



RETROBYTES PRODUCTIONS 2018

Cuentan las leyendas que una de las mayores historias de amor fue la que vivieron Arlett y Jarlac en el perdido reino de Tyramat. Felices como eran no se dieron cuenta de que con su amor habían levantado la envidia de un oscuro brujo llamado Ott, enamorado de la bella Arlett.

Ante el rechazo de Arlett, Ott entra en cólera y decide que, si no es suya, no lo será de nadie. Ciego de ira utiliza su poderosa magia y convierte a Arlett en una estatua de piedra.

En cuanto la noticia llega a Jarlac, éste va en busca de su amada. La encuentra petrificada, pero en su mano ella muestra la solución a su embrujo: un corazón de piedra.



## CÓMO JUGAR

El objetivo en Jarlac es devolver a Arlett a su forma humana. Para ello, es necesario recoger varios objetos repartidos por el reino de Tyramat: 13 fragmentos de corazón y el pergamino perdido que contiene el hechizo de Topo. Con ellos Jarlac podrá romper la maldición que petrificó a su amada.

### Corazones

Los 13 corazones a recolectar están repartidos por todo el reino de Tyramat. Cuando Jarlac los encuentre podrá comprobar, que al igual que Arlett, éstos están petrificados. Una vez despetrificados, podrá recogerlos. Para ello deberá usar una gran cantidad de poder mágico.



Cada vez que Jarlac recoja un corazón se iluminará un indicador bajo la barra de magia del marcador.



### Pergamino Topo

El Pergamino Topo contiene el único hechizo que, junto al poder de los 13 corazones, puede devolver a Arlett a su forma humana. Jarlac deberá localizarlo y recogerlo para poder salvarla.



Nota: Este es nuestro guiño a Chicago's 30. Autor del Sprite: Roberto P. Acebes

## **Magia**

Jarlac puede acumular poder mágico a medida que elimina enemigos. Cuando el poder mágico de Jarlac esté al máximo podrá utilizar la magia, lo cual acabará con todos los enemigos de la pantalla y despetrificará también los corazones que haya en ella.

## **ENEMIGOS**

Diferentes enemigos pueblan el reino de Tyramat. Han sido invocados por el poder maligno de Ott. Cada uno de ellos tiene un comportamiento diferente y puebla las zonas donde se siente más cómodo.

### **Aranna**

La aranna es el más común de los enemigos que Jarlac encontrará en Tyramat, ya que por su constitución puede avistar en casi cualquier lugar, si bien se sienten más cómodos en zona con hierba.



### **Sisu Volador**

Los sisus voladores viven entre la vegetación y árboles de la superficie de Tyramat. En cuanto detecten a Jarlac irán a por él, tan cerca que Jarlac deberá hacer el esfuerzo de separarse de ellos para poder eliminarlos con su espada.



### **Esqueletos de antiguos caballeros**

Estos enemigos vigilan el subsuelo de Tyramat. Puedes intentar pasar a su lado sin que te detecten, pero como lo hagan harán todo lo posible por eliminarte.



### **Ott**

Ott es quien ha liado todo este embrollo. Seguro que no pone las cosas fáciles a Jarlac.



## ELEMENTOS

### Lava

Bajo el suelo de Tyramat corren ríos de ardiente lava. El mero contacto con ella es mortal.

### Agua

El agua tiene un efecto curativo sobre Jarlac. Siempre que te sea posible, introduce a Jarlac en agua para que cure sus heridas y recupere energía.

## CONTROLES

Jarlac puede controlarse con teclado o joystick, dependiendo de la opción seleccionada en el menú del juego.

Las teclas son:

- **O**: Izquierda
- **P**: Derecha
- **Q**: Salto
- **A**: Usar Magia (solo cuando la barra de magia esté completa)
- **Barra Espaciadora**: Disparo
- **Borrar**: Pausa / Continuar
- **ESC**: Fin

## CONSEJOS

- Jarlac puede recargar energía en el agua. Visita regularmente estas zonas.
- Jarlac solo puede eliminar enemigos con su espada, si los tiene sobre el cuerpo no podrá eliminarlo. Guarda las distancia para eliminar a los enemigos de forma efectiva.
- Una caída desde demasiada altura nunca te matará, pero te hará daño. Intenta descender de forma controlada.
- Algunos enemigos arrojarán proyectiles a Jarlac. Si sincronizas tu mandoble podrás destruirlos sin que te causen daño.
- Recuerda que la magia no solo despetrifica corazones, también elimina todos los enemigos de la pantalla.

## CRÉDITOS

**Código:** Toni Ramírez

**Gráficos:** Alejandro Layunta (Alxinho)

**Música y efectos:** Jose A. Martín