



**WIREWARE**

**“WIREWARE”**

**César Nicolás González / CNGSOFT**  
e-mail: [cngsoft@gmail.com](mailto:cngsoft@gmail.com)

**CPC Retrodev 2021**

# WIREWARE

## ESPAÑOL

El cohete experimental **Wireware 1** se ha estrellado en la superficie de un satélite hostil. Los ocho astronautas han sobrevivido, pero siete han sido capturados. El octavo astronauta, tras instalar la unidad de teletransporte de emergencia, debe rescatar a sus colegas antes de que se acaben el tiempo que durará la batería del teletransporte y la energía de sus propios trajes espaciales.

### Cómo jugar

El jugador asume el papel del octavo astronauta y su objetivo es encontrar a los siete prisioneros y conducirlos sanos y salvos a la unidad de teletransporte. Posee una mochila-cohete que le permite volar y una pistola bláster con la que puede abatir las hordas de monstruos que patrullan el satélite. Ahora bien, tanto la mochila-cohete como la pistola bláster se recalientan con facilidad, y si alcanzan una temperatura límite dejarán de funcionar hasta que vuelvan a enfriarse. Los demás astronautas están desarmados y sus mochilas-cohete son más débiles que la del jugador; por tanto el jugador debe encontrarlos y hacer que le sigan, y después debe protegerlos y guiarlos de vuelta a la unidad de teletransporte. Si el jugador se aleja demasiado de los prisioneros, se quedarán atrás y esperarán a que el jugador vuelva a por ellos. Para complicar las cosas, hay varias barreras electromagnéticas; los astronautas prisioneros disponen de tarjetas capaces de deshabilitar las barreras, pero solamente las entregarán al jugador cuando alcancen el teletransporte.

Cada enemigo abatido vale 100 puntos y regenera una fracción de energía del traje espacial; el paso del tiempo también regenera lentamente la energía perdida. Rescatar un prisionero rellena la energía del traje del jugador y además supone 10000 puntos para el primer prisionero, 20000 para el segundo, y así hasta 70000 para el séptimo y último. La puntuación se muestra en el panel de información, junto a la energía del traje (la barra superior del panel), los astronautas rescatados (más exactamente las tarjetas entregadas por ellos), la temperatura de la mochila-cohete y la pistola bláster, y el tiempo restante.

### Controles

Joystick por defecto, redefinible desde el menú principal. "P" hace una pausa; pulsar "P" de nuevo reanuda el juego. ESCAPE abandona el juego en curso y regresa al menú.

### Comentarios

Este juego se hizo en diez días desesperados, a base de reciclar código y gráficos de proyectos anteriores (de ahí los peculiares "cameos" de la calabaza de "Frogalot" y la gelatina verde de "Hire Hare", por ejemplo) e incluso abandonados: "Wireware" iba a ser mi juego para el certamen CPC Retrodev 2019, pero no pudo ser. También tuve que abandonar ideas por el camino: por ejemplo los astronautas prisioneros debían ser capaces de aterrizar, caminar y despegar, pero finalmente se limitaron a volar porque el ritmo del juego, ya de por sí lento por la necesidad de guiar a los prisioneros pacientemente, se ralentizaba más aún si encima les daba por caminar. El resultado final está recortado por todas partes: de poco sirve el scroll de cuatro planos habiendo tan pocas cosas en pantalla, no hay enemigos que necesiten más de un disparo, etc. Al menos el homenaje a "Rainbow Islands" se cumplió: las tarjetas electromagnéticas desempeñan el papel de los diamantes del arcoiris. Otras fuentes de inspiración fueron "Jetpac" (1983 Ultimate / A.C.G.), "Antiriad" (1986 Palace) y "Sol Negro" (1988 Opera Soft): gracias a ellas este juego está aquí.

# WIREWARE

## ENGLISH

The experimental rocket **Wireware 1** has crash-landed on the surface of a hostile satellite. The eight spacemen survived, but seven were captured. The eighth spaceman, after setting the emergency teleport unit up, must rescue his partners before the time of the teleport battery and the energy of their own spacesuits run out.

### How to play

The player takes the role of the eighth spaceman and his goal is to find the seven hostages and bring them back safe and healthy to the teleport unit. He carries a jetpack that enables him to fly and a blaster pistol that lets him mow down the hordes of monsters that patrol the satellite. However, both the jetpack and the blaster pistol will overheat with ease, and if they reach a critical temperature they'll stop working for a while until they cool down to a normal temperature. The other spacemen are disarmed and their jetpacks are less powerful than the player's; thus the player must find them and make them follow him, and then he must escort and guide them back to the teleport unit. If the player moves too quickly, the hostages will fall behind, stop moving and wait for the player to come back. To make things more difficult, there are several electromagnetic barriers; the hostage spacemen are equipped with cards that can disable the barriers, but they'll only give them to the player when they reach the teleport.

Each destroyed enemy is worth 100 points and regenerates a fraction of energy of the spacesuit; lost energy is also slowly rebuilt as time goes on. Rescuing a hostage refills the energy of the player's spacesuit and also awards 10000 points in the case of the first hostage, 20000 points in the case of the second one, and so on until 70000 points for the seventh and last hostage. The score is shown on the information panel, together with the spacesuit's energy (the panel's top gauge), the rescued spacemen (more exactly the barrier cards they gave to the player), the temperatures of the jetpack and the blaster pistol, and the remaining time.

### Controls

Joystick by default, can be redefined from the main menu. "P" starts a pause; pressing "P" again resumes the game. ESCAPE quits the current game and returns to the menu.

### Comments

This game was made during ten desperate days, by recycling code and graphics from past projects (hence the peculiar "cameos" of the pumpkin from "Frogalot" and the green slime from "Hirehare", for example) and even abandoned ones: "Wireware" was going to be my game for CPC Retrodev 2019, but it couldn't be. I also had to give up on multiple ideas during the development: for example the hostage spacemen were intended to land, walk and take off, but they finally limited themselves to flying because the rhythm of the game, already slow on its own because of the need to guide them patiently, grew even slower if they wanted to walk on land. The final result is cut down on lots of places: the fourth-layer scroll is useless with so few things on screen, no enemies need more than one shot to die, etc. At least the homage to "Rainbow Islands" stayed: the seven electromagnetic cards play the role of the rainbow diamonds. Other sources of inspiration were "Jetpac" (1983 Ultimate / A.C.G.), "Antiriad" (1986 Palace) and "Sol Negro" (1988 Opera Soft): thanks to them this game is here.