

GameDev Cantabria Jam #1

28 - 30 de Junio de 2024

1. Explicación de la jam
2. Herramientas y motores (y ejemplos)
3. Otras herramientas y recursos
4. Consejos para jams
5. Formación de grupos
6. Tema
7. Comienzo de la jam

1. Explicación de la jam

1.1. ¿Qué es una game jam?

Una game jam es un evento de desarrollo de videojuegos en el que nos reunimos para, de forma individual o en grupo, desarrollar juegos partiendo de un tema común y con un plazo de tiempo establecido.

Las game jams son eventos fantásticos para practicar tus habilidades, aprender cosas nuevas, conocer gente y formar comunidad. Muchas veces también pueden surgir juegos más grandes a partir de las ideas y prototipos que nacen en una game jam.

1.2. Desarrollo de la jam

- Empezamos con esta charla introductoria
- Desarrollo durante viernes, sábado y domingo
- Horario presencial: de 10:00 a 20:00, pero podemos seguir en casa
- Paradas para comer a mediodía sábado y domingo
- Quiz el sábado después de comer
- Entrega el domingo a las 18:00 (a través de [la página de Itch.io de la jam](#))
- Tras la entrega, presentaciones de los proyectos

1.3. Horarios y eventos

- **Viernes 28**
 - Charla introductoria: 17:00 a 18:00
 - Día 1: 18:00 a 20:00
- **Sábado 29**
 - Día 2: 10:00 a 20:00
 - Comida: 14:00 a 15:00
 - Concurso: 15:00 a 15:20
- **Domingo 30**
 - Día 3: 10:00 a 17:59
 - Comida: 14:00 a 15:00
 - Límite para entrega de proyectos: 18:00
 - Presentación de proyectos: 18:00 a 19:00

1.4. Comidas

- Permitido traer comida y bebida propia del exterior
- Prohibido consumir alcohol
- Comidas conjuntas el sábado y el domingo a las 14:00
 - Pedido conjunto previo

1.5. Contraseña del WiFi

Red: ALTERNA_P222I_MIRR

Contraseña: qaz666OKM!

2. Herramientas y motores

2.1. Twine



- <https://twinery.org/>
- Editor para crear ficción interactiva
- Versión web y versión de escritorio
- Varios formatos de historia para escoger
- Permite programar cosas sencillas (estado del juego, reproducir audio, presentación visual del texto...) con JavaScript
- [Guía de referencia](#) y [Cookbook](#) completos y sencillos para aprender a usarlo
- Exporta fácilmente a HTML para poder compartir las creaciones
- Ideal para enfoques narrativos con menos interés por otros apartados

2.1. Twine

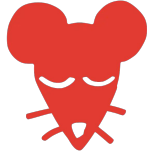


Going Places

A small text game about social anxiety

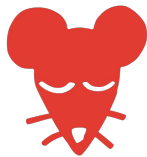
<https://echoriver.itch.io/going-places>

2.2. Narrat



- <https://narrat.dev/>
- Motor para crear RPGs fundamentalmente narrativos
- Usa scripts con un formato propio para configurar las distintas pantallas
- Instalable, requiere Node.JS y un editor de texto
- Cuenta con una [demo interactiva online](#)
- Permite exportar para web y para Windows/Linux/Mac
- Sencillo de empezar a usar, y con mucha profundidad y flexibilidad
- Sistemas de quests, personajes, skills y skill checks, inventario, audio...
- Documentación muy completa [online](#)
- Ideal para enfoques narrativos que quieren más apoyo visual y sistemas más complejos para complementarlo

2.2. Narrat




In the Flesh

Short character-driven horror game created using the Narrat Engine and inspired by Disco Elysium.

<https://tinylucifer.itch.io/in-the-flesh>

2.3. Ren'py



- Motor para crear novelas visuales
- Hace muy sencillo tener una visual novel básica y permite personalización para conseguir resultados más únicos o avanzados
- Se programa en scripts con su lenguaje propio, muy simple, pero permite programar en Python para lógica de juego más compleja
- Exporta directamente para PC/Mac/Linux, y con paquetes extra para Android, iOS y web (HTML)
- Documentación [online](#) e incluye un tutorial con los archivos de descarga
- Ideal para ideas con mucho peso narrativo y capacidades artísticas (o )

2.3. Ren'py



Doki Doki Literature Club

“The Literature Club is full of cute girls! Will you write the way into their heart?”

https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/

2.4. Ink (Inky / Inkle) *ink*



- Ink es un lenguaje de scripting para narrativa creado por Inkle Studios (los desarrolladores de 80 Days, Overboard!, A Highland Song, Heaven's Vault)
- Utiliza un lenguaje propio y sencillo que consiste en texto puro para la historia con algunos marcadores para añadir funcionalidad
- Permite mostrar imágenes y usar CSS para personalizar el aspecto
- Inky es el motor utilizado para escribir con Ink
- Inklewriter es una interfaz web para escribir con Ink de manera más sencilla que en Inky
- Soporta exportar a HTML, explicado en los manuales de cada motor
- Ideal para enfoques narrativos con menos interés por otros apartados

2.4. Ink (Inky / Inkle) *ink*



80 Days

1872, with a steampunk twist. Phileas Fogg has wagered he can circumnavigate the world in just 80 days.

https://store.steampowered.com/app/381780/80_Days/

2.5. Bitsy

- Un motor pequeñito para juegos pequeñitos
- Juegos cortos basados en el movimiento y la interacción con elementos del juego
- Usa imágenes pixel art 8x8, diálogos, y sonidos (con su propio editor de melodías), y permite añadir código muy sencillo en los diálogos
- Se usa desde su editor web (<https://make.bitsy.org/>) y puede utilizarse incluso desde dispositivos móviles
- Tiene una gran comunidad, muchos tutoriales y guías de uso, y versiones alternativas con variaciones como paletas de más colores ([multicolorbitsy](#)), el doble de resolución ([BitsyHD](#)) o tres dimensiones ([Bitsy3D](#))
- Ideal para ideas pequeñas, experimentación, “juegos poema”...

2.5. Bitsy



I Won't Slay Dragons for You

A playable love letter.

<https://princessinternetcafe.itch.io/i-wont-slay-dragons-for-you>

2.6. Binksy



- El hijo de bipsy (herramienta similar a bitsy) e Inky
- Funciona como bitsy pero se pueden crear diálogos con ramificaciones y opciones usando Ink
- Se usa a través de su [editor online](#)
- Ideal para quien tenga interés en bitsy y una narrativa más compleja con la que usarlo

2.6. Binksy



Cien Años Después

¡Eres Eva! Y no eres nada más y nada menos que el Brote, una especie de guía espiritual para tu aldea, escondida en lo más recóndito del bosque. Te has adentrado en él para buscar a la Frondosa: la diosa local.

<https://princessinternetcafe.itch.io/cien-anos-despues>

2.7. Downpour



- Herramienta para crear juegos collage, a base de fotografías, dibujos y texto
- Juegos basados en diferentes páginas entre las que se navega pulsando sobre distintas zonas de la pantalla
- Muy fácil de usar, se utiliza a través de su aplicación para iOS o Android
- Los juegos se publican en downpour.games y luego se pueden enlazar desde Itch
- Ideal para experimentación, ideas creativas, artistas que quieren usar medios analógicos...

2.7. Downpour



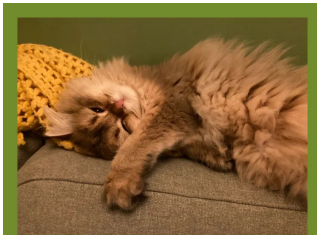
Hi! I'm worm detective

I'm working on a case,
I'll show you

Worm Detective

Hi! I'm worm detective. I'm working on a case, I'll show you.

<https://downpour.games/~ricoalbe/worm-detective>



where's Madeleine?

Where's Madeleine?

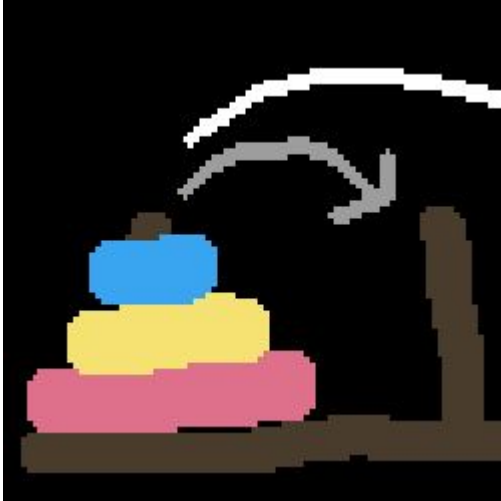
Where's Madeleine?

<https://downpour.games/~holly/where-s-madeleine>

2.8. Flickgame

- Herramienta para crear historias de “Elige tu propia aventura” basadas en imágenes
- Juegos de hasta 16 pantallas con ilustraciones
- Ilustraciones a 16 colores, cada color puede llevar a una pantalla distinta al ser clickado
- Se usa desde [su página web](#)
- Exporta en HTML directamente
- Ideal para experimentación artística o contar historias de forma más visual
- Variantes:
 - Flickuboy: Como Flickgame pero a dos colores y con títulos en las pantallas y opciones de texto para navegar entre ellas
 - Flickdeck: Como Flickgame pero con 100 posibles pantallas distintas (16 colores igualmente)

2.8. Flickgame



Tower of Hanoi

<https://www.flickgame.org/play3e.html?p=1b52cc2a43545ef72862dcb1f2aab666>

2.9. GDevelop



- Motor de videojuegos completo, disponible en versión web, en aplicación para Android o iOS, y en aplicación de escritorio para PC, Mac, y Linux
- Sirve para crear juegos en 2D y en 3D
- Admite JavaScript pero está pensado para crear lógica de juego sin usar código, con un sistema if-then de bloques predefinidos
- Requiere una cuenta y tiene tiers de pago, pero el gratuito basta para HTML5
- Muchos tutoriales para crear tus primeros juegos 2D y 3D
- Ideal para proyectos más parecidos a un juego tradicional y equipos que no sepan/quieran programar con código

2.9. GDevelop

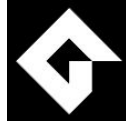


Bullet Bunny

Roguelike twin stick shooter.

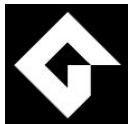
<https://penusbmic.itch.io/bullet-bunny>

2.10. GameMaker



- Motor de videojuegos 2D disponible para escritorios PC, Mac, y Linux
- Usa su propio lenguaje de programación (GMLCode) pero ofrece un sistema de programación visual para quien no sepa/quiera usar código (GMLVisual)
- Documentación algo escondida, aunque muchos tutoriales específicos
- Incorpora muchas funciones de un motor tradicional: editor de imágenes, tilesets, animaciones, sonido...
- Ideal para cualquier juego en 2D con un enfoque más clásico o cuyo desarrollo no encaje con el potencial de herramientas más estrictas

2.10. GameMaker



Katana ZERO

Usa tu espada, corre y manipula el tiempo para desvelar tu pasado en un despliegue acrobático brutalmente estético.

https://store.steampowered.com/app/460950/Katana_ZERO/

2.11. Unity

- Motor de videojuegos 2D y 3D
- Incluye todo tipo de herramientas de edición de sprites, creación de tilesets, animación de secuencias, animación 2D y 3D, sonido...
- Funciona alrededor de los concepto de escena y prefab
- Se programa en C#
- Opción de programación visual por nodos, no muy avanzada respecto a otros
- Muchísimo material para aprender y resolver dudas gracias a la comunidad
- Ideal para grupos que ya conozcan Unity, o quieran aprenderlo. Es muy versátil y se puede hacer casi cualquier cosa con él, pero hay opciones más sencillas para proyectos con pocas pretensiones.

2.11. Unity



Untitled Goose Game

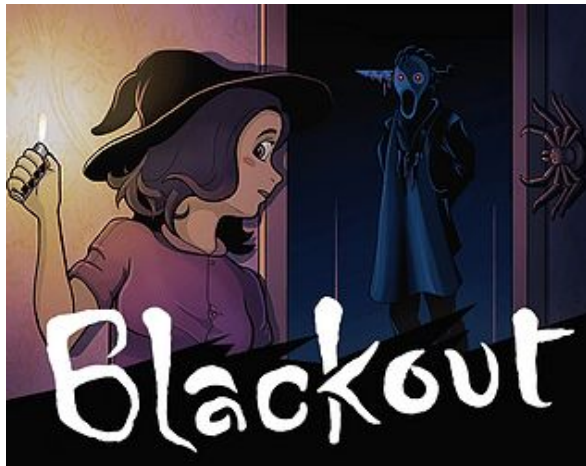
Hace un día precioso en el pueblo y tú eres un ganso muy malo.

https://store.steampowered.com/app/837470/Untitled_Goose_Game

2.12. Godot

- Motor para juegos 2D y 3D (aunque especialmente 2D)
- Completamente gratuito y abierto
- Funciona a base de objetos, llamados Nodos, con diferentes especializaciones
- Tiene su propio lenguaje de programación (GDScript) pero soporta C#, C++ y muchos otros a través de extensiones
- Buena documentación, aunque no es aún increíblemente extensa
- Ideal para prácticamente lo mismo que Unity

2.12. Godot



Blackout

In this point & click adventure, your task is to guide the main character Marilyn as she ventures deeper and deeper into a mysterious house in the middle of the night.

<https://freshgames.itch.io/blackout>

3. Otras herramientas y recursos

3.1. Herramientas de Audio

- [sfxr](#) → Programa gratuito clásico para generar efectos de sonido, con muchas variantes construidas sobre él.
- [ChipTone](#) → Herramienta de navegador gratuita para generar efectos de sonido.
- [Audacity](#) → Programa abierto y gratuito de grabación y edición de sonido.
- [Reaper](#) → DAW (Digital Audio Workstation) con prueba gratuita indefinida.
- [Bosca Ceoil](#) → Herramienta gratuita y abierta muy completa para crear música.

3.2. Herramientas de Imagen

- [Piskel](#) → Programa para crear y animar pixel art, también con versión web.
- [Inkscape](#) → Programa abierto y gratuito de creación de gráficos vectoriales.
- [GIMP](#) → Programa abierto y gratuito de manipulación de imágenes.
- [Photopea](#) → Aplicación web equivalente a Photoshop.
- [Krita](#) → Programa abierto y gratuito de dibujo.

3.3. Herramientas de 3D

- [Blender](#) → Estándar de la industria para modelado y animación en 3D, gratuito, abierto, muy potente, aunque aprender más allá de lo trivial requiere esfuerzo.
- [Mixamo](#) → Banco de animaciones gratuito (requiere registro) con multitud de animaciones que aplicar a cualquier modelo que puedas poner en T-Pose.

3.4. Otros recursos

- [Kenney Game Assets](#) → Colección de miles de assets de todo tipo (modelos 3D, sprites, UI, escenarios modulares, personajes en 2D...) con licencia abierta.
- [FreeSound](#) → Banco de música y sonidos gratuitos.
- [Sketchfab](#) → Banco de modelos 3D, muchos con licencia libre.
- [Game Accessibility Guidelines](#) → Página que recopila multitud de directrices de accesibilidad que tener en cuenta a la hora de diseñar un juego. Convenientemente ordenadas según la dificultad de implementación.

4. Consejos

4. Consejos

- La composición de los equipos
 - Es conveniente que los equipos tengan roles definidos para poder decidir quién hace cada tarea
 - También es conveniente que haya un equilibrio entre roles en el equipo, para no desbalancear las cargas de trabajo
- La idea
 - No es necesario tomarse los temas de manera estricta o literal
 - Es genial pensar de forma creativa, y puede ser útil hacer un esfuerzo consciente por salirse de estereotipos y evitar activamente ideas, estructuras, mecánicas... tradicionales
 - No hay que tener prisa por empezar, es más útil y divertido hacer lluvias de ideas, y encontrar algo que os guste lo suficiente
 - Ninguna idea es imbatible y vale una discusión: es mejor llegar a compromisos y dejar que las ideas interactúen entre sí
 - Cerrar bien la idea, las mecánicas principales, y el aspecto visual (si hiciera falta) es indispensable para poder desarrollar el resto de la jam más fluidos y con una base sólida

4. Consejos

- El tiempo es limitado
 - No intentes aprender lenguajes, motores o software muy complejo de cero: Usa herramientas sencillas, o herramientas con las que ya estés algo familiarizado, o límitate a ciertas características nuevas de lo que quieras aprender
 - Como tarea de producción, organiza bien el tiempo de las tareas para saber que puedes entregar a tiempo
- Es mejor entregar un juego pequeño o regular pero terminado, que una gran idea sin terminar
 - Prioriza tener un primer prototipo jugable e ir añadiendo características y funcionalidad
 - No tengas reparos en recortar partes de la idea original si no se puede alcanzar a todo
 - No esperes a tener el juego terminado para hacer pruebas (fuera del motor) y crear la página de Itch.io del juego

4. Consejos

- El feedback al jugador es indispensable
 - Da al sonido la importancia que se merece (música, efectos..)
 - Asegúrate de que siempre hay más de una forma de feedback para cada acción que lo requiera
- Usa control de versiones (opcional según proyecto y equipos)
 - Facilita colaborar con otras personas sobre el mismo proyecto
 - Permite ir guardando avances en el trabajo
- Diviértete y aprende
 - Asegúrate de que aprovechas la experiencia para aprender algo nuevo
 - Disfruta del proceso creativo
 - Pregunta a la organización o a otros participantes si tienes alguna duda o quieres ayuda
 - Ayuda al resto de participantes si lo necesitan y muestra interés por su trabajo
 - En resumen, estamos aquí para aprender, pasarlo bien y hacer comunidad

5. Grupos

5. Grupos

- Grupo 1
 - Alejandra Cuartas (Arte / Diseño)
 - Samuel Calleja (Narrativa / Diseño)
 - Álvaro Real (Programación)
- Grupo 2 + 3
 - Daniel Díaz (Arte / Narrativa)
 - Ismael Escalada (Programación / Diseño)
 - Mario Borrajo (Programación / Diseño)
 - Rubén Campo (Narrativa / Diseño)
 - Diego Pérez (Producción / Diseño)
- Grupo 4
 - Eric del Río (Narrativa / Diseño)
 - Kevin Hernández (Diseño / Programación)
 - Alexandra Sira (Arte)
 - Lucas Oria (Audio)
- Grupo 5
 - Rogelio Ortega (Programación / Diseño / Arte)
 - Pablo Ramos (Programación)
 - Álvaro Santiago (Diseño / Arte / Narrativa)
 - Jorge Bravo (Audio)
- Grupo 6
 - Javier García (*)
 - Alba García (Diseño)
 - Fabio (*)
 - Mario Gutiérrez (Narrativa)

6. Tema

6. Tema

- Un emocionante primer paso
- Cuanto más lento, mejor
- Cuanto peor, mejor
- Tres son multitud

6. Tema

<https://wheelofnames.com/etd-f2g>

6. Tema

UN EMOCIONANTE PRIMER PASO

G_{ood} L_{uck}, H_{ave} F_{un}!