



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2654

Page 1/8

264 - Die Top-Demos von der Assembly 2014 (.de)

Bobic, Wed 13 Aug 2014

Die Top-Demos von der Assembly 2014

Im August ist Finnland für enthusiastische Anhänger der Echtzeitkultur immer eine Reise wert. Auf der Assembly 2014 treffen sich nicht nur Gamer zum Duell, auch die Demoszene misst sich in zahlreichen Wettbewerben und bringt einige der wichtigsten Produktionen des Jahres traditionell in Helsinki ans Tageslicht. 2014 war dies nicht anders, wenngleich die Qualität bei den kleineren Werken, den 4k und 1k Intros, den typisch hohen Qualitätsstandard dieses Jahr nicht halten konnten. Dafür überzeugten die ausgewachsenen Demos umso mehr mit tollem Art-Design, krassen Effekten und einem Newcomer, der eigentlich ein alter Bekannter war. Lest dazu mehr in unserem Special zur Assembly 2014, in welchem wir die interessantesten Demos und Intros näher vorstellen.

Black and White Lies / One Studio Off (PC Demo, 1. Platz)

Man kann Smash keinen Vorwurf machen, er hätte es nicht versucht. Dem Namevoting wollte er aus dem Weg gehen, wollte nicht wegen eines Gruppennamens wie Fairlight oder CNCD gewinnen. Doch der Mann ist einfach zu gut und fand sich auch mit seiner getarnten Demo letztendlich ganz oben auf dem Treppchen wieder. Sein neues Werk Black and White lies hat er unter dem One Studio Off Label veröffentlicht. Wollte man zu Beginn noch an eine Newcomer-Gruppe denken, war man schon nach wenigen Sekunden verblüfft, welche technischen Tricks hier gezeigt wurden, mit welcher Professionalität ans Werk gegangen wurde. Spätestens nach einer Minute war dann auch dem letzten enthusiastischen Anhänger der Demoszene klar, dass hier ein echter Smash-Hit vorliegt. Zu offensichtlich war dieser leckere Partikel-Mix, sowie das Gesamtkonzept, das sich irgendwie an das



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2654

Page 2/8

unglaubliche Numb Res, welches ebenfalls aus der Feder von Smash stammt, orientiert. Wie der Name vermuten lässt, wird in dieser Produktion mit Farben gezeigt. Schwarz und Weiß geben den Ton an. Auch spielt Smash eigentlich wieder einmal nur das One-Effect-Wonder. Doch genau dieser eine Effekt hat es in sich: Partikelzauber! Auf stylische Art und Weise werden immer wieder Symbole, Logos und Bilder gezeigt, welche in einem Kuddelmuddel aus Millionen von Partikel zerfließen. Das wirkt unheimlich cool und fasziniert im selben Maße wie frühere Werke von Gruppen wie CNCD oder Katastro.fi. Denn dieses Black and White lies wirkt durch und durch Finnisch. Es atmet diese Design-Sprache in jedem Moment, verströmt dieses Flair auch aufgrund des tollen Ambient-Soundtracks, der ebenfalls klingt wie von Früher. Gemacht wurde er von niemand geringerem als Musiklegende Yolk. Und der kommt bekanntlich von CNCD. Der Kreis schließt sich. Da haben wir ihn wieder, diesen Beweis für große Echtzeitkunst.

Nuclei / Pyrotech (PC Demo, 2. Platz)

Mit Nuclei haben die Finnen von Pyrotech eine technisch hochklassige Demo (diese Schatten!) abgeliefert. Vielleicht sogar ihre bislang imposanteste Demo überhaupt. In beeindruckender, höchst detaillierter 3D-Kulisse (diese Texturen) erzählen sie die Geschichte eines kleinen Roboters (diese Animationen!), welcher aus seinem futuristischen Gefängnis ausbricht um letztendlich den Sprung in die Freiheit zu wagen. Gestochen scharfe Bilder, ein toller Effekt, bei welchem plötzlich das Grafikkleid ausblendet und das stylische, darunter liegende Gerüst zeigt, zählen zu den vielen Highlights. In der selben Liga wie andere 3D-Flybye-Experten (Cocoon!) spielt Nuclei dennoch nicht. Dafür fehlt dem guten Stück immer noch ein wenig Seele. Definitiv aber eines der technischen Highlights des Jahres!



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2654

Page 3/8

fr-070: trained / Farbrausch (PC Demo, 3. Platz)

Im Jahr 2014 kehren Farbrausch endlich wieder mit einer größeren Produktion zurück. Unter der Federführung der finnischen Grafikwaffe Visualice, der musikalisch von Melwyn und Little Bitchard begleitet wird, entstand mit fr-070: trained die erste Demo auf Basis des mächtigen .werkzeug4-Baukastens. Die Vorzeichen sehen also geradezu hervorragend aus, zumal Visualice sein Können in Grafik und Design bereits seit Jahrzehnten mit Blockbustern wie '828 - The Drone Experience' oder 'Aeon5' unter Beweis gestellt hat. So fängt auch 'trained' sehr gut an. Die nervöse Handkamera lässt Erinnerungen an das legendäre 'Debris' aufkommen, Aufmachung, Farbwahl, sowie Sync passen und auch die Musik verspricht erste Atmosphäre-Noten. Nachdem der wirklich gut aussehende, namensgebende Zug jedoch ein paar durchs Bild gefahren ist, macht sich Ernüchterung breit. Das Bild wirkt viel zu verschwommen, die Szenerie zwar nett, aber allerhöchstens beimüht. Man wartet die ganze Zeit auf etwas Besonderes. Doch da kommt einfach nichts. Musikalisch wird sich, trotz der bekannten Namen, am visuellen Niveau orientiert, was dieses trained leider nur zur Standardware verkommen lässt. Vielleicht aber ist diese Demo nur als Training für .werkzeug4 anzusehen und der wahre, eigentlich gewohnte Bombast folgt mit der nächsten Produktion.

Jitter / Division (PC Demo, 4. Platz)

Der englische Begriff Jitter steht für extreme Nervosität, womit auch gleich erklärt wäre, warum in der gleichnamigen Demo der Gruppe Division nicht ein einziges Objekt auch nur eine Sekunde lang still hält oder nicht in diverse Einzelteile zerlegt wird. Diese nervöse Art der Objektdarstellung zieht sich wie ein roter Faden durch ein Werk, welches in absolut typischen Demo-Design erstrahlt. In einer technoiden Umwelt mit allerlei futuristischen oder abstrakten Gebilden bewegen oder zersplittern eben jene im perfekten Rhythmus eines typischen Demo-Soundtracks. Das macht durchaus Laune, hätte aber optisch ein wenig ansprechender visualisiert werden können. So unterhält die vierplatzierte Demo der Assembly 2014 zwar durchaus ansprechend, bleibt aber dennoch hinter den Erwartungen zurück.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2654

Page 4/8

Colored Glass / Kevin Kerttunen & Subsquare (PC Demo, 5. Platz)

Manchmal sind es die einfachen Dinge, die faszinieren. Der unter dem Künstlernamen Kevin Kerttunen zum ersten Mal in der Demoszene in Erscheinung tretende und auf fraktale Grafiken spezialisierte, finnische Künstler haucht mithilfe der Unity-Engine seinen großartigen Bildern Leben ein. Die in ihren Formen und Farben einzigartig wirkenden, bildgewaltigen Fraktalgrafiken zoomen bedächtig heran, während ihnen durch die Verwendung kleinerer, darübergelegter Effekte so etwas wie Leben eingehaucht wird. Das wirkt nicht nur sehr atmosphärisch und befriedigend, sondern steuert aufgrund des brillanten Soundtracks von Gloom in königliche Gewässer. Großes Fraktalkino, bei dem es sich zum einen um ein Erstlingswerk handelt, zum anderen auch noch zur bislang besten und schönsten Demo, welche mithilfe der Unity-Engine entstanden ist.

Frutos do Mar / Armada (PC Demo, 6. Platz)

Frutos Do Mar / Armada (PC Demo, 6. Platz)

Frutos do Mar hat sein erhabenes Momente. Und zwar immer dann, wenn die leicht peinlich wirkenden Fotopanoramen in den Hintergrund rücken. Die sind es nämlich, allen voran der Ausblick über die spanisch anmutende Stadt, welche einen in Richtung Escape-Taste zucken lassen. Aufgrund von !Cubes hervorragendem Synth-Soundtrack, sowie den wirklich hübschen Muschelmodellen bleibt man jedoch bei der Stange. Das ist auch gut so, denn schon der Blick in den Kathedralen-ähnlichen Raum, aus dem, mit Wasser überflutetem Boden eines der besagten Meeresutensilien aufsteigt, weiß bereits zu gefallen. Letztendlich ist es jedoch die abschließende Szene, bei welcher die Kamera unterhalb der Meeresoberfläche an einer gigantischen Statue entlangfährt, welche für die Fotopain zu Beginn versöhnt.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2654

Page 5/8

Superstructure / The Digital Artists (Mac 1k Intro, 1. Platz)

Nach dem sensationellen 1k Intro Embers aus dem Jahr 2012, holen TDA zum n ächsten Rundumschlag in der Demoszene aus. Auch Superstructure ist nur 1024 Bytes klein, l äuft ausschlie ßlich auf Apple Mac und sieht h öllisch gut aus. Nicht nur, dass die verdrahteten Ketten eine Augenweide sind, die Schattenw ürfte sind es vor allem, die einem bei dieser Gr ö ße an den Grenzen des technisch machbaren zweifeln lassen. Dazu gibt es atmosph ärische Kl änge und fertig ist eine der besten 1k-Intros aller Zeiten!

Stellar Driftwood / Traction & Fit (PC 1k Intro, 2. Platz)

Es erinnert an einen sch önen Traum. V öllig losgel öst treibt man durch diffuse Nebel in den unendlichen Weiten des Universums. Alles glitzert, alles ist erf üllt von unbeschreiblicher Gl ückseligkeit. Auf kleinstem Raum schaffen Traction und Fit mit der 1k Intro Stellar Driftwood etwas au ßergew öhnliches. Etwas das zeigt, dass auch in 1024 Bytes gro ßes Atmosph ärekino m öglich ist.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2654

Page 6/8

Splash / Unknown Artists (PC 4k Intro, 1. Platz)

Frutos do Mar hat sein erhabenes Momente. Und zwar immer dann, wenn die leicht peinlich wirkenden Fotopanoramen in den Hintergrund rücken. Die sind es nämlich, allen voran der Ausblick über die spanisch anmutende Stadt, welche einen in Richtung Escape-Taste zucken lassen. Aufgrund von !Cubes hervorragendem Synth-Soundtrack, sowie den wirklich hübschen Muschelmodellen bleibt man jedoch bei der Stange. Das ist auch gut so, denn schon der Blick in den Kathedralen-ähnlichen Raum, aus dem, mit Wasser überflutendem Boden eines der besagten Meeresutensilien aufsteigt, weiß bereits zu gefallen. Letztendlich ist es jedoch die abschließende Szene, bei welcher die Kamera unterhalb der Meeresoberfläche an einer gigantischen Statue entlangfährt, welche für die Fotopain zu Beginn versöhnt.

Planet Honey / Digimind (PC 4k Intro, 3. Platz)

Verglichen mit vielen anderen, auf der Assembly 2014 gezeigten Intros, strahlt diese 4k-Intro wie ein heller Stern. Autor Digimind zeigt in Planet Honey traumhafte Farbwahl, die sich in kaleidoskopartigen Mustern verlaufen. Einfach, aber atmosphärisch. Macht definitiv Lust auf mehr Demoszene!



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2654

Page 7/8

Kitchen / Tekotuotanto (Shortfilm, 2nd at Assembly 2014)

Willkommen im Küchenstudio von Tekotuotanto. Wir haben heute ein ganz besonderes Angebot für Sie auf Lager. Unsere Musterküche sieht nicht nur höchst schick aus, verfügt über einen tanzenden Backofen und vielerlei nützliche Utensilien, sondern wird Sie vor allem aufgrund ihres Detailreichtums zum Kauf überreden. Unsere Verkaufsstrategen wissen genau, wie sie Ihnen unser Produkt präsentieren müssen. Wir wissen, dass es Ihnen gefallen wird. Und wenn Sie keinen Death-Metal mögen, dann drehen Sie uns doch einfach den Hörsaft ab.

Plastastic / Team Plastastic (Shortfilm, 3rd at Assembly 2014)

Können Sie sich noch an den Filmklassiker 'Die Fliege' erinnern? In David Cronenbergs Horror-Meisterwerk hat ein Wissenschaftler einen Transformator gebaut, mit welchem er ein Experiment an sich selbst durchführt - und in eine Katastrophe stolpert. Ganz ähnlich ist Plastastic aufgebaut. Hier ist es ein junger Freak auf der Suche nach Liebe. Auch er verfügt über eine solche Wunderkabine und testet letztendlich an sich selbst... Mehr wird nicht verraten! Grafisch ist dieser Kurzfilm nett geraten, bietet viel abwechslungsreiche Musik und erzählt eine gelungene Geschichte.

It's not about the money / Zomb (Shortfilm, 4th at Assembly 2014)

Mit 'It's not about the money' startet der Grafikkünstler Zomb seinen Worten nach ein Experiment. So ungewöhnlich ist sein Video



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2654

Page 8/8

aber eigentlich gar nicht, erinnert es doch vor allem zu Beginn an typische Amiga-AGA-Demos um ca. 1998 herum, wie beispielsweise Smokebomb. Ein eher minimalistischer, dafür stylischer Look mit klar abgestuften Formen und Farben, diverse Symbole und Textbotschaften. Das kennt man, das wirkt auch heute noch cool. Erst später kommen dann bombastischere Grafiken, speziell in Form von Portraits zum Zuge, die wirklich fantastisch aussehen und immer wieder von schicken 3D-Effekten und -Objekten abgelöst werden. Somit ist Zombs Experiment vollauf gelungen, hätte aber in Echtzeit dargestellt noch wesentlich mehr Stimmung erzeugt.

I want to introduce / Primitive

Von Primitive stammen dieses Mal die Compo-Öffnungsvideos für die Assembly 2014, hier am Beispiel für die Oldschool-Demos. In stylischer Aufmachung werden das Assembly-Logo angestrahlt, Buchstabenwelten durchflogen oder ein Raster im Boing-Ball-Look steht plötzlich im Mittelpunkt. I want to introduce zeigt uns viele interessante Effekte - leider nicht in Echtzeit. Ist aber weiter nicht schlimm, denn stimmungstechnisch wurde hier Großartiges geschaffen.

(Bobic, 12.08.2014)