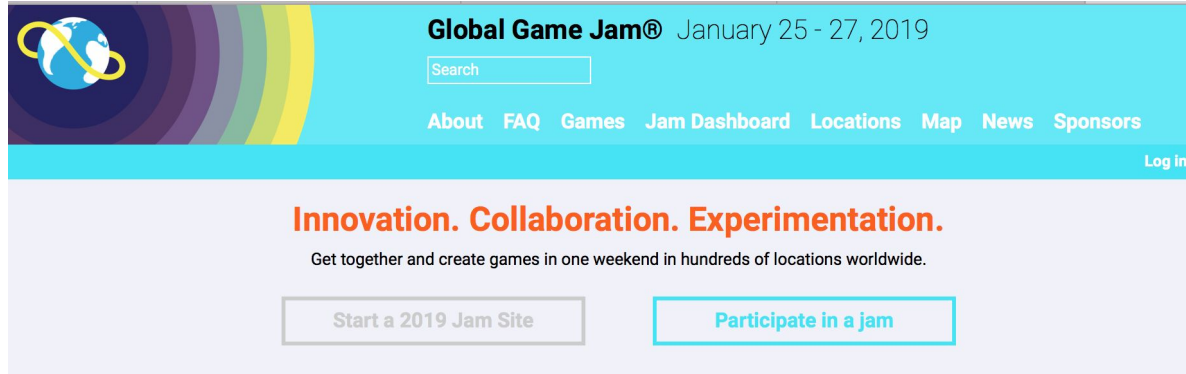




Registro de Juego GGJ 2019

Equipo GGJ

Debes ser usuario de GGJ.



Para registrar tu juego debes:

1. Tener una cuenta en GGJ
2. Haber elegido una sede
3. Estar dentro de tu cuenta

* El sitio web de GGJ está en inglés, y la imágenes presentadas corresponden a lo que verás en él.

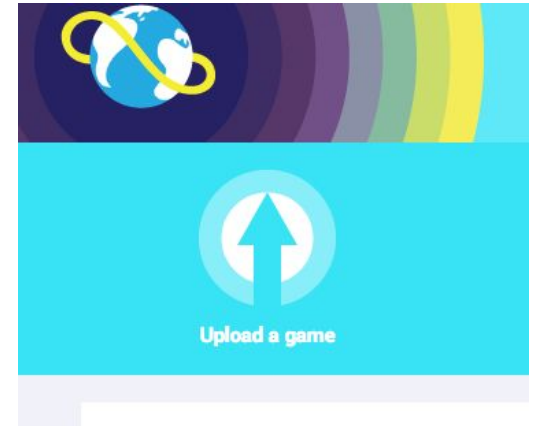
Elige un líder de equipo.

Sólo **UNA** persona de tu equipo debe crear el proyecto del juego en nuestro sitio web.

Una vez que se ha creado el proyecto (ver siguiente imagen) podrán añadir a todos los miembros del equipo (ver imagen 8).

Comienza tu proyecto de juego.

1. Click en el botón “Upload a Game” en la esquina superior izquierda de tu pantalla
2. Introduce la información
3. Sube los archivos
4. Presiona “Save”



Registra tu proyecto pronto.

Tan pronto como tengas un equipo y una idea, registra tu proyecto en el sitio web de GGJ, el sábado a más tardar.

Después escribe el nombre y la descripción del proyecto. Salva.

Podrás hacer lo demás después.

Game Information

Project Name *

My best game Ever

About *

This is a short description about my game

Give a short introduction to this game, including any hints, how-tos, and play-throughs.

Platforms *

Non-digital game (board game, card game, physical game, sport, etc.)

MS Windows

Mac OS X

Linux / Unix

Web standard (HTML5, Java, JavaScript, Flash)

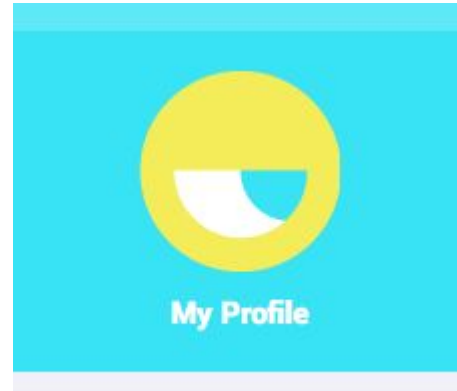
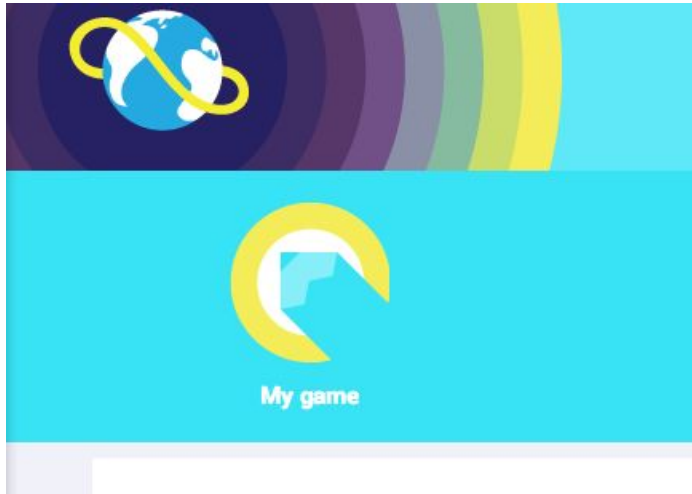
Web browser with special plugins or packaged apps

Android device

iPhone

Encuentra tu(s) juego(s).

Una vez que guardes tu juego, podrás encontrarlo en “My Game” or “My Profile”.





My game



My jam site



My Profile



Log out

My Project

✔ Game *My Project* has been created.

View

Edit

Group

Team



RebeccaFernandez

The best game ever!

Jam Site: [Melbourne](#)

Jam Year: [2016](#)

Platforms: MS Windows

+ Add a jammer

Añade a los miembros del equipo.

Da click en “+ Add a jammer” en la parte baja de la página de tu juego.

Tribute

✓ Game *Tribute* has been created.

[View](#)

[Edit](#)

[Group](#)

Team



RebeccaFernandez

[+ Add a jammer](#)

This is the greatest and best game in the world...

Jam Site: [Melbourne](#)

Jam Year: [2016](#)

Platforms: [MS Windows](#)



DEFOLD™



unity

YOYO GAMES



UNREAL ENGINE

Subiendo los archivos del juego.

Es requisito que todos los equipos registrados en GGJ suban sus juegos (aún si no está completo) incluyendo todos los activos (assets), el código fuente y la licencia CC.

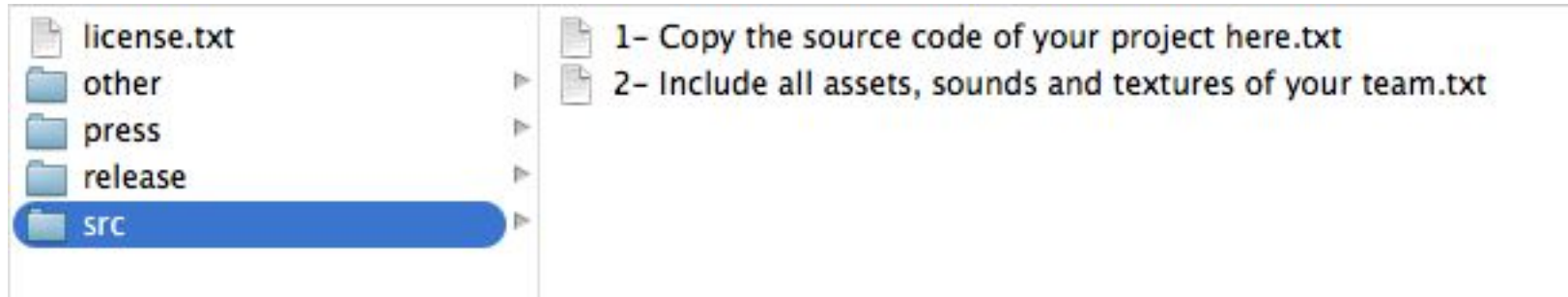
Debes ponerlo todo en **un archivo zip**.

Puedes descargar un ejemplo desde aquí:

http://ggj.s3.amazonaws.com/GGJ_directory_structure.zip

Estructura de directorio del archivo zip

Tu directorio principal (carpeta) debe tener un documento licencia y 4 subdirectorios: source, release, press, and other.



subdirectorios: source

Esto es para los archivos de origen reales, como C o C ++ archivos y activos (assets) como el sonido, la música y el arte.

- No incluir game engines o herramientas.
- Incluye tus carpetas de proyecto desde Unity o GameMaker.
- Escribe un archivo LEEME (README) explicando cómo usaste el código para hacer el juego.
- Para juego no digitales, tu archivo de instrucciones en PDF debe incluirse aquí.
- ¡Haz una prueba para asegurarte que tienes todo!

subdirectorios: release

Éste es para la versión ejecutable del juego.

Si es posible, puedes incluir múltiples versiones para diferentes arquitecturas (como Mac OS X, versiones de Windows y archivos APK).

Incluye un archivo LEEME (README) explicando qué sistema operativo o ambiente se requiere para el juego.

subdirectorios: press

Incluye aquí las capturas de pantalla, imágenes o video sobre el juego.

- Incluye al menos una imagen de 1024x768 del juego.
- Si tienes ligas a video en YouTube u otros recursos en línea, agrégalos en un archivo de texto aquí.

subdirectorios: other

¡Lo que quieras agregar! Por ejemplo:

- Algunas licencias
- Créditos
- Información de contacto

RECUERDA:

**¡TODOS LOS JAMMERS
TIENEN QUE PRESENTAR
TODO EN ESTE FORMATO!**

GGJ se reserva el derecho de eliminar cualquier presentación que tenga el código fuente incompleto.

¿Cómo hago un archivo zip?

Para Mac OS X+ : Selecciona la carpeta, da click en Archivo > Comprimir.

En Windows 8.1+ : Selecciona el archivo o carpeta, presiona o da click **Compartir**, y presiona o da click en **Zip**

En Windows 7: Click en el botón derecho sobre el archivo o carpeta, ve a Send to, click en “Comprimir (zipped) carpeta”

En versiones anteriores de Windows: Usa la aplicación Zip desde Winzip.

¡Hice un juego para navegador!

¡Está bien!

Aún así necesitas subir todos los códigos fuente, capturas de pantalla y videos, pero deja la carpeta "release" vacía y proporciona un enlace en que nos lleve a una sección de la pestaña "editar" para la página del juego.

¿Y si hice un juego de mesa o físico?

¡Genial!

Te tenemos algunas instrucciones para que lo subas en la siguiente liga:

<http://archive.globalgamejam.org/wiki/board-games>

¿Tienes alguna pregunta?

Si tienes alguna duda creando el proyecto o mientras lo subes al sitio web, por favor contacta a tu organizador o contáctanos:

Email: help@globalgamejam.org