165 - Buenzli 17: Szenetreffpunkt Schweiz (.de)

Bobic, Fri 22 Aug 2008

Die Sonne scheint, in den Cafes und Restaurants brodelt das Leben, interessante Örtlichkeiten warten auf den Besuch. Es ist Urlaubszeit! Genauer gesagt, Party-Zeit! Demo-Party-Zeit! Wir nutzten die letzten Tage, um zuerst in K öln die Evoke 2008 zu besuchen. Nur eine Woche sp äter f ührte uns unsere, ganz der Digitalen Kultur gewidmete Sommer-Tour in die Schweiz ins sch öne Winterthur. Die Buenzli 17 war der Grund f ür die Reise, die sich definitiv gelohnt hat. Nicht nur, weil die Release-Anzahl denen der K ölner-Party deutlich überlegen war, sondern weil wir viele interessante Leute aus der Demoszene kennengelernt haben und 4Players.de / 4Sceners.de dieses gem ütliche Event offiziell unterst ützen. Nicht nur im Sponsorenbereich, sondern auch mit einer neuen 64k Intro, die in Zusammmenarbeit mit der tschechischen Demogruppe Clrsrc entstanden ist.

Wie ein Damokles-Schwert h ängt NVIDIA's NVision/NVscene Event über den kleineren Parties, die kurz im Vorfeld des amerikanischen Megaspektakels stattfinden. Nahezu alle Demogruppen scheinen etwas daf ür vorzubereiten, w ährend die restlichen Veranstaltungen unter akutem Release-Mangel zu leiden haben. Die Evoke 2008 war hierf ür das beste Beispiel. Magere drei Demos, die noch dazu relativ unspektakul är waren, wurden dort ver öffentlicht. Selbst auf der gigantisch gro ßen Assembly 2008 waren es derer nur sechs. Die Buenzli schien das selbe Schicksal zu ereilen, weshalb die Veranstalter im Vorfeld auch Remote-Entries zulie ßen. Diese durften per E-Mail eingereicht werden, mussten im Falle des Erfolges jedoch auf die Geld- und Sachpreise verzichten. Nur wer vor Ort anwesend war, durfte Preise entgegen nehmen. Eine faire Geschichte!

Jazz & Breakbeats plus Abstraktion im Wasser: die 64k Intro

Kaivo *von Clrsrc und 4Players.de kam auf Platz 2.*

Tsch üss NVision!

Einige wenige Produktionen wurden dann tats ächlich auf diesem Weg eingereicht, was ein nettes Zubrot zu den einzelnen Wettbewerben war. Dennoch stand es um die Anzahl der Releases ohnehin nicht so schlecht, da bei manchen Szenegruppen ein Umdenken stattgefunden hat. Nuance waren hierf ür das beste Beispiel. Ihre Demo Ungol war urspr ünglich f ür die NVision

geplant, doch war es ihnen wichtiger eine kleine Party zu unterst ützen, als dem gro ßen US-Event noch mehr Futter zu geben. So opferte Pro, der Programmierer von Ungol, die Woche vor der Buenzli und selbst auf der Party noch seine Zeit, um die Demo fertig zu stellen und in die richtigen Bahnen zu lenken. Ganz konnte das geplante Konzept zwar nicht mehr verfolgt werden, denn daf ür war die Zeit einfach zu knapp, aber das Resultat kann sich dennoch sehen, und vor allem h ören lassen. Gesteinsbrocken, die wie eine B üffelherde durchs Gras preschen, sich zu einer Hand formen, explodieren und einem schl ängelnden Gew ächs Platz machen, dazu krachende Musik - ein Konzept das den Besuchern der Buenzli gefallen hat. Ungol gewann nicht nur die Demo-Competition, sondern auch den mit 300,- Euro dotierten Jury-Preis. Eine Entscheidung, die sich ausgezahlt hat. Das Preisgeld will Nuance jedoch nicht f ür sich nutzen. Vielmehr hat man angek ündigt auf der TUM'08 Ende Dezember ein Barbecue zu geben, auf dem alle Besucher kostenlos speisen d ürfen. Das nennt man Scene-Spirit!

Apropos Jury-Preis: auf den zweiten Platz hievte die siebenk öpfige Jury ein Bild, n ämlich Photon Race von Archee. Hierbei handelt es sich um ein Bild der Kategorie "4k Procedural Graphics", also eine Grafik, die mithilfe von Code gerendert wird. Das Ergebnis sieht umwerfend aus, wobei dies erst der Anfang ist. Archee arbeitet n ämlich bereits an einer 4k Intro, die eben jenes Bild in bewegter Form zeigt. Der bei Keen Games besch äftigte Programmierer arbeitete w ährend der Buenzli emsig an diesem Wahnsinns-Werk, das er auf der NVision pr äsentieren m öchte. Besucher, die ihm einen Blick über die Schulter warfen, konnten kaum glauben, was sie da sahen. Wir sind gespannt.

Photon Race

Noch ist nur ein Bild, das per Code als 4k Procedural Graphic berechnet wurde. F ür die NVision wird Programmierer Archee jedoch Bewegung ins Stillleben bringen - ebenfalls in 4k!

Wasserspiele

Um bei den kleinen Werken zu bleiben. Mit Kaivo hatten Clrscr und 4Players.de eine 64k Intro im Gep äck, die bei der kombinierten 4k/64k Compo den zweiten Platz eroberte. Dessen Highlight ist ganz klar der Soundtrack, dessen jazzige Elemente mit Breakbeats gemixt werden. Abstrakte Szenen, die sich zumeist um das Wasserelement drehen, setzen hier visuelle Reize. Kaivo wird auf der diesj ährigen Games Convention öfters am Stand von 4Players.de zu sehen sein und f ür ordentlichen Kawumms sorgen. Gewonnen wurde der Wettbewerb von einem R ückkehrer. Abyss meldeten sich nach jahrelanger Abstinenz mit einem Paukenschlag zur ück in der Szene. Octane hei ßt das Comeback-Werk, eine 4k Intro die vor allem mit Tentakeln spielt und diese schick inszeniert. Nach all den gro ßartigen Spielen, die uns Abyss unter dem Namen Shin'en f ür GBA und DS schon gebracht

haben, ist dies ein weiteres Qualit ätsprodukt der M ünchner, von denen wir hoffentlich bald wieder eine Demo oder Intro sehen werden.

Buenzli gone Wild!

Der st ärkste Wettbewerb der Buenzli war die Wild Demo Competition. Speziell Freunde von Render-Filmen kamen auf ihre Kosten, wobei der 1-min ütige, schwerm ütige Zeichentrickfilm The beginning of the end von b-art-lett mit seinen bunten Bildern optisch deutlich herausstach. Die beiden erstplatzierten Wild-Demo-Videos setzten n ämlich ganz auf ein gr äuliche Umgebung. Octillion von Nuance legt einen Roboter in Ketten, der das Logo der Gruppe ziehen muss. Idee, Schnitt und Inszenierung sind der Hammer, werden von Noisefever's h ämmernden Soundtrack sogar noch getoppt. Ein bisschen Farbe h ätten wir uns aber schon im Film gew ünscht, auch wenn das Grau in Grau f ür tolle Atmosph äre sorgt.
Angsteinfl ö ßend geht es in Null zu, das ebenfalls fast ausschlie ßlich auf dieselbe Farbgebung wie Octillion setzt. W ürfelmassen sind hier wieder einmal das Hauptthema, werden aber stylisch pr äsentiert und mit unheimlichen T önen angereichert. Gegen Ende hin zeigt dieser Scary Movie dann ein d ämonisches Gesicht, aus dessen Mund sich B änder schl ängeln. Zum F ürchten - im positiven Sinne, denn Null ist wirklich gut gemacht und beileibe keine Null!

Gut gefallen haben uns auch Godspeed, ebenfalls ein 4k Procedural Graphics Entry, der jedoch als Remote-Beitrag eingereicht wurde und deshalb, trotz Platz 1, keinen Geld- und Sachpreis gewinnen konnte. Chicken Race 3(D) wurde bei den Demos auf Platz 2 gew ählt, gef ällt vor allem musikalisch und aufgrund der tollen Schattenw ürfe beim H ühnertanz. Mit A Minor Impact on Productivity zeigte die Gruppe Fulcrum erneut Sinn f ür einen ungew öhnlich, visuellen Stil, den man bislang noch nicht gesehen hat. Die Demo zu Ehren des Nachwuchses ihres Musikers sieht ein bisschen nach Ringelreihen mit Ampelm ännchen aus. S ü ß!

Das Kirchgemeindehaus, in welchem die Buenzli-Party zuletzt

immer stattfand, enth ält sogar eine echte Kirchenorgel.

Buenzliebe

Das war es von der Release-Front, die durchaus einige schmackhafte Spezialit äten im Angebot hatte. Genau wie übrigens der Catering-Service, der die G äste der Party mit kostenlosem Popcorn und leckeren Pizzen, sowie anderen Gaumenfreuden versorgte - zu vern ünftigen Preisen, was fast schon einem Unikat in der Schweiz gleich kommt. Rund 150 Besucher fanden ihren Weg in das Kirchgemeindehaus, dem Veranstaltungsort. Im gem ütlichen Ambiente wurde flei ßig getratscht, gearbeitet, getrunken und den gezeigten Werken zugejubelt. Schade nur, dass auch dieses Jahr die Kirchenorgel, die sich im stilvoll gestalteten Saal befindet, erneut nicht genutzt wurde. Hauptorganisator Andry "Unlock" Joos stellte jedoch bereits in Aussicht, dass sich dieser Zustand im n ächsten

Jahr ändern k önnte. Eine Er öffnungszeremonie, begleitet von Orgelkl ängen? Das gab es bislang noch auf keiner Party und k önnte den au ßergew öhnlichen Stellenwert der Buenzli in der Szene noch vertiefen. Die kreativen K öpfe der Veranstalter haben ja bereits in der Vergangenheit ihre verr ückten Ideen in Form neuartiger Competitions ausgelebt. Zum einen war es die Buenzli, welche die 4k Procedural Graphics salonf ähig machten und die jetzt von anderen Parties übernommen wurden. Einzigartig ist jedoch nach wie vor die OHP-Demo-Competition, auf dem Demos mit Hilfe von Folien und allen m öglichen Utensilien auf einem Tageslichtprojektor "gespielt" werden. Drifters und Cortex hatten mit Toxic Cocktail und Interferenz () ganz au ßergew öhnliche Werke im Gep äck, die zu tosendem Applaus in der Szene f ührten. Da freuen wir uns doch auf n ächstes Jahr, denn auch da wird es wieder eine Buenzli geben!

(19.08.2008, Bobic)