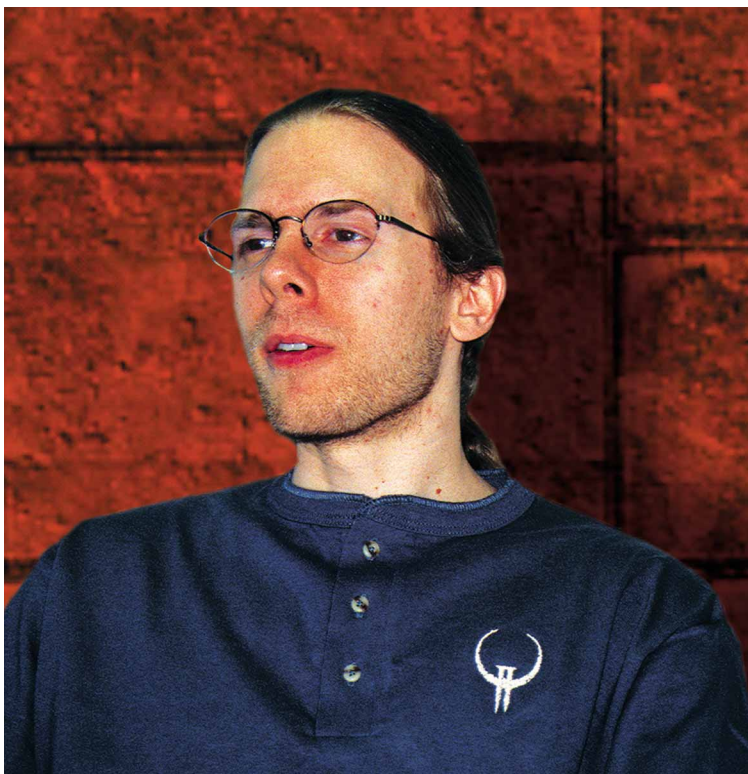


GameStars

John Carmack

Er ist Chef von id Software, gilt als Gott der 3D-Grafik-Engines und steckt hinter einigen der größten Erfolge der Spielegeschichte.



Alter: 28

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Mesquite/Texas*
(Nähe Dallas)

Beruf: *Programmierer*

Ausbildung: *Autodidakt*

Motto: *Data beats Cleverness*

Historie

Wann	Was gemacht?
1989	Mitbegründer von Softdisk
1990	Commander Keen; anschließend weitere Keen-Spiele
1991	Mitbegründer von id Software
1992	Wolfenstein 3D
1993	Doom
1994	Doom 2
1996	Quake
1997	Quake 2

Die Meilensteine des John Carmack



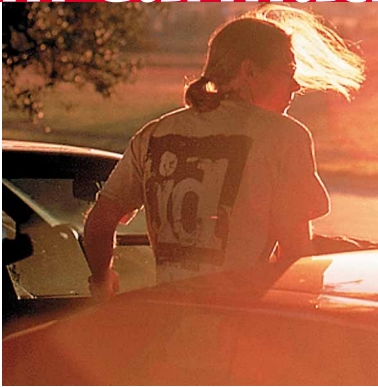
Doom: Immer noch eines der berühmtesten und berüchtigtsten Computerspiele der Welt. Mit der legendären Ballerorgie verdiente sich Carmack seinen ersten Ferrari.



Quake: Erstmals in einem 3D-Actionspiel gab es alle Dimensionen – Feinde konnten oben und unten, vorne und hinten auftauchen – und das auch noch gleichzeitig.



Quake 2: Zum ersten Mal leuchteten in dem hierzulande indizierten 3D-Actionspiel die Levels in kunterbunten Echtzeit-Farben – aber nur für 3D-Kartenbesitzer.



Fragen zu Ferraris und Erfrischungsgetränken

Dein Lieblingsspiel?

Sonic the Hedgehog – schnell und einfach, aber sehr Spaßig.

Deine Lieblings-Webseite?

www.idsoftware.com

Deine Lieblings-Musik:

Alles von Lorena McKennit.

Dein Lieblings-Buch?

Atlas Shrugged von Ayn Rand.

Deine Non-Computer-Hobbys?

Ferraris.

Dein Computer?

Doppel-Pentium-II-300 mit einer Realizm-II-vx25-Grafikkarte und einem 28-Zoll-Monitor; der wird aber bald weiter aufgerüstet.

Bei dir im Kühlschrank liegt....

Coke Light.

»Wenn es um Grafik geht, muß man sich zwingen, alte Erkenntnisse wieder zu vergessen.«

John Carmack über Grafik-Engines und Netzwerk-Code, sein Leben als Programmierer und hierzulande verbotene 3D-Actionspiele.

GameStar John, was genau machst du bei id Software?

John Carmack Ich bin technischer Leiter. Offiziell sogar Geschäftsführer, aber mit kaufmännischen Dingen beschäftige ich mich nur selten. Ich programmiere jeden Tag, schreibe den Code für unsere Spiele und schaffe die Grundlage, auf der unsere anderen Programmierer John Cash und Dave Kirsh arbeiten.

GameStar Was ist das wichtigste bei einem 3D-Actionspiel?

John Carmack Für mich ist entscheidend, daß die grundlegenden Details stimmen. Zu viele Features können einem Spiel schaden. Ich versuche, dem Spieler die beste Grafikengine, den besten Netzwerk-Code und die beste Steuerung zu bieten – aber keinen überflüssigen Schnickschnack.

GameStar Wie schaffst du es, in Sachen 3D-Technologie meist besser als die Konkurrenz zu sein?

John Carmack Bei 3D-Engines ändert sich alles wahnsinnig rasant. Die Prozessoren werden schneller, seit einiger

Zeit können auch die 3D-Beschleuniger immer mehr. Allein schon die Entscheidung, welche Aufgabe man welcher Komponenten überläßt, ist kniffliger, als man denkt. Und wenn es um Grafik geht, muß man sich zwingen, alte Erkenntnisse gleich wieder zu vergessen. Wenn sich die Technik ändert, gibt es auch neue und bessere Wege, ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

GameStar id gilt auch als die Firma mit dem besten Programmcode für Multiplayer-Spiele.

John Carmack Ja, wobei es da anders ist als bei der Grafik. Was man da an Erfahrungen hat, ist ein langfristiger Vorteil. Wir müssen einfach immer effektivere Algorithmen finden. Netzwerkarten, Modems und das Internet haben sich in den letzten Jahren technisch kaum verändert.

GameStar Arbeitest du viel?

John Carmack Sieben Tage die Woche. Sobald ich in der Nähe eines Computers bin, arbeite ich. Programmieren – das ist die Hauptsache in meinem Leben, es macht mir Spaß und fordert mich immer wieder aufs Neue heraus.

GameStar id produziert ausschließlich 3D-Actionspiele. Würde es dich nicht reizen, zur Abwechslung mal ein Echtzeit-Strategiespiel zu entwickeln?

John Carmack Ganz früher haben wir viel unterschiedliches entwickelt, die ganzen Hüpfspiele wie Commander Keen. Multiplayer-3D-Spiele sind aber, was die Technik angeht, am interessantesten zu

produzieren. Ich persönlich könnte mich beim Programmieren von Strategiespielen nicht weiterentwickeln.

GameStar Wegen der Gesetzgebung hierzulande können viele Spieler keine id-Titel spielen. Was hältst du davon, daß deine Spiele indiziert werden?

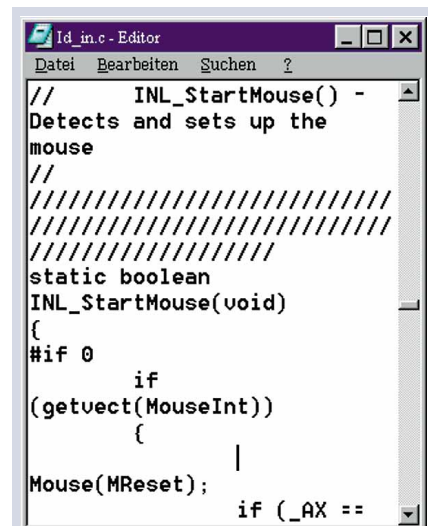
John Carmack Das ist lächerlich. Okay, ich weiß, daß wir dadurch weniger

Spiele in Deutschland verkaufen. In unseren Titeln geht es nun mal darum, richtig böse Feinde zu vernichten. Ich werde unsere Spiele nicht in einer schlechteren Version anbieten, nur weil es dieses Gesetz gibt.

GameStar Was ist dein Traum?

John Carmack Ich würde gerne an einer riesigen 3D-Welt arbeiten. Da gibt es so viele Herausforderungen, gerade bei Grafik und Netzwerk-Code. **PS**

»Ich werde unsere Spiele nicht in einer schlechteren Version anbieten, nur weil es dieses Gesetz gibt.«



Ein echter Carmack: So sieht ein Stück Programmcode aus, wie es John Carmack jeden Tag in seinen Doppel-Pentium-Computer tippt.



Ferraris sind das einzige Hobby von John; 1997 stiftete er einen der Flitzer aus seiner Privatsammlung als Hauptpreis für ein Quake-Turnier.