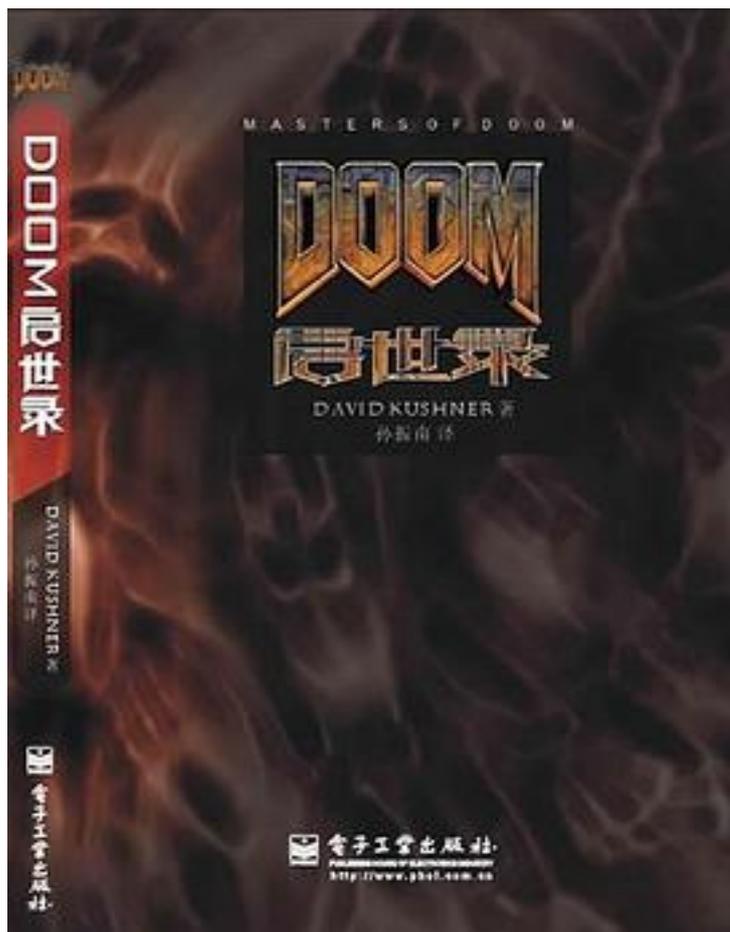


# DOOM启世录



[DOOM启世录\\_下载链接1](#)

著者: (美) 卡什诺著 孙振南译

出版者: 电子工业出版社

出版时间: 2004-05-01

装帧:

isbn: 9785053968118

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

作者介绍:

目录:

[DOOM启世录\\_下载链接1](#)

## 标签

传记

DOOM

卡马克

计算机

游戏编程

QUAKE

ID

游戏开发

## 评论

休憩74th，励志和英雄故事之间有什么分别呢？sky睡网吧雨夜骑车打dota打成世界冠军是英雄故事不是励志，跳舞和忘语这种文字本事中平的人做网络写手从吃不饱到月入数十万是励志不是英雄故事。区别在哪，英雄故事的主角自带天才模板，做他们心仪的事情事半功倍，只需要坚持专注和一些机遇就一定会出人头地。而励志故事的主角只是

普通人，他们要咬牙苦熬要忍耐要一点点慢慢的积累才能从万千如自己一样的人海中崭露头角，本书是本英雄故事，不是励志，书中用毫不惊人笔触描绘的任何一点突进在常人的故事里都要走过山河万里。每行都有自己独特的励志故事，却有相似相同的英雄传说。而英雄传说与武侠一样，是成人童话，如果不把它们当童话读，只怕没天才模板的自己做不成罗梅洛，媳妇一定变凯莉。读到这本书的时候，我想起我的小弟410，于是欣慰

---

1

---

湖畔小屋，买匹萨的钱，软盘口袋，两个约翰

---

为什么录了两个版本？

---

程序员理想主义教育读本

---

geek的传记

---

很真实，也很心酸～～

---

2004

---

假设你喜欢Doom,Quake. 向我的偶像致敬!

---

创业故事书，不是策略书，不实用

-----  
读过，但是内容都忘了，关于卡马克的。

-----  
兴趣是一个逐渐发掘的过程！

-----  
真的是里程碑性质的几年啊

-----  
记录了一段精彩的岁月

-----  
ID公司的历史，一群富有激情的年轻人

-----  
这本书影响了很多。

-----  
最后卡马克的火箭升上天空的一幕真是太有画面感了！没有亲身经历那个年代也是可惜。能够各方求证写出这样的传记，作者真是相当了不起。可惜中文版的错误挺多的...而且文本录入绝对用的是五笔！！！！

-----  
游戏是一门艺术，但这本书讲的不只是游戏，而是青春和青春的逝去。

-----  
膜拜卡马克，学习他的专注

-----  
那段玩家自己的历史。跟国人无关。

-----  
[DOOM启世录\\_下载链接1](#)

## 书评

昨晚，在奔腾的火车上，我重温了这本热血沸腾的书，毫无疑问，它再次沸腾了我的鲜血。我想说，我！愿做那个孤寂的程序员！！！  
首先，确切的说，约翰卡马克是一位孤傲的程序员。我不是想谈他的天才，我是承认天才的，但我不是，所以我不谈他的独一无二。最羡慕id初创时那种团...

约翰卡马克虽然从事的是当代最先进的行当（之一），但是骨子里这个人是非常有希腊先贤风格的：他的孤独，对技术的执着和对物质的淡漠很有古希腊哲学家的意味。当然很难说卡马克就对世俗的东西不感兴趣，但是我宁愿相信作为一名程序员，他对代码中创造世界的乐趣超过了他对物质...

原文：<http://dhylue.com/?p=1088>

首先，作为一个传记，或者说仅仅一个故事，本书也是很好看的。大人们眼里的坏孩子们，追求自己热爱的东西，最后创造业界传奇的故事。  
那么，你为什么要对这个“故事”感兴趣的呢？如果，你是一名游戏玩家  
如果曾经至少有一个电子游...

这本书的精彩我就不多说了，说点自己的感觉。

记得以前看程序员上面一期对卡马克的介绍，卡马克说，我的人生就是以知识的积累和学习的不断深入来分为不同的阶段的。现实中也确实如此，可以看到另一种生活和成功的方式，而且是自然的，一种对技术的不断追求，让人不由得尊敬。 ...

虽然曾经认为游戏就是自己的人生，甚至考虑走上职业玩家的道路，但是大学毕业后，痛定思痛，加上生活的压力，彻底的与游戏诀别，即便自己处于游戏开发的岗位上，却几乎不玩游戏，认为那是浪费自己的时间，因为我以前浪费了太多时间，所以此时如何还能再浪费？因为这个原因，开...

“在信息时代，客观障碍已不复存在，所谓障碍都是主观上的。如果你想动手开发什么全新的技术，你不需要几百万美元的资金，你只需要在冰箱里放满比萨和可乐，再有一台便宜的计算机，和为之献身的决心。”

如果谁提起FPS游戏而不谈谈《DOOM》，那就是忘本了，对于FPS游戏的发展《...

我是一口气看完的,很精彩,Doom玩家和追求成功的梦想家们不可错过,DOOM之父的成长历程,给我很多启示,我佩服他们两个人的执着专注,他们的成功是必然的,相比我们国内多数人很浮躁,做事情也不专注.  
这是一本关于梦想和现实的书,中国有梦的人多得很,能踏踏实实脚踏实地的把梦想实现..

你来这个世界上是否做自己的英雄，还是在一直埋怨着家庭，社会给你的无奈。你是否追逐过你心里所谓的梦想，还是只是止步不前，任自己的懒惰把一切热情给消耗殆尽。

前言

今天，我的电脑因为一个命令搞坏了文件系统，开不了机，这让我很恼火。于是我骑着单车，去找寻解救的办...

又是一个周五的下午，和往常一样，我走进河边的小店，熟悉的老板招呼着生意：这周又到了几个好游戏，要不要看看？我答应了一声，完全是应付，埋头来到杂乱的装满各式盗版软件和游戏的柜子前，手指快速而精确掠过每张碟片的封面，挑出心仪的游戏，像淘金一样。我是个有经验的猎...

这个世界上只有一个程序员 他的名字叫 卡马克

若每个人都能如卡马克在12岁的时候就知道了他将来干什么 再如卡马克般的专注 那么没有什么是不能干成的 很多时候我们缺少的并不是能力或智商 而缺少的是那一份专注和热爱 关注的东西太多了 而罗梅...

尽管任天堂的游戏玩了无数id的游戏只玩了一款，我喜欢卡马克更多于宫本茂。  
小学时，买的平生第一本《大众软件》杂志上，刊载了罗梅洛的《大刀》的攻略。  
中学时，在新华书店，文学图书区，四处是站着蹲着看书的人，（好像有些人脱了鞋，空气中有脚臭味）。在一个书架的最下...

-----  
年前down的《DOOM启示录》，今天才看完（诸位不要以为我不支持正版。当然客观来讲我是不支持正版的，但是：为表达对Quake的尊重，这本是打算买的。又但是：当当网断货，所以先down来瞧瞧）  
由于电子书制作者对本书的设计，为HACK、游戏概念。怪兽、长条排版、黑色背景+5..

-----  
本书忠实详尽地讲述了两个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。  
本书是国内第一部游戏领域的传记。与所有传记一样，不同的读者能从中得到不同的体验：或是那游戏制作的背景内幕、光环之中...

-----  
我们根本不需要这么多的人，卡马克说，只要给我一电脑，外加披萨和可乐，我就可以过得很好~~卡马克是个纯粹的黑客，拥有极端的理性，一切妨碍团队高效运作的东西都将如冗余低效的代码一样被删除。  
缺少罗梅洛这个激情澎湃的队友的平衡，ID soft的团队仍像卡马克期望的那样想...

-----  
【在信息时代，客观障碍已不复存在，所谓障碍都是主观上的。如果你想动手开发什么全新的技术，你不需要几百万美元的资金，你只需要在冰箱里放满比萨和可乐，再有一台便宜的计算机，和为之献身的决心。】这是我读这本书时的最大收获。这是John Carmack的原话，这句话从我读到...

-----  
这本书是在一个机缘巧合下买的，初时还没什么概念，似乎知道是关于游戏制作者的传记什么的，后来随随便便开始读，便沉浸在里面，一口气读完了。  
自己很喜欢玩游戏，虽然没赶上电子游戏开始盛行的波澜，但起码被淹在其汹涌发展的浪潮里。所以对书中那些街机等老一代游戏...

-----  
我看到的就是，本来梦幻一样的团队，有人出问题了，没人帮助。而Camark运用手段拉一片、打一个，将元老们一个个地赶走，最后留下了几个在核心业务上没有发言权的大股东，让Camark一枝独秀。然而时代变了，一个人包打天下的软件时代过去了。id的光辉没以前那么显眼，恐怕id自身...

-----  
[DOOM启世录\\_下载链接1](#)