

Fracasos en proyectos y épocas oscuras

Gerard Gascón



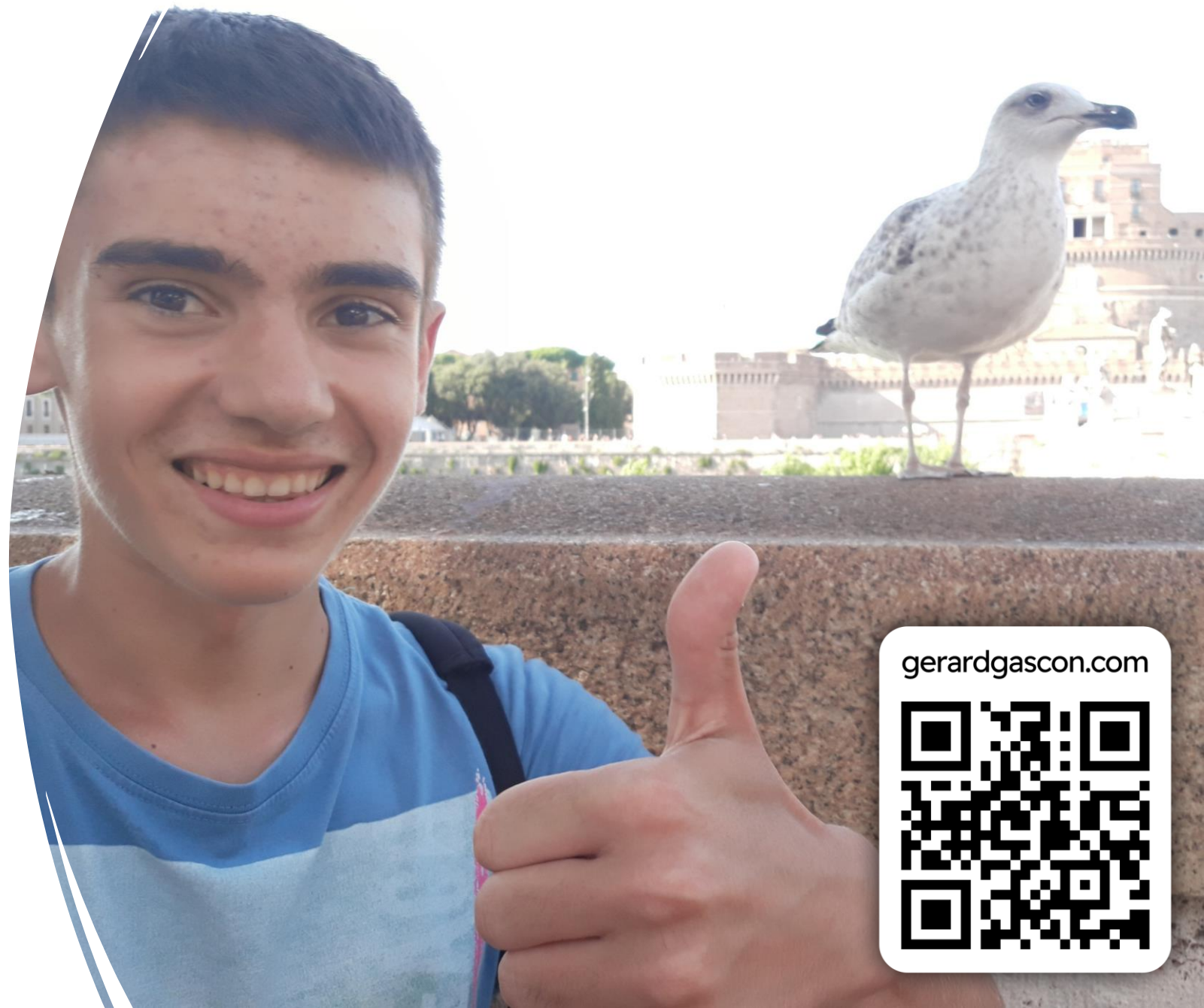
¡Hola! Soy Geri

19 años

La Seu d'Urgell

Se programar

Y ya está

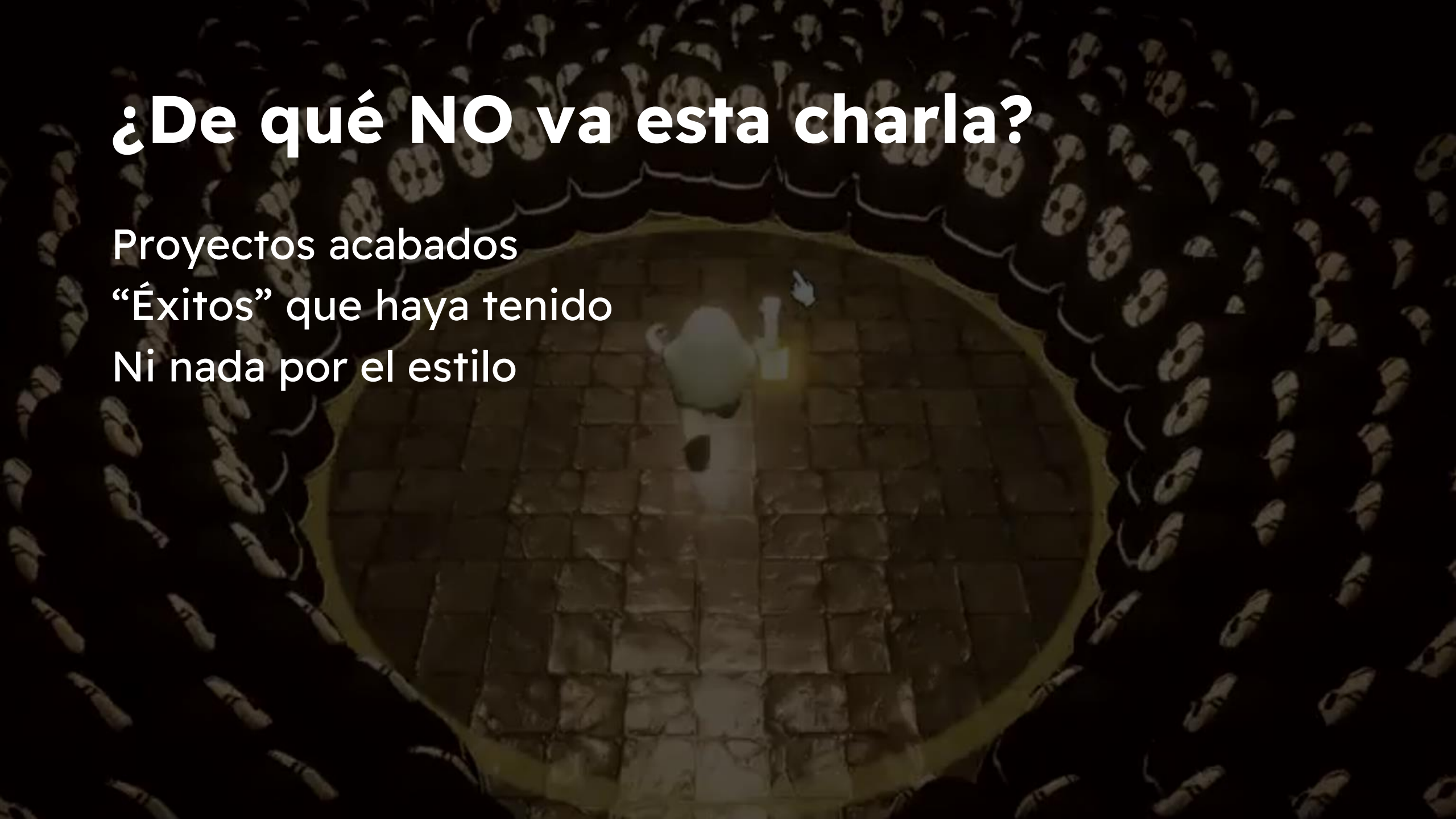


gerardgascon.com



¿De qué NO va esta charla?

Proyectos acabados
“Éxitos” que haya tenido
Ni nada por el estilo



¿De qué va esta charla?

Proyectos inacabados

Fracasos que haya tenido

Y cosas de las que nunca hablo

Just in Crime

Punto de encuentro



Just in Crime es un videojuego de detectives en el que encarnas a un perro detective y una gata maga. Con un giro; eres capaz de viajar atrás en el tiempo y examinar la escena del crimen unos segundos antes de que ocurriera

RESEÑAS GENERALES: No existen reseñas de usuarios

FECHA DE LANZAMIENTO: Próximamente

DESARROLLADOR: Gomet Games

EDITOR: Gomet Games

Etiquetas populares para este producto:

[Detectives](#) [Investigación](#) [Lógica](#) [Comunicación](#)

- En tu lista de deseados
- Siguiendo
- Ignorar



Descargar Just in Crime Demo

Descargar

s.team

A white rounded rectangle containing the text 's.team' at the top and a large QR code below it.

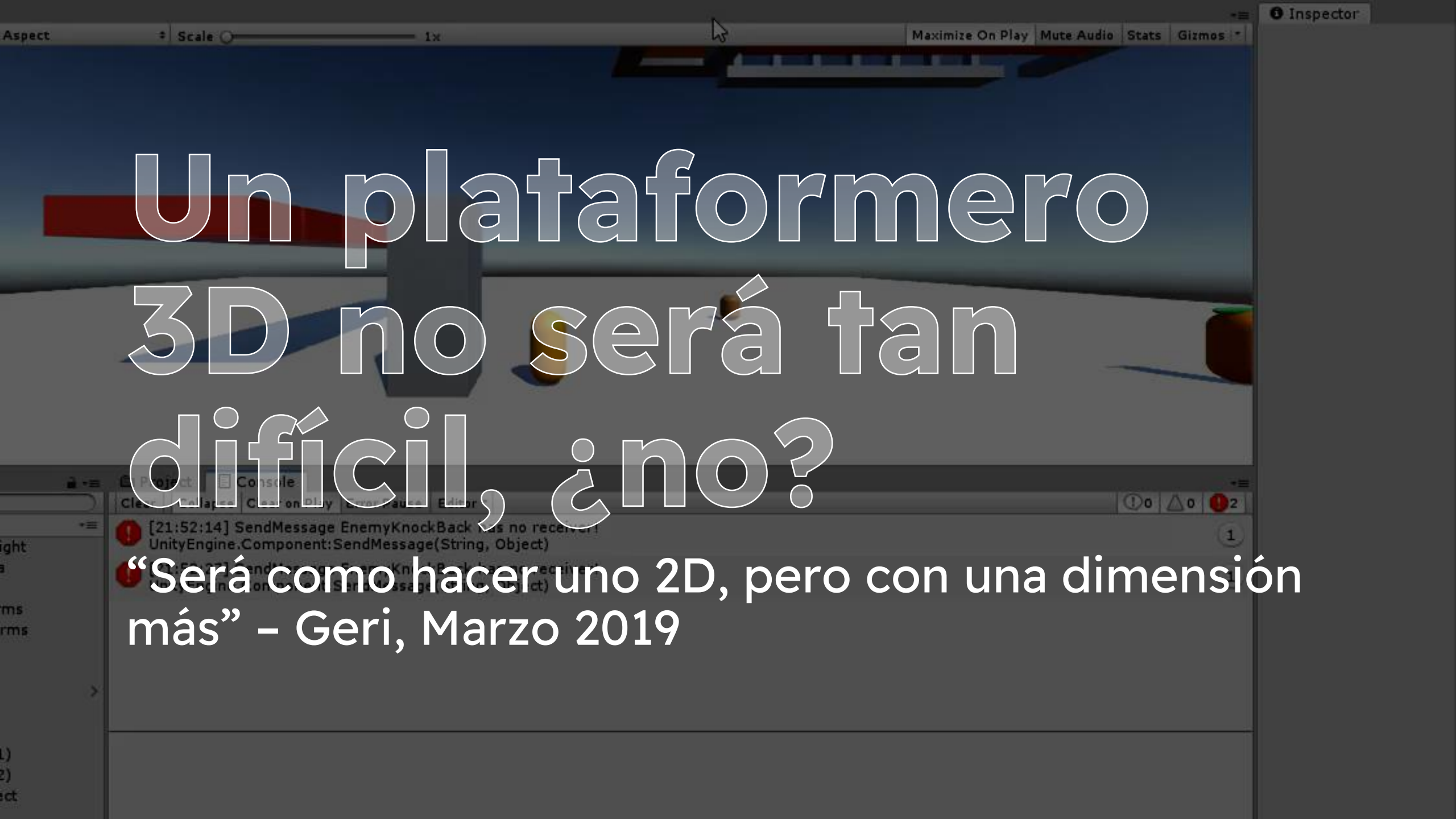
Puede que este juego te

Este juego no se parece a otros que hayas jugado antes. Por lo tanto, no disponemos

Punto de partida

Enero 2019

(No sabía cómo capturar la pantalla o algo)

The image shows a Unity 3D game engine interface. The main view is a 3D scene with a grey ground plane and a blue sky. A red platform is visible on the left. A yellow cube is on the ground, and a brown barrel is on the right. The interface includes a top toolbar with 'Maximize On Play', 'Mute Audio', 'Stats', and 'Gizmos'. The bottom console shows a log entry: '[21:52:14] SendMessage EnemyKnockBack has no receiver! UnityEngine.Component:SendMessage(String, Object)'.

Un plataformero 3D no será tan difícil, ¿no?

“Será como hacer uno 2D, pero con una dimensión más” – Geri, Marzo 2019

3167

420

Pues a lo fácil, bullet hell 2D



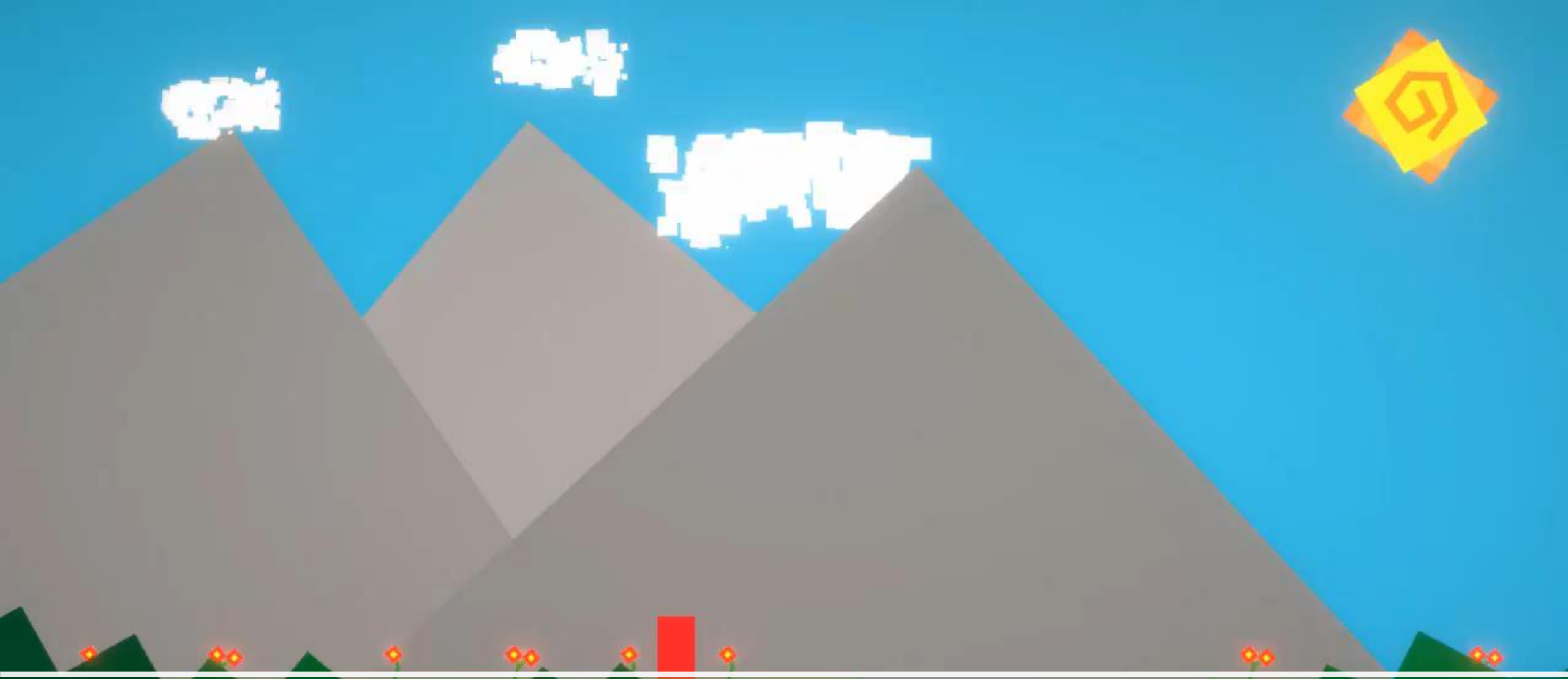
¿Sabías que hay una cosa que se llama código espagueti? El videojuego

youtube.com



A person is lying in a bed with white linens, appearing to be in pain or discomfort. The person is wearing a dark blue shirt and light-colored shorts. The background is a simple room with a white headboard and a window with curtains. The text is overlaid in the center of the image.

**Y ahora algo que
realmente me dolió**



Un juego dentro de mis habilidades reales



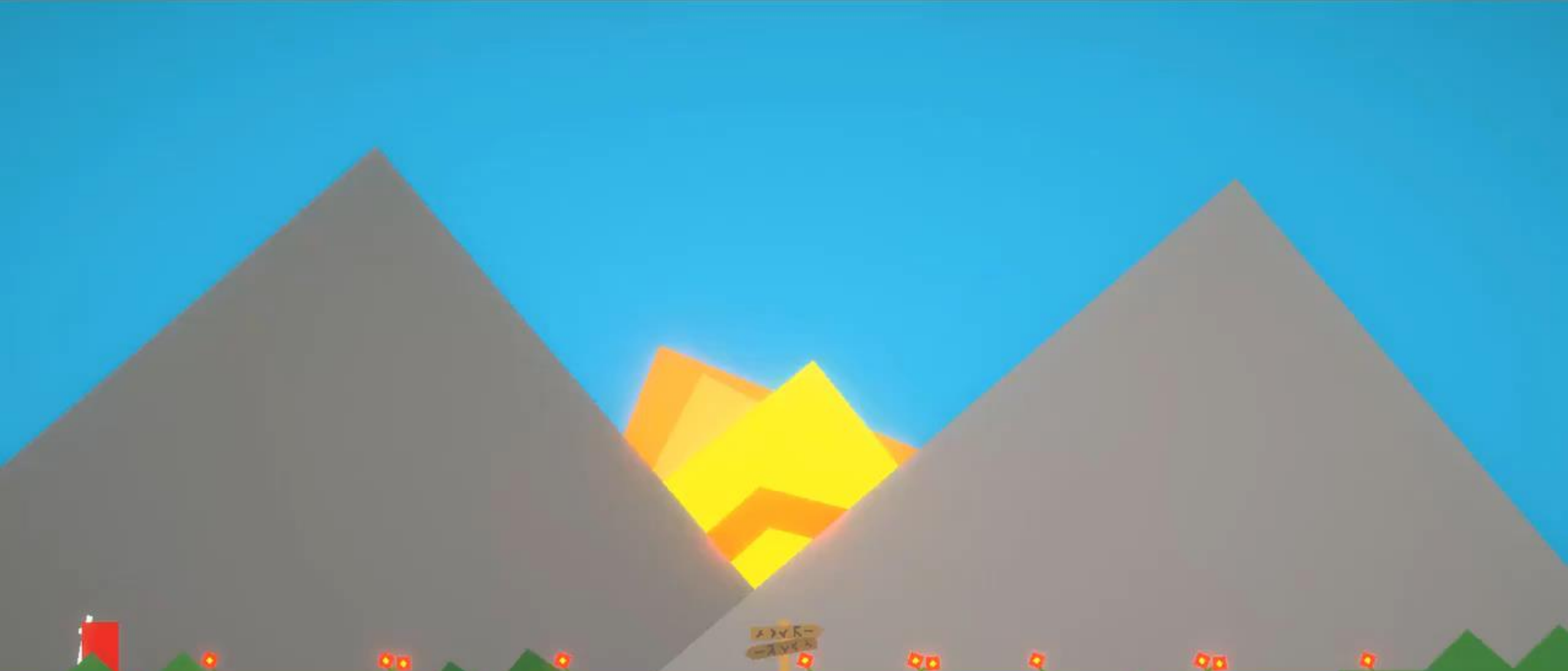
Con la atención al detalle que siempre me ha marcado



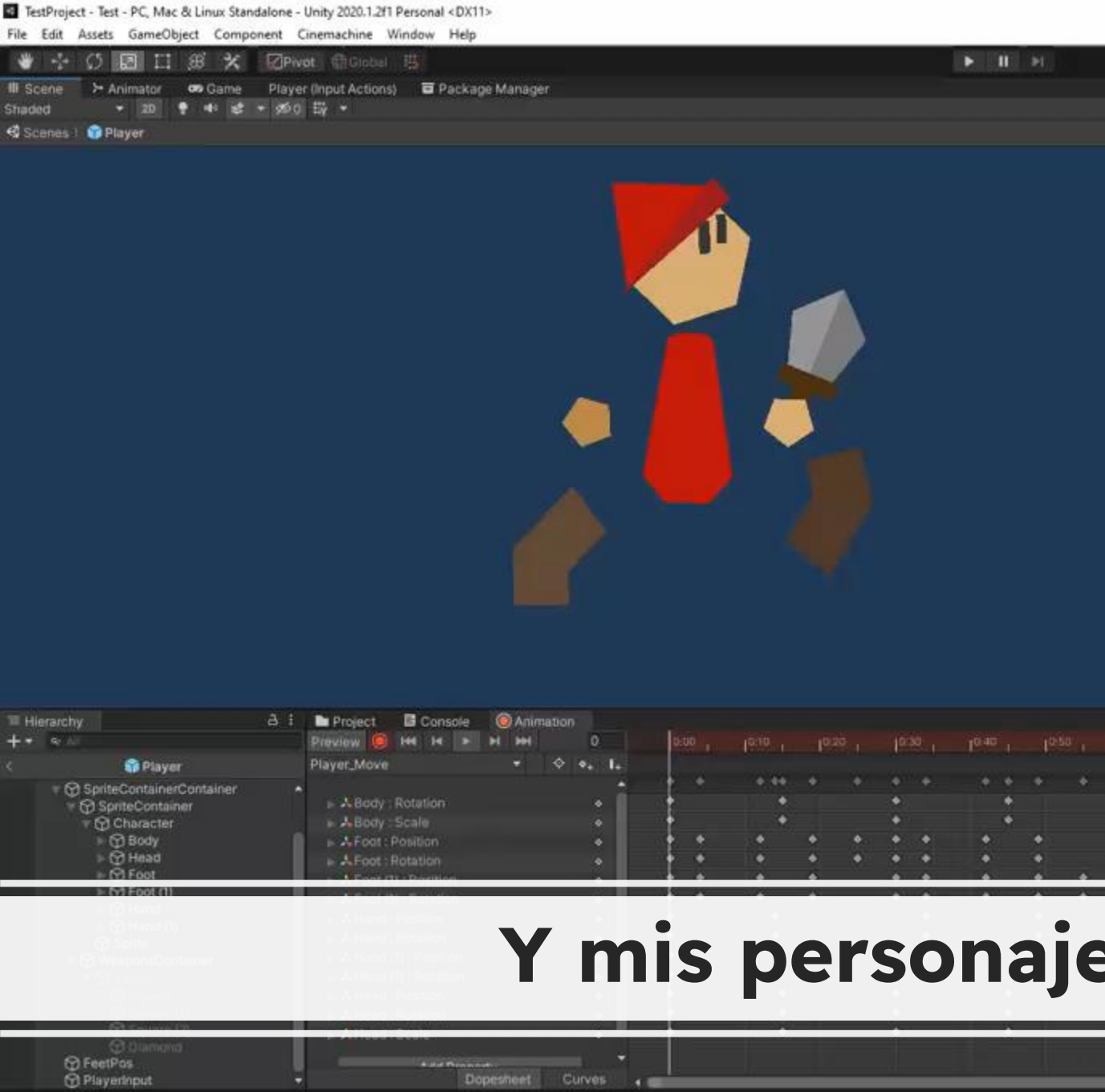
Y un arte como el que nunca he vuelto a hacer

The background features a complex, abstract geometric design. It consists of several overlapping, angular shapes in shades of yellow and blue. The shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, resembling a stylized, multi-faceted object or a series of interconnected planes. The colors are vibrant and saturated, with the yellow and blue contrasting sharply against each other and the white text.

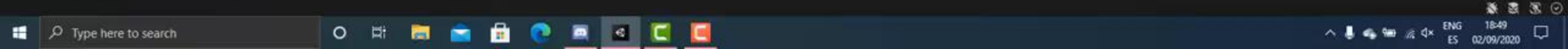
¡Y engranajes!



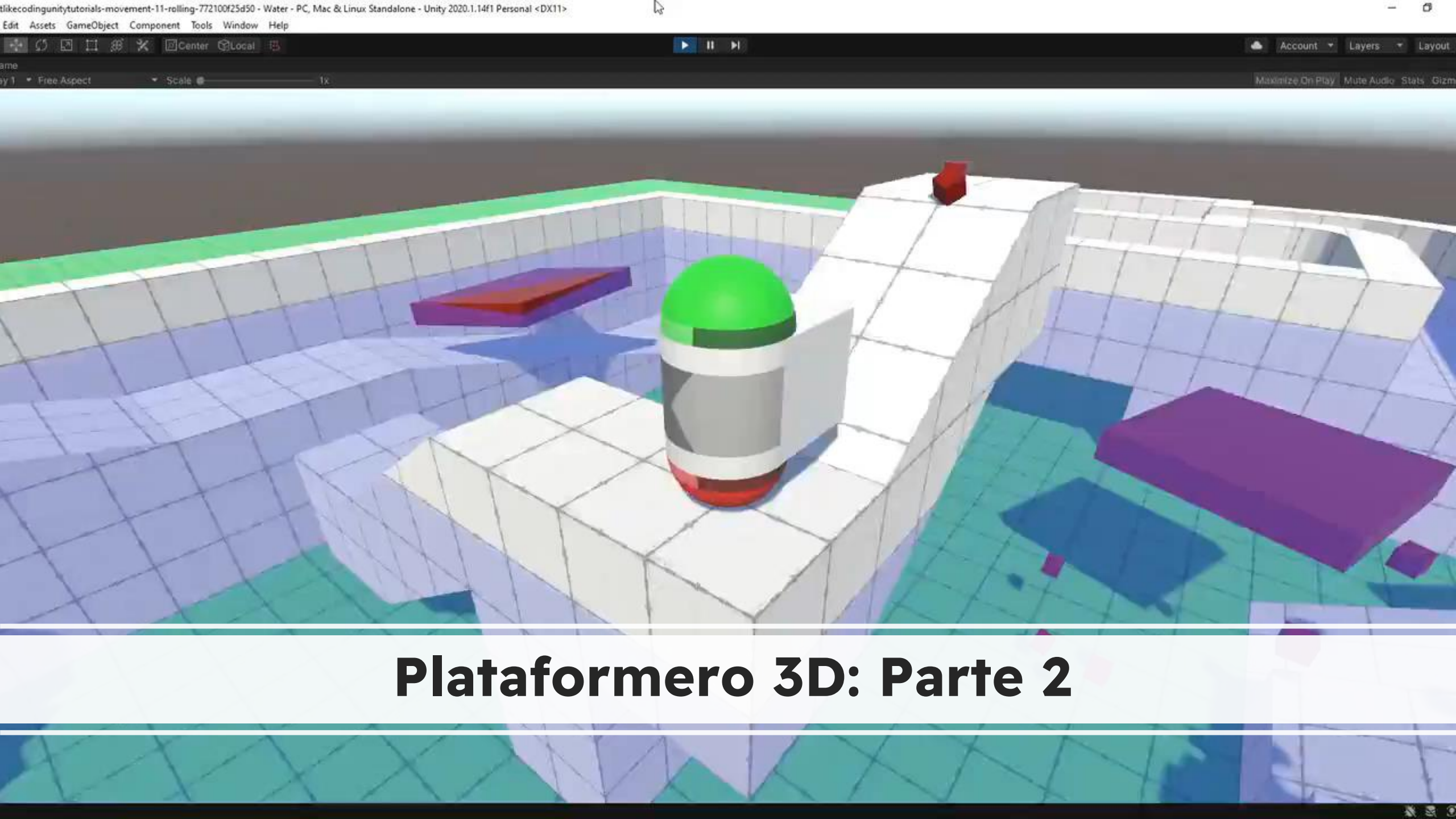
Mi primer sistema de diálogos



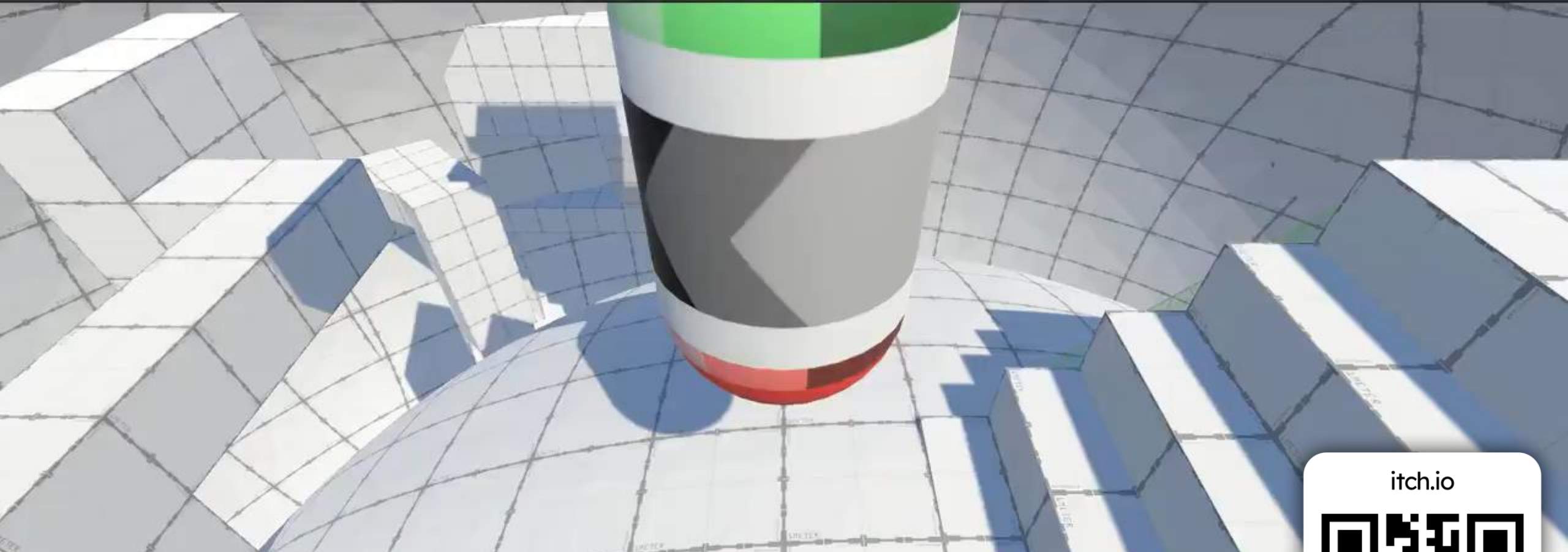
Y mis personajes originales



**Se corrompió el
proyecto**

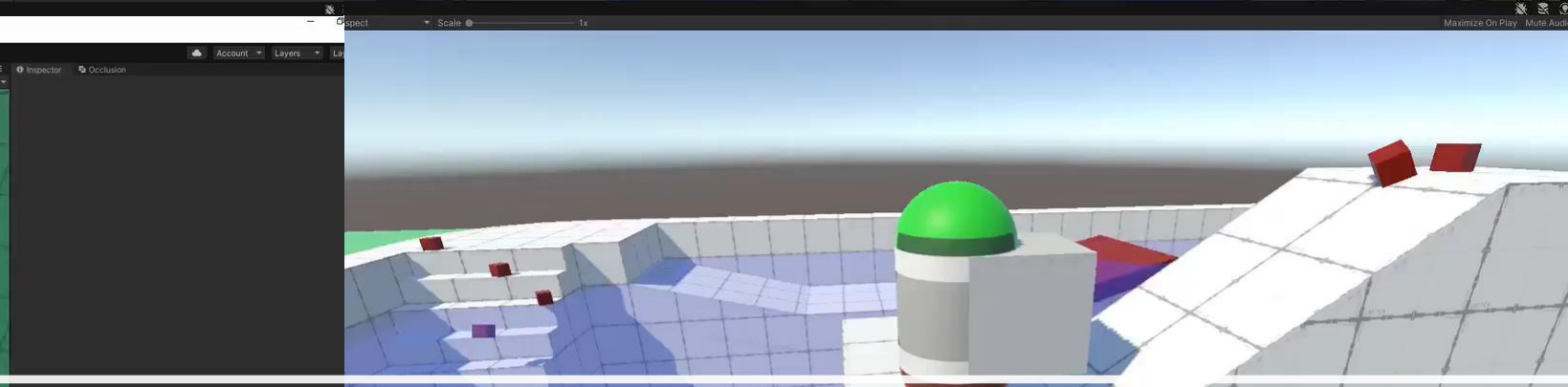
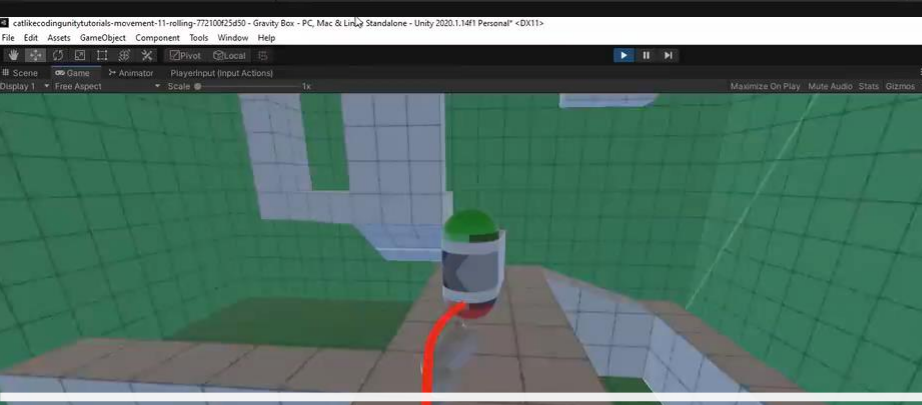
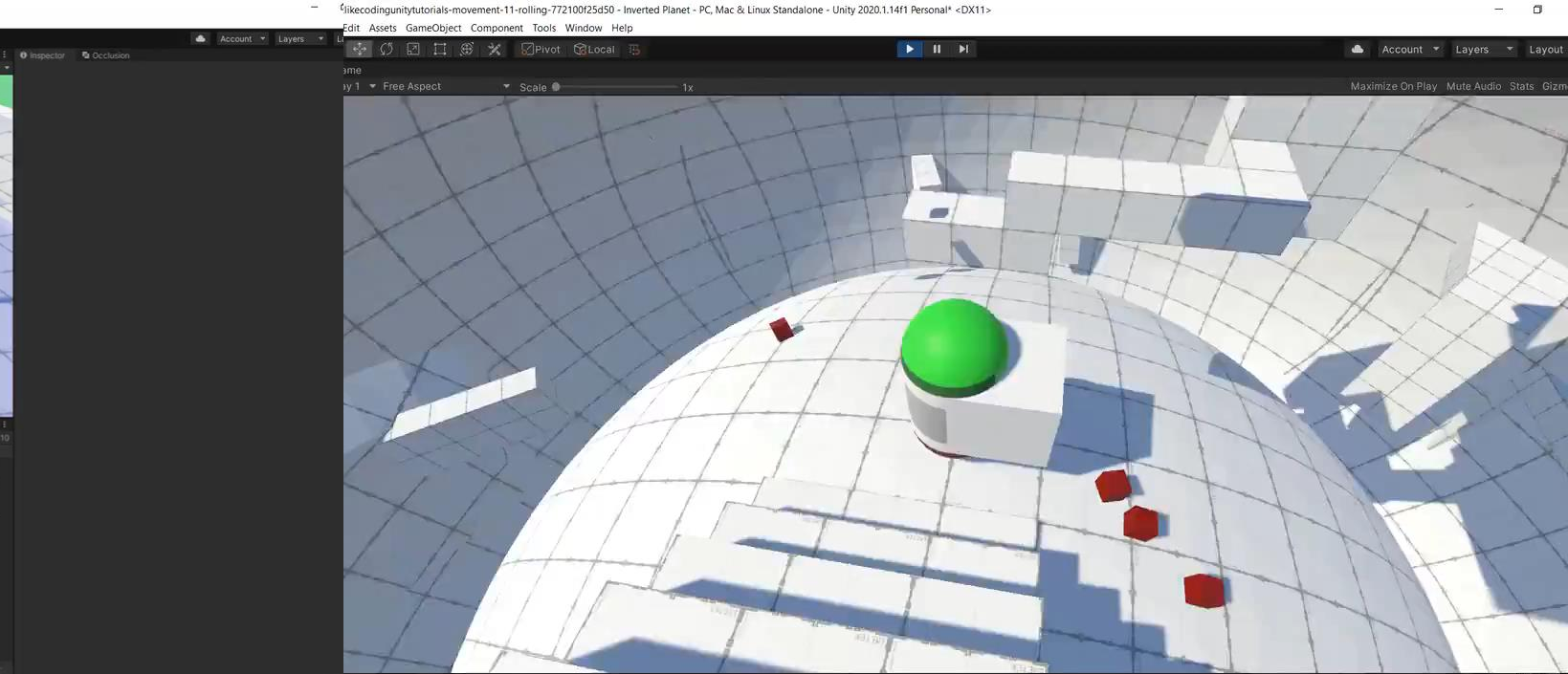
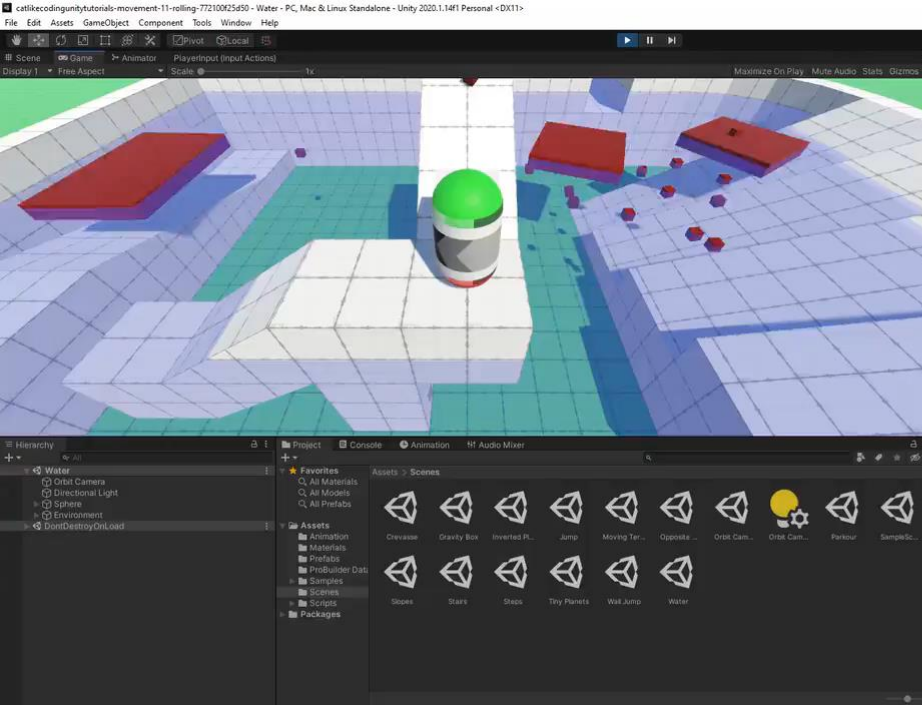


Plataformero 3D: Parte 2

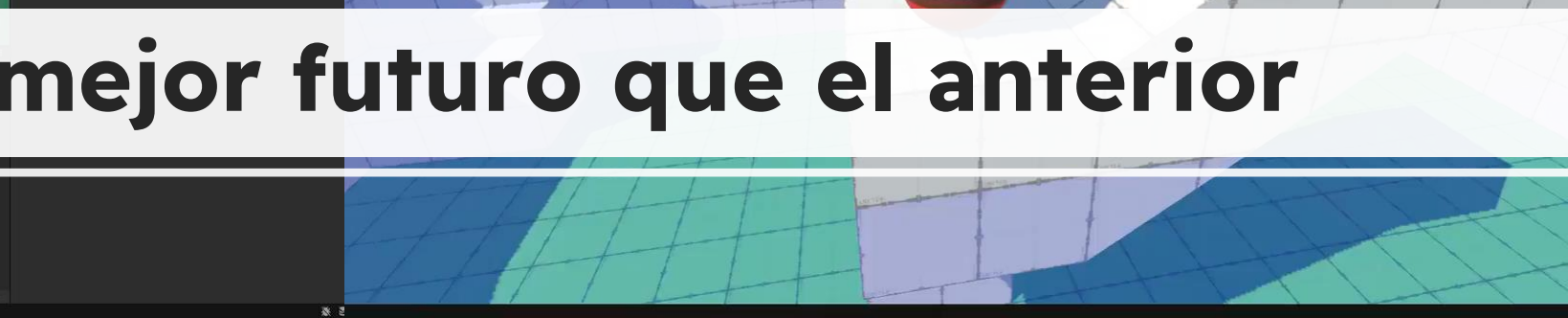


Juego para la Secret Santa Jam






Pero con un mejor futuro que el anterior





Pero es un plataformero 3D y ya sabemos que pasa

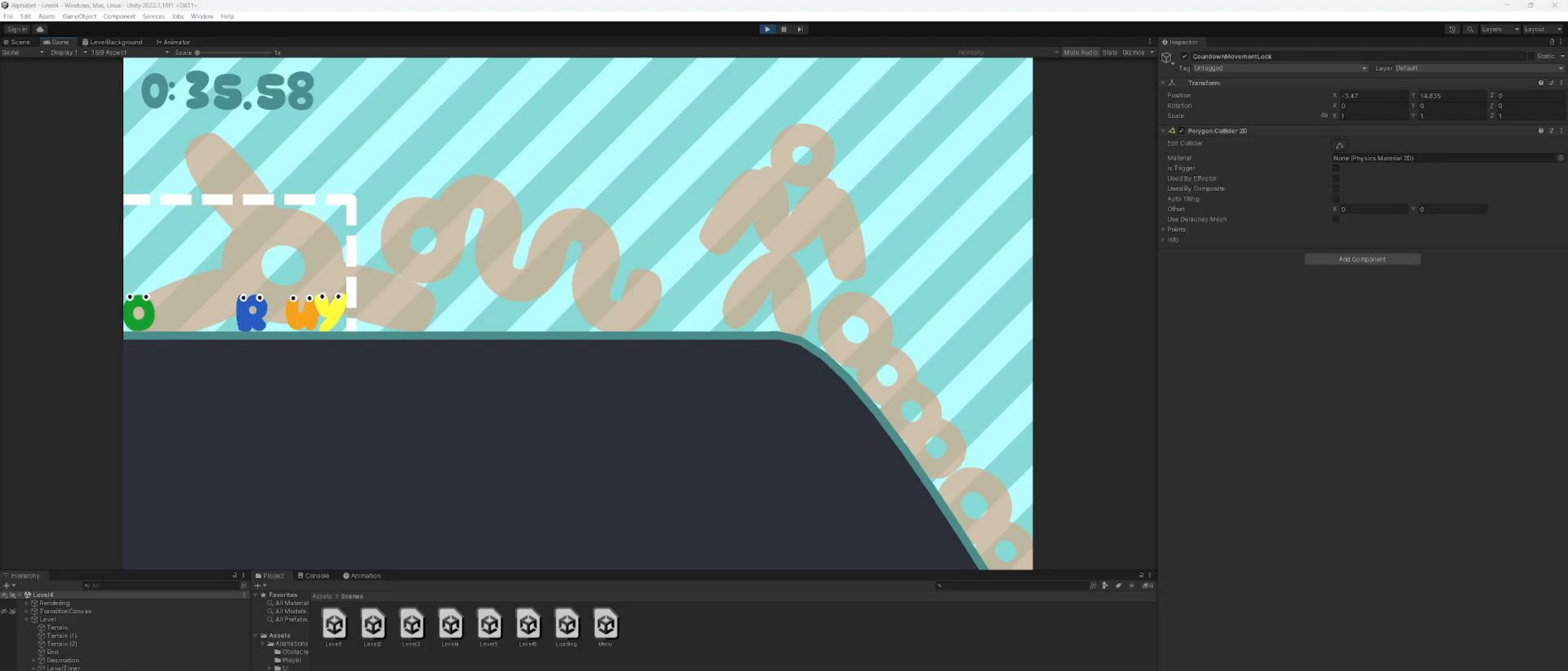
Press  to exit full screen

ABC

PRESS **S** TO START

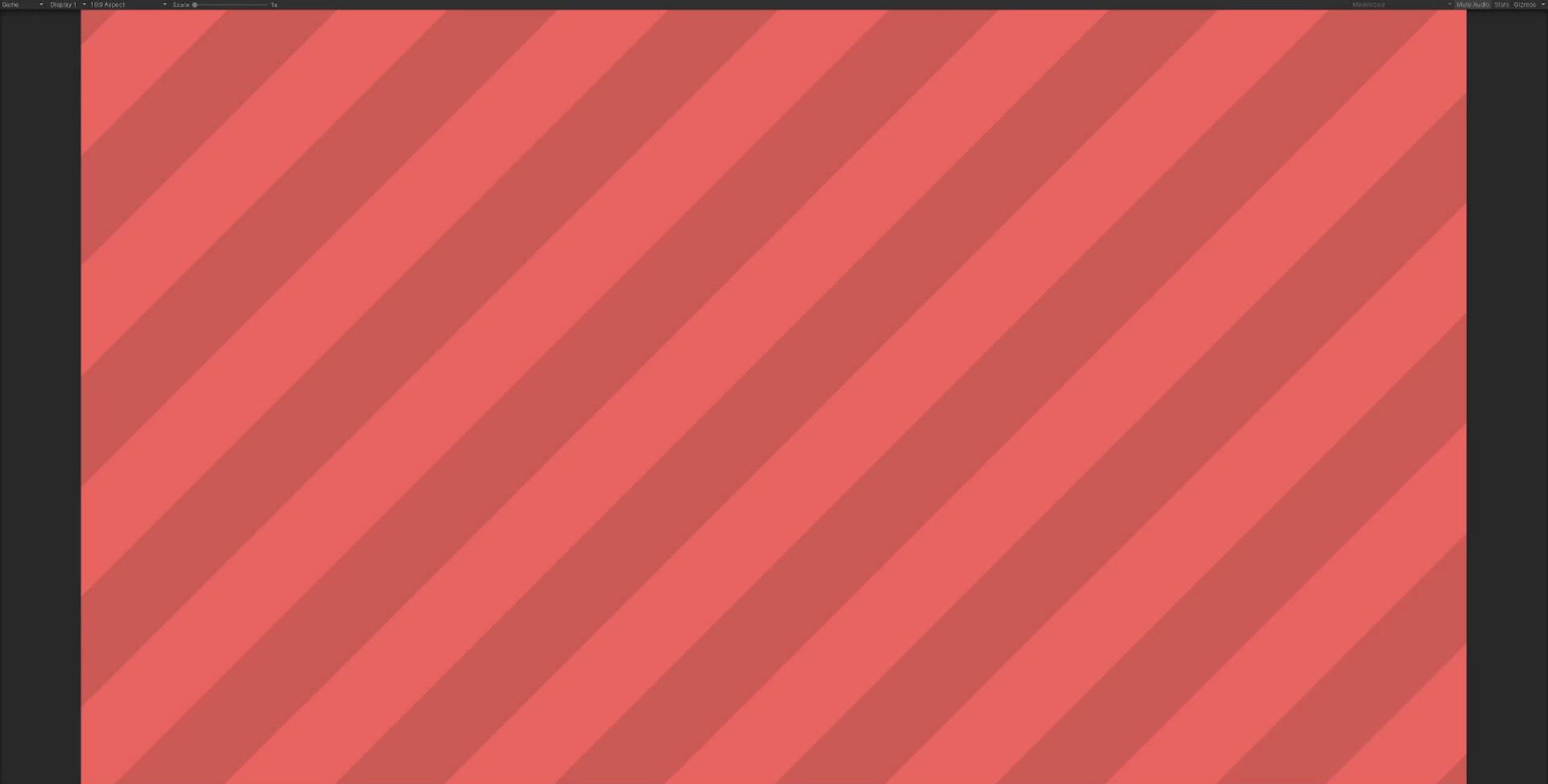
Intento animarme con un juego muy pequeñito

QUIT GAME



Pero mira que monos quedan con estos ojos





SendMessage cannot be called during Awake, CheckConsistency, or OnValidate (Decoration (21): OnSpriteTilingPropertyChange)

The background is a pixel art scene. At the top center, a character with a brown hat and a blue shirt is falling. Below, there are several green platforms of varying heights. A brown brick block is on a platform in the middle. To the right, a wooden building is partially visible. The ground is dark brown with a green grassy top layer.

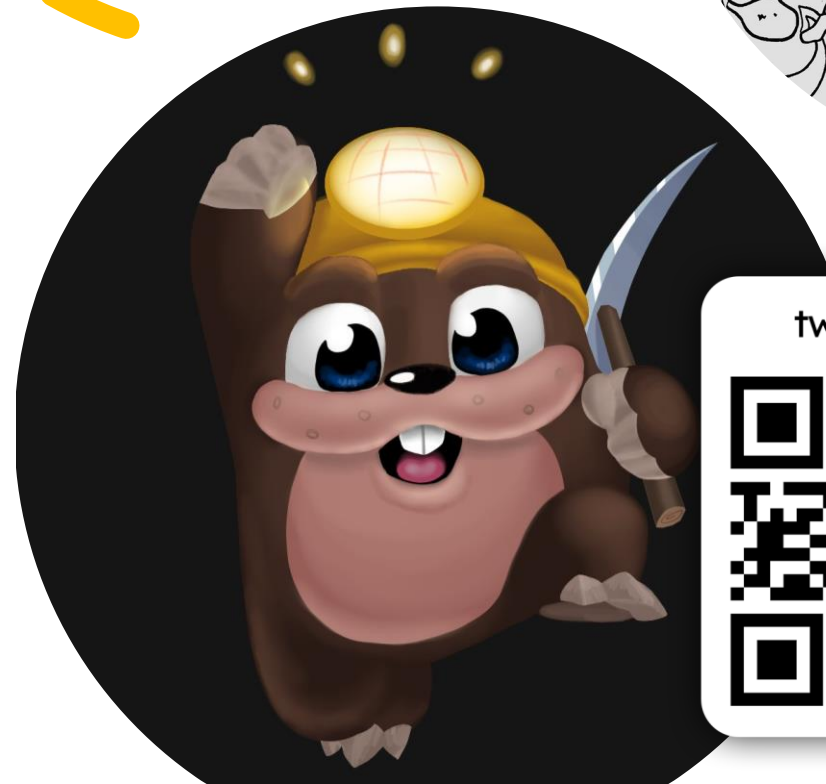
Treball de Recerca

youtube.com



Algo más de un año de desarrollo

Me costó asumir que lo había abandonado



Conclusiones

Nunca he conseguido hacer un plataformero en 3D.

Lo importante fueron los amigos que hicimos por el camino.





Lo inició todo



Me enseñó mis limitaciones



La evolución de mis habilidades



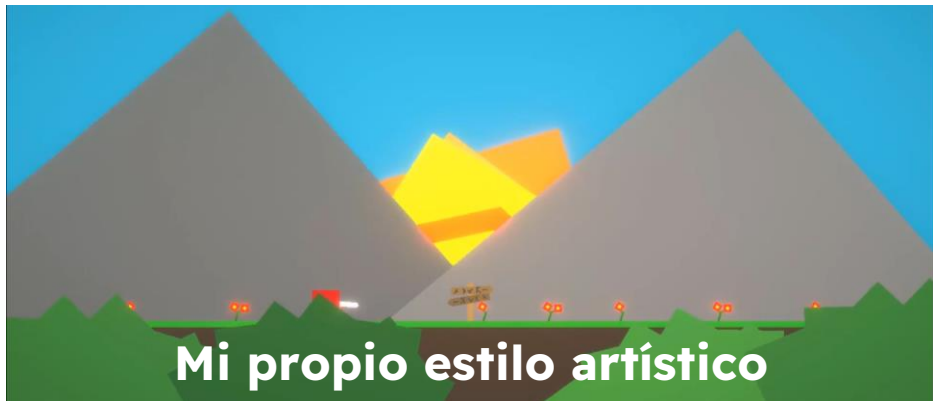
La diversión de hacer juegos



Me enseñó a aprender



Mis ganas de descubrir cosas nuevas



Mi propio estilo artístico

Conclusiones de verdad

Hay que celebrar el fracaso.

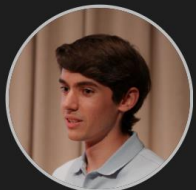




Muchas



Gracias



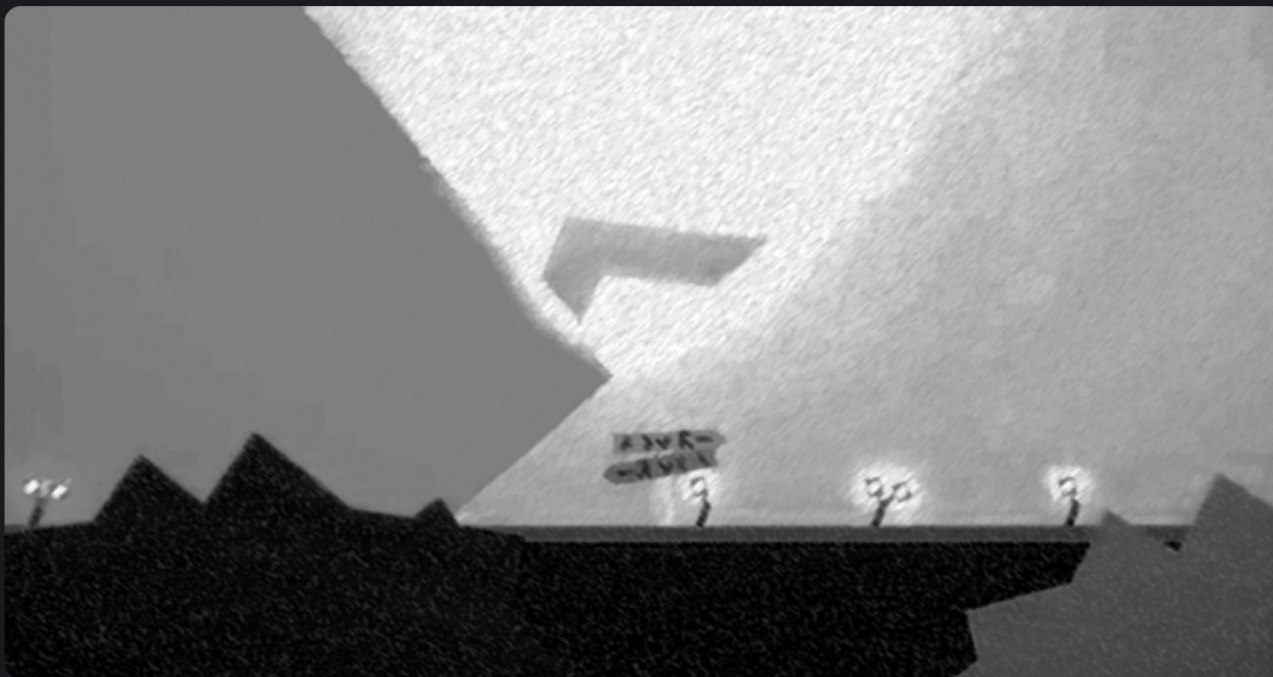
Gerard Gascón's Blog

Personal blog

- HOME
- CATEGORIES
- TAGS
- ARCHIVES
- ABOUT

Una paseada por el fracaso

Posted Feb 21, 2024 • Updated Feb 16, 2024



By Gerard Gascón

18 min read

Hace unos meses, estuve pasando por una etapa bastante mala donde mi estrés se fue por las nubes y mi moral por los suelos. Llevaba varias semanas soportando una alta carga de trabajo y llegó un punto donde no podía más con ello. De una forma u otra, mi cabeza me hizo recordar todas aquellas veces que he abandonado proyectos por el motivo que fuera y en definitiva acabé con la moral muy baja para seguir con los actuales.

Justo por ese momento, me llegó un correo de que el Twitter Archive que había solicitado unos días antes ya estaba listo y al descargármelo me puse a ver que imágenes tenía subidas por ahí. Entre todo ese contenido, había un

Recently Updated

- Una paseada por el fracaso
- Draw a 2D silhouette in Unity
- Adding texture to lights with Shader Graph
- Using Raw Images to create infinite back...
- Cinemachine Scaler Extension

Trending Tags

- unity
- shaders
- abandoned
- cinemachine
- projects

blog.gerardgascon.com



Dibujando a compañeros

