



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2790

Page 1/1

284 - Assembly 2015: Tim Sweeney vs. Navis und Smash: Ein Kampf der Giganten (.de)

Bobic, Thu 27 Aug 2015

Assembly 2015: Tim Sweeney vs. Navis und Smash: Ein Kampf der Giganten

Am 02. August war es vorbei. Die Assembly 2015 hat ihre Pforten geschlossen. Jetzt heißt es tief Durchatmen, sich zu sammeln und die zittrigen Finger halbwegs unter Kontrolle zu bringen, um wenigstens ein paar vernünftige Zeilen in den Computer zu hacken. Oh mein Gott, was war das für ein Demowettbewerb! Was wurden da für bombastische Kunstwerke gezeigt! Superlativen wie Über-Demo, Meisterwerk, Killer-Demo und viele andere liegen auf meiner Zunge. Ich fühle mich wie anno 2007, als fr-041: Debris und LifeForce erschienen und die Demoszene in einen kollektiven Ausnahmezustand versetzten. Und auch dieses Mal hat der Programmiergott Navis von Andromeda Software Development wieder seine Finger im Spiel. Natürlich stiegen auch Smash und Destop von CNC D & Fairlight wieder mit in den Ring. Dieses Mal aber bekamen es die Elite-Scener mit einem neuen Konkurrenten zu tun. Einem ziemlich mächtigen! Denn auf der Assembly wurde die erste Demo gezeigt, die mithilfe der Unreal Engine 4 inszeniert wurde, deren ursprünglicher Schöpfer Tim Sweeney seit Jahrzehnten bekennder Anhänger der Demoszene ist. Wie das Messen um Platz 1 ausging und was es sonst noch auf der Assembly 2015 zu sehen gab, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.

-

[Grafik klicken](#)

Zum Weiterlesen bitte auf die
um auf die Seiten von 4Sceners.de weitergeleitet zu werden.