

Демосцена — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше всего, что связано с демосценой.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить **ещё больше?**

Демосцена — киберкультура аудиовизуальных презентаций. Главной целью демосцены является **создание демок** (компьютерных программ приоритетной особенностью которых является выстраивание видеоряда с музыкальным сопровождением, выводимых девайсом в реальном времени). И все бы ничего, но с помощью всяческих **извращений**, демомейкеры пытаются выжать из девайса по-максимуму, **а то и больше**, заставляя железо плакать кровью, а звуковой чип петь соловьем. Итогом такого "надругательства", становится **насыщенный визуал** под **забористое техно**, и все это весит считанные **килобайты!** Создаются сие творения на некоммерческой основе, а большую часть сценеров составляют **ботаны** и **гики**. Впрочем, в конце концов обычно сабжевые люди взрослеют и попадают на позиции **технических специалистов** в **EA**, **LucasArts** и **SCEE**.

ТАЙНА МУЗЫКИ ИЗ КРЯКОВ [netstalkers]
Кейген музыка
Краткий экскурс

Объяснение демосцены постороннему всегда является проблематичной задачей, потому что демосцену сложно определить, в основном потому, что ее участники не всегда соглашаются с тем, почему они делают демо: некоторые люди делают это, потому что они развивают свои собственные технические знания; некоторые хотят получить известность и конкурировать с другими; некоторые используют демонстрации для художественного выражения; некоторые для компании, а некоторые из чистого любопытства. Но главное для демосценеров - это сообщество, где творческие личности, интересующиеся компьютерами, могут встретить единомышленников.

Формирование демосцены

Возникновение и становление

Предками современных демо можно считать так называемые «демонстрационные хаки» (**display hacks**), выводившие на экране различные эффекты, ранние из которых известны аж с **1950-ых** годов.

Сама же демосцена зародилась на рубеже **70-80** годов, на базе первых графических **8-битных** компьютеров **Commodore 64**, **Atari 800** и **ZX Spectrum**. Уже тогда сформировались группы **хакеров**, занимавшихся взломом защиты и **распространением софта** (в основном **игрушек**). Каждая группа оставляла в программах свою «подпись» в виде простенькой заставки — **crack intro** (**cracktro**, **crack screens**). Совершенно естественным стало стремление **сделать её круче, чем у конкурентов** и постепенно статичные экраны превратились в более впечатляющие демонстрации, содержащие анимационные эффекты и музыку. В конце концов, многие группы взломщиков начали выпускать интро-подобные программы отдельно, не привязываясь к нелегальному софту. Основоположником демосцены можно считать **Charles Deenen**, который в **1985** году собрал демо-подобные музыкальные коллекции на **Commodore 64**, добавив к ним музыку из игр и/или самодельную графику. А уже в следующем году «подпольные пираты» оформились в отдельный кластер **киберискусства**, известный ныне как демосцена.

Классические демки были призваны выжать максимум возможностей компьютера путём реализации нетривиальных кодерских методик и алгоритмов.

Распространенная на демосцене шутка гласит: вы можете написать демо на любом устройстве, которое имеет дисплей.

Одними из первых групп демосцены, часто упоминаются голландские «**1001 Crew** (изначально **1001 & Cracking Crew**)» и «**The Judges**», начавшие свой творческий путь с **Commodore 64**. В **1986** году они отчаянно конкурировали друг с другом, создавая чистые демо, используя обширные аппаратные приемы с оригинальной графикой и музыкой.

ZX Spectrum

В **1986** году **Castor Cracking Group** выпустили на **ZX Spectrum** свое первое демо под названием **Castor Intro**. Первое время демосцена на **ZX Spectrum** развивалась медленно, но к концу **1980-х** годов начала быстро расти, особенно в Восточной Европе. В России **ZX Spectrum**, так вообще стал народным компьютером той эпохи. **Все демки этой галактики, для ZX Spectrum** - написанные когда либо за всю историю её существования.

Первая волна (1986-1995)

Практически все демки первой волны были написаны в **Польше**.

Вторая волна (1996-1998)

Spectrum торжественно шагает по **exUSSR**. Первые демы писаны группой **THD** в **1992-1993** годах. Больше всего дем (836 или около того) написано в **1996** году, но смотреть их невозможно.

Третья волна (1999-2007)

После закрытия спектрумовского бизнеса сцена плавно загнивала до **2005** года. Демки начали делаться со значительным участием **PC**, но стали более однообразны (в основном с использованием так называемых "чанков" 4x4).

Четвертая волна (2008-)

Появление нового железа взамен погибшего в неравной борьбе с паяльником породило массовые камбэки на демосцене. А чанки вымерли совсем. Именно в это время демы под расширенные фиши (которые существовали столько, сколько существует **Spectrum**) наконец завоевали себе место на демопати. Алсо неожиданно на сцену вернулись чехи и поляки.

Развитие и упадок

По мере развития технологий, демосцена перешла к гораздо более мощным **Amiga 500** (самая доступная и потому популярная, затмившая своим блеском и очарованием всё, что тогда было) и **Atari ST**. На продукции **Apple** демосцена не прижилась, несмотря на когда-то неплохие для своего времени возможности **Маков**. А вот **PC**, до начала **90-ых**, не пользовался у демосценеров популярностью пока, вкупе с мощностью и порядочным объемом **RAM**, не обзавёлся **VGA**-карточкой и приличным звуком **Gravis Ultrasound**.

Аппаратные войны между **Amiga** и **ПК** начали разгораться, когда команды на базе **ПК** решили показать, что их машины способны воспроизводить тот же уровень демок, что и **Amiga**. Тем не менее, более точные режимы отображения **Amiga** все еще опережали технологию **VGA ПК**. Первые серьезные демо на **ПК** были презентованы между **1991** и **1993** годами. Самыми известными были:

- **Vectordemo** от **Ultraforce**
- **Amnesia** от **Renaissancen**
- **Crystal Dreams II** от **Triton**
- **Second Reality** от **Future Crew**

Демо **Second Reality** от **Future Crew**, презентованное в октябре **1993** года, показало смачный «**Real-time 3D rendering**» на **386** процессоре (на самом деле демки с «**Real-time 3D rendering**» были не то) Через четыре года демо было практически полностью **портировано** на **Commodore 64** с процессором **6502**, что доказывает, что из любого процессора можно выжать больше.

К середине **90-ых** годов демоверсии **ПК** стали напоминать демоверсии **Amiga**, и следующей эволюцией демоверсий стала анимация более сложных трехмерных моделей, позволяющая продемонстрировать свои **мощные вычислительные возможности**. Банкротство **Commodore** в **1994** году ознаменовало конец разработки аппаратного обеспечения, что в итоге привело к тому, что **ПК** обогнал **Amiga**.

Самая значимая революция на **ПК** произошла в конце **90-х**, когда большинство демок переключались с **DOS** на **Microsoft Windows**. В это же время произошло закрытие крупнейшей демосценерской библиотеки, **Hornet**, которое сильно ударило по духу демосценеров. По словам членов сообщества **Hornet**, переход на **Windows** убил демосцену для **ПК**, склонив программистов использовать готовые интерфейсы вместо непосредственного программирования оборудования. Начиная с **2003** года заметен явный спад активности сценеров.

Commodore 64

Commodore 64 Crack Intro Collection

Ранняя демосцена была представлена лишь множественными однообразными **cracktro**, <https://www.youtube.com/watch?v=Bu9fuHxUOPk> но постепенно... <https://www.youtube.com/watch?v=RkqC05yjKvQ> жанр преобразился

Классические MS-Dos демо

Future Crew - Unreal Vectordemo (октябрь 1991)
Amnesia by Renaissance (PC demo 1992)
Amnesia (ноябрь 1992)
Triton - Crystal Dream 2 (1993)
demoscene demo 2160p60 retro PC
Crystal Dreams II (май 1993)
Future Crew - Second Reality (1993) [60fps]
Second Reality (октябрь 1993)

Демосцена сегодня

В нынешние времена «ускоренная» графика, могучий проц и большой объем **ОЗУ** отодвинули тонкости реализации на второй план. Теперь в цене дизайн — органичное сплетение трёхмерной графики, музыки и стили в единое целое. Сегодня демосцена особенно хорошо развита на своей родине — на севере Европы (Швеция, Норвегия, Финляндия, Дания, Нидерланды), **Германии** и Венгрии. В Венгрии вообще дичайшее количество сценеров — достаточно просто посмотреть список демо-групп оттуда. Из этого списка за особые заслуги перед демосценой следует отметить:

- **Conspiracy**
- **Controlled Dreams**
- **Overdoze**
- **Tomcat** (Тамаш Полгар), выпустивший в свет книгу: «**Freax: The Brief History of the Computer Demoscene**». Прославился во многом не столько созданием демо, сколько блоггингом и участием во всякой политоте, и вообще на родине считается довольно одиозным персонажем.

В других частях света (включая **США**, **Японию** и **другие развитые страны**) демосцены вообще практически нет.

К сожалению в последнее время на волне уменьшения рядов демосценеров организаторы демопати, чтобы привлечь посетителей, стали устраивать соревнования по **компьютерным играм**, что не находит поддержки в рядах демомейкеров. Некоторые демопати даже отошли от своих изначальных корней, превратившись практически полностью в **LAN**-пати.

В этой стране

В **exUSSR** демосцена появилась в начале **90-ых**, когда из-за бугра (в основном, из бывшего **соцлагеря**), в **нашу страну** попали **дискеты** и **компакт-касеты** со всевозможным **варезом**, среди которого были и демки. Конечно эксперименты по извлечению видео- и звуковых эффектов от **ЭВМ** проводились и ранее, но это не носило характер движения или субкультуры. Демки быстро распространились среди многочисленных пользователей **Спектрумов** и редких тогда пользователей **PC**. Первые простенькие демки, написанные отечественными демокодерами и командами, начали появляться уже в начале **90-ых**, а до высокого уровня, когда демокодер выжимал из компьютера все, что мог, российская демосцена быстро дошла к середине **90-ых**. Из-за того, что **быстрыми интернетами** тогда мог похвастаться лишь избранный, а звонки по нашим ужасным телефонным линиям на финские и шведские **ББС** были большинству не по карману, кроме тех, кто сидя в подвалах у распределительных шкафов накручивали международные телефонные звонки ничего не подозревающим соседям, российская демосцена находилась в **изоляции** от мировой демосцены, что можно заметить, просмотрев тогдашние демки и послушав музыку. Внимательный зритель заметит, что графические эффекты сделаны более динамично, но однообразно, а в музыке часто можно услышать мелодии **популярных тогда песен**, что, однако, не делает музыку хуже, если ее писал опытный композитор.

Самой популярной сценерской платформой в **России** был и остается **ZX Spectrum 128**, под который было написано более **3000 демо**, более того большинство всех демо, музыки и графики для **Spectrum** было сделано именно в **России**.

Второй платформой по популярности среди сценеров можно считать обычный **PC**, на котором была написана масса трекерной музыки, ибо всевозможные трекеры с семплами можно было невозбранно скачать с любой **ББС**, а спаяв **Covox**, можно было заставить компьютер издавать вполне приличные звуки. С демками на **PC** дело обстояло хуже: было написано некоторое количество неплохих демо, но они меркнут на фоне европейских шедевров того времени.

Также были жалкие попытки написать демки и для **БК-0010** но это не носило массовый характер, а такие широко популярные в цивилизованной Европе платформы, как **Commodore 64** и **Amiga** практически не были освоены в этой стране в связи с их малым распространением.

Столицей отечественной демосцены заслуженно считается **Петербург**. В остальном, сценеры равномерно сконцентрированы в крупных городах европейской части **России**, **Украины** и **Белоруссии**, но в странах **Балтии** их на удивление мало. В остальных осколках **Совка** демосцены нет, **инфа 100%**.

Демопати

Demoparty — мероприятие по встрече демомейкеров (сценеров) разных стран, появившееся почти с самого момента зарождения демосцены.

В **80-ых** и начале **90-ых** в рамках фестиваля практиковалось еще и **swop-copy-party** (обмен пиратским софтом), поскольку в те времена не было нормальных интернетов, и скачать **варез** откуда-либо был

Есть как совсем небольшие демопати до **100** человек проходящие чуть ли не раз в месяц, так и огромные ежегодные фестивали типа **Assembly** собирающие больше **5000** человек. Посетители фестиваля часто приносят свои компьютеры с собой. Программа демопати состоит из большого количества конкурсов (начиная от музыкальных и заканчивая демонстрацией демо) обычно разбитых по платформам — **Amiga**, **ZX Spectrum**, **игровые консоли**, **PC**. Самым важным соревнованием обычно является **demo compo (Demoscene COMPOS)**. За первые места организаторы вручают щедрые призы от спонсоров — софт, железо, а иногда и совсем **нехилый кэш** — призовой фонд на некоторых демопати исчисляется сотнями тысяч долларов. На демопати также можно встретить в больших количествах кадровиков разных айтишных фирм, стремящихся заполучить к себе в сотрудники квалифицированного специалиста-гика. Зачастую эти же фирмы и спонсируют проведение пати.

Но это только официальная часть программы, неофициальная не менее разнообразна. Например, параллельно с огромной демопати **Assembly** проходившей в секретном месте велась адская, **очень финская** демопьянка **Boozemby**, которую уже десять лет проводит группа демосценических **алкоголиков Damones**. На сей демопьянке можно было встретить **элиту** демосцены, в летальных количествах употребляющую знаменитую **Koskenkorva** и занятую одной из разновидностей старых добрых **swop-copy-party** (только обменивались не **дискетами**, а **экзотичным алкоголем** из родных стран участников демопати). Ну и конечно, не обходится без всевозможного трэша и угара — стихийных **8-битных рейвов-опенейров**, алкогольных маршей против притеснения **ZX Spectrum** в России, или диких пиратских криков **AAAMIIIIGAAAAN** на улицах тихих европейских городов.

Мировые демопати

- **Assembly** - крупнейший и крутейший фестиваль посвященный демосцене. Ежегодно проходит с **1992** года в **Хельсинках** длительностью **3-4 дня**. На данный момент массовость фестиваля перевалила за **5000!** душ.

В **2008** году участники искали место проведения по **GPS** координатам.

- **Breakpoint** - чистое демопати посвященное сугубо демосцене и проводимое в период с **2003** по **2010** с посещаловом в **1000** человек. Ныне неактивна.
 - **Revision** - преемник серии вечеринок **Breakpoint** с посещаловом около 800 человек, в которой сохранились многие организаторы. Мероприятие было создано в 2011 году после того, как **Breakpoint** объявил о своем завершении в 2010 году.
- **X** - крупнейшее в мире демопати посвященное **Commodore 64**. Ежегодно проводится в Голландии с **1995** года по наше время.

Демопати в России

В **России** — демопати длятся **2 дня** (суббота и воскресенье). После завершения фестиваля большинство участников обычно перебираются в ближайший сквер или кафе, где начинают обмывать удачно проведенное пати. Еще одно любимое развлечение среди отечественных сценеров — кидание жестких дисков на расстоянии (также ими можно играть в городки).

Российские демопати:

- **ENLiGHT** — первый фестиваль посвященный демосцене в России. Прошел 19 и 20 августа **1995** года в **Санкт-Петербурге**, собрав порядка 150 душ. Впоследствии были **ENLiGHT'96** и провалившийся **ENLiGHT'97**, после чего фестиваль был закрыт **из-за зашкалившего ЧСВ организаторов**.
- **Chaos Constructions** — воспрывший из пепла **ENLiGHT**, феникс-**Chaos Constructions**. Ежегодно проводится с **1999** по сей год.
- **DiHalt** — демопати проводимое в Нижнем Новгороде.

Демо группы

Зарубежные

- **Andromeda Software Development**

7th Reality by Digital Reality 50Hz (1996)

7th Reality (1996) - известная **спектрумовская** российская демка, с годными эффектами под мелодию из **Mortal Kombat**, измененную до неузнаваемости.

Farbrausch - Masagin: Nvision 08 Invitation, (2008) demoscene PC demo 1440p60

Упорное приглашение на выставку «**nVision 2008**», после которого куда действительно хочется сходить.

Assembly'2009 demo party Assembly (2009)

#EnLight Demo #Party Movie #Trailer (#Представление фильма о #демопати #Энлайт)#Demoscene #Demoparty **ENLiGHT** (1995) Demoscene at Multimatograf 11. Открытие демопати. (25.04.2015) Demoscene at Multimatograf (2015)

- **Brain Control**
- **Conspiracy**
- **Equinox**
- **Exceed**
- **Fairlight**
- **Farbrausch**
- **Future Crew**
- **Haujobb**
- **Mercury**
- **MFX**
- **Stravaganza**
- **The Black Lotus**

Отечественные

- **Critical Mass**
- **Crolyx** - группа из Минска. Основана в 2001 году
- **CyberPunks Unity, (CPU, C.P.U.)** — группа из Рыбинска. Основана 22 июня 1997 года в результате объединения всех рыбинских команд, активных на платформе **ZX Spectrum**.
- **Demarche**
- **Excess team** - группа из Казани. Организована в 1996 году слиянием двух ведущих казанских **ZX Spectrum**-групп того времени **Delirium Hackers Group** и **Sirius Group**
- **Mayhem**
- **Skrju**
- **T.Rex** - группа из Москвы
- **The Sands**
- **Quite**
- **Unlimited Land Group (ULG, UNL)** - группа из Саранска.

Выходцы

Из демосцены выросли многие ныне известные проекты, большинство из которых — с родины демосцены.

- Финская компания **Relude** — когда то была демо-группой: свою первую победу на поприще игр они отхватили на **Assembly** с мультиплеерной резнёй под названием **King of the Cabbage World**. Позднее ребята сменили название на **Rovio**, превратившись во всем нам печально известного разработчика **Angry Birds**.
- Финская же компания **Remedy** — создатели **Max Payne**, **Alan Wake** и **Quantum Break**.
- Финский трансовый диджей **Alek Szahala** — когда-то участвовал в демосцене, а сейчас проводит рэивы на **Assembly** и делает ремиксы мелодий из старых игр.
- Шведская компания **Starbreeze** — известная массой винрарных игр (например **Enclave** и **Chronicles of Riddick**) когда-то сделала один из самых популярных трекеров - **Fast Tracker**.
- Еврейская расовая группа **Infected Mushroom** — начинала в **90-ые** с трекерной музыки. Сначала под названием **Shiva Shidapu**, а затем и под оригинальным названием.
- Британец **Alex Evans (aka Statix/TPOLM)** — делал и представлял знаменитую **Little Big Planet** для **PS3**.
- **Alexander Brandon** (ранее **Siren**) — музыка для **Deus Ex**, **Unreal** и **Unreal Tournament**.
- **Andrew Sega** (так же **Necros**) — музыка **Unreal**, **Unreal Tournament**.
- **Michiel Van Den Bos** — музыка **Age of Wonders**, **Deus Ex**, **Unreal**, **Unreal Tournament**, **Overlord**, **Overlord II**.
- **Peter 'Skaven' Hajba** — музыка **Unreal Tournament**.
- **Marie Slip** — популярной среди **херок** группы **Отто Дикс** тоже когда-то писал музыку на **Spectrum**. Были от него и игры, правда, совсем не демосценерского качества.
- Православный композитор **Jesper Kyd**, автор саундтреков к эпичным проектам вроде серий **Assassin's Creed** и **Hitman**, также выходец из демосцены: в свои молодые годы ему удалось побывать членом группы **Silents DK** и писать музыку на **Commodore 64** и **Amiga**.
- **Maelcum (Dan Nicholson)** — автор музыки из **Star Control II** и основатель лейбла **Kosmic Free Music Foundation**.
- **Manwe** — автор музыки к игре Магия Крови.

Костяк демосцены

Демосцена жидится на трех китах: код, музыка и графика. Данные составляющие являются основоположными, этого **непростого** киберискусства. Более подробно с тонкостями и этапами разработки можно ознакомиться в статьях по «[разработке демо для NES](#)» и «[созданию интро на 64k](#)»

Код

На заре зарождения, демосценеры колдовали как правило на **ассемблере**, сейчас же самым популярным языком среди демосценеров считается **C/C++**.

Одним из главных навыков кодера является адаптация визуальных эффектов к музыке, именно на их плечи ложится организация и итоговое качество демки.

Как правило, кодеры должны быть обучены различным математическим и программным дисциплинам (например, **линейная алгебра**, графический и звуковой синтез, теория сжатия, **API**-программирование, современная архитектура **3D**-ускорителей).



Музыка

Tracker music

Трекерная музыка (module file, MOD music) — музыка воспроизводимая из набора аудиосэмплов различных инструментов и звуков, проигрываемых с разной скоростью/высотой тона в несколько каналов (от 4 до 32). Готовые произведения — модули (моды) имели широкое хождение в до **mp3**-эпоху начала **90-х**, обладая качественным звучанием при размере до **500 килобайт**. Написание трекерной музыки происходит в специальной программе — «трекере», и сильно отличается от классического метода создания музыкальных произведений, и больше походит на программирование. Создание модулей, никак не ограничивается жанровыми **направлениями электронной музыки**. К **великому сожалению** хороших трекерных композиторов в процентном соотношении все же меньше, чем в остальной музыке.

Каноничными программами по созданию трекерной музыки считаются:

- **Ultimate SoundTracker** - первый в своем роде, появился на **Amiga**
- **NoiseTracker**
- **Scream Tracker**
- **FastTracker**
- **Impulse Tracker**

Архивы трекерной музыки:

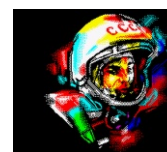
- [ftp.modland.com](ftp://modland.com)
- modarchive.org
- ModPlug Central

Amiga Music: Jogeir Liljedahl Compilation #1
Amiga Music: Jogeir Liljedahl Compilation #1
Satellite One by Purple Motion
Satellite One by Purple Motion

Графика

Pixel art

Pixel art — вид рисования, в котором каноничным считается ручная укладка каждого **пикселя**. Такой вид графики позволяет получать хорошую картинку даже при небольшом разрешении. Хорошая пиксельная графика радует глаз, плохая режет не хуже бритвы. Отдельно стоит упомянуть изометрию, в которой рисуют уже более скilloвые художники. Союз пиксель-арта и изометрии дарит нам **воксельную графику** (такая графика еще называется псевдотрехмерной). Вообще вид попиксельного рисования считается крайне рутинным занятием.



ANSI-art и ASCII art

[ANSI-art](#) и его бледное отражение — [ASCII art](#).



True
ASCII/ANSI Art

True ASCII/ANSI Art

Разновидности демок

Crack intro

Cracktro появилось почти с самого начала существования крякерской сцены, которая, в свою очередь, появилась одновременно с продажей платного софта широким массам населения.

Представляют собой небольшие куски кода, встроенные в программу, суть которых состоит в том, чтобы рассказать пользователю, какой крякер или команда сломали программу, и сделать это по возможности красиво, что позволяет команде [показать превосходство](#) над другими командами.

Именно с **Cracktro** началась история демосцены.

Затем пути кряк-сцены и демосцены разошлись (интро выделились в отдельный вид компьютерного искусства, дистанцировавшись тем самым от нелегального взлома и распространения программ), но отголоски того времени до сих пор можно заметить в современных [keygen](#)'ах, снабженных графическими эффектами и музыкой.

Именно с **Cracktro** началась история демосцены.

Сабж в чистом виде встречается и сейчас, но редко.

[Skid Row - Pinball Fantasies - Amiga Cracktro \(50 FPS\)](#)
[Skid Row - Pinball Fantasies - Amiga Cracktro \(50 FPS\)](#)
[IDM Products Core Keygen Music](#)
Keygen во плоти

Demonstration

Demo (демо, демка) — программа, написанная с целью показать возможности команды по написанию кода, графики, музыки для интро.

Длительные (обычно **5-10 минут**) представления, сопровождаемые музыкой.

Размер начинается от **64 kb** (то что меньше - интро) и практически не имеет ограничений сверху.

Размер первых демок подгонялся под вместимость дискеты и был не больше мегабайта, но после **2000 года** лимит на размеры на некоторых пати достиг **64Mb**, так что обычный размер современных демок обычно не менее **15Mb**.

[Chaos Theory by Conspiracy | 64k intro \(FullHD 1080p HQ demoscene demo\)](#)
Одна из лучших 64k
[Point Blank - Stockholm Syndrome 2003 \(64k Demo\)](#)
[Point Blank - Stockholm Syndrome 2003 \(64k Demo\)](#)
[ASD LIFEFORCE ASSEMBLY 2007 \(HD\)](#)
ASD доставляет

Introduction

Intro (интро) — композиции с ограничением по объёму исполняемого файла.

Изначально это короткое и заикленное демо, смысл которого был в рекламировании **BBS**, с которой была скачана взломанная программа, или же самого взломщика, сделавшего кряк.

Ныне интро называют демки очень малого размера (**4kb** или **64kb**).

Также интро могут называться демки любого размера, посвящённые некоему событию (например, приглашение на демопати — **invitation**).

Смысл — продемонстрировать впечатляющие эффекты, реализованные в минимально возможном по размеру файле.

Наиболее популярный размер интро — **64 kb**, так как в этот размер можно уместить код, создающий зрелищный видеоряд, синхронизированный с музыкальным треком, что делает возможным понимание сути интро даже [неподготовленными зрителями](#).

Существуют номинации **64 kb intro**, **4 kb intro**, **512b intro**, **256b intro** и даже **128b^[1] intro**.

[Elevated by RGBA and TBC](#)
Эпичные эффекты можно уместить и в 4 kb

Tracking demo

Trackmo - демо или интро, в котором весь визуал, жестко завязан на музыке (обычно это техно, т.к. его удобнее всего синхронизировать).

[Amiga Trackmo : Contagion / Appendix \(1995\) ECS](#)
[Amiga Trackmo : Contagion / Appendix \(1995\) ECS](#)

Demo intro

Dentro (demo preview) - демо демы.

Выпускается с целью пробудить интерес к демке, которая еще не готова, но ожидается.

Представляет из себя просто набор картинок (slideshow) с музыкой и перечислением эффектов, которые можно будет увидеть в демке.

[Sanity - Interference - Amiga 50fps - Interference](#)

SlideShow

SlideShow - картинки (рисованные или рендеренные), показываемые под музыку.

[Andromeda - Seven Seas - Amiga SlideShow](#)
[Andromeda - Seven Seas - Amiga SlideShow](#)

Megademo

Megademo (мегадемо) — жанр, популярный на заре развития демосцены и практически вымерший сегодня.

Представляет из себя сборник не слишком сложных эффектов или музыкальных композиций, переключаемых по нажатию клавиши.

[Shock Megademo by E.S.I. \(1992\) - zx spectrum demo \(50fps\)](#)
[Shock Megademo by E.S.I. \(1992\) - zx spectrum demo \(50fps\)](#)

Musicdisc

Musicdisc — сборник музыкальных композиций (трекерных, чиптюновых или других), имеющий красиво оформленную программную оболочку-плеер, которая может содержать в себе как видеоэффекты, графику так и текст.

[Rebels - Chipmusicdisk #1 | Windows Musicdisk](#)
[Rebels - Chipmusicdisk](#)

Wild

Демо на чем-то люто нестандартном.

[AONDEMO - a demo for an old telephone](#)
[Демо на АОHe](#)
[Beams of Light by TRSI](#)
[Демо на Осциллографе](#)
[Excelence @ Breakpoint 2009](#)
[Демо в Microsoft Excel perkele plus by contraz + excess](#)
[Демо на Siemens SL45i](#)
[Craft by lft](#)
[Демо, работающее на микросхеме от стиральной машины](#)
[Leds Party by A2058](#)
[Демо на самодельном стробоскопе](#)

Подразновидности и ответвления

Так или иначе демосцена породила (или как минимум сильно повлияла) и на другие виды киберискусства

Chiptune

Chiptune — музыка, с характерным «электронным» звучанием, использующая относительно **примитивный звукогенератор** для создания звучащих «инструментов».

Подобные звукогенераторы, реализованные музыкальными чипами, получили широкое применение в схемотехнике игровых консолей и домашних компьютеров первых поколений.

Может быть и трекерной.

[Live Chiptune](#)
[Performance with Four Gameboys! \(Trey Frey\) - This Week in Chiptune](#)
[Live Chiptune](#)
[Performance with Four Gameboys! \(Trey Frey\) - This Week in Chiptune](#)

Games

Игрушки, которые могут весить около **96-128 кб** и обладать вполне приличным геймплеем и графикой.

Хороший пример [.kkrieger \(96k\)](#), и [Spacerace by NML \(64k\)](#).

Количество таких игрушек намного меньше, чем демок или интро.

[.kkrieger - The FPS Game in 96KB \(Full Gameplay\)](#)
[.kkrieger](#)
[SpaceRace by NML - a game in 64k](#)
[Spacerace by NML](#)

OS

Некоторые нестандартные ОСи (например, [MenuetOS](#) — умещается на обычную дискету, но при этом имеет большой набор софта и нормальный GUI) тоже можно считать частью демосцены.

Алсо, некоторые [даунгрейдеры](#) могут причислять свои достижения к демосцене, что весьма спорно.



MenuetOS как она есть

MenuetOS как она есть

Яркие представители жанра

Amiga

Их было написано **великое множество** и большинство из них были похожи друг на друга как две капли воды, вот некоторые из них, выделяющиеся из однообразной массы:

Alcatraz - Odyssey -= Amiga 50fps =-
[Odyssey (1991)] - поражает своей длительностью - аж 40 минут, сделана в виде фильма.
Sanity - World of Commodore -= Amiga 50fps =-
[World of Commodore (1992)] - очень похожа на обычную демку того времени, но чуть повыше качеством.
Spaceballs - State Of The Art -= Amiga 50fps =-
[State of the Art (1992)] - новая волна - контурное видео и шикарный техно звук на одной дискетке.
Kefrens - Desert Dream -= Amiga 50fps =-
[Desert Dream (1993)] - последний выдох старой школы демок из кучи мелких частей.
Mad Elks - Technological Death -= Amiga 50fps =-
[Technological Death (1993)] - непрерывная динамика с максимальным fps.
Spaceballs - 9 Fingers -= Amiga 50fps =-
[9 Fingers (1993)] - одно из первых демо, которое использовало "живое" видео. Две дискеты ставшие классикой, а девушки с видео анонимными идолами. Демо шло на самых младших амигах, с процессором 7 мегагерц.

PC

Современные демо

Современные интро

Demoscene fr-025 final 2 (Full HD 60 fps) [fr-025 (2003)] — очень красивая демка, рекомендую. Занимает первое место по скачиванию.
Matrix - The Fulcrum [The Fulcrum (1998)]
Andromeda Software Development - Cadence and Cascade (2001) [60fps]
[Cadence and Cascade (2001)]
aether - mfx [Aether (2005)]
Kewlers - 1995 (2006)
demoscene demo 2160p60 retro PC [1995 (2006)]
<https://www.youtube.com/v=CQ7WlbtCzfc>
[Lifeforce (2007)] - сделано очень красиво и стильно, создается впечатление, что визуальный ряд создан расширенным сознанием.
Farbrausch - fr-041: debris. [2160p60] [Debris (2007)]
Orb & Andromeda - Stargazer | Demoscene [Stargazer (2008)]
Andromeda Software Development - Metamorphosis
Metamorphosis (2008)
Frameranger by Fairlight CNC Orange (FullHD 1080p HQ demoscene demo) [Frameranger (2009)]

Exceed - Heaven Seven (Heaven 7) | pc 64k | raytracing (FullHD 1080p HQ demoscene) [heaven seven (2000)]
fr-08: the .product by farbrausch | 64k intro (2000) (720p HQ demoscene demo) [fr-08: the .product (2000)] - одна из первых 64к-интро со сложными 3D-эффектами.
Squish by AND | 64k intro (720p demoscene demo) [Squish] — быстрые эффекты под мелодично-психоделичную музыку. Сделано полностью одним человеком.
Project Genesis [Project Genesis (2003)] - стильно, 4 в одном.
A Place Called Universe [A Place Called Universe (2003)] - эффекты не очень сложные, но сделано очень стильно.
Chaos Theory [Chaos Theory (2006)]
cdak by Quite & orange (Final version) | 4k intro (FullHD 1080p HQ demoscene demo) [cdak (2010)]
Atrium by TBC & Loonies | 4k demo (FullHD 1080p demoscene demo) [Atrium (2008)]
Invoke by Still & Conspiracy | 64k (FullHD 1080p demoscene invitation Breakpoint 2008) [Invoke (2008)]
elevated by Raha & TRC

Ссылки

Самый полный каталог мировой демосцены, с качественным поиском и рейтингом:

- pouet.net

Прочие:

- Российская и мировая демосцена
- scene.org
- bitfellas.org
- demoscene.info
- demoscene.hu (сайт венгерских сценеров)
- chipdisk.ru (Русская демосцена, онлайн)
- Доска о демосcene на Нудьчане

AY/YM ZX Spectrum chiptune

- xztunes.com

SID chiptune:

- hvsc.c64.org

Хроники Российской демосцены глазами спектрумистов:

- zxpress.ru

И ещё алсо:

- [Trah in Space](#) - самое крупное сообщество трекершиков в Интернетях. Название как бы намекает на ("Сферический Трах в вакууме")

См. также

- MS Paint
- 8-bit
- Спортивное программирование
- Нюк
- Хакер
- Компьютерные пираты

Примечания

- ↑ Например, [tbc - spongy](#)



Software

12309 1C 3DS MAX 8-bit Ache666 Alt+F4 Android BonziBuddy BrainFuck BSOD C++ Chaos Constructions Cookies Copyright Ctrl+Alt+Del Denuvo DOS DRM Embrace, extend and extinguish FL Studio Flash FreeBSD GIMP GNU Emacs Google Google Earth I2P Internet Explorer Java Lolifox LovinGOD Low Orbit Ion Cannon Me MediaGet MenuetOS Microsoft Miranda Movie Maker MS Paint Open source Opera PowerPoint PunkBuster QIP Quit ReactOS Rm -rf SAP SecuROM Sheep.exe Skype StarForce Steam T9 Tor Vi Windows Windows 7 Windows Phone 7 Windows Phone 8 Windows Vista Wine Winlogon.exe Wishmaster Word ^H ^W Автоответчик Антивирус Ассемблер Баг Билл Гейтс и Стив Джобс Блокнот Бот Ботнет Браузер Вarez Винлок Вирусная сцена Генерал Фейлор Глюк Гуй Даунгрейд Демосцена Джоэл Спольски Донат Защита от дурака Звонилка Интернеты Кевин Митник Китайские пингвины Костыль Красноглазика Леннарт Поттеринг Линуксойд Линус Торвальдс Лог Ман Машинный перевод Мегапиксель





Креатив

Aeterna.ru AMV ASCII-арт Bayeux Tapestry Beon.ru By design Demotivation.me Dirty.ru Do not want Doing it wrong Extreme Advertising Facepalm Fake Trailer Frustration Flash Fuck.ru GameDev.ru Garry's Mod In 5 Seconds Litprom.ru Look-alike MAD Mad skillz Make me unsee it Mindfuck Misheard lyrics Oh, exploitable! Paper Child Rage Comics Smotri.com Something Awful The Abridged Series TrustoCorp YouTube YouTube Poop Ёбанный стыд АААААААААААА Ара-тюнинг Афтар Ах ты ж ёбанный ты нахуй Ахуеть, дайте две В рот мне ноги Веб-комикс Взять и уебать Видеообзоры Вин Высер Гоблинский перевод Горизонт завален Граффити Демосцена Демотивационный постер ДТФ Ебала жаба гадюку Из спичек и желудей Йад КГ/АМ Клеить танчики Комментарий Контент Косплей Креатифф Лавхейт Артемий Лебедев Лепра Лубок Макро Машинами Миниатюры Моддинг Моз-антропоморфизм Музыкальная личность Не читал, но осуждаю Оригинальный контент Оэкаки Пиздани реверба Поделки из бумаги Постмортем Реконструкторы Руки из жопы Русский YouTube Роор Селфи Скример Слеш Так верстают только мудаки Туалетная графика Фанфик Фейк Форсед-мем Фотография Фотожаба Фотошоп Фэйл Фэн-шуй Хунта Что ты курил? Шиппинг



Спорт

Adidas Championat.com Dance Dance Revolution DTM Fandom Hard Gay Let's get ready to rumble! NASCAR Pump It Up Remi Gaillard Ru football Special Olympics Yao Ming Агния Сергеюк Айкидо Александр Друзь Александр Курицын Алкоголик Альпинизм Андрей Кочергин Байкер Барщевский Бацька Бодибилдинг Боевые искусства Бокс Ботинкометание Брюс Ли Букмекерская контора Ванкувер 2010 Вассерман Велосипедист Владимир Турчинский Вуузела Выстрелить себе в ногу Геокешинг Го Дайвинг Дворовые игры Демосцена Денис Черевичник Диггеры Егор Свиридов Жарков Зидан Инна Жиркова Йога Кубик Рубика Лец ми спик фром май харт ин инглиш Майк Тайсон Михалок Миша Маваша Монстр-трак Московская Олимпиада Моуринью Ногомяч Олимпиада Оскар Писториус Параплан Парашют Паркур Пейнтбол Покер Потому что гладиолус Преферанс Ралли Регби Респект таким парням Рестлинг Рестлинг/Рестлеры Ритмическая гимнастика Российский футбол Руфинг Рыбалка Рыжий Тарзан Скейтер Сноуборд Снукер Сочи 2014 Список известных шахматистов Спортивное программирование Спортивное ЧГК Спортсмен Сталкеры Страйкбол Стритрейсер Схватка двух йоккодзун Тесак Турист Турникмены Фитнес-центр Формула 1 Футбольный хулиган Хардбол Хастл Хоккей Что? Где? Когда? Шахматы Арнольд Шварценеггер Экстремальные городские игры