



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2507

Page 1/2

684 - Euskal 2013 Releases (.de)

Bobic, Tue 30 Jul 2013

Euskal 2013 Releases

Andromeda Software Development sind zurück. Ein Jahr lang haben sie eine kreative Pause eingelegt, nun präsentieren sie uns in Zusammenarbeit mit Minimalartifact ein neues Werk. Ein sehr experimentelles, was man anhand des kooperierenden Teams bereits erahnen kann. Denn niemand anderes als der Portugiese PS zeichnet sich hier für das Sounddesign verantwortlich. Er, der Meister des Drone Ambient, untermalt die kreativen, von Navis erschaffenden und sich ständig bewegenden 2D-Planetarien mit purem Noise. Rauschen, diverse Geräusche und noch mehr Rauschen steht auf dem Programm, was seit jeher die Geschmäcker teilt. Auch auf die Visuals wird diese Aussage dieses Mal zutreffen, denn Navis spielt nur mit per Linien verbundenen Kreisen. Das wirkt sehr abstrakt und modern, in Bewegung sieht dieses ganz spezielle Marionettenspiel jedoch richtig gut aus. Dank abwechslungsreicher Gestaltung und viel Atmosphäre wird [Violent Nature](#) aber wohl definitiv seine Anhänger finden. Achtung: Laut Aussage der Schöpfer läuft Violent Nature aktuell nur auf Grafikkarten von ATI. Eine optimierte Version wird vermutlich in Kürze nachgereicht werden.

Der Stil ist eher minimalistisch, wirkt aber dennoch edel und sehr, sehr stylisch. Von [Obsidian](#) sprechen wir, der neuen Browser-Demo der spanischen Gruppe XPLSV. Mr. Doob, bekanntermaßen einer der fähigsten JS-Programmierer, spult hier ein buntes Programm ab. Mit Tunneln und klassischen Objekten wie Würfeln, Dreiecken oder Polygonball, ganz ohne Texturen. Dafür aber mit allerlei Farben versehen und Vektorelementen, die ständig in Bewegung sind. Das wirkt und fasziniert - auch weil die Musik so gut ist. Die stammt von Om Unit und geht in die legendäre elBee-Richtung (Little Bitchard), was natürlich für eine großartige Klangbegleitung sorgt.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2507

Page 2/2
