



RETROBYTES PRODUCTIONS 2018

INTRODUCCIÓN

Jarlac surgió como nuestra propuesta para la CPCRetroDev de 2017. En dicha ocasión la puntuación extra se obtenía por hacer un guiño al memorable Phantis de Carlos Abril. Es por este motivo que el juego está plagado de corazones a recoger y la secuencia final recuerda a la de dicho juego. Finalmente, por motivos personales, se decidió no terminar el juego y tomarnos un descanso, trabajando en otros proyectos que sin fecha nos permitieran seguir disfrutando de nuestro hobby sin presión.

En el momento en que nos planteamos hacer Jarlac (aún no tenía nombre) hicimos un brainstorming y surgieron nombres de otros juegos como Souls (de Retrobytes Productions), Rastan, la segunda carga del Capitán Trueno de Dinamic o Hundra. Juntando ideas de unos y otros acabó surgiendo la idea de Jarlac.

Lo siguiente fue buscar nombre a los personajes, empezando por el del protagonista. Queríamos un nombre de una sola palabra y que el nombre del juego y del personaje fueran el mismo. En ese momento recordé un nombre medieval que había oído en alguna ocasión y que en su momento me pareció muy extraño, “Jarlac” (ha de pronunciarse en catalán). Gustó la idea.

Arlett no tuvo nombre definitivo hasta hace poco, cuando hablando con una compañera de trabajo me comentó que su hija se llamaba Arlet. Hasta entonces el nombre provisional era Valeria. Arlett me gustó y pegaba bastante con la sonoridad de Jarlac. Como decía Jose Antonio “Hasta se pueden combinar: Jarlet”.

El nombre Ott surgió creando las instrucciones del juego, pensando el nombre apareció el de “Ot el Bruixot”, le añadimos una T al nombre y listo. Y por último el Reino de Tyramat donde transcurre la acción es Tamarit al revés, una población de la provincia de Tarragona que es conocida por su castillo.

JARLAC

El personaje de Jarlac sufrió bastantes transformaciones hasta llegar a la forma final. Inicialmente Álex lo imaginaba un personaje con armadura pesada y que no pudiera saltar. En cambio, mi opinión era la de tener un personaje ágil como el de la

segunda carga de Capitán Trueno que pudiera saltar y el juego tuviera una variante más plataformera.



ARLETT

Para Arlett también se barajaron varias opciones. Como objetivo se nos ocurrió que tendría que tener alguna maldición que habría que romper a base de recoger corazones. Pensando en *The Curse Of Monkey Island* se me ocurrió que podría estar petrificada, en el *Monkey* Elaine Marley es convertida en estatua de oro. Lo que no sabía en aquel momento es que la Corona Encantada de Relevo se basaba en lo mismo, pero como la idea parecía funcionar... adelante.



OTT

El personaje del brujo Ott está basado en una imagen que encontró Álex buscando inspiración el Google. No es igual pero si tiene un aire al de la imagen.



MÚSICA

Aunque la versión final de Jarlac tiene tres músicas (muy molonas si se me permite opinar) en realidad se crearon 4 temas. El primero se descartó porque Jose Antonio en un fin de semana de inspiración compuso el tema principal que suena durante el menú y que nos pareció simplemente genial. La primera versión descartada era de un estilo muy diferente, con aire más medieval, muy chulo también, quizá lo aprovechemos en un proyecto más adelante.

El tema de la introducción inicialmente estaba pensado para zonas más oscuras del juego, en el fondo de las cavernas y también quizá para la batalla final con Ott, pero por problemas de espacio al final solo pudo ser incluido en la secuencia de introducción, almacenándolo en memoria de video que es machacada durante el juego.

El que sí dejamos fue el tema que suena durante el juego, a la altura del temazo principal del menú le sienta muy bien al juego y es una banda sonora genial que imprime ritmo a la aventura.

GRAFICOS

Los gráficos de Jarlac se hicieron dos veces. No los sprites principales, pero si todos los tiles que componen los decorados del juego. Después del parón que hicimos para desarrollar The World War Simulator Part II, Álex decidió al retomar Jarlac que quería trabajar más los tiles y crear nuevos para tener más variedad. También en ese momento se añadió un frame más para mejorar la animación al correr de Jarlac.

Algunos personajes como las arañas (Arannas es el nombre oficial) pasaron por varias versiones, algunas con animaciones con más frames que la versión final. Se optó por la que tenía un mejor equilibrio entre calidad y memoria ocupada.

Un aspecto que dio bastante guerra y de los que hubo muchas versiones era la forma petrificada de Arlett y los corazones petrificados. No dábamos con algo que nos acabara de gustar en cuanto a color y que se viera bien y transmitiera la idea de petrificación que teníamos en mente. Esperamos haberlo conseguido con esta última versión.

ASPECTOS TÉCNICOS

En la parte técnica, posiblemente Jarlac sea el juego más ambicioso de los que hemos liberado hasta el momento. Dos músicas, efectos de sonido, múltiples enemigos y alguno de ellos con una IA bastante trabajada, final boss y 60 pantallas apretujadas en 64KB, de los cuales 24 aproximadamente se utilizan como memoria de video, con lo que en realidad quedan unos 40 KB para todo el código y assets del videojuego.

El juego utiliza varias técnicas para ahorrar memoria, las más destacadas son el uso de doble buffer con ruptura de pantalla, lo cual permite ahorrar toda la memoria ocupada por el marcador en el segundo buffer, compresión de música y tilemaps con exomizer y el uso de la memoria *spare* de video. Por último, el logo del menú se extrae del marcador, lo cual permite tener un sprite vistoso para decorar el menú con un coste mínimo de espacio.

A pesar de todo y a darle incontables vueltas al código para ir rascando bytes de aquí y de allá, algunas de las ideas que teníamos en mente tuvieron que ser descartadas, la más importante el tema musical, un tipo de enemigo y algunos efectos como el cambio de día a noche que ya habíamos programado pero que hubo que recortar de la versión final.