

MAKING OF HAIR BOY

En este pequeño texto quiero compartir mis motivaciones y mi experiencia durante el desarrollo de *Hair Boy*, para el concurso CPCRetroDev 2016.

En primer lugar, por motivos de carga de trabajo, el año pasado tuve que parar el desarrollo del videojuego para la edición de 2015 de CPCRetroDev. Dejar un desarrollo a medias no es algo que me guste, y quería quitarme esa espina participando en la edición de 2016.

Para esta edición, quería tomar como inspiración el videojuego *Meat Boy* (2008), creado por Edmund McMillen. Me planteé dos objetivos principales:

- Hacer un videojuego con una jugabilidad rápida y fluida.
- Practicar el diseño de niveles, algo que no había hecho antes.

El primero de los objetivos, prácticamente fue cumplido en el primer día de desarrollo. El manejo del personaje se notaba fluido, y lo que es más importante, divertido. Esto me motivó mucho para continuar con el proyecto.

Como complemento a un buen manejo del personaje, es importante que la animación del personaje vaya en consonancia con el movimiento que está haciendo. La parte artística no es mi fuerte, pero dado que son pequeños sprites, al final pude tener unas animaciones que se complementaban muy bien con el movimiento del personaje.

Como toque final a la jugabilidad, decidí crear el sonido del salto del personaje. El sonido puede en ocasiones parecer algo secundario, pero para un sonido que se reproduce continuamente, es importante que se ajuste bien a lo que trata de transmitir.

A parte de la jugabilidad, durante la primera semana de desarrollo programé la detección de colisiones, la carga de mapas, la interfaz, etc...

A partir de este momento, podía dedicar mucho tiempo al diseño de niveles. Me planteé el reto de hacer 78 mapas para el videojuego. John Romero, uno de los creadores de *Doom*, decía que el secreto de un buen diseño de niveles es jugarlos continuamente a la vez que se van diseñando. Eso es lo que hice para cada uno de los 78 mapas.

Además, con el fin de dar variedad, nunca tomaba un mapa ya hecho para crear otro a partir de él. Para cada uno de los mapas empezaba desde cero.

Una vez estaban creados los mapas, la segunda fase consistió en ordenarlos para ajustar bien la curva de dificultad. En total el proceso de diseño de niveles llevó unas 2 semanas.

La parte final, aparte de hacer los diferentes menus, consistió en crear la música del videojuego. Esta fue la parte que más me costó, dada mi casi nula experiencia componiendo melodías. El proceso terminó alargándose por unas 3 semanas.

En total el desarrollo del videojuego ha llevado un mes y medio aproximadamente.