

航海世纪  
VOYAGE CENTURY

V O Y A G E C E N T U R Y

# 蓝色铁骑

柳文扬◎著

成吉思汗征服了整个草原，他的子孙要征服天下所有的海洋。  
有着和成吉思汗一样的姓氏与理想，却有着不一样的曲折和坚忍。

他是长生天钟爱的骄子，他要带舰队平定欧洲，抗击倭寇。

航海骄子的风暴之歌，在海洋与海洋之间传唱。



新世界出版社  
NEW WORLD PRESS

最近我老是梦见蒙古的草原——绿色的大地起伏着，像大海那么广阔，望不到边界。骏马和牛羊像云朵一样散布在上面，苍鹰低低地在大地上空徘徊，它是那么孤独，只有地上的河流，弯弯的明镜，照出它的影子。不知道从哪里传出来的歌声，又忧伤又温柔。



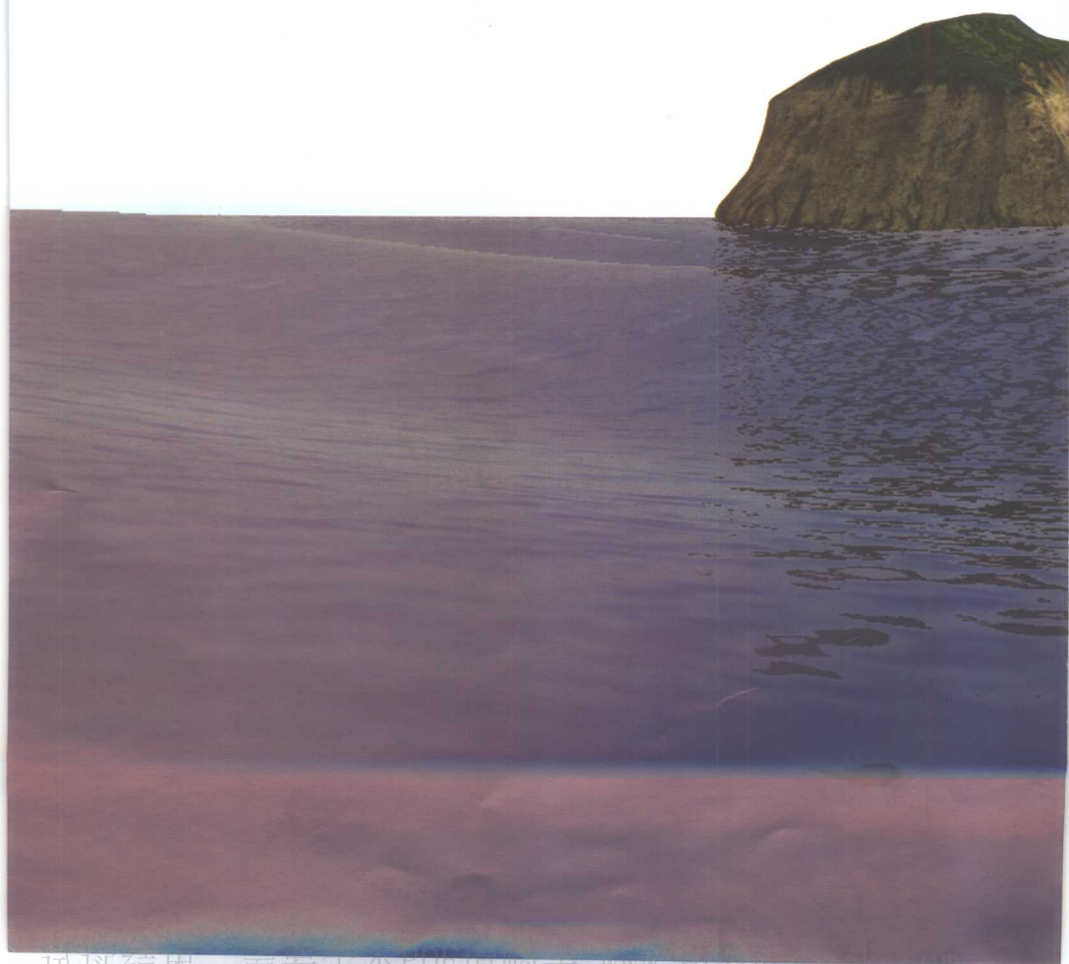
天空是你的帐幕，大海是你的草原，船是你的马匹。面对狂风暴雨和惊涛骇浪，你的心里没有恐惧，只有激情。



我告诉你，长生天没有死。只要我们活着，就有长生天。他永远保佑咱们蒙古人，不管是在草原上骑马还是在海上操船，不管是使用战刀还是大炮，长生天永远不会死的。



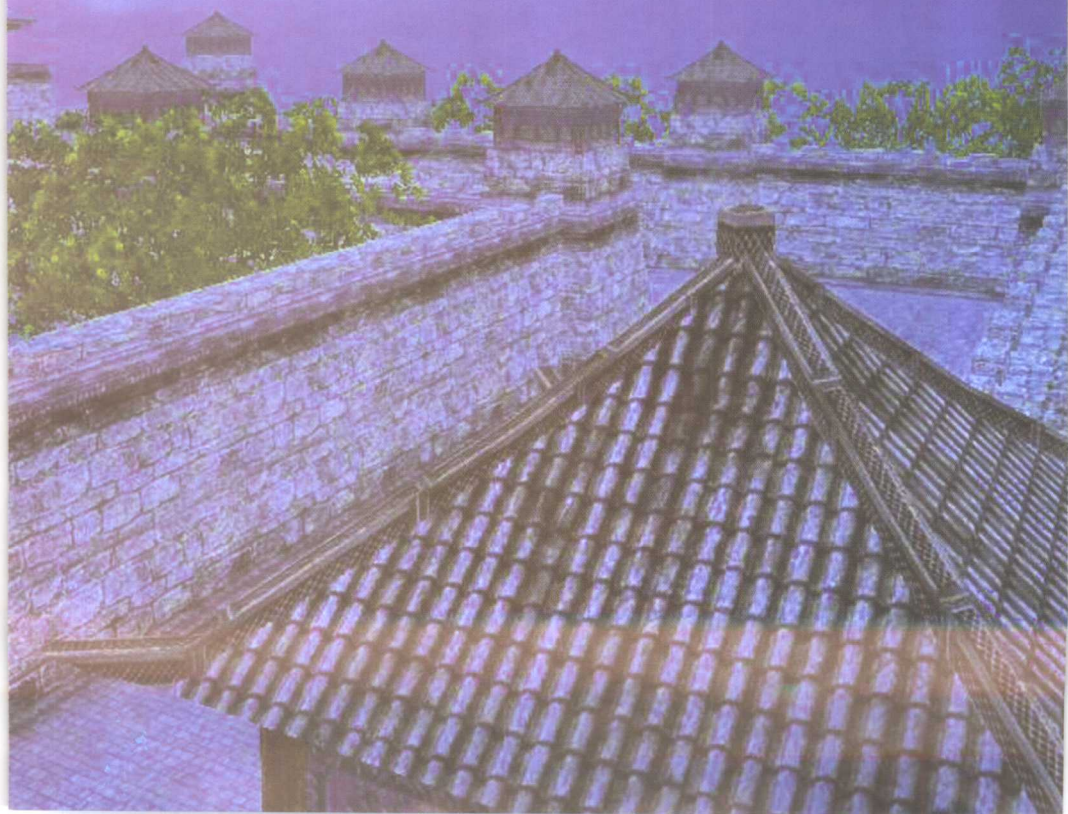
我已经在仇恨里漂泊了十几年，更不知道还要漂泊多少年。我好像是沉船遇难的人抓到了一块救命的木板，怎么还能放开呢？我在那一刹那，决定不惜一切代价留在你身边！



达·迦马控制自己不要去望风暴的方向，那样恐怕会丧失勇气。现在是背水一战，不打败海盗也就没法占领他们的港口，而风暴肯定是要来的。



夜晚，马明坐在船舷上吹笛子，他拿的是非洲土人的骨笛，乐声悠扬而悲切。月亮映在大海里，上下交辉，怯绿连号在牛乳般的海面上行驶。



达·迦马等人交过悔罪书走后，玛鲁看着古里的船，忽然露出悔恨之色：  
“哎呀！放他们走太可惜了。”

“怎么？”铁木真惊问。

“他们刷甲板真是又快又干净！”玛鲁



他希望能像个勇士那样死去，而不是做一个逃兵  
——因为他觉得自己不能承担复国的重任了。只有死  
亡才是男子汉式的退场！



## 一次游戏的阅读

### 一个文字的魔方

### 一场寻宝的历程

文/常胜

2005年是伟大的航海家郑和下西洋六百周年,国家8部委在筹办盛大的官方活动来庆祝,民间也发起了大规模活动,有识之士们都在通过文化交流来积极推动中国的海洋文化,用各自的方式追思悠久的"海上丝绸之路"。蜗牛公司联合新世界出版社出版这套6本的《航海世纪》同名小说丛书,也是秉持着向郑和下西洋壮举六百周年致敬的初衷,这套书的立意也确定为:600年蓝色梦想,重现航海世纪!

网络文学作为一种泛文化方式,深受e时代人类喜爱,而网游小说更是异军突起的新生力量,在知名的中文网上点击排名前十的作品中网游小说已逾半数。这种游戏和文本的天然互动所起的读者自发认同现象,无疑值得关注,作为新生增长点也为出版界瞩目。

这一点上,《航海世纪》作为网游小说本身就可以说是迎合了读者最新的阅读需求;当然,作为不多见的以海洋为题材的小说,本身就足够令人耳目一新;加之,最近发生在东南亚海



域因强烈地震而引发海啸的灾难事件震惊了世界,让世人在正视海洋的严酷和暴戾的同时,再一次将视线投向浩瀚莫测的海洋。

这一切都预示着,《航海世纪》丛书是应运而生,是热点汇聚后的燃点。

不,我们不只要引燃,我们渴望全面引爆,以下就是6个弹着点:

6在中国传统中是大顺大利的数字,所以我们有了六六大顺的构想,今年是郑和下西洋600周年祭,所以我们请了6位文化明星来撰写6本游戏同名小说,并且特别设计6种内含游戏体验时间的藏书票,特别请了6位名家写序,另外预计出600套定价600元的豪华套装,并在6000家的图书卖场和网吧销售。

不过还是暂时撇开这些浮华的外包装,让我们静下心回到对于小说本身的阅读中来。多视角的写作切入点,不同的风格样式,却同样诉说着一个关于航海的传奇。天马行空的想像力,还有网络写作形成的极强的互动感,线上线下交融互动,以及独到的视角和特别的玩法,都让本套丛书具有别样的趣味。

最后变成对于一个游戏的阅读,玩一场阅读的游戏;构造一个文字的魔方,参与一场角色扮演写作;展开一场寻宝的历险,经历一趟趣味的旅程。

## 一个游戏的阅读,一场阅读的游戏

从公元15世纪起,西欧海洋探险家的远洋船队为寻找通

往传说中的富有金银及香料等奢侈品的神秘东方的新航路,打开令西方新兴商人、专制王权和没落的封建贵族垂涎欲滴的致富之门,开始了一拨接一拨的海洋冒险,也因此开创了长达数百年之久的西方资本主义全球性扩张和殖民掠夺的世界历史新时代,这就是史称地理大发现的辉煌时代。

《航海世纪》网络游戏以16世纪初中国和世界版图为蓝本,在一个传奇般的大时代背景下,宣扬了中国千年的悠久历史、中国丰富的海洋文化,及华夏子孙强烈的爱国情怀。

传说中遥远的东方是一片净土,那是巍然屹立于亚洲数千年、世界历史上最悠久、最辉煌的古文明之一的华夏文明,游戏的主角就是为了追求和平,向往光明,从而踏上航海的热血东归之途。《航海世纪》就是这样一款以民族文化为底蕴的原创的网络游戏扛鼎大作。

《航海世纪》同名小说丛书则可以说是对这款游戏大作的完整阅读,小说用文字映射了地理大发现时代的波澜壮阔,书写了气势恢宏的航海世纪大冒险,演绎了缠绵悱恻的大时代爱情,描述了深植内心的对于故国的眷恋和向往。

整套书的复杂年表,在设定之初就是依据游戏的脚本铺陈而来,书中的地理环境与这款游戏写实的游戏同样都是基于16世纪的真实的世界版图,若干宏大的场景更是对游戏中的海战乃至大规模海陆两栖战争的艺术化描摹。

人物原型设计也大多来自游戏中的原画设定并作了强化和延伸,书中形形色色的人物都与《航海世纪》游戏血肉相关。伟大的大航海时代带给《航海世纪》主人公生命里最重大的契机和改变,命运之手将他们从四面八方带回到梦想之地。在这

过程中,他们或擦肩而过,或并肩作战,或因造化弄人而反目成仇,他们的光荣与梦想,都关联着对这个游戏的阅读。事实上,封面的每个主人公,也都化身为这款游戏在市场中广为宣传的形象代言。

这,是对一个游戏的深入阅读过程,更是一个阅读的游戏过程。

某种程度而言,单纯意义上的阅读已经不足以让人满意。是的,数字化时代的读者的阅读拒绝艰涩,但是却追求更高纯度的新奇体验,在阅读中需要探索发现的乐趣,需要智力上的愉悦和感情上的共鸣。简言之,要在阅读中也找到游戏的感觉。

这套小说阅读的游戏性,首先体现在全套书自身的勾连和伏线上。

你可能会碰巧注意到,这本书的某个大场面,例如某场海战,也可能是另一本书中的某一重大事件。在好几本书中,或主角或主要配角,都有人亲历过这场海战,它在不同程度上影响了本书的进展,影响了书中人物的命运。

《天工海魂》的主角无愚研制出的宝船图纸,可能在《热血东归》里是做为一种传说而存在。

还有行吟诗人,行吟诗人作为中世纪的象征之一,每本小说中的某些高潮部分,又或者是情节有分枝选择的时候,他将做为一个歌咏者或者预言者出现。这个游吟诗人或者他的后代,在每本书里都出现,在某些关键时刻,他都在吟唱着同一首诗歌,吟颂着热血和爱情。

此外,谁能说得准,下一个版本的《航海世纪》游戏开发过程不会从书的这些元素中汲取丰富的营养呢?

书中的番外篇,则强化了这套小说阅读的游戏性。

番外篇大多会被写成恶搞篇,这源自日本漫画的恶习,在港台电影的NG镜头推波助澜之下,已经作为一种风尚出现在各种富娱乐性的题材中。这里通常就会成为作者大神泄愤的私领地,要在两个月内赶写十几万字并且还要达到我近乎苛刻的品质标准,不免在写到手软的最后关头恶向胆边生,然后无辜的我不约而同成为作者刀笔下的鱼肉,在为这次协同写作开设的专版“六人行”中,《山河寂寥》的作者葛巾紫就很八卦地跳出来发了帖子给大家,“让我们来八一八,常胜同学到底在各人的笔下过得如何?”于是我的生平就被非常可疑地扭曲——

葛巾紫同学用深具探幽发微的研究精神写道:

常胜在《火龙秘珏》里出生,老爸叫苏休,却不要他了,老妈也不知怎么挂了,有一个很威风的舅舅,叫做靳鞍。然后被杜若的富豪男女猪收养了,过着很暴发的生活,年纪小小就敢做“四船的货”的大生意。

在《热血东归》里,常胜是管帆缆的水手,爱打小报告……不知道为什么,混到革命的队伍里来了。

在《天工海魂》的NG里,常胜是明朝水军总兵官,“圆圆的肚子,半死不活”,口头禅是吾皇(万岁万岁万万岁),被痛打了很多次,爱吐水,最后做成了船首像,还有一艘船叫水之常胜。

在我的文(《山河寂寥》)中,常胜已经升到了水师提督,骗了男猪去进京见皇帝,结果半路上男猪就死菜了……最后还客串了一把感情戏顾问,在全国开了连锁大商号……

怎么看怎么差得很远啊……

我只有苦笑连连的份,到最后连维持苦笑的表情都比较困难。

不过,谁又能说这不是一场好玩的阅读游戏呢?

## 一个文字的魔方,一场角色扮演写作

中国人,在明朝实行闭关锁国政策之前,一直有着悠久的航海传统。可以说,谈航海就离不开海、离不开船、离不开贸易、离不开探险、离不开海盗等,在《航海世纪》游戏小说里则涵盖以上所有元素。小说里,有旅行家、商人、海盗,有公主、贵族、白手起家的流浪汉,航海、探险、战争、贸易、生活多类场景,在游戏和文字里同时再现,如同一个变幻无方的文字魔方,无论从哪个角度切入,都会有乱花渐欲迷人眼之感。

丛书由6名优秀的青年作家,描绘了6位形象鲜明的人物,共同扭动了这个6面的文字魔方,这个魔方是以纷繁人物为经,地理纵深为纬,时间跨度为轴构成。每个角色都落在这样一个三维交汇点上:生长在不同的时代,活跃在风情各异的地域,人物如同游戏中的角色,更有其特别的职业背景,有工匠、贵族,也有海盗和医生。6本书分开来可独立成卷,合起来则构成了互为呼应丝丝勾连的浓郁风情画长卷。并以全套超过72万字的内容扩展和充实了“蓝色海洋国土”概念。

写到这里,不能不提一提文字魔方的豪华六面构成:

工匠之王:潘海天,作为清华大学建筑系毕业的建筑师,可能是因为职业的关系,他第一眼就选择了游戏中工匠的角色,并且一步步将之锻造为传奇的工匠之王。潘海天行文不拘一格,文字灵动清新,带有极强的画面感,尤其擅长气氛和新奇场面的表现,风格多变,常常在流畅的行文中有冷不丁的黑色幽默,直指人心。

皇族药师:葛巾紫,从事最尖端的IT行业,身为公司高管却以写作为娱,现居深圳。长期在《新现代画报》、《瑞丽》、《女友》等10余种女性时尚杂志开辟专栏,笔下包罗万有,学识之广博令人叹服。以女性的细腻和家学的渊源,葛巾紫选择做一个皇家药师,以她造诣颇深的古诗文及优雅的文字来描画。

航海大家:柳文扬,90年代初开始在《科幻世界》等科幻杂志上发表多篇作品,并担任《惊奇档案》主笔,数度获中国科幻银河奖。笔耕不辍的柳文扬,这次选择了整个游戏里最中心的任务,威吉思汗征服了整个草原,他的子孙要征服整个海洋。他擅长运用白描手法,文字朴素鲜明,同时兼具温和的特点,构思新巧,能从一个小的切入面展开波澜起伏的故事,对场面有极强的把握能力。

海上巨盗:晴川,哈工大的理科生,已出版《大漠鹰飞》,为清韵书院等多处网络文学原创的人气专栏写手。这次晴川出人意料地成为统领海盗的女头目,她文字极为别致,擅长心理描写,构思跌宕起伏的情节,文字飞扬幽默,有很强的娱乐性,作品有明显的中性色彩和喜剧风味,使得她的作品最有可能被

各类读者所接受。

富商之路:杜若,大学教师,现居杭州。难以想像有着理科博士头衔的杜若,文风是如此的清雅秀丽,她的文字是诉诸视觉的,她的写作之路也与别人不同。在清韵书院和晋江文学原创网排位前几名,已出版《天舞·失落帝都的记忆》、《天舞·青梅》、《天舞·瑶英》等长篇小说,她擅长在真实历史的基础上,架构想像奇突的传奇故事。这次的贸易之神,是杜若的又一次意外尝试,文字晓畅动人,故事与游戏如幻似真地交织。

海洋战神:高戈,留学美国,现定居于加利福尼亚的他,想像奔放恣肆,笔力雄健超拔。在多种科幻及奇幻类杂志上有作品发表,东方的玄幻与西方的奇幻同冶一炉,同样得心应手。这次以男性的豪放构建了战神形象,激烈的战争与铁血生涯,是整套书系中令人血脉忿张的部分。

多人魔方一旦开始转动,心为之驰,神为之夺,恰似一场RPG角色扮演游戏。对于RPG这个词(ROLE PLAY GAME),想必对看这本书的大家都不会陌生,作为世界上最受欢迎的游戏类型,它拥有最多的玩家群体,而且对于真正喜欢RPG游戏的玩家而言,还不仅如此,一个不错的RPG游戏的体验往往也意味着玩家对一个游戏角色的塑造过程,是玩家通过角色扮演这种方式得到来自成长、探索获得满足感的过程。

同样,这次的多人写作,我们可以视为一次RPW(请不要在后面随意加个T,那就是人品问题了),即ROLE PLAY WRITING(角色扮演写作),每个作者首先要做的就是体会一下游戏的乐趣,写作的过程是对游戏角色的再塑造过程,也是作者通过角色扮演这种方式来写作的过程,作者通过在写作中