

《代码英雄》第二季（1）：按下启动键

代码英雄讲述了开发人员、程序员、黑客、极客和开源反叛者如何彻底改变技术前景的真实史诗。

什么是《代码英雄》

Command Line Heroes

代码英雄是世界领先的企业开源软件解决方案供应商红帽（Red Hat）精心制作的原创音频播客，讲述开发人员、程序员、黑客、极客和开源反叛者如何彻底改变技术前景的真实史诗。该音频博客邀请到了谷歌、NASA 等重量级企业的众多技术大牛共同讲述开源、操作系统、容器、DevOps、混合云等发展过程中的动人故事。

本文是《[代码英雄](#)》系列播客[第二季（1）：按下启动键](#)的[音频](#)脚本。

导语：在“开源”和“互联网”这两个词被发明出来之前，就有了游戏玩家。他们创建了早期的开源社区，在彼此的工作基础上分享和创造。对于许多程序员来说，游戏引领他们走向了职业生涯。

在本期节目中，我们将探索在 ARPANET 平台上的，早期游戏开发天马行空的创意。游戏开发汇集了大量的创意并聚集了编程人才。虽然创建视频游戏在最开始是一个开放的过程，但如今很多事情已经发生了变化。听听你该如何参与打造我们自己的《命令行英雄》游戏，以及本着游戏的精神，找找本集的[复活节彩蛋](#)。

00:00:01 - Saron Yitbarek:

一群朋友正在玩《D&D》^{Dungeons and Dragons}（龙与地下城）游戏。他们靠在一起，听他们的地下城城主^{dungeon master}（DM）说话。

00:00:09 - D20 菜鸟地下城城主：

好的，你在念咒语，你拿起你的权杖，把自然的力量注入其中。你可以看到藤蔓从里面伸出来，和你结合在一起。它在你手中的重量明显不同了，你感觉到了更强大的力量。

00:00:26：

所以我要施一个魔法.....

00:00:27：

好的，你做到了，你还有一次行动机会。你要做什么呢？

00:00:34 - Saron Yitbarek：

好吧，我得承认：我小的时候，从来没有坐在地下室里玩过《D&D》游戏，我也从没有渴望过成为一名 DM，不管它是什么。我不会在真人角色扮演游戏中的树林里找我的第一个男朋友，也不会浏览动漫展的过道上和我的死党黏在一起。那不是我。

00:00:52：

但我知道是，游戏把人们聚集到了一起并形成了社区。而且，对于众多的开发者而言，游戏是编程的入门良方。正是游戏让他们了解计算机，并第一次将他们带入一个，以极客为骄傲的空间。

00:01:12：

正是对游戏的热爱让他们想自己开发一款游戏，然后去打造游戏，不停超越自身。这是我非常喜欢的东西。

00:01:23：

在我们的[第一季](#)中，我们探讨了开源从何而来，以及它如何影响了开发者世界的每个部分。这一季我们就在代码里面讲述：在今天，成为一名开发人员意味着什么。

00:01:39：

这一切都是从找到你的伙伴开始的。所以，开始游戏吧。

00:01:51:

甚至在“开 ^{open source}源”和“互 ^{Internet}联网”这两个术语被创造之前，就已经有了游戏玩家。那些游戏玩家想要相互连接起来。因此，当世界开始联网时，他们走在了前列。他们要建立连接和共享所需的一切，并且 ——

00:02:09 - D20 菜鸟甲:

哦，它上楼了。哦，天哪，要疯。

00:02:11 - D20 菜鸟乙:

放心，这把武器可以打死它，伤害是 8 点呢。

00:02:16 - D20 菜鸟地下城城主:

随便你，来吧！

00:02:17 - D20 菜鸟乙:

所以，捅它！耶！

00:02:19 - D20 菜鸟丙:

捅谁，德鲁伊吗？

00:02:19 - D20 菜鸟甲:

我干掉它了！

00:02:27 - Saron Yitbarek:

好吧，接着玩吧。我是 Saron Yitbarek，这里是红帽原创播客

Command Line Heroes

代码英雄 第二季。今天的节目，《按下启动键，游戏和开源社区》。

00:02:45 - 配音:

你站在一条路的尽头，前面是一座砖砌的小型建筑。你周围是一片森林。一条小溪从建筑物里流出，顺着沟壑而下。

00:02:56 - Saron Yitbarek:

你对这些话有印象吗？如果你还记得，可以给你的历史知识打 10 分。但是，如果你和我一样，对它们没有印象，那么这些都是

Colossal Cave Adventure

《巨洞探险》的开场白。

00:03:09:

什么是《巨洞探险》？我的朋友，一切的改变始于 1976 年。那条路，森林边的砖房，那条流入沟壑的小溪，当时没有人知道，但这款基于文本的游戏（是的，根本没有图形）将是一扇闪亮的红色大门，通向新的社区和协作形式。

00:03:38 - Jon-Paul Dyson:

《巨洞探险》是一种被称为文本冒险的游戏。你可以通过输入命令与计算机交互：向西走、拿上剑、爬山等等。

00:03:51 - Saron Yitbarek:

Strong National Museum of Play

这是 Jon-Paul Dyson。他是 斯特朗国家游乐博物馆 的副馆长，也是其电子游戏历史中心的主任。是的，相当有趣的工作。

00:04:04 - Jon-Paul Dyson:

《巨洞探险》是一种非常不同类型的游戏。它更像是一款流程自由的探险游戏，就像在此时问世的《龙与地下城》一样。

00:04:17:

因此，它开启了想象力。这是一场真正革命性的游戏.....

00:04:22 - Saron Yitbarek:

在 70 年代中期出现了一种新型游戏，这绝非偶然。正在其时，互联网的鼻祖——^{ARPANET}阿帕网出现了。

00:04:32 - Jon-Paul Dyson:

事情是这样的，一位在 ARPANET 上工作的人，他叫 Will Crowther，有了开发这个洞穴探险游戏的想法。他大致依据他曾探索过的，肯塔基州猛犸象洞穴的一部分为基础，创作了这款游戏。

00:04:50:

这真是革命性的突破，因为它给了玩家一个探索环境的机会。不过更有趣的是，他去度假了。而另一个人，叫 Don Woods 的伙计，因为当时 ARPANET 的存在而发现了这个游戏，然后做了些调整。

00:05:09:

因此，几乎从一开始，这个游戏的开发就是一个协作过程，因为它已在网络上被共享。这恰是一个很好的例子，说明了该游戏是如何被开发、修改、改进，然后广泛传播的，这一切都是因为这些计算机是连接在一起的。

00:05:28 - Saron Yitbarek:

因此，在计算机联网后，我们可以立即开始使用这些网络来分享游戏。而这些游戏本身也在不断演变。

00:05:38:

事情是这样的：不仅仅是网络改善了游戏，游戏也改善了网络。因为越多的人想要分享这些游戏，他们就越需要一个社区的论坛。

00:05:53:

因此，有了游戏技术，以及热爱它们的社区，它们彼此在相互促进。这是一个正反馈回路。同样，游戏开发人员彼此启发，相互借鉴。

00:06:09:

ARPANET 真是一片肥沃的土地。Jon-Paul Dyson 再次发言：

00:06:16 - Jon-Paul Dyson:

所以像《^{Adventure}冒险》这样的文本冒险游戏就在这个空间里运转，这个空间被技术先锋们占据，他们知道如何无厘头、搞笑，知道如何才好玩。

00:06:28:

早期的游戏确实为开发者社区该如何协同工作提供了一种模式。

00:06:36 - Saron Yitbarek:

记住，我们这里谈论的不是《^{Minecraft}我的世界》，也不是《^{League of Legends}英雄联盟》，我们谈论的是黑色屏幕上一行行绿色的文字，读完游戏内置的故事，并让你做出决定。这是一种相当简单的游戏文化，但它给了我们巨大的回报。

00:06:56 - Jon-Paul Dyson:

有一种共同体的信念，认为分享有好处，即与生产专有产品相比，更多的协作可以产生更好的结果。因此，结果就是你开发的游戏都是从社区中涌现出来的，这些游戏本身对改变持开放态度，并鼓励人们改变游戏，可能是小的方面，也可能是大的方面。但有一种感觉是，如果游戏变得更好，那么一切都是好的。

00:07:31

所以我认为历史上的这种早期的理念，尤其是计算机游戏方面，在推动计算机社区的发展方面确实很重要。

00:07:45 - Saron Yitbarek:

Dennis Jerz 教授特别研究了游戏的历史，尤其是《巨洞探险》。对他来说，这些原始开源社区对于所有创造力来说，都是一次自由的释放。

00:07:58 - Dennis Jerz:

当时的文化是，人们在自己工作的基础上建立和分享自己的想法。而且很常见的是找到源代码后，第一件事就是在现有的源代码上再增加一个属于自己的空间。

00:08:22:

这和同人小说的想法很像，就是人们创造自己的故事，这些故事穿插在《哈利·波特》的不同章节之间，或者是《饥饿游戏》^{the Hunger Games}中 Katniss 的世界里的角色的故事。这种在主叙事的基础上进行补充、阐述和构建的文化。

00:08:44 - D20 菜鸟玩家甲:

好吧，所以我现在急着要找 Van Tyler，看看她的伤口。哦，上面说武器的伤害变成了 d8。

00:08:56 - Saron Yitbarek:

在基于图像或视频的游戏出现之前，这些基于想象力的游戏风格为大规模的在线社区铺平了道路。游戏社区和在线社区之间的是共生的，拥有强韧的联系。

00:09:11:

但如果说有一件事是游戏玩家都知道，那就是强大的玩家可以将任务推动到一个新的方向。随着网络游戏的发展，它以社区为基础的根基开始被侵蚀。

00:09:24 - D20 菜鸟玩家甲:

这次试着把它放在他的脖子后面。搞定！

00:09:33 - Saron Yitbarek:

好的，让我们快进到如今。互联网已经成熟。有了它，在线游戏社区已经有了很大进步。如今，游戏每年的收入超过 1000 亿美元。预计在未来十年，这一数字将翻一番以上。

00:09:53 - Saron Yitbarek:

但这些取得的成功也改变了游戏规则。这不是一群独立开发者在一个摇摇欲坠的论坛上分享他们的作品。今天尚存的游戏社区与《巨洞探险》早期的情况完全不同。

00:10:11 - Saku Panditharatne:

大家好，我叫 **Saku**，我是一家名为 **Asteroid** 的初创公司的创始人，我公司为游戏开发者制作增强现实（AR）工具。

00:10:19 - Saron Yitbarek:

Saku Panditharatne 觉得开放的互联网与游戏开发之间的关系最近已经扭曲。她说的很清楚，为什么游戏公司之间不共享部分代码，而有时候大型科技公司之间却能共享代码呢？

00:10:37 - Saku Panditharatne:

如果你是唯一一个与所有人共享你的代码的游戏公司，那么你的竞争对手只会复制你的代码，他们会拿走你的所有秘密，并且他们会制作出比你更好的 3A 游戏。

00:10:47:

这对大型科技公司来说也是个问题。但实际上，我认为是软件工程师的努力打破了这种平衡。因为如果没有人为一家闭源的公司工作，那么每个人都会被迫开源，然后所有的大科技公司都能尽可能地共享，这对软件整体来说是非常好的。

00:11:11:

但这在游戏行业中从未发生过。

00:11:14 - Saron Yitbarek:

Saku 的理论是，与其他领域相比，在游戏领域的传统上，开发者没有同样的决策控制权。那太糟糕了，因为这意味着我们都错过了开放。

00:11:26 - Saku Panditharatne:

我们基本上知道具体如何将渲染、着色以及物理操作做到很高的标准。那不应该是每个游戏工作室都在复制的东西。但是，奇怪的是，游戏工作室通常仍会在内部构建引擎。不幸的是，他们陷入了这种.....

00:11:46:

我觉得游戏有点像电影，而不是像软件。你会使游戏开发陷入到地狱。你会遇到所有的问题，比如制作人的融资问题等等。

00:11:59:

我认为所有这些因素都不利于软件变得更好。

00:12:05 - Saron Yitbarek:

因此，游戏开发中的专有制度，导致了大量重复的工作，每个工作室都必须解决同样的问题。而且它们中的大多数都不是最佳解决方案。

00:12:18:

同时，对于可能会提供新东西的独立开发人员来说，事情很快变得难以承受。游戏开发人员通常必须购买某个主流游戏引擎的许可证。或者，他们必须得购买一个脚本。

00:12:33:

另一方面，Web 开发人员拥有更多可接受的选择。

00:12:37 - Saku Panditharatne:

我觉得真正有趣的一个事实是，拍一部电影比做一架飞机更复杂。这只是因为你拥有的所有这些各种人都具有不同的技能，他们的工作时间表不同，他们受到的激励也不同。

00:12:51:

所以，让他们一起工作就像一场组织挑战。而游戏引擎和其他游戏软件所做的事情之一：它是用来弥合这种鸿沟的，几乎成为最有效的工作软件。

00:13:06 - Saron Yitbarek:

游戏开发的问题很像电影制作问题。你有艺术家、编剧、角色设计师，都在与程序员和系统管理员角力。如果不采取开源的态度，或者没有建立共享和同步的方式，那一群不同角色的人就会变得混乱。

00:13:27:

这一切都归结为建设社区的挑战。那些最初的游戏，是由开发者利用自己的空闲，例如午休时间开发的。

00:13:38:

另一方面，像 ^{World of Warcraft}《魔兽世界》这样的游戏，他们有大量的创意人员和程序员。社区已经达到了极限。例如，我认为没有任何论坛可以让开发人员向角色设计师提出“PR”以供审查。

00:13:54:

但也许应该有 PR，Saku 知道我在说什么。

00:13:57 - Saku Panditharatne:

我认为游戏的一个大问题是，它是一个跨学科的东西。跨学科做任何事情都是困难的，因为这几乎就像 C.P.Snow Essay 的文章

^{The Two Cultures}《两种文化》，你必须把用右脑的、富有创造性思维的人和用左脑的、富有逻辑思维的人聚集在一起，让他们共同努力做一些事情。

00:14:18 - Saron Yitbarek:

我们能不能花点时间让全世界做点什么？如果 GitHub 上有人想找出一种开源游戏开发的方法，在开发者和艺术家之间进行转译，你就为世界做出了贡献。

00:14:32 - Saku Panditharatne:

我有点觉得，游戏的限制一直都是把两群不怎么说话的人聚集在一起，然后努力创造一些东西。

00:14:42 - Saron Yitbarek:

对我来说，简而言之就是开源的事。不过，特别值得一提的是，Saku 在想办法弥合两个社区之间的差距，从而形成一个更大的社区。

00:14:53 - Saku Panditharatne:

是的，我认为这实际上可以真正改善整个行业。我认为那些大型的新兴创业公司很多都出现在 2007 年左右，都是因为他们可以使用大量的开源软件。

00:15:07:

而且我认为，如果没有开发者把他们的东西免费放到网上，那股创业热潮就不会发生。

00:15:13:

如果类似的事情发生在游戏行业中，我想我们会有比现在更多的独立游戏开发者。

00:15:21 - Saron Yitbarek:

但有个好消息。游戏领域的开源革命，可能已经开始了。Jon-Paul Dyson 再次出现：

00:15:30 - Jon-Paul Dyson:

在视频游戏的历史上，确实存在两个流派：一个是人们创造专有产品的地方，即封闭系统。它们通常经过精心打磨，出于商业目的而发布。想想像任天堂这样的公司。任天堂创造了令人赞叹的游戏，但你无法真正进行修改。

00:15:52:

但在电子游戏和电脑游戏的历史上也出现了一种相反的趋势，这是一种更具协作性的方法。像《我的世界》这样的游戏就是一个现代的例子，人们正在参与对游戏的修改，那里有一个围绕游戏而生的社区。

00:16:14:

你可以从互联网上的某个地方下载 MOD，然后在游戏中引入。因此，你拥有的是一种非常不同的，几乎是有机的方式开发游戏的方式，而不是一种更结构化的，可能是商业化的、工程化的方式。

00:16:35:

在很多方面，《我的世界》都是诸如《太空大战》或《巨洞探险》等早期游戏的继承者，该游戏在社区中发展，对进行修改和改变的人们更开放。而且，其治理理念是，从某种意义上说，以长远角度来看，群体的工作将会比一个小团队或个人的工作更好。

00:17:04 - Saron Yitbarek:

我认为我们现在要说的是，游戏行业并没有完成社区的建设，你也永远不能消灭这种开源精神。

00:17:14:

这就是我们所知道的：游戏仍然激发了许多开发人员，这就是许多代码英雄最初进入该行业的原因。比如像 Josh Berkis 这样的代码英雄，

00:17:28 - Josh Berkus:

嗯，我是从 Atari 800 开始的，因为它可以设计自己的游戏。

00:17:34 - Saron Yitbarek:

以及 Ann Barcomb，

00:17:36 - Ann Barcomb:

我写的大多是冒险游戏，那是可怕的意大利面代码。

00:17:42 - Saron Yitbarek:

还有 Justin Flory。

00:17:43 - Justin Flory:

在我意识到我在做开源之前，我就已经开源了。我从一台运行着《我的世界》的游戏服务器开始的，那时我 15 岁。

00:17:54 - Saron Yitbarek:

当人们热爱某事时，那么对社区、对开源的态度就会蓬勃发展。Saku 对专有游戏元素的警告，实际上正是游戏在其旅程中必须克服的障碍。

00:18:09:

一些游戏行业的领先者正开始实现这一飞跃。

00:18:17 - 在玩堡垒之夜的孩子们:

我们实际上做得很好。

00:18:18:

我当时正在疯狂射击，我干掉了 3 个，他们干掉了 1 个。

00:18:21:

哦，Campbell 在背着我。

00:18:24 - Saron Yitbarek:

如果你去年就快到 12 岁了，你很可能听说过一个叫 ^{Fortnite}《堡垒之夜》的小游戏。嗯，很小的游戏。在它发布的第一年，它就获得了超过 1.25 亿的玩家，所有玩家都在一场大逃杀中。

00:18:43 - 在玩堡垒之夜的孩子们：

我得下线了，好吧，就一会，我得给我父母打个电话。

00:18:47 - Saron Yitbarek:

是的，游戏在建立社区方面还是很不错的。实际上，《堡垒之夜》是有史以来最大的免费主机游戏。它背后的工作室 Epic 还创建了《堡垒之夜》所使用的虚幻游戏引擎。
Unreal engine

00:19:02:

很多其他的游戏也都使用虚幻引擎，因为 Epic 向世界免费发布了虚幻引擎。它不是直接开源的，但它的源代码是可访问的。这远超了大多数工作室。

00:19:16:

有了虚幻引擎，任何人都可以获取到源代码。他们不仅提供了代码，还致力于建立一个答案中心、论坛、开发者支持。Epic 正在加倍努力建设一个尽可能大而广泛的社区。

00:19:32:

而且他们并不孤单。你已经有了像 Godot 和 MonoGame 这样的完整的开源游戏引擎，它们正在催生自己的开发社区。红帽公司的软件工程师 Jared Sprague 是新一代的一员，他们可以使用所有这些工具和引擎来构建令人惊叹的游戏，如果没有这些社区，他们是永远不可能构建出来这种东西的。

00:19:55 - Jared Sprague:

独立游戏行业最近发展很快。因此，你应该发现几年前，大多数游戏都是由大型工作室制作的。这些都还在市场上，对吧，任天堂之类的。

00:20:09:

独立产业正在爆炸式增长。我认为这很大程度上是因为 Steam。

00:20:17 - Saron Yitbarek:

他说的就是 Steam 平台，它让开发者可以将游戏内聊天功能、社交网络服务等所有好的东西整合在一起。他们在这方面已经做了 15 年了。

00:20:29 - Jared Sprague:

Steam 使任何游戏开发者，都有可能发布一款游戏给数百万人。有很多大型游戏是从独立游戏开始的，也许只有一两个人在做，最后大放异彩。

00:20:48:

《我的世界》就是一个很好的例子。刚开始，只有一个人，是独立开发者。现在这是有史以来最大的游戏之一。但这只是一个例子，说明独立游戏是如何真正成为游戏行业的主要力量。

00:21:06 - Saron Yitbarek:

Jared 与他的红帽伙伴 Michael Clayton 合作制作了游戏 Jams，一群独立游戏开发人员聚集在一起，在很短的时间内开发出游戏。就像黑客马拉松一样，但用于游戏。

00:21:17:

GitHub 上有一个叫做 Game Off 的版本，Jared 的版本叫做 Open Jam。如果你问他，他会说这是基于社区的游戏开发未来的一部分，而且会变得越来越来。

00:21:31 - Jared Sprague:

例如，你可以使用 Linux，因为它是开源的，所有人都可以为它做贡献，添加工具、补丁等等，这就是它如此伟大的原因。比一个人独自完成的要好得多。

00:21:47:

而且我认为开源的游戏或某种游戏系统或虚拟世界仍有潜力，成千上万的人可以做出比一个人可以做的更大的东西。

00:22:03 - Saron Yitbarek:

游戏工作室已经开始转变了对开源态度。

00:22:10 - Jordan Weisman:

我认为游戏能够让你的社区开启创造，它的这种力量是毋庸置疑的。

00:22:18 - Saron Yitbarek:

Jordan Weisman 是 Harebrained Schemes 的联合创始人。

Crimson Skies Battle Tech Mech Warrior
《血色苍穹》、《战斗机甲》、《机械战士》这些都是他的作品，他长期从事游戏开发。而他现在看到的是，随着工作室开始意识到好处，对开源的态度也在转变。

00:22:35 - Jordan Weisman:

甚至像《战斗机甲》之类的游戏也有很多..... 我们已经尝试向玩家开放尽可能多的游戏数据。而且我们已经看到玩家为游戏提供了惊人的 MOD。看到他们的创意和成果，令我们兴奋，这与我们的原创内容相比，它以不同的方式吸引着玩家。

00:22:58:

这只是关于你能做什么的一个小例子。随着游戏的发展，我们更加知晓了这一点，越来越开放，让玩家表达他们的创造力。

00:23:10 - Saron Yitbarek:

Jordan 认为，不断变化的文化有助于他的游戏成为最好的。但是，你知道，就像我们在本期节目的《D&D》开场白中所暗示的那样，对社区的推动始终存在。

00:23:24 - Jordan Weisman:

TRPG 来自于 GM 与玩家之间，互相用语言编织一场冒险的 RPG 游戏，人们围坐在一张桌子前合作讲故事并分享经验。在某段时间内，当我们开始分享某些电子游戏时，这两派非常分裂。

00:23:41:

我认为，随着 MOD 工具和大家都接触的引擎的诞生，以及工具更高的可访问性，和开发商转向开源。这在某种程度上，让我们重新回到了游戏的创建之初，这种非常社交化的。具有娱乐形式的协作。

00:23:58:

所以我觉得这很令人兴奋。

00:24:01 - Saron Yitbarek:

我也这样认为。至于 Jared Sprague，他将再次与 Michael Clayton 合作，开发一款全新的社区驱动的开源游戏。它被称为.....

Command Line Heroes

代码英雄。

00:24:21:

是的，我们正式成为一个多平台 IP。当然，Command Line Heroes 代码英雄游戏将成为一个开源项目。所以我们邀请社区（也就是你）与我们一起打造这款游戏。我们所要做的就是——一个目标。

00:24:40:

灵感来自 NASA，这将是一个火星之旅。它的细节？这取决于我们所有人的共同努力。这将是一个基于网络的游戏，我们将在整整这一季的播客节目里致力于这项工作。GitHub 仓库将对任何想要贡献的人开放。

00:24:59:

而且，再说一次，如果你正在收听此内容，则邀请你参与，与我们一起开发该游戏。设计一个角色，提一个拉取请求。或者只是玩测试版，然后将你的反馈发送给我们。

00:25:21:

我们将利用我们在本期节目中谈到的所有开源魔法，共同构建一些东西。

00:25:22:

趣事：还记得《巨洞探险》吗？好吧，虽然这个游戏的代码一直可以访问的，但《巨洞探险》在 40 年后终于完全开源了。2017 年，官方版本在 BSD 许可证下发布了。

00:25:39:

从最初的互动式文字游戏开始，游戏社区已经走过了很长一段路。

00:25:45 - 配音:

你站在一条路的尽头.....

00:25:50 - Saron Yitbarek:

问题是，我们不是站在路的尽头。这条游戏之路绵延不绝。在此过程中，游戏正在帮助我们联合起来并建立整个宇宙。坦率地说，我们不知道我们的社区将如何安排自己沿着这条路走下去。

00:26:07:

但我们知道游戏将会推动这一进程，因为我们从来没有停止过 —— 按启动键。

00:26:15:

想了解更多关于早期开源社区和开源游戏起源的知识吗？在

Command Line Heroes

代码英雄网站上有更多的内容等着你。你可以通过访问 redhat.com/commandlineheroes 更深入地挖掘。在我们告别之前，我想让你知道我们在导语中有一项特殊礼物在等着你。这是 [Warren](#)

Adventure

[Robinett 的故事](#)，他创造了 Atari 游戏《冒险》，这款游戏的灵感来自于《巨洞探险》。

00:26:48:

他告诉我们，他与老板的争论是如何导致出现了第一个视频游戏的复活节彩蛋。^{Easter egg}这是一个很棒的故事，是我们发展史上很可爱的一部分，但我们想给它应有的空间。

00:27:03:

所以请到 redhat.com/commandlineheroes 网站上听一听。

00:27:10:

Command Line Heroes

代码英雄是 Red Hat 的原创播客。在 Apple Podcast、Google Podcast 或任何你收听播客的地方免费收听它。

00:27:20 - Saron Yitbarek:

我是 Saron Yitbarek，下次见，编程不止。

什么是 **LCTT SIG** 和 **LCTT LCRH SIG**

LCTT SIG 是 LCTT ^{Special Interest Group} 特别兴趣小组，LCTT SIG 是针对特定领域、特定内容的翻译小组，翻译组成员将遵循 LCTT 流程和规范，参与翻译，并获得相应的奖励。LCRH SIG 是 LCTT 联合红帽（Red Hat）发起的 SIG，当前专注任务是《代码英雄》系列播客的脚本汉化，已有数十位贡献者加入。敬请每周三、周五期待经过我们精心翻译、校对和发布的译文。

欢迎[加入 LCRH SIG](#)一同参与贡献，并领取红帽（Red Hat）和我们联合颁发的专属贡献者证书。

via: <https://www.redhat.com/en/command-line-heroes/season-2/press-start>

作者: [Red Hat](#) 选题: [bestony](#) 译者: [gxlct008](#) 校对: [Bestony](#), [wxy](#), [acyanbird](#)

本文由 [LCRH](#) 原创编译，[Linux中国](#) 荣誉推出