

# Mekka & Symposium 2001



## Neuigkeiten aus der Mac-Szene

Es tut sich was in der Mac-Demoszene! Auf der Mekka & Symposium Demoparty waren nicht nur die „Macrostrange“-Macher anzutreffen, sondern mit Dogcow auch eine reine Mac-Demogruppe, die gleich zwei vielversprechende Demos im Gepäck hatten.

**Party time!** Über Ostern war es wieder einmal soweit: Die Mekka & Symposium 2001 [1], Deutschlands größte Demoparty, hatte geladen und 1250 Szene-interessierte Leute aus aller Welt folgten dem Lockruf nach Fallingbommel. Wie jedes Jahr traf man sich dort, um nette Menschen kennen zu lernen und die neuesten Demos, Grafiken und Musikstücke unter die Lupe zu nehmen, die von den einzelnen Gruppenmitgliedern erstellt wurden. Den größten Anreiz für die einzelnen Künstler stellen die Wettbewerbe dar, in denen die einzelnen Werke dem Partypublikum gezeigt und die besten davon mit Geld- und Sachpreisen ausgezeichnet werden.

Insbesondere die großen Demo-Compos sind das Highlight einer jeden Szene-Veranstaltung, handelt es sich bei diesen Demos doch um wahre Schmuckstücke der digitalen Kunst. Mit in Echtzeit berechneten, spektakulären Effekten und außergewöhnlichem Design ziehen sie den Zuschauer in ihren Bann. Nebenbei wird die an ein Video erinnernde, selbstablaufende Show von

Musik begleitet, die oftmals perfekt auf die einzelnen Effekte abgestimmt ist. Auch in diesem Jahr wurden die besten gezeigten Werke für PC, Amiga und C-64 ausgezeichnet.

**Nachschub gesichert.** Für den Mac gab es leider keinen separaten Wettbewerb. Dafür ist die Szene auf diesem Rechner den Kinderschuhen einfach noch nicht entwachsen. In einer Ecke der Partyhalle hatten sich jedoch einige Mac-User breit gemacht, darunter einige Mitglieder der Szenegruppe Dogcow [2]. In der Szene an sich sind Dogcow bisher noch nicht groß in Erscheinung getreten, doch das dürfte sich in den nächsten Wochen schlagartig ändern. Zwei Demos waren zum Zeitpunkt der Veranstaltung in der Mache, wovon „Discloned“ mittlerweile erhältlich ist.

„Discloned“ ist ein grandioses PC-Intro von Haujobb, den Leuten, die uns bereits in die phantastische Welt von „Macrostrange“ entführt haben. Dogcow zeichnet für den Mac-Port dieses Meisterwerks verantwort-

lich, das eindrucksvoll unter Beweis stellt, was man auch heute noch mit Hilfe von Software-Rendering auf den Bildschirm zaubern kann. Von der Haujobb-Website [3] können Sie sich dieses kleine Opus herunterladen. Außerdem arbeiten sie an einem eigenen OpenGL-Demo, das man ursprünglich im Rahmen der Mekka-Party präsentieren wollte. Leider konnte es nicht mehr rechtzeitig fertig gestellt werden.

Die Gunst der Stunde wollten wir beim Schopf packen und befragten Hellfire von Haujobb sowie F040 von Dogcow über ihre aktuellen Pläne in Sachen Mac-Demos:

**mac life: Hallo! Könntet ihr Haujobb bitte einmal vorstellen und erklären, was genau ihr macht?**

**Haujobb:** Wir bezeichnen uns selber gerne als „Community of free realtime Computer Art“. Diese Gemeinschaft besteht aus Mitgliedern ganz Europas, die seit mehreren Jahren Echtzeit berechnete Grafikdemonstrationen (kurz: „Demos“) für die verschiedensten Plattformen (C64, Amiga, PC, Playstation, Dreamcast) produziert.

Doch das, was unsere Gemeinschaft auszeichnet, geht weit über die Demoproduktion hinaus: Neben electronic Car-Enhancements, sozialer Integration homosexueller Problemfälle, Prostitution, Drogenhandel, Schutzgelderpressung, katholische Kindergärten, Waffensysteme für Nahoststaaten und der Produktion von Robotersoftware für medizinische Versuche, besticht die Gruppe Haujobb durch eine enge Freundschaft. Regelmäßige Treffen zu Grillwochenenden von Mitgliedern aus aller Welt sind Tradition. Neben der Demoproduktion, die den kreativen Ausgleich schafft, ist das Grillen die kulinarisch-emotionale Erholung von der Arbeit in der IT-Branche („we are new-media whores“), der viele Haujobber nachgehen.

**mac life: Und natürlich würden wir auch gerne ein wenig mehr über Dogcow und eure Aktivitäten erfahren.**

**Dogcow:** Wir sind eine der ersten De-


**Erwischt! Nomad/Haujobb und F040/Dogcow in Aktion**

**Dreamer, Cynic, Hellfire und Matt von Haujobb**

mogruppen, die ausschließlich auf dem Mac aktiv sind. Dogcow wurde 1997 von bartman und mir mit dem Ziel gegründet, den Mac als Demoplattform zu etablieren. Seit Ende 2000 arbeiten wir verstärkt mit Haujobb zusammen. Ebenso wie bei Haujobb sind die meisten von uns, neben der Demoproduktion, auch sonst auf dem IT-Sektor tätig. Bestimmt ist vielen das exzellente, GTA-ähnliche Shareware-Kultspiel „Reckless Drivin“ ein Begriff; es entstammt bartman's Feder.

**mac life:** Wie läuft die Entwicklung eines Demos eigentlich genau ab? Wer ist für welchen Teil in einer Demo zuständig?

**Haujobb:** Die Produktion ansprechender Demos ist mittlerweile viel zu umfangreich geworden, um von nur einer Person allein erledigt werden zu können, weshalb im Laufe der Zeit eine Professionalisierung der einzelnen Mitglieder stattgefunden hat. So finden sich Mitglieder, die speziell nur für Programmierung, Grafikdesign oder Musik zuständig sind.

Im Falle der „Macrostrange“ Demo war für die Programmierung der unter dem Pseudonym „Hellfire“ bekannte Programmierer zuständig, während die visuelle Gestaltung dem aus diversen professionellen Spieleproduktionen bekannten „Acryl“ oblag. Komposition, Produktion und Mastering des Soundtracks lagen in den Händen von dem besonders in der osteuropäischen Clubscene bekannten „Raytrayza“.

### Szene-Infos

[1] Mekka & Symposium  
<http://ms.demo.org>

[2] Dogcow Website  
<http://www.karawari.com/dogcow/>

[3] Haujobb Website  
<http://www.haujobb.de>

**mac life:** Eigentlich programmiert ihr Szenedemos für Amiga, PC und Konsolen. Die Veröffentlichung von „Macrostrange“ für Mac OS kam ziemlich überraschend. Warum habt ihr so plötzlich eines eurer erfolgreichen PC-Demos auf den Mac portiert?

**Haujobb:** Wir waren seit jeher bestrebt, sich etablierende Standards zu erkennen und in unserer Arbeit zu unterstützen. Unsere Produktionen, wie auch Macrostrange, setzen in höchstem Maße auf solche Plattform unabhängigen Standards, wie zum Beispiel OpenGL. So bestand für uns die Möglichkeit, mit der Portierung eines PC-Demos die für uns neue Hardware des MACs auszuloten. Konsequenterweise werden in naher Zukunft natürlich auch exklusiv für den Mac produzierte Demos folgen.

**mac life:** Welches Konzept steckt hinter „Macrostrange“. Was wolltet ihr mit diesem Demo beweisen?

**Haujobb:** Ursprünglich wurde die Demo unter dem Namen „Mikrostrange“ für den PC veröffentlicht. Die Demo zeigt eine Reise durch den Mikro- und Makrokosmos unserer Welt – von blitzenden Neuronen über atemberaubende Flüge durch Blutbahnen und die Entstehung des Lebens zeigt die Demo selbst die uns verborgen liegenden Unterwasserwelten mit Phantasiewesen.

**mac life:** F040: Mittlerweile habt ihr von Dogcow die Portierungsarbeiten an „Discloned“ abgeschlossen. Wie kam es denn zu der Zusammenarbeit mit Haujobb, und dass ihr den Port übernehmen durftet?

**Dogcow:** Haujobb, als eine der innovativsten Demo-Gruppen, scheint stetig auf der Suche nach neuen Herausforderungen zu sein. Nach dem „Microstrange“-

Port ist ihnen scheinbar das Potential des Mac als Demoplattform bewusst geworden. Da wir mit Haujobb schon seit einiger Zeit auf diversen Ebenen Plattform übergreifend kooperieren, bot sich der Port des außerordentlich erfolgreichen Intros „Discloned“ an (ein auf die Dateigröße optimiertes Demo). Wir haben dann den ehemals an INTEL-Prozessoren angepassten Quellcode speziell für AltiVec optimiert.

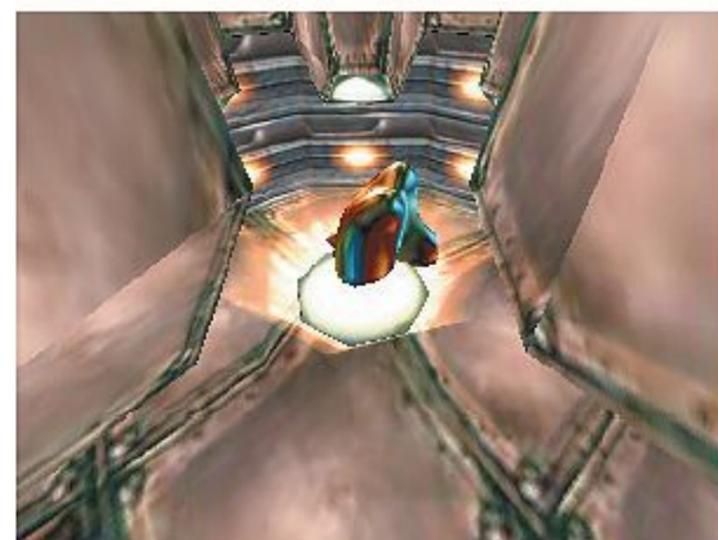
**mac life:** Von Dogcow konnten wir uns bereits auf der Mekka überzeugen, was ihr noch in petto habt. Aber wie sieht es bei Haujobb aus? Was plant ihr noch für die Zukunft in Bezug auf die Mac-Szene?

**Haujobb:** Nachdem der Sourcecode unseres Demos durch die Portierung auf den Mac nahezu Plattform unabhängig ist, werden wir in den nächsten Wochen den kompletten Quelltext des Demos veröffentlichen. Das hat den Vorteil, dass das Demo auf jedem System übersetzt werden kann und auch auf sehr exotischen Plattformen lauffähig sein wird (wie zum Beispiel auch SGI- oder Sun-Workstations).

Mittlerweile haben wir unsere 3D-Engine um einiges weiter entwickelt, so dass wir mit dem – vergleichsweise schon recht alten Quellcode von Makrostrange – keine großen Geheimnisse offenbaren werden. Dennoch finden vielleicht Jungentwickler einige interessante Hinweise darin. Im Vordergrund steht für uns damit aber zunächst die Plattform übergreifende Lauffähigkeit des Demos.

**mac life:** Besten Dank für die ausführlichen Informationen!

Jürgen Beck


**Discloned, soeben von Windows auf den Mac portiert**