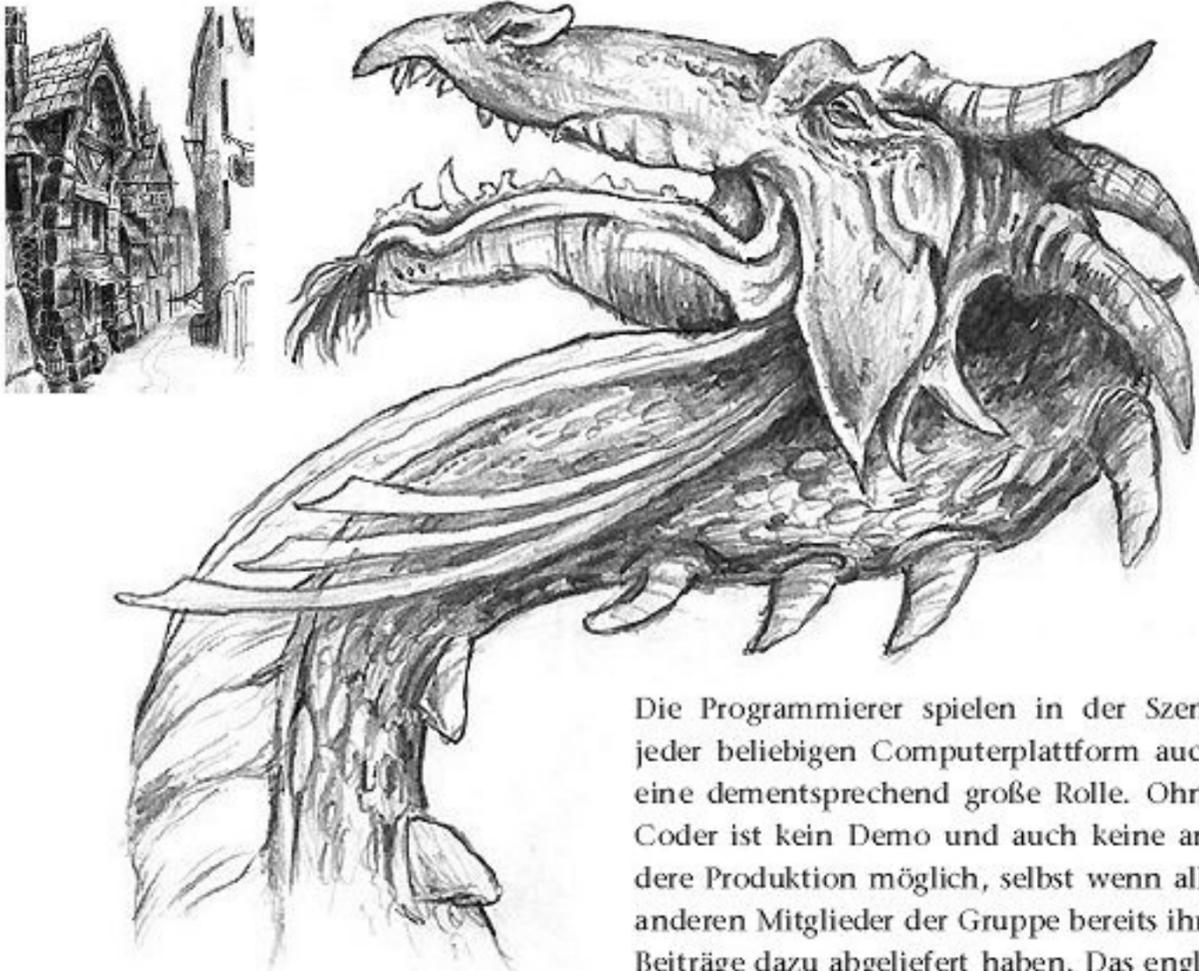


The who is who of demo-making



Um zu verstehen, wie die Demoszene, egal ob auf dem Mac, dem Amiga oder PC funktioniert, sollte man zunächst einen detaillierten Blick auf die einzelnen Funktionen ihrer Mitglieder werfen. So wie in einem Unternehmen jeder Mitarbeiter im Rahmen seiner Fähigkeiten eingesetzt wird, engagieren sich auch die Szener je nach Neigung und Talent in verschiedenen Bereichen.

In den kommenden beiden Ausgaben möchten wir Ihnen einen kleinen Überblick über die verschiedenen Tätigkeiten verschaffen. Beginnen wollen wir mit den Programmierern und Graphikern.

Coder. „Zum Programmierer muss man geboren sein, entweder es liegt einem oder man sollte es besser sein lassen“. Diese Aussage des deutschen Amiga- und PC-Programmierers Enrico „Sniper“ Ehrlich kann man getrost als Leitfaden für Coder und solche, die es werden wollen, gebrauchen. Nur wer abstraktes Denken gewöhnt ist, wird sich im Assembler- oder C-Dschungel durchbeißen können. Selbst talentierte Mathematiker brauchen Wochen oder gar Monate, bis sie vorzeigbare Ergebnisse liefern können.



Die Programmierer spielen in der Szene jeder beliebigen Computerplattform auch eine dementsprechend große Rolle. Ohne Coder ist kein Demo und auch keine andere Produktion möglich, selbst wenn alle anderen Mitglieder der Gruppe bereits ihre Beiträge dazu abgeliefert haben. Das englische Verb „to code“ bedeutet passenderweise verschlüsseln. Den Quelltext sollte man laut Szeneslang demnach also eher als eine Art Geheimschrift, denn als ein zugängliches Medium betrachten.

Angesagtes Ziel der Szeneprogrammierer ist es, immer wieder neue, innovative Effekte vorzuweisen, die vorher noch kein anderer entwickelt hat. Manche konzentrieren sich auf das Optimieren von bereits vorhandenen Effekten und zeigen diese in einer bisher nicht gekannten Geschwindigkeit. Oft haben Szener der Spiele-Industrie vorgemacht, was man alles aus den vorhandenen Ressourcen rausholen kann. Wenn, ja wenn nur genügend Kenntnisse über die Systemarchitektur vorhanden sind. Da verwundert es auch nicht, wenn viele ehemalige Democoder heute ihr Geld bei großen Softwarehäusern wie z.B. Electronic Arts, Ascaron, Eidos etc. verdienen. Wer den Quelltext zu einem guten Demo erstellen kann, der wird auch bei der Erstellung von Spielen keine Probleme haben.

Graphiker. Hier ist künstlerisches Talent, genauso wie der perfekte Umgang mit Malprogrammen und Bildbearbeitungssoftware

gefragt. Wer als Graphiker etwas auf sich hält, erstellt seine Bilder, Gruppenlogos etc. Pixel für Pixel. Personen, die einfach ein vorhandenes Motiv einscannen und hinterher leicht verändern, werden in der Szene verabscheut. Die Kunst besteht darin, ohne Vorlage und ohne sonstige Hilfsmittel lebensgetreue Motive zu kreieren. Bei Darstellungen von Menschen – sehr beliebt sind hier leicht bekleidete Vertreter des weiblichen Geschlechts – kommt es auch auf das Beachten der korrekten Proportionen der Körperteile an. Wer möchte sich schon ein Bild anschauen, bei dem z.B. der Brustkorb unförmig aussieht, die Arme nicht zum Rest der Person passen etc. Das Arbeiten mit Lupe, bei dem jeder Bildpunkt (Pixel) einzeln gesetzt wird, erfordert viel handwerkliches Geschick und Fachwissen über Farblehre, Grundsätze des Designs und, wie bereits erwähnt, der Anatomie. Wer sich ein paar dieser Meisterwerke anschauen will, sollte bald einen Besuch in der „GFX Zone“ einplanen. Wir haben am Ende des Artikels eine umfangreiche Linkübersicht zum Thema Mac-Szene beigefügt.

In der nächsten Ausgabe informieren wir Sie dann über die Aufgaben der anderen Mitglieder einer Szenegruppe.

FORTSETZUNG ➔

Lars „Ghandy“ Sobiraj

HotLinks

Apple Mac Demogruppen

Compact but Bijou

<http://www.ndirect.co.uk/~mrdalliard/>

Dogcow

<http://www.karawari.com/dogcow>

Galactic Dreams Software

<http://216.47.150.240/~sarimar/GDS/>

Nemesis Productions

<http://users.vsi.net/~arn/>

Nitrogen

<http://www.mygale.org/~synerg97/index.shtml>

Ozone

<http://perso.wanadoo.fr/ozone/>

Zerius Dev.

<http://www.zerius.com>

TIPP: <http://www.haujobb.com>

Szenegraphiker

GFX Zone

<http://gfxzone.planet-d.net>

Bridgeclaw

<http://members.xoom.com/bridgeclaw/>