

Кармак — Lurkmore

«Нет Бога кроме Джона Кармака, и Адриан — брат его^[1].»

— Библия думера

«Сюжет в игре — как сюжет в порнофильме. Он должен быть, но он не так уж важен.»

— Концепт DOOMa по Кармаку

Джон Кармак (алсо John D. Carmack, алсо J.C.) — 1970 года производства, не девственник, не [бородат](#), но очень [программист](#). [Задрот](#). Пускатель ракет в космос. Написал [тысячи](#) расовых /vg/ в жанре [First Person Shooter](#), таких как [Wolfenstein 3D](#), [DOOM](#), [Quake](#). Ныне с головой ушёл от всех от вас в VR и пока не вернулся.



White & Nerdy

Меметичность

«**When it's done**» — точная дата выхода игр id Software. Фраза получила некоторое распространение в игрожуре, а также в среде кодеров/быдлокодеров. Известным русскоязычным аналогом является **КТТС** (как только, так сразу) от [Wargaming](#).

«**Игре нужен сценарий как порнофильму**» — точная формулировка утеряна, но смысл вполне ясен и был реализован в DOOM 93-го года выпуска. Смысл лишь в том что сюжет игре особо и не нужен. Объяснила игра хули ты тут делаешь и как ты здесь оказался, а между уровнями ещё хули ты сделал и что ещё предстоит сделать, "и так сойдёт". Вышедший через пару лет после DOOM [StarCraft](#) доказал обратное, но было уже поздно, да и как выглядел DOOM, если бы все-таки оброс сценарием, хотя-я-я...

ID Tech

Игровой движок разрабатываемый самим Кармаком, а с некоторых пор (как только затеи с Oculus Rift и прочим наебнулись) вместе с командой в которой между прочим даже есть чувак из CryTech. Все игры Кармака к которым причастен Кармак делались на нём или его модификациях. Из себя представляет громоздкую хуёвину совершенствование которой происходит в первую очередь для увеличения продаж (когда графон конкурентов растёт) и для того чтобы тянуло у максимального количества человек. Движок этот более всего известен:

1) MEGA-текстурой. Хуёвиной которая складывает все текстуры в одну чем облегчает жизнь железу и заставляет потеть ещё больше разработчиков + в геометрической прогрессии наращивает занимаемое дисковое пространство (выпилена в 7 версии).

2) Подгрузкой текстур ПРЯМО НА ГЛАЗАХ игрока при повороте головой(камерой). Виной этому ещё одна приколуха движка, благодаря которой движок обрабатывает только видимое камерой напрямую. К слову сказать, технология эта просто улучшение наработки студии Lucas Arts (правда та предусматривает загрузку того, что видит игрок стоя на месте и крутя камерой, а не только того что видит игрок прямо сейчас) которая используется в любой игре и помогла в своё время появиться первому DOOM'у.

Алсо, до какого-то времени сам Кармак и решения движка были инновационными и прорывными(до того как инновации перестали лучше всего монетизироваться). Первые части Quake и Doom были прорывными для своего времени. Позже выходит Return to Castle Wolfenstein, который был лучшим представителем своего жанра на время выхода. На движке Quake 2 один любитель ножей и противник числа 3 создал свой не менее впечатляющий движок который до сих пор удивляет качеством картинки. Движок от Return to Castle Wolfenstein стал основой для IWEngine (движка серии Call of Duty). Шок от презентации картинки DOOM 3 на E3 в 2002-ом году был просто не скончаем (по правде говоря потом разработка игры затянулась и в результате DOOM 3 вышел после первого Far Cry, который уже имел всё, что имел DOOM 3 + имел огромные открытые пространства в то время как DOOM 3 как и движок Кармака, на котором и работала эта часть, не дружил с открытыми пространствами. Но стоит отдать должное - в DOOM 3 было поразительно качественное освещение, как минимум для 2004-го года).

Былые вины

Бывшие SoftDisk запилили в 1991 Id, что, как заявляют сами создатели, означает «Ideas from the Deep». Потом, правда, [упёрлись рогом](#) и утверждали, что это не аббревиатура, а [фрейд](#)ов термин для

обозначения подсознания (что по смыслу не очень сильно отличается, недра мозга и есть недра мозга).

Пацаны сварганили свою конторку на коленке и принялись штопать хорошие, годные игры. Мясной и веселый [Dangerous Dave](#), сериал Commander Keen, прототриде Catacomb 3D и Hovertank. А потом уже те самые [Вольф, Дум и Квака](#), кои в исполнении идишников есть категорические и стопроцентные лютые вины. Последняя годная игра сабжа, по мнению анонимуса, есть DooM3 (что спорно, ибо линейность уровней немногим меньшая, чем во всеми ненавистой CoD). Дальнейшее творчество в лице RAGE вызывает [уйму вопросов](#), не говоря уже о туманном будущем в исполнении DooM4 (дичайший вин) и обещанного Квейка5 по каноничной первой части (с антуражем [лавкрафтовских](#) сюжетов, Черных Козерогов и прочих Ктулху).

Алсо, каждый линуксоид благодарен Кармаку за открывание исходников предыдущих версий игровых движков. Возможность клепать свои поделки а-ля Квака 3 радует.

NEDM

«жил у олега кот [учоный](#)

олег давно его терпел
кот изучал где у терпенья
предел

»

— Порошок

Как-то раз родные и близкие Джона, озаботившись хрупким состоянием программистской психики духовного потомка Перельмана и Свиборга, подарили ему [неку](#) с [каравайным](#) именем «Мици» (Mitzi). Предполагалось, что пуффыстая прелесть внесёт немного человечности в его нечеловеческую тёмную душу. Конец, увы, оказался [немного предсказуем](#).

Поначалу мохнатая проказница умело скрывала свой звериный оскал, ограничиваясь мелкими пакостями. Оседлав тёплый ламповый монитор, она махала хвостами перед носом, не давая разглядеть командную строку, хватала лапой курсор и издавала отвлекающее мурлыканье из передней части головы. Пока всё шло неплохо, но пиздец был уже не за горами...

Получив крупный чек от издателя за [Wolfenstein](#), Кармак прикупил себе дорогой гламурный кожаный диван. Тут-то и вылезло истинное мурло распоясавшейся четвероногой скотины леворадикальных взглядов: Мици деликатно намекнула на несоответствие потребительства скромным идеалам хакерской этики, обоссав диван вдоль и поперёк. Вскоре собравшиеся гости стали обсуждать Мици... Кстати, где она?.. И тут Кармак выдал свой очередной перл: «Я подсчитал, что суммарное влияние Мици на мою жизнь есть величина отрицательная, и отдал её в приют».

Тут надо вставить пару слов о том, что такое американский приют для животных. По пиндосским понятиям, домашняя скотина не имеет права дичать. Таково их окончательное решение [собачьего](#), да и кошачьего вопроса. Как результат, каждой попавшей в приют живтоне даётся (обычно очень небольшой) грейс-период, когда любой анонимус может невозбранно её усыновить, и даже удочерить, по истечении которого зверушке показывают [все цвета радуги](#).

Малость подохуев от подобного расклада, боевой соратник Кармака Джон Померо спросил: «Ты же понимаешь, что никто её не заберёт? Что ей пиздец?» (англ. She'll go down! Down to China-town!). Кармак [молча пожал плечами](#) и отвернулся к своей сычевальне. Good night, sweet Mitzi.

Вииивааа, Лас-Вегас!

Подустав от типичного быдлокодерского режима — запуска космических ракет и [покатушек](#) на «Феррарях» по местному аэродрому (мэр пиндосского Задрищенска лично распорядился забронировать на полдня ВПП для шефа градообразующего предприятия и его друзей) — Джон захотел попробовать свои силы в чём-то новом. На беду американской развлекательной индустрии, в этот момент ему подвернулась статья о стратегиях некоторых карточных игр. (Нет, не [тех](#), а настоящих мужчинских — на дзеньги, хотя, к слову сказать, настолочки по молодости Кармак тоже дичайше котировал и даже был по этой части весьма уважаемым кротом).

Стратегии гарантированного выигрыша, внезапно, действительно имеются, если, конечно, это не чистый game of chance (и ёбаный стос катает не профессиональный шпилевой, добавим в скобках для русскоязычного читателя). Проблема с ними одна: объём памяти и вычислений, требуемых в процессе игры, значительно превосходит возможности [среднестатистического](#) межушного ганглия, приближаясь к таковым квантового компьютера последнего поколения. Но натренировавшись держать в голове 100500

магических констант и глобальных переменных, Кармак сказал себе: «Похуй!» и быстро, решительно проследовал в кассу путей авиационного сообщения, где купил билет до Лас-Вегаса, штат [Невада](#).

Секрет успеха от JC:

1. Попросить у мимокрокодилящей девушки анальгин, потому, что [скоро заболит голова](#).
2. Считать карты.
3. Ещё немного считать карты.
4. Повторять в течение дня.
5. PROFIT!
6. ???????
7. [Получить пизды от охранников «Азартные игры, Inc.»](#)

А ты думал, в казино дураки сидят? Со словами: «Сэр, мы будем вам признательны, если вы будете проявлять ваши [потрясающие способности](#) где-нибудь в [другом](#) казино!» состоялся [торжественный вынос тела](#).

Редкий случай превосходства атеистического моралфажества над религиозным: держа в руках авоську с деньгами, Джонни не стал спрашивать себя: «[А что бы сделал на моём месте Иисус?](#)» с последующим превращением их в бухло. Вместо этого он всё [потратил](#) на [благотворительность](#).

Возможный конец эпохи

С выходом сырой версии RAGE для PC (вероятно, причиной столь мрачного факта стала продажность id беседе/займаксу) появилась вероятность, что как id в целом, так и Кармак в частности, уже [не торт](#). Что [печально](#). Помимо криворукости ПК-версии постъядерных гоночек с пострелушечками по мутантикам, Кармак [обрадовал](#) фанатов [сообщением](#) о том, что PC давно [УГ](#), и надо играть на [соньках и хуйбоксах](#).



Кармак в более актуальном виде

Сама по себе Rage, ага, игра и неплохая ([допилить патчем/сменой дров](#)), но факт выпуска игры самими [Ъ-игроделами_всея_планеты](#) в массы в столь [недоваренном виде](#) — явный признак первых шагов [Толстого Полярного Лиса](#). Да пожрет Кармака [Ктулху](#)!

Конец эпохи отменён

На QuakeCon 2012 [Кармак официально извинился за Rage](#). Извинился за лютый фейл с PC и за концовку. Да, и вообще сказал, что Rage, в целом, вышел фейлом и пообещал, что подобного больше не произойдёт. Кармак также попросил прощения у всех PC-игроков за обвинения в сторону PC после выхода Rage, сказав, что они до сих пор верны PC-платформе. Вдобавок, Кармак поделился инфой о том, что они не будут выпускать Doom IV на современных консолях. Игра будет всецело ориентирована на PC, и уже только потом ID Software будут портировать её на следующие консоли. Так что надежда есть.

Пиздец

В 2014 внезапно прошел слухок, что Кармак ушел из id Software, решив целиком и полностью углубиться в работу над Oculus Rift и другими проектами. Все СМИ хором заявили, что уход не был спровоцирован какими-либо разногласиями, что это было личное решение Самого и его [с почестями проводили из компашки](#), так что все фанаты теперь могут дружно гадать, где же собака зарыта.

Пруфы: [раз](#), [два](#), [три](#). Тысячи их.

Ну а над Дум 4 теперь работает чувак из [Crytek](#).

Факты о J.C.



Внимание!

Расположенная ниже информация принципиально никем не проверялась и, вероятнее всего, добавлена сюда исключительно для [лулзов](#).

Собственно, смехуёчки:

- Кармак видит мир в [четырёх измерениях](#) и однажды даже нарисовал автопортрет под прямым углом по 4-ой оси на листке бумажки. Правда, на рисунке в нашем 3-хмерном мире сей образ выродился в

- прямую линию (наверное, был выбран неудачный ракурс), поэтому ему до сих пор никто не верит.
- Кармак изобрёл модель освещения в 3D-играх лучше реального солнечного света, дающую приемлемую FPS на Pentium-2, но не выпускает движок в свет, так как Бог ему симпатичен, и Кармак не хочет показывать его некомпетентность в этом вопросе.
 - Кармак однажды уснул на клавиатуре на кнопке DEL и потерял солидную часть бесценного кода. Поэтому теперь он делает и хранит в течение 5 лет видеоархивы с записью клавиатуры и бегающих по ней своих пальцев, когда пишет код.
 - Кармак знает, как вызвать консоль для реальной Вселенной, чтобы набирать там читы и `sv_gravity 0`. Но он презирует читеров.
 - Кармак [готичен](#).
 - Кармаку принадлежит патент на чувство удовольствия, получаемое от выстрела в любое неприятное создание из двустволки в упор.
 - Кармак за два дня написал идеальный физический движок для любой компьютерной игры. Но потом пришлось долгие месяцы уродовать его для имитирования реальной физики, так как реальная физика далека от совершенства.
 - Дьявол продал свою душу Кармаку, чтобы тот написал Doom и Quake.
 - В сейфе его офиса находится портал в ад.
 - Большинство игр Кармака основано на реальных событиях 2110 года.
 - Вес тел на Земле слабеет к экватору, потому что Кармак однажды, будучи в полярной экспедиции, всё-таки набрал в консоли Вселенной `sv_gravity 9,83`, а поменять обратно забыл.
 - Кармак изобрёл кнопки W, S, A, D.
 - Кармак создал рокедджамп, чему обрадовались миллионы современных мазохистов (не помучаешься — не подпрыгнешь).
 - Кармак умеет [делить на ноль](#). Любого.
 - Кармак поспорил на ящик пива с Архитектором и написал Матрицу за 40 минут как скринсейвер. А подлый Архитектор придумал использовать его как альтернативную реальность.
 - Кармак до сих пор не удовлетворён цветом неба в Матрице, но ничего поделаться не может, потому что права Архитектору на юзание, рерайтинг, копипастинг и прочее уже переданы.
 - Кармак — единственный человек, которого боится Чак Норрис, ибо Джон может вызвать консоль и превратить Чака в какашку.
 - Кармак является родным братом [Линуса Торвальдса](#) и крестником [Онотоле](#).
 - Когда Гейб Ньюэлл заявил о том, что хочет создать [Half-Life](#), Кармак произнес: «Скажи „пожалуйста“».^[2]
 - Кармак сделал Doom 3 за три дня, модели и текстуры он сгенерировал. После этого ждал 5 лет, чтобы дать фору [Half-Life 2](#).
 - Кармак создал программу, которая создает другие программы, получая голосовую информацию от пользователя. Однако держит её в секрете, чтобы другие программисты могли хоть как-то зарабатывать на жизнь.
 - Кармак не программирует: он смотрит тяжёлым взглядом на компьютер, и тот сам создаёт программу.
 - Кармак отлаживает программы, перенаправляя бинарник на звуковую карту. По звукам находит причину ошибки.
 - Кармак *всегда* знает, какой именно электрон в устройстве привел к ошибке.
 - Однажды Кармаку стало скучно, и он создал Искусственный мозг. Теперь он играет с ним в шахматы, а мозг исполняет роль всех сотрудников id с помощью управляемых манекенов.
 - Джон Кармак четыре раза разбивался в своем «Феррари» (на скорости 290-310 км/ч), будучи за рулём в нетрезвом виде. [Тем не менее, после каждой аварии на следующий день он вновь приходил в свой офис.](#)
 - UAC — реальная организация, созданная в 2076 году самим Кармаком. В 80-е годы он попал благодаря разработанной в UAC машине времени. Все технологии изготовления видеокарт, построения 3D и т. д. и т. п., он, конечно, знал.
 - Кармак не любит бывать на больших открытых местностях, потому что у него глючит Z-буфер. Незакрытый дверной проём вызывает у Кармака острое чувство раздражения, т. к. открытый портал снижает FPS.
 - В доме Кармака на стенах и полу нарисовано много прямых линий, сходящихся под разными углами — результат рассеечения BSP-деревом. Также у него есть сконструированный по заказу GPS-прибор, показывающий, с какой стороны и от какого leaf-node он находится.
 - Для Кармака не существует слова «невозможно», а особенно не любит он слово «[нереально](#)».
 - Кармак не любит моргать, т. к. закрытые веки резко нагружают филл-рейт.
 - Кармак не верит в Бога за то, что тот создал Вселенную, в основном, out-door, а не in-door. "Насколько же мир мог бы быть красивее, детализированнее и реалистичнее!" — аргументирует он.
 - Проезжая по лесной дороге, Кармак обычно опускает голову к коленям и смотрит в пол — чтобы успевали подгружаться текстуры и полигоны.
 - Когда Кармак едет на машине, он часто слышит, как потрескивает жёсткий диск Вселенной, подгружая следующую улицу.
 - Однажды Кармак ехал на машине и моргнул в тот момент, когда жёсткий диск Вселенной подгружал следующую улицу. Из-за тормозов сердце его остановилось на 3,5 секунды. Поэтому Кармак старается не моргать за рулём.
 - Однажды Кармак ехал на машине, а следующая улица не успела подгрузиться с жёсткого диска Вселенной. Почти полминуты Кармак ехал по пустоте и боялся моргнуть.
 - Однажды, когда Кармак ехал на машине, у него подгрузились сразу три улицы прямо по курсу, и из-

за обилия полигонов резко упал филл-рейт, и, к тому же, заглянул Z-буфер. Кармак испугался, что у него снова остановится сердце, и ехал, не оглядываясь по сторонам, а глядя себе под ноги почти две с половиной минуты. К сожалению, его остановил и оштрафовал полицейский.

- Однажды, когда Кармак ехал на машине, он явственно услышал, что жёсткий диск Вселенной шоркнул головкой по блину. Кармак сперва заволновался, но когда прочитал в газете про тунгусский метеорит, всё понял и успокоился.
- Кармак настоятельно не рекомендует заселять район падения тунгусского метеорита. Не очень хорошая мысль — селиться жить на бэд-блоке.
- Настоящий Кармак остался гореть в аду, т. к. его поймал кибердемон в момент фотосъёмки текстур и общих видов.
- Настоящий Кармак по окончании кризиса вернётся из ада, потому что сестрам Вачовски нужна идея для очередной трилогии, а фэйк отказался.
- Однажды Джон Кармак целовался с девушкой с открытыми глазами. Ближней плоскостью отсечения девушке рассекло лицо. С тех пор Кармак целуется с закрытыми глазами.
- Кармак всегда пропускает даму вперёд. Чтобы она его не телефрагнула.
- Однажды молоток, швейцарские часы, исходные коды Кармака и другие вещи соревновались в надёжности. В итоге исходники Кармака заняли 0x0 место, на первое место никто не смог выйти, второе место разделили между собой молоток и швейцарские часы

Интересный факт, связанный с именем Кармака (унылая копипаста с Педивикии)

Унылая копипаста по поводу унылого кина:

В вышедшем на широкие экраны в далёком 2005 году фильму «Doom» Кармаку была «отдана дань уважения»^[3]. Роль руководящего учёного, проводящего генетические эксперименты, и, в принципе, являющегося как бы завязкой всего фильма.

Цитата с Википедии:

Кармак, раненный монстром, позже сам превращается в мутанта. Его убивает Сержант выстрелом в пасть, когда Кармак застревает в нано-двери. Этот герой — явная отсылка к Джону Кармаку из id Software.

Алсо

- Получил судимость в 14-летнем возрасте за попытку спиздить компьютер Apple II. Пруф смотреть в книженции «Masters of Doom».
- На профит от продаж Doom'a отщипал Ferrari 328, а потом ещё одну, ещё одну, ещё... В итоге в 1997-ом первую выставил на турнире по первой же Кваке — Red Annihilation. Приз ушёл к мега-задроту Денису «Thresh» Фонгу.
- Ездил на красной «Феррари» с операционной системой, к которой ему был предоставлен полный доступ фирмой-изготовителем этих машин. (к концу десятих Кармак уже избавился от всех своих Феррари и ездит на Тесле, которую считает лучшей машиной в своей жизни).
- До сих пор возглавляет команду разработчиков продолжений (и не только) этих игр.
- Основа движков большинства современных FPS чуть менее чем полностью являются копипастой с продукции Джона Кармака (хотя есть и исключения: Unreal Engine, Serious Engine, Cry Engine, X-Ray...).
- Руководит командой разработчиков движков (настоящих) для лунных посадочных модулей — Armadillo Aerospace. Единственный, чью разработку можно в какой-то степени назвать win'ом, так как он реализовал полную симуляцию взлёта с Луны и выиграл тендер по этому делу в НАСА^[1].

Ссылки

- [id Software](#) — компания, которую организовал Кармак с [друганами](#). Недавно Кармак и компания продались конторе ZeniMax Media — той самой, что выпустила Морровинд и Обливион, что вызвало широкий резонанс в рядах фанатов.

Примечания

- ↑ Таки они не братья, а однофамильцы. Однако всем [до одного места](#).
- ↑ Сия шютка, впрочем, содержит долю правды. Дело в том, что Гейб Ньюэлл однажды провернул с Джоном взаимовыгодное дело. Он сделал официальный порт Doom'a с ДОСа под [Шиндопс](#), за что получил от Кармака исходники Quake engine, которые и легли в основу халфовского GoldSource. ЧСХ, через год Кармак подарил исходники Quake engine безвозмездно уже всему миру. Трололо!
- ↑ Кстати, не только ему. Есть ещё доктор Дженна Виллитс — отсылка к Тиму Виллитсу, автору папской карты q2dm1 и многих других.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

w:Кармак, Джон en.w:John D. Carmack