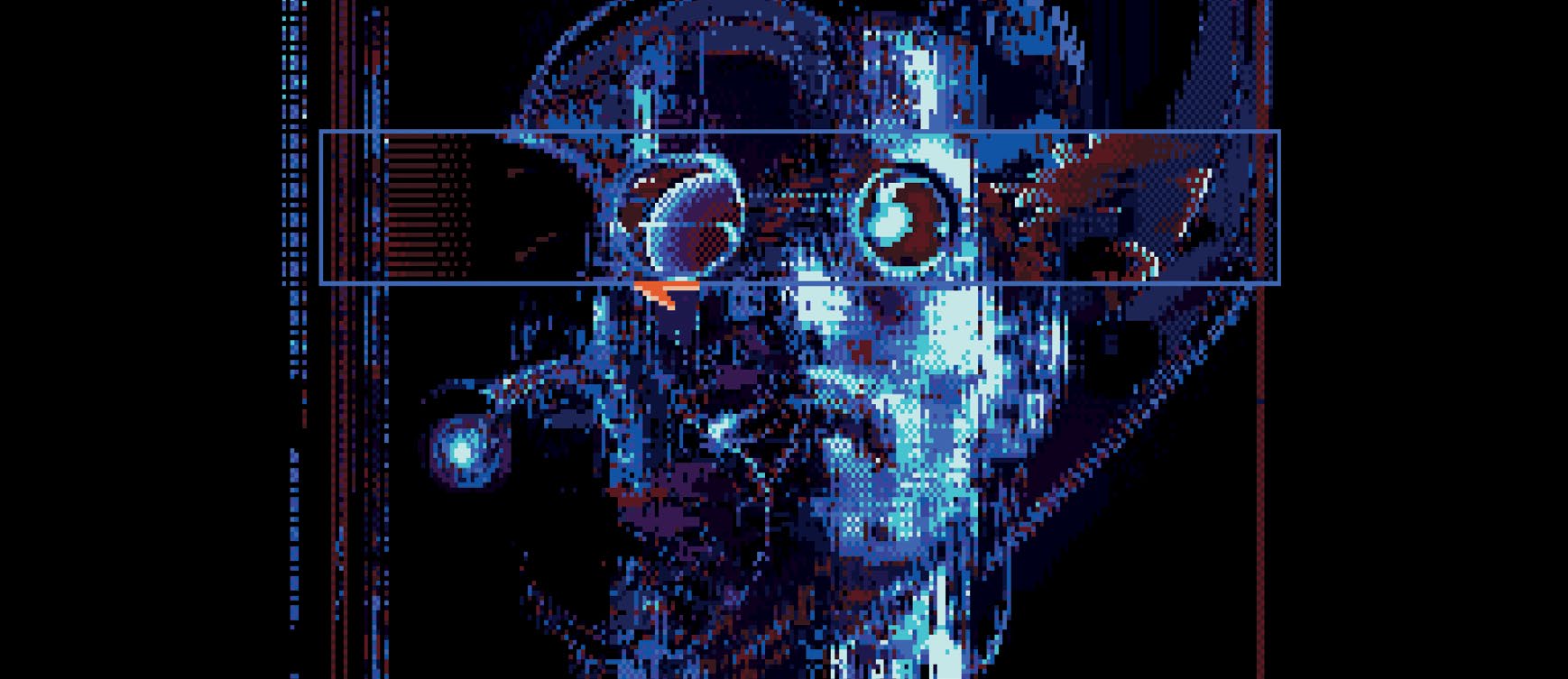
### 《神经漫游者》（Neuromancer）



Interplay, 1988, Amiga, Apple II, C64 and MS-DOS

作者：RE

翻译：FQ

“我觉得终极的《神经漫游者》游戏应该让玩家和一个真正的 AI 对抗作战……”

—— William Gibson

赛博朋克题材的桌游众多，我希望此类 CRPG 也能如此丰富。Interplay 在这方面做出了自己的贡献，直接找到了赛博朋克的鼻祖——William Gibson[[1]](#footnote-1) 的《神经漫游者》。最后，他们做出了一款介于传统 2D 冒险游戏[[2]](#footnote-2)和 CRPG 模式之间的全新作品，而这领先了后来 Sierra 开发的《荣耀任务》（Quest for Glory）整整一年。

游戏没有完全遵循书中的故事情节，但使用了相同的设定和一些角色。 2058 年，人们通过手术植入头部的接口，字面意义上地连接到互联网中，接收 0 和 1 组成的数字幻觉。然而，这其中隐藏着的什么东西让你的朋友一个接一个地消失了。

作为一个赛博空间“牛仔”，你只有六个点数（credits）[[3]](#footnote-3)；昨夜，你一头扎在那碗还没付钱的食物里睡过去了。现在，你将会被卷入同一个谜题之中：你要质问 NPC 们以获得线索，找到方法擅闯禁地，最终到达矩阵，搜索数据和点数，用于升级和购买连接时间。

技能可以通过买来的芯片学会，而且可以像升级软件一样升级技能，你的赛博连接台（cyberdeck）[[4]](#footnote-4)也可以这样升级。法术就是各种软件，可以被用在赛博空间里的战斗中，来对抗反窃密电子技术（Intrusion Countermeasure Electronics, ICE）[[5]](#footnote-5)和偶尔出现的人工智能看门狗（AI watchdogs）[[6]](#footnote-6)，这些敌人会严防死守自己的商业机密。

玩家也可以卖掉自己的器官，代之以廉价的塑料制品。其实自己的肉身还剩下多少都无所谓，只要能在赛博空间保持一丝生物反馈就行。尽管概念挺有趣的，但从这些互动中最能体现出游戏和原著在氛围上的差异。《神经漫游者》是一部黑暗惊悚的小说，但游戏却塑造了一种不太严肃的氛围。关于这点，最具有代表性的桥段莫过于要你会见一个由《乓》（Pong）的崇拜者组成的门派。没错，就是那个游戏[[7]](#footnote-7)。

Interplay 的愿景是独特的，不过其他人也毫不逊色。一位提倡使用 LSD[[8]](#footnote-8) 的心理学家 Timothy Leary 曾经也是这本书的授权拥有者，他做出了另外一款游戏——一部 CYOA[[9]](#footnote-9) 类型的“心灵电影”（Mind Movie），你可以在其中扮演名人雅士，将赛博空间分形看待。

不管游戏实质如何，《神经漫游者》的赛博朋克宣言都持续影响着这种反乌托邦式的未来世界观：肉体是廉价的，信息可以在一瞬间穿透双耳，烧熟你的大脑。

Graphical user interface

Description automatically generated

图 1 游戏很大一部分内容都是在想方设法赚钱并生存下去。

Graphical user interface

Description automatically generated

图 2 在赛博空间冲浪的时候，你需要用“破解软件”（warez）渗透进数据库。

1. 译者注：William Gibson，美国作家，主要写科幻小说，是科幻文学的创派宗师与代表人物，被称作赛博朋克运动之父。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：该类型的代表有《超级马里奥兄弟》系列等。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：即游戏中的货币。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：全名是 Cyberspace Deck，用来接入矩阵，通过电极刺激使用者的大脑。有点类似《黑客帝国》电影中角色脑袋上插入的那个装置。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：可以理解为防火墙。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：watchdog 实际上是一类程序的统称，用于监控并纠正计算机系统中的各种错误和非法操作。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 译者注：1972 年雅达利推出的一款投币式街机游戏，被认为是史上第一款街机电子游戏。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 译者注：麦角酸二乙基酰胺，是一种强烈的半人工致幻剂，在多个国家被认为是禁药或者毒品。 [↑](#footnote-ref-8)
9. 译者注：Choose Your Own Adventure，即用户可以选择故事的走向和结局，并不局限于游戏领域，书籍、电影等都可以以这种形式呈现。 [↑](#footnote-ref-9)