

# Hine, Haine



# HIRE HARE v.1 (ENGLISH)

## SCENARIO

Sorceress Hecatia has been hired to locate and banish the dreaded and mighty warlock Lycurgus. Lycurgus' hideout is a dangerous dungeon filled with deadly traps and blood-thirsty creatures... fortunately, the nine Black Lamps will cast light on the path. Will you help sorceress Hecatia find and defeat warlock Lycurgus?

## LOADING INSTRUCTIONS

Amstrad CPC tape: press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys together, then press **PLAY** on the tape deck. Owners of CPC models equipped with disc drives may have to type **|TAPE** and press **ENTER** beforehand.

Amstrad CPC disc: type **RUN"DISC** and press **ENTER**.

## CONTROLS

**JOYSTICK UP** - North

**JOYSTICK DOWN** - South

**JOYSTICK LEFT** - West

**JOYSTICK RIGHT** - East

**JOYSTICK FIRE #1** - Action

**JOYSTICK FIRE #2** - Jump

**P** - Pause

**ESC** - Quit

The isometric tridimensional perspective means that the top right corner of the screen is the North, rather than the top border. All controls but Pause and Quit can be redefined from the game menu.

## GAMEPLAY

The main goal of the game is to lead sorceress Hecatia through the dungeon, collecting the nine Black Lamps and ultimately fighting warlock Lycurgus. A secondary goal is to collect keys and unlock the ten treasure chests where Lycurgus keeps his riches, as they will be Hecatia's reward for her quest.

Besides walking and jumping, Hecatia can perform three types of actions:

- If she isn't carrying anything and there's a object in front of her that she can carry (a chair, a barrel...), she will pick it up.
- If she's carrying an object, she will drop it in front of her. Towers of objects can be built by carefully piling them up on each other.
- If she's neither carrying anything or in front of an object, she'll shoot a magic spell that can stun several enemies for a couple of seconds.

Besides Lycurgus, the dungeon is plagued by several types of menaces, whose touh drains Hecatia's life energy:

- The Green Imp never stops walking, obstacles make it turn left or right.
- The White Ghost flies in straight lines and turns back on impact.

- The Slime Blob bounces at random, sometimes diagonally, sometimes twice as fast.
- The Dragon Trophy is mounted on walls and cannot move, but it periodically shoots fireballs.
- The Red Cobra tries to follow and attack the player, but isn't very intelligent, and is vulnerable to magic.
- The Dog Soldier also follows the player, but is more likely to dodge obstacles, although he can also be hit by magic.

The Black Lamps and the keys can be collected by simply touching them; picking a Black Lamp up also replenishes the player's energy. The treasure chests, however, cannot be unlocked unless the player has found enough keys to open them. Lycurgus can only be fought after the nine Black Lamps have been collected.

## AUTHORSHIP AND ACKNOWLEDGEMENTS

"Hire Hare" was made almost in its entirety by César Nicolás González ("CNGSOFT"), who programmed the code, drew the graphics, wrote the sound and designed the map. The friendly and talented DracuOfTheFuture drew and painted the cover art, to my eternal gratitude. The assembler used to compile this game is AS80 by Frank A. Kingswood.

The sources of inspiration for this game are many, besides the obvious nod to Ultimate's mythically unreleased "Mire Mare" and the guest stars from Dinamic's "Camelot Warriors" (the green imp, the white ghost and the television set... oops, that's a spoiler, isn't it?) but they can be summarised as follows:

- Rémi Herbulot and Michel Rho for their isometric 3D games published under Ere Software: their "Crafton & Xunk" (also known as "Get Dexter") stays the main technical inspiration for this game.
- Emilio Martínez for developing the multicolour font renderer used by the games from Topo Soft: "Hire Hare" uses a similar method to render text.
- Hugh Binns for creating the proportional cursive font from Hewson's "Stormlord", whose style inspired this game's own cursive font.
- Tim Follin for his soundtrack from Firebird Software's "Black Lamp": a basic cover of it plays during the gameplay, and its lamps are also this game's McGuffin.
- Fred Gray for his songs and jingles from Denton Design's "Fox Fights Back": covers of several short jingles play here as well.

Special mentions go to Gargoyle Games' "Dun Darach", whose maze inspired the one in "Hire Hare", and The Edge's "Inside Outing" whose depth this game wished it could reach. Sadly, "Hire Hare" was developed during difficult personal circumstances in the tiny timespan of 35 days, and the isometric 3D engine (codenamed "Petiso3D") took almost three weeks to write, so everything else had to be extremely rushed. As soon as everything calms down the author promises to polish every rough edge.

Finally, I must thank the organisation and the audience of CPC RetroDev 2016 for making possible this odyssey where Past, Present and Future join their forces briefly but happily.

# HIRE HARE v.1 (ESPAÑOL)

## ARGUMENTO

La hechicera Hecatia ha sido contratada para hallar y expulsar al temido y poderoso brujo Lycurgus. El escondrijo de Lycurgus es una peligrosa mazmorra repleta de trampas mortales y criaturas ávidas de sangre... afortunadamente, las nueve Lámparas Negras alumbrarán el camino. ¿Ayudarás a la hechicera Hecatia a encontrar y derrotar al brujo Lycurgus?

## INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad CPC, cinta: pulsa las teclas **CONTROL** y **ENTER** a la vez, y luego aprieta el botón **PLAY** en el casete. Los dueños de modelos de CPC con unidades de disco pueden necesitar escribir **TAPE** y pulsar **RETURN** al principio.

Amstrad CPC, disco: escribe **RUN"DISC** y pulsa **RETURN**.

## CONTROLES

**JOYSTICK ARRIBA** - Norte

**JOYSTICK ABAJO** - Sur

**JOYSTICK IZQUIERDA** - Oeste

**JOYSTICK DERECHA** - Este

**JOYSTICK FUEGO 1** - Acción

**JOYSTICK FUEGO 2** - Saltar

**P** - Pausa

**ESC** - Abandonar

La perspectiva tridimensional isométrica significa que la esquina superior derecha de la pantalla es el Norte en lugar del borde superior. Todos los controles menos Pausa y Abandonar pueden ser redefinidos desde el menú del juego.

## CÓMO JUGAR

El objetivo principal del juego es guiar a la hechicera Hecatia a través de la mazmorra, recoger las nueve Lámparas Negras y finalmente enfrentarse al brujo Lycurgus. Un objetivo secundario es recoger llaves y abrir los diez cofres del tesoro donde Lycurgus guarda sus riquezas, porque éstas serán la recompensa de Hecatia por su aventura.

Además de caminar y saltar, Hecatia puede hacer tres tipos de acciones:

- Si tiene las manos vacías y hay un objeto delante de ella que sí pueda transportar (una silla, un barril...), lo levantará.
- Si ya está llevando un objeto, lo dejará caer delante de sí misma. Se pueden construir torres de objetos apilándolos cuidadosamente uno encima de otro.
- Si ni está llevando nada ni tampoco tiene nada delante de sí misma, disparará un hechizo mágico que puede aturdir durante un par de segundos a algunos enemigos.

Además de Lycurgus, la mazmorra está plagada de varios tipos de amenazas que drenan la energía vital de Hecatia por contacto:

- El Diablillo Verde nunca para de andar, los obstáculos le hacen girar a la izquierda o la derecha.

- El Fantasma Blanco vuela en líneas rectas y se da la vuelta cuando siente un impacto.
- La Bola de Baba salta al azar, a veces en diagonal, a veces el doble de deprisa.
- El Trofeo de Dragón está colgado en las paredes y no se mueve, pero escupe bolas de fuego periódicamente.
- La Cobra Roja intenta seguir y atacar al jugador, pero no es muy inteligente, y es vulnerable a la magia.
- El Perro Soldado también sigue al jugador, pero es más susceptible de sortear obstáculos, aunque también sea vulnerable.

Las Lámparas Negras y las llaves pueden ser recogidas simplemente tocándolas; coger una Lámpara Negra también restablece la energía del jugador. Los cofres del tesoro, en cambio, no pueden ser abiertos a menos que el jugador haya encontrado suficientes llaves. Solamente se puede luchar contra Lycurgus tras recoger las nueve Lámparas Negras.

## AUTORÍA Y AGRADECIMIENTOS

"Hire Hare" fue desarrollado casi enteramente por César Nicolás González ("CNGSOFT"), que programó el código, dibujó los gráficos, escribió el sonido y diseñó el mapa. El amistoso y experimentado DracuOfTheFuture dibujó y pintó la carátula, para mi gratitud eterna. El ensamblador utilizado para compilar el juego es AS80 de Frank A. Kingswood.

Las fuentes de inspiración del juego son muchas, además del guiño obvio al míticamente inédito "Mire Mare" de Ultimate y las estrellas invitadas de "Camelot Warriors" de Dynamic (el diablillo verde, el fantasma blanco y el televisor... epa, ya he destripado el final, ¿verdad?) pero pueden ser resumidas como sigue:

- Rémi Herbulot y Michel Rho por sus juegos isométricos 3D publicados bajo Ere Software: su "Crafton & Xunk" (también conocido como "Get Dexter") es la principal inspiración técnica de este juego.
- Emilio Martínez por desarrollar el dibujador de fuentes multicolor usado en los juegos de Topo Soft: "Hire Hare" emplea un método similar para escribir texto.
- Hugh Binns por crear la fuente cursiva proporcional de "Stormlord" de Hewson, cuyo estilo inspiró la fuente cursiva propia de este juego.
- Tim Follin por su banda sonora para "Black Lamp" de Firebird Software: una versión sencilla de la misma suena aquí, y sus lámparas son también el McGuffin de este juego.
- Fred Gray por sus canciones y melodías para "Fox Fights Back" de Denton Design: versiones de varias tonadillas suenan aquí también.

Menciones especiales para "Dun Darach" de Gargoyle Games, cuyo laberinto inspiró el de "Hire Hare", y para "Inside Outing" de The Edge, cuya profundidad era el modelo que este juego deseaba imitar. Por desgracia, "Hire Hare" fue desarrollado en circunstancias personales difíciles en el plazo limitado de 35 días, y el motor isométrico 3D (cuyo nombre en clave es "Petiso3D") necesitó casi tres semanas de escritura, así que todo lo demás tuvo que hacerse con prisas extremas. El autor promete atar todos los cabos sueltos cuando todo se haya tranquilizado.

Finalmente, mis agradecimientos a la organización y el público de CPC RetroDev 2016 por hacer posible esta odisea con la que pasado, presente y futuro se unen fugaz pero felizmente.

# HIRE HARE v.1

## SCENARIO

La Sorcière Hécate a été mandatée pour trouver et bannir le redouté et puissant sorcier Lycurgus. Le repaire de Lycurgus est un dangereux donjon rempli de pièges mortels et de créatures assoiffées de sang... Fort heureusement, les neufs lampes noires éclaireront le chemin. Aiderez-vous la sorcière Hécate à trouver et vaincre le sorcier Lycurgus?

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC cassette: appuyez sur les touches **CTRL** et **ENTER**, puis pressez **PLAY** sur le lecteur de cassette. Les propriétaires de CPCs équipés de lecteurs de disquettes devront taper | **TAPE** suivi d'**ENTER** au préalable.

Amstrad CPC disquette: tapez **RUN"DISC** et appuyer sur **ENTER**.

## CONTROLES

**JOYSTICK HAUT** - Nord  
**JOYSTICK BAS** - Sud  
**JOYSTICK GAUCHE** - Ouest  
**JOYSTICK DROITE** - Est  
**JOYSTICK FEU #1** - Action  
**JOYSTICK FEU #2** - Saut  
**P** - Pause  
**ESC** - Quitter

La perspective isométrique tridimensionnelle signifie que le coin en haut à droite de l'écran est le Nord, plutôt que la bordure du haut de l'écran. Tous les contrôles sauf Pause et Quitter peuvent être redéfinis à partir du menu de jeu.

## LE JEU

Le but principal du jeu est de mener la sorcière Hécate à travers le donjon, en récupérant les neufs lampes noires et enfin de combattre le sorcier Lycurgus. Le but secondaire est de ramasser les clés et déverrouiller les coffres au trésor où Lycurgus garde ses richesses, car ils seront la récompense d'Hécate pour sa quête.

En dehors de marcher et sauter, Hécate peut effectuer trois types d'actions:

- Si elle ne porte rien et si il y a un objet devant elle qu'elle peut porter (une chaise, un tonneau...), elle le ramassera.
- Si elle porte un objet, elle le posera devant elle. Des piles d'objets peuvent être créées en les empilant soigneusement les uns sur les autres.
- Si elle ne porte ni n'est en face d'un objet, elle lancera un sort magique qui peut étourdir plusieurs ennemis pendant quelques secondes.

En dehors de Lycurgus, le donjon est infesté de plusieurs types de dangers, dont le contact draine l'énergie de vie d'Hécate:

- Le Diablotin Vert n'arrête jamais de marcher, les obstacles le font tourner à gauche ou à droite.

- Le Fantôme Blanc vole en ligne droite et repart en sens inverse après impact.
- Le Blob de Slime rebondit de façon aléatoire, quelquefois en diagonale, quelquefois deux fois plus vite.
- Le Trophé du Dragon est accroché sur les murs et ne peut pas bouger, mais il tire périodiquement des boules de feu.
- Le Cobra Rouge essaiera de vous suivre et vous attaque, mais il n'est pas très futé, et est vulnérable à la magie.
- Le Chien Soldat suit aussi le joueur, mais est plus enclin à éviter les obstacles, il peut néanmoins être touché par la magie.

Les lampes noires et les clés peuvent être récupérées simplement par contact; prendre une Lampe Noire restaure aussi l'énergie du joueur. Les coffres au trésor, cependant, ne peuvent pas être déverrouillés tant que le joueur n'a pas trouvé suffisamment de clés pour les ouvrir. Lycurgus ne peut être combattu qu'après avoir récupéré les neufs Lampes Noires.

## PROPRIETE ET REMERCIEMENTS

"Hire Hare" a été crée dans son intégralité par César Nicolás González ("CNGSOFT"), qui a programmé le code, dessiné les graphismes, écrit le son et conçu la carte. L'amical et talentueux DracuOfTheFuture a dessiné et peint l'écran titre, avec ma gratitude éternelle. L'assembler utilisé pour compiler ce jeu est AS80 par Frank A. Kingswood.

Les sources d'inspiration pour ce jeu sont nombreuses, mis à part l'évident clin d'oeil au jeu jamais sorti et mythique d'Ultimate "Mire Mare" et les invités vedette de Camelot Warriors de Dinamic (le diabolin vert, le fantôme blanc et le poste de télévision... oups, c'est un spoiler, pas vrai?) mais ils peuvent être résumés comme suit:

- Rémi Herbulot et Michel Rho pour leurs jeux 3D isométriques publiés chez Ere Informatique: leur "Crafton & Xunk" (également connu sous le nom de "Get Dexter") reste la principale inspiration technique pour ce jeu.
- Emilio Martínez pour avoir développé l'afficheur de fonte multicolore utilisé dans les jeux de Topo Soft: "Hire Hare" utilise une méthode similaire pour afficher le texte.
- Hugh Binns pour avoir crée les fontes à courbe proportionnelle dans "Stormlord" de Hewson, dont le style a inspiré celle utilisée dans ce jeu.
- Tim Follin pour sa bande son musicale du logiciel de "Black Lamp" de Firebird: un morceau basique de ce dernier est joué durant le jeu, et ses lampes sont également le nerf de la guerre du jeu.
- Fred Gray pour ses musiques et jingles du jeu "Fox Fights Back" de Denton Designs : Plusieurs couvertures de jingles courts sont également joués ici aussi.

Mentions spéciales à "Dun Darach" de Gargoyle Games, dont le labyrinthe a inspiré celui de "Hire Hare", et "Inside Outing" de The Edge dont ce jeu espère atteindre la profondeur. Malheureusement, "Hire Hare" a été développé durant des circonstances personnelles difficiles dans une durée de temps limitée de 35 jours, et le moteur isométrique 3D (nom de code "Petiso3D") a pris presque trois semaines à écrire, ainsi tout le reste a été fait en vitesse. Dès que tout redeviendra calme l'auteur compte affiner son travail.

Enfin, Je dois remercier l'organisation et l'audience de CPC RetroDev 2016 pour avoir rendu possible cette odyssée où le passé, le présent et le futur unissent leurs forces brièvement mais dans le bonheur.