



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1166

Page 1/4

125 - PC Demos im Wandel der Zeit (1992-2006) (.de)

Bobic, Tue 20 May 2008

Enorme Veränderungen hat die Demoszene seit ihrem Bestehen durchschritten. Nicht nur vom technischen Aspekt, vor allem auch im Hinblick auf das Design. Wir wollen einen kleinen Überblick geben, wie sich die Szene in den letzten 15 Jahren verändert hat. Jeder Jahrgang ist mit einer speziellen Demo vertreten, welche die technischen Möglichkeiten der damaligen Zeit veranschaulichte und auch in allen anderen Punkten Maßstäbe setzte oder Trends einläutete. Der Startschuss fällt im Jahr 1992, denn zu diesem Zeitpunkt erschienen die ersten interessanten PC Demos, damals noch für das Betriebssystem MS-DOS. Damit auch wirklich jedermann den Wandel der Demoszene mitverfolgen kann, liegt von jeder Produktion ein Video vor. Ein Link zum Download der Originaldateien fehlt ebenso wenig.

1992 - Unreal / Future Crew

So fing alles an! Wir bestaunen eine Art Megademo, wo Effekte zwar nacheinander und zusammenhanglos abgespult, aber bereits passend von brillanter Musik begleitet werden. Was wir sehen sind, für damalige Verhältnisse, aufwändige Vektorwelten, Dotfields, Plasma, Wormhole, Shadebobs und vieles mehr. Der altbekannte Sinus-Scroller fehlt ebenso wenig, wie aufwändig gepixelte Logos. Die Future Crew untermauerte mit Unreal ihren Ruf als Demo-Künstler par excellence. Heutzutage sind einige der Mitglieder bei den "Max Payne"-Machern von [Remedy](#) beschäftigt. Aktuelles Projekt der Finnen ist der düstere Ego-Shooter Alan Wake.

[Video Download](#) / [File Download](#)

1993 - Second Reality / Future Crew

Die erste Demo, bei der Effekte und Musik perfekt im Einklang standen. 2nd Reality führt schwere Effektgeschütze auf, da hier die damalige Hardware ausgereizt wurde. Kleine Effektkunde: Dot-Tunnel, Glanz-Vektoren, Bouncing Image, Wassereffekt, Interface Patterns, Spinning Cubes, Raytracing... Hier steckt so viel Eye-Candy drin, woraus andere Gruppen mehrere Demos machen würden. Außerdem durfte man zum ersten Mal flüssige Übergänge zwischen einzelnen Szenen begutachten und ließ die fantastische Musik von Purple Motion und Skaven in Endlosschleife laufen! Die Vector-City tauchte in aufpolierter Form in [Final Reality](#) wieder auf.

[Video Download](#) / [File Download](#)

1994 - Verses / Electromotive Force

Gouraud Shading rückte immer mehr in den Mittelpunkt und verschönerte die zuvor oftmals nackten Vektorobjekte. In Verses von EMF werden nicht nur kleinere Objekte damit verziert, auch ein großer Höhlenkomplex wirkt mithilfe dieser Technik deutlich plastischer. Neben dem allseits beliebten Pixelzoomer und Morphing-Spielereien stehen auch Fraktale und Plasma nach wie vor hoch im Kurs, natürlich wieder etwas hübscher als zuvor. Alles in allem brachte das Jahr 1994 nur wenige Neuerungen, da das Design stagnierte und man nach wie vor unterschiedliche Effekte zusammenhanglos aneinander reihte. Der Weg war jedoch für neue Ideen



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1166

Page 2/4

geebnet.

[Video Download](#) / [File Download](#)

1995 - Stars: Wonders of the World / Noon

Der Polygon-Overkill folgte 1995. Unglaublich fette 23806 Faces hatte die Biene vorzuweisen, die in dieser franz ösischen Produktion umherschwebte. Erneut setzten die Macher dabei auf die beliebte Art des Gouraud Shadings und sorgten somit für einen realistischeren Look. Inzwischen wurden die Objekte auch mit Texturen zugappt, doch beschr änkte man sich nach wie vor auf einzelne Modelle. Komplexe 3D-Szenarien wurden selten gesichtet. Stars ist aber nicht nur aufgrund des Detailreichtums eine Augenweide. Ebenso sorgt Groos brillant funkiger Soundtrack für Atmosph äre.

[Video Download](#) / [File Download](#)

1996 - Inside / CNC D

Das Jahr des Designs! Immer mehr Demos erschienen, die auf ungew öhnlichen Style setzten und somit viel frischen Wind in die Szene brachten. Inside ist dafür ein hervorragendes Beispiel, denn hier paart sich fantastische Technik mit perfekt abgestimmter Musik und grandiosem 2D-Artwork. Schicke 3D-Szenen gibt's obendrein und zum ersten Mal wurden kleinere Grafiken als Overlay verwendet, was die Jahre darauf ein beliebtes Stilmittel wurde. Die Kr önung ist allerdings die Musik von Yolk und Legend, die unglaublich gut passt und als einer der besten Demo-Soundtracks in die Geschichte einging - genau wie die gesamte Demo.

[Video Download](#) / [File Download](#)

1997 - Robotnik / Rage

Stellvertretend für den 1997er-Jahrgang soll Robotnik von Rage sein, ein Schwergewicht in 3D. Vorbei waren die Zeiten platter Effekte oder starrer Screens, in denen nur ein Effekt abgespult wurde. Ab sofort rauschte der Effektzug klar in Richtung aufw ändiger, dreidimensionaler Welten. Die Demo von Rage enth ält eine Menge davon und weiterhin toll animierte Objekte. Ebenfalls ein Thema war die Berechnung von Echtzeitschatten, was damalige Pentium-Systeme ziemlich in die Knie zwang. Letztendlich war der Fortschritt in diesem Jahr rein technischer Natur, da vielerorts 3D-Grafik über innovativem, kultigem Design stand.

[Video Download](#) / [File Download](#)

1998 - Bleam / Lionhead

Endlich hielten die 3D-Beschleuniger (3dfx) Einzug in die Szene. Alles wirkte glatter, sauberer und lief auf einmal viel fl üssiger. Neben Gods (mit [Incoming Future](#)) waren es Statix und Vic, die mit Bleam von der neuen Technik Gebrauch machten und einen Rausch an Farben auf die heimischen Bildschirme brachten. Zwar hatten die beiden schon bessere Demos designt, doch waren sie mitverantwortlich dafür, dass der Szene der Weg in die Welt der modernen Grafikkarten geebnet wurde. Besonders beeindruckend sah das durch ein Mosaikfenster einfallende Licht aus, was man in dieser Pracht bislang noch nicht gesehen hatte. Ein [Interview mit Alex 'Statix' Evans](#), der als Programmierer bei den Black & White Machern von Lionhead arbeitet, findet ihr übrigens in unserem Artikelarchiv.

[Video Download](#) / [File Download](#)

1999 - Moral Hard Candy / Blasphemy



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1166

Page 3/4

Bez üglich der Technik mag [Kasparov](#) von Elitegroup die interessantere Demo 1999 gewesen sein, denn hier werkelte eine beeindruckende 3D-Engine, die mit damals aktuellen Spielen durchaus mithalten konnte. Doch war Moral Hard Candy der wahre Überflieger. Blasphemy perfektionierten ihren minimalistischen Style, der aufgrund gleißender Effekte und mehreren übereinander gelagerten Layern gar nicht mehr so trist aussah! Das Ergebnis war in punkto Design unschlagbar, da auch der grandios zwischen experimentellem Lärm und Melodie schwankende Soundtrack wie die Faust aufs Auge passte. Andere Gruppen kopierten diesen Designstil, was die Releases in den nächsten 24 Monaten zwischen Minimal- und Brachial-Style unterteilte.

[Video Download](#) / [File Download](#)

2000 - Art / Haujobb

Schon seit zwei Jahren dominierten Haujobb mit ihrem glamourösen, farbenfrohen Stil die 64k-Intro-Szene. Mit Art erklommen sie endlich auch den Demo-Olymp. Prachtvolle 3D-Szenen, eingehüllt in wunderschönes Pixelartwork, jede Menge abstrakte Objekte und ein atmosphärischer Soundtrack sind die Markenzeichen von Art, das wir aus dem reichhaltigen Portfolio dieser Gruppe ausgewählt haben. Haujobb-Demos klotzten nur so mit Farben, Formen und toller Musik, weshalb sie über Jahre hinweg die führende Demogruppe waren. Auch entwickelten sie als erste ein Demo-Tool, mit dessen Hilfe ein talentierter Grafiker wie Visualice fast im Alleingang Demos produzieren konnte. Zwar waren sich all diese Werke recht ähnlich, doch jedes für sich trotzdem eine Schönheit. Bis 2003 begeisterte Haujobb mit diesem Style.

[Video Download](#) / [File Download](#)

2001 - Gerbera / Moppi Productions

Demopaja ist seit vielen Jahren ein begehrtes Werkzeug zum Erstellen eigener Demos. Doch erst die Schöpfer selbst bewiesen 2001, zu welchem ungewöhnlichen Werken ihr Programm fähig ist. Der extravagante Designstil mit Cel-Shading-Optik und grooviger Musik setzt die Roboterwelt gekonnt in Szene. Inzwischen verschwimmen die Grenzen von einzelnen Effekten immer mehr. In vielen Szenen stecken so viele Details und Kleinigkeiten, sodass längst nicht mehr ein einzelnes Objekt den Mittelpunkt einer Szene ausmacht. Gerbera löste einen Demopaja-Boom aus. Viele Gruppen bauen inzwischen auf dieses Programmgerüst.

[Video Download](#) / [File Download](#)

2002 - Variform / Kewlers

Die Rückkehr der Kewlers rauschte wie ein Jubelsturm durch die Demoszene. Neuartige Effekte, flüssiges Design und ein Soundtrack der nicht mehr aus dem Kopf wollte: melodisch, treibend, tanzbar und mit fantastischem Robotergesang. Was MelFunction und Little Bitchard hier aus den Boxen zauberten, inspirierte auch andere Musiker (beispielsweise für die Demo [World Domination](#)). Den einzigartigen Designstil der Kewlers konnte aber bis zum heutigen Tage niemand anders kopieren. Ein zeitloser Klassiker, der in keiner Demo-Sammlung fehlen darf und selbst in einer Disco die tanzwütigen Massen mitreißen würde!

[Video Download](#) / [File Download](#)

2003 - fr-025: the popular demo / Farbrausch

Seit über zwei Jahren sorgten Farbrausch bereits für Aufsehen in der Szene. Mit diesem Werk waren sie am Gipfel angekommen. Die Altmeister Chaos (Code) und Fiver2 (Grafik) zelebrieren hier Demokunst in Perfektion. Das popular demo ist ein Tanzvideo im Disco-Look. Überall glitzert und flimmert es, während ein fantastisch animierter Tänzer im Outfit einer Discokugel berauscht die



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1166

Page 4/4

H üften im musikalischen Takt schwingt. Und ehe man sich versieht, tut man es ihm gleich! Nach Anblick dieses Werkes weiß man, warum die Demoszene immer wieder neue Impulse setzt und zu Begeisterungsstürmen hinreißt!

[Video Download](#) / [File Download](#)

2004 - Planet Risk / Andromeda Software Development

Aufwändiger und effektreicher sind Szenedemos im Laufe der Zeit geworden. Mit Planet Risk wurden neue Maßstäbe in puncto Effektdichte pro Pixel gesetzt. Dutzende kleiner Spielereien flimmern über den Schirm, sind aber nur Zutaten zum imposanten Effektspektakel das sich darunter abspielt. Planet Risk zieht alle Register des DirectX-Codings und zeigt unglaublich flüssige Übergänge von einer Szene zur nächsten. Selbst der Soundtrack ist so variantenreich und die einzelnen Stilrichtungen so eng miteinander verwoben, wie die Effekte selbst. Bislang hat es niemand anders geschafft dieses Design kopieren. Einzig ASD selbst legten mit anderen Demos ([Iconoclast](#), [Animal Attraction](#)) noch eine Schippe drauf.

[Video Download](#) / [File Download](#)

2005 - Aether / MFX

Abstrakt, abgefahren, neuartig und technisch beeindruckend. Das sind Lobeshymnen, wie sie zu Recht auf Aether zutreffen. Das brachiale Teil von MFX schlägt eine völlig neue, erfrischend andere Richtung ein. Dem Mainstream dürfte diese Show jedoch nicht entsprechen, auch wenn die Programmierer ihr DX9-Handwerk perfekt zelebrieren und von Distortion, Unschärfen, Bump-Mapping bis hin zu einer Fülle von Partikeln kein modernes Feature auslassen. Dass Aether eine ganz besondere Atmosphäre durchzieht, ist wieder einmal Little Bitchard zu verdanken, der mit seinem eigenen Soundstil die stimmige Szenerie perfekt begleitet. Eine Demo, die zwischen Genialität und Wahnsinn liegt und für das 4Sceners-Team das Highlight des Jahres 2005 war. Wie vielfältig die Demoszene doch ist.

[Video Download](#) / [File Download](#)

2006 - 1995 / Kewlers & MFX

Die 3D-Welten werden immer detaillierter, doch Polygone allein machen längst noch kein Meisterwerk aus. Das Gesamtbild zählt und hier sind Kewlers und MFX die unangefochtenen Könige. In den Köpfen von Curly Brace und Uncle-X scheint es einfach keine Ideenarmut zu geben. Wie die beiden bereits bekannten Effekten immer wieder einen neuen Anstrich geben, wie sie sie miteinander verbinden und ständig auf neue Art und Weise zeigen, ist in der Szene einzigartig. Genau das trifft ebenso auf Little Bitchard zu, der mit seinem pumpenden Disko-Pop-Song inklusive Gesang wie schon vor 4 Jahren die Massen elektrisiert. Technisch gesehen bewegen wir uns 2006 auf dem Niveau des Vorjahres, doch brillante Demonstrationen wie diese sind es, die uns nach wie vor zu neuen Höhepunkten jagen.

[Video Download](#) / [File Download](#)