



DOOM³

Today, we Doom

大约十年以前,当《毁灭战士》首次出现在我们面前以后,它改变了整个游戏业,也改变了许多人。十年后的今天,当《毁灭战士3》终于上架的时候,我们,以及整个游戏工业,在过去的十年里已经发生了深刻的变化。但是《毁灭战士》没有变。

这或许就是问题所在:《毁灭战士3》是一款不属于这个时代的游戏,它拥有超越时代的杰出引擎,但游戏本身却保持着老旧的设计思路。这自然导致了截然相反的两种评价。有人强调它令人印象深刻的技术,有人否定它落后的设计。而作为一篇评论,我认为有必要对负面的评价投以更多关注。

《毁灭战士3》的剧情可以说完全复刻了最早的《毁灭战士》游戏,所以我们也不指望它能讲述一个出人意料的故事。而游戏设计上,它仍然沿用几乎完全室内场景、狭窄通道遭遇战和简单的武器系统,也就是通常所说的“老派风格”(Old School)。相比于充满大型室外场景、高度AI水准和强调出人意料效果的新派动作游戏设计风格来看,这种旧式游戏丝毫不讨人喜欢。

另一方面,本作里基本上完全是玩家对一至两个敌人的小规模战斗,制作者努力利用黑暗的环境和怪物出现时机的安排来制造恐怖效果。这就丢掉了老派动作游戏最吸引人的大规模轰杀快感。而要想在恐怖生存类游戏(Horror Survival)这个方向上尝试一些突破,《毁灭战士3》的剧情又嫌太过单薄。游戏中的一些设计也显得很不合理。你可能会奇怪:为什么在一个22世纪中,士兵在黑暗的环境下执行任务却没有配备带夜视功能的头盔?为什么没有带照明模式的武器?要知道,这种武器即使是在现代也非常常见。为什么我们不能把枪和手电同时使用?为什么UCA小小的蜘蛛机器人会如此的强大?这些小东西撕开那些地狱军团包围圈的速度甚至比你还要快。如果基地的防守真是如此强悍的话,那为什么每个人都这么害怕?为什么基地中每个人都会被杀?没有合理的解释和吸引人的故事线,这样纯粹地“努力”吓人,实际效果并不好。更可怕的是游戏场景从头到尾几乎没有太大变化,缺乏场景变换所带来的冲击力,结果就是玩上半个小时你就会感到很疲惫。

简而言之,从最苛刻的立场来看,《毁灭战士3》坚持着复古风格中那些不合时宜的元素,同时丢掉了玩家的复古情节中所珍视的东西。它是一个很棒的引擎秀,但不是一个好游戏。

无论你对这款游戏怎么看,我相信所有人都关心一件事——我的电脑能跑得动《毁灭战士3》吗?



熟悉你的 PDA

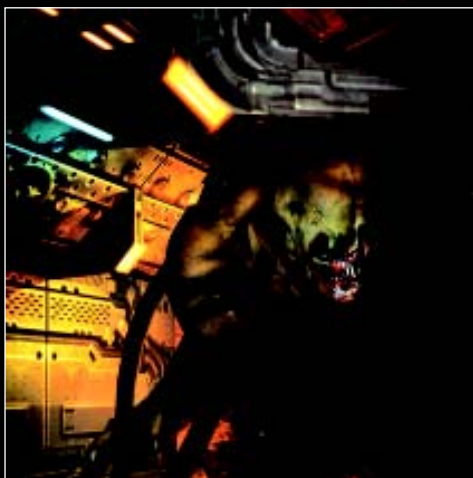
你的 PDA 对你很有用，有时候你甚至不得不通过它继续你的冒险。更多的时候，它能够帮你得到急需的补救品。通过它，你还能了解到整个城内的人们都在忙些什么——他们零星的工作记录足以让你勾勒出整个事件的经过。无论如何，即使当你在黑暗中惊魂未定之时，PDA 总能让你不至于觉得孤立无助。

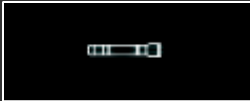
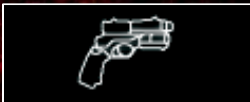
左边的 PDA Files 可以选择不同人 PDA 资料的帐号。一路上你收集的其他人的 PDA 资料便是通过选择 PDA Files 中相应的人名来读取。这些人名单表中，白色代表尚未读取的此人的资料，灰色则是已读取过。

每个人的资料除你自己外都有两个部分：User Data 和 User Email。前者显示每个人的姓名、身份号及生物指标身份号、职务、职位以及安全级别。大部分人的 User Data 里通常都会有录音记录即 Audio Logs。后者则是各人各自的邮件。这些邮件来自四面八方，公函和私人信件都有。录音记录以及电子邮件大都相当重要——其中一些会告诉你储物箱的密码！

在你的个人帐号里除了上述两个部分外，还有播放视频的功能。你收集的各类视频盘片就通过这里播放。这些视频都是一些介绍，你可以通过他们对 UAC 有更多的了解。

你可以在听录音记录或播放视频同时关掉 PDA 继续游戏，他们是不会停止播放的。



	Flashlight UAC 标准光源设备，每一个 UAC 陆战队员和技工都可以领到一个相同的手电筒，它们采用稳定能源转换供应装置，永远不需要更换电池。
	Pistol 手枪是 UAC 保安和军事部队的标准装备，它使用普通弹药，是可靠的后备武器。
	Shotgun 霰弹枪在近距离可以造成巨大伤害，但它的弹药发散性很大，因此在远距离上效果有限。
	Machine Gun MG-88 “执行者”机枪可以提供高射速高精度的火力，是所有陆战队员的标准配置。
	Chain Gun 链式机枪的 .30 口径穿甲弹能够造成超乎想象的破坏力，但由于不可避免的高后坐力，它的精确度也往往不尽如人意。
	Grenades 步兵用碎片手雷采用螺旋引信，爆炸延迟时间 3 秒，弹片杀伤半径 30 米。
	Plasma Gun 这种能量武器是火星兵工厂的产品，它使用由 EnPro 工厂制造的离子能量源作为动力。
	Rocket Launcher 便携式火箭使用一种自带动力装置的火箭弹，主要用于破坏 / 摧毁任务。目前使用的是一种改装后的军用版。
	BFG 9000 这种可怕的武器可以发射出不稳定能量束，UAC 的实验表明，它在全功率工作时很可能产生不可预知的状况。
	Chainsaw 链锯是一种使用自带能源的切割工具，不久前有一些链锯被误送到火星运输船调度中心。
	Soul Cube 在洞穴挖掘区找到的古代神器，关于它的起源和用途的研究正在进行。火星上发生的混乱很可能与它有关。

你所不知道的 DOOM

1993年12月9日,关于电子游戏暴力内容的联邦听证会结束。这次听证会的结论是,在未来的一年里,电子游戏业必须建立起某种自我表现分级机制,否则政府将干预此事。次日, id Software的DOOM正式发布。

从DOOM开始, id就确立了他们的风格: 极端暴力和黑色幽默。DOOM的魅力来源于两位约翰的天才: 约翰·卡马克和约翰·罗梅罗。两人都是程序员出身,但在id共事的日子里,冷静的卡马克创造了无与伦比的强大引擎,而热情的罗梅罗以极富创造力的关卡设计而闻名。《雷神之槌》发布以后不久,罗梅罗离开id自立门户,仍致力于第一人称射击游戏的开发,不过那是另一个故事了。

卡马克是一个纯粹完美的程序员。他的整个生活就是不停地工作、阅读,编写更快更简洁的引擎,那种冷静精确的性格甚至到了不通世故的程度。“作为一个略懂概率统计学,从不相信运气、命运、因缘、上帝(或其他神)的人,唯一能使我感兴趣的赌博游戏就是二十一点。”卡马克在他的计划日志这么写道。于是他决定做一次脑力挑战:去拉斯维加斯的一家赌场试试用记牌的方法玩二十一点。他事先写了个模拟二十一点的游戏训练了一下,然后赢了两万美元,这笔钱随后捐给了自由软件基金会。不过当他第二次到赌场的时候,几个身着黑装的彪形大汉围到他身边说:“如果你不玩二十一点而改玩其他游戏的话,我们将不胜感激。”

卡马克的另一项爱好是跑车。就像他极端追求的引擎速度一样,跑车是他关心的另一样高速玩具。卡马克与法拉利最著名的故事是在1997年E3大展上。id赞助的Red Annihilation死亡锦标赛在会场上进行。这次比赛的大奖就停在大厅正中——卡马克那辆车牌为IDTEK1的红色法拉利328跑车。投影仪同步放映着角色选手屏幕上的画面,人群开始欢呼。Thresh尽量不让自己去注意显示器上跑车的倒影,直到以13:1取得胜利。卡

马克走上台把车钥匙交到Thresh手中问他,“你打算怎么把他弄回家?”Thresh似乎面有难色:“我不知道,应该是把它托运回去吧。”半小时后,卡马克带着五千元现金回到会场,那是给Thresh的运费。

只有这种极端追求速度,心无旁骛地工作的人,才可能创造出DOOM这样难以想象的引擎。“DOOM”这个标题来源于马丁·斯科西斯的电影《金钱本色》。电影里汤姆·克鲁斯抱着一个黑色盒子,有人问他里面是什么时,他大笑地回答道“末日(DOOM)!”

最初的DOOM首先通过威斯康星大学的FTP对外发布,当天就造成了大学网络崩溃。类似的情况在接下来的几天里蔓延到世界的各个角落。在游戏发布几小时后,卡内基梅隆大学的系统管理员认定它是造成校园网络过载的罪魁祸首,并开始强行断开进行对战的机器。Intel公司禁止员工在公司运行这款游戏;德州A&M公司开始删除网络服务器上的DOOM软件,路易斯维尔大学的管理员甚至专门写了个软件,遍历每一台机器并自动删除上面的DOOM,因为学生们为了玩这个游戏而在机房外排起了长队。

DOOM成了id的印钞机。他们开玩笑地说“我们衷心期望DOOM成为全世界生产率大幅下降的罪魁祸首”,这个笑话竟成了事实。据说世界上有超过一千万台计算机安装了DOOM,这个数字比安装了Windows 95的机器还要多,难怪比尔·盖茨也询问他的首席决策师,是否应该直接把id买下来算了。在1995年,似乎所有人都想染指id。

但是游戏仍然是微软新的多媒体平台推广计划中极为有利的一枚棋子。1995年万圣节,微软计划搞一次空前的派对,届时将

在大批主流媒体记者面前展示即将到来的多媒体时代。这次活动被命名为“审判日”。虽然盖茨本人不会出席,但在现场会播放一段由他本人录制的影像。

当灯光缓缓暗下,大屏幕上出现了玩家熟悉的DOOM战场。但是现在追杀恶魔的并不是我们在游戏里扮演的战士——微软的领袖身着黑色披风,手握霰弹枪,在游戏里奋勇杀敌。过了一会儿,他停了下来,站在镜头前大谈特谈Windows 95是一个多么棒的游戏平台,以及它将给玩家带来多么前言的感受,譬如DOOM。就在这时,游戏中的一个小鬼凑到身边向他索要签名,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!”最后,满屏的血色中凸现出微软的标志以及一行字“今天你想处决谁?”

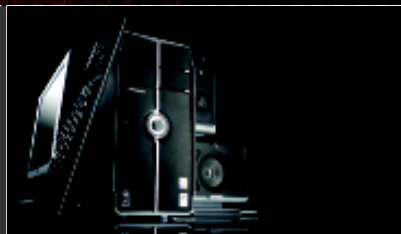
这段id风格的视频惹火了微软的公关人员。在DOOM诞生以来的十年里,与其他来自社会的指责比起来这根本算不上什么。媒体可以把1999年的哥伦比亚中学枪击案跟发布已有六年之久的DOOM扯上关系。但这并不会改变id游戏在游戏业中的地位。

自从罗梅罗离开id之后,卡马克所代表的技术派主导着id的决策。他又爱上了一样速度更快的玩意儿——火箭。不过引擎虽然越来越快,但开发周期也越来越长。《德军总部3D》的引擎开发只用了两个月,DOOM的时间是半年,而DOOM2的周期超过了一年。由于发布时间一再推迟,在玩家们不断询问的时候, id干脆回答确切的发行日期是“当游戏完成时”(When it done),这句话成了id的招牌口号。

幸好在前作发布了差不多十年之后,DOOM3终于完成了。

Ultimate	Doom	Doom 2	Final Doom	Doom 3
关卡	36	32	64 *	26
武器	9	9	9	11 *
怪物	17	21	17	27 *

想玩 DOOM3? 你不能不知道的十件事



1 在高端显卡的选择上，NV40在游戏中的表现要比R420更强一些，但两者都足够支持 DOOM3 的高画质模式

2 DOOM3 支持四种渲染通道：NV10、NV20、R200 和 ARB2。NV10对应 GeForce 4 MX 系列显卡，在这些显卡上有时会出现一些精度问题，但它们毕竟是比较古老的显卡了，这些问题也不算严重。

NV20 对应 GeForce 3 和 4 系列显卡。游戏在这些显卡上运行时的画面质量非常好。

R200 对应 ATI 8500 和 9000 显示芯片，它们的画面质量与 NV20 渲染是相同的。

ARB2 是泛用解决方案，它完全支持目前的主流显卡，包括 NVIDIA FX 系列和 ATI R300+ 显示芯片。它们支持更多额外的特殊效果。制作组在显卡支持方面试图让游戏在所有它支持的显卡上都有上佳表现，但并不为了照顾老显卡而降低整体效果。

3 基于 PCI Express 的显卡和基于 AGP 的系统并没有任何不同，他们运行 DOOM3 的效果也不会有实际的差别

4 显存是效果的关键。在 64M 显存的系统上，我们降低了一些材质的尺寸；128M 显存上会使用全尺寸但经过压缩的材质；256M 显存上仍然不能用完全无压缩的材质。在 Ultra Quality 标准下所有材质都是无压缩的，但这需要超过 500M 显存，所以在游戏中没有提供这个选项。用傻瓜方式来说，就是显存越大越好。

5 在 32 位系统下，512M 内存就足够让游戏流畅运行了。假如你想用 Ultra Quality 标准运行，那么需要 1G 以上内存。另外程序并未对 64 位系统进行优化。

6 最低内存需求是 384M，如果你的系统低于这个标准，就别想玩这游戏了。

7 对 CPU 的要求方面，P4 1.5GHz 是最低要求，对应的最低 AMD 系列 CPU 要求则是 1500+。与一般游戏不同，DOOM3 对显卡的要求远高于对 CPU 的要求。

8 游戏中的所有声音效果完全由 CPU 来处理，并不依靠声卡的效果，也不对任何高端声卡进行优化。所以无论你用的是板载的 AC97，还是 Creative 的高档货，结果并没有什么不同。

9 假如你想让游戏跑起来不难看，又保证可以接受的帧数，那么首选的调整就是关掉那些高级特效。除此以外几乎没有别的办法来提高总体速度了。当然，换台新电脑除外。

10 为了让您对自己的 PC 配置有个直观的认识，下面我们提供分别对应低、中、高端的三种配置。其中在高端配置中你会看到一些现在还不存在的东西——毕竟 DOOM3 绝对是一款超越时代的游戏，包括硬件要求方面也是如此。

高端系统	
CPU	3.4GHz P4 或同档次 AMD 产品
RAM	2GB
显卡	NVIDIA GeForce 6800 Ultra 或 ATI RADEON X800 XT

中端系统	
CPU	2.4GHz P4 或同档次 AMD 产品
RAM	1GB
显卡	NVIDIA GeForce 5950 或 ATI RADEON 9800 Pro/XT

低端系统	
CPU	1.5GHz P4 或同档次 AMD 产品
RAM	512MB
显卡	NVIDIA GeForce Ti 4800 或 ATI RADEON 9500



冷酷到底

Leon

GameSpot China 网站主编

如果你是年龄较大的玩家, 经历过 Carmack 一手创造的《德军总部3D》、《DOOM》、《雷神之锤》等一系列游戏, 那你一定不会对 DOOM3 的充满黑暗、紧张和血腥的氛围感到不安, id 一直在致力于用时代能够接受的技术极限, 向你表达 Carmack 的愿望——让游戏不停地刺激你的肾上腺。

我有幸经历过这整个系列, 从 386 上的《德军总部 3D》开始, id 就给我留下了不可磨灭的印象。近 10 年光阴后, 启动 DOOM3 时的感觉依然充满了莫名的兴奋与不安。

我选了实验室配置很好的一台机器, 满有信心的把设置调为了 High, 但是进入游戏后就傻了, 跳帧严重, 改为最低后, 才有了流畅的感觉。实时的动态光影效果, 细腻的角色模型, 虽然简单但是也颇有趣的力

学模型……一个有镜子的卫生间给我留下了深刻印象, 在镜子前仔细端详过自己的尊容后, 意外的跑过了小便器, 它居然和公司的一样, 离开后自动冲水。

许多地方需要手电借光真的让人很郁闷, 基地里面那些带路的小机器人也让我赞不绝口, 它跑得很快, 我故意掉队, 它会在看得见的地方等我。等稍后一点的时候, 头一次遇见贴着天花板向我扑来的怪物, 利爪的猛烈攻击伴随着眩晕, 而后带来的慌乱便是举枪乱射。

一口气跑了数十个关卡后, 感觉关卡设计依然遵循古老的《德军总部 3D》, 找钥匙开门。在其中有

一段乘坐磁悬浮列车去较远的基地时, 恍若当年《半条命》的开场白, 偶尔得以一见火星昏黄的天空 (像北京的沙尘暴), 一路和各样的僵尸、幽怪拼杀, PDA 里面不断丰富资料向你展示了一个宏伟的人类改造火星的计划, 以及在这个计划实施中出现的种种意外, 依然是那种纯粹的欧美硬派动作游戏风格, 而且更加冷酷! 感觉将至关底, 似乎都没有见到一个女性角色出现, 这也是 Carmack 一贯坚持的创作风格。

一个冷酷到底的男人的游戏。

测试系统

CPU	P4 3.4GHz
RAM	512MB
显卡	ATI Radeon 9800 Pro 128MB

显卡掳客

Zeg

GameSpot China 编辑

首先记住一句至理名言: 如果有人向你大力推荐 DOOM3 的话——那么他一定是个卖显卡的。

一再跳票使 DOOM3 丢掉了“硬件杀手”的头衔, 不过“显卡杀手”还是绰绰有余。虽然已经调到 640 × 480 低画质, 游戏时也只是在一般的场景“尚称流畅”, 遇到光源多、烟雾特效或者是怪物突然跳到你脸前面的时候帧数便会骤然下降, 搞得颇为不爽。

但是——即便是如此, DOOM3 还是十分令人上瘾的, 个人认为, 能让我这种对 FPS 丝毫没兴趣 + 严重 3D 眩晕症的人都能饿着肚子轰上一个下午且用低画质都丝毫不会晕的射击游戏, 可算是一流水准了。虽说游戏里的套路——神秘人物、生化危机、闪烁的红色警报、涂满血的昏暗走廊、在拐角等着拥抱你的僵尸、四面埋伏的异形——都是好莱坞用到滥的。不过, 一边吃苞米花一边看宽银幕是一回事, 真要塞给你一支霰弹枪再丢进火星基地里就是另一码事了——这大约就是所谓“游戏的魅力”罢。

测试系统

CPU	P4 2.8GHz c
RAM	1GB
显卡	GeForce MX 440 64M

HELP!

月无眠

GameSpot China 首席编辑

DOOM3 是个好游戏。我想谁也不会否认这个说法, 至少我不会, 理由很简单, 我的机器在最低画质下跑得很流畅, 这让我很开心, 当然, 值得高兴的事情还有许多, 比如说 Norris 的机器就跑不动, Tiger 的机器全是白框, 这些事情都不可不提。

有句话说得好, 生活因为未知而恐惧, 未来因为未知而可爱, DOOM3 真正是能吓到你的游戏。游戏里最大的恐怖之处在于, 你要么拿着手电照明, 要么端着枪防身, 游戏里的枪支不约而同地被卸掉了照明附件, 这就令人很郁闷了。我怎么都觉得拿着手电走路很傻, 但端着枪走路又常常被突然爬出或是走出或是跳出或是飞出的怪物吓得半死, 更糟糕的是, 对话框里不停地传来“Help! Help! ah~~~~~Help! Help! ah~~~~~”的声音, 每当这个时候我就会为自己是个主角而后悔, 如果不是主角, 我不是也能去“Help! Help! ah~~~~~”来吓别人玩吗?

没有什么更多的原因, 因为黑, 所以恐怖, 不信的不妨试试。☹

测试系统

CPU	P4 2.0GHz
RAM	512MB
显卡	Radeon 8500 64MB 显存