

STARSHIP TITANIC

Douglas Adams's
Starship Titanic

泰坦尼克号

飞船

【英】特里·琼斯 著 · 姜倩 译
上海科技教育出版社



泰坦尼克号飞船

【英】特里·琼斯 著 姜倩 译
上海科技教育出版社

DOUGLAS ADAMS' S STARSHIP TITANIC

by Terry Jones

Copyright: 1997 by THE DIGITAL VILLAGE AND
SIMON AND SCHUSTER INTERACTIVE, INC.

This Edition Arranged With ED VICTOR LTD
Through Big Apple Tuttle-Mori Agency, Inc., and
Beijing International Rights Agency

Simplified Chinese Edition Copyright:
SHANGHAI SCIENTIFIC & TECHNOLOGICAL
EDUCATION PUBLISHING HOUSE

All Rights Reserved.

泰坦尼克号飞船

【英】特里·琼斯 著

姜倩 译

上海科技教育出版社出版发行

(上海冠生园路 393 号 邮政编码 200235)

各地新华书店经销 上海长阳印刷厂印刷

开本 850×1168 1/32 印张 6 插页 2 字数 160 000

2001 年 3 月第 1 版 2001 年 3 月第 1 次印刷

印数 1 - 3 000

ISBN 7 - 5428 - 2444 - 9/N·396

图字 09 - 1999 - 352 号

定价: 12.00 元

献给我亲爱的艾莉森

序 言

《泰坦尼克号飞船》的构思最初浮出水面时，同许多想法产生的过程一样，不过是一些突然冒出脑海的片言只语。很多年前，它只是小说《生命、宇宙及一切》一个小小的离题发挥。我设想，那艘泰坦尼克号飞船刚刚开始它的处女航，便遭遇了“自发性大规模实体失效”。这只是我在等待手头那部小说的情节往下发展时插入的零星碎片。你心想：“哦，我可以一边写这本书，一边构思另外一个简短的情节。”这样，它便以一些句子的形式出现在《生命、宇宙及一切》中。过了一阵子，我想：“嗯，我觉得还可以给它再加点东西。”于是又琢磨一会儿。有时候，我甚至考虑将它发展为一部小说，可又一想，不，这不是个好主意，我对这类事一向颇为审慎。

20世纪80年代中期，我同一家名叫 Inforcom 的公司合作创作了一部纯文本电脑冒险游戏《搭车者指南》。我从中获得了许多乐趣。玩游戏者可以沉浸在与电脑之间的虚拟对话中。写这种东西的时候，你必须去想象并迎合虚拟观众的反应。关于文字，可以做的事情很多，这一点几千年的人类文明早已证实，但在我看来，电脑让我们回到了印刷术发明之前的年代，让“交互式”的——就是说者和听者彼此交流——讲故事的古老艺术再

次焕发生机。当然过去人们并不称之为“交互式”。他们接触的东西全是交互式的，因此不需要有一个专门的名称来指代它。当有人站起来讲述一个故事时，听众立即会有反应。讲故事的人也直接予以回应。印刷术的传播使“交互”这种方式不复存在，却将故事禁锢成僵化的模式。在我看来，以电脑为媒介的交互式叙述倒有可能将口头、书面两种形式的优点结合起来。然而，这种媒介尚在襁褓之中，便被随后产生的电脑动画扼杀了。文字也许是一种表达力丰富的媒介，可在屏幕上它显得枯燥乏味。它既不会闪烁，也不会跳来跳去，只好让位给那些有此功能的事物了。

当然，早期的电脑动画速度缓慢，画面粗糙而丑陋。作为媒介，它并不吸引我，于是我想，还是暂缓一下，等其改进了再说。10年以后，电脑动画已发展得相当不错，但人机互动性却大大削弱，只剩下点击和敲打鼠标了。我怀念原先的文本电脑游戏中令人着迷的会话。我想，也许能把两者结合起来……

当时，我正和一群朋友忙于筹建一个新的数码媒体公司“数码村”（<http://www.tdv.com>）。我开始为我们公司的第一项重大工程——一个将最新的电脑动画与自然的语言分析程序相结合、能让玩游戏者与游戏中的角色进行对话的光盘探险游戏——四处搜寻好的题材。忽然，《泰坦尼克号飞船》的构思脱颖而出。

在着手于这部后来成为巨作的光盘游戏时，将它改编为小说的想法出现了。我原本就是写小说的，而且妙的是，和我以往的创作大大不同，眼下的这个故事不仅有开头，还有中间发展部分，以及一个像模像样的结尾。然而，出版商们坚持，这本小说必须和游戏同时出版，以保证销路。（他们的要求让我感到奇怪，因为我原先的小说没有配套的光盘游戏，照样卖得动。但这是出版商的逻辑，我们也知道，出版商们是“佐格行星人”。）我无

法两者同时进行。我必须得承认自己没办法写这本小说，除非放弃手头的活儿，也就是游戏。这样，谁来写这本小说呢？

正在这个时候，特里·琼斯来到了我们的工作室。游戏的角色之一是由一个半疯半傻的工人豢养的、遗忘在飞船上的鸚鵡，特里答应为它配音。实际上，这个角色简直就是专门为他准备的。特里看到我们几个月来制作的图形和人物动画后，十分兴奋，说出了那句决定性的话：“你还有什么事需要我做吗？”“你想写小说吗？”我问。特里回答说：“是的，当然。只要我能以自己的形式创作它。”

特里是一名艺术家，还是一位著名的影视导演、剧作家、研究中世纪的学者，以及一位儿童读物作家，创作了包括获奖的《海盗艾瑞克传奇》在内的许多儿童读物。

我第一次遇到特里是在大约 25 年前，那是在埃克塞特郊区一条飘满落叶的街上，他穿着一件可爱的有花卉图案的衣服，用一辆小车拖着一个小型战术核装置模型。从那时起，我就一直想同他合作。正如读者将发现的，他写的这本《泰坦尼克号飞船》，比我所能创作的更憨直、更离奇、也更出色。他也因此为自己赢得了一项绝无仅有的殊荣——“特里·琼斯配音的鸚鵡和特里·琼斯创作的小说”。

——道格拉斯·亚当斯

图书在版编目 (CIP) 数据

泰坦尼克号飞船 / (英) 琼斯 (Jones, T.) 著; 姜倩译. — 上海: 上海科技教育出版社, 2001.3

书名原文: Douglas Adams's Starship Titanic

ISBN 7-5428-2444-9

I. 泰... II. ①琼... ②姜... III. 长篇小说-美国-现代 IV. I712.45

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 56846 号