的人才投身其中。游戏行业在中国发展迅速，玩家人数达到了 4.4 亿。目前，全球最大的游戏公司已是中国的腾讯。但是在被训规的人眼中，游戏是丧志者为了逃避人生的玩物，至于“做游戏”，那是一个正经职业吗？对社会有贡献吗？

白广大随意地点了杯咖啡，加入我们的聊天。很多时候他都是这样随便地对付生活，但也会不定期设定一个美食主题，满世界寻找最佳餐厅。对于游戏，他也是如此，一边做一个杂食动物，一边认真地去玩一些好游戏，游戏对他来说就好像是一个窗口，他能够透过它去研究政治、历史、文化、艺术、心理学……

《辐射》是白广大这些年最五体投地的作品，他为这个游戏投入了 1 万个小时。人生几何？一个人活到 80 岁，总共不过 70 万个小时，而光是睡眠时间就要占去 33% 左右。我们知道一个非常流行的观点，叫“一万小时法则”：一万个小时专心致志的练习能培养出一个专家。本期的封面文章是白广大撰写的《辐射》避难所详考。愿你能看出他的深情。

.....

去年冬天最冷的那几天，我向白广大催稿，他回复说：“我正在火车上，到处讨债呢。”现实中，他开了一家小广告公司。“能讨得到吗？”后来我又见到他，“果然一分钱也没有讨到。”他呵呵一乐，糙脸上不恰当地露出两个酒窝。

我想像那一个画面：一个活到中年的东北男人，白天坐火车去讨一些无望收回的债务，被一个个小县城的小企业主各种敷衍；夜晚他则掌握着全宇宙的命运，只有他能够拯救世界。

作者介绍:

主编刘晋锋，资深媒体人，历任《新京报》文化版记者，《生活》杂志编辑、记者，《新京报·书评周刊》编辑，《全球商业经典》制作人。

目录: FEATURE -----

在令人厌倦的沙漠里，有一片恐怖的绿洲——《辐射》避难所详考

避难所全集

游戏中的道德困境和占优道德策略

OTHER -----

成功学帝国

世界清除员

艺术家在《GTA》游戏里竖起了中指

我购买了一艘宇宙飞船

游戏中倦怠感的经济学解释

想做绝地武士吗，玩这几款游戏吧

买游戏时我在买什么

• • • • • [\(收起\)](#)

标签

游戏

艺术

设计

心理学

文化

科普

道德困境

避难所

评论

良莠不齐而缺乏整体感的书。分析性的内容与描述性的资讯不知为何混在一处，还混着半生不熟的桌游与科幻小说，排版糟糕的单图片占了十几页。其中一些文章的质量非常高而且非常有启发性—比如在游戏中购买公共政治理念的覃里雯那篇，以及编译过来的两篇文章。还有一些文章虽坠入老生常谈，但由于内容充分，还是可以引发思考—比如辐射的那篇，特别是其后关于各避难所的详细描述，让人重新审视虚拟与现实的道德连接。然而另一些文章就比较奇怪了，不成熟的桌游设计与科幻小说和其他文章都不搭噶，不过至少这两篇还有用心写。最糟的是名义写经济学那篇实际上写心流那篇，通篇不见独创性内容，标题党。绝地武士与星际公民那两篇资讯型/报道型文章，难道不应该出现在杂志而不是MOOC上吗？MOOC该提供的是深度阅读的内容，而这一本显然仲未够班。

内容良莠不齐且水分太多，连算不上成形的桌游和科幻小说都弄上来，我也真是瞎了。本书装逼成分远高于内容本身，如果你是冲着游戏这两个字来的，那么你一定会失望。

看到辐射和老白立刻就下单了，结果打开包装，一股臭油墨味扑面而来，屏住呼吸忍了两分钟实在忍不下去了，果断带上防毒面具来看。你别说，带着防毒面具看《辐射》的文章还应景的。

花图书的价钱换来杂志的阅读体验，安慰自己买的是情怀。

内容这么水好意思标榜1万小时游戏时间？真心还敢卖这个价钱。烂。

里面有我老公关于辐射避难所的两篇文章，另外有两篇从经济学角度解读游戏道德困境的文章也很有意思。

给我这个非游戏爱好者扫盲，感觉可以做个选题。

游戏也能玩出人生哲学，这种事不是常有的。棒。

意识到一个显而易见却被我忽略的情况，围绕电影有各式各样的影评，游戏当然也该有，从道德，经济学，公共理念等不同角度出发的解读对我都很有启发，看完就想玩辐射玩辐射

-
- 1、描述桌游棋盘，然而三页全幅彩色插图，没有棋盘；
 - 2、我买的是书画册，不是你采访两页然后让我看十几页中指照片好吗；
 - 3、我买回来才知道是杂志不是书籍，豆瓣书店推荐语有误导性；
 - 4、编辑不给力，拼凑严重，没有让读者有深入讨论游戏设计的感觉。

腾云这个系列都是好书，良心之作。

《辐射》系列的确是好游戏，这本书里做了系统性梳理，特别好，这些乌托邦实验，每一个写出来都可以拍电影。

花几十块钱买了一堆中指，辐射部分篇幅也就相当于游戏杂志一期专题企划一半的篇幅，价格却是杂志的几倍

作为一个游戏爱好者付费支持一下豆瓣纸书，讨论了辐射GTA星际公民等几个比较感兴趣的戏，几篇内容不错也有深度，但感觉定价偏高内容偏少。薄薄的一本并不值48，买个信仰。

送的

几篇网文凑成了一本书.

说实话，太烂了～虽然有一点点还能看的地方`´`´`´`´为什么看个广告就把书买了，我好肤浅～

看作者名单，上一期比这期似乎好得多。看在避难所的名头上才买的，实则讲得浅而无味，远不如翻看wikia的体验。唯一亮点在各色配图。

包装大于内核

辐射那篇写得好棒，我想去玩辐射了！

[第九区·避难所_下载链接1](#)

书评

很多内容让人想起十多年前《电脑报》的游戏广场，比如专题的考据文和《我购买了一艘宇宙飞船》。当时好像经常说游戏是第九艺术，但游戏的社会接受度实在不高；现在游戏的地位逐渐提高，这种深情款款的情怀文（非贬义）似乎不多见了。各圈考据文不少，圈外人大约很少去看，Mook...

就算是作为杂志也是非常非常的水，本来想多了解关于辐射的东西，但很多页数都是网上能找到的关于避难所的介绍。后面都是什么乱七八糟的东西凑到一起，太坑人了。下面是所有文章。
整体内容水的很，主要靠包装和排版来装B。168页中有82页是全图片，还不包括目录等，内容的部分...

[第九区·避难所_下载链接1](#)