

# Demoszene

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

## Inhaltsverzeichnis

---

- [1 Definition](#)
- [2 Entstehung](#)
- [3 Beweggründe](#)
- [4 Veranstaltungen](#)
  - [4.1 Veranstaltungen in Deutschland](#)
  - [4.2 Kategorien](#)
- [5 Links & Quellen](#)

## 1 Definition

---

Demos sind ausführbare Programme, die in **Echtzeit** Computergrafiken und Musik darstellen. Dabei werden Programmierkenntnisse, gestalterische Prinzipien bzw. Ausdrucksformen aus der Kunst und musikalische Produktionstechniken beansprucht. Im Gegensatz zu herkömmlichen Filmen werden Demos nicht einfach nur auf einem Computersystem abgespielt sondern Live berechnet, was auch bei modernster Computerhardware die Grenzen der Technik ausreizt. Demos stellen somit eine Art computergenerierter Echtzeit-Kurzfilme dar, welche zumeist in asm (Assembler), C/C++ oder Pascal geschrieben werden.

## 2 Entstehung

---

Die ersten Demos entstanden auf dem von Commodore entwickelten **C 64**, da dieser als erster Heimcomputer eine sehr hohe Verbreitung erlangte und deshalb im Gegensatz zu anderen Plattformen für die ersten Demo-Coder sehr interessant war.

## 3 Beweggründe

---

Heute wie auch zu den Anfangszeiten steht die Spielerei mit der Technik, wie auch das Ausreizen der durch die Technik vorgegebenen Grenzen im Vordergrund. Die Demoszene wurde zu ihren Anfangszeiten oft mit der Hacker- und Cracker-Szene in Verbindung gebracht, da Demos meist in Verbindung mit geknackten Programmcodes (z. B. von Computerspielen) auftauchten. Sie bemüht sich jedoch heute um ihre Akzeptanz als rein legal agierende Szene.

## 4 Veranstaltungen

---

Ähnlich wie in anderen Bereichen der Computer-Kunst gibt es auch für Demos spezielle Veranstaltungen und Festivals, sogenannte Demopartys. Diese finden hauptsächlich in Europa statt.

## 4.1 Veranstaltungen in Deutschland

---

Die aktuell größte und bekannteste Veranstaltung dieser Art ist die „Breakpoint“, welche 2008 unter dem Namen „Digital Garden“ in Bingen am Rhein stattfand. So trafen sich zu Ostern über 1000 internationale Fans und Entwickler in Deutschland, um die neuesten Entwicklungen der Szene vor Ort anzusehen. Der diesjährige Sponsor war - im Gegensatz zu den vorherigen Jahren - der Grafikkarten- und Chipsatz-Hersteller Nvidia.

Eine weitere Demoparty ist die „Evoke“, welche 2008 vom 8. bis 10. August in Köln stattfinden wird. Veranstalter ist der Verein Digitale Kultur.

## 4.2 Kategorien

---

Wie bei jeder Art von Wettbewerb, gibt es auch bei Demoparties verschiedene Kategorien.

So gibt es neben der klassischen Demo-Kategorie auch spezielle Kategorien für PC-Intros. Diese sind in die beiden Rubriken 4KByte und 64KByte eingeteilt. Der Name dieser Kategorien ist zugleich die Maximalgröße, die eine ausführbare Datei hier besitzen darf. Doch auch in diesen knapp bemessenen Speichergrößen schaffen es die Teilnehmer 3D-Engines, spannende Animationen, Effekte und Grafiken hineinzupacken und erreichen dabei eine Spielzeit von bis zu mehreren Minuten.

Darüber hinaus gibt es Disziplinen für ASCII- und ANSI-Grafiken.

Doch nicht nur die neuesten Technologien werden ausgereizt. Ein fester Bestandteil der Szene bleiben klassische Computersysteme wie der Commodore C64 und der Commodore Amiga, welche ebenfalls als eigene Kategorien einen Platz finden.

Neben gewohnten Computersystemen gibt es auf Demoparties auch Platz für Spielekonsolen.

## 5 Links & Quellen

---

<http://www.digitalekultur.org/> Digitale Kultur e.V.

<http://breakpoint.untergrund.net/> Breakpoint 2008

<http://www.evoke.eu/2008/> Evoke 2008

<http://www.farb-rausch.com/> Farbrausch

---

Kategorie:

[Glossar](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 15. Mai 2019 um 17:41 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

