

Guia Prático da Demoscene

Sites essenciais, ferramentas gratuitas, trilhas de estudo e plano de entrada

Preparado para Pablo Murad

Atualizado em abril de 2026

Table of Contents

Resumo brutal

Você entra na demoscene quando termina e publica uma produção, mesmo pequena. Ler listas por meses não conta. A demoscene valoriza **código rodando em tempo real**, direção visual, música, técnica, estilo e comunidade. Seu experimento com fogo em Assembly/DOS já está no território certo: VGA, paleta, framebuffer, timing e pixels na unha. O próximo passo é transformar um efeito isolado em uma **intro completa** com começo, meio e fim.

O que é demoscene

A demoscene é uma cultura de arte digital em tempo real. Artistas, programadores e músicos criam programas executáveis que geram gráficos, música e animação ao vivo. O ponto central não é renderizar um vídeo e publicar: é escrever código que produz uma experiência audiovisual enquanto roda.

A cena nasceu no contexto de computadores domésticos e da cultura de cracking dos anos 1980, mas evoluiu para um campo próprio de programação criativa, música tracker, design visual, competição, preservação e eventos chamados **demoparties**. Hoje existem demos para PC moderno, Amiga, Commodore 64, Atari, ZX Spectrum, Game Boy Advance, navegador, TIC-80, MS-DOS e várias outras plataformas.

A demoscene também tem uma dimensão patrimonial: iniciativas como **Art of Coding** e associações como a **Inércia** trabalham para preservar e divulgar a cena como cultura digital viva.

Como usar este guia

Use este PDF em três camadas:

1. **Repertório:** veja demos em Pouet, Demozoo, Scene.org, The Meteoriks e Demoscene Archive.
2. **Produção:** escolha uma trilha: DOS/Assembly, TIC-80, GLSL/Shadertoy ou p5.js/Processing.
3. **Publicação:** finalize uma intro curta, grave uma captura, escreva um README, peça feedback e submeta em uma compo quando fizer sentido.

Sites essenciais

Pouet.net

- **Link:** <https://www.pouet.net/>
- **Tipo:** comunidade, arquivo, fórum e termômetro cultural.
- **Para que serve:** acompanhar releases, grupos, parties, comentários, top lists e discussões. É onde você sente a rua da demoscene.
- **Como começar:** entre em *Prods*, filtre por plataforma ou tipo, veja os comentários e observe o que a comunidade valoriza.

Demozoo

- **Link:** <https://demozoo.org/>
- **Tipo:** base de dados estruturada.
- **Para que serve:** pesquisar produções, grupos, sceners, músicas, gráficos, parties e resultados históricos.
- **Como começar:** quando você ouvir falar de uma demo, procure no Demozoo para ver autores, plataforma, party, links e histórico.

Scene.org

- **Link:** <https://scene.org/>
- **Tipo:** organização e arquivo clássico.
- **Para que serve:** baixar releases antigas e modernas preservadas no arquivo da cena.
- **Como começar:** use como repositório bruto; nem tudo vai rodar facilmente em sistema moderno, então combine com DOSBox, emuladores e capturas em vídeo.

Demoparty.net

- **Link:** <https://www.demoparty.net/>
- **Tipo:** calendário de demoparties.
- **Para que serve:** descobrir eventos presenciais, online, streamed e históricos.
- **Como começar:** olhe a lista de *upcoming parties* e a seção de eventos com stream: <https://www.demoparty.net/streamed>.

The Meteoriks

- **Link:** <https://2026.meteoriks.org/>
- **Tipo:** premiação anual da demoscene.

- **Para que serve:** ver uma curadoria de produções fortes do ano anterior. A edição de 2026 premiou trabalhos de 2025 e foi apresentada durante a Revision.
- **Como começar:** veja as categorias, laureados e indicados. É um atalho para entender o padrão atual de direção, técnica e impacto visual.

Demoscene Archive no YouTube

- **Link:** <https://www.youtube.com/DemosceneArchive/videos>
- **Tipo:** capturas em vídeo.
- **Para que serve:** assistir demos quando o executável original é difícil de rodar.
- **Como começar:** use para repertório visual. Mas lembre: vídeo é documentação; a demo real é o executável rodando.

Demoscene.info

- **Link:** <https://www.demoscene.info/>
- **Tipo:** portal introdutório.
- **Para que serve:** entender o vocabulário, a cultura e recomendações para assistir demos.
- **Como começar:** leia a introdução e use como mapa mental antes de mergulhar em Pouet e Scene.org.

SceneID

- **Link:** <https://id.scene.org/sites/>
- **Tipo:** login unificado.
- **Para que serve:** autenticação usada por sites da cena, como Pouet, Demozoo e outros serviços relacionados.
- **Como começar:** crie uma conta quando for comentar, votar, manter perfil ou submeter produções.

Aprendizado e técnica

SizeCoding.org

- **Link:** https://www.sizecoding.org/wiki/Main_Page
- **Tipo:** wiki de sizecoding.
- **Para que serve:** aprender truques para intros minúsculas, 256 bytes, 1K, DOS, x86 Assembly e análise de produções extremamente pequenas.
- **Boa trilha:** excelente para quem já brincou com Assembly/DOS e quer transformar efeitos como fogo, plasma e scroller em intros compactas.

in4k

- **Link:** <https://in4k.github.io/wiki/about>
- **Tipo:** recursos para 1K, 4K e 8K intros.
- **Para que serve:** técnicas, exemplos, fontes e artigos sobre intros pequenas.

- **Boa trilha:** depois de fazer sua primeira intro simples, use o in4k para entender compressão, shaders, sintetizadores e estrutura de intro pequena.

The Book of Shaders

- **Link:** <https://thebookofshaders.com/>
- **Tipo:** livro interativo de GLSL.
- **Para que serve:** aprender fragment shaders passo a passo: formas, cores, ruído, fractais, texturas, simulação e 3D.
- **Boa trilha:** ideal para começar em GLSL sem cair direto em raymarching avançado.

Shadertoy

- **Link:** <https://www.shadertoy.com/>
- **Tipo:** editor/comunidade de shaders em tempo real.
- **Para que serve:** criar e compartilhar shaders GLSL/WebGL no navegador.
- **Boa trilha:** ótimo para efeitos modernos: plasma, tunnel, SDF, fractais, raymarching, feedback buffers e visualização procedural.

Inigo Quilez - artigos

- **Link:** <https://iquilezles.org/articles/>
- **Tipo:** artigos técnicos de computação gráfica.
- **Para que serve:** estudar SDF, raymarching, fractais, ruído, funções de shaping e matemática visual.
- **Boa trilha:** use depois de dominar o básico de shader; é material forte, mas exige paciência.

Demoscene Academy

- **Link:** <https://demosceneacademy.wordpress.com/>
- **Tipo:** material em português/brasileiro.
- **Para que serve:** porta de entrada em PT-BR para contexto, efeitos e cultura.
- **Boa trilha:** útil para não depender só de material europeu/inglês no início.

Tiny Code Christmas

- **Link:** <https://tcc.lovebyte.party/>
- **Tipo:** exercícios de sizecoding com fantasy consoles.
- **Para que serve:** dar os primeiros passos em sizecoding usando ambientes como TIC-80 e PICO-8.
- **Boa trilha:** muito bom para quem quer praticar restrição de tamanho sem sofrer imediatamente com Assembly puro.

Eventos e comunidades

Revision

- **Link:** <https://2026.revision-party.net/>

- **Tipo:** demoparty grande, presencial e global.
- **Para que serve:** assistir competições, seminários, fast compos, streams e releases importantes. A página de 2026 descreve o evento como o maior evento puramente demoscene.
- **Como usar:** veja releases, resultados e streams. Se não puder ir fisicamente, acompanhe por satélites, vídeos e arquivos.

Lovebyte

- **Link:** <https://lovebyte.party/>
- **Tipo:** demoparty focada em sizedcoding.
- **Para que serve:** ver e submeter produções minúsculas: 16 bytes, 32 bytes, 64 bytes, 128 bytes, 256 bytes, 1K etc.
- **Como usar:** acompanhe como espectador e estude as releases. É onde os truques de Assembly e byte-golf ficam absurdos.

Inércia

- **Link:** <https://inercia.pt/>
- **Tipo:** associação portuguesa.
- **Para que serve:** divulgar e preservar a demoscene em Portugal, com eventos, comunidade e ligação à iniciativa patrimonial.
- **Como usar:** boa ponte lusófona para você acompanhar eventos, comunidade e materiais em português.

Inércia 2025

- **Link:** <https://2025.inercia.pt/pt/about/>
- **Tipo:** demoparty/festival de arte digital em Portugal.
- **Para que serve:** entender como uma demoparty se apresenta: competições, seminários, performances, socialização e apresentação de novos trabalhos.
- **Como usar:** leia a descrição sobre demoscene e demoparties; ela é clara e direta.

Flashparty

- **Link:** <https://www.demoparty.net/flashparty>
- **Tipo:** demoparty da Argentina.
- **Para que serve:** referência latino-americana, com histórico em Buenos Aires.
- **Como usar:** acompanhe edições e resultados para se aproximar da cena da América Latina.

SceneCity

- **Link:** <https://scenecity.site/>
- **Tipo:** chat e streaming.
- **Para que serve:** comunicação não-comercial da demoscene, com foco em privacidade, chat e streaming de demoparties.
- **Como usar:** procure comunidades e streams quando for acompanhar eventos.

Ferramentas gratuitas para produzir

TIC-80

- **Link:** <https://tic80.com/>
- **Tipo:** fantasy computer gratuito/open-source.
- **Serve para:** criar pequenas demos, jogos e cartuchos retro com editor de código, sprites, mapas, som e linha de comando.
- **Por que usar:** é uma das melhores rotas para terminar sua primeira produção publicável sem montar uma toolchain complicada.

p5.js

- **Link:** <https://p5js.org/>
- **Tipo:** biblioteca JavaScript de creative coding.
- **Serve para:** fazer arte generativa, animação, interação, áudio e visual no navegador.
- **Por que usar:** excelente para prototipar ideias visuais rapidamente.

Processing

- **Link:** <https://processing.org/overview/index.html>
- **Tipo:** ambiente de programação visual.
- **Serve para:** arte generativa, educação, visualização, protótipos e instalações.
- **Por que usar:** simples, gratuito e bom para aprender estrutura de animação visual.

Godot

- **Link:** <https://godotengine.org/>
- **Tipo:** engine 2D/3D gratuita e open-source.
- **Serve para:** demos interativas, cenas 2D/3D, export multiplataforma e ferramentas visuais.
- **Por que usar:** bom se você quer misturar game dev, shader, pixel art e interatividade.

OpenMPT

- **Link:** <https://openmpt.org/>
- **Tipo:** tracker musical gratuito para Windows.
- **Serve para:** criar música em formatos MOD, XM, IT, S3M e outros.
- **Por que usar:** música tracker combina muito com demoscene e com limites oldschool.

MilkyTracker

- **Link:** <https://milkytracker.org/about/>
- **Tipo:** tracker open-source multiplataforma.
- **Serve para:** criar MOD e XM com experiência parecida com FastTracker II.
- **Por que usar:** ótimo se você quer estética oldschool de módulos.

Furnace

- **Link:** <https://github.com/tildearrow/furnace>

- **Tipo:** chiptune tracker.
- **Serve para:** criar música usando chips de computadores, consoles e arcades antigos.
- **Por que usar:** perfeito para trilhas chiptune e plataformas retro.

DOSBox-X

- **Link:** <https://dosbox-x.com/>
- **Tipo:** emulador DOS/PC.
- **Serve para:** rodar demos DOS, intros .COM, experimentos VGA e programas real-mode.
- **Por que usar:** evita depender de hardware antigo e permite testar seu código Assembly/DOS em ambiente moderno.

NASM

- **Link:** <https://www.nasm.us/>
- **Tipo:** assembler x86/x86-64.
- **Serve para:** compilar Assembly em binários .COM, boot sectors e outros formatos.
- **Por que usar:** é a ferramenta certa para continuar seu caminho com Assembly x86.

Trilhas de entrada

Trilha A - DOS / Assembly / VGA

Melhor se você quer continuar a partir do seu experimento de fogo. A base é: NASM, DOSBox-X, modo VGA 13h, memória 0xA000, paleta, interrupções BIOS, keyboard interrupt e timer.

Projeto inicial recomendado: Fire Intro 001.

- Duração: 30 a 60 segundos.
- Plataforma: DOS .COM.
- Elementos: fogo, logo, scroller, fade, créditos.
- Meta: sair de “efeito rodando para sempre” para “intro com direção”.

Trilha B - TIC-80 / fantasy console

Melhor se você quer terminar algo rápido e publicável. O TIC-80 já tem editor de código, sprites, mapas e som. Você não perde dias com setup.

Projeto inicial recomendado: mini-demo de 60 segundos.

- Plasma ou tunnel.
- Starfield.
- Logo pixel art.
- Scroller.
- Música chiptune simples.

Trilha C - GLSL / Shadertoy

Melhor se você quer impacto visual moderno. Com shaders você consegue plasma, fractais, SDFs, raymarching, volumes, feedback e efeitos reativos.

Projeto inicial recomendado: shader de 30 segundos.

- Uma paleta animada.
- Um efeito principal: tunnel, plasma, SDF ou fractal.
- Câmera ou movimento baseado em tempo.
- Captura em vídeo ou link público no Shadertoy.

Trilha D - p5.js / Processing

Melhor se você quer aprender composição, ritmo e animação sem brigar com GPU ou Assembly.

Projeto inicial recomendado: sketch generativo com 3 cenas.

- Cena 1: logo/formas.
- Cena 2: efeito procedural.
- Cena 3: scroller/final.
- Export por captura de vídeo.

Plano de 30 dias

Semana 1 - Repertório

Assista pelo menos 20 produções. Não consuma como YouTube casual: anote plataforma, duração, efeito principal, música, transições e o que funcionou. Use Pouet, Demozoo, The Meteoriks e Demoscene Archive.

Semana 2 - Escolha UMA plataforma

Não tente aprender Assembly, GLSL, tracker, Amiga, C64, Godot, raymarching e sizecoding ao mesmo tempo. Isso vira coleção de abas, não produção.

Escolha uma:

- DOS/Assembly se quiser continuar seu caminho low-level.
- TIC-80 se quiser terminar rápido.
- Shadertoy se quiser visual moderno.
- p5.js/Processing se quiser prototipar sem fricção.

Semana 3 - Faça uma intro feia, mas completa

Meta: 30 a 60 segundos. Estrutura mínima:

1. fade in;

2. logo ou nome;
3. efeito principal;
4. scroller ou mensagem;
5. transição;
6. final com créditos.

A diferença entre efeito visual e demo é direção. Demo tem ritmo, começo, meio e fim.

Semana 4 - Publique e peça feedback

Organize um repositório, grave uma captura e escreva um README. Quando estiver minimamente apresentável, peça crítica técnica. Se houver compo remota adequada, submeta.

Primeiro projeto recomendado: Fire Intro 001

Regras do desafio:

- Duração entre 30 e 60 segundos.
- Plataforma: DOS .COM, TIC-80 ou Shadertoy.
- Um efeito principal: fogo, plasma, tunnel ou starfield.
- Um scroller com seu handle e créditos.
- Uma paleta animada ou transição visível.
- Captura em MP4/GIF.
- README com comandos de compilação/execução.
- Nada de projeto infinito: feche a primeira versão e publique.

Regra de ouro: efeito isolado não é demo. Se você deixa o fogo rodando para sempre, ainda é estudo. Quando adiciona timing, texto, logo, música e final, vira intro.

Estrutura de repositório

```
minha-primeira-demo/  
├── README.md  
├── src/  
│   └── main.asm  
├── bin/  
│   └── fire.com  
├── media/  
│   ├── screenshot.png  
│   └── capture.mp4  
└── LICENSE
```

No README.md, inclua:

- o que é a demo;

- plataforma alvo;
- dependências;
- como compilar;
- como rodar;
- captura visual;
- créditos de código, música, samples, fontes e referências.

Checklist antes de publicar

- A demo roda em uma máquina limpa ou em emulador documentado.
- Existe captura em vídeo para quem não conseguir rodar.
- O README explica plataforma, dependências e comandos.
- Créditos estão corretos.
- Nenhum asset foi usado sem licença ou sem crédito.
- O binário final está disponível quando fizer sentido.
- O projeto tem nome, handle/grupo e data.
- Você sabe a categoria: demo, intro, 4K, 64K, oldschool, wild, fantasy console, music, graphics etc.

Glossário mínimo

Termo	Significado
Demo	Executável audiovisual em tempo real, normalmente lançado em demoparty.
Intro	Demo pequena, geralmente com limite de tamanho: 256B, 1K, 4K, 64K.
Prod	Qualquer produção da cena: demo, intro, música, gráfico, convite etc.
Compo	Competição dentro de uma demoparty.
Demoparty	Evento para socializar, assistir, competir e lançar produções.
Oldschool	Plataformas antigas: DOS, Amiga, C64, Atari, ZX Spectrum etc.
Sizecoding	Arte de criar produções extremamente pequenas em bytes.
Tracker	Software de composição musical por patterns, samples e canais.
Shader	Programa que roda na GPU, muito usado em gráficos procedurais modernos.
Scroller	Texto em movimento, clássico em intros e cracktros.

Fontes e links consultados

- Demoscene.info: <https://www.demoscene.info/>
- Pouet.net: <https://www.pouet.net/>
- Demozoo: <https://demozoo.org/>
- Scene.org: <https://scene.org/>
- Demoparty.net: <https://www.demoparty.net/>
- Demoparty.net - online/streamed: <https://www.demoparty.net/streamed>
- The Meteoriks 2026: <https://2026.meteoriks.org/>
- The Meteoriks 2026 - categorias: <https://2026.meteoriks.org/categories/>
- Revision 2026: <https://2026.revision-party.net/>
- SizeCoding.org: https://www.sizecoding.org/wiki/Main_Page
- in4k: <https://in4k.github.io/wiki/about>
- TIC-80: <https://tic80.com/>
- p5.js: <https://p5js.org/>
- Processing overview: <https://processing.org/overview/index.html>
- The Book of Shaders: <https://thebookofshaders.com/>
- Shadertoy: <https://www.shadertoy.com/>
- Inigo Quilez articles: <https://iquilezles.org/articles/>
- OpenMPT: <https://openmpt.org/>
- MilkyTracker: <https://milkytracker.org/about/>
- Furnace: <https://github.com/tildearrow/furnace>
- Inércia: <https://inercia.pt/>
- Inércia 2025: <https://2025.inercia.pt/pt/about/>
- Flashparty: <https://www.demoparty.net/flashparty>
- SceneCity: <https://scenecity.site/>
- SceneID: <https://id.scene.org/sites/>

Fechamento

O caminho mais inteligente é simples: **faça uma intro pequena e publique**. Para você, o caminho mais forte é começar pela trilha DOS/Assembly usando seu fogo como base. A segunda melhor opção é TIC-80, porque reduz o atrito e aumenta a chance de terminar uma produção completa.

Não tente fazer uma masterpiece como primeira produção. Faça algo que rode, tenha começo/meio/fim, dê crédito corretamente e possa ser visto por outras pessoas. É assim que você começa de verdade.