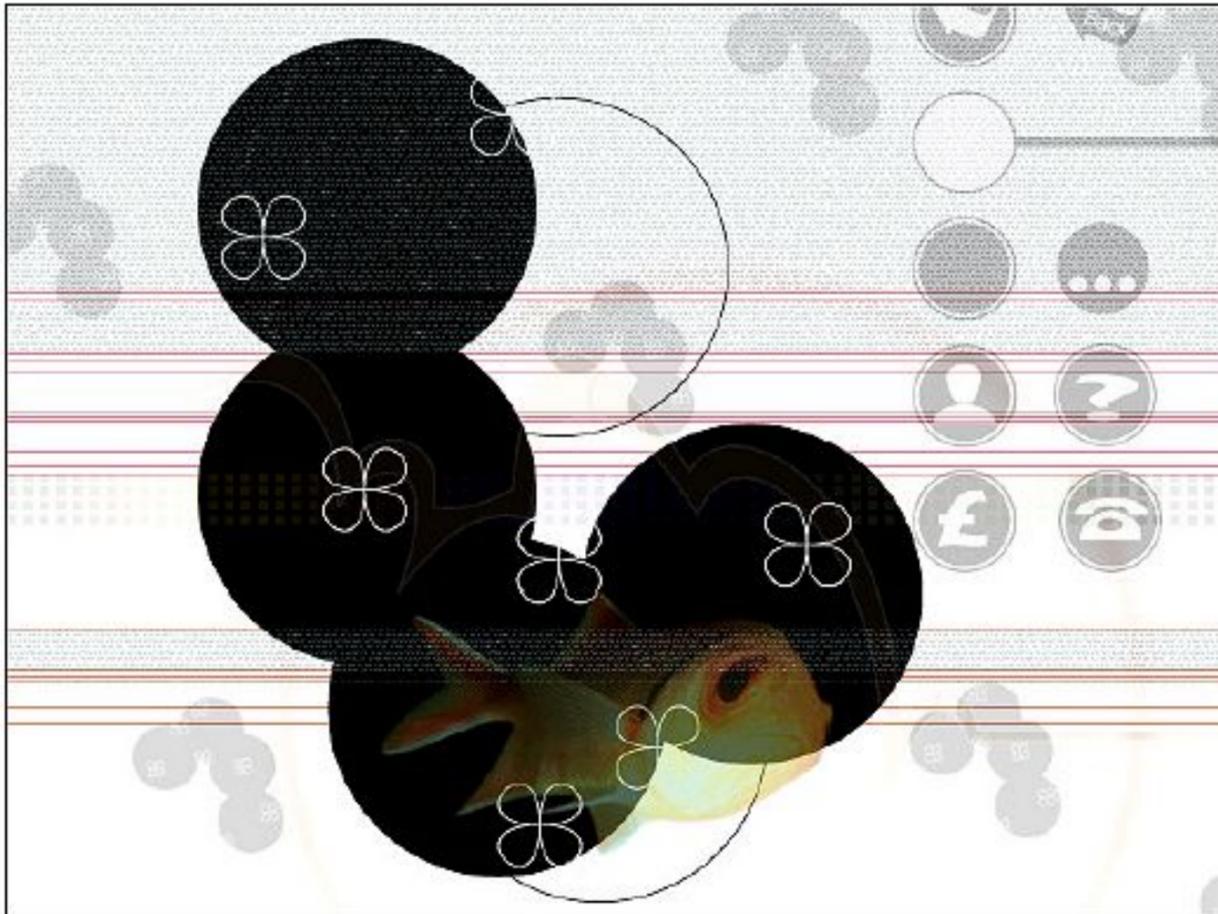


iQuest 2001

Die Olympiade der Mac-Demoszene



Ende August war es endlich wieder soweit. Die iQuest 2001 öffnete ihre virtuellen Pforten, der einzige Internet-Wettbewerb, der ausschließlich der Mac-Szene vorenthalten ist. Demo-begeisterte Freaks freuten sich auf viele neue Releases von hoher Qualität und wurden letztendlich doch von der traurigen Realität eingeholt.

Bevölkerte Hallen

Wenn Szenegruppen eine neue Demo fertiggestellt haben, wird diese in der Regel nicht einfach nur ins Internet gestellt. Um ein größeres Publikum zu erreichen, veröffentlicht man das neue Meisterwerk normalerweise auf einer so genannten Demo-Party, auf der sich hunderte bis tausende Szene-Freaks aus aller Welt Monat für Monat an den unterschiedlichsten Orten treffen. Auf diesen Partys werden vom Publikum per Stimmabgabe die besten Kreationen gewählt und anschließend mit Preisen ausgezeichnet.

Leider bleiben diese Partys meistens den PC- und Amiga-Leuten vorbehalten, mit Abstrichen auch noch der C64-Szene. Nur hin und wieder trifft man auf vereinzelte Mac-User, die außer Konkurrenz an einer Demo oder Intro arbeiten. Dies konnten wir heuer auf Deutschlands größter Szene-Party, der Mekka & Symposium, feststellen.

Trotzdem gibt es auch für die Mac-Szene

einmal im Jahr einen separaten Wettbewerb. Dieser findet zwar nur auf Internetbasis statt, brachte aber in der Vergangenheit einige ganz erstaunliche Werke zu Tage, die von der Aktivität der Szene zeugen konnten. Unter dem Titel „iQuest“ können die Demo-Macher jedes Jahr bis Ende August ihre Produktionen einreichen, während die Szene-Freaks dann ein paar Tage Zeit haben, ihre Lieblingskreationen per Punktebewertung an die Spitze zu hieven. Der ganze Vorgang wird ausschließlich über die offizielle iQuest-Webseite abgewickelt, die man über [<http://www.macscene.org>] erreichen kann.

Magere Ausbeute

Nachdem der Startschuss zur iQuest 2001 gefallen war, machte sich erst einmal Ernüchterung breit. In der Kategorie „Demo“ waren gerade einmal drei Kandidaten im Rennen. Kein Vergleich zum letzten Jahr. Nur eines entpuppte sich dabei als waschechtes Demo: Arid von Blackis,

das zugleich den Demowettbewerb gewann. Unterlegt von netter Musik gibt es einige typische Szene-Effekte wie etwa einen Tunnel oder morphende Objekte zu sehen. Prunkstück der Demo ist die 3D-Engine, in der man überwiegend den Flug einer F-16 durch einen Canyon begutachten kann. Den zweiten Platz belegte der „Arquee Teaser“. Hier wird ein hübsches Frauengesicht geboten, das aus Polygonen zusammengesetzt ist und sich per Maus frei rotieren lässt. Die dritte Demo im Bunde – „Notice Scroll“ – konnten wir leider auf keinem Rechner zum Laufen bekommen.

Noch magerer fiel die Ausbeute in der „Art“-Competition aus. Schlappe zwei Bilder wurden abgegeben, die beide keineswegs die grafische Brillanz der PC- und Amiga-Künstler aufweisen können. Eine zufriedenstellende Anzahl an Beiträgen gab es nur beim „Music-Wettbewerb“. Sechs Musikstücke rangelten um die vorderen Plätze, die fast ausschließlich dem Drum'n Bass-Genre entsprungen sind. Auch das Siegerstück von Monophope tendiert in diese Richtung, hat allerdings auch einen starken Hip-Hop-Einschlag vorzuweisen. Liebhaber dieser Musik dürfen als ruhig einmal den Download wagen.

Düstere Zukunft?

Ist der Apple Macintosh letztendlich doch kein Rechner für die Demoszene? Man möchte es nach der enttäuschenden iQuest 2001 fast glauben. Die Hoffnung sollte man trotzdem nicht aufgeben und sich auf eine produktreichere Zukunft freuen. Im Laufe der Zeit gab es immer wieder interessante und hochwertige Demo-Produktionen, die zu begeistern wussten, und dies wird sich auch in Zukunft nicht ändern. Dafür sorgen schon die Freaks. Auch in Zukunft werden wir noch so manche Überraschung der Mac-Szene aufdecken, denn überall steckt ein klein wenig deren Geist drin. Man will es nur nicht immer sofort sehen!

Jürgen Beck

