

Doug Carlston

Carlston, Doug



Der amerikanische Spielentwickler und Software-Unternehmer wird 1947 als Sohn eines Theologie-Professors geboren und kommt als Student durch einen Sommerkurs an der Northwestern University erstmals in Kontakt mit einem IBM-Computer. Er lernt Fortran-Programmierung, studiert jedoch Soziologie und Recht und arbeitet nach seinem Abschluss an der Harvard-Universität drei Jahre lang als Anwalt in Chicago. Für seine eigene Kanzlei schafft er sich Ende der 70er-Jahre einen TRS-80-Computer an.

Als Hobby schreibt Carlston **Galactic Empire**, dessen Verkauf ihm mehr Einnahmen bringt als seine Kanzlei. 1979 gibt Carlston den erlernten Beruf auf und gründet mit seinem jüngeren Bruder Gary den Software-Hersteller **Brøderbund**, dem 1981 mit Cathy Carlston ein drittes Familienmitglied als Vize-Präsident für Lern-Software beitrifft. Im gleichen Jahr schreibt Carlston sein letztes Programm; danach beteiligt er sich an Konzepten und Spieldesign, kümmert sich aber vornehmlich um die Geschäftsführung.

Als Brøderbund-Chef beweist Carlston ein gutes Auge für wegweisende Spiele, knüpft Kontakte nach Japan und ist einer der Gründer der US-Industrie. Zu den von Carlston vermarkteten Program-

men gehören mit **Choplifter!** (1981), **David's Midnight Magic** (1982) und **Lode Runner** (1983) einige der besten Computerspiele. Meisterdesigner wie **Will Wright** und **Jordan Mechner** schreiben für Carlston ihre ersten Titel, anderen helfen Carlstons Kontakte beim Eintritt in die Industrie.

Ab Mitte der 80er-Jahre verlagert Carlston den Schwerpunkt seiner Firma in den Productivity- und Edutainment-Bereich und veröffentlicht nur noch ausgewählte Spiele, z.B. Mechners **Prince of Persia**. Anfang der 90er-Jahre ist Brøderbund ein Außenseiter auf dem Spielsektor, knackt durch den überraschenden Erfolg des Grafikadventures **Myst** aber den neuen Markt kreativer Gelegenheitsspieler. 1996 tritt Carlston als CEO von Brøderbund zurück, bleibt aber als Chairman in das Internet-Geschäft der Firma involviert.

Mit Howard Rheingold ist Carlston Autor von „Software People: An Insider's Look at the Personal Computer Software Industry“ (Simon & Schuster, 1985).

Carmack, John

Der amerikanische Spielprogrammierer wird 1970 geboren und besucht die University of Missouri. Nach zwei Semestern bricht Carmack sein Studium ab und arbeitet als Apple-2g-Programmierer. 1990 schließt er sich dem Verlag Softdisk an, entwickelt mit **John Romero** Action-Spiele für den PC und programmiert Tom Halls **Commander Keen**, das sich durch scrollende EGA-Grafik von anderen DOS-Spielen abhebt. Carmack, Hall und Romero kündigen bei Softdisk und gründen 1991 das

Software-Haus **id**, das Spiele für **Apogee** produziert.

Weltweit berühmt wird Carmack durch seine Grafikroutinen für das brutale Ballerspiel **Wolfenstein 3D** (1992), dem ersten „First Person Shooter“ (FPS). Carmack verbessert seine Engine für den Nachfolger **Doom** (1994). Nach dessen Erfolg wird die Pseudo-3D-Technologie von **Raven Software** und anderen Firmen eingesetzt, ebenso wie Carmacks erste „echte“ 3D-Engine, die er 1995 und 1996 für **Quake** ertüfelt. Seit Quake, das sich mit diversen Nachfolgern über 4 Millionen Mal verkauft, gilt Carmack als der begabteste US-Grafikprogrammierer. 1999 nennt ihn das TIME Magazin auf Platz 10 der 50 einflussreichsten Techniker, 2001 wird er in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts & Sciences aufgenommen. 2005 wird er im Doom-Kinofilm durch die Figur des Wissenschaftlers Dr. Carmack geehrt.

Während andere Gründer id verlassen, bleibt Carmack bis heute Inhaber, Chef und Programmierer des Unternehmens; seine Technologien werden als Benchmarks für 3D-Hardware benützt, zünden das Phänomen 3D-Engine-basierter Computer-Filme (Ma-



3D-Guru Carmack ist in jedem seiner Spiele verewigt, z.B. als Wandtextur in einem versteckten Level von Quake 2.