



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2671

Page 1/2

831 - Riverwash 2014: AMIGAAA! (.de)

Bobic, Sun 26 Oct 2014

Riverwash 2014: AMIGAAA!

Auf der kürzlich stattgefundenen Demo-Party Riverwash 2014 in Polen hat es uns insbesondere eine Amiga-Demo angetan. Sunglasses at Night stammt von der Gruppe Ghostown, die sich dieses Mal Unterstützung von Whelpz ins Boot geholt haben. Doch auch Futuris haben mal wieder mit einem 3D-Schwergewicht auf sich aufmerksam gemacht, während die 5k Intro der Gruppe DMA zeigt, dass auch Party-Produktionen interessante Echtzeitkunst bieten können.

[Sunglasses at Night](#) / Ghostown & Whelpz (Amiga Demo, 2nd at Riverwash 2014)

Für allerhöchste Qualität, beste Designklasse und ein vorzügliches audiovisuelles Erlebnis bürgt das Ghostown-Label seitdem es anno 2010 in der Amiga-Demo Metropolice zum ersten Mal zu sehen war. Seitdem haben uns die Jungs um Pixelmeister Slayer und Jazzcat, den Amadeus der Amiga-Demoszene mit zahlreichen brillanten Werken für sowohl AGA-Amigas, als auch den guten alten Amiga 500 verwöhnt. Das, was sie auf den Bildschirm bringen, hat Stil, baut immer auf einem perfekt ausgearbeiteten Konzept auf und zelebriert ein imposantes Effektschauspiel. Kein Wunder, dass Ghostown nicht nur für uns mittlerweile auf einer Stufe mit solch klangvollen Namen wie Fairlight, The Black Lotus oder Madwizards stehen. Ihr neuestes Release schnurrt auf einem OCS-Amiga wie dem Amiga 500 dahin. Sunglasses at Night spielt mit den Lichtern und Skylines einer Großstadt, die mal vom Mondlicht bescheint, dann wieder wie durch eine Sonnenbrille gezeigt werden. Auch hier zieht sich der Konzeptfaden harmonisch von Anfang bis Ende durch, wird durch ein paar leckere Effekte ergötzt, die umso beeindruckender wirken, wenn man sich die betagte Hardware vor Augen hält. Mit stilvollen Bildern und dem obligatorischen, ohrwurmverdächtigen Soundtrack groovt der Zuschauer leidenschaftlich mit. Denn auch Sunglasses at Night hat wieder dieses gewisse Etwas, wie es nur die Ghostowner hervorbringen können - dieses Mal allerdings noch mit Unterstützung von Cahir, Programmierer der Gruppe Whelpz.

[Burp](#) / Futuris (Windows Demo, 3rd at Riverwash 2014)

Vom Potential her könnten Futuris in einer Liga mit anderen 3D-Flybye-Experten wie Cocoon oder Pyrotech spielen. Mit ASMcode haben sie einen ausgezeichneten Engine-Programmierer, Biter kann in 3D so ziemlich alles machen und dass der gute, alte Traymuss perfekte Soundtracks schreiben kann, wissen wir seit vielen Jahren. Leider schöpfen sie aber das vorhandene Talent nie genug aus, wie auch Burp wieder zeigt. Wir haben eine tolle Idee mit dem an den Rollstuhl gefesselten Roboter. Doch viel zu zäh ist der Einstieg, viel zu langatmig die erste Szenen, in welcher der androide Radschubser in einem Raum weilt. Erst als er aus seinem Gefängnis ausbricht nimmt auch Burp an Fahrt auf. Tolle Kameraschwenks und -blickwinkel und coole Beats sorgen für deutlich mehr Belebung und Freude beim Zuschauer. Dem wiederum steht entgegen, dass sich Texturen und Farben kaum ändern, was



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2671

Page 2/2

Abz üge bei der Abwechslung bringt. Insgesamt zwar ein interessantes, leider aber nicht l ängerfristig motivierendes 3D-Spektakel.

[Neuron Activated](#) / DMA (Windows 5k Intro, 1st at Riverwash 2014)

KK von der Gruppe DMA hat schon solch b ärenstarke 4k Intros wie Wave Attractor, Quantum Core oder Chaos Theory 4k Remix ver öffentlicht. Mittlerweile verf ügt er also über einen stattlichen Intro-Baukasten, mit dessen Hilfe er in Windeseile auch mal eine beachtliche Party-Produktion wie das hier vorliegende Neuron Activated erstellen kann. Das erreicht zwar nicht ganz die Klasse der zuvor genannten Titel, sieht aber schick aus und l ässt ein paar richtig feine Effekte auf den Zuschauer los. Einzig die Heavy-Metal-Musik, die ganz stark an die Rock-Gitarren aus den um 1987 herum ver öffentlichten Amiga-Demos klingt, geht auf den Zeiger. Und eigentlich ist Neuron Activated gar keine 4k Intro, sondern ein ganzes Kilobyte gr ö ßer. Wiederum ein Zeichen daf ür, dass die Deadline viel zu nahe war um noch ein bisschen Polierarbeit zu leisten. Dennoch muss man KK Respekt f ür dieses Werk zollen, denn es unterh ält ordentlich.