Toby fox es un desarrollador de videojuegos y compositor estadounidense, nacido en Boston Massachusetts el 11 de Octubre de 1991, conocido por desarrollar su juego más importante llamado Undertale y actualmente desarrollando Deltarune, un juego que saldrá por capítulos el cual su primer capítulo salió el 31 de octubre de 2018 y su segundo y hasta la actualidad ultimo capitulo hace ¡un mes!

Su trabajo más popular fue Undertale, el juego llego a vender más de un millón de copias convirtiéndose en un éxito en fuga i volviéndose en un fenómeno de la cultura pop, este trabajo fue desarrollado completa y únicamente por el mismo, haciendo historia, música personajes, aunque también la ayudo en algunos diseños una artista llamada Temmie Chang la cual tiene su propio personaje o personajes en conmemoración.

Antes de Undertale tuvo experiencia en el desarrollo de videojuegos usando rpg maker 200 con sus hermanos para hacer juegos de rol y room hacks de Earthbound en la escuela secundaria, de todos los hackrooms el más importante o conocido que hizo fue “Earthbound the Hallowen hack”

Undertale se hizo conocido ya que fue enviado al sitio de ventas de videojuegos fangamer el día 2 de mayo de 2013, el juego fue muy bien recibido por la comunidad así que se sacó una demo gratuita el 23 de mayo de 2013 y más tarde Toby saco una campaña de Kickstarter para financiar su obra, cuya meta tenía como objetivo 5.000 dólares, pero la campaña superó esa cifra con creces llegando a los 51.124 dólares de 2398 personas.

El demo que salió era bastante corto así que fox pensó que llegaría a acabar el juego como mucho para el agosto de 2014. Después de su lanzamiento Undertale logro una gran base de fans y muchos elogios dirigidos al juego cosa que hico mucha controversia, Toby a esto comento que no le importaba que la gente no le gustara el juego pues no estaba echo para todos.

Undertale llego a tener varios premios y varias nominaciones en referente a su narrativa e innovación, aunque aún así la opinión de Toby ante su obra era que el juego seguía siendo un nicho y merecía una puntuación de revisión de 8 de 10

Undertale se hizo con el motor de videojuegos GameMaker Studio, este es un motor de desarrollo de videojuegos que puedes adquirir gratis desde su sitio web oficial este programa ayuda incluso a la gente que no sabe de programación pues te permite hacer tu juego simplemente arrastrando bloques de comandos.

Toby fox amaba los videojuegos, en concretos los videojuegos de rol o rpg, su favorito de todos era Earthbound, una serie de juegos que por suerte o por desgracia ya no se le toma tanta importancia y en su momento no solía expandirse mucho más lejos de Japón, solo hubo 3 juegos de Earthbound a lo largo de décadas por lo que estos rpg no lograron reunir tanta cantidad de seguidores y de echo solo uno de esos tres juegos llego a estados unidos y aun teniendo un limitado lanzamiento es o no impidió que tuviera bastantes fanáticos que se enamoraron de la serie, deseoso de encontrar otros fan de Earthbound, Toby mientras cursaba a la escuela secundaria, encontró a otros jugadores mediante comunidades online, y mediante el nombre de usuario Radiation se juntó a un grupo de jugadores que estaban deseosos de expandir la experiencia de Earthbound creando sus propios “fanHacks” del juego.

Toby por desgracia carecía de una avanzada experiencia así que en el 2000 junto a sus hermanos y un software especial de desarrollo de videojuegos llamado RPGmaker, Toby desarrollo sus propios FanHacks y los llevo a distintos concursos de videojuegos de la gente de la comunidad. Estos Hackrooms, tuvieron mucho éxito.

Aunque los videojuegos no eran su único hobby, también le encantaba la música, y gracias a este talento consiguió trabajos a tiempo parcial en referente a la música. Fue contratado por Andrew Hussie, creador del webcomic Homestuck, para crear música para el comic, Homestuck en ese momento estaba en auge y tenía una gran cantidad de fans que adoraban la serie y muchos otros artistas participando simultáneamente en la creación del comic.

Fue mientras trabajaba para la música de Homestuck cuando Toby empezó a experimentar para crear su propio juego de rol, Fox comenzó a trabajar en el sistema de batalla buscando ideas innovadoras para renovar la formula estándar de los juegos rpg.

Algunas ideas las saco de otros juegos que no salieron de Japón, como por ejemplo [Shin Megami Tensei](https://www.google.com/search?hl=es&q=shin+megami+tensei&spell=1&sa=X&ved=2ahUKEwj_sZemuOjzAhWTB2MBHQQxCZYQkeECKAB6BAgBEDY) que permitía a los jugadores a pasar los enfrentamientos de una manera pacífica, otras ideas se basaban en la destrucción de los típicos tutoriales de juegos que no permiten al jugador experimentar arreglando puzles por su cuenta, haciendo sentir al jugador como si fuera de la mano, y también para crear a su protagonista quiso hacer que todo el mundo se sintiera a gusto jugando su juego haciendo al personaje principal tan vago como fuera posible, haciendo que en todo el juego solo se le hable de usted y sin un género definido.

Hizo hincapié en que su juego se trataba de la amistado y no exactamente de la violencia, señalando a Earthbound como su gran inspiración.

Finalmente, al fuego fue terminado, y wow, fue un de las mejores rpg cerrados en mucho tiempo, con un montón de fans aclamando su obra

La moraleja de su historia es doble, Primero, no te subestimes, puede que no veas instantáneamente la popularidad que Toby logro con undertale, pero eso no significa que no seas capaz de pensar en ideas fantásticas que agradaran a la gente y segundo, no tengas miedo en hacer cosas desde un nuevo ángulo, tal como Toby entendió que los juegos no tienen por qué ser a base de violencia, tú también tienes que ser capaz de pensar fuera de la caja y dejar de limitar tu creatividad

Fox comenzó como miembro del foro del sitio de fans de EarthBound, Starmen.Net, bajo el alias de "Radiation", donde administró el foro PK Hack del sitio web hasta 2011.[3] Entró por primera vez en el ojo público con su infame "EarthBound Halloween Hack", también conocido como "Press the B Button, Stupid!", que fue una presentación para el Halloween Funfest de Starmen.Net en 2008.[4][5][6]

Fox también produjo música para el webcomic Homestuck, tras lo cual pasó a crear Undertale, que se desarrolló parcialmente en el sótano de Andrew Hussie[7][8].

Toby Fox comenzó su carrera de desarrollador de juegos haciendo RPGs con sus tres hermanos, utilizando una versión traducida de RPG Maker 2000. Sin embargo, ninguno de ellos ha sido terminado o lanzado[1].

Su primer reclamo a la fama fue su creación del EarthBound Halloween Hack (también conocido ocasionalmente como Press the B Button, Stupid!), que lanzó en 2008 mientras era miembro del sitio de fans de EarthBound starmen.net, donde gestionaba una subsección de los foros del sitio dedicada al PK Hack, una herramienta para modificar el juego EarthBound.

Antes de hacer el Halloween Hack, hizo otro romhack relativamente oscuro llamado Arn's Winter Quest, que era mucho más desenfadado y humorístico.

La música de Toby Fox apareció por primera vez en Homestuck en la página flash [S] John: Sleep, con la canción John Sleeps / Skaian Magicant. Más tarde, Fox se convirtió en el líder del equipo de música de Homestuck, organizando a los músicos y editando sus temas para que encajaran con las escenas del cómic, siendo capaz de hacer y cambiar la mayor parte de la música necesaria rápidamente. En los créditos de Homestuck, se le acreditó por "hacer la mayor parte del trabajo de sonido personalizado".

El 15 de septiembre de 2015, lanzó el RPG Undertale, que escribió, desarrolló y compuso con las contribuciones de arte de Temmie Chang. En Undertale, está representado por el Perro Molesto.

Continuando su trabajo con el creador de Homestuck, Andrew Hussie, Toby Fox también trabajó con James Roach en la banda sonora del juego de aventuras Hiveswap, que se lanzó el 14 de septiembre de 2017.

En Halloween de 2018, Toby lanzó el capítulo uno de un juego spin-off de Undertale bajo el nombre de Deltarune, en el que escribió, desarrolló y compuso la música al igual que en Undertale, con contribuciones de voz de Laura Shigihara y contribuciones de arte de Temmie Chang una vez más.

=&

Veamos como consiguio toby ser contratado para hacer la musica de este juego<br><br>

                Undertale fue un exito y despues de ese exito Toby rcibio un monton de alagos y seguidores entre sus redes sociales, entre ellos habia uno muy especial, este era

                Go Ichinose, compositor que trabajo en practicamente todos los juegos principales de Pokemon, Toby era un gran admirador de Goichi asi que cuendo descubrio esto,

                Toby no perdio tiempo y fue a mandarle un mensaje, y luego de eso y de chataer bastante se volvieron amigos a distancia.<br>

                Goichi era la primera perona de Game Freak en probar Undertale y rapidamente fue a recomendar a todos sus compañeros de probar el juego tambien.<br>

                Asi que para cuando el juego se lanzo oficialmente en japones y para japon, ya habia una gran cantidad de fans de la serie en el estudio, entoneces fue en la fiesta de

                lanzamiento en japones el momento en el que Toby y Goichi se pudieron conocer en persona, ellos congeniaron inmediatamente y asi se solidifico su gran amistad.<br><br>

                Fue en esta fiesta cuando algunos de los representantes de Game freak empezaron a hablar con Toby sobre su nuevo juego "Little town hero", en concreto, para que toby fuera

                el encargado de hacer la musica del videojuego. Toby acepto encantado y sus esfuerzos fueron alagados por todo el estudio de Game Freak tanto que el ompositor de las serie Pokemon Hitomi

                Sato dijo que estaba preocupado que el juego no pudiera estar al nivel de la muscia, ¡era demasiado buena!