第一图书网, tushu007.com

<<DOOM启世录>>

图书基本信息

书名：<<DOOM启世录>>

13位ISBN编号：9787505396814

10位ISBN编号：7505396811

出版时间：2004-4

出版时间：电子工业出版社

作者：[美] 大卫·卡什诺

页数：318

字数：279000

译者：孙振南

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

电子游戏已成为信息时代的日常娱乐，而它背后的文化和历史却鲜为人知。
本书是第一部游戏领域的传记文学，它忠实详尽地讲述了两位玩家是如何走上游戏之路，如何制作出迄今为止影响力最大的游戏作品——Doom和Quake，以及他们为何在最辉煌的时候分道扬镳。
与所有传记文学一样，不同的读者能从中得到不同体验：游戏制作的背景内幕，光环之中的趣闻轶事，年少创业的梦想豪情，奋斗途上的汗水艰辛，成名之后的势易情迁，或是那独辟蹊径的商业模式，天下为公的黑客精神，众说纷纭的暴力问题……
本书首先是为众多的游戏玩家，尤其是John Carmack和id software 的忠实拥趸们准备的，而对更多的人，无论你是否玩DOOM游戏，无论你是否崇拜John Carmack，都会从John Carmack和id software的成功中获得启示。

无论是DOOM还是id software，它们都深深打上了John Carmack和John Romero（中途离开了id software），尤其是Carmack的个人烙印。
事实上，John Carmack和他的id software被认为是电玩革命之父：从DOOM开始，idsoft的游戏图像引擎成为了业界的标准，而DOOM作为一个已售出一亿零八百万美元的品牌（包括最早的两个版本以及若干个扩展包），直接成为了第一人称视角射击游戏（FPS）的代名词。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

大卫·卡什诺（David Kushner）是多家知名媒体的专栏作家，譬如《滚石》、《纽约时报》、《连线》、《纽约》、等等。
他还是滚石网站数字音乐栏目的撰稿人，以及Spin杂志和IEEE Spectrum的志愿编辑，他还是音乐网站SonicNet的资深制作人和作家。
他在马里兰科勒吉帕克大学

书籍目录

序 两位约翰第一章：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。
第二章：火箭科学家　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。
第三章：侵犯版权的戴夫　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！
” 第四章：买比萨的钱　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。
第五章：世外桃源　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。
”第六章：阴郁的日子　《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，然后他给id开出250万美元的价钱。
第七章：命运之矛　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。
第八章：召唤群魔　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，而如果是在局域网上，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。
”第九章：最酷的游戏　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。
第十章：DOOM世代　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。
”第十一章：雷神们　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。
第十二章：审判日　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?）第十三章：死亡竞赛　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。
第十四章：硅堡　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？
第十五章：源自DOOM　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。
第十六章：永恒的世界　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。
他的显示器放在墙边的窗户旁，透过眼角的余光，他可以留意着停在楼下的法拉利。
“嗨，”罗梅洛说。
“嗨，”卡马克说 跋　作者后记　作者致谢　译者后记　译者致谢　参考文献

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com