



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1077

Page 1/4

132 - Breakpoint 2007: Party-Report (.de)

Bobic, Wed 07 May 2008

Die [Breakpoint 2007](#) ist vorbei. Eigentlich könnten wir uns die obligatorische Zusammenfassung sparen und diesen Artikel als Abschlussbericht des Demojahres 2007 bringen. Denn nachdem sich die Pforten der Rundsporthalle in Bingen geschlossen hatten stand fest: es wird schwer, diese Veranstaltung und diese Mengen an fantastischen Releases noch zu toppen. Oder formulieren wir es anders: Farbrausch killt die Demoszene!

Ja, richtig gelesen. Genau die Gruppe, die uns seinerzeit mit [fr-08: the product](#) (2000), [fr-019: poem to a horse](#) (2002) oder [fr-025: the popular demo](#) (2003) ausflippen hat lassen. Doch seitdem haben sie uns ein wenig enttäuscht - wenn auch auf hohem Niveau. Alle Demos, die dem popular demo folgten, waren gute bis sehr gute Produktionen, erreichten aber niemals die Klasse, die Einzigartigkeit der von Fiver2 und Chaos gemeinsam gestalteten Werke. Erst jetzt hatte Fiver2 Zeit [fr-041: debris](#) fertig zu stellen. Für die Breakpoint 2007. Präsentiert als letzte Demo des PC-Demo-Wettbewerbs. Und obwohl zuvor schon jede Menge Highlights das Publikum begeistert hatten, ist dieses Teil ein Schlag mitten ins Gesicht für jeden Democoder!

Über-Killer-Demo:

[fr-041: debris](#)

. Gibt's auch als

[Video](#)

Die Killer-Demo

Vier Jahre mussten wir auf die Rückkehr des Hundes, dem Markenzeichen von Fiver2, warten, doch jetzt beißt er wieder messerscharf zu und zerfetzt die Arbeit anderer ambitionierter Demogruppen mit Leichtigkeit. Farbrausch hat uns zappeln lassen. Wir hatten schon fast den Glauben an sie verloren, und dann bestrafen sie unsere Ungläubigkeit mit aller Macht. [fr-041: debris](#) lässt sich kaum in Worte fassen. Diese Technik, diese Idee, die Umsetzung und dann auch noch diese Größe! Ganze 177kb klein ist die Demo, die mit allem bislang gesehenen den Boden aufwischt. Es verbindet Abstraktion mit unglaublicher Technik. Würfelschlangen bahnen sich ihren Weg durch detailliert gestaltete Höuserschluchten, ganze Brücken erwachen zum Leben, bohren sich in den Boden und hinterlassen einen Regen aus tausenden von Polygonen. Musikalisch wirkt das Szenario bedrohlich und das ist es auch, denn solch beeindruckende Technik findet man nicht einmal in aktuellen Spielen. Wenn es eine Bedeutung für den Begriff Next Generation gibt, dann heißt er [fr-041: debris](#)!



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1077

Page 2/4

Rückkehr der Meister

Da geriet sogar das Comeback der Gruppe Andromeda in den Hintergrund. Nach 13 Jahren Abstinenz kehrte eine der legendären Amiga-Demogruppen zurück auf die Demobühne. Andromeda waren für Kultdemos wie Nexus 7 und Sequential verantwortlich und fangen nun auf dem PC neu an. Ihr [Noumenon](#) getauftes Werk wandelt dabei zwischen modernem High-Tech und Oldskool-Charme. Archmage zaubert immer noch wunderschöne Pixelgrafiken aus dem Ärmel, der Soundtrack von Interphase erinnert teilweise an alte Zeiten, experimentiert aber auch mit wilden Stilen der heutigen Zeit. Auf der Effektseite haben wir einen brillanten Fraktal-Zoomer in 3D, einen bildschönen Greetings-Part im Sternennebel, aber leider auch ein paar relativ leere Stellen, inklusive der Würfelszene, die vom Stil so gar nicht recht zum restlichen Gesamtbild passen möchte. So sind wir zwar ein wenig enttäuscht, dass hier kein zweites Nexus 7 drin steckt, doch ist es schön, die Helden aus der Jugendzeit mit einer eigentlich doch sehr guten Demo wieder begrüßen zu dürfen.

Gelückte Rückkehr:

[Noumenon](#)

von Andromeda. Die einstigen Amiga-

Helden versuchen sich nach 13 Jahren Abstinenz nun auf dem PC.

Alles in allem wäre die Demo-Compo der Breakpoint 2007 auch ohne das neue Farbrausch-Werk einer der besten Wettbewerbe aller Zeiten gewesen. Alleine die sieben, auf den Plätzen folgenden Demos hätten auf kleineren Parties locker um die Goldmedaille gekämpft. Etwa das verträumte [Fairytale](#) von Traction und Brainstorm, mit seinen hinreißend schönen, glänzend strahlenden Liniengebilden und melodischem Elektro-Rock von Altmeister Romeo Knight. Oder LKCCs [Above](#), das poetisch und zugleich abstrakt daherkommt und trotz alter Engine optisch eine Menge hermacht. Weiterhin hatte die Breakpoint 2007 neue Demos von [Synesthetics](#), [MFX](#), [Nuance](#), [Loonies](#) und [Anadune](#) zu bieten, die man allesamt einmal gesehen und gehört haben muss.

Schlapper Start

Dabei waren die ersten Competitions etwas enttäuschend und hinterließen einen etwas faden Beigeschmack. Zwar hatte der PC-4K-Wettbewerb mit [Sprite-o-mat](#), [Galiwm](#) und [USbiPR](#) drei wirklich gute Vertreter zu bieten, doch insbesondere die 64k Intros enttäuschten. Brain Controls [Phantom Eye Syndrome](#) sieht zwar fantastisch aus, ist aber viel zu hektisch gestaltet und musikalisch höchst durchschnittlich, um den Intro-Olymp zu erklimmen. Trotzdem hat es für Platz 1 gereicht. Nur Platz 2 blieb für [Pahorek](#) von Clrsrc. Diese tschechische Produktion sieht zwar extrem stimmungsvoll aus, der viel zu ruhige Sound dürfte jedoch der Grund sein, warum letztendlich nur der zweite Podestplatz winkte. Die Rebels-Intro [Threespace](#) folgt auf Rang 3 und bietet mit seiner Mischung aus Wireframes und Cube-Textures einen erfrischend anderen Anblick, aber auch hier reicht es nicht zum absoluten Meisterwerk.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1077

Page 3/4

Die ersten Begeisterungsstürme entfachte ein älterer Knabe, nämlich Kollege C64. Die Competition für Commodores alten Rechenknecht hatte zwar nur sechs Beiträge zu verzeichnen, die hatten es jedoch in sich. Gewonnen hat ein alter Bekannter. [Desert Dream](#), legendäre Amiga-Demo aus dem Jahre 1993, wurde von Chorus und Resource nahezu 1:1 für den 8bit-Rechner umgesetzt. [Natural Wonders](#) von Oxyron bot neben vielen tollen Grafiken, auch schicke Effekte und wunderschöne Melodien und kam somit auf Position 2. Smash Designs eroberten Bronze mit [Industrial Revolution](#), das einige Effekte innerhalb von Grafiken versteckt und somit ungewöhnliche Designaspekte liefert. Toll gemacht!

1. Platz bei der Amiga-Demo-Compo und neben den beiden

4k Intros einziges Highlight der Amiga-Wettbewerbe:

[Senzala \(Video\)](#)

Amiga-Desaster

Eine Computergeneration weiter wurde es jedoch relativ langweilig. Die sonst so hochgelobte und mit ungeheurer Spannung erwarteten Amiga-Competitions, waren 2007 recht enttäuschend. Die beiden einzigen Vertreter bei den 4k Intros, [Swex](#) von Scarab und die Co-Produktion [Rapo Diablo](#) von Loonies und Ephidrena, waren zwar beide technische Meisterleistungen, aufgrund der Release-Armut kam aber trotzdem keine Freude auf. Dreimal so viele Releases hatte der 64k-Wettbewerb zu bieten, bei dem überraschend Haujobb ein Comeback feierte. Coder Optima hat die Kultgruppe reanimiert und gewann mit der einzig erwähnenswerten Intro, [Bizarre Love Triangle 2](#), auch gleich die Compo. Ein Meisterwerk im Stil früherer Haujobb-Werke sollte man jedoch nicht erwarten. Auch eine Demo hatte Optima eingereicht, die jedoch sang und klanglos in der Versenkung verschwinden durfte, obwohl sie als Zweitplatzierte über die Ziellinie ging. Der Grund warum dieses Teil überhaupt so hoch gehandelt wurde, liegt am Fehlen der ganz großen Amiga-Gruppen. In diesem Jahr gab es für Commodores 16bitter keine Demo von TBL, Ephidrena, Iris oder Loonies. Ein schwerer Schlag. Einzig Madwizards konnten, auch aufgrund dieser Situation, endlich die Amiga-Demo-Compo der Breakpoint gewinnen, nachdem sie zuvor über Jahre hinweg immer an TBL gescheitert waren. Ihr [Senzala](#) bietet richtig gute Demokost und einen tollen Soundtrack, doch haben wir von den Polen schon durchaus Besseres gesehen.

[Matt Current \(Video\)](#)

heißt die neue GBA-Demo der Shiftfaced



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1077

Page 4/4

Clowns. Ein Hammerteil, umwerfende Technik, brachiales Design.

Konsolen-Kult

Sollte es also in diesem Jahr tatsächlich die erste Breakpoint sein, in der keine Demo von The Black Lotus zu sehen war? Natürlich nicht! Man musste einfach bei den Console/Wild-Demos nachschauen, um die Leute beim Ausflippen beobachten zu können. Die Schweden haben sich nach den ersten Schritten im PS2-Sektor eine neue Plattform ausgesucht. Sonys Playstation Portable. Darauf zeigten sie [Suicide Barbie](#), die Demo mit dem wohl meisten Sex-Appeal inside! Ihre PSP-Demo bietet die heißesten Frauenkörper der Demoszene, auch wenn sie nur aus Plastik sind und gegen Ende zerstört werden. Idee, grafische Ausführung und Technik sind wieder einmal überirdisch und dürften TBL bei den nächsten Scene.org Awards den Oskar für die beste Console-Demo einbringen.

Nicht weniger bombastisch war die neue Produktion der Shitfaced Clowns für Nintendos Gameboy Advance. Hier geht es wie in alten Amiga-Zeiten zu, als die wirklich fähigen Programmierer immer neue Höchstleistungen aus der betagten Hardware kitzelten. [Matt Current](#) sieht zum Teil schon fast wie eine PC-Demo aus. Nintendos Kleiner protzt mit fetten 3D-Objekten, aufbrechenden Böden, einer Marmelbahn, Glow- und Spiegeffekten. Obendrein gibt's im ersten Teil Drum'n Bass von der härtesten Sorte, im zweiten dann Rapsound vom allerfeinsten. Ein Top-Produkt! Ebenso feierte die erste Xbox 360 Demo ihre Premiere auf der Veranstaltung in Bingen am Rhein. Tristar zeigten [Bloody Memories 2](#), das vor allem zu Beginn ein paar schnieke Effekte abspult.

[Dr. Uwe Boll](#)

referierte über seine Filme und

warum er Computerspiele verfilmt.

Aufgelockert wurden die Kämpfe um die Pole Positions von Seminaren, bei denen die Besucher ihren Wissensdurst stillen konnten. Chaos/Farbrausch, der hauptberuflich bei 49Games in Hamburg an PC- und Konsolenspielen arbeitet, plauderte über den [Einstieg in die Spielebranche](#) und wie aus Demoscenern Spieleprogrammierer wurden. Dr. Uwe Boll, in Spielkreisen nicht gerade beliebt für seine trashigen Verfilmungen bekannter Games wie Dungeon Siege, Postal oder Alone in the Dark, [erzählte über seine Zelluloidstreifen](#) und wie sich Spielverfilmungen rechnen. Weitere Seminare für Technik-begeisterte rundeten das gelungene Angebot ab.