



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

Hemos sobrevivido a una jam

Froglake Studios



Indie Spain Jam 2023





Uri

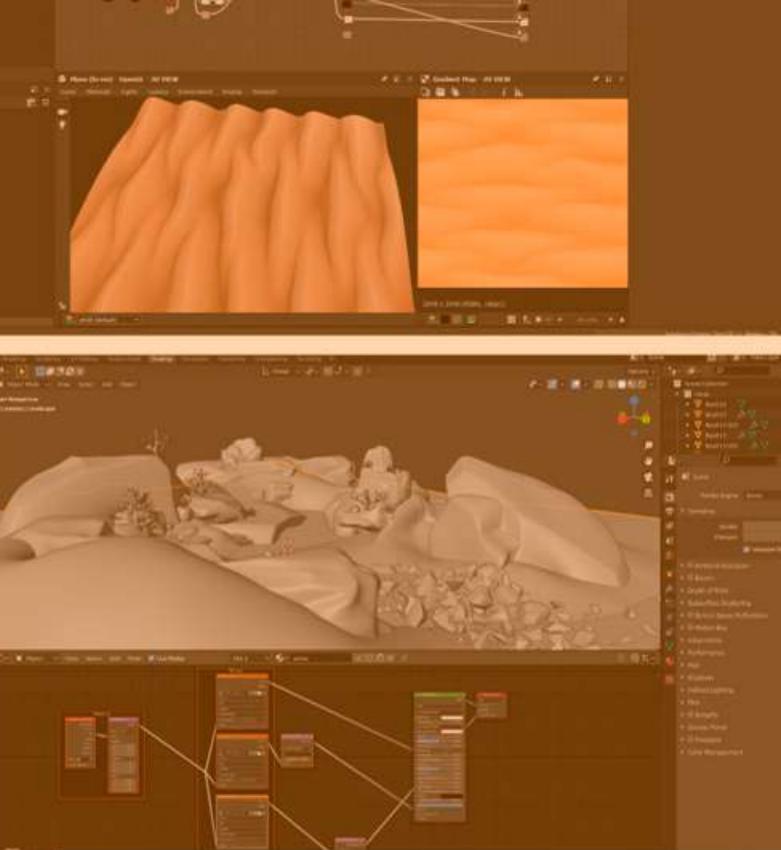
Intento de Environment Artist/ Level Designer

Me gusta modelar escenarios y objetos 3D

Que alguien me contrate aiuda (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





Geri

Soy un chaval al que le gusta programar

He participado a 28 jams y he sobrevivido a 18

EGMENTS
OF THE
NIGHT

gerardgascon.com

MERCORONA

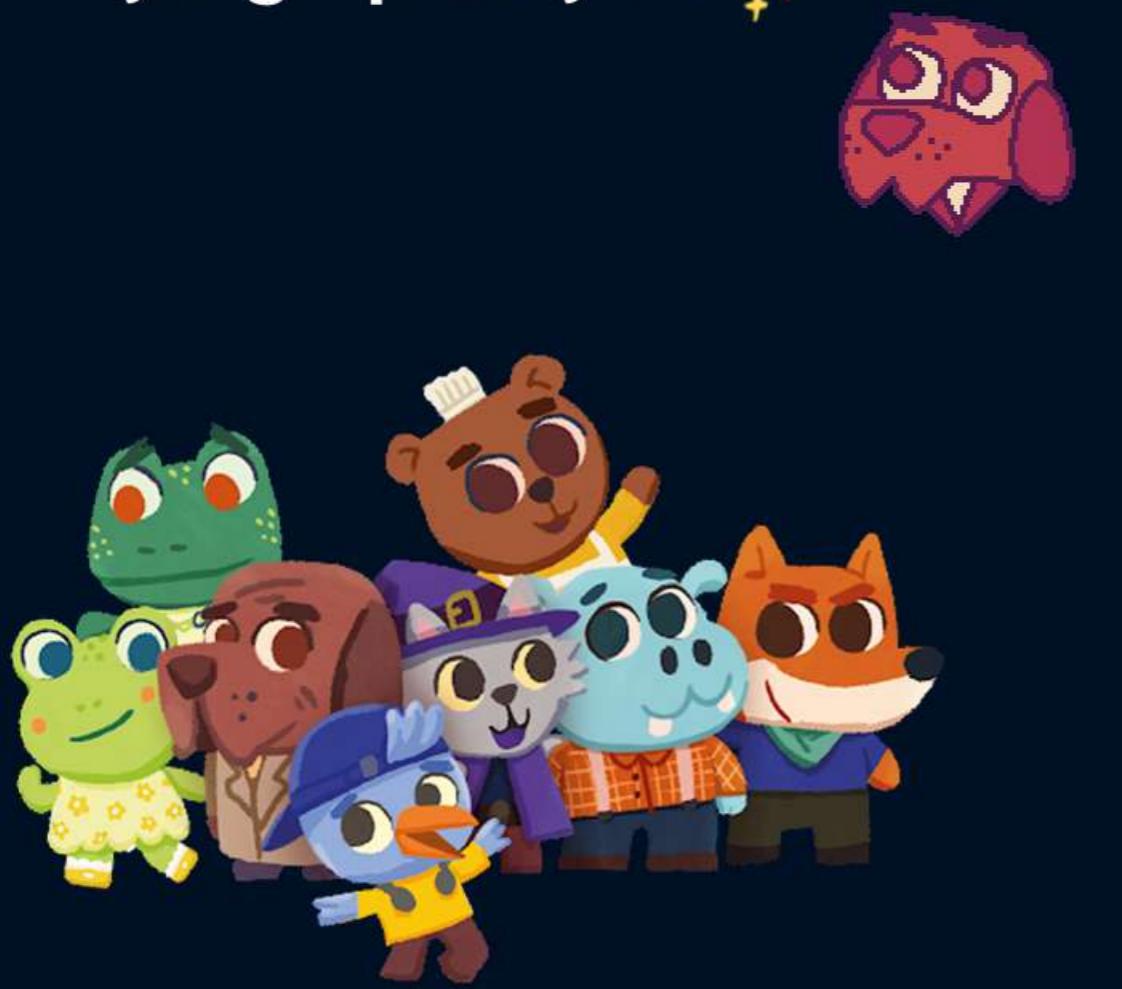
TREORE



Geri



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



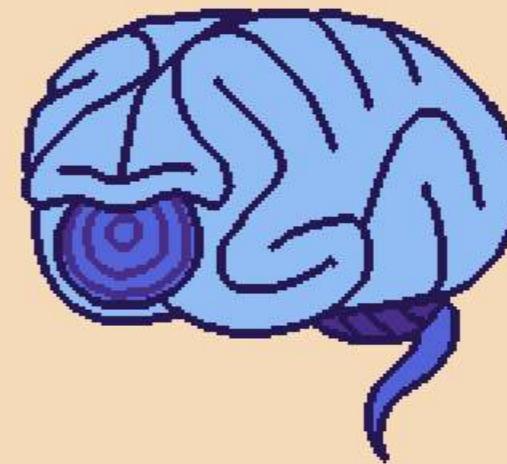
JUST IN CRIME



Desarrollo - Preparatoria

**un motor nuevo
un estilo nuevo**

Quiero aprender... nada



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

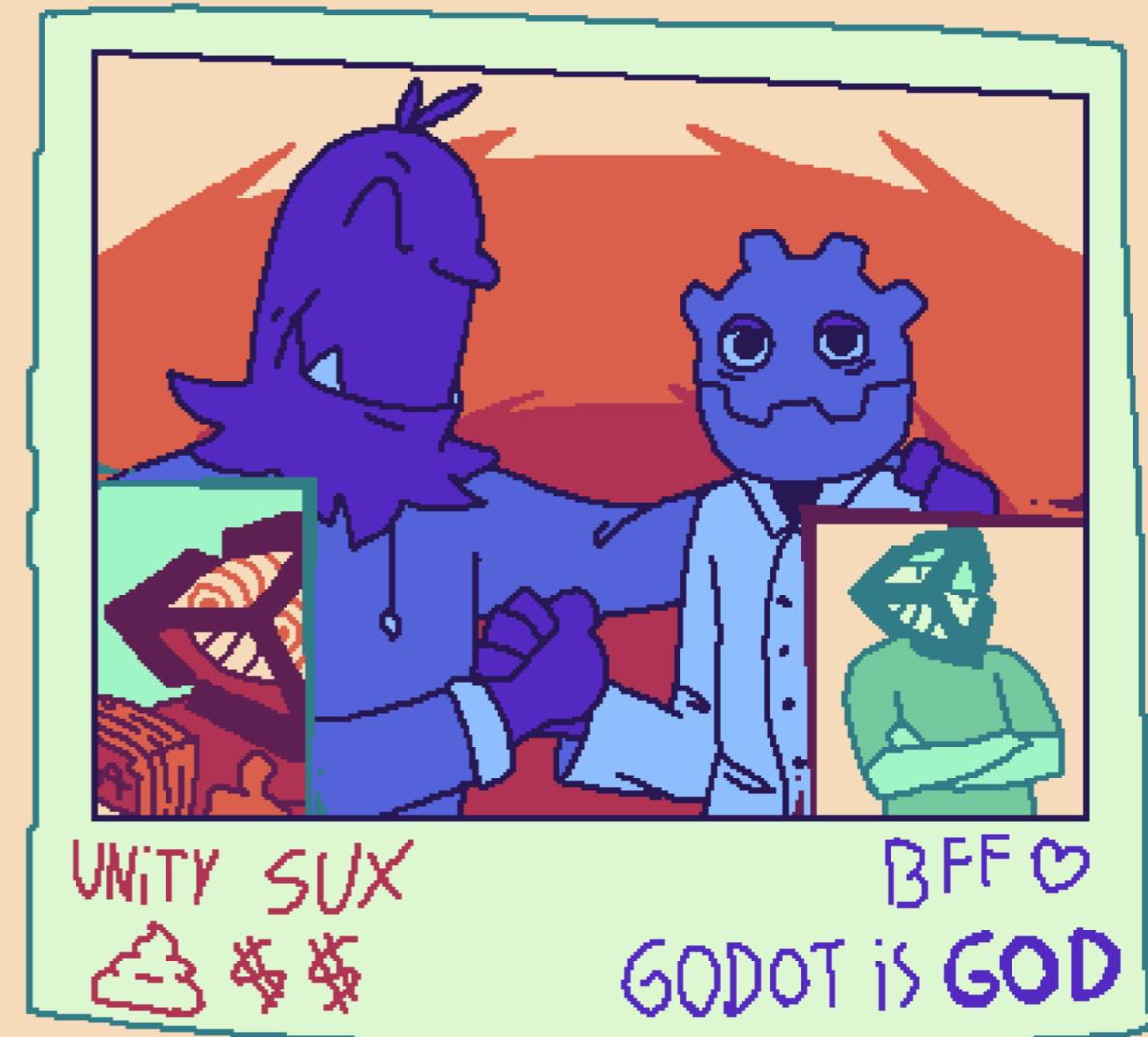


Desarrollo - Preparatoria

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

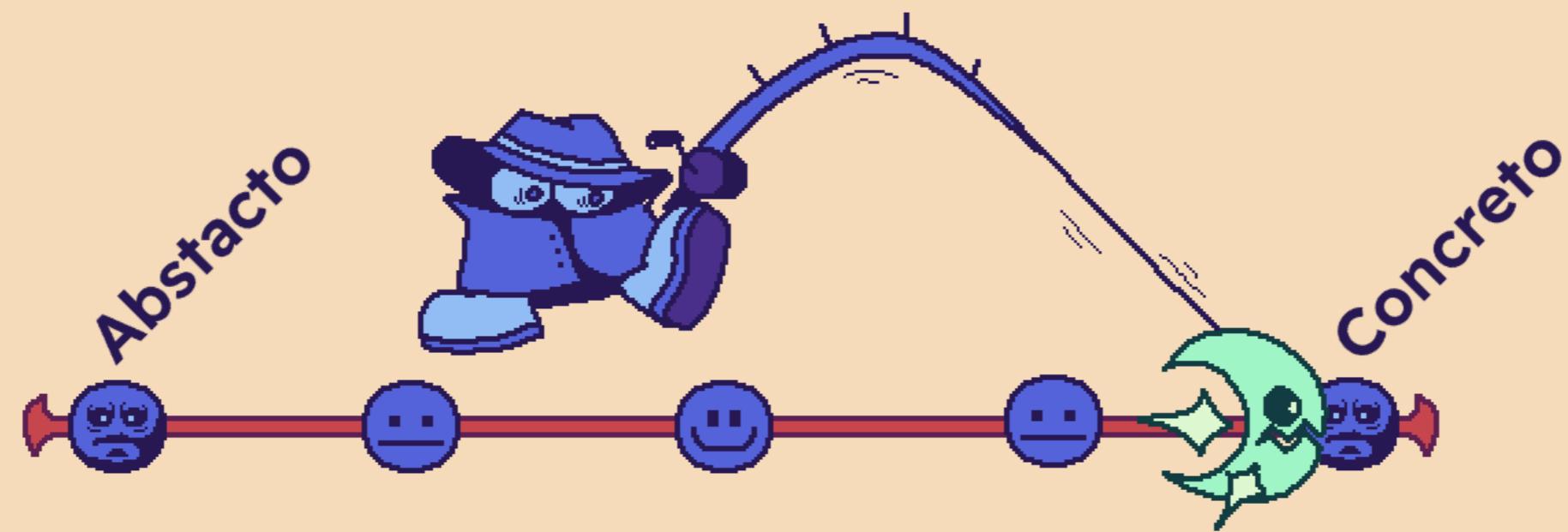


Revelación del tema - Cae la noche

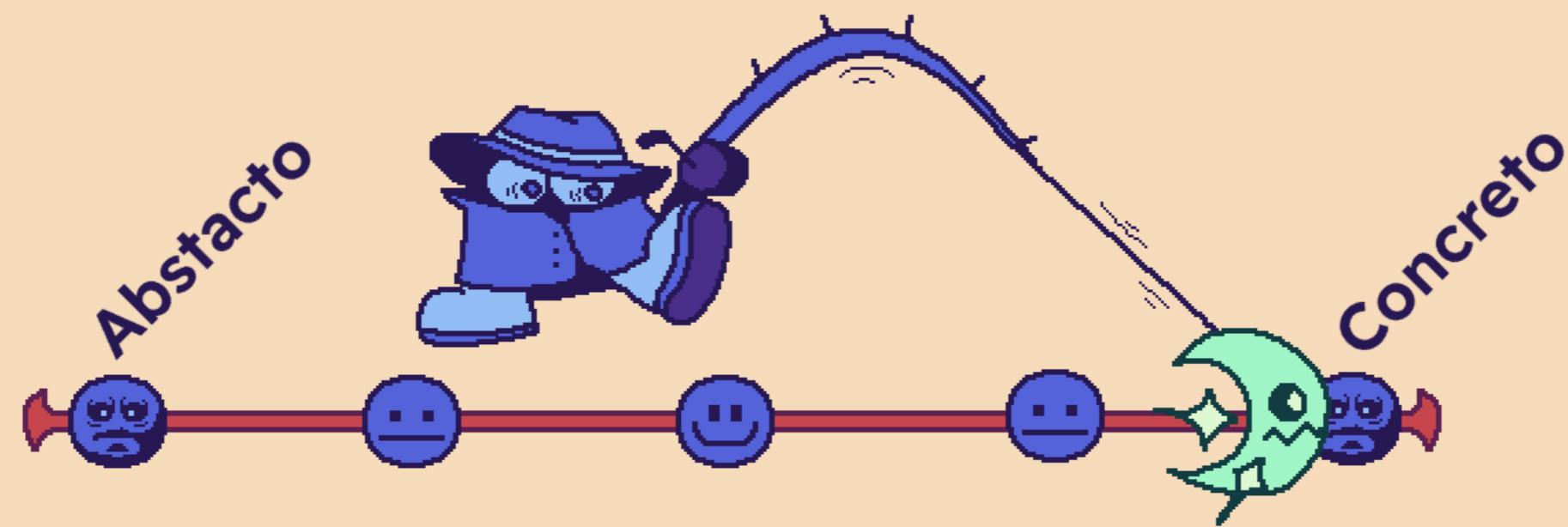
Lo odiamos



Discusión de ideas - El rango de valoración



Discusión de ideas - Lluvia de ideas



Okay hear me out!

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



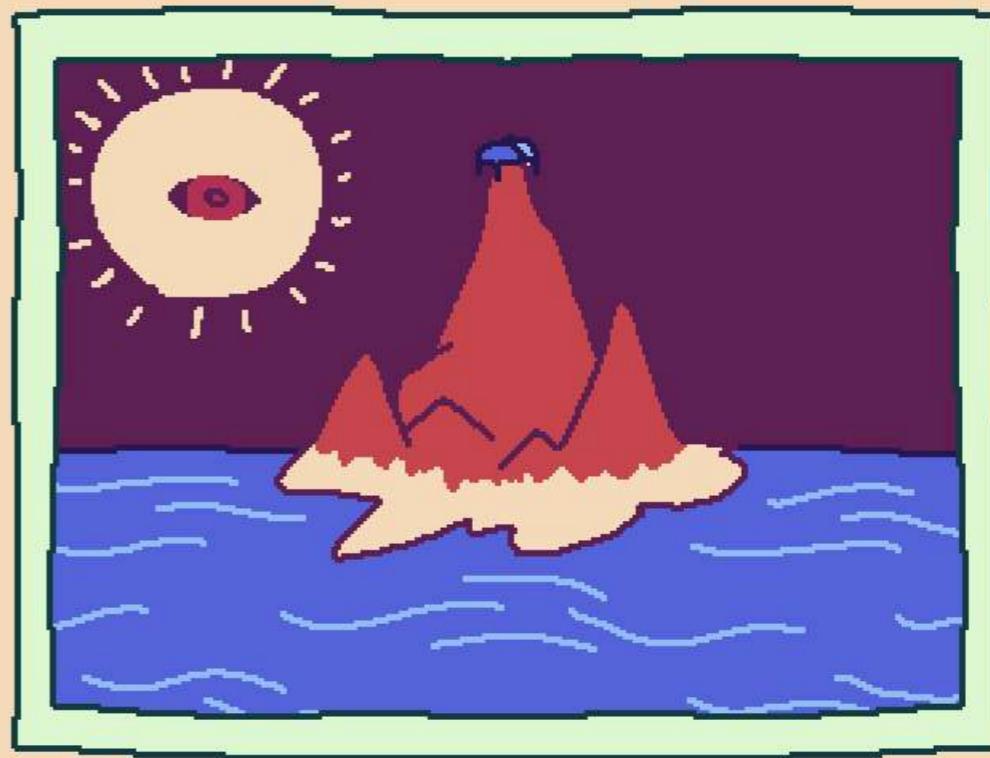
Game Design - Pulir la idea

Las ideas no valen nada

Una isla donde va subiendo la marea

Recoges fotos por el camino

Al final mueres

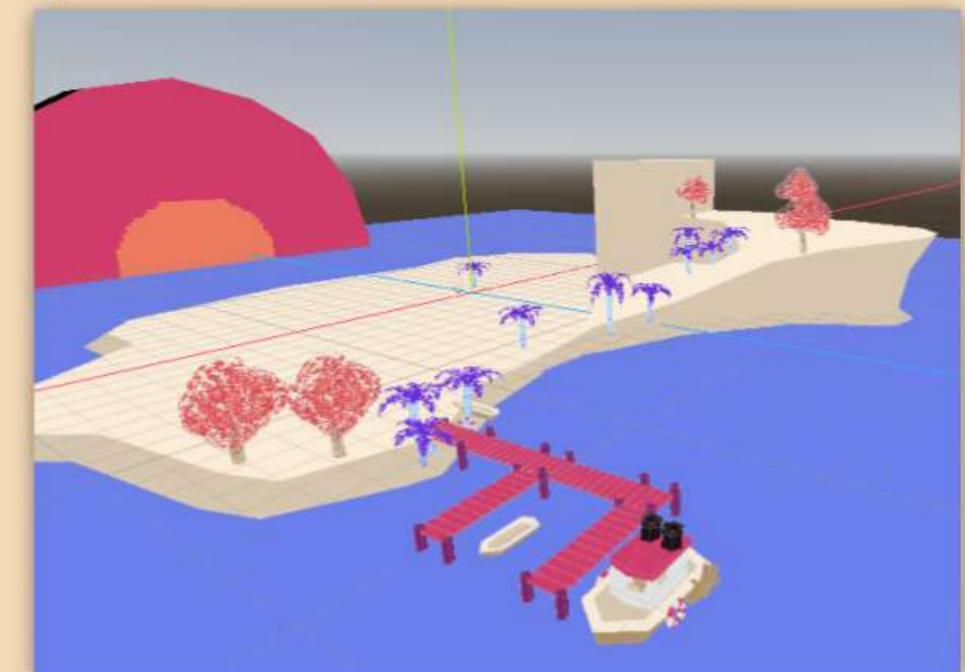
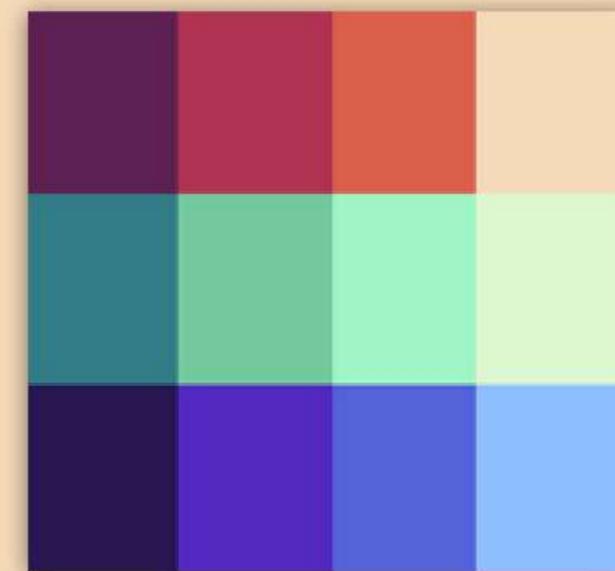


Game Design - Art Direction

Definir el estilo de juego 2D o 3D

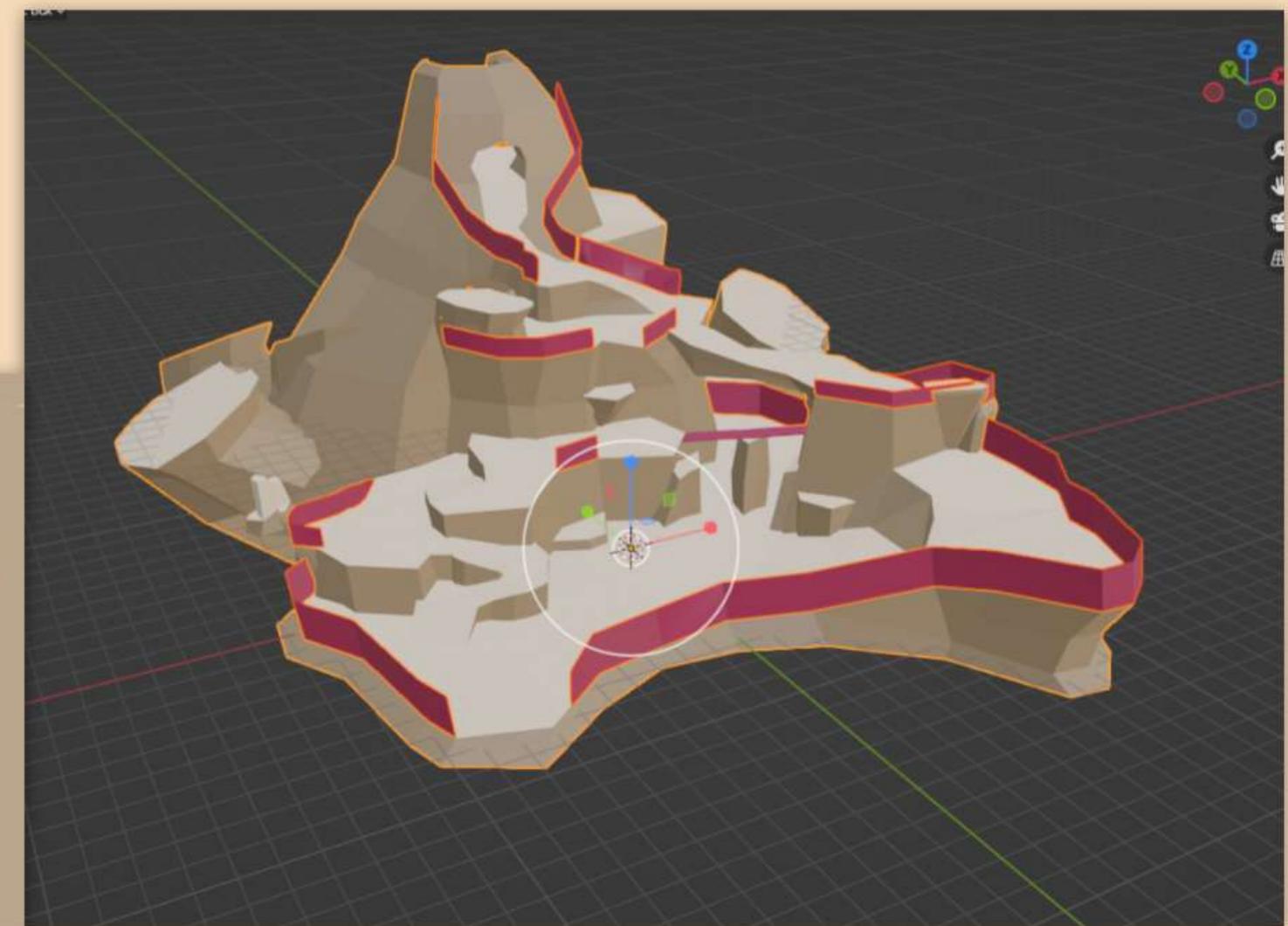
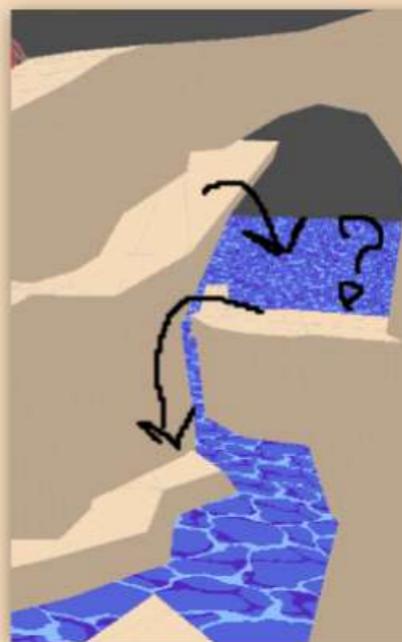
¿Cual es la mejor forma de afrontar nuestra idea con los recursos que tenemos?

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



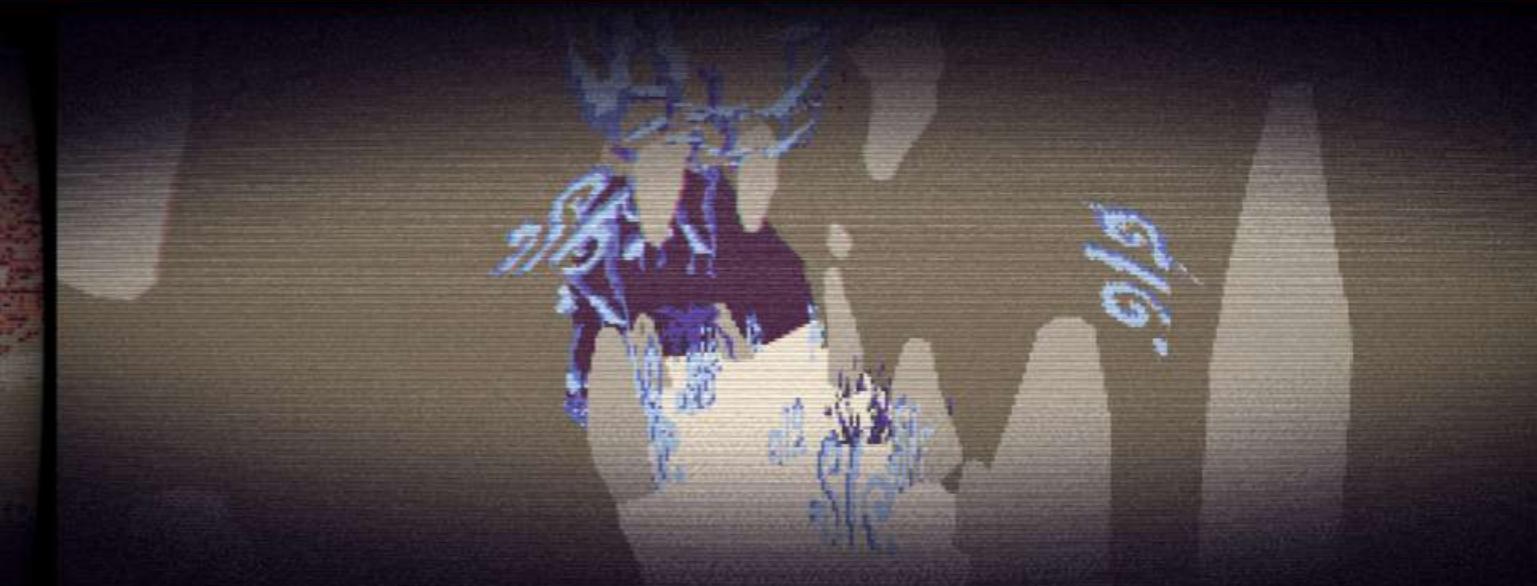
Game Design - Nivel

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



Level / Environment Design

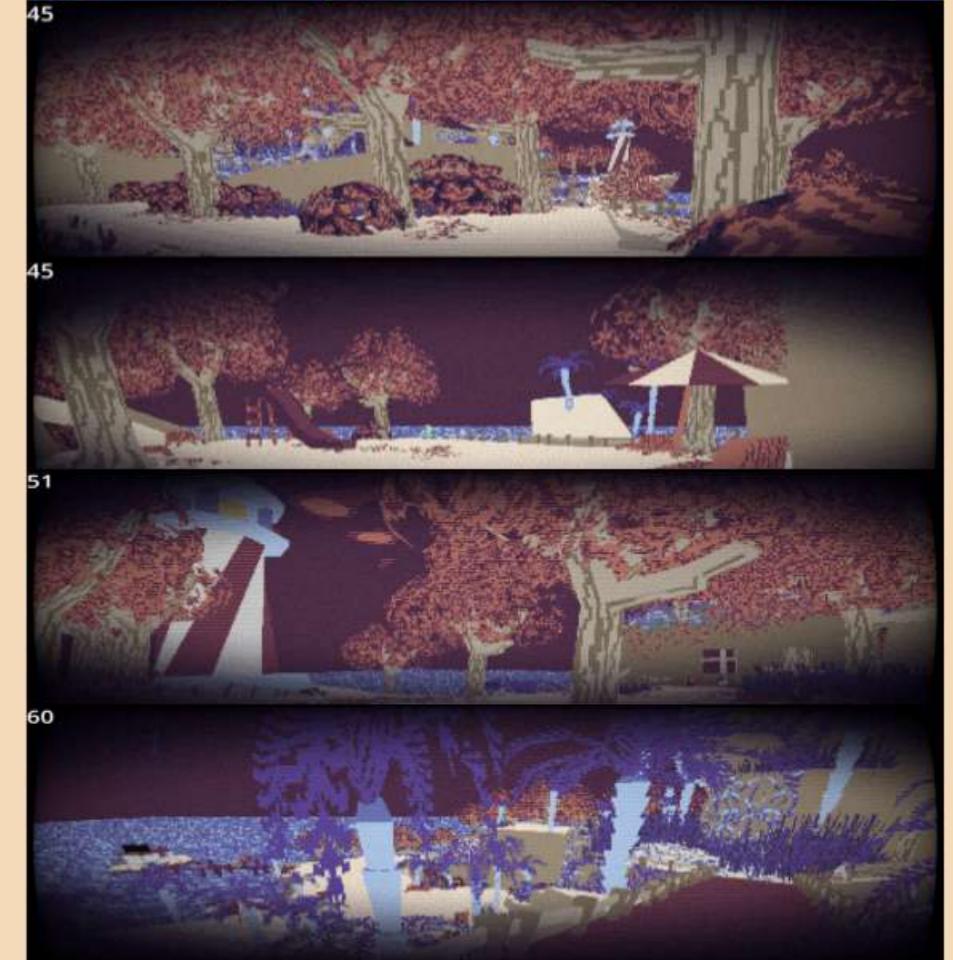
- El entorno ha de transmitir la idea del juego
- Importancia de paleta de colores
- Crear una atmósfera acorde
- Contrastes necesarios para un buen entendimiento



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)

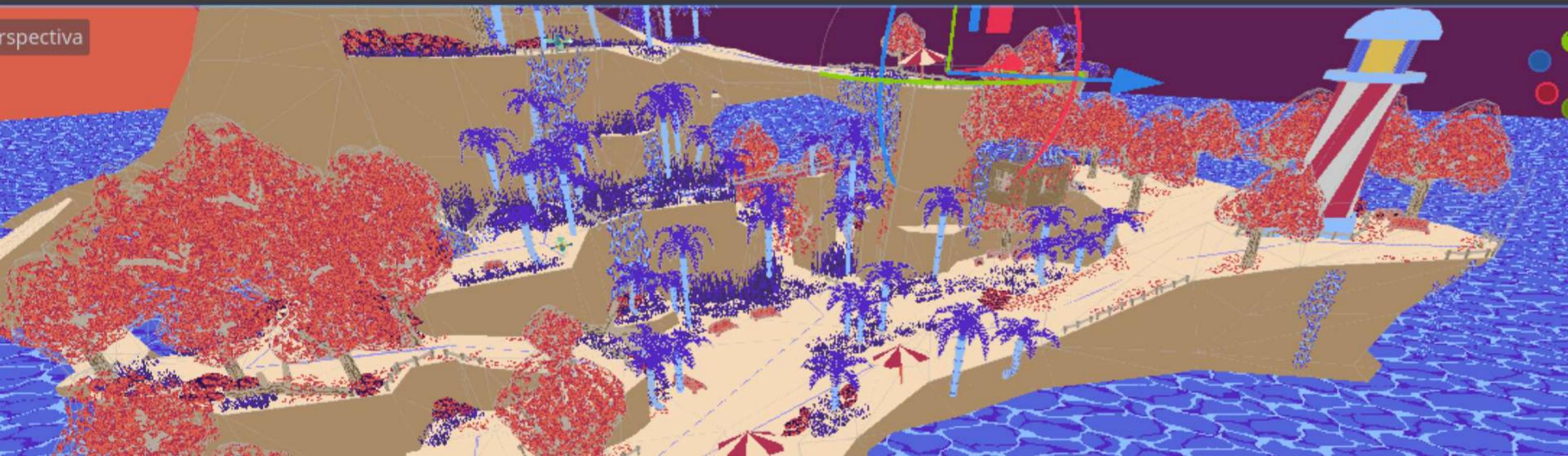
aplicable a cualquier diseño y medio audiovisual



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.

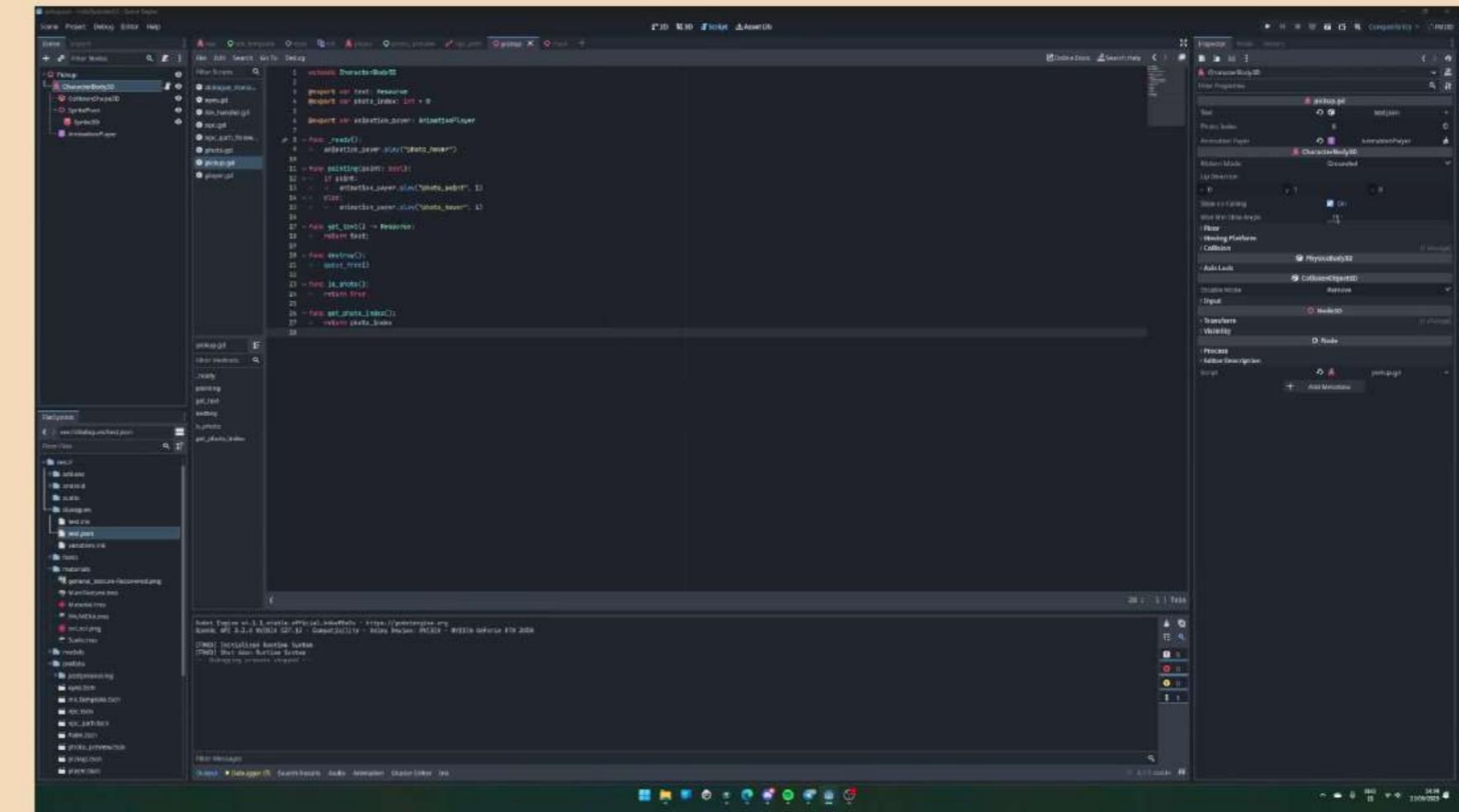
Quien abarca mucho poco aprieta

Mecánicas

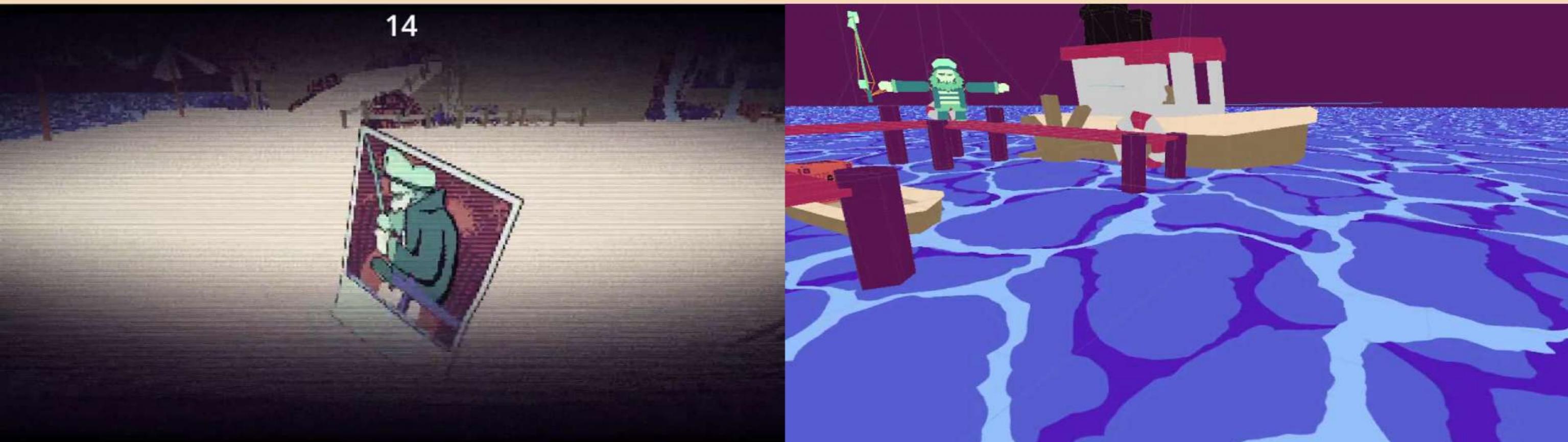
Walking simulator (no se godot voy a lo seguro)

Diálogos con personajes (ink by inkle studios)

Recoger fotos



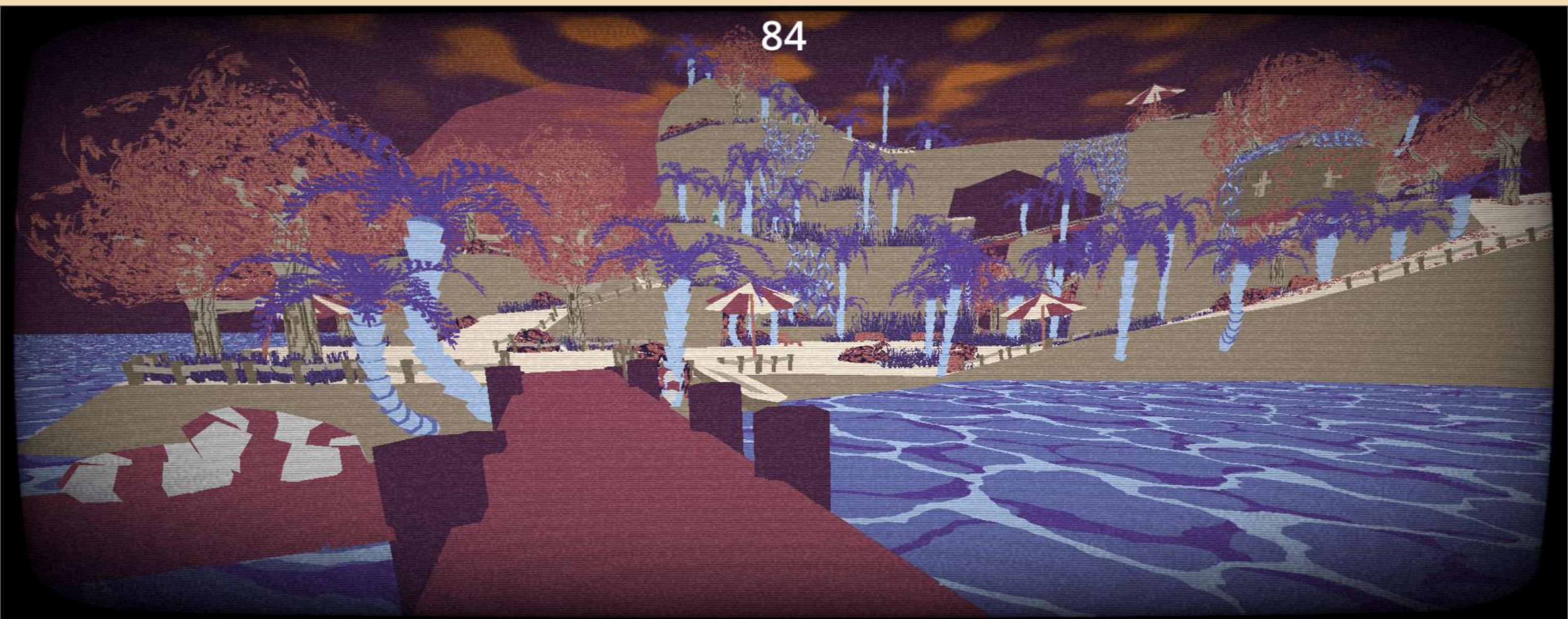
Arte - Shaders y Post Procesado



Arte - Shaders y Post Procesado

Efecto CRT (Viñetado + Scanlines + Ruido)

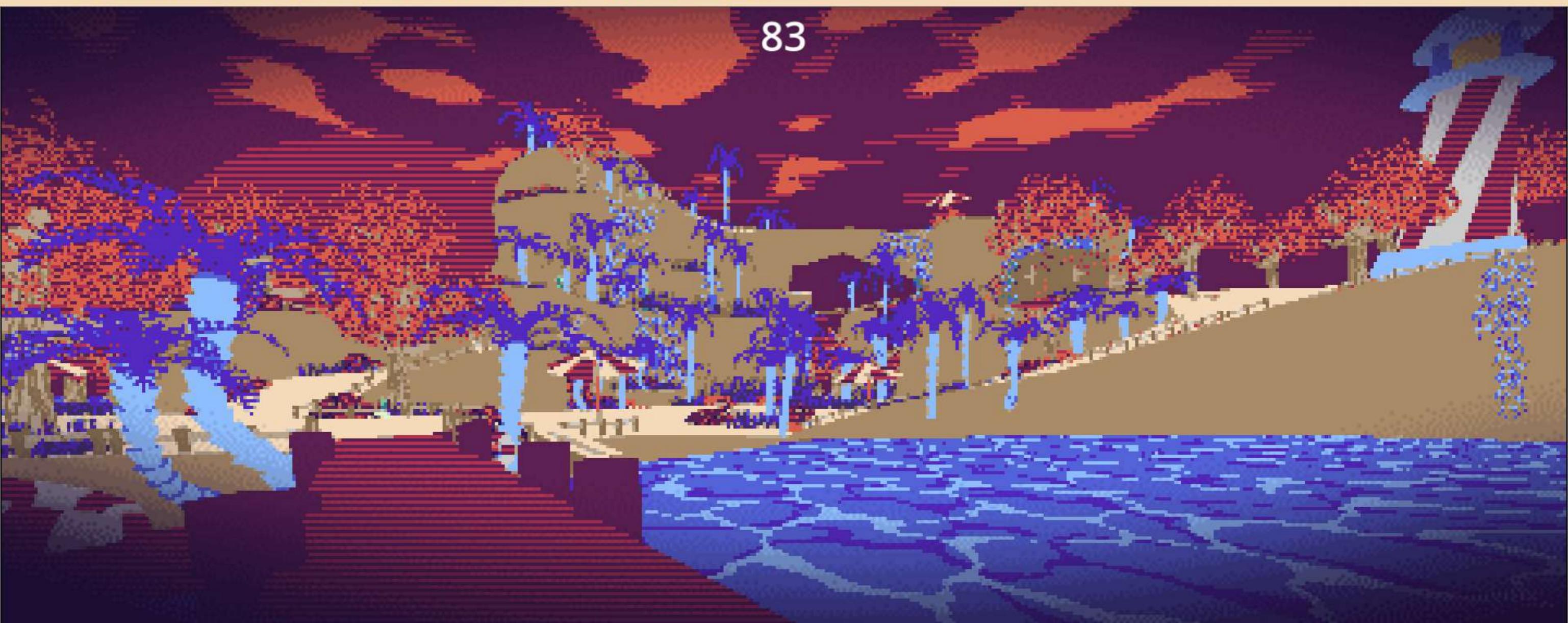
84



Arte - Shaders y Post Procesado

Cuantización de colores + Pixelación

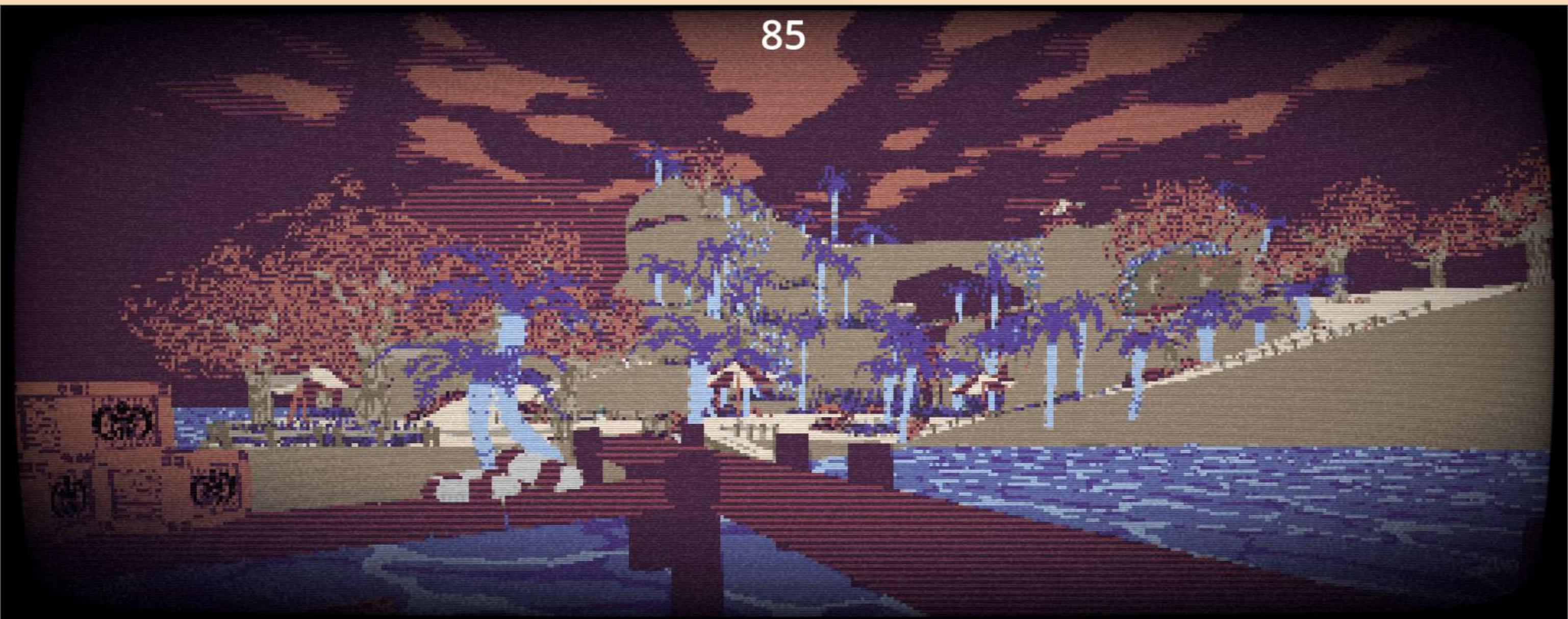
83



Arte - Shaders y Post Procesado

Resultado final

85



Narrativa

Triste

Empática

Temática



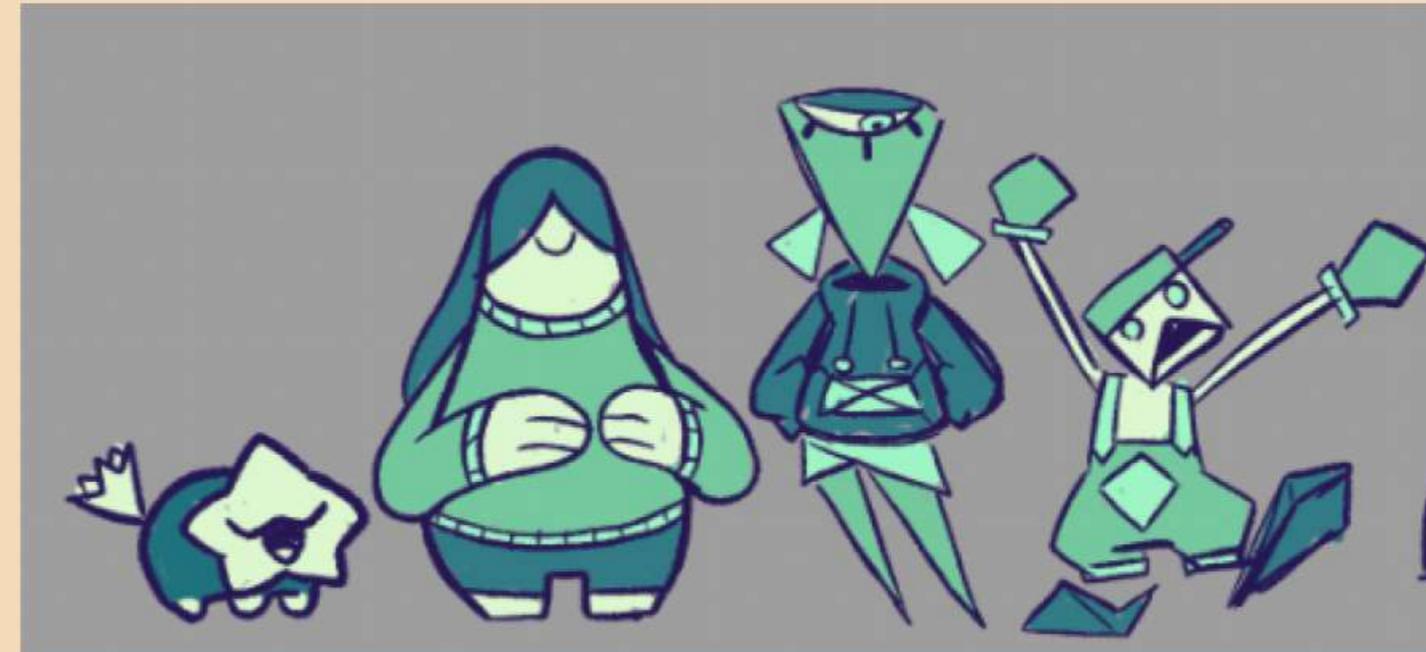
Arte - Diseño de personajes

Los personajes necesitan ser:

siluetas reconocibles (chico chica perro)

formas = personalidad

relacionables (con personas de nuestro dia a dia)



Arte - Diseño de personajes

Myd y Buc



Arte - Diseño de personajes

Mamá y garrete



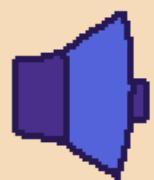
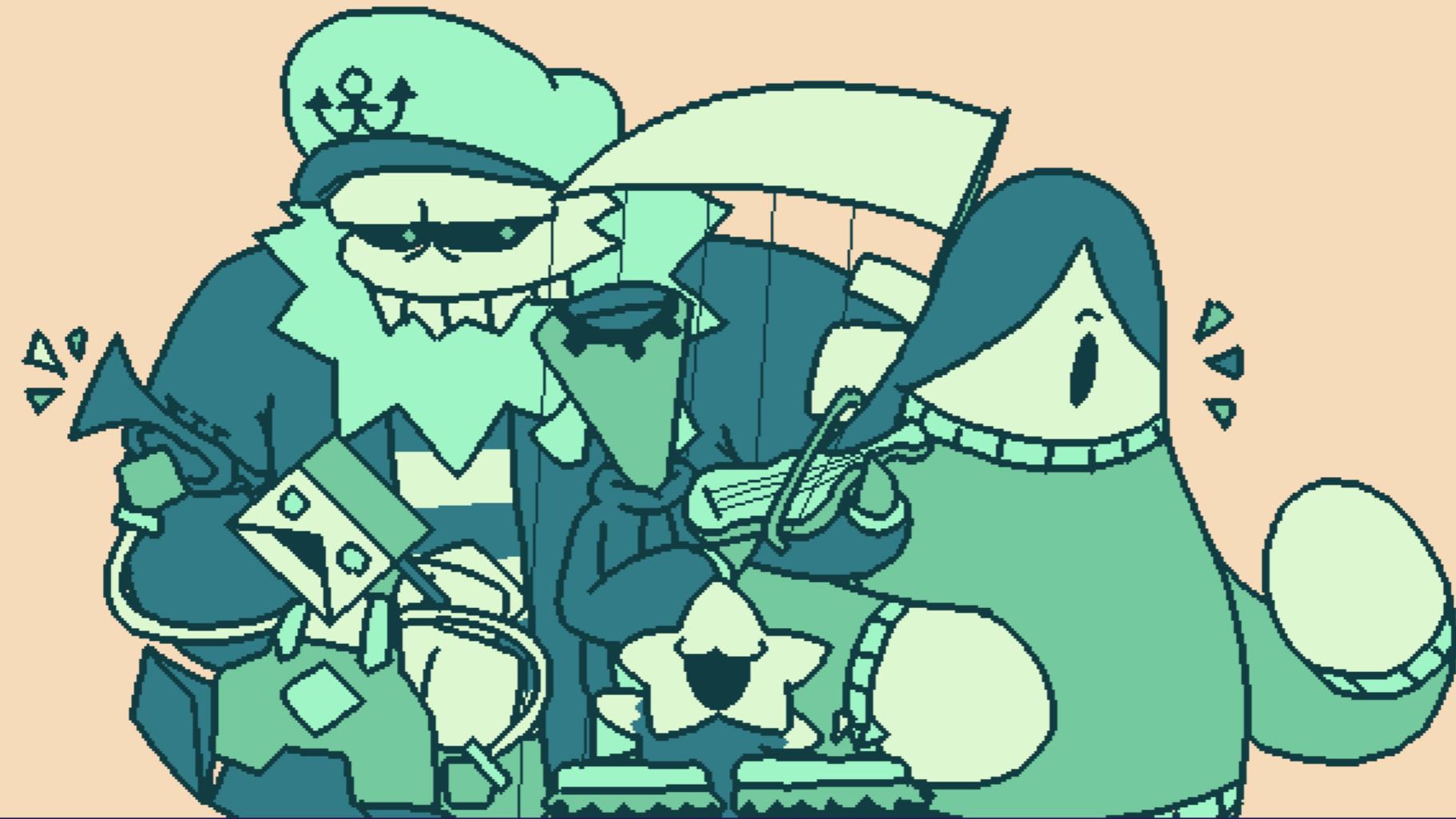
Arte - Diseño de personajes

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?

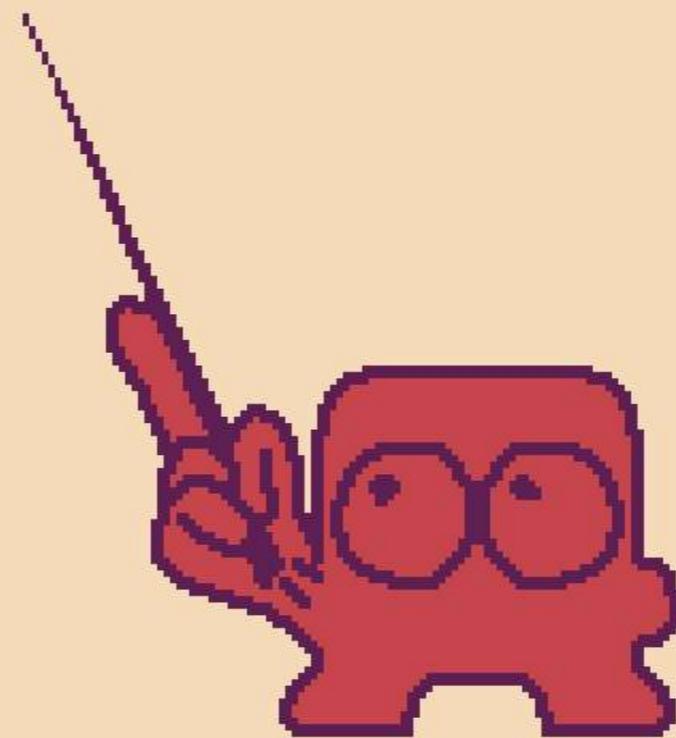
Según un orden de importancia

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

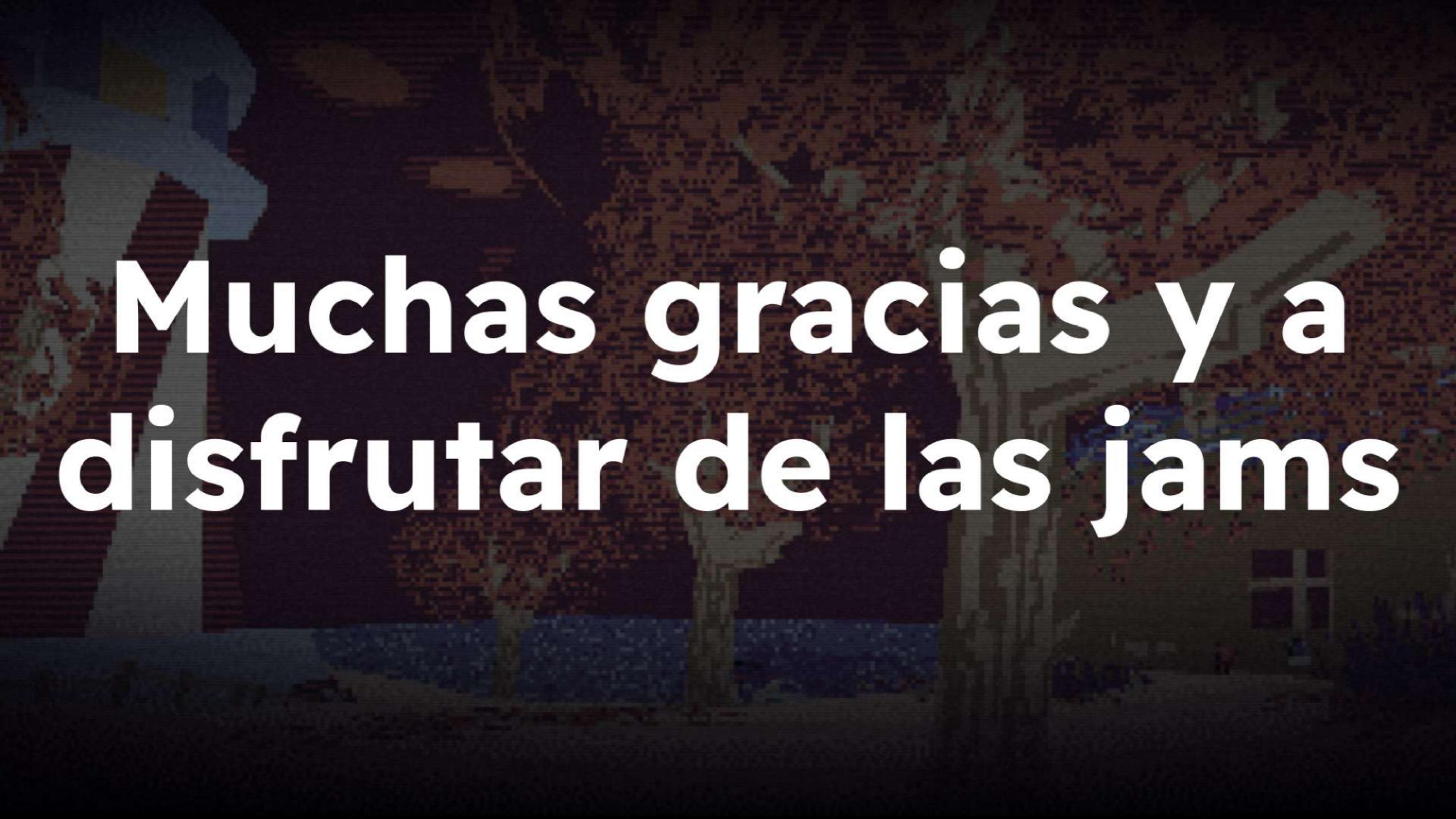
Y recibe feedback de ello



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