



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2132

Page 1/3

215 - Demo-Nachlese: Von der Evoke 2011 in K öln (.de)

Bobic, Wed 24 Aug 2011

Demo-Nachlese: Von der Evoke 2011 in K öln

Vom 12. bis 14. August fand in den Abenteuerhallen Kalk in K öln wieder die Demo-Party [Evoke](#) statt, seit vielen Jahren beliebter Treffpunkt für Freunde der Demoszene aus aller Welt. Mit ein bisschen Verspätung (Stichwort: Urlaub) präsentieren wir euch die wichtigsten und besten Demos und Intros, die dort veröffentlicht wurden.

Zu allererst müssen wir natürlich über den Gewinner der wichtigsten Kategorie, des Demo-Wettbewerbs, sprechen. STILL entpuppten sich hierbei als Wiederholungstäter, haben sie doch im letzten Jahr auf der Evoke 2010 das großartige [Finally Inside](#) veröffentlicht. Mit ihrem neuesten Werk, das schlicht den Namen [Beta](#) trägt, schlagen sie jedoch neue, ungewöhnliche Wege ein. Es geht weg vom 3D-Bombast, wie ihn der Vorjahressieger zeigt. Man huldigt hier den ungewöhnlichen, abstrakten und bunten Bilderwelten des ungarischen Künstlers Viktor Vasarely, baut dessen bekannteste Werke auf raffinierte Art und Weise nach. Sehr abstrakt, das Ganze. Aber ungemein faszinierend.

Auch TGGC und Coding Cat waren wieder mit von der Partie. Ihre Demo [When](#) zeigt die gewohnt aufwändigen, auf Hochglanz polierten Modelle und ist ein echter Hingucker. Allerdings liegt doch bereits eine dicke Staubschicht auf vielen Szenen, da man einige Objekte bereits aus ihrer 2009er Demo [RAR - The Devmania Invitation](#) kennt. Richtig gute Laune herrscht dennoch beim Betrachter, denn zum einen bringt der Grafikmotor immer noch genug Eyecandy zum Vorschein. Zum anderen ist der Soundtrack mit Akkustikgitarre und fröhlichem Gepeife so ungewöhnlich für eine Demo, aber zugleich ein wahrer Ohrwurm, dass man die Melodie selbst Stunden nach Ende der Effektshow noch miträllert.

Weiter geht's mit der drittplatzierten PC-Demo [Virta](#). Die stammt vom Künstlerkollektiv Traction, Ümlaut Design und Brainstorm und zeigt herrlichen geometrischen Minimalismus, wie man ihn von Programmierer Preacher auch erwartet. Dreiecke, Kreise, Sechsecke und Linien zaubern hier ein schlichtes, aber doch irgendwie faszinierendes Schauspiel auf den Bildschirm. Immer wieder fegt ein Glowschimmer durch die Formationen, lässt die Linien im Rhythmus zur ruhigen, entspannenden Ambient-Melodie ausschlagen und entfaltet zwischendurch auch einen farbenfrohen Partikelsturm. Wirklich schön, was hier zu sehen und zu hören ist, sofern man mit der schlichten Eleganz etwas anfangen kann.

Musikalisch eingängiger und auch als perfekte Karaoke-Show für die nahegelegene Kneipe geeignet ist die [Invitation-Demo zur diesjährigen Buenzli 20](#) (alias Demodays 2011). Netpoet hat hierfür einen spaßigen Poptrack komponiert, der mit frechem Gesang und vielen Anspielungen auf das Schweizer Demo-Event für so manchen Grinser sorgt. Da macht es eigentlich Nichts, dass die Visuals recht grob und schlicht ausfallen. Mit der Buenzli-Kuh im Rampenlicht und dem Karaoke-Anzeiger über den Texten singt trotzdem die gesamte Kneipe mit! Und man ist selbst überrascht, wenn die eigenen Füße selbst nach Demo-Ende noch im



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2132

Page 2/3

Rhythmus mitwippen. Auch hier herrscht akute Ohrwurmgefahr!

Visuell aufwändig ging es bei den 4k Intros zu. BluFlame machen es beim Compo-Gewinner [Red](#) ihren Freunden TGGC und CodingCat nach und klotzen mit hochauflösenden, schimmernden und schillernden Objekten - nur dass eben alles in eine Größe von gerade einmal 4096 Bytes gequetscht wurde. Das imposante Kugelschauspiel, das man durchaus als kleinen Bruder von RAR oder des auf Platz 2 bei den Demos gelandeten When bezeichnen könnte, ließ uns mit all seinen Spiegelungen, Schattenwürfen und Verschmelzungen auf jeden Fall den Atem stocken und brachte natürlich auch die Besucher der Evoke 2011 zum Kochen. Gerade einmal 1024 Bytes füllt [S.P.H.E.A.R.](#) von der dänischen Formation Loonies. Aus einzelnen Partikel entsteht hier ein Planet, was sensationell gut aussieht. Noch dazu, weil sich im späteren Verlauf immer mehr Punkte auf dem Bildschirm tummeln und sich die Leuchtstellen selbständig machen. Doch es kommt noch besser! Der kleine Kraftzwerg verfügt sogar über äußerst passenden und keineswegs penetrant klingenden Sound! Das ist selbst im heutigen Technikzeitalter noch längst keine Verständigkeit bei einer 1k Intro und gebührt vollen Respekt!

[Artificial Incident](#) von STILL belegte Platz 3 auf der Evoke 2011. Nun ist also auch Mad, der Macher dieser 4k Intro, unter die Partikelliebhaber gegangen. Er wirbelt hier die Körner durcheinander, taucht alles in schöne Farben ein und malt dabei beeindruckende Bilder des Sturms auf den Screen. Das sieht gut aus, hätte aber ruhig ein wenig kürzer ausfallen können. Denn nach rund zwei Minuten wird's dann doch etwas langweilig. Musikalisch haben wir schon besseres von Mad gehört. Er lockt uns zwar mit klaren Tonfolgen, vergisst aber auch hier ein wenig die Abwechslung.

Überraschend ist, dass [Recycle 4000](#), die 4k Intro von Alcatraz und Stroboholics, nur auf Rang 4 eintrudelte. Das Ding ist nämlich so was von kolossal, dass es eigentlich sogar um den obersten Podestplatz hätte mitspielen müssen. Bildgewaltige, zerstörte Hochhausschluchten werden hier durchfolgen, gespickt mit Details und perfekt synchronisiert zur hervorragenden Musik. Einzig der gelbe Flummiball, der sich plötzlich aus den Ruinen schält, mag so gar nicht zum restlichen Bild passen. Der Soundtrack und die großartige Endzeitkulisse lassen aber gnädig darüber hinwegsehen und machen Recycle 4000 somit zur wohl großartigsten, viertplatzierten 4k Intro aller Zeiten.

Wechseln wir doch mal das Fach und gehen eine Nummer höher, nämlich zu den 64k Intros. Hier hat uns vor allem [Confetti](#) von Nonoil und Brainstorm zugesagt. In Zeiten wie diesen, wo die 64k Intros eigentlich ein Schattendasein fristen, freut man sich über jeden Neuzugang dieses Genres. Confetti spielt natürlich nicht in der Liga der 64k's von Fairlight, weiß aber mit einigen netten, wenngleich auch nicht außergewöhnlichen Szenen zu gefallen. Vielmehr ist es die Musik, die hier vorantreibt. Parsec heißt der Künstler, der den Ohren mit herrlichen Melodien schmeichelt. Die passen außerdem perfekt zum Echtzeitgeschehen und bringen den Zuschauer dazu, dass er das Ende gar nicht erst herbeifiebert.

[Traversing the Unknown](#) heißt die neuen 64k Intro von Inque, den einstigen Überraschungsgästen bei der Intel Demo Competition, die sich ihren Startplatz aber auch redlich verdient hatten. Der neuesten Produktion der Holländer merkt man leider an, dass sie unter Zeitdruck fertiggestellt wurde und ruhig noch etwas mehr Feinschliff hätte gebrauchen können. Zu pumpenden Goa-Sound sieht man Bänder und psychedelische Muster, die auf jeden Fall nett anzuschauen sind, aber das ein oder andere Mal zu viel Leere rundherum aufweisen. Zum Schluss gibt's dann aber eine vielarmige Überraschung - und die ist wirklich gelungen. Das heißt so viel, dass reinschauen also durchaus erlaubt ist.

Zum Schluss schwenken wir dann noch in die Wild Demo Competition. Deren Gewinner war im Jahr 2011 ein Spiel. [Earworm](#) heißt es und kommt von niemand geringerem als Kreativitätsbolzen JCO! Er verfrachtet das gute, alte Snake-Spiel auf einen Würfel, lässt jedoch den Spieler seine Schlange im Rhythmus zur Musik steuern. Dadurch kriert man neue Klänge, macht sich auf die Jagd nach dem Highscore und merkt gar nicht, wie die Zeit schneller vergeht als der Track im Hintergrund BPMs hat. Eine coole



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2132

Page 3/3

Spielidee, die sehr stylisch umgesetzt wurde.

Wahrlich Hochkarätiges findet man ebenso auf Platz 2 des wilden Wettbewerbs. Alcatraz zeigen mit [Azathioprine](#), was heutzutage in WebGL und JavaScript alles möglich ist. Coder Digisnap (der Mann hinter der legendären Demo [The Fulcrum](#)) tischt hier 3D-Szenen auf, die eindeutig zu den Schwergewichten zählen und deren Existenz man in WebGL niemals für möglich gehalten hätte. Dazu gesellen sich brillante Pixelkunstwerke der Altmeister Critikill und Acryl, Bombast-Sound von KEiTO und fertig ist ein Wunderwerk der Technik, das in seiner Machart zwar an Demos aus den frühen 2000er Jahren erinnert (schöne Grüße an [Haujobb](#)), aber auch ungeheuer viel Flair verbreitet.

(Bobic, 24.08.2011)