

THEY LEFT NOTES

Un videojuego indie de terror psicológico

Juan José Alonso Romero · 2SMXB · Institut Puig Castellar · 25-26

Godot Engine 4.x

CONTENIDO

01

¿Qué es They Left Notes?

Contexto, concepto y referentes

02

Objetivos del proyecto

Qué queríamos conseguir

03

Tecnologías utilizadas

Godot, shaders, assets

04

Arquitectura y componentes

Cómo está estructurado el juego

05

Desarrollo e implementación

Problemas reales y soluciones

06

Resultado final

Demo, web del estudio, capturas

07

Conclusiones y futuro

Lo aprendido y lo que queda por hacer

¿QUÉ ES THEY LEFT NOTES?

El juego

Videojuego indie 3D de terror psicológico desarrollado con Godot Engine 4.x.

El jugador aparece en un bosque oscuro con el coche averiado. Debe explorar el entorno, recoger notas que revelan qué ocurrió en ese lugar y encontrar una garrafa de gasolina para escapar.

Terror psicológico

Con jumpscares

Narrativa ambiental

Estética PSX / PS1

Juego corto · 5-10 min

CONTEXTO

El subgénero "PSX Horror" está en auge en la escena indie: combina gráficos low-poly, texturas pixeladas y atmósferas opresivas que contrastan con los títulos AAA hiperrealistas.

Plataformas como Itch.io han impulsado decenas de juegos similares. Este proyecto se enmarca en ese movimiento, con identidad propia y recursos accesibles.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un juego de terror 3D estilo PSX, ambientado en un bosque, con una experiencia narrativa inmersiva y sistemas de interacción funcionales usando Godot y assets externos.

Movimiento y cámara

WASD + ratón, con restricciones visuales propias de la estética PSX

Linterna funcional

SpotLight3D con gestión de impacto en visibilidad

Sistema de notas

Notas coleccionables con lectura en pantalla

Shader PSX

Vertex jitter, baja resolución y paleta de colores limitada

Audio ambiental

Espacialización 3D, con música , silencio opresivo

Web del estudio

Night Tape Studio: GitHub Pages con estética VHS/glitch

TECNOLOGÍAS UTILIZADAS



GODOT ENGINE 4.3 ← Motor principal

Gratuito · Código abierto · Soporte 3D robusto · GDScript ideal para prototipado rápido
Shaders personalizados en GLSL · Exportación Windows / Linux / Web

Alternativas descartadas

Unity → condiciones restrictivas
Unreal → excesivo para low-poly
Blender GE → sin mantenimiento

Assets 3D

Sketchfab + Itch.io

Modelos CC0/CC-BY low-poly

Shader PSX

GLSL / VisualShader

Vertex jitter, pixelación, vignette CRT

Audio

Freesound.org + Audacity

SFX libres, especialización 3D

Modelado

Blender

Ajustes menores en modelos

Texturas

Krita / GIMP

Creación y retoque de texturas

Gestión

Trello (Scrum)

Sprints de 2 semanas, kanban

ARQUITECTURA Y COMPONENTES

Arquitectura modular basada en el Scene System de Godot. Cada componente es una escena autónoma instanciada en Principal.tscn. Comunicación via signals y groups.

Jugador

CharacterBody3D + Camera3D

Movimiento, colisiones, interacción, linterna

Linterna

SpotLight3D + GDScript

R = encender · E = apagar

Notas

Area3D + CanvasLayer

Detección de proximidad, lectura, pausa del juego

Garrafa / Final

Area3D + GDScript

Objetivo principal · activa pantalla de escape

DialogueSystem

JSON + UI botones

Árbol de diálogos

Shader PSX

GLSL / ViewportTexture

Pixelación, jitter, CRT vignette, aberración cromática

DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN

METODOLOGÍA · Scrum adaptado a desarrollador individual · Sprints de 2 semanas · Seguimiento con Trello

PROBLEMAS REALES RESUELTOS

⚠ Audio ambiental mudo al exportar

→ Los AudioStreamPlayer no tenían el stream asignado en hijos del jugador. Se verificaron rutas y nombres exactos en el Inspector.

⚠ Pantalla final no se activaba

→ La ruta del nodo era incorrecta. Se corrigió con `get_node_or_null()` y se movió el tween a la propia pantalla final para evitar cancelaciones.

⚠ Area3D del coche no detectaba

→ Faltaba `monitoring = true` y `monitorable = true` en `_ready()`. Se ajustaron las capas de colisión del Area3D y CharacterBody3D.

⚠ Label3D con fuente corrupta

→ Los Label3D mostraban caracteres corruptos al exportar. Solución: quitar fuente personalizada y usar la fuente por defecto de Godot.

⚠ Exportación Web: .pck demasiado grande

→ El archivo era rechazado por Itch.io HTML5. Solución: exportar para Linux y subir `.x86_64 + .pck` comprimidos en `.zip`.

RESULTADO FINAL

Funcionalidades implementadas al 100%

- Movimiento libre + cámara FPS en bosque 3D
- Linterna funcional (R / E)
- Sistema de notas: recogida, lectura y pausa de juego
- Garrafa de gasolina + pantalla de escape (final del juego)
- Shader PSX completo: jitter, pixelación, aberración cromática, CRT vignette
- Audio ambiental espacializado 3D (pasos, ambiente, sonidos de susto)
- Sistema de diálogos al inicio (funcional, parcialmente persistente)
- Portabilidad verificada: Windows y Linux

Night Tape Studio

Página web del estudio ficticio con estética VHS/glitch, alojada en GitHub Pages.

jujo07.github.io/Night-Tape-Studio

Juego descargable desde Itch.io:
nigth-tape-studio.itch.io



Presupuesto total < 5€ · Motor: gratis · Assets: gratis o CC0 · Publicación Itch.io: gratis

CONCLUSIONES Y VISIÓN DE FUTURO

Aprendizaje técnico

Programación GDScript, nodos 3D, shaders personalizados GLSL, audio espacial 3D y optimización de rendimiento en un proyecto completo.

Godot Engine 4 demostrado

El motor es una herramienta excelente para proyectos indie de bajo presupuesto con identidad visual propia. La modularidad y los shaders fueron clave.

Terror sin presupuesto

Se demostró que es posible generar impacto emocional real con dirección artística coherente, sistemas simples y narrativa ambiental, sin efectos costosos.


Metodología ágil eficaz


Scrum adaptado a un desarrollador individual funcionó: permitió prototipado rápido y absorber desviaciones sin comprometer el plazo de entrega.

GRACIAS

They Left Notes | Juan José Alonso Romero | 2SMXB

¿Preguntas?

 jujo07.github.io/Night-Tape-Studio

 nigth-tape-studio.itch.io