

# 《辐射4》 艺术设定集



[《辐射4》 艺术设定集 下载链接1](#)

著者:贝塞斯达软件公司

出版者:新星出版社

出版时间:2016-3

装帧:精装

isbn:9787513320511

1990年代中期，Interplay娱乐公司已成长为当时全美五大游戏发行商之一。1994年，该公司的员工提摩西·凯恩（Timothy Cain，昵称“提姆”）以一己之力启动了一个全新的游戏项目。在独力完成斜视角图形

引擎之后，他和两位同事合作推出了新项目的第一个小样。翌年，大家决定将游戏的故事放到一个后核战时代，并将其命名为《末日天劫》（Armageddon）。经过三年半的努力，新作在1997年9月30日以《辐射：后核战角色扮演游戏》（Fallout: A Post-Nuclear Role-Playing Game）的标题推出。

1998年，Interplay又推出了《辐射2》，其角色扮演游戏开发团队在游戏发行前成为黑岛工作室。这部《辐射》续作在前作基础上更进一步，为玩家奉上一场更为奇想天外的废土之旅。然而五年之后，Interplay经历巨变：新的注资带来话语权变更，决策层不得不在多个项目之间抉择，种种原因导致人才流失。最后在2003年12月，正在以“范·布伦（Van Buren）”代号进行开发，并且已经达到一定完成度的新《辐射》项目被取消，黑岛工作室实质上同时消失。

随后，贝塞斯达软件公司接下了《辐射》的开发与发行权。2004年7月，该公司旗下的贝塞斯达游戏工作室启动了《辐射3》的开发工作，在曾经主持过《上古卷轴3：晨风》制作与策划的托德·霍华德指导下，贝塞斯达并没有沿用“范·布伦”的设计，而是从头起稿。2008年10月，《辐射3》封装上市，取得了不俗的成绩。两年之后，贝塞斯达又发行了黑曜石娱乐开发的《辐射：新维加斯》。该作由前黑岛成员乔希·索亚担任项目总监兼策划主管，很多“范·布伦”中曾经的创意终于得以实现，游戏亦获得了极佳口碑。

2009年，贝塞斯达游戏工作室开始着手新作《辐射4》。随着故事的舞台被搬到与美国独立战争及早期历史颇有渊源的波士顿，全新的概念艺术设计也早早被提上议事日程。游戏开发历时六年，期间亚当·阿达莫维茨壮志未酬，在项目的第四个年头因病去世。《辐射4》在2015年11月甫一上市，便迅猛销售超千万份，成绩辉煌。

在这本《<辐射4>艺术设定集》中，贝塞斯达的艺术家们邀请读者与自己同行，回顾这六年间从无到有打造一个广阔游戏世界的历程，首度披露了大量创意点子的取舍故事、很多细节的拿捏道理，甚至一些看似投机取巧实则事半功倍的窍门，当然，也少不了各种强迫症发作遗留的生花妙笔，读来令人忍俊不禁。对于游戏开发者来说，本书是一册极具参考价值的第一手资料；而对于广大玩家来说，本书也是了解《辐射4》游戏世界的上佳之选。

作者介绍:

贝塞斯达软件公司（Bethesda Softworks）是一家美国游戏发行商，旗下有诸多题材和类型的游戏系列，包括角色扮演（RPG），竞速，模拟类及体育类型。作品有《上古卷轴》系列、《辐射》系列等。

目录: 前言  
第一章 前制工作  
第二章 世界设定  
第三章 人物设计  
第四章 生物/制品设计  
第五章 武器设定  
第六章 载具设定  
第七章 布景装饰  
第八章 插画艺术  
制作人员  
· · · · · (收起)

## 标签

游戏

设定集

辐射

科幻

画集

美国

文化

读库衍生

## 评论

我们的未来 在稀烂的废土上 炊烟在倒塌的住房上飘荡 硝烟在燃烧的村庄旁流淌

-----  
2016-04-13至2016-04-14 辐射系列死忠

-----  
看的好爽！ 这类书多多益善！！

-----

虽说是艺术设定集，但还是希望多一些注释和文字。辐射粉都知道辐射世界里有很多梗，要是能更详细的介绍一下某些设定的设计思路和背后的文化梗就更好了。

-----  
除了封皮不好看之外，大部分内容都还蛮不错的，从概念到游戏成品，可以看出一些有趣的取舍，不过有些页面也算是充数的吧……

-----  
好过游戏的设定集

-----  
没有想象中清晰。从第三章人物设计开始好看起来...武器和生物设计酷到不行！很好奇未来设计是怎么平衡想象和合理度的。

-----  
翻译的不错

-----  
我也不知道自己为什么会买一本没玩过的游戏设定集……

-----  
帅帅帅！！！！

-----  
用细节虚构了一个可信的世界

-----  
很精致，拿来收藏再好不过。

-----  
物超所值，粉丝至爱。

-----  
明朗和昏黑后工业时代、废土ruin美学

-----  
超喜欢复古科幻风格的家具设计

-----  
已卖多抓鱼

-----  
系列里卖得最好的一作，同时也是最快餐化的一作。实际游戏大概实现了设定集的70%吧。

-----  
可惜辐射76毁了。辐射系列还是很难忘的回忆

-----  
很赞的废土世界，我要是会玩游戏就好了。

-----  
不明白的是为什么工匠汤姆设定和游戏出入那么大……废土朋克视觉风格的最完善、最巅峰的作品了，还能一比的只有《疯狂麦克斯》、《地铁》、《美铁之战》系列了吧…  
…

-----  
[《辐射4》艺术设定集\\_下载链接1](#)

## 书评

御宅按：  
《辐射4》里的核子可乐大名鼎鼎，但你知道游戏里还有一款味道怪异的小众碳酸饮料活力（Vim!）汽水吗？它的原型来历可不小，是被美国缅因州指定为官方饮料的Moxie汽水，也是历史上真正的活力汽水，其诞生时间甚至比可口可乐还早一年。  
火箭造型的核子可乐（Nuka Cola） ...

-----

有谁不关心核战后废土世界的灾后重建？有谁不对灾后余民利用一切垃圾搭建密集棚户区的扭曲创意感到新奇？  
灾后余民因饥饿和辐射折磨而被迫不得不一次次突破各种下限的进食方式和取材。  
战后的废土世界还会产生各种邪教，用来服务因饥饿折磨被迫突破底线的进食者的精神世界。 同...

-----  
[《辐射4》艺术设定集\\_下载链接1](#)