



NO RUST Demo veröffentlicht

Description

Am 29. Februar veröffentlichte Bytegame.de die NO RUST Demo, eine vollständig im GameMaker Studio 2.3 programmierte Demo.

Die Demo erstreckt sich über etwa siebeneinhalb Minuten und präsentiert zahlreiche Effekte, die Zeichenfunktionen, 3D und [Shader](#) nutzen. Einige dieser Effekte sind bereits als Tutorials auf [bytegame.de](https://www.bytegame.de) verfügbar und können entsprechend nachprogrammiert werden. Das gesamte Spektakel ist [in einen Loader](#), einen Hauptteil und einen Abspann unterteilt. Im Loader spielt eine KI gegen sich selbst Pong, während im Abspann im Hintergrund ebenfalls die KI alleine Breakout spielt.

Die gezeigten Effekte gleichen einer Zeitreise durch die Demoszene, insbesondere in den 1990er Jahren. Alles beginnt mit [einem Sternenscroller](#), der von einem [Textscroller begleitet wird](#). Dabei werden einige 3D-Objekte eingeblendet, die unterschiedlich schattiert und teilweise texturiert wurden. Weiter geht es mit einem Fraktal-Effekt, einem Plasma, gefolgt von einem Twister. Anschließend wird ein Bild mit einer Lupe verzerrt. Zahlreiche weitere Effekte, wie Interferenz, 2D-Blobs, Metaballs, und Tunneleffekte, erstrahlen in verschiedenen Farben vor dem Betrachter. Er fliegt durch eine unendliche Welt, Disketten und eine kleine Stadt. Die Demo zeigt, dass mit dem GameMaker Studio nicht nur Spiele, sondern auch beeindruckende Demos erschaffen werden können, die den Betrachter mit perfektem Timing begeistern.

Wer die Demo selbst ausführen möchte, kann sie [im Downloadbereich](#) herunterladen. Für alle anderen steht ein YouTube-Video zur Verfügung.

Date Created

1. März 2024

Author

sven