



GNO  
AOU  
ATE  
E A



7 U H E 8 0 4 0 1 3

Hallo, Moin, schönen guten Tach - und herzlich willkommen zu einem frisch gebürsteten Ohrenschmeichler in Form einer neuen Jukebox bei "Game Not Over". Nämlich der Glück bringenden Nummer 13 - die sich nicht um eine spezielle Plattform dreht, sondern um die von mir so geschätzte Demoszene. Bereits zum zweiten Mal, wie ich anmerken möchte. Zur Szene an sich möchte ich jetzt gar nichts erzählen - wer mehr über sie und meine ganz persönliche Beziehung zu ihr erfahren möchte, möge sich bitte [die dritte Jukebox](#) hier zu Gemüte führen, veröffentlicht am 24. Februar 2019. Denn da bin ich bereits in aller gebotenen Ausführlichkeit auf sie eingegangen.

Und deswegen lege ich einfach mal direkt mit der ersten Demo los: "[Eon](#)" von "[The Black Lotus](#)" - eine der bekanntesten und insgesamt sicherlich auch besten Demotruppen, die vor allem auf dem Amiga einige ganz spektakuläre Produktionen veröffentlicht hat. "[Eon](#)" ist dabei eine der neuesten Veröffentlichungen der Schweden, die im April 2019 auf der Revision-Demoparty erstaufgeführt wurde, und diese dann auch gleich mal im Bereich "[Amiga-Demo](#)" [für sich behaupten konnte](#).



Ich muss an dieser Stelle gleich mal ganz ehrlich sein: [So richtig geil finde ich die Demo nicht](#). Sie hat einige coole Ideen drin, allen voran die "[Verwandlung](#)" einer 2D-Person in ein echtes 3D-Objekt, die wahrlich spektakulär aussieht, genauso wie eine toll animierte 3D-Tai-Chi-Vorführung - aber ansonsten ist das vor allem eine Sammlung von Einzeleffekten, die über krümelig gescannten Bildern abgespult werden. Technisch auf ganz hohem Niveau, keine Frage, aber umgehauen hat's mich nicht. Der Soundtrack dagegen! Ohoooo, der Soundtrack - der ist schlicht sensationell! Die Komposition aus dem ProTracker von "[Hoffman](#)", der im richtigen Leben [Jan Ford](#) heißt, ist nicht weniger als ein technisches Meisterwerk, dem [auf der Webseite von Hoffman](#) sogar ein eigenes und sehr umfangreiches Making-Of spendiert wurde - eben, weil die Entstehung des Songs so absurd anspruchsvoll war. Der, ganz nebenbei, auch noch verdammt geil klingt. Aber, hey - hört einfach selbst. "[Eon](#)" von Hoffman.

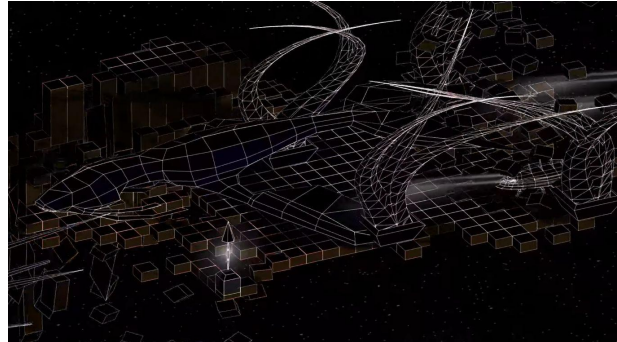


Bei der zweiten Demo in dieser Jukebox handelt es sich um "[Masagin](#)", die in erster Linie von "[Panic](#)" entwickelt wurde - den man sonst unter dem Namen [Leonard Ritter](#) kennt, der gerne mal bei der deutschen Demotruppe "[Farbrausch](#)" aktiv ist, und auf den ich bereits in der ersten Demoszenen-zentrierten Jukebox näher eingegangen bin. "[Masagin](#)" wurde auf der "[Breakpoint 2008](#)" veröffentlicht, und

diente vordergründig als Einladungsdemo zur "[NVScene 2008](#)", die Ende August 2008 im kalifornischen San Jose stattfand.

“Masagin” funktionierte aber auch als reine Demo so gut, dass sie den Wettbewerb um die beste PC-Demo auf ebendieser Breakpoint [direkt mal gewann](#). Was mich nicht im geringsten wundert, denn sie ist [eine herrliche Sammlung](#) ebenso endlos wie ganz exzellent ineinander übergehender Bilder, Texte und Animationen, mit grandioser Synchronisation von Bild und Ton. Und dieser Ton ist ein wunderbar abwechslungsreiches, beklopptes und saugut ins Bein gehendes Stück namens... naja... “Masagin”. Ebenfalls [geschrieben von paniq](#).

Die Griechen von [“Andromeda Software Development”](#), oder kurz [“ASD”](#), waren so ab der Mitte der 2000er für mich die absoluten Kings der Demoszene - die legitimen Nachfahren der Future Crew. Denn die Demos, die sie auf regelmäßiger Basis mit der gefühlten Leichtigkeit eines Aufbackbrötchen raushauten, waren zum Teil wahnsinnig ideenreiche, effektstrotzende Superproduktionen mit



zum Teil spektakulären Szenenübergängen, die noch bis heute für zuverlässig auch die stabilsten Böden durchbrechende Kinnladen sorgen. [“Iconoclast”](#), [“Lifeforce”](#) oder das 2015er [“Monolith”](#) sind in Sachen Grafik und Design absolute Meisterwerke, die sich kein Demofan entgehen lassen darf! Das einzige Problem, das ich mit diesen Kleinoden habe, ist leider die Musik - denn das ist üblicherweise sehr typische Megademo-Mucke, nur halt auf pompös gebürstet, mit sehr viel zum Teil ziemlich nervendem Gitarren-Gekniedel, und für mich leider immer der schwächste Teil dieser Hochglanzprodukte. Es gibt allerdings eine herausragende Ausnahme dieser Regel: [“Beyond the Walls of Eryx”](#) aus dem Jahr 2007 ist ironischerweise technisch eine der am wenigsten interessanten Demos von ASD - dafür aber musikalisch die meiner Meinung nach mit Abstand beste! Der dazugehörige Song [“Discordian Thoughts”](#) von ASD-Musiker [“aMUSIC”](#), anderweitig bekannt als Sotiris Varotsis, ist eine wunderbar ungewöhnliche Soundwand mit trocken abgehendem Beat und sehr abgefahrenen Lyrics. [Me likey](#) very muchey!



Ahh, die Future Crew. Ich erwähnte es ja schon in der ersten Demoszenen-Jukebox hier: Die waren für mich die absoluten Beherrscher der Demoszene der frühen 90er! Sie haben im Laufe ihrer Lebenszeit als Demotruppe nicht irre viele Werke produziert - aber jede einzelne davon, und da speziell deren Magnum Ops [“Second Reality”](#), war eine Großtat. Und das gilt auch für [“Panic”](#): Ende 1992, also knapp ein Jahr vor [“Second Reality”](#),

veröffentlichten die Finnen diese Demo - die zwar nicht wie ihr Bruder als absoluter Demo-Meilenstein in die Geschichte eingegangen ist, aber dennoch für die damalige Zeit [fantastische Effekte bot](#)!

Besonders das Fraktalgebirge, das auf einer ähnlichen Voxel-Technologie basierte wie das kurz zuvor veröffentlichte *“Comanche”*, auf das ich ja bereits in [Level 14 von “Game Not Over”](#) ausführlich zu sprechen kam, war schier unglaublich. Future-Crew-typisch war auch *“Panic”* auf absoluten Hochglanz poliert: Effekte, Synchronisation, Design und Übergänge zwischen den einzelnen Szenen waren einmal mehr exzellent - vom treibenden Soundtrack aus dem Scream Tracker von [Jonne Valtonnen aka “Purple Motion”](#) mal ganz zu schweigen. Den es jetzt zu hören gibt - ein Stück mit dem schlichten Titel *“Panic”*.

Wenn eine Demo [mit einem Zitat](#) von *“The Doors”*-Frontmann Jim Morrison beginnt, dann ahnt man schon, dass man da gleich etwas abgefahrenes vor sich hat. Also, okay, rein inhaltlich liefert [“Verses”](#) von der finnischen Demotruppe [“Electromotive Force”](#), oder kurz [“EMF”](#), ziemlich genau das, was man von einer Szenedemo im Jahr 1994 erwarten durfte: Wunderbar verspielte Echtzeit-Fraktale, diverse schattierte 3D-Objekte sowie sehr viel 2D-Bildverzerrerei - inklusive einem grinsen Bill Gates, der nach allen Regeln der Algebrakunst gezogen, gezerzt, gedreht und geknotet wird. Alles wirklich sehr gut und stylish und professionell designt, aber halt nicht sonderlich aufsehenerregend. Hat trotzdem für den [Gewinn der PC-Demo-Competition der Assembly 94](#) gereicht, was sicherlich auch an der Musik gelegen hat, die da aus den Boxen hämmert und dem Tracker von EMF-Musikus [“Whalebone”](#) aka Mikko Saarinen entspringt. Der Name dieses beschwingten Stückes? *“Double Trouble”*!



Die nächste Demo auf meiner Liste ist das 1999er [“Kasparov”](#) von [“Elitegroup”](#), einem Nebenarm von *“Farbrausch”*. Und ganz ehrlich: Ich mag die Demo nicht. Denn sie steht für mich repräsentativ für die Demos der Jahrtausendwende, die vor allem aus immergleichen 3D-Szenen bestanden, auf die minutenlang draufgehalten wurde. Und im Wesentlichen ist *“Kasparov”* genau das: Eine Handvoll sehr industriell aussehender 3D-Gebilde, die

effektverzerrt aus immer anderen Kamerawinkeln angefahren werden. Technisch bestimmt super-aufwändig, aber meins isses echt nicht - dafür ist mir das Gezeigte schlicht zu langweilig. Ganz im Gegensatz zur Musik aus dem Synthie von [“rp”](#), aka [“Herr Weltschaft”](#) aka [Ronny Pries](#), der hier mal eben den fettestmöglichen Industrial-Techno-Hammer auspackt, und damit erbarmungslos auf jeden verfügbaren Gehörgang eindrischt. Ein verdammt geiles Stück! Viel Spaß mit den nachfolgenden zehn Minuten!

Die Demo *"Heaven Seven"* der ungarischen Truppe *"Exceed"* war nicht weniger als eine technische Sensation, denn sie zeigte [Echtzeit-Raytracing im Jahr 2000 - und in gerade mal 64 Kilobyte!](#) Die dahinter stehende Technik, die komplett auf Software-Rendering ohne die Nutzung einer dedizierten GPU setzt, generierte sämtliche Texturen aus Seed-Werten, und berechnete eigentlich nur 18 Prozent des Bildes - der Rest wurde aus den generierten Daten extrapoliert. Das Resultat ist ein optischer Hammer, den man gesehen haben muss, um ihn zu glauben! Und auch ein akustischer - denn der titelgebende Song von *"Shaman"*, der eigentlich [Lóránt Tóth](#) heißt, ist eine herrlich eigenbrötlerische Komposition, die sphärische Traumklänge mit einem wirklich fiesem Pinglaut kombiniert. Ist mit Sicherheit nicht jedermanns Geschmack - aber ich für meinen Teil liebe dieses Stück, das in dieser Jukebox die Rolle des Rausschmeißers übernimmt: *"Heaven Seven"* von *"Shaman"*.



Sodenn, sodenn - da war sie dann auch schon wieder vorbei, die 13. Jukebox von *"Game Not Over"*. Ich hoffe, da war das eine oder andere Stück dabei, das eure Herzen und Hörmuscheln mit Freude und gut gewählten Noten erfreuen konnte. Und wenn ihr gerade noch etwas Zeit habt, dann schaut doch einfach mal im zu dieser Jukebox gehörenden Beitrag rein - denn da habe ich die zu jedem Stück gehörende Demo verlinkt, bei denen ich nachdrücklich empfehle, diese auch anzuschauen. Denn Szenedemos wirken natürlich immer am besten als Gesamtkunstwerk!

Wie immer bin ich für Feedback oder Vorschläge für weitere Jukeboxen sehr dankbar - gerne per Kommentar auf der Webseite [www.gamenotover.de](http://www.gamenotover.de) oder auf Facebook, Twitter oder Instagram, oder per E-Mail an [legislative@gamenotover.de](mailto:legislative@gamenotover.de). Außerdem muss natürlich einmal mehr erwähnt werden, dass es wirklich sehr leicht ist, *"Game Not Over"* eine Bewertung auf iTunes zu verpassen. Falls ihr das also noch nicht getan haben solltet, dann schaut doch einfach mal schnell da vorbei, um euch selbst davon zu überzeugen.

Vielen Dank fürs Zuhören, vielen Dank für die Aufmerksamkeit, und vielen Dank so ganz im Allgemeinen. Ich bin wirklich froh, dass es euch gibt! Wir hören uns in Kürze wieder, bei *"Game Not Over"*. Tschüß!