101 - Die Demoszene im Allgemeinen (.de)

Bobic, Mon 23 Jun 2008

Sie sitzen bei Lionhead in England und arbeiten an aufw ändigen 3D-Routinen; in Schweden bei Digital Illusions, wo sie der Multiplayer-Hoffnung Battlefield 2 den n ötigen Feinschliff geben; oder bei 49 Games in Deutschland, um das n ächste Skispringen noch ein St ück realistischer zu machen. Die Rede ist von hochtalentierten Programmierern, Grafikern und Sounddesignern, die ihr Handwerk in der Demoszene gelernt haben. Wer oder was die Demoszene ist, welch kreativer Output aus ihr kommt und was dies mit der Welt der Computerspiele zu tun hat, wollen wir euch in diesem Artikel etwas n äher bringen.

Von den Anf ängen bis heute

Mit staunenden Augen sa ßen wir 2001 vor dem Bildschirm und scheuchten einen knuddeligen Affen über bet örend sch öne Inselwelten. Black and White hie ß das Werk, das ein visuell beeindruckendes Schauspiel zelebrierte, spielerisch jedoch etwas unausgereift wirkte. Ma ßgeblich verantwortlich f ür die aufw ändigen 3D-Routinen des Spiels war ein gewisser Alex Evans. Black and White war Alex' erstes Projekt in der Games-Branche. Dass er das Strategiegenre gleich mit seinem Erstlingswerk in g änzlich neue technische Dimensionen f ühren w ürde, verdankte er seiner jahrelangen T ätigkeit in der Demoszene, wo er sich das n ötige Know-how selbst aneignete. Unter dem Namen "Statix" programmierte Alex zahlreiche Demos, die in dieser Szene f ür Aufsehen sorgten.

Links: Black & White: Die beeindruckenden 3D-Routinen entspringen Demo-Know-How.

Rechts: Auch bei Far Cry haben Demo-Entwickler die Finger im Spiel.

Digitale Wundert üte

Szenedemos stellt man sich am besten als eine Art digitalen Videoclip vor. Etwas, das sowohl optisch als auch audiovisuell beeindruckt. Denn Szenedemos sind digitale Kunst in Reinkultur, Werke aus dem Computer-Underground und ein Fest f ür die Sinne. Sie entf ühren in eine andere Welt, begeistern mit atemberaubenden Effekten und in Echtzeit berechneten 3D-Szenen, bieten grandiose Licht- und Farbspielereien und punkten mit abgefahrenem Design.

Produziert werden solche Demos von talentierten Nachwuchskr äften, die in ihrer Freizeit der Kreativit ät freien Lauf lassen. Programmierer k önnen sich dort austoben, d ürfen Effekte zeigen, die in Spielen niemals Verwendung finden w ürden. Immer wieder experimentieren sie mit neuen Routinen, verbinden diverse Effekte, treiben die Hardware an ihre Grenzen und erschaffen so ein beeindruckendes Effektfeuerwerk. 2D-Grafiker pixeln wundersch öne Bilder und detailreiche Texturen, w ährend 3D-Studio- und Lightwave-Spezialisten abstrakte Objekte und aufw ändige 3D-Szenen gestalten. Eine wichtige Rolle nehmen auch die Musiker ein. Nur wenn der Soundtrack thematisch zum gezeigten passt und mit den Effekten harmoniert, entfalten Szenedemos ihr ganz besonderes Flair.

Im siebten Himmel

Ein Musterbeispiel f ür perfektes Demo-Design ist Heaven Seven. Das nur 64 Kilobyte gro ße Werk enth ält Realtime Raytracing und Rendering, grandiose Lichteffekte und einen brillanten Soundtrack im Ambient-Stil - alles in der Gr ö ße einer Textdatei! Diese so genannte 64k Intro entf ührt in eine unglaubliche Welt der Poesie. Man muss dieses Werk selbst gesehen haben, um das perfekte Zusammenspiel der Farben, der Effekte und insbesondere der Musik zu begreifen. Die momentan bekanntesten 64k Intros kommen von der deutschen Gruppe Farbrausch. Hauptberuflich arbeiten die Jungs bei 49Games an Titeln wie RTL Skispringen 2005 und Ski Alpin 2005. Nebenbei t üftelt man jedoch an Kunstwerken wie fr-08: The Product oder fr-030: Candytron. Verantwortlich f ür die technische Brillanz dieser Effektshows in Miniaturgr ö ße sind Dierk "Chaos" Ohlerich und Thomas "Fiver2" Mahlke. Die Ursprünge von Ohlerich in der Szene lassen sich bis ins Jahr 1990 zur ückverfolgen, wo er f ür die Gruppe Sanity aktiv war. Mahlke stie ß kurze Zeit sp äter hinzu.

Links: Heaven Seven wirkt mit eleganten Bildern und chilliger Musik fast schon hypnotisch.

Rechts: The Product packte unerh örte Datenmengen in l ächerliche 64 Kilobyte.

F ür fr-08: The Product entwickelten die beiden ein System, bei dem sie Texturen mithilfe bestimmter Befehle erzeugen konnten. Dank spezieller Packroutinen und trickreicher Effekterzeugung schafften sie es, rund 1.2GB an Daten in nur 64 Kilobyte unterzubringen. Mit ihrem System f ührten sie die 64k Intros in g änzlich neue Dimensionen. Mittlerweile kopieren auch andere Gruppen erfolgreich diese Technik. Allen voran die ungarische Gruppe Conspiracy, die mit Project Genesis und The Prophecy sogar Farbrausch auf die Pl ätze verwies. Die Farbrausch-Leute optimieren permanent ihre Programmierumgebung namens .werkkzeug. Dass sich nicht nur Demos mit diesem Tool erstellen lassen, bewiesen sie 2004, als sie einen eigenen 3D-Shooter damit erstellten. .kkrieger erreicht fast das Niveau moderner 3D-Engines, bietet schn örkellosen Ballerspa ß und ist gerade einmal 96 Kilobyte gro ß!

Fette Datenpakete

64k Intros sind jedoch nur eine Art der Demoszene, ihre technischen F ähigkeiten zu demonstrieren. Nat ürlich sind es die "echten" Demos, bei denen sich die Macher austoben d ürfen und an keinerlei Beschr änkungen gebunden sind. Bis zu 20MB sind diese ausgewachsenen Demos gro ß, enthalten detaillierte Polygonobjekte, hochaufl ösende Grafiken und nat ürlich MP3-Musik.

Dem Stil sind dabei keine Grenzen gesetzt. Es gibt 3D-Schwergewichte wie Kasparov oder Your Fingers So Gently On My Skin, die mit ihren aufw ändigen 3D-Szenen an Computerspiele erinnern. D ämonische Machwerke, wie das grandiose Raw Confessions. Unter abstrakte Kunst f ällt etwa IX von Moppi Productions. Oder stylische Produktionen im minimalistischem Wireframe-Look, wie das mehrfach ausgezeichnete Moral Hard Candy, das seinen ganz eigenen Charme erzeugt. Nichtsdestotrotz werden immer wieder typische Szenedemos ver öffentlicht, die mit Design und perfekt angepasster Musik begeistern. Haujobbs Elements, Wonder von Sunflower oder Come Clean von der legend ären Gruppe Fairlight sind hierf ür ausgezeichnete Beispiele.

Kommerzielle Demos

Die au ßerhalb der Szene wohl bekanntesten Demos stammen von der FutureMark Corporation. Mit ihren Benchmark-Programmen der 3DMark-Reihe liefern sie schon seit Jahren echtes Demo-Futter in die heimischen Computerzimmer. Schon die erste, 1998 ver öffentlichte, Version enthielt einen separaten Demo-Modus, der die 3D-Szenen mit spektakul ären 2D-Effekten mischte und packende Musikuntermalung bot. Eine echte Entt äuschung f ür Szene-Freaks war hingegen die Fassung von 2003, die nur Spielszenen enthielt und jegliche Szeneatmosph äre vermissen lie ß.

Links: Die 3DMark-Entwickler sind noch immer in Demokreisen aktiv.

Rechts: Wonder von Sunflower zeigt den mittlerweile oft kopierten Layer-Aufbau.

Neben diesen Computergenerierten Videoclips bringt die Szene immer wieder andere Releases ans Tageslicht. Music Disks etwa, die eine Art multimedialer Musik-Player sind und in der Regel nur wenige Effekte bieten. Hier darf ein Musiker seine ganze Angebotspalette dem Zuh örer in den Geh örgang brennen. So genannte Slideshows r ücken dagegen die Pixel- und Render-K ünste eines Grafikers in den Mittelpunkt. Reichlich Lesestoff bieten Diskmags wie Pain oder Hugi. Die im Normalfall in englischer Sprache verfassten Magazine sind die digitale Post der Demoszene. Neben Neuigkeiten bieten sie interessante und gut recherchierte Artikel, Interviews mit Gruppenmitgliedern oder gar Tutorials zu Grafikgestaltung oder Programmierung.

Wie alles begann

Am Anfang erschuf der Cracker den Scrolltext und leitete damit eine kulturelle Untergrundbewegung ein, die eine ganze Generation gepr ägt hat. Wenn man die Wurzeln der Demoszene ausfindig machen m öchte, muss man im Lager der Raubkopierer st öbern. Schon Mitte der Achtziger trieben diese auf C64- und Amiga-Computern ihr Unwesen und entfernten den Kopierschutz damaliger Spiele. Um ihre Arbeit geb ührend anzupreisen, wurde mit der Einbindung eines kleinen Vorspanns vor dem eigentlichen Spiel begonnen. Dieser Vorspann enthielt zu Beginn nur einfache Nachrichten in Textform, sowie den Namen des Crackers - schlie ßlich wollte man auf sich aufmerksam machen. Dies war die Geburtsstunde des so genannten Crack-Intros.

Bald darauf wollte man jedoch zeigen, zu was man f ähig ist, und begann mit der Implementierung kleinerer Effekte. Was zu Beginn nur ein paar bewegte Objekte oder ein einfacher Vektorw ürfel waren, steigerte sich hin zu mehreren aufeinander folgenden Effekten, die von Musik begleitet wurden. Der Ehrgeiz war geweckt. Immer wieder lie ß man sich neue Routinen einfallen, baute Grafiken und Logos mit ein und stie ß schon bald an die Grenze des Speicherplatzes. Irgendwann war einfach kein Platz mehr auf den Spieldisketten, weshalb Gruppen wie Red Sector Inc. ihre Kreationen auf separaten Disks ver öffentlichten. Die Mega-Demo war geboren. Mit zahlreichen bunten Bildern, mehreren Musikst ücken und den unterschiedlichsten Effekten gr ündete man eine eigene Subkultur, die weltweit immer mehr Anh änger fand. Zu diesem Zeitpunkt bewegte sich die Szene endg ültig weg vom Schmuddelimage des Crackertums.

Links: Wie alles anfing: In Intros zu gecrackten Spielen wurden kleine Grafikeffekte integriert, die immer aufw ändiger wurden.

Rechts: State of the Art brachte den Amiga zum Gl ühen und wurde sogar auf MTV ausgestrahlt!

It's Party-Time

Dies war auch der Startschuss f ür die ersten Demo-Partys. Dort treffen sich sowohl Mitglieder diverser Gruppen, als auch Freaks aus aller Welt, haben jede Menge Spa ß miteinander, tauschen Erfahrungen aus und stellen ihre neuesten Kreationen vor. In Grafik-, Musik- und Demo-Wettbewerben werden die mitgebrachten Werke gezeigt und vom Publikum pr ämiert. Die Gewinner freuen sich über Geld- und Sachpreise.

Deutschlands bekannteste Demo-Party findet jedes Jahr zu Ostern in Bingen am Rhein statt. Die auf den Namen Breakpoint getaufte Veranstaltung wird j ährlich von rund 1000 Leuten aus aller Welt besucht. Auf den ersten Blick erinnert dieses Treffen zwar an eine LAN-Party, denn jeder Besucher kann seinen eigenen Rechner mitbringen und das hausinterne Netzwerk nutzen, gespielt wird dennoch nicht. Die Veranstalter m öchten den Scene-Spirit erhalten und achten darauf, dass Counterstrike and Friends drau ßen bleiben. Andere bekannte Szeneparties wie die Assembly in Finnland, auf der The Party in D änemark oder die The Gathering in

Norwegen bieten mittlerweile spezielle Areale ausschlie ßlich f ür Gamer an, weshalb auf diesen Veranstaltungen eine ganz andere Stimmung herrscht, als die gel öste Atmosph äre der Breakpoint.

Das Amiga-Zeitalter

Technisch waren Demos schon immer auf der H öhe der Zeit. Die ersten Werke krankten jedoch vor allem beim praktisch nicht vorhandenen Design. Damals wurden Effekte nur lose der Reihe nach abgespult. Erst 1991 änderte sich dies, als die Demo Global Trash von The Silents das gesamte Konzept bisheriger Demos über den Haufen warf. Zum ersten Mal konnte man so etwas wie Design ausmachen. Sp äter trieben die kreativen K öpfe der Szene den Designaspekt in immer h öhere Sph ären. Die Amiga-Demo State of the Art der Spaceballs bestach zum Beispiel durch fantastisch animierte T änzerinnen und treibenden Techno-Beats. Die revolution ären Animationssequenzen wurden sogar regelm ä ßig beim Musiksender MTV vorgef ührt.

Vor allem auf dem Commodore Amiga f ühlte sich die Szene schnell heimisch und holte immer wieder neue H öchstleistungen aus der Hardware heraus. Was mit nackten Polygonen begann, wurde schon bald mit Gourad- und Phong-Shading verziert. Texturen fanden ihren Weg auf Objekte. Schlie ßlich hielten auch 3D-Welten Einzug in Demos. Findige Szeneprogrammierer erschufen auf dem Amiga eine 3D-Engine in der Qualit ät eines Wolfenstein 3D, lange bevor das erste kommerzielle Spiel diese Technik nutzte.

Von DOS zu DirectX

Mitte der Neunziger verlie ßen viele Scener das langsam sinkende Amiga-Schiff und f ührten ihre Arbeit erst unter MS-DOS, sp äter dann unter Windows fort. Es dauerte jedoch einige Zeit, bis sich die Szene an das moderne Betriebssystem von Microsoft gew öhnt und die technischen F ähigkeiten ausgelotet hatte. Erst 1999 vollzog man den endg ültigen Schritt. Immer neue, unter Windows lauff ähige Demos, tauchten auf. Dies war auch der Zeitpunkt, wo die Spielebranche die Szene bez üglich des technischen Aspekts überholte. W ährend an heutigen Spielen 100 Mann starke Trupps zwei Jahre lang arbeiten, werkeln an einer Demo durchschnittlich gerade einmal f ünf Leute - meist über einen Zeitraum von mehreren Wochen und nat ürlich ausschlie ßlich in der Freizeit. Aus diesem Grund fokussierte die Szene ihre Arbeit immer mehr in Richtung Design. Trotz dieses verlorenen Kampfes gegen den Kommerz bieten Szenedemos technisch immer noch Gro ßartiges.

Heutzutage hat die Demoszene leider etwas von ihrem fr üheren Stellenwert verloren. Die junge Generation geht lieber auf LAN-Parties, misst sich in Online-Spielen oder bastelt an Mods f ür aktuelle Games. Es sollte allerdings nicht vergessen werden, dass die Demoszene Kreativit ät viel st ärker f ördert und mehr Freiheiten gew ährt. Auch über diesen Umweg kann der Einstieg ins kommerzielle Spielegesch äft gelingen, wie zahlreiche Beispiele aufzeigen.

Links: Von Triton zu Starbreeze: Riddicks ph änomenales Action-Abenteuer hat ebenfalls seine Wurzeln in der Demoszene.

Rechts: Battlefield 3? Nein, »Silkcut « von The Black Lotus - einer Demogruppe, die sich gr ö ßtenteils aus Digital Illusions-Mitarbeitern zusammensetzt.

Games aus der Szene

F ür Alex Evans waren Szenedemos das Sprungbrett in die Welt der Computerspiele. Peter Molyneux, legend ärer Spieledesigner und Gr ünder der Lionhead Studios, war von seinen Werken, darunter das 1997 ver öffentlichte Square, so angetan, dass er ihn kurzerhand engagierte. Die Zusammenarbeit tr ägt auch weiterhin Fr üchte. Alex wurde mittlerweile die Funktion des R&D Lead übertragen, wo er an neuen Technologien arbeitet und nat ürlich daf ür zust ändig ist, dass Black & White 2 die M öglichkeiten neuer Rechner und Grafikkarten ausreizt.

Auch bei anderen Firmen sind mittlerweile viele Leute besch äftigt, die sich in der Demoszene einen Namen gemacht haben. Die Starbreeze Studios wurden beispielsweise von Mitgliedern der PC-Demogruppe Triton gegr ündet. Chefprogrammierer Magnus H ögdahl war bis 1997 aktiver Scener, bevor er sein eigenes Unternehmen gr ündete und nach einigen erfolglosen Jahren mit Enclave den Durchbruch schaffte. Auch Gustaf Grefberg, der Sound- und Leveldesigner von The Chronicles of Riddick , ist in der Szene eine lebende Legende. Unter dem Synonym Lizardking komponierte er schon zu Amiga-Zeiten Musik und kreierte sogar einen oft kopierten Musikstil namens Doskpop.

Die Schweden von Digital Illusions z ählen mittlerweile wohl zu den bekanntesten Firmen, die aus der Demoszene stammen. Bereits 1990 ging diese Firma aus der Demogruppe The Silents hervor. Erste Lorbeeren wurden mit den Flipperspielen Pinball Dreams und Pinball Fantasies f ür den Commodore Amiga eingeheimst. Inzwischen z ählt das in G öteborg ans ässige Unternehmen durch Titel wie die Battlefield -Reihe oder Rallisport Challenge 2 zu den begehrtesten Entwicklern in der Branche.

Interessant ist vor allen Dingen, dass einige Leute, die sich f ür diese Titel verantwortlich zeichnen, nach wie vor in der Demoszene aktiv sind. Dabei haben die Rallisport-Macher Kalms, Rubberduck und Louie ihre Wurzeln nicht vergessen und ver öffentlichen unter dem Namen The Black Lotus nach wie vor Amiga-Demos! Aus zw ölf Jahre alter Hardware kitzeln die Schweden Effekte, die so manche 3D-beschleunigte PC-Demo alt aussehen l ässt. Auch was das Design betrifft, macht ihnen so schnell niemand etwas vor. Erst im letzten Jahr haben sie mit Silkcut die beeindruckendste Demo des ganzen Jahres ver öffentlicht. F ür den imposanten Soundtrack zeichnet sich Olof Gustafsson verantwortlich, der momentan am Sound f ür Battlefield 2 t üftelt.

Sp ähtrupps überall

Nicht nur in schwedischen Spielen steckt der Geist der Demoszene. Überall auf der Welt haben sich Firmen Unterst ützung aus der Szene geholt. Seien es die Pyro Studios aus Spanien (Commandos), die Painkiller-Macher von People can Fly, in Ungarn bei den Stormfront Studios (Panzers) oder die Entwickler von Black Mirror , die aus unserem Nachbarland Tschechien stammen - alle haben eines gemeinsam: sie setzen auf das Talent der Szene. Selbst hierzulande tummeln sich überall bekannte Szenegr ö ßen, die bei Spielen wie Far Cry , Michael Schumacher Racing World Kart oder Singles ihre Finger im Spiel hatten.

Das Interesse an talentierten Nachwuchskr äften ist nach wie vor ungebrochen. Immer wieder tauchen Talentsucher auf Demo-Partys

auf um f ähige Leute unter Vertrag zu nehmen. Auf der Assembly-Party in Finnland halten jedes Jahr Angestellte von Remedy Entertainment Vortr äge, um die Scener f ür einen Job in der Games-Branche zu begeistern. Jess Cliffe und Mike Dussault von Valve Software besuchten die diesj ährige The Gathering in Norwegen. Auch auf der hiesigen Breakpoint-Party, die j ährlich an Ostern in Bingen am Rhein ausgetragen wird, waren zahlreiche Firmenvertreter anwesend. Inzwischen nutzt die kommerzielle Branche die Szene sogar als Werbetr äger. Eidos Interactive lie ß f ür den Shooter Project: Snowblind einen speziellen Trailer im Demostil kreieren. Sogar das schwarze Ges öff von Afri-Cola wurde mit einer kleinen Demo beworben, die von den Farbrauschern als Auftragsarbeit erstellt wurde.

Horizont-Erweiterung

Wer tiefer in die Welt der Demoszene hineinschnuppern m öchte, findet in Demoscene: The art of real-time ein hochinteressantes Nachschlagewerk. Das komplett englischsprachige Buch (ISBN: 952-91-7022-X) von Lassi Tasaj ärvi gibt einen Überblick über den Werdegang der Szene, bietet interessante Interviews und ausf ührliche Reviews über einige ausgew ählte Demoproduktionen. Berauschende Bilder bringt die DVD MindCandy Volume 1: PC Demos auf den heimischen Fernseher. Diese Scheibe enth ält 42 der besten PC-Demos der letzten Jahre. Von Second Reality über CNCDs Inside bis hin zum aktuelleren Gerbera sind zahlreiche legend äre Werke enthalten. Ein Pflichtkauf f ür Demo-Freaks!

F ür musikalisch Interessierte bietet sich ein Besuch auf Bjorn Lynnes Website an. Der Haus- und Hofmusiker von Team 17 war selbst jahrelang unter dem Pseudonym Dr. Awesome in der Demoszene aktiv. In seinem Shop bietet er zahlreiche interessante Musik-CDs von Szene-K ünstlern an, darunter beispielsweise das aktuelle Album vom k ürzlich erw ähnten Gustaf Grefberg. Auch den Soundtrack zu Hitman 2: Silent Assassin, komponiert von der einstigen Szenegr ö ße Jesper Kyd, kann man dort k äuflich erwerben. Alternativ kann man auch beim deutschen Shop von Synsoniq Records vorbeischauen. Dort hat man sich haupts ächlich auf Spielesoundtracks spezialisiert, in der Angebotspalette tummeln sich aber auch Alben einstiger Szenemusiker. Der Soundtrack zu Unreal etwa, der von Alexander "Siren" Brandon geschrieben wurde. Oder die beiden Merregnon-CDs, an denen Musiker wie Olof "Blaizer" Gustafsson, Jonne "Purple Motion" Valtonen oder Jogeir Liljedahl mitgewirkt haben.

(31.05.2005, Bobic)