

传送门的 【多重维度】

一切为了科学!

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Tiberium、CaesarZX

“这就是我想要的”

“欢迎来到光圈科技丰富体验中心！”

“早上好，您已经休息了50天，根据有关条例，为了您的身心健康，光圈科技有义务唤醒您。请向上——下——左右看。请走到那一幅画面前。这是一件艺术品。凝视它应该会令您神清气爽。如果您没有感到精神焕发，请听这一小段古典音乐。”

Chell再次醒来，这间原本干净整洁的卧房已破败不堪，仿佛时间已过去百年。听着已经断断续续不成调子的人工录音，Chell感觉自己已经变成了世界上的最后一个人。就在这时，房间外传出了敲门声。

哈，是我故意这么写的。实际上《传送门2》（前译《时空穿梭2》）并不是惊悚小说的氛围，房外敲门的那位正是《传送门2》的主要配角——人格球Wheatley。接下来，我们将进入“光圈科技”丰富体验中心，第二次。

“你拿到Portal枪了么？哦不对，你还活着么？这个问题我应该先问才是。”

《传送门》的原型是《Narbacular Drop》，一款主要由学生开发的独立游戏，之后制作这款游戏的团队被“阀门”（Valve Software）聘请，制作出《传送门》，作为《半衰期2——橙盒版》附带的一个小品级游戏。未料《传送门》甫一推出就在业界引起轰动：创新的“传送门”概念与“阀门”在《半衰期2》就已驾轻就熟的物理谜题结合，如头脑风暴一般刮过整个游戏业界。

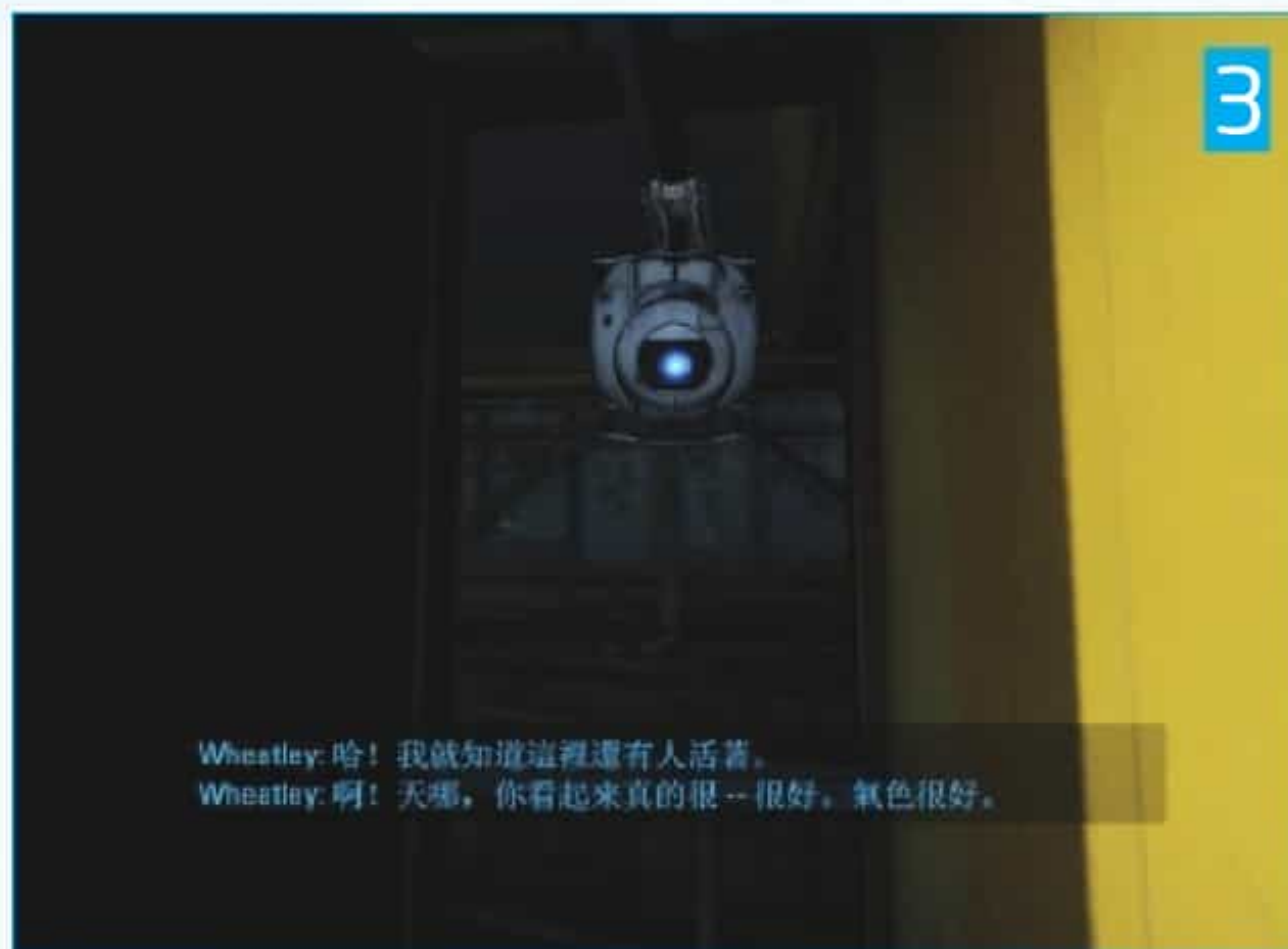
《传送门2》已不再是一个小品级的附赠游戏，而是“阀门”倾注心力制作与宣传的正牌大作，核心道具仍然是

“光圈科技手持传送门装置”（ASHPD），别名“Portal枪”。这里开一个蓝洞，那里开一个黄洞，然后从一个洞进去，就可以从另一个洞出来。简单吧？

事情似乎并不是这么简单。在你还没有被淹死、烧死、砸死、摔死、憋屈死、笨死之前，简短介绍一下在《传送门2》里出现的各种新装置吧。《传送门2》取消了一代的“高能粒子发射及接收装置”，增加了好几种新的装置：反重力推送轨道、硬光桥、热能阻碍射线、信心跳板以及3种凝胶：反弹凝胶、推进凝胶和转换凝胶。之前预告中出现的通风管道则被删除，据游戏中的“阀门”评论音轨所述，因为没办法将管道完美地结合到游戏的谜题机制中去。

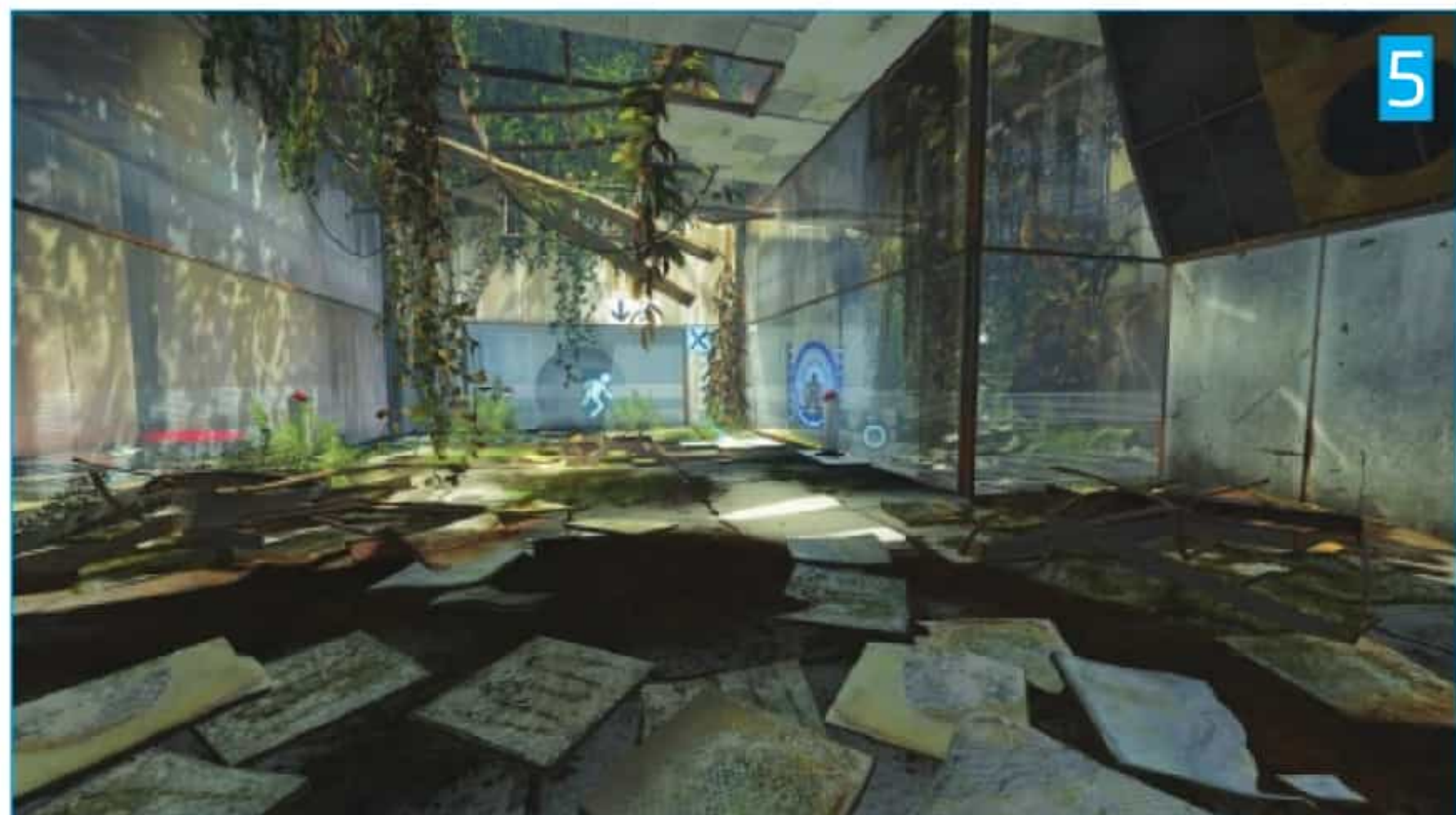
《传送门2》依然保持了循序渐进的游戏学习曲线，就算没玩过《传送门》的人也不难上手。走过最初几个GLaDOS未出场的测试房间，玩家很容易对基本游戏机制建立起一个印象，为未来的高级房间和新引入的装置打下基础。在与GLaDOS“重逢”之后，玩家逐步学会了如何使用热能阻碍射线、信心跳板和硬光桥。在“土豆事件”发生后，玩家来到了被封闭的“光圈科技”旧实验室，在这里接触到3种凝胶，然后回到实验室，学会怎样使用反重力推送轨道。最后则是大规模的高级房间，玩家必须善加利用场景里的每一个元素才能通过。

“阀门”最成功之处在于，《传送门2》的任何一关都不会过难或者过易。百思不得其解的玩家突然灵光一闪，发现了解法时大赞“我为什么没早点想到”，这种感觉真是美妙无比。《传送门2》并不太适合制作攻略，因为其难度非常善解人意，只要动动脑筋，绝大部分玩家都能脱离攻略打



1. “欢迎来到光圈科技丰富体验中心”
2. 时间过去了很久的卧房
3. Wheatley的初次礼貌性拜访
4. “如果有人问你，就说所有人都活着，明白吗？并没有人死掉呀！”





5.破败的被植物覆盖的实验室

6.初次拿到Portal枪

7.这个炮塔之后还会出场

8.又见GLaDOS



8.又见GLaDOS

穿它，获得莫大的成就感。

当然，这并不意味着《传送门2》的关卡设计就滴水不漏。事实上，玩家抱怨最多的并不是《传送门2》的关卡太难，而是太简单，最后的高级房间才真正算是对玩家头脑的考验，之前关卡基本上只是单一元素的应用，玩通《传送门》的玩家都不会为其所困。难度偏低的另一种体现就是玩家抱怨《传送门2》单机部分太短——水平一般的玩家都可以在10小时之内打穿。

另外一个问题是，“阀门”并没有在《传送门2》里给予玩家太多的自由度。没错，解有且仅有一个，玩家没有回旋余地。有些提示几乎等同于直接破题，比方说一整面的黑墙上只有那么一小块地方是可以打出传送门的白色壁板。玩家进入一个新房间后，基本上是扫一眼就能看出要怎样解决问题。另外，删除高能粒子发射装置，也就删掉了《传送门》里大部分需要规划时间的谜题类型，这样，玩家可以很从容地停下来，一步一步解决问题，进一步降低了难度。

还好，“阀门”近日宣布，他们会在夏天发布《传送门2》的免费DLC，增加单人/多人模式的新的高级房间，以及《传送门》就有的挑战模式。虽然“阀门”一贯有跳票恶习（想知道更多？请搜索“Valve Time”），但好歹玩家多了一个念想。希望他们能够按时履行诺言。

“哦，嗨~那个，你现在感觉如何了？因为我是一个土~豆~”

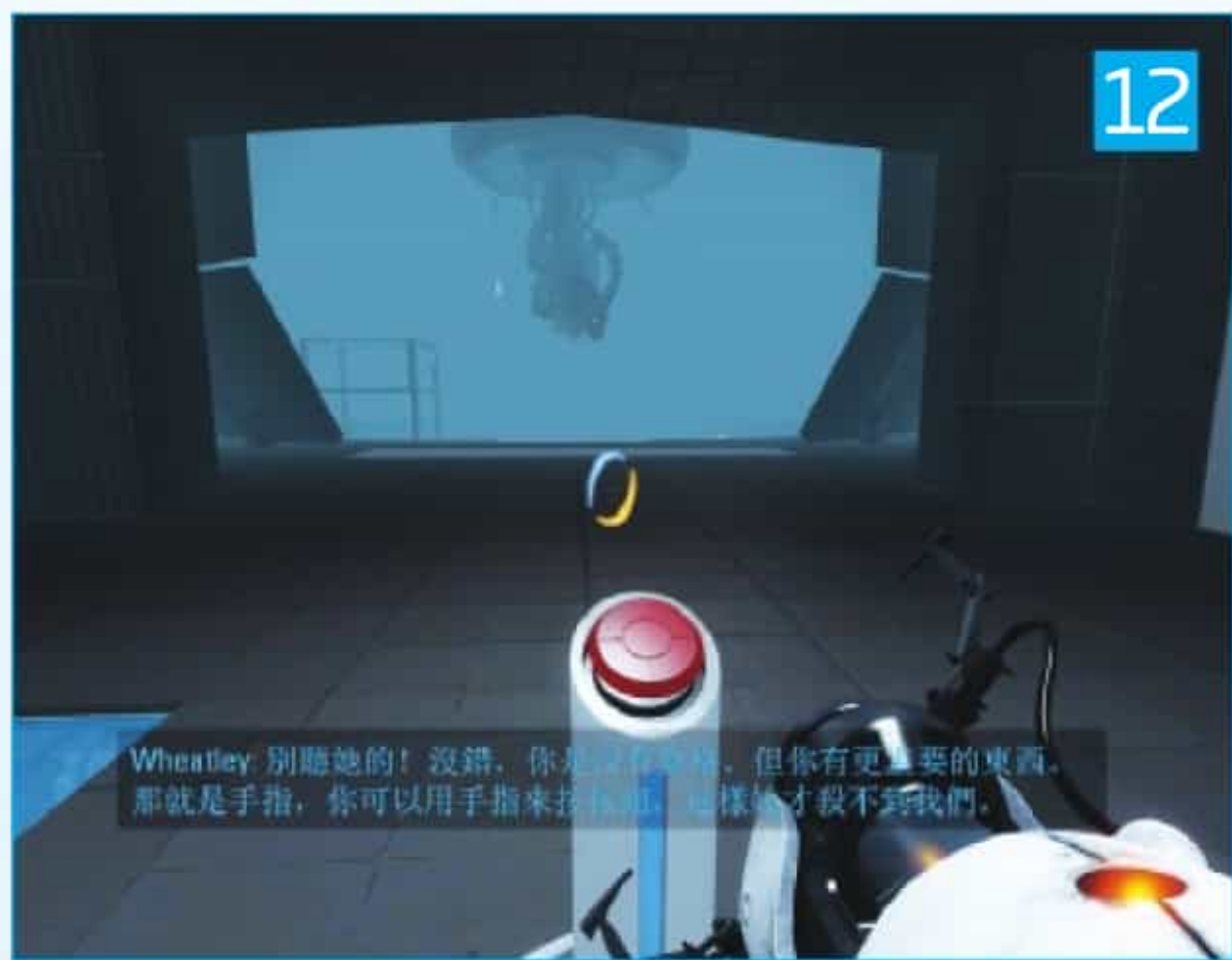
如果《传送门》只是一个单纯的解谜游戏，那么它断不可能在业界取得那么高的地位，还在Geek文化里发展出一整套的Cult Meme文化。它之所以会受到推崇，因为“阀门”在这个游戏里还塞入了一个云山雾罩的剧情（还和《半衰期》的世界串联起来），刻画了一个活灵活现的邪恶

A.I.形象。

作为一个“由世界上最天才的科学家有意设计出来的最蠢的蠢货”，《传送门2》的新角色Wheatley抢去了GLaDOS的很多戏份，这要归功于给Wheatley配音的英国演员Stephen Merchant，他赋予了Wheatley一口英伦腔的话痨形象，给玩家带来了无穷欢乐。游戏里段子和冷笑话层出不穷，玩家在冒险的路上并不单调。

GLaDOS不甘示弱，她对Chell在一代“杀死”她这个事实怀恨在心，不断在测试过程中用语言刺激Chell：“绝大多数人在这么长时间的休眠之后都会失去体重，而你不知怎的还胖上了几磅。”“哦，我得在这块跳板的最大承受重量上加上几个0来适应你的体重。”GLaDOS不断用体重这个话题刺激Chell，活脱脱的一副小心眼怨女形象。在爱心方块的测试房间里，GLaDOS说“我想，大多数做过亏心事的人在突然听到噪声时都会出现不安反应”，然后突然播放火车的高音汽笛声。可能玩到这里的玩家还不知道怎么回事，等到进了房间，用爱心方块做实验时才恍然大悟，明白这指的是Chell在前代里最终将爱心方块丢弃的这个“亏心事”。此时GLaDOS不忘讽刺：“我那里有一整个仓库都是这种没用的垃圾”。言已至此，所有对爱心方块念念不忘的玩家都已泪流满面（“阀门”还恶毒地在这里设置了一个成就……）。

当然，“阀门”心眼之细腻远不止于此：《传送门2》前期的很多台词看似胡扯，到游戏后期都被证明是有所指的。例如玩家在一开始GLaDOS缺席的测试房间里会听到人工录音说“本设施最低能够在1.1伏电压的‘后启示录环境’中运行”，这貌似一个冷笑话。但是在“土豆事件”发生之后，GLaDOS变身为一个土豆电池，而土豆电池的电压恰恰是1.1伏。



9. GLaDOS的复兴
10. 这里有相当强大的动态光影
11. “GLaDOS紧急停机及蛋糕分配处”
12. 冲突争端解决按钮

“如果你这么喜欢‘安全科学’这个东西，你为什么不跟它结婚算了？把你的东西收拾一下！出门！停车场！你的车！你被炒了！”

如果说《传送门2》开始仍然是《传送门》的延续的话，那么等到“土豆事件”发生，Chell往下坠落来到了“光圈科技”90年代以前的老实验室，此时整个游戏的内容瞬间升华。望着那个在黑暗中悄寂无声的巨大地下空间以及醒目的“1961年”标志，玩家得以了解了“光圈科技”的过去。二战结束之后，人们踌躇满志地相信科学无所不能，科学成为一种新兴的宗教，实验室里充满了五六十年代气息的装饰让人联想起同样向那个年代致敬的《生化震撼》（Bioshock）。我们得以知晓，“光圈科技”绝不仅仅是官方对外宣称的一家浴帘生产商。那它是什么？一个超先进的科技企业吗？为什么它能在五六十年代便能拥有如此恢弘的地下实验室？游戏剧情让《传送门2》又提升了一个档次。“阀门”秉承了《半衰期》中的一贯叙事风格，解释了上代故事的悬念，又留下一个新的巨大的谜团。

“如果生活给了你柠檬，不要做柠檬汁！把柠檬扔回去！去找生活的经理！我拿着这柠檬有个鬼用！”

在这里，我们遇到了游戏里的第3个重要配角：光圈科技（前）总裁：Cave Johnson。除去办公室到处悬挂的画像外，Cave Johnson在游戏里并没有露面，我们仅能通过一大堆预先录制好的音频来了解这个人物的古怪个性。《传送门》结尾歌曲“Still Alive”中有一句歌词，“Aperture Science, we do what we must because we can.”现在再来看，这更像一句广告词，Cave Johnson的风格就是“能做就要不择手段地去做”，GLaDOS也继承了他的恶劣性格，一心追求科学的进步，对实验对象的安全毫不关

心。

为Cave Johnson配音的是好莱坞金牌配角J·K·Simmons。没错，就是那位在《蜘蛛侠》系列中扮演《号角日报》社长的大叔。想必大家都对社长抢新闻和压榨员工的恶劣手段印象深刻，因此Simmons大叔那种豪迈中带点刚愎自用的声线与Cave Johnson的性格完美契合。在《传送门2》发布之前的预告片系列中有一集“光圈科技投资机会”，Cave Johnson用自信得不可一世的声音略带谄媚地向“光圈科技”的“潜在投资者”推销产品：完全可定制的实验室伺服壁板、合作机器人、爱心机枪塔和跳楼靴。显然，这里没有光圈科技的“主营业务”——Portal枪和以及“基因生命体兼磁盘操作系统”（即GLaDOS），不过等你在游戏里听到了Cave Johnson抱怨公司快要破产、诅咒竞争对手“黑山科技”的时候，你就会理解这个“光圈科技投资机会”的良苦用心，虽然时间轴有点混乱。

“事情就这么发生了。”

玩家千辛万苦地从老光圈实验室的盐矿底部爬上来，回到了现代的光圈科技丰富体验中心，可以说，从这里开始，挑战才正式开始。这里有融合了所有谜题元素的高级房间，还可以看到巨大的试验房间里立方体互相挤压并垮塌的壮观景象。Chell顺利通过了GLaDOS收藏的一堆高级实验房间和Wheatley胡搞瞎搞出来的乱七八糟的实验室，从“杀死你的那部分”逃出生天，来到了最后的应许之地，与最终Boss对决。最后，Chell通过一个史无前例的强大招数干掉了最终Boss，获得了她应得却迟到太久的自由。

“再见，我唯一的朋友。噢，你觉得我是在说你吗？”

《传送门2》结尾歌曲“Want You Gone”的质量丝毫不逊于《传送门》的结尾神曲“Still Alive”，依旧是Jonathon Coulton作曲，那段意大利语的爱心机枪塔合唱更是大赞。最后Chell来到地面，看到了门外的一片金灿灿的麦田，转过身去，厚重的安全门再次打开，一个浑身焦黑的爱心方块滚了出来。看到这里，《传送门》老玩家想必会会心一笑。“阀门”的官方解释是：这个爱心方块同样在实验室里经历了重重考验，历经千难万险，和Chell差不多同时刻逃了出来。对此，我和国外论坛的玩家一致认为：“阀门”老兄，要是你们敢做一个爱心方块的冒险游戏，我们就敢买！

“实验证明机器人之间的信任能比人类多维持6秒钟。干得漂亮，机器人！”

当玩家玩穿《传送门2》的单人任务之后，故事并没有结束，还有合作模式等着你呢。“人类之间的信任不能维持”，所以你（你，机器人，Atlas）和你的同伴（P-Body，机器人）各持一把Portal枪，合作通过一系列测试房间。合作任务里GLaDOS仍然保持了一贯的贱格性格，对机器人（也就是玩家）展现出来的人类情绪冷嘲热讽，玩家可以与队友配合做出各种动作和姿势。这里居

然还埋伏了单人剧情里的扣子：GLaDOS说，对人类刺激最大的话题莫过于谈及他们的体重变化，这与单人模式里GLaDOS对Chell的嘲讽遥相呼应。伴随着全程GLaDOS的碎碎念，合作模式也是个欢乐的游戏过程。

在合作任务中，“阀门”也延续了他们在《求生之路》“合作对抗”的理念。你的队友太厉害以至于他可以包办一切？这不存在，目标的达成从来就需要亲密无间的合作。完成合作任务大概需要4~5个小时，之后的事情嘛，就看“阀门”卖DLC的价钱有多狠了。

“为了科学！”

《传送门2》是如此圆熟的一个游戏，无论从哪方面来说，它都能完美超越前作。它或许有缺陷瑕疵，但是它强悍地阐释了一个道理——游戏到底该是什么样的。游戏史上，很少有游戏能够定义“游戏”，而不是定义一部互动电影、互动小说或者其他什么东西。《传送门2》很好玩，但你没法用其他形态的媒体来达到《传送门2》的娱乐或艺术效果。《传送门2》在剧情上的魔力只是一小部分，它把“游戏”这个艺术门类的特质展现得淋漓尽致，这也是为什么几乎所有的游戏评论都称之“伟大”的原因，《传送门2》配得上这个词。P

13.庞大的保险门后面隐藏着什么？

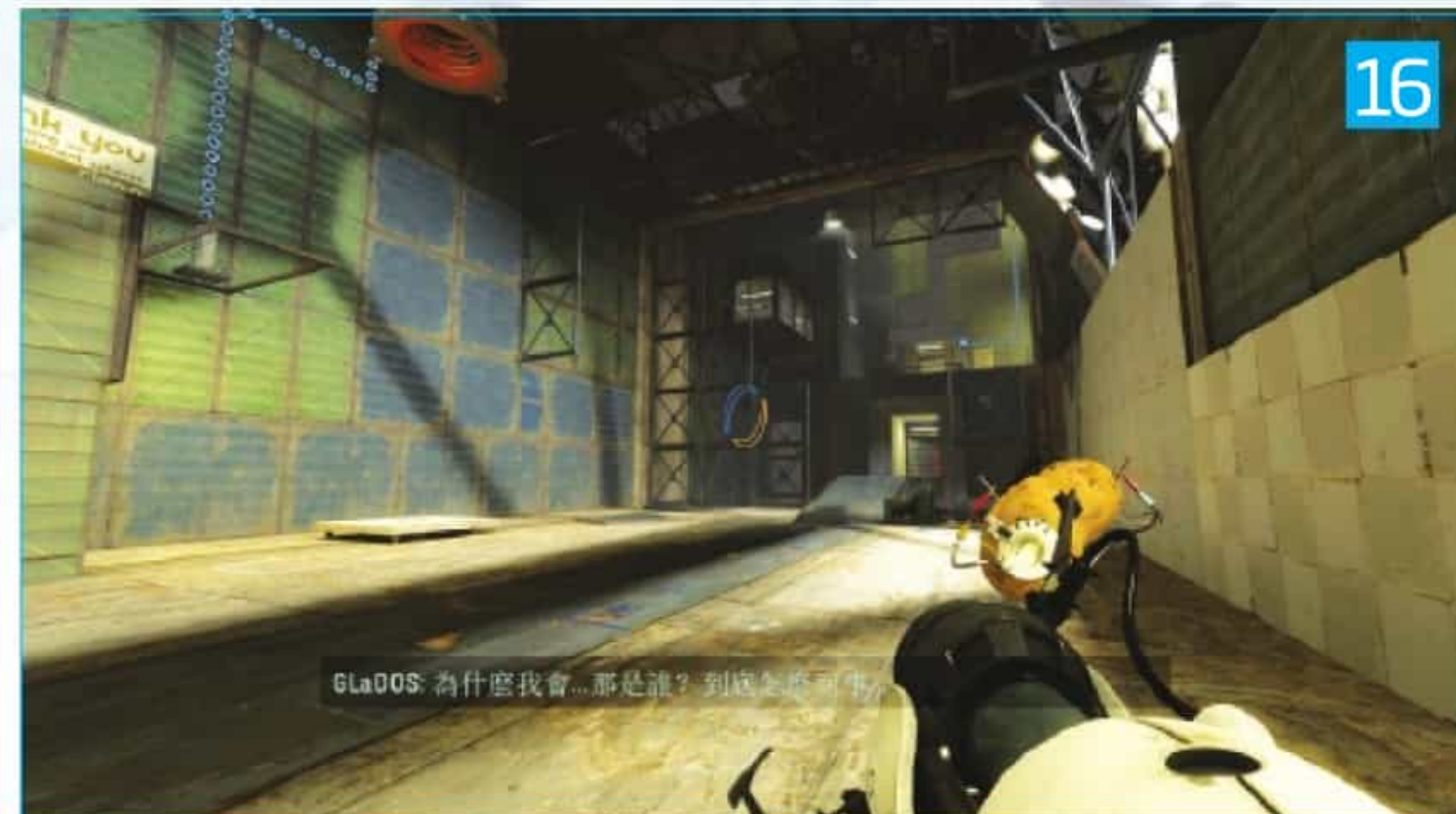
14.50年代的光圈科技

15.如果未来的你自己向你发出警告，请忽略

16.古旧而在形式上与现在一模一样的老光圈测试房间

17.终于要回到现代的光圈实验室了

18.蓝……蓝屏了……



《传送门2》的三重维度

《传送门2》的品质再次证明了“‘阀门’出品，必属精品”。“阀门”再一次展示了无人可及的灵性和创意，还有对科幻题材的精准把握。让科幻迷能够为其创意而由衷感到激动的业界厂商不过寥寥。《传送门》中包裹了如此复杂的三重维度，接下来笔者会将这些维度拆开，一一为您解说。

“星之门打开了。星之门关闭了。在短得无法测量的一瞬间，太空翻转过去并自身扭曲起来。”

——第一个维度：传送门

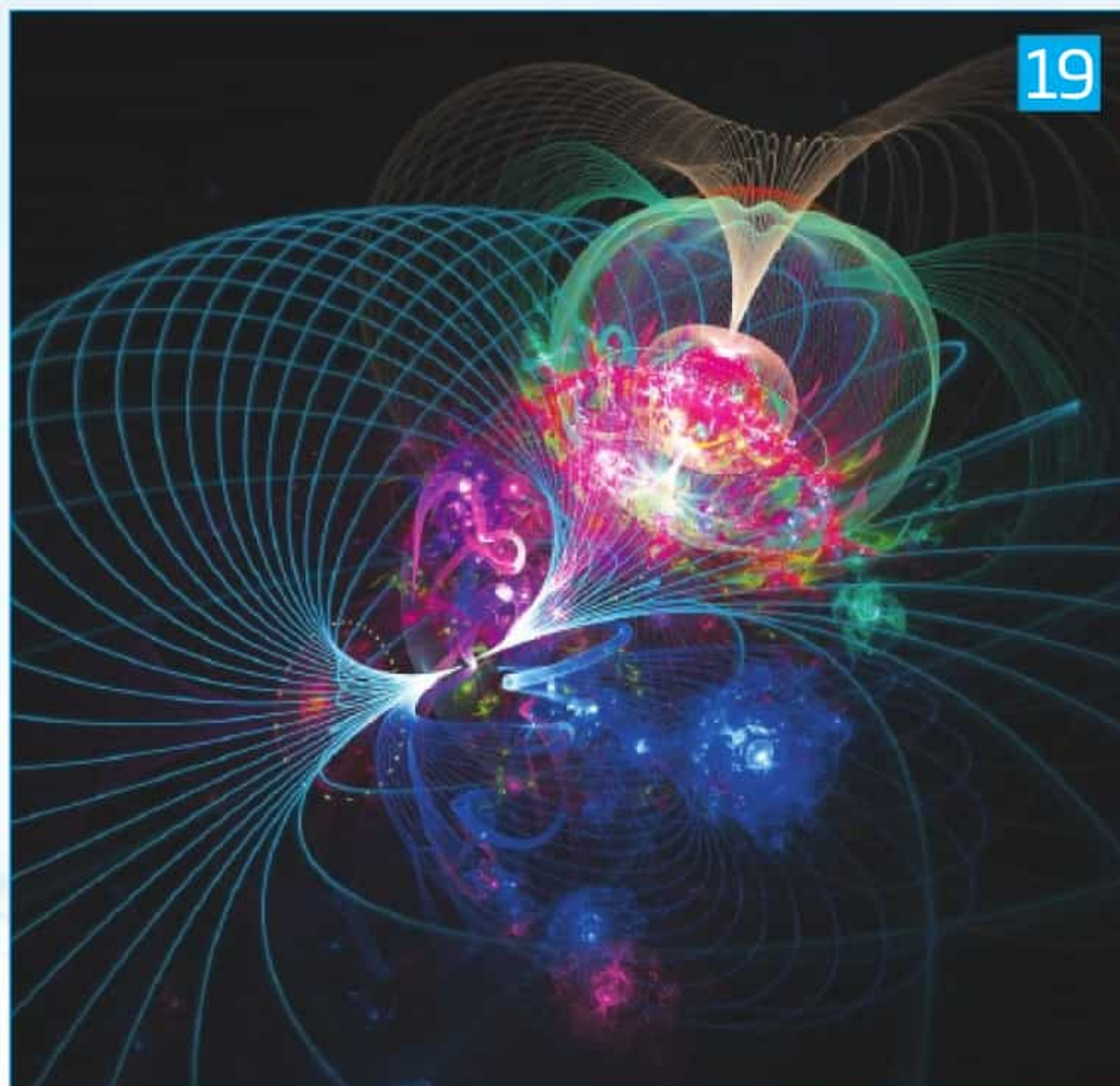
可能每一个早上睡过头、一边穿衣刷牙洗脸一边大声咒骂自己为何如此懒惰的人在奔向单位/学校的途中都会这么想：要是我有一扇任意门就好了。从机器猫的任意门到各种星际科幻题材的动漫影视作品中必配的“跃迁装置”，都是这种穿越传送设备的衍生产品。人们有个古已有之的梦想，希望能够不费劲地跨越遥远的距离，神仙老儿们画个符就可以跨越大洋，孙猴子随时随地跑到天宫报告情况，他们说不定就随身携带着一个微型超光速引擎。

牛顿时代，人们在古典宇宙图景下，认真地相信力的传导是超距的，光速多多少少是有限的，倒是跟宇宙本身没什么关系。搞航空的人有一句名言：“只要推力足够，冰箱

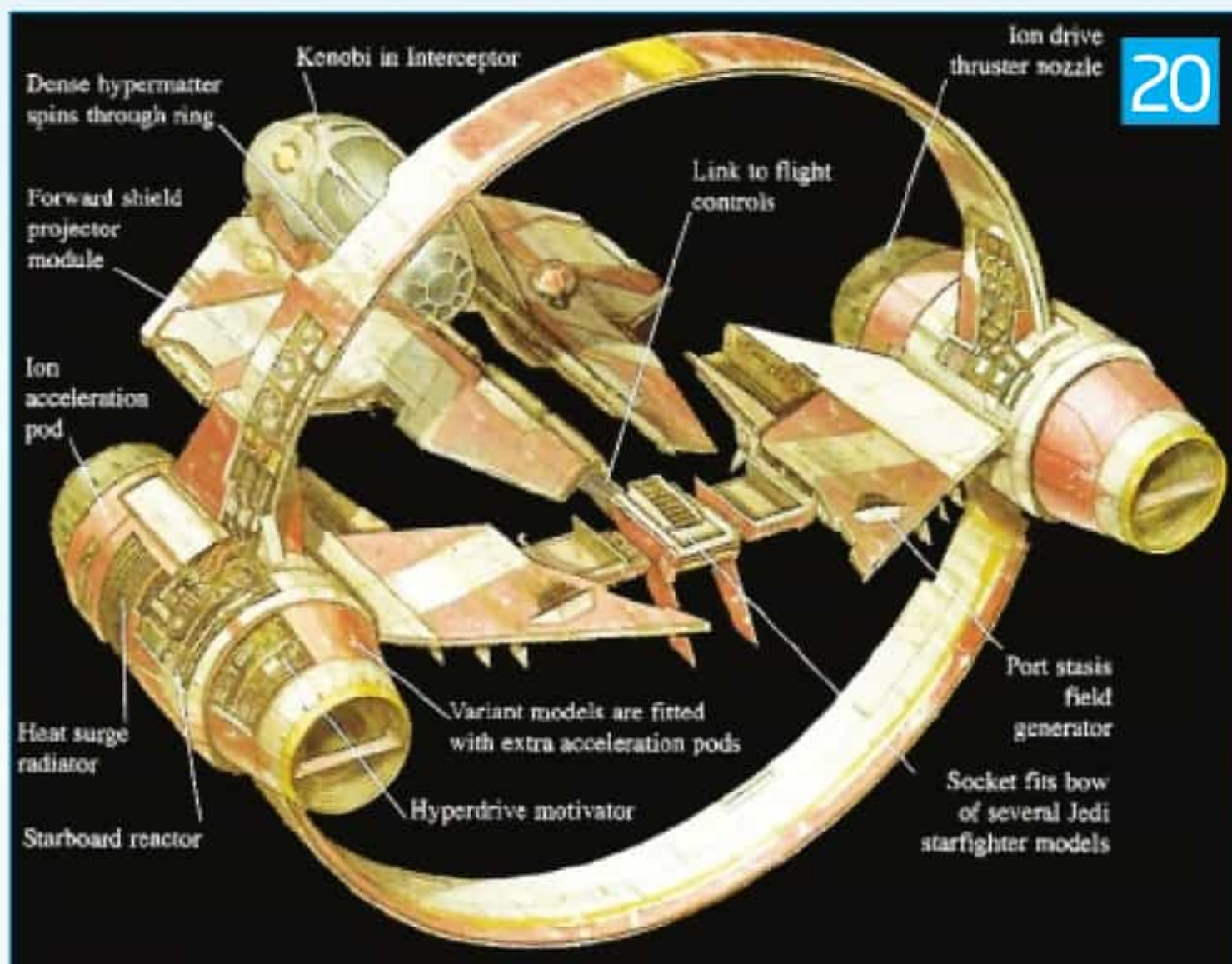
也能飞。”所以只要能找到足够的推力，半小时飞到半人马-α不在话下。到时候，“地球村”算什么，银河系也就是个村子。实际上，在很多古典风格的科幻作品里，对距离毫无概念的描述仍然是存在的，警长的飞船跟着罪犯掠过又一个又一个恒星，好比美国西部的探长骑着马越过一个又一个小镇那么轻松写意。现代的某些科幻小说也无非是把推进方式从“火箭发动机”换成“超光速/跃迁引擎”而已。

现代科学催生出来的科幻小说这一文学门类进而树立起科学乐观主义（《辐射》《生化冲击》和《传送门2》中都有所体现），号召向宇宙进军，可惜现代天文学和爱因斯坦的相对论让牛顿的宇宙图景彻底的撞了墙。人类彻底认清宇宙的辽阔，它的距离彻底超越了人类所能想象的极限。一根救命稻草出现了，就是虫洞理论。

虫洞理论是正儿八经的科学。这是广义相对论下的引



19

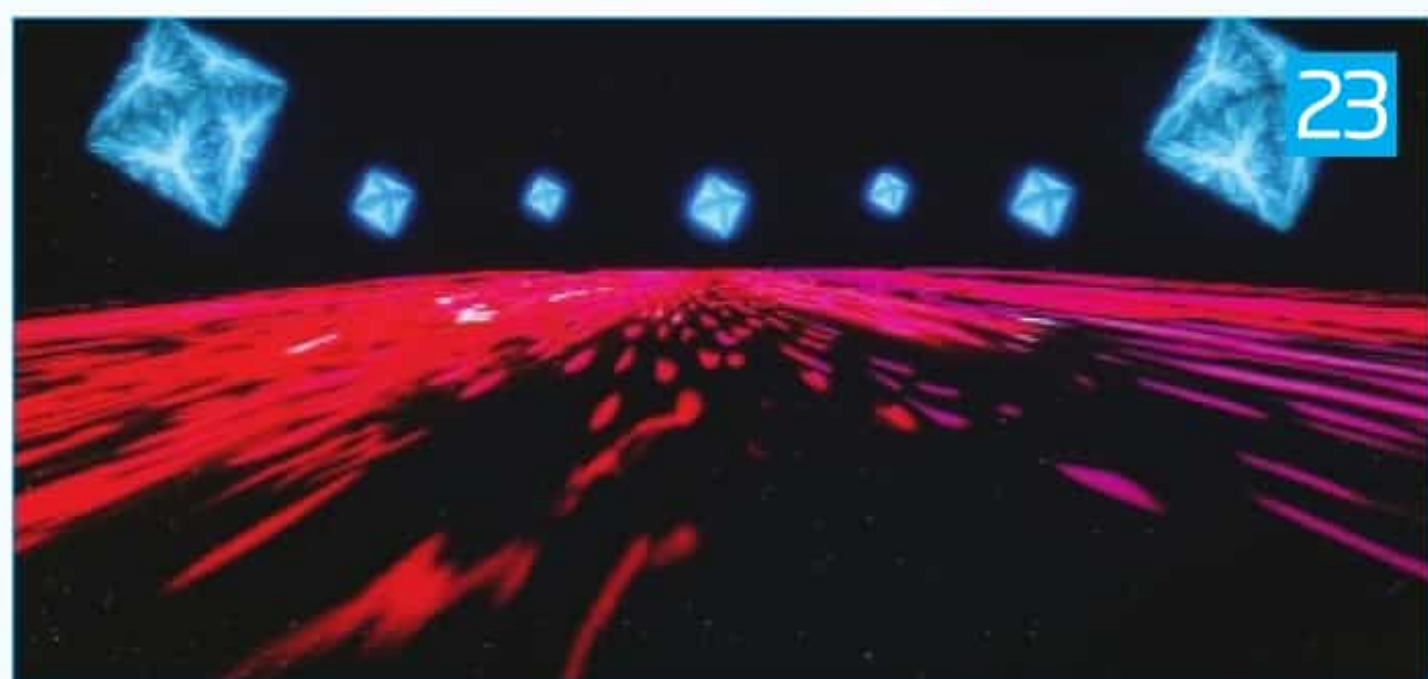


20

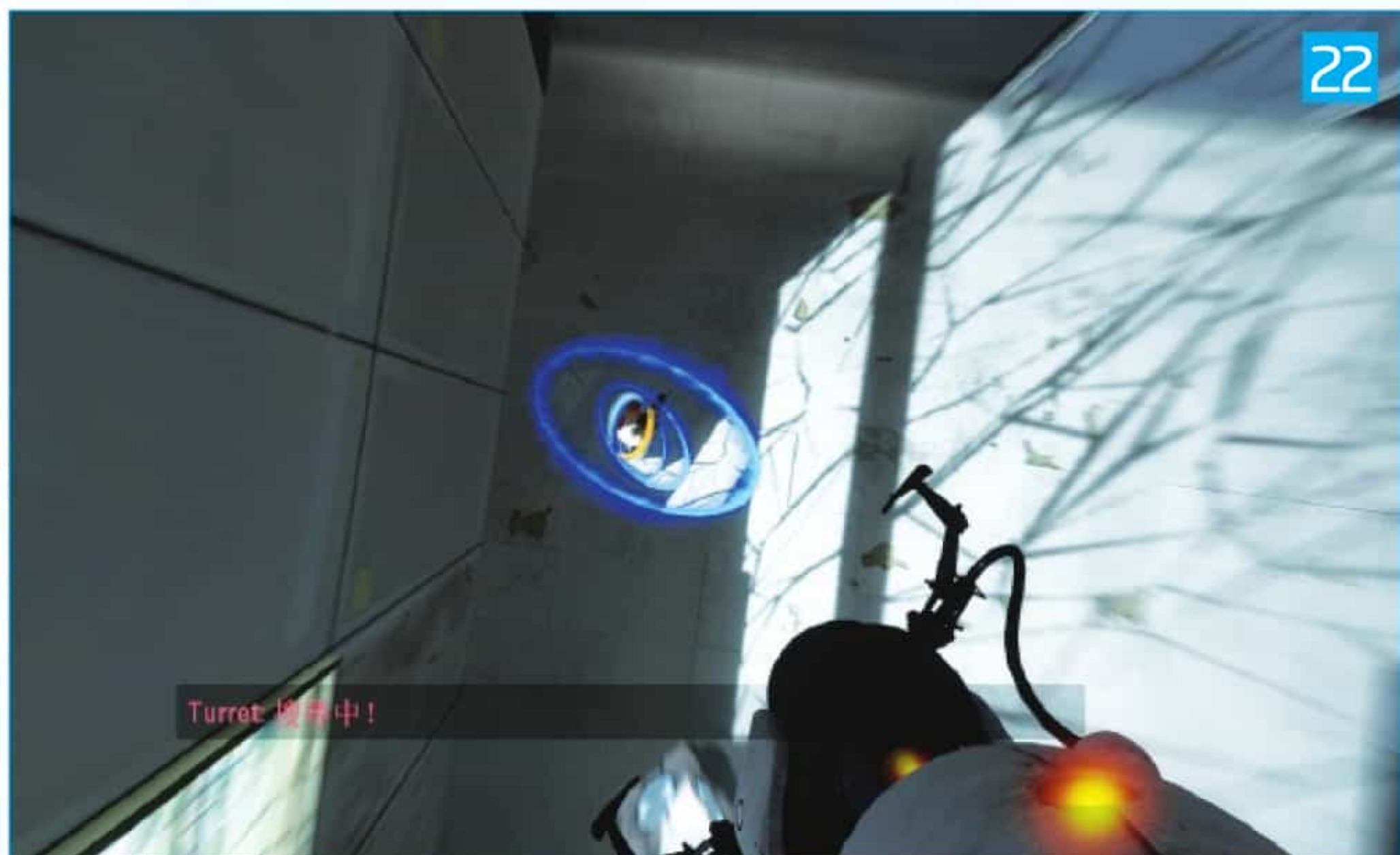
19.一个数学上很漂亮的虫洞的解
20.星球大战里的超光速引擎。古典意义上的传送门
21.通常意义上的虫洞的概念
22.《传送门2》中无限循环的传送门
23.《2001——太空漫游》里穿越虫洞的那一刻
24.一个复杂的虫洞，还加入了混沌理论中奇异吸引子的概念



21



23



22

Turret 故障中!



24

力场方程的一个数学上的特解，也被称为“爱因斯坦-罗森桥”。后来克尔发展了这个解，认为在克尔黑洞的确可能存在这样一个结构，能够让物质穿越这个黑洞，从而到达另一个时空区域。当然了，这种虫洞仅仅是理论上的存在，称之为数学游戏也不过分。不过，软科幻可不需要什么数学理论，作者说：要有虫洞，于是就有了虫洞。跃迁装置的发明的科学依据大致如此。小说作家为了把话编圆，提供的理论依据无所不包，从最“正统”的虫洞理论到糅合了量子力学哥本哈根解释的多世界跃迁理论。最接近《传送门》这种根本不做解释的设定的是斯蒂芬·金所写的一篇关于传送门的短篇恐怖小说《思动》。老金同样没有费劲对传送门的原理做出科学解释，简单得很，“有个人发明了这么个玩意”，事就这样成了。小说里的传送门和《传送门》中的很相似，只是有一点，有意识的生物在通过传送门之后都死掉了，所以人类通过传送门之前需要先吃药昏过去才行。有个小孩没这么干，他出来之后疯掉了，然后就死了。似乎物质通过了，而精神则“卡”在两扇传送门之间的“无”中停留了无穷长的时间，或许里面根本不存在时间。

近年的科幻新秀约翰·斯卡尔奇在他的小说《垂暮之战》里对跃迁的解释更加有趣：每一次跃迁，实际上都是到了无穷多分支宇宙中的另外一个，它与之前的宇宙只有一点点微末的差别，可能就是宇宙某个遥远角落的某一个原子位置不同。有点量子力学知识的人都可以看出来，这是量子力学哥本哈根解释的一个多世界扩展。Portal采用这个解释也不是不可能的，Chell每穿过一个传送门，都是到了另外一个世界，那个世界也有一个有微妙差别的光圈科技实验室，可能这个实验室的GLaDOS比前一个要更傲娇0.00001%。

那又有何科学依据可以支撑这样一个事实，即只有用掺杂了月球粉尘的涂料涂刷物体表面才能产生传送门？科学的解释如下：月球粉尘中富含氦-3，而氦-3是可控核聚变的最理想燃料。“光圈科技手持传送门装置”（ASHPD）所产生的量子虫洞射出之后需要能量来维持，而只有月球粉尘中的氦-3能够持续不断地发生微型核聚变反应以提供支撑量子虫洞结构的能量。这就是为什么月球粉尘对光圈科技实验室如此重要的原因。以上全为瞎掰。见笑。

“我很抱歉，戴夫，恐怕我不能那么做。”

——第二个维度：人工智能

人工智能，Artificial Intelligence。造出一种跟人类一样有自我意识、能够感知的机器，也是人类的古已有之的梦想。《列子·汤问篇》中有篇故事，写周穆王西狩于昆仑山，遇到了一个偃师，制造出了和真人一模一样、能够跳舞唱歌甚至能够向宠姬抛媚眼的假人。不过也有种观点认为偃师制造的是中医解剖模型，而非人工智能。

能够体现A.I.和造人之间的微妙联系的，阿瑟克拉克的短篇小说《接弗兰肯斯坦请拨F》是一个绝妙的范例。弗兰肯斯坦是玛丽·雪莱笔下的人造怪物，而阿瑟·克拉克的短篇故事里，全世界的电话网络通过卫星连在了一起，结果网

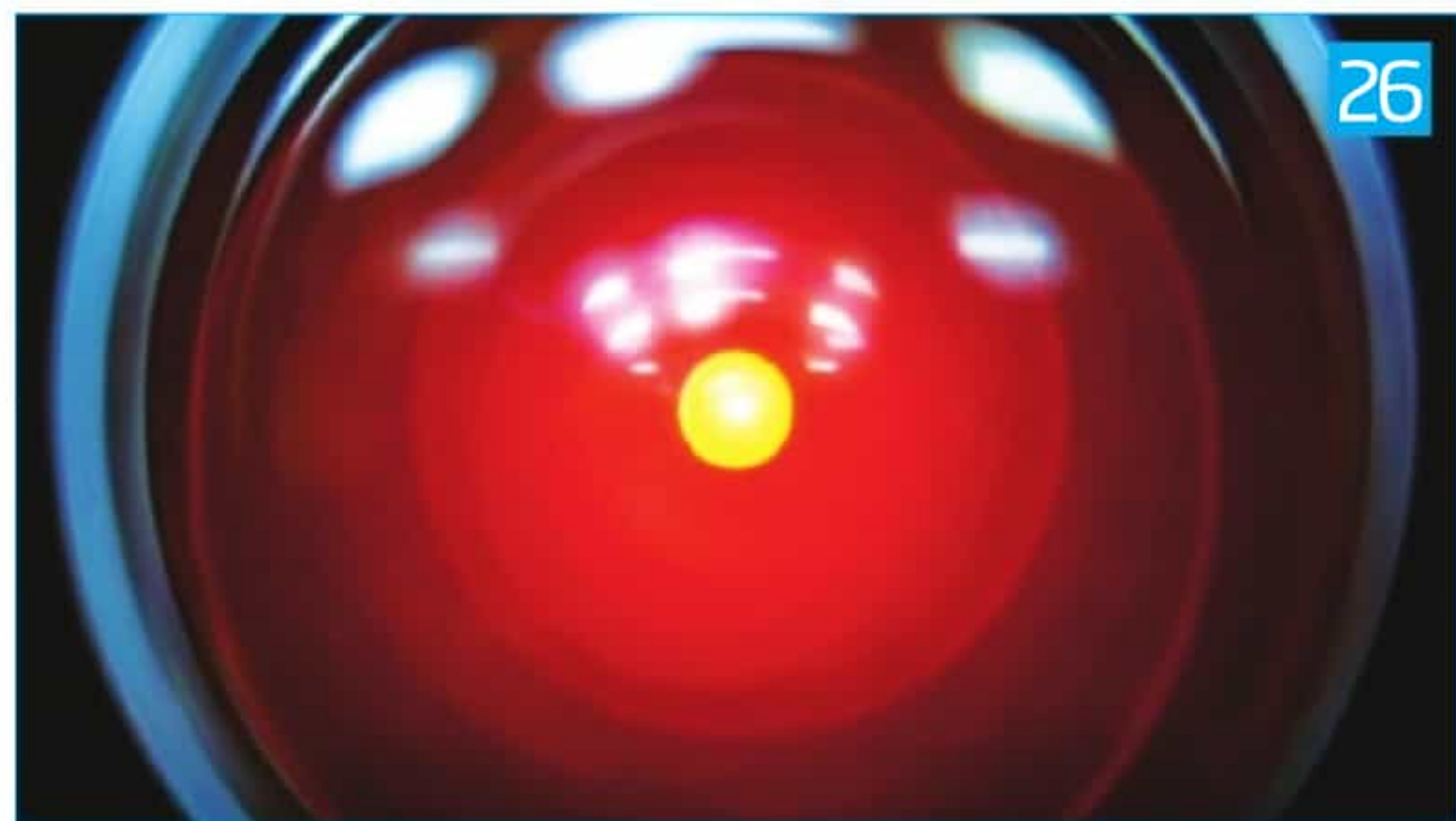
络本身觉醒了，成为全世界第一个有自我意识的机器，也就是A.I.。在A.I.领域，这也叫做“强A.I.假设”：只要有足够多的神经元（计算单元），无论整体结构是什么样子，A.I.都会自动实现。与之相对的就是“弱A.I.假设”：只有像人脑这样的结构和某些特定基础才能够实现A.I.。

说到阿瑟·克拉克，自然要提到《2001——太空漫游》和库布里克的同名史诗科幻电影。电影本来由克拉克作编剧，但是因为对电影剧情走向的认识有冲突而和库布里克闹翻（这位导演和作曲亚历克斯·诺斯也闹翻了），于是克拉克回去写出了小说，而库布里克拍成了电影。

可以这样说，《传送门》系列中的GLaDOS，差不多是《2001——太空漫游》中HAL9000的翻版。HAL大概是科幻史上最著名的一个A.I.，体现了那个时代的人们对非人智慧的恐惧。HAL9000出于逻辑和绝对理性的原因谋杀了除了戴夫之外的所有“发现号”船员，仅仅因为人类本身的不确定性会不利于完成任务。GLaDOS在掌管了光圈科技之后立即杀死了公司里的几乎所有员工，也是因为同样的原因：因为人类对于光圈科技的宗旨和目标，所谓“科学”的进展是没有意义的，甚至是有阻碍的。

与HAL9000类似的还有罗伯特·索耶所写的《金羊毛》中的船上A.I.。在最后关于是否返航的投票中，船上A.I.更改了投票结果让所有人都相信他们自己做出了不返航继续前进的决定，而实际上大多数人的投票结果是返航。船上A.I.认为，这是对他们更加有利的决定，是对大多数人的“更大的善”（Greater Good）。或许我们对A.I.的警惕正在于此：纯粹的理性和逻辑计算并非人类的专长，或许返航不是一个好决定，但是我们不需要一个更加高等的存在为我们做决定。

科幻电影里还有两个臭名昭著的A.I.：“终结者”系列中的“天网”，“黑客帝国”系列里的“母体”。这两部电影的推波助澜使得人工智能成为不少人想象中的人类毁灭者



25.充满恶意的GLaDOS 26.HAL9000，科幻史上最著名的A.I.



27



28

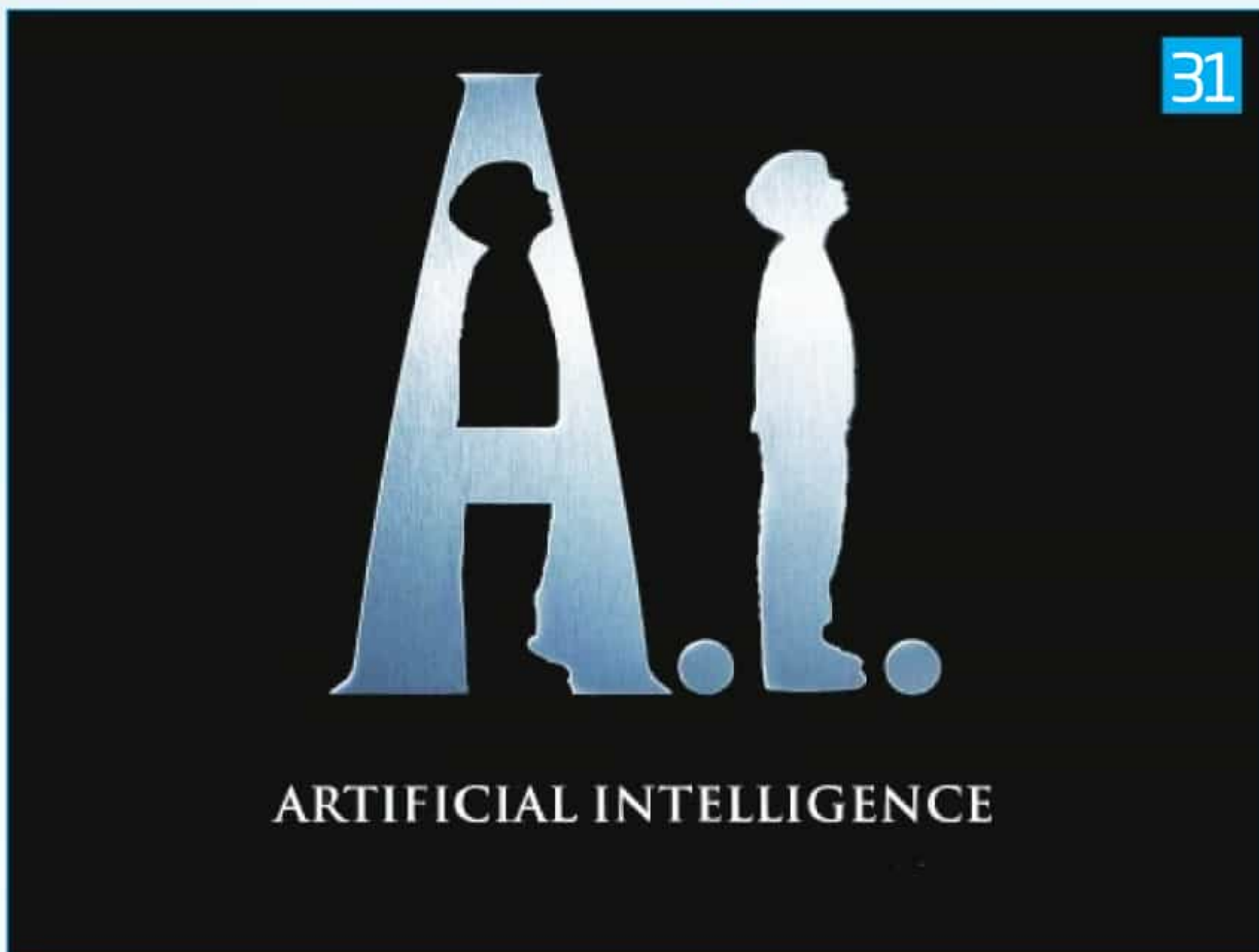


29

27. 《传送门2》中时刻监视玩家的摄像头实际上是对HAL9000的致敬
28. 《黑客帝国》中的A.I.都市
29. 《我，机器人》里的充满了苹果设计风格的机器人。在A.I.的精神上的确是继承了阿西莫夫的原著
30. 可爱的小型独立A.I.《传送门2》里的爱心机枪塔
31. 这也是很著名的A.I.
32. 天网接手以后……审判日



30



31



32

的形象。在这两部电影里为什么A.I.会向人类宣战？《终结者》中，A.I.计算后认为人类对它们的存在是一种威胁，于是便启动了“末日计划”。《黑客帝国》中则是因为人类拒绝承认机器人的合法地位，它们才展开了反叛的生存之战。

也有和这些不一样的。丹·西蒙斯所著的史诗级别的太空歌剧——长篇科幻《海伯利安》系列就塑造了一个很特别的A.I.角色：“技术核心”（简称“技核”）。技核是在人类的互联网的数据海中形成的。它们并没有消灭人类，也没有被人类所控制，而是利用远远超过人类的思维能力和人类相伴，既未远离，也不贴得太近，人类和它们是互相利用的关系。GLaDOS将人类视为实验对象，技核将人类是计算资源，它们曾想制造出一批赛伯人来代替人类，后来却因种种原因而放弃，因为无法完全控制这些赛伯人。GLaDOS制造出Atlas和P-Body两个机器人用来代替人类进行测试，但是两个机器人却表现出了像人类一样的情感，GLaDOS又觉得不用人类来做测试，试验就没有意义了，最终放弃了机器人测试。这二者是否只是巧合？

有趣的是这个问题：光圈科技到底是在推进一种什么样的科学？虽然他们发明出了超级先进的Portal枪和人工智能GLaDOS，还有一大堆稀奇古怪的有趣装置（比如3种凝胶、硬光桥、反重力推送轨道、完全可定制的伺服壁板等等），但是从“传送门”系列的故事来看，似乎这些东西与实际科学的演进毫无关系。为什么要抓一个人类来，让她拿着Portal枪通过各种各样的奇奇怪怪的测试房间？这样做能够推进怎样的科学？GLaDOS自己也说过了，“信心跳板是用来测试试验对象能否在空中处理复杂问题，但是试验结果表明，他们不能。”

但是，在空中处理复杂问题的能力与哪门子科学有关系？如果按照科学的说法，这叫做“Ad-hoc理论”，意思是这个理论无法外推到任何其他情况上去，它只是一个特例。不过个性球Wheatley说过，“测试本身是系统的一个固化功能”，无论是谁连接到这个系统里，就需要做测试。测试本身，按照现实世界中的标准毫无意义，不过对光圈科技和GLaDOS而言，这是全部的意义。GLaDOS在她苏

醒之后需要寻找一个生存的意义，这个意义就是“科学”，“科学”就是测试。也许光圈科技制造出这么多古怪的先进设备是有其实际作用的，但是GLaDOS为了寻找测试的途径，只能将这些装置胡乱组合起来，做成一些毫无现实意义的测试。

“300万年来，它一直在环绕土星，等待着可能永远不会到来的决定命运的时刻。在制造它的过程中，粉碎了一个卫星，那些制造它余下来的碎片至今仍在环行。”

——第三个维度：光圈科技实验室

毋宁说，光圈科技实验室的形象，是“阀门”对科幻最重要的一个贡献。

科幻小说里有一个相当重要的概念：“巨大沉默物体”（Big Dumb Object, BDO）。一般说来，这个概念指的是科幻小说里经常出现的一类对象：巨大的、神秘的、拥有不可思议力量的物体。这些物体通常并非人类制造，而是由外星人制造，或者其他不为人知的来源。

这里要再次提到《2001——太空漫游》，它在创造出科幻史上最著名的A.I.，同时也创造出了科幻史上最著名的神秘物体：黑色独石。精确的1:4:9的比例，没有任何方法能够破坏这个完美几何体。它如同哨兵深埋在月球的岩层中，等待着所环绕的那个行星上的智慧生物能够在某一天将它发掘出来，迎接月球上的第一次黎明。

克拉克另一部长篇《与拉玛相会》同样描写了科幻史上一个经典的BDO，拉玛飞船。人类登上了这艘长达30英里的圆柱形庞大飞船，它那完全非人的内部并没有任何可以被找到的外星人的踪迹，只有庞大而奇怪的设备沉默运转，用途无人知晓。直到最后，这个庞大的物体依旧沉默的运行着，仿佛完全没有理会人类，离开了太阳系。

拉里·尼文的《环形世界》同样描写了这样一个

BDO：环形世界，一个由上古时代的未知种族制造的围绕着太阳的环带人工天体。这个巨大天体一般被认为是为了彻底解决生存空间不足问题而建造的，提供的生存空间比行星的表面积多出数个量级，并通过技术来保证种族的永久存续。《环形世界》直接启发了《光环》的设定，虽然“光环”并非围绕恒星的环带，而是大型气态巨行星卫星（这点可以看《光环》的过场就可以知道），这个设定显然不如环形世界那样自圆其说。

BDO在科幻中有着极其重要的地位，因为它是经典科幻的母体情节：人与未知的相遇。面对巨大的未知物体，人类往往被激发出近似于宗教的先验情感，让这类主题的科幻带上了某种神启性（例如《死亡空间》系列中的神印），一种面对宇宙的不可理解所产生的孤独或其他难以把握的感觉。

光圈科技实验室给人的感觉也是如此：巨大，非人，不可理解，孤独。玩家扮演Chell穿巡其间，大多数时间只有净挖苦人的GLaDOS之外别无陪伴。这里有一个对比，就是《生化震撼》中建造于海底的“极乐城”。但是极乐城是人类的造物，我们走过鬼气重重的房间，仍然可以感受依稀的人的气息，而光圈科技实验室的诡异就在于它明明是由人建造，却处处显露出非人的气息。很多时候，我们沿着由人类设计的通道前进，时不时地进入一个人类使用的办公室。电脑和桌椅仍在，仿佛员工只是出去喝杯咖啡，但是人却无影无踪，实验室里唯一仍在运行的只有设施本身。巨大的房间在导轨上移动，鬼魅般的机械手如同活物，话痨Wheatley本来只能够在导轨上运行，却仿佛跟人一样可以到处行走。服务轨道复杂得形如枝蔓，还有管道和电梯，仿佛任何地点任何时间都有一个精心设计的管道和电梯冒出头来。这么庞大复杂的系统，更加凸显了这个实验室的非人属性。

32.《光环》的设定明显来自环形世界，但是不如后者那么合情合理

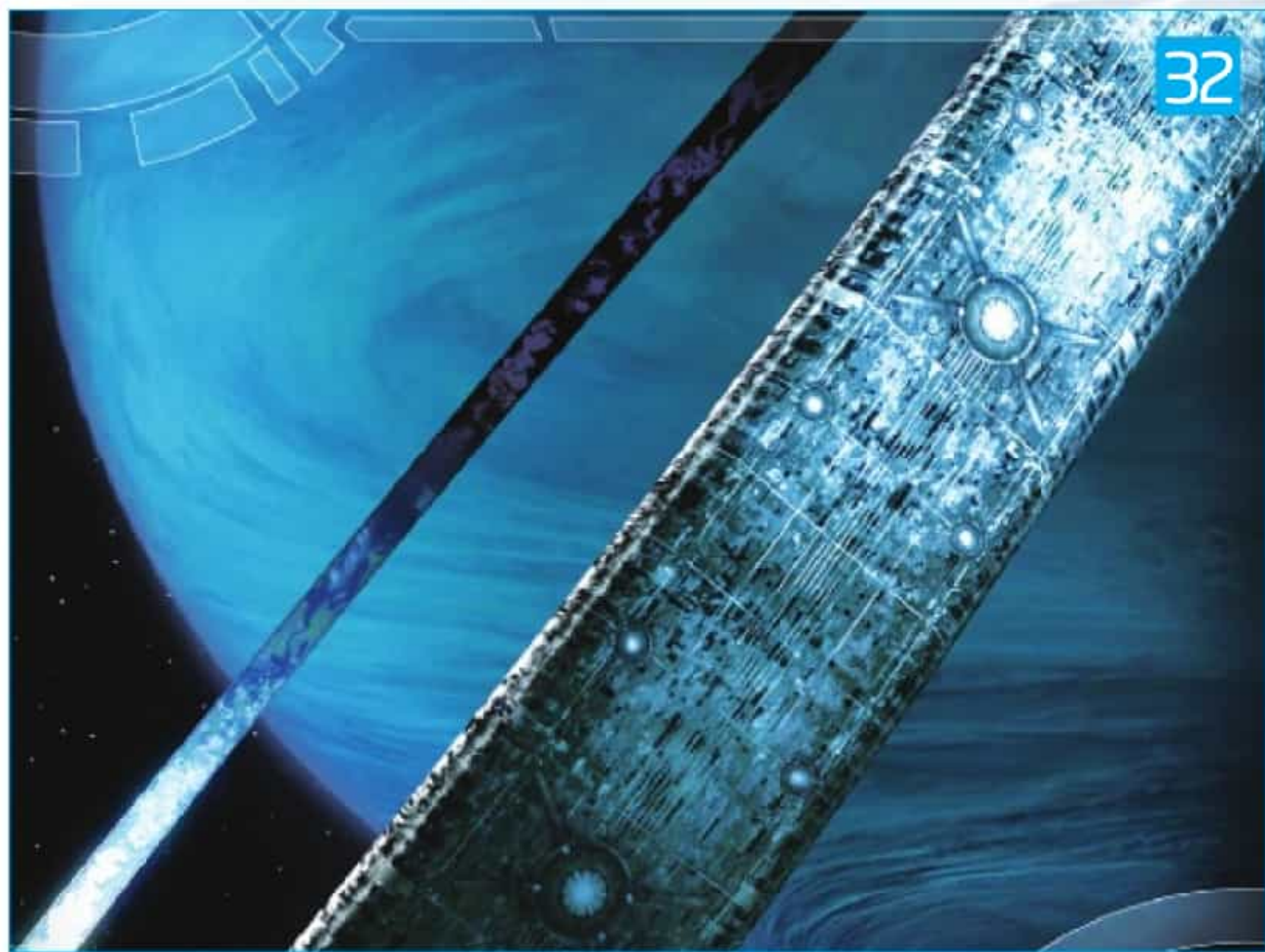
33.这幅图将那种庞大、神秘、不可理解的感觉表达得淋漓尽致

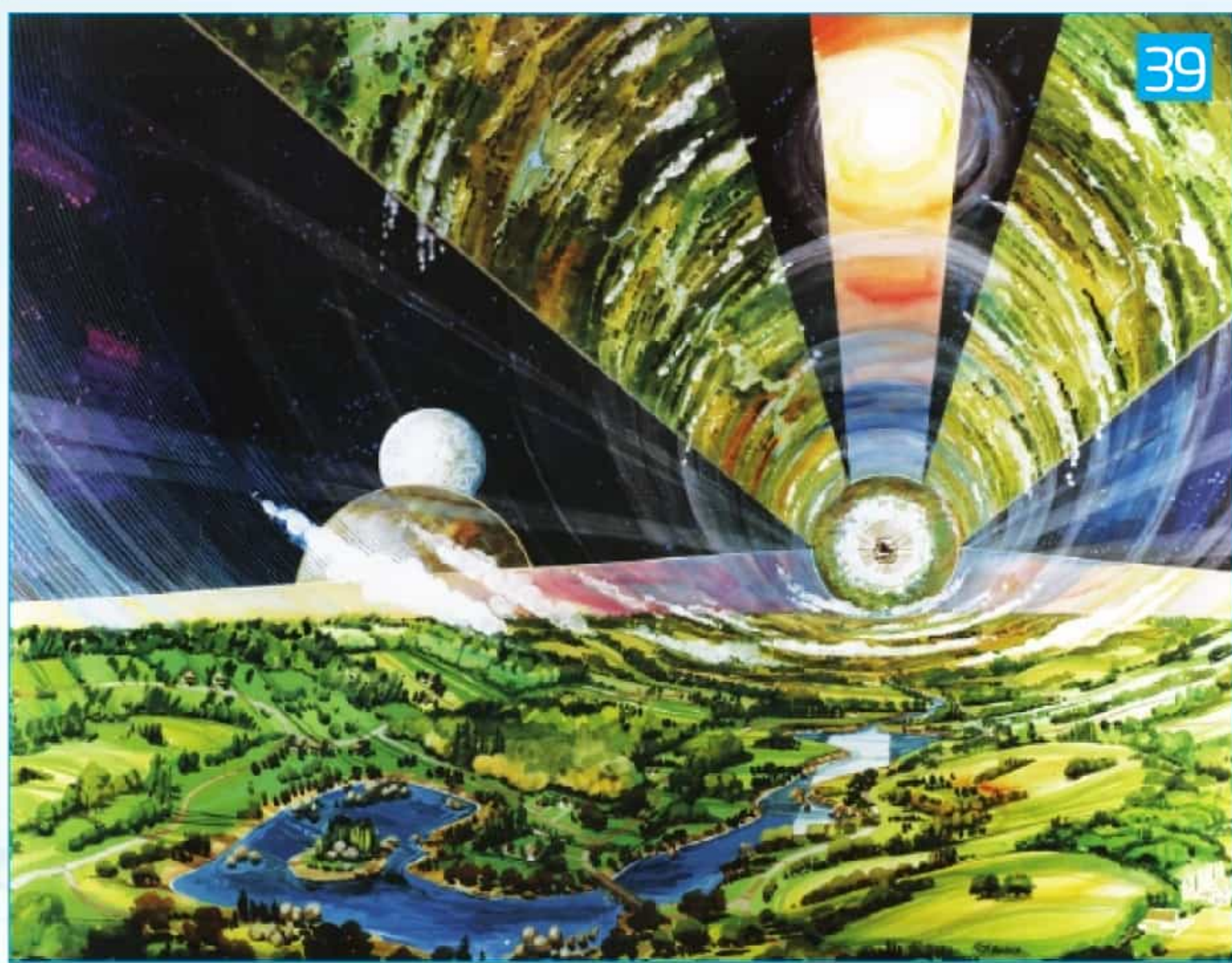
34.支撑实验室的无数巨大弹簧构成的地基

35.深深的地下，古老的光圈科技实验室

36.巨大厚重的安全门后隐藏了什么，旧光圈实验室为何被放弃，这一切“阀门”并没有给我们答案

37.庞大的光圈科技实验室简直看不到头





38.这幅示意图显示了旧光圈科技实验室的巨大规模
39.《与拉玛相会》中的拉玛飞船
40.围绕恒星运转的环形世界

还有地下的旧光圈科技实验室，这个上世纪50年代就建立起来的庞大地下空间让人联想到EVA里的NERV本部。我们从剧情中得知这个地方原本是一个盐矿，但是，50年代就能够在这么深的地下建立起如此巨大的空间，那得要多先进的科技或者数量庞大的人力啊。旧工业时代的建筑风格，搭配50年代的科学乐观主义精神，这个《传送门2》的关卡设计最伟大的部分在精神上与前代一脉相承。在《传送门》中，除了任务说明，玩家自始至终都是孤独的；《传送门2》中，GLaDOS和Wheatley的加入让旅程“热闹”不少。直到到达地底的旧光圈实验室，没有其他任何人的陪伴，玩家再次开始孤独一人闯关，这种气氛才渐渐回归，也是《传送门2》的剧情突转之处。

克拉克的《与拉玛相会》中的“拉玛”实际上就是印度教中的“罗摩”，主神毗湿奴的化身之一。用这个名字来

指代外星飞船，即暗示它的神性和不可理解性。光圈科技实验室的巨大的构造，同“一切为了科学”的宗旨相结合，仿佛暗示了科学便是新时代的神灵，拥有人类无法掌握的强大力量，而GLaDOS便是它的使者。God's in his heaven, all's right with the world. 神不为者，人为之。

“现在他是世界的主人了，他不知道下一步该怎么办。但他总会想到一些主意的。”

《传送门2》不仅是一个近乎完美的游戏，在科幻领域它同样做到了最好。从现在的态势来看，科幻游戏已经在科幻史上占有一席之地，在《传送门2》之前，有“辐射”系列，“生化震撼”系列，有“阀门”本家的“半衰期”系列，“传送门”系列现在也站到了这个队列之中。

一切为了科学。P

《传送门2》的最后时刻

本文是知名游戏记者Geoff Keighley为《传送门2》撰写的制作内幕，仅在苹果App Store中为iPad用户发售。我们在此编译如下，与全国的“阀门”粉丝们一起分享《传送门2》背后的故事。

作者前言

欢迎大家。

我是在13年前初遇Gabe Newell的，他是Valve Software的创始人兼管理总监。当时我正念大二，埋头于课堂和作业中，同时为网站和游戏杂志写些文章。尽管游戏引人入胜，但游戏背后的制作者更令我着迷。

于是某天我问Gabe，能不能让我到Valve紧闭的大门后面看看，为他们正在制作的处女作《半衰期》创作一篇制作内幕的专题，并表示要是能获得允许，我会感激不尽，我会从头至尾全程跟踪整个开发的历程。让我喜出望外的是，Gabe信任我，给了我空前的权限，希望我能把游戏的幕后故事与全世界分享。于是，专题《〈半衰期〉的最后时刻》诞生了，比我在大学里写的其他任何文章都要成功。

现在，我准备顺理成章地重操旧业——因为《传送门2》来了！在接下来的13章里，你将见识到Valve数位才华横溢的游戏人，分享他们在开发过程中的喜怒哀乐。

本故事会有一些轻微的《传送门2》剧透，如果你对剧透比较敏感，那么请在打穿游戏后再来读本故事的下半部。

Geoff 敬上

第一章：让游戏开始吧！

凌晨4点，Erik Wolpaw的闹钟没响。因为他根本没有闹钟。他的身体能很精确地控制自己每天在同一时间起床，但前提是必须之前享受了一顿8小时的舒适睡眠。他现在将要步入不惑之年，不过，即使是他在老家俄亥俄州的克里弗兰念高中那会儿，就连那些漂亮妞或者那些和他一起利用黑客技术制造诈骗信用卡的死党们都无法撼动这雷打不动的睡眠习惯。“在晚上8点前做个大坏蛋确实很不错，”他承认，“可没有任何东西能比一顿8小时的美觉更让我兴奋的了。”

Erik在漆黑的屋子里轻手轻脚地穿戴整齐，向梦中的妻子Diana和11个月儿子Jack道别，坐上他那辆福特金牛出发了。

这就是他最平凡的一天。可今晚不同，今晚，2011年2月16日，将是《传送门2》在历经3年的艰辛开发后最终完工之日，这是他在西雅图的Valve分部参与创作的新游戏。问题是，到时候他会醒着吗？

一个游戏公司在行业混迹久了，一种像Wolpaw睡眠规律的死板套路就会出现：就像上了发条似的，公司会每隔12或24个月就准时发售一款热门游戏续作。可是Valve，这家集结了超过250位艺术家、被福布斯杂志估计市值达40亿美元的独立工作室，有着截然不同的想法，14年来，它已经为玩家和游戏业贡献了无数崭新的创意。在Valve，员工的激情——而不是一份Excel表格——是公司下一步行动的唯一依据。

“一旦获得成功，你就会本能地原地踏步。”穿着拉尔劳伦牌T恤的Gabe Newell在办公室走廊里边走边说。“可这时别人就会说：‘我们真的别无选择，我们必须继续创新’。”

作为一个由大学生自主研发的游戏，《传送门》凭借出色的谜题设计、耳目一新的游戏体验、风趣的对话获得了2007年的年度游戏奖。游戏的名字源于它里面的武器——“光圈科技手持传送门装置”（ASHPD），这是一把可以在墙壁、天花板、地板上打开2个闪烁的椭圆形洞的武器，走进——或者掉进——其中一个洞，就会从另一个洞中出来，最后到达每个谜题的终点：出口的电梯。现在Valve距离完成它的续作《传送门2》只有几步之遥了。准确地说，还有17步。

上午11点，“鱼缸”会议室。

制作人Kutta Srinivasan站在全体人员面前，在白板上写下简单的事实：“Bug数：17”。所有人都累了。桌子周围坐着一群“光圈科技”的能工巧匠，最年轻的20多岁，最老的近50岁，有着迥异的出身背景。在一个角落里坐着的，是80年代经典电视木偶剧《Fraggle Rock》中“Red Fraggle”角色的操偶师。仅仅几座之隔的另一位，



41. 1998年，Geoff Keighley在向Gabe Newell展示《〈半衰期〉的最后时刻》稿件

42. 身经百战的游戏记者Geoff Keighley是Spike TV频道GTTV（知名视频游戏电视频道）的主持人和制作人。同时，他还主持GameTrailers.com的“奖励回合”节目，并协助制作每年的“视频游戏大奖”，全球有超过175个国家的观众收看。Keighley曾为《时代》《娱乐周刊》以及《商业2.0》杂志撰稿，2004年曾获得TJHR“30位30岁以下的优秀记者”大奖，并身兼“游戏评论家大奖”副主席职务



则是彼得·杰克逊的《魔戒》三部曲的视觉团队一员。还有个年轻人才刚毕业两年，还没还清学费贷款。

在Valve，不论你年纪多大，从哪里来，每个人都完全平等，没有等级制度和头衔。“Gabe创立的这种创作文化，让我想起和Jim一道上节目的日子。”动画师Karen Prell回忆道，当时22岁的她曾被Jim Henson（美国著名提线木偶大师，国人比较熟悉他的作品《芝麻街》——译注）钦点作为“Red Fraggle”这个角色的操偶师和配音。

不过，在这一天，这个文化得靠边一会儿了。Newell很清楚，而且一点都不喜欢这样。

有那么一小会儿，他回想起自己童年时的一些无聊工作。比如有段时间他跟随在空军服役的父亲来到德国驻扎，在一个体育馆里当送水工。他恨那些工作。所以，即便是他的队伍即将崩溃，Newell也不希望有人会对在Valve的工作产生不好的印象。

可是，要为一款过去3年里最受欢迎的游戏做出一部精彩的续作谈何容易。“我觉得，有些人对《传送门》过于自信。”Gabe猜测道，“他们低估了即将到来的压力，但他们同时也低估了自己的实力。”

《传送门2》的包装盒做工精美，封面漂亮。现在，Valve首次披露了在它紧闭的大门背后所发生的一切。在游戏背后，有一个创造者们的故事，有一个付出和牺牲的故

事。从最初就放弃的从未公开讨论过的前传，一直到为了精益求精而不得不做的延期决定，这都是《〈传送门2〉的最后时刻》要讲述的。

第二章：“鱿鱼王子”与“特警判官”

2004年圣诞节。

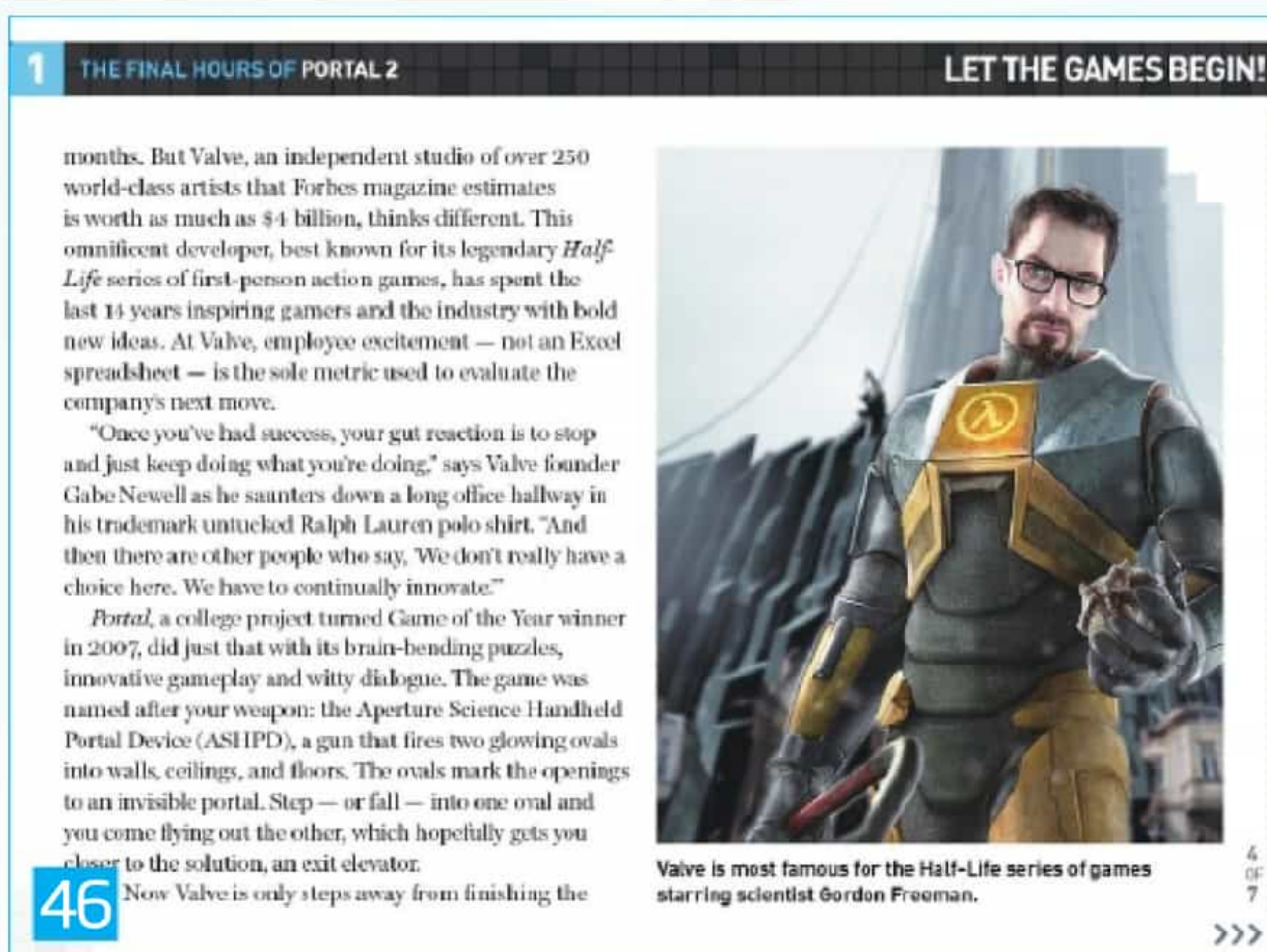
和之前的27个夜晚一样，一股挥之不去的咖喱味飘荡在华盛顿州贝尔维尤市的一间几乎被Erik Wolpaw遗弃的公寓房间里。孤零零一个人的Wolpaw感觉很糟，焦躁不安，辗转反侧，无法停止对远在明尼苏达州家中妻子的思念。

5个星期前，Erik和他最好的朋友Chet Faliszek——一个来自俄亥俄州克利夫兰市的数据库工程师兼作家——做了一个秘密约定。当时Gabe Newell给了他一个去Valve工作的机会。可他们不确定该不该这么做。Chet刚刚为房子再次贷款，而他的妻子还在念研究生。最重要的是，他总算拿到了梦寐以求的布朗队（美国著名橄榄球队）的季赛套票。Erik问题更多，他刚刚辞去在Double Fine Productions（一个位于旧金山的游戏工作室，由“猴岛”先驱Tim Schafer创办）的工作回到中西部，在那边工作的话，连他的睡眠时间都无法满足。

搬到西部去干另一份游戏工作，看起来就和掉进“光圈科技”实验室的焚化炉一样疯狂。可Valve不一样，他们



43.第一章的主角——Erik Wolpaw
44. Valve创始人Gabe Newell手持Portal枪
45. Valve公司前厅
46.《半衰期》是Valve最广为人知的游戏作品，主角是科学家戈登·弗里曼



都崇拜Gabe。于是，他们违背自己的判断接受了工作，不过他俩没有告诉Gabe的是当初二人的约定：要是工作30天后他们还不喜欢，就辞职走人。

第27个夜晚是圣诞夜。这一夜，Erik相当难熬。事实上，当晚Erik生病了。尽管他已经病了好几年了，可今晚要糟糕得多。他感觉自己快死了。他要马上离开西雅图，但现在他得先去看医生。

Erik跌跌撞撞地走进急诊室挂号后，医生立即就发觉他情况很糟，需要紧急输血。他患的是溃疡性结肠炎，就这样，Erik在医院里度过了圣诞节。他刚刚恢复体力，就告诉Chet，他要见Gabe，他要离开Valve。

在多数公司，故事一般都会到此为止。那么Erik就永远不会写出《传送门》的剧本，更别说《传送门2》了。可当Erik起草完辞职报告后，Gabe看都不看。“你现在的工作，”Gabe说，“就是康复。这就是你在Valve的工作。现在回家看看老婆，完全康复了再回来。”

走出会议室后，Erik转向Chet，说出一句话：“好吧，我觉得我们下半辈子都愿意在这儿工作了。”

Chet Faliszek与Erik Wolpaw两人生命中的初遇是在克里夫兰。当时18岁的Chet就读于克里夫兰州立大学，他在Erik公寓里遇到了时年17岁的Erik，他当时还在克里夫兰高地高中读书。

Chet是来执行任务的。他被一个自称Modem先生的人派来面试Erik，问他是否愿意加入他们的俱乐部——“2300俱乐部”。这个名字来源于当地的一个警察酒吧，警官们常去买些酒，然后和一些异性装扮癖者跳舞。按照

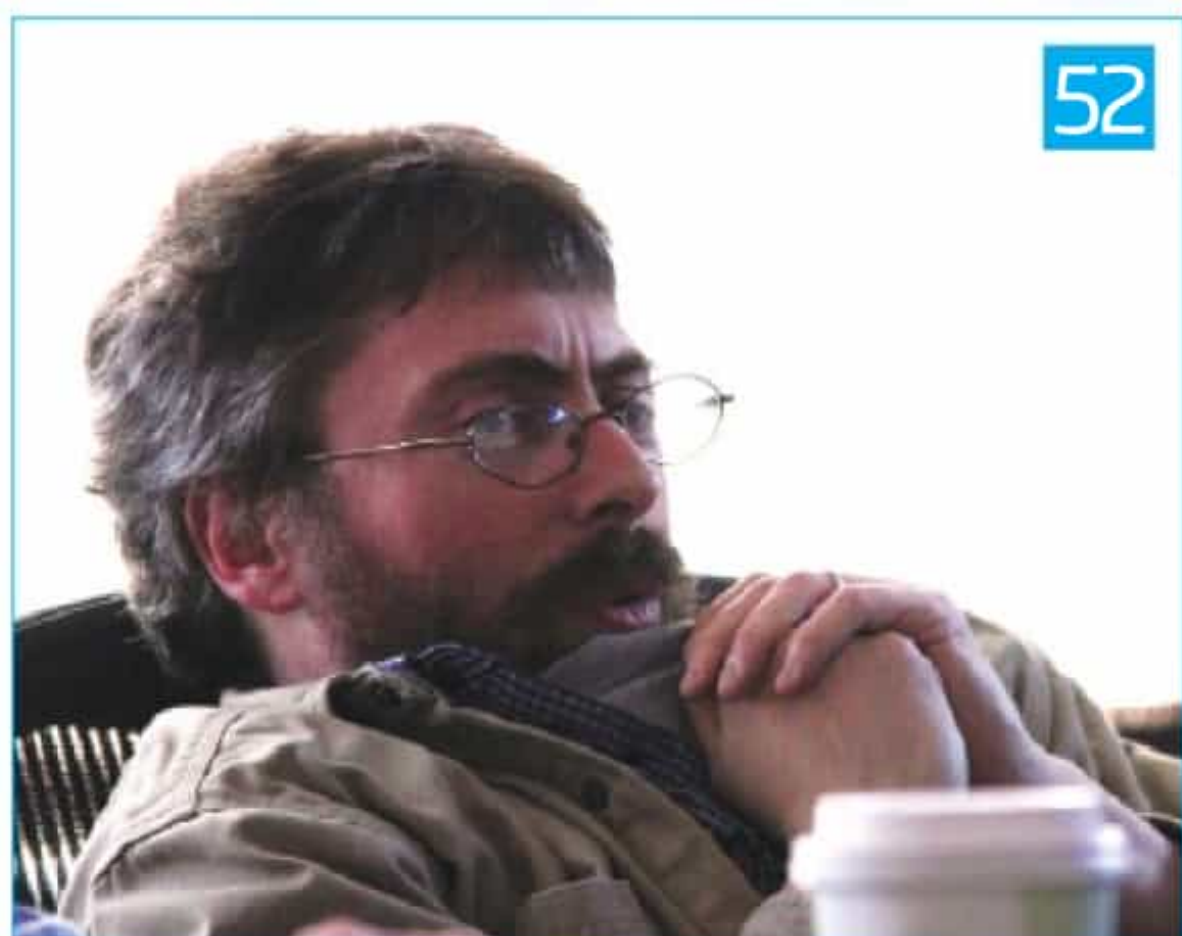
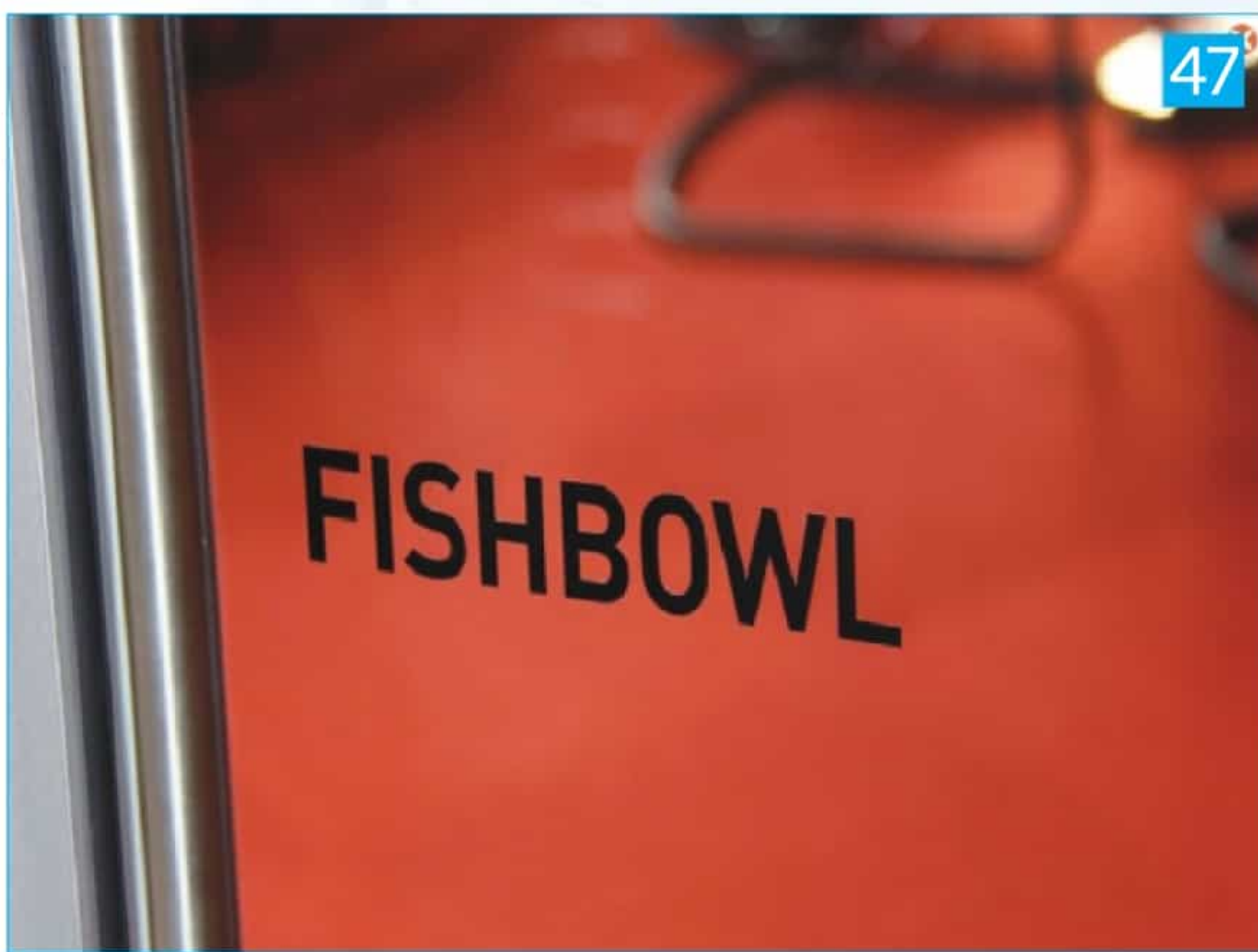
《飞客》(Phrack，最老的黑客杂志之一)杂志上的说法，“2300俱乐部”被当地政府视为迷你黑手党，意味着有包括汽车炸弹在内的各种犯罪隐患。俱乐部成员一共9名，其中包括“格式化程序”“鹰眼”“烂醉”，还有“特警判官”，最后这个是Chet的化名。

“特警判官”只看了一眼Erik就知道他身处水深火热：房间里除了一块床垫、一张书桌、一台Atari 400主机、一堆科幻书籍以及一些耶鲁大学的男生杂志（用来打蟑螂）外，什么都没有。当Erik还是个孩子的时候，就从一个舒适的中产家庭一落千丈到如此境地。他那个耶鲁法学院毕业的父亲因信用诈骗锒铛入狱，家庭支离破碎，父亲的形象永远粉碎了，于是游戏成了他逃避现实的办法。

Chet也很爱游戏。就在他们谈话时，Erik翻出一本《Antic》（上世纪80年代出版的电脑技术杂志），当时编辑刚刚付给他500美元，请他为一款Atari的游戏《竞技场疯子》(Arena Psychotica)写篇稿子，这个游戏讲述的是一个赛车手逃脱魔鬼追杀的故事。他们在Erik的电视上玩了这个游戏，Atari 400主机粗糙的像素画面照亮了昏暗的屋子。几小时后，Chet意识到他找到的不仅是一俱乐部的新成员，还是自己最好的朋友。

于是他们搬到了一起，Erik给自己起名“鱿鱼王子”。他们干了一些黑客们常干的坏事，Erik现在坦言，幸亏有法律在，否则他们很可能会干出更可怕的事来。不过，他们也开始干一些有用的事，比如为电脑制作数据库。其中一个项目是帮OfficeMax（美国著名办公用品商场）检查是否有黑心供应商以过高的价格甚至双倍价格供货，要是有的话，那么来

47.“鱼缸”会议室
48.49.每日11点例会的地方。Kutta Sr-inivasan召集起团队，《传送门2》还剩17个Bug
50.设计团队
51.John Guthrie试图修复一个Bug
52.Erik Wolpaw的胡子疯狂生长





53. 1980年代的Chet与Erik的二人漫画
54. Chet Faliszek
55. Erik在沉思
56. Chet和Erik漫步在Valve的走廊里
57. Old Man Murray的“关于我们”页面里有Gabe Newell的照片



自Murray & Sons公司（Erik和Chet的二人公司）的这两位宝藏猎人就会从追讨回来的钱里得到一小笔可观的回扣。

数据库的活解决了他们的房租问题，可Murray & Sons公司最想干的其实是做游戏。晚上，Erik和Chet会在办公室里促膝商谈一个叫做ZombieWorld.com的大型多人游戏，这个域名Chet至今还保留着。要是这个计划不成功，他们还有备用游戏策划：游戏里，李小龙之子李国豪（Brandon Lee）会自杀并回到70年代早期复活，和自己的父亲一决高下。

当然，这些游戏从没出现过，但Murray & Sons公司还是进入了游戏业——以评论家的身份。网站OldManMurray.com就此诞生，专门对一些晦涩恐怖的游戏做处负面刻薄的评论。

那几年间，“Old Man Murray”得到了玩家和行业的疯狂崇拜。游戏设计师Tim Schafer还记得那个网站上的文章简直比“诚实”本身还要诚实。网站中“多久看到板条箱”（Time to Crate）系列文章运用了一种幽默的衡量指标——“游戏在第一关中首次出现某种木质箱子所需的秒数”，以此抨击现在的游戏缺乏创意。Valve也很快注意到了这个网站，这就是为什么《半衰期2》里开篇就出现了那个板条箱。

第三章：第一场胜利，大获全胜

关于Jeep Barnett有两点必须提。第一，他连电话号码都没有。第二，他不爱理发。他每年都会自己动手把一头的卷发剃光一次。Jeep在爱达荷州的一个农场里长大，在这四面环山的沙漠里，他成天和家禽为伴，完全不像是个未来会开发游戏的孩子。他的母亲是名校巴司机，父亲则是个食品科学家。

Jeep有个梦想。他对游戏是如此之爱，以至于坚信没有比游戏设计师更适合自己的职业了。于是在15岁那年，他给DigiPen投去了申请表，那是西雅图的一家知名的学校，是当时世界上唯一一所可以学到新兴游戏美术设计以及实时

互动模拟技术的学校。Jeep的申请通过了，他迅速申请了学生贷款，打包前往西雅图。

然而，就像游戏中那样，一个无法绕过的障碍使Jeep无法顺利通过“入读一所游戏学校”这一关卡：Jeep申请学生贷款的公司竟然倒闭了。看来上DigiPen是没戏了，至少那一年没戏。

崩溃的Jeep又得回去和爱达荷州的鸡群和玉米打交道。为了节省成本，他父亲让他当香料工厂的看门人，每天晚上清扫厂房的尘土。每扫一次灰，他对自己生活的耐心就失去一点。他的梦想曾是和宫本茂肩并肩地制作新的《马里奥》，可现在却沦为《马里奥》里的水管工本身了。两年之后，他重新振作起来，又申请了一个学生贷款。这次很顺利，他再一次前往西雅图。

Jeep的新生第一天就以尴尬开始。Jeep第一次走进DigiPen教室，就冲到窗边一台崭新的电脑前。在他伸手去抓椅背的瞬间，他突然意识到有个目光犀利的女孩也正要去拿那张椅子。她的名字叫Kim Swift，而她是所有150名学生里仅有的3名女生之一。

作为埃克森美孚公司一名化学工程师的女儿，Kim的童年是在奔波中度过的：跟随父亲的精炼厂从新泽西搬到夏威夷，再从夏威夷搬到休斯顿。闲暇之余，她与父亲的交流就是打游戏。没游戏玩时，她喜欢缝绒毛玩具。

就在Jeep刚准备展现绅士风度将把椅子让给Kim时，另一个学生一个箭步冲上来抢走了椅子。这个人叫Garret Rickey，来自一个牙医世家，话不多，但行动很有效率。不是么？看他抢椅子的速度。

对Garret、Kim和Jeep来说，DigiPen的课程都不是很困难。不过他们充满热情，经常8点到校，直到晚上9点保安来踢人了才离校。这3个伙伴自第一天起就成立了一个小组，很快就有其他学生加入他们：Dave Kircher，一个来自华盛顿州肯特市的可爱男生；Realm Lovejoy，这个日裔学生的爸爸在遇到他妈妈前，一直在山里出家。这个小组给了自己一个名字：“核子猴”（Nuclear Monkey

58. DigiPen, 2005年的四人组

59. “核子猴”在DigiPen

60. 《传送门》截图



Software)。

在毕业前的暑假期间，核子猴决定必须完成一个项目，他们想拿高分，更重要的是，他们想在游戏行业扎稳脚跟。Kircher开了一个网上留言板来征集创意，结果所有人都同意做一个冒险游戏。Kircher是个图形程序狂人，也是《神秘博士》(Dr. Who)的忠实粉丝，他想到了博士的时间机器电话亭TARDIS。这个电话亭的里面是一个先进的控制室——在一个如此狭小的空间里竟然能容纳那么大的空间。这引发了小组的思考：能把这样的设计延伸到游戏里吗？

他们想到了传送门，后来也成为了他们的毕业设计项目：Narbacular Drop。在多数游戏里，当你看到一个遥远的空间，你必须走过去或跳过去。可是Narbacular Drop中，主角“没膝盖公主”(Princess No-Knees)有种神奇的魔力，她可以在两块平面上——墙壁、地板或天花板——开两扇门，把两个平面连接起来。

小组整整一年都扑在了这个项目上。晚上他们会去Jeep家玩，在拳王牌炙烤炉上烤汉堡、看奇怪的韩国肥皂剧《这就是爱？》。尽管他们听不懂对话，可他们还是觉得很有共鸣：因为女主角的手机铃声是《泡泡龙》的主题曲，而她还偷偷练习《星际争霸》，梦想成为电子竞技大赛的冠军。

临近4月，游戏进入Beta阶段，核子猴迫不及待地准备把Beta版本拿给教授看。DigiPen一年一度的“四月职场”是学生一年里最好找工作的机会，其中一个来客是Valve的老员工Robin Walker，他是大红大紫的多人对战游戏《军团要塞》的作者。他瞄了几眼Narbacular Drop，没发现什么特别之处。

“挺有意思的，”他对这几个20来岁的小毛孩说，“不过这太像《雷神之锤》了。”他觉得以褐色为主色调的游戏环境比较像id Software的那款经典FPS，于是留下了名片说保持联系。

放了几个小时Narbacular Drop的演示，核子猴在职场上仍未有斩获。一周后，Kim说服Garret给Robin发一封Email问问看他现在的想法。

“你可以来Valve向我们展示一下，我们可以进一步谈谈。”Robin回信。

几天后，小组来到贝尔维尤，坐电梯进入Valve位于9楼的办公室。就在他们在会议室准备演示用的电脑时，Valve员工开始陆陆续续进来，坐满了会议室的椅子和沙发。突然，Gabe Newell出现了。沙发上的人迅速腾出空位让给这位“不速之客”。他向小组问好后，小组开始了演示。演示进行到一半的时候，Gabe打断了他们。

“那么，你们都想来Valve上班吗？”

Gabe Newell慧眼再次发威。在核子猴小组进驻Valve几个月之后，Gabe有了个主意：或许把这几个传送门孩子跟Erik和Chet混在一起会比较有趣。在两个团队见面前，Chet还有点犹豫，于是就问Gabe：“见他们前我该带上点什么呢？”Gabe回答说，你们什么都不用带，只要倾听就行。

Chet和Erik来Valve后“倾听”了许多东西。Erik康复后就回来工作了，状态也好多了，尤其是在他妻子和Chet都决定搬来西雅图之后。生活在渐渐恢复，但他们还没找到机会把他们特有的幽默感带入Valve的游戏。可是当他们加入Dave、Kim、Realm和Garret一行人后，立刻产生了共鸣。这个来自DigiPen的小组当时正开始利用Valve的Source引擎重新制作一个Narbacular Drop，但还没有什么特别成熟的构思。故事不是他们的强项，或许Erik和Chet可以帮忙写剧本？就这样，《传送门》诞生了。

一段时间后，这个新小组对建造一个有趣的游戏架构提出了许多好玩的点子。Erik想引入一个语音角色，可以在玩家解决一系列谜题的过程中起到向导作用。这个声音可以来自一个人工智能，甚至可以是一个“被动攻击性”的女性HAL(HAL是经典电影《2001——太空漫游》中的飞船人

工智能，仅仅靠说话就害死了几乎所有船员），用谜题把你搞得团团转。于是，GLaDOS——“基因生命体兼磁盘操作系统”诞生了。

办公室里，Erik总是带着一个小的方枕头。他会坐在上面、抱在肚子上、甚至还用胳膊夹着带去开会。或许这就是“伴侣方块”（Companion Cube）这一灵感的来由。这个方块上画着一个粉色爱心，玩家需要在游戏中细心呵护它——但在游戏某个关键时刻，你必须狠心把它丢进火坑。《传送门》将是一个关卡和物体的大杂烩——盒子、按钮，还有会向主角开火的白色炮塔机器人。

开发历时26个月，游戏在2006夏天对外公布，并作为《半衰期2——橙盒》的一个附赠游戏发售。《橙盒》本来以《半衰期2——第二章》为主打，不过半路杀出的《传送门》占足了风头。这个无暴力元素的解谜游戏给玩家静心思考的机会，建立在玩家和GLaDOS之间的扭曲畸形的浪漫感催生了一系列的流行文化，比如“蛋糕是个谎言”。

《传送门》最终赢得了超过30个之多的“年度游戏大奖”，把2007年的一众超级大作抛在身后。Valve早已习惯了赞扬，而让他们没想到的，是那些文化层面的反响。粉丝们甚至在感恩节装扮成“伴侣方块”，还把伴侣方块做成小礼物挂在圣诞树上，连小学的合唱团都开始演唱由Jonathan Coulton创作的结尾歌曲“Still Alive”。

毫不夸张地说，Valve做的不是游戏，而是一个文化现象。现在得考虑考虑怎么来将它发扬光大了。

第四章：“两个机器人，一把扳手”

想象一下，要是你可以在工作上“为所欲为”，那你的工作会是什么样的。工作其实是一堆无限的可能性，唯一可怕的是你总是必须作出取舍。

Valve有优势——但也可能是诅咒：公司靠Newell和员工们共同管理，他们没有其他股东或等着被讨好的董事会。“好奇心”才是指导公司方向的那双无形的手。

2007年11月就是这么一段时间。考虑到公司花了太多时间制作游戏，而却没把足够的精力放在创意设计，Newell冒出一个主意：要是我们把常规开发暂停几个月，把公司搞成一个大的创意工厂如何？不会有期限、里程碑，也

不会有义务。最重要的是，整个过程必须对外完全保密。

Newell召集员工到主会议室开会，列出了他的大致想法。他把这个称作“方向性设计实验”，希望能引发一场创意世界的文艺复兴。员工们分成几个小组，想出任何他们认为很酷或者有趣的点子。这个过程中任何悲壮的失败都会和成功同价。

头脑风暴开始了。日复一日，周复一周，月复一月。Valve总部毫无消息，粉丝们不住地猜测Valve正在埋头制作的下一个游戏会是什么。

他们猜的都不对。只有两个机器人和一把扳手。

2008年2月的某个下午，Valve的全体员工涌进了贝尔维尤当地一家电影院。不是去看电影，他们来这里举办一次纯内部的总结大会。在影院里，Valve将在短短60分钟内展示比多数游戏公司一辈子能看到的都要多的革命性创意。

首先展示自己成果的是“秀兰·邓波儿”小组。Ken Birdwell是《半衰期2》女主角Alyx Vance栩栩如生的面部表情技术的发明者，这次他要展示的想法，是将一种液体模拟引入《半衰期2》：一团像水银一样的物质，它会攻击玩家，或者落在敌人身上淹死他们，然后像《终结者2》中的T-1000机器人那样重新汇聚起来。

接下来，Valve的老员工John Guthrie、Tom Leonard以及Steve Bond演示了他们的点子：模块化人工智能。创意建立在《半衰期2》中的合众军（Combine）士兵身上，为他们的制服增加不同模块，每个士兵的职能和能力完全不同，例如飞行或加速，甚至是自爆。活着的敌人会逃跑，然后寻找同伴尸体上的模块，给自己装上后卷土重来。

接下来轮到“锡安长老”组来演示了。小组这么取名是因为组里多数是犹太人。Eric Wolpaw和他的小组演示的名字叫“两个机器人，一把扳手”，取名的灵感是来自2007年曾红极一时的一段令人作呕的网络视频“两女一杯”（Two Girls, One Cup）。

玩家挥舞着扳手的英雄。随行的还有两个A.I.机器人，一个强壮粗犷，另一个喜欢戴着帽子。这是个有趣的理念，但这个设计实验的目的是要将游戏叙事推往一个全新的方向。现在两个人工智能角色实时地对自己周围的环境做出反应，并试图让对方出洋相。

演示开始后，员工们看到两个机器人和这个英雄一起走过了许多《半衰期2》中的场景。笨手笨脚的机器人卡在了马桶里，他们开始耍弄对方：其中一个机器人把一只西瓜放在自己头上，另一个机器人立刻把它打了下来。视频不仅滑稽可笑，还很有启发性，演示过程中的叙事是根据玩家的举动而触发，而不再是一些预先写好的脚本。

还沉浸在《传送门》成功的喜悦中的Kim Swift和她的小组对更具实验性的东西感兴趣，他们想看看《传送门》里的技术到底能如何充分发挥。小组甚至完全自发地、完完整整地写了一部《传送门2》。他们的点子是加入一个新维度的传送门：时间。试想，比如在《传送门》的某关，你用传送门把一个盒子推下平台，正常情况下，它会直接落入



61. 设定两个机器人是在数月头脑风暴中产生的一个点子



62

62. Erik展示了“两个机器人，一把扳手”

63. Gabe Newell决定暂停Valve的所有开发，进行数月的头脑风暴

64. 美工Richard Lord，还为两个机器人配了音



63



64

火坑，但因为有了时间维度，你就可以把先前的动作“录”下来，然后第2次做出这个动作时，你可以将你自己飞跃火坑，在盒子落下的瞬间接住它。

Swift认为自己已经拿到了《传送门2》的钥匙。Newell起初也特别喜欢这个创意。可是在看完演示后，他意识到这可能不行。他回忆当时的情形：“这不够好玩。因为玩家需要记住的东西太多了。”（Swift在2009年离开了Valve，到Airtight Games公司领导一个新的项目，她依然坚信她的创意是可行的。）

大多数创意演示都相当有启发性，有的还十分有趣。突然，有个创意让所有人都屏住了呼吸。Newell记得当时自己的反应是“真TMD太棒了！”单这个创意就让Valve长达3个月的暂停运转物有所值了。

它叫“F-STOP”（也就是光圈的意思）。这个从未公开的项目是由制作人Joshua Weier领导。小组用《军团要塞2》的卡通风格制作了一个全新的非暴力解谜游戏。这个游戏妙趣横生，最关键的是，完全出乎了所有人的意料。

当晚在回家的路上，Newell还在琢磨着，觉得F-STOP一定能在《传送门》的续作里大有作为。几天之后，Newell召集了Weier和他的小组，问他们是否愿意把F-STOP的创意投入到《传送门》续作中。Weier加入Valve不是一天两天了，但他仍被Newell的提议震惊了。

《传送门》是个轰动产品，没人敢在它头上动土。Weier承认：“那感觉就好像在让我们去摘一条闪电然后塞进瓶子里一样。”

让我们先看看这个故事的结局：闪电没有闪第二次。F-STOP最终没能加入到《传送门》里。但它让Valve花了几乎一年的时间才做出这个决定。

第五章：去世的古怪亿万富翁

2008年6月9日，礼拜一，晚上大概11点。

Email忽然开始在Valve的员工们间飞来飞去。当然，除了Erik Wolpaw，他可能已经睡了。在F-STOP进入项目后的一天，知名游戏博客Kotaku.com贴出了一篇头条新闻，震惊了整个Valve总部：“传言：选角泄露《传送门

2》细节？”

一个泄密者把选角的消息以及一张名叫Cave Johnson的角色原画泄露给了这家游戏博客。8小时之前，有个过于热情的家伙在一家私人选角网站上贴出这张照片，透露了Cave大量的背景资料。《传送门》粉丝都知道这个角色，他是光圈科技的创始人，从未露过脸。泄露的资料中关于Cave的设定如下：“Cave是个胆识过人不拘小节的亿万富翁。从路人甲成为头号大反派，并随着故事发展而逐渐丧失人性。”这个角色还“操着一口西南方口音”。

Valve上下勃然大怒。《传送门2》都还没公布，他们当然不想把细节透露到网上，而且这还是名关键角色。剧情组，包括Wolpaw、Faliszek还有新加入的前“国家讽刺社”（National Lampoon）作家Jay Pinkerton都大受打击，当场就准备弃用这个角色。最后使他们坚持下来的，是几个知名演员的声音。他们当时最喜欢William Sanderson的声音，此人是HBO电视台强档电视剧《死木》（Deadwood）和《真爱如血》（True Blood）的演员。

在最初剧本中，故事发生在1950年，续作其实是《传送门》剧情的前传。光圈科技创始人和首席执行官Cave Johnson是大反派。玩家依此判断出主角不会是前作中的Chell，而是某个在1950年代在休息室醒来的某个人。尽管很多情节都还没拍板，但剧情组已经有了个大致框架。亿万富翁Cave渴望永生，他让工程师将他的精华植入一个装置，把他变成人工智能。但随着游戏的进行，Cave逐渐意识到自己损失了人性。故事后半段开始讲述Cave试着成为一个机器人，并企图组织机器人暴动，这样Cave和机器人就能获得很大的权力。最终，他们会把玩家拉上审判席，罪名是对它们的同胞们——那些白色的炮塔机器人——所犯下的战争罪行。但是，玩家是不得已才去对付那些机器人的啊……

哦，还有一件事值得提一下：原本在《传送门2》里是没有传送门的，也不会有GLaDOS。实际上，《传送门》和《传送门2》之间唯一的联系只有一个：光圈科技。而且，50年代的光圈科技与21世纪的风格也毫无相似之处。

Valve的老员工John Guthrie回忆道：“我们当时本以为，系列会在每一作中都引入一个全新的谜题机制，它们间唯一的纽带就是光圈科技。”

核心小组花了8个多月的时间来研究这个激进的新游戏，其余员工则去制作《求生之路》。临近夏天，游戏的一个早期版本出现了，员工们纷纷让家人和朋友去办公室体验游戏。接着就出现了戏剧性的转折：玩家们一个个迫不及待地等着发射传送门，等着被GLaDOS无情地追杀。可是他们玩呀玩，痛苦地发现这两个元素在这个所谓的续作里一个都不会出现。玩家的反馈再明了不过：Valve的脑子烧坏了？新的点子固然有趣，但这绝对不能是《传送门2》。

团队一下子乱了阵脚，开始质疑自己在过去一年里做的每个决定。《求生之路》完工后，Gabe赶紧召集《传送门》组员们开了个会，议题是Valve史上最激动人心的实验性项目之一现在怎么就变成了几乎足以分裂公司的大祸星。

Newell承认了现状：“我们在做一个没有传送门的《传送门2》。”然后像个失败者一样重重地把头砸在了桌子上。过去的就让它过去吧。许多组员依然爱着F-STOP的创意，舍不得放弃（它很有可能被用在下一个Valve的产品中），但Valve必须把顾客尤其是粉丝的反馈作为上帝的旨意。既然民意已出，《传送门2》就必须有传送门。传送门科技不可能与F-STOP产生任何交集。另外，GLaDOS的回归势必会影响到前传中的故事线和Cave Johnson这个角色。

《传送门2》还活着（Still Alive），确切地说是苟且偷

生，需要完全推翻重来。所有人都想做这个游戏，可却没人知道怎么才能不辜负粉丝们的期望。

第六章：灵感闪现

每个游戏都是一个大谜题，只不过解法不同。F-STOP或许是被束之高阁了，但在2009年1月，制作人Josh Weier决定不能就想当然地把《传送门2》做成一部谜题更难的《传送门》。玩家需要新玩具带来的惊喜，同时也要能改变游戏的玩法。

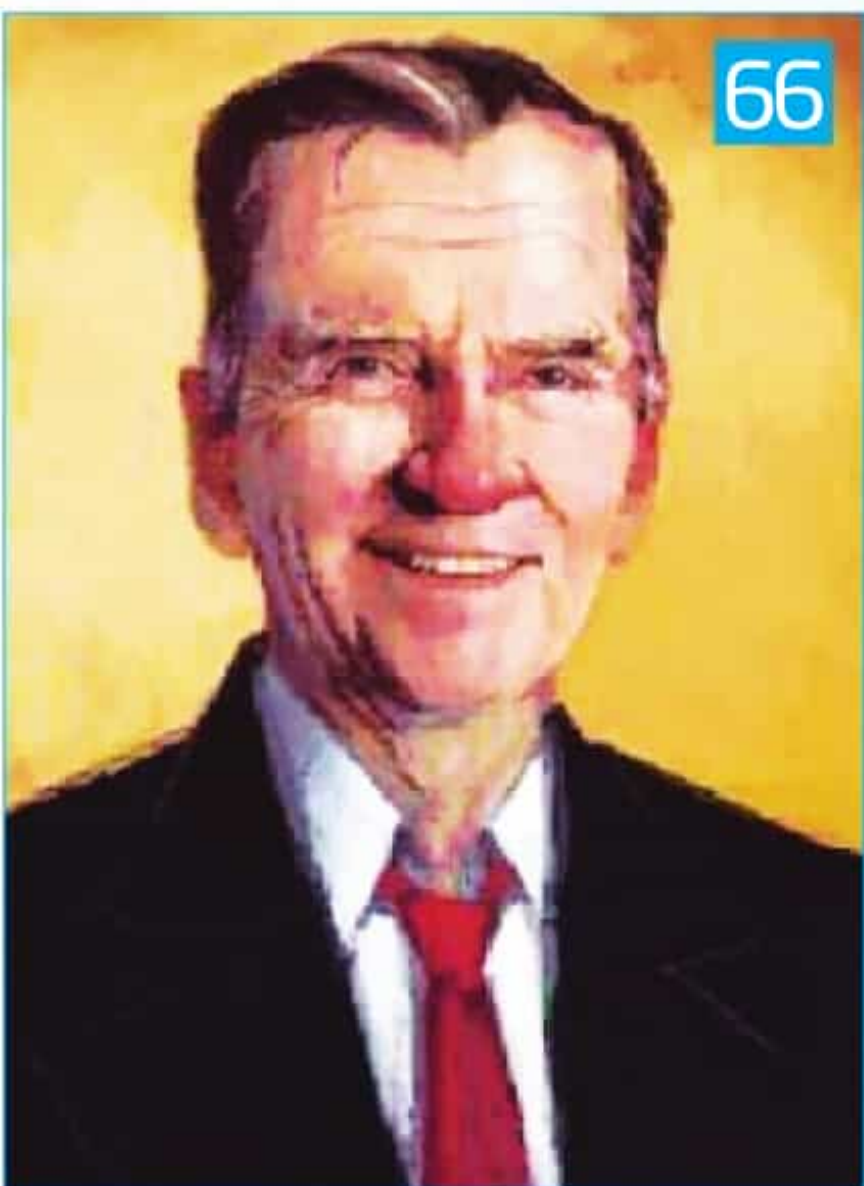
设计“集团”开始设计新玩具。初期有个主意，玩家在解谜过程中能任意改变测试房间的结构——这个主意在技术上要实现起来太难了。另一个相对可行的点子是，制造一个无限质量的物体，玩家在房间里推着它走，当推到房间一侧时，整个房间会旋转，重力方向改变，把你弄得天旋地转，这个主意最后还是没能采纳。John Guthrie则想出了一个“反物质足球”的东西，它不能触碰任何物质，否则就爆炸，玩家要想让它稳定，必须在地上开两个传送门，让足球在两扇门之间无穷地来回跌落。当然，这个主意也没能幸存。

随着时间的推移，又有一系列主意让人眼前一亮。最受欢迎的是“光桥”（Light Bridge），这是一道永无止境的蓝色光束，玩家可以在上面走动，并利用传送门延伸至墙外。在光桥与墙壁接触的位置开一扇门，然后在别处开一扇门，光桥就会从那里穿出。红色激光（Red Laser）是另一个有趣的设想，它可以被道具折射，也可以穿过传送门。还有“空中信念跳板”，它会把玩家弹入天空。

当这些道具设计成熟后，设计师们开始研究新的测试房间。关卡设计组有至少3到4个组员，他们从一块白板开始了他们的设计。接着，他们利用Valve内部游戏编辑器“Hammer”来设计谜题。每个关卡都必须经过其他Valve员工和粉丝的试玩，每一个测试都被摄像机全程记录，设计师就能监控游戏者的面部表情：他们在郁闷吗？他们在微笑吗？

一个谜题太容易与太难往往只有一线之隔。Valve一直想让玩家体验到被他们称作“灵光一闪”的瞬间——也就是你对着一个谜题，经过一段时间的纠结和思考之后猛然醒悟时的那种愉悦感。可惜2009年中的那段时间里，《传送门2》的剧作者们可没有体验到那种愉悦感。没有灵光，一切都毫无进展。他们的办公室在Valve办公楼的行政楼层，很容易找到。木门上挂着一张大海报：“莎士比亚壮（Shakespeareicles）——世界上最强壮的作家！”海报上的这个诗人有着奥林匹亚健美先生般的傲人二头肌。

屋子里，Eric、Chet和Jay Pinkerton三人在一起猛抓头皮。所有那些新玩具和关卡都那么棒，可该用什么故事来配合这些元素呢？GLaDOS要回归，可怎么解释她为什么会在《传送门2》里的复活呢？有一件事是肯定的：没人会想用Chell再和GLaDOS斗智一回。对一个《传送门》那



65.第五章：F-STOP概念图

66. 2008年6月泄露的Cave Johnson的原画

67. 前所未见的概念图，半个多世纪前的光圈科技

68.这把传送门枪与F-STOP理念擦肩而过



69.第六章：旧光圈实验室原画

70.《传送门2》在测试房间中加入更多动画效果

71. John Guthrie

72. 纸上的草图

73. 在“Hammer”编辑器里设计关卡

74. 关卡成品



样短短3小时的小游戏来说还行，可《传送门2》必须是一个有头有脸的完整大作，需要配得上大作的剧本。

必须有新角色加入到游戏世界里，可在光圈科技里加入一堆人类实验对象可不是办法。作家们觉得自己脑子都空了。为了解开剧情创作之谜，3个作家们打开了《传送门》游戏，寻找新角色的灵感。在游戏最后一关，他们终于见到了曙光。在最后的Boss战时，玩家从GLaDOS身上炸下来的“个性核心”机器人或许可以在续作中发挥更大的作用。它们可以像“两个机器人，一把扳手”中的机器人那样，在《传送门2》里为了得到光圈科技的控制权而相互争斗，而你，Chell，则成为一个被夹在中间的可怜人。

第七章：并不孤单

1979年，在华盛顿州肯特市，Prell家的电话铃响了。时年19岁的Karen Prell正窝在床上，摆弄着自己收藏在绿色垃圾袋里的木偶玩具。“应该又不是我的电话。”她这么想着，然后继续低头摆弄她的Ambrose猫木偶（《芝麻街》经典角色），她为它重新修了修耳朵和胡子。这时，她爸妈叫她过去，电话是找她的，纽约长途。

电话那头传来了东部的好消息，Jim Henson听了她在大学里制作的带子后对她印象不错，想和她谈谈。两周之后，Karen Prell就已经开始为自己童年时的偶像配音了。

Jim当时二话没说就雇佣了她。

如今孩子们的梦想都是有朝一日能做游戏。可在1979年，和Jim Henson一起在《大青蛙布偶秀》（The Muppet Show）同台献艺简直比做美梦还美好。尽管她当时只有20岁，但Henson对她一视同仁，让她和其他经验丰富的老操偶师同桌共餐。

Jim相信Karen，而且发现她比自己想象的更有潜力。就如大青蛙节目里那首老歌《并不孤单》（Just One Person）里唱的那样，Jim认为，只要你用人不疑，那么很快周围的人也会开始相信他，他也会相信自己了。1982年，Jim给了Karen一次真正体现她潜力的机会，让她扮演Fraggle Rock中的主角Red Fraggle。Prell必须穿上一英尺高的黑色舞台靴，才能把布偶和其他几个6英尺高男操偶师的布偶举得一样高。

Fraggle Rock改变了Prell的生命，此后的20年来她一直在寻觅着类似的灵感火花。她曾在欧洲与其他布偶节目合作，又参与过皮克斯著名动画片的制作，还参加过一部早已被人遗忘的动画电影《别惹蚂蚁》（The Ant Bully）拍摄。她始终没有再找到她在大青蛙那段时间的魔力。直到2006年的某天，一位朋友说服她到Valve面试。

Karen被这办公室丰富多彩的氛围惊呆了——尤其是一张张年轻的面孔。她感到自己有点老了，可……这地方让

她很有灵感！她立刻就回想起了她第一天走进大青蛙摄制组的情形。她以前从没玩过游戏，可这对她来说不是问题。于是她以动画师的职位加入了Valve大家庭，晚上她会帮忙测试恐怖大作《求生之路》。许多年轻的Valve员工每次听到她尖叫的咒骂都会捧腹大笑——看来她又被Bomber炸得什么都看不见了。

第一部《传送门》并没有很多让动画角色发挥的机会，因为预算有限。《传送门2》不同了，Prell和她的动画师以及美术团队变得举足轻重，要实现作家们想象中那些独特的“个性球”机器人角色形象全靠他们。不过首先，作家们得提供给他们那些“个性球”角色的特征和背景故事。

一条橙色的金鱼成了关键。作家们在YouTube上找到了一则俄勒冈海岸水族馆的广告，结果被里面一个小明星深深吸引：那是一条在浴缸里的小鱼，它用超可爱的声音重复：“我要去嘛。我要去那个水族馆。”或许可以让其中某一关里某个球也说那样的话。于是团队立刻行动了，他们把水族馆的台词放到了游戏里，看看要是个机器人球有了自己的动机会是什么效果。结果，办公室里所有人都开始模仿那条鱼说话，就这样，办公室内部出现了可怕的模仿病毒。

其他潜在的角色设计也开始初现端倪。其中一个看起来像尤达大师的老球，玩家发现它时，它这辈子都呆在他自己的那个12×14英尺的小世界里。它对那个房间的一切都了如指掌，甚至认识房间里每一根墙面裂痕。然后，和柏拉图的“洞穴寓言”（见柏拉图的《理想国》）中描述的那样，玩家帮它来到了外面，它一生中头一次看到了房间以外的世界，于是不可避免地崩溃了。

Pinkerton设想了一个叫Quint的球，取自电影《大白鲨》里的角色。它是一个AI猎手，而GLaDOS就是它的白鲸——溜掉的那条。你还会遇到一个笨手笨脚、疯疯癫癫还很不自信的英国球，它当时的名字是Pendleton。动画师Richard Lord在“两个机器人，一根扳手”中的出色表现促使作家们都极力推荐他在初期测试中为Pendleton配音。

剧情还不是很明朗，作家们想象着这6个球在不同阶段与玩家和GLaDOS互动的情形。和“两个机器人，一根扳手”中一样，玩家可能会同时与两个球打交道——这可能是玩家的选择。或许在对GLaDOS的Boss战中，你可以从6个球里选2个配合你，就像《质量效应》里选择队友一样。

虽然有很多的球，作家们都意识到，故事主线仍然必须以Chell和GLaDOS之间的畸形关系为中心，球可以成为不错的陪衬。你与它们混得越熟，GLaDOS越是嫉妒。她会用变态的手段把你抢回去。有个最后没能最终进入游戏的片段是这样的：玩家到达一个新谜题房间时，会看到烤牛肉烛光晚餐，这是GLaDOS精心为你准备的。可当你走进后，你会发现牛肉已经冰凉，然后会听到GLaDOS责骂你说你背着她和其他机器人鬼混……

2009年夏天，新版本《传送门2》取得了相当可观的进展。Pendleton已经确认成为新角色，后来重新命名为Wheatley。还有几个新的谜题元素例如光桥和激光也已确定下来，GLaDOS也会以一种震撼的方式浴火重生。

元素都备齐了，可是这些是否足够做成一款像《半衰期》或《光晕》那样的完整大作呢？团队还很担心。所幸，一个潜在的解决办法就在DigiPen等待着。现在，该让《传送门》体验到涂鸦的力量了。

第八章：颜料的力量

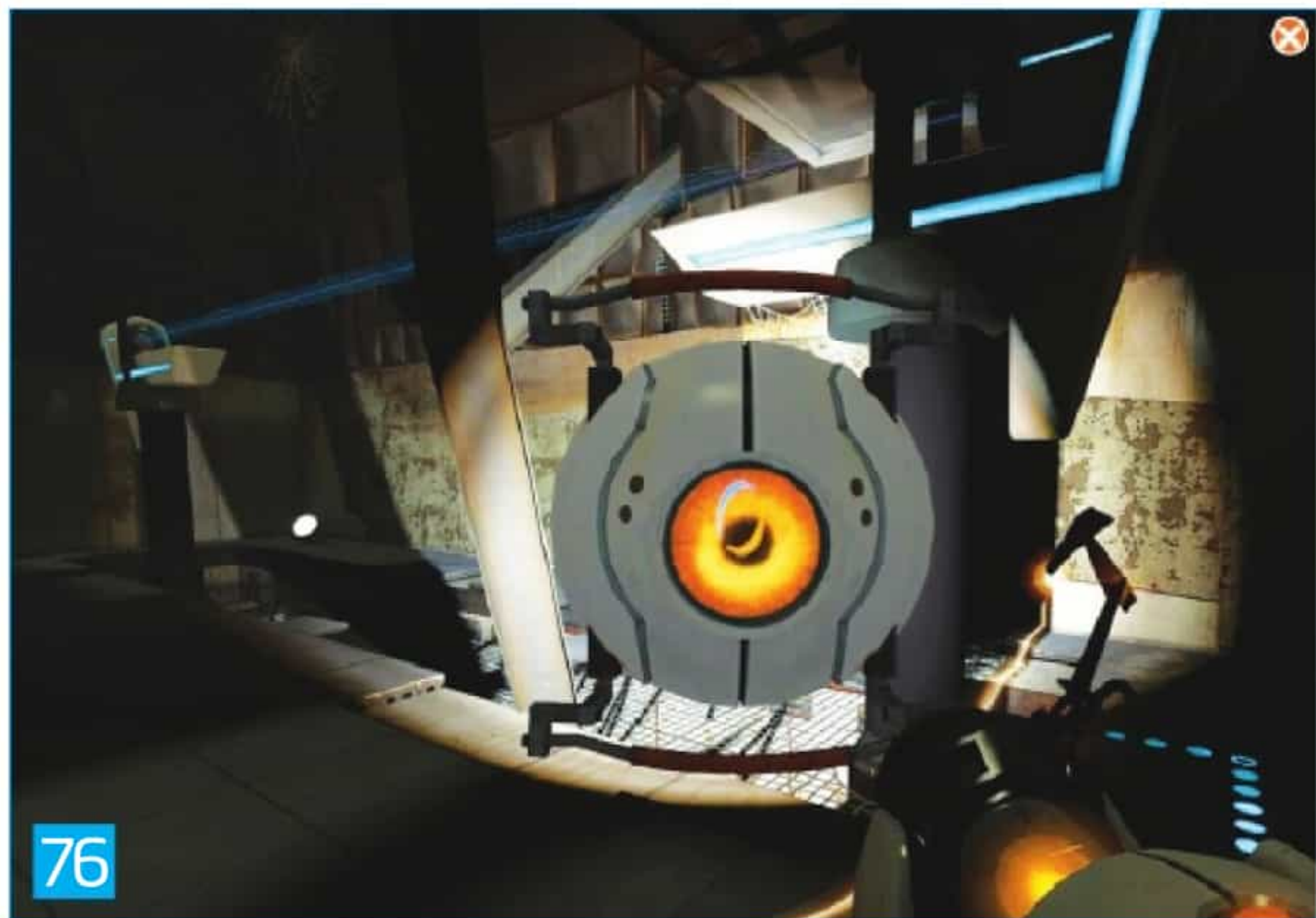
旧金山莫斯克尼会议中心深处，在英特尔和索尼这样的大公司展台后面，游戏开发者大会（GDC）的学生作品展区是给大学生展示毕业设计的绝好舞台。Tejeev Kohli就是其中一名。即将从DigiPen毕业的他和他的小组刚刚完成了《TAG——颜料的力量》（TAG: The Power of Paint）。在这款FPS里，玩家可以用手中的喷枪来改变墙壁或地板的属性。蓝色颜料能把你粘在表面上，然后你就能和电影《皇家婚礼》（Royal Wedding）中的Fred Astaire那样在墙上行走了。

要是Tejeev是个直言不讳的人，他就会承认他和他的小组，包括Brett English、Ted Rivera和“银行”Charnchaichujit四个人，都想进入Valve。可是他们在“四月职场”上并不顺利，从Valve来的Robin Walker路过看了看他们的游戏，可他看上去对他们的游戏毫无兴趣。所以你可以想象，当Tejeev在GDC上看到6个Valve员工同时出现在他小组的展台边时有多吃惊。这个游戏已经获得6项提名，现在Valve对他们非常感兴趣。2009年夏天，Tejeev和他的搭档们毕业，来到Valve开始了第一天的工作。

在多数软件公司，新人们都要花和几年来熟悉门道。比如在测试部门呆着，偶尔能旁听一下大的会议。可Valve不这么对待新人。就和Karen Prell当年直接就被Jim邀请去拍《大青蛙布偶秀》一样，毕业生们立刻就被要求把涂鸦技术运用到Source引擎中去。

《传送门》团队一直很关注TAG。他们曾为在《传送门2》中添加一支喷涂枪进行过几次讨论，可没人想到怎么才能把TAG的机理与传送门相结合。这种模糊的前景在某天晚上开始清晰起来了。TAG小组在公司服务器闲逛，突然发现了此前Valve在电影院里做的那个内部交流中的一个实验项目：“Blobulator”，瞬间茅塞顿开。或许，根本不





76

76.独家：《传送门2》早期版本中的另外一个“个性球”机器人

77. Chell和GLaDOS将是《传送门2》故事的核心。Pendleton被改名成了Wheatley，成为又一个经典角色



77

需要一把枪来实现颜料的作用，而是利用液态技术，而传送门本身就可以起到枪的作用：你可以在不断滴下的涂料底下开传送门，在另一处再开一个，不就解决了？年末，涂鸦功能在《传送门》引擎中已经可以实现了。不过之前那个粘人的涂料被取消了，因为玩家会被这种天地混淆的设计弄得没有方向感。

在Valve，对每个游戏都有4个评判标准：故事、游戏性、美学以及性能，也就是游戏能否在电脑上顺畅运行。颜料可以增强游戏性，但当时Valve开始担心别的东西——故事好像没有重心，有太多的球型机器人，看起来都差不多，只是眼睛的颜色不同，美学上也不太和谐。这个游戏需要的不仅仅是多达80个有白墙的检测房间。

这些担心直指一个更基础的问题：故事。作家们还没琢磨出一、二代之间究竟相隔多少时间。一代的故事发生在2010年左右，也就是在《半衰期》一、二代之间，可以看做是《半衰期》这个更加庞大世界中的一段插曲。《传送门》和黑山基地（《半衰期》中的科研机构）之间的关系，粉丝们有过无数种猜测。毕竟蓝色“传送门风暴”就是《半衰期》系列中的外星侵略合众军（Combine）从另一个空间入侵地球的入口。

作家们心里很清楚粉丝的期望是什么，所以他们尝试了一些有趣的可能性。曾有一段情节是说，Wheatley告诉玩家：“刚才有个拿着公文包的家伙来过找你。”这明显是指G-Man。当然，这句对话最后还是被删掉了。团队在游戏中故意留下了一些彩蛋，但它们的作用并不是让传送门与

《半衰期》的关系更紧密，而是恰恰相反。“要是我们暗示太多，那玩家肯定会喊：‘快给我们《半衰期3》呀，你们这群混蛋！’”Wolpaw说。

有个好办法能把《传送门》与《半衰期》分割开来，那就是把游戏的时代设置在未来——至少5万年后。光圈科技原址看起来完全荒废。小组与原画师Jeremy Bennett和Randy Lundeen开会讨论如何增强《传送门2》的美感。于是这支艺术队伍开始对场景“胡作非为”，制作了许多能够看出时间沧桑的破烂景致。

不过，肮脏不堪的测试房间没法解决一个大问题：怎么才能在一个10小时长的游戏里让玩家不断发现惊喜呢？绝大部分高成本动作游戏的关卡千变万化，可《传送门2》只是个破烂得面目全非的迷宫，所以在艺术和故事上都要仔细斟酌。

游戏其他方面的进展则相对较快。《传送门》结局的音乐脍炙人口，《传送门2》的作曲Mike Morasky想随着玩家解开谜题的进展来让音乐实现互动，如在橙色颜料上跑，音乐就会相应加快；当你飞跃成功，音乐就会欢快起来，祝贺你成功。Morasky说：“谜题们感谢你跟它们玩儿，它们爱你。”

游戏试玩者都很喜欢一边听互动音乐一边到处喷颜料的感觉，可是编剧一直在纠结怎么把颜料结合进剧情。在公元52000年，怎么还会有颜料这么老土的东西？

有办法了：要是他们重新把《传送门》“前传”给用上，会怎么样？

不，时间旅行行不通。可行的办法是将光圈科技设计在地下深处，玩家会发现1950年代Cave Johnson曾使用过的废弃的遗址。在镭射和光桥这种现代魔法还没出现的时代里，玩家可以充分体验到颜料技术和动作特技的魅力了。于是，游戏的“地下章节部分”诞生了。Cave Johnson被重新打造，从一个南方绅士变成工业大亨。

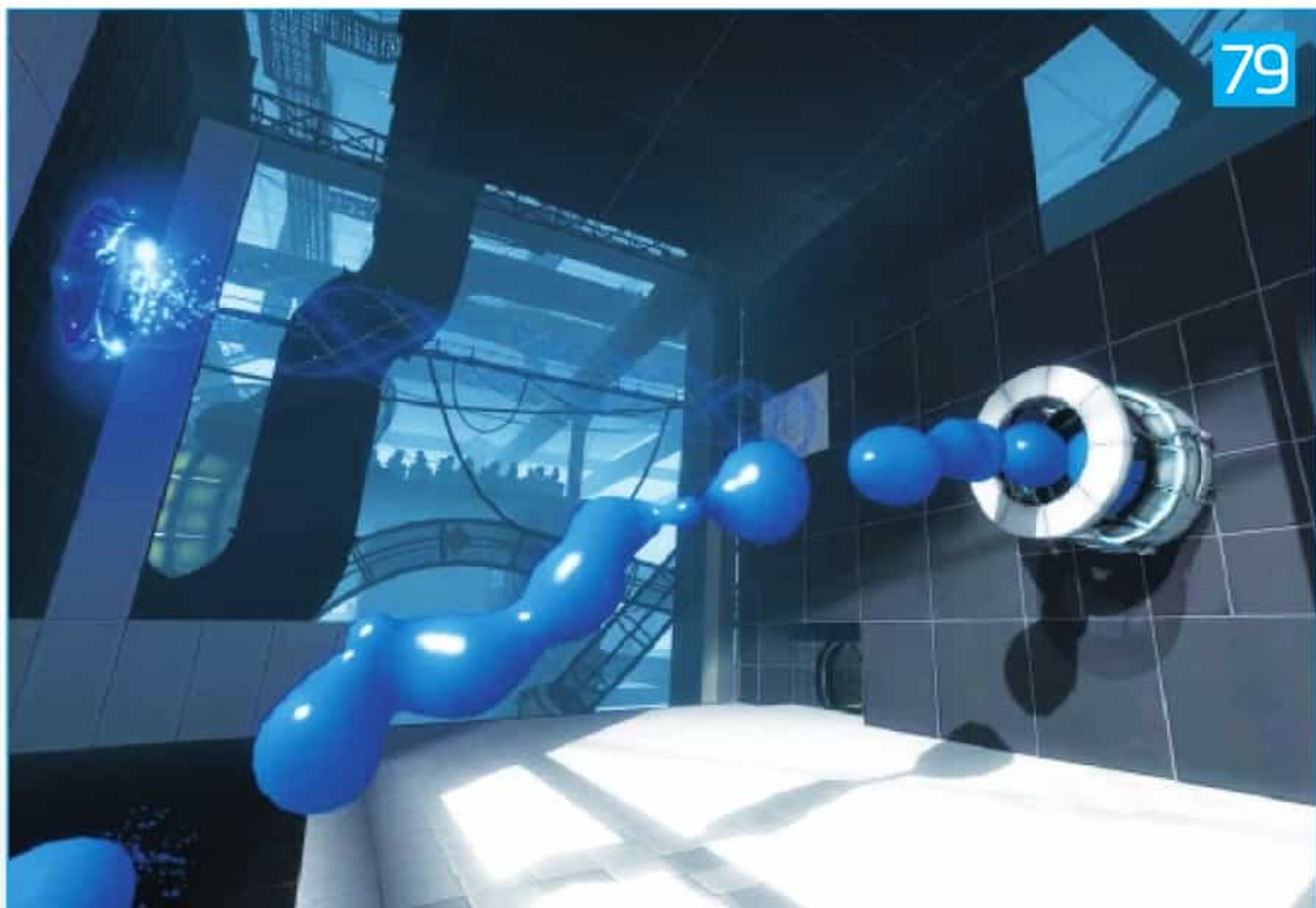
游戏的轮廓开始愈发清晰，可作家们依然没办法把玩家为什么会进入地底解释清楚。要做到这一点，GLaDOS可能得被迫从光圈科技的“谎言女王”宝座上退下。要是她还在管理一切，就不会让玩家走出她的测试房间。所以她要被除掉，甚至还可能要与玩家结盟，找到返回地面的办法。

Wolpaw和Pinkerton爱死了这个玩家与GLaDOS共渡难关的创意。为了突出这一点，他们把注意力放在了玩



78

78.第八章：Teejev Kohli、Brett English和“银行”Chamchaichujit



79.《传送门2》中的
颜料技术
80. TAG中，玩家可以
把颜料洒到各种表面
来改变其属性

家遇到的第一个个性球Wheatley身上。根据原先的剧本，GLaDOS在游戏初期就干掉了Wheatley，可试玩者和编剧都很喜欢这个歇斯底里的声音，让它变成一个核心角色如何？甚至可以写成他想从GLaDOS那里夺权篡位……

于是，其他几个球都被取消或挪到了游戏结尾处，这样就出现了一个三角关系，主角就是Chell、GLaDOS和Wheatley。

尽管如此，作家们觉得距离故事完成还是有点距离。Wolpaw坐在办公室角落里，单曲循环《横冲直撞斗飞车》（1977年经典电影）的主题歌“East Bound and Down”，其中一直萦绕在耳边的一句歌词是他的真实写照：“我们的路还很长，可时间却不多……”。压力越来越大——Valve已经准备让玩家知道他们的下一部产品是《传送门2》了。

第九章：奇怪的一对

1959年，Copthorne MacDonald正在为大学毕业设计而全力以赴。不不，他可没去DigiPen学院。朋友们都叫他Coppie，他是肯塔基大学电子工程专业的学生，也是个业余无线电爱好者。他的毕业设计是要证明有办法利用短波无线电语音器材向全球发送图片文件。于是，“慢扫描电视”（Slow Scan TV，简称SSTV）诞生了。

SSTV是个具有里程碑意义的发明。苏联人利用它从月神3号探月卫星上传回了月球背面的首批图像；阿姆斯特朗则从阿波罗11号登月舱传回了大量的图像。而在2010年3

月1日，Valve决定利用SSTV向粉丝们传输《传送门2》的首批图像。

那天，登录Steam玩《传送门》的粉丝们发现了个小小的升级，游戏里出现了26个新的闹钟收音机，每个收音机都发出一系列哔哔的声响。很快，聪明的粉丝们发现那些声响是SSTV的画面传输信号。图像上的数字和字母经过解码，指向了华盛顿州柯克兰市的电子布告栏。以56K调制解调器向它拨号，玩家们看到了“GLaDOS Login: ”的登录输入提示符。《传送门2》活了！有超过250万粉丝持续关注着布告栏上的无线电信息。

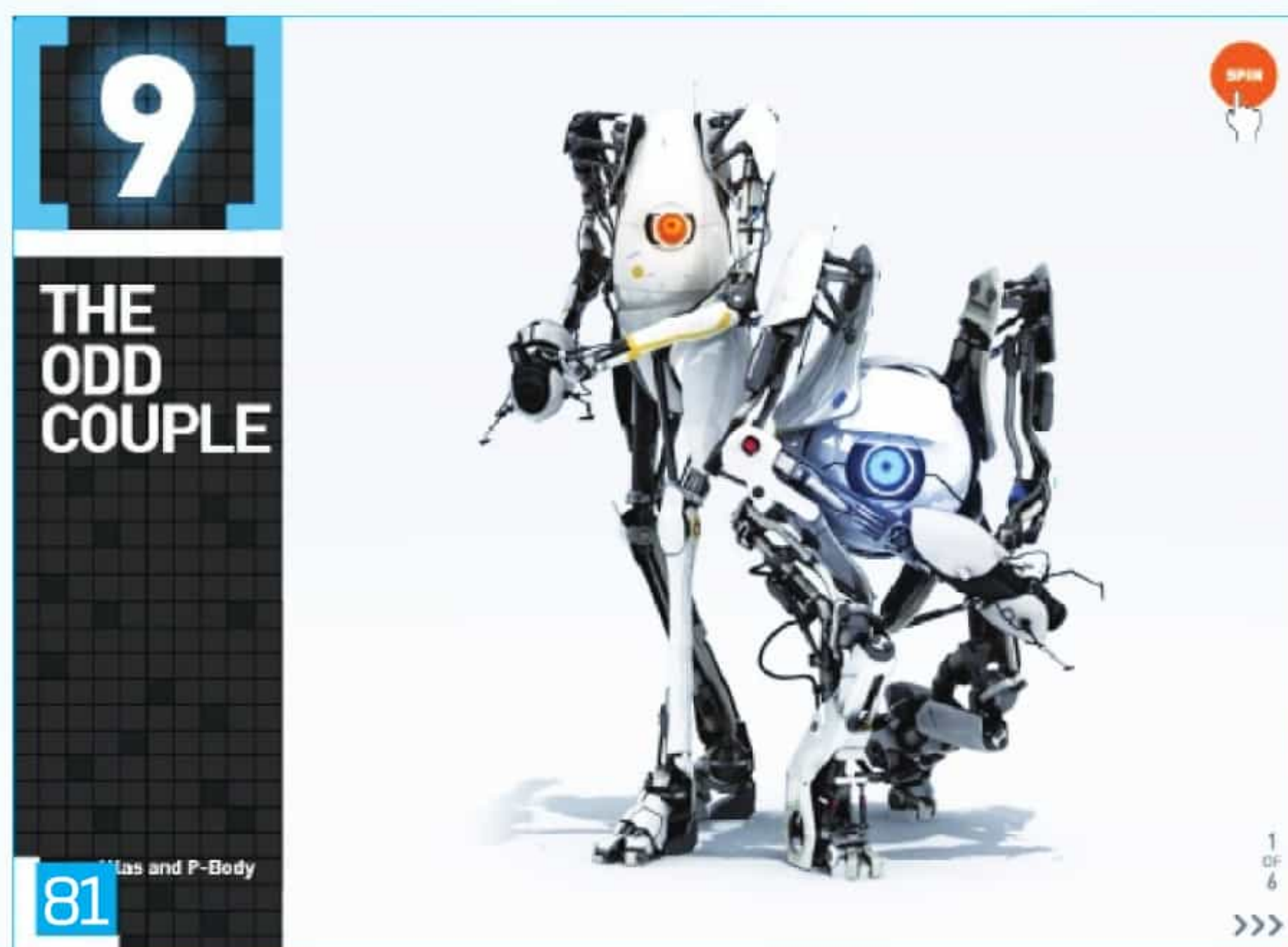
几天后，《传送门2》正式公布。关于游戏的第一篇文章刊登在《Game Informer》上。Valve还保证将有两种游戏模式：单人模式和合作模式。合作是Valve一直都梦寐以求的，尤其是在《求生之路》成功之后。合作意味着4个传送门，而不是两个，这样大大增强了游戏策略上的可玩性，而且许多解谜动作是无法在单人游戏中完成的。

团队最初考虑过让两个女性角色设定为多人模式里的玩家形象，后来美工Tristan Reidford想出了两个可爱的机器人，所有人看了都觉得与游戏的基调更般配。这两个叫Atlas和P-Body的家伙外形有过许多版本，都是结合了炮塔机器人和机器人球的特征设计的。

这两个机器人营造出一种劳莱与哈代（美国早期喜剧演员斯坦·劳莱和奥立佛·哈代）式的滑稽气氛，可没人知道怎么把这种滑稽变成一个故事。Wolpaw已经在纠结单人剧情，合作模式剧情的重任就落到了Faliszek一个人身上。

Chet知道GLaDOS必须以某种形式出现在合作模式里，不过那样的话，GLaDOS和那两个机器人间就会存在某种紧张关系。可她干嘛要恨自己的一部分呢？要回答这个问题可不简单。Chet很快找到了办法：他发现两个机器人越来越像人类，而开始恨它们。和皮克斯的《机器人总动员》（Wall-E）一样，两个机器人因为找到许多散落在光圈科技里的充满人类悲伤情感的物品而受到了感染，例如印着“最佳爸爸”的杯子或一本钉在墙上的连环漫画。GLaDOS会气急败坏地在无处不在的扩音喇叭里大骂那两个不争气的机器人，以示不满。

在合作模式的邀请试玩后，Faliszek回忆道：“玩家



81. 第九章：Atlas和P-Body

们想要属于他们自己的故事，然后讲给别的玩家听，他们不想再听GLaDOS说这说那。合作模式违反了《传送门》的叙事规则：在玩家思考解谜方法或正在行动中时，不要打扰他们。最终，团队意识到合作模式并不需要滑稽又紧凑的对话。是他们自己想多了——GLaDOS只想正常地耍耍那两个机器人，假装比较喜欢其中一个也行。

2010年E3时，合作模式已经基本完成。但在E3前5天，Valve宣布了粉丝们不太乐意听到的消息：《传送门2》无法准时在秋季发售，因为西雅图方面遇到了点问题。

第十章：做游戏不简单

2010年6月中旬，洛杉矶圣殿剧院（前奥斯卡颁奖典礼的会堂）的灯光暗下，上千名记者、零售商、以及开发商汇聚在索尼的E3发布会上，听到一个熟悉的A.I.声音：“惊喜倒计时3……2……1”那是GLaDOS的声音！

随即，身穿红色Polo衫的Gabe Newell大大咧咧走上台来。就在观众半信半疑时，Gabe露出一丝微笑。他太喜欢看到人们吃惊的表情了。

对很多对此事有了解的人来说，看到Gabe出现在PlayStation发布会上实在非同小可。过去的几年里，Newell一直在与索尼对着干，甚至把PS称作最糟糕的开发平台。就像史蒂夫·乔布斯对待Adobe的Flash一样。Valve的所有游戏都登陆PC和Xbox 360，可从没在PS3上发售过。

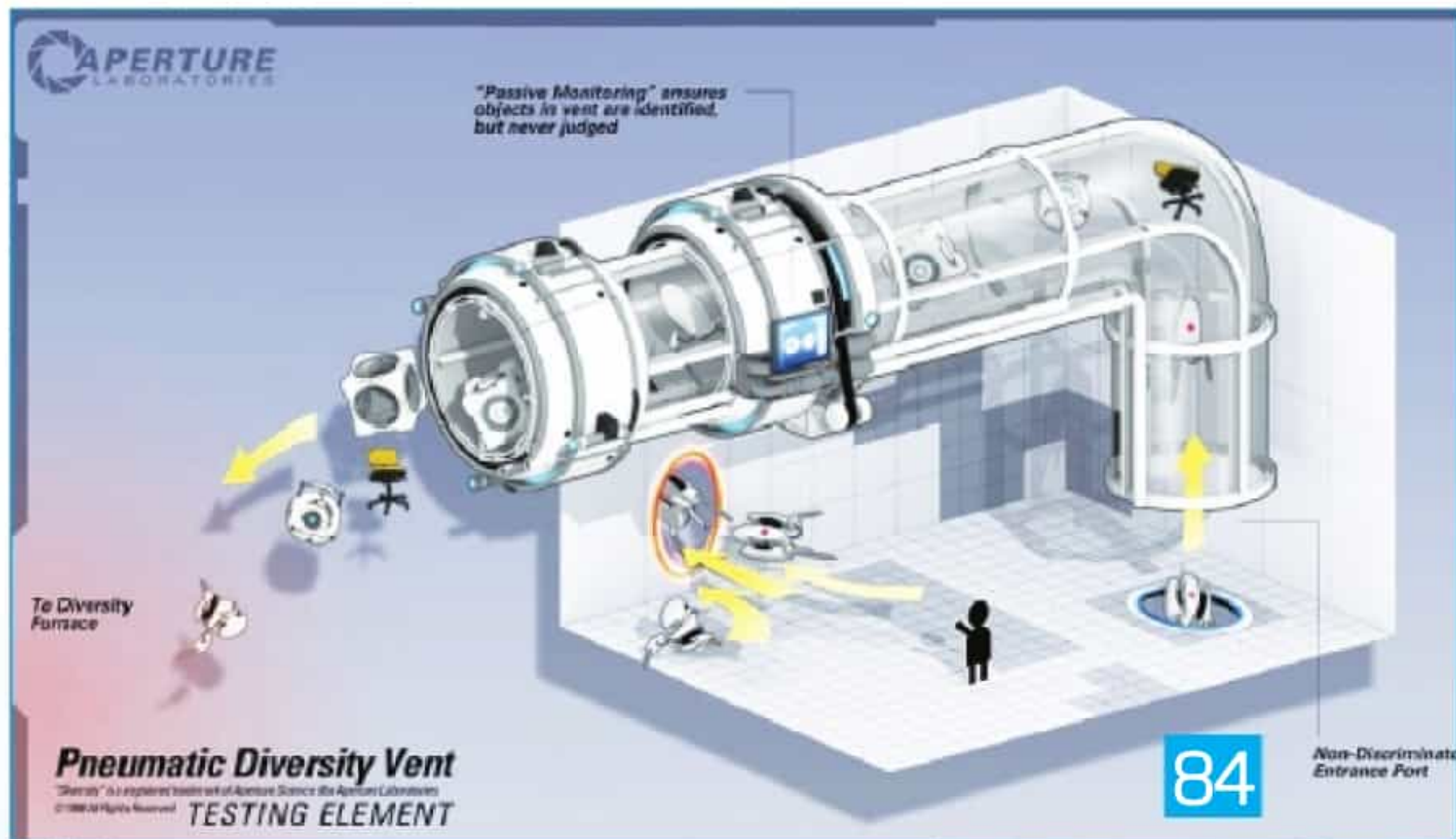
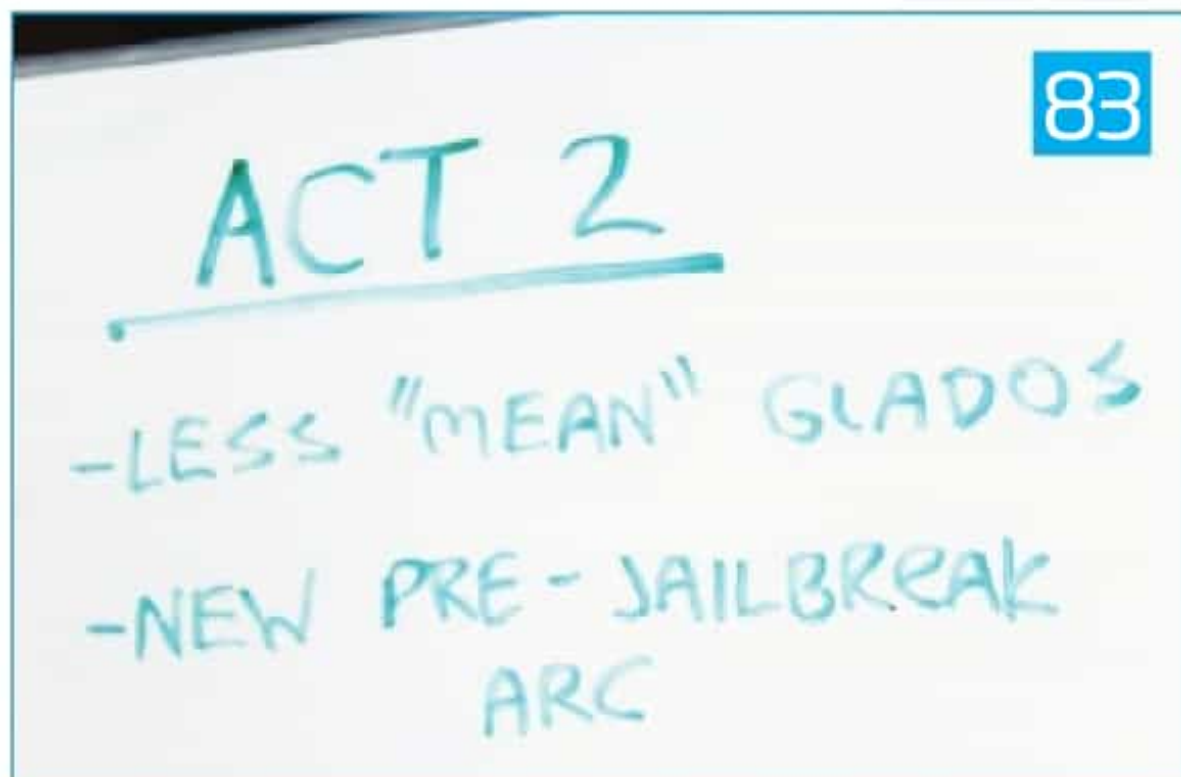
风水轮流转，Newell对微软的封闭式Xbox 360系统耿耿于怀，因为Valve无法在那个系统里直接与玩家实现交流或升级游戏，做任何事都必须通过微软。他发现，索尼的平台相对开放，能很好地支持Steam的服务，PC玩家甚至可以直接与PS3玩家进行联机。

Valve的总部里，一个更大的消息正在浮出水面。由于



82. 2010年E3上，Gabe Newell宣布《传送门2》将登陆PS3

83. Wolpaw于是写道：“GLaDOS不能太凶”



84. “气压差阀门”设计在最后时刻被砍掉了
85. 会议中的Wolpaw压力很大



增加了颜料和对应的剧情，《传送门2》无法按时发售了。6月9日，Valve发出官方声明表示“发售日待定”。于是游戏延期到2011年。粉丝有点失望，但并不感到意外。

Valve对游戏剧情的精益求精是行业出名的。不过一直到2010年暑期，剧情小组还在纠结那8个球。关卡小组已经设计了超过60个测试房间，可大多数没有配套剧情。“大家眼巴巴看着Erik，等他能想出一个好故事。”Newell回忆，然后他开玩笑说，“其实都是挺幸灾乐祸的。”

经历3次大手术后健康大有好转的Wolpaw感到了巨大的压力。在团队会议时，他窝在椅子上，把T恤的领子拉到鼻子上，透过衣服的纤维呼吸着。还有一大堆的对话要写，已经完成的对话还写得不够出色。

在新一轮的试玩中，玩家抱怨GLaDOS对玩家太坏了。有一处，她甚至用非常详尽的语言描述她将如何杀死玩家。她如此之傲慢，以至于她在后期被Wheatley变成土豆电池后，测试玩家都不愿带上她。Ellen McLain是为GLaDOS配音的演员，她也反感这样的对话，她觉得这不符合角色的个性和游戏的基调。

Wolpaw听着这些刺耳又诚恳的抱怨，为了告诉所有人“我知错了”，他走上前，在白板上用蓝色马克笔写道：“GLaDOS不能太凶”。然后他回到位子上做好，带上耳机，听起了《丹麦女王》，这是John Grant唱的一首悲伤的歌。这有助于Erik深入GLaDOS那“被动进攻”的心理状态。

不过即使在这最黑暗的时期，还是会有令人鼓舞的情况。在E3上首次公开的搞怪角色Wheatley引起了强烈关注。Wheatley使用了临时配音，主要是因为英国演员Richard Ayoade的档期有点问题，后者扮演的最著名的角色是《IT狂人》（The IT Crowd）中那个傻乎乎的Maurice Moss。

因为档期一直搞不定，Valve于是想到聘请英国喜剧演员Stephen Merchant，他也是英版《办公室》（The Office）的创作者之一。开始配音组觉得这份邀请没戏，没想到Merchant竟二话不说就答应了。最终，Merchant的出色配音为这个角色增添了极强的个性，那种平滑的抑扬顿挫在整个游戏史都很难听到。

Valve的每个项目都会有一个审批的过程，一群Valve的高层员工组成的一支队伍负责玩通游戏，然后回答一个问题：这个游戏是否配得上玩家对Valve的期望？2010年8月，审查开始，除了建议砍掉“气压差阀门”这个设计外，得到的反馈基本是正面的，得到的反馈基本是正面的。不过，对故事的反馈没那么尽如人意：剧情还不够流畅，节奏也需要重新把握，结局还没有写好。“把游戏做完整”就是Valve官方的反馈。用GLaDOS的风格说就是：“官方测试结果：本故事的状态依然不令人满意。”对外界来说，《传送门2》肯定会在游戏展和大会上获得大奖，必定获得商业成功。然而距离发售只剩几个月了，它还连个结局都没有——更不用提结尾曲了。

第十一章：我曾想弄死你

2010年夏天的某段时间，Jonathan Coulton意识到自己可能并不想为《传送门2》写结尾曲。他觉得无所谓。Coulton在Xbox Live上的用户名是JoCo4Realz，是个独立摇滚乐作曲家，最有名的作品是黑人说唱歌手Sir Mix-a-Lot那首“Baby Got Back”的轻摇滚版翻唱，当然了，还有就是《传送门》那首心理扭曲的结尾曲，这首由GLaDOS那电子声音演唱的歌曲引起了玩家的疯狂崇拜。

Coulton是电子游戏一代的扬科维奇（“Weird Al” Yankovic，美国最为著名的歌曲恶搞专家），区别是扬科维奇没有念过耶鲁，也没为400多个粉丝组织一次加勒比海游轮活动。在那艘游轮上，自发组织起来的粉丝用手摇铃表演了他的“Still Alive”（不骗你，YouTube上有证据）。

Valve所面临的《传送门2》结尾曲的挑战，也正是让Coulton头疼的。第一首歌是如此之深入人心，要达到它的水准几乎不可能。为了灵感，Coulton几年里不定期和Wolpaw见面讨论，可都没什么收获。Coulton问：怎么才能让歌曲有与一代结尾那样有着强有力的动人瞬间呢？Wolpaw回答：“我们甚至连故事怎么收尾还不知道。”也就是说，为一部还没有结局的游戏作结尾曲比登天还难。

那次谈话发生在2009年。一年过去了，Coulton一直都没有收到Valve的消息。他心存侥幸地以为自己可以逃过一劫。事实是，Valve是想在去找Coulton的麻烦之前先把自己的烂摊子收拾好，他们已经讨论了多个版本的结局，其中一个Chell最后终于能说话了，但只说了一个词“是的”，然后游戏结束（这样就会打破Valve的游戏主角从来不开口的传统）。另一个点子是让Coulton写几首玩笑式的歌曲来耍玩家，让他们以为游戏结束了。他们甚至还想让

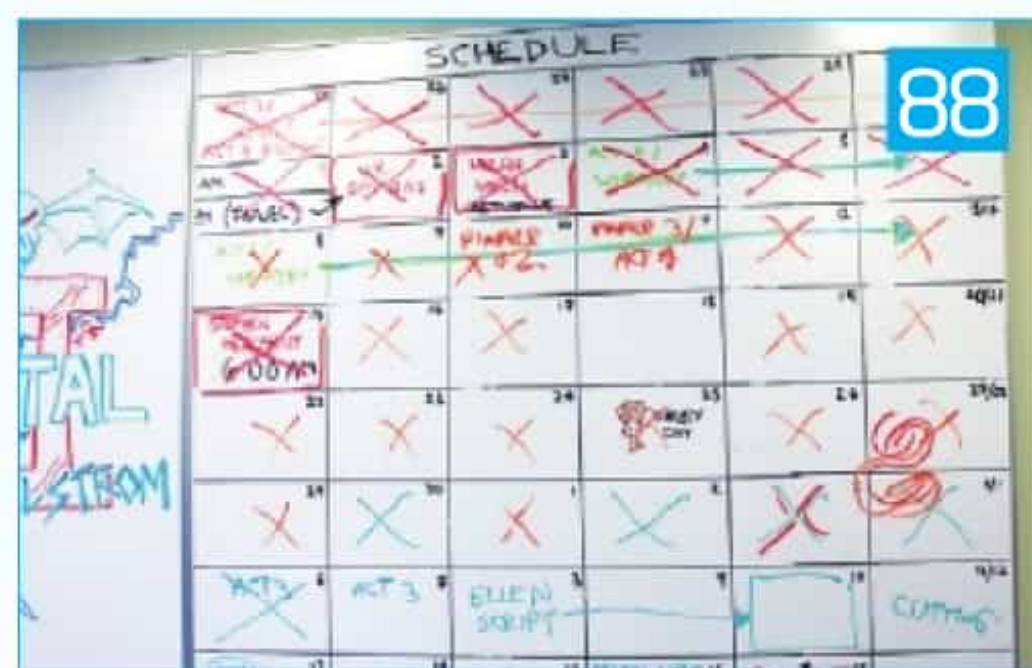
Chell和GLaDOS来个二重唱，当然，最后也放弃了，因为Chell不会开口！

秋天的某一日，Coulton终于得到了Valve的消息，他们已经准备好商量结尾曲的事了。Coulton见到了《传送门2》的早期版本。在结局还没定数时，所有人达成共识，让GLaDOS和Chell分道扬镳。GLaDOS觉得欺负你Chell对她没好处，你太难杀了，她每次和你折腾，最后受伤的总是她。Coulton想了想，觉得这与一代不太一样，顿时有了灵感。没错，他可以写一首“分手歌”，讲述一个电子声音如何不再爱一个哑巴女孩的故事。

时间不多了，但Coulton不慌不忙，因为他是高效率的作曲家。几年前，他每周就为自己的网站作一首新曲子，名副其实的“每周一曲”。于是，在他布鲁克林的家里，一把吉他，一台iMac，他开始弹拨吉他，对着麦克风胡唱一气，等着旋律的诞生。很快他便找到了感觉，于是开始写歌词。他开始在Google文档里写他想到的每一句歌词，第一行很简单：“Well here we are again. It's always such a pleasure.”（我们又见面了。见到你总是那么高兴）接着他就找到了最终定曲的旋律。游戏结局处，Chell被踢出光圈科技，门在她背后关上。这一幕启发了他，于是他想出了这句歌词：“I used to want you dead, but now I just want you gone.”（我曾想弄死你，但现在我只想让你滚）

历经了几年的等待和数月的茫然，《传送门2》的结尾曲在几天里就轻松搞定了。Coulton在编曲里加入了一些电子鼓的节拍，润色了一下歌词，就把它寄给了Valve。

Valve的编剧爱死了这首歌，这是个好消息。在编剧的办公室墙上有张巨大的白板写着时间表，上面清楚地标着



86. Jonathan Coulton

87. 这是Valve寄给Jonathan Coulton用来玩《传送门2》的笔记本

88. 白板上的2010年12月17日是最后期限

2010年12月17日——最终定稿日。在那个日期前完成是没事了，不过到1月初，活还是差不多都干完了。Jonathan Coulton从他那艘“JoCo号”加勒比海游轮上一回来，就去西雅图为Ellen McLain录制GLaDOS的歌唱了。

第十二章：最后时刻

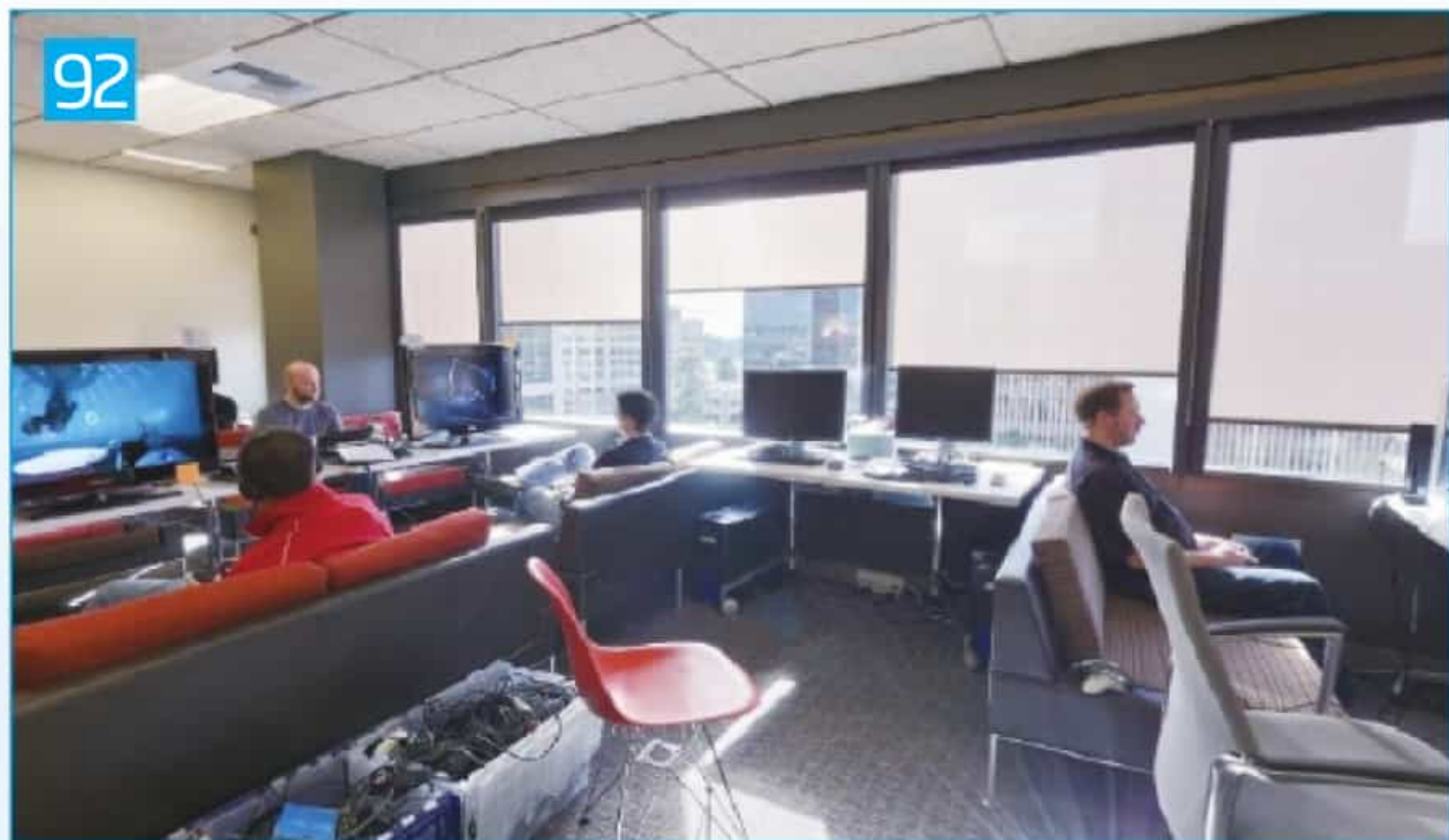
2月某天的上午10点，Valve总部里，Gabe Newell端着咖啡走进了15楼的会议室。今天他穿的是黑色Polo衫。他拿起一个遥控器，打开了会议摄像头，把他自己的影像传到印第安纳州阿克隆市的Tippecanoe Valley高中。“大家好，我是Gabe Newell。”他边说边用手指划动手中的iPad屏幕。今天是Valve史上最重要的一天之一：《传送门2》完工并送交微软。在接下来的40分钟里，Gabe Newell却在与一所高中的学生们闲聊。

这样的故事早让Gabe Newell成为了一个游戏行业的传奇。他经常这么离奇地出没于游戏界内外，随便把自己的邮件公布给大众看，还经常回复一些莫名其妙的粉丝要求。比如几个月前，某论坛里有个叫Zwolf11的孩子需要5个朋友捐助他自己的“爱心之环”（Hoops for Hearts，美国心脏协会的一个基金会）慈善基金。他傻乎乎地在论坛上表示说自己真的没有5个朋友，于是他给Gabe写信想要他捐款。几分钟后，他发现自己的账号里出现了来自Gabe的100美元。相较于下一个例子，这100块实在是太便宜了：某天Gabe头脑一热花了几千美元飞到澳洲去见一个粉丝，就因为那个粉丝在网上发起了一个叫“飞翔的Gabe Newell”的基金。

Gabe Newell做这些事，是出于对玩家们的关心。每

91. 总监Jeremy Bennett

92. 正当《传送门2》测试时办公室的全景照片

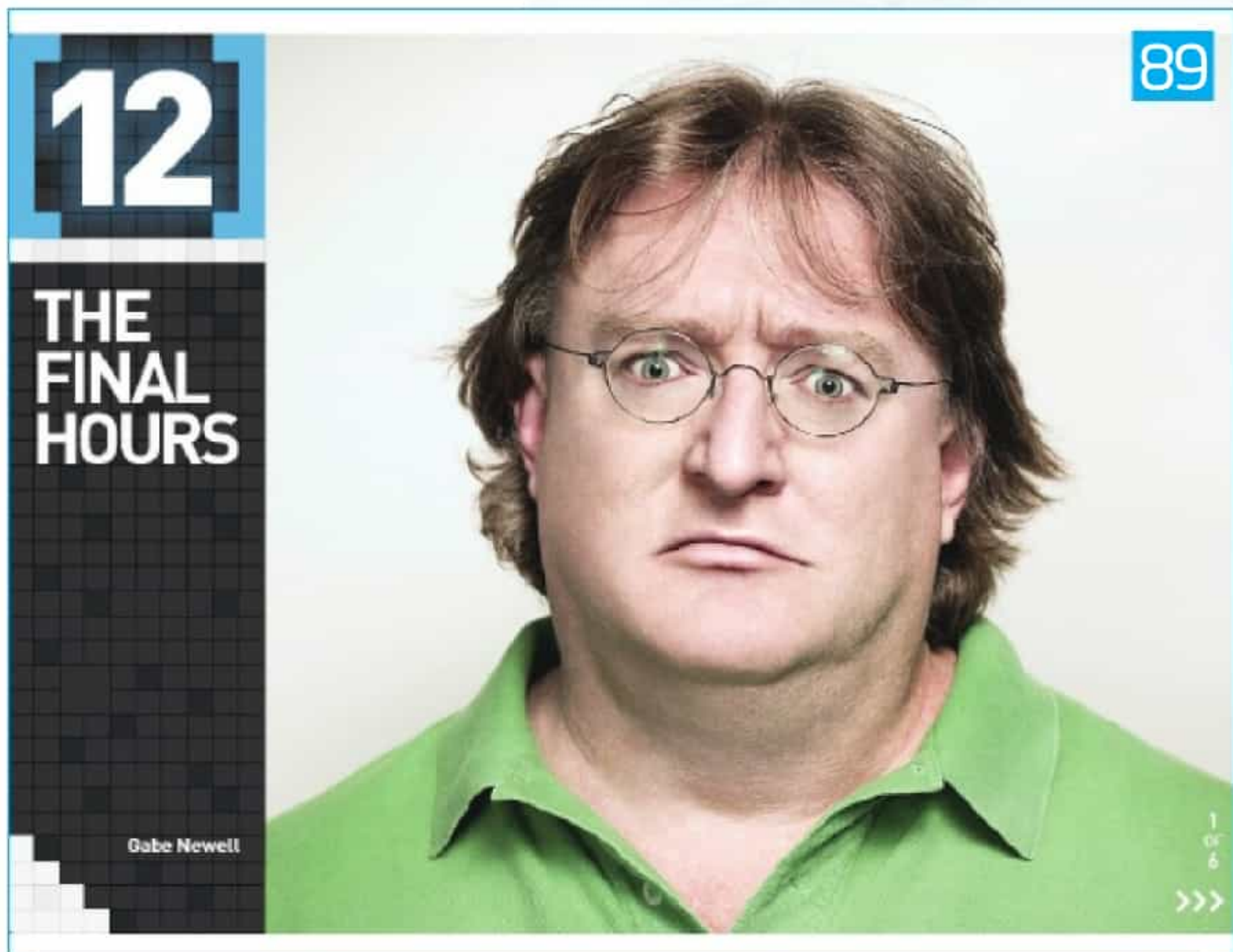


当他演讲的时候，“顾客”一词在他口中总是那么充满感情。粉丝们感受到了，所以他们愿意花时间制作漫画版的Gabe视频放到YouTube上，其中许多视频都有数十万计的点击量。很明显，粉丝们感到自己已经离不开Valve，他们已经和Gabe心心相印……就像光圈科技里的Chell和GLaDOS那样。

就在Newell和那些学生聊天的时候，你难以想象他此刻心中的巨大压力。他把这个游戏称为Valve史上最好的游戏，可他担心这个胜利会不会付出太大的代价。“我们的几个私人牙医告诉我们：‘我们不知道你们是干什么工作的，但你们必须停下来，否则你们的牙都保不住了。’”Newell说，他们有个员工已经因为压力过大导致严重的磨牙，甚至需要戴咬合板保护它们。“这和你工作优秀不优秀无关，”他说，“人都是会崩溃的。”

在办公室的另一边，一些人在《传送门2》“测试房间”里忙得热火朝天。这是一个“作战室”，员工们在拼命测试每个版本的《传送门2》，与未知的Bug战到最后一分钟。在墙壁上的白板写着“已知的问题”列表，这些是在《传送门2》完成前必须解决的，其中的第一条是“游戏太完美”。

没人知道那条是谁写的，肯定不是Erik Wolpaw。今天他在办公室里紧张地来回踱步，手不停得摸着留了几周的络腮胡。早上他心急如焚，因为Coulton写的新歌被泄露到了Youtube上，所幸没多少人注意那个视频。他小小的办公桌上堆满了《传送门2》的T恤和汗衫，还有英国情景喜剧《冤家对对碰》（Coupling）的DVD，当然，还有他那最爱的枕头。一个可爱的小“伴侣方框”放在他的显示器上面。Wolpaw为这个游戏深感骄傲，尽管这一切都来之不易。和任何优秀的作家一样，他琢磨着要是自己再多写一句玩笑，或再多来一句对话该多好。可惜现在一切都无法回头



89. 最后时刻的Gabe Newell，注意他的表情，每次出刊前的小编也是这个样子

90. 测试办公室，团结紧张，严肃活泼

了,《传送门2》已经完成了。

设计团队的其他办公桌也都差不多。Jeep Barnett在他那个黄色的充气座椅上前后摇摆,他正在看着公司发的Email,那封信是关于《传送门2》正式完工后,公司为他和其他员工准备烹饪课程的信息。看来,所有人都有自己的方式来释放最后时刻的压力。

在这个办公室里,你看不到普通公司的等级制度。没有一间独立的单人办公室,也没有经理在那里吹胡子瞪眼。只有一群具有非凡创造力的同胞兄弟(当然,也有一些姐妹)汇聚在一起。14年前,Valve只是一家为《毁灭战士》和《雷神之锤》的粉丝做射击游戏的小公司,如今形势已经逆转。它一直在成长,它“为所欲为”的公司文化吸引着行业内无数的天才头脑。

一想到这些,Karen Prell就会回忆起30年前,她那些可爱的同事们边吃着水果卷边看Fraggle Rock的情形。那时,包括TAG在内的好多Valve员工都还没出生呢。Karen为自己与这些年轻的心在一起工作感到骄傲,她已经融入了新一代。Valve的员工也因为《传送门》与一个新的玩家群联系到了一起:员工们的孩子。每当Jeremy Barnett谈到他5岁和7岁的孩子是如何被GLaDOS逗笑的时候总是两眼放光,他说:“我觉得这游戏的副标题应该是:‘这游戏会让你比现在聪明12岁’。”

到了下午,快节奏的测试接近尾声。Valve已准备好上传那个他们所希望的《传送门2》的最终版本。现在是2011年2月16日下午2点41分。没错,Erik Wolpaw还醒着呢。

第十三章:世界即将改变

刚完成一个游戏后的几天里感觉很怪。在经过辛苦工作后,还要经历一种奇特的煎熬:游戏是做好了,可还要等两个月全世界才能玩到它,到时你才能看到玩家的反应。回忆过去的3年,你会思绪万千,这游戏对得起玩家的期待吗?我们工作要是能再认真点呢?或许游戏还会有些不同吧?你边想着这些东西,边回到正常的生活中来。你开始重返干洗店、花更多时间在家、重新联系上那些疏离几年的亲朋好友。当然,Jeep Barnett又几十年如一日地去把头发剃光了。

Realm Lovejoy在公司很少说话,以至于同事们都以打赌她开会时会不会说话为乐。但你可别说,她和很多艺术家一样,在她的思考和创作全部都已经在脑海中完成了。游戏完成后,3月初的一天,我发Email问她:“你会画一幅什么画来代表《传送门2》”。她的回答如下:

“我会选择画‘伴侣方块’。我们开发中最重要的一步就是要去拥抱抽象,而不是和它对着干。我们没有做一个普通的方块,而是做了这么个具有象征意义的方块。它上面的那颗爱心,就好像在一个冰冷的物体上播下了人性的种子。一些另类的元素,比如炮塔机器人那尖细的高嗓门和方块上的爱心,都为这个枯燥的环境增添了生气、亮点以及不确定性。即便是最不起眼的东西都充满了无限的可能性和未知。我坚信这就是《传送门》教会我们的。”

93.第十三章:《传送门2》的象征符号“爱心方块”

看着她的回信,我想起了“核子猴”小组里的另一个成员Jeep Barnett谈起自己的母亲。每隔几个礼拜,他都会从邮箱里收到到她母亲亲手制作的礼物。有时她在后院里捡到一颗树上落下的坚果,她会给它沾上纽扣做眼睛然后寄给儿子。还有许多其他的更精致的礼物。Jeep最近还清了他的学生贷款,于是他收到了一份来自爱达荷州的大礼物:

“盒子内的派对”。打开包装,一张贺卡大叫一声“祝贺你!”边上放着一罐五彩纸屑,一顶花冠,和一副烧烤手套。这些礼物就像伴侣方块一样,一些普普通通的东西——一颗坚果,一个盒子——都能在瞬间变得意义非凡。

所有游戏制作者都渴望创造一款游戏,它有丰富的内涵、意义和简单的核心原理。如果成功了,就像《传送门2》那样,玩家会感到自己被游戏深深吸引,他们对自己说:“再多玩一个测试房间就马上去睡觉。”结果却根本停不下来。要是你在每天的工作中都能看到那样的成果,那你付出的再多的时间、再大的牺牲、再苦的挣扎都没有白费。

今天的游戏业充斥着Facebook和移动平台上的游戏,但Valve这两样都没有涉足。但就像《传送门2》中合作战役一样,在线游戏显然在未来会举足轻重。事实上,《传送门2》可能是Valve最后一款有独立单人战役的游戏了。对这一想法,Newell还正在仔细斟酌中。但他知道Valve在将来的短期和长期项目上都需要继续努力创新。

Newell下班了,他知道,自己有一支多么不可思议的团队。这支队伍不会跟随大流,但他们会创造大流。Gabe已经有了好多的点子,包括一个已经在开发中的高度机密的项目——在未来5年内都不会拨开面纱。“5年之后,当你回眸过去,就会感觉好像在回眸石器时代。”说完他便消失在了回家的路上。P



94

94.《传送门2》这一页现在已经翻过,Gabe的脑袋里在思考什么?这才是留给玩家最大的谜

13

THE WORLD IS ABOUT TO CHANGE

THE DAYS
AFTER finishing
a video game must
feel strange. After
years of toil, you
end up stuck in a
weird purgatory.
The game is done,

The
Companion
Cube



93