

MAKING OF LASER BOY

En este texto voy a compartir las motivaciones y la experiencia adquirida durante el desarrollo de *Laser Boy*, para el concurso CPCRetroDev 2017.

Cuando hace un año entregué *Hair Boy*, mi anterior videojuego presentado a la CPCRetroDev 2016, no me imaginé que después del concurso seguiría siendo tan jugado. En Twitter de vez en cuando veía fotos con el record que habia conseguido la gente. En eventos veía a la gente jugarlo durante un buen rato. Llegué a ver a una persona que llevaba 80 minutos seguidos!

Al final, un desarrollador de videojuegos lo que busca es que la gente se divierta con sus creaciones. Todo esto me motivó bastante para volver a participar.

La idea desde un principio era hacer una secuela espiritual de *Hair Boy*, añadiendo todo el feedback recibido durante el año, pero también dándole un toque distintivo.

Lasers. Fue lo primero que desarrollé, en verano, con mucho tiempo por delante. Bueno, un día me acosté y al levantarme ya estabamos en octubre, y solo tenía una caja disparando lasers. Pero aún había tiempo.

Necesitaba introducir en el videojuego enemigos a los que disparar, que colisionasen con los lasers, y todo eso sin doble buffer. Una vez conseguido, me dedique a dejar el aspecto gráfico terminado, antes de comenzar con lo que de verdad me gusta de estos desarrollos, el diseño de niveles.

Cabe destacar una diferencia con respecto a *Hair Boy*, ahora el personaje no rebota por las paredes, lo que cambiaba bastante como se debían diseñar los niveles. En un par de días ya tenía 50 niveles, bastante elaborados, ya que para cada uno de ellos siempre empezaba desde 0, sin reutilizar ninguno anterior.

El resto del tiempo lo dediqué a añadir efectos de sonido, permitir configurar los controles, añadir checkpoints, permitir pausar la partida, y solucionar diversos bugs...

Me habría gustado poder añadir también una pantalla de carga, y sobretodo, música. Pero con el tiempo tan ajustado de cara al final, tuve que centrarme en pulir bien el videojuego con lo que ya tenía, ya que por experiencia, hacer la música no es una proceso de un día.

La sensación final es que he desarrollado otro videojuego adictivo y desafiante, que espero que les guste tanto a aquellos que jugaron al del año pasado, como a nuevos jugadores.