

<<为和平而战>>

图书基本信息

书名：<<为和平而战>>

13位ISBN编号：9787536464421

10位ISBN编号：7536464428

出版时间：2009

出版时间：四川科学技术出版社

作者：弗诺·文奇

页数：296

译者：曾真

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：<http://www.tushu007.com>

<<为和平而战>>

前言

六年前，弗诺·文奇真正为中国读者所熟悉时，他在美国科幻界早已声名显赫。

以一部惊心动魄地预言了网络虚拟现实的中篇小说《真名实姓》，这位美国实力派作家在2003年登陆《科幻世界》，用令人震惊的想象和快速推进的情节革新了读者头脑中对赛伯朋克科幻小说灰暗、隐晦的片面认识，引发了“弗诺·文奇热潮”。

不料弗诺·文奇在中国“一夜成名”，《科幻世界》却因分期连载成了众矢之的——对结局急不可待的读者通过BBS、E-mail、电话、信件等各种方式对编辑部进行“密集轰炸”，表达共同的不满：这部惊心动魄的杰作应该一次性刊完，让读者饱受期待之苦实属罪过！

创刊二十余年的《科幻世界》推介了数不清的外国科幻作家，既有老牌大师，亦有当代新秀，引发如此热潮的却似乎只有文奇一人。

对弗诺·文奇来说，2003年是特殊的一年：他在这一年辞去了加利福尼亚大学数学教授的工作，开始以专业作家的身份进行创作。

此前，人们赞誉他在科幻创作上取得的成就时总会说：“文奇首先是个科学家，然后才是个科幻作家”。

现在，这种说法应该改变了。

科幻创作不再是文奇的业余爱好，而是他的工作。

像很多著名科幻作家一样，弗诺·文奇从小就是一个科幻小说迷，八岁时就尝试过科幻创作。1966年，他刚从密歇根州立大学获得学士学位，便在美国著名科幻杂志《模拟》上发表了处女作《书呆子快跑》。

这篇小说得到了美国著名科幻编辑坎贝尔的认可，其精妙构思文奇至今仍引以为荣。

1968年和1971年，文奇先后从加利福尼亚大学圣地亚哥分校获得了数学专业硕士和计算机专业博士学位，后留校任教，教授数学。

文奇非常热爱教学工作。

正是由于这个原因，他的创作产量一直不高，从二十世纪六十年代开始发表作品至今，他总共只发表（出版）了二十几个中、短篇和六部长篇。

产量如此低的科幻作家并不多，但显而易见，作家的成功并不一定与他的作品数量成正比。

乔治·奥威尔、小沃尔特·M·米勒便是极好的例证，就目前来讲，弗诺·文奇亦属此列。

在文奇为数不多的作品中，描写电脑黑客与掌控全世界信息资源的人工智能殊死搏杀的《真名实姓》占据着特殊的地位。

小说发表时，互联网技术初露端倪，人们为小说中的超炫想象而痴迷，却很难相信它们会在不久的将来成为现实。

很多时候，人们将开创科幻小说赛伯朋克流派的荣誉归到威廉·吉布森的名下，但实际上，文奇的《真名实姓》比吉布森赖以成名的《神经浪游者》早了整整三年。

文奇至今仍是美国最优秀的赛伯朋克作家之一。

弗诺·文奇的开拓性与创造力在《深渊上的火》和《天渊》中得到了更为淋漓尽致的展现。

在这两部长篇巨著中，文奇构筑了一个按文明层次分为三界的豆荚状宇宙，突破了硬科幻小说一成不变的物理法则，以史诗般壮阔的场景征服了读者，顺利拿下了两座（1993年和2000年）世界科幻大奖“雨果奖”奖杯。

《深渊上的火》和《天渊》是对不断侵袭科幻领域的科幻小说一次强有力的反攻，让被科幻小说大肆借用的文明设定重新遵从于硬科幻的统治之下；同时，它们更是对传统宇宙歌剧的一次化腐朽为神奇的拯救。

从E·E·史密斯将太空歌剧推到巅峰以后，这一流派的科幻小说日渐式微，是弗诺·文奇赋予了传统太空歌剧以崭新的灵魂，使这一流派得以复兴。

这两部作品的中文版由科幻世界杂志社于2004年和2005年推出后，弗诺·文奇迅速成为最受中国读者欢迎的外国科幻作家之一。

为满足热爱文奇的广大读者对技术类科幻的强烈嗜好，经过一年多艰苦细致的工作，我们此次又

<<为和平而战>>

推出了弗诺·文奇的三部经典长篇和一部中短篇集。

其中,《为和平而战》(1984)和《实时放逐》(1986)分别讲述了“时间禁锢”技术出现后世界格局翻天覆地的变化,以及五千万年后从停滞的时间里走出来的人类子遗所面临的艰难抉择。

这两部堪称文奇情节最紧张的长篇小说,分别获得了1985年和1986年的雨果奖提名(最终惜败于威廉·吉布森的《神经浪游者》和奥森·卡德的《安德的游戏》)。

《彩虹尽头》(2006)是弗诺·文奇最新的一部长篇。

在这部近未来科幻小说中,文奇将目光从深远浩渺的宇宙转回到我们的现实世界,细致入微地描绘了虚拟技术、人机结合,甚至还包括已经融入我们生活的维基百科、搜索引擎等网络工具未来数十年内的发展图景,以及它们给我们的世界所带来的巨大变革,令人叹为观止。

此书为弗诺·文奇赢得了第五座“雨果奖”奖杯。

《弗诺·文奇科幻小说集》收录了文奇的大部分中短篇科幻小说,包括雨果奖获奖作品《费尔蒙特中学的流星岁月》(2002)。

这些小说题材广泛、特色鲜明、想象丰富、极富预见性,有的还与作者本人的长篇有着千丝万缕的联系。

它们将有助于我们立体地认识弗诺·文奇这位硬科幻大师。

由衷希望这位数字时代的预言家、太空歌剧的拯救者能给读者带来新的快乐与收获。

<<为和平而战>>

内容概要

不久以后的未来，国界、政府、军队都不复存在，人们过着日出而作、日落而息的简单生活。全球唯一的权威机构维和组织宣称，这就是世界大同。

但这是一个令人窒息的世界大同：集中式的科技研发被禁止，人类社会的发展再也不能奔腾向前。维和组织宣称，这是为了人类自身的利益，为了和平。

没有人能对抗维和组织，因为它是唯一一个拥有科技研发权的机构，牢牢掌握着尖端科技。

但人类的求知欲望犹存。

在世界的各个角落，活跃着一个个家庭作坊式的科研小组，他们被称为“叮当客”。

“小”并不一定意味着“弱”，在某些领域，叮当客的研发水平远远超出了维和组织。

但是，维和组织手中还掌握着一件终极武器……

<<为和平而战>>

作者简介

弗诺·文奇，拥有极高的声誉，在硬科幻小说写作方面很有一手他的小说逻辑严密，情节紧凑，展示出科技的奇妙之处，尤以细节的缔造和令人惊叹的预见力著称大量细致又经得起推敲的描述让虚构出的"异世界"及生活其中的种族几可乱真这和他本身的科学素养大有关系。

弗诺·文奇本人就是数学家和计算机专家阅读文奇的科幻小说，绝对是一种享受 文奇并不多产，但他的每一部小说都称得上经典1987年的《真名实姓》使他声名大噪，1992年的《深渊上的火》获得雨果奖，2000年又以该书前传《天渊》击败《哈利波特与阿兹卡班的囚徒》，再获雨果奖。重建文学的幻想传统。

<<为和平而战>>

章节摘录

旧加利福尼亚购物中心是圣塔伊尼兹警察公司最大的客户——也是米高·罗萨斯最喜爱的巡逻区域。

在这个明媚的周日下午，成百上千名顾客沿着老101公路驱车数公里，来到这里。这个周日特别繁忙：从生产报告和质量报告来看，整个这一周，各店铺的销量都非常好。迈克在商场里走来走去，时不时停下来两句话，或是走进商店细看货品。大家都清楚反盗窃仪器的威力，所以到目前为止，他一直无所事事。

迈克觉得这样挺好。

迈克·罗萨斯正式受雇于圣塔伊尼兹警察公司已经三年了。

早在和妹妹初到加州时，他就跟这家公司扯上了关系。

从某种程度上讲，温茨警长算是收养了他，因此他是在警局中长大的；到十三岁时，他就已经开始领副警长的薪水了。

温茨曾鼓励他尝试技术工作，但不知为什么，他最想干的还是警察这一行。

圣塔伊尼兹警察公司是范登堡最热门的求职机构。

这里薪水不错，地方也太平，而且迈克觉得自己是真的在帮助别人。

迈克离开商场，爬上青草茵茵的小山坡。

管理人员将草地修建得平平整整，打理得干干净净。

他能从山顶看遍中心，看见所有的商店和遮住拱廊的光鲜布料。

他拧开自己的呼叫器，以备他们要让他下山疏导交通。

马和马车是不允许进入外面的停车场的。

通常情况下，这样做有利于交通；但这个下午顾客太多，马和马车的主人们可能希望这一规则能稍加松动。

山顶附近，保罗·奈史密斯坐在自己的棋盘前，沐浴着两轮太阳洒下的阳光。

每隔几个月，保罗就会到海岸边，有时来圣塔伊尼兹，有时去更北边的城镇。

他和比尔·莫拉莱斯会提早来，占一个位置不错的马车车位，然后支起棋盘，比尔则去替他买东西。

到了晚上，叮当客会摆出他们的特产，保罗也许会跟他们做些买卖。

此刻，这老家伙正懒懒散散地坐在棋盘后，大口大口地嚼着午餐。

迈克怯生生地朝他走过去。

奈史密斯不难亲近，似乎是个很容易沟通的人。

但迈克比大多数人更了解他，也知道这老家伙诚恳外表之下的古怪脾气，同他的名声一致。

“玩一盘吧，迈克？”

奈史密斯问道。

“不好意思，奈史密斯先生，我在执勤。

”而且我知道你决计不会输，除非是故意的。

老人不耐烦地挥了挥手。

他越过迈克肩头望向那些店铺，然后摇摇晃晃地站起身来。

“哎，今天下午不设圈套骗人玩了。

不如过去逛街，看看商店橱窗。

”购物中心里没有橱窗，除非你认为珠宝和电子产品上面的玻璃柜也算数。

但老人还是习惯性地这么说。

迈克留意到了这一点。

奈史密斯这一代人仍是社会的主体，所以这种说法虽然老套，但依然通用。

迈克拾起一些垃圾，却找不到乱扔垃圾的人。

他扔完垃圾，在去商场的路上赶上了奈史密斯。

不出所料，卖食物的商贩们都循规蹈矩。

他们的桌上堆满香蕉、可可豆和其他土特产，还有一些来自远方的东西，比如苹果。

<<为和平而战>>

右手边的游戏区依旧是孩子们的地盘。

等到晚上就不一样了。

光闪闪的帘子和遮篷在微风中飘荡，要等到天黑，陈列品自身才会光彩夺目、展现出魔力。而此刻，一切悄然无声，许多游戏都还无人光顾，就连棋类和共生游戏的生意也都冷冷清清。这几乎成了一种习俗，人们只有到了夜里才经营这些琐碎的玩意儿。

唯一的一群人——大约五六名少年——站在盖瑞·特尔曼的天体游戏前。

那儿出什么事了？

一个黑人小男孩正在玩游戏——迈克意识到他已经玩了十五分钟。

特尔曼和天体游戏通常只认钱，而且特尔曼不是个慷慨人。

嗯，有名堂。

前面的奈史密斯嘎吱嘎吱地走向游戏摊，显然也被挑起了好奇心。

商店里很阴凉。

特尔曼靠在旧木桌上，对自己的小主顾怒目而视。

那男孩看上去十来岁光景，明显是个外地人。

他头发蓬乱、衣衫污秽，细小的手臂让人一看就知道，这孩子或是有病，或是营养不良。

他嘴里嚼着东西，迈克怀疑是烟草——在本地孩子身上，你肯定看不到这种行为举止。

那孩子抓着一叠斯塔伊尼兹钞票。

光看特尔曼的表情，罗萨斯就猜得出这些钞票的来源。

“再来一盘。

”男孩说完，瞪着眼回敬特尔曼。

店主特尔曼迟疑了一下，看了一眼周遭的人群，注意到有大人在这场。

“嗯，好吧。

”特尔曼同意了，“但这是最后一次……最后一次，听明白了？

”他用混杂着其他语言的西班牙语重复道，“我，嗯，我得去吃午饭了。

”这句话很可能是说给奈史密斯和罗萨斯听的。

小孩耸耸肩：“好。

”罗萨斯注意到特尔曼重设了天体板——调到了第九级。

那孩子研究着布局，一脸深思熟虑的模样。

特尔曼的布局是个平面，展示了从高处所见的假想太阳系。

三颗行星是三个小小的光盘，围绕恒星旋转。

它们的大小透露出其质量信息，但准确数值几乎要到游戏结束时才能知道。

充当出发地和目的地的行星运行轨道十分古怪，出发地行星每五秒钟转一圈，速度虽快，还是能很容易地看到岁差。

但在它与目的地行星之间还移动着第三个世界，轨道同样很古怪。

罗萨斯皱起了眉头。

这应该是一道立体化的难题，特尔曼之所以要在平面上摆出来，唯一原因就是他没有全息影像来作立体显示。

迈克从没见过任何人能不借助共生处理器完成第九级的天体出发一到达游戏。

平面上的计时器显示，玩家——那小孩儿——有十秒钟的时间来发射火箭，并努力让飞船抵达目的地。

从燃料显示来看，罗萨斯敢肯定，这些能源连做直线飞行都不够。

这次发射显然必须借助星球引力实现穿梭飞行！

小孩将自己所有的钞票都放在桌上，斜眼看着屏幕。

只剩下六秒钟了。

他抓住控制手柄拉动起来。

一星金色火花代表他的宇宙飞船，火花从出发点的绿色圆盘上掉落，落向万物所围绕旋转的黄色恒星。

<<为和平而战>>

他耗掉了超过十分之九的燃料，将火箭推向了错误的方向。

他身边的孩子们开始不满地嘟哝，一丝假笑浮上特尔曼的脸庞，但那丝笑容却迅速凝固了：飞船靠近恒星时，那孩子又拉了一下控制手柄，这一次火箭推动——加上恒星的引力——将火花送进了模拟太阳系深处。

火花划过两米宽的屏幕，在远处减慢速度，朝着中央而不是目的地行星飞去。

罗萨斯不由自主地轻轻吹了声口哨。

他也玩过天体游戏，赤手空拳和借助处理器的都玩过。

这个游戏有将近一百年的历史，几乎跟棋类游戏同样受欢迎；它能让你记起人类差点就取得的成就。

但他从没见过有人能赤手空拳、两次借助星球引力实现穿梭飞行。

<<为和平而战>>

媒体关注与评论

弗诺·文奇，当代最具远见卓识的科幻作家之一。

——美国著名科幻作家 大卫·布林 《为和平而战》和《实时放逐》是对科幻观念的一次突破。

——美国《出版商周刊》 引人入胜的科幻设想、色彩斑斓的未来图景……令人不忍释卷。

——美国《轨迹》杂志

<<为和平而战>>

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:<http://www.tushu007.com>