

# **Funky Fungus**

## **RELOADED**

<b>MANUALE DELL'UTENTE.....</b>	<b>2</b>
<b>USER MANUAL .....</b>	<b>6</b>
<b>MANUEL DE L'UTILISATEUR .....</b>	<b>10</b>
<b>BENUTZERHANDBUCH .....</b>	<b>14</b>
<b>GUÍA DEL USUARIO .....</b>	<b>18</b>
<b>MANUAL DO USUÁRIO.....</b>	<b>22</b>

## FUNKY FUNGUS RELOADED

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

- Arcade Game Designer 4.7X4Lb [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.7.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- ZX7+RCS [Einar Saukas]
- Lethargeek Kompakt 1.1

Routine aggiuntive di William Frazer e Allan Turvey.

Set di caratteri basato sul font *Daddy Cool* di Damien Guard.

Traduzione francese di Patrice Arone; 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 Taishō, 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 Taishō 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



### 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 Taishō 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 Funghi gli sembrano un bersaglio ideale; Seto Taishō 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 Taishō 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 Taishō per poter arrecare un po' di distruzione in santa pace. Se si trova davanti Funky Fungus e sta alla sua stessa altezza, comincerà a tirargli asce.



### KARAKASA

*Paese di origine: Giappone*

Come Seto Taishō, 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 Taishō le ha promesso il potere della Stella Rotante in cambio della sua assistenza.



### SETO TAISHŌ

*Paese di origine: Giappone*

Se sarà privato dei suoi alleati, Seto Taishō 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 quattro Mondi, ciascuno composto da dodici schermi, e in uno schermo finale per la battaglia contro Seto Taishō. 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 cinque vite a disposizione, indicate sotto la sua immagine sulla destra dello schermo. Dopo secoli di inutilizzo, l'energia della Stella è divenuta instabile. Funky Fungus ha un tempo limitato per usarla, e se il tempo arriva a zero prima di aver cacciato tutti i nemici dallo schermo, perderà una vita. Anche il contatto con un nemico gli costerà una vita.

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 dodicesimo schermo, si riceverà il codice per accedere al Mondo seguente, e il gioco continuerà. Funky Fungus può avere al massimo nove vite. Se si perdono tutte, il gioco finisce. Se non si sceglie un altro Mondo, il gioco ricomincia dall'ultimo schermo raggiunto del Mondo attuale con cinque vite e zero punti.

## CONTROLLI

Funky Fungus può essere controllato con la tastiera o con un joystick Kempston o Sinclair. I tasti predefiniti sono: **O** - sinistra, **P** - destra, **Q** - salto, **M** - fuoco, **H** - pausa. I tasti possono essere completamente ridefiniti nel menù Preferenze.

## I MENÙ

Il gioco presenta dei menù controllati spostando un cursore a forma di freccia premendo il tasto SPAZIO, mentre le opzioni sono selezionate premendo il tasto ENTER. Dopo il caricamento apparirà la schermata iniziale con quattro icone:

- **Semaforo verde:** Inizia gioco.
- **Chiave serratubi:** Menù Preferenze.
- **Telecomando:** Cambiare il Mondo di gioco.
- **Trofeo:** Classifica dei punteggi più alti.

Nel menù Preferenze si possono scegliere i controlli, da sinistra a destra: Tastiera/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Ridefinizione tasti. Selezionando l'opzione Ridefinizione tasti, le icone al centro si illumineranno secondo l'ordine: Sinistra/ Destra/ Salto/ Fuoco/ Pausa. Premete il tasto corrispondente alla vostra scelta.

Per cambiare il Mondo di gioco attuale, dovrete inserire il codice ottenuto alla fine di quello precedente. Es. se volete giocare il terzo Mondo, dovrete inserire il codice ottenuto alla fine del secondo. Premete il tasto corrispondente al colore di ognuno dei cinque quadrati della sequenza

secondo lo schema mostrato nella schermata d'inserimento codice. Il Mondo di gioco predefinito è il primo; se desiderate giocarlo di nuovo dopo aver inserito un altro codice, premete ENTER non appena compare la schermata d'inserimento codice.

## NOTE TECNICHE

Il gioco è compatibile con tutti gli ZX Spectrum a 128K di RAM ed è disponibile nei seguenti formati:

- immagini nastro TZX salvato con lo schema turbo SetoLOAD, per l'emulazione generica e per il caricamento su hardware reale via PC o lettore multimediale;
- immagini nastro TAP, per quegli emulatori che non supportano il formato TZX o per l'uso con l'interfaccia DivIDE e FATware 0.12 e derivati (0.12a, Velesoft ecc.);
- immagine disco multilingua SCL per l'uso con l'interfaccia disco Beta Disk; va lasciata nel lettore durante il gioco;
- immagine disco multilingua TRD per l'uso con l'interfaccia disco Beta Disk, oppure con la DivIDE/DivMMC ed ESXDOS 0.8.6 e successivi; può anche essere usata con uno ZX Spectrum 48K/+ munito di tali interfacce (senza musica di sottofondo a causa della mancanza del chip sonoro AY-3-8312) e va lasciata nel lettore durante il gioco.

*Nota per gli utenti di interfacce disco brasiliane derivate dalla Beta Disk (Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95):* L'immagine disco TRD può essere usata con le interfacce brasiliane; in questo caso, sarà caricata automaticamente la versione in lingua portoghese, mostrando una schermata introduttiva all'inizio. L'immagine è stata provata con successo sotto emulazione (SpecEmu 3.1 build 27/02/2020, con immagini ROM fornite da Victor Trucco).

## INFORMAZIONI E CONTATTI

Programma, audio & grafica © 2019, 2020 di Alessandro Grussu. Tutti i diritti riservati. È vietata la commercializzazione di questo prodotto senza il consenso esplicito dell'autore.

E-mail: [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Sito web: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback e commenti sono ben accetti!

## FUNKY FUNGUS RELOADED

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

- Arcade Game Designer 4.7X4Lb [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.7.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- ZX7+RCS [Einar Saukas]
- Lethargeek Kompakt 1.1

Additional routines by William Frazer and Allan Turvey.

Character set based upon Damien Guard's *Daddy Cool* font.

French translation by Patrice Arone; 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 Taishō 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 Taishō 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 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



### 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 Taishō 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 Taishō 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 Taishō 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 Taishō to be able to cause some unrestricted mayhem. If he faces Funky Fungus and stays at the same level as him, he will throw him axes.



### KARAKASA

*Country of origin: Japan*

Like Seto Taishō, 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 Taishō promised her the power of the Spinning Star in exchange for her assistance.



### SETO TAISHŌ

*Country of origin: Japan*

Without its allies, Seto Taishō 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 four Worlds of twelve screens each, plus a final screen for the battle against Seto Taishō. 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 five lives, shown under his image on the right of the screen. After not having been used for centuries, the Star's energy has become unstable. Funky Fungus has a limited amount of time to use it, and if the time reaches zero before he expels all of the enemies from the screen, he will lose a life. Contact with an enemy will cost him a life as well.

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



**SUPERCHARGE.** Considerably enhances the power of the Star.



**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 twelfth screen, you will receive the code to access the following World, then the game will continue. Funky Fungus may have a maximum of nine lives. If all of them are lost, the game ends. If you do not choose another World, the game will restart from the last reached screen of the current World with five lives and zero points.

## CONTROLS

Funky Fungus can be controlled with the keyboard or with a Kempston or Sinclair joystick. Default keys are: **O** - left; **P** - right; **Q** - jump; **M** - fire; **H** - pause. Keys are fully redefinable in the Preferences menu.

## THE MENUS

In-game menus are controlled by means of an arrow-shaped cursor which moves by pressing the SPACE key, while options are selected by pressing the ENTER key.

Upon loading, the initial screen will appear, with four icons, from left to right:

- **Green traffic light:** Start game.
- **Pipe wrench:** Preferences menu.
- **Remote control:** Choose a World for playing.
- **Trophy:** View high scores table.

In the Preferences menu, you can choose how to control the game. From left to right: Keyboard/ Kempston joystick/ Sinclair joystick/ Redefine keys. By selecting the Redefine Keys option, the icons on the lower part of the screen will be lit up in the Left/ Right/ Up/ Down/ Fire/ Pause order. Press the corresponding key of your choice.

Should you wish to change the current World, you will need to insert the code obtained at the end of the previous World. E.g. if you wish to play the third World, you will have to insert the code obtained at the end of the second. Press the key corresponding to the color of each of the five squares of the sequence according to the scheme shown in the code insertion screen. The default

World is the first; if you wish to play it again after you inserted a code for a different World, just press ENTER as soon as the code insertion screen appears.

## TECHNICAL NOTES

The game is compatible with all ZX Spectrums with 128K RAM and is available in the following formats:

- TZX tape image files saved with SetoLOAD turbo loading scheme, for generic emulation and loading on real hardware via PC or multimedia reader;
- TAP tape image files, for those emulators which do not support TZX files or use with a DivIDE interface and FATware 0.12 and derivatives (0.12a, Velesoft etc.);
- multi-language SCL disk image file for use with the Beta Disk interface; must be left in the drive during play;
- multi-language TRD disk image file for use with the Beta Disk interface, or with a DivIDE/DivMMC and ESXDOS 0.8.6 and newer; it may also be used with a ZX Spectrum 48K/+ equipped with such interfaces (without background music due to the lack of the AY-3-8912 sound chip) and must be left in the drive during play.

*Note for users of Brazilian disk interfaces derived from the Beta Disk (Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95):* The TRD disk image can be used with the Brazilian interfaces; in this case, the Portuguese version will be automatically loaded, showing an introductory screen at the start. The image has been tested successfully under emulation (SpecEmu 3.1 build 27/02/2020 and ROM images supplied by Victor Trucco).

## INFORMATION AND CONTACTS

Program, audio & visual © 2019, 2020 by Alessandro Grussu. All rights reserved. Every commercial distribution of this product without the express consent of its author is strictly prohibited.

E-mail: [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Website: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback and comments are welcome!

## FUNKY FUNGUS RELOADED

Un jeu pour ZX Spectrum 128/+2/+2A/+3 créé par Alessandro Grussu avec les outils suivants :

- Arcade Game Designer 4.7X4Lb [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.7.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- ZX7+RCS [Einar Saukas]
- Lethargeek Kompakt 1.1

Routines supplémentaires de William Frazer et Allan Turvey.

Fonte de caractères basé sur *Daddy Cool* par Damien Guard.

Traduction française par Patrice Arone; traduction portugaise par Einar Saukas.

## LE SCENARIO

Le village prospère de Fungiland vit pacifiquement depuis des siècles, commerçant avec les communautés voisines. Les Fungi sont un peuple calme et travailleur. Mais aujourd'hui, ils vont devoir faire face à la pire période de leur histoire...

Dans un coin perdu d'une grande ville japonaise, à cause d'un sort mystérieux, un tas de vieille vaisselle en porcelaine, jetée aux ordures par le personnel d'un petit restaurant local, commence à se regrouper en une forme grotesque... une forme vivante. Ainsi naquit Seto Taishō, un être étrange qui, aigri d'avoir été rejeté par les humains, part à la recherche d'une nouvelle patrie. Parcourant le monde, il rencontre d'autres créatures bizarres qu'il persuade de le suivre dans sa conquête... et finit par arriver aux portes de Fungiland.

Suite à l'annonce de l'invasion imminente, les Fungi se réunissent sur leur place principale, afin d'essayer de trouver le moyen d'arrêter Seto Taishō et son armée. Le salut pourrait venir de l'Etoile Tournante, signe visible d'une grande énergie magique que leurs ancêtres savaient utiliser, mais que tout le monde a oublié aujourd'hui... sauf l'un d'eux :

### FUNKY FUNGUS !

Employée comme arme de défense au tout début de l'histoire de Fungiland, l'Etoile a ensuite été oubliée pendant la longue période sans conflit qui s'ensuivit. Seule la famille Fungus se vit accorder le privilège de continuer à pratiquer la Voie Magique de l'Etoile, ensemble de rites permettant d'utiliser l'énergie de l'Etoile contre les non-Fungi. Funky Fungus, champion actuel de la Voie, est un personnage excentrique, même au sein d'un peuple aussi varié que les Fungi (il porte toujours ses lunettes de soleil quand il ne travaille pas, et adore gratter sa basse avec les Fun Guys, groupe soul/funk local). Il n'en est pas moins très apprécié de ses pairs. Malheureusement Funky Fungus n'a pas le temps d'enseigner la Voie à ses congénères : le temps presse, il doit immédiatement faire face aux envahisseurs, et les vaincre... seul.

## LES ENNEMIS



### MUNACIELLO

*Pays d'origine : Italie*

'O *Munaciello* est un petit esprit vêtu d'une robe de moine infestant les habitations de Naples. Il aime les richesses et suit Seto Taishō dans l'espoir de récupérer quelques nouveaux trésors.



### SACI PERERE

*Pays d'origine : Brésil*

Esprit sauteur unijambiste et grand fumeur de pipe, il aime jouer des tours et recherche toujours de nouvelles victimes. Les paisibles Fungi lui semblent donc des cibles idéales, et, de ce fait, il ne fut pas difficile à Seto Taishō de l'enrôler dans son armée.



### JACK 'O LANTERN

*Pays d'origine : Irlande*

Le pauvre Jack ne fait plus peur à personne, et même les enfants le traitent de "citrouille d'Halloween". Il se joint à Seto Taishō dans l'espoir de regagner son prestige ancien.



### TROLL

*Pays d'origine : Norvège*

Le Troll puissant rôde dans la forêt et ses environs, écrasant de sa lourde masse tout ce qu'il rencontre. Agacé de la présence sans cesse croissante de l'homme (et de ses bâtiments en béton armé), il suit Seto Taishō, espérant pouvoir provoquer une destruction sans limites. S'il fait face à Funky Fungus et reste au même niveau que lui, il lui lancera des haches.



### KARAKASA

*Pays d'origine : Japon*

Tout comme Seto Taishō, Karakasa est un vieux truc – plus précisément une ombrelle de paille – en colère d'avoir été jeté aux ordures. Son œil unique et sa longue langue le rendent facilement reconnaissable.



### BABA YAGA

*Pays d'origine : Russie*

Baba Yaga est une sorcière volant à bord d'un gros mortier, d'où elle mélange les ingrédients de ses concoctions. Seto Taishō lui a promis le pouvoir de l'Etoile Tournante en échange de son aide.



### SETO TAISHŌ

*Pays d'origine : Japon*

Quand il sera privé de ses alliés, Seto Taishō se défendra de Funky Fungus en lui laissant choir assiettes et tasses sur la tête. C'est un ennemi redoutable, mais il a un point faible...

## LE JEU

L'aventure se déroule sur quatre Mondes de douze écrans chacun, plus l'écran final de la bataille contre Seto Taishō. Dans chaque écran Funky Fungus doit attraper l'Etoile Tournante afin d'acquiescer

son pouvoir et de vaincre ses ennemis. L'énergie de l'Etoile ne tue pas les ennemis, mais les renvoie dans leur pays d'origine, après qu'ils aient été touchés un certain nombre de fois.

Quand tous sont bannis, l'écran suivant apparaît. Au même moment le pouvoir de l'Etoile disparaît, et Funky Fungus doit l'attraper à nouveau.

Funky Fungus commence avec cinq vies, montrées sous son image à droite de l'écran. Après avoir été utilisée pendant des siècles, l'énergie de l'Etoile est devenue instable. Funky Fungus dispose de peu de temps pour l'utiliser et si le temps atteint zéro avant d'expulser tous les ennemis de l'écran, il perd la vie. Le contact avec un ennemi lui coûtera également une vie.

Parfois, lorsqu'il disparaît, un ennemi laisse derrière lui un objet à ramasser qui reste un bref moment à l'écran :



**SUPER-CHARGE.** Augmente exceptionnellement le pouvoir de l'Etoile.



**SABLIER.** Rétablit le temps restant à 99.



**MINI FUNGUS SAUTEUR.** Donne une vie supplémentaire à Funky Fungus.



**CRANE RIEUR.** Enlève une vie à Funky Fungus.

Après avoir terminé le douzième écran, vous recevrez le code pour accéder au monde suivant, puis le jeu continuera. Funky Fungus peut avoir un maximum de neuf vies. Si tous sont perdus, le jeu se termine. Si vous ne choisissez pas un autre monde, le jeu reprendra à partir du dernier écran atteint du monde actuel avec cinq vies et zéro point.

## CONTRÔLES

Funky Fungus peut être contrôlé soit par le clavier, soit avec un joystick Kempston ou Sinclair. Les touches par défaut sont : **O** - gauche, **P** - droite, **Q** - saut, **M** - tir, **H** - pause. Les touches peuvent être redéfinies dans le menu Préférences.

## LES MENUS

Le jeu comporte des menus contrôlés au moyen d'un curseur en forme de flèche qui se déplace en appuyant sur la touche ESPACE, tandis que les options sont sélectionnées en appuyant sur la touche ENTER.

Lors du chargement, l'écran initial apparaîtra, avec quatre icônes :

- **Feu vert** : Démarrer le jeu.
- **Clé à griffe** : Menu Préférences.
- **Télécommande** : Changer le Monde de jeu.
- **Trophée** : Tableau des scores meilleurs.

Dans le menu Préférences, vous pouvez choisir comment contrôler le jeu, de gauche à droite les icônes signifient : Clavier/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Redéfinir les touches. En sélectionnant l'option Redéfinir les touches, les icônes situées dans la partie inférieure de l'écran seront allumées dans l'ordre : Gauche/ Droite/ Saut/ Tir/ Pause. Appuyez sur la touche correspondante de votre choix.

Si vous souhaitez changer le Monde de jeu actuel, vous devrez insérer le code obtenu à la fin du Monde précédent. Par exemple, si vous souhaitez jouer au troisième Monde, vous devrez insérer le code obtenu à la fin de la seconde. Appuyez sur la touche correspondant à la couleur de chacun des cinq carrés de la séquence selon le schéma indiqué dans l'écran d'insertion de code. Le Monde de jeu par défaut est le premier ; si vous souhaitez le rejouer après avoir inséré un code pour un Monde différent, appuyez simplement sur ENTER dès que l'écran d'insertion de code apparaît.

## NOTES TECHNIQUES

Le jeu est compatible avec tout ZX Spectrum disposant de 128 KB de RAM, et est disponible sous les formats suivants :

- TZX, images cassette, sauvegardé avec le système de chargement SetoLOAD turbo, pour une parfaite émulation, et chargement sur la vraie machine via un PC ou un lecteur multimédia ;
- TAP, images cassette, pour les émulateurs ne supportant pas les fichiers TZX ou pour utiliser avec une interface DivIDE/DivMMC sous Fatware 0.12 et dérivés (0.12a, Velesoft, etc ...) ;
- SCL, image disque multilingue à utiliser avec l'interface Beta Disk ; doit être laissée dans le lecteur pendant le jeu ;
- TRD, image disque multilingue à utiliser avec l'interface Beta Disk ou avec un DivIDE/DivMMC sous ESXDOS 0.8.6 et versions ultérieures ; peut être utilisée sur un ZX Spectrum 48K/+ équipé de ces interfaces (sans la musique de fond, en raison de l'absence de la puce sonore AY-3-8912) ; doit être laissée dans le lecteur pendant le jeu.

*Note pour les utilisateurs d'interfaces disque brésiliennes dérivées de la Beta Disk (Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95):* L'image disque TRD peut être utilisée avec les interfaces brésiliennes. Dans ce cas, la version portugaise sera automatiquement chargée, affichant un écran d'introduction au début. L'image a été testée avec succès sous émulation (SpecEmu 3.1 build 27/02/2020 et images ROM fournies par Victor Trucco).

## INFORMATIONS ET CONTACT

Programme, audio et visuel © 2019, 2020 par Alessandro Grussu. Tous droits réservés. Toute distribution commerciale sans l'autorisation expresse de l'auteur est strictement interdite.

E-mail : [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Site web : <http://www.alessandrogrussu.it>

Les remarques et commentaires sont les bienvenues!

## FUNKY FUNGUS RELOADED

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

- Arcade Game Designer 4.7X4Lb [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.7.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- ZX7+RCS [Einar Saukas]
- Lethargeek Kompakt 1.1

Zusätzlichen Routinen von William Frazer und Allan Turvey.

Satzschrift basierend auf *Daddy Cool* von Damien Guard.

Französische Übersetzung von Patrice Arone; Portugiesische Übersetzung von Einar Saukas.

## DAS SZENARIO

Seit vielen Jahrhunderten gelebte das blühend Dorf Fungiland aus Handeln mit den umgebenden Gemeinschaften friedlich. Die Fungi sind ein gemächliches Volk, die von ihrer Arbeit leben. Aber jetzt stehen sie vor der schwersten Zeit ihrer Geschichte...

In einer abgelegenen Ecke einer großen Japanischen Stadt, beginnt ein Haufen alten Keramikgeschirrs, dass von den Angestellten eines örtlichen kleinen Restaurants als Müll entsorgt wurde, aufgrund einer seltsamen Zauberei in einer grotesken Form zusammenzukleben... etwas Lebendes! Seto Taishō wird geboren: ein seltsames Wesen, das erbittert darüber, von Menschen verworfen worden zu sein, und dafür nach einem neuen Ort zum Leben sucht. Durch seine Wanderung um die Welt trifft es andere bizarre Wesenheiten auf. Es überzeugt sie davon, seinem Eroberungsplan zu folgen... bis es Fungiland erreicht.

Als die Nachricht der ankommenden Invasion kommt, versammeln sich die Fungi auf dem Hauptplatz, um eine Weg zu finden, Seto Taishō und sein Heer aufzuhalten. Rettung könnte vom Rotierendem Stern kommen: der Stern ist die sichtbare Erscheinung einer starken zaubere Energie. Ihre Vorfahren wussten, wie die Sterne zu benutzen, aber heutzutage ist niemand in der Lage, damit umzugehen... außer einem von ihnen:

### FUNKY FUNGUS!

Der Rotierende Stern, der am Anfang der Geschichte Fungilands als Verteidigungswaffe verwendet wurde, wurde wegen den langen Jahren ohne Konflikte beiseitegelassen. Nur der Familie Fungus wurde das Privileg gewährt, weiterhin den magischen Weg des Sterns zu praktizieren. Das ist eine Gesamtheit von Riten, um die Macht des Sterns gegen die Fremde zu benutzen. Fungus ist der aktuelle Meister des Weges; er ist ziemlich exzentrisch, auch für ein vielfältiges Volk wie die Fungi (er trägt immer Sonnenbrille und wenn er nicht zur Arbeit geht, spielt er Bass mit dem örtlichen Soul/Funk-Band, *The Fun Guys*). Dennoch genießt er von seinen Ebenbürtigen hohe Wertschätzung.

Leider hat Funky Fungus keine Zeit, um der anderen Fungi zu lehren, wie die Macht des Sternes man benutzen können: Er muss die Angreifer sofort konfrontieren und besiegen... allein.

## DIE FEINDE



### MUNACIELLO

*Herkunftsland: Italien*

'O Munaciello ist das Gespenst in Mönchskleidung, das viele Häuser in Neapel heimsucht. Es liebt Reichtum und folgt Seto Taishō, 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 beschaulichen Fungi sehen ihm wie ein ideales Ziel aus; kaum hat Seto Taishō sich angestrengt, um ihm anzuwerben.



### JACK 'O LANTERN

*Herkunftsland: Irland*

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



### TROLL

*Herkunftsland: Norwegen*

Der mächtige Troll wandert durch den Wald, und überfährt mit seiner schwierigen Masse alles, dass er trifft. Verärgert über der immer steigenden Gegenwart der Menschen (und über ihren Gebäuden auf Stahlbeton), er hat sich mit Seto Taishō angeschlossen, um ein bisschen unbehelligter Zerstörung zu bringen. Wenn er Funky Fungus gegenübersteht und auf der gleichen Höhe wie er ist, wirft er ihm Äxte.



### KARAKASA

*Herkunftsland: Japan*

Wie Seto Taishō, 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 Mörsers – wohin sie die Zutaten ihren Zaubertränken zerstoßt – fliegt. Seto Taishō hat ihr der Macht des Sternes im Tausch gegen ihren Beistand versprochen.



### SETO TAISHŌ

*Herkunftsland: Japan*

Wenn es seinen Verbündeten verliert, wird Seto Taishō 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 erstreckt sich über vier Welten mit jeweils zwölf Bildschirmen sowie einen Abschlussbildschirm für den Kampf gegen Seto Taishō. In jedem Bildschirm muss Funky Fungus den Rotierenden Stern einsammeln, um seine Kraft zu erwerben, und damit die anwesenden Feinde anzugreifen. Die Energie des Sterns tötet die Feinde nicht, sondern schickt sie an ihren Ursprungsort zurück, nachdem sie eine gewisse Anzahl von Schüssen erlitten. Wenn alle die Feinde fortgejagt werden sind, folgt der nächste Bildschirm. Gleichzeitig geht die Kraft des Sterns aus und Funky Fungus muss ihn wieder einsammeln.

Funky Fungus beginnt mit fünf Leben, die rechts auf dem Bildschirm unter seinem Bild angezeigt werden. Nachdem der Stern jahrhundertlang nicht mehr benutzt wurde, ist seine Energie instabil geworden. Funky Fungus hat eine begrenzte Zeit, um den Stern zu benutzen, und wenn die Zeit Null erreicht, bevor er alle Feinde vom Bildschirm verdrängt, verliert er ein Leben. Der Kontakt mit einem Feind kostet ihn ebenfalls ein Leben.

Manchmal wird ein verschwindenden 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.

Nachdem Sie den zwölften Bildschirm ausgefüllt haben, erhalten Sie den Code, um auf die folgende Welt zuzugreifen, und das Spiel wird fortgesetzt. Funky Fungus kann maximal neun Leben haben. Wenn alle verloren sind, endet das Spiel. Wenn Sie keine andere Welt auswählen, wird das Spiel ab dem zuletzt erreichten Bildschirm der aktuellen Welt mit fünf Leben und null Punkten neu gestartet.

## KONTROLLE

Man kann Funky Fungus mit der Tastatur oder mit einem Kempston- oder Sinclair-Joystick kontrollieren. Die vordefinierten Tasten sind: **O** - links; **P** - rechts; **Q** - hoch; **A** - springen; **M** - Feuer; **H** - Pause. Man kann die Tasten im Einstellungen-Menü ändern.

## DIE MENÜS

Das Spiel bietet Menüs, die durch einen pfeilförmigen Cursor gesteuert werden, der sich durch Drücken der LEERTASTE bewegt, während die Optionen durch Drücken der ENTER-Taste ausgewählt werden.

Nach dem Laden erscheint der Startbildschirm mit vier Symbolen von links nach rechts:

- **Grüne Ampel:** Spiel starten.
- **Excelsior-Schlüssel:** Einstellungen-Menü.
- **Fernbedienung:** Die Welt zu spielen ändern.
- **Trophäe:** Die Tabelle mit den hohen Bewertungen anzeigen.

Im Einstellungen-Menü können Sie auswählen, wie das Spiel kontrollieren. Von links nach rechts: Tastatur/ Kempston-Joystick/ Sinclair-Joystick/ Tasten ändern. Wenn Sie die Tasten ändern-Option wählen, werden die Symbole im unteren Teil des Bildschirms in der Links/ Rechts/ Springen/ Feuer/ Pause Reihenfolge beleuchtet. Drücken Sie die entsprechende Taste Ihrer Wahl.

Wenn Sie das gegenwärtige Welt ändern möchten, müssen Sie den Code, der am Ende der vorherigen Welt bekommt wurde, einfügen. Z.B. wenn Sie das dritte Welt spielen möchten, müssen Sie den Code eingeben, der am Ende der zweiten Welt erhalten wurde. Drücken Sie die Taste, die der Farbe jeder der fünf Quadrate der Sequenz entspricht, gemäß dem Schema, das im Codeeinfüge-Bildschirm angezeigt wird. Die erste Welt ist vordefiniert. Wenn Sie es erneut spielen möchten, nachdem Sie einen Code für eine andere Welt eingefügt haben, drücken Sie nur die ENTER-Taste, sobald der Codeeinfüge-Bildschirm erscheint.

## TECHNISCHE NOTIZEN

Das Spiel ist mit alle die ZX Spectrums mit 128K RAM kompatibel und ist in den folgenden Formaten verfügbar:

- TZX Band-Image-Datei mit SetoLOAD Turbo-Lader gespeichert, für allgemeine Emulation und um auf echte Hardware durch PC oder Multimedia-Player zu laufen;
- TAP Band-Image-Datei für die Emulatoren, die das TZX-Format nicht unterstützen, oder für Benutzung mit der DivIDE-Schnittstelle und FATware 0.12 (0.12a, Velesoft etc. eingeschlossen);
- SCL mehrsprachige Disk-Image-Datei für Benutzung mit der Beta Disk Schnittstelle; man muss sie im Laufwerk während des Spielens lassen;
- TRD mehrsprachige Disk-Image-Datei für Benutzung mit den Beta Disk Schnittstelle oder den DivIDE/DivMMC und ESXDOS 0.8.6 und neuere Versionen; man kann sie mit einem ZX Spectrum 48K und solchen Schnittstellen benutzen (ohne Hintergrundmusik aus Mangel am AY-3-8912 Soundchip); man muss sie im Laufwerk während des Spielens lassen.

*Hinweis für Benutzer von brasilianischen Schnittstellen, die von der Beta-Diskette abgeleitet wurden (Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95):* Die TRD Disk-Image-Datei kann mit den brasilianischen Schnittstellen verwendet werden. In diesem Fall wird die portugiesische Version automatisch geladen und am Start wird ein Einführungsbildschirm angezeigt. Die Disk-Image-Datei wurde erfolgreich unter Emulation getestet (SpecEmu 3.1 build 27/02/2020 und ROM-Bilder von Victor Trucco).

## INFO UND KONTAKTE

Programm, Audio und Grafik © 2019, 2020 von Alessandro Grussu. Alle Rechte vorbehalten. Der Vertrieb dieses Produkts ist ohne ausdrückliche Zustimmung seines Autors verboten.

E-Mail: [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Webseite: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback und Kommentare sind willkommen!

## FUNKY FUNGUS RELOADED

Un juego para el ZX Spectrum 128/+2/+2A/+3 realizado por Alessandro Grussu con las siguientes herramientas:

- Arcade Game Designer 4.7X4Lb [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.7.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- ZX7+RCS [Einar Saukas]
- Lethargeek Kompakt 1.1

Rutinas adicionales de William Frazer y Allan Turvey.

Tipo de letra basado en la fuente *Daddy Cool* de Damien Guard.

Traducción francesa de Patrice Arone; traducción portuguesa de Einar Saukas.

## EL ESCENARIO

La próspera aldea de Fungiland ha vivido pacíficamente por siglos, comerciando con las comunidades circundantes. Los Fungos son una gente tranquila, que vive de su 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 cafetería, por causa de un misterioso hechizo se ensambla en una grotesca forma... ¡animada! Nace así Seto Taishō, un curioso ser que se amarga por su abandono desde los humanos, y busca un nuevo lugar onde vivir. En su paseo por el mundo, encuentra otras extravagantes entidades, y persuade a ellas 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 reúnen en la plaza principal, y buscan una manera de parar Seto Taishō y su ejercito. El rescate podría ser la Estrella Girante, la manifestación visible de una fuerte energía mágica, cuyo uso conocían sus predecesores, pero hoy nadie está capaz de manejarla... menos uno de ellos:

¡FUNKY FUNGUS!

Empleada como arma defensiva al principio de la historia de Fungiland, la Estrella Girante fue dejada de lado durante los largos tiempos 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 contra los non-Fungos. Funky Fungus es el actual Campeón del Camino; algo excéntrico (él siempre lleva gafas de sol y cuando no trabaja quiere tocar el bajo eléctrico en el grupo local de música soul/funky, los *Fun Guys*), pero 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: debe enfrentar los invasores... por su cuenta.

## LOS ENEMIGOS



### 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 Taishō 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 Taishō.



### JACK ‘O LANTERN

*País de origen: Irlanda*

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



### TROLL

*País de origen: Noruega*

El potente Troll vagabundea por la floresta. Fastidiado de la siempre creciente presencia de los humanos (y de sus edificios en hormigón armado), él acompaña Seto Taishō para poder acarrear un poco de destrucción sin impedimentos. Si encuentra Funky Fungus y está a su misma altura, empezará a tirar hachas.



### KARAKASA

*País de origen: Japón*

Como Seto Taishō, Karakasa es también un viejo objeto – precisamente un paraguas de paja – enfadado porque fue desechado. Su único ojo y su longa lengua son las características que lo rendon 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 su pociones. Seto Taishō le prometió a ella el poder de la Estrella Girante a cambio de su asistencia.



### SETO TAISHŌ

*País de origen: Japón*

Si será privado de sus aliados, Seto Taishō 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...

## EL JUEGO

La aventura se desarrolla en cuatro Mundos, cada uno compuesto de doce pantallas, y en una pantalla final para la batalla contra Seto Taishō. En cada pantalla Funky Fungus debe recoger la Estrella Girante para adquirir su poder y atacar a los enemigos. La energía de la Estrella no mata los enemigos, pero

los devuelve a ellos a sus lugares de origen, después que serán golpeados por un determinado número de veces. Cuando todos los enemigos serán expulsados, Funky Fungus irá a la pantalla siguiente. En el mismo tiempo, el poder de la Estrella desvanecerá y Funky Fungus deberá tomarla de nuevo.

Funky Fungus inicia con cinco vidas a su disposición, indicadas bajo de su imagen a la derecha de la pantalla. Después de siglos de inutilización, la energía de la Estrella se ha vuelto inestable. Funky Fungus tiene un tiempo limitado para usarla, y si el tiempo llega a cero antes de haber expulsado a todos los enemigos de la pantalla, perderá una vida. El contacto con un enemigo también le costará una vida.

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 BRINCADOR.** Da una vida a Funky Fungus.



**CALAVERA QUE RÍE.** Quita una vida a Funky Fungus.

Superando la duodécima pantalla se recibe el código para acceder al Mundo siguiente, y luego el juego continúa. Funky Fungus puede tener un máximo de nueve vidas. Si todas son perdidas, el juego finalizará. Si no se elige un otro Mundo, el juego recomienza desde la última pantalla alcanzada del Mundo actual con cinco vidas y cero puntos.

## CONTROLES

Funky Fungus se puede controlar con el teclado o con un joystick Kempston o Sinclair. Las teclas predeterminadas son: **O** - izquierda; **P** - derecha; **Q** - salto; **M** - fuego; **H** - pausa. Las teclas se pueden redefinir completamente en el menú Preferencias.

## LOS MENÚS

El juego cuenta con menús controlados por medio de un cursor en forma de flecha que se mueve pulsando la tecla ESPACIO, mientras que las opciones se seleccionan presionando la tecla ENTER.

Al cargar, aparecerá la pantalla inicial, con cuatro iconos:

- **Semáforo verde:** Empezar el juego.
- **Llave grifa:** Preferencias.
- **Mando a distancia:** Cambiar Mundo de juego.
- **Trofeo:** Tabla de las mejores puntuaciones.

En el menú Preferencias, puede elegir cómo controlar el juego, de izquierda a derecha: Teclado/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair /Redefine las teclas. Al seleccionar la opción Redefine las teclas, los iconos en la parte inferior de la pantalla se iluminarán en el orden: Izquierda/ Derecha/ Salto/ Fuego/ Pausa. Pulse la tecla correspondiente de su elección.

Si desea cambiar el Mundo de juego actual, deberá insertar el código obtenido al final del Mundo anterior. P.ej. si desea jugar el tercer Mundo, deberá insertar el código obtenido al final del segundo.

Presione la tecla correspondiente al color de cada uno de los cinco cuadrados de la secuencia de acuerdo con el esquema que se muestra en la pantalla de inserción de código. El Mundo predeterminado de juego es el primero; si desea jugarlo nuevamente después de insertar un código para un Mundo diferente, simplemente presione ENTER tan pronto como aparezca la pantalla de inserción de código. Cada vez que se cambia Mundo, el juego inicia a la primera pantalla del Mundo seleccionado.

## NOTAS TÉCNICAS

El juego es compatible con todos los ZX Spectrums con 128K de RAM y está disponible en los siguientes formatos:

- imágenes cinta TZX guardada con el esquema de carga turbo SetoLOAD, para la emulación genérica y la carga sobre máquinas reales por medio de PC o lectores multimedia;
- imágenes cinta TAP, para el uso con los emuladores que no admiten los ficheros TZX y por utilización con la interfaz DivIDE con FATware 0.12 y derivados (0.12a, Velesoft...);
- imagen disco multilinguaje SCL para el uso con la interfaz de disco Beta Disk;
- imagen disco multilinguaje TRD para el uso con las interfaces de disco Beta Disk o la interfaz DivIDE/DivMMC con ESXDOS 0.8.6 y siguientes; puede ser utilizada con uno ZX Spectrum 48K equipado con estas interfaces (sin música de acompañamiento a causa de la falta del chip de sonido AY-3-8912); se debe dejar en la unidad de disco durante el juego.

*Nota para los usuarios de interfaces de disco brasileñas derivadas de la Beta Disk (Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95):* La imagen de disco TRD se puede utilizar con las interfaces brasileñas; en este caso, la versión en portugués se cargará automáticamente, mostrando una pantalla de introducción al inicio. La imagen se ha probado con éxito bajo emulación (SpecEmu 3.1 build 27/02/2020 y imágenes de ROM suministradas por Victor Trucco).

## AVISOS Y CONTACTOS

Programa, audio y visual © 2019, 2020 por Alessandro Grussu. Todos los derechos reservados. La distribución comercial de este producto sin el permiso explícito del autor está prohibida.

E-mail: [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Sitio web: <http://www.alessandrogrussu.it>

Los comentarios son bienvenidos!

## FUNKY FUNGUS RELOADED

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

- Arcade Game Designer 4.7X4Lb [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.7.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- ZX7+RCS [Einar Saukas]
- Lethargeek Kompakt 1.1

Rotinas adicionais por William Frazer e Allan Turvey.

Fonte tipográfica baseada em *Daddy Cool* de Damien Guard.

Tradução francesa de Patrice Arone; 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 Taishō, 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 Taishō 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



### 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 Taishō 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 Taishō 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 Taishō 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 Taishō pela chance de causar alguma destruição irrestrita. Se ele encontra Funky Fungus e estive na mesma altura, ele começará a atirar eixos.



### KARAKASA

*País de origem: Japão*

Como Seto Taishō, 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 Taishō lhe prometeu o poder da Estrela Giratória em troca de sua ajuda.



### SETO TAISHŌ

*País de origem: Japão*

Sem seus aliados, Seto Taishō 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 quatro Mundos de diez telas cada, além de uma tela final para a batalha contra Seto Taishō. 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 começa com cinco vidas, mostradas sob sua imagem à direita da tela. Depois de não ter sido usada por séculos, a energia da Estrela se tornou instável. O Funky Fungus tem um tempo limitado para usá-la, e se o tempo chegar a zero antes de expulsar todos os inimigos da tela, ele perderá uma vida. O contato com um inimigo também lhe custará uma vida.

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 concluir a décima segunda tela, você receberá o código para acessar o seguinte Mundo, e o jogo continuará. Funky Fungus pode ter no máximo nove vidas. Se todos eles estiverem perdidos, o jogo termina. Se você não escolher outro mundo, o jogo reiniciará da última tela alcançada do mundo atual com cinco vidas e zero pontos.

## CONTROLES

Sophia pode ser controlada com o teclado ou com um joystick Kempston ou Sinclair. As teclas predefinidas são: **O** - esquerda; **P** - direita; **Q** - cima; **A** - baixo; **M** - tiro; **H** - pausa. As teclas são totalmente redefiníveis no menu Preferências.

## OS MENUS

O jogo mostra menus controlados por meio de um cursor em forma de seta que se move pressionando a tecla ESPAÇO; as opções são selecionadas pressionando a tecla ENTER.

Após o carregamento, a tela inicial aparecerá, com quatro ícones:

- **Semáforo verde:** Iniciar o jogo.
- **Chave grifo:** Menu Preferências.
- **Telecomando:** Cambiar nível do jogo.
- **Troféu:** Lista das melhores pontuações.

No menu Preferências, você pode escolher como controlar o jogo, da esquerda para a direita: Teclado/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Redefinir teclas. Ao selecionar a opção Redefinir teclas, os ícones na parte inferior serão iluminados na ordem: Esquerda/ Direita/ Cima/ Baixo/ Tiro/ Pausa. Pressione a tecla correspondente à sua escolha.

Caso deseje alterar o nível de jogo atual, você precisará inserir o código obtido no final do nível anterior. Por exemplo, se você deseja jogar o terceiro nível, você terá que inserir o código obtido

no final do segundo. Pressione a tecla correspondente à cor de cada um dos cinco quadrados da sequência de acordo com o esquema mostrado na tela de inserção do código. O nível predefinido é o primeiro; se você deseja reproduzi-lo novamente depois de inserir um código para um nível diferente, basta pressionar ENTER assim que a tela de inserção do código aparece.

## NOTAS TÉCNICAS

O jogo é compatível com todos os ZX Spectrums com 128K RAM e está disponível nos seguintes formatos:

- imagens de fita TZX salvos com o esquema turbo SetoLOAD turbo, para emulação genérica e carregamento em hardware real via PC ou leitor de multimídia;
- imagens de fita TAP, para aqueles emuladores que não suportam arquivos TZX ou usam com uma interface Divide e FATware 0.12 e derivados (0.12a, Velesoft etc.);
- imagem de disco SCL multi-idioma para uso com a interface Beta Disk; deve ser deixada no acionador de disco durante o jogo;
- imagem de disco TRD multi-idioma para uso com a interface de disco Beta Disk ou com Divide/DivMMC e ESXDOS 0.8.6 e versões mais recentes; pode ser usada com um ZX Spectrum 48K/+ equipado com tais interfaces (sem música de fundo devido à falta do chip de som AY-3-8912); deve ser deixada no acionador de disco durante o jogo.

*Nota para os usuários de interfaces de disco brasileiras derivadas da Beta Disk (Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95):* A imagem do disco TRD pode ser usada com as interfaces brasileiras; nesse caso, a versão em português será carregada automaticamente, mostrando uma tela introdutória no início. A imagem foi testada com sucesso sob emulação (SpecEmu 3.1 build 27/02/2020 e imagens ROM fornecidas por Victor Trucco).

## INFORMAÇÃO E CONTACTOS

Programa, áudio e visual © 2019, 2020 da Alessandro Grussu. Todos os direitos reservados. Toda distribuição comercial deste produto sem o consentimento expresso de seu autor é estritamente proibida.

E-mail: [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Website: <http://www.alessandrogrussu.it>

Os comentários são bem-vindos!