



士人兄弟 / 编著

No.14

永远的雷神

电脑游戏

攻略宝典

内蒙古人民出版社



攻略宝典

电脑游戏

永远^的雷神



No.14

土人兄弟 / 编著

内蒙古人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏攻略宝典.14/土人兄弟编著. - 呼和浩特:内蒙古人民出版社,2001.3

ISBN 7-204-05618-3

I.电... II.土... III.游戏卡-基本知识 IV.G899.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 12248 号

PC 玩家天堂·No.14

电脑游戏攻略宝典

土人兄弟 编著

*

内蒙古人民出版社出版发行

(呼和浩特市新城西街 20 号)

新华书店发行 中国电影出版社印刷厂印刷

开本:850×1168 1/32 印张:37.75 字数:980 千 插页:12

2001 年 4 月第一版 2001 年 4 月第一次印刷

印数:1-10000 册

ISBN 7-204-05618-3/G·1235

定价(全三册):60.00 元

PC 玩家天堂·No.14

电脑游戏攻略宝典

——永远的雷神

土人兄弟 编著

内蒙古人民出版社

目 录



(1) 游戏历史的开创者

(11) Carmack、id 和 Quake 的故事

(16) 虚拟世界的血、汗和泪：职业 电脑游戏运动的成长

(24) 雷神之锤

(25) 简介和一般性策略

(26) 完全攻略

(65) John Romero 的十大死亡竞赛策略

(66) 游戏密技

(67) Quake 实战技巧

(73) 雷神之锤 II

(74) 电脑配置

(74) 游戏菜单

(78) 武器分析

(84) 游戏攻略



- (125) 游戏密技
- (128) 联机游戏
- (140) 各种模式
- (169) 命令参数
- (178) 跳跃专栏
- (189) Thresh, Quake 的传奇

(212) 雷神之锤 III: 竞技场

(213) Quake III 完全手册

- (213) 一. 一般性的死亡竞赛 (DEATHMATCH) 策略
- (225) 二. 一般性的一对一搏杀策略
- (229) 三. 武器策略
- (246) 四. 能量补充物品策略
- (257) 五. 死亡竞赛地图分析
- (287) 六. 锦标赛地图分析
- (297) 七. 夺旗模式的地图分析
- (302) 八. 密技和复活节彩蛋

(304) Quake III 技巧大全

- (304) 游戏模式
- (308) 游戏设置
- (313) 脚本命令



- (321) 文件夹 常见缩写
- (323) 文件夹 控制台命令
- (330) 文件夹 其他资料
- (332) 文件夹 跳跃技巧集锦
- (335) 文件夹 **Quake III 完全评析**
 - (335) 文件夹 历史和现状
 - (337) 文件夹 视觉观感
 - (339) 文件夹 音效和界面
 - (341) 文件夹 武器系统
 - (345) 文件夹 单人任务
 - (347) 文件夹 游戏性
 - (349) 文件夹 地图
 - (354) 文件夹 评分
 - (355) 文件夹 Quake3 vs Unreal Tournament
- (358) 文件夹 **Quake III 的最后时刻**
 - (358) 文件夹 第一部分:建造一个神话
 - (366) 文件夹 第二部分:被屠杀的欲望
 - (369) 文件夹 第三部分:机器人以后的事情
 - (372) 文件夹 第四部分:握手和汽笛

游戏历史的开创者

引言

从德克萨斯州的高速公路出口下来,进入 Mesquite 市的市区,你会看到一幢黑色玻璃的建筑,那就是大名鼎鼎 id Software 公司的所在地。在我们这个蔚蓝色的星球上,有这么一群人,他们以“玩”为自己的职业,创造历史和财富,并且将永载史册。在这幢黑色大楼的里面,穿过外面的停车场和堆满计算机玩具的走廊,你就会遇到这些人当中的最杰出的代表,一群靠摆弄计算机制造出令全世界成千上万的游戏迷为之疯狂的电脑游戏而名满天下的家伙们。

如果你时至今日才在这篇文章中头一次知道“id Software”这个名字,我只能遗憾地按照惯例送你一个“超级大菜鸟”的头衔。等你看完这篇文章,你自己也会觉得遗憾。id Software 的意义在今天已不仅仅是一个商标,它象可口可乐与米老鼠一样,成为美国文化的象征与代名词,而且更具有时代感。因为 id Software 的成功是建立在电脑、网络以及信息化的社会基础之上的,它的历史虽然只有短短的 9 年,但却象高科技时代里其它的那些商业奇迹一样,带有浓厚的个人英雄主义色彩,代表着“美国梦”的精髓——奋斗、成功以及荣誉和金钱。

在整个电脑游戏界,id Software 是公认的最“酷”的游戏公司。它的传奇经历不仅仅表现在其自身的成功,更重要的是, id Software 象一颗最初的火种,点燃了整个世界那积蓄已久的激情,创造出一个由无数游戏迷组成的消费群体,并由此而促进了一个庞大的、价值数十亿美元的电脑游戏产业的迅速崛起。id Software 是真正的靠产品创造市场,而不是靠产品适应市场的英雄典范。在笔者的记忆当中,这样的例子并不多见,而且它们无一不被载入史册。

著名的 Sony 公司曾经靠“Walkman”创造过类似的商业奇迹;而在电

脑领域, id Software 的成就完全可以与 Apple、IBM 和 NetScape 相提并论。

所有的传奇故事的核心都是创造奇迹的英雄, id Software 也不例外。在 id Software 短暂的历史上, 有两个著名的 John 应当被人们牢牢记住, 他们就是 John Carmack 和 John Romero。如今, 个性十足、完全靠自学成才 Carmack 依然是 id Software 的领头羊; 而同样是 id 创始人之一的 Romero 已经离开了 id, 独自创立了 Ion Storm(离子风暴), 他的《大刀》在玩家群体中仍然具有很高的期待值。现在, 让我们把目光投向过去, 沿着 id 所走过的道路, 重温这段辉煌的历史。

奇迹的温床

在路易斯安纳州的 Shreveport, 有一个不起眼的软件开发机构, 名叫 Softdisk。1990 年, Softdisk 成立了一个游戏开发部, 在它的成员当中, 就有后来声名显赫的两个 John。id 的另一位创始人 Tom Hall 当时并不在游戏开发部当中, 不过他利用业余时间 with John 一起工作, 制作游戏。

这三个年轻人都是狂热的游戏迷, 并且酷爱科幻小说, 尤其是 Carmack。虽然没有接受过正规的高等教育, 但 Carmack 具有不同凡响的计算机天赋, 对与游戏有关的一切电脑知识都如饥似渴并且造诣颇深。在加入 Softdisk 游戏开发部不久, 他们就开始了自己的游戏制作生涯。当然在那个时候, 他们还只不过是几个毛头小子, 脑子里充满着一些奇异的念头, 常常对眼前的一切不以为然。不过现在回过头来看, 或许正是这种年轻人的冲动与激情, 推动着他们一步步走向今天的 id。

当时, Carmack 已经找到了一种让 EGA(16 色的显示模式) 屏幕平滑滚动的方法, 而 Softdisk 却还做不到, 因为他们还在坚持使用 CGA(只有 4 种颜色!)。Carmack 对此十分失望, 但与生俱来的执着使他坚持自己的研究。终于在一天晚上, 他完成了一段程序, 这段程序可以让游戏中的角色在背景上移动。熟悉游戏的人都知道, 这正是制作游戏的基础。

Carmack 将他的成果演示给身边 Hall。Hall 觉得这是个了不起的成就, 似乎可以利用它作点什么。他的眼光落在了墙角他们那台超级任天堂游戏机上, 那里面有《超级玛丽奥兄弟》。

一个念头顿时闪过他的脑海。

“我们为什么不能制作玛丽奥的第一关呢? 现在, 今晚就做?!”

Hall 兴奋地对 Carmack 说道。

Carmack 会心地微笑着,显然对这个想法非常赞赏。

“我们现在就开始干!”

于是,在星光灿烂的广袤夜空下,两个精力旺盛的小伙子开始忙碌起来。Hall 忙于将玛丽奥游戏的图形复制下来并转换成需要的格式,输入地图以及其它各种数据,在 Romero 的编辑器里进行编辑;而 Carmack 则专心于他的程序,兴奋地做着各种尝试,以便让那些简单的角色能够在屏幕上跳跃起来。

就象比尔·盖茨当年在湖滨中学的机房里通宵捣腾 Basic 程序一样, Carmack 与 Hall 都没有意识到这个夜晚对他们来说是多么的重要和不同寻常。他们完全沉浸在兴趣与热情交织在一起的亢奋当中。大约在凌晨 5:30,他们终于做出了一段演示程序,可以让那个傻乎乎的管道工在屏幕上跳跃和前进了。于是他们把程序拷贝到磁盘上,放在 Romero 的桌子上,希望给他一个惊喜。然后他们离开办公室,踏着星光各自回家,倒头大睡。

第二天,当他们返回办公室时,Romero 正焦急地等待着他们。他兴奋得有点坐不住。

“这简直太棒了!我们要的就是它!”

Romero 看了这段演示程序后的第一个念头就是这样。他把自己看到的向主管作了汇报,遗憾的是那家伙竟然根本不相信!这让他既恼怒又沮丧。要知道在 1990 年,能够在简陋的 PC 机上做出连续的动画程序并不是一件容易的事情,对此表示怀疑的确情有可原。然而,正是这一令人不快的事情,促使这三个人的命运轨迹再次向着今天的方向偏转。

经过一番商量,他们决定直接与任天堂的研究与开发部联系。对方的答复是让他们提供完整的演示程序。于是他们又开始忙碌起来,仿佛发现了一座金矿。经过一周的工作,带着希望的邮包寄出了。然而事实是他们再次被拒之门外,理由是任天堂并没有涉足电脑游戏领域的计划,因此他们的创作不适合于任天堂。

正应了中国人的那句老话:“山重水复疑无路,柳暗花明又一村。”再次的挫折并没有使 Carmack 他们绝望。相反,一个新的念头反而产生了。

“为什么我们不能制作自己的游戏呢?”

这个想法象磁石般的吸引着他们!首先,他们要为游戏找到一个主题。这个问题很快就让 Hall 给解决了。这个主题当然离不开他们所酷爱

的科幻题材。Hall 记起 Carmack 曾经提到的一个故事,讲述的是一个年轻人如何单枪匹马地拯救整个银河系。于是他跑了出去,15 分钟后手里拿着一份匆匆写就的脚本回来。Hall 站在 Carmack 和 Romero 的面前,模仿着著名播音员沃特·温切尔的腔调开始朗读他的脚本。等他装腔作势地念完,Carmack 热烈地鼓掌,然后他们开怀大笑,一齐冲出房门在外面追逐欢跑!

此时是 1990 年的 9 月。路易斯安纳州那蔚蓝无垠的天空上,正挂着一轮如火的骄阳。他们的笑声在天空中悠悠回荡,仿佛预示着一个奇迹正在悄悄地发生。

一鸣惊人

三个月以后,也就是 1990 年 11 月 14 日,Carmack 他们的第一部游戏通过 Apogee Software 公司开始进入共享软件市场进行销售。这部游戏就是 Commander Keen: Invasion of the Vorticons。一个月以后,id Software 正式成立。Carmack、Romero 等均离开了 Softdisk,开始了自己的创业生涯。在制作 Commander Keen 期间,另一个 Carmack,即 Adrian Carmack 也加入到了他们的队伍当中。Adrian 是一位出色的电脑艺术家,他的加入使 id 拥有了第一位真正的艺术家。

现在,id 这个名称对玩家来说就象自己的名字一样熟悉。但是我敢打赌,绝少有人知道“id”的含义究竟是什么。id 这个词,来源于著名的心理学家和精神病医生弗洛伊德的学说。弗洛伊德用 id 这个词来定义人类精神的本能部分,即“意识”或“理念”。id 的含义非常晦涩深奥,具有浓厚的神秘主义色彩。但把它作为一个公司的名称,却具有标新立异的感觉和效果,象征着一种独特的风格和个性。事实上 id Software 从一建立开始,就表现出与众不同的特征。它的游戏销售采用一种称之为“先试后买”的方式,即首先以共享软件的方式无限发放,允许随意拷贝和转让。

共享版的软件可以让玩家免费地使用一段时间,如果觉得满意,就可以通过订购热线订购一套,或是到零售商店购买。另一种方式就是以很低的价格出售一种加密的光盘版,限制使用时间。如果玩家玩了以后愿意购买,可以通过上述渠道付费获得密码,从而解除原有限制。这样的销售方式在当时是前所未有的,反映出 id 不拘一格的灵活性。事实证明,“先试后买”的销售手段不仅满足了玩家的要求,而且大量共享拷贝的流传极

大地提高了 id 的知名度和市场占有率,收到了名利双收的奇效,使其迅速成为 PC Game 的领导者。

当然,除了独特的商业手段,促使 id 走红的根本原因,还在于他们所开创的划时代的 FPS 游戏类型。

1983 年,一个名叫华纳的程序员在 Apple2 上开发了一个叫做 Castle Wolfenstein(狼穴城堡)的游戏,描述了一个二战中被俘的美国士兵逃出纳粹的 P. O. W 营地的故事。id 的小伙子们觉得这个题材非常适合他们正在开发中的 3D 引擎,于是便开始四处搜寻华纳先生,希望能从他手中买下这个故事的版权。经过一番周折,id 终于获得了版权。但不幸的是,由于原稿已经多次转手,id 所得到的最终脚本残缺不全,实际上已没有使用价值。于是,他们不得不自己重新编写。就这样,Wolfenstein 3D(刺杀希特勒)诞生了。

Wolfenstein 3D 是 id 的第一部 FPS 大作,影响是轰动性的。它首次在 PC 上实现了在当时看来令人难以置信的三维效果,而且加入了数字音效,其视觉与听觉效果绝对是前所未有的。1992 年 5 月 5 日,Wolfenstein 3D 通过 Apogee Software 开始发行,并且仍然采用共享软件的销售方式。

一时间整个世界都为之陷入了疯狂,数百万份共享拷贝在世界各地流行,25 万份注册版本被售出。这是一个惊人的数字!因为在此以前,没有人知道电脑游戏居然有这么大的市场,居然能创造出如此巨大的财富。整个 PC 界都为之震动了,人们在四处传诵着一个响亮的名字: id Software!

不久以前,笔者还在一台老旧的 386 里发现了 Wolfenstein 3D。重温这个游戏,依然让人觉得十分亲切。虽然用现在的标准衡量,它的图形未免简陋,但那流畅的缩放和旋转,不依赖任何硬件加速就达到的令人满意的帧速率,以及现在已成为标准的作战模式,无一不体现出一种大家风范。联想到当时那种近乎寒碜的硬件条件,我感到这一切真像是一个奇迹,几个好象是从地底下冒出来的毛头小子所创造的奇迹。不过,这的确是千真万确的现实: id Software 一鸣惊人!

创造历史

如果说 Wolfenstein 3D 的成功,是使历史为之惊讶的一笔,那么 id 的下一个游戏,就实实在在的是在创造历史本身。

这个游戏,就是红透半边天的 DOOM。

1993 年 12 月 10 日, DOOM 正式面市。这个游戏的出现就象圣诞节夜晚的礼花一样,在人们的头顶倏然绽放,光彩夺目。它所创造的一系列纪录都是空前的,具有划时代的意义。据不完全统计,DOOM 的共享版在全世界通过各种途径复制或下载的数量超过了 1500 万,而通过 id 的 1-800 订购热线购买完全注册版的用户也超过了 25 万,通过其它途径购买完全版的用户更多。由 DOOM 所引发的游戏狂潮用什么语言来描述都不过分,它几乎成了当时西方国家的一个社会问题。许多公司的老板在抱怨 DOOM,因为他们的员工要么在上班时间玩这个游戏,要么因为通宵达旦地沉迷于 DOOM 之中而在工作时间无精打采。DOOM 在为 id 带来巨大的财富的同时,也为 id 带来了无数的荣誉。仅在 1994 年,DOOM 就获得了一系列令人羡慕的殊荣:

欧洲计算机贸易展示会年度最佳电脑游戏;

交互艺术与科学协会年度最佳动作冒险游戏;

《PC Gamer》年度最佳游戏;

《Computer Gaming World》年度最佳游戏;

《PC Magazine》技术卓越奖。

伴随着这一切,id 当之无愧地成为电脑游戏领域的领导者,成为这个领域内的一个象征与代名词。今天,当我们回顾这段历史时,可以清晰地看到, id 所创造的 DOOM 奇迹是后人所难以超越的。虽然从游戏的范畴来看,那一时期除了 DOOM 之外,还有像《文明》或《DUNE II》这样的经典游戏问世,但它们的影响根本无法与 DOOM 相比,因为它们始终是个“游戏”,几乎无法有像 DOOM 那样强大的社会穿透力与扩张力,能够渗透到社会的各个阶层与角落。也许生活在国内的玩家难以体会当时的那种疯狂,但是有一个简单的办法,可以让我们在 8 年后的今天感受一下当时的气氛。联上 Internet,进入 Yahoo,在搜索栏内输入“DOOM”,就会得到一大堆网址。这些网站中的大部分都是由世界各地的 DOOM 迷们自发建设并维护的,里面有大量关于 DOOM 以及 id 的各种信息,资料和论坛等等,几乎是无所不包。由这些网站所组成的 DOOM 世界简直就是一个信息的海洋,并且依然涌动着狂热的波涛。一个 8 年前的旧游戏仍然有众多的人在关注,除了 id,谁能做到?

DOOM 的成就来自于 id 永不停息的技术创新。在谈到它的开发时,

Romero 这样说道：“在 id，每当开发一个新游戏时，我们总是把超越过去作为我们的目标。所以，在制作 DOOM 时一个很明确的目标就是 DOOM 的一切都要比 Wolfenstein 3D 好。我向同伴们说：‘我们要把 DOOM 做成这个地球上最牛的游戏！’这话给了 Carmack 以很大的激励，促使他决定在 DOOM 中加入网络对战的成分。”

id 的确实现了他们的目标。在 DOOM 中，一系列引人注目的技术创新赋予了这个游戏强大的生命力。

首先，在 DOOM 以前，id 总是把他们的数据文件以压缩的方式储存，有些甚至直接链接到 EXE 文件中。这使得破译这些数据文件非常困难，几乎不可能。但是 DOOM 的作法却完全不同。id 不仅不再使用压缩格式存储数据，而且还公布了这些文件的格式，其目的就是造就一个完全开放的游戏环境，鼓励玩家自己创造关卡和附加物品。这一创举不仅赢得了广泛的赞誉，也大大延长了 DOOM 的生命期，并且成为以后类似游戏的样板。

其次，DOOM 首次采用了纹理映射的技术来渲染“3D 物体”的表面，如地板，墙壁和天花板等。这使得 DOOM 的图形效果比 Wolfenstein 3D 有了长足的进步，一个更加细腻真实的三维世界呈现在人们面前。而纹理映射现在已成为 3D 游戏必不可少的基本技术。

最后，DOOM 是最早的加入了多人网络对战模式的游戏之一。这一功能使得游戏的可玩性得到了最大程度的延伸。并且由于 DOOM 本身的巨大成功，网络对战也随之而深入人心，成为今天不可或缺的游戏方式之一。

总之，伴随着 DOOM 的发行，id 登上了他们的辉煌颠峰。对所有的 id 人来说，那是一段难以忘却的时光，也是一段难以超越的历史。

续写辉煌

进入 90 年代中后期，电脑游戏的发展已经进入了一个繁荣昌盛的阶段。大量的游戏公司和制作小组如雨后春笋般的涌现，而整个半导体产业持续不断的升温以及 PC 销量的飞速增长，又为游戏产业的繁荣奠定了雄厚的物质基础。巨大的商业利润驱使更多的人进入这个领域，从而使得游戏业的竞争愈演愈烈。一部成功的游戏往往能够带来数百万甚至上千万的高额回报，而失败者却时常血本无归。

创业难,守业更难。在这场激烈的竞争中,id Software 也不能幸免。要想生存并获得发展,唯一的出路就是拿出比对手更好的游戏。与 DOOM 时代惟我独尊的局面不同, id 已经逐渐地感觉到来自对手的压力。1995 年, id Software 正式加盟全球最大的游戏发行公司 GT Interactive, 以期借助 GT 广泛的销售渠道获得更好的业绩。然而,当 id 于 1996 年 6 月推出他们的最新游戏 Quake 时,却遇到了有史以来最强劲的挑战。这个对手就是 Duke Nukem 3D(毁灭公爵)。

坦率的说,Quake 并不见得比 Duke Nukem 3D 更优秀。而著名的《PC Gamer》杂志甚至干脆认为 Quake 比不上 Duke Nukem 3D。也许是人们对 id 的期望值太高了,Quake 的每一点不足都被人们反复地讨论和批评,特别是它那阴沉晦暗的世界,遭到了相当严厉的指责。不过,在经历了短暂的阵痛之后, id 又开始以其特有的灵活性来面对这一切。

在《PC Gamer》的那篇严厉的评论中,他们忽略了一个重要的事情。在 1996 年,Internet 已经发展得相当成熟和普及,网民的数量非常庞大。而 id 以其惯有的敏锐感觉,恰恰在 Quake 中提供了 Internet 联网对战的功能。这一举措使得 id 再次把握住了领先的机遇。渐渐的,关于 Internet 对战的好评高涨起来,借助于越来越多的 Quake 主机,世界各地的 Quake 迷们被联系在一起,并形成了一个网上的虚拟社会,一个 Quake 的世界。人们在这里可以感受到前所未有的真实体验,奋斗并品尝成为一个高手的快感。而且这种体验是连续和持久的,你的记录被世界各地的玩家所仰慕,这是局域网所无法企及的。与此同时,为了弥补游戏初期的不足, id 不断地推出各种补丁、新关卡和附加物,使得 Quake 越来越完美。经过一番激烈的角逐,并借助 DOOM 时代所打下的坚实基础, id 终于在这场遭遇战中险胜对手。如今, Duke 的身影已经从我们的视线中消失,而 id 却仍屹立在游戏的最前沿。

不过,在经历了 Quake 的艰难胜利后, id 的环境却更加险恶起来。来自于市场的竞争压力与日俱增,迫使他们不得不尽快地推出新的游戏,而不是按照理想主义的观点精雕细琢。当他们推出 Quake II 时,一个更强大的对手在市场上出现了,那就是 Epic 的 Unreal。

Quake II 与 Unreal 的对抗局面一直持续到现在,似乎难分上下。Unreal 的单人模式普遍受到更高的评价,而 Quake II 则在多人模式中遥遥领先。不管怎么说, id 目前依然艰难地维持着它的地位,只是这种地位已经受到

严峻的挑战。造成这一结果的根本原因,一方面,是由于对手的水平在迅速地提高。Unreal 不仅在游戏市场给 Quake II 以巨大的冲击,甚至在 3D 引擎的竞争中也有后来居上的势头,夺去了 id 的许多客户;另一方面,是在于 Quake II 相对于 Quake 来说,其进步的幅度相对有限,并没有实现“完全超越”的目标。

现实就是这样残酷。id 要想在今后的岁月中续写其往日的辉煌,一定要付出比往日更大的努力。

未 来 之 路

自从推出 Quake II 以来, id 已经沉默了很久。在此期间,各种各样的 FPS 游戏充斥市场,多如牛毛。而 id 惟一的亮点就是为其 Quake II 的多人对战开发出了“机器人”,使得 Quake II 始终占据联网对战的头把交椅。毫无疑问, id 是在蓄势待发,它的下一个游戏,就是 Quake III: Arena!

Quake III: Arena 是一个完全网络版的游戏,在单人模式下,你只能和“机器人”对战,其魅力大打折扣。关于这一点,现在的争论颇多,褒贬不一。没有人真正了解 id 这一举动的动机,但至少从表面上看, id 是基于这样一种观念:网络游戏是未来的发展趋势。

笔者无法评判这个观点的正确与否,但从一个旁观者的角度出发,笔者始终觉得 id 之所以这么做,有着更深刻的原因,远不是如此简单。首先,从现在公布的资料来看(1998 年), Q3A 的素质与它的主要竞争对手 Epic 的 Unreal Tournament 难分伯仲,胜算并无绝对把握。而在网络对战方面, Quake II 的良好声誉与 Unreal 的糟糕表现之间却有极大的差距。Q3A 的策略无疑带有避实就虚,扬长避短的成分;其次, id 无法按照预期的计划在其新的 3D 引擎 Trinity 完成之后再推出新游戏。而其惯有的“超越”哲学又使其厌恶以修修补补的方式开发一个新产品。这一点,从网上 BBS 中 id 成员的许多言论就可以清晰地看出。因此,他们需要在理想与现实之间找到一个平衡点,一个“闪光点”,以此来鼓舞自己继续干下去。这个平衡点最后就落在了网络游戏上。种种迹象表明, id 正承受着相当大的压力,未来之路究竟如何,现在还是个未知数。

在经历了持续数年的颠峰与辉煌之后, id 正进入一个相对平淡和充满变数的调整期,这其中也包括人员的变更和 Romero 的离去。不过,可以肯定的是,凭借其独特的哲学思想和天才的组成成员, id Software 肯定会