



**Esta presentación ha sido  
hecha con Godot Engine :)**

# Hemos sobrevivido a una jam

Froglake Studios



# Indie Spain Jam 2023



**Uri**

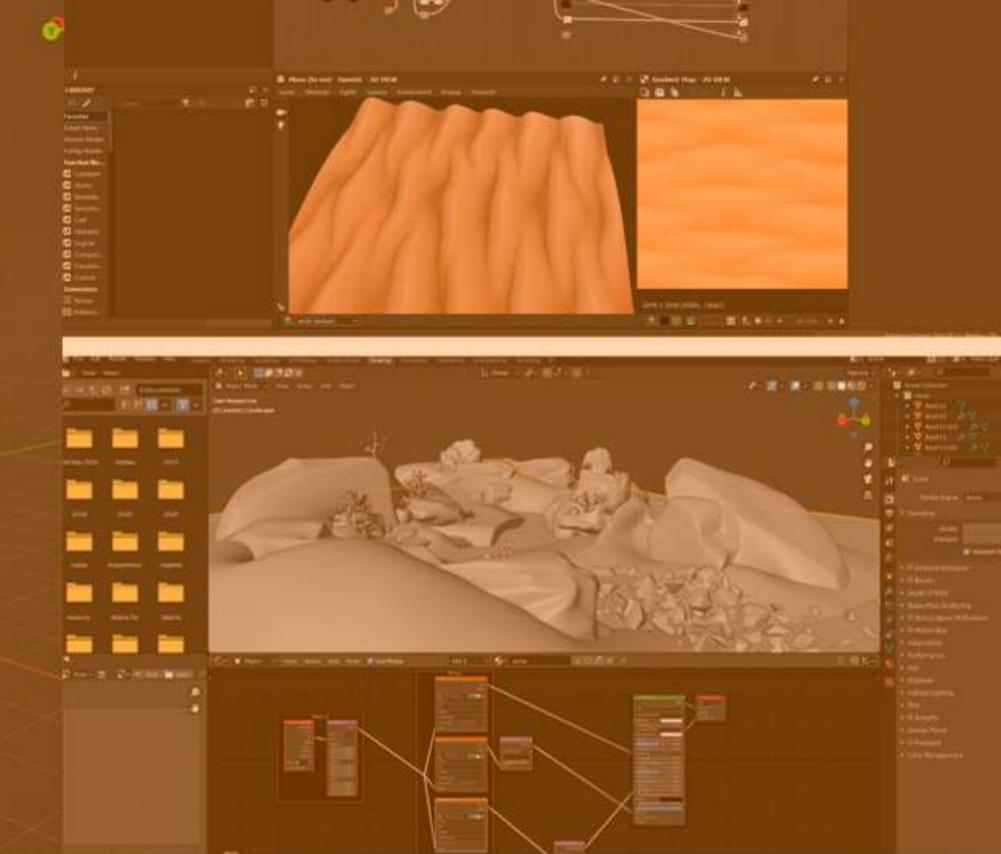
**Intento de Environment Artist/ Level Designer**

**Me gusta modelar escenarios y objetos 3D**

Que alguien me contrate ayuda (Me estoy quedando sin robux)

**@onex\_urii**







**Actualmente sigo creando environments cuando la universidad me lo permite.**

(socorro)

**Marc**

Un monstruo que le gusta dibujar  
y crear personajes

Soy el que se dedica a mirar out of scope



[atrichocke.carrd](https://atrichocke.carrd)



TARARE



Brello  
and the  
DRAIN cloud



BUD'S TREE



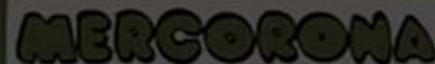


**Geri**

Soy un chaval al que le gusta programar

He participado a 28 jams y he sobrevivido a 18

[gerardgascon.com](http://gerardgascon.com)



MERCORONA



TERROR



EMOJIJI



MR. FLURFELS  
& Catarina

Geri



✦ Actualmente estoy en el desarrollo de un juego post-jam ✦



# JUST IN CRIME



# Desarrollo - Preparatoria

un motor nuevo  
un estilo nuevo

Quiero aprender... nada



Quiero experimentar... con shaders  
con mecánicas nuevas  
con nada

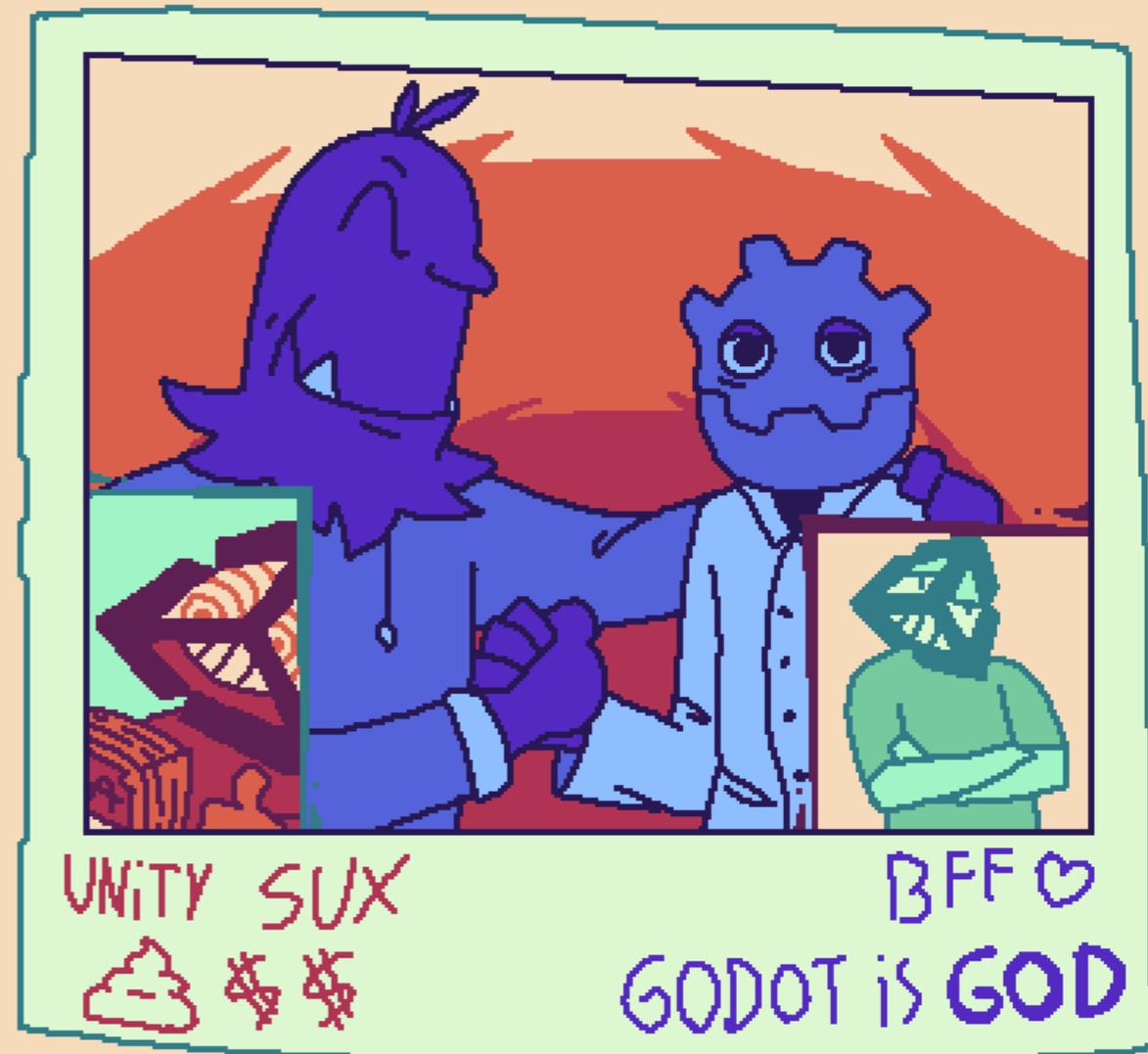


# Desarrollo - Preparatoria

Nuestro objetivo:

Speedrunearnos el aprendizaje de godot en dos días.

Y hacer un juego con él.



# Revelación del tema

El momento más esperado

Pero a la vez el más temido

hace 4 meses

Destacado: Empieza la #IndieSpainJam23 | Info + Revelación de tema

Eventos especiales · 25 visualizaciones

Compartir

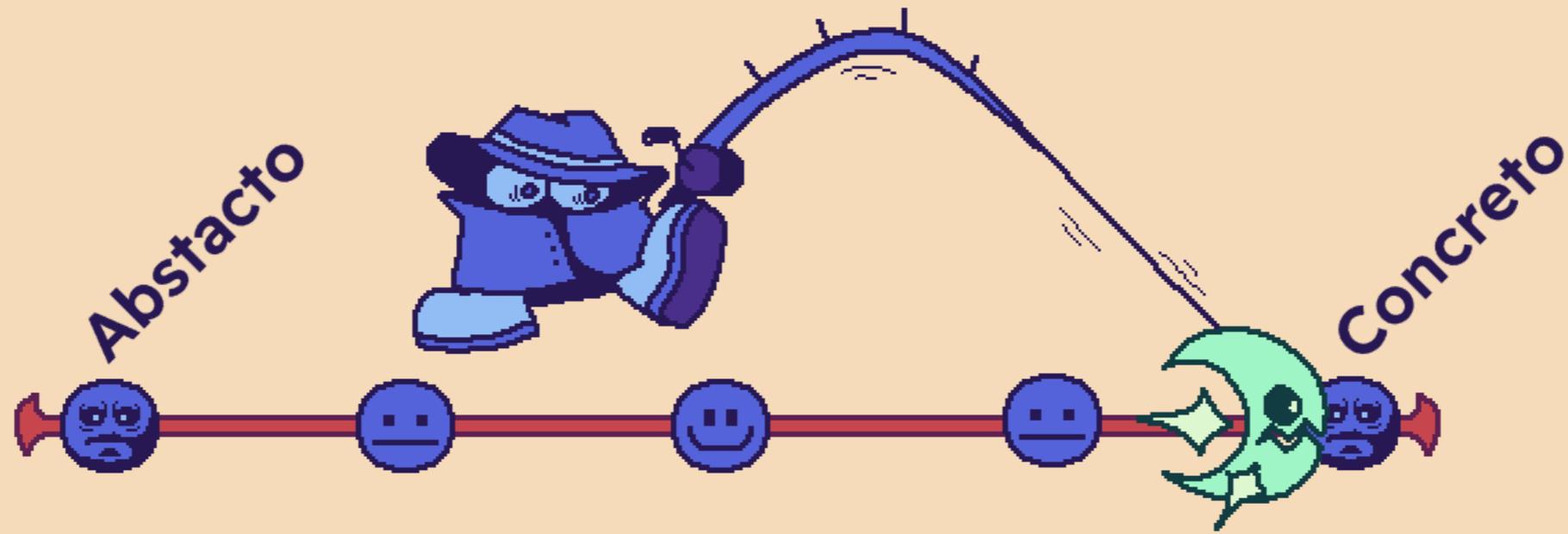
# Revelación del tema - Cae la noche

Lo odiamos

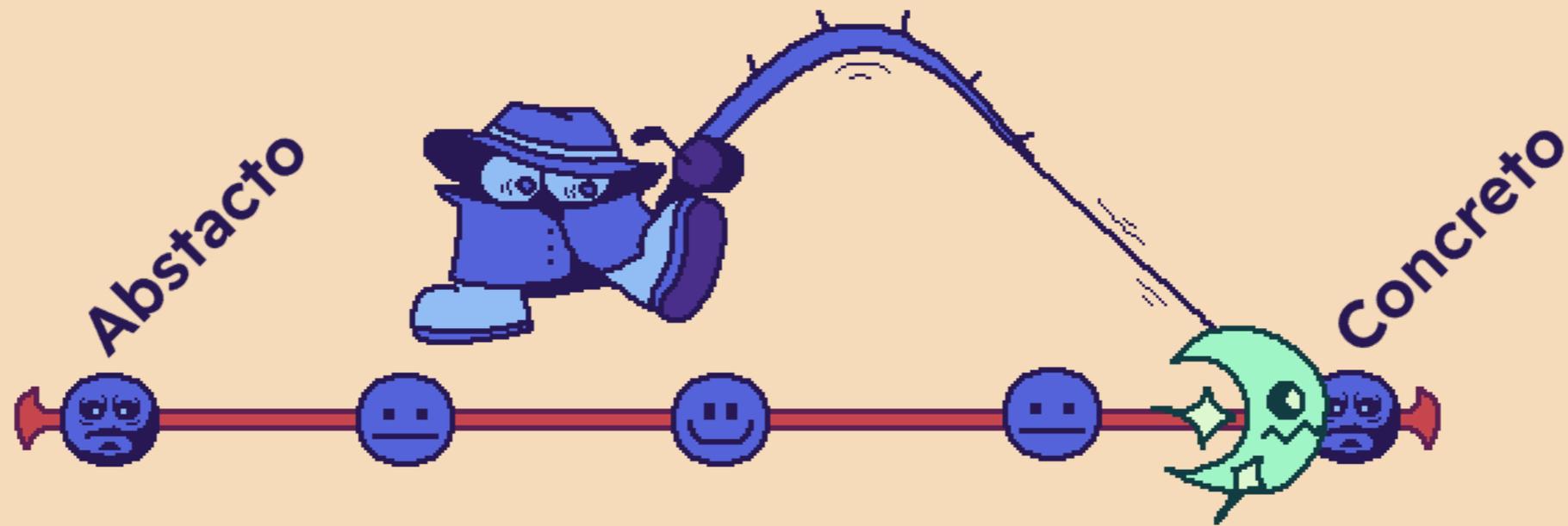


The screenshot shows a video player interface. The main content is a website reveal for 'Cae la noche' by IndieSpainJam23. The website has a dark theme with a central wheel graphic. On the left, there is a sidebar menu with items like 'Resulta', 'Configuración', and 'Cae la noche'. On the right, there is a welcome message and a 'Menu' section. The video player includes two small inset windows: one on the bottom left showing a man with a beard and one on the bottom right showing a woman with long hair. At the bottom of the player, there is a caption: 'hace 4 meses Destacado: Empieza la #IndieSpainJam23 | Info + Revelación de tema' and 'Eventos especiales · 25 visualizaciones'. A 'Compartir' button is also visible.

# Discusión de ideas - El rango de valoración



# Discusión de ideas - Lluvia de ideas



**Okay hear me out!**

**Cae la noche = Final de la vida????????????**



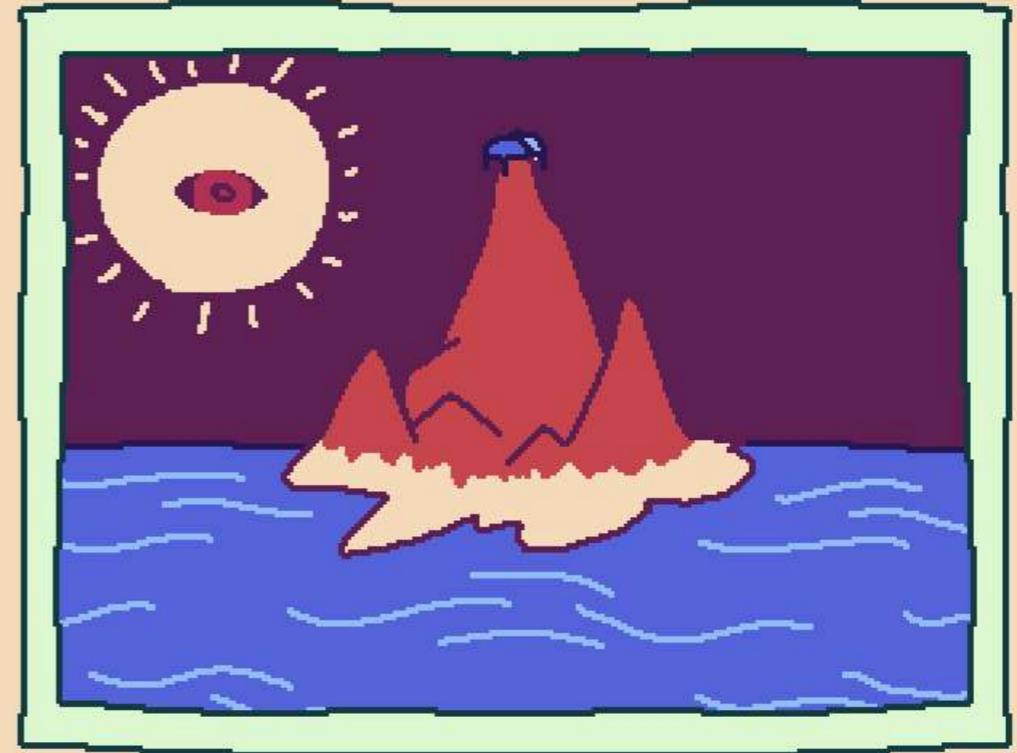
# Game Design - Pulir la idea

Las ideas no valen nada

Una isla donde va subiendo la marea

Recoges fotos por el camino

Al final mueres

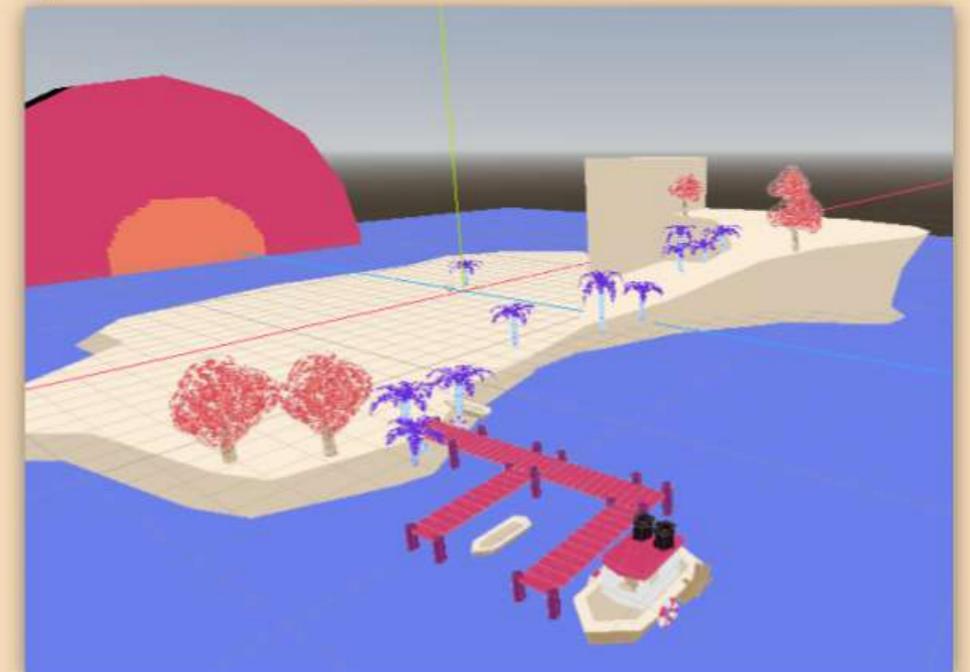
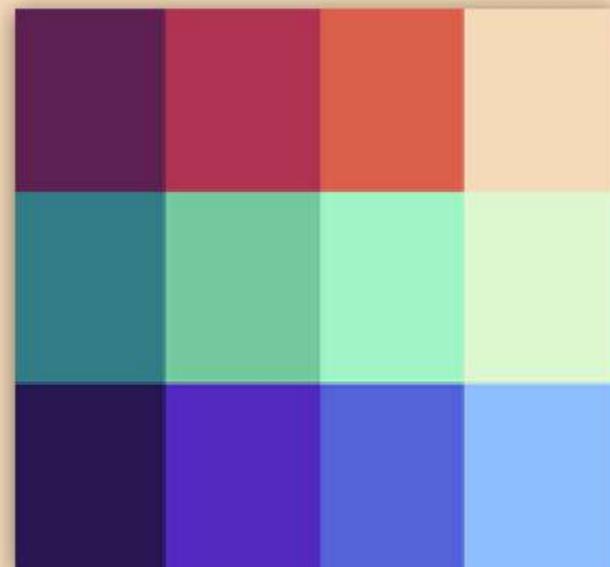


# Game Design - Art Direction

Definir el estilo de juego 2D o 3D

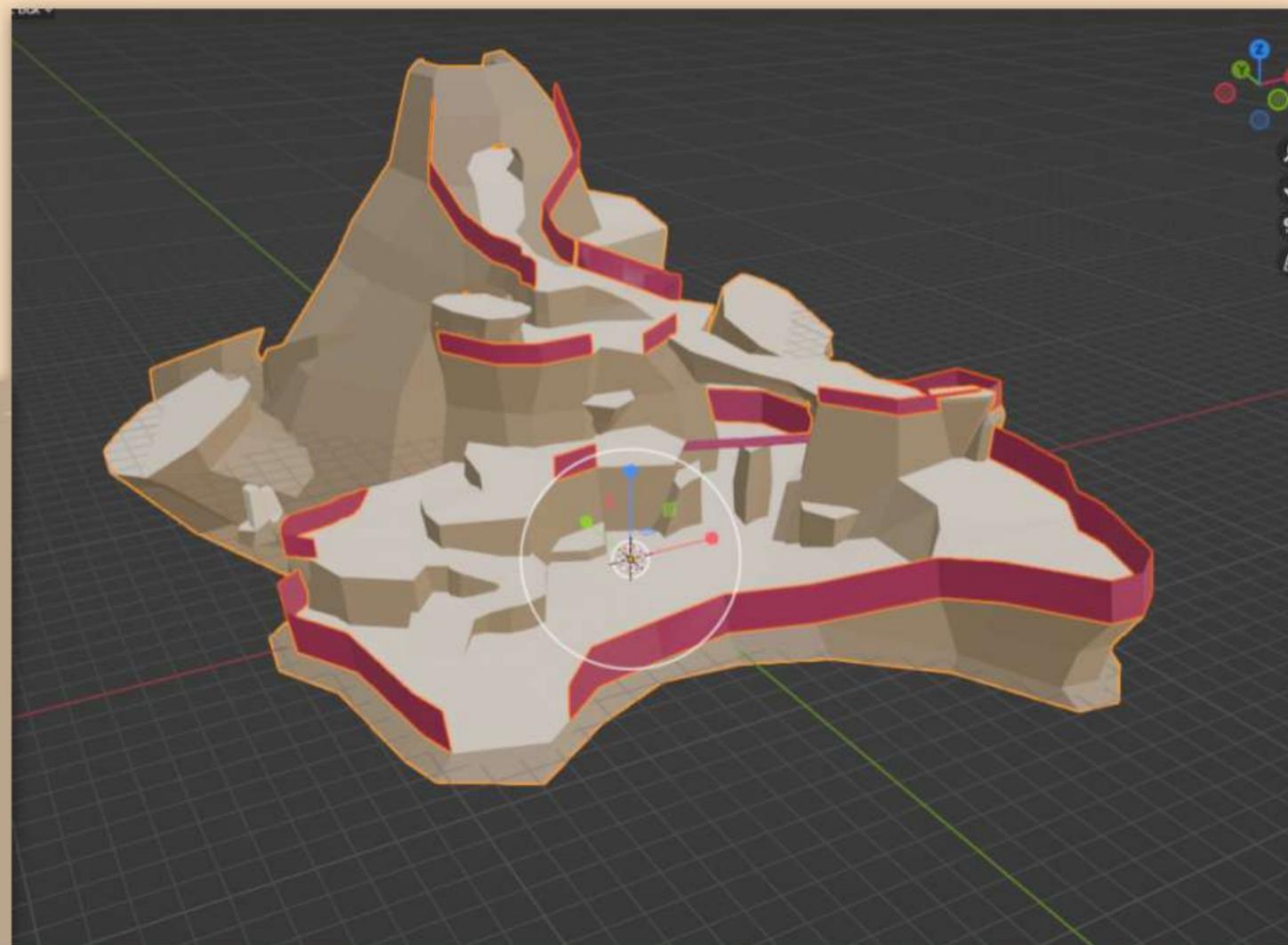
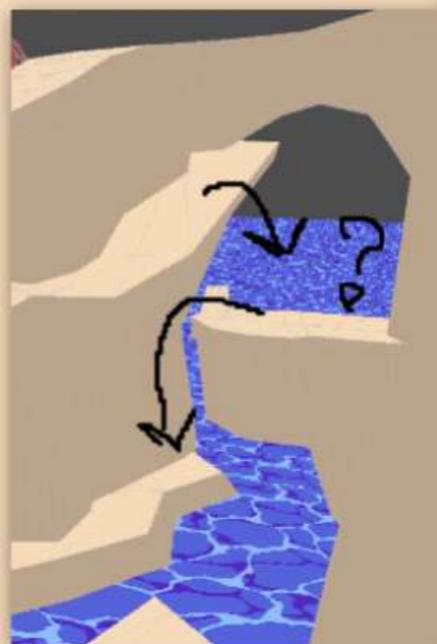
¿Cual es la mejor forma de afrontar nuestra idea con los recursos que tenemos?

- Conocimientos/curva aprendizaje nuevo engine
- Dirección artística asequible y flexible
- Definir unos límites mínimos e iniciales (ampliables!)
- Core Gameplay



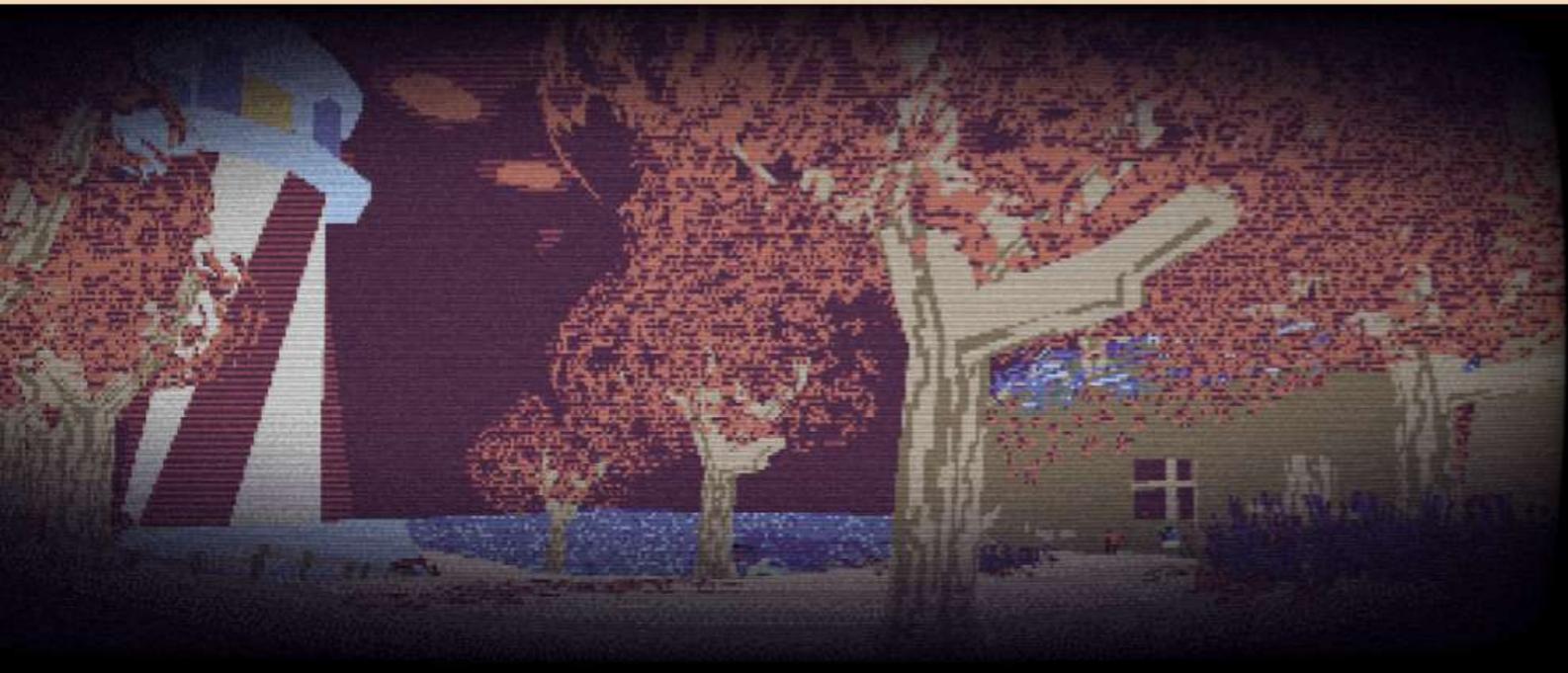
# Game Design - Nivel

- Juego 3D
- Aventura grafica
- Juego Low Poly estilo PSX - N64
- Dirección artistica cartoon
- Restricción Paleta de colores
- Isla (limite físico mar)
  - Posibilidad de ampliar



# Level / Environment Design

- El entorno ha de transmitir la idea del juego
- Importancia de paleta de colores
- Crear una atmósfera acorde
- Contrastes necesarios para un buen entendimiento



# Level / Environment Design

Diferenciar ubicaciones contrastadas.

Si comparten temática, cada una ha de ser diferente



# Importancia del color

Asociar elementos con colores y que sus significados sean acordes para un mayor entendimiento del jugador. (UX/Gameplay) aplicable a cualquier diseño y medio audiovisual





# Respetar la idea y roles

No cambiar la idea cada 5 min

No modificar trabajo de otros

No intercambiar roles

## CADA UNO HACE LO SUYO

Si surgen nuevas ideas, se guardan para futuro.

Quien abarca mucho poco aprieta

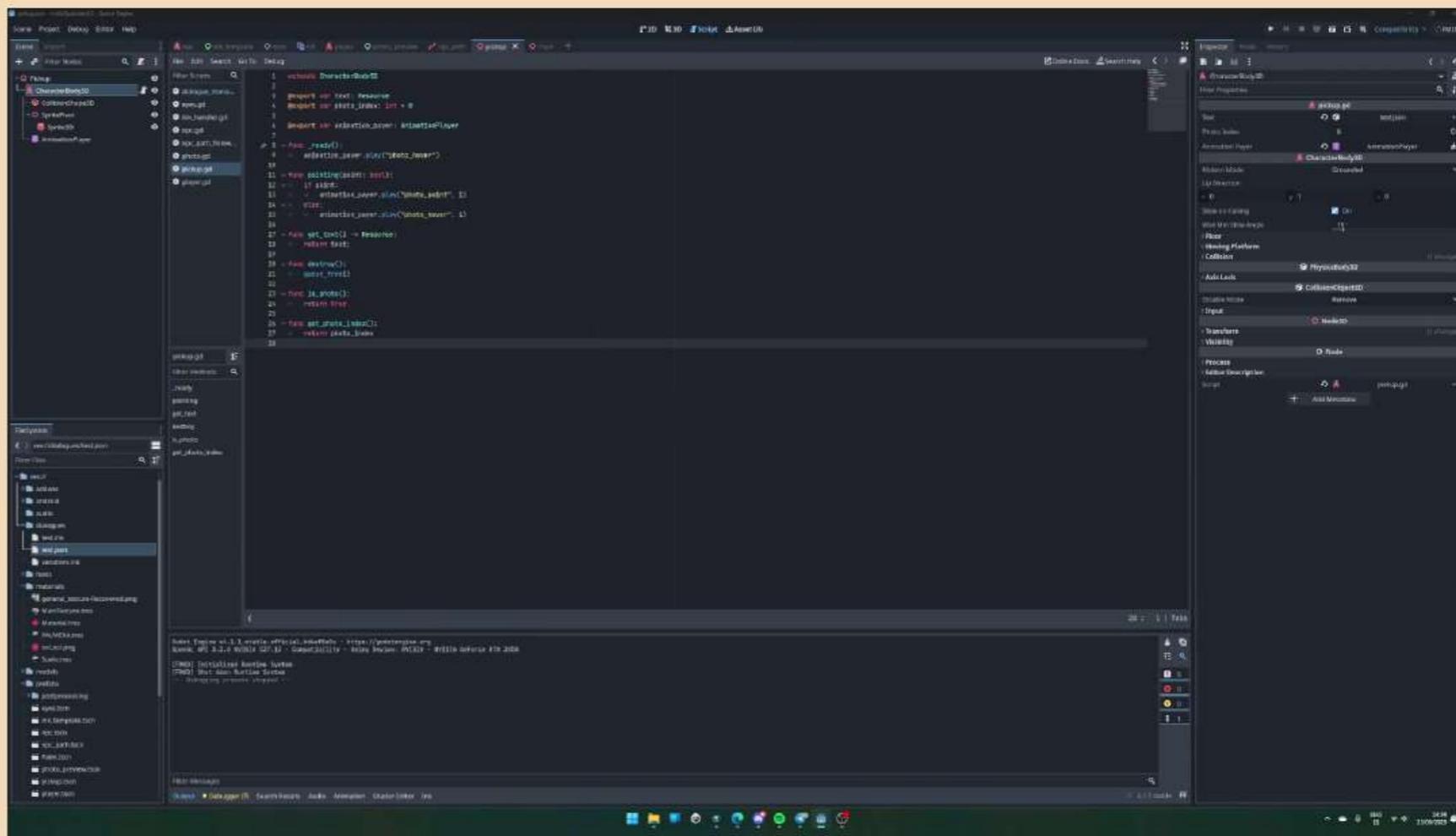


# Mecánicas

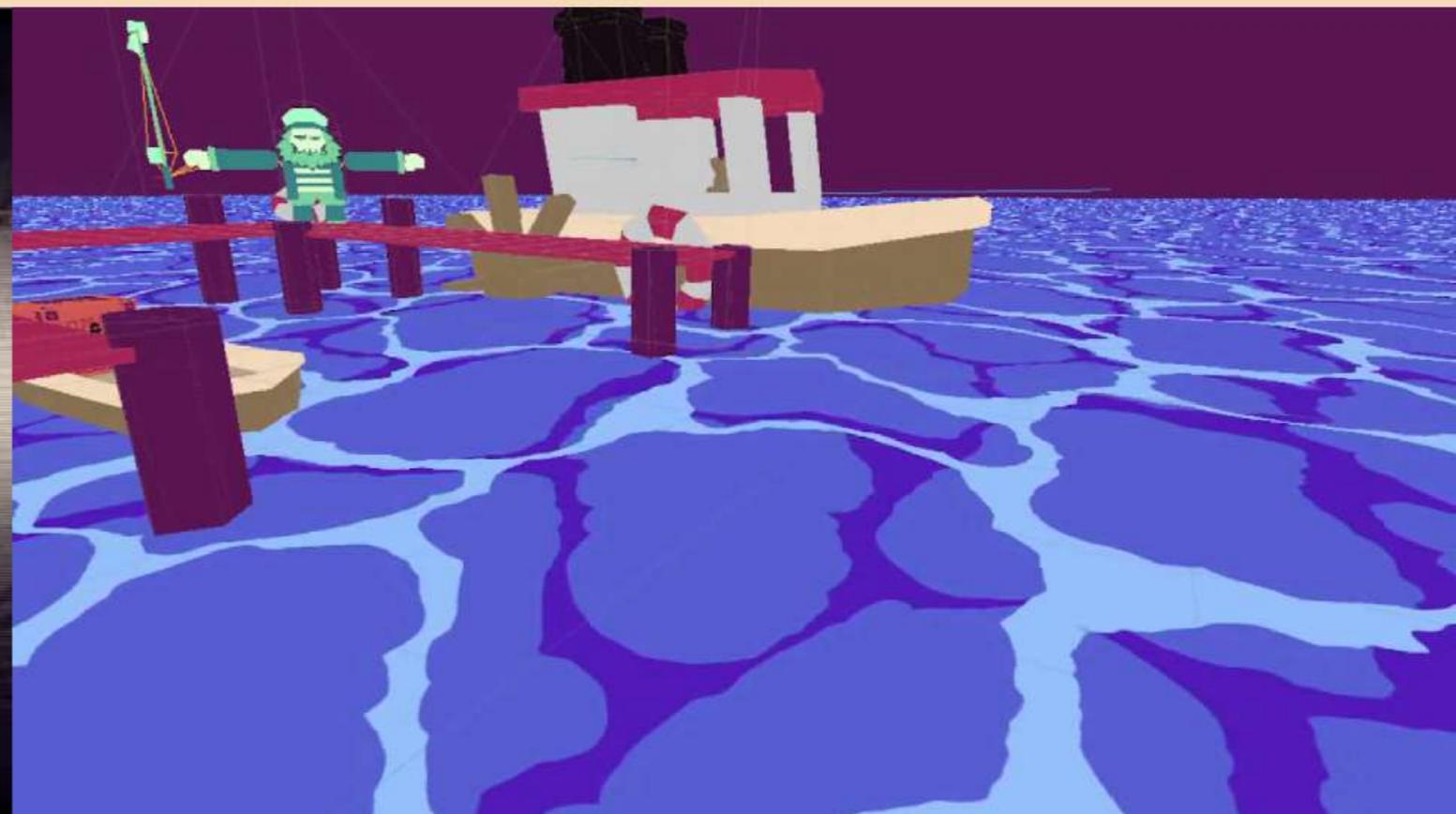
Walking simulator (no se godot voy a lo seguro)

Diálogos con personajes (ink by inkle studios)

Recoger fotos



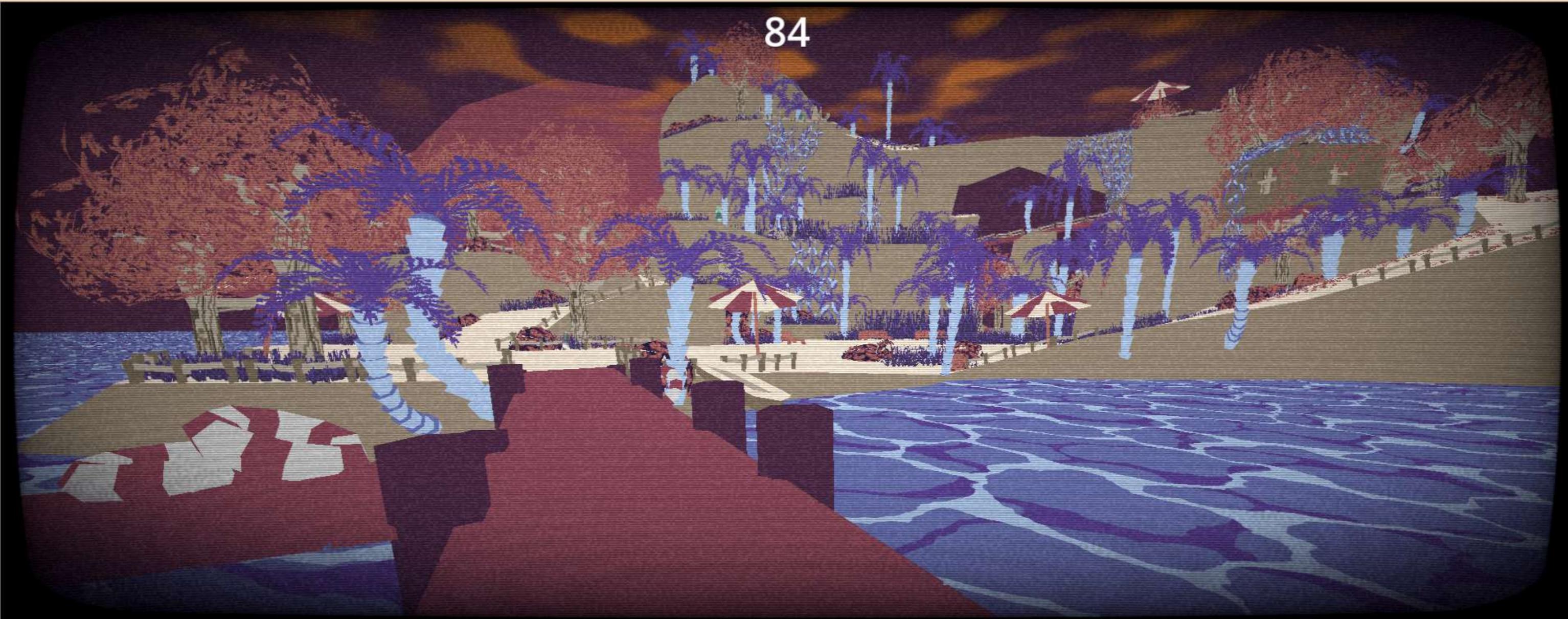
# Arte - Shaders y Post Procesado



# Arte - Shaders y Post Procesado

Efecto CRT (Viñetado + Scanlines + Ruido)

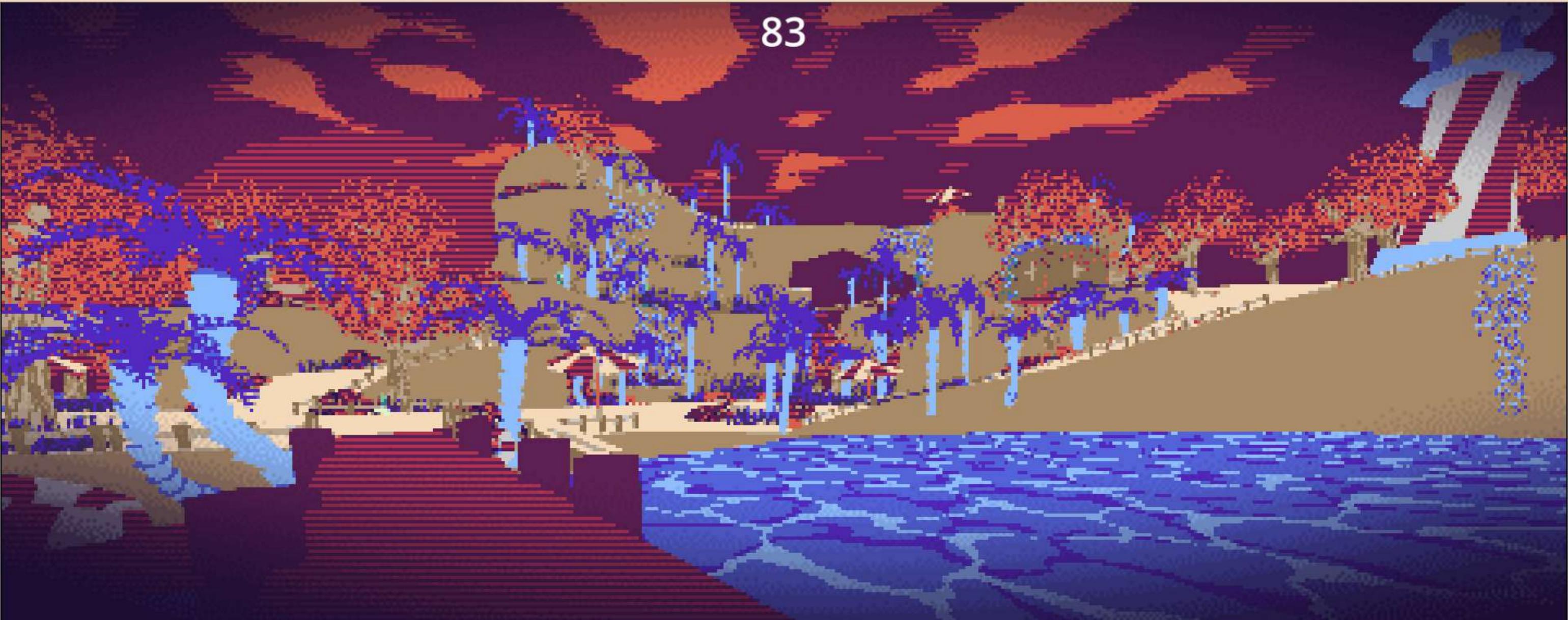
84



# Arte - Shaders y Post Procesado

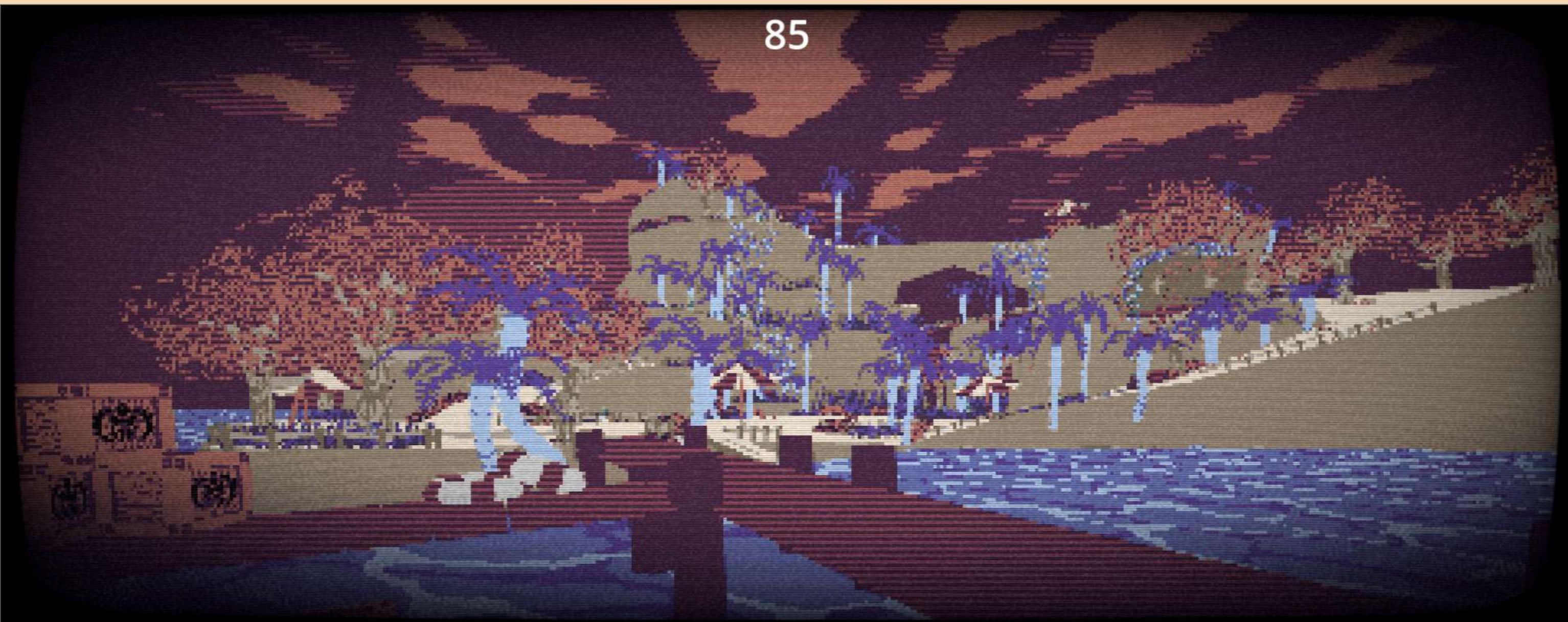
## Cuantización de colores + Pixelación

83



# Arte - Shaders y Post Procesado

Resultado final



# Narrativa

Triste

Empática

Temática



# Arte - Diseño de personajes

Los personajes necesitan ser:

siluetas reconocibles (chico chica perro)

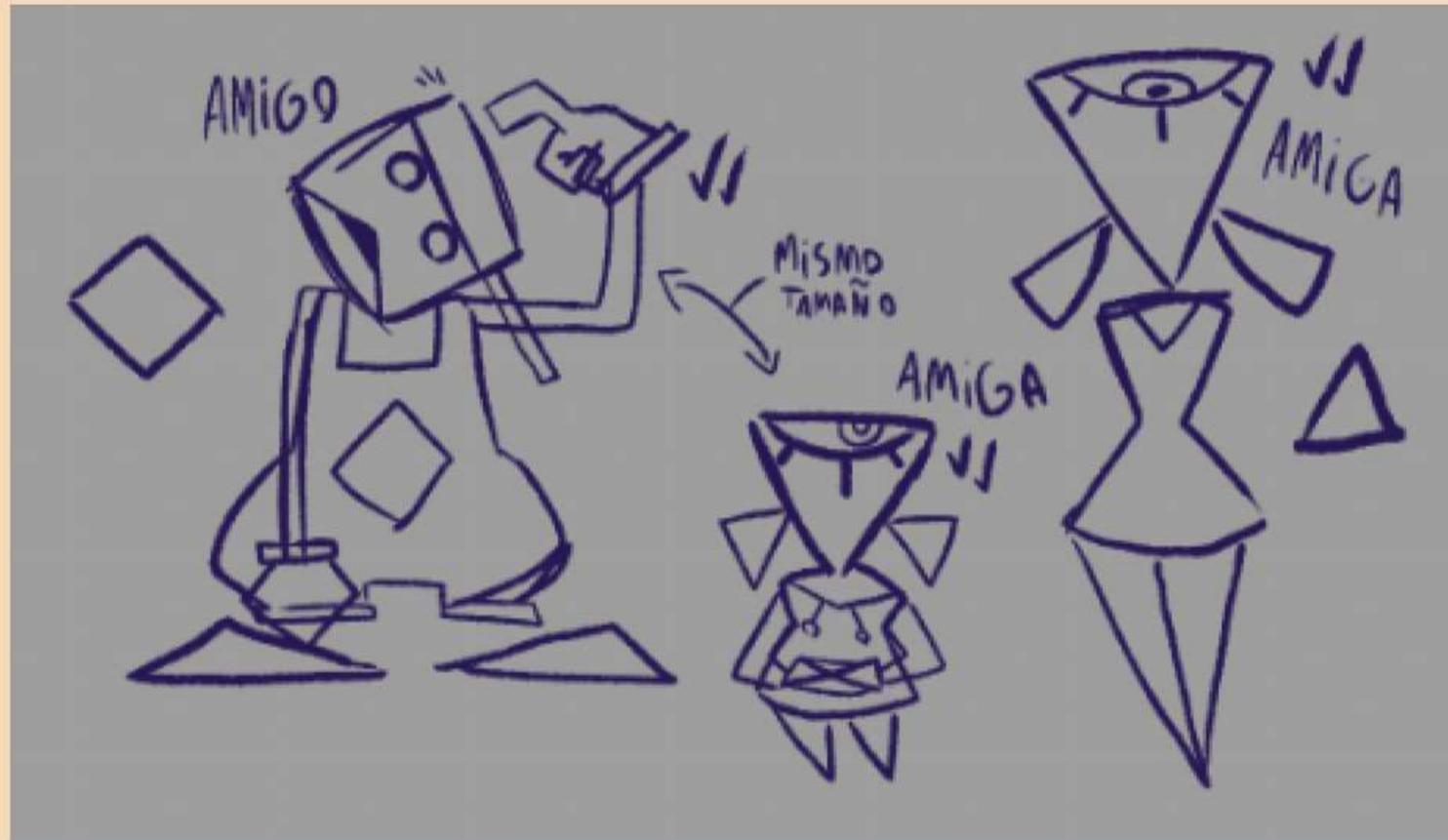
formas = personalidad

relacionables (con personas de nuestro día a día)



# Arte - Diseño de personajes

Myd y Buc



# Arte - Diseño de personajes

## Mamá y garrete



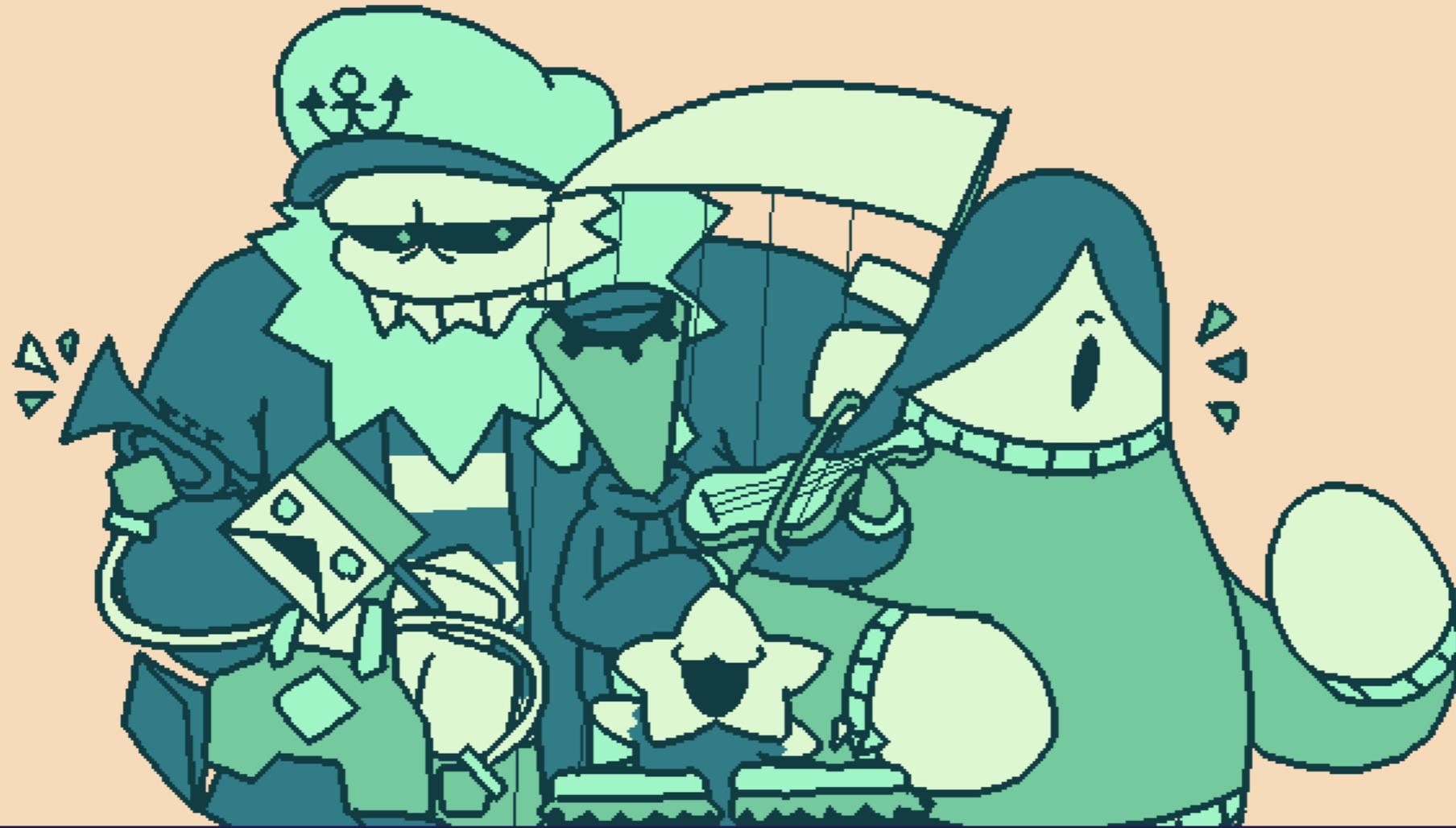
# Arte - Diseño de personajes

## Captain D. Eduard y TÚ



# Música

Cambia a medida que hablas con los personajes



# Desarrollo - Pulido del juego

15



81



# ¿Qué hay que pulir cuando hay un tiempo limitado?

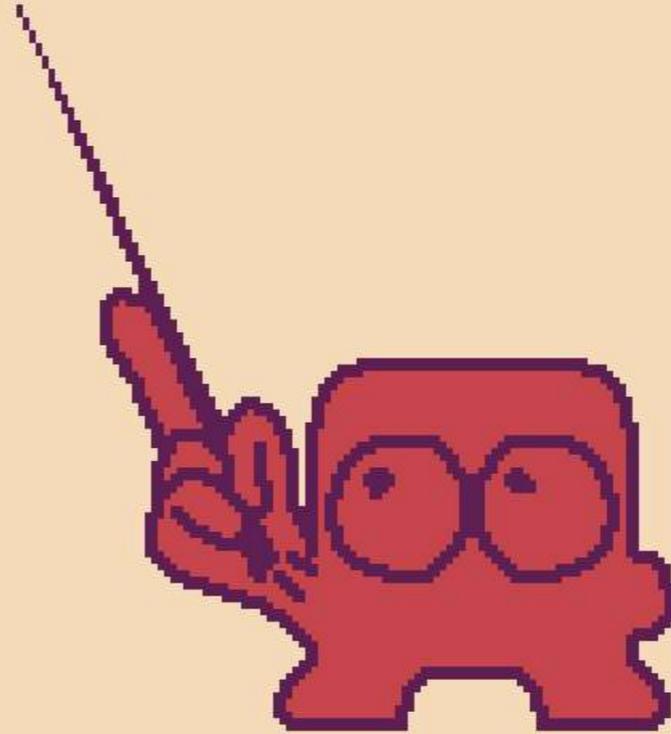
Según un orden de importancia

**Screenshake al matar**

**Partículas de correr**

**Stretch and squash**

**etc.**



# Último día - Bugs

Si no se han hecho builds con antelación, se hacen ahora mismo

1. Comprobar que el juego compila
2. Comprobar que no haya bugs en el juego

# Menciones de honor

FMOD hace que el juego no compile



# Menciones de honor

Si el sistema de diálogos escribe una f minúscula, el juego crashea

(Atención a la hora del mensaje)



# Pero... ¿Qué más se puede hacer?

Pequeños ajustes

Mejoras visuales

“Y si...”



# ¡Juego subido!

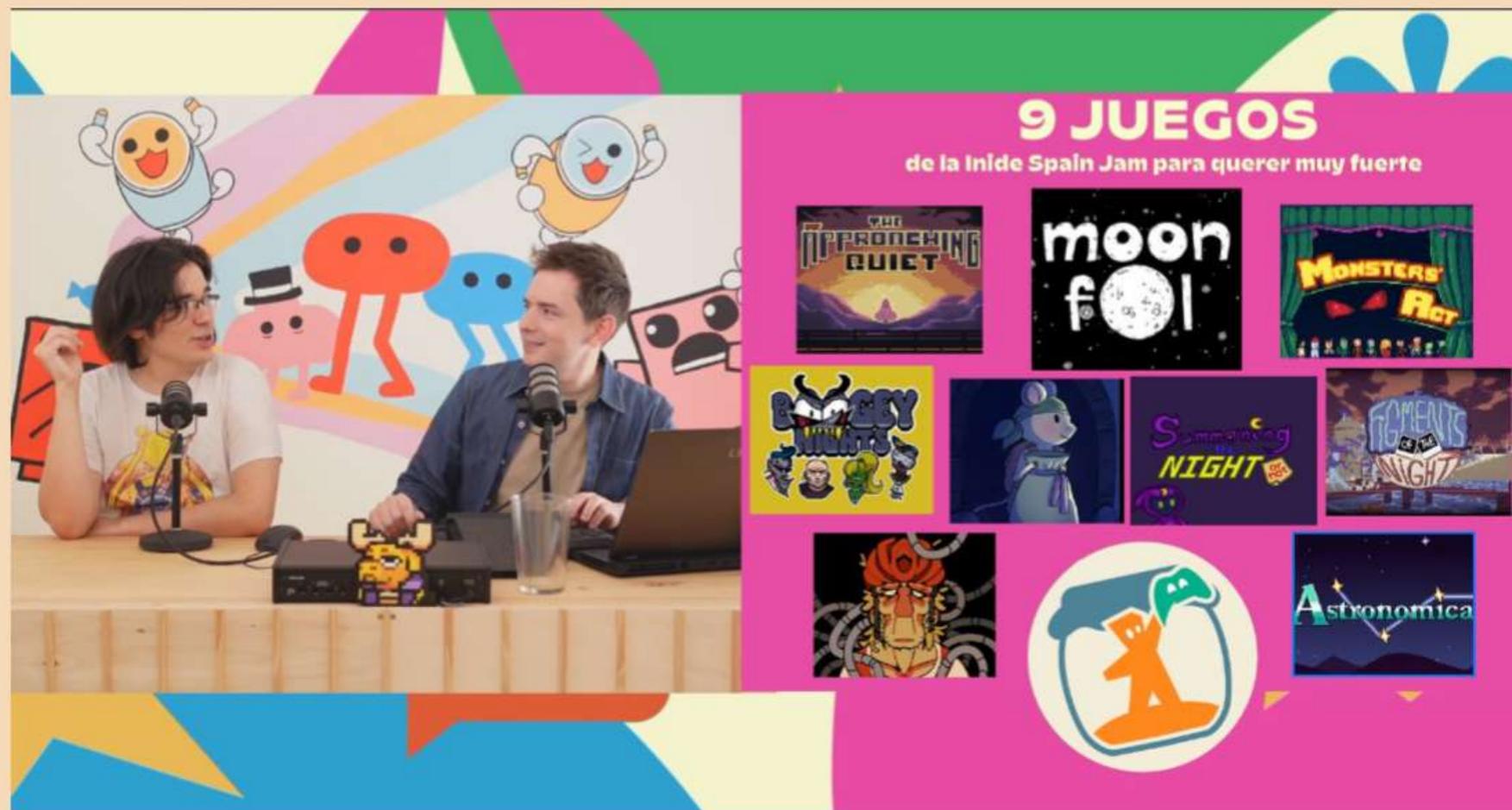
Bebe agüita, descansa y disfruta del juego que has creado



# Comparte y vota

Mira como juegan algunos a tu juego

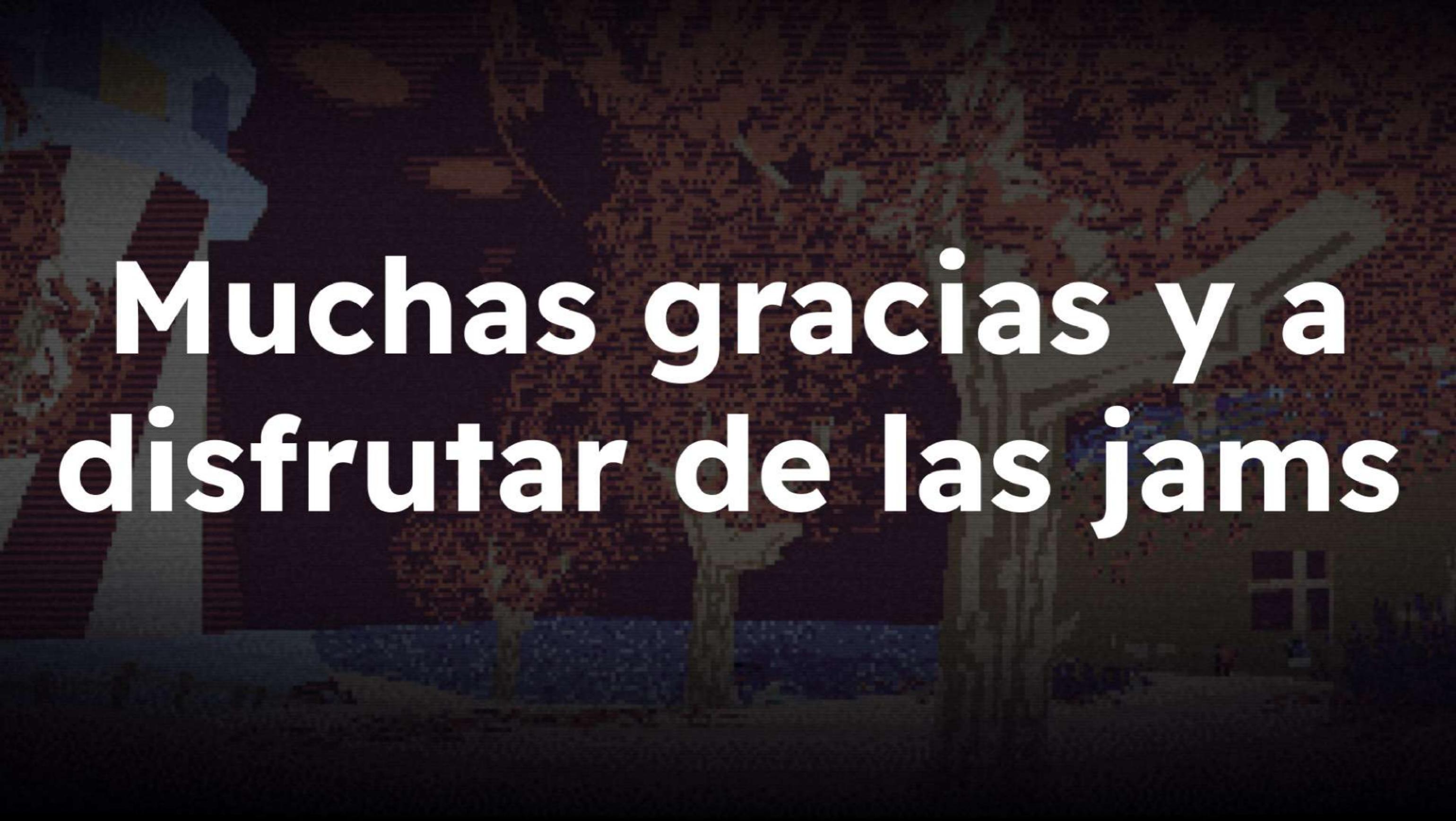
Y recibe feedback de ello



**Sea cual sea el resultado, sigue creando. Sigue programando, dibujando, modelando, participando en jams.**

**Nadie nace aprendido.**





**Muchas gracias y a  
disfrutar de las jams**