

# 《光晕》

## 图书基本信息

书名：《光晕》

13位ISBN编号：9787536458437

10位ISBN编号：7536458436

出版时间：2005-09-01

出版社：四川科学技术出版社

作者：(美)埃里克·尼伦德

页数：343 页

译者：高明

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](http://www.tushu111.com)

# 《光晕》

## 内容概要

人类进入宇宙殖民时代后，与强大而好战的圣约人遭遇，圣约人宣称人类亵渎了他们的信仰，对人类发动了全面战争。

很早以前，人类就在进行一个绝密军事计划——“斯巴达II”。该计划培育了数十名基因强化战士，这些超级生化士兵装备着配有人工智能的能量盔甲，战斗力之强超出想像。战争爆发后，以约翰为首的超级战士们被投入战场，果然所向披靡。

然而这支小小的“超人”特种部队毕竟无法挽回人类在太空战场

# 《光晕》

## 书籍目录

- 序
- 第一部 召唤
- 第二部 新兵
- 第三部 奥克坦纽斯座8星系
- 第四部 雷神锤计划
- 第五部 致远星
- 第六部 光晕

## 《光晕》

### 精彩短评

- 1、 " 他们有他们自己的选择，他们的爱，他们的无奈，他们的光荣，因此当他们最后无声无息地陨落的时候，你会感到一阵感动和悲哀 "
- 2、 光环系列第一部，好看
- 3、 突然想到早年读的这本书了，感觉像是khan的前身，而且主角还叫John，真是神巧合
- 4、 比预期的要好，是一部合格的科幻作品，这部游戏的粉丝都应该读一下
- 5、 机战科幻小说，类似星球大战
- 6、 读的第一本科幻类书籍，后面玩单机版光环，看到环状星球真的有点震撼，前几天又翻出来看了一遍，很不错
- 7、 这段时间脑子全卡在工作上，吃饭的时候看这个换思路。看完第一章才反应过来是在讲士官长的故事。挺好看，各种眼熟，安德啊星际啊形形色色的科幻设定。作为改编作来说写到这种程度简直是要点赞的。
- 8、 有点肥皂，具体的描写也有些模糊，可能和翻译有关系。
- 9、 只是为了一句“致远星战况如何”就看了一本书，结果发现书里并没有这句话，坑爹了
- 10、 光环的游戏设定就很喜欢，从游戏改编而来的小说没想到这么精彩。浩渺宇宙人类就是这么渺小。
- 11、 HALO系列。游戏与小说。
- 12、 ...你好小娜帮我搜一下我那个光晕的mobi给我扔哪去了来着...
- 13、 普通吧。。。稍微回忆了下最简单模式下我追着打咕噜怪，和最难模式下追着我打的咕噜怪。。。哈哈哈哈哈。。这绝对是两种物种。。。圣萌永不为奴！
- 14、 不是我的菜.....但坚持了半年还是给看完了，真是无聊的故事啊！！！经过改造的特种兵战无不胜但最后还是失去了所有战友跟最重要的基地的故事
- 15、 经典的士官长，小说写的不错
- 16、 光晕，最爱的游戏，有时会因为对国产货双剑的偏袒加上之一，但是我的内心很清楚，没有之一，它就是我最爱的。七岁的时候接触电脑，接触游戏，第一款玩的是红警，然后就是仙剑和轩辕剑，但是初二时在电视上看到的光晕后来居上，成为了我的挚爱。微软圈钱的Xboxone合集版很快就要发售了，可能会坑一下爹娘入手一部one，以亲手玩到HALO3。那种感觉一定很好。
- 17、 玩过游戏的简直是在重现游戏场景，结果才知道是游戏改成小说。没玩过游戏的话会看晕，因为叙述绕得太远，不能及时给点解释，却新信息越来越多。
- 18、 士官长！
- 19、 whhhaaaattttt除了约翰其他人都死光光了？！电影只看了似乎是4的我懵了一懵.....抽空去刷一下电影先.....
- 20、 第一次看科幻小说，完全被雷神盔甲迷住了！
- 21、 相当精彩！一个游戏改编的作品，比许多世界科幻名著都好太多了。真为人类感到羞愧！
- 22、 凯斯舰长神指挥。。
- 23、 就。。那样吧。。
- 24、 束手束脚在补完游戏背景，中规中矩的作品。
- 25、 十年前在译文版读的，犹记得拿着电筒在被窝里看了通宵，看完热血沸腾。十年后回过头来重看，更多的感受到的不是故事本身了，而是回忆。
- 26、 热血沸腾。
- 27、 前面不好
- 28、 科幻外衣下的军事小说
- 29、 太空中的常规战争
- 30、 按游戏剧情而来
- 31、 好像是看得第一本硬科幻，从此就非常喜欢科幻了，所以给满分。
- 32、 挺吸引人的游戏小说
- 33、 虽然知道故事的发生，但看到士官长失去所有的斯巴达，跟随秋风支柱飞向halo的时候，还是觉得好伤心啊。

## 《光晕》

- 34、没玩过游戏，看这书才晓得微软的智能语音系统主角Cotana 原型来自这个游戏，有机会去玩玩游戏试试
- 35、当时全班传着看的一本书，还是非常怀念的！
- 36、就是这本小书把我变成了光环饭，
- 37、致远星的陷落
- 38、咳咳，看到第五部了，来评论一下，简单说....作为小说不太合格 听说北美卖得超好...不知为何
- 39、还行.....没有那么好，但对于了解设定来说还是可以看看的.....致远星战况如何？
- 40、高中时候第一次读这本书，就被里面描述的宏大场面吸引了，特别佩服作者天马星空的想像力。士官长和舰长的坚强、冷静与智慧也是这部小说的一个亮点。
- 41、游戏改编小说中，这本算是还不错的，但是整个光晕游戏的背景设定和星际差不多。
- 42、单兵作战系统什么的，最有爱了
- 43、本来想读原版，但是架不住过于科幻的词汇，只能看中文作罢。节奏不错，引人入胜，可以一读。最终等到光环出现，又想接着读下面一本了。
- 44、双男主设定 节奏好 作为一本游戏改编的小说 除去士官长 把凯斯上校作为一个主角的塑造非常成功btw：以少胜多 以弱胜强的太多 多的不真实 实在是太幸运了 也许这就是小说的魅力吧
- 45、排成电视剧或者电影多好~
- 46、适合打发时间，解闷。
- 47、还算可以，用来了解游戏剧情。
- 48、就是冲着游戏看的 本身和科幻名著还有不小差距
- 49、出乎意料的好看！
- 50、经典传奇。

1、这是我曾经用过的ID，为了纪念我心中不知疲倦战斗不息的士官长，呵呵。我当时看过了《光晕》从《致远星的沦陷》到《Halo洪魔》一直到《初次反击》，甚至当时还把04年左右微软出的著名PC游戏翻出来打了。感觉就一个字：累~不是说我，而是说士官长，John，这个人类历史上号称最强技术合成的历史上最强的战士，真的是战无不胜，不知疲倦，最让我惊叹的不是书中所描绘的激烈的战斗场面，或奇异的外星场景，或磅礴的星际大战，我觉得在士官长战斗不息的热情与动力的彰显下，这一切真的只成了摆设，都是布景，唯一活动的只有士官长和他的战友，甚至，在很多情况下，只有士官长一人，带着他的科塔娜~现在我一闭上眼睛都能想起科塔娜的声音：“士官长——”还是台湾配音版的，呵呵。当时不由得感慨的连ID都换了：象士官长一样战斗不息。但士官长也就是战斗不息而已了，虽然他在星际间纵横捭阖，百战不死，但光晕这本书没有把这场星际大战想象出新的内涵，外星部族还是过着游牧征服的生活，这场对地球人的战争由于双方的沟通度几近为零，所以只能说大概是因为宗教原因。军事方面，小说里我感觉到特别强调的，就是关于通信信道的使用，大量关于作战过程中即时通信的使用，关于信道的占用，让我觉得作者可能跟通信兵或通信有点什么关系。呵呵，说多了，我就是觉得作为一部游戏作品，《Halo》还不错，那种紧张紧凑的气氛，和小说配合起来，可以让人更好地感受。但至于思想性，这不是这部小说要达到的高度，还是作为游戏文学理解为好，就像星际和帝国似的。

2、士官长与可爱的人工智能科塔娜上天入地，浴血奋战，九死一生，战斗中都能听见那熟悉又可爱的科塔娜的战术辅助。士官长就是靠她屡次死里逃生。让我想起《攻壳机动队2》里素子虚拟化后对巴特说：巴特，不要忘记，只要你联网，我就在你身边。他们俩能碰撞出一些爱情的火花吗？后面两部没看，不知道了。。目前改编的电影已经在拍摄中，期待能塑造出一个经典的像电影《人工智能》那样的人工智能角色。

3、很少玩第一视角射击的游戏，头晕。事实上，关于游戏，除了几个自己感兴趣的，比如光荣的《三国志》、软星的《仙剑》之外，一直以来都说不上热心，所以，自然也就不知道所谓著名的《光晕》。可至少在阅读上，我倒是一向生冷不忌，也就怪不得这本书会闯入我的视野中了。据说，《光晕》的游戏在美国大红大紫，《光晕2》更是在上市第一天就卖到了一亿美元——真是令人羡慕的数字。而小说，连出三部，我刚刚读完的《光晕：致远星的沦陷》是第一部，销量超过二十万册（说实在的，这个销量对于在美国的科幻小说来讲，大约只是“不错”吧，似乎说不上多么惊人），第二部《洪魔》，第三部《第一击》（都第三部了还叫什么“第一击”，如果不是翻译的错儿，那.....算了，还是不要太刻薄）的销量还不知道，也没想去查。因为故事很有点儿意思，所以怕到时遇到了忘了买，所以把名字先列在上面。不过，要么是因为小说脱胎于游戏而让我有点儿不经意的轻视——按理说我从来不会轻视游戏的，可谁叫我不喜欢第一视角射击游戏呢——要么是因为这个故事仅仅只是“有意思”而已，也就不知道该多说什么。据说，《光晕》很有点儿像另一款游戏《星际争霸》（依旧没有玩过，《星际》大行其道的时候，我正水深火热着，后来我不水深火热了，可大家已经开始在玩《魔兽》），但.....不管怎么说吧，刚开始看的时候，隐隐看到了《安德的游戏》的影子，还有《星船伞兵》。这不能怪我，似乎有很多小说，在主人公的选拔、还有天将降大任于斯人的时候必先虐待他一番的描述上都有些雷同。至于别的内容.....外星人压倒性的科技力量、机甲式的超人、聪慧而有点儿任性的人工智能（还非得是个女的）、隐藏在某个宇宙的角落沉睡并将被唤醒的魔头.....还有在一系列小说中都能够找得到的那些元素，《光晕》中一点儿也不缺。不能说这是作者的想象力的贫乏，事实上，我看得很高兴——也就是这样的元素，或许最容易让人高兴：毕竟大家都见过面，脸儿熟，连适应都不用就能进入状态（在这一点上，读者比第一次穿上机甲的主人公幸运多了）。突然就想到了卓别林，喜剧大师的看家本领之一就是“重复，不停的重复”，并在这些重复中创造了经典，之后，经典被所有人借用。在小说中，这样的借用应该也是可以的吧？至少，并不拙劣的借用对于读者来说更容易接受。——也给了剽窃者一个大好的理由。说真的。故事还算是不错的。-2005-

4、知道光晕三发售时的情景很火爆，无意中发现这三部曲，怀着好奇的心理，想去看看这个游戏到底为什么这么火。看了过半，发现游戏远远不能表达小说想要表达的东西，也许游戏只是视觉效果和杀孽的快感吧。凯斯的战舰与敌舰火拼的那描写，使我隐约有了银河英雄传说的感觉。很久没有看科幻题材的了，发现自己拿起来就又放不下了。。。

5、好书~好游戏~ ps：发帖时正是07年9月30日中午12时，光晕3游戏发售5天，来自制作公司Bungie网

站上的统计数字，光晕3的即时在线游戏人数为382499 附连接：<http://www.bungie.net/online/default.aspx>

6、紧凑的情节、快速的节奏，不停地打打打、杀杀杀，一波波的怪物、一群群的敌人，让人目不暇接。《光晕》系列，完全是一部好莱坞科幻大片的剧本。书中有太多的篇幅给了战斗的场景描写，个人觉得有点过了，容易产生审美疲劳。可以在火车上或者什么地方，快速的过一遍，可以占用你的注意力，你会觉得时间过得飞快，到站看完之后直接丢掉就行了。书中的士官长让我想起了《安德的游戏》中的安德，不同的是，一个发挥智力超能来指挥战争，一个是人工改造体能为超级战士靠身体和智慧来进行战争。二者的最终目的是相同的，那就是打败外星人，保卫地球人，并且都成功了。但是《安德的游戏》思想更有深度，更能让人有所收获。还有洪魔，也跟《傀儡主人》中的外星人有些相似，但洪魔的战斗能力可比他们强多了。我很想知道，为什么洪魔这么牛，却一直没有占领全宇宙呢？士官长似乎有点太神奇了，不管敌人有多少、环境有多恶劣，只要他出马，一切都搞定。虽然我觉得有点理想化，因为像一般的英雄，总会有一两次失败的。人无完人，太完美了就有点不太真实了。这套书是跟游戏配套的，没有玩过游戏，这套书虽然也可以一看，但就没有那么大的吸引力了。在网上流传的一套txt格式的科幻全集，竟然在文件夹的显眼位置上表明此文件夹包含“《光晕》系列全”。说实在的，我觉得有点对不起搜集者的重视。

7、在通关&lt;&lt;Halo 3&gt;&gt;后，士官长的个人魅力让我折服，那是一种虽千万人吾往矣的英雄气概。特别是士官长历经千辛万苦拯救了人类世界后却得知自己要在太空中孤独的漂浮数年时的淡然和沉着，很男人。准确的说Halo系列从游戏品质来说非常一般，大气度的宇宙战争被设计师分割解体成一个个重复的局部性的遭遇战(无论是敌人还是战术都比较单一)。但不得不承认Halo为次世代主视角射击类游戏立下一座里程碑，为后来无数大作建立了行业规范。Halo系列的运作也是极其成功的，针对美式玩家口味，最大程度简化游戏内情节交待，将史诗般的剧情以小说的形式做为周边产品赚得金满钵。Halo3 xbox360版本全球800万份零售拷贝(尚不包括可观的二手销售和在线增值利润)的销量让无数人心跳眼红，上市同期包括电影在内的多种娱乐行业市场业绩均受冲击，风头一时无双。总之，Halo是一个传奇，仅仅因为这个传奇而读这本书也是值得的。本书是微软游戏制作部的专职作者赶在游戏上市前七周内完成的作品，所以定位本身应该是fans向的，不要对他抱有太高的期待，能够交代清楚光环三部曲的前提和背景就算完成任务，要是再能把士官长这个贯穿始终的英雄浓墨淡彩的表一表，我想玩家们无疑会很满意，至少我没期待更多。这本小说不是硬科幻而且行文比较仓促，不配合游戏单纯阅读的话意义不是很大，但如果读完后合上书页立刻拿起手柄开始Halo游戏的话还是非常爽的。另外，我比较喜欢Halo中的一个构思，那就是以神的名义愚民和以神的名义发动战争获得私利，算多少影射一下现实世界吧。谁叫我是一个反宗教的人呢，呵呵。

8、昨晚上一口气读完，今天就一直在找后面两部。没有打过游戏，但不妨碍对这本书的喜爱。老实说，吸引我的不是战斗场面的描写，而是一群“被选择”的少年天才，就好像《安德的游戏》一样。可是随着故事的发展，约翰也变得模糊起来，他的人性化的一面被长久的训练变成了117，变成了士官长，是因为是从游戏改而缺乏了血肉？还是因为本身他就已被训练成了机器？

9、这个光晕使自己很注意“士官长”这个词。他不死不休的那种，真是完美的男子汉。自己是玩了游戏再看书的。一些情节很想分享：在跟着赎罪者下虫族地狱的路上，那个普通人类的残骸，引用一位同玩的话“本来只是一个普通补充弹药的地方，但小说中那段描述震撼了我！一个普通的人类，凭着自己的火热与耐力硬生生闯到了这么深，无言以对啊！我教你怎么下地狱。”开场时士官长裹着盔甲从冷冻仓出来，虽这是想象的世界，但为了方便战斗而每次都无所谓得腐烂掉自己全身皮肤，呵呵。可能是背景音乐影响，自己战斗时每一个伙伴啊得死去时都不舒服，空荡荡得跟绵延的敌人作战时总想着身边很多伙伴一边臭骂一边同进同退。我在游戏时，总可以感到前方那种无限的恐惧，但自己每次一口气冒出都可以抖抖身子飞奔着去打死对手激情。无论是什么说法，这足够自己喜欢光晕了。

10、光晕这本书最大的优点在于丰富的人物性格的描写和多视角的描写，如果不是这些，这本书会沦为了一本烂书。任何一个改编自游戏的电影或者书，最难解决的问题，就是如何从原游戏跳出来，游戏里面吸引玩家的东西，是自由的操作主角杀妖除魔带来的惊险刺激，而电影和书需要的是一个完美的故事和精彩的人物。《光晕》基本上做到了。故事里，士官长是当仁不让的主角，好吧。其实这个士官长是故事里面最不合理的部分，因为其他人都会死去，只有他，作者即使已经咬牙切齿地想赐他一死，也不敢动他一根毫毛。到第二部结尾处，士官长如赵云一般孤身杀入杀出，作者写得黔驴技穷，读者看得心神俱疲，隐约有点YY小说的感觉露头。然而这本书尽力避免用无尽的杀戮来充场面，作者创造了一个有着强烈负罪感的哈尔茜博士贯穿故事始终，她创造了斯巴达战士，她的选择也影响了斯

## 《光晕》

巴达战士们的命运；创造了凯斯舰长，一个冷静的战术家，一个能够保守秘密的人；创造了多个有勇有谋的人类士兵；甚至塑造了一个鲁莽的圣约精英战士，一个怕死的狗头人，一个精灵古怪的人工智能。正是这些配角让故事变得鲜活。每个配角都没有被描写成单细胞生物，他们有他们自己的选择，他们的爱，他们的无奈，他们的光荣，因此当他们最后无声无息地陨落的时候，你会感到一阵感动和悲哀。这应该是故事最大的魅力。太空战则是故事的另一个重头戏，作者的表现让人满意，也许和同类的太空故事有些类似，但是基本上还算精彩。有的细节虽然经不起推敲，但是已经足够了。当然，如果你是个科幻的老手，你还是会这部作品失望，因为它本质上就是一个“改造人大战星空”的故事。但如果你是《光晕》游戏的FANS，那么请不要错过它，它远比你想象得要好。我得说，从游戏改编的角度看，这部作品的改编功力上应该打5分。

11、此乃投石问路第一投，看看光晕系列是否好看。结论是很好看，可以打个5分——就是一定要收集全的那个级别分。本来担心由游戏改编的小说会不会太拘泥于游戏而落入一路升级的无聊沼泽，幸好，或者说至少第一本，没这毛病。序言中将光晕和星际争霸作比较，但我倒是不自觉和别的作了比较，《安德的游戏》。两个故事都是人类活得挺滋润的，虽然内讧不断，但基本上还是爱干嘛干嘛。然后就在这突然之间，外星人千里迢迢不辞千辛万苦地杀到人类跟前，二话没说立刻开打（光晕里的圣约人倒是说了，“以神的名义来消灭你们”，跟没说一样，喵的我还以月亮的名义来消灭呢），并且以压倒性的技术优势轻松扫荡一切人类抵抗力量。人类在短暂的喘息之余，将一切希望全都寄托在了一群年幼的孩子身上……（咦？怎么写着写着突然变成了写文案的调调？）不同的是，安德那边人类倾尽全力培养的是舰队统率者，犹如投手挥臂般自如操纵庞大舰队的将帅，而光晕培养的却是特种兵，战场上宛如战神般存在的斯巴达战士。以两个故事各自发展的剧情来看，似乎是很正常的选择，但是奇怪的是……光晕那边的指挥系统怎么可能预料到日后的发展会落到依靠最后残存的特种兵来扭转？（当然作者大神显灵，梦中指点迷津则另当别论）斯巴达战士在地面战中无所匹敌，但无论累计多少辉煌的地面战绩，所有的一切都在轨道空间战中消失殆尽。这样说来，像安德游戏那样全力培养超智能的战舰指挥者才是比较靠谱的思路吧？以战术战略上的优势尽量扯平科学技术上的差距。结果UNSC却选择进行斯巴达2计划，养了一帮子绿巨人出来（而且在第一部结局死剩一个）。

12、我可以说是Halo系列的忠实读者与玩家了，虽然由于Halo3目前只有XBOX360版（PC版不一定会出了）而且当时的360有缺陷，所以没有买只好上别地去玩，但是我还是不惜一切代价去玩，现在我正努力买XBOX360双纳米版（三红问题可以说是不复存在了）。而且我也很期盼Halo3ODST（地狱伞兵）的出场！！！所以Halo系列不论是小说还是游戏都可以堪称经典！！！！



# 《光晕》

## 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](http://www.tushu111.com)