

Memoria de la realización de “El Jota”.

Sinopsis

El juego es un homenaje a una época pasada.

Hecho por y para los empedernidos asistentes a las Euskal.

Está ambientado en 2014, durante el desarrollo de la Euska Encounter 22. Por ello los decorados, nombre de los personajes, etc... pueden no coincidir con los actuales. Por ejemplo, Novotel <-> Puerta de Bilbao.

Algunas de los pasos que debe dar el personaje para poder avanzar, tienen que ver con hechos reales acontecidos durante alguna Euskal. Como el caso del intento de obtener comida del Mac Donald, de noche y por la zona de coches. O la escasez de productos en el supermercado tras ser arrasado por los asistentes de la party.

Asimismo, existen guiños a videojuegos de aventura gráfica como Monkey Island.

También han sido “tuneados” los nombres comerciales. Véase Pollito <-> Patito.

Para dotar de una sólida personalidad a nuestro personaje, se recurre a la película del “El gran Lebowski”. Empezando por el juego de palabras, “el jota” y “el nota”, su filosofía, etc...

Por ello se hacen varias referencias a la película durante el juego y en el manual; los bolos, la alfombra, el sueño, la música, etc...

El juego no está terminado. El trabajo que requiere es inmenso y esto se trata de una Demo (Demo Game Compo).

La historia continuaría dentro del BEC, en pabellones, pasillos, tejado e incluso en la torre. La torre da para una inconfundible referencia; King Kong la peli o Don King Kong el videojuego.

Habría unos grandes guardianes de nivel que necesitarían de la ayuda de personas muy conocidas en la Euskal, para ser derrotados. Intercambiaríamos el jota por una de estas personas. Cada uno lucharía con unas armas acordes a sus “aficiones” o “roles”:

- Kujaku de piloto sobre nube de mainframes lanzando aviones de papel.
- Vampirita con múltiples brazos, o muchas vampiritas.
- Azkon como octopusi con muchos desechos informáticos. Lanza teclas de un teclado roto, tarjetas, todo reciclaje.
- Klondike. Se quita camiseta y lanza Kame Hame Ha.
- etc...

El jota nos descubre cuando llega al final del juego, que todo lo que le ha pasado ha sido real, pero no tan peligroso como lo ha vivido. La falta de descanso había perturbado sus sentidos y solo veía cosas, animales y personas que le querían impedir lograr su objetivo. En realidad, solo querían ayudarle.

Todos los que le rodean están cabreados por haber sido molestados con su paranoia y corren tras de el como si se tratara del final de una historia de Benny Hill.

Suena la música del Peluchito y... FIN.

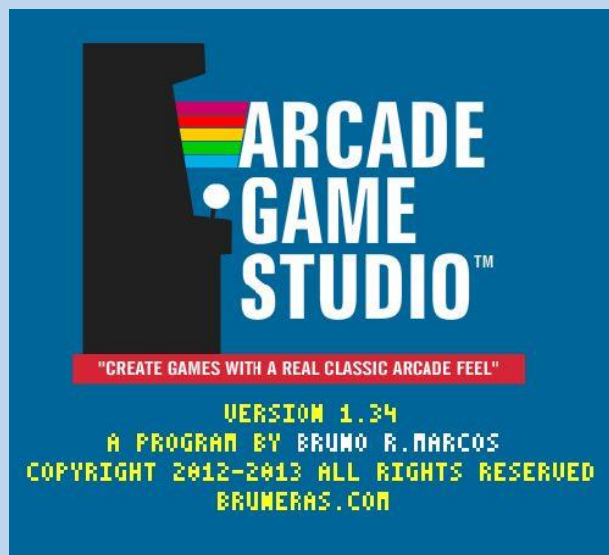
HERRAMIENTAS

EDITOR DE JUEGO

“Arcade Game Studio es un FREEWARE, puedes distribuirlo libremente pero NO venderlo.


Eres libre de distribuir/vender tu archivo de juego “.args” junto con “cabinet.exe” (lanzador de juego “args” que se puede renombrar).

Cualquier uso de derechos de terceros o infracciones de patentes en su juego es responsabilidad suya.”




PROGRAMACIÓN

La programación en este editor es un poco peculiar pero fácil e intuitiva para los profanos en el tema como yo.





Realiza un salto, sólo para juegos de plataformas, tiene 2 parámetros:

- SPEED: (velocidad) velocidad vertical en pixels, se decrementará cada fotograma por el valor del parámetro GRAVITY del actor.
- BOUNCES: (botes) número de botes a realizar, cada bote será menor que el anterior, y si no está establecido a INFINITE (infinito), pasará al siguiente paso una vez finalizado el salto.




Establece la velocidad del actor, tiene 2 parámetros:

- SPD IN: velocidad inicial.
- SPD OUT: velocidad final, se esta habilitado usar con  para establecer el tiempo en el que realizar la aceleración/desaceleración.




Establece la velocidad del actor a 0.




Establece un movimiento oscilatorio (swing) al actor, tiene 2 parámetros.

- HOR MOVE: establece el movimiento horizontal RADIO en pixels y una velocidad angular SPEED.
- VER MOVE: establece el movimiento vertical RADIO en pixels y una velocidad angular SPEED.




Igual que el anterior pero marca un movimiento circular.

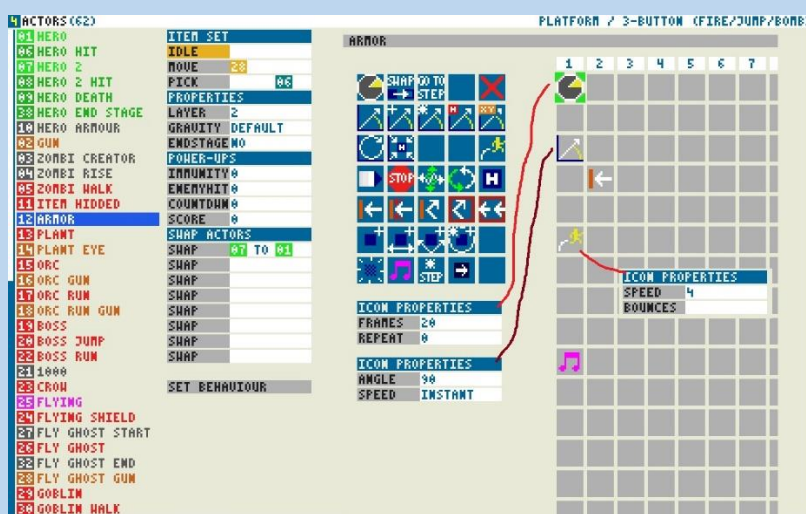


Establece interacción con el héroe.

- DISTANCE: (distancia) comprueba la distancia al héroe, cambia de paso si el actor esta mas cerca que el valor introducido, también puede hacer una comprobación horizontal o vertical.
- LOOK AT: (mirar) el actor mira al héroe, si quieres que el actor esté mirando al héroe mientras se desplaza.



Establece colisiones con muros.



Además, trae un “probador” que permite comprobar cada “script” que se programa independientemente del código general.

GRAFÍCOS

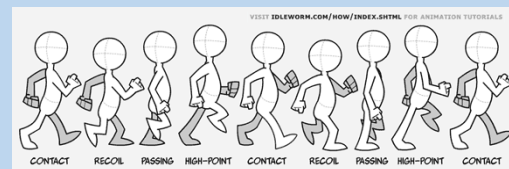
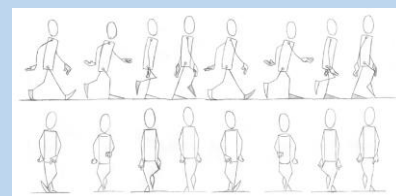
Los fondos han sido realizados mediante “tiles” (tilesets) como a la antigua usanza. Arcade Game Studio trae incorporado un cómodo constructor de fondos de tiles.



Para la creación y animación de sprites, típica teoría y mucho pixel a pixel.

Primero, bocetos (garabatos) en papel. Luego pasar la idea y pulir la animación con **Piskel** (herramienta Open Source)

Ahora no encuentro ningún trozo de papel con garabatos para escanear.



SONIDO

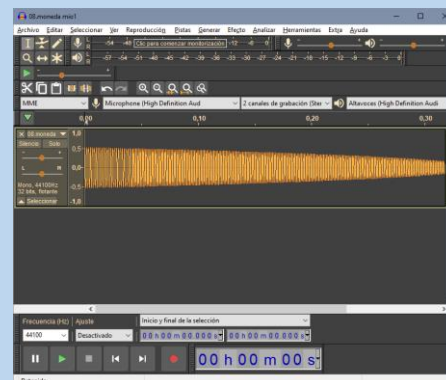
Todos los sonidos (“ruiditos”) han sido realizados con la herramienta **Bfxr**.

“Usted tiene pleno derecho a todos los sonidos hechos con bfxr, y es libre de usarlos para cualquier propósito, comercial o de otro tipo.”



Audacity para las grabaciones, retoques y modificaciones.

“Se trata de un programa completamente gratuito. Además, es un software de código abierto.”



MÚSICA DE FONDO

Era mucho abarcar. He decidido recurrir a una página de recursos, asemejándome así a los “profesionales” que contratan a personal externo para su realización.

“Puede encontrar la versión completa de este bucle de música, así como otras pistas de música en bucle para juegos aquí: <https://www.playonloop.com/2016-music-loops/chubby-cat/> Aviso de derechos de autor/atribución: Puede descargar este chiptune gratis y usarlo gratis bajo la licencia Creative Commons Attribution. En pocas palabras, dé crédito a la fuente si usa esta música de 8 bits. ¡Gracias!”

ICONO del EJECUTABLE

He cambiado el icono del ejecutable con la herramienta “Resource_Hacker ICO”.

“... a freeware resource compiler & decompiler for Windows® applications”

