

Broadview
www.broadview.com.cn

M A S T E R S O F D O O M

DOOM

后世录

[美] DAVID KUSHNER 著

孙振南 译



RANDOM HOUSE



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

http://www.phei.com.cn

M A S T E R S O F D O O M

DOOM

后世录

[美] DAVID KUSHNER 著

孙振南 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
北京 • BEIJING

Copyright©2003 by David Kushner

This translation published by arrangement with Random House, an imprint of Random House Publishing Group, a division of Random House, Inc.

本书中文简体专有翻译出版权由美国 Random House 授予中国电子工业出版社。该专有出版权受法律保护。

版权贸易合同登记号 图字：01-2003-7870

图书在版编目 (CIP) 数据

DOOM 启世录 / (美) 卡什诺 (Kushner, D.) 著; 孙振南译. —北京: 电子工业出版社, 2004.5

书名原文: Masters of DOOM: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture

ISBN 7-5053-9681-1

I. D... II. ①卡...②孙... III. 传记文学 - 美国 - 现代 IV. I712.55

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 012098 号

责任编辑: 朱沐红 zsh@phei.com.cn

印 刷: 北京增富印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 980 1/16 印张: 20.25 字数: 279 千字 彩插 4

印 次: 2004 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 10100 册 定价: 29.00 元

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。联系电话: (010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

序

两位约翰

游戏分两种，一种是在生活中玩的，另一种是生活在其中的。这两个世界相互矛盾，而两位约翰就分别属于这不同的世界。

2000年4月的一个下午，达拉斯市中心，电子竞技职业联盟（CPL: Cyber-athlete Professional League）正在举办一届总奖金为十万美元的锦标赛。这个组织希望能成为电子游戏界的NBA，当然，比赛的项目不是篮球，而是一个计算机游戏：《雷神竞技场》（Quake III: Arena）。上千名玩家带着显示器、键盘和鼠标赶到了这里，他们中近的来自佛罗里达，远的来自芬兰——由此可见他们是多么狂热。这成百上千台计算机在赫亚特宾馆的地下室里连成一片，大屏幕上显示着游戏画面：火箭弹在虚拟竞技场里划出一道道尾烟，咬着雪茄的战士、顶着花翎的赤膊女武士、浑身血污的莽汉，他们拿着火箭筒和离子枪互相追逐射击。目标很简单：杀敌最多的人胜出。接下来的七十二小时里，玩家们就在这虚拟世界中忘我地鏖战，直到筋疲力尽睡去，有的趴在计算机旁，而有的则头枕着比萨盒蜷缩在桌子下面。一对夫妇还得意地带来了他们那开裆裤上印着雷神标记的小宝宝。另外两个年轻人则把后脑勺修剪成雷神环的模样，他们的女朋友还在大厅里挥舞着剃刀四处问人想不想也来个这样的发型。

作为暴力游戏的首都，达拉斯见惯了这种热闹场面。《毁灭战士》（DOOM）和《雷神之锤》（Quake），是以第一人称视角来模拟现

实世界里彩弹射击游戏的计算机程序。它们开创了一种被称为“主视角射击”的计算机游戏类型，它们在美国每年108亿美元消费额的电子娱乐业里属于最好卖的游戏。不光如此，它们还驱动着计算机处理能力的提高，引领着计算机三维图像技术的发展，它们定义了什么是在线游戏和玩家社群，它们在社会上掀起了巨大的波澜，在一些国家，它们被禁止发行，在美国，它们被指责为煽动了1999年的科隆比纳（Columbine）中学校园枪击案。由此，它们形成了一种独特的非主流文化，一个高科技高风险的领域，一个让身怀技艺和抱负的年轻玩家们为之心驰神往的圣地。而在这个世界上，最成功的玩家无疑是《毁灭战士》和《雷神之锤》的创作者：约翰·卡马克（John Carmack）和约翰·罗梅洛（John Romero），或者叫——两位约翰，就像他们以前被称呼的那样。

作为年轻一代，卡马克和罗梅洛是“美国梦”的样板：他们是自我塑造的个体，他们用自己的热情点燃了一种新的艺术形式、一种文化现象，并在商业上获得巨大成功。他们的经历使他们成为叛逆的偶像，他们既是计算机黑客，同时也名列《财富》杂志（Fortune）评选的500佳企业管理者；他们被誉为游戏界的列侬（Lennon）和麦卡特尼（McCartney），尽管他们更乐于被看做金属乐队（Metallica）。他们在少年时逃出他们各自破碎的家庭，制作出历史上最有影响力的游戏，最终，也正是这些游戏，使他们分道扬镳。而在接下来的几分钟里，在阔别多年之后，他们又要一起出现在玩家们的面前了。

卡马克和罗梅洛要跟玩家们谈论一下他们各自刚完成的作品：卡马克的《雷神竞技场》，这个游戏出自他合伙创建的id软件公司；罗梅洛的《大刀》（Daikatana），这个姗姗来迟的史诗巨著出自他新创建的离子风暴（Ion Storm）公司。这两个游戏也正暗示出他们两人截然相反的个性，暗示出那使他们在早期合作得亲密无间而又使他们现在各自为政的不同性格——那仿佛烙在掌纹上的宿命。

29岁的卡马克是一个计算机程序员，一个清心寡欲并且乐善好施的

隐士，一个在业余时间里建造高能火箭的工程师，比尔·盖茨（Bill Gates）心目中为数不多的天才之一。程序代码的优雅、清晰是他的追求，也是他的游戏。32岁的罗梅洛是个自负的游戏设计师，他那坏孩子般的形象使他成为了游戏界的明星，为了实现他心中的狂野幻景，他甘冒任何风险，甚至不惜名望。卡马克在他们分手时有过一句简短的总结：“罗梅洛想建立一个帝国，而我只想写出优秀的程序。”

那一刻，当他们一起在这里现身时，玩家们目光暂时离开了屏幕上的对抗，转向现实中这两个曾经的拍档之间的对抗。外面的停车场里，卡马克和罗梅洛在他们最辉煌时一起买的两辆法拉利（Ferrari）紧挨着停在一起。卡马克快速穿过人群走了进来，他留着黄棕色的短发，戴着眼镜，T恤上印着个毛茸茸的大眼睛卡通。罗梅洛也挽着女友逛了进来，他的女友斯狄薇·凯丝（Stevie Case）既是一个敏锐的玩家，也曾上过《花花公子》（Playboy）的封面。罗梅洛穿着紧身的黑色牛仔夹克和搭配得体的衬衣，他那出了名的黑色长发垂至腰际。当这两位约翰在大厅里碰上时，他们礼节性地互相点了点头，然后走向各自的讲台。

好戏就要开场了。

目 录

序 两位约翰

I

1 摇滚明星



他变得越来越自大，在给一家杂志的信中，他写道：“你们这次程序竞赛的冠军肯定是我，我的程序非常棒，不要再设什么五百美元的奖金了，直接把那五百美元给我就好了，还有那个年度奖，对，一千美元那个，都直接给我。”落款一如往常：“约翰·罗梅洛，王牌程序员”。然后，他赢得了奖金。

2

火箭科学家

17



他在学校的日子过得很是凄凉，他和别的学生几乎没有来往，他也不参加什么聚会和联谊活动，更糟糕的是那些课程，它们全都是考死记硬背的能力，没有挑战，没有创造性，在卡马克看来，这不只是无趣，这简直是一种侮辱。卡马克在某次测验的试卷背后给教授写道：“为什么你不能给个项目让我们来做？你要什么我就能做出什么！”忍受了两个学期后，他退学了。

John

I

3

侵犯版权的戴夫

29



他现在只是坐在什里夫波特一间简陋的办公室里，但他眼前屏幕上所展现的技术却可以做出那样的精彩游戏。他看到了他们的前程，儿时未来富翁的梦想就快要变成现实。

罗梅洛被这突如其来的惊喜击溃了，他动弹不得，甚至站都站不起来。直到几个小时后卡马克回到办公室，他才有力气说话。他只有一件事要告诉他这个朋友，这个编程天才，这个绝配般的搭档：

“不用想了，我们走人！”

4

买比萨的钱

53



曾经有一次，杰伊为了测试卡马克的注意力，特意租了一盘色情片放到录像机里，并把音量开到最大，罗梅洛和其他人很快就被那“噢……啊……”的声音吸引到了电视机旁，而卡马克，仍然无动于衷地坐在显示器前，直到过了一两分钟，他才察觉到那越来越激动的呻吟声，而他只是简单地“嗯”了一下，然后就继续埋头工作。

5

世外桃源

77



艾德里安那些死亡主题的作品是如此精彩，以至于大家都舍不得把它们从游戏里剔除出去。在罗梅洛的鼓舞下，艾德里安在游戏中加入了更多血腥细节，譬如僵尸被霰弹枪击中时会飞溅出鲜血淋漓的肉块。当《软盘》的人们看到这些画面时，他们显然无法领会这其中的诙谐，他们坚持要id重新制作死亡动画——不能有任何血迹。“也许，会有那么一天，”艾德里安说：“我们可以随心所欲地在游戏中挥洒血色。”

6

阴郁的日子

89



《德军总部 3D》出现在了屏幕上，威廉姆斯先生面无表情地玩了一会，id 的人们在旁边紧张地看着他，最后他抬起头说：“啊，很漂亮。”游戏结束时，画面上是可爱的基恩和绿色的沃蒂冈怪物，中间一行大字：“id 软件：雪乐山家族的一份子？”

“可以把最后那个问号去掉吗？”威廉姆斯先生说道，然后 he 给 id 开出 250 万美元的价钱。

7

命运之矛

107



这次飞跃对卡马克而言绝不是一件轻松的事情，他花了大量时间才琢磨出如何正确地绘制地面。他的勤奋和自律给他带来了回报，他现在甚至能够绘制出倾斜的地面，玩家可以感觉到自己是在上坡还是在下坡，这简直让人难以置信——凯文在游戏里的一座小山上来来回回跑了二十分钟。显然，id 该用新技术去制作一款新游戏了。

8

召唤群魔

127



汤姆还大肆描绘了一番新引擎的若干技术突破，甚至，提到了多人游戏——他们还压根没有实现这个功能：“游戏支持两名玩家通过串口直连或是拨号对战，而如果是在局域网，则可以有四名玩家加入到一起……我们衷心期望 DOOM 成为全世界生产率大幅下降的罪魁祸首。”

9

最酷的游戏

143



诚然，和怪物们厮杀也挺好玩，但那毕竟是由计算机控制的没有知觉的东西，现在，玩家将可以和另一个有意识的人类进行对抗，一个能思考，会运用策略，还会不时尖叫的对手。我们可以开始互相杀戮！

“如果，我们真能做出来，”罗梅洛说：“那么，这他妈的将是这个叫做地球的行星上有史以来最牛B的游戏！”

这也是卡马克的心里话。

10

DOOM 世代

159



罗梅洛造势时就像在玩死亡竞赛：自信是不够的，要自负，心细是不够的，要胆大。罗梅洛很快就让所有人意识到，君临天下般的id究竟是如何伟大，以及它还将变得多么伟大。“我们的计划就是，”他在网络上发表道：“让全世界游戏制作者都用上

NeXTSTEP，让所有人都连到因特网上，让每个人都拥有一辆法拉利。”

11

雷神们

183



在卡马克和盖茨之间，亚伯拉什选择了卡马克。在他看来，id的吸引力是微软根本没法比的。当一个三维的网络世界呼之欲出的时候，当虚拟现实技术即将有革命性突破的时候，他希望自己能置身其中，他希望自己能参与这历史性的事件。而且，卡马克的邀请触动了亚伯拉什：卡马克看上去很孤单，没有知音。



微软这位大无畏的领袖身着黑色披风，手握霰弹枪，在游戏里奋勇杀敌。没过一会，他停了下来，站到镜头前，开始大谈特谈视窗 95 是一个多么非凡的游戏平台，以及它将给玩家带来多么前沿的多媒体感受，譬如 DOOM。就在这时，游戏中的一个小鬼凑到盖茨身边向他索要签名，怒不可遏的盖茨一枪把它轰成肉酱：“我讲话的时候不要打断我！”短片的最后，满屏的血色中凸现出微软标志，以及一行字样：“你今天想处决谁？”（Who Do You Want to Execute Today?）



车牌为 IDTEK1 的法拉利已经停到会场中，投影仪同步放映着决赛选手屏幕上的画面，人群开始欢呼。Thresh 尽量让自己不去注意显示器上的跑车倒影，直到他完成最后一次得分——他以 13 比 1 取得胜利。

卡马克走上台，把车钥匙交到 Thresh 手中：“嗯，你准备怎么把它弄回家？”Thresh 似乎面有难色：“我不知道，应该是把它托运回去吧。”半个小时后，卡马克带着五千美元现金回到会场，那是给 Thresh 的运费。



少了搬弄是非的人，罗梅洛得以专心带领人们做好手边的工作。1998 年 2 月，他拿到了他等待已久的 Quake2 源代码，有了它，《大刀》的完成就指日可待了。但当罗梅洛打开源代码文件扫了几眼后，他呆住了。天哪，他嘀咕道，卡马克都干了些什么？

15 源自 DOOM

269



卡马克自己同样陷入失望。现在的他，创作出了史上最强大的引擎，但似乎却没有人把此看做是一次契机，没有人来推动技术，没有人来推动设计，没有人来推动他。尽管卡马克从未公开表示过他怀念过去的id，怀念罗梅洛那令人眼花缭乱的构思和设计，但卡马克清楚地知道，现在的id已不再是从前的id，现在的id已经没有了自发的动力。

16 永恒的世界

289



从Quake结束到现在，五年过去了，尽管罗梅洛和卡马克也经常在各种场合见面，但这是罗梅洛第一次找卡马克谈一件生意上的事，一个创意，一款游戏。当罗梅洛走进房间时，卡马克一如往常坐在显示器前优化着下一代图像引擎。他的房间比以前大了不少，也更干净整洁，但仍然是那么简朴无华。

“嗨，”罗梅洛说。

“嗨，”卡马克说。

跋

301

作者后记	305
作者致谢	307
译者后记	310
译者致谢	316
参考文献	317

↓

摇滚明星

1979年夏天的一个午后，美国加州，罗克林镇，11岁的罗梅洛跨上脚踏车，穿过宁静的街道，朝着圆桌比萨店骑去。这个身材纤瘦，戴着厚厚眼镜的孩子知道他不该去那里，去那里只会给他带来麻烦。但他顾不了那么多，因为那里有游戏机，尤其是他最喜欢的《行星撞击》(Asteroid)，在他看来，那就是“地球上有史以来最酷的游戏”，没有什么感觉能比站在街机前更好了：他拍打着按钮，控制着屏幕上的三叉戟飞船在无数小行星中间左躲右闪，嘴里还模仿着喧闹的音乐背景：“咚，咚咚，咚！”就像别的孩子模仿电视明星说话一般。为了这样的快乐时光，罗梅洛愿意花掉他送报纸赚到的钱，愿意冒着被继父打骂的危险，因为无论吃什么样的苦，他总可以回到这里，回到游戏中——这是他的避风港。

而他不知道，一场暴风雨即将来临。尽管在五年前父亲离家而去后，他和弟弟拉尔夫(Ralph)已让母亲顾不过来，但他的继父，约

翰·斯库德曼 (John Schuneman)，却对他管教有加。这位从前的训练教官现在为政府从事一项高度机密的工作：从世界各地收回间谍飞机坠毁后的黑匣子。他曾三番五次告诫罗梅洛不要去玩游戏，那会让他变成个小阿飞，会毁了他的学业和人生。继父前几天才跟他说：“嘿，小子，我警告过你了哦！”

罗梅洛听从了继父的警告，所以今天他和朋友们没再去平时常去的那家蒂莫西比萨店，他们去了离家更近的圆桌比萨店。他的全名阿方索·约翰·罗梅洛 (Alfonso John Romero) 的首字母缩写 AJR 占据着那里《行星撞击》游戏高分榜的榜首，镇上其他店里的游戏机也都一样。他不光是榜首，他占据了所有前十名。“看看这个，”他向朋友炫耀道，然后他投入硬币，又开始玩起来。

但他没能玩太久，就在一局快结束时，一双大手抓住了他的肩膀。“干嘛？！”罗梅洛喊道，以为是朋友跟他捣乱，话音刚落，他的脸就被摁到了游戏机屏幕上。罗梅洛的继父当着罗梅洛朋友的面，把他拖到外面的货车里，并把他的脚踏车扔进后车厢——都怪这脚踏车，他没把它藏得足够严实，被继父下班路过时瞄到了。“小子，这次你可是自找的。”他继父一边把他带进家门一边大骂，母亲和祖母正站在厨房里，继父掉过头去对她们说：“小约翰今天又去打街机了，你们知道他这算什么吗？！他这就是在跟我们说‘去你妈的’！”随后，罗梅洛被继父打成香肠嘴和熊猫眼，卧床两个礼拜后，他又摸回了游戏厅。

姬尼 (Ginny) 于 1967 年 10 月 28 号产下罗梅洛，比预期提前了六个礼拜。那孩子当时只有四点五磅重，体质非常虚弱。他的父母长久以来一直过着艰苦的生活，在他出生前几个月才结的婚。姬尼是一个开朗随和的女孩，她在亚利桑那州的图森市邂逅了阿方索·安东尼奥·罗梅洛 (Alfonso Antonio Romero)：一个出生在美国的墨西哥移民后裔，他在空军基地做维修工作，整天忙于修理

空调器和加热系统。他们在结婚后抱着对未来生活的期望，开着一辆1948年产的克雷斯勒来到科罗拉多州，那时他们的口袋里只有三百美元。尽管生活很快有了改善，但在罗梅洛出生后，安东尼奥为了一份铜矿上的工作，又带着家人回到图森。他的工作很辛苦，薪水却很少。他开始变得夜不归宿，即使回家也是满身酒气，很快他们又有了第二个孩子，拉尔夫。

但罗梅洛的童年还是充满了快乐的回忆：野餐、遛马、等等。他还记得有一次晚上十点钟被父亲叫醒：“快起来，我们去露营！”然后父亲开车带他到山上，一起睡在星光下。但是在一个午后，父亲说是出门买点东西，然后就两年没回来。在这期间，姬尼和斯库德曼这个比她大十四岁的男人结了婚，继父努力尝试着和罗梅洛成为朋友。一个下午，他看见六岁的罗梅洛趴在餐桌上勾绘出一辆跑车，那画是如此逼真，以至于他觉得罗梅洛肯定是照着什么图片描出来的。为了验证一下，他放了一辆小玩具车在桌上，然后看着罗梅洛照玩具车的样子又画了一幅，让他惊讶的是，后面这幅也同样活灵活现。斯库德曼接下来就问罗梅洛以后想成为什么样的人，“一个有钱的单身汉。”男孩回答道。

很长一段时间里，他们相处得不错，当斯库德曼发现罗梅洛喜欢打游戏机时，还会开车带他去和别人比试，罗梅洛一次没有输过。他在玩《吃豆子》(Pac-Man)的时候，甚至可以闭着眼睛带领屏幕上的小人穿过迷宫。但斯库德曼也很快发现，游戏占用了罗梅洛太多的时间和精力，然后就有了先前那一幕。

1979年夏天，另一扇门朝罗梅洛打开了。某天，拉尔夫和一个朋友气喘吁吁地跑回家，并告诉罗梅洛一个大发现：“雪乐山(Sierra)大学，那里……那里有游戏机，不要钱的！”——他们说的是一些好心的大学生让他们使用的大型计算机。罗梅洛立即蹬上车，和他们一道直奔计算机实验室而去。

在那时，使用计算机的人还很少，这个圈子里没有歧视，一个喜

欢计算机的人就是一个喜欢计算机的人，不分什么男女老幼。罗梅洛他们可以自由地出入大学里的计算机实验室，这在那时很常见，学生有机房的钥匙，只要教授不在，就没有人会让这些孩子们滚走。罗梅洛在里面见到了他从未见过的景象：空调吹送着冷气，终端前坐满学生，每个人都在玩一种由屏幕上文字组成的游戏：“你站在路的尽头，面前是一幢小砖房，房子里流出一股泉水，汇入旁边的小溪。你周围是森林，隐隐约约地，你能看到远处有一座白塔在闪耀着光芒。”

那是《洞穴深处的冒险》(Colossal Cave Adventure)，当时最流行的游戏，罗梅洛知道它为什么会如此流行：因为它其实是计算机上的《龙与地下城》(D&D: Dungeons and Dragons)，那原本是一种在纸上进行的基于玩家自己想像的角色扮演游戏，里面的故事大都发生在类似《魔戒》(Lord of the Rings)那样的世界里。很多成年人简单地把D&D看做是对现实的逃避，而如果你要理解一个像罗梅洛这样热爱D&D的孩子，你就需要先理解D&D。

D&D，或者是全称《龙与地下城》，于1972年由两个二十几岁的年轻人加里·盖克斯(Gary Gygax)和戴夫·阿纳森(Dave Arneson)创造，然后很快发展成一种地下文化现象，尤其是在大学校园里，人们的相互转告使它得以迅速传播。一个名为詹姆士·达拉斯·艾戈珀特(James Dallas Egbert)的学生还于某天消失在密歇根湖底的下水道里，据传是为了进行现实中的D&D冒险。汤姆·汉克斯(Tom Hanks)主演的一部名为《迷宫和妖怪》(Mazes and Monsters)的电影就取材于这个事件。这类游戏还带动了世界各地的家庭手工业，每年相关小说、游戏、T恤、规则手册的销售额达到了2500万美元。

这类游戏的魅力是显而易见的。“在《龙与地下城》里，”盖克斯说，“一个普通人可以完成各种光荣任务，可以在游戏里成长，最终成为英雄。而在现实中，这些普通人，尤其是孩子们，他们没有任何权力，他们要按照别人的吩咐做这做那，他们无法控制人生的方向；但是，一旦他们进入地下城的世界，他们就可以成为无所不能的角色，

就可以呼风唤雨。”在《龙与地下城》的世界里，没有通常意义上的胜利。它更像是一本交互式的奇幻小说，参与者可以是两人或多人，另外还需要有一个地下城主，城主负责创作和带领整个冒险过程，此外就只需要规则手册，一些特殊的骰子，以及纸和笔。游戏开始时，除城主外，每个人都要在一些事先设定好的角色里选择一个，这些角色有矮人族（Dwarf）的，也有精灵族（Elf）的，还有侏儒族（Gnome）或人类（Human）。

然后大家围坐在桌子边，城主缓缓打开规则手册，里面有各种妖怪、魔法、角色的描述，以及各种虚构场景：“河畔边有一座笼罩在迷雾中的城堡，远处传来野兽们低沉的咆哮，你下面怎么走？”如果玩家选择去追踪远处的声音，城主就抛下骰子，来决定他们即将面临的对手：或者是食人魔，或者是狮头羊身蛇尾的喷火女妖凯米拉，或者是什么别的妖怪。不管玩家脑海中的景象是多么惊险刺激，他接下来的命运都将由掷骰子的结果来随机决定。所以，计算机程序员们喜欢这种游戏一点都不奇怪，他们编写的第一个计算机游戏，自然就是模仿《龙与地下城》的游戏：《洞穴深处的冒险》。

这个计算机版《龙与地下城》游戏的主要内容是在一个诡异的洞穴里杀敌和寻宝，玩家可以输入一些命令来四处探索或战斗，譬如“north”是往北，“attack”是攻击，这让罗梅洛觉得他就是这部小说的主人翁。随着角色在游戏里不断前进，他脑海中的景象也越来越真实，他仿佛不再是坐在大学机房里，周围白色的墙壁变成了绿油油的树林，空调器不是吹出阵阵冷风，而是涌出汨汨清泉。在他看来，那屏幕上滚动的文字的确就是一个真实的世界。

更让他激动的是，他可以去创造一个这样的世界。20世纪70年代以来，电子娱乐业一直是被《行星撞击》之类的街机或是雅达利2600（Atari 2600）等家用游戏机所主宰，在这些机器上开发程序需要有那些大公司的支持，并购买昂贵的开发系统。而计算机不一样，它不是那么高高在上，它里面已经配备有各种工具和开发系统，而且手握钥匙的人不是那些垄断