



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

# Hemos sobrevivido a una jam

Froglake Studios



# Indie Spain Jam 2023



**Uri**

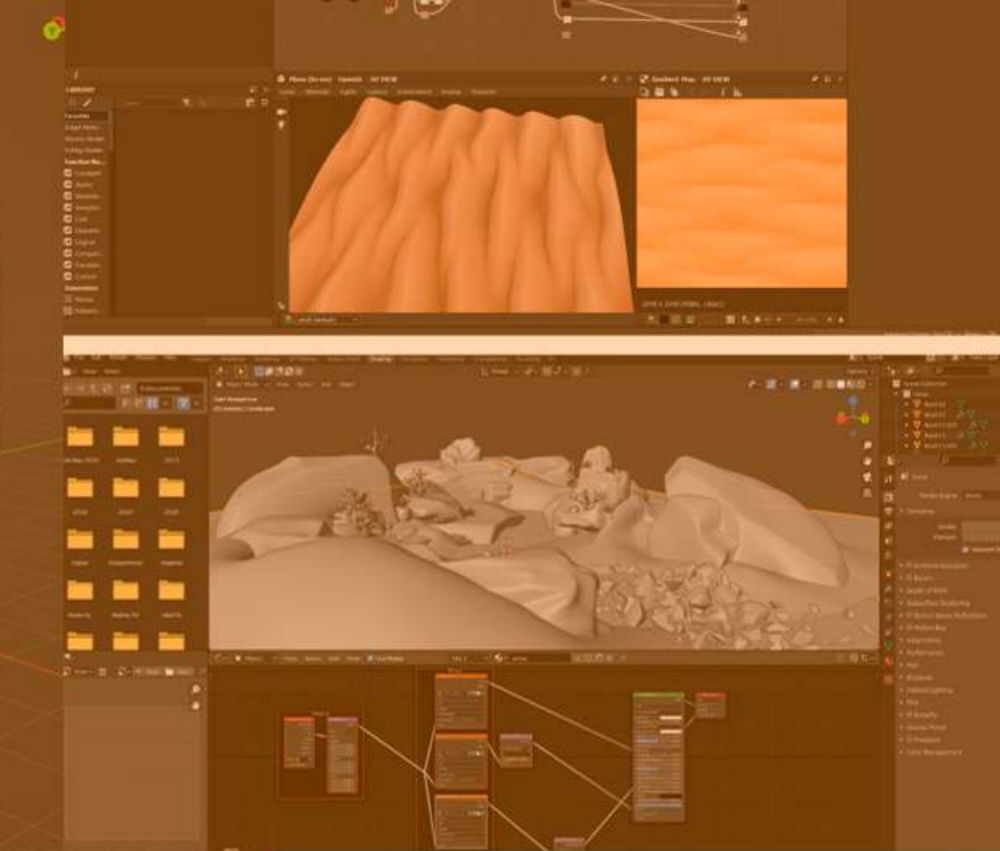
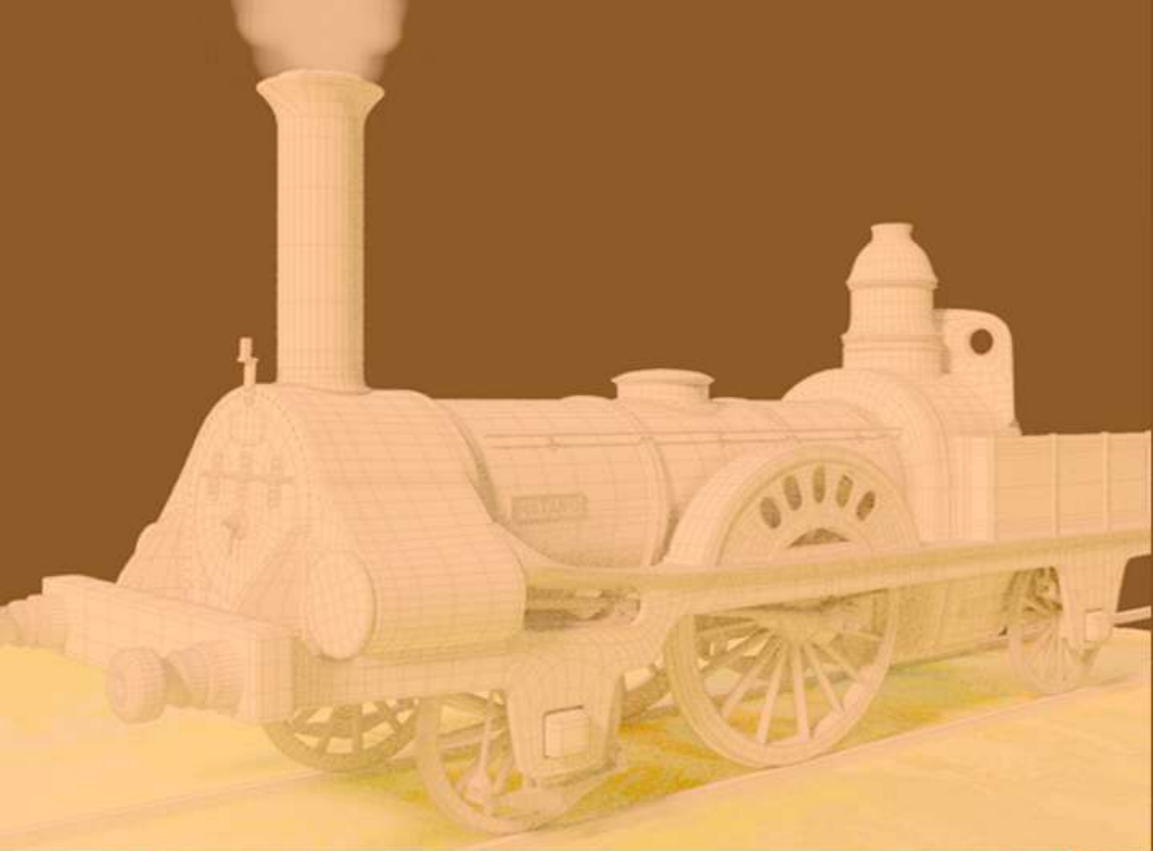
**Intento de Environment Artist/ Level Designer**

**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



BUDS 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 ✦



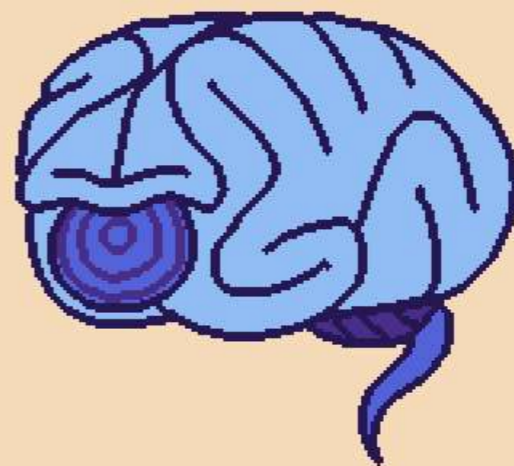
# JUST IN CRIME



# Desarrollo - Preparatoria

un motor nuevo  
un estilo nuevo

Quiero aprender... nada



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

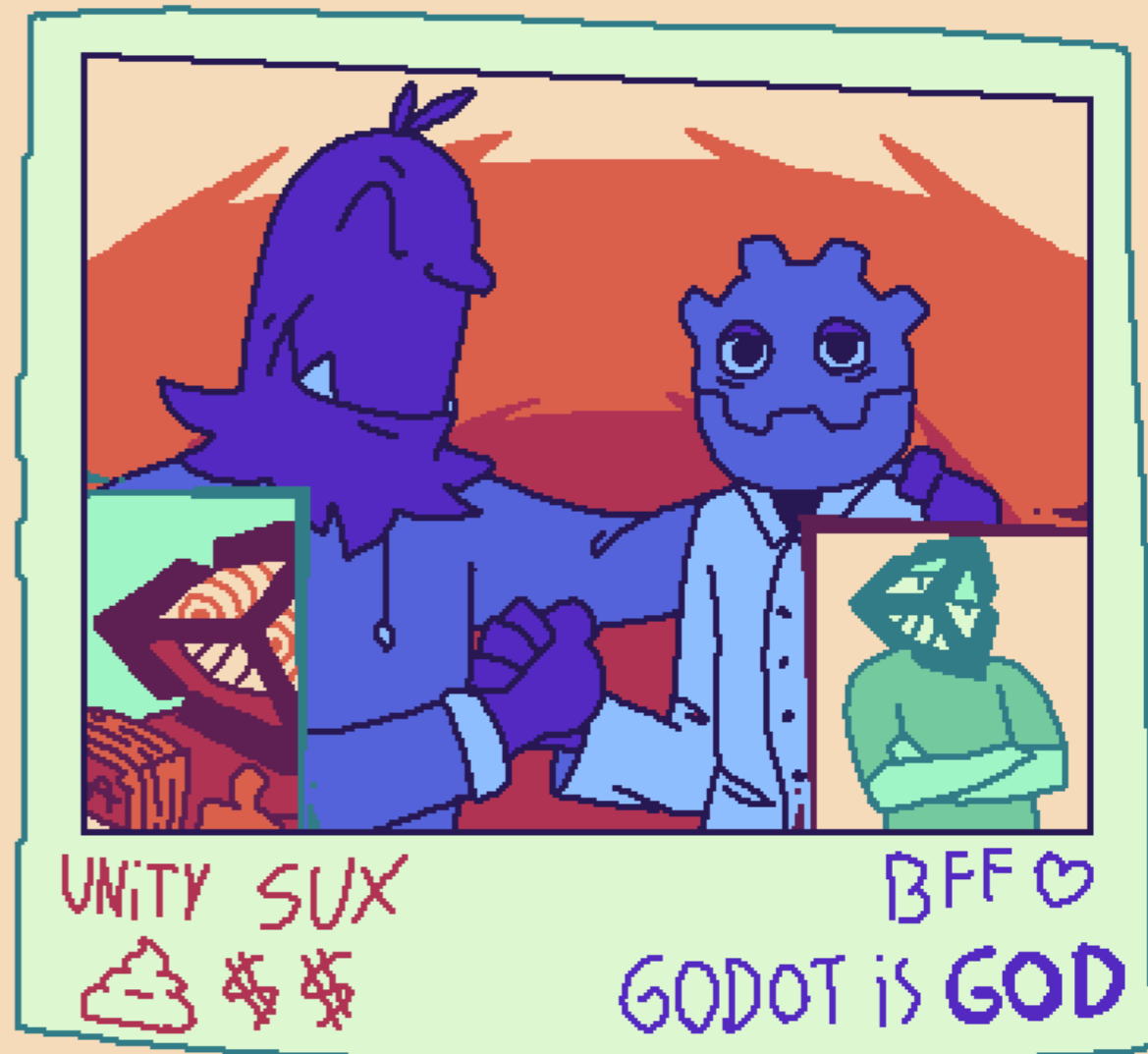


# Desarrollo - Preparatoria

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 and colorful confetti. The text on the website includes 'Hi there, Welcome to Wheel of Decision!', 'Are you having hard times choosing from among your students who will receive in your class? Are you sick of picking the same thing over and over again? Worry no more! Wheel of Decision is here to get you things!', 'Menu', and 'Quick Tools'. The video player includes two small video thumbnails: one of a man on the left and one of a woman on the right. Below the video, there is a timestamp 'hace 4 meses', a title 'Destacado: Empieza la #IndieSpainJam23 | Info + Revelación de tema', and a view count 'Eventos especiales · 25 visualizaciones'. A 'Compartir' button is also visible.

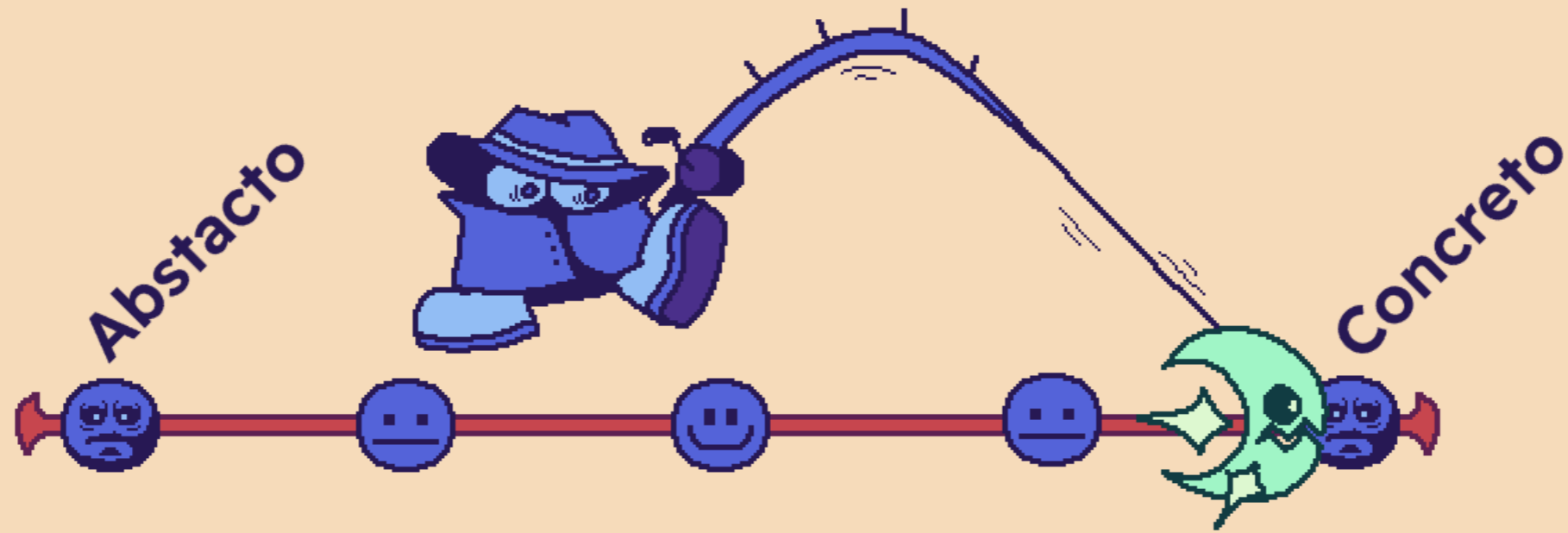
hace 4 meses

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

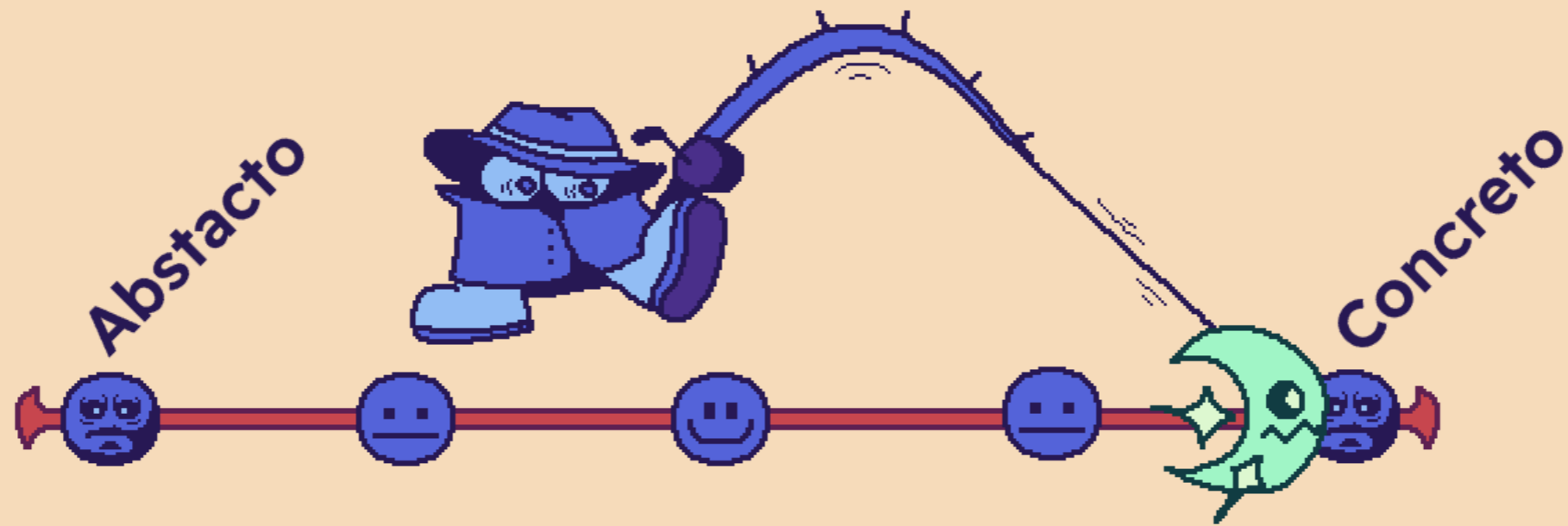
Eventos especiales · 25 visualizaciones

Compartir

# Discusión de ideas - El rango de valoración



# Discusión de ideas - Lluvia de ideas





**Okay hear me out!**

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



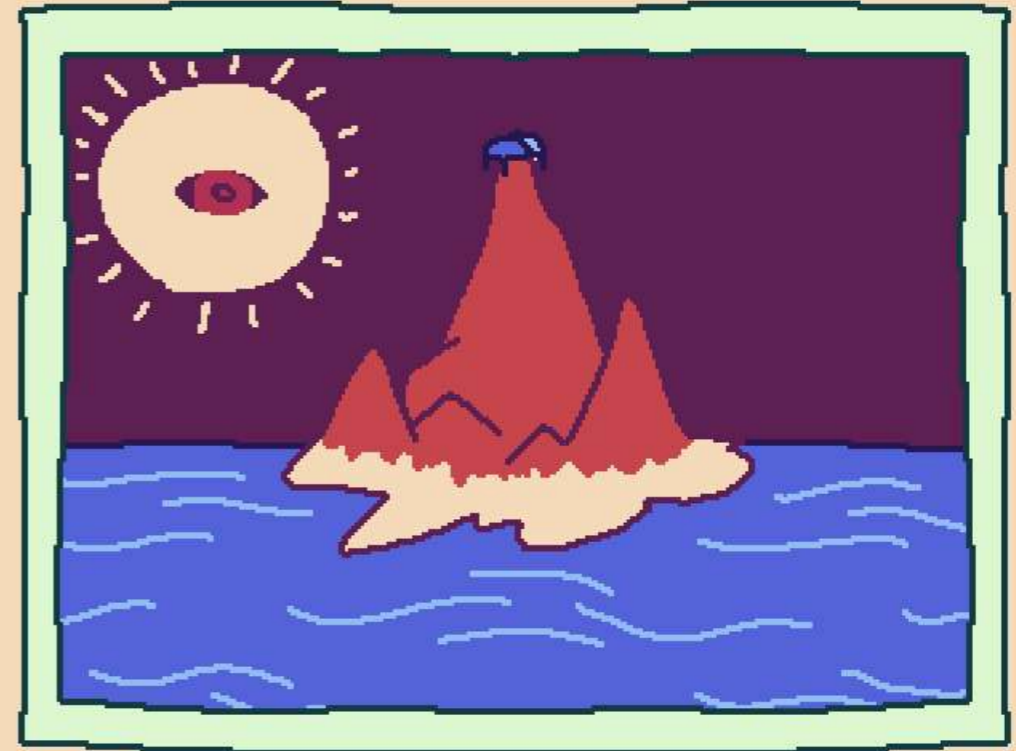
# Game Design - Pulir la idea

Las ideas no valen nada

Una isla donde va subiendo la marea

Recoges fotos por el camino

Al final mueres

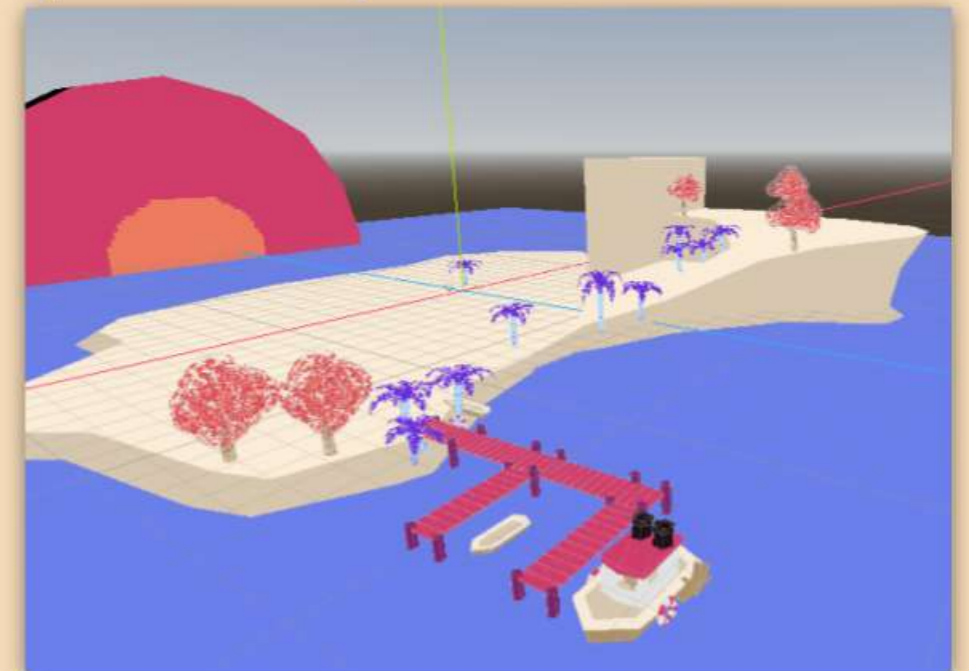
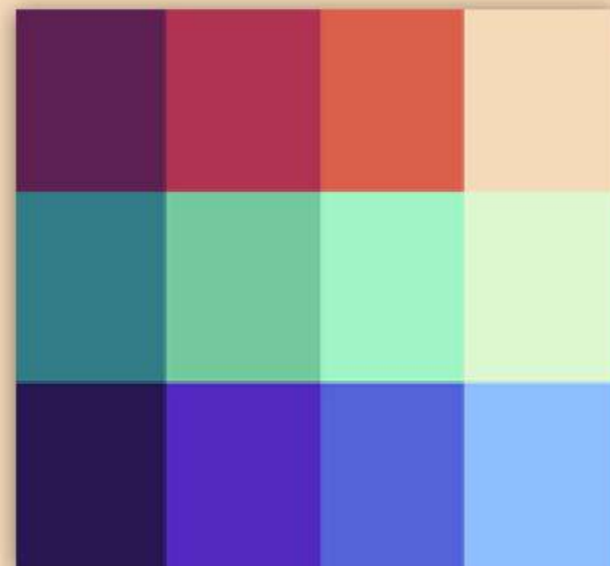


# Game Design - Art Direction

Definir el estilo de juego 2D o 3D

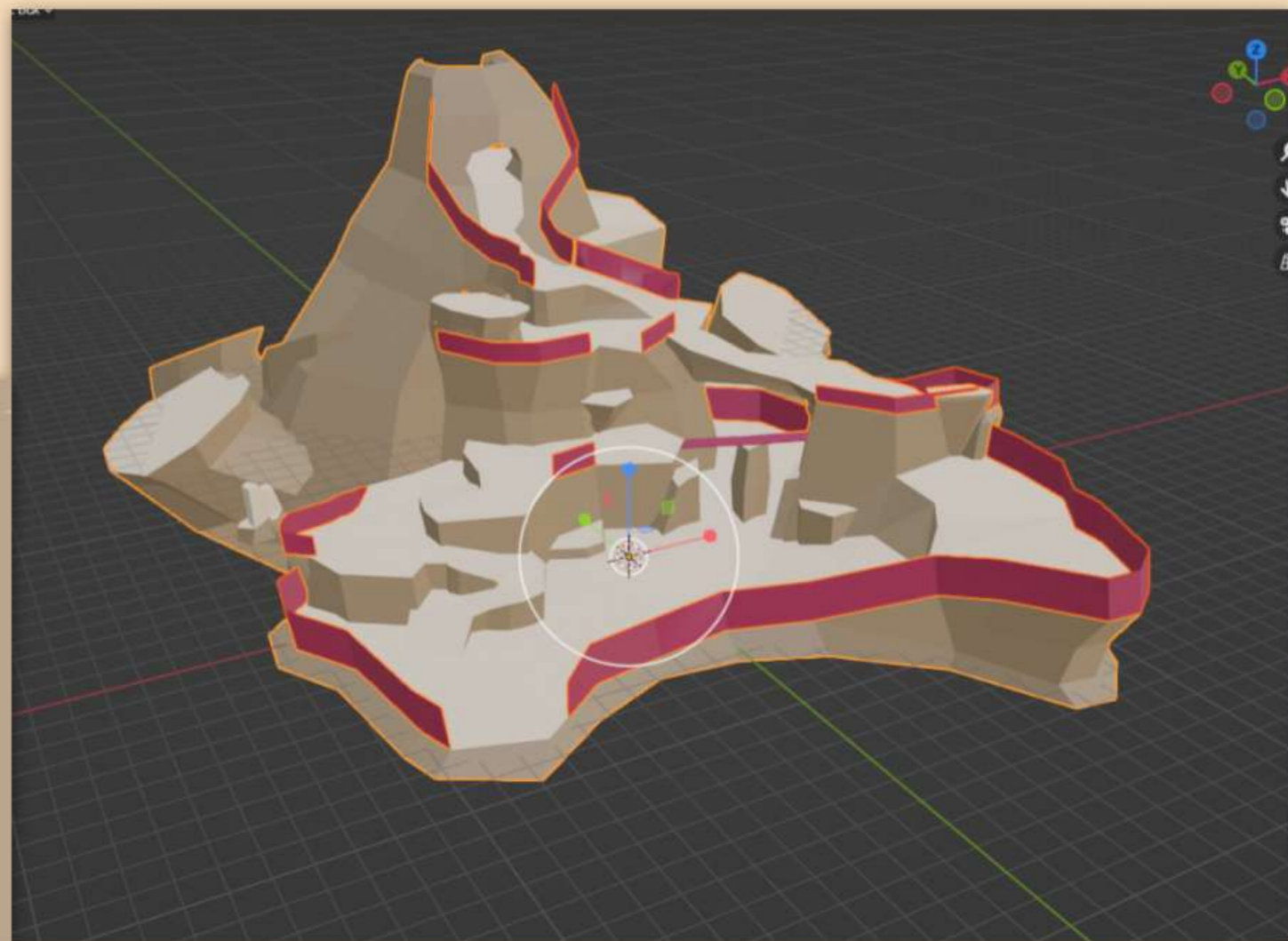
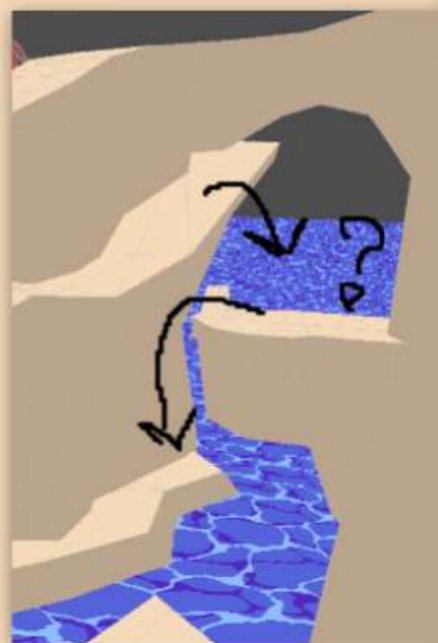
¿Cual es la mejor forma de afrontar nuestra idea con los recursos que tenemos?

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



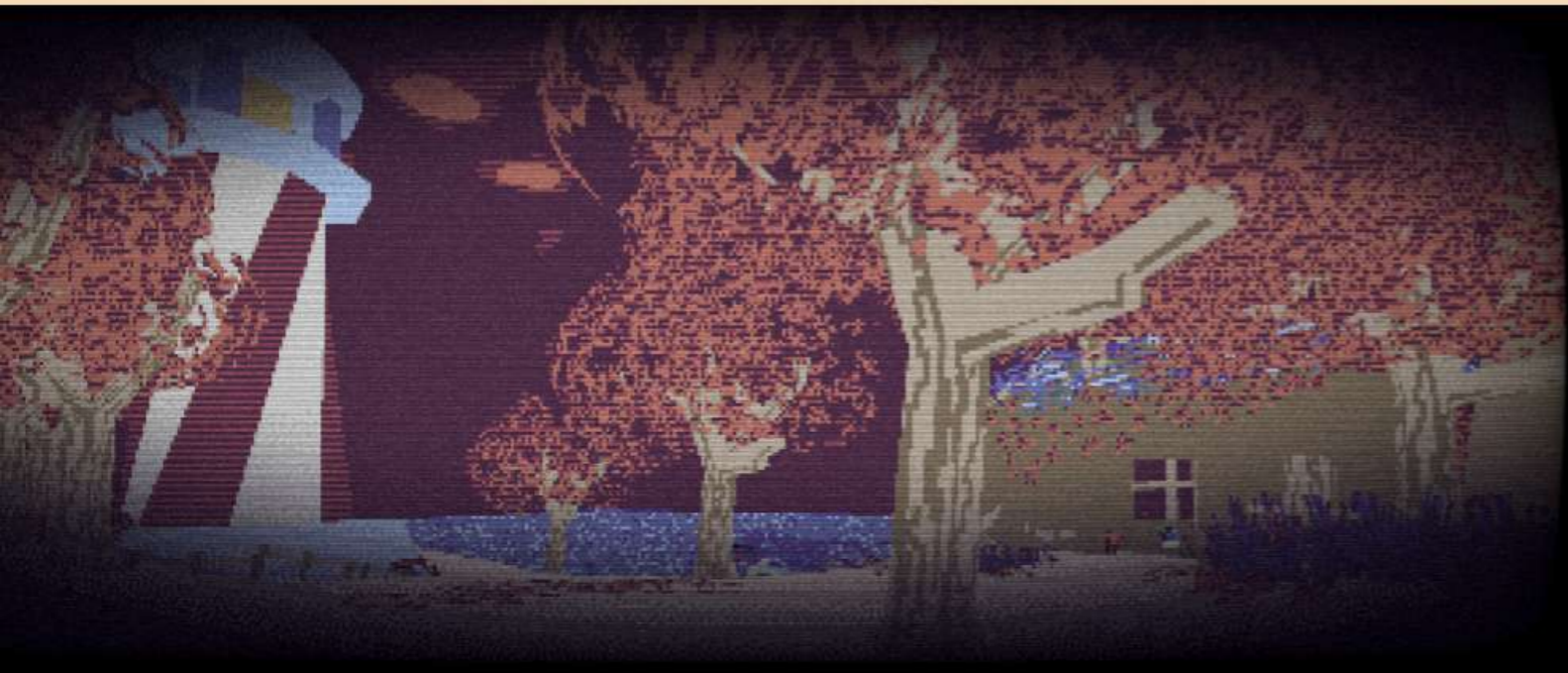
# Game Design - Nivel

- 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

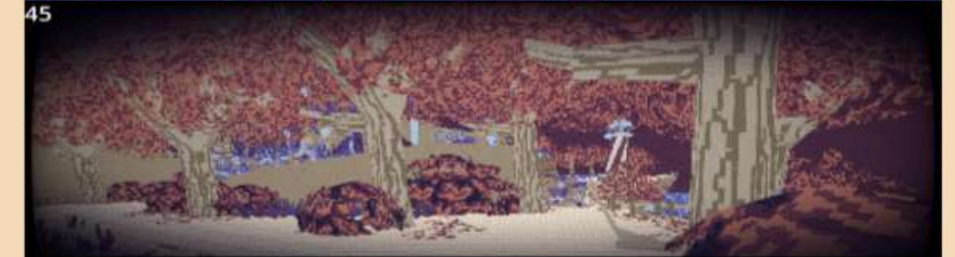
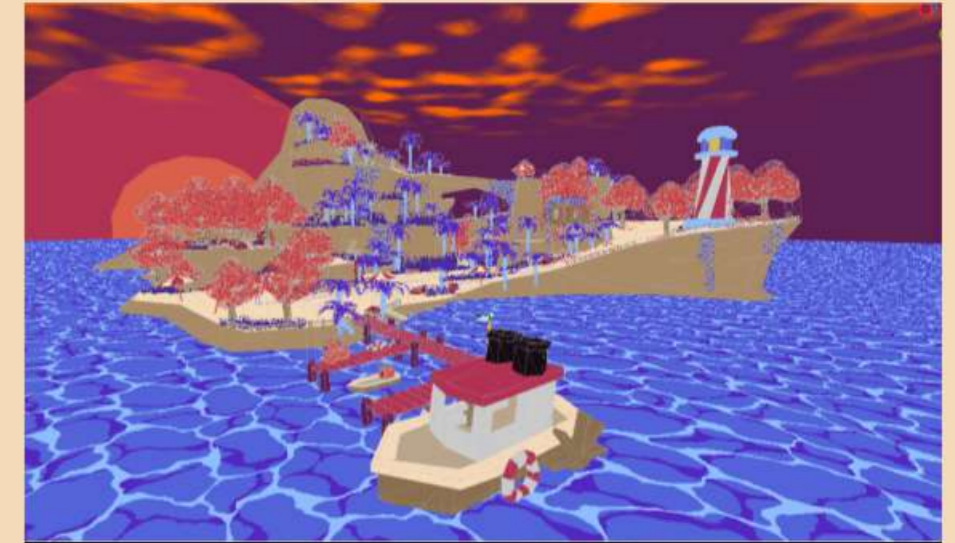
- El entorno ha de transmitir la idea del juego
- Importancia de paleta de colores
- Crear una atmósfera acorde
- Contrastes necesarios para un buen entendimiento



# Level / Environment Design

Diferenciar ubicaciones contrastadas.

Si comparten temática, cada una ha de ser diferente



# Importancia del color

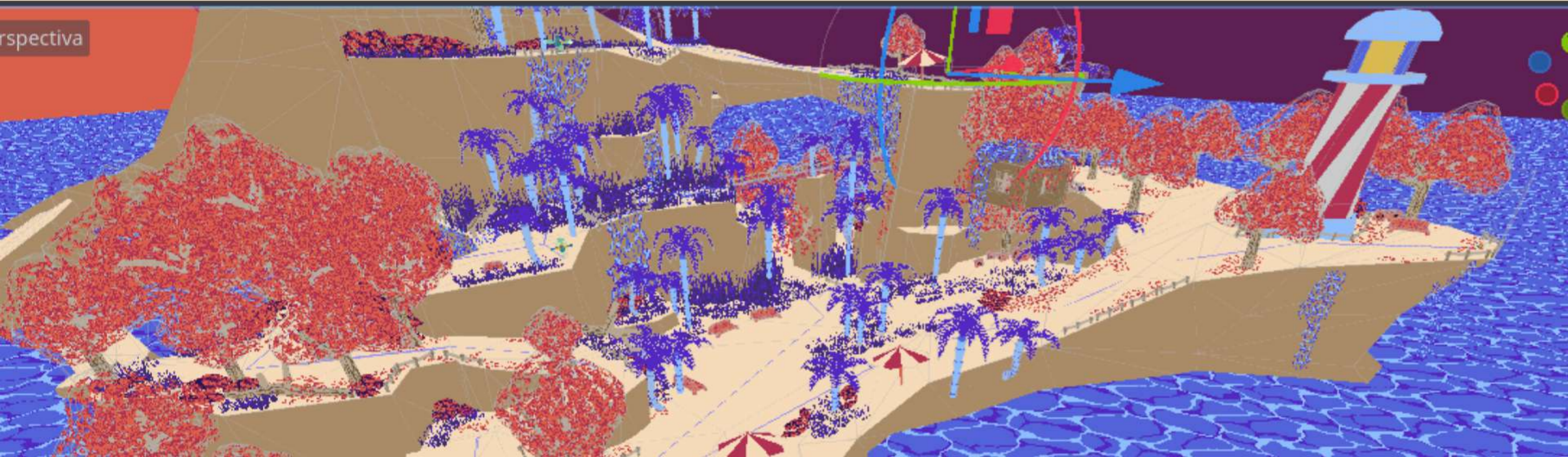
Asociar elementos con colores y que sus significados sean acordes para un mayor entendimiento del jugador. (UX/Gameplay) aplicable a cualquier diseño y medio audiovisual



# Optimizar escena

Responsabilidad de artistas = programadores

Prefabs, reciclar texturas y assets, etc...





# 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

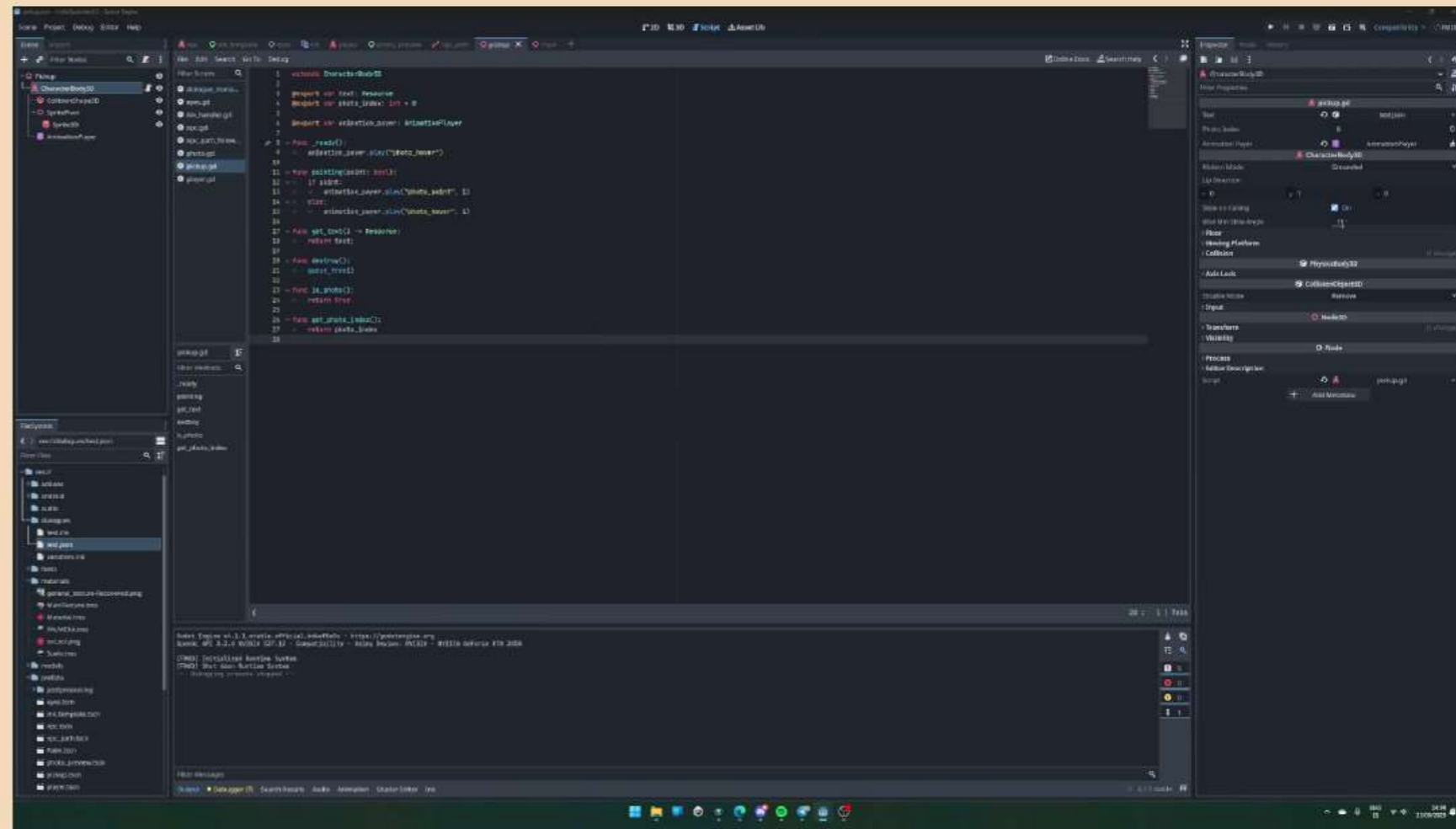


# Mecánicas

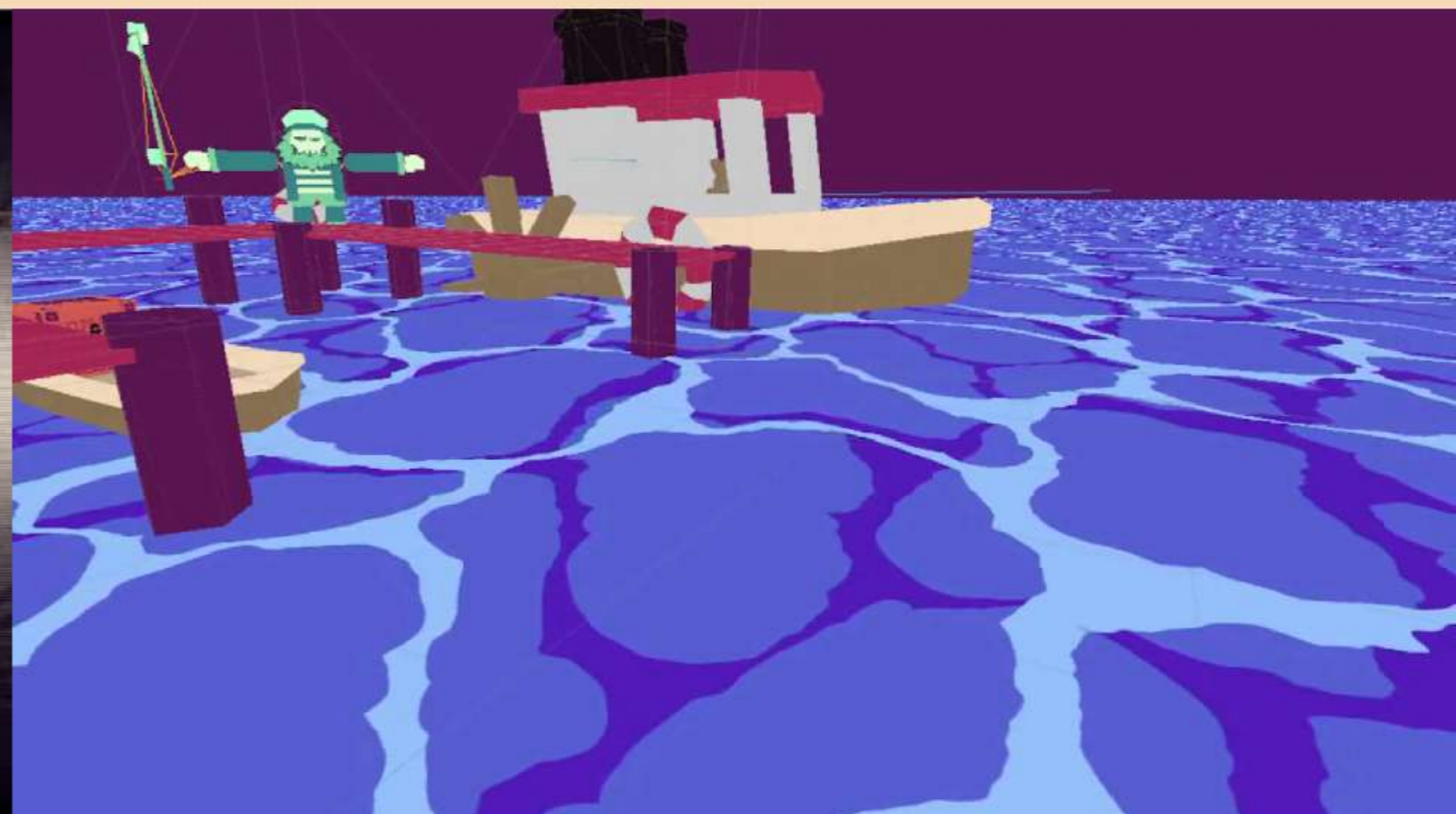
Walking simulator (no se godot voy a lo seguro)

Diálogos con personajes (ink by inkle studios)

Recoger fotos



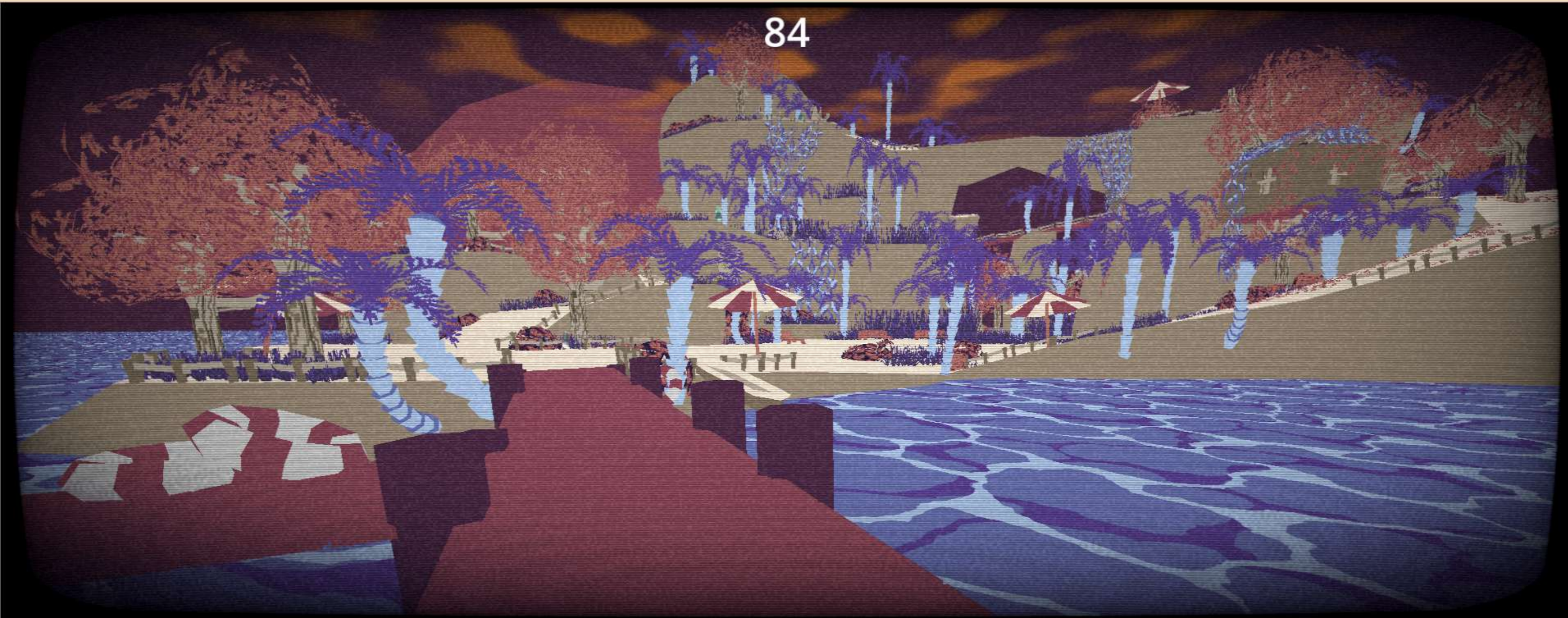
# Arte - Shaders y Post Procesado



# Arte - Shaders y Post Procesado

Efecto CRT (Viñetado + Scanlines + Ruido)

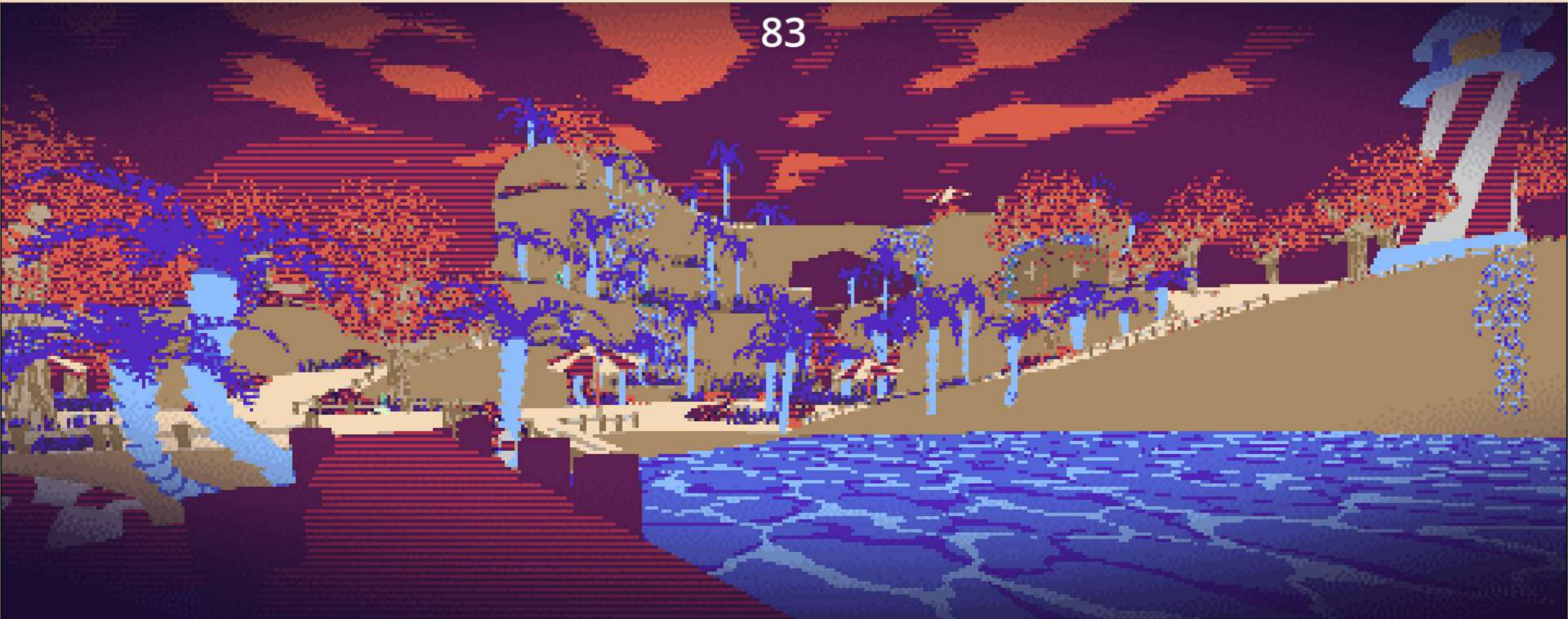
84



# Arte - Shaders y Post Procesado

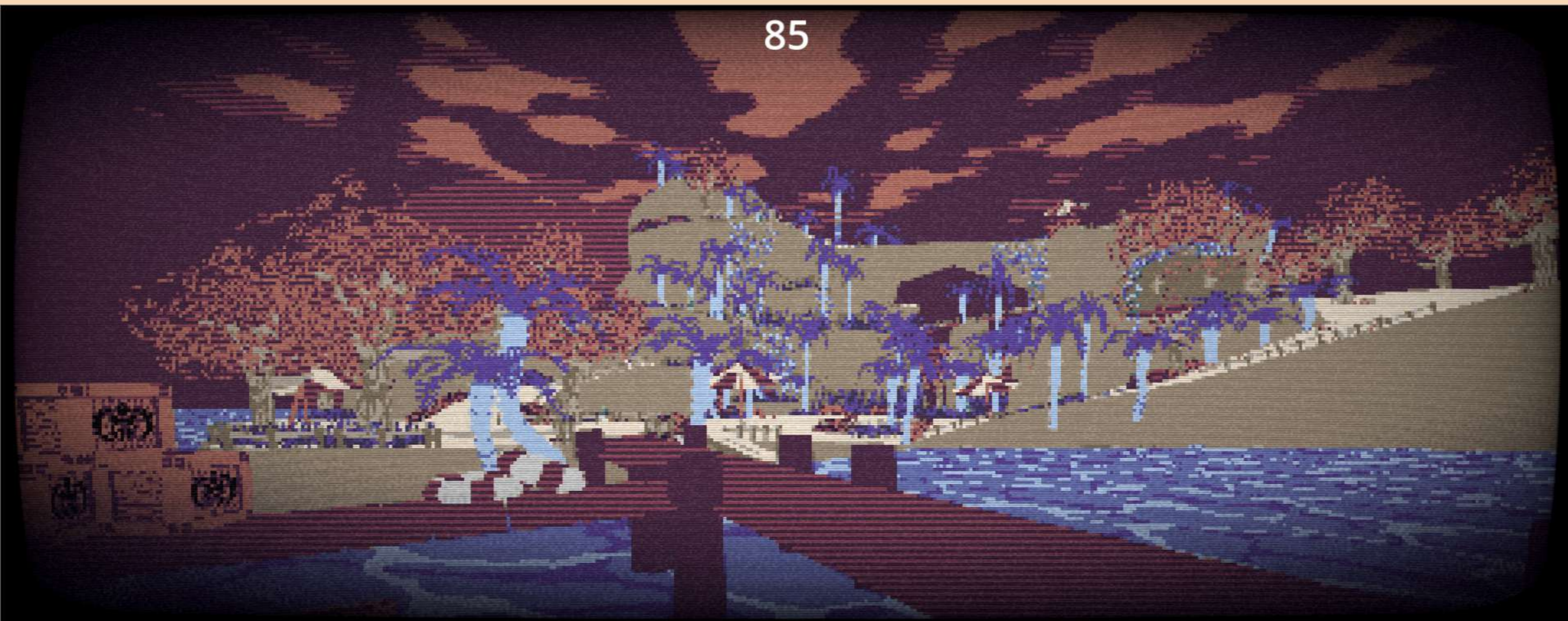
Cuantización de colores + Pixelación

83



# Arte - Shaders y Post Procesado

Resultado final



# Narrativa

Triste

Empática

Temática



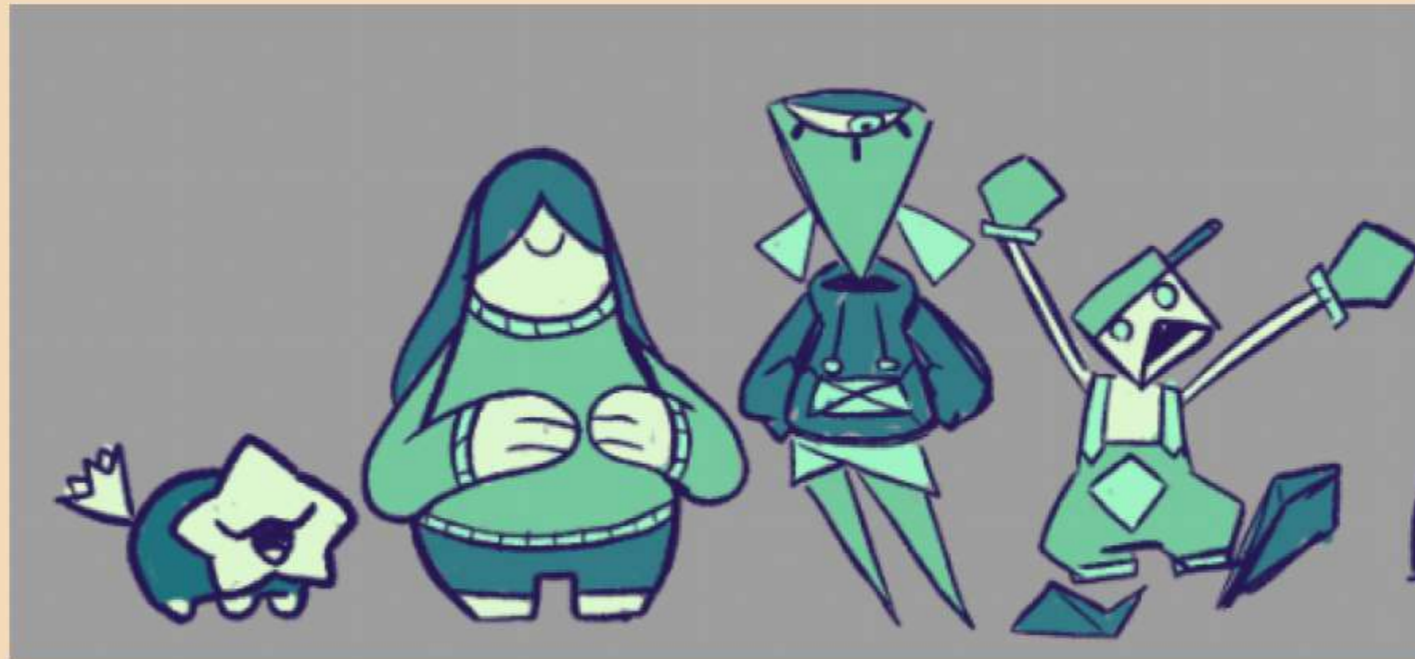
# Arte - Diseño de personajes

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



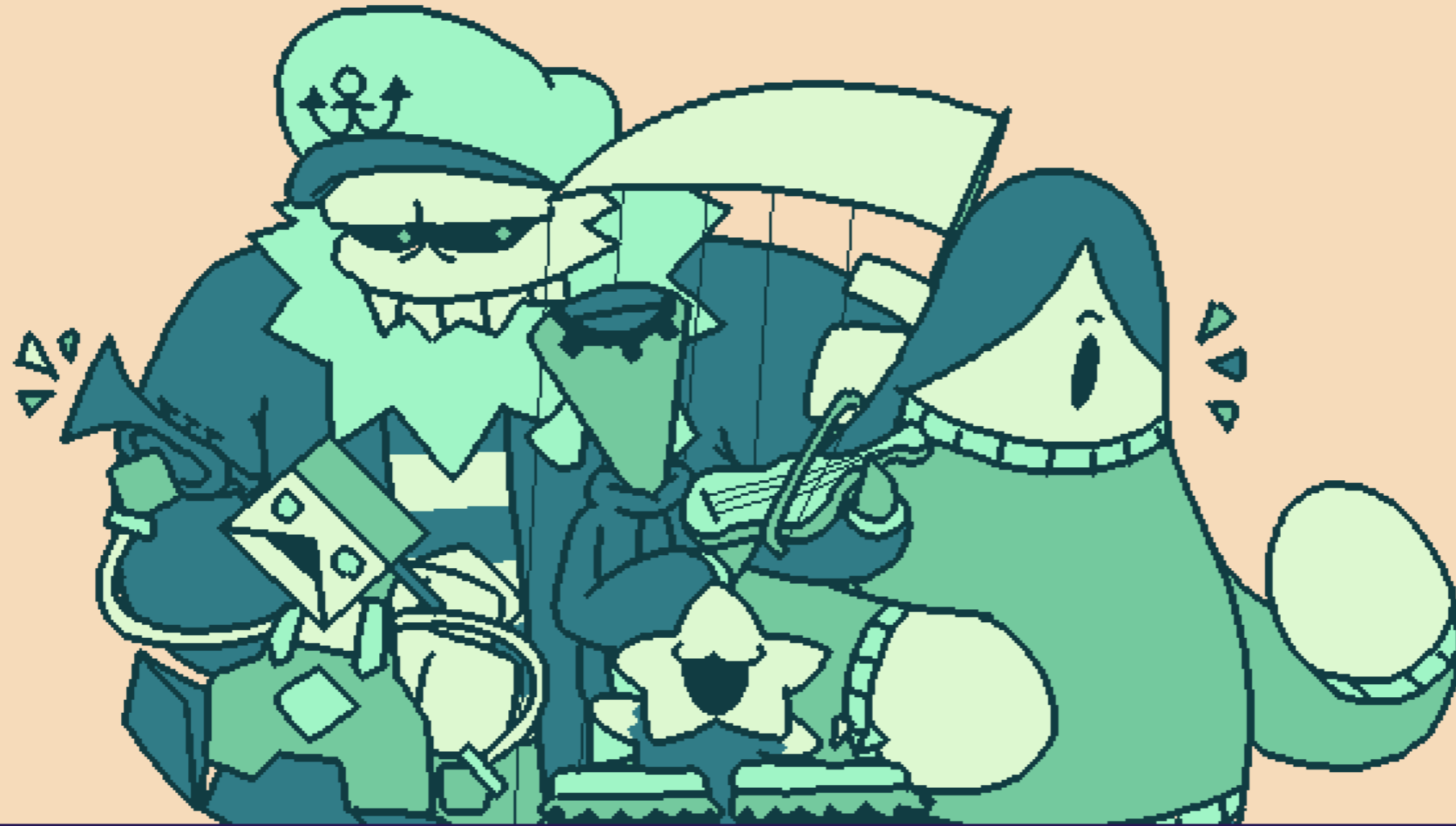
# Arte - Diseño de personajes

## 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?

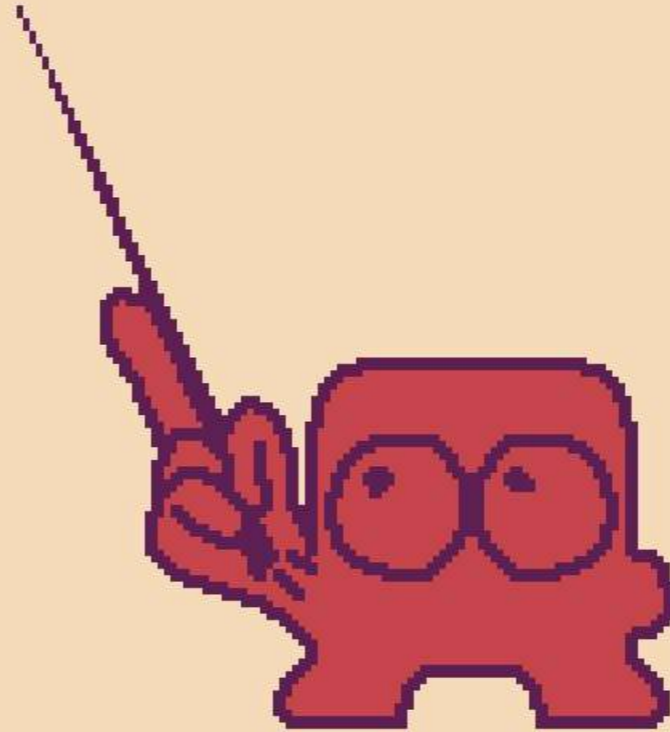
Según un orden de importancia

**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!

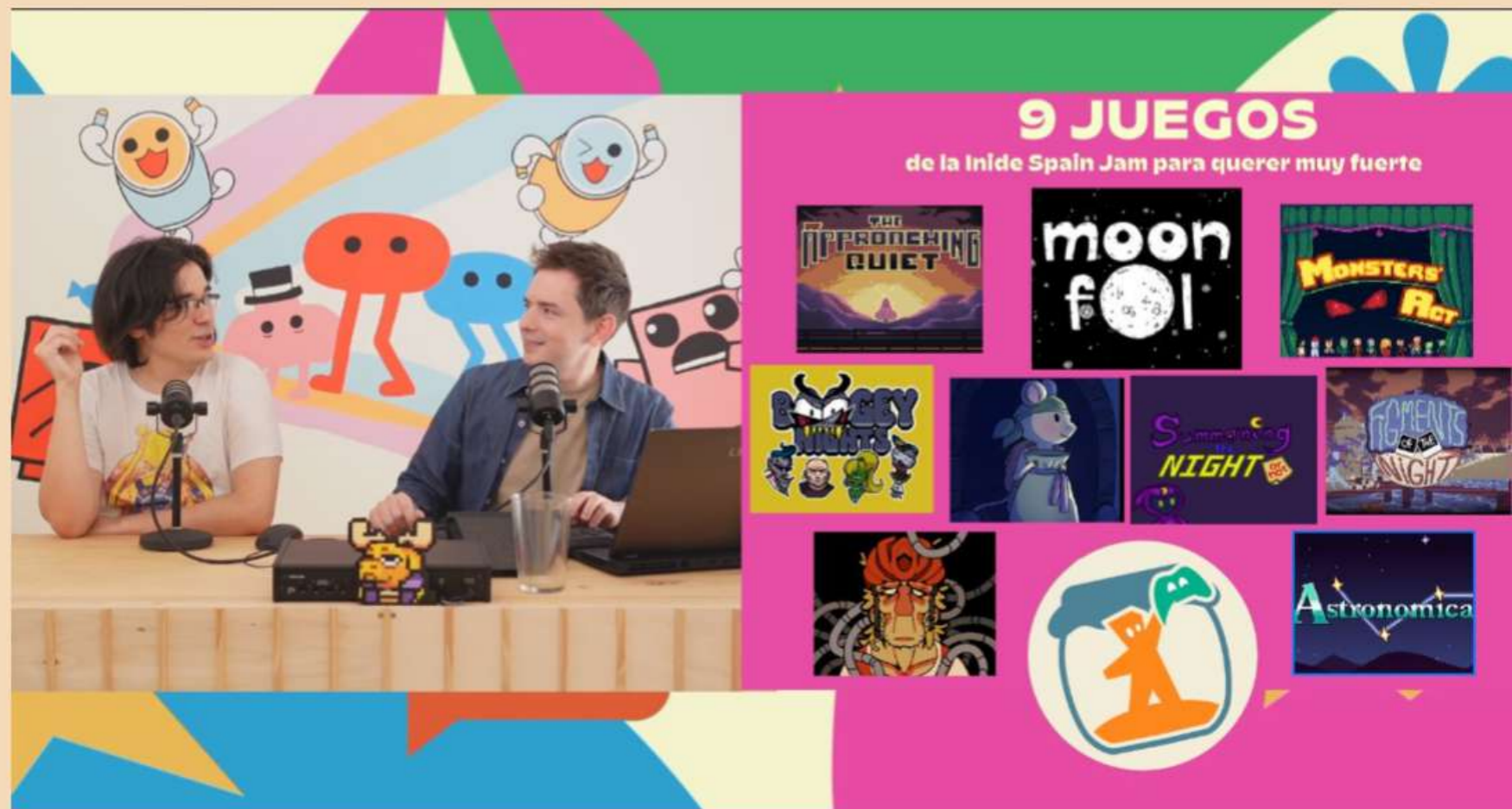
Bebe agüita, descansa y disfruta del juego que has creado



# Comparte y vota

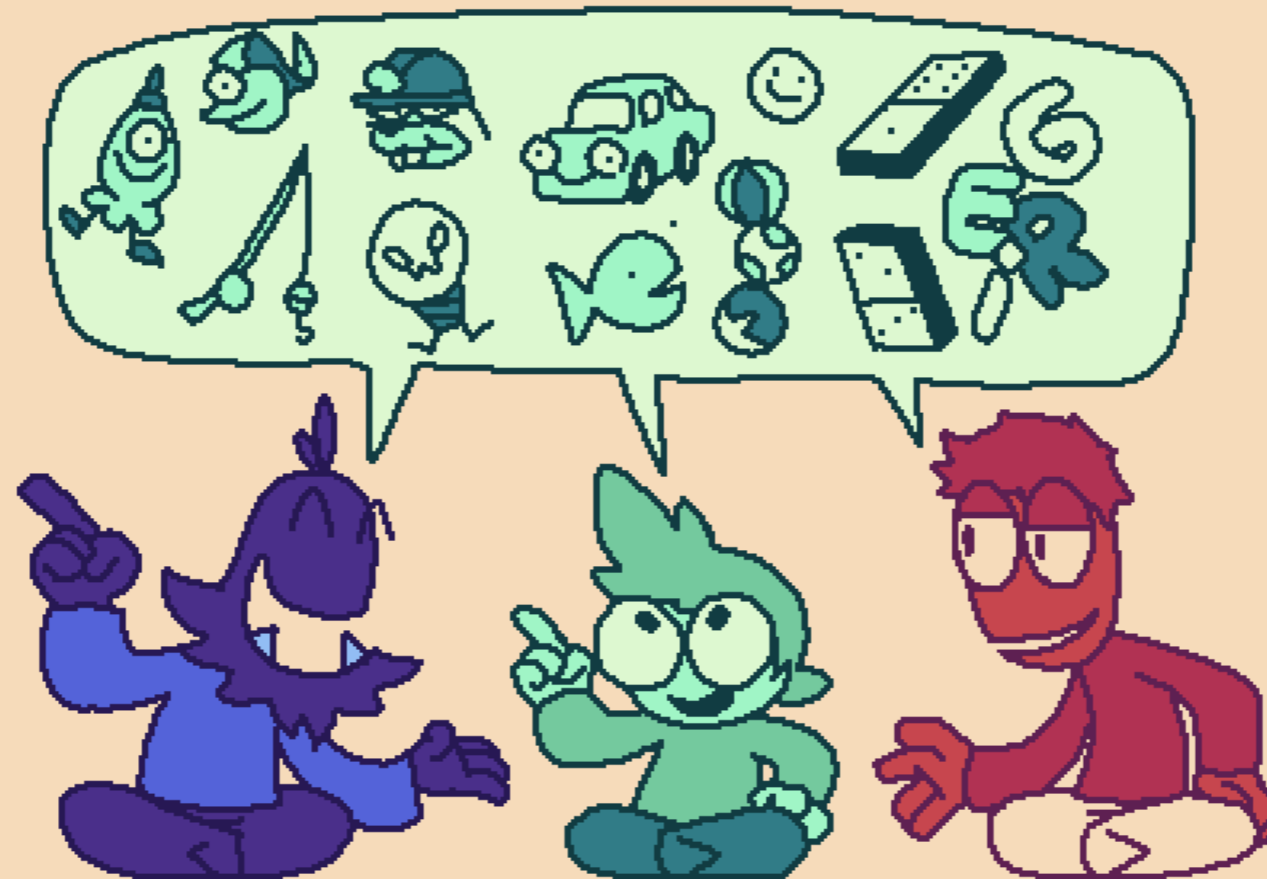
Mira como juegan algunos a tu juego

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**