

# 《星空》 NASA Punk

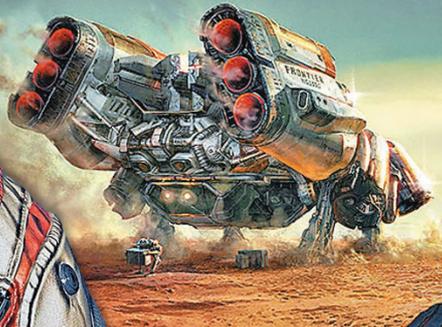
人類對太空的幻想永無止境，從冷戰時期美國與蘇聯的太空競賽，到現今更多國家各自開啟航天計劃，從《流浪地球》等科幻題材作品的大熱到上周長征「一箭41星」令人鼓舞的創紀錄，「太空熱」從未消逝。「NASA Punk」最開始由《星空》首席動畫師 Rick Vicens 在去年「Xbox Wire」的採訪中提到，這是他們為《星空》的美學理念創作的全新名詞，「我們想要一種更接近現實的風格，以當前的太空技術為起點去探索未來。」

許多人對 NASA Punk 這個新興名詞不知其意，從《星空》最新公布的45分鐘實機中，我們能從美術和精神核心兩方面淺析它的含義。《星空》的美術設計基於工業設計與實用主義，受任務需求驅動。遊戲中一大玩法是設計飛船，這些飛船並非與其他遊戲一樣，呈現一個整體的形象，而是由一個個模塊自由設計組裝，就如現實中的航天器由一個個艙室、氣閘、能源等模塊組成。玩家需要根據任務需求，設計出最合適的航天飛船。

《星空》設計了逾千個氣候、資源、類型各不相同的星球等待玩家探索，更難能可貴的是這些星球組成了一個龐大的天體系統。當你站在一個星球的地表，其他行星的運行就會成為該星球的背景。不過 NASA Punk 並非是單純感嘆宇宙帶來的浪漫與震撼，而是關注探索宇宙的人。正如遊戲開場所提到，「奇跡並非星空的寬廣，而是我們對它的丈量。」，讚揚人類冒着巨大風險探索太空的勇氣與進取心才是 NASA Punk 的真諦。至於 NASA Punk 能否成功成為新的藝術流派，《星空》能否成為遊戲史的里程碑，都有待於《星空》9月6日正式發布後細味。

■ NASA Punk 聚焦於勇於探索太空的人。

■《星空》是今年年度遊戲的有力競爭者。



■ 玩家可在《星空》中探索千多個不同的星球。



■ 基於工業設計與實用主義，玩家可以自由組裝航天器模塊。

# 不止遊戲 何為 Punk?

■ 在罪惡之城掙扎的小人物立志揚名立萬，但更可能鏡花水月一場空。



## Cyberpunk

# 《Cyberpunk 2077》

■ 從人物設計到城市風景，都充滿了濃烈的 Punk 風格。

受 1982 年電影《Blade Runner》和 1984 年威廉·吉布森的小說《神經漫遊者》啟發，冰冷的霓虹燈、持續的暴雨、隱藏着暴力犯罪的夜晚，這些元素構成了人們對 Cyberpunk 的最初印象。Cyberpunk 由控制論 (cybernetics) 和 Punk 組成，可被簡單地形容為，對未來「高科技，低生活」的反烏托邦幻想。想像未來的人們享受着發達的人工智能、神經網絡等高科技，卻生活在狹窄的膠囊旅店與貧民窟，城市中充斥着犯罪與壓抑，只能在膨脹資本的壓榨中麻木虛無的等待明天。有意思的是，混亂無序、無政府的九龍城寨便被稱之為 Cyberpunk 的聖地，啟發着全球的創作者。

2020 年，《Cyberpunk 2077》的發布讓全球再次颯起 Cyberpunk 風，玩家扮演傭兵「V」，不惜一切代價在罪惡之城「夜之城」揚名立萬。除了貧民窟與高樓怪獸、璀璨霓虹與陰暗色調的對比呈現出強烈的 Cyberpunk 氣息，高質量的遊戲敘事和任務設計，讓你更加沉浸於這個反烏托邦世界。

遊戲第一個付費大型 DLC「自由幻局」即將於 9

月 26 日推出，無需本體也可遊玩。DLC 將開放更為混亂的新地圖——由民兵組織管理的城中城「狗鎮」，用智謀和武力上演一部更危險的諜戰風雲。在充斥未來科技的夜之城中，將生物植入體整合進人體的「義體系統」，可以是像紋身一般自我表達的手段，也可以是實用的武器裝置，設定十分 Cyberpunk。在新 DLC 中，該系統也得到了升級，玩家在安裝新義體時，必須考慮身體的耐受性，否則會導致併發症，使整個世界觀更加完整。

■ 霓虹燈與暗夜是構成 Cyberpunk 的經典元素，不少作品在香港取景。



■ 在 Cyberpunk 中，繁華的城市下掩蓋着無數衝突和罪惡。

繼 2020 年《Cyberpunk 2077》的發行讓 Cyberpunk 成為年度熱詞，預定今年 9 月發行的《星空》勢必捲起「NASA Punk」熱潮。Punk，這種起源於 1970 年代、象徵叛逆的次文化，最早盛行於音樂界，後逐漸成為一種整合音樂、服裝與個人意識主張的廣義文化風格。談起 Punk 文化如何在遊戲舞台中呈現，很多人先注意到的是具有視覺衝擊的美術設計或音樂風格，而遊戲背景和劇情是如何表達製作人隱藏的 Punk 精神內核，才是遊戲的靈魂。

24小時營業