



**“DIRE DARE”**

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

**CPCRetrodev 2022**

# DIRE DARE

ESPAÑOL

¡Hecatia ha vuelto! Tras derrotar al temido Licurgo en “Hire Hare”, Hecatia ha osado aceptar el desafío de plantar cara a los peligrosos magos Glanosuco y Alopecodón, que se han hecho fuertes en una mansión encantada. ¿Podrá Hecatia salir airosa de su terrible osadía?

## Cómo jugar

El jugador interpreta a la hechicera Hecatia, cuyo objetivo es encontrar y vencer a Glanosuco y Alopecodón, ocultos en rincones opuestos de la mansión. Inicialmente es imposible llegar hasta ellos porque la mansión está repleta de puertas cerradas: para abrirse paso hay que encontrar las cuatro llaves de colores (que sirven para la mayoría de las puertas) y las tres varitas mágicas (que se ocupan del resto de las puertas y son las únicas capaces de contrarrestar los poderes de Glanosuco y Alopecodón), todo ello mientras diversos tipos de ectoplasmas hostiles se materializan alrededor de Hecatia y consumen sus fuerzas (que ella puede reponer con la comida repartida aleatoriamente por la mansión) y las puertas que no tienen cerrojos se abren y se cierran a capricho para entorpecer los pasos de la heroína.

Al principio Hecatia está limitada a caminar despacio y disparar hechizos que disuelven un solo ectoplasma enemigo. Las varitas mágicas le darán nuevas habilidades: correr deprisa, detener el movimiento espontáneo de las puertas aleatorias, y eliminar más de un ectoplasma con un solo hechizo. Eliminar un enemigo vale 50 puntos; recoger un alimento vale 10 puntos; los siete objetos especiales (las cuatro llaves y las tres varitas mágicas) valen 1000 puntos cada uno, así como vencer a cada mago enemigo y completar el juego. La puntuación aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla, bajo los logros alcanzados (un dígito que suma los números de varitas recogidas y de magos vencidos, y cuatro cuadrados con los colores de las llaves recogidas hasta el momento) y a la izquierda de los marcadores de tiempo consumido (en minutos y segundos) y de puntos de vida o “hit points”, que empiezan en 99: la partida acaba cuando los “hit points” caen a cero.

## Controles

Joystick por defecto, redefinible desde el menú principal. “P” hace una pausa; pulsar disparo cambia el estilo de control (clásico o diagonal) y tocar “P” de nuevo reanuda el juego. ESCAPE abandona el juego en curso y regresa al menú.

## Comentarios

Tenía planes ambiciosos para esta segunda parte de “Hire Hare”, mi juego para CPC Retrodev 2016: tomar el legendario “Atic Atac” (1983 Ultimate), mezclarlo con otros títulos de la casa (“Pentagram”, “Night Shade”, “Knight Lore”...) siguiendo los pasos del precioso “Melkhior's Mansion” (2021 Bitglint Games), improvisar un poco por aquí, otro poco por allí... pero la cruda realidad no lo quiso así. En menos de tres semanas hube de sacarlo todo adelante, reaprovechando código y gráficos de juegos pasados, aunque al menos ahora tenía sentido por tratarse de una secuela. Para colmo también se me acabó la memoria sobre la marcha (¡cosa que ya me ha pasado más veces!) así que me vi obligado a borrar gráficos (originalmente había más de un retrato, varios muebles, más enemigos...), reducir el mapa a dos bytes por cada habitación más dos bytes por cada puerta, y recortar el “gameplay” a extremos de los que es mejor no hablar. Pero al menos pude terminar el juego a tiempo para el concurso, y aquí está.

César Nicolás Gonzalez - CPC Retrodev 2022 - <http://cngsoft.no-ip.org/diredare.htm>

# DIRE DARE

## ENGLISH

Hecatia is back! After defeating the feared Lycurgus in “Hire Hare”, Hecatia has dared accepting the challenge of the dangerous wizards Glanosuchus and Alopecodon, who turned a mansion into their stronghold. Will Hecatia succeed in this dire dare?

### How to play

The player takes the role of sorceress Hecatia, whose goal is to locate and defeat Glanosuchus and Alopecodon, hidden in opposite corners of the mansion. They're initially unreachable because the mansion is filled to the brim with locked doors: this requires finding four colour keys (that will help with most of the doors) and the three magic wands (that will take care of the remaining doors and are the only devices that can counter the powers of Glanosuchus and Alopecodon), all while miscellaneous kinds of hostile ectoplasms become material around Hecatia and drain her energy (that she can refill with the help of food scattered at random around the mansion) and the unlocked doors open and close themselves at random for the sake of slowing the heroine's steps down.

At the beginning, Hecatia is limited to walking slowly and shooting spells that vanish a single enemy ectoplasm. The magic wands will give her new abilities: running quickly, stopping the spontaneous motion of random doors, and blasting more than one ectoplasm with a single spell. Blasting an enemy is worth 50 points; collecting a food item, 10 points; the seven special objects (the four keys and the three magic wands) are worth 1000 points each, as well as defeating each enemy wizard and completing the game. The score is shown in the bottom left corner of the screen, below the achievement indicator (a digit that adds the numbers of collected magic wands and defeated wizards, and four squares with the colours of the keys found so far) and to the left of the gameplay elapsed time counter (in minutes and seconds) and the hit points, that start as 99; the game ends when the hit points drop to zero.

### Controls

Joystick by default, can be redefined from the main menu. “P” starts a pause; pressing fire toggles the control style (classic or diagonal) and touching “P” again resumes the game. ESCAPE quits the current game and returns to the menu.

### Comments

I had ambitious plans for this second part of “Hire Hare”, my game for CPC Retrodev 2016: taking the legendary “Atic Atac” (1983 Ultimate), mixing it together with other titles from the same house (“Pentagram”, “Night Shade”, “Knight Lore”...) following the steps of the beautiful “Melkhior's Mansion” (2021 Bitglint Games), improvising here, there and everywhere... but the raw reality didn't want it so. I had to get everything done in under three weeks, reusing code and graphics from past games, although at least it made sense now because it's a sequel. To add insult to injury I also ran out of memory while I worked (a thing that has happened to me more times!), so I found myself having to erase graphics (there were originally more than one portrait, several furnitures, more enemies...), reduce the map to two bytes per room plus two bytes per door, and trimming the gameplay to extremes that are better not spoken of. But at least I could finish the game in time for the competition, and here it is.