

# Demoskenen rooli pelialan esiinmarssissa

[www.jet.ro](http://www.jet.ro)

Jetro Lauha

G+: Jetro Lauha

@jlauha

Strobotnik Ltd

[www.strobotnik.com](http://www.strobotnik.com)

# Aiheet

- Mikä on demoskene?
- Demoista peleihin
- Luovan kehityksen piirteitä

# Mitä ovat demot?

Muistuttaa hieman musiikkivideoita

- Ei vuorovaikutteisia

Efektien ohjelmointi

+ kuvataidetta

+ musiikki

- yhdessä “demo”

# Mikä on demoskene?

Tietokoneharrastajien alakulttuuri

Syntyi 80-luvulla

Koostuu muutaman jäsenen ryhmistä  
... jotka tekevät yhdessä demoja

# XZM - Dream Creditor



# Lukuja

www.pouet.net -- n. 60000 teosta

- 50000 varsinaisia demoja
- 14000 erityisen pieniä (intro)
  - erityisen haastavia tehdä

introt: suosittu kokoluokka 4 kilotavua

- 0.004 megatavua
- 4 gigatavun USB-tikulle 1 000 000 kpl

# Lukuja

Yleensä projektissa 2-4 hlö  
(vaihteluväli 1-10)

Työpanos päivistä kuukausiin

# Demoista peleihin

- **Tekeminen**
- **Tavoitteet**



# Tekeminen

## DEMOT

iterointi

- efektit
- tahdistus

paljon pohjatyötä

suorituskyvyn esittely

## PELIT

prototyypit & iterointi

- peli-idea, mekaniikka
- tyylivalinnat

pre-produktio

liikkeen oltava pehmeää

# Tekeminen

## DEMOT

demokohtainen koodi

- uniikki kikka

TAI

yleistyökalun tekeminen

- laajennokset

## PELIT

pelikohtainen koodi

- laitesidonnaisuus

TAI

peliohjelman käyttäminen

- pidemmän tähtäimen hyödyt

# Tavoitteet

## DEMOT

itsenäisiä teoksia

- ominaistyyli

harrastus

- poikkeukset harvinaisia

uutuusarvon haku

tai tekninen paremmuus

## PELIT

itsenäisiä tuotteita

- genre-erikoistuminen

enimmäkseen kaupallista

- paljon harrastuneisuutta

tuore näkökulma genreen

tai sen hionta huippuunsa

# Tavoitteet

## DEMOT

hieno

taiteellinen tai viihdyttävä

kunnioitusta herättävä

- teknisesti, taiteellisesti

## PELIT

hieno, erottuva

viihdyttävä

hyvä pelikokemus

- immersio, pelattavuus

# Luovan kehityksen piirteitä

- ICT- ja peliala
- Pelialan haasteita
- Erityistä Suomelle

# ICT- ja peliala

Peliala osa viihdeteollisuutta

ICT-alan liiketoiminta “toistuvampaa”?

Työn edistymisen seuranta

- subjektiivista vai objektiivista

# Pelialan haasteita

Kuluttajien mieltymykset

Tuotteiden elinkaari

Markkinointi ja markkinat

# Erityistä Suomelle

**Osaamista demoskenestä**

**Yhteisöllisyys ja avoimuus**



# Kiitos!



Jetro Lauha

[www.jet.ro](http://www.jet.ro)

G+: [Jetro Lauha](#)

[@jlauha](#)

Strobotnik Ltd

[www.strobotnik.com](http://www.strobotnik.com)