



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

# Hemos sobrevivido a una jam

Froglake Studios



# Indie Spain Jam 2023





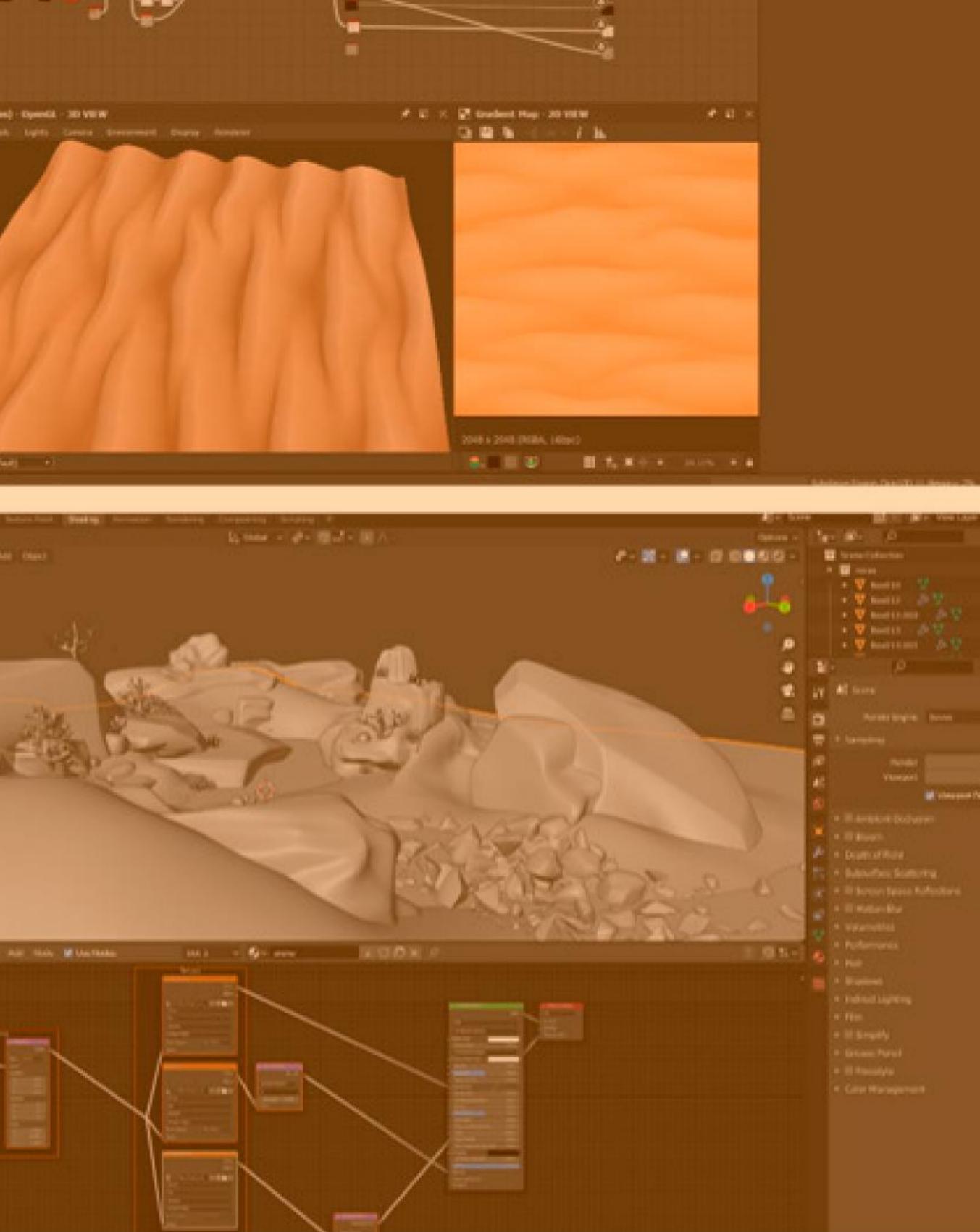
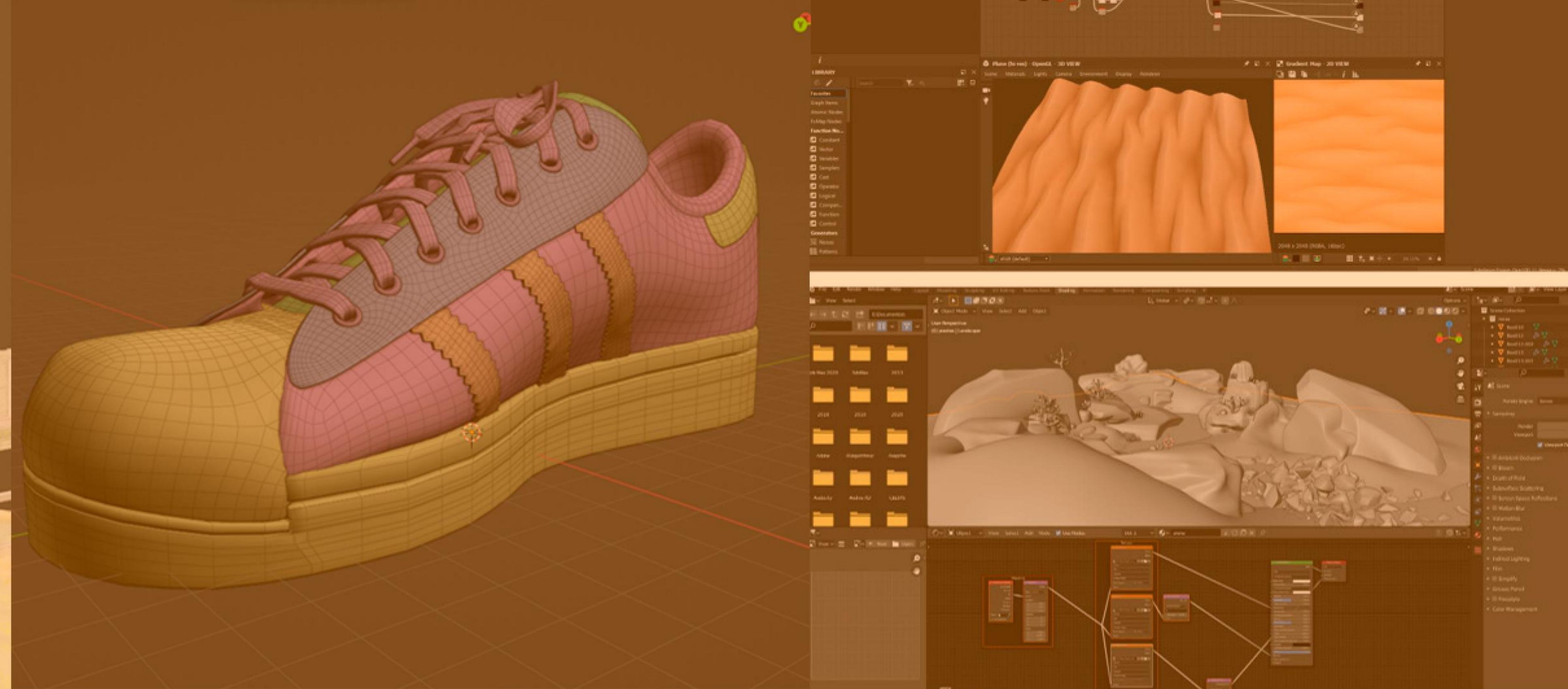
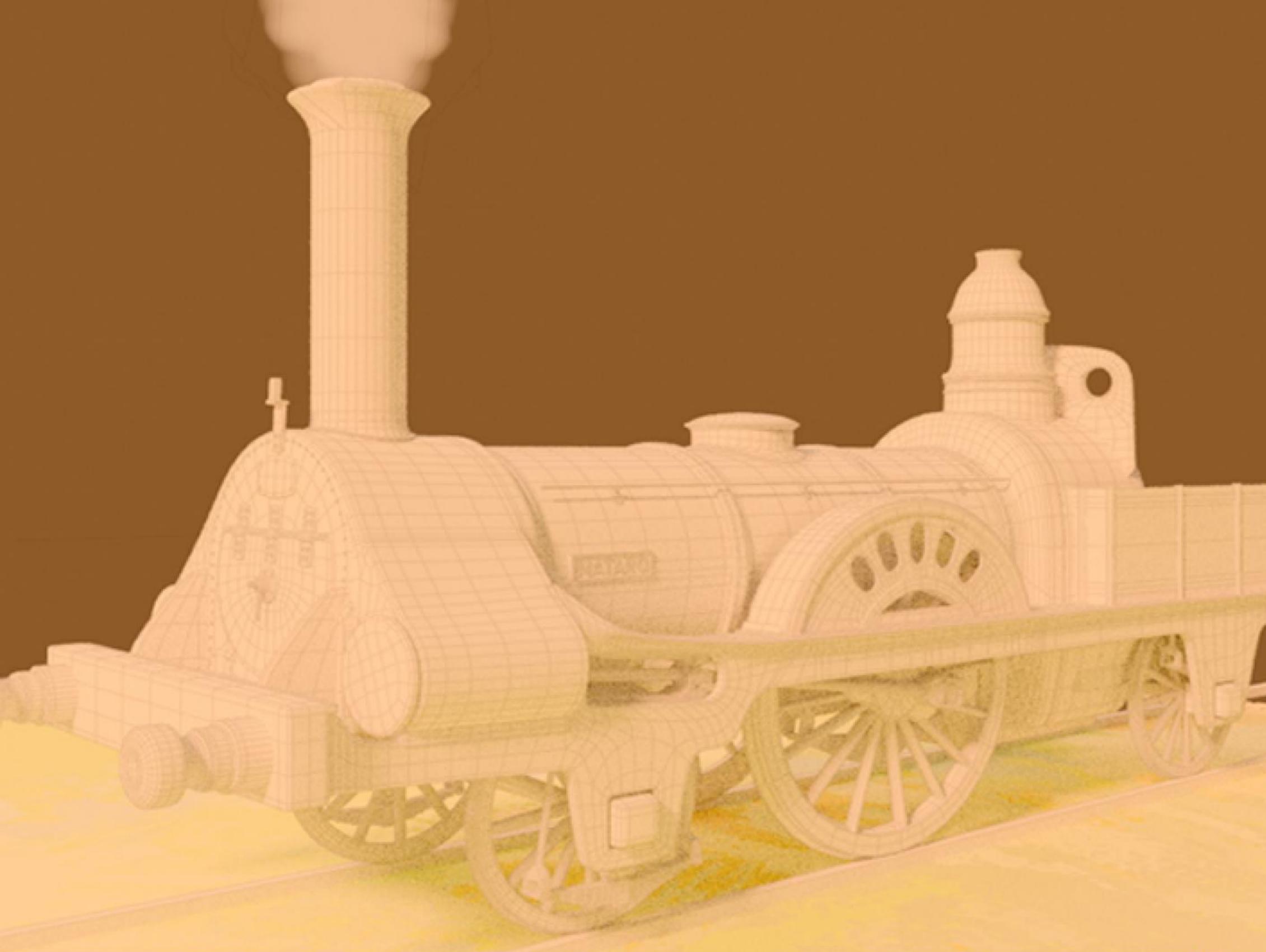
**Uri**

**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)

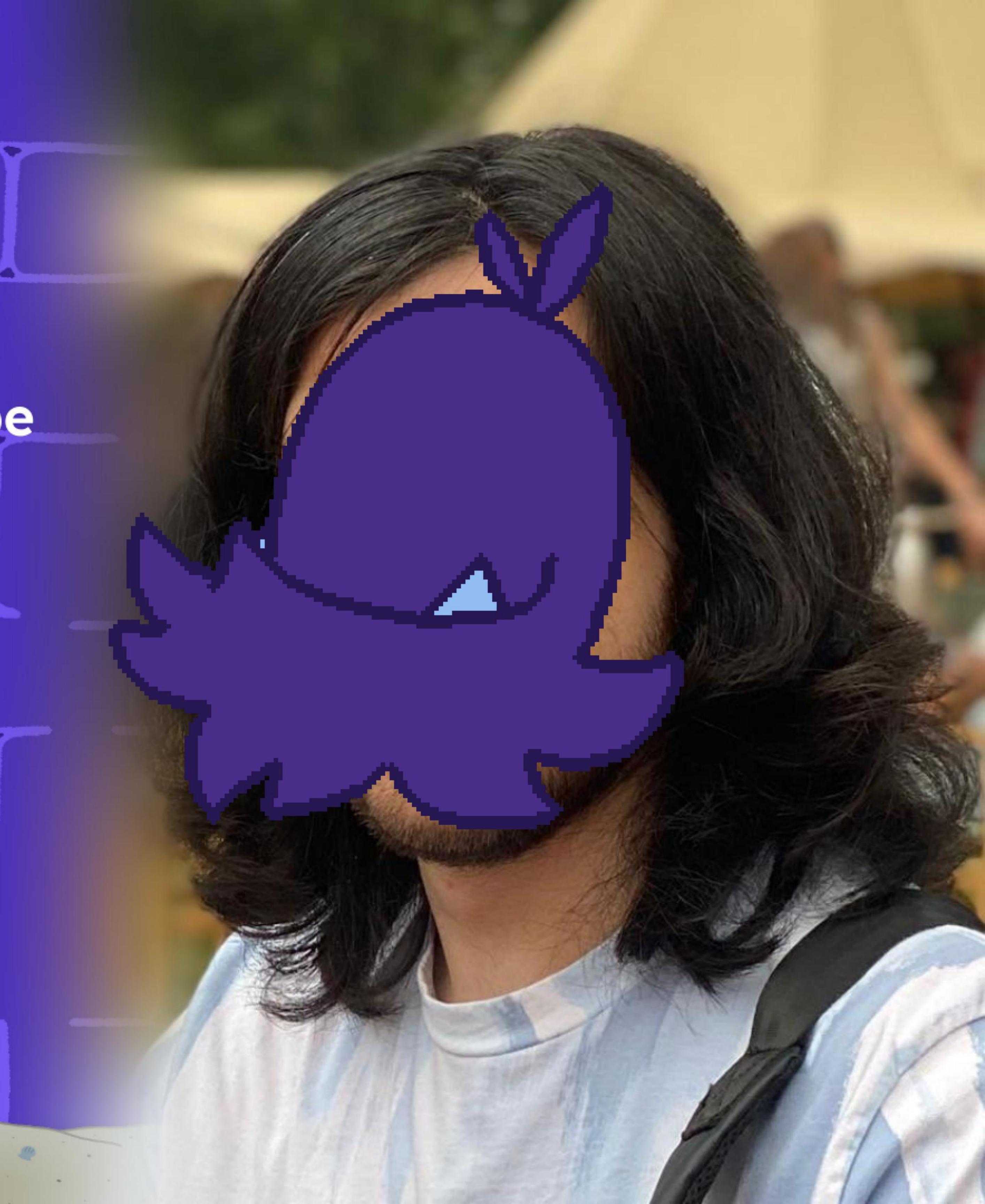
Marc

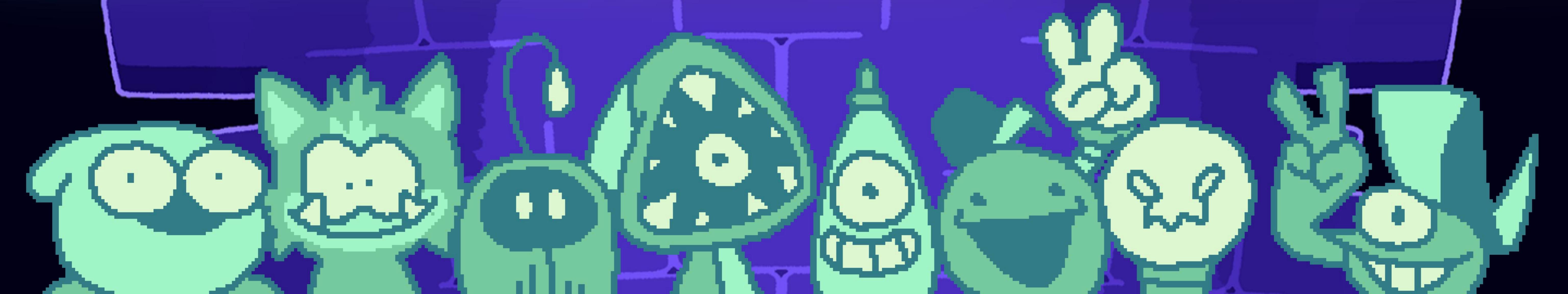
Un monstruo que le gusta dibujar  
y crear personajes

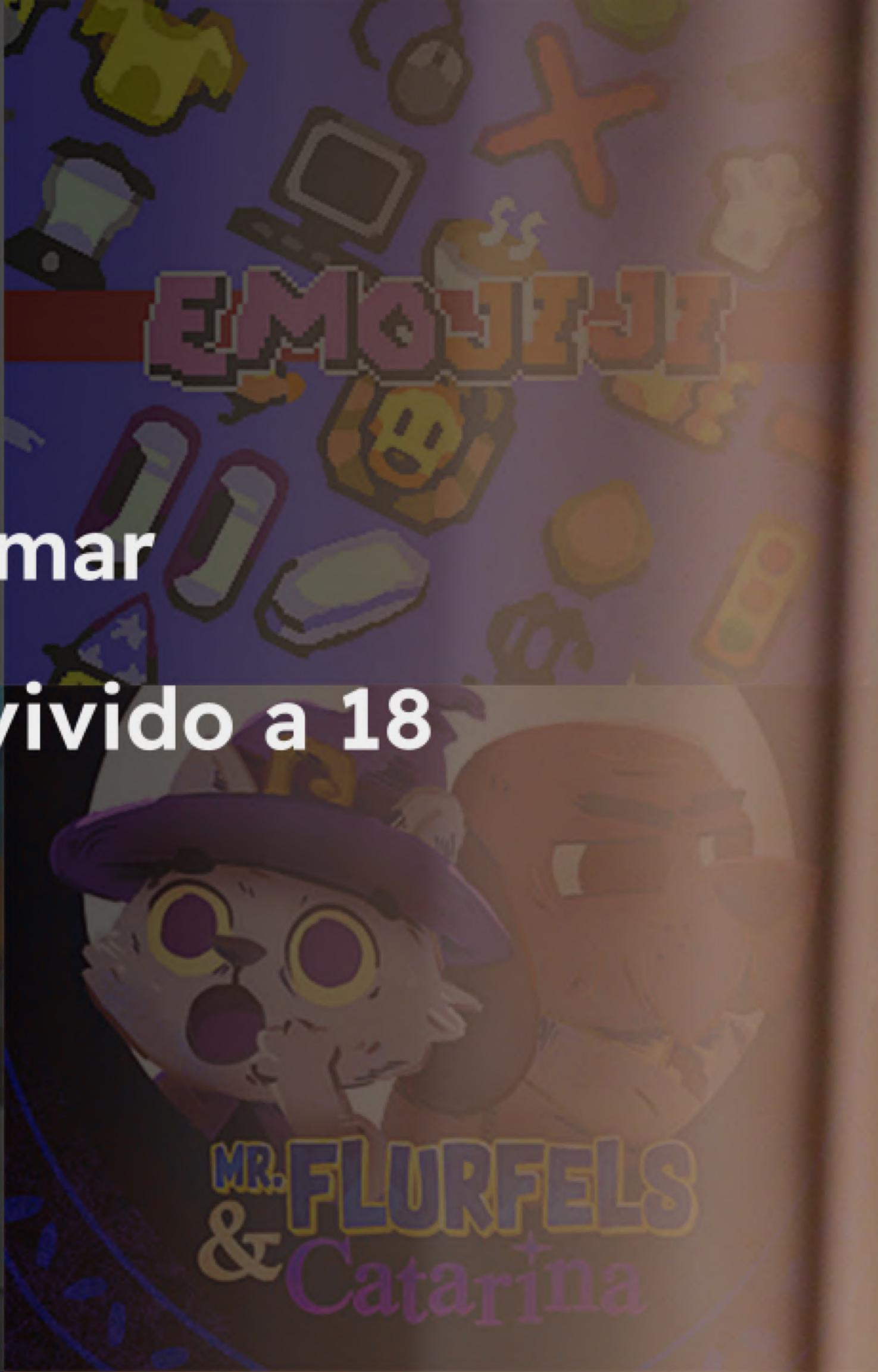
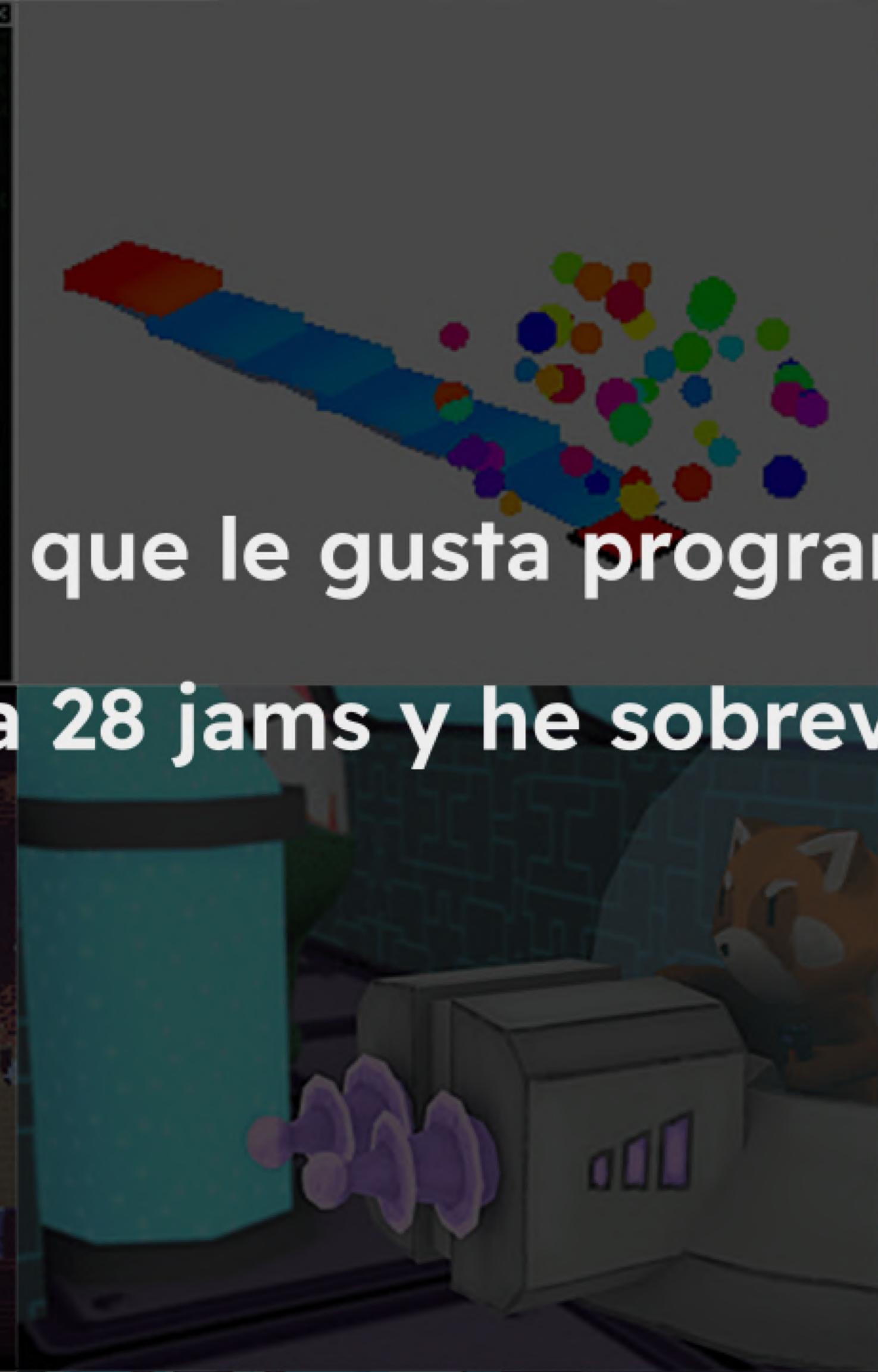
Soy el que se dedica a mirar out of scope



atrichocke.carrd



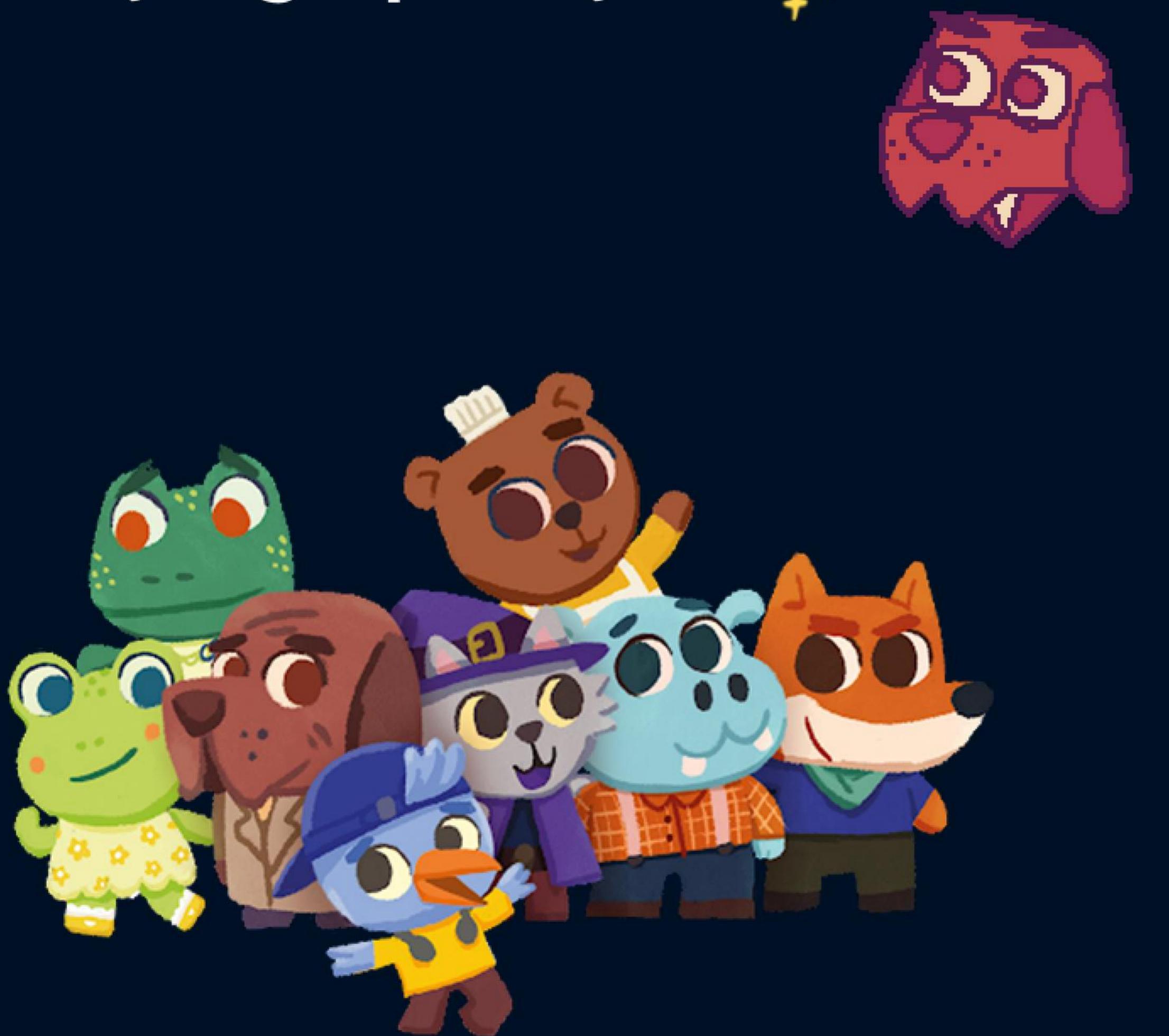




Geri



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



JUST+inCRIME



# Desarrollo - Preparatoria

**Quiero aprender...** un motor nuevo  
un estilo nuevo  
nada



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

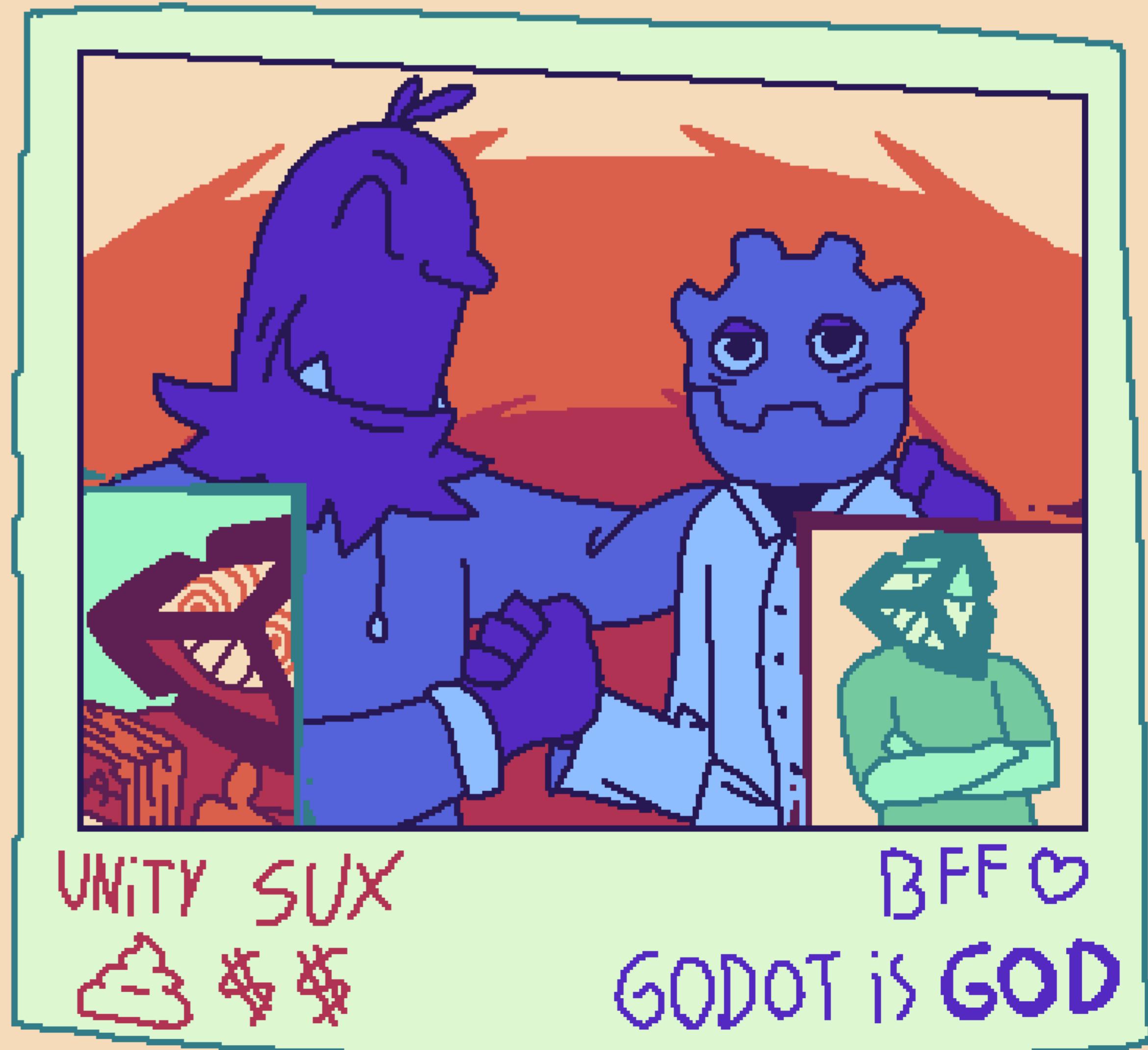


# Desarrollo - Preparatoria

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

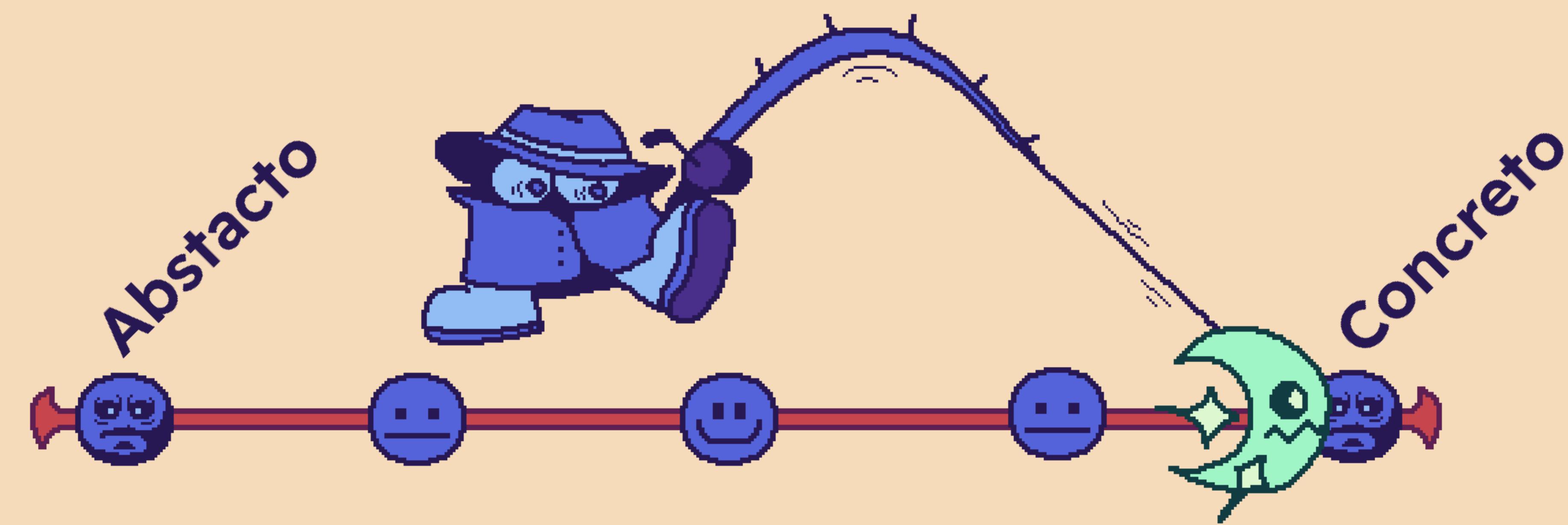


# Revelación del tema - Cae la noche

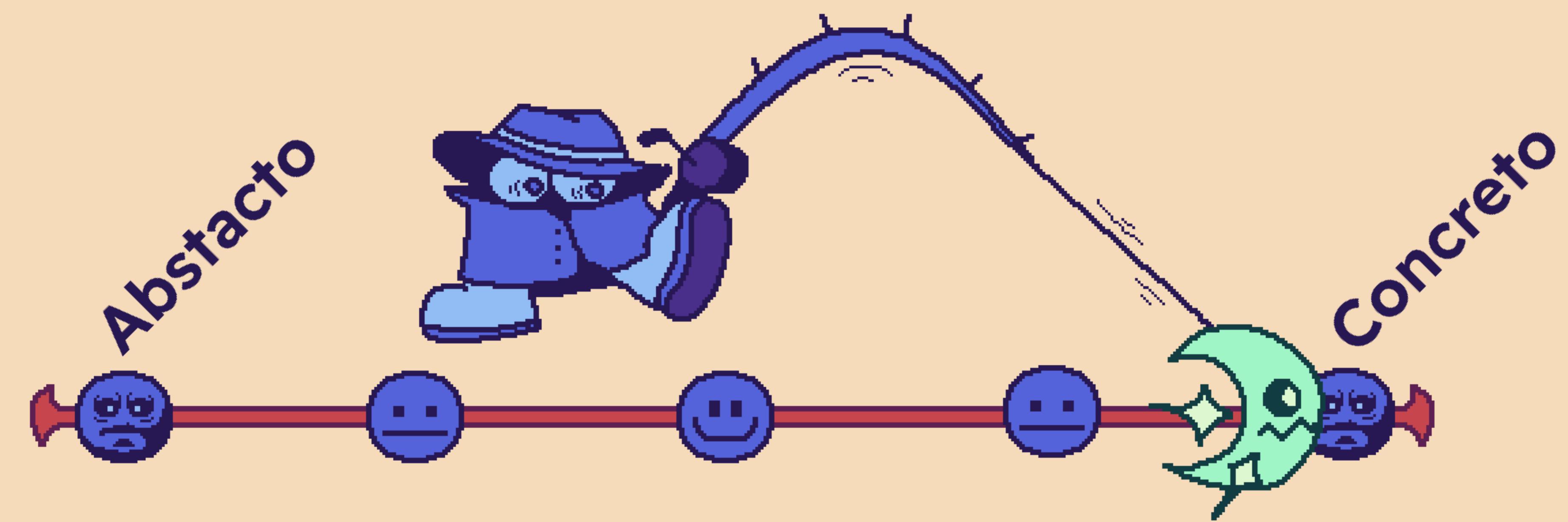
Lo odiamos



# Discusión de ideas - El rango de valoración



# Discusión de ideas - Lluvia de ideas



# Okay hear me out!

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



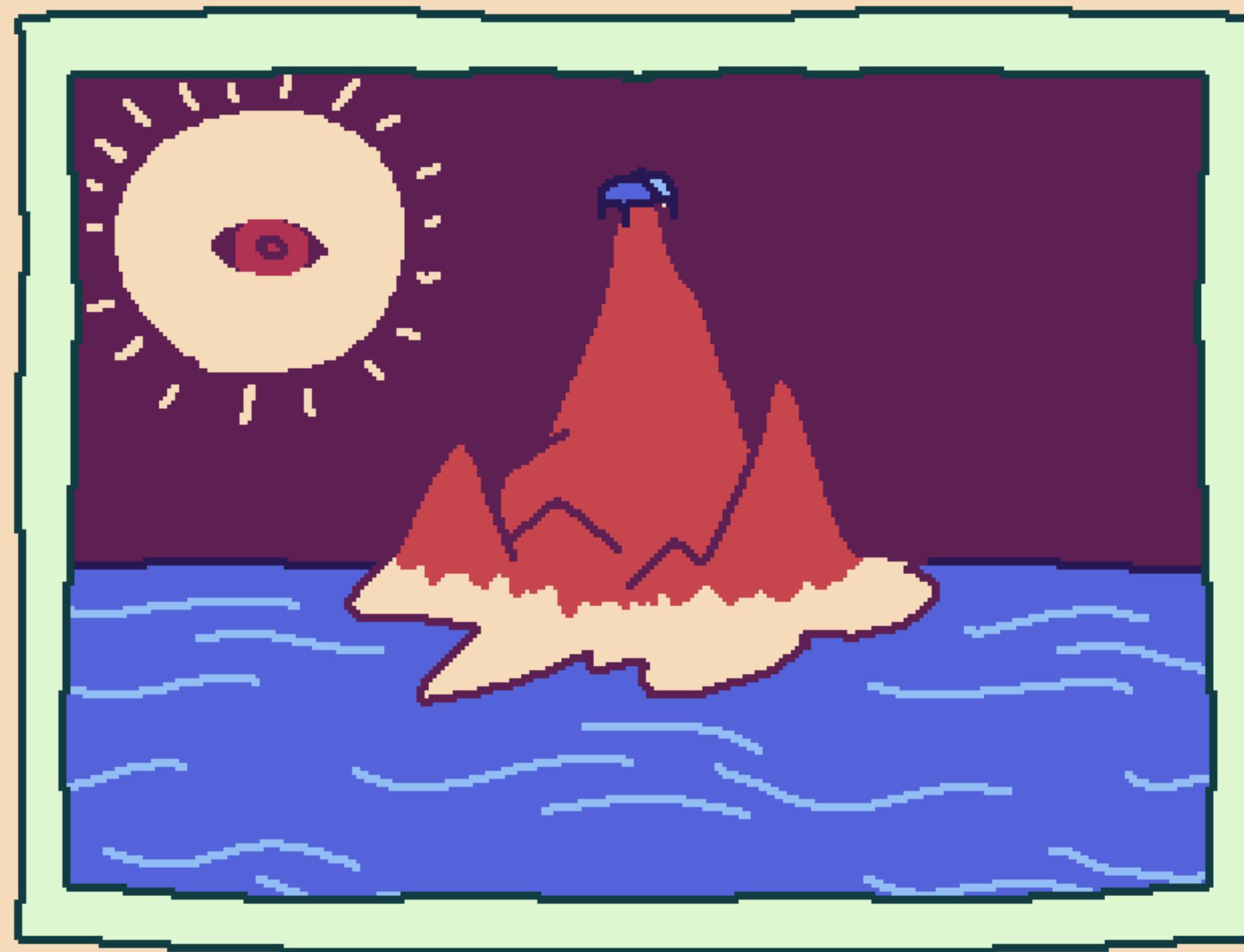
# Game Design - Pulir la idea

Las ideas no valen nada

Una isla donde va subiendo la marea

Recoges fotos por el camino

Al final mueres

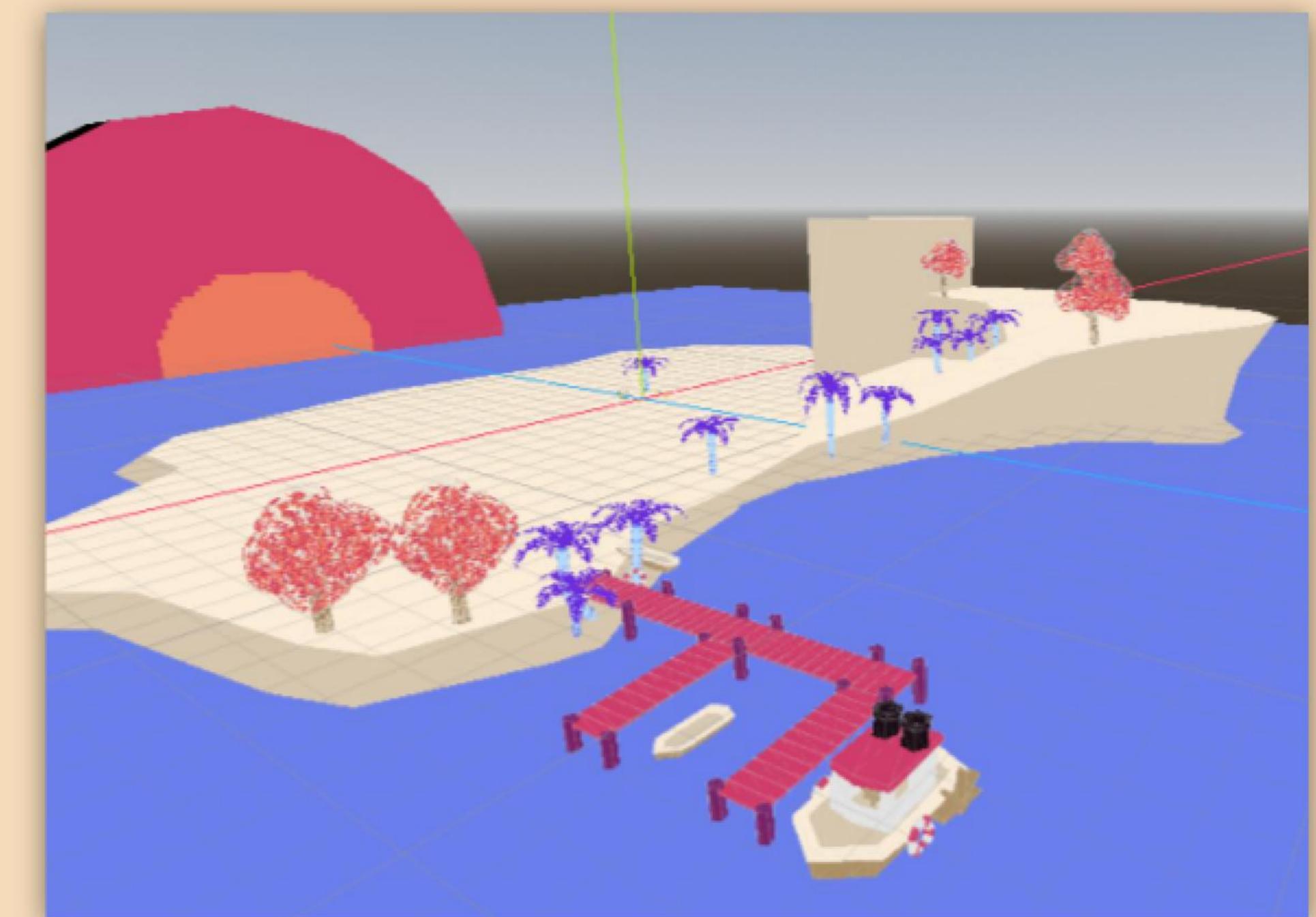


# Game Design - Art Direction

Definir el estilo de juego 2D o 3D

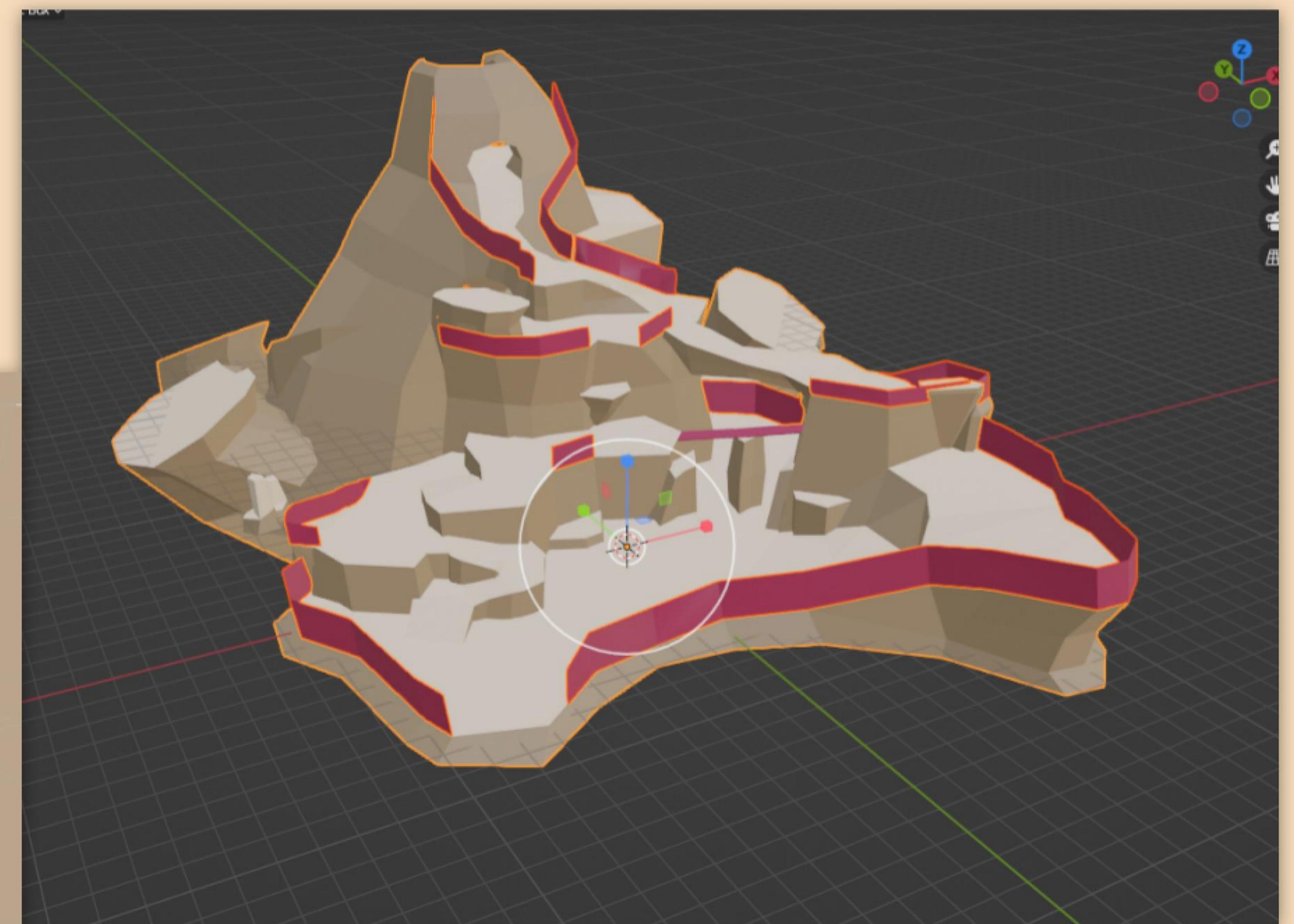
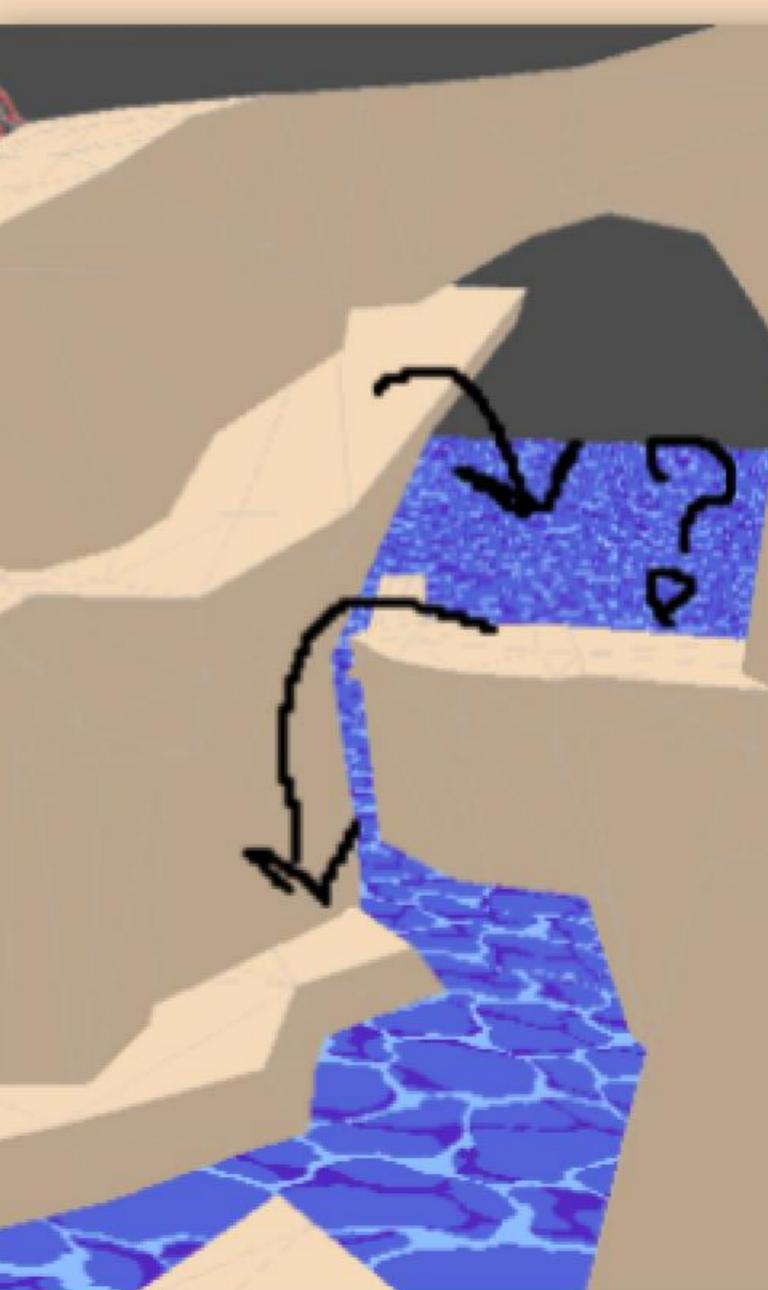
¿Cual es la mejor forma de afrontar nuestra idea con los recursos que tenemos?

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



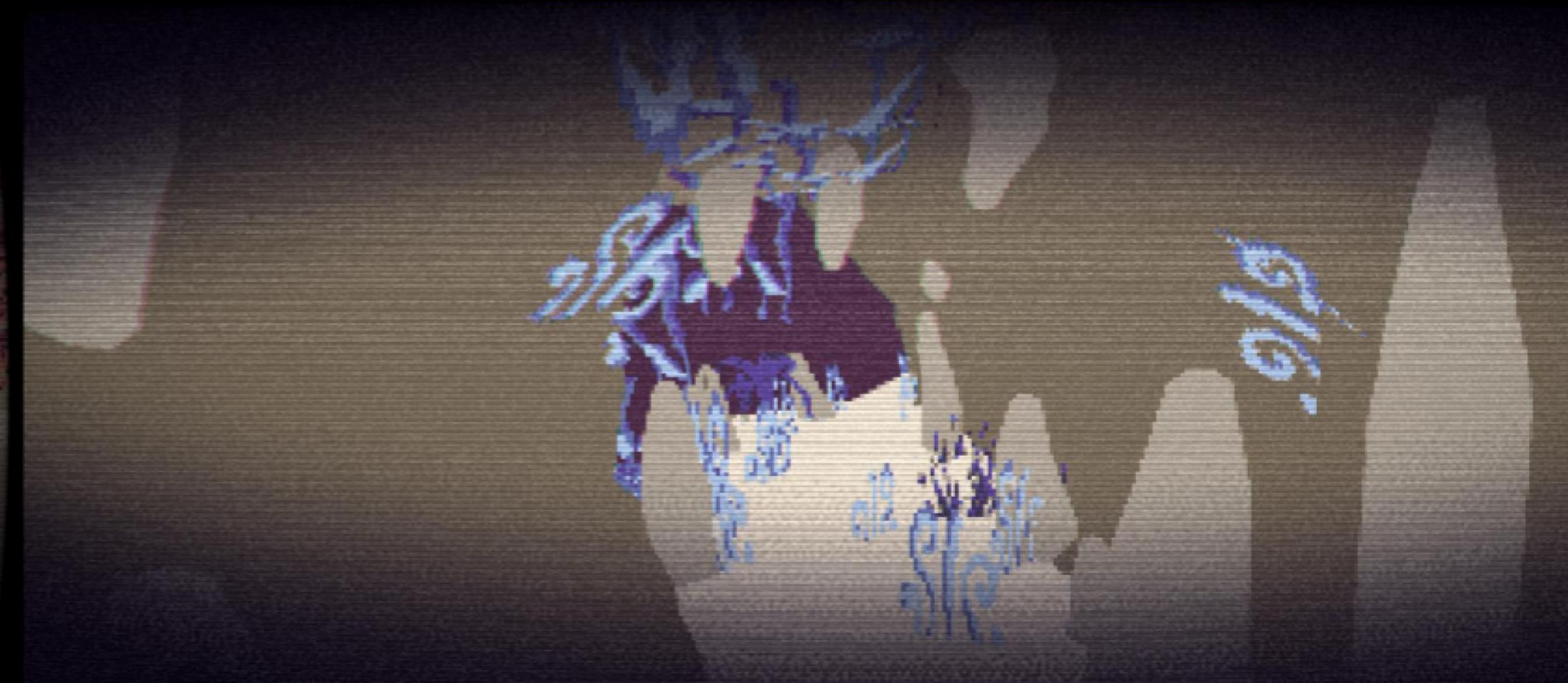
# Game Design - Nivel

- 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

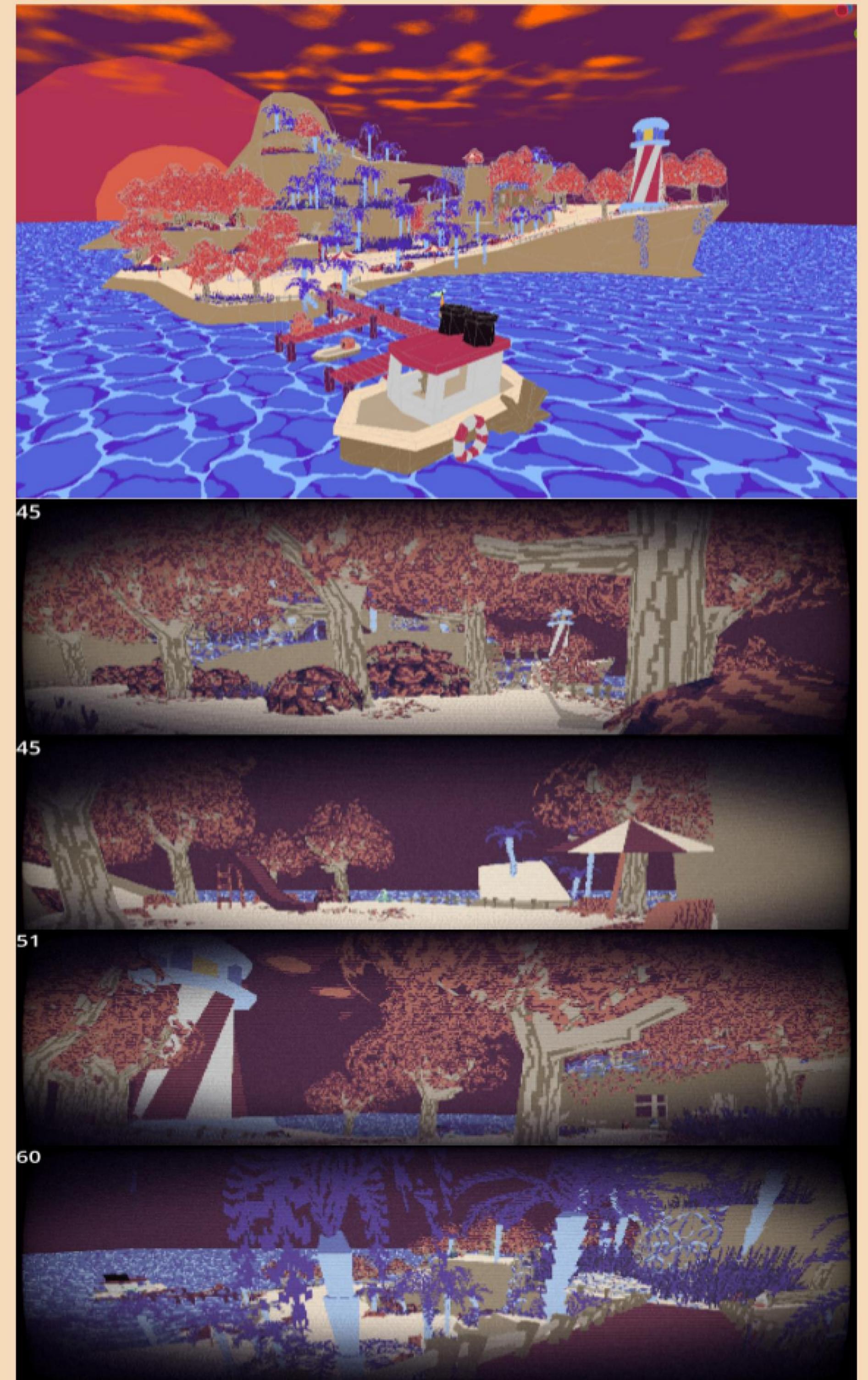
- El entorno ha de transmitir la idea del juego
- Importancia de paleta de colores
- Crear una atmósfera acorde
- Contrastes necesarios para un buen entendimiento



# 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)

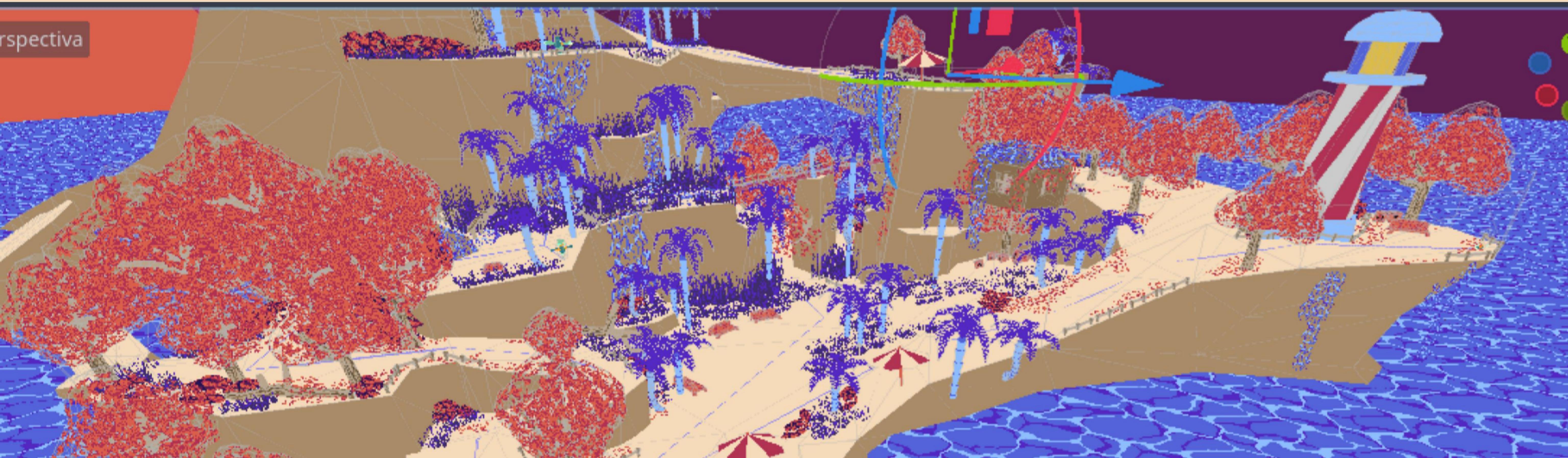
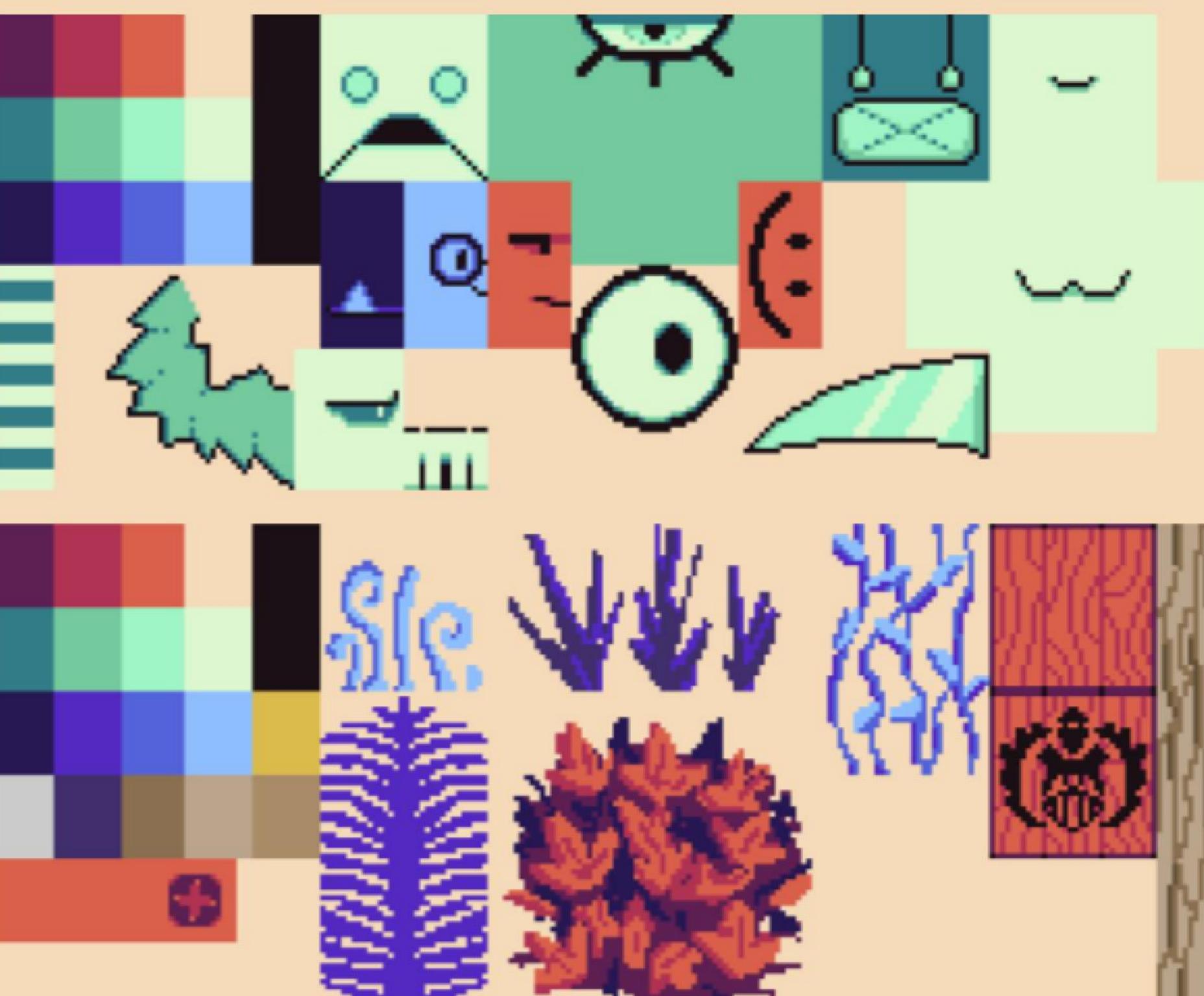
aplicable a cualquier diseño y medio audiovisual



# 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**

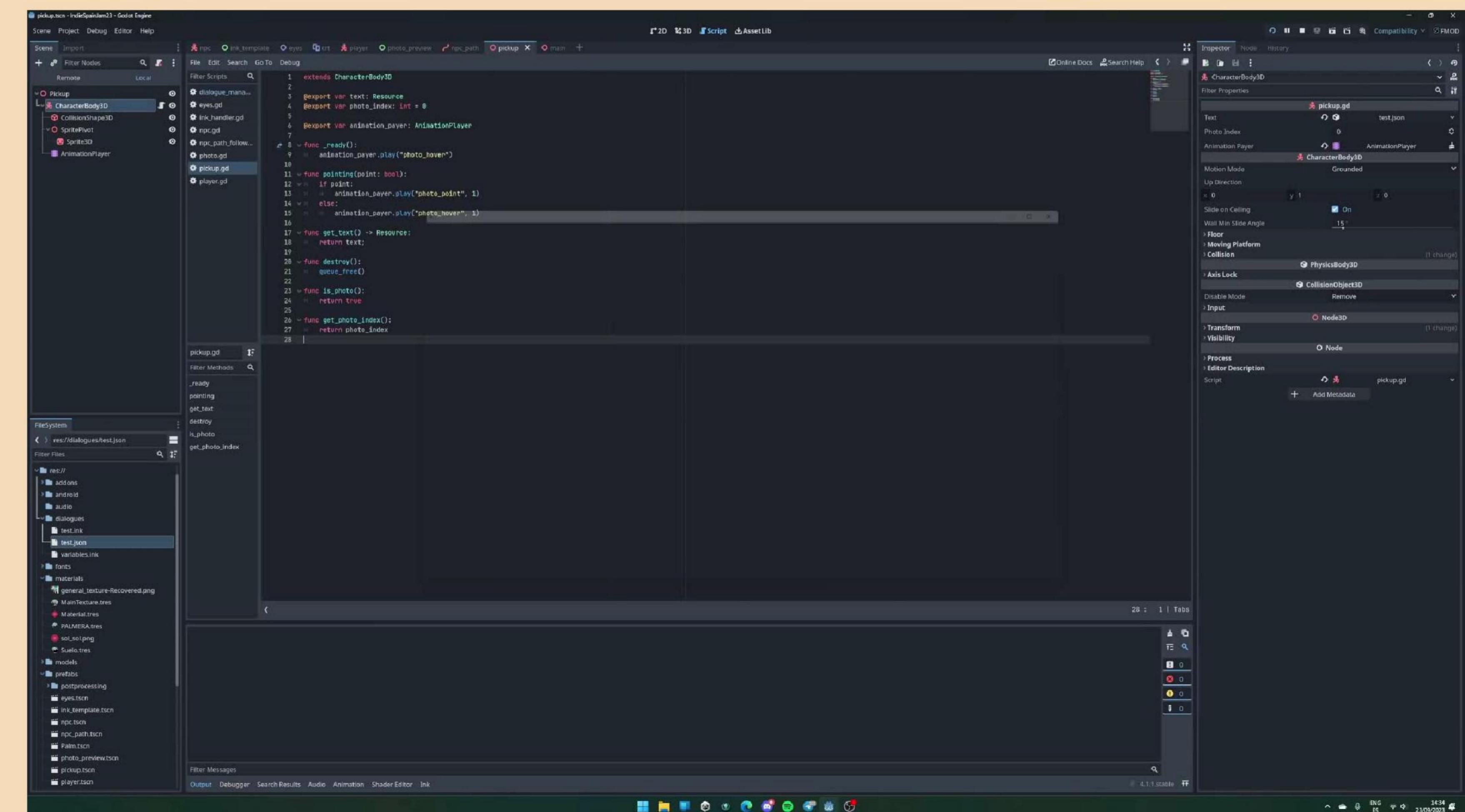


# Mecánicas

Walking simulator (no se godot voy a lo seguro)

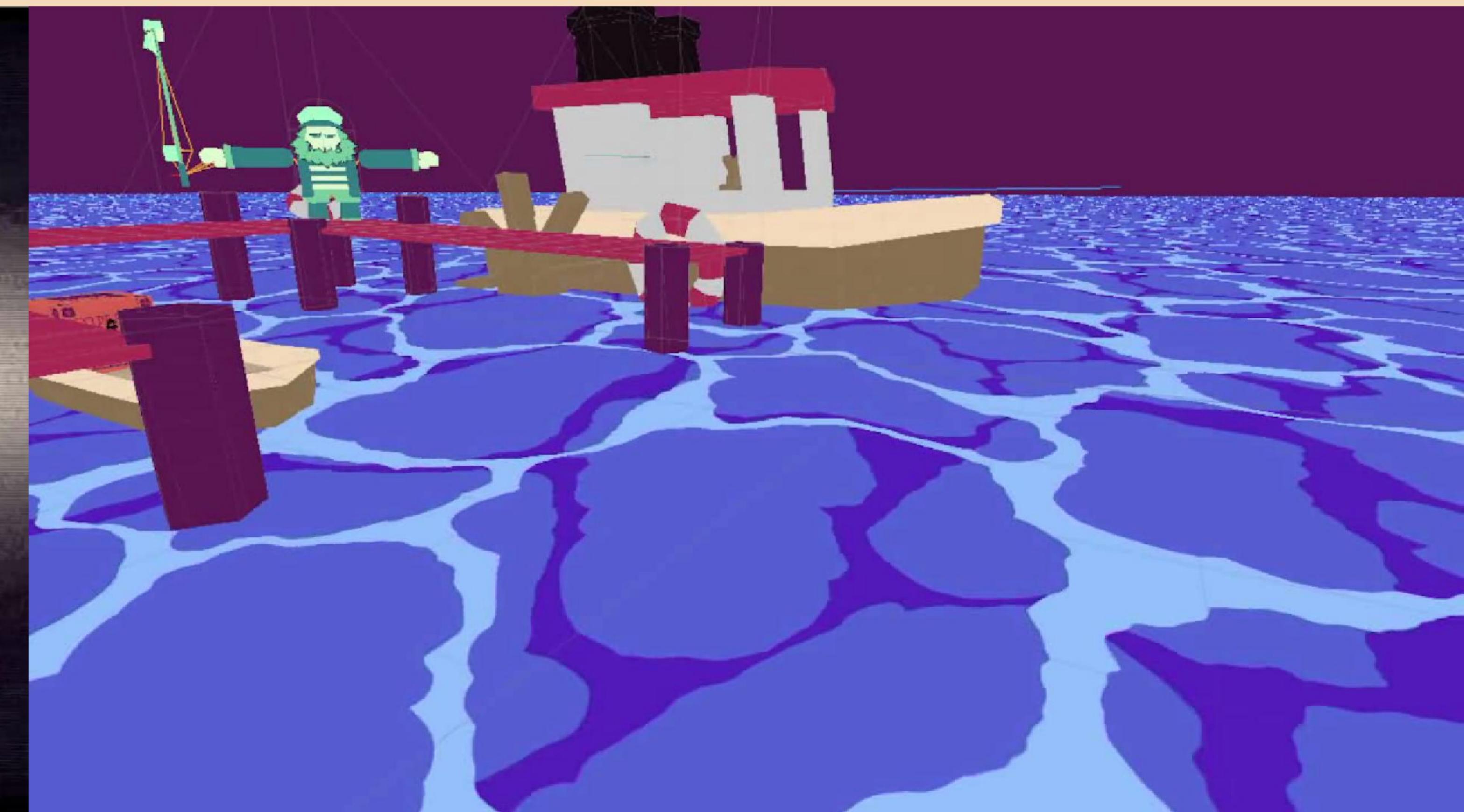
Diálogos con personajes (ink by inkle studios)

Recoger fotos



# Arte - Shaders y Post Procesado

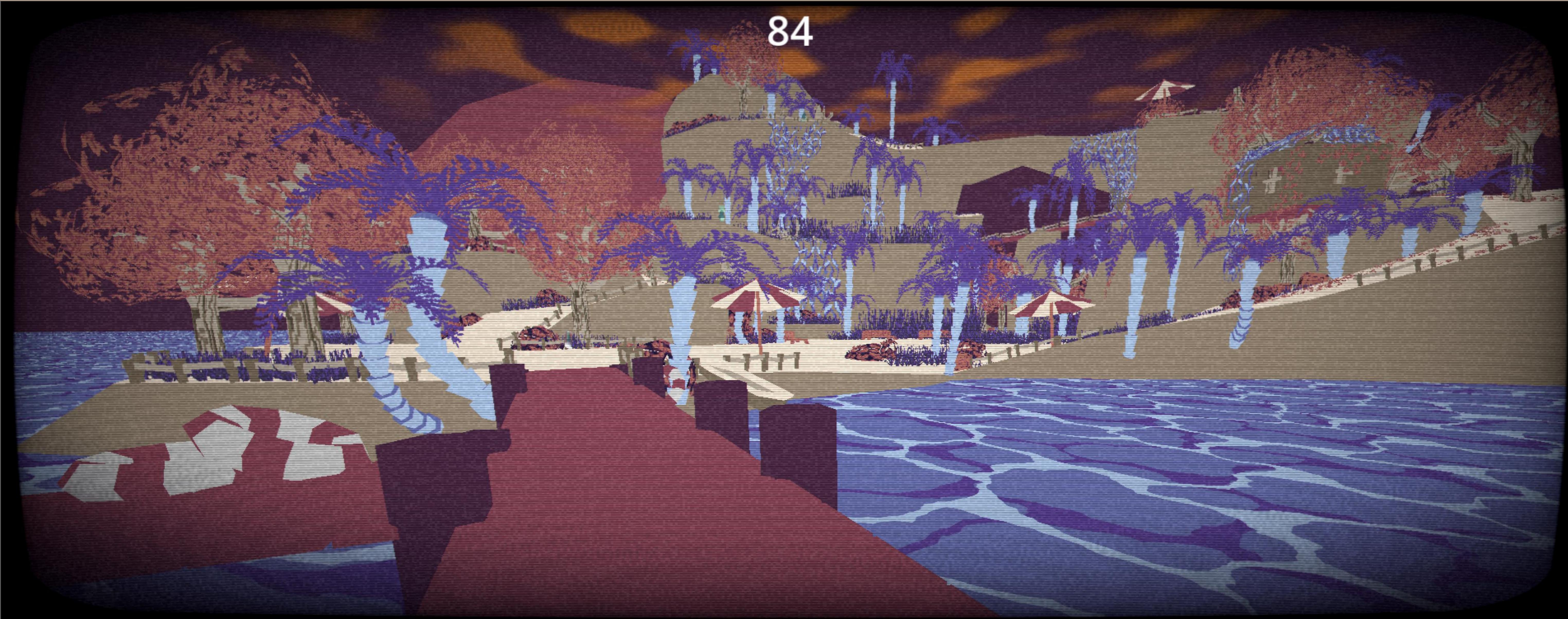
14



# Arte - Shaders y Post Procesado

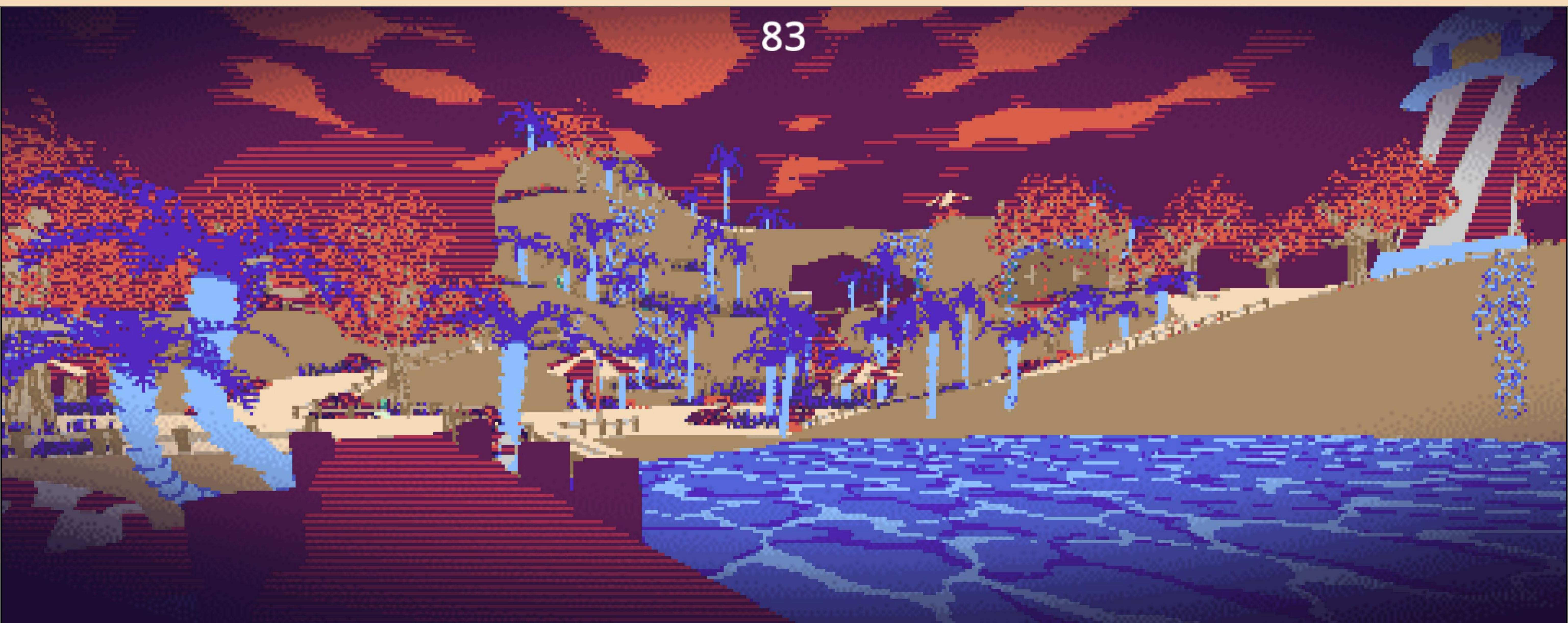
Efecto CRT (Viñetado + Scanlines + Ruido)

84



# Arte - Shaders y Post Procesado

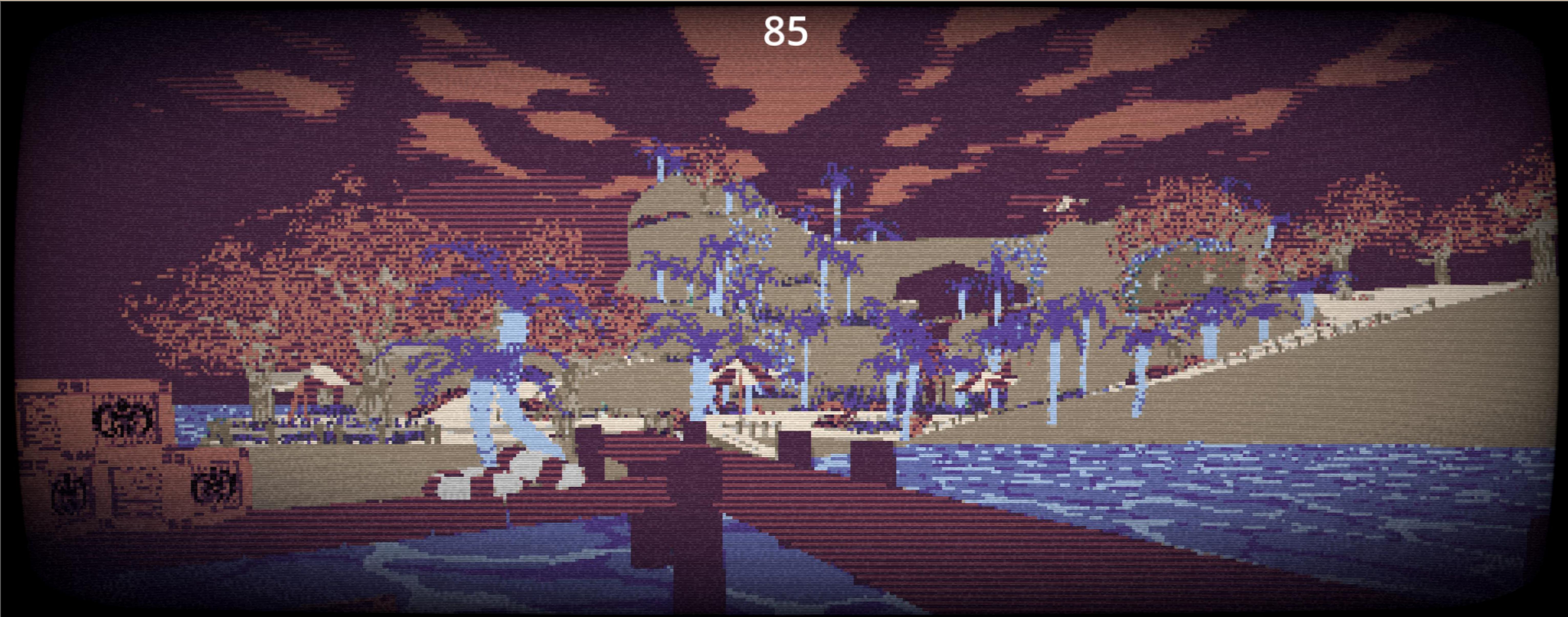
## Cuantización de colores + Pixelación



# Arte - Shaders y Post Procesado

Resultado final

85



# Narrativa

Triste

Empática

Temática



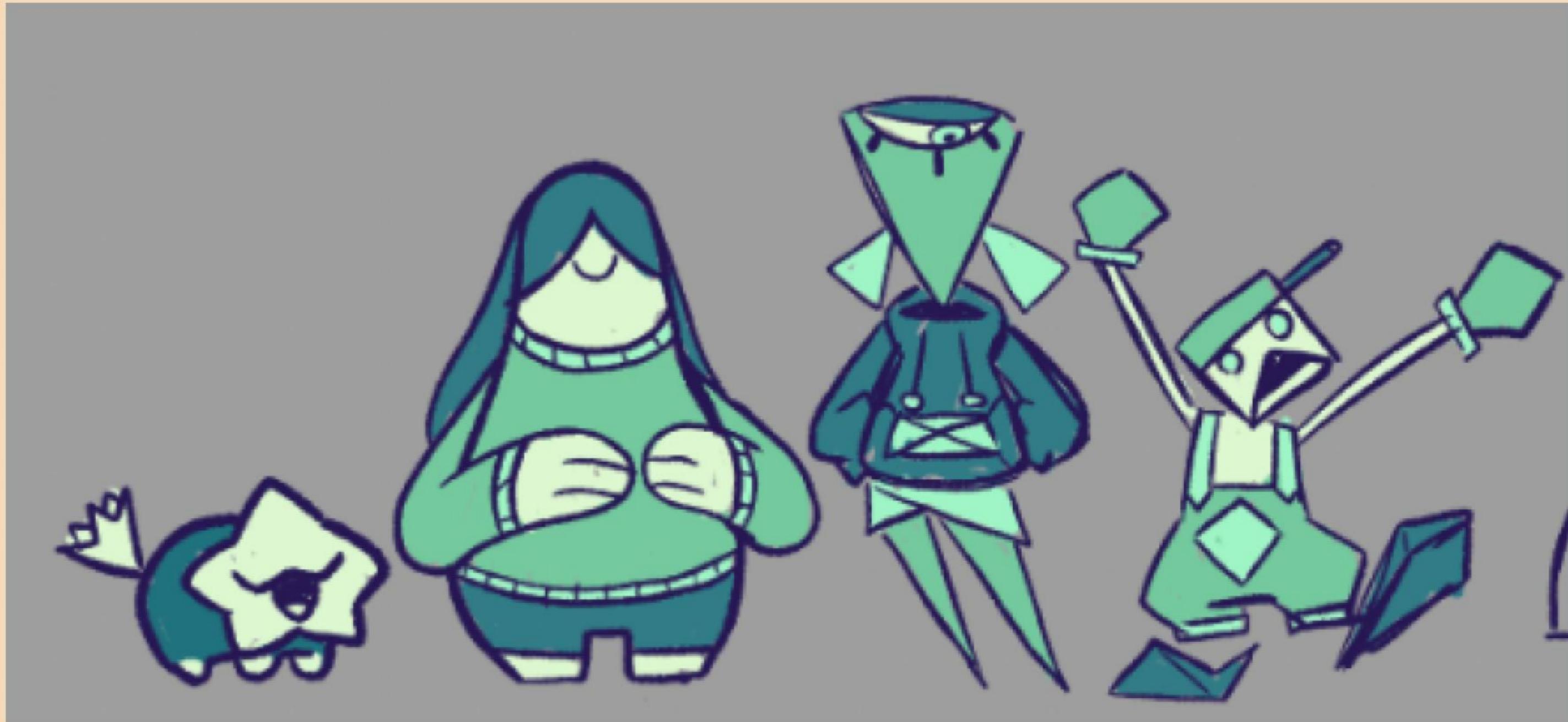
# Arte - Diseño de personajes

**Los personajes necesitan ser:**

**siluetas reconocibles (chico chica perro)**

**formas = personalidad**

**relacionables (con personas de nuestro dia a dia)**



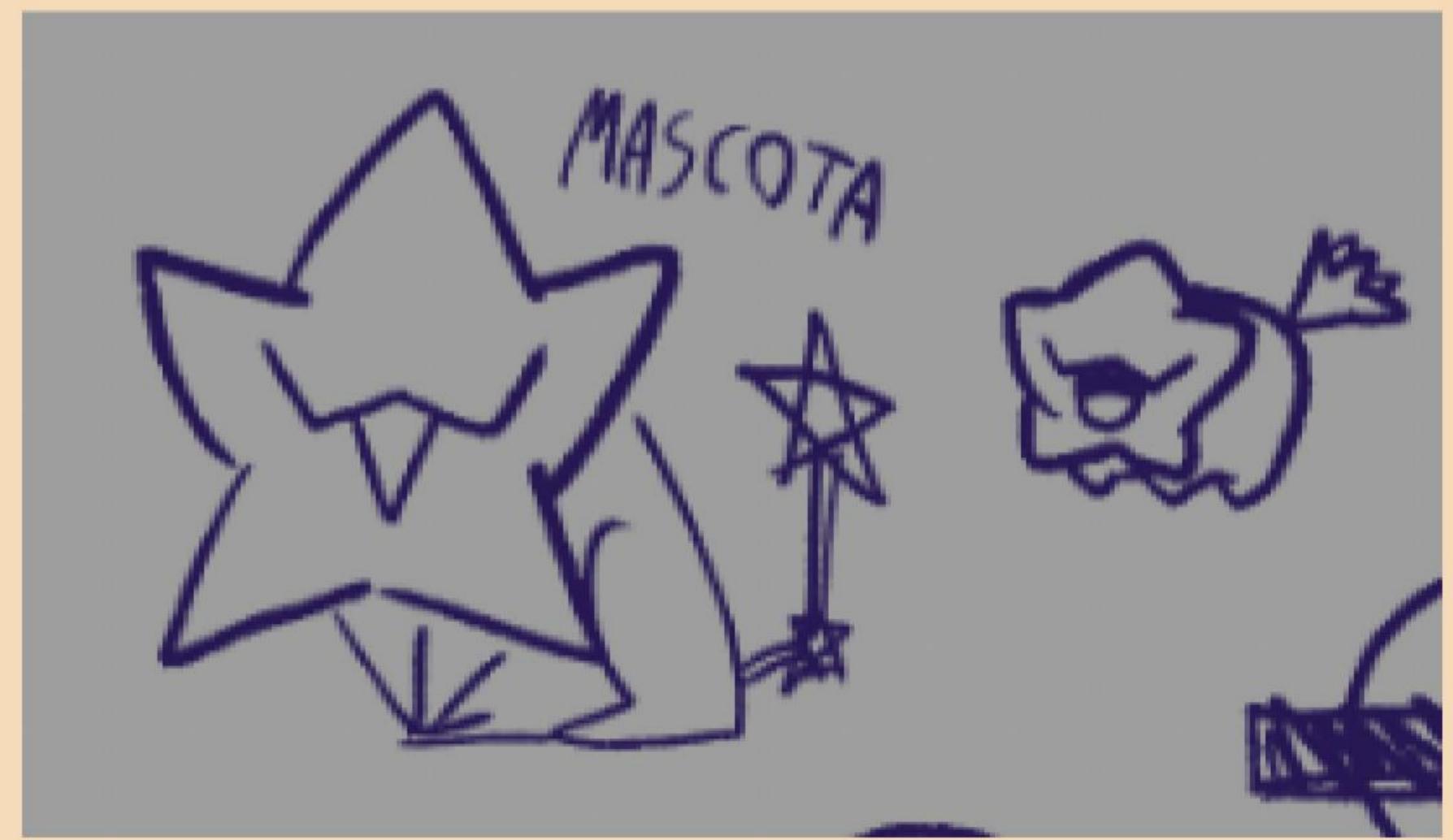
# Arte - Diseño de personajes

Myd y Buc



# Arte - Diseño de personajes

## Mamá y garrete



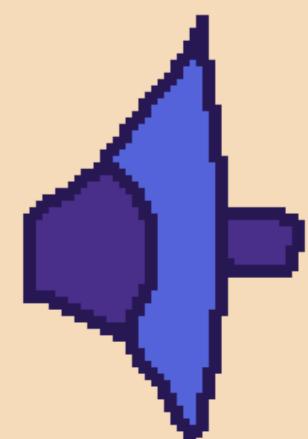
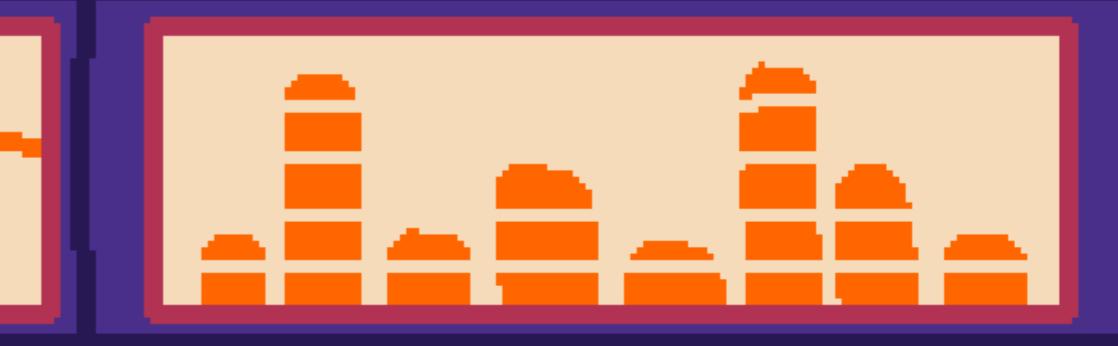
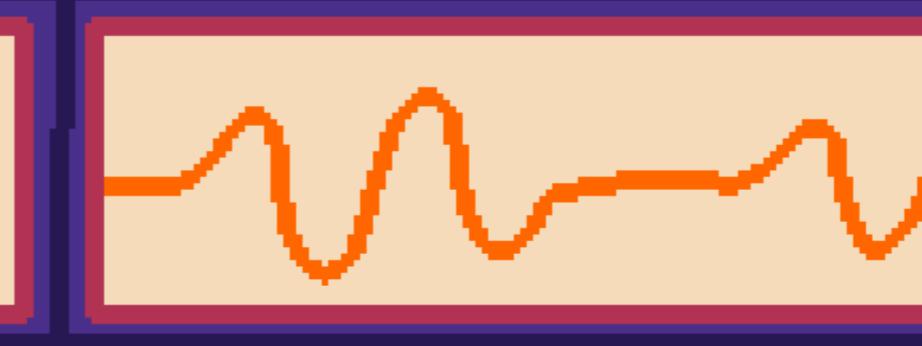
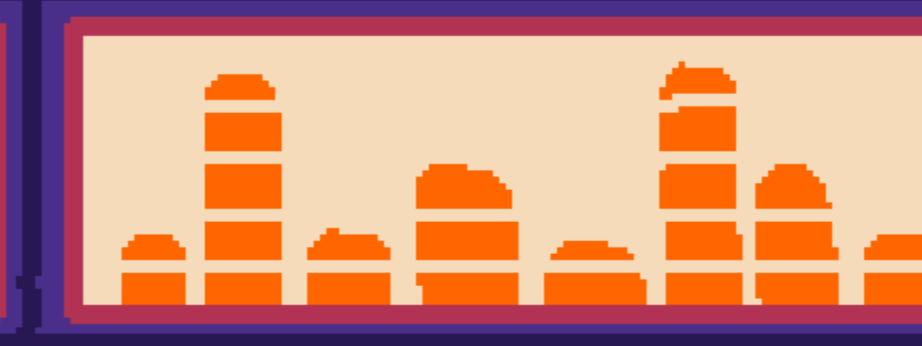
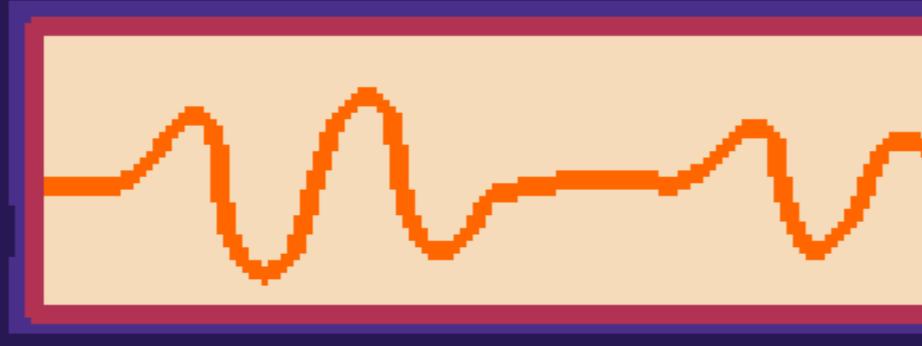
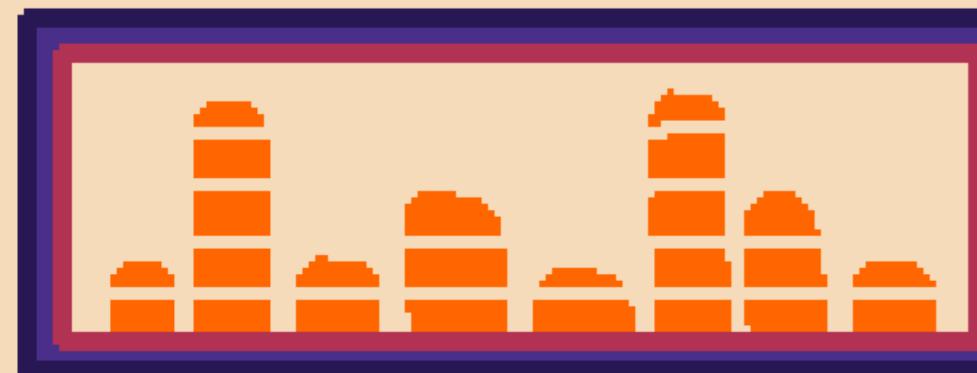
# Arte - Diseño de personajes

## Captain D. Eduard y TÚ



# Música

Cambia a medida que hablas con los personajes



# Desarrollo - Pulido del juego



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

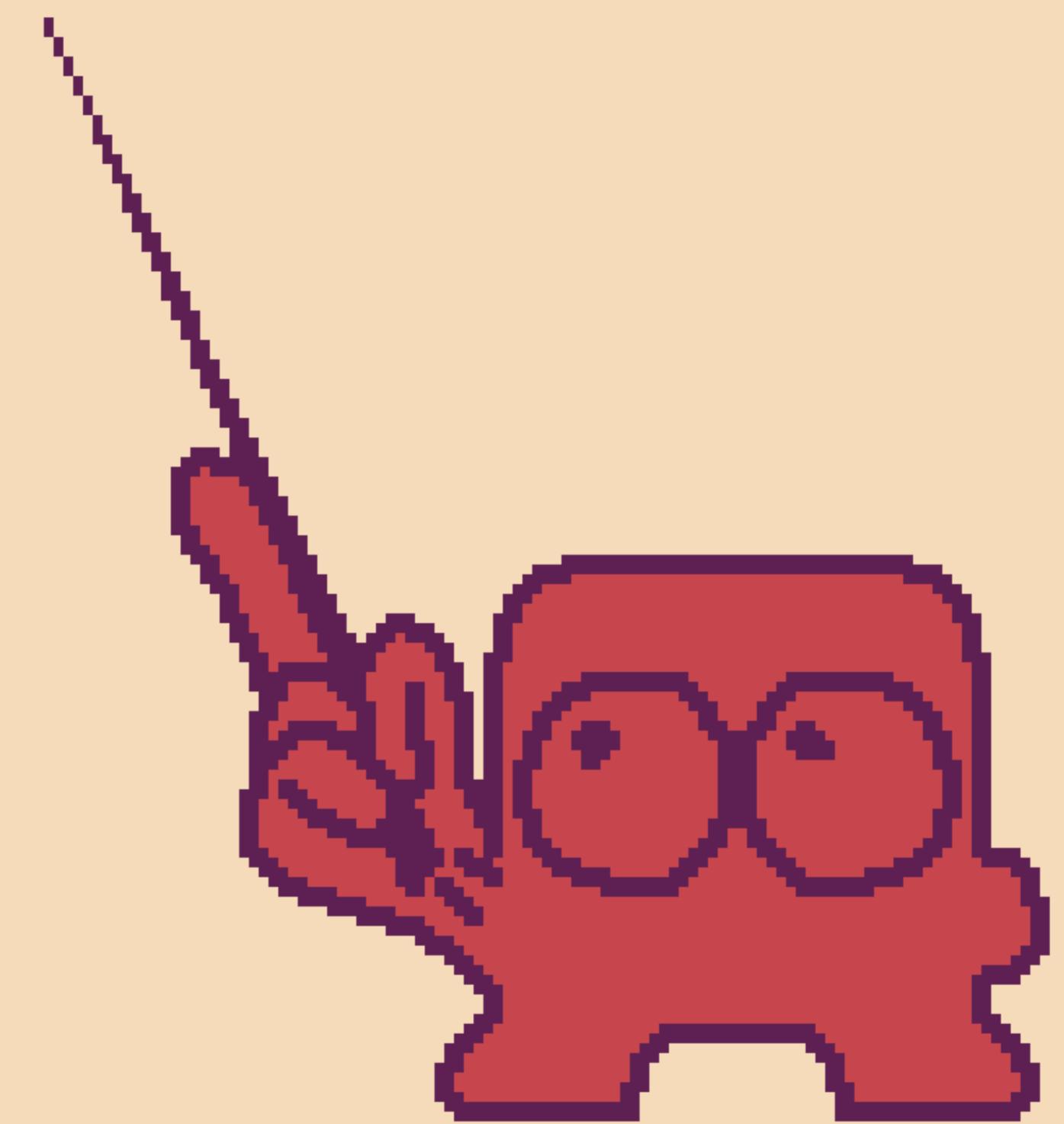
**Según un orden de importancia**

**Screenshake al matar**

**Partículas de correr**

**Stretch and squash**

**etc.**



# 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

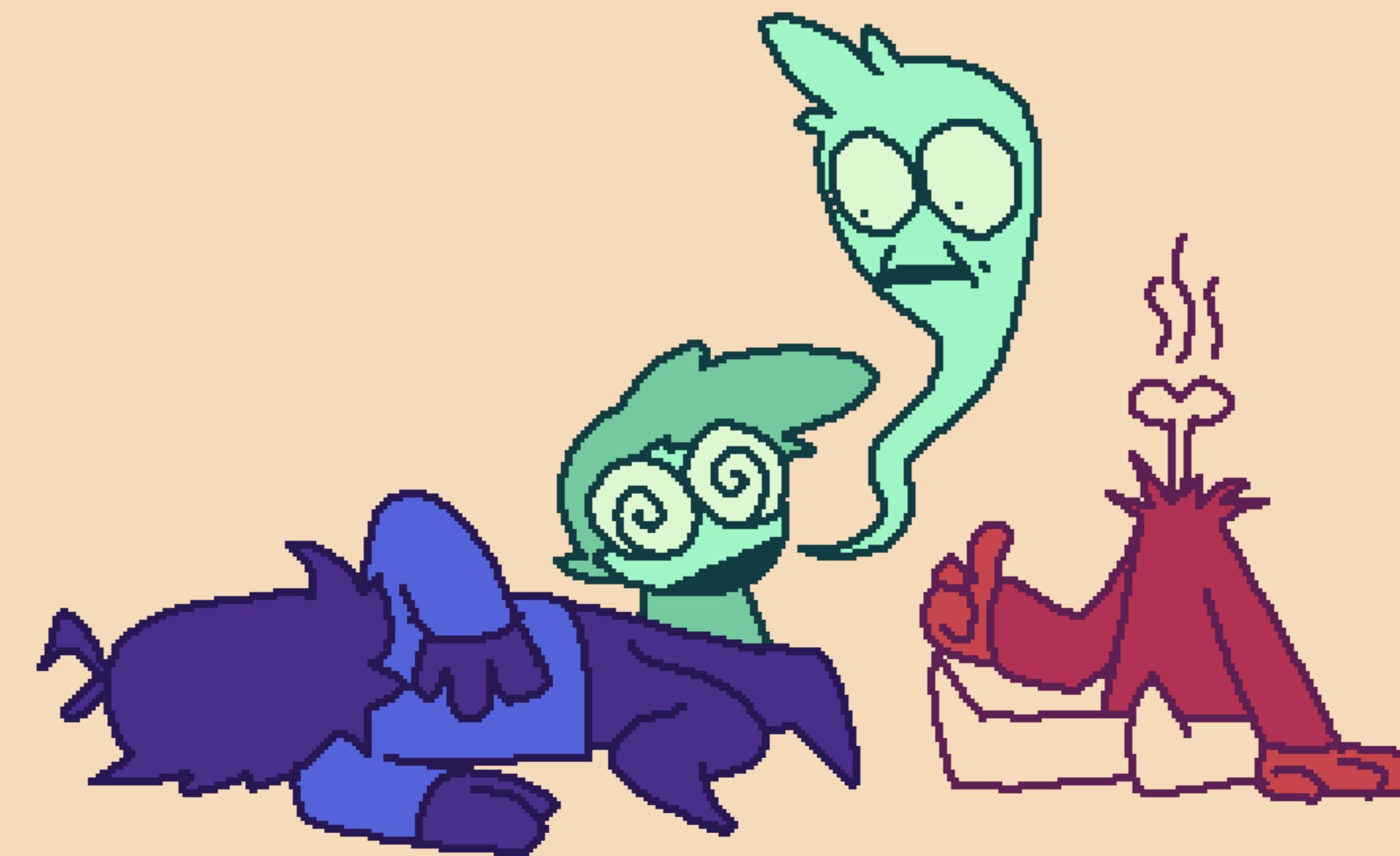
Mejoras visuales

“Y si...”



# ¡Juego subido!

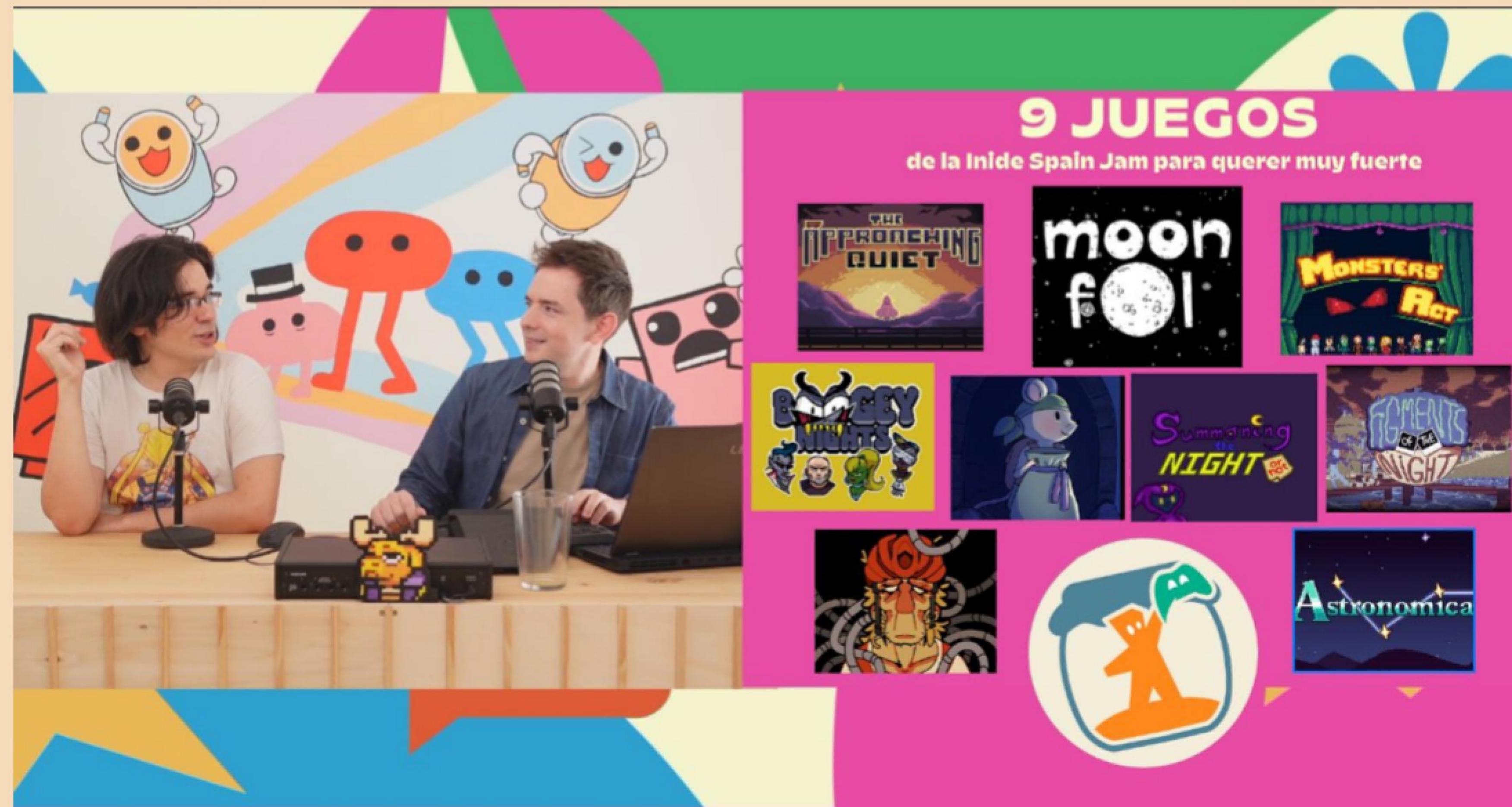
**Bebe agüita, descansa y disfruta del juego que has creado**



# Comparte y vota

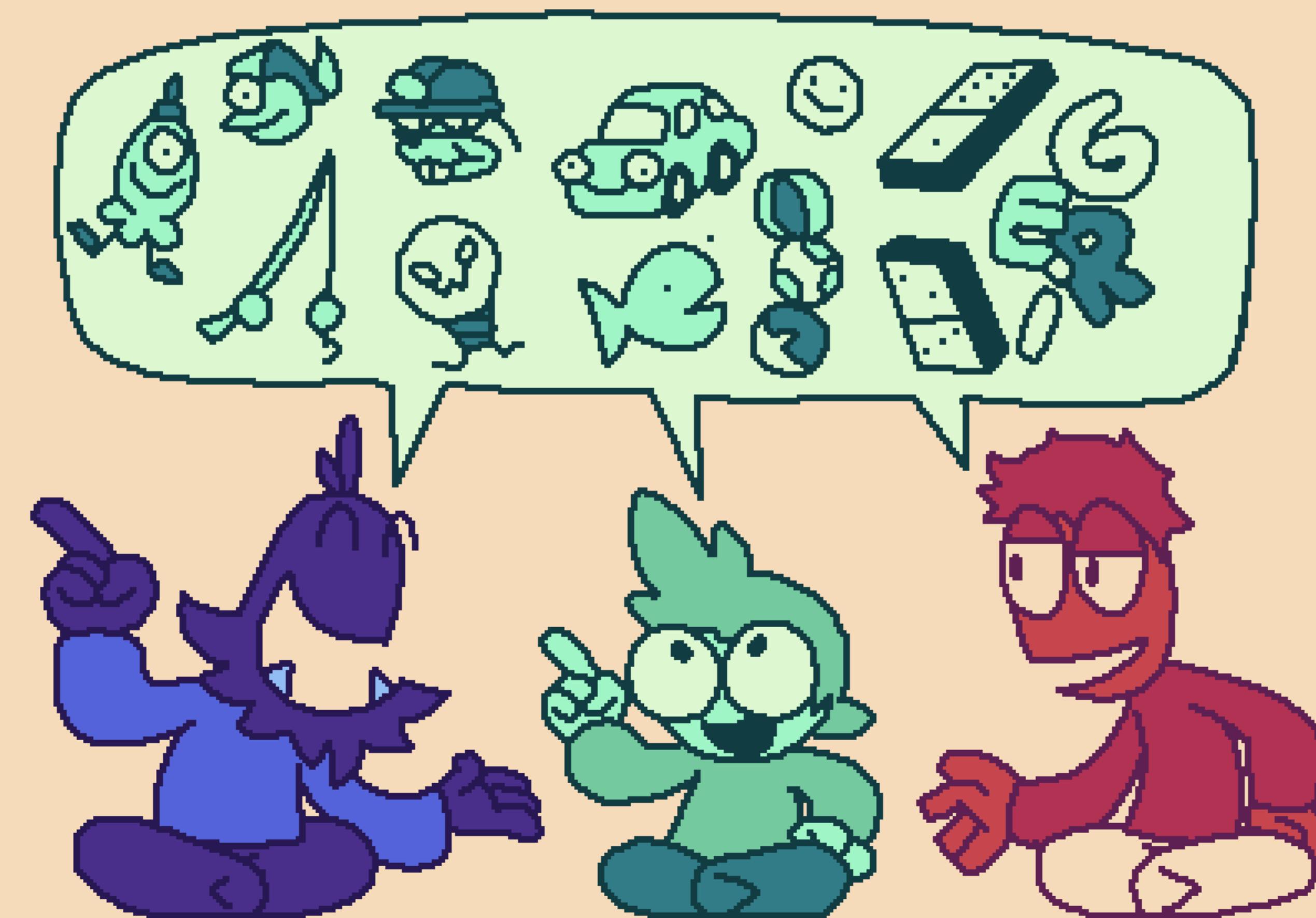
Mira como juegan algunos a tu juego

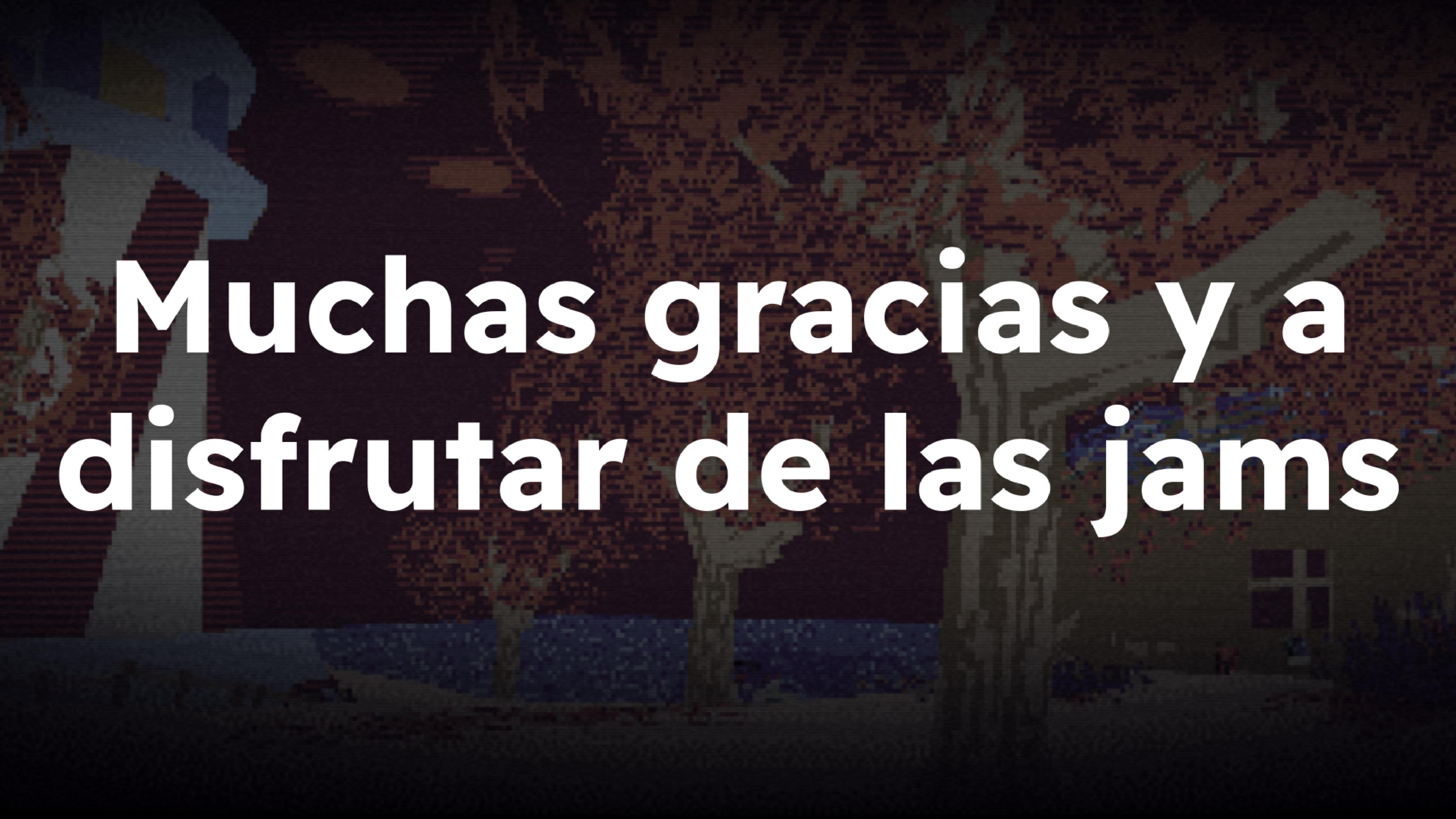
Y recibe feedback de ello



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

**Nadie nace aprendido.**



A photograph of a person from the waist up, sitting on a bench. They are wearing a camouflage hoodie and dark pants. The background is dark, suggesting it's nighttime or the photo was taken in low light. The person is looking towards the camera.

Muchas gracias y a  
disfrutar de las jams