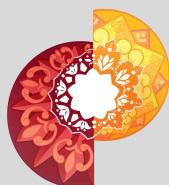


**MAR  
2026**

**ASoDEV**  
Asociación de Desarrolladores  
de Videojuegos de Costa Rica



**igda**<sup>®</sup>  
COSTA RICA



**CIDeV**  
Comunidad Interuniversitaria  
de Desarrolladores de Videojuegos

**3.era**  
EDICIÓN

# NEWSLETTER COMUNIDAD VIDEOJUEGOS COSTA RICA

## GDC 2026 – MINI-POSTMORTEM

LOS TICOS VUELVEN DEL **GAME DEVELOPERS CONFERENCE**, EL EVENTO B2B SE LLEVÓ A CABO DEL 10 AL 16 DE MARZO DEL 2026 EN SAN FRANCISCO, CALIFORNIA. HACEMOS UN ESPACIO PARA QUE NOS COMENTEN SOBRE SU EXPERIENCIA Y APRENDIZAJES.

### **BASADO EN SU EXPERIENCIA EN EL GDC, ¿CÓMO SIENTE EL ESTADO DE LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS ACTUAL?**

LA INDUSTRIA ESTÁ EN UN LUGAR MUY EXTRAÑO, MUCHOS LAYOFFS, MUCHOS ESTUDIOS INDEPENDIENTES SURGIENDO, MUCHO RECHAZO A LA IA EN LA COMUNIDAD Y SIN EMBARGO HABÍA BOOTHS ENTEROS DEDICADOS A EVANGELIZARNOS PARA UTILIZARLA, NO QUEDÓ CON UNA CONCLUSIÓN CLARA PERO HAY QUE ESPERAR A VER CÓMO CONTINÚA DESARROLLÁNDOSE .

**-JHOEL GONZÁLEZ**

NOTÉ VARIOS PROS Y CONTRAS EN MUCHAS DE LAS FACETAS DE LA INDUSTRIA. DEL LADO DE LOS INDIES, UN PRO ES QUE CON LOS ESTUDIOS EMERGENTES SE QUIEBRA EL MONOPOLIO DE LAS EMPRESAS GRANDES Y UN CONTRA A NIVEL DE VENTAS ES QUE CREA UNA SUPERABUNDANCIA DE JUEGOS QUE PUEDEN SATURAR LAS OPCIONES PARA EL CONSUMIDOR.

DEL LADO DE LOS PUBLISHERS, UN PRO ES QUE VEO MUCHOS PUBLISHERS INDIES CRECIENDO Y APOYANDO MÁS AL LADO DEL DESARROLLADOR, EL CONTRA ES QUE AL HABER TANTAS OPCIONES UNO SE SIENTE ABRUMADO AL MOVERSE EN EL MERCADO.

SOBRE EL AI, VEO MUCHO APOYO HACIA EL AI DEL LADO CORPORATIVO, LO CUAL GENERA MUCHO CONTRASTE CON EL GRAN RECHAZO QUE SE VE DE PARTE DE LOS DESARROLLADORES INDIE, CONSIDERO QUE AQUÍ SE ABRE UNA PUERTA PARA QUE LOS INDIES EXPLOREN Y TRAIGAN NUEVAS PROPUESTAS QUE LAS GRANDES EMPRESAS NO SE ARRIESGARÍAN A HACER.

**-SANTIAGO SALAS  
(PARAFRASEADO)**

ME GUSTÓ VER MUCHOS ESTUDIANTES, ESTUDIOS EMERGENTES Y CARAS CONOCIDAS, RECORDÉ QUE A LA GENTE LE GUSTA CREAR Y JUGAR JUEGOS, QUE TAL VEZ DEJAMOS QUE LOS INVERSIONISTAS Y LAS PLATAS NOS METAN MIEDO CUANDO ELLOS SOLO QUIEREN REDUCIR RIESGO. PERO LA INDUSTRIA SIGUE VIVA, TAMBIÉN VI A LATAM MUY POSITIVO. THE INDIE BOOM IS COMING.

**-ARI PHILLIPS**

### **¿QUÉ ES ALGO VALIOSO QUE APRENDISTE ESTE AÑO EN EL GDC QUE TE GUSTARÍA COMPARTIR?**

PREPARARSE CONSCIENTEMENTE Y CON TIEMPO PARA OBTENER EL MAYOR VALOR POSIBLE DEL EVENTO DA GRANDES FRUTOS Y COLABORAR NOS HACE LLEGAR MUCHO MÁS LARGO DE LO QUE PODEMOS LLEGAR POR CUENTA PROPIA.

**-JHOEL GONZÁLEZ**

DEFINITIVAMENTE LO MEJOR ES PREPARARSE CON MUCHO TIEMPO, LLEVAR UNA IP PARA CREDIBILIDAD Y VALIDAR EL PRODUCTO ES MUY VALIOSO. SE SINTIÓ UN FAVORITISMO A LOS ESTUDIOS QUE PRESENTAN SU PROPIA IP VS LOS QUE SOLO OFRECEN SERVICIOS. SI TIENEN UNA IP, RECOMENDARÍA MONTONES EL IR CON PROCOMER, YA QUE TIENEN UN BOOTH DEDICADO A COSTA RICA, PARA PROMOVER LAS IPS Y TENER REUNIONES.

**-SANTIAGO SALAS  
(PARAFRASEADO)**

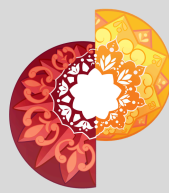
### **DEL 1 AL 5, ¿QUÉ TAN PROVECHOSO SENTISTE QUE FUE TU VIAJE AL GDC2026?**



**12 PERSONAS RESPONDIERON QUE SU VIAJE FUE MUY PROVECHOSO**

MAR  
2026

ASODEV  
Asociación de Desarrolladores  
de Videojuegos de Costa Rica



igda®  
COSTA RICA



CIDEV  
Comunidad Interuniversitaria  
de Desarrollo de Videojuegos

3.era  
EDICIÓN

# JUEGOS TICOS EN EL LAGS GAME JAM

APORTADO POR CIDEV

EL **LATIN AMERICAN GAME SHOWCASE GAME JAM** SE LLEVÓ A CABO DEL 20 AL 29 DE MARZO DEL 2026 Y TUVO MÁS DE CIENTO ENTRADAS DE VIDEOJUEGOS, DE LOS CUALES 16 FUERON CREADOS POR EQUIPOS CON TALENTO COSTARRICENSE BAJO EL SEGUIMIENTO DE **CIDEV**. ABRIMOS UN ESPACIO PARA COMPARTIR Y QUE PUEDAN JUGAR LOS JUEGOS.



## MELA JALEAS

JGG LOG STUDIO, JAIFOS Y KOONARI STUDIOS

SE BUSCA OPERADOR DE MÁQUINAS EN UNA FÁBRICA DE JALEA

[LINK AL JUEGO](#)



## KAWAII FRIEND

KEFIRFATWA, KIPPERFALCON, MANDARINA INTERACTIVA, BASTARD8, BORNINC

CUIDA DE TUS AMIGOS VIRTUALES MIENTRAS TE CUIDAS A TI MISMO.

[LINK AL JUEGO](#)



## PLANET WHEELY

GALLO PINTO GAMES

ERES UNA RUEDA Y PUEDES DISPARAR

[LINK AL JUEGO](#)



## WÁCA

BURBUJA13, THEIPI

UN JUEGO DE PUZZLES CON IDENTIDAD LATINOAMERICANA

[LINK AL JUEGO](#)

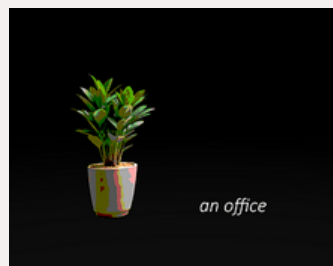


## EL ZORRO (ZARIGÜEYA)

ALFASAURIO

REPRESENTA CÓMO LE LLAMAMOS A LAS ZARIGÜELLAS EN COSTA RICA Y CÓMO NOS HAN HECHO SUFRIR

[LINK AL JUEGO](#)



## AN OFFICE

YUME

UN JUEGO INCREMENTAL CREADO EN UNA SEMANA PARA LA LAGS GAME JAM.

[LINK AL JUEGO](#)



## MONEDITA: EL VIDEOJUEGO

ALDOKLER

¡GOLPEA LAS MONEDAS!

[LINK AL JUEGO](#)



## MAGIC JUGGLER

RIXARD

CONTRÓLA LOS COLORES PARA DERROTAR A LOS ENEMIGOS

[LINK AL JUEGO](#)

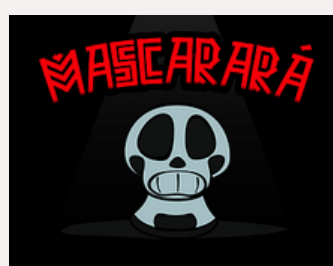


## THE LEGEND OF CHUPACABRA AND THE SENTIENT LOG

PATOTO64, CHIBIHIPSTER, ROGERTHAT2

SALVA A LOS ANIMALES DEL CHUPACABRA!

[LINK AL JUEGO](#)

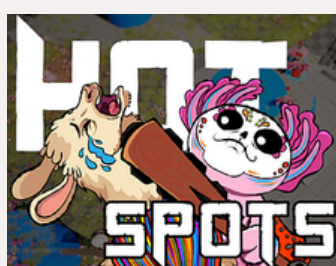


## MASCARARÁ

ROCA BRUJA INTERACTIVE

UN JUEGO INSPIRADO EN LA RIQUEZA CULTURAL DE COSTA RICA

[LINK AL JUEGO](#)



## HOTSPOTS

SALSALIZANO

3 CULTURAS ESTÁ REPRESENTADAS EN LOS MODELOS DEL JUEGO A ELEGIR.

[LINK AL JUEGO](#)



## ONE-CAT ORCHESTRA

POKEIZEL, CHARLIERRORES, ATOLIN

UN JUEGO DE RITMO QUE PONE A PRUEBA TU TALENTO MUSICAL, Y TU CAPACIDAD PARA REALIZAR VARIAS TAREAS A LA VEZ.

[LINK AL JUEGO](#)

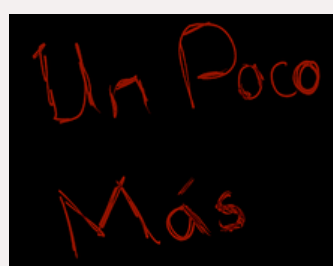


## UNA PISTA A LA VEZ

FRANCO MARTINETTO, JAIFOS, REDGAR, DELIOS, DROCAUD

ERES UN MIGRANTE LATINO QUE JUEGA EN LAS PISTAS DE UNA BOLERA PARA TRAER A TU FAMILIA AL PRIMER MUNDO.

[LINK AL JUEGO](#)



## UN POCO MÁS

MRIONTV

ERES PACO, QUIERES AYUDAR A TU MA CON LA FALTA DE DINERO POR LO QUE EMPIEZAS A ROBAR.

[LINK AL JUEGO](#)



## CHEF MANOLITO

ANDRES2950, SAMUELZV, XIAOJUN2, JOSERRANO, GERALDLTZY

YUDA AL CHEF MANOLITO A SOBREVIVIR EN SU TRABAJO.

[LINK AL JUEGO](#)



## POBRETICA

MINGIHOURS, NINNAD

ONOCE A MARI CHU, UNA TICA QUE INTENTA ATENDER A LA MAYOR CANTIDAD DE CLIENTES POSIBLES...

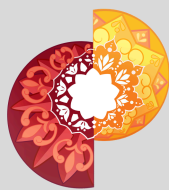
[LINK AL JUEGO](#)

EL TEMA DE LA JAM FUE "EL QUE MUCHO ABARCA, POCO APRIETA" Y ACTUALMENTE SE ENCUENTRA EN LA ETAPA DE EVALUACIÓN CRUZADA PARA DAR RESULTADOS FINALES. SON 10 FINALISTAS QUE RECIBIRÁN VARIOS PREMIOS, EL TOP 3 RECIBIRÁ UN **VIAJE TODO PAGO AL GAMESCOM LATAM**.

LES DESEAMOS MUCHA SUERTE A NUESTROS COMPAÑEROS PARTICIPANTES.

MAR  
2026

ASODEV  
Asociación de Desarrolladores  
de Videojuegos de Costa Rica



igda®  
COSTA RICA



CIDeV  
Comunidad Interuniversitaria  
de Desarrolladores de Videojuegos

3.era  
EDICIÓN

## DESAYUNO DE DESARROLLADORES

APORTADO POR JGG LOG STUDIO



UNA EXCELENTE PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD Y UN ESPACIO DE INTERCAMBIO MUY VALIOSO ENTRE ESTUDIOS, DESARROLLADORES INDEPENDIENTES Y PERSONAS INTERESADAS EN LA INDUSTRIA.

**PRÓXIMO DESAYUNO:**

18 DE ABRIL

9:00 A.M. – 11:30 A.M.

**CAFÉ ROJO**

**JUEGO MOSTRADO EN LA PORTADA:  
HYPERBOMB**

## HYPERBOMB – TORNEO PRESENCIAL

APORTADO POR GENTLEMAN GROUP STUDIO

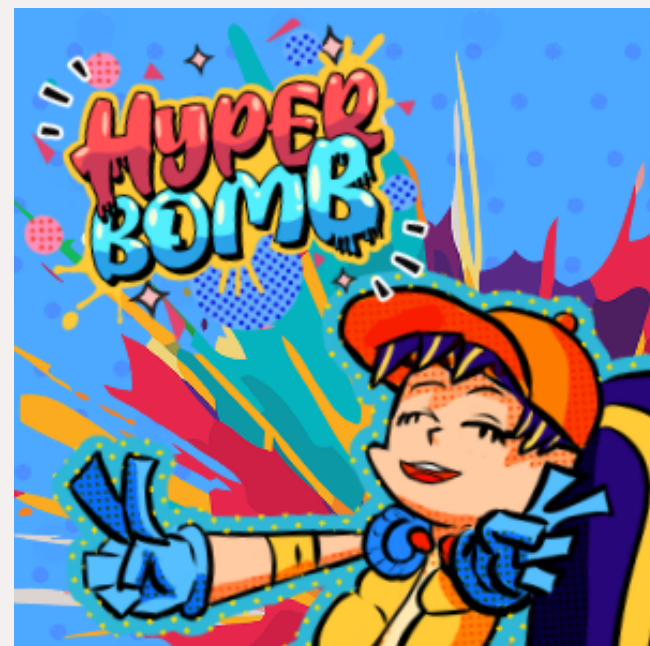
¡VAMOS A TENER UN **TORNEO GRATUITO**, EN PRIMICIA PARA HYPERBOMB Y EN EL @INFGAMINGCENTER!

MALL OXÍGENO, HEREDIA, INFINITY GAMING CENTER

DOMINGO 26 DE ABRIL

11:00 A. M.

**EVENTO GRATUITO CON INSCRIPCIÓN**



[LINK PARA INSCRIBIRSE AL EVENTO](#)

## CHARLA SOBRE PORTAFOLIOS

APORTADO POR CIDEV Y ASODEV

Se acerca el

**PORTFOLIO DAY**

Y te traemos una charla para prepararte

15 de abril

6:00pm

YouTube.com/@cidev



Organizan:

CIDeV

ASODEV



TENDREMOS UNA **CHARLA ESPECIALIZADA PARA ARTISTAS 3D** QUE QUIERAN PREPARAR SU PORTAFOLIO PARA LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS.

EL ARTISTA COSTARRICENSE **LARRY HOOVER** NOS ACOMPAÑARÁ CON ESTE SEGMENTO, DANDO CONSEJOS PRÁCTICOS DE **DISEÑO DE PERSONAJES**

CANAL DE YOUTUBE DE CIDEV  
(YOUTUBE.COM/@CIDEV)

MIÉRCOLES 15 DE ABRIL

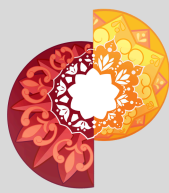
6:00 P. M.

**CHARLA GRATUITA**

[LINK AL EVENTO](#)

**MAR  
2026**

**ASODEV**  
Asociación de Desarrolladores  
de Videojuegos de Costa Rica



**igda**  
COSTA RICA



**CIDeV**  
Comunidad Interuniversitaria  
de Desarrolladores de Videojuegos

**3.era**  
EDICIÓN

# ¡THE VOYNICH PROJECT (DEMO) YA ESTÁ EN STEAM!

**APORTADO POR LEOSHIRO**

THE VOYNICH PROJECT YA CUENTA CON UNA **DEMO PÚBLICA EN STEAM.**

TRAS HABER PARTICIPADO ANTERIORMENTE EN EL STEAM FEST, AHORA COMPARTIMOS OFICIALMENTE ESTA VERSIÓN PARA QUE PUEDAN PROBAR EL JUEGO, CONOCER SU PROPUESTA NARRATIVA Y EXPERIMENTAR DE PRIMERA MANO EL UNIVERSO QUE ESTAMOS CONSTRUYENDO.



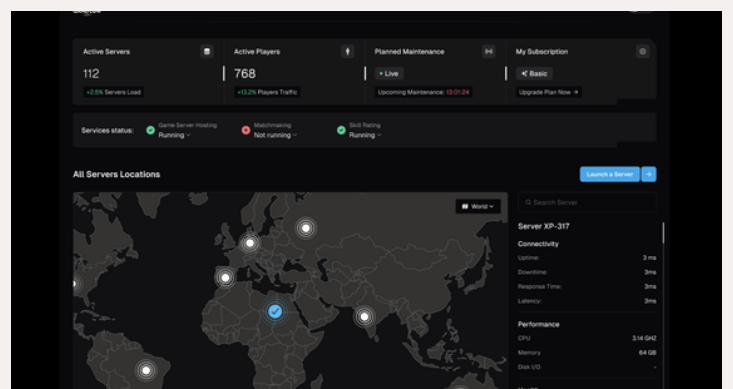
[LINK A LA PÁGINA DE STEAM](#)

## GAMEFLOW LANZA LA PRIMERA VERSIÓN DE SU PLATAFORMA DE HOSTING PARA SERVIDORES DE JUEGO

**APORTADO POR GAMEFLOW, UNA PLATAFORMA DE INFRAESTRUCTURA PARA JUEGOS MULTIJUGADOR.**

**GAMEFLOW LANZA V0.1.0**, UN PROTOTIPO INICIAL DE SU PLATAFORMA DE ALOJAMIENTO PARA SERVIDORES DE JUEGOS DIRIGIDO A EARLY ADOPTERS.

ESTA VERSIÓN PERMITE QUE PEQUEÑOS ESTUDIOS Y DESARROLLADORES INDEPENDIENTES EXPERIMENTEN CON LA PLATAFORMA Y AYUDEN A DAR FORMA A UNA NUEVA PROPUESTA DE INFRAESTRUCTURA PARA JUEGOS MULTIJUGADOR CREADA EN COSTA RICA. MÁS INFORMACIÓN Y SOLICITUD DE ACCESO ANTICIPADO EN [WWW.GAMEFLOW.GG](http://WWW.GAMEFLOW.GG)



[LINK A LA PÁGINA](#)

## HARU FEST 2026

**APORTADO POR PRESIDENCIA ASODEV**



ESTE 30 Y 31 DE MAYO TENDREMOS EL **HARUFEST 2026**. EL EVENTO MÁS CONCURRIDO DE NIRVANA PRODUCCIONES Y EN EL QUE TENDREMOS UN ESPACIO EXCLUSIVO PARA VIDEOJUEGOS NACIONALES.

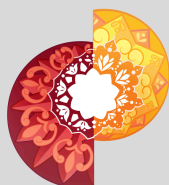
TENEMOS CUPO LIMITADO, SI QUIERES PARTICIPAR DEBES LLENAR EL FORMULARIO ADJUNTO **A MÁS TARDAR EL 5 DE ABRIL.**

¡TEN UNA MESA CONJUNTO A ASODEV EN EL HARU FEST!  
ANTIGUA ADUANA

[LINK A FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN](#)

**MAR  
2026**

**ASODEV**  
Asociación de Desarrolladores  
de Videojuegos de Costa Rica



**igda**  
COSTA RICA

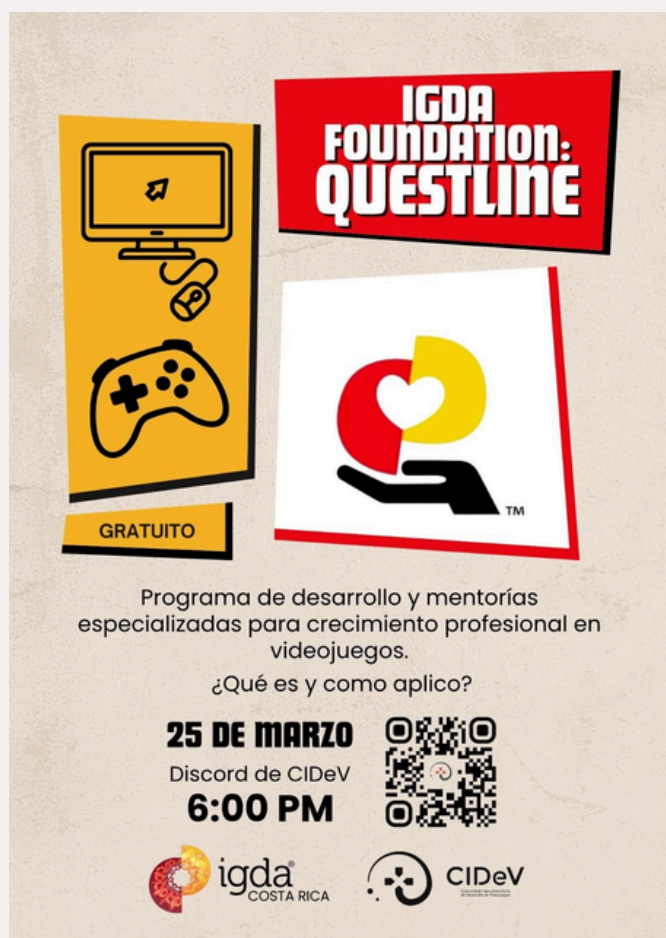


**CIDeV**  
Comunidad Interuniversitaria  
de Desarrolladores de Videojuegos

**3.era**  
EDICIÓN

# CHARLA QUESTLINE 2026

APORTADO POR IGDACR Y CIDeV



ESTE 25 DE MARZO PASADO TUVIMOS LA CHARLA GRATUITA "IGDA FOUNDATION: QUESTLINE" IMPARTIDA POR IGNACIO RIVERA EN REPRESENTACIÓN DE LA IGDA CR.

SE HABLÓ SOBRE CÓMO SE TRATA EL PROGRAMA, CUÁLES SON LOS BENEFICIOS DE APLICAR Y SOBRE CÓMO ES LA EXPERIENCIA DE SER BECADO POR EL PROGRAMA.

LAS APLICACIONES AL PROGRAMA ESTÁN ABIERTAS EN ESTE MOMENTO Y **FUERON EXTENDIDAS HASTA EL LUNES 6 DE ABRIL A LA 1:00 AM** . PARA QUE SI DESEAN, PUEDAN APROVECHAR ESTA OPORTUNIDAD.

[LINK A FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN](#)

## MECÁNICAS QUE NOS HICIERON

PARA ESTA EDICIÓN DE MARZO, EL NEWSLETTER QUISO ABRIR UN ESPACIO PARA COMPARTIR EXPERIENCIAS DE GAME DEV. EN ESTE PRIMER BLOQUE "**MECÁNICAS QUE NOS HICIERON**", **EMILIO MONGE DE SUNNA ENTERTAINMENT**, NOS COMPARTE UN POCO DE SU EXPERIENCIA.

### LOS TIMED HITS DE SUPER MARIO RPG: THE LEGEND OF THE SEVEN STARS.

LOS RPGS DE LA ÉPOCA DEL SUPER NINTENDO TENDÍAN A ENFOCARSE EN LA ESTRATEGIA MÁS QUE EN LA EJECUCIÓN. SUPER MARIO RPG BUSCABA SER MÁS AMIGABLE, ESPECIALMENTE PARA QUIENES VENÍAN DE MARIO Y NO DE JUEGOS COMO LOS FINAL FANTASY.

MI TEORÍA ES QUE, AL SIMPLIFICAR TANTO, HACÍA FALTA ALGO DEL DINAMISMO DE LOS JUEGOS DE MARIO. AHÍ ENTRAN LOS TIMED HITS: MOMENTOS DURANTE ATAQUES O DEFENSAS DONDE UNO PUEDE INTERVENIR CON BUEN TIMING PARA OBTENER UN BONUS.

HOY EN DÍA SE PARECEN AL "PARRY", AUNQUE NO ES SOLO DEFENSIVO. ESTO HACÍA QUE UNO ESTUVIERA MUCHO MÁS ATENTO AL JUEGO. RECUERDO QUE EN CHRONO TRIGGER LAS POSICIONES DE LOS PERSONAJES INCIDÍAN EN LOS ATAQUES, PERO UNO NO CONTROLABA A LOS PERSONAJES CAMINANDO EN BATALLA, EN CAMBIO ACÁ UNO TENÍA INCIDENCIA EN CASI CADA ACCIÓN QUE SE DABA.

ESTA MECÁNICA TERMINÓ MARCANDO MUCHOS RPGS DE MARIO COMO LAS FRANQUICIAS DE PAPER MARIO Y MARIO & LUIGI, E INCLUSO INSPIRA JUEGOS MÁS RECIENTES COMO CLAIR OBSCURE: EXPEDITION 33 QUE COMBINA ESE SENTIDO DE RPG DE ESTRATEGIA, CON UNA EJECUCIÓN MÁS DIRECTA.

-EMILIO MONGE

### ¿QUERÉS QUE TU CONTENIDO SALGA EN EL PRÓXIMO NEWSLETTER?

ESTE NEWSLETTER ES UN ESPACIO ABIERTO A TODA LA COMUNIDAD.

SI TENÉS EVENTOS, ANUNCIOS, RECURSOS, OPORTUNIDADES O ACTUALIZACIONES QUE QUIERAS COMPARTIR, PODÉS ENVIARLOS MEDIANTE [ESTE FORMULARIO](#)