



[http://www.bitfellas.org/e107\\_plugins/content/content.php?content.1067](http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1067)

Page 1/2

### 139 - Intel Demo Competition 2007 (.de)

Bobic, Tue 06 May 2008

**Im letzten Jahr rief Chip-Hersteller Intel zum ersten Mal zum Kampf der Demogruppen auf. Die fünf besten durften in 30 Sekunden dauernden Clips ihr Können zeigen und nebenbei ein wenig Werbung für die neue mobile Prozessorgeneration betreiben. Im Jahr 2007 folgt nun der zweite Streich. Intel hat dazugelernt, lästige Beschränkungen gestrichen und den Teams mehr Zeit gegeben. Das Resultat: extrem fette Demos, über deren Gewinner IHR abstimmen dürft!**

Vor etwas mehr als acht Wochen hat eine Fachjury, bestehend aus Presse- und Firmenvertretern sowie Kennern der Demoszene, die fünf Teilnehmer bestimmt. Neben Vorjahressieger [Fairlight](#) dürfen nun [Synesthetics](#), [Andromeda Software Development](#), [STILL](#) (vormals [LKCC](#)) und [XPLSV](#) am Prestige-trächtigen Wettbewerb teilnehmen. Den Zeitraum bis zum 1. Juli konnten die Teams nutzen um eine 3-minütige Präsentation auf die Beine zu stellen. Ohne jegliche Einschränkungen wie im Jahr zuvor, als man etwa einen Remix von Turntable-Gott DJ Hell als Soundtrack verwenden musste. Damit den Jungs, die aus ganz Europa und den USA kommen, ihr Unternehmen auch gelingt, sponsorte Intel Notebooks, die mit neuester Intel Core 2 Quad Prozessoren ausgerüstet sind.

Diese künstlerische Freiheit hat den Demo-Machern sichtlich gut getan. Jede der fünf eingereichten Demos ist für sich genommen ein kleines Meisterwerk geworden. Keine gleicht der anderen, die Kreativität, Technik und Design, die in die Beiträge geflossen sind, ist erstaunlich. Schon jetzt könnte die Intel Demo Competition 2007 als eine der wichtigsten Szeveranstaltungen in die Geschichtsbücher eingehen, dabei steht der Gewinner noch gar nicht fest. Denn letztendlich liegt es an euch, welches Meisterwerk den ersten Platz erklimmen wird. Auf der [offiziellen Website](#) könnt ihr für eure favorisierten Demo stimmen. In wenigen Wochen wird dann der Gewinner bekannt gegeben. Wir wollen euch an dieser Stelle die einzelnen Kandidaten vorstellen.

#### **[Beyond the Walls of Eryx](#) / Andromeda Software Development**

Unterhalb der Mauern von Eryx erinnert die Welt an Shoot'em Up-Klassiker wie 'Zaxxon' oder 'Viewpoint' - allerdings im 'Geometry Wars'-Look. Eine Wireframe-Welt, gezeigt aus isometrischer Perspektive, wird in extrem cooler Manier aufgebaut. Wir sehen Unmengen an Würfeln, aber auch Zahnäder, die von Menschenhänden in Gang gesetzt werden. Gegen Ende tauchen dann gigantisch große Lebewesen auf, die an Endgegner aus Videospiele erinnern. Und da sind wir wieder bei unseren anfangs geäußerten Erinnerungen. ASD-typisch hat aMusic wieder einen grandiosen Soundtrack beige-steuert, der mit elektronisch klingendem Klang für Atmosphäre sorgt während eine metallisch klingende Frauenstimme eine mythische Geschichte erzählt, die zugleich einen der ungewöhnlichsten Greetings-Parts überhaupt darstellt! Sehr cool, aber einfach anders und definitiv keine rauschende Farb- und Bilderflut vom Kaliber eines Iconoclast.

#### **[Halfsome](#) / Fairlight & CNCD**

Als Vorjahressieger lagen die Erwartungen bei Fairlight natürlich besonders hoch. Enttäuscht haben sie nicht, liefern sie uns doch, in Kooperation mit den legendären CNCD, ein Schwergewicht des 3D-Modelling. Eingebettet in den für FLT mittlerweile so



[http://www.bitfellas.org/e107\\_plugins/content/content.php?content.1067](http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1067)

Page 2/2

ber ühmten Grafikstil pr äsentieren sie uns Szenen, die von allen Demos der Intel Demo Compo 2007 am ehesten an ein Spiel erinnern. Rhythmisch zur Beat-lastigen Musik schwenkt da ein Bagger seinen Schaufelarm, h übsch detailliert dargestellt versteht sich. Sp äter ist es dann ein kleiner Roboter, der mit seinem Arm die Schwenkbewegungen des Nutzfahrzeuges nachahmt, bevor die gelben Unget üme ihn letztendlich umkreisen. Nat ürllich fehlt auch der beliebte Wachstumseffekt nicht, den Coder Smash erneut optimiert hat und mit diesem nun ganze R äume aufklappen l ässt. Grafisch sensationell, cooler Style und ein ganz hei ßer Anw ärtler auf den ersten Platz des Wettbewerbs.

#### **Hofn / XPLSV**

Was uns XPLSV mit dem seltsamen Titel sagen wollen, wissen wir nicht. Doch so kryptisch der Titel auch anmutet, Hofn stellt die normalste Demo dar, die f ür die Intel Demo Compo 2007 eingereicht wurde. Ähnlich ihrer bislang besten Demo 'Tokyo' beschr ängen sie sich im Groben auf ein einziges Element: Wasser. Sch ön dargestelltes Wasser! In diesem schwimmen Eisbl öcke, die ein wenig überbelichtet sind und entfernt an Z ähne erinnern. Und so kreist die Kamera zu jazzigen Kl ängen um das eisig kalte Gebiss, taucht auch mal unter und erhebt sich danach in die L üfte, womit sie es den Kariesfreien Bei ßern gleich tut. Ein Werk, das im wahrsten Sinne des Wortes so dahin pl ätschert, dennoch ein wenig erfrischt, wobei die Sinne jedoch nur kurzzeitig angeregt werden.

#### **ISO9241 / STILL**

Einer der kreativsten K öpfe der Demoszene zeigt hier wieder einmal sein ganzes Potential. Pixtur, schon verantwortlich f ür Meisterwerke wie 'Trocken', 'Perfect Love' oder 'Above' beschreitet erneut abgefahrene Pfade. Iso9241 liegt visuell irgendwo zwischen Bj örks 'All is full of love' und totem Demo-Chaos. Erst topediert er uns mit klassischen Demo-Effekten wie der 3DS-Duck, einem Torus und Partikeleffekten, dann durchbrechen Br ückenteile das Szenario und leiten über in die Moderne, bevor die Farbgebung ins Grelle wechselt und klinisch saubere Ger ätschaften und Robot-Schlangen zum finalen Schlussakkord ansetzen. V öllig abstrus, v öllig abgefahren, mit zahlreichen Stilbr üchen versehen, die dennoch wunderbar ins abstrakte Gesamtbild passen. Genau wie die Musik, denn die wechselt und endet genauso chaotisch und abprubt, wie das visuelle Erlebnis. Grandiose, harte Kost f ür Demo-Feinschmecker und Liebhaber der Abstraktion!

#### **STS-05: Royal Temple Ball / Synesthetics**

Kann eine 'Kugel' als zentrales Element einer Demo begeistern? Wenn das Werk von Synesthetics kommt auf jeden Fall! Zu Beginn sehen wir eine Art Planet, der mit seiner dichten Klotz-Vegetation irgendwie entfernt an Legosteine erinnert, w ährend eine Mischung aus ruhigem Reggae und spirituellen Kl ängen aus den Lautsprechern schallt. Nat ürllich perfekt synchron zu den Effekten, wie es sich f ür eine Demo der Finnen geh ört. Doch Synesthetics w ären nicht Synesthetics wenn die Demo nicht noch ordentlich Drive bek äme. Die Musik wird hektischer, treibt den Planeten in ein heftiges technoides Inferno in dem allerlei schicke Effekte heranwachsen und so ganz das zeigen, weshalb wir die Szene so lieben: perfekten Demo-Style!