

Daydream Software  
presenta

# SPHERIA

## de la TLP a Steam

Ponente  
Aday Melián



# Desarrollo

- Presentación
- Primeros pasos
  - Motivación, estudios y especialización
  - El mundo laboral
  - TLP Hackfest 2013
- El desarrollo de Spheria
  - Diseño y decisiones
  - Colaboraciones y trabajo en equipo
  - Publicación multiplataforma
- Distribución
  - Tiendas, web y redes sociales
  - Mantenimiento
  - Desmotivación y abandono
- Replanteamiento de conceptos
  - Poniendo los pies en la tierra
  - Daydream Software
- Objetivo Steam
  - Greenlight
  - Publisher y Steamworks
  - Lanzamiento y estado actual
- Conclusiones
- Evolución



# Presentación

Hace una década,

empecé mi aventura...



# Primeros pasos:

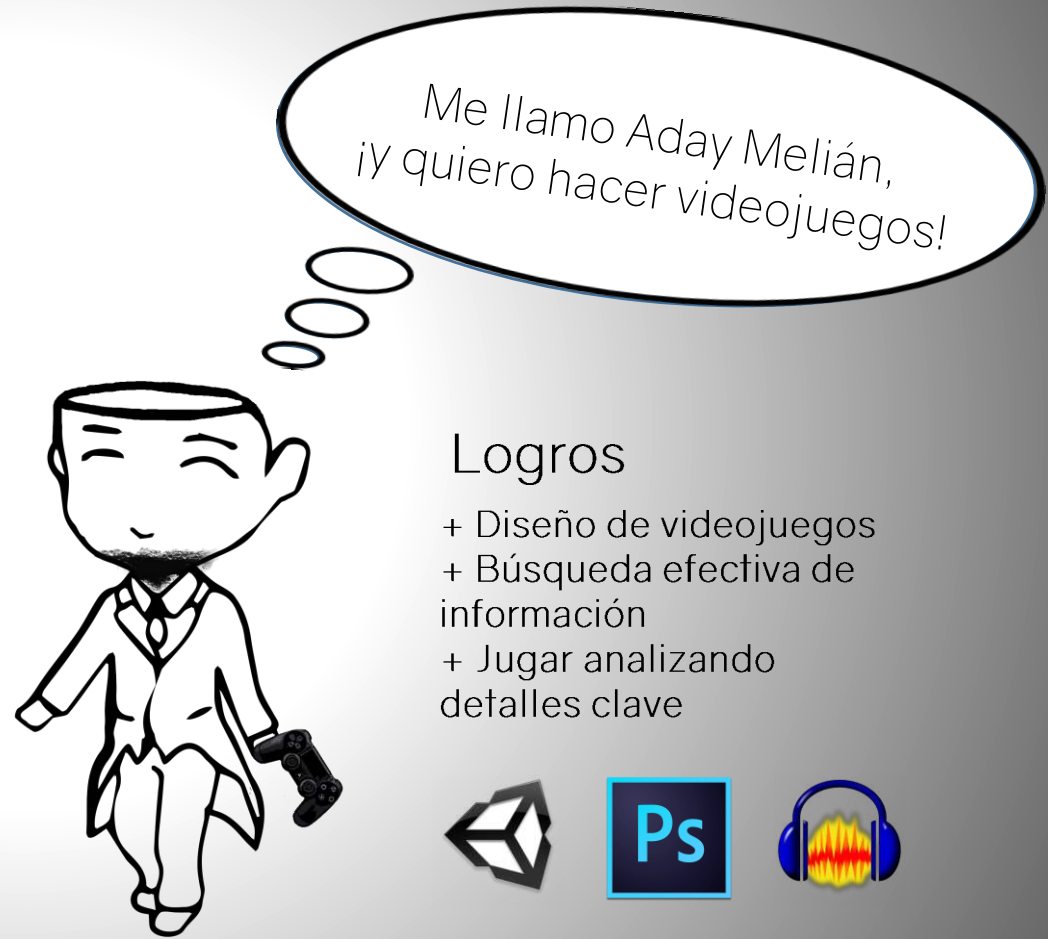
Motivación, estudios y especialización

## Plan maestro

- + Estudiar especializándome en videojuegos
- + Aprender programación y resolución de problemas
- + Enfocar todos los ejercicios y prácticas hacia los videojuegos

## Experiencia

- + El poder de la programación es ilimitado
- + Hacer juegos es difícil, disfrutar es la clave
- + La tecnología evoluciona diariamente, hay que estar al día



## Logros

- + Diseño de videojuegos
- + Búsqueda efectiva de información
- + Jugar analizando detalles clave

# Primeros pasos: El mundo laboral

*iYa se Kung Fu!*

## Logros

+ Trabajar en una empresa Canaria



- + Trabajo en equipo bajo presión real
- + Claves de animación y diseño gráfico
- + Capacidad de crear juegos completos



## Plan maestro

- + Conseguir trabajo de videojuegos en Canarias
- + Mejorar mis habilidades en proyectos comerciales
- + Ser capaz de crear un videojuego por mi cuenta

## Experiencia

- + Los problemas de publicar en diferentes plataformas
- + La importancia de ser multidisciplinar
- + El juego siempre puede mejorar, pero hay que finalizar





# Primeros pasos: TLP HackFest 2013

## Plan maestro

- + Hacer un juego yo solo fuera de mi trabajo
- + Aprovechar el concurso de la TLP y hacerlo en 3 días
- + **Idea base:** Juego sencillo. Basado en físicas.
- + **Mecánica:** Manejar una bola. Baldosas con diferentes efectos.

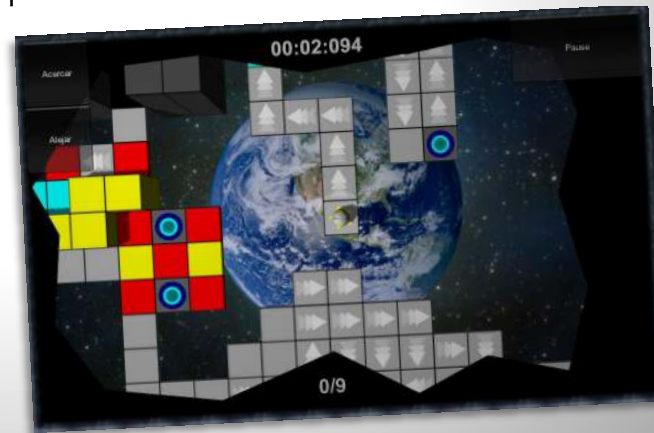
## Experiencia

- + Las Jams son muy intensas, pero se aprende muchísimo
- + Todo puede fallar en el último momento, hay que adaptarse
- + Nunca usar aplicaciones “modificadas” para trabajar
- + Confirmación de habilidades

Ready player one!

## Logros

- + Primera presentación en público
- + Divertirme durante todo el proceso
- + Diseñar y programar un videojuego personal



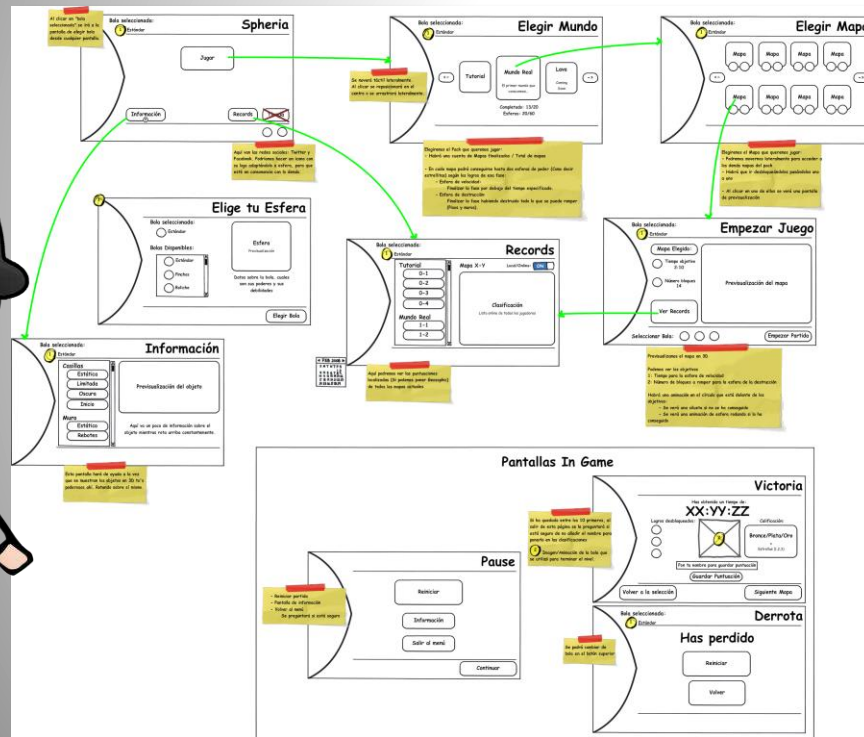
# El desarrollo de Spheria: Diseño y decisiones

## Logros

- + Tomar una decisión laboral clave
- + Disciplina y autogestión del trabajo
- + Conceptualización y documentación

## Plan maestro

- + Evolucionar en un juego comercializable
- + Añadir contenido: interfaz, mapas y diferentes tipos de bolas
- + Dejar el trabajo e intentar hacer un juego por mi cuenta



## Experiencia

- + Dejar el trabajo
- + Conceptualizar y documentar un videojuego
- + Necesidad de artistas que mejoren la experiencia
- + Necesidad de un nuevo lugar de trabajo



# El desarrollo de Spheria:

Colaboraciones y trabajo en equipo

## Plan maestro

- + Colaborar con artistas que den vida
- + Encontrar un lugar de trabajo
- + Acabar el juego rediseñado

## Experiencia

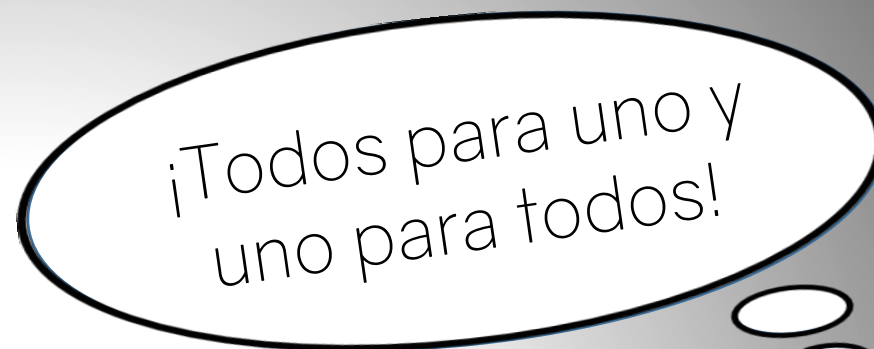
- + Grandes experiencias con los amigos colaboradores:

Nauzet Pérez  
Compositor  
Diseño de sonido



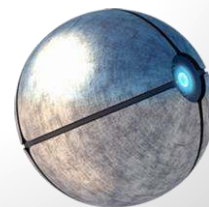
Axel Arias  
Diseñador gráfico  
Artista 3D

- + Si hay motivación, el trabajo en equipo es increíble
- + Aproximadamente tres meses de trabajo que disfruté intensamente



## Logros

- + Dirigir y coordinar un equipo de desarrollo pequeño
- + Acceder a un espacio de trabajo
- + Un juego consistente y fiel a la idea





# El desarrollo de Spheria:

## Publicación multiplataforma

### Plan maestro

- + Publicar el juego gratis
- + Exportar el juego a todas las plataformas posibles:  
PC, Mac, Linux, Android, WindowsPhone y iPhone

### Experiencia

- + Los móviles son limitados en rendimiento
- + Relación directa con cada una de las plataformas
- + La importancia de revisar el código en busca de optimización



*¡Hasta el infinito  
y más allá!*

### Logros

- + Entender lo suficiente de cada plataforma
- + Optimización para dispositivos móviles
- + Adaptación de controles para diferentes experiencias:
  - Teclado
  - Ratón
  - Joystick
  - Acelerómetro
  - Táctil



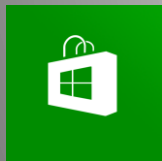
# Distribución:

Tiendas, web y redes sociales

...cerca de la puerta  
de Tannhäuser...

## Logros

- + Conocer los entresijos de las diferentes tiendas
- + Actualización de HTML y CSS
- + Preparación de recursos gráficos llamativos para las tiendas



## Plan maestro

- + Publicar el juego en las tiendas móviles:  
Google Play, AppStore y Windows Phone Store
- + Crear una web para descargar las versiones de escritorio
- + Preparar las redes sociales:
  - Twitter y Facebook

## Experiencia

- + Cada tienda tiene sus propios requisitos, necesitan tiempo
- + Capacidad de hacer una web mínima para exponer el juego
- + Las redes sociales son esenciales
- + Mi perfil no es adecuado para las redes sociales
- + Muchas empresas de publicidad ofrecen servicios



# Distribución: Mantenimiento

## Plan maestro

- + Solucionar algunos bugs
- + Añadir algunas mejoras
- + Actualizar todas las plataformas
- + Notificar en las redes sociales

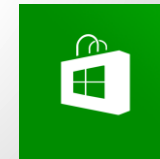
## Experiencia

- + Las redes sociales en inglés y en español
- + Hace falta control de versiones en escritorio
- + Revisar **MUCHO** los puntos críticos antes de publicar
- + Actualizar múltiples plataformas es un **CAOS**

El vuelo de Ícaro

## Logros

- + Solución de errores con la presión de estar publicado
- + Procesos de actualización de las diferentes tiendas



Level Up!



# Distribución:

Desmotivación y abandono

Game Over



## Logros

- + Estadísticas de descargas
- + Completar una Ludum Dare
- + Conseguir trabajo como diseñador de videojuegos en Little Smart Planet



## Plan maestro

- + ¿Mejorar el juego?
- + Empezar otros proyectos
- + Encontrar trabajo en la isla

## Experiencia

- + El que mucho abarca, poco aprieta
- + La motivación tiene que permanecer durante todo el desarrollo
- + No se puede sobrevivir con un juego gratuito sin modelo de negocio



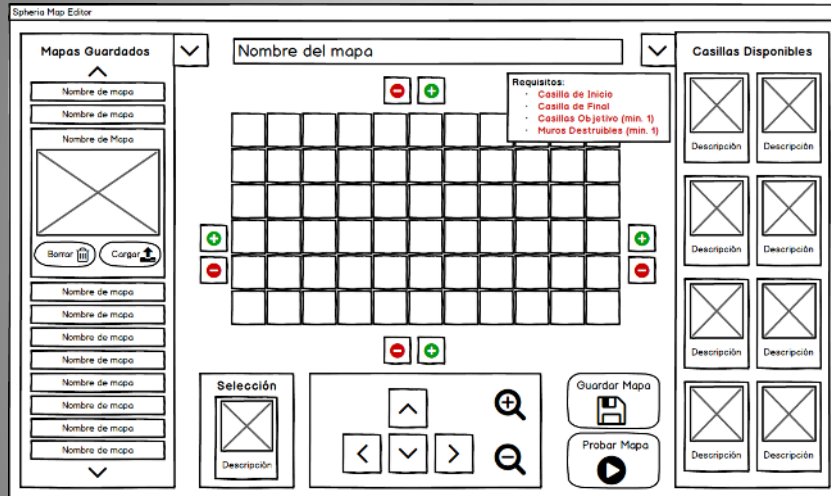


# Replanteamiento de conceptos:

Poniendo los pies en la tierra

## Logros

+ Motivación mejorando el Spheria



+ Contactos de proyectos comerciales  
+ Inicio como profesor de Unity en la ULPGC



## Plan maestro

+ Ganarme la vida relacionado con videojuegos  
+ Mejorar el juego como diversión  
+ Empezar a plantear mi propia empresa

## Experiencia

+ Los avances de Spheria son mayores si lo hago por diversión  
+ Gestión del tiempo  
+ Elegir solo proyectos que sean estimulantes  
+ Pensamiento y decisiones centradas en mi empresa





# Replanteamiento de conceptos:

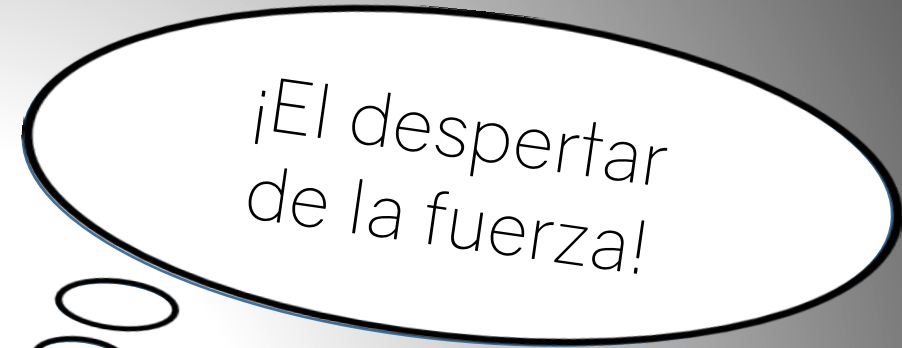
Daydream Software

## Plan maestro

- + Ser autónomo
- + Crear mi propia marca
- + Ser capaz de facturar trabajos
- + Web comercial

## Experiencia

- + Dejar la gestión en manos de asesores
- + Preparación para trabajos de diferentes clientes
- + Contratos de colaboración



## Logros

- + Aprender los entresijos de empresa
- + Registro de Daydream Software en España
- + Todo listo para generar beneficios
- + Una web que actúa como portfolio



# Objetivo Steam: Greenlight

Final Boss:  
Los usuarios

## Experiencia

- + Hay demasiados juegos, hay que hacerse ver
- + El marketing y publicidad es completamente esencial
- + Necesidad de un equipo de difusión del juego



## Plan maestro

- + Publicar el juego en Steam
- + Conseguir luz verde en Greenlight
- + Promocionar en redes sociales

## Logros

- + Ser desarrollador en Steam
- + Conocer el funcionamiento de Greenlight
- + Recibir feedback en los comentarios



# Objetivo Steam: Publisher y Steamworks

## Plan maestro

- + Publicar el juego en Steam
- + Conseguir luz verde en Greenlight
- + Externalizar la promoción

## Logros

- + Acuerdo con publisher
- + Pasar Greenlight
- + Implementar Steamworks en el juego  
(<https://steamworks.github.io/>)



¡De la unión  
nace la fuerza!

## Experiencia

- + Acuerdos y relación con una empresa extranjera
- + Contacto directo con las opciones de Steamworks
- + Las relaciones son esenciales



# Objetivo Steam: Lanzamiento y estado actual

Mission Accomplished!

## Logros

- + Tener un juego propio en Steam y aprender
- + Feedback de usuarios reales a través de BSM
- + Socio de la asociación SAVE



## Plan maestro

- + Lanzar el juego en Steam
- + Mantenimiento regular
- + Actualizaciones periódicas

## Experiencia

- + Cuantas menos plataformas, más detalles
- + Gran triunfo personal tener un juego en Steam
- + Feedback de diferentes perfiles de usuario
- + Soltura con todas las opciones de Steamworks





# Conclusiones

## Generales

- + Mantener la motivación siempre alta
- + Las relaciones son esenciales
- + Para dejarse ver hace falta marketing
- + Todo problema, con tranquilidad, se soluciona
- + Conseguir feedback de usuarios cuanto antes
- + Tener objetivos claros y al alcance

## Desarrollo

- + Conocer algo de cada disciplina
- + Centrarse en una sola plataforma
- + Ser organizado y gestionar los tiempos
- + Hacer todas las Ludum Dare que pueda
- + Siempre se tarda más de lo esperado
- + Las copias de seguridad nunca sobran
- + No utilizar programas "modificados"
- + Divide y vencerás



*Caminante no hay camino,  
se hace camino al andar*

## Empresa

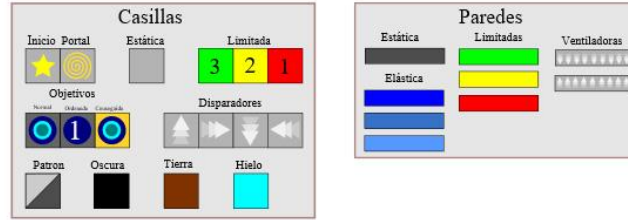
- + Contratar asesoría
- + Aceptar solo proyectos estimulantes
- + Tener clara las formas de comercialización
- + Cerrar los acuerdos de colaboración cuanto antes



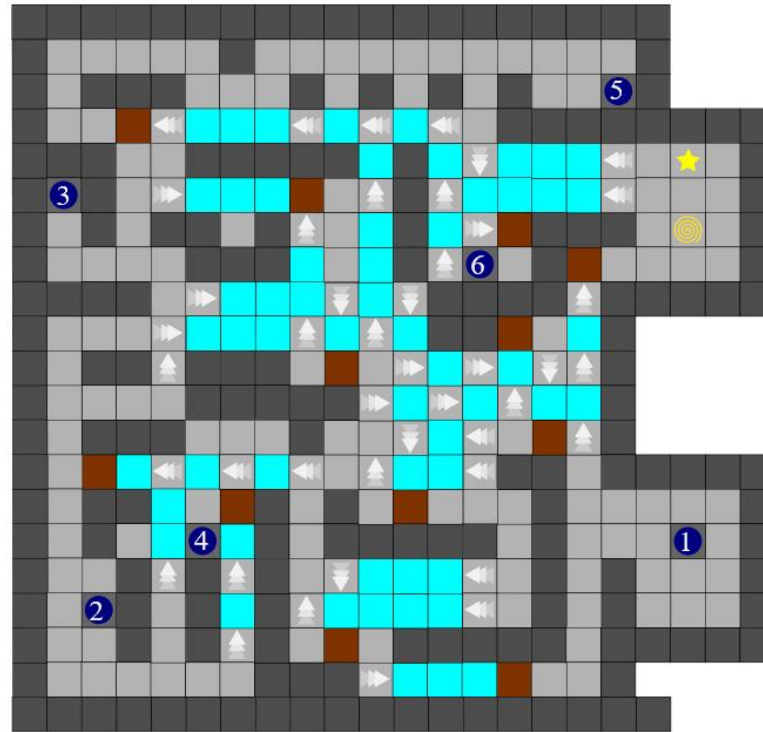


# Evolución

## Spheria Esquema Mapas



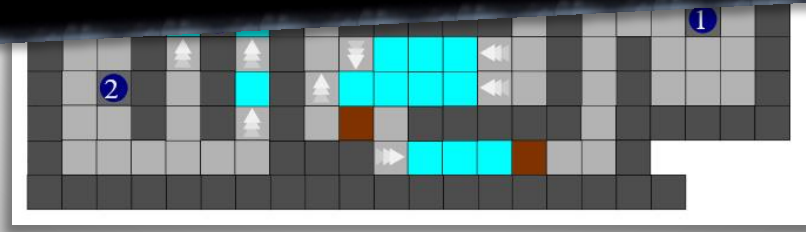
Rejilla de edición



# Evolución

## Spheria Esquema Mapas

Casillas			Paredes		
Inicio	Portal	Estática	Estática	Limitadas	Ventiladoras
★	🌀			3 2 1	

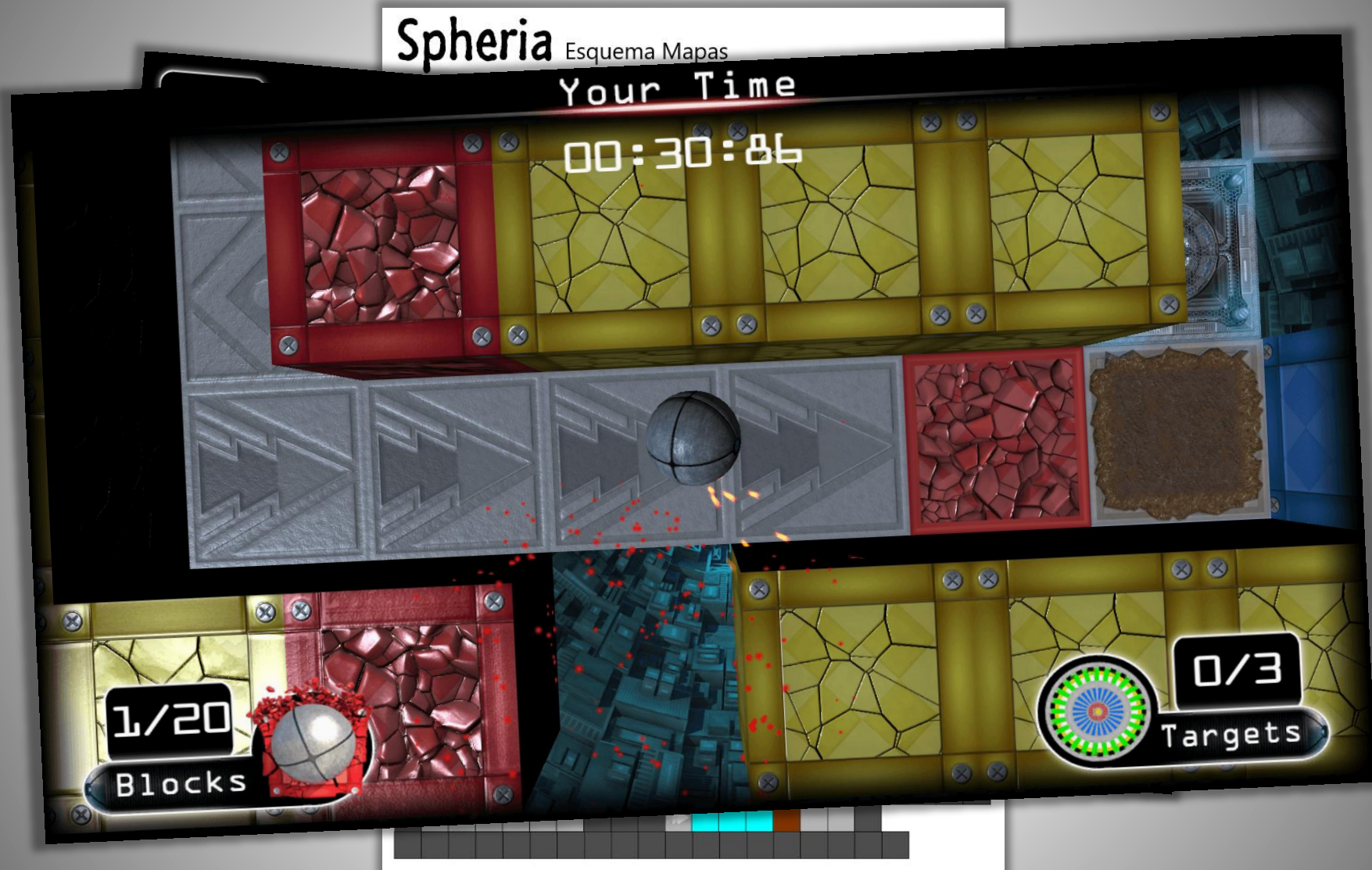


# Evolución



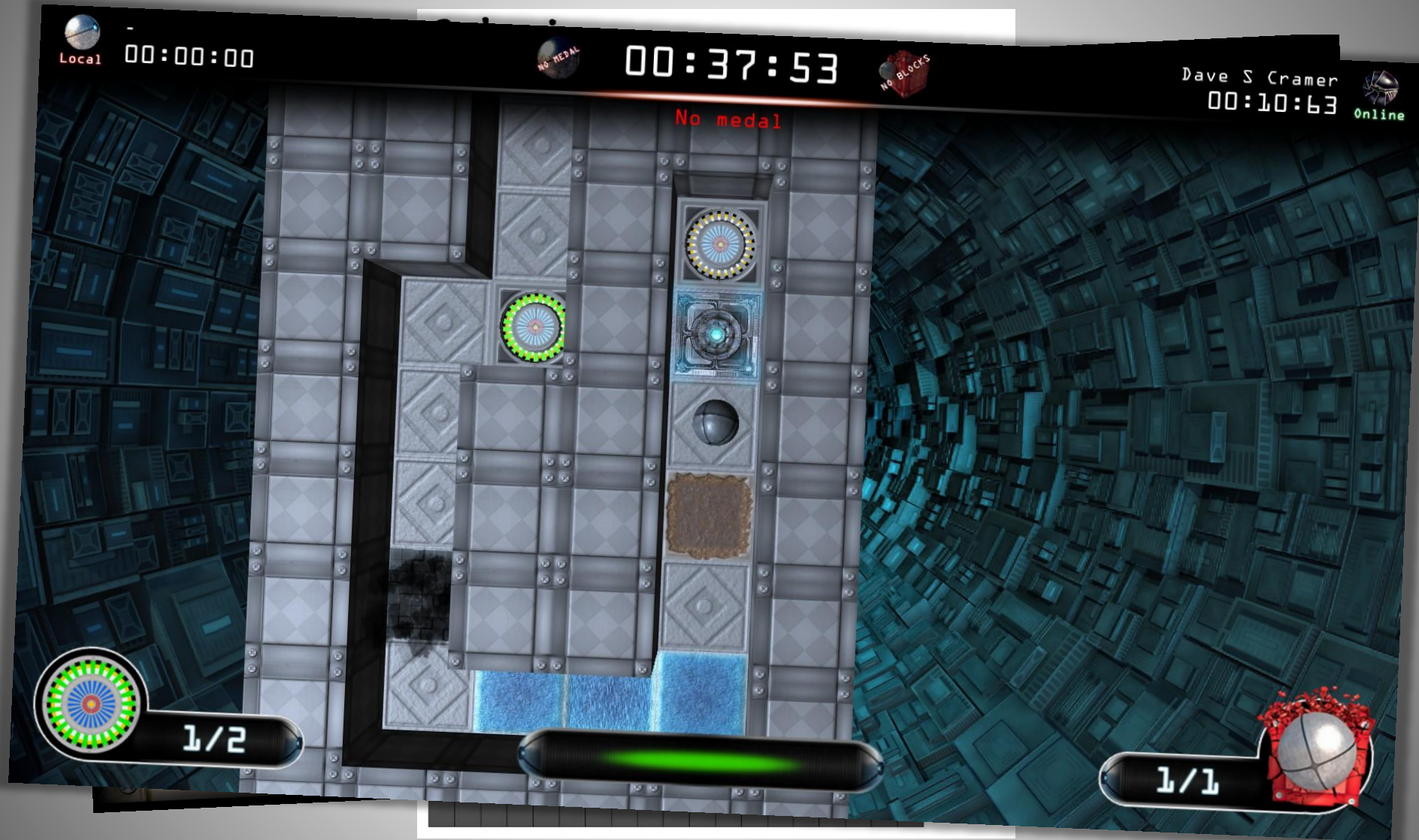


# Evolución





# Evolución





# Evolución





¿Preguntas?





Daydream Software

¡Gracias!

