

funky funaus

v1.0 - 31.03.2013

MANUALE DELL'UTENTE.....	2
USER MANUAL	5
BENUTZERHANDBUCH	8
GUÍA DEL USUARIO	11
MANUAL DO USUÁRIO.....	14

FUNKY FUNGUS

Un gioco per lo ZX Spectrum 128/+2/+3 realizzato da Alessandro Grussu con l'ausilio dei seguenti strumenti:

- Arcade Games Designer 3.4
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Paintbrush 2.3
- ZX Blockeditor 2.2
- ZX Editor SE 2.2
- Dk'tronics Sound FX

Il gioco utilizza l'algoritmo di compressione dati "Smart RCS-ZX7" (versione "Agile") di Einar Saukas e il codice per la compatibilità con il RAM Disk dello ZX Spectrum +3 di "Nuggetreggae".

La grafica del menù iniziale è parzialmente basata su quella di *Firefly* (Ocean/Special FX, 1988).

Musica ispirata da Antonio Vivaldi, Modest P. Mussorgskij e James Brown.

Traduzione portoghese di Einar Saukas.

LO SCENARIO

Il prospero villaggio di Fungiland ha vissuto pacificamente per secoli, commerciando con le comunità vicine. I Fungi sono gente tranquilla, che vive del proprio lavoro. Adesso però stanno per affrontare il momento più difficile della loro storia...

In un angolo remoto di una grande città giapponese, un mucchio di vecchie stoviglie di ceramica, buttate via dal personale di una trattoria, per un misterioso incantesimo comincia ad assemblarsi in una grottesca forma... animata! Nasce così Seto Taisho, un curioso essere il quale, amareggiato per essere stato abbandonato dagli umani, cerca un nuovo luogo dove vivere. Girando per il mondo incontra altre bizzarre entità, convincendole a seguirlo nel suo piano di conquista... fino a che non giunge alle porte di Fungiland.

Alla notizia dell'invasione, i Fungi si riuniscono nella piazza principale cercando di trovare un modo per fermare Seto Taisho e il suo esercito. La salvezza potrebbe venire dalla Stella Rotante, la manifestazione visibile di una forte energia magica il cui uso era noto ai loro antenati, ma che ormai nessuno è più in grado di maneggiare... tranne uno di loro:

FUNKY FUNGUS!

Impiegata come arma di difesa agli inizi della storia di Fungiland, la Stella fu messa da parte durante i lunghi anni di assenza di conflitti. Alla sola famiglia Fungus fu accordato il privilegio di continuare a praticare la Magica Via della Stella, un insieme di riti che permettono di rivolgere l'energia della Stella contro i non-Fungi. Funky Fungus è l'attuale Campione della Via; piuttosto eccentrico persino per un popolo variegato come i Fungi (indossa sempre occhiali da sole e quando non lavora ama suonare il basso elettrico nel locale gruppo soul/funk, i *Fun Guys*), nondimeno è tenuto in grande considerazione dai suoi pari. Purtroppo non c'è tempo perché Funky Fungus possa insegnare agli altri Fungi come usare il potere della Stella: deve subito andare incontro agli invasori e sconfiggerli... da solo.

I NEMICI



NUPPEPPO

Paese di origine: Giappone

Nuppeppo è un essere pacifico come i Fungi, ma tutti lo evitano per via del suo nauseabondo odore, che può mettere a terra persino Funky Fungus. Seto Taisho gli ha promesso una nuova terra, dove nessuno più lo tratterà male per il suo fetore.



MUNACIELLO

Paese di origine: Italia

'O munaciello è lo spiritello vestito da monaco che infesta molte case di Napoli. Ama la ricchezza e ha seguito Seto Taisho nella speranza di impossessarsi di nuovi tesori.



SACI PERERE

Paese di origine: Brasile

Il folletto saltellante su di un'unica gamba, accanito fumatore di pipa, adora fare scherzi e per questo è sempre alla ricerca di nuove vittime. I pacifici Fungi gli sembrano un bersaglio ideale; Seto Taisho non ha dovuto quindi faticare molto per assoldarlo.



JACK 'O LANTERN

Paese di origine: Irlanda

Il povero Jack non riesce a far più paura a nessuno; ormai anche i bambini lo prendono in giro chiamandolo "la zucca di Halloween". Si è unito a Seto Taisho con l'intenzione di ridare prestigio alla propria figura.



TROLL

Paese di origine: Norvegia

Il possente Troll cammina qua e là per la foresta, travolgendo con la sua pesante massa tutto ciò che incontra. Infastidito dalla sempre crescente presenza degli umani (e dai loro edifici in cemento armato), si è accodato a Seto Taisho per poter arrecare un po' di distruzione in santa pace.



KARAKASA

Paese di origine: Giappone

Come Seto Taisho, anche Karakasa è un vecchio oggetto – precisamente un ombrello di paglia – arrabbiato per essere stato buttato via. Il suo unico occhio e la sua lunga lingua sono le caratteristiche che lo rendono immediatamente riconoscibile.



BABA YAGA

Paese di origine: Russia

Baba Yaga è una strega che vola a bordo di un grosso mortaio, nel quale pesta gli ingredienti per le sue pozioni. Seto Taisho le ha promesso il potere della Stella Rotante in cambio della sua assistenza.



SETO TAISHO

Paese di origine: Giappone

Se sarà privato dei suoi alleati, Seto Taisho si difenderà da Funky Fungus facendogli cadere addosso piatti e tazze. È un nemico formidabile, ma anch'esso ha, da qualche parte, un punto debole...

IL GIOCO

L'avventura si svolge lungo 4 mondi, ciascuno composto da 10 schermi, e in uno schermo finale per la battaglia contro Seto Taisho. In ogni schermo Funky Fungus deve raccogliere la Stella Rotante per acquisirne il potere e attaccare i nemici presenti. L'energia della Stella non uccide i nemici, ma li rispedisce al proprio luogo di origine dopo che sono stati colpiti per un certo numero di volte. Quando tutti i nemici saranno stati cacciati si passerà allo schermo successivo. Contemporaneamente, il potere della Stella svanirà e Funky Fungus dovrà raccoglierla nuovamente.

Funky Fungus inizia con 5 vite a disposizione, indicate sotto la sua immagine sulla destra dello schermo. Ne perderà una se verrà a contatto con un nemico o se il tempo indicato sotto la clessidra posta nello stesso schermo raggiungerà lo zero.

Ogni tanto, un nemico che sparisce lascia un oggetto che rimane per un breve periodo:



SUPERCARICA. Aumenta eccezionalmente il potere della Stella.



CLESSIDRA. Ripristina il tempo al valore di 99.



FUNGHETTO SALTELLANTE. Dà una vita a Funky Fungus.



TESCHIO CHE RIDE. Fa perdere una vita a Funky Fungus.

Terminato il decimo schermo, saranno presentati il punteggio del mondo e il punteggio totale, prima di accedere al mondo successivo e si riceverà una vita bonus (a causa di una limitazione di AGD, il punteggio viene azzerato all'inizio di ogni mondo). Funky Fungus non può mai avere più di 9 vite. Se si perdono tutte, si avrà per tre volte la possibilità di continuare. In tal caso, si ricomincerà il mondo corrente dal primo schermo con 5 vite e il punteggio precedente sarà totalmente perduto.

Per giocare si può usare la tastiera oppure un joystick Kempston o Sinclair. Nel menù iniziale si possono scegliere le varie opzioni spostando la freccia sotto le icone con un tasto qualsiasi, ad eccezione di ENTER, che serve a selezionare l'opzione. Da sinistra a destra, le icone indicano: Ridefinisci i tasti e scegli la tastiera / Joystick Kempston / Joystick Sinclair / Rivedi l'introduzione / Comincia il gioco. I tasti predefiniti sono:

Q	sinistra	W	destra
O	salto	P	fuoco (si attiva dopo aver raccolto la Stella)
SPACE	pausa		

NOTE LEGALI

© 2013 by Alessandro Grussu. *Funky Fungus* è distribuito per il solo uso personale gratuito. Ne è esplicitamente vietata la distribuzione commerciale senza il consenso scritto dell'autore.

PER CONTATTARE L'AUTORE

Sito Internet: <http://alessandrogrussu.altervista.org> – Email: ag.online@tin.it

FUNKY FUNGUS

A game for the ZX Spectrum 128/+2/+3 created by Alessandro Grussu with the following tools:

- Arcade Games Designer 3.4
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Paintbrush 2.3
- ZX Blockeditor 2.2
- ZX Editor SE 2.2
- Dk'tronics Sound FX

The game uses the "Smart RCS-ZX7" ("Agile" version) data compression algorithm by Einar Saukas and the ZX Spectrum +3 RAM Disk compatibility code by "Nuggetreggae".

Start menu graphics is partially based upon that of *Firefly* (Ocean/Special FX, 1988).

Music inspired by Antonio Vivaldi, Modest P. Mussorgskij and James Brown.

Portuguese translation by Einar Saukas.

THE SCENARIO

The prosper village of Fungiland has peacefully thrived for centuries, trading with the nearby communities. The Fungi are easy-going folks, living upon their work. But now they are going to face the hardest time of their history...

In a remote corner of a large Japanese city, a heap of old ceramics tableware, dumped among other garbage by the personnel of a local little eatery, due to a mysterious charm begins to stick together in a grotesque form... with a life of its own! Seto Taisho is born, a strange being which, embittered for having been discarded by humans, looks for a new place to live. Wandering around the world, it meets other bizarre entities, persuading them to follow it in its conquest plan... until it reaches the outskirts of Fungiland.

Aware of the incoming invasion, the Fungi gather in the main square trying to find a way to stop Seto Taisho and his army. Rescue might come from the Spinning Star, the visible sign of a strong magic energy which their ancestors knew how to utilize, but that no one is nowadays able to handle... except for one of them:

FUNKY FUNGUS!

Employed as a defense weapon in the beginning of Fungiland's history, the Star has been put aside during the long years of absence of any conflict. Only the Fungus family was granted the privilege to keep practicing the Magic Way of the Star, a collection of rites which allow the casting of the Star's energy against non-Fungi. Funky Fungus is the current Champion of the Way; rather eccentric even for a varied people like the Fungi (he always wears sunglasses and when he is off from work, he loves to play bass guitar in the local soul/funk band, *The Fun Guys*), he is nonetheless held in the highest esteem by his peers. Unfortunately, there is no time for Funky Fungus to teach the other Fungi how to use the power of the Star: he must immediately confront the invaders and defeat them... alone.

THE ENEMIES



NUPPEPPO

Country of origin: Japan

Nuppeppo is a peaceful being like the Fungi, but everyone avoids him due to his nauseating body odor, which can overwhelm even Funky Fungus. Seto Taisho promised him a new land, where nobody will treat him badly for his stink anymore.



MUNACIELLO

Country of origin: Italy

'O munaciello is the small spirit in a monk's robe infesting many houses in Naples. He loves wealth and is following Seto Taisho hoping to grab some new treasures.



SACI PERERE

Country of origin: Brazil

The hopping one-legged sprite, heavy pipe smoker, loves playing practical jokes and for this reason is always looking for new victims. The peaceful Fungi look like ideal targets to him, thus it was not hard for Seto Taisho to enroll him in its army.



JACK 'O LANTERN

Country of origin: Ireland

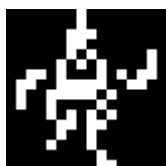
Poor Jack is no more able to scare anyone; even children mock it as a "Halloween pumpkin". It joined Seto Taisho with the aim of regaining its ancient prestige.



TROLL

Country of origin: Norway

The mighty Troll roams around the forest, crushing with his heavy mass everything he meets. Annoyed with the ever-increasing presence of humans (and of their reinforced concrete buildings), he followed Seto Taisho to be able to cause some unrestricted mayhem.



KARAKASA

Country of origin: Japan

Like Seto Taisho, Karakasa is an old object – namely a straw umbrella – angry for having been thrown away. Its only eye and long tongue are the features making it immediately recognizable.



BABA YAGA

Country of origin: Russia

Baba Yaga is a witch flying aboard a large mortar, where she mixes the ingredients for her concoctions. Seto Taisho promised her the power of the Spinning Star in exchange for her assistance.



SETO TAISHO

Country of origin: Japan

Without its allies, Seto Taisho will defend against Funky Fungus by letting plates and cups fall upon his head. It is a formidable enemy, but it has a weak point somewhere, too...

THE GAME

The adventure spans across 4 worlds of 10 screens each, plus a final screen for the battle against Seto Taisho. In each screen Funky Fungus must collect the Spinning Star in order to acquire its power and attack the enemies there. The Star's energy does not kill the foes, but sends them back to their place of origin after they have been hit a certain number of times. When all of them are banned, the next screen follows. At the same time, the power of the Star will run out and Funky Fungus will have to collect it again.

Funky Fungus starts with 5 lives, shown under his image on the right of the screen. He will lose one if he comes into contact with an enemy or if the time – shown under the hourglass placed nearby – will reach zero.

Every now and then, a disappearing foe will leave an item which will stay on screen for a short time:



SUPERCHARGE. Enhances the power of the Star considerably.



HOURGLASS. Resets the time count back to 99.



JUMPING LITTLE FUNGUS. Grants a life to Funky Fungus.



LAUGHING SKULL. Makes Funky Fungus lose a life.

Upon completing the tenth screen, the world score and total score will be presented, before entering the next world, and a bonus life will be added (due to a limitation of AGD, score resets back to zero at the start of each world). Funky Fungus may never have more than 9 lives. If all of them are lost, you will have three times the possibility to start again. If so, you will start the current world from the first screen with 5 lives and your previous score will be completely lost.

In order to play the game, keys as well as Kempston or Sinclair joysticks may be used. In the start menu the various options can be chosen by moving the arrow under each icon at the pressure of any key except ENTER, which selects the current option. From left to right, icons mean: Redefine keys and select the keyboard / Kempston joystick / Sinclair joystick / Watch the introduction again / Start the game. Default keys are:

Q	left	W	right
O	jump	P	fire (activates on collecting the Star)
SPACE	pause		

LEGAL NOTES

© 2013 by Alessandro Grussu. *Funky Fungus* is distributed only for personal, non-commercial use. Commercial use without the written consent of the author is explicitly forbidden.

CONTACTING THE AUTHOR

Website (in Italian): <http://alessandrogrussu.altervista.org> – Email: ag.online@tin.it

FUNKY FUNGUS

Ein Spiel für den ZX Spectrum 128/+2/+3 realisiert von Alessandro Grussu mit der Hilfe den folgenden Dienstprogrammen:

- Arcade Games Designer 3.4
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Paintbrush 2.3
- ZX Blockeditor 2.2
- ZX Editor SE 2.2
- Dk'tronics Sound FX

Das Spiel benutzt den „Smart RCS-ZX7“ („Agile“ Version) Datenkompression-Algorithmus von Einar Saukas und den Code für die Kompatibilität mit dem RAM Disk des ZX Spectrum +3 von „Nuggetreggae“.

Die Grafik des Start-Menus ist teilweise über der aus *Firefly* (Ocean/Special FX, 1988) gegründet.

Die Musik wurde von Antonio Vivaldi, Modest P. Mussorgskij und James Brown inspiriert.

Portugiesisch Übersetzung von Einar Saukas.

DAS SZENARIO

Das blühend Dorf Fungiland hat seit vielen Jahrhunderten aus Handeln mit den umgebenden Gemeinschaften friedlich gelebt. Die Fungi sind ein gemächliches Volk, das auf seine Arbeit lebt. Aber sie werden die schwierigere Zeit seiner Geschichte jetzt entgentreten...

In einer ferne Ecke eines großes Japanisches Stadt, eine Menge von alter Töpferware, die von der Küchenpersonalen einer Gastwirtschaft weggeworfen wurde, beginnt, aufgrund einer seltsamen Zauberei, eine groteske Form zu nehmen... etwas Lebendes! Seto Taisho ist dafür geboren: ein merkwürdiges Wesen, das verbittert ist, weil Menschen es ausgesetzt haben. Indem es durch die Welt herumtreibt, es trifft andere absonderlichen Figuren, die es überzeugt, es in seinem Eroberungsplan zu folgen... bisher kommt er bei Fungiland an.

Als die Nachricht der Invasion kommt, die Fungi sammeln im Hauptplatz, um eine Weise zu finden, Seto Taisho und sein Heer zu stoppen. Die Rettung könnte aus den Rotieren Stern kommen; die sichtbare Erscheinung einer starken zaubere Energie. Ihre Vorfahren wussten, wie die Sterne zu benutzen, aber jetzt ist niemand fähig, sie zu handhaben... außerdem einen von ihnen:

FUNKY FUNGUS!

Die Sterne, die als Verteidigungswaffe am Anfang der Geschichte Fungilands verwendet wurde, wurde während der langen Jahre ohne Konflikte zurückgestellt. Nur die Fungus Familie hätte das Vorrecht, die zaubere Weg des Sterns zu praktizieren. Das ist eine Gesamtheit von Ritualen, um die Macht des Sterns gegen die Fremde zu richten. Fungus ist der derzeitiger Meister des Weges; er ist ziemlich sonderbar, sogar für ein vielfältiges Volk wie die Fungi (er trägt immer Sonnenbrille und außer seiner Arbeit spielt er den elektrischen Bass in der lokalen Soul/Funk-Band, *The Fun Guys*). Er ist dennoch in die höchste Achtung von seinen Ebenbürtigen gehalten. Leider hat er keine Zeit, um der anderen Fungi zu lehren, wie die Macht des Sternes man benutzten können: er müsst gleich gegen die eindringenden Feinde gehen, und sie besiegen... und müsst das allein tun.

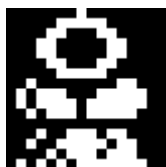
DIE FEINDE



NUPPEPPO

Herkunftsland: Japan

Nuppeppo ist ein friedliches Wesen wie die Fungi, aber alle meiden ihn aufgrund seines ekelhaften Körpergeruch, das auch Funky Fungus niederschlagen kann. Seto Taisho hat ihm ein neues Land versprochen, wo niemand ihm für seinen Gestank quälen wird.



MUNACIELLO

Herkunftsland: Italien

'O munaciello ist das Gespenst in Mönchskleidung, das viele Häuser in Neapel heimsucht. Es liebt Reichtum und folgt Seto Taisho, weil es hofft, neue Schätze zu greifen.



SACI PERERE

Herkunftsland: Brasilien

Der springende Kobold mit einem einzelnen Bein, stark Pfeifenraucher, liebt Scherzen machen, deshalb sucht er immer neuen Opfern. Die beschauliche Fungi sehen ihm wie ein ideales Ziel aus; kaum hat Seto Taisho sich angestrengt, um ihm anzuwerben.



JACK 'O LANTERN

Herkunftsland: Irland

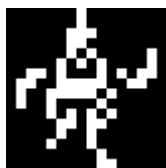
Das arme Jack könnte niemand mehr fürchten; Kindern foppen es auch, als sie es „Halloween-Kürbis“ nennen. Er hat sich mit Seto Taisho zusammengeschlossen, mit der Absicht, seiner Figur Ansehen wieder zu geben.



TROLL

Herkunftsland: Norwegen

Der mächtige Troll wandert durch den Wald, und überfährt mit seiner schwierige Masse alles, das er trifft. Verärgert über den immer steigende Gegenwart der Menschen (und über ihren Gebäude auf Stahlbeton), er hat sich mit Seto Taisho angeschlossen, um ein bisschen unbehelligter Zerstörung zu bringen.



KARAKASA

Herkunftsland: Japan

Wie Seto Taisho, Karakasa ist auch ein alter Gegenstand – genau ein Regenschirm auf Stroh – das geärgert ist, weil es weggeworfen wurde. Sein einzelnes Auge und lange Zunge sind seine Kennzeichen.



BABA YAGA

Herkunftsland: Russland

Baba Yaga ist eine Hexe, die an Bord eines großen Mörser – wohin sie die Zutaten ihren Zaubersprüche zerstoßt – fliegt. Seto Taisho hat ihr der Macht des Sternes im Tausch gegen ihren Beistand versprochen.



SETO TAISHO

Herkunftsland: Japan

Wenn es seinen Verbündeten verliert, wird Seto Taisho von Funky Fungus sich verteidigen: es wird Teller und Tassen auf ihm fallen lassen. Es ist ein gewaltig Feind, aber es hat auch ein Schwachpunkt irgendwo...

DAS SPIEL

Das Abenteuer spielt sich durch 4 Welten ab – jede Welt ist in 10 Niveaus geteilt – und ein Endniveau für den Kampf gegen Seto Taisho. In jedem Niveau soll Funky Fungus den Rotierenden Stern aufheben, um seinen Macht erwerben und damit die anwesenden Feinde anzugreifen. Die Energie des Sterns tötet die Feinde nicht, sondern sendet sie ihnen an ihren Ursprungsorten zurück, als ihnen eine gewisse Anzahl von Schüssen erlitten. Wenn alle die Feinde hinausgejagt werden sind, ging man zum nächsten Niveau. Gleichzeitig wird der Macht des Sterns verschwinden und Funky Fungus wird das noch einmal aufheben müssen.

Funky Fungus beginnt mit 5 Leben, die unter sein Bild am Rechts des Bildschirms gezeigt sind. Er verliert ein Leben, wenn er ein Feind berührt, oder die Zeit, die unter der daneben Sanduhr gezeigt ist, auf null steht.

Manchmal wird ein verschwindender Feind ein Gegenstand zurücklassen, das auf dem Bildschirm für eine kurze Zeit stehen werden:



SUPER-LADUNG. Beachtlich erhöht den Macht des Sterns.



SANDUHR. Herstellt die Zeitrechnung an 99 wieder.



SPRINGENDES PILZCHEN. Gibt Funky Fungus ein Leben.



LACHELNDER SCHÄDEL. Wird Funky Fungus ein Leben wegnehmen.

Wenn das zehnte Niveau beendet wird, sind die Weltpunkte und Gesamtpunkte gezeigt werden, und man ein Bonus-Leben bekommt, bevor die nächste Welt zu betreten (aufgrund einer Einschränkung des AGD werden Punkte am Anfang jeder Welt zu null gestellt). Funky Fungus darf nicht mehr als 9 Leben haben. Wenn sie alle verloren sind, man hat dreimal die Gelegenheit, das Spiel fortzusetzen. In einem solchen Fall wird das Spiel vom ersten Niveau der derzeitiger Welt mit 5 Leben und 0 Punkte wiederbeginnen.

Man kann die Tastatur, ein Kempston- oder Sinclair-Joystick als Kontrolle verwenden. Im Start-Menü man kann die verschiedene Optionen beim den Anzeiger unter jene Symbole herausstellen. Jede Taste wird den Anzeiger schieben, ausgenommen ENTER, die für die Auswahl des Options benutzt wird. Von links zu rechts meinen die Symbole: Tastenbelegung ändern und Tastatur auswählen / Kempston-Joystick / Sinclair-Joystick / Intro wiederanschauen / Spiel beginnen. Vordefinierte Tasten:

Q	links	W	rechts
O	springen	P	Feuer (nach den Stern aufheben)
SPACE	Pause		

RECHTLICHE HINWEISE

© 2013 by Alessandro Grussu. *Funky Fungus* ist nur für persönliche kostenlose Nutzung verfügbar und darf nicht ohne geschriebene Genehmigung des Autors vermarktet werden.

KONTAKTE

Webseite (auf Italienisch): <http://alessandrogrussu.altervista.org> – Email: ag.online@tin.it

FUNKY FUNGUS

Un juego para el ZX Spectrum 128/+2/+3 realizado par Alessandro Grussu con la ayuda de los siguientes instrumentos:

- Arcade Games Designer 3.4
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Paintbrush 2.3
- ZX Blockeditor 2.2
- ZX Editor SE 2.2
- Dk'tronics Sound FX

El juego utiliza el algoritmo de compresión de datos “Smart RCS-ZX7” (versión “Agile”) de Einar Saukas y el código para la compatibilidad con el RAM Disk del ZX Spectrum +3 de “Nuggetreggae”.

Gráfica del menú inicial basada en parte sobre ella de *Firefly* (Ocean/Special FX, 1988).

Musica inspirada en Antonio Vivaldi, Modest P. Mussorgskij y James Brown.

Traducción portuguesa de Einar Saukas.

EL ESCENARIO

La próspera aldea de Fungiland has vivido pacíficamente para siglos, comerciando con las comunidades circundantes. Los Fungos son gente tranquila, que vive del propio trabajo. Pero ahora enfrentarán el período más difícil de su historia...

En una esquina remota de una grande ciudad japonés, un montón de viejas vajillas de cerámica, desechada para los empleados de una pequeña cantina, por causa de un misterioso hechizo comenza a ensamblarse en una grotesca forma... animada! Nace así Seto Taisho, un curioso ser que, amargado porqué los humanos lo han abandonado, busca un nuevo lugar onde vivir. Yendo por ahí en el mundo, encontra otras extravagantes entidades, persuadendolas a seguirlo en su proyecto de conquista... hasta que no llega a la proximidad de Fungiland.

Consiguientemente a la noticia de la invasión, los Fungos se reuniscon en la plaza principal, probando a buscar un modo de parar Seto Taisho y su ejercito. El rescate podría venir desde la Estrella Girante, la manifestación visible de una fuerte energía mágica, cuyo uso era conocido a sus predecesores, pero hoy nadie está capaz de manejarla... menos uno de ellos:

FUNKY FUNGUS!

Empleada como arma defensiva en el inicio de la historia de Fungiland, la Estrella Girante fue acantonada durante los largos años de ausencia de conflictos. Exclusivamente a la familia Fungus se dió el privilegio de continuar la práctica del Mágico Camino de la Estrella, un conjunto de rituales que permiten de explotar la energía de la Estrella contre los non-Fungos. Funky Fungus es el actual Campeón del Camino; algo excéntrico (lleva siempre gafas de sol y cuando no trabaja quiere tocar el bajo eléctrico en el grupo local de música soul/funky, los *Fun Guys*), es no obstante considerado con mucha estima por sus pares. Desgraciadamente Funky Fungus no tiene bastante tiempo para enseñar a los otros Fungos como utilizar el poder de la Estrella: él debe pronto ir contre los invasores y derrotarlos... solo.

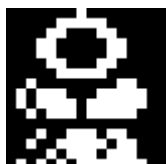
LOS ENEMIGOS



NUPPEPPO

País de origen: Japón

Nuppeppo es un ser pacífico como los Fungos, pero todos lo evitan por causa de su nauseabundo olor, que puede derribar hasta Funky Fungus. Seto Taisho le prometió a él una nueva tierra, donde nadie lo vejara para su fetidez.



MUNACIELLO

País de origen: Italia

‘O munaciello es el pequeño espectro vestido de monje que infesta muchas casas en Nápoles. Ama la riqueza y sigue Seto Taisho con la esperanza de apoderarse de nuevos tesoros.



SACI PERERE

País de origen: Brasil

El duende brincante sobre su única pierna, fumador persistente de pipa, adora hacer bromas y busca siempre nuevas víctimas. Los pacíficos Fungos parecen a ello un objetivo ideal; por eso, emplearlo no fue difícil por Seto Taisho.



JACK ‘O LANTERN

País de origen: Irlanda

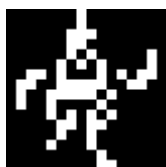
El pobre Jack no consigue más de espantar a nadie; también los niños lo escarnecen, llamándolo “la calabaza de Halloween”. Él se unió a Seto Taisho con el propósito de restituir prestigio a su figura.



TROLL

País de origen: Noruega

El potente Troll vagabundea por la floresta, atropellando con su pesada masa todo que él encuentra. Fastidiado de la siempre creciente presencia de los humanos (y de sus edificios en hormigón armado), él acompaña Seto Taisho para poder acarrear un poco de destrucción sin impedimentos.



KARAKASA

País de origen: Japón

Como Seto Taisho, Karakasa es también un viejo objeto – precisamente un paraguas de paja – enfadado porque fue desechado. Su único ojo y su larga lengua son las características que lo renderon subitamente reconocible.



BABA YAGA

País de origen: Rusia

Baba Yaga es una bruja que vola a bordo de un grande mortero, donde machaca los ingredientes de sus pociones. Seto Taisho le prometió a ella el poder de la Estrella Girante a cambio de su asistencia.



SETO TAISHO

País de origen: Japón

Si será privado de sus aliados, Seto Taisho se defenderá de Funky Fungus haciendo caer sobre él platos y tazas. Es un enemigo formidable, pero tiene también, en alguna parte, un punto débil...

IL GIOCO

La aventura se desarrolla en 4 mundos, cada uno compuesto de 10 pantallas, y en una pantalla final para la batalla contra Seto Taisho. En cada pantalla Funky Fungus debe recoger la Estrella Girante para adquirir el poder de ella y atacar los enemigos presentes allá. La energía de la Estrella no mata los enemigos, pero los devuelve a ellos a sus lugares de origen, después que serían golpeados por un cierto número de veces. Cuando todos los enemigos serán expulsados se irá a la pantalla siguiente. En el mismo tiempo, el poder de la Estrella desvanecerá y Funky Fungus deberá recogerla de nuevo.

Funky Fungus inicia con 5 vidas a su disposición, indicadas bajo de su imagen a la derecha de la pantalla. Él perderá una vida en caso de contacto con un enemigo o si el tiempo indicado bajo del reloj de arena contiguo llegará a cero.

A veces, un enemigo que desaparece deja un objeto que permanece por un breve período:



SUPERCARGA. Aumenta excepcionalmente el poder de la Estrella.



RELOJ DE ARENA. Restablece el tiempo al valor de 99.



HONGUITO BRINCANTE. Da una vida a Funky Fungus.



CALAVERA QUE RÍE. Quita una vida a Funky Fungus.

En cumplimiento de la décima pantalla serán mostradas la puntuación del mundo y la puntuación total y se recibe una vida bonus, antes de acceder al mundo siguiente (por causa de una limitación de AGD, la puntuación es posta a cero al principio de cada mundo). Funky Fungus puede haber un máximo de 9 vidas. Si todas son perdidas, hay por tres veces la posibilidad de continuar. En este caso, el juego recommienza desde la primera pantalla del mundo actual con 5 vidas; la puntuación anterior será totalmente perdida.

Para jugar puede usarse el teclado o un joystick Kempston o Sinclair. En el menú inicial se pueden seleccionar las diferentes opciones moviendo la flecha posicionada bajo de los iconos con cualquiera tecla a excepción de ENTER, que activará la opción. De izquierda a derecha, los iconos indican: Redefine teclas y selecciona el teclado / Joystick Kempston / Joystick Sinclair / Mira la introducción de nuevo / Comenza el juego. Las teclas predefinidas son:

Q	izquierda	W	derecha
O	salto	P	disparo(activado después de recoger la Estrella)
SPACE	pausa		

AVISO LEGAL

© 2013 by Alessandro Grussu. *Funky Fungus* es distribuido únicamente para uso personal gratuito. La distribución commercial sin licencia escrita del autor es explícitamente prohibida.

PARA CONTACTAR EL AUTOR

Sito Internet: <http://alessandrogrussu.altervista.org> – Email: ag.online@tin.it

FUNKY FUNGUS

Um jogo para o ZX Spectrum 128/+2/+3 criado por Alessandro Grussu com as seguintes ferramentas:

- Arcade Games Designer 3.4
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Paintbrush 2.3
- ZX Blockeditor 2.2
- ZX Editor SE 2.2
- Dk'tronics Sound FX

O jogo usa o algoritmo de compressão de dados “Smart RCS-ZX7” (versão “Agile”) criado por Einar Saukas e o código de compatibilidade para ZX Spectrum +3 RAM Disk criado por “Nuggetreggae”.

Gráficos do menu inicial são baseados parcialmente nos de *Firefly* (Ocean/Special FX, 1988).

Música inspirada em Antonio Vivaldi, Modest P. Mussorgskij e James Brown.

Tradução portuguesa de Einar Saukas.

CENÁRIO

A próspera aldeia de Fungiland tem crescido pacificamente durante séculos, comerciando com as comunidades próximas. Os Fungos são cidadãos despreocupados, que vivem de seu próprio trabalho. Mas agora eles enfrentarão o momento mais difícil de sua história...

Em um canto remoto de uma grande cidade japonesa, uma pilha de antigas louças cerâmicas, despejada entre outros tipos de lixo pela equipe de um pequeno restaurante local, movida por um misterioso encanto começa a juntar-se numa forma grotesca... adquirindo vida própria! Assim nasce Seto Taisho, um ser estranho que, amargurado por ter sido descartado pelos humanos, procura um novo lugar para viver. Vagando pelo mundo, ele conhece outras entidades bizarras, persuadindo-as a segui-lo em seu plano de conquista... até que chega aos arredores de Fungiland.

Cientes da invasão iminente, os Fungos reúnem-se na praça principal tentando encontrar uma maneira de deter Seto Taisho e seu exército. A salvação poderia vir da Estrela Giratória, sinal visível de uma forte energia mágica que seus antepassados sabiam como utilizar, mas que hoje em dia mais ninguém é capaz de controlar... com uma única exceção:

FUNKY FUNGUS!

Empregado como arma de defesa no início da história de Fungiland, a Estrela havia sido posta de lado durante os longos anos de ausência de qualquer conflito. Apenas a família Fungus recebeu o privilégio de continuar praticando o Caminho Mágico da Estrela, um conjunto de ritos que permitem canalizar a energia da estrela contra não-Fungos. Funky Fungus é o atual Campeão do Caminho; bastante excêntrico mesmo para um povo variado como os Fungos (ele sempre usa óculos de sol e, quando está de folga do trabalho, adora tocar baixo na banda local de soul/funk, *The Fun Guys*), ele não deixa de estar na mais alta estima por parte de seus colegas. Infelizmente não há tempo para Funky Fungus ensinar os outros Fungos como usar o poder da Estrela: ele deve enfrentar imediatamente os invasores e derrotá-los... sozinho.

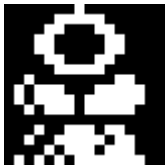
OS INIMIGOS



NUPPEPPO

País de origem: Japão

Nuppeppo é um ser pacífico como os Fungos, mas todos o evitam devido a seu odor corporal nauseante, que pode sobrepujar até mesmo Funky Fungus. Seto Taisho prometeu a ele uma nova terra, onde ninguém irá mais maltratá-lo por seu fedor.



MUNACIELLO

País de origem: Itália

'O Munaciello é um pequeno espírito vestido de monge que infesta várias residências em Nápoles. Ele ama a riqueza e está seguindo Seto Taisho na esperança de conseguir alguns novos tesouros.



SACI-PERERÊ

País de Origem: Brasil

A entidade de uma perna só, fumante inveterado de cachimbo, adora pregar peças e por isso está sempre em busca de novas vítimas. Os pacíficos Fungos parecem alvos ideais para ele, por isso não foi difícil para Seto Taisho alistá-lo em seu exército.



JACK 'O LANTERN

País de origem: Irlanda

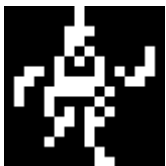
O pobre Jack não é mais capaz de assustar ninguém, até mesmo crianças zombam dele como uma “abóbora de Dia das Bruxas”. Ele juntou-se a Seto Taisho com o objetivo de recuperar seu antigo prestígio.



TROLL

País de origem: Noruega

O poderoso Troll vaga pela floresta, esmagando com seu enorme peso tudo que encontra pela frente. Irritado com a presença cada vez maior de seres humanos (e de seus edifícios de concreto armado), ele seguiu Seto Taisho pela chance de causar alguma destruição irrestrita.



KARAKASA

País de origem: Japão

Como Seto Taisho, Karakasa é um objeto antigo – mais especificamente um guarda-chuva de palha – furioso por ter sido jogado fora. Seu único olho e língua comprida são suas características que o tornam imediatamente reconhecível.



BABA YAGA

País de origem: Rússia

Baba Yaga é uma bruxa que voa a bordo de um enorme pilão, onde ela mistura os ingredientes para suas poções. Seto Taisho lhe prometeu o poder da Estrela Giratória em troca de sua ajuda.



SETO TAISHO

País de origem: Japão

Sem seus aliados, Seto Taisho irá defender-se contra Funky Fungus deixando pratos e copos caírem sobre sua cabeça. É um inimigo formidável, mas também tem um ponto fraco em algum lugar...

O JOGO

A aventura se estende por 4 mundos de 10 telas cada, além de uma tela final para a batalha contra Seto Taisho. Em cada tela, Funky Fungus precisa coletar a Estrela Giratória para adquirir seu poder, depois atacar os inimigos que estão lá. A energia da Estrela não mata os inimigos, porém os envia de volta para seus lugares de origem após terem sido atingidos um determinado número de vezes. Quando todos eles são banidos, muda-se para a próxima tela. Nesse momento o poder da Estrela irá esgotar-se e Funky Fungus terá que pegá-la novamente.

Funky Fungus inicia com 5 vidas, mostradas sob sua imagem à direita da tela. Ele perderá uma vida se entrar em contato com um inimigo ou se o tempo (que aparece sob uma ampulheta próxima) chegar a zero.

De vez em quando, um inimigo ao desaparecer vai deixar um item, que ficará na tela por pouco tempo:



SUPERCARGA. Aumenta consideravelmente o poder da Estrela.



AMPULHETA. Reseta o contador de tempo de volta para 99.



PEQUENO FUNGO SALTITANTE. Concede uma vida extra para Funky Fungus.



CRÂNIO SORRIDENTE. Faz Funky Fungus perder uma vida.

Ao completar a décima tela, as pontuações do mundo e total serão apresentadas antes de passar para o mundo seguinte (a pontuação zera no início de cada mundo devido a uma limitação do A.G.D.) e uma vida de bônus será adicionada. Funky Fungus pode ter até 9 vidas. Se todas forem perdidas, você terá três chances para continuar. Se aceitar, você irá recomeçar na primeira tela do mundo atual com 5 vidas e sua pontuação anterior será completamente perdida.

O jogo pode ser controlado usando teclado, joystick Kempston ou Sinclair. No menu inicial, as opções podem ser escolhidas movendo a seta abaixo de cada ícone, o que é feito pressionando-se qualquer tecla exceto ENTER, o qual seleciona a opção atual. Da esquerda para direita, os ícones significam: Redefinir teclas e selecionar teclado / Joystick Kempston / Joystick Sinclair / Assistir novamente à introdução do jogo / Iniciar o jogo. As teclas padrão são:

Q	esquerda	W	direita
O	pulo	P	tiro (ativado após coletar a Estrela)
ESPAÇO	pausa		

LICENÇA

© 2013 por Alessandro Grussu. Funky Fungus é distribuído apenas para uso gratuito não comercial. O uso comercial sem o consentimento por escrito do autor é expressamente proibido.

CONTATO COM O AUTOR

Website (em italiano): <http://alessandrogrussu.altervista.org> – Email: ag.online@tin