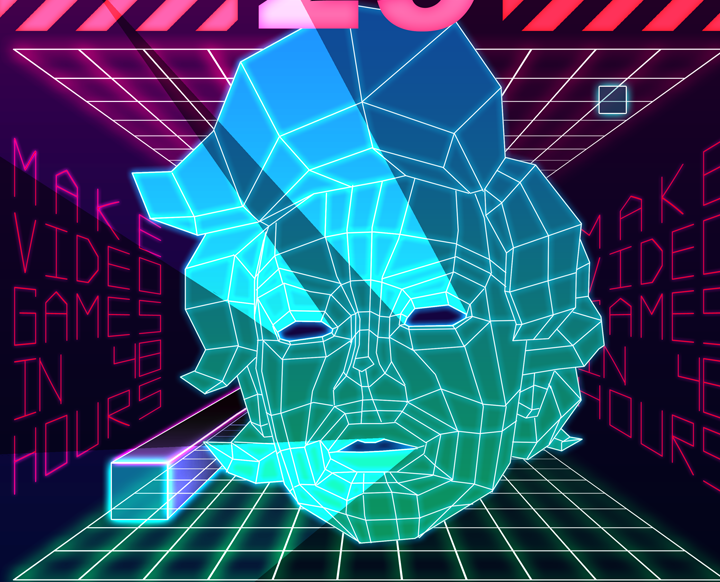


LUDLUM DARE 29



Виктория Поляк



9 @PCampMinsk
августа '14
productcamp

Ludum Dare

- с латыни «дать игру», международный конкурс разработчиков игр.

Проводится уже более **12 лет** по 3 раза в год. За это время вырос с 130 участников до **7,5 тысяч**.

Тема выбирается через **открытое голосование**

48 часов для одиночек (compo)
72 часа для команды (jam)

3 недели заявки **оцениваются** самими же **участниками** конкурса

Ограничений на выбор технологий **нет!**

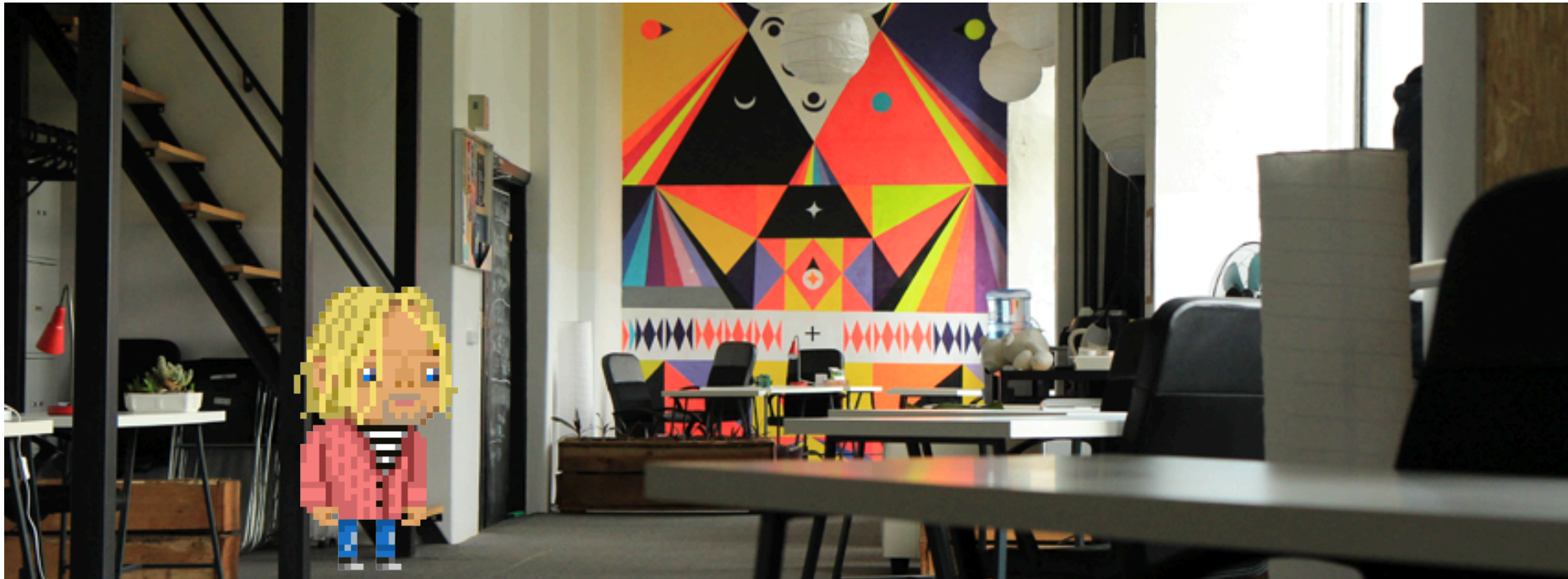
No.	Month	Theme (bonus)	Participants		Compo winner	
			Sign-ups	Submissions	Developer	Game
0†	April 2002	Indirect interaction		18	Endurion	<i>Magnetic Fields</i>
1	July 2002	Guardian	136	46	Hamumu	<i>Scarecrow: Heart of Straw</i>
2	November 2002	Construction/destruction (sheep)	116	49	ShredWheat	<i>Sheep Town</i>
28	December 2013	You only get one		2064	Daniël Haazen	<i>One Take</i>
29	April 2014	Beneath the surface		2497	Daniel Linssen	<i>The Sun and Moon</i>



LD в Минске!



- Первый раз в этом **апреле** LD прошёл онлайн и в Минске!
- Пришло чуть более 20 человек, которые сформировали **6 команд** (1 команда, не выдержав напряжения, слилась)
- Многие люди не знали друг друга до мероприятия.
- Команды образовывались прямо на месте через **обмен идеями**.



Beneath the surface



Название игры: basement

Жанр: real-time strategy

История: безработный учёный от отчаянья организует предприятие по производству наркотиков (метлабораторию ;)

Основная игровая механика:

“менеджмент склада” (купил сырье -
- переработал - продал продукт)

Дополнительная «экшн» механика:
механика боя (инспекция - драка)

Много идей пришлось оставить из-за временных рамок, и сфокусироваться на **1 основной механике**.

Более **20,000 запусков**

По отзывам люди играли по **0,5-2 часа** несмотря на то, что это недоделанный прототип



\$500

\$200

3x200

Open up!



★ 50/min 🧱 20/min 📦 -10/min

- GrowBox**

 ■ 100\$
- Hydropinic plant**

 ■■ 100\$
- Hash Ranch**

 ■■■ 100\$
- Crack Kitchen**

 ■■■ 100\$
- Crack Kitchen**

 ■■ 100\$
- Xtc-Lab**

 ■ 100\$
- Dope shop**

 ■■ 100\$
- H-Mill**

 ■ 60000\$
- Luds Facility**

 ■■ 100\$

Всё ли дело в механике?



Что делать с 2500 конкурентами?

- Рейтинг “Клёвости” (Coolness): чем больше голосуешь за чужие проекты, тем выше ты сам в рейтинге. Мы попали в топ-10 поставив оценки другим 300 играм. (Так делает только 10% участников)

- Оставляя комментарии к играм, тебя самого чаще замечают, и в результате повышается посещаемость твоей страницы с игрой.

Помимо активности внутри конкурса мы писали в некоторые блоги ранее освещавшие конкурс.

- Результат: обзор на indiegames.com и ещё паре ресурсов, 8 letplay'ев, и куча положительных твитов от игроков!



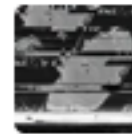
monika @alternatehamlet

4/30/14

I know I'm supposed to be playing as many #LD48 games as I can, but I can't stop playing basement by @adeptyarev.

Freeware Pick: the shadowy world of the Basement

May 10, 2014 9:00 AM | Konstantinos Dimopoulos / Gnome



Tyler David Kirk @TylerKirkade

@adeptyarev So fucking awesome.



Зачем всё это нужно?

- Некоторые проекты уже нашли **жизнь после джема**:
Gods will be watching, Robot wants kitty
- Повод безболезненно **поэкспериментировать**
- Быстрое **прототипирование и тестирование идей**
- Свобода творчества ограниченная временными рамками
позволяет **концентрироваться на сути проблемы**
- Формирование и сплочение **комьюнити**
- Интенсивный **обмен опытом** в занятой форме
- Возможность **заявить о себе** и
получить признание за очень
короткий срок



Any questions?



 fb.com/Vika.Pol

 linkedin.com/in/victoriapolyak