

《機率遊戲》

图书基本信息

书名：《機率遊戲》

13位ISBN编号：9789571034720

10位ISBN编号：957103472X

出版社：尖端

作者：Adam Fawer

译者：李馥名

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.tushu111.com

《機率遊戲》

內容概要

日、英、美亞馬遜書店讀者一致評價五顆星

美、英、日暢銷排行榜三連霸！

各大媒體佳評如潮！

數字與機率牽引著每個人的命運……甚至全人類的未來！

面對交叉路口

這一步，向左……

這一步，向右……

這一步，向前……

你在當下所做出的任何決定，都可能影響全人類的未來！

一部橫跨量子物理，哲學，神秘學，宗教學，心理學……等五大領域的經典科幻驚悚鉅作：《機率遊戲》！

當未來在眼前一覽無遺，你已經超越了人類的領域；有一個古老的名詞這麼稱呼那些可以預見未來的先知：「拉普拉斯惡魔」。沉迷賭博的大衛凱恩渾然不知自己的神奇天賦，只是終日埋首賭桌，荒廢人生，直到有一天……

癲癇症意外發作，使他不得不開始正視自己的生活、賭債，以及遺傳基因中潛在的瘋狂因子……還有因為藥物實驗所產生的幻覺；當幻覺一一成真，眼中所見是否仍為現實？亦或顛狂邊緣的妄想？大衛於自身與外界的幻象之中苦苦掙扎，在各國情治單位的垂涎之下虎口逃生！他能全身而退嗎？

五光十色的紐約，寸步殺機的佈局，多重走向的未來……大衛該如何抉擇？當下的每一個動作，都將對未來產生莫大影響！面對無法回頭的交叉路口，每一次失誤都可能導向自身的死亡，或全人類的毀滅。

媒體好評推薦！

「……牽一髮動全局，情節令人驚嘆……《機率遊戲》是一部可以讓你將身家財產全部押上去的傑出作品！」 - - 《時人雜誌》(People)

「無人得出其右！《機率遊戲》是當今同類型科幻驚悚小說中的佼佼者。」 - - 《李奇蒙時遞報》(Richmond Times Dispatch)

「以尖端科技為內餡，動作場景為糖衣，包裹出一部佈局縝密、情節緊湊的驚悚小說！」 - - 《出版人週刊》(Publisher's Weekly)

「一部超水準的初試啼聲之作，明快的情節與鮮明的角色躍然紙上。」 - - 《史坦頓先鋒報》(Staten Island Advance)

「暢快的閱讀體驗！令人大呼過癮，忍不住猜測劇情的下一步……弗爾不僅巧妙地抓住大眾口味，同時也滿足死硬派的科幻小說讀者！」 - - 《書評人雜誌》(Booklist)

《機率遊戲》

作者簡介

亞當 弗爾 Adam Fawer

「當我在黑暗中獨處，並不會感到孤單。」從六歲起，他因先天性的視覺障礙而困擾。此後的十年裡，便不斷在黑暗與光明之間徘徊。直到十六歲那年眼部手術完成，亞當才重拾正常生活。在漫長的十年療程之中，陪伴他度過無數日日夜夜的，是數以千計的有聲書。為他講過床邊故事的人有：茱蒂布倫、以撒艾西莫夫、史蒂芬金、麥克克萊頓、湯姆克蘭西……這些精彩的故事讓亞當原本幽暗微明的視野與生活變得五彩繽紛，一個小小的夢想也在他的心中萌芽。

「我們永遠不會知道自己還剩下多少時間。」亞當在費城的賓州大學拿到統計學的學士與碩士學位，日後並在史丹佛商學院攻讀MBA。他的人生一帆風順：先後分別在新力音樂、摩根大通銀行、About.com等公司服務，在About.com，他更到達CEO的位置。

三十歲，正值人生的壯年，身為科技新貴的亞當，卻在此時毅然辭去高薪工作，轉而成為全職作家。

因為大學時代的同窗好友史蒂芬妮罹患了癌症，發現時已經是癌症末期。「做你最喜歡的事吧！」亞當的父親也因癌症去世，因此好友的病情帶給他極大的衝擊；他開始思考，也許人生不應該只是在工作中不斷循環。亞當回憶起兒時的夢想、大學時代跟好友一同在咖啡店克難地寫小說。他為自己的人生找到了新的答案：寫作。他開始動筆創作，六個月後，《機率遊戲》開始有了雛型，不過當時沒有任何經紀人與出版社對這本書感興趣。又經過六個月，本書完成，並售出了美國、英國、法國、義大利、西班牙、波蘭、荷蘭、臺灣等八種語言版權。

《機率遊戲》

精彩短评

- 1、 I read this a few years ago and couldn't resist to read it again now . the first half of the book was epic ...and the second half would be better if digging into it a bit deeper especially the lab part .
- 2、 拉普拉絲的惡魔果實..
- 3、 看了10页很激动 激动 ~ 激动完毕。。

1、在图书馆随便抓了一本书消遣，看到了adam fower的《几率游戏improbable》，很着迷，刷刷的就全看完了。基本两点感叹：1.美国作家真的被好莱坞毁了。2.学统计出身的人到底逻辑清晰。美国不少畅销书作家似乎都走入了一个循环的好莱坞套路。有一些显然是存心的，比如丹布朗。另一些则不这么聪明，似乎这样的飞车美女龙潭虎穴和FBI CIA NSA NCIS 都要按顺序出场才好。把写作套路放下说文字吧，也不太行。老外有不少小说都是让我头疼的。我觉得英语虽然不如中文这么复杂，但同样可以很美，现在却浮于表面，太过焦躁，光着急情节和悬念，不过话说回来，这也是全球化的问题了... 我最早看的原版小说是阿加莎克里斯蒂的一些侦探小说，英国人措辞很讲究，读起来障碍多点，可优美却是绰绰有余。习惯了英语以后才看了霍桑的《红字the scarlet letter》——一本清教移民气质浓厚的浪漫现实主义小说，被美国人称作是自己历史上措辞最优美的小说，确实言之不虚。不过后来看史蒂芬金之后，我崩溃了，烂的简直是没有“文笔”二字可言，基本都在电影脚本草稿的档次。另外一个常看的美国畅销书作家的文笔要好些，《第一滴血the first blood》的作者大卫墨菲，可能是因为《第一滴血》的地位太特殊，像他其他作品《长路漫漫long lost》之流，虽然好看，但还是非常电影剧本... 这本《几率游戏》在文笔上也同样逃不出这个圈子。而且他还用了非常多的蒙太奇手法——这点上很难让读者接受，世界上第一个玩文字蒙太奇的是我钟爱的纳博科夫，不过这个俄国佬对英语的掌控能力简直是炉火纯青，他也只不过选择了一些强烈的色彩对比、长镜头、高空俯瞰这样的角度去描述——要知道，你要把一个非常复杂又枯燥的连锁反应描绘成文字，那是很吃力不讨好的，你写得累，读者看得更累。《几率游戏》本质上是si-fi，并且是一个比较硬的科幻，我脑子里过了一遍作者的核心想法，在已知理论范围内都是没有大问题的，同时也是个非常热门和有趣的话题，简单地刮了量子物理学一个巴掌，中心思想言简意赅，侃的也非常溜，侃不过去的地方就统一口径说不知道。。。综合如今非常火的geek热，作者成功地用不少简单公式和计算写完这本书并且畅销了一把，这位学统计的童鞋把逻辑线攥的很紧，所以这么多人物的沉沉浮浮被搞得很刺激，可惜的也是这童鞋的文笔真不能跟专业作家相提并论。。。我喜欢看是因为我个人持的观点是跟从决定论的，也就是大是大非的方向跟作者观点一致，稍微了解一下基本概念的人都知道，越懂量子物理学的人越不会认为自己懂量子物理学，所以科幻小说只能单纯从哲学范围里讲，这本书没有任何牵涉到哲学讨论的地方，这就是它浮躁无味的地方了。我向来拒绝接受薛定谔的猫咪，一个粒子可以同时存在于两个地方这种恐怖的想法是很要命的，人类目前无法预测不代表它不能被预测，海森堡的测不准原理和波动坍塌方程都是没法用简单的表述方法表达出来的，只有式子可以，现在市面上所谓的拟制解释都是放屁，有很大的逻辑漏洞，本质上都回避了中心问题，打了个烟幕弹，一个很简单的问题就钻破这层纸了——人类不知道薛定谔的猫到底是生是死并不直接代表它是两者的叠加，而只是人目前无法预测。虽然有点不可知论，但是在量子这样的微观层面上，宏观规则是失效的，是否能在实验室被证明，成了一个理论到底是“物理”还是“哲学”的界限，如果把这样有趣的、自由裁量范围如此大的内容只写成一个好莱坞小电影真是可惜了。这就是发生在《几率游戏》身上的情况。最后还有一点就是作者花了太大的心思去搞复杂情节，好看是好看，但真的。。真的太假了。。。

《機率遊戲》

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.tushu111.com