166 - NVScene'08: Grafikbombast von der NVIDIA-Party (.de)

Bobic, Sun 21 Sep 2008

Ein Festschmaus f ür die Augen, Technikperlen und exquisite Computerkunst: NVIDIA's Hausmesse NVision'08 hatte f ür Grafikfetischisten einiges zu bieten. Neben den neuesten Grafikkarten und Spielehits war die "World of visual computing" zugleich auch Show-Room f ür die Demoszene. Die erstmals einberufene Demo-Party NVScene bot der Untergrundszene die einmalige Gelegenheit, ihre k ünstlerischen Qualit äten direkt im Herzen des Big Business zu zeigen, sie mit imposanten Effekten und stylischer Kunst in Echtzeit gefangen zu nehmen. Kein Wunder also, dass es eine wahre Flut an guten Releases gab, sowohl im ausgewachsenen Demo-Sektor, als auch beim aktuellen Lieblingsspielzeug der Szene, den nur 4 Kilobyte kleinen Intros.

Als Gargaj, Steeler und Gloom, allesamt kleine Ber ühmtheiten in der Demoszene, im letzten Jahr nach San Francisco aufbrachen um die Kunst der Demoszene bei bekannten Film- und Computerfirmen wie Pixar, ILM oder Adobe vorzustellen, h ätte wohl niemand daran gedacht, welche Fr üchte diese Tournee einmal tragen w ürde. Mit Temis Nunez traf man beim Grafikkartenhersteller NVIDIA jemanden, der schon lange ein begeisterter Anh änger der Demoszene war und die Drei mit offenen Armen empfing. Der Vortrag war ein voller Erfolg, die Leute innerhalb der Firma zeigten sich beeindruckt und begeistert, weshalb der Kontakt mit Nunez niemals abriss. Bald schmiedete man Pl äne, NVIDIA's eigene Messe NVision um ein eigenes Szene-Event zu erweitern: der Startschuss f ür die NVScene'08 war gefallen.

Zwei w ürdige Sieger:

Stargazer *von Andromeda (links),*

und die 4k-Intro

Texas *von den Keyboarders (rechts).*

Gro ß und Klein

Innerhalb k ürzester Zeit einigte man sich auf zwei Wettbewerbe. Zum einen die Demos, die keinen Gr ö ßenbeschr änkungen unterliegen, die MP3-Musik, aufw ändige Grafiken und vieles mehr beinhalten d ürfen. Als zweite Kategorie entschied man sich

f ür die 4k-Intros, weil diese heutzutage unglaubliche Effekte bieten k önnen. Hier sind wahnwitzige Coding-Skills vonn öten, da alles, sowohl Grafik und Musik, nur per Code generiert werden - in Echtzeit versteht sich.

Damit auch m öglichst viele Gruppen Interesse an der definitiv gr ö ßten Demo-Party Amerikas zeigen, griff NVIDIA tief in die Schatzkiste. Kostenlose High-End PCs wurden an die Demogruppen ausgeh ändigt, die im Gegenzug etwas f ür die NVScene produzieren wollten. Au ßerdem lie ß man die Einsendung der Kreationen per E-Mail oder FTP zu, denn vielen d ürfte der weite Weg in die Staaten nicht m öglich sein. Sowohl f ür die Teilnehmer, als auch die zahlreichen Fans der Demoszene war dies jedoch kein Beinbruch. Immerhin war das Team von Demoscene.tv wieder vor Ort, übertrug die beiden Wettbewerbe wieder per Videostream. An dieser Stelle ein herzliches Dankesch ön f ür den tollen Service. Auch f ür all die interessanten Interviews mit der Szeneprominenz, die im Rahmen ihrer NVScene-Coverage abrufbar sind.

Licht und Schatten

Solche Marketing-Power bringt naturgem ä ß viele Vorteile, aber auch Nachteile mit sich. Einerseits stellt ein solches Spektakel f ür viele Demo-Macher eine einmalige Gelegenheit dar, vor allem f ür diejenigen, die bislang noch nicht in der Software-Branche arbeiten. Sie k önnen ihre beeindruckenden Kunstwerke einer breiten Öffentlichkeit pr äsentieren, zeigen sie direkt im Herzen der Grafikkartenschmiede, wo das Big Business verkehrt. Vielleicht wird man aufmerksam auf die vielen Talente, die in einem Demoscener schlummern, bietet m öglicherweise sogar eine Jobofferte. Andererseits war die Demoszene schon seit ihren Anf ängen strikt gegen jede Art von Kommerzialisierung. Somit wurden auch negative Stimmen laut, die von einem Verkauf der Szene sprachen, von Fleischbeschau der anderen Art. Mit einem Budget wie es NVIDIA zur Verf ügung hat, kann man nat ürlich leicht Interessenten k ödern, w ährend kleinere Demo-Parties, die über Jahre hinweg den so genannten "Scene Spirit" aufrechterhalten haben, eventuell nicht mehr die Release-Qualit ät vergangener Tage bieten k önnen.

Beide Thesen sind wahr geworden, wobei der positive Aspekt dennoch überwiegt. Kleinere Veranstaltungen hatten zwar kurz vor Start der NVScene unter Demo-Schwund zu leiden, doch ein sauber organisiertes Event wie die Party von NVIDIA ist einfach wichtig f ür die Demoszene. Mehr Aufmerksamkeit, eine gr ö ßere Verbreitung der Releases sind heute einfach notwendig und k önnten vielleicht die ein oder andere Nachwuchskraft f ördern. Auch in Sachen Qualit ät konnte man Gro ßartiges erwarten, denn hier wollte sich wohl kaum jemand eine Bl ö ße geben. Es galt einen Ruf zu verteidigen, ja gar zu st ärken. Und demzufolge war die Party ein voller Erfolg. 15 Demos, gar 19 4k-Intros waren zu bestaunen, die fast durchwegs bestechende Qualit ät lieferten. Jeder wollte den Gipfel erklimmen, die definitiv wichtigste Szeneveranstaltung des Jahres im Sturm erobern. Gelungen ist es eigentlich allen, nicht nur den Gewinnern der beiden Wettbewerbe, sondern jedem Teilnehmer! Auch die Zuschauer z ählen zu den Siegern, denn zu sch ön sind die Szenen, die einem hier auf dem Bildschirm geboten werden. NVIDIA nat ürlich sowieso. Erstens, weil sie so ein professionelles Event aufgezogen haben. Zweitens, weil sie nat ürlich zahlreiche spektakul äre Grafikdemos erhalten, um die F ähigkeiten ihrer Grafikkarten zu demonstrieren. Da ist der Herausgabe von etwas Hardware doch nur ein Tropfen auf dem hei ßen Stein. Denn seien wir ehrlich: Geldprobleme hat diese Firma ganz bestimmt nicht.

Echtzeit-Feuerwerk

Stargazer hei ßt die Siegerdemo der NVScene'08. Die legend ären Andromeda haben sich hier mit Keops von der Gruppe Orb, der auch an Far Cry 2 mitprogrammiert, zusammengeschlossen und bescheren uns damit Momente der Gl ückseligkeit. Was hier

gezeigt wird, ist einfach nur erhaben. In visueller Hinsicht, im technischen Bereich und auch beim Soundtrack. In einer atmosph ärischen Er öffnungssequenz, Andromeda-like im Weltraum angesiedelt, werden die Greetings und Credits eingeblendet, dann geht die Post ab im Debris-Style. Eine fl üssige Schlange (sch önen Gru ß an den zweiten Terminator) kriecht um futuristische Objekte herum. Danach sieht man die vielleicht h übschesten Wellen der Demo-Geschichte, die dann von einem herrlich schimmernden W ürfelspiel abgel öst werden. Der, nein DIE Oberknaller kommen jedoch erst noch. In Form einer aufw ändigen 3D-Skulptur, um welche die Kamera kreist und die vom Gesicht her ein wenig an den im Titelbild von Nexus 7, der legend ären Amiga-Demo von Andromeda, gezeigten Kopf erinnert. Dann f ährt die Kamera ganz dicht an die Haut des K örpers, die übergeht in einen Endlos-Zoom mit zahlreichen Bildern. Sp ätestens hier steht der Mund dann sperrangelweit offen, trocknet aus, denn zuklappen kann ihn niemand mehr. Wie steht's um die Musik? Nun, der Name des Musikers allein b ürgt f ür Qualit ät. Gloom schmettert in bekannter Manier Beats und Melodien aus den Lautsprechern, die wie immer hervorragend zu einer stylischen Demo passen. Demo-Kino also von der allerfeinsten Sorte.

Diesem audiovisuellen Kraftpaket mussten sich auch die "Linger in Shadows"-Macher von Plastic unterordnen. Ihre erste PC-Demo seit drei Jahren, getauft auf den Namen Into the Pink, ist zwar ebenfalls eine Effektgranate oberster G üte, erinnert vom Design her aber stark an eine ihrer fr üheren Demos. Daran änderten auch die ekligen K üchenschaben und Raupen nichts, die hier in wahren Mengen herumkreuchen.
Effekt-Recycling betrieben auch Andromeda Software Development, die einfach den Look ihrer Breakpoint-Demo Metamorphosis 1:1 kopierten und in Midnight Run einfach um neue Grafikelemente erweiterten. Der Stil ist zwar nach wie vor ungeheuer kreativ, ebenso die dargestellte Welt, ein etwas fader Beigeschmack bleibt dennoch. W ürde es die Vorg änger-Demo noch nicht geben, w ürden wir nat ürlich wieder ehrf ürchtig vor Programmierer Navis niederknien. So freuen wir uns nur über eine sehr gute Demo, deren Innovationskunst nun leider nicht mehr z ählt.

Es war beileibe noch nicht alles, was die NVScene in Sachen Demo-Power auf den Zuschauer loslie ß. XPLSV hatten mit N-0505 ebenfalls ein hei ßes Eisen im Feuer, Proton von Science, das groovige Moove von Fresh!Mindworkz, System K mit Life on Air oder Echoes von Anadune waren ebenfalls echte Kn üller. Nicht ganz so edel und stilvoll vielleicht wie Stargazer, aber k ünstlerisch wertvoll in allen Belangen, mit deutlichem Fingerzeig in Richtung Kreativit ät und visuellem Abwechslungsreichtum der Demoszene.

Eine Nummer kleiner

Viele Leute, die nur gelegentlich die Werke der Demoszene sehen, haben den 4k-Intros bislang eher weniger Beachtung geschenkt. Man merkt es auch an den Download-Zahlen, gegen über den Demos, hier auf 4Sceners.de. Ist der Grund die Dateigr ö ße, die so unscheinbar klein ist, dass man kaum aufw ändige Grafik- und Musikorgien dahinter vermuten mag? Hoffentlich nicht, denn heutzutage steckt in den kleinen Kraftpaketen solch audiovisuelle Brillanz, dass man aus dem Staunen gar nicht mehr herauskommt. Die NVScene'08 ist hierf ür das beste Beispiel, hat mit der Sieger-Intro Texas sogar ein Werk zu bieten, welches g änzlich neue Standards f ür das Genre der 4k-Intros setzt, selbst solch brillante Kleinode wie Atrium oder Parsec blass aussehen l ässt.

Hier scheint die Vorstellungskraft und der Ideenwahnsinn eines Demosceners keine Grenzen zu kennen, denn eigentlich haben wir uns Texas immer ganz anders vorgestellt. Das Texas der Demoszene, bzw. das der Keyboarders, bietet zwar auch diffusen Sonnenschein, das waren aber schon die Gemeinsamkeiten. Denn nach dem die ersten Lichtstrahlen den Bildschirm erhellen, beginnt

ein gar Albtraum-hafter Trip in eine bedrohliche Welt. Die Oberfl äche wird in kleine W ürfel zerhackt, pulsiert in Wellenbewegungen und schickt riesige Dornenarmeen dem Himmel entgegen. Am Himmel kreisen Kugeln, die ebenfalls in viele Rechtecke zerteilt sind, die von den Stacheln umschlugen werden und uns in Angst versetzen, auch aufgrund der seltsamen Ger äuschkulisse. Ein Technikbrett, ein visueller Angst-Hammer mitten ins Gesicht, welches jedoch keinen Schaden davon tr ägt, sondern einfach nur ungl äubig staunend vor dem Rechner kleben bleibt. Texas ist bahnbrechend, f ührt die 4k Intros in neue Technikdimensionen, ist also ein Enkel von Parsec. Endlich!

Auf Platz 2 wurden die eigentlichen Meister der 4k-Intro-Kunst verwiesen: TBC. Mit Receptor zeigen sie so viele verschiedene und abwechslungsreiche Effekte wie nie zuvor in dieser Gr ö ßenordnung, bieten auch wieder gestochen klare, treibende Musik. Dem Stachelwunder der Keyboarders waren sie dennoch nicht gewachsen. Interessant auch Photon Race 2 von Archee, welches Rang 3 eroberte. Hier zeigt der bei Keen Games besch äftigte Programmierer feinstes Realtime-Raytracing, l ässt aber den n ötigen Demo-Style ein wenig Au ßeracht. Kybernetic von STILL, Solitude von den Unknown Artists, TPD's Eco oder Kevinspacy von Alcatraz waren, zusammen mit einigen anderen 4k's, ebenfalls noch guter Qualit ät in einer 4k-Competition, die man in dieser Qualit ät bislang noch nirgendwo sonst zu Gesicht bekam.

Fazit

F ür die Demoszene war die NVScene'08 definitiv ein gro ßer Erfolg. F ür deren Fans ebenfalls, was an der überragenden Qualit ät des Gezeigten lag. F ür NVIDIA auch? Nun, wir hoffen es! Denn ein solch illustres Event m öchten wir nat ürlich 2009 auf keinen Fall missen!

NVScene'08 Demos:

Stargazer	01) / Andromeda & Orb
Into the Pink	02) / Plastic
N-0505	03) / XPLSV
Midnight Run	03) / ASD
Binary Alchemy	05) / Northern Dragons

06)
Moove / Fresh!Mindworkz

07)
Rarefaction / Youth Uprising

08)
Proton / Science & Black Maiden

09)
Ersatz / Limp Ninja

10)
Echoes / Anadune

10)
Life on Air / System K

12)
Visage / Nah-Kolor

13)
Yin / Brainstorm

NVScene'08 4k-Intros:

01)
Texas / Keyboarders

02)
Receptor / TBC

03)
Photon Race 2 / Archee

05) Statics / Traction

06) Eco / Trailer Park Demos

07) Solitude / Unknown Artists

08) Kybernetic / STILL

08) Kevinspacy / Alcatraz

10) Voxel / Fresh!Mindworkz

13) Rutebyen / Prostyle Corp.

(Bobic, 29.08.2008)