



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1191

Page 1/4

118 - Interview mit AND (.de)

Bobic, Mon 26 May 2008

Der russische Programmierer AND ist einer der erfolgreichsten Solo-Demoentwickler und mittlerweile auch in der Spieleindustrie schwer beschäftigt. Wir haben ihn für ein ausführliches Interview erfolgreich von seiner Arbeit für 10Tacle Studios Belgium abgelenkt.

4Sceners: Stell dich doch einfach mal selbst vor.

AND: Hallihallo. Mein Name ist Dmitry Andreev, doch von Freunden und Scenern werde ich nur [AND](#) genannt. Ich bin 23 Jahre alt, geboren in Deutschland und habe seit damals in vielen Ländern gelebt. Ich bin seit langem in der Demoszene und Spieleentwicklung involviert, speziell in den Bereichen der Software-Architektur, 2D/3D-Grafikentwicklung, Design und Musik. Ich habe die Voronezh State Universität (Fakultät für angewandte Mathematik und Mechanik) abgeschlossen und arbeite jetzt für die [10Tacle Studios Belgium](#) als Programmierer.

Dmitry "AND" Andreev ist ein großer Fan des Spiels Outcast. Inzwischen

arbeitet er zusammen mit den Originalentwicklern an einem Titel für Next-Gen-Konsolen.

4Sceners: Wie war dein Einstieg in die Demoszene?

AND: Eine lange Geschichte: Mein erster Computer (vielmehr war es eine Konsole), den ich im Jahre 1990 bekommen habe, war ein Atari 2600 VCS eine sehr simple Konsole mit einigen eingebauten Games. Nichtsdestotrotz hat sie mich verdammt beeindruckt, immerhin konntest du die Bewegung eines einfachen Quadrates auf dem Bildschirm kontrollieren zu der Zeit fand ich das hochinteressant. Und natürlich waren einige der Games sehr gut. Mein erster echter Computer, es war 1993 oder 1994, ich weiß es nicht mehr ganz genau, war ein ZX Spectrum 128 mit Diskettenlaufwerk, Soundchip und einigen Disks. Das erste halbe Jahr habe ich Spiele gespielt und etwas in BASIC programmiert. Doch mit den Jahren wurden meine Programme immer komplexer und ich bekam erste Demos zu sehen einfache Loader für Spiele, mit Sinusscrollern und Musik. Das war für mich Motivation genug, meine eigenen Demos zu coden mein Einstieg in die Szene.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1191

Page 2/4

4Sceners: Und wann wurdest du richtig aktiv?

AND: Ich habe auf dem ZX Spectrum eine Menge Kram entwickelt, aber erst 1999 meine erste Spectrum-Demo veröffentlicht. Direkt danach habe ich meinen Fokus auf den PC verlagert und die Arbeit an der PC-Demo » [7D0 Millennium](#) « aufgenommen. Die wurde 2000 auf der Chaos Construction Demoparty veröffentlicht und hat glatt den ersten Platz belegt.

4Sceners: Was ist deiner Meinung nach der wichtigste Unterschied zwischen Oldschool- und Newschool-Demos? Magst du diese Entwicklung überhaupt?

AND: Kurz gesagt bevorzuge ich oldschool auch und gerade wegen dem ZX Spectrum und der dazu gehörigen Szene. Viele meiner Freunde haben noch nie einen Spectrum oder C64 gesehen, wissen nicht, wovon ich rede, waren nie ein Teil dieser Szene und von daher kann ich gut verstehen, wenn sie sagen, dass sie das Gesehene nicht mögen. Es ist halt eine persönliche Sache: es gibt keine Definitionen, was Oldschool und was Newschool ist. Doch wenn ich mir alte Demos vom Spectrum oder C64 ansehe, dann muss ich immer über die Effekte nachdenken, über die Art und Weise, wie sie erzeugt wurden. Ich weiß es, weil ich es selbst getan habe ich habe damals auch um jeden CPU-Takt gekämpft. Heute geht es mehr um die Hardware, Newschool dreht sich stärker um das Design, weniger um die Effekte. Je nach Demoart variiert das natürlich, in Intros muss immer noch um jedes Byte gekämpft werden, was mich an die Spectrum-Programmierung erinnert. Aber natürlich hat jeder seine eigene Meinung zu diesem Thema.

4Sceners: Was ist deine Lieblingsdemo?

AND: Da gibt es gleich mehrere: Meine Favoriten sind Boost, Vivid Experiment, Electronics, Gateways, 2nd Reality, Moai, Overmind, State Of Mind, Fulcrum, Wonder, VIP2, fr-025. Bei Intros mag ich Stash, Jizz, Heaven Seven, Peyote, fr-08 sehr. Die meisten davon sind oldschool, diese Art Demos mag ich eben sehr. Boost ist für mich nach wie vor die beeindruckendste Demo generell haben alle Domsday-Demos bei mir einen schweren Eindruck hinterlassen. Nachdem ich » [7D0 Millennium](#) « auf der CC veröffentlicht habe, hat mir mal einer gesagt, das wäre die russische Antwort auf Boost vielleicht stimmt das sogar. Ich genieße die Atmosphäre von Domsday-Demos nach wie vor, deren Stil ist zu einem Teil zu meinem Stil geworden und hat meinen Demogeschmack beeinflusst.

[Zoom3](#)

[604](#)

Demo-Kunst von AND:

(64k Intro) und

(Demo)



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1191

Page 3/4

4Sceners: Was war der bisher schönste Augenblick in deiner Demo-Karriere? Und natürlich auch: was war der schlimmste?

AND: Der beste war wohl, als ich die Assembly 2002 gewonnen habe: Es war für mich schon immer ein Traum, zu einer Assembly zu gehen und mitzumachen, aber ich hätte mir nie träumen lassen, auch etwas zu gewinnen! Ich erinnere mich noch an jede Sekunde des Moments, als ich auf der Anzeige sah: »1st Place: [Squish](#) by AND«. Jedes Mal, wenn ich die Verleihungszeremonie ansehe, fühle ich genauso wie an diesem Tag. Yeah. Das war geil! Und der schlimmste Moment war 2001 auf der Paradox Demoparty, bei der die Veranstalter alles versuchten, um selber zu gewinnen. Ich hatte dort meine 604-Demo veröffentlicht, von der mir hinterher viele Leute sagten, dass sie super wäre. Naja, mir ging es besser, als die Demo schließlich auf der Mindcandy-DVD veröffentlicht wurde – am Ende hat doch die Zeit bewiesen, welche Demo besser war.

4Sceners: Womit verdienst du mittlerweile deinen Lebensunterhalt?

AND: Leben? Ha! Ich arbeite die ganze Zeit. Der einzig wahre Lebensweg.. – Nagut, nicht die ganze Zeit, aber immer noch genug.

4Sceners: An welchen Games hast du bislang mitgewirkt?

AND: Ich war erst kurz an der Universität, als mich ein Freund (Cybermag) fragt, ob ich nicht Lust hätte für Burut zu arbeiten – ein anderer meiner Freunde (RCL) arbeitete auch schon dort. Zu der Zeit hatte ich schon viel Arbeit in meine Demos gesteckt, inklusive Software-Renderer und 3D-Engines für Beschleunigerkarten. Derart gestählt hatte ich Lust an Spielen zu arbeiten. Also habe ich 2001 begonnen an neuer 3D-Technologie zu arbeiten, welche im Endeffekt in der XTend Engine und [Kreed](#) münden sollte. Für Burut arbeitete ich als Graphics Engine-programmierer. Ich kümmerte mich um alle 3D-Angelegenheiten, weil sonst keiner Ahnung davon hatte. Ich schrieb die 3D-Engine, das Renderingsystem, einige Plug-Ins für 3D Studio MAX, womit wir Szenen designen, Lightmaps berechnen und das Ganze in die Engine laden und ansehen konnten. Als dann die tatsächliche Spielentwicklung begann, wurde ich zum Lead Programmer für Kreed (das ursprünglich Creed hieß), die XTend Engine und alle anderen grafikbezogenen Programmieraufgaben. Nachdem das Spiel abgeschlossen war, wurde die Engine weiter benutzt, u.a. für das Kreed-Add-On »Battle for Savitar« und das neue [ÜberSoldier](#)."
rel="external"><http://www.4players.de/4players.php/spielinfo/PC-CDROM/7758/%DCberSoldier.html> ÜberSoldier[/link]. Ich unterstütze die Engine nach wie vor so weit ich kann, und bin sehr froh, dass sie immer noch benutzt und weiterentwickelt wird.

[ÜberSoldier](#)

von Burut/CDV basiert auf der Xtend-Engine,

die von AND mitentwickelt wurde.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1191

Page 4/4

4Sceners: Kannst du uns etwas über deine gegenwärtigen Projekte verraten?

AND: Tatsächlich nicht sehr viel, ich darf nicht. Ich kann euch allerdings sagen, dass ich an einem gewaltigen Projekt für PCs und Next-Gen-Konsolen arbeite.

4Sceners: Spielst du selbst noch Games?

AND: Früher habe ich noch viel gespielt, aber mittlerweile bin ich nicht mehr so sehr daran interessiert. Mit einer Ausnahme: Quake 3, das ich jeden Tag mindestens eine halbe Stunde zocke. Und witzigerweise konnte ich es bis vor einigen Jahren nicht mal leiden. Ich denke, dass mein Interesse daran an der Arbeit liegt. Wenn man den ganzen Tag hart arbeitet, will man zum Feierabend einfach etwas entspannen und ein paar virtuelle Ärsche treten. Aber sonst bin ich kaum aktiv. Kürzlich habe ich Quake 4 eine Weile gespielt, davor eine ganze Weile nichts. Aber gelegentlich greife ich noch zu alten Games auf dem ZX Spectrum, dem Mega Drive oder dem NES. Hauptsächlich Arcade-Spiele.

4Sceners: Inwiefern hat dir deine Demo-Erfahrung geholfen, in der Spielebranche Fuß zu fassen bzw. bessere Spiele zu entwickeln?

AND: Es war mir eine unermessliche Hilfe! Ich habe für Demos eine 3D-Engine inkl. Software-Renderer geschrieben, daher hatte ich ein gutes Verständnis, wie die Dinge funktionieren und erledigt werden sollen. Es hilft mir immer noch bei der Planung eines Projektes, wenn ich an Spezialeffekten oder fortgeschrittenen Techniken arbeite. Ohne den Szene-Background wäre all das nie so leicht.

Schon gewusst, dass:

- * AND die wunderschöne Music-Disk [reTracked#1](#) programmiert hat?
- * [Zoom3](#) die am öftesten heruntergeladene Szene-Produktion des 4Players.de-Netzwerks ist mit mehr als [33.000 Downloads](#)?
- * AND eine Engine programmiert hat, die [3D-Karten-Unterstützung](#) für Outcast bietet?
- * ihr [Hilfsvideos](#) auf ANDs Website findet, die zeigen wie die Intros Squish und Zoom3 entstanden sind?

(16.05.2006, Bobic)