

# 《质量效应 第1卷》

## 图书基本信息

书名：《质量效应 第1卷》

13位ISBN编号：9787229049782

10位ISBN编号：7229049784

出版时间：2012-5

出版社：重庆出版社

作者：[加] 德鲁·卡宾森

页数：288

译者：冯蔚骁

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)

## 前言

中文版作者献词在一开始创造《质量效应》这个世界时，我们并没想到它会如此受欢迎。随着小说的出版，我能够和全世界的《质量效应》爱好者分享更多关于这个�世界的故事。我十分荣幸地得知，现在我也能够和中国的科幻迷分享我的作品，这让我感到很激动。感谢果壳阅读与重庆出版社为此所做的一切努力。致谢创造《质量效应》这样既有深度、又有广度的智力成果，是一项巨大的事业。如果没有Bioware公司里所有朋友和同事的努力，要完成这项事业几乎是不可能的。我特别想感谢凯西·哈德森(Casey Hudson)和普雷斯顿·瓦塔曼纽克(Preston Watamaniuk)，他们帮助我形成了《质量效应》的整体构想。此外，我要特别提到Bioware公司里所有为此项目工作过的作者：克里斯·埃特勒(Chris L'Etoile)（我们自己的技术专家兼科学大师），卢克·克里斯杰森(Luke Kristjansen)，麦克·沃尔特(Mac Walters)，帕特里克·威克斯(Patrick Weeks)，以及麦克·莱德劳(Mike Laidlaw)。我还想感谢我的编辑——德雷(DEL REY)出版社的基思·克莱顿(Keith Clayton)。面对相当紧迫的最后期限，他仍尽其所能使我的这本小说做到最好。没有这些人的贡献，便没有这本书。我十分感激你们所做的一切。译者序2012年伊始，末日景象未现，社会却远超想象以光速飞奔。每个人的经历，已经不再是“人生如戏”可以概括。剧情的发展和真相的迷离，已经是“人生如游戏”。翻译《质量效应》官方小说三部曲，是个痛并快乐的经历。几乎每夜都熬到东方发白、手指酸痛，我才会结束一天的工作。假如某一天我跟韩寒一样被迫自证清白，希望大家相信：我不是天才，也没有代笔，这45万字的确是我一个字一个字敲出来的。虽然，我没有手稿。《质量效应》游戏自从2007年底上市，其素质得到各个媒体的大力褒扬，众多奖项和巨大销量已经证明了一切。在这样一个宏大的世界中探险游历，是个愉悦的体验。我和大家一样，不愿被视为“不明真相的围观群众”，那么探求游戏人物的喜怒哀乐，知晓大小事件的前因后果，就成为铁杆游戏玩家的必然需求。而官方小说，正可以帮助大家更好地了解游戏构造的世界，更加全面地了解一个自己喜爱的极品游戏。牛顿的幸运是站在巨人的肩上，我幸运地站在了德鲁·卡宾森的肩上。他为游戏所撰写的官方小说，本身已经具有相当的水平——作为一位著名的幻想小说畅销作家，他在游戏小说领域已经浸淫许久，把谍战的探险、悬疑、政斗等要素熟练地融合在一起。整套小说剧情奇峰突起、步步惊心，却又丝丝入扣、合情合理。既不是游戏剧情的简单照搬，也没有与游戏本身产生割裂，而是在游戏的世界中展现出另外的故事，巧妙地和游戏剧情串联在一起。第一部小说的剧情发生在《质量效应》游戏第一作剧情之前，人类刚进入银河系共同体。游戏主人公薛帕德的上司大卫·安德森那时还不是舰长，只是一个初露头角的联盟上尉，他历经磨难，勇往直前，如果不是突锐族特工萨伦的恶意，本可以成为第一名人类幽灵特工；第二本小说的故事发生在游戏第一作剧情结束后不久，解释了游戏第二作中的很多未解之谜；而如果读者将游戏《质量效应2》通关之后还意犹未尽，那便不可错过第三部小说，因为这里的故事正发生在《质量效应2》结束之后。难得的是，小说没有艰涩的背景与概念，读起来畅快非常，大呼过瘾。即使读者不了解游戏本身，也无碍将小说单独作为一套好莱坞太空惊险大片来欣赏。在各种艺术表现形式中，最具想象力的就是小说，比如《百年孤独》恐怕是拍不出好电影的。在翻译时，我跟随主要人物在银河系的各个世界穿梭搏杀、斗智斗勇，紧张之处手心冒汗，精彩之处不禁拍案叫绝，不亦快哉！每每一开始翻译便不忍释手，一边在脑海中构想小说所描述的场景，一边斟酌如何遣词造句才可将原文的意韵百分百地传达给诸位读者。我比韩寒幸运的是，能够坦然直言：感谢团队。果壳阅读只愿意把高素质的小说呈现给读者，我也只有兴趣翻译自己喜欢的作品。源于这套三部曲小说自身的优秀，它终于脱颖而出，并能与大家见面。四十五万字的初稿完成后，译稿得到了说书人、迟卉、老问等诸位编辑的鼓励和批评，终稿比初稿的可读性高出许多，我在愧赧之余又深感欣慰。因为我知道，有机会与各位读者分享一套自己喜欢的优质小说，是一件多么幸福而幸运的事。冯蔚骁2012年2月10日

# 《质量效应 第1卷》

## 内容概要

《质量效应1:天启》《质量效应：天启》内容简介：人类崛起，争霸群星！公元2148年，人类在火星上发现了外星文明地下遗址。公元2149年，人类在冥王星轨道上发现质量效应中继站，实现第一次恒星际航行。公元2157年，人类首次与外星文明接触，在短暂而血腥的交火之后，双方缔和。人类成为银河“神堡理事会”内最年轻的文明种族，将自己的种群散布在漫天的繁星之间。在许多方面，人类和小孩子没有区别：天真，并且得到很好的保护。他们还不明白，在美丽而又冰冷的银河中还有许多人类尚未准备好去面对的……

# 《质量效应 第1卷》

## 作者简介

德鲁·卡宾森（Drew Karpysyn），《纽约时报》畅销书作家，科幻、奇幻作家，游戏设计师。

卡宾森是全球著名开发商BioWare公司首席作家，为诸多游戏编写剧情及官方小说，代表作有《德博之门·巴尔的王座》《无冬之夜》《星球大战·旧共和国武士》《质量效应》等。

此外，他还为威世智公司编写过一部《被遗忘的国家》官方小说。他创作的《星球大战：达斯·贝恩》系列小说，荣登《纽约时报》精装畅销书排行榜，被广大星战迷誉为有史以来最出色的一部“星球大战”官方小说。

《质量效应》自2007年面世以来，受到众多游戏迷、科幻迷的疯狂追捧，更值得期待的是同名动画电影、真人电影即将上映。

# 《质量效应 第1卷》

## 书籍目录

序章第一章第二章第三章第四章第五章第六章第七章第八章第九章第十章第十一章第十二章第十三章第十四章第十五章第十六章第十七章第十八章第十九章第二十章第二十一章第二十二章尾声

## 章节摘录

“正在接近大角星。断开超光速驱动核心。”舰载内部通讯系统中响起舵手的口令，特勤战舰“新德里号”上，星系联盟海军少将乔恩·格里斯姆——地球及其三个刚开发的恒星际殖民地最著名的人物——向上方瞥了一眼。他马上明显感觉到舰体质量效应场发动机减速产生的巨大颠簸，“新德里号”也从超光速旅行回到了爱因斯坦宇宙的常规速度。熟悉的红移宇宙景象像鬼魅一样泼洒进小小的舷窗，随着战舰减速渐渐冷却到正常的颜色。格里斯姆痛恨观景舷窗——联盟战舰完全依靠仪器导航，根本不需要任何目视参考。但为了照顾到对星际旅行的古老浪漫想象，所有的战舰在设计时都留下几个小型舷窗和至少一个通常安装在舰桥上的大型舷窗。联盟一直尽力保持住这些浪漫的理想——这对征兵极为有利。对于仍然留在地球上的人来说，未被探索的广大星际空间仍依然充满神奇。人类穿梭于星际之间的扩张是一部壮丽的冒险史与发现史，神秘的银河系依旧在等待人类揭开面纱。格里斯姆明白，现实比大家的想象要复杂得多。他亲眼看过冰冷的银河有多美丽，既宏阔又让人心生惧意，而且他还知道银河中还有许多人类尚未准备好去面对的未知之处。今早他从“山西”基地接收到的机密传输信息就是最好的证明。在许多方面，人类和小孩子没有区别：天真，并且受到很好的保护。这并不令人吃惊。在人类漫长的历史上，直到最近两个世纪人们才挣脱地球的束缚，前往冰冷的外太空探险。而真正意义上的恒星际旅行——能够前往太阳系之外的目的地——也才是最近十年的事情。事实上连十年都不到。那是在公元2148年，也就是九年之前，一支采掘队从火星地下深处挖出了一个被遗弃很久的外星研究站的遗址。这被证明是人类历史上最伟大发现的先兆，独立改变了人类的一切。在历史上，人类第一次面对无可争议、无可辩驳的证据，证明他们在宇宙中并不孤独。全世界的所有媒体都一拥而上报导此事：这些神秘的外星人是谁？他们现在在哪里？他们现在灭绝了么？他们会回来么？他们对人类过去的进化有何冲击和影响？他们将怎样影响人类的未来？在最初的几个月里，哲学家、科学家还有自封的专家们没完没了地在新闻节目和信息网上激烈讨论这项发现的伟大意义，有时甚至暴力相向。这项发现深深震撼了地球上每一个宗教的核心，新的信仰系统一夜之间如雨后春笋般爆发，他们绝大部分以干涉主义进化论为基本原则，狂热地断言这项发现证明所有的人类历史都被外星力量指导和控制。许多已有宗教则试图将存在外星种族的现实融入到当前的神话系统中去，还有一些信仰根据新发现匆忙开始拼凑、重写自己的历史、纲领与信条。有少数顽固派拒绝承认此项事实，声称火星堡垒的发现是为了长期愚弄民众并欺骗自己的信徒，将他们从正确的道路上误导到错误的道路上去。甚至现在，长达十年之后，许多宗教还是试图把这项发现与自己的信仰捏合起来以自圆其说。通讯喇叭又噼啪作响，打断了格里斯姆的思绪，将他的注意力从恼人的观景舷窗拉到天花板上的舰载扬声器上。“我们现在可以在大角星上着陆。估计到达时间大约12分钟。”他们大概花了六个小时从地球来到大角星，这是在太阳恒星系统之外最大的联盟基地。这段旅程中的绝大部分时间里，格里斯姆都蜷在一个数据屏幕前面，查看统计报告，评估人事档案。早在几个月之前，此次行程就被规划为一次公关活动。联盟希望格里斯姆对毕业于大角星士官学校的优等新兵毕业生发表讲话，象征火炬从过去的传奇英雄传到了未来的领导者手中。但是就在他们出发之前的一个小时，来自“山西”基地的信息彻底改变了此次航行的主要目的。过去的十年就像光辉的梦境一样，是人类历史上的黄金年代，而他现在准备用严酷的现实击碎美好的梦境。新德里号即将到达目的地，他将离开自己的私人舱室，也离开自己的平静与孤独。他把人事档案从自己的数据终端传到一张微型光盘上，放到联盟军制服上衣口袋里。接着他退出系统，有些僵硬地从座椅中站起来。他的舱室又小又狭窄，所使用的数据工作站也远远谈不上舒适。联盟军舰上的空间都非常有限，私人舱室通常仅为战舰指挥官独家保留。在绝大多数任务中，甚至连受邀贵宾也不得不和船员一起起居，分享小小的公共睡舱。但是格里斯姆是活着的传奇，可以为他例外。这一次去大角星的短期行程，就是船长慷慨地向格里斯姆提供了自己的私人舱室。格里斯姆伸展开自己的身子，抻开缩得紧紧的颈部与肩部。少将左右晃动自己的脑袋，直到颈椎骨传来令人满意的嘎吱声。他在镜子里快速检查了一下自己的制服——成名的负累之一就是要时刻保持良好的仪表——然后出门，甩上门，大步流星地走向舰桥。在格里斯姆经过时，许多船员都停下手里的事情立正向他敬礼。他礼貌性地回以敬礼，几乎感觉不到自己在做什么。他成为人类的英雄已有八年时间，早就养成面对他人致敬与崇拜的姿势时下意识回应的能力。格里斯姆的思绪又回到火星上的外星堡垒，它的发现对人类造成了全面性的冲击扇，由此来看，“山西”基地传来的令人不安的报告便显得不那么

使人吃惊了。发现人类在宇宙中并不孤独这一事实所冲击的绝不仅仅是地球上的宗教，人类的政治生态也同样受到波及。宗教陷入了分裂主义混乱，成为极端主义者的孤立组织，而在政治上，这项发现将人类紧紧地团结在了一起。上世纪以来缓慢但稳定发展的泛地球文化认同突然之间快速达到顶点，并最终将人类的居民团结到一起。短短一年之内，人类的联盟宪章——史上第一个无所不包的全球联盟——就由地球上最大的十八个国家——现在是“州国”——起草并且通过了。在有记载的历史上，人类居民第一次将自己视为一个单独的集体：人类，对抗外星人的人类。联盟军部——专注于保护并防卫地球及其居民免遭非人类威胁的军事力量——也迅速成立。地球上几乎所有军事组织的资源、士兵与军官都抽调进来。然而，有些人坚持认为，地球上各种不同的政府组织突然统一成一个政治实体的脚步稍微快了一点，也太实用主义了一点。信息网上充斥着火星堡垒其实在公布之前很久就被发现的理论，认为采矿队发现堡垒的报告只不过是一个被掩藏很久的故事而已。他们声言联盟的成立只不过是一长串复杂的国际密约和密室交易的最后一步，数十年来一直在偷偷进行。大众的观点一般无视这些妄想狂的阴谋理论。大多数人都从理想的信念去看待这项发现，认为它成为了催化剂，激励了全世界的政府和人民，人类因此大踏步地前进到了一个新的勇敢年代，这里人们互相协作，互相尊重。而格里斯姆却疲惫不堪，无力将自己沉浸在美好的幻想当中。私下而言，他总是忍不住怀疑那些政客是否像他们在公众面前吹嘘的那样真的知道那么多。甚至现在他也怀疑无人通讯机所搭载的“山西”基地求救信号是否是一次突袭，或者，他们是否在联盟成立之前就已经预测到类似事件的发生？接近舰桥的时候，他把这些外星研究站和肮脏的阴谋论都从脑子里清了出去。作为一个实干家，发现堡垒幕后的细节和联盟的成立实际上不关他事。联盟发誓要在星海之中保护人类，防御自身，包括格里斯姆在内，每个人都要扮演好自己的角色。艾森霍恩——新德里号的船长——正通过安装舰首的大型观景舷窗向外凝望。窗外的奇观让他激动得有些颤抖。随着新德里号逐渐靠近，窗外巨大的大角星空间站看上去越来越宏伟。联盟舰队——几乎有两百艘战舰，从只有二十个人的驱逐舰到成员多达数百人的战列舰——从各个方向上靠近，像钢铁的海洋一样包围着空间站，笼罩在远处K型红巨星发出的橘黄色光芒中。这颗红巨星名为大角星，空间站正是以这颗巨星的名称命名。战舰反射着恒星发出的耀眼光芒，似乎在真理和胜利的火焰中熊熊燃烧。虽然看过几十次这样壮观的场景，但是每次看到时，艾森霍恩仍会激动不已。这幅奇景总是提醒他，在短短的时间里他们已经前进了多远的旅程。火星上的发现极大地推动提升了人类，带来焕然一新的感觉，他们在一个目的下团结起来。来自各个领域的顶尖专家在一个光辉的前景目标下集中资源——他们要努力解开藏在外星堡垒深处的技术秘密。他们几乎马上发现普罗仙人——人类将这个未知的外星种族命名为普罗仙——在技术上比人类要先进一大截。而且，比较普遍的估计是，他们已经消失了五万年，也就是现代人类历史开始之前，他们就已经消失了很长很长时间。但普罗仙人建造自己空间站的材料与地球上任何自然存在的物质都不相同，即使五万年的漫长时光也几乎没有对其内部价值连城的珍宝有什么损害。最重要的是普罗仙人留下的数据文件！几百万TB的知识依旧可以读取，只不过使用了一种人类不熟悉的奇怪语言。破解这些数据文件的内容成为每一个地球上科学家梦寐以求的目标。他们几个月内几乎没有停歇地研究外星语言，最终破解了普罗仙语，令一切都尘埃落定。这结果极大地兴奋了那些持阴谋观点的理论家们。他们说要从堡垒中获取任何有用的信息至少需要几年的时间，而不是几个月。但很快再也没有人理睬他们的反对声。壮观的科学大跃进浪潮把他们远远甩在后边了。短短一年之内，地球的居民开始向太阳系内迅速扩张。由于能够方便地从行星、卫星、小行星获取资源，殖民地开始在椭圆轨道空间站上建立起来。大规模的土地改造项目开始在地球自己的卫星上展开，毫无生机的月亮上建起了宜居的环境。还是有人坚持声称人类的黄金时代只不过是数十年前就开始精心打造的灾难阴谋的起始阶段，而艾森霍恩和绝大多数人一样对这种陈词滥调不理不睬。“军官准备就绪！”一名船员大声喊道。在艾森霍恩转过身之前，舰桥上军官立正敬礼的声音已经告诉他谁先他一步到来。乔恩·格里斯姆少将是那种值得尊敬的人。他总是认真而严厉，不怒自威。他的身边好像有一种引力场，只要一出现气氛就立即不一样。“我很奇怪你在这里，”艾森霍恩压低声音，转回身去看着舰首观景舷窗外面的景色。格里斯姆穿过舰桥，来到艾森霍恩身后站着。他们相识已经有二十年，从加入美国海军陆战队新兵基本训练的时候就已经认识了，那时候联盟甚至还没有成立，“你不就是总说观景舷窗是联盟战舰战术弱点的那个人么？”艾森霍恩又说。“只不过是为了船员的士气而做我应该做的事情。”格里斯姆回敬道，“他们觉得如果我来到这儿面对船员还有你

渴望而迷茫的眼睛，可以为联盟的荣誉有所贡献。”“成熟就是阐明自己的观点而不树新敌的艺术。”艾森霍恩劝诫道，“伊萨克·牛顿勋爵说的。”“我没有任何敌人。”格里斯姆嘀咕道，“我他妈的是个英雄，记得么？”艾森霍恩一直把格里斯姆当成朋友看待，但这并不能改变格里斯姆很难打交道、很难让人喜欢这一事实。这位海军少将一直给人以标准的职业联盟军官形象：聪慧、坚定、威严。在工作上，无论他在哪里，身边总是有一股向目标坚定进发、信念毫不动摇的气场，能树立起绝对的权威，也激起他部队的忠诚与奉献精神。但在个人生活中，他总是显得阴郁深沉。后来，他被公众视为代表整个联盟的标志性人物，事情就变得更糟糕了。多年以来聚光灯下的生活似乎已经将他严厉的实用主义变成了愤世嫉俗的悲观主义。艾森霍恩本来以为他会在旅行途中发发牢骚——少将从来不热衷于这种抛头露面的公共演出活动——但是这次格里斯姆的情绪即使对他而言也算格外阴沉，船长怀疑是不是有什么其他事情发生。“你来这儿不是对毕业班发表讲话的么？”艾森霍恩压低声音问道。“需要知道的人才能知道，”格里斯姆简短回答道，音量也仅以船长能听到为准，“而你并不需要知道。”他马上又加了一句，“而且你也不想知道。”两名军官一起沉默了一小会儿，都把视线投向了舷窗，注视着空间站越来越远。“不承认不行，”艾森霍恩说道，希望能驱散另一个人的冷幽默，“看见大角星空间站被整个联盟舰队所环绕……真是壮美。”“一旦分散到数十个恒星系统当中去，舰队就不壮观了，”格里斯姆回道，“我们的人太少，而银河系太他妈的大了。”艾森霍恩不得不承认，格里斯姆也许比其他其他人知道得更多一些。普罗仙人的技术将人类社会像投石机一样一下扔到了几百年之后，人类终于可以征服太阳系。但是要超越自己的太阳向更广阔的空间进军，还需要更加伟大的发现。2149年，一支探险队在探索人类认识疆界的边缘时发现卡戎，也就是原来认为环绕冥王星运行的卫星，其实根本不是一颗卫星。它实际上是普罗仙人秘密技术的巨大碎块——质量效应中转跃迁站。它在寒冷的宇宙深处漂浮了数十万年，身上的冰块和尘屑已经包裹了几百公里厚。地球上的专家对此项发现并非毫无心理准备：质量效应中继站的存在以及用途早在火星堡垒的数据文档中有所体现。简单地说，质量效应中继站组成了互相连接的星空之门的网络，战舰可以从一个中继站转移到另外一个中继站，只要一瞬间就可以跨越数千光年的距离。建立质量效应中继站的底层理论和技术虽然超出了地球上最顶尖专家的能力范围，但即使他们不能够自己建造一个，但重新激活这个偶然间发现的神秘中继站并不困难。这是一扇可以通往整个银河系的门——当然也可能将穿越这扇门的人直接带到燃烧的恒星或者黑洞的中心。通过质量效应中继站送出的探测器立即失去了联系——考虑到它们现在数千光年之外，这倒也在预料之中。最终，唯一真正知道那边发生了什么事情的办法是送人过去，不管那边是怎样的危险和挑战，这些人都会勇于面对无尽的未知。联盟精选了一群勇敢的男女：他们是士兵，愿意在发现和探索的征途中做出终极的牺牲。为了领导这些船员，他们选择了一个具有独一无二的人格魅力和富有无可争议的力量的男人，他们知道他在面对未知的逆境之时不会畏缩。这个人叫乔恩·格里斯姆。当他们胜利回到质量效应中继站时，所有人都被欢呼为英雄。但是媒体选择格里斯姆——本次行动庄重严肃的指挥官——作为人类进入无与伦比的新发现与扩张时代的联盟执旗人。“不管发生了什么，”艾森霍恩说，希望能够将格里斯姆从他阴暗的心态中拉回来，“你都要相信我们有能力面对。你和我都绝不会想到在这短短的时间里我们已经完成了这么多的壮举！”格里斯姆嘲笑地哼了一声：“要不是普罗仙人，我们什么他妈的壮举也搞不定。”艾森霍恩摇了摇头。尽管人类是在发现和吸收了普罗仙人的技术之后才拥有了如此多的发展可能性，但正是格里斯姆这样的人的行动，才将可能性转化为现实。“如果我能看得更远，那是因为我站在巨人的肩膀之上，”艾森霍恩回敬道，“伊萨克·牛顿勋爵还这样说过。”“为啥总是对牛顿这么着迷？他是你亲戚还是什么人？”“事实上，我的父亲研究过我们家族的基因链，发现……”“我没兴趣听。”格里斯姆咆哮道，打断了他的话。他们几乎已经到站了。大角星空间站的身影完全占据了舷窗，空间站外壳闪着光，圆形的着陆泊位近在眼前。“我要走了，”格里斯姆轻松地叹了口气，“他们多半希望看见战舰一着陆我就从门道中走出来。”“对那些新兵随和一些，”艾森霍恩半开玩笑地建议道，“他们只比孩子稍微大一点而已。”“我来这里不是为了与一大群孩子会面，”格里斯姆答道，“我来到这里是寻找士兵。”正在接近大角星。断开超光速驱动核心。舰载内部通讯系统中响起舵手的口令，特勤战舰“新德里号”上，星系联盟海军少将乔恩·格里斯



姆——地球及其三个刚开发的恒星际殖民地最著名的人物——向上方瞥了一眼。他马上明显感觉到舰体质量效应场发动机减速产生的巨大颠簸，“新德里号”也从超光速旅行回到了爱因斯坦宇宙的常规速度。熟悉的红移宇宙景象像鬼魅一样泼洒进小小的舷窗，随着战舰减速渐渐冷却到正常的颜色。格里斯姆痛恨观景舷窗——联盟战舰完全依靠仪器导航，根本不需要任何目视参考。但为了照顾到对星际旅行的古老浪漫想象，所有的战舰在设计时都留下几个小型舷窗和至少一个通常安装在舰桥上的大型舷窗。联盟一直尽力保持住这些浪漫的理想——这对征兵极为有利。对于仍然留在地球上的人来说，未被探索的广大星际空间仍依然充满神奇。人类穿梭于星际之间的扩张是一部壮丽的冒险史与发现史，神秘的银河系依旧在等待人类揭开面纱。格里斯姆明白，现实比大家的想象要复杂得多。他亲眼看过冰冷的银河有多美丽，既宏阔又让人心生惧意，而且他还知道银河中还有许多人类尚未准备好去面对的未知之处。今早他从“山西”基地接收到的机密传输信息就是最好的证明。在许多方面，人类和小孩子没有区别：天真，并且受到很好的保护。这并不令人吃惊。在人类漫长的历史上，直到最近两个世纪人们才挣脱地球的束缚，前往冰冷的外太空探险。而真正意义上的恒星际旅行——能够前往太阳系之外的目的地——也才是最近十年的事情。事实上连十年都不到。那是在公元2148年，也就是九年之前，一支采掘队从火星地下深处挖出了一个被遗弃很久的外星研究站的遗址。这被证明是人类历史上最伟大发现的先兆，独立改变了人类的一切。在历史上，人类第一次面对无可争议、无可辩驳的证据，证明他们在宇宙中并不孤独。全世界的所有媒体都一拥而上报导此事：这些神秘的外星人是谁？他们现在在哪里？他们现在灭绝了么？他们会回来么？他们对人类过去的进化有何冲击和影响？他们将怎样影响人类的未来？在最初的几个月里，哲学家、科学家还有自封的专家们没完没了地在新闻节目和信息网上激烈讨论这项发现的伟大意义，有时甚至暴力相向。这项发现深深震撼了地球上每一个宗教的核心，新的信仰系统一夜间如雨后春笋般爆发，他们绝大部分以干涉主义进化论为基本原则，狂热地断言这项发现证明所有的人类历史都被外星力量指导和控制。许多已有宗教则试图将存在外星种族的现实融入到当前的神话系统中去，还有一些信仰根据新发现匆忙开始拼凑、重写自己的历史、纲领与信条。有少数顽固派拒绝承认此项事实，声称火星堡垒的发现是为了长期愚弄民众并欺骗自己的信徒，将他们从正确的道路上误导到错误的道路上去。甚至现在，长达十年之后，许多宗教还是试图把这项发现与自己的信仰捏合起来以自圆其说。通讯喇叭又噼啪作响，打断了格里斯姆的思绪，将他的注意力从恼人的观景舷窗拉到天花板上的舰载扬声器上。“我们现在可以在大角星上着陆。估计到达时间大约12分钟。”他们大概花了六个小时从地球来到大角星，这是在太阳恒星系统之外最大的联盟基地。这段旅程中的绝大部分时间里，格里斯姆都蜷在一个数据屏幕前面，查看统计报告，评估人事档案。早在几个月之前，此次行程就被规划为一次公关活动。联盟希望格里斯姆对毕业于大角星士官学校的优等新兵毕业生发表讲话，象征火炬从过去的传奇英雄传到了未来的领导者手中。但是就在他们出发之前的一个小时，来自“山西”基地的信息彻底改变了此次航行的主要目的。过去的十年就像光辉的梦境一样，是人类历史上的黄金年代，而他现在准备用严酷的现实击碎美好的梦境。新德里号即将到达目的地，他将离开自己的私人舱室，也离开自己的平静与孤独。他把人事档案从自己的数据终端传到一张微型光盘上，放到联盟军制服上衣口袋里。接着他退出系统，有些僵硬地从座椅中站起来。他的舱室又小又狭窄，所使用的数据工作站也远远谈不上舒适。联盟军舰上的空间都非常有限，私人舱室通常仅为战舰指挥官独家保留。在绝大多数任务中，甚至连受邀贵宾也不得不和船员一起起居，分享小小的公共睡舱。但是格里斯姆是活着的传奇，可以为他例外。这一次去大角星的短期行程，就是船长慷慨地向格里斯姆提供了自己的私人舱室。格里斯姆伸展开自己的身子，抻开缩得紧紧的颈部与肩部。少将左右晃动自己的脑袋，直到颈椎骨传来令人满意的嘎吱声。他在镜子里快速检查了一下自己的制服——成名的负累之一就是要时刻保持良好的仪表——然后出门，甩上门，大步流星地走向舰桥。在格里斯姆经过时，许多船员都停下手里的事情立正向他敬礼。他礼貌性地回以敬礼，几乎感觉不到自己在做什么。他成为人类的英雄已有八年时间，早就养成面对他人致敬与崇拜的姿势时下意识回应的能力。格里斯姆的思绪又回到火星上的外星堡垒，它的发现对人类造成了全面性的冲击扇，由此来看，“山西”基地传来的令人不安的报告便显得不那么使人吃惊了。发现人类在宇宙中并不孤独这一事实所冲击的不仅仅是地球上的宗教，人类的政治生态也同样受到波及。宗教陷入了分裂主义混乱，成为极端主义者的孤立组织，而在政治上，这项发现将人类紧紧地团结在了一起。上世纪以来缓慢但稳定发展的泛地球文化认同突然之间快速达到顶点，并最终将人类的居民团结到一起。短短一年之内，人类的联盟

宪章——史上第一个无所不包的全球联盟——就由地球上最大的十八个国家——现在是“州国”——起草并且通过了。在有记载的历史上，人类居民第一次将自己视为一个单独的集体：人类，对抗外星人的人类。联盟军部——专注于保护并防卫地球及其居民免遭非人类威胁的军事力量——也迅速成立。地球上几乎所有军事组织的资源、士兵与军官都抽调进来。然而，有些人坚持认为，地球上各种不同的政府组织突然统一成一个政治实体的脚步稍微快了一点，也太实用主义了一点。信息网上充斥着火星堡垒其实在公布之前很久就被发现的理论，认为采矿队发现堡垒的报告只不过是一个被掩藏很久的故事而已。他们声言联盟的成立只不过是一长串复杂的国际密约和密室交易的最后一步，数十年来一直在偷偷进行。大众的观点一般无视这些妄想狂的阴谋理论。大多数人都从理想的信念去看待这项发现，认为它成为了催化剂，激励了全世界的政府和人民，人类因此大踏步地前进到了一个新的勇敢年代，这里人们互相协作，互相尊重。而格里斯姆却疲惫不堪，无力将自己沉浸在美好的幻想当中。私下而言，他总是忍不住怀疑那些政客是否像他们在公众面前吹嘘的那样真的知道那么多。甚至现在他也怀疑无人通讯机所搭载的“山西”基地求救信号是否是一次突袭，或者，他们是否在联盟成立之前就已经预测到类似事件的发生？接近舰桥的时候，他把这些外星研究站和肮脏的阴谋论都从脑子里清了出去。作为一个实干家，发现堡垒幕后的细节和联盟的成立实际上不关他事。联盟发誓要在星海之中保护人类，防御自身，包括格里斯姆在内，每个人都要扮演好自己的角色。艾森霍恩——新德里号的船长——正通过安装舰首的大型观景舷窗向外凝望。窗外的奇观让他激动得有些颤抖。随着新德里号逐渐靠近，窗外巨大的大角星空间站看上去越来越宏伟。联盟舰队——几乎有两百艘战舰，从只有二十个人的驱逐舰到成员多达数百人的战列舰——从各个方向上靠近，像钢铁的海洋一样包围着空间站，笼罩在远处K型红巨星发出的橘黄色光芒中。这颗红巨星名为大角星，空间站正是以这颗巨星的名称命名。战舰反射着恒星发出的耀眼光芒，似乎在真理和胜利的火焰中熊熊燃烧。虽然看过几十次这样壮观的场景，但是每次看到时，艾森霍恩仍会激动不已。这幅奇景总是提醒他，在短短的时间里他们已经前进了多远的旅程。火星上的发现极大地推动提升了人类，带来焕然一新的感觉，他们在一个目的下团结起来。来自各个领域的顶尖专家在一个光辉的前景目标下集中资源——他们要努力解开藏在外星堡垒深处的技术秘密。他们几乎马上发现普罗仙人——人类将这个未知的外星种族命名为普罗仙——在技术上比人类要先进一大截。而且，比较普遍的估计是，他们已经消失了五万年，也就是现代人类历史开始之前，他们就已经消失了很长很长时间。但普罗仙人建造自己空间站的材料与地球上任何自然存在的物质都不相同，即使五万年的漫长时光也几乎没有对其内部价值连城的珍宝有什么损害。最重要的是普罗仙人留下的数据文件！几百万TB的知识依旧可以读取，只不过使用了一种人类不熟悉的奇怪语言。破解这些数据文件的内容成为每一个地球上科学家梦寐以求的目标。他们几个月内几乎没有停歇地研究外星语言，最终破解了普罗仙语，令一切都尘埃落定。这结果极大地兴奋了那些持阴谋观点的理论家们。他们说要从堡垒中获取任何有用的信息至少需要几年的时间，而不是几个月。但很快再也没有人理睬他们的反对声。壮观的科学大跃进浪潮把他们远远甩在后边了。短短一年之内，地球的居民开始向太阳系内迅速扩张。由于能够方便地从行星、卫星、小行星获取资源，殖民地开始在椭圆轨道空间站上建立起来。大规模的土地改造项目开始在地球自己的卫星上展开，毫无生机的月亮上建起了宜居的环境。还是有人坚持声称人类的黄金时代只不过是数十年前就开始精心打造的灾难阴谋的起始阶段，而艾森霍恩和绝大多数人一样对这种陈词滥调不理不睬。“军官准备就绪！”一名船员大声喊道。在艾森霍恩转过身之前，舰桥上军官立正敬礼的声音已经告诉他谁先他一步到来。乔恩·格里斯姆少将是那种值得尊敬的人。他总是认真而严厉，不怒自威。他的身边好像有一种引力场，只要一出现气氛就立即不一样。“我很奇怪你在这里”，艾森霍恩压低声音，转回身去看着舰首观景舷窗外面的景色。格里斯姆穿过舰桥，来到艾森霍恩身后站着。他们相识已经有二十年，从加入美国海军陆战队新兵基本训练的时候就已经认识了，那时候联盟甚至还没有成立，“你不就是总说观景舷窗是联盟战舰战术弱点的那个人么？”艾森霍恩又说。“只不过是船员的士气而做我应该做的事情。”格里斯姆回敬道，“他们觉得如果我来到这儿面对船员还有你渴望而迷茫的眼睛，可以为联盟的荣誉有所贡献。”“成熟就是阐明自己的观点而不树新敌的艺术。”艾森霍恩劝诫道，“伊萨克·牛顿勋爵说的。”“我没有任何敌人。”格里斯姆嘀咕道，“我他妈的是个英雄，记得么？”艾森霍恩一直把格里斯姆当成朋友看待，但这并不能改变格里斯姆很

难打交道、很难让人喜欢这一事实。这位海军少将一直给人以标准的职业联盟军官形象：聪慧、坚定、威严。在工作上，无论他在哪里，身边总是有一股向目标坚定进发、信念毫不动摇的气场，能树立起绝对的权威，也激起他部队的忠诚与奉献精神。但在个人生活中，他总是显得阴郁深沉。后来，他被公众视为代表整个联盟的标志性人物，事情就变得更糟糕了。多年以来聚光灯下的生活似乎已经将他严厉的实用主义变成了愤世嫉俗的悲观主义。艾森霍恩本来以为他会在旅行途中发发牢骚——少将从来不热衷于这种抛头露面的公共演出活动——但是这次格里斯姆的情绪即使对他而言也算格外阴沉，船长怀疑是不是有什么其他事情发生。“你来这儿不是对毕业班发表讲话的么？”艾森霍恩压低声音问道。“需要知道的人才能知道，”格里斯姆简短回答道，音量也仅以船长能听到为准，“而你并不需要知道。”他马上又加了一句，“而且你也不想知道。”两名军官一起沉默了一小会儿，都把视线投向了舷窗，注视着空间站越来越远。“不承认不行，”艾森霍恩说道，希望能驱散另一个人的冷幽默，“看见大角星空间站被整个联盟舰队所环绕……真是壮美。”“一旦分散到数十个恒星系统当中去，舰队就不壮观了，”格里斯姆回道，“我们的人太少，而银河系太他妈的大了。”艾森霍恩不得不承认，格里斯姆也许比其他人知道得更多一些。普罗仙人的技术将人类社会像投石机一样一下扔到了几百年之后，人类终于可以征服太阳系。但是要超越自己的太阳向更广阔的空间进军，还需要更加伟大的发现。2149年，一支探险队在探索人类认识疆界的边缘时发现卡戎，也就是原来认为环绕冥王星运行的卫星，其实根本不是一颗卫星。它实际上是普罗仙人秘密技术的巨大碎块——质量效应中继站。它在寒冷的宇宙深处漂浮了数十万年，身上的冰块和尘屑已经包裹了几百公里厚。地球上的专家对此项发现并非毫无心理准备：质量效应中继站的存在以及用途早在火星堡垒的数据文档中有所体现。简单地说，质量效应中继站组成了互相连接的星空之门的网络，战舰可以从一个中继站转移到另外一个中继站，只要一瞬間就可以跨越数千光年的距离。建立质量效应中继站的底层理论和技术虽然超出了地球上最顶尖专家的能力范围，但即使他们不能够自己建造一个，但重新激活这个偶然间发现的神秘中继站并不困难。这是一扇可以通往整个银河系的门——当然也可能将穿越这扇门的人直接带到燃烧的恒星或者黑洞的中心。通过质量效应中继站送出的探测器立即失去了联系——考虑到它们现在数千光年之外，这倒也在预料之中。最终，唯一真正知道那边发生了什么事情的办法是送人过去，不管那边是怎样的危险和挑战，这些人都要勇于面对无尽的未知。联盟精选了一群勇敢的男女：他们是士兵，愿意在发现和探索的征途中做出终极的牺牲。为了领导这些船员，他们选择了一个具有独一无二的人格魅力和富有无可争议的力量的男人，他们知道他在面对未知的逆境之时不会畏缩。这个人叫乔恩·格里斯姆。当他们胜利回到质量效应中继站时，所有人都被欢呼为英雄。但是媒体选择格里斯姆——本次行动庄重严肃的指挥官——作为人类进入无与伦比的新发现与扩张时代的联盟执旗人。“不管发生了什么，”艾森霍恩说，希望能够将格里斯姆从他阴暗的心态中拉回来，“你都要相信我们有能力面对。你和我都绝不会想到在这短短的时间里我们已经完成了这么多的壮举！”格里斯姆嘲笑地哼了一声：“要不是普罗仙人，我们什么他妈的壮举也搞不定。”艾森霍恩摇了摇头。尽管人类是在发现和吸收了普罗仙人的技术之后才拥有了如此多的发展可能性，但正是格里斯姆这样的人的行动，才将可能性转化为现实。“如果我能看得更远，那是因为我站在巨人的肩膀之上，”艾森霍恩回敬道，“伊萨克·牛顿勋爵还这样说过。”“为啥总是对牛顿这么着迷？他是你亲戚还是什么人？”“事实上，我的父亲研究过我们家族的基因链，发现……”“我没兴趣听。”格里斯姆咆哮道，打断了他的话。他们几乎已经到站了。大角星空间站的身影完全占据了舷窗，空间站外壳闪着光，圆形的着陆泊位近在眼前。“我要走了，”格里斯姆轻松地叹了口气，“他们多半希望看见战舰一着陆我就从门道中走出来。”“对那些新兵随和一些，”艾森霍恩半开玩笑地建议道，“他们只比孩子稍微大一点而已。”“我来这里不是为了与一大群孩子会面，”格里斯姆答道，“我来到这里是寻找士兵。”

## 《质量效应 第1卷》

### 媒体关注与评论

卡宾森的《质量效应》三部曲勘称科幻经典。人类崛起，大战异族，战争场面深远宏大；侦破与推理结合，人性深度发掘；小说与游戏完美的整合，动画电影值得期待。&mdash;&mdash;北师大教授、科幻作家、世界华人科幻协会会长吴岩《质量效应》系列从未令玩家失望过，无论是游戏原作还是官方小说，对此我深信不疑。&mdash;&mdash;178游戏网CEO张云帆《质量效应》游戏好，小说更好。精彩，就是硬道理。&mdash;&mdash;《大众软件》著名编辑林晓《质量效应》是美式角色扮演类游戏的巅峰之作，其宏大的世界观设定、细腻的人物刻画以及峰回路转的剧情通过互动游戏的方式让玩家流连忘返。这本由欧美名家德鲁·卡宾森亲自操刀的官方小说以更加醇厚的笔触和更广阔的想象空间为读者带来超乎游戏设定之外的阅读感受，玩家可以从中了解到游戏所未能驾驭的精彩篇章，科幻小说爱好者可以从中品味到传统科幻小说从未企及过的全新领域。译者东方蜘蛛（冯蔚骁）不仅翻译功底深厚，并且作为一名玩龄近二十年的资深玩家，对此类小说有着更为深切的理解和品读，本书的中文版翻译更加富有感情，词句更加到位。&mdash;&mdash;雪獠（原《游戏机实用技术》前资深编辑“多边形”）《质量效应》将刑侦剧与谍战片的看点熔为一炉，营造出疑云密布、步步惊心的效果，让读者在期待与猜测中大呼过瘾。&mdash;&mdash;《科幻世界·译文版》

## 《质量效应 第1卷》

### 编辑推荐

《星球大战》御用作家 倾力打造权威官方小说同名游戏三部曲迎来大结局，同名动画电影2012年火爆上映。《质量效应》官方小说简体中文版共分为3部，分别为《质量效应天启》《质量效应升天》和《质量效应天罚》《质量效应》将揭开游戏的层层谜团，还原作者笔下“不一样星球大战”，让大陆玩家、科幻迷、星战迷与全球粉丝们同步感受到《质量效应》的火爆激情与惊心动魄。

## 精彩短评

- 1、机场一本六块的那种书啦。还这没学到什么，整本书亮点贫乏，有着浓重的功利写作感……印象最深刻的就是那种纯粹的通俗感吧，就是有主角光环，就是杀人不眨眼。这样畅快的倾泻负能量的通俗小说，每个国家都有吧……
- 2、 simply love the mass effect universe.
- 3、人类借助未知文明的残留技术得以飞跃，如果未知文明已经灭亡，那么这些技术肯定会将人类引向黑暗；这是刚开始看质量效应三部曲时的一个担忧；然后我发现这是个老牌的动作小说，只是披着科幻的外衣罢了；
- 4、本书的作者是bioware的首席作家，说白了就是御用的编剧加作者，曾经写过好几本相当出名的游戏小说——当然更出名的是游戏。而如果没有看错的话，这位翻译应该是UCG曾经的蜘蛛，而UCG曾经在游小说上面出过这本小说的第一部翻译。另外，出版的果壳阅读有一个编辑是科幻世界的迟卉，所以也不难理解为啥会是重庆出版社，又为啥会有科幻世界、游戏机实用技术即UCG的编辑站出来在书尾说话了。

总体上来说，比起在游小说上面的第一个译本，这个译本要稍微润色了一些。但这次润色并不一定比之前的流畅。因为有着各种编辑的个人阅读习惯，这个译本读起来其实和之前的差别不大——至少在翻译价值上来说是如此。

值得一提的是，这次出版的用纸非常非常地恶心。纸张很粗糙不说，封面用纸更是恶劣到掉色。本来，纯黑的封面很有科幻的大气味道，但是一翻一折就会多一条白线，严重影响读书的心情。

- 5、能退货吗？
- 6、翻译得真不如游戏汉化
- 7、图书馆居然有……
- 8、看完以后感觉平平，再看看豆瓣上对后两部的评论，决定放弃这个系列。毕竟没玩过游戏，三部又不是连续，而且还是一个没填满的坑不是？
- 9、较好的游戏背景小说，一般的科幻小说。
- 10、一般般。格局还好，境界不够。
- 11、期待已久的小说终于到了速度很给力啊
- 12、还不错的科幻小说，没有太复杂科学理论，简单易懂，情节紧凑
- 13、这部科幻小说好看 看每段情节就像看大片 一段段深入下去 紧张、刺激！
- 14、还不错，悬念设置的很好
- 15、SAREN原来这么屌，怎么就能这么屌！！！再屌也被姓薛的干掉了！！！！
- 16、由于不玩游戏，所以觉得只是部一般的科幻，希望后两部能入佳境。
- 17、我玩了游戏三部曲才想买书看的，书的里面还好，但是封面是怎么回事，脏就算了至少可以擦干净，但是烂得跟图书馆里放久的书一样，角落的地方还掀了起来，如果要收藏的话强烈建议不要单买，宁愿多花十几块买整套的！
- 18、场景描写得像看动作大片一样。
- 19、--就。。。看完了。。。我还以为人类大使还有猫腻，结果真的没有。。。
- 20、作为一代游戏的剧情补充，故事张力不错，就是略微短了点，而且没什么悬念……
- 21、迫不及待的想玩游戏  
迫不及待的想玩游戏
- 22、比较无聊，游戏的前传，没斜坡
- 23、看得出作者在极力打造一个类似于《星球大战》那样具有多样性的宇宙全景架构，但是具体落实下来整个故事实在有些小气，没展现出什么'大宇宙时代'该有的高端科技，世界观甚至还没有游戏本体给的足，也就是个一般的太空科幻冒险故事吧。
- 24、其实还不错，太空的背景，讲了一个悬疑的故事。
- 25、愚蠢的人类； 萨伦不错。
- 26、good

- 27、没玩过游戏，感觉就是把一部动作片的背景改成了银河系。喜欢联盟大使在理事会强硬表现那段。
- 28、三点五星，用来安利游戏倒应该不错。动作场面写得很有游戏操作感，看着看着就忍不住想摸鼠标（喂）。背景资料铺陈多一些，情节被压缩得有些紧张，尤其是靠后结尾略有些交代不足，不过基本上也算是事件落下帷幕，作为前传应该足够了。可恶，可是打游戏我还是会晕啊（一口血
- 29、质量效应的官方小说
- 1代前传
- 常规的宇宙背景冒险故事  
把游戏里面百科的内容搬了许多出来
- 真的很一般...
- 30、作为游戏前传，把安德森与萨伦的恩怨，安德森的艳遇，以及萨伦与霸王相遇的过程都串了起来，很好地填补了1代之前的背景空白。故事本身也写得引人入胜。
- 31、配合游戏食用的话，甚至会觉得为什么不把第一次接触战争单独写成一本书呢？
- 32、最棒的科幻小说，精彩无比，强烈推荐
- 33、游戏控可以看看，情节更完整。
- 34、封面设计太差了！
- 35、还行吧，特别喜欢时空跳跃的那个幻想。
- 36、不错 一边看书 一边继续重温游戏
- 37、故事情节很简单
- 38、当成独立的小说看也完全没有问题 脉络清晰 紧张刺激 赞 如果配上一些插图和介绍就好了 有时候会弄乱各种外星种族。。
- 39、因为某个贱人的话，多加一个星
- 40、和游戏关联很少的一本书，本书没有一个明确的主人公，情节像发散性的一样，最好边打游戏边看书，会更好。
- 41、关于感情，我作为女人的直觉太准了。从一开始我就知道，安德森喜欢卡莉。经历了生死，两个人对彼此超越朋友的感情终于坦诚相见了。
- 42、很类型，但是看得很爽。
- 43、不够紧张刺激
- 44、输比较薄了点
- 45、原来这种感觉叫做“爆米花科幻小说”啊！/ 还是说我对所有的故事都失去评判能力了？+天启这个名字起得太烂了 +好想玩仙女座啊
- 46、So so...
- 47、安德森也曾年轻过啊~
- 48、厕所读物。也许打通游戏可以来加一星
- 49、一本小说讲了一个简单故事
- 50、宏大而完美的世界观已经战翻了我（游戏下载中），但剧情还远远没有。也许是作者的问题吧，在游戏已架构出的美妙未来世界中，却在细节处出现了很多老版007都不屑于使用的“低”科技成分，让人有一种蛋蛋的失望。但是就冲着这世界观，都足以好好的读上一遍了
- 51、前传
- 52、个人觉得这本书在读到70%后才开始精彩起来，总体并不很吸引我，所以拖拖拉拉到现在才看完。并没有不敬的意思，不过作为主角，安德森的性格真心太闷了。
- 53、全文铺垫，最后反转，联盟出色的幽灵特工萨伦才是最大的叛徒，他阻止了安德森成了特工的一员，控制了桀斯族攻击联盟。
- 54、中规中矩的游戏改编小说，不乏亮点
- 55、作为一个mass effect的忠实玩家，这本书对我来说实在是太糟糕了。
- 56、粉丝向的小说，对质量效应的剧情是很好的补充
- 57、休闲好物
- 58、故事太好莱坞了，鲁莽又虚伪，还非常中二

## 《质量效应 第1卷》

59、行文中能感受到的那种宏大，是想象的力量。

60、玩过游戏再来看这部前传性质的小说，脑海里自然会对书中的事物有一个直观的印象，这样的感觉使得看起来还蛮精彩。如果是先看书的人估计要再扣掉几分吧。



1、公正地说，《质量效应》第一部并没有想象中的那么精彩和好看，可能之前的期待值比较高。一直很好奇为什么果壳阅读在出版了韩松老师的《地铁》和飞氲的《纯真及其所编造的》之后，会出一套以游戏科幻小说。是个人趣味还是市场考量不得而知。当然，对于那些对《质量效应》驾轻就熟的童鞋而言，这部小说可能会联想到那些3D画面而显得颇为生动，不过对于我们这些很少玩游戏的童鞋而言，文本就仅仅是文本，先入为主的始终是文本以及文本所带来的存在于想象空间中的视觉效果，而不是游戏中的震撼效果来弥补文本中的少许不精彩。幻想类的游戏小说有很多种，有的是游戏创作脚本，有的是同人，有的是官方的背景小说，有的是原本和游戏八竿子扯不上关系的最后因为出现了相应的改变的游戏也就成了幻想游戏小说。坊间游戏小说很多，暴雪公司的游戏小说到目前为止应该是最为成功的，从《星际争霸》到《魔兽世界》。从官方小说到民间的同人，可以说是数量众多，当然质量也是参差不齐。相比而言，《质量效应1》中规中矩，没有太多意外的惊喜，大多数桥段充满了好莱坞枪战片的那种范。好不装逼地说，不是说这部书不好，只是在单纯地从阅读感受上而言，深刻地觉得德鲁·卡宾森和西德尼·谢尔顿、奥森·斯科特·卡德、洛伊斯·比约德在讲故事的能力方面完全不是一个数量级的。当然，这部小说正如宣传的说的一样，政治阴谋的、谍战的、枪战的、小清新的儿女情长的各种类型剧情片的特点就充满其中，但是正式因为这种类似集中，使得这部小说特点并不那么鲜明，且不拿西德尼·谢尔顿和弗雷德里·福赛思这类大咖相比，单纯从“太空历险记”这种纯粹走剧情的技术活儿来看，卡特和比约德更胜一筹。整体而言，《质量效应1：天启》更像是一部套着太空殖民扩张的典型好莱坞爆米花电影。当然，这里我们需要注意一点的是，说“好莱坞爆米花电影”并不是装逼装清高说这种电影不好，只是说当审美疲劳的时，连桥段和情节你都能猜得出几分的话，看片乐趣会少很多。SF Signal的评论认为这部小说大量的信息铺陈(Infodump)，使得整部小说看上去太过匠气，就像一个全能解说员狂用感叹号。Thunderbolt Games的评价则认为小说的讲述方式使得整部小说无法成为一部伟大的科幻小说(great science-fiction)。不需要伟大，但是作为一部爆米花科幻小说，感觉确实和《垂暮之战》等还有一段距离。如果换掉这部小说整个科幻背景，大概剧情就是如下这样：俄罗斯建在远东的一个秘密基地被恐怖分子神秘袭击了；而这个秘密基地是从事联合国严令禁止的生化武器的研究项目(也可以换成克隆人啊之类)。然后联合国5个常任理事国需要知道这个真相，同时作为常任理事国之一的美国派出了超级特工A咖(对照幽灵特工)，俄罗斯自己也需要知道到底是怎么回事——秘密基地的一个高级科学家神秘失踪了，所以派出了自己的特工B咖。然后真相就是这个高级科学家(痴迷于研究的类似疯狂科学家的那种角色)发现了一个更牛逼的类似水变油的高级玩意儿，然后被中东一个牛逼大亨瞅上了，为了要获得更大的发展和高额利润，制造了这起袭击。再后来，A和B同时类似《虎胆龙威》一般的闯入大亨的窝藏地点，顺带把大亨那个怎么打也打不死的小强打手也打死了，救出了女猪脚——女猪脚是好莱坞电影中不可或缺的角色，将军的女儿，又在那个基地供职，在基地袭击前神经出问题离家出走(因为晓得基地从事的非法项目很紧张也很良心发现)。最后的结尾是A咖在最后大功告成时耍了个心眼，把那个秘密项目的研究资料据为己有，期待自己当大老王，也期待美国能重新确立自己在全世界超级无敌巨无霸的地位，打败俄罗斯。剧情就是这样，只是那些枪火效果，大家可以按照好莱坞的样片自行添加。因此，作为整个小说系列的第一部《天启》有着好莱坞火爆桥段和政治阴谋，类似《碟中谍》那种风格和汤姆·克兰西小说的那种悬疑设置。当公正地说，作为一部“太空惊险”的小说，这部小说即没有太空歌剧的华丽和精彩，也没有侦探悬疑小说的那种令人入迷，谜底过早的揭开——而且揭开得相当不拉风，想写写作提纲一样，想当然地，然后那些好人就知道坏人是谁了。没有反转也没有隐藏老王，类似RPG过关，一路打鸡血一样的救好人打老王。另外，“幽灵特工”作为尖锐人，最后留一手准备背叛理事会的好莱坞尾巴，也是意料之中的事情。小说当然也顺带穿插了小儿女情长，不过有种感觉是这种感情不自然。中规中矩。真心希望第二部能更加精彩一点。另外，第四部也快出版了，不知道果壳阅读还会不会继续推出中译本呢。看完第一部后的阅读感受——在这部小说面前，那爆米花科幻的经典代表《垂暮之战》就是一部大师手笔。一家之言。以上。

2、作为质量效应游戏三部曲通关的玩家，我说一下我的一些想法。质量效应是今年来制作最为精良的一部游戏之一，而其最突出的就是其强烈具有代入感的故事。韬子@Tower可能是因为您没有了解到所有的剧情所以对这本小说有一些误解。质量效应小说三部曲与游戏三部曲并非重叠的关系，小说《天启》可以看做整个质量效应故事的序章，之后是游戏质量效应一，此后为《升天》

接着是游戏质量效应二，结合是《天罚》，最后是游戏质量效应三。不幸的是除了三部游戏通关，我只阅读了《天启》这本书，而《升天》与《天罚》都没有来得及去看，并且对于游戏的记忆已经略有模糊，所以如果我说的还有什么不对，请资深玩家见谅。《天启》与游戏质量效应一的开端在时间上有一定的跨度，《天启》如果非要找出一个主人公的话，我想应该是安德森上尉。而在游戏质量效应一当中，安德森已经是人到中年，成为星联飞船“诺曼底”号的舰长，而游戏的主人公薛帕德少校正是安德森的船员，而后当薛帕德成为“幽灵”后安德森更是被提拔负责星联第五舰队的上将。在《天启》曾经多次提到安德森对于自己士兵身份的认可，而在游戏中他已经开始接触政治与外交事务，在其中当然有安德森的一些思想上的转变，不过这和本文关系不大，故此掠过不谈。但是剧情却没有很大的割裂感，萨伦仍然是议会的“幽灵”，而薛帕德正肩负着揭穿萨伦真面目的秘密任务，萨伦在质量效应第一部结束的时候开枪自杀，读到这里您可能已经明白：对于人类报以歧视态度的萨伦并不是整部小说的“大反派”。那么“大反派”究竟是谁呢？第一部小说中反复提到一个人工智能种族：桀斯。桀斯是由外星智慧种族奎利族在几百年前创造的一种人工智能种族，在桀斯表现出自我意识的时候奎利人尝试去毁灭桀斯族，结果偷鸡不成蚀把米几近灭族后被赶出自己的母星，成为星际流浪种族。注意奎利即使是流浪种族，但是不等同于星际海盗，他们仍然具有银河系强大的舰队，而他们的族人年轻时都需要离开舰队独立外出在银河系中历练，成年后带着“战功”即成就回归战队，这是奎利保持自己种族不灭的重要手段，也养成了奎利人独立坚忍的性格。而上文提到的星际海盗指的是活跃在“界神星系”——不受议会管辖的迎合系区域的以欧米伽空间站为核心黑帮及雇佣兵组织，即在《天启》中出现的“蓝太阳”等雇佣兵团。这些兵团主要由巴塔瑞人，克罗根人等组成。巴塔瑞人与人类几乎同时崛起，争夺天连边界，最终在种族竞争失败后退出议会，许多族人加入了雇佣兵团；而克罗根人即小说中描述的像爬行动物的一种非常粗壮的外星人种，一个克罗根群体只有群体的头才能拥有多名雌性克罗根人并繁殖后代，而其他雄性克罗根人则是群体的战士，没有拥有配偶并繁殖后代的权利。克罗根人好斗且野蛮，但他们在古代也曾拥有灿烂的文明，他们通过卵生繁殖后代，由于好斗和生育率过高威胁到了银河系塞拉瑞人，于是塞拉瑞人研制了“基因噬体”以使克罗根人生育率接近为零，两族从而结下了不解之仇。塞拉瑞人，突锐人与阿莎丽人同为银河系的主宰种族。阿莎丽人是相貌与人类最接近的种族，且均为雌性，具有强大的科技力量且最先发现神堡，而突锐则拥有银河系最强大的武力，三族明里扶持暗中打压银河系的新贵，比如人类。而银河系中所有有能力跨出自己星系的种族都无一例外地借助了一种五万年前灭绝的神秘种族——普洛仙族留下的科技。这就引出了银河系中最大的谜团，就像人类想知道恐龙灭绝的秘密一样，所有种族都想知道为何普洛仙在如此强大的科技实力下离奇灭绝。铺垫了这么多只是为了使读者了解质量效应中种族之间的矛盾与冲突，明白明白了这些您可能能够猜到，质量效应绝对不是一部外星人打压，人类强势崛起的小说，也不是好莱坞枪战片的太空版本。在游戏质量效应一当中，薛帕德最终打败了萨伦控制的桀斯族，而在质量效应二当中，桀斯族则作为前半部分的重要敌人出现，直到薛帕德最终删除桀斯族代码将桀斯灭族或者将其收编到自己队伍当中。不知您是否有这样的疑问，萨伦赖以控制桀斯族的法宝到底是什么，为什么可以控制桀斯族。而这就是故事的关键，您一定记得钱博士在某种“辐射”的影响下变得精神不正常，而萨伦小心翼翼地避免这种效应，我们称之为“教化”。而最终其实萨伦也被“教化”了，成为这种力量的奴隶，不仅如此，（此处会有关键剧情透露，请慎重阅读），此后的幻影人也被“教化”，而他们往往以为自己能够控制这种力量。这种力量就是“收割者”的力量，也是五万年一度毁灭有机生命的元凶。收割者是一种高度进化的人工智能种族，这就可以解释为何桀斯会听命于收割者，也可以解释对接触他们的有机生命的“教化”。至于为何他们会五万年一度毁灭有机生命，是因为他们自认为神，要维持一种“有机生命与人工智能”的平衡，他们相信有机生命创造出的人工智能种族会毁灭整个银河系，所以每五万年对于高度发达的有机生命的毁灭是必要的，而这些有机生命则也会融入收割者当中以另一种生命形式存在从而达到一个新的五万年的“平衡”。所以答案呼之欲出：整部小说其实讨论的就是人工智能的伦理问题，要不要制造人工智能，当人工智能出现人格特征时是赋予他们情感还是予以毁灭。而小说令人震惊的一点则是质量效应在更高层面讲有机生命与人工智能的地位倒转，收割者毁灭有机生命却恰恰是为了保证有机生命的延续，我们到底要不要接受这样的“保护”，还是选择自己的路？如果有机生命有权选择自己的路，那么我们制造的人工智能呢？总之，这部小说体现了人工智能发展时代的一些思考，正巧我正好是一个人工智能的研究者，可以肯定地告诉大家，目前机器绝对没有能力自己思考的，请大家放心，不过未来的事谁能说得准呢？感谢您的阅读，如果有异议欢迎讨论。

3、辛辛苦苦写了将近一小时的书评，因为浏览器一个错误全部没有了。好桑心。于是现在就简短说说我对这本书的看法好了。Btw，我是一个质量效应游戏的忠实（也许不）的粉丝……首先，来说说为啥它是个较好的游戏前奏。玩过游戏的玩家，应该都知道，游戏一代我们的主角斜坡会遇到给他的人生带来转折的第一大反派——萨伦。没错，这也是这本小说中出现的一个亦正亦邪的幽灵特工，萨伦。萨伦冷血，无情，永远将自身任务置于第一位，为了完成任务，不惜一切代价手段。而且他长了一张非典型突锐人的脸，一看就不会是正派，就算现在是正派将来也一定不是正派（泥垢！）本书前80%不惜花大量笔墨来铺垫最后15%的高潮。交代清楚了安德森和萨伦为何会有仇怨，都是因为一个女人口牙！（并不是！）好吧，其实在我读来真的就是两人一开始就有摩擦到后面是越看对方越不爽而已。因为萨伦本身因为自身种族和人类的第一次接触战争，导致对人类的痛恨与蔑视。然后最后可怜的15%交代了为何安德森如此讨厌萨伦的原因，也是本书的高潮。就是萨伦的残酷无情的杀戮。书的最后5%（我数学不好，其实这根本就2页），交代了一个游戏中非常非常重要的角色——霸主（不是海伯利安里的霸主哦，这个霸主名叫Sovereign）。这东西出现在了一代，让大家知道了宇宙中有个非常大的威胁，他们叫做Reaper（收割者）。所以到此，这本书都很好的给游戏一个前奏。再来说说这本书单纯作为科幻小说吧。其实感觉这不太公平，因为这本书的目的，也就是为游戏补充。但是我觉得还是有必要说一下。就算作为一个游戏的fans，也不能光是一味的认同和游戏有关的所有东西。

1. 这本书，除了介绍了不同的种族（在我看来也没能很好的介绍），还有介绍了一些即时通信的手法（超网），还有质量效应中继器（这个介绍也没有多详细）。除去这些，科幻的感觉不是很强，打仗的时候还是突突突（游戏中也是这样的），除了偶尔冒出一个异能使用者，看不出多高超的地方。（这也算是对游戏的吐槽，虽然我是乐在其中）

2. 情节在我看来，这书真的无法靠情节取胜，如果和质量效应第一部游戏加在一起，那是真的很棒！！本书情节，没有特别跌宕起伏的地方，还是除了最后那么十几页。人类大使和神堡议会交涉的地方，稍微有些看头。除此之外，可以说没有出彩的地方。或者说，出彩的地方，也只有玩过游戏的人才会发现。

3. 名词和一些句子的翻译其实这个怎么说，只能算个人吐槽。当初玩游戏，用的是三大妈（3DM）的汉化，所有有些先入为主的印象。书中有个雇佣兵组织，叫做蓝太阳，游戏汉化中叫做青阳，游戏中是Blunsun。个人觉得，青阳翻译更胜一筹。当然如果小说完全照搬3DM的翻译，肯定会涉及到其他的一些问题。所以这里也就不多说了。但是有个槽不得不吐。我有次看不下去，是因为满眼的“族”这个字，突锐族，阿莎丽族，塞拉瑞族，沃勒族，巴塔瑞族，克洛根族……而且只要提到，一定会有一个不遗余力的族……真心觉得省掉看着舒服些。还有一处翻译，P63的第四段，会有一种看的莫名其妙的感觉，指代不明，然后去翻过英文原文，总觉得和英文原文表达的意思完全不同。但是因为我的英文水平不好，所以也许是自己误解了英文原文的意思吧。这里不多说。另，译者翻译酒吧的阿莎丽服务生，说的是“阿莎丽族服务小姐”。这点真心不能苟同。熟悉游戏的人，都知道阿莎丽是单性种族，更确切来说，他们是无性种族才对，尽管他们外表看起来像人类的女性。原文里其实是“a single asari server”，所以我觉得，强调是个阿莎丽族小姐，非常不妥。暂时举这么多。我觉得，自己有必要去看看英文原版。不过那些专业名词真的很头大。另，我觉得游戏本身，才是真正的精华，可以和我心中的卡拉狄加，海伯利安并列在一起了（当然除了质量效应三部曲的结尾）

# 《质量效应 第1卷》

## 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)