

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:

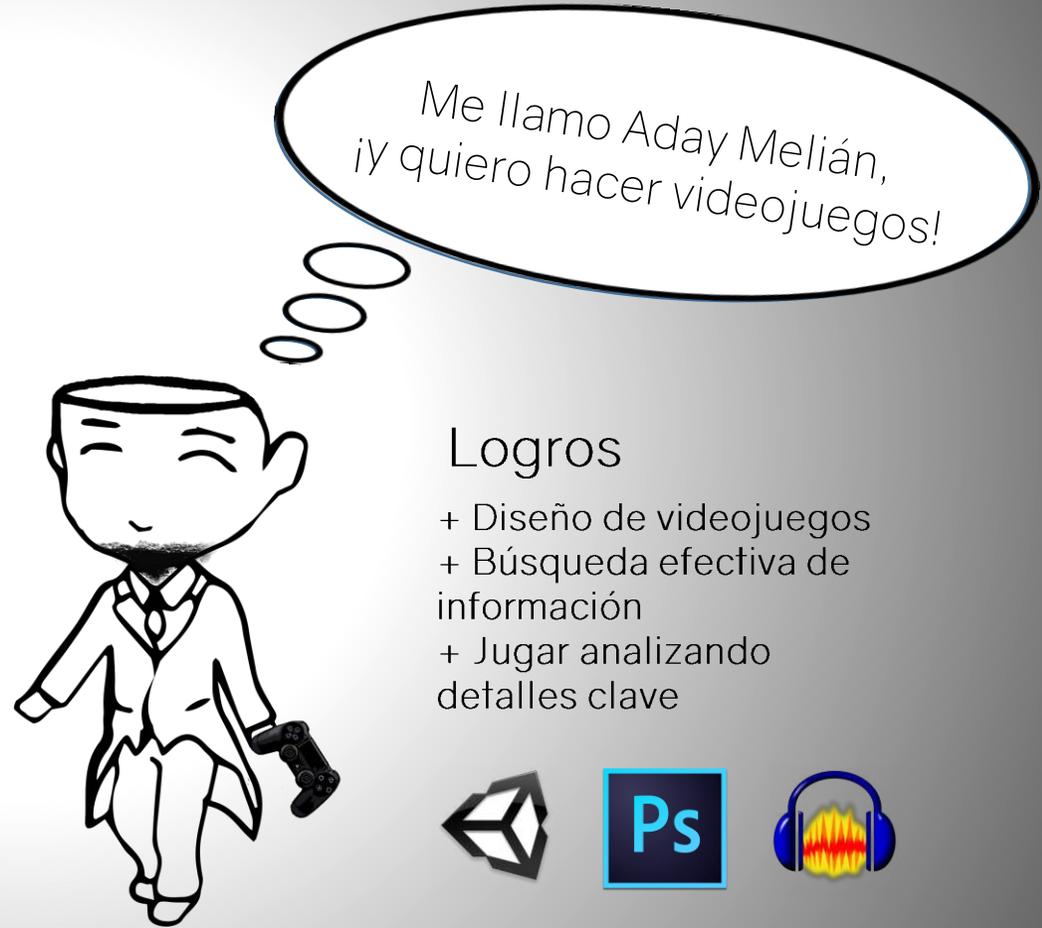
Motivación, estudios y especialización

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.

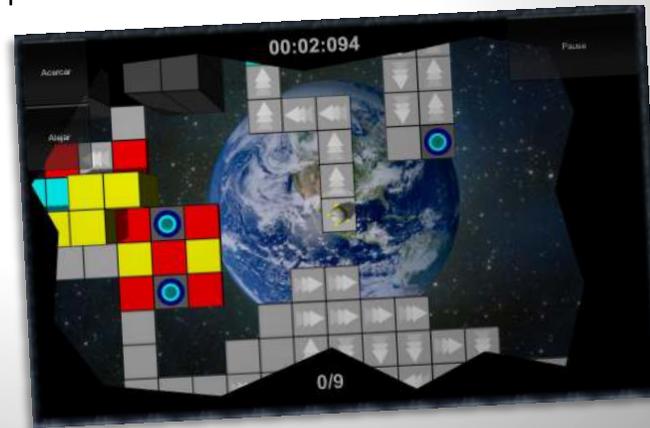
Experiencia

- + 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



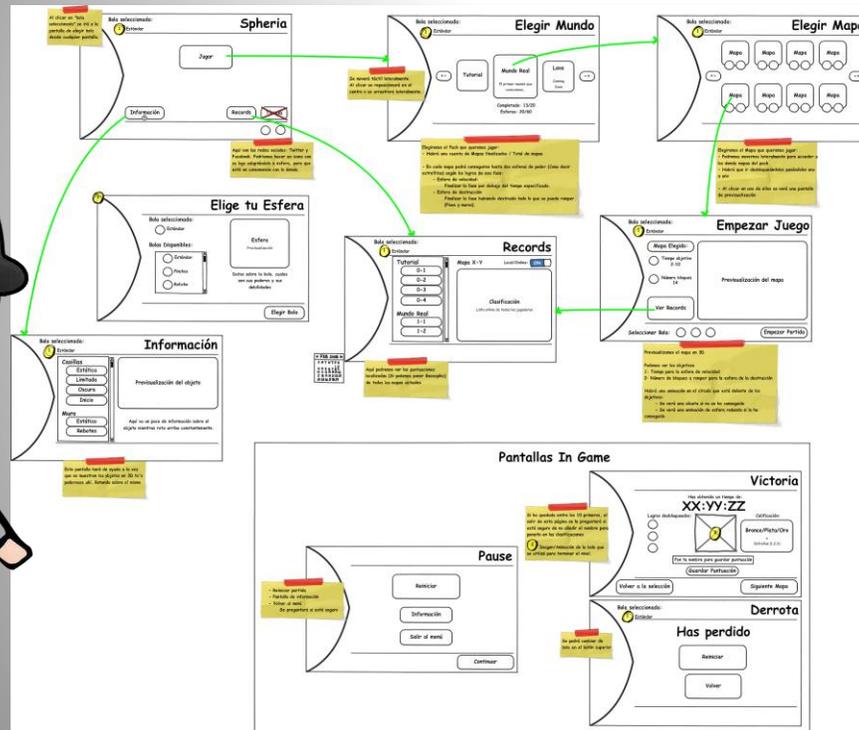
El desarrollo de Spheria: Diseño y decisiones

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

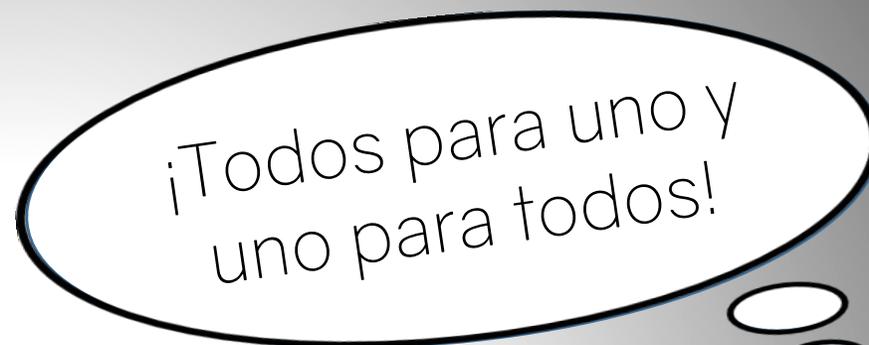
- + Grandes experiencias con los amigos colaboradores:

Nauzet Pérez
Compositor
Diseño de sonido



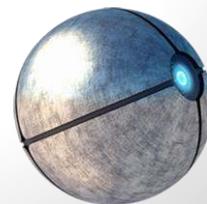
Axel Arias
Diseñador gráfico
Artista 3D

- + 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

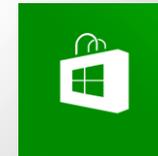
Experiencia

- + 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

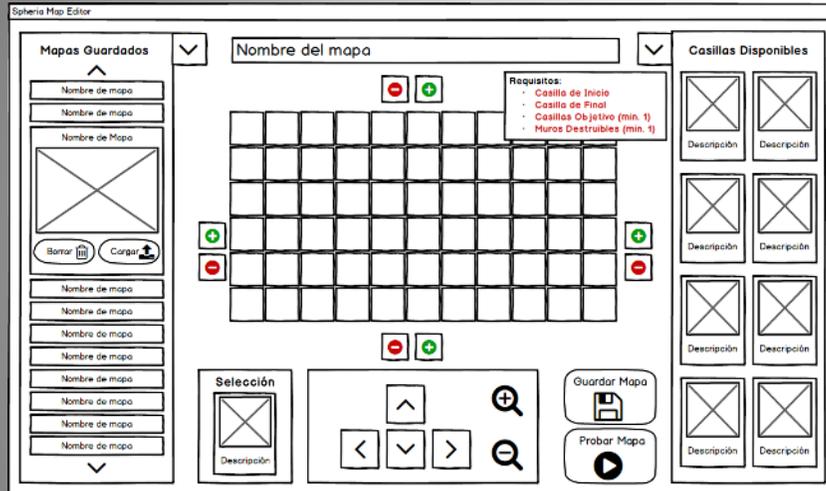


Replanteamiento de conceptos:

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:

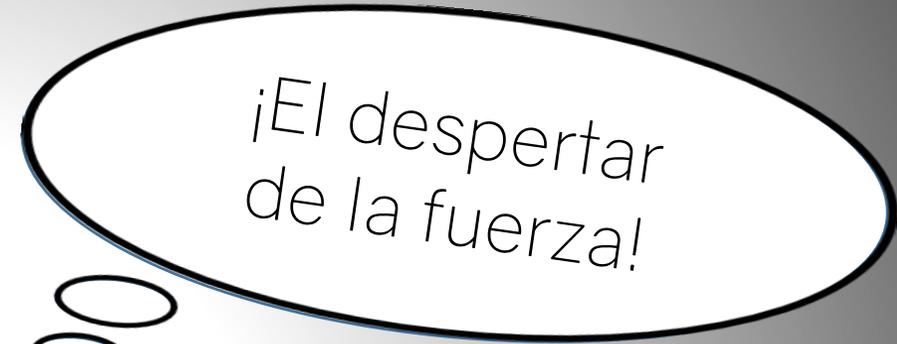
Daydream Software

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*

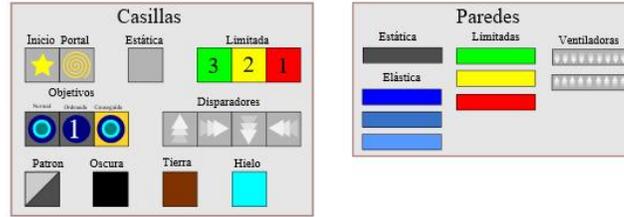
Empresa

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

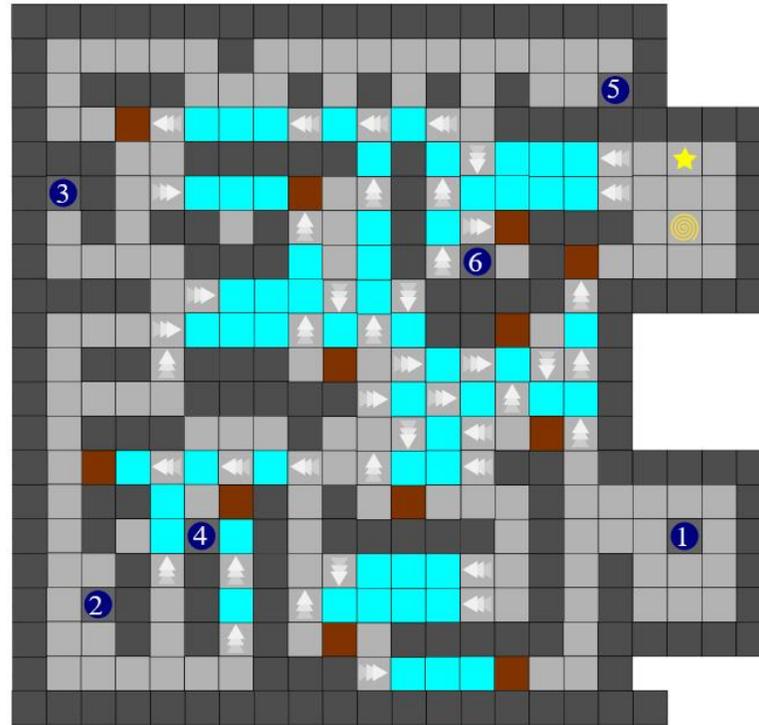


Evolución

Spheria Esquema Mapas



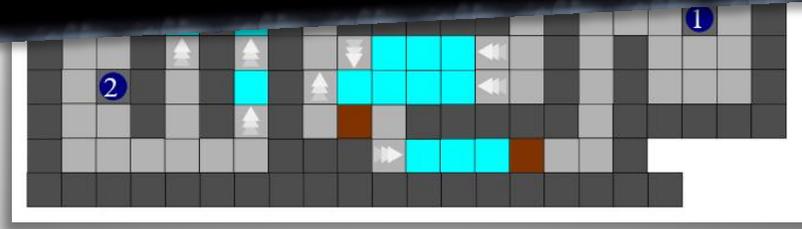
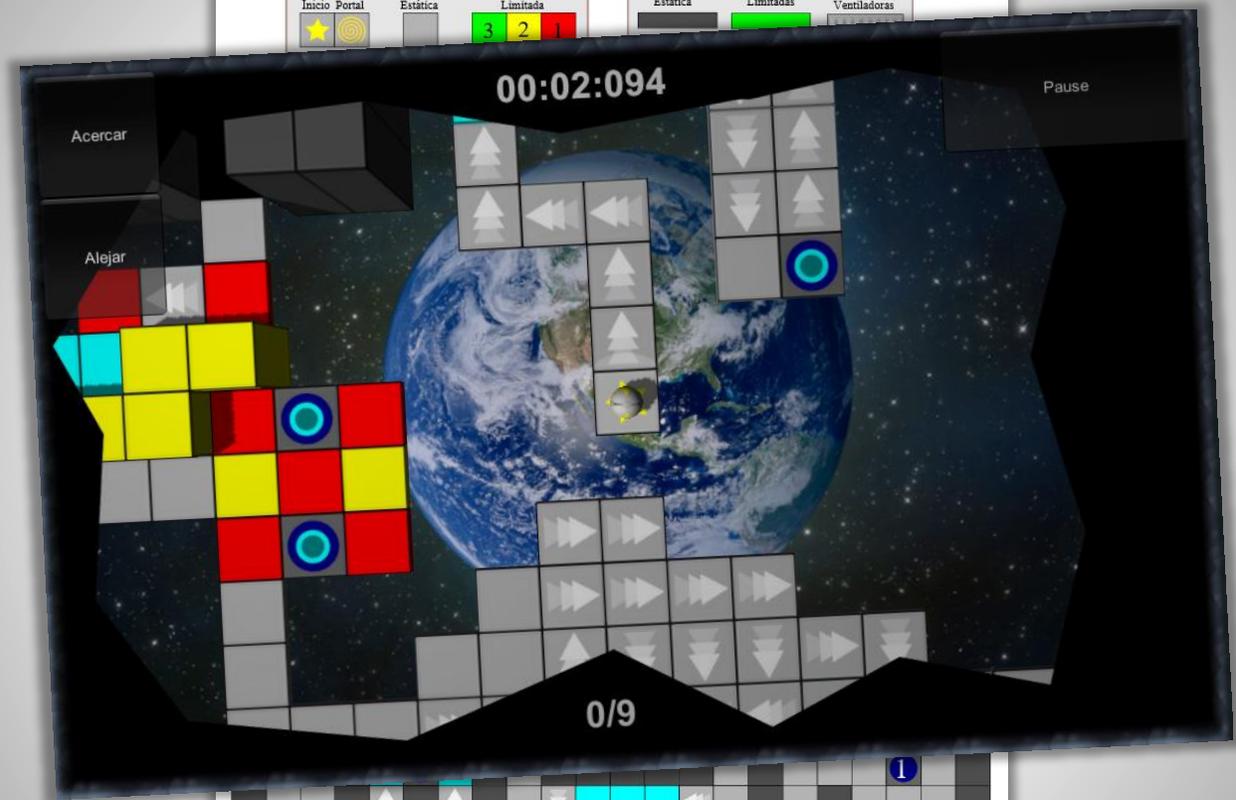
Rejilla de edición



Evolución

Spheria Esquema Mapas

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



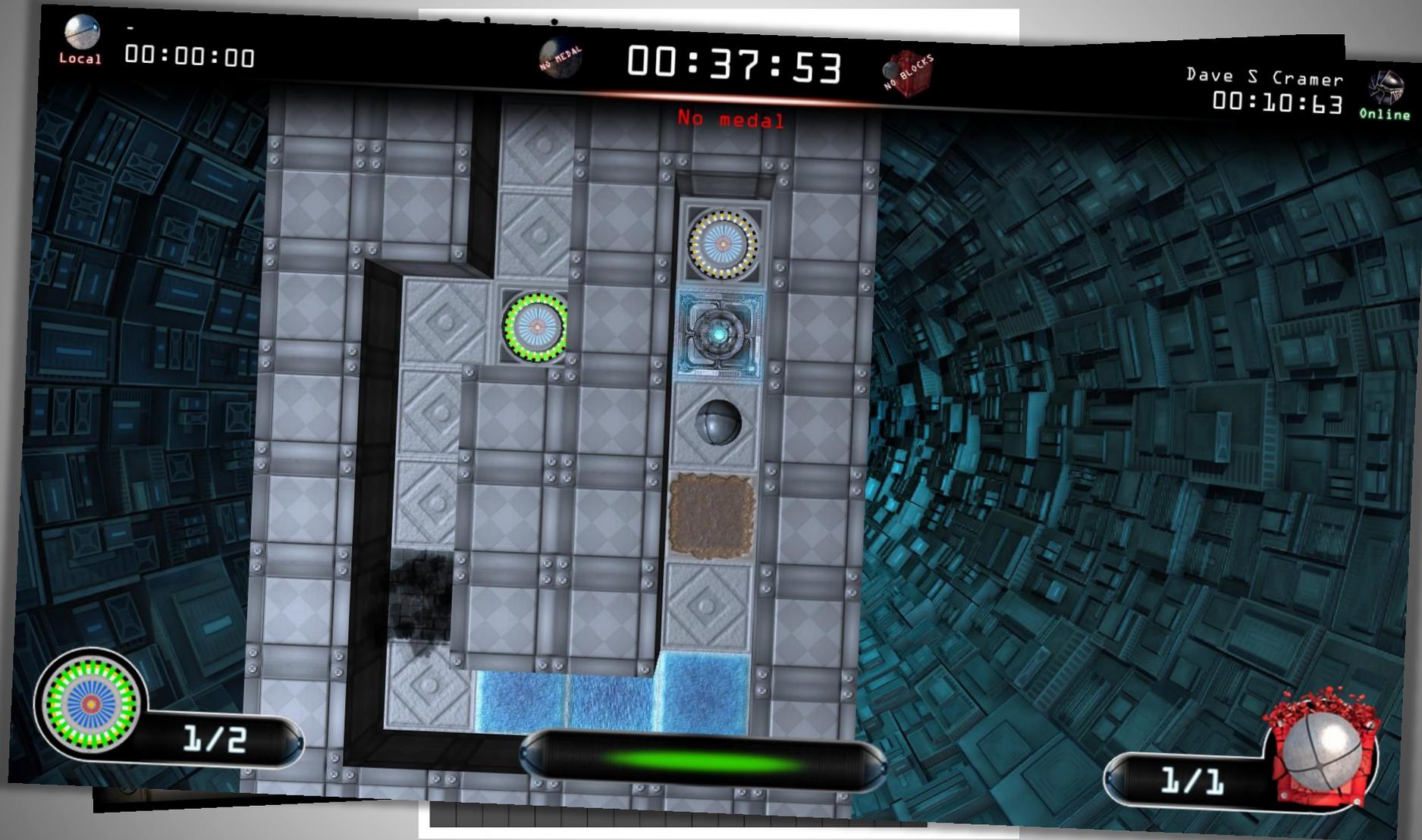
Evolución



Evolución



Evolución



Evolución







Daydream Software

¡Gracias!

