

一曲挽歌，献给全世界最好的RPG游戏制作小组——“黑岛”工作室

异尘余生

FALLOUT

又名《辐射》

王小龙 著

获CBI第二届全国游戏文学大赛大奖



科幻世界

四川科学技术出版社



一曲挽歌，献给全世界最好的RPG游戏制作小组——“黑岛”工作室

异尘余生

FALLOUT

又名《辐射》

王小龙 著

获CBI第二届全国游戏文学大赛大奖



科幻世界



四川科学技术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

异尘余生 / 王小龙 著. — 成都: 四川科学技术出版社, 2004.4

ISBN 7 - 5364 - 5468 - 6

I. 异… II. ①王… III. 科学幻想小说—中国—当代 IV. I247.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 008028 号

异尘余生 (又名辐射)

著 者 王小龙
主 编 姚海军
责任编辑 宋 齐 刘维佳
封面设计 李益炯
版面设计 李益炯
责任出版 周红君
出 版 四川科学技术出版社
成都盐道街 3 号 邮政编码: 610012
开 本 880mm × 1230mm 1/32
印 张 9 字数 220 千 插页 2
印 刷 四川教育学院印刷厂
版 次 2004 年 4 月成都第一版
印 次 2004 年 4 月成都第二次印刷
印 数 10000 — 15000 册
定 价 18.00 元

ISBN 7-5364-5468-6

■ 版权所有 · 翻印必究 ■

■ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

荒凉残破的废土大陆 离奇自由的精神漫游

Silver Moon

有人曾仔细分析过玩电子游戏的几个角度：

“我们可以从游戏中得到纯粹的感受愉悦。

我们可以从游戏中寻找自己，认同游戏呈现出来的心境、人物、性格、发生事件，与游戏中人物一同走入故事的结局。

我们也可以从游戏中解读制作人，在对比制作人的生平与思想中，理解制作人是想透过这游戏表达出怎样的生命观与价值体系，或者企图控诉、或者企图谈论些什么？从而多少获知制作人内在的精神世界。

我们还可以从游戏中感受时代，从单一作品中了解角色身处的时代，解读时代中的最好与最坏，因此更可以了解在这种时代中，游戏中的人物所面对的挣扎、其卑劣与其高尚。”

无疑，后两个角度，对游戏玩家的要求是比较

高的。当然，也只有高质量的、极有内涵的游戏，才值得从这样的角度来进行赏析。

而《异尘余生》，正是这样的一款优秀电脑游戏。

“如果你用一把枪顶着我，要我挑选出自己最喜爱的游戏，我会脱口而出的游戏名多半就是——《异尘余生》（又名《辐射》）。”这是美国的一位电脑游戏评论家的话。听上去，有点耸人听闻，但是资深的游戏迷并不认为这是信口开河。国内曾有一位清华大学的学生，一向对游戏不太看得起，但是在玩过《异尘余生》之后，却不肯再玩一次，因为，他认为游戏中的选择太过沉重，自己在游戏中所做的抉择不是能再选一次的……时至今日，《异尘余生》已经被电脑游戏玩家奉为经典杰作，号称“每个电脑玩家都应该试一试的游戏”。我们这一部小说，就是这款超一流角色扮演类电脑游戏的同人小说。也就是说，小说的背景，就取材于这一款电脑游戏，小说作者是在以游戏设定为基础的舞台上翩然起舞的。

对于不太熟悉电脑游戏的读者，我们有必要在这里介绍一下《异尘余生》是个什么样的游戏，以及它为什么会取得那样大的成功。

游戏简介

《异尘余生》(Fallout)系列是十几年前一部颇具传奇色彩的角色扮演类游戏《废墟》（又名《荒野游侠》）(Wasteland)的非正式续集，因此，要想了解《异尘余生》，就不能不从《废墟》谈起。

《废墟》于1987年由Interplay公司开发，电子艺界公司负责发行。《废墟》的故事，来自于擅长写星球大战和战争题材小说的著名作家Michael Stackpole所写的同名科学幻想小说《Wasteland》，其精彩的故事背景成为整个游戏成功的基石，该游戏的背景设定为第三次世界大战后的美国新内华达地区，也就是故事中的“废墟”。由于冷战后各超级大国之间的矛盾日益尖锐，终于爆发了一场惨无人道的核战争。在遭受了核武器的打击之后，新内华达地区变得寸草不生，荒无人烟，只有一些

变异人、变异生物和机器人出没于废墟之中，横行肆虐；而玩家的任务，就是带领几名刚毕业的沙漠巡逻队的成员，前往这片“废墟”寻找巡逻队总部。

国内玩家可能对这部曾经轰动一时的游戏并不很了解，不过在美国，只要是稍微有些资历的玩家，都对这部作品了如指掌。当年，《废墟》甫一推出便在游戏界引起不小的震动，迄今为止的十几年间，《废墟》经过了数次重版，至今仍有大批“废墟迷”不厌其烦地对其进行研究。《废墟》的成功并非偶然，因为以往的角色扮演游戏大多以西方的中世纪时代为背景，讲述骑士巫师与妖魔鬼怪之间的斗争，而《废墟》则率先摆脱了这种陈旧的模式，向人们展示了一个全新的未来世界，开创了未来派角色扮演的先河。这种敢于创新的做法值得中国游戏界好好反思，正如拍摄电影，剧本应该是最关键的因素，离开优秀的剧本，再出色的表演、编导、摄影或后期制作都无济于事。

《废墟》的结尾为玩家留下了一个悬念，暗示着此作还将有一部续集，因此人们一直在翘首期盼。80年代末，Interplay公司宣布开发《废墟》的续作《千钧一发》(Meantime)，玩家顿时把目光纷纷投向这部游戏，可惜由于种种原因，《千钧一发》的开发工作最终半途而废。之后不久，Interplay又采用《废墟》的游戏引擎和情节背景开发了游戏《梦之泉》(Fountain of Dreams)，该游戏讲述的是战后的佛罗里达州所发生的事情。Interplay显然希望通过它来代替《千钧一发》成为《废墟》的续集。1990年，电子艺界发布了《梦之泉》，不过由于故事情节简单，可玩性较差，游戏并没有引起什么反响，玩家只是把它作为一部小品，而不是真正的续集。

在《废墟》发布十年后的1997年，经历了一次又一次的企盼与失望的玩家，终于迎来了“黑岛”(Black Isle)工作室开发的《异尘余生》。这款游戏被公认为是《废墟》的非正式续集，实际上，在《异尘余生》的包装盒上就有这么一句广告语：“还记得《废墟》吗？”这部杰作以其别具一格的情节和游戏架构，迅速赢得了无数玩家的青

睐。尤其是在欧美，太多的魔幻题材的角色扮演游戏已经令玩家厌烦，相对于之前千篇一律的王子打败恶魔拯救公主的角色扮演游戏，《异尘余生》粗犷豪迈面向未来的科幻风格对于一个长期被强迫做着王子梦的玩家来说，显然有着不可抗拒的魅力。它无愧于《废墟》的续作。

凭借《异尘余生》的巨大成功，Interplay公司又在1998年秋季发布了《异尘余生2》，顿时热潮再次席卷整个游戏界。《异尘余生2》创造性地完善了远在《废墟》中便开始构建的核战之后荒凉颓废的蛮荒世界，令玩家可以纵情地在一个奇妙的世界中游历更是《异尘余生2》的伟大之处。其所创造和描绘的核战后的南加利福尼亚大陆中奔放自由的气息，不可抗拒地令我们这些久居现代城市的人心驰神往——那是一个被核武器洗刷后的世界，核寒冬过后辐射云层布满天空，生存条件极其恶劣，各种变异生物充斥其间，生命仿佛又回到了进化的初始，仅存的人类在这样的环境下，开始为了生存和发展而展开各种各样的冒险……在这个完全虚幻的世界中，有着全新的、完全不同于文明社会的规则与秩序，以及全新的社会关系与环境体系，这是一个多么激动人心引人跃跃欲试的世界啊！《异尘余生2》所营造的逼真的虚幻世界，首次令玩家在游戏中产生了“生活在别处”的感觉，这是任何一个角色扮演类游戏都梦寐以求的境界……有一位美国评论家这样说过：“《异尘余生2》具备一个杰出的原创角色扮演类游戏的所有要素：完善的系统，吸引人的剧情和极高的自由度。它包含了如此之多的元素，从反战到嬉皮士运动，从政府阴谋论到《蒙特·派森与圣杯》，可以说，一百个人玩这个游戏，就能找到一百种各不相同的乐趣。在南加州荒芜的土地上四处游荡是我最大的享受，可惜游戏中的时间限制让我不能无休无止地闲晃……”

《异尘余生》系列游戏的巨大成功，甚至吸引了别的游戏制作小组的加入。“黑岛”因为《异尘余生》而一炮走红，成为了王牌角色扮演游戏制作室，一时间开发任务铺天盖地而来，应接不暇。但是玩家们等不及了，他们吼叫着呼唤《异尘余生》新的续集。于是，一个由年轻人

组成的Micro Forte工作室被委托制作《异尘余生》系列的最新作品——《异尘余生战略版：钢铁兄弟会》。《钢铁兄弟会》是一款战略游戏，它并没有走正统的角色扮演道路，而是在原作威名和背景下进行了新的尝试，它将《辐射》系列的战斗元素单独抽出，极大地丰富了战斗的部分而独立成章，给玩家们带来了全新的感受。

《异尘余生》的情节背景如下：

在21世纪初叶，这个世界拥有30000枚核弹，而只需要1000枚，就可以毁灭这个世界。人们总是告诉自己，这些武器不会发射的，不会。但是，在2077年10月23日，第三次世界大战爆发了！没有人知道理由，没有人知道原因，也没有人知道是谁先动的手，更没有人知道到底为什么动手……绝大多数的人类和生物，在这次战争中消失。原本80亿的世界人口，可能减少到了5000万以下——具体数目已经完全无法确认。然而，仍然有人类在核弹火力的空隙中生存了下来：有的人藏身于地下的避难所中，有的人躲在荒僻的乡村，有的人则在辐射中变成了另一种生物……这片土地在慢慢地重生，当辐射终于降低到了可以接受的程度时，人们从隐蔽处走了出来，开始建立新的文明……

游戏的主角，是位于南加利福尼亚州的第13号地下避难所(Vault13)中的一位居民。2161年，由于村落的水净化系统中的一块重要的电脑芯片损坏了，13号地下避难所处于危险之中，于是，长老会决定派主角出去寻找一块新的芯片以拯救村落。在游戏的结尾处，当主角千辛万苦从其他村落寻来芯片拯救了自己的村落时，长老会却对主角失去了信任，并将主角永远驱逐出13号地下避难所。于是，孤独的主角流浪于废墟之上，最终在一个小村落定居了下来。这个悲伤的结局感动了全世界，当我们的荒野游侠因为他的传奇经历广为人们推崇，年轻人纷纷效仿，而被领导层视为“违规之徒”，认定他影响了原有社会的预定发展而遭到驱逐，在INKSPOT的“MAYBE”的音乐背景中感伤地走向地平线时，一种凄凉悲壮的感情色彩使《异尘余生》独一无二的不确定结尾成为迄今为止最富感染力的游戏结尾之一。这一意味深远的结局，不但令玩家于

通关之后再一次感受到废土中生存的震撼，也将屏幕里狂野奔放的蛮荒世界深深地印在了无数玩家的心中。

在《异尘余生2》中，玩家将扮演前作中的主人公的后代。主角所居住的部落遭受了十年的干旱，他们的储备濒临耗尽，主角必须继承祖先的使命，穿越危险的废墟之地，到祖先以前居住的13号地下避难所去寻找一种名为“GECK”的圣物，传说它可以将废墟变为富饶之地。80年前，正是13号地下避难所的人们将主角的祖辈无情地驱赶到废墟之地，他们有愧于主角，有愧于主角的部落。

而在《钢铁兄弟会》中，主要讲述开始复兴的世界上的一个名叫“钢铁兄弟会”的组织，他们掌握着先进的科学技术，立志要重振人类文明。为了实现自己的雄心壮志，他们必须击败人类复兴道路上的一切敌人，而当时人类最强大的敌人，就是由超级电脑所控制的机器人军团……

奇特的避难所计划

整个《异尘余生》系列的世界背景架构，都是建立在那些庇护了部分人类的地下避难所之上的。正是这些地下避难所，保存下了一星人类文明的火种……但是，那些躲进了厚甲保护的地下避难所中的人们，虽然避免了灾难，可同时也把自己锁进了一座时间的密封舱。地下避难所能保护人们一时，但却无法承担重新发展、复兴人类文明的重任。尤其糟糕的是，这些地下避难所原本并不是用来应对核战争袭击的……

在游戏中，在满足了特定的要求后，玩家在一些避难所里有可能发现一些机密文件，这些文件向我们展示了隐藏在避难所计划之后隐秘而邪恶的目的。

原来，这些避难所根本不是美国政府计划用来拯救民众的。美国人口在2077年达到4亿，而每个避难所按设计只能容纳1000名市民，因此至少需要40万个避难所才能满足拯救民众的需要，然而在避难所计划中，仅仅建造了122个这样的避难所，且建造这些避难所的真正目的，

只是观察那些预先挑选出来的普通民众在孤立环境所带来的压力下的表现，以及他们在避难所开放之后多长时间内能够重新开辟殖民地。因此，各个避难所都被设定了这样那样的千奇百怪的问题和故障，比如说——

12号避难所——用于测试辐射作用在被选平民身上的效果，避难所的大门设计为永不关闭。

13号避难所——设定净化水芯片于特定时间失效，管理者不得不让一名被驱逐者前去寻找替代品。《辐射》的主角，就是这个寻找芯片的人。

29号避难所——进入这座避难所的人没有一个超过15岁，他们的父母因为种种借口被送往其他避难所。

34号避难所——这座避难所里的军火库塞满了各种武器弹药，且军火库没有上锁。

36号避难所——这里的食物供应器设计为只能提供一些很稀的流质食品。

42号避难所——这里没有一盏超过40瓦的灯泡。

53号避难所——这里的大多数设备都设计为每隔几个月就瘫痪一次，而这些设备故障都是可修复的，目的是对居民们施加超常的压力。

55号避难所——这里没有任何娱乐磁带。

56号避难所——这里只有由同一名蹩脚戏剧演员主演的录影带。社会学家预测，该避难所的居民将先于55号避难所的崩溃。

68号避难所——进入这座避难所的1000人中，只有1个女人。

69号避难所——进入这座避难所的1000人中，只有1个男人。

.....

“避难所计划”中，总共建造了122座避难所。为了给同人小说留下想像空间，其中大多数的实验细节都没有详细记录，以便爱好者能够有足够的空间自行发挥。这些避难所的环境都是不一样的，所以，由它们发展出来的城镇也是千奇百怪五花八门——对于有志于小说创作的玩

家来说，这可是个考验自己想像力的绝好机会。

关于小说

我们这一本也名为《异尘余生》的小说，就是《异尘余生》这个游戏的同人小说，分为《荒野游侠》、《原子尘埃》、《毁灭之路》三个各自独立又互有联系的部分。本书以二十余万字的规模 and 三部曲的形式，探索了地球在核毁灭前后的悲壮情形，以及幸存人类的生命旅程。小说以生生不息的进化与奋斗为主线，探索死亡与宿命、毁灭与终结的未来核战景象。整部小说情节跌宕起伏，成功地描述了一个由各个变异种族和军事联盟组成的未来世界，细致并大胆地想像了浩劫余生的社会景象。作品将爱情、理想、人类的信念贯穿其中，故事性极强，战斗场面描写激烈宏大而又细致入微，并在科幻的背景上融入了对生命的理想主义与浪漫主义情怀，是游戏同人小说与科幻题材结合的上乘佳作。

《荒野游侠》以主角克瑞德的传奇经历为主线，讲述人类的毁灭经过，以及复兴之路的开端，初步展现了可怕阴谋的巨大阴影……

《原子尘埃》讲述克瑞德创立的“钢铁兄弟会”经数十年发展已经很有规模，他们立志复兴人类的文明，但当年毁灭世界的超级电脑所统率的机器人军团沉寂多年后于此时出现，挡在人类前进的道路上，而克瑞德也失踪了……人类和机器人军团的决战就此爆发！

《毁灭之路》主要展示在打败了威胁人类生存的主要敌人后，浩劫余生的人类如何在地面上开始真正地进化与繁衍，以及在勇士们的探索下，巨大的阴谋终于大白于天下，地球百年来的痛苦最终画上了句号。

挽歌一曲

说起来真是件令人伤感的事情。我们做这本书的目的之一，本是想向《异尘余生》的制作者——“黑岛”（Black Isle）工作室表达我们的敬意。因为这个“黑岛”工作室，素来不肯向商业原则低头，他们是在用一种创作艺术品的态度制作游戏，眼里从来只关注作品的创意、内涵

和质量，而不管其他，可以说是心无杂念献身艺术。“忠于游戏，忠于玩家”，就是“黑岛”的宣言。简单平实的口号并不华丽，但却充分展示了“黑岛”的精神：创作最好的游戏，献给人们最好的游戏。“黑岛”的成员之一克里斯·泰勒说得更直：“我不在乎游戏囤积卖不出去，特别申明的是，我毫不关心游戏公司的那些日常的鸡毛蒜皮的琐事。”正是凭借着这样的豪气与天赋，“黑岛”工作室献给了人们《异域镇魂曲》、《异尘余生》、《博德之门》、《冰风谷》等一大批脍炙人口极有内涵的超一流游戏，并大幅度提升了游戏在文化界的地位。许多评论家都认为《异域镇魂曲》是目前最好的电脑游戏，从来没有一款游戏达到过《异域镇魂曲》在哲学和艺术上所达到的双重高度！能开发出这样的游戏的，只能是一个以创作艺术品的态度来开发游戏的制作组。“黑岛”不愿意制作那些骗玩家钱的平庸之作，不愿意仓促地粗制滥造那些制作周期短，质量不高因而会很快被玩家遗忘的游戏。这种极为罕见的作风，在二十一世纪是值得人肃然起敬的。

孰料，我们精心准备的颂扬之曲竟不期然间做了挽歌。2003年12月9日，一身傲骨、醉心创作的“黑岛”工作室訇然陨落——一条信息在互联网上蔓延：“黑岛”的母公司Interplay公司即将关闭“黑岛”工作室！不久，消息变成了现实，“黑岛”工作室解体了，其成员星散四方……这件事，成为当年欧美游戏玩家最不愿意收到的圣诞礼物。

正是“黑岛”不肯向商业原则低头的作风给它招来了杀身之祸。商业从来就没有改变过。在如今这个时代，更是顺之者昌，逆之者亡。

“黑岛”不想理会商业原则，它的母公司却奉商业原则如神明，一再指责“黑岛”的作品“叫好不叫座”，一再取消“黑岛”已经制作了一半的极富创意的作品。结果，道不同不相与谋，“黑岛”的许多核心成员渐渐离去。栋梁折断，大厦再也支撑不住了……

人们都认为，“黑岛”工作室被解散是游戏发展史上的一件耻辱。他们说：“过去二十年从来没有这样一个由每个人都是角色扮演游戏狂热爱好者和专家组成的游戏制作团体，今后也很难再有了……”长歌当

哭，我们就如同眼看着一件最精美的瓷器被摔成碎片，碎片散落各地，任凭你有天大本事，也于事无补。我们只能默默地缅怀黑岛。”

对于“黑岛”的冤死，我们亦无言以对，所能做的也就是向读者们献上这本书，临了借用两句诗，聊舒胸臆——“沙场竟陨命，壮志也无违！”

异尘余生之 荒野游侠
FALLOUT

生命可以如火焰般闪烁跃动，也可以如河流般静静流淌。
当一切不复存在，惟有命运将会延续，直到世界的尽头。

一 寂静前夜

黎明时分，天地间的第一缕光线带着生命的灵性从云端钻出，在充盈世界之前的时间里，它快乐地穿梭在眼前的文明中。广袤的大地上，无数高耸入云的楼宇组成钢筋水泥的森林，巨大的城市如图纸般整齐，灰蓝色的街道与建筑在霓虹灯和电子光的闪烁下既刚烈又妖娆……这光线在这些巨大建筑的缝隙间穿梭往复，千家万户新一天的生活尽收眼底，人类文明的光辉与繁荣让它感到惊讶与新奇……就在它准备转身融进光的世界时，清晨第一班超高速列车呼啸着从它身边擦过，数千名乘客在极其强大的牵引力下飞驰向前。人们的眼中，各种目光相互交错，神采万千……这缕光线还想多作停留，但一转眼，无数的兄弟便将它融合，光子列车矫健的身影在阳光明媚的清晨飞速向前。

公元2100年，南加州州立中学门前，学生们纷纷走在进入学校的林荫道上，高大挺拔、整齐而又似乎蕴涵饱满生命力的树木环抱着学校四周，世间的一切在这些十几岁的孩子眼里，似乎永远都是光彩十足而又前途无限的。一个身穿白色短袖上衣的短发、健壮清爽的男孩若有所思地低着头独自一人走在路上，他的左右都是簇拥在一起说笑的同学，所以他的“独自”显得并不合群。

“嘿，克瑞德。”

一个声音从男孩身后传来，与此同时他脖子上不轻不重的一击让这个叫克瑞德的男孩浑身一颤。从克瑞德的身后，一个有着金色长发、五官漂亮而举止张扬的男孩大叫着赶了过来，这高声的吆喝让他显得旁若

无人。

“赛特，你为什么总要从背后拍我？”克瑞德转身问道。

“克瑞德，昨晚的大联盟决赛你看了吗？我可是在现场看的老虎队那帮家伙的全垒打。”这个叫赛特的孩子将一副墨镜推至额头，露出一双水晶般的蓝色眼睛。克瑞德并没有太在意赛特的张扬，两个人一同走进了学校的大门。

新的一天如同往常一样，学校走廊里人声鼎沸，一排排电脑屏幕前拥挤着下载教材和领取各种器材的学生，校园的广播也在学生们永远兴致极高的纷乱中从克瑞德的耳边溜走。

上课的时间已到。赛特坐在教室中央，一群女生围着赛特看他手中的新型电脑和他的漂亮面孔，克瑞德则独自一人坐在角落里，静静地等待老师的到来。随着每个学生手中接在主电脑上的终端设备发出提示上课的声音，天文学老师从直通教室的升降门中走了进来。

“很高兴见到你们，孩子们，今天对你们来说会是轻松的一天，这当然要在有人回答了我的问题之后。”这个和蔼的老太太的说话方式总是让克瑞德感到轻松和愉快。

“有谁知道，在十年前的今天，我们的地球发生了什么？”老师的提问立刻吸引了孩子们的注意力，“大家可以联想一下今天广播里要大家晚上和家人一起做的事情……这实在是个太简单不过的问题了，不是吗，孩子们？”在老师的启发下，学生们议论纷纷，尽力回忆着十年前自己还是幼儿时发生的历史大事。

“我知道。”克瑞德有些腼腆地举起了手。

“克瑞德，你说。”女教师很高兴有人知道问题的答案。

“十年前，公元2090年的今天，默利彗星曾撞向地球，虽然经过政府的努力最终没有酿成灾难，但我和妈妈还是在地下掩体里度过了两周的时间。”

“很好，说得对，这是地球近百年来人类面临的最大威胁……你们那时都刚出生不久吧，所以不太记得清这次灾难，但那真的是全人类一