



MANUALE DELL'UTENTE.....	2
USER MANUAL	5
MANUEL DE L'UTILISATEUR	8
BENUTZERHANDBUCH	11
GUÍA DEL USUARIO	14
MANUAL DO USUÁRIO.....	17

CRONOPIOS Y FAMAS

Un gioco di Alessandro Grussu per lo ZX Spectrum 48K, ispirato al libro *Storie di cronopios e di famas* dello scrittore argentino Julio Cortázar e realizzato con i seguenti strumenti:

- Arcade Games Designer 4.2
- Beepola 1.06.01
- HiSoft BASIC 1.2
- Retro-X Alpha 7
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Blockeditor 2.2.1
- ZX Editor SE 2.2
- ZX Paintbrush 2.3

Il gioco utilizza l'algoritmo di compressione dati "Smart RCS-ZX7" di Einar Saukas e lo schema di caricamento veloce "Kobraisoft SL3" (solo file TZX).

Alcuni elementi grafici sono stati riadattati dai seguenti titoli: *Army Moves*, *Crime Busters*, *Double Take*, *Everyone's A Wally*, *Helter Skelter*, *Jail Break*, *Olli And Lissa III*. La grafica in stile *fileteado* si rifà soprattutto alle opere di Alfredo Genovese (sito web: <http://www.fileteado.com>).

Le musiche sono ispirate ai seguenti brani: *El Choclo* (Ángel Villoldo), *Caminito* (Juan de Dios Filiberto/ Gabino Coria Peñaloza), *Mi Buenos Aires Querido* (Carlos Gardel/ Alfredo Le Pera).

Traduzioni: Alessandro Grussu (inglese, tedesco, spagnolo), Patrice Arone (francese), Marcus Vinicius Garrett Chiado (portoghese). Consulenza linguistica: Gerhard Jungsberger (tedesco), Lilita Pizzi (spagnolo).

I PERSONAGGI

Tra le creazioni più bizzarre e significative di Cortázar, cronopios e famas simboleggiano due opposte e complementari qualità dell'esistenza umana, entrambe permeate da una vena di umorismo e di follia.



I CRONOPIOS

Piccoli e tondeggianti esseri verdi, i cronopios sono sognatori intuitivi, poco ordinati e inclini a fare tutto ciò che sembra loro bello e piacevole, senza curarsi delle conseguenze. Così accade che un cronopio nominato direttore della radio faccia tradurre i testi di tutte le trasmissioni in rumeno, o che i loro ricordi girino indisturbati per le loro case.

I FAMAS

Precisi, rigorosi ed efficienti, i famas rappresentano il contrario dei cronopios. Se viaggiano non mancano di informarsi dettagliatamente sulle camere d'albergo, tenendo conto persino del colore dei tappeti; trattano i loro oggetti, pure i più ordinari, CON GRANDE CURA, e non amano gli sprechi. Spesso sanno però anche essere generosi e comprensivi.



LE ALTRE CREATURE

Malgrado le loro differenze reciproche, o forse proprio in virtù di esse, cronopios e famas vanno generalmente abbastanza d'accordo, e non di rado stringono amicizie salde. Non così avviene per

le speranze, le quali sono pigre, non amano i cambiamenti – infatti si muovono solo o in orizzontale o in verticale – e diventano facilmente aggressive nei confronti di chi ritengono le stia disturbando. Esiste inoltre una specie di uccelli che prova un particolare piacere nel beccare sulla testa i poveri cronopios.

IL GIOCO

Un cronopio torna a casa, mette la mano in tasca per prendere la chiave della porta, ma vi trova invece una scatola di fiammiferi. Come al solito, quando si tratta di cronopios, niente è dove dovrebbe essere...

Scopo del gioco è quindi trovare la chiave ed entrare nella casa del cronopio, il cui ingresso si trova sul lato sinistro della locazione di partenza. Per fare ciò sarà necessario utilizzare gli oggetti sparsi per la città e interagire con alcuni personaggi e creature che vi risiedono. Per usare un oggetto basterà averlo nel proprio inventario. Alcuni oggetti non saranno immediatamente disponibili, ma ne richiederanno altri per essere ottenuti.

Per raccogliere un oggetto il cronopio deve toccarlo, quindi bisogna premere il tasto AZIONE. Gli oggetti possono essere gestiti premendo il tasto INVENTARIO: il gioco andrà in pausa e sullo schermo comparirà l'elenco degli oggetti in possesso. Per deporre un oggetto occorrerà selezionarlo coi tasti SU e GIÙ e premere AZIONE. Si possono portare un massimo di due oggetti per volta. Per uscire dall'elenco senza deporre alcun oggetto selezionare *ESCI* e premere AZIONE.

Di volta in volta, nella parte inferiore dello schermo appariranno delle frasi pronunciate dai personaggi o delle indicazioni utili, contrassegnate da un colore preciso:

- **bianco** : parole del protagonista;
- **verde** : parole di altri cronopios;
- **rosso** : parole dei famas;
- **ciano** : notifiche degli eventi di gioco, poste tra parentesi quadre, o parole udite alla radio.

Occorre inoltre evitare il contatto con le speranze e gli uccelli. Ogni contatto toglierà al cronopio una delle unità di energia indicate dalla barra posta sopra l'area di gioco. Se l'energia arriva a zero il cronopio muore e il gioco termina.

I CONTROLLI

Per giocare si può usare la tastiera oppure un joystick Kempston o Sinclair. I tasti predefiniti sono:

- **Q** - sinistra
- **W** - destra
- **O** - su
- **K** - giù
- **P** - azione
- **SPACE** - inventario

Nel menù iniziale si possono scegliere le varie opzioni premendo il tasto corrispondente.

I tasti possono essere ridefiniti. Se si opta per uno dei joystick, sarà richiesto di definire un tasto per la funzione INVENTARIO. Il pulsante di fuoco funzionerà come il tasto AZIONE.

L'inventario si attiva solo se vi si trova almeno un oggetto.

SUGGERIMENTI

- *Cronopios y Famas* è prima di tutto un *divertissement*, un “omaggio interattivo” a Julio Cortázar. Molti degli enigmi possono sembrare strani o addirittura illogici se non avete letto *Storie di cronopios e di famas*. Tuttavia il gioco è strutturato in maniera tale che non vi è rischio di imbattersi in “vicoli ciechi” o di commettere qualche errore irreparabile che costringa il giocatore a ricominciare da capo (eccetto perdere tutta l'energia, ovviamente!).
- Esiste un modo per ripristinare al massimo l'energia tutte le volte che si vuole, ma dovrete scoprirlo da voi...

NOTE LEGALI

© 2013 by Alessandro Grussu. *Cronopios y Famas* è distribuito per il solo uso personale gratuito. Ne è esplicitamente vietata la distribuzione commerciale.

PER CONTATTARE L'AUTORE

Sito web: <http://www.alessandrogrussu.it> - Email: ag.online@tin

CRONOPIOS Y FAMAS

A game by Alessandro Grussu for the 48K ZX Spectrum, inspired by the book *Cronopios and Famas* by Argentine writer Julio Cortázar and developed with the following tools:

- Arcade Games Designer 4.2
- Beepola 1.06.01
- HiSoft BASIC 1.2
- Retro-X Alpha 7
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Blockeditor 2.2.1
- ZX Editor SE 2.2
- ZX Paintbrush 2.3

The game uses Einar Saukas's "Smart RCS-ZX7" data compression algorithm and "Kobrahsoft SL3" loading scheme (TZX files only).

Some graphic elements have been readapted from the following titles: *Army Moves*, *Crime Busters*, *Double Take*, *Everyone's A Wally*, *Helter Skelter*, *Jail Break*, *Olli And Lissa III*. Graphics in *fileteado* style are mainly based upon the works of Alfredo Genovese (website: <http://www.fileteado.com>).

Music inspired by the following songs: *El Choclo* (Ángel Villoldo), *Caminito* (Juan de Dios Filiberto/ Gabino Coria Peñaloza), *Mi Buenos Aires Querido* (Carlos Gardel/ Alfredo Le Pera).

Translations: Alessandro Grussu (English, German, Spanish), Patrice Arone (French), Marcus Vinicius Garrett Chiado (Portuguese). Language advice: Gerhard Jungsberger (German), Lilita Pizzi (Spanish).

CAST OF CHARACTERS

Among Cortázar's most bizarre and meaningful creations, cronopios and famas symbolize two opposite and complementary qualities of human existence. Both of them are pervaded by a vein of humor and folly.



CRONOPIOS

Little round green beings, cronopios are intuitive dreamers, not very tidy and inclined to do everything they think to be lovely and likeable, without caring for the consequences. Thus, it happens that a cronopio appointed as director of the local radio station has the text of all broadcasts translated into Romanian, or that their memories roam unhindered around their homes.

FAMAS

Precise, rigorous and efficient, famas represent the contrary of cronopios. When they travel, they always gather detailed information about hotel rooms, taking even the colors of carpets into account; they treat their belongings, even the most trivial ones, WITH GREAT CARE, and do not like squandering. However, they often can also be generous and sympathetic.



OTHER CREATURES

Despite their reciprocal differences, or maybe just due to them, cronopios and famas generally get along together pretty well, and solid friendships between them are not uncommon. This does not

happen with *esperanzas* (lit. "hopes"), which are lazy, do not like changes – they only move either horizontally or vertically in fact – and easily become aggressive towards anyone they believe to disturb them. Moreover, there is also a kind of bird around which feels a particular pleasure in pecking poor cronopios's heads.

THE GAME

A cronopio goes back home, puts his hand in his pocket to grab the door key, but finds a box of matches instead. As usual when dealing with cronopios, nothing is where it should be...

The aim of the game is then to find the key and enter the cronopio's house, which entrance is on the left side of the starting location. To do this it will be necessary to use the objects scattered around the town and interact with some characters and creatures which are to be found there. To use an object simply have it in your inventory. Some objects will not be immediately available, but will require some other ones to be obtained.

To pick up an object the cronopio must touch it, then the ACTION key must be pressed. Objects can be managed by pressing the INVENTORY key: the game will be paused and the list of the objects being carried will appear on the screen. To drop an object, select it from the list using the UP and DOWN keys, then press ACTION. The cronopio can carry a maximum of two objects at a time. Return to the game without dropping any object by selecting *EXIT* and pressing ACTION.

From time to time, in the lower part of the screen, words spoken by characters or useful indications will appear. They all are marked with a certain color:

- **white** : words of the main character;
- **green** : words of other cronopios;
- **red** : words of famas;
- **cyan** : notifications of game events, placed between brackets, or words heard on the radio.

You must also avoid contact with *esperanzas* and birds. Every contact will deduct one unit of energy from the bar placed above the play area. If energy drops to zero, the cronopio dies and the game will end.

CONTROLS

In order to play the game, keys as well as Kempston or Sinclair joysticks may be used. Default keys are:

- **Q** - left
- **W** - right
- **O** - up
- **K** - down
- **P** - action
- **SPACE** - inventory

You can choose among the various options in the start menu by pressing the corresponding key.

Keys may be redefined. If you opt for one of the joysticks, you will be required to define a key for the INVENTORY function. Fire button will work as the ACTION key.

The inventory will only be activated when it contains at least one object.

HINTS AND TIPS

- *Cronopios y Famas* is first and foremost a *divertissement*, an “interactive homage” to Julio Cortázar. Many of the puzzles might seem strange or even illogical if you haven’t read *Cronopios and Famas*. However, the game is structured in such a way that there is no risk of getting into “dead ends” or making some irreparable mistake, thus forcing the player to start all over again (except losing all of the energy, of course!).
- There is a way to restore your energy at maximum level every time you want, but you will have to discover it by yourselves...

LEGAL NOTES

© 2013 by Alessandro Grussu. *Cronopios y Famas* is distributed as free for personal, non-commercial use only. Any commercial distribution of this software is explicitly forbidden.

CONTACTING THE AUTHOR

Website (Italian only): <http://www.alessandrogrussu.it> - Email: ag.online@tin

CRONOPIOS Y FAMAS

Un jeu d'Alessandro Grussu pour ZX Spectrum 48K, inspiré du livre *Cronopes et Fameux* de l'écrivain argentin Julio Cortázar, développé à l'aide des outils suivants :

- Arcade Games Designer 4.2
- Beepola 1.06.01
- HiSoft BASIC 1.2
- Retro-X Alpha 7
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Blockeditor 2.2.1
- ZX Editor SE 2.2
- ZX Paintbrush 2.3

Le jeu utilise l'algorithme de compression de données « Smart RCS-ZX7 » de Einar Saukas et le schéma de chargement rapide « Kobrahsoft SL3 » (fichiers TZX seulement).

Quelques éléments graphiques provenant des titres suivants ont été réadaptés : *Army Moves*, *Crime Busters*, *Double Take*, *Everyone's A Wally*, *Helter Skelter*, *Jail Break*, *Olli And Lissa III*. Quelques graphismes « fileteado » sont inspirés de l'œuvre de Alfredo Genovese (site web: <http://www.fileteado.com>).

Musique inspirée des chansons suivantes : *El Choclo* (Ángel Villoldo), *Caminito* (Juan de Dios Filiberto/ Gabino Coria Peñaloza), *Mi Buenos Aires Querido* (Carlos Gardel/ Alfredo Le Pera).

Traductions: Alessandro Grussu (anglais, allemand, espagnol), Patrice Arone (français), Marcus Vinicius Garrett Chiado (portugais). Conseillers pour les langues: Gerhard Jungsberger (allemand), Lilita Pizzi (espagnol).

LES PERSONNAGES

Parmi les créations les plus bizarres et significatives de Cortázar, les cronopes et les fameux symbolisent deux qualités opposées, mais complémentaires, de l'existence humaine. Ils sont à la fois empreints d'humour et de folie.



LES CRONOPES

Petits êtres ronds et verts, les cronopes sont de doux rêveurs, pas très propres, enclins à faire tout ce qu'ils pensent être agréable et amusant, sans s'inquiéter des conséquences. Ainsi il arrive qu'un cronope nommé directeur de la radio fasse traduire le texte de toutes les nouvelles à diffuser en roumain, ou qu'ils laissent traîner leurs affaires partout autour de leurs maisons.

LES FAMEUX

Précis, rigoureux et efficaces, les fameux représentent le contraire des cronopes. Quand ils voyagent, ils prennent des informations détaillées sur leur chambre d'hôtel, s'inquiétant même de la couleur de la moquette ; Ils prennent grand soin de leurs affaires, même des objets les plus insignifiants, et détestent le gaspillage. Cependant, ils peuvent souvent être sympathiques et généreux.



AUTRES CRÉATURES

Malgré leurs différences réciproques, ou à cause d'elles, les cronopes et les fameux s'entendent généralement bien, et des amitiés solides entre eux ne sont pas rares. Ceci n'arrive pas avec les esperanzas (lit. « espoirs »), qui sont paresseux et n'aiment pas le changement – en fait ils se déplacent seulement horizontalement ou verticalement – et qui deviennent facilement agressifs envers quiconque jugé dérangeant. De plus, il y a aussi une espèce d'oiseau dans le secteur, qui aime particulièrement picorer la tête des pauvres cronopes.

LE JEU

Un cronope rentre à la maison, plonge la main dans la poche pour prendre sa clef, mais trouve une boîte d'allumettes à la place. Un truc classique lorsqu'il s'agit de cronope, rien ne se trouve à sa place...

Le but du jeu est donc de trouver la clef et d'entrer dans la maison du cronope, dont l'entrée est sur le côté gauche de l'écran de départ. Pour ce faire, il sera nécessaire de récupérer les objets répandus dans toute la ville, et d'interagir avec les personnages et créatures rencontrés çà et là. Pour utiliser un objet, il suffit simplement de l'avoir dans votre inventaire. Quelques objets ne sont pas directement disponibles, et en nécessiteront d'autres pour pouvoir les obtenir.

Pour ramasser un objet il faut positionner le cronope dessus puis presser la touche ACTION. Les objets peuvent être gérés en appuyant sur la touche INVENTAIRE : Le jeu passe alors en pause et la liste des objets transportés s'affiche.

Pour jeter un objet il faut le sélectionner dans la liste à l'aide des touches HAUT et BAS, puis presser ACTION. Le cronope ne peut transporter que deux objets à la fois. Pour retourner au jeu sans jeter d'objet, il faut sélectionner EXIT puis presser la touche ACTION.

De temps en temps les mots prononcés par les personnages, ou des instructions utiles, apparaissent au bas de l'écran. Ils sont écrits d'une certaine couleur :

- **Blanc** : Mots du personnage principal ;
- **Vert** : Mots des autres cronopes ;
- **Rouge** : Mots des fameux ;
- **Cyan** : Notifications d'événements du jeu, placés entre parenthèses, ou mots entendus à la radio.

Vous devez éviter tout contact avec les esperanzas et les oiseaux. Chaque contact fait perdre une unité d'énergie sur la barre placée en dessus de l'écran de jeu. Si l'énergie atteint zéro, le cronopio meurt et le jeu est terminé.

CONTRÔLES

Pour jouer, on peut utiliser les touches ou un joystick Kempston ou Sinclair. Touches par défaut :

- Q - Gauche
- W - Droite
- O - Haut
- K - Bas
- P - Action
- SPACE - Inventaire

Vous pouvez choisir parmi différentes options dans le menu de démarrage en pressant la touche correspondante.

Les touches sont redéfinissables. Si vous optez pour un joystick, il vous sera demandé de définir la touche INVENTAIRE. Le bouton de tir aura la fonction ACTION.

L'inventaire ne s'activera que s'il contient au moins un objet.

TRUCS ET ASTUCES

- *Cronopios y Famas* est avant tout un divertissement, un « hommage interactif » à Julio Cortázar. La plupart des puzzles pourront vous paraître étranges, voire illogiques, si vous n'avez pas lu *Cronopes et Fameux*. Cependant, le jeu est conçu de telle manière qu'il n'y a pas de risque de rester coincé dans une voie sans issue, ou d'exécuter une mauvaise action qui forcerait le joueur à tout recommencer depuis le début (à part s'il a perdu toute son énergie, bien sûr !).
- Il y a une façon de restaurer votre énergie au maximum à n'importe quel moment du jeu, mais il vous faudra la découvrir par vous-mêmes...

NOTICE LÉGALE

© 2013 par Alessandro Grussu. *Cronopios y Famas* est distribué gratuitement pour un usage uniquement personnel et non commercial. Toute distribution commerciale de ce logiciel est expressément interdite.

CONTACTER L'AUTEUR

Site web (en italien): <http://www.alessandrogrussu.it> - Email: ag.online@tin.it

CRONOPIOS Y FAMAS

Ein Spiel von Alessandro Grussu für den 48K ZX Spectrum, welches sich an das Buch des argentinischen Schriftstellers Julio Cortázar *Geschichten von Cronopien und Famen* anlehnt, und mit den folgenden Dienstprogrammen entwickelt wurde:

- Arcade Games Designer 4.2
- Beepola 1.06.01
- HiSoft BASIC 1.2
- Retro-X Alpha 7
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Blockeditor 2.2.1
- ZX Editor SE 2.2
- ZX Paintbrush 2.3

Das Spiel benutzt den „Smart RCS-ZX7“ Datenkompression-Algorithmus, von Einar Saukas, und das „Kobraisoft SL3“ Ladeschema (nur für die TZX-Datei).

Einige graphische Bestandteile wurden aus den folgenden Titeln entnommen und bearbeitet: *Army Moves*, *Crime Busters*, *Double Take*, *Everyone's A Wally*, *Helter Skelter*, *Jail Break*, *Olli And Lissa III*. Die Grafik im *Fileteado*-Stil wurde meistens von den Werken von Alfredo Genovese inspiriert (Webseite: <http://www.fileteado.com>).

Die Musikstücke sind an die folgenden Lieder angelehnt: *El Choclo* (Ángel Villoldo), *Caminito* (Juan de Dios Filiberto/ Gabino Coria Peñalosa), *Mi Buenos Aires Querido* (Carlos Gardel/ Alfredo Le Pera).

Übersetzungen: Alessandro Grussu (Englisch, Deutsch, Spanisch), Patrice Arone (Französisch), Marcus Vinicius Garrett Chiado (Portugiesisch). Sprachberatung: Gerhard Jungsberger (Deutsch), Lilita Pizzi (Spanisch).

DIE PERSONEN

Einige der bizarrsten und bedeutungsvollsten Erschaffungen Cortázars, die Cronopien und die Famen symbolisieren zwei gegenteilige und komplementäre Eigenschaften des menschlichen Daseins, von einer Laune von Humor und Verrücktheit durchgedrungen.



DIE CRONOPIEN

Kleine rundliche grüne Lebewesen - die Cronopien sind Träumer, die ihrer Intuition folgen. Sie sind wenig ordentlich und neigen dazu, alles zu tun, dass sie für schön und angenehm halten, ohne sich um die Auswirkungen zu sorgen. Also könnte es passieren, dass ein Cronopium, als es zum Direktor des lokalen Rundfunks ernannt wird, alle Texte der Sendungen auf Rumänisch übersetzen lässt, oder dass seine Erinnerungen in seinen Häusern frei umhergehen.

DIE FAMEN

Gewissenhaft, streng und tüchtig, Famen stellen das Gegenteil der Cronopien dar. Wenn sie reisen, erkundigen sie sich immer nach den Hotelzimmern und berücksichtigen sogar die Farbe der Teppiche. Sie behandeln ihren Besitz, auch die gewöhnlichsten Sachen, MIT GROSSER SORGFALT und mögen keine Verschwendung. Aber sie können oft auch großzügig und verständnisvoll sein.



ANDERE WESEN

Trotz Ihrer Gegensätze oder vielleicht auch wegen dieser Gegensätze, vertragen sich die Cronopien und Famen eigentlich ziemlich gut und solide Freundschaften sind zwischen Ihnen nicht selten. Dies geschieht mit den „Hoffnungen“ nicht; „Hoffnungen“ sind faul und verabscheuen Veränderungen – sie bewegen sich immer entweder in der Horizontalen oder in der Vertikalen – und werden gegen alle, die sie als Störung empfinden leicht aggressiv. Außerdem gibt es eine Vogelart, die einen besonderen Gefallen daran findet den armen Cronopien auf den Kopf zu hacken.

DAS SPIEL

Ein Cronopium kommt nach Hause. Es steckt seine Hand in die Tasche, um den Schlüssel für die Türen zu nehmen. Stattdessen findet es eine Streichholzschachtel. Wie immer, wenn es um Cronopien geht, ist nichts dort wo es sein muss...

Daher ist es das Ziel des Spiels, den Schlüssel finden, und ins Haus der Hauptperson einzutreten. Der Eingang befindet sich links vom Startplatz. Hierzu wird es notwendig sein, verschiedene Gegenstände zu verwenden, die in der ganzen Stadt verstreut sind und mit einigen Personen und Wesen zu interagieren, die dort wohnen. Um einen Gegenstand zu verwenden reicht es, ihn bei sich zu haben. Einige Gegenstände werden nicht sofort verfügbar sein; um sie zu erreichen, werden Sie andere Gegenstände benötigen.

Um einen Gegenstand aufzuheben, muss das Cronopium ihn zunächst berühren, dann drückt man die AKTION-Taste. Durch Drücken der LISTE-Taste kann man die Gegenstände verwalten: das Spiel wird pausiert, und auf dem Bildschirm erscheint die Liste der Gegenstände, die das Cronopium mit sich führt. Um einen Gegenstand abzulegen, muss man ihn mit den HOCH- und RUNTER-Tasten auswählen und AKTION drücken. Das Cronopium kann nicht mehr als zwei Gegenstände tragen.

Am unteren Rand des Bildschirms werden von Mal zu Mal einige Sätze der Personen oder nützliche Hinweise erscheinen. Sie sind alle mit einer bestimmten Farbe gekennzeichnet:

- **Weiß** : Wörter der Hauptperson;
- **Grün** : Wörter anderer Cronopien;
- **Rot** : Wörter der Famen;
- **Cyan** : Mitteilungen der Ereignisse des Spieles, in eckigen Klammern gesetzt, oder Wörter, die im Radio man gehört.

Überdies muss man auch den Kontakt mit Hoffnungen und Vögeln vermeiden. Jeder Kontakt wird eine Einheit Energie – die Leiste wird über dem Spielraum angezeigt – abziehen. Wenn die Energie auf null steht, stirbt das Cronopium, und das Spiel wird somit beendet.

KONTROLLE

Man kann die Tastatur, einen Kempston- oder Sinclair-Joystick als Kontrolle verwenden. Vordefinierte Tasten:

- Q - Links
- W - Rechts
- O - Hoch
- K- Runter
- P - Aktion
- SPACE - Liste

Im Start-Menü kann man die verschiedenen Optionen durch Drücken der entsprechenden Taste auswählen.

Man kann die Tastenbelegung ändern. Wenn Sie einen der Joysticks auswählen, werden Sie nach einer Taste für die LISTE-Funktion gefragt. Der Feuer-Knopf wird als AKTION-Taste funktionieren.

Die Liste wird sich nur öffnen, wenn sie mindestens einen Gegenstand enthält.

SPIELTIPPS

- *Cronopios y Famas* ist vor allem ein *Divertissement*, eine „interaktive Hommage“ an Julio Cortázar. Wenn Sie *Geschichten von Cronopien und Famen* nicht gelesen haben, erscheinen Ihnen viele seiner Rätsel möglicherweise seltsam oder unlogisch. Dennoch ist das Spiel so gegliedert, dass keine Risiken da sind, um in einer „Sackgasse“ zu landen oder einen nicht wieder gutzumachenden Fehler zu begehen, der den Spieler zwingt noch mal von vorne zu beginnen (außer die ganze Energie verlieren, selbstverständlich!).
- Es gibt eine Möglichkeit, um die Energie jedes Mal wenn Sie wollen wieder komplett herzustellen, aber das werden sie selbst entdecken müssen...

RECHTLICHE HINWEISE

© 2013 von Alessandro Grussu. *Cronopios y Famas* ist nur für persönliche kostenlose Nutzung verfügbar und darf nicht vermarktet werden.

KONTAKTE

Webseite (auf Italienisch): <http://www.alessandrogrussu.it> - Email: ag.online@tin.it

CRONOPIOS Y FAMAS

Un juego de Alessandro Grussu para el ZX Spectrum 48K, inspirado en el libro *Historias de cronopios y de famas* del escritor argentino Julio Cortázar y realizado con las siguientes herramientas:

- Arcade Games Designer 4.2
- Beepola 1.06.01
- HiSoft BASIC 1.2
- Retro-X Alpha 7
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Blockeditor 2.2.1
- ZX Editor SE 2.2
- ZX Paintbrush 2.3

El juego utiliza el algoritmo de compresión de datos "Smart RCS-ZX7" de Einar Saukas y el esquema de carga rápida "Kobrahsoft SL3" (sólo ficheros TZX).

Algunos elementos gráficos fueron adaptados a los títulos siguientes: *Army Moves*, *Crime Busters*, *Double Take*, *Everyone's A Wally*, *Helter Skelter*, *Jail Break*, *Olli And Lissa III*. La gráfica en estilo *fileteado* está esencialmente basada en las obras de Alfredo Genovese (sitio web: <http://www.fileteado.com>).

La música fue inspirada por las siguientes canciones: *El Choclo* (Ángel Villoldo), *Caminito* (Juan de Dios Filiberto/Gabino Coria Peñaloza), *Mi Buenos Aires Querido* (Carlos Gardel/ Alfredo Le Pera).

Traducciones: Alessandro Grussu (inglés, alemán, español), Patrice Arone (francés), Marcus Vinicius Garrett Chiado (portugués). Consultoría de idiomas: Gerhard Jungberger (alemán), Lilita Pizzi (español).

LOS PERSONAJES

Entre las más extravagantes y significativas creaciones de Cortázar, cronopios y famas simbolizan dos opuestas y complementarias cualidades de la existencia humana, ambas impregnadas de una vena de humorismo y locura.



LOS CRONOPIOS

Pequeños y redondos seres verdes, los cronopios son soñadores intuitivos, poco ordenados y propensos a hacer todo que a ellos les parezca bonito y agradable, sin hacer caso de las consecuencias. Es así que un cronopio nombrado director de la radio hace traducir todos los textos de los programas en rumano, o logra que sus recuerdos paseen tranquilos por sus casas.

LAS FAMAS

Precisos, rigurosos y eficientes, los famas representan lo opuesto de los cronopios. Cuando salen de viaje, siempre se informan detalladamente sobre las habitaciones de los hoteles, teniendo en cuenta inclusive el color de las alfombras; manejan sus objetos, también los más ordinarios, CON GRAN CUIDADO, y a ellos no les agradan los derroches. Pero, a menudo saben también ser generosos y comprensivos.



OTRAS CRIATURAS

A pesar de las diferencias entre ellos, o quizás en virtud de éstas, cronopios y famas generalmente se llevan bastante bien, tanto que frecuentemente la amistad entre ellos no deja de ser sólida y estable. No pasa lo mismo con las esperanzas, que son perezosas, no desean los cambios y fácilmente se convierten en agresivas contra todos los que creen que les. Existe también una especie de pájaros que sienten un placer particular cuando pican a los pobres cronopios en la cabeza.

EL JUEGO

Un cronopio vuelve a su casa, y al meter la mano en el bolsillo para sacar la llave de la puerta, lo que saca es una caja de fósforos. Como de costumbre, cuando se trata de cronopios, nada está donde debería estar...

Entonces, el objetivo del juego es encontrar la llave y entrar en la casa del cronopio, cuya entrada está en el lado izquierdo de la pantalla inicial. Para hacer esto será necesario emplear los objetos diseminados por la ciudad e interactuar con algunos personajes y criaturas que la pueblan. Para usar un objeto será suficiente llevarlo consigo. Algunos objetos no serán inmediatamente disponibles, por lo tanto necesitarán otros objetos para poderlos obtener.

Para recoger un objeto el cronopio debe tocarlo, luego se debe pulsar la tecla ACCIÓN. Los objetos pueden ser manejados con la tecla INVENTARIO; el juego se pondrá en pausa y sobre la pantalla aparecerá la lista de los objetos transportados por el cronopio en ese momento. Para dejar un objeto es necesario seleccionarlo y pulsar ACCIÓN. El cronopio puede llevarse un máximo de dos objetos al mismo tiempo. Para salir de la lista sin dejar ningún objeto, seleccionar *SALIR* y pulsar ACCIÓN.

A su vez, en la parte inferior de la pantalla aparecerán frases pronunciadas para los personajes o indicaciones útiles, contraseñadas para un color preciso:

- **blanco** : palabras del protagonista;
- **verde** : palabras de otros cronopios;
- **rojo** : palabras de los famas;
- **cian** : noticias de los eventos del juego, entre corchetes, o palabras oídas en la radio.

Además se debe evitar el contacto con las esperanzas y los pájaros. Cada contacto sacará al cronopio una de las unidades de energía señaladas por la barra colocada sobre el área de juego. Si la energía llegará a cero, el cronopio morirá y el juego terminará.

CONTROLES

Para jugar puede usarse el teclado o un joystick Kempston o Sinclair. Las teclas predefinidas son:

- **Q** - derecha
- **W** - izquierda
- **O** - arriba
- **K**- abajo
- **P** - acción
- **SPACE** - inventario

En el menú inicial se pueden elegir las diferentes opciones pulsando la tecla correspondiente.

Las teclas pueden ser redefinidas. Si se opta por uno de los joysticks, se pedirá que se establezca una tecla para la función INVENTARIO. El botón de fuego funcionará como la tecla ACCIÓN.

El inventario se activa sólo si contiene al menos un objeto.

CONSEJOS

- *Cronopios y Famases* es un *divertissement*, un “homenaje interactivo” a Julio Cortázar. Muchos de sus enigmas pueden parecer extraños o hasta ilógicos si no habéis leído *Historias de cronopios y de famas*. Sin embargo, el juego está estructurado de manera que no hay riesgo de tropezar en “callejones sin salida” o cometer un irreparable error que obligue al jugador a volver a empezar desde el principio (excepto si se pierde toda la energía, ¡por supuesto!).
- Existe una posibilidad para restablecer la energía a su nivel máximo todas las veces que se quiera, pero tendréis que descubrirlo por vuestra cuenta...

AVISO LEGAL

© 2013 por Alessandro Grussu. *Cronopios y Famases* es distribuido únicamente para uso personal gratuito. Su distribución comercial está explícitamente prohibida.

PARA CONTACTAR EL AUTOR

Sitio web (en italiano): <http://www.alessandrogrussu.it> - Email: ag.online@tin.it

CRONOPIOS Y FAMAS

Um jogo de Alessandro Grussu para o ZX Spectrum 48K inspirado no livro *Histórias de Cronópios e de Famas* do escritor Argentino Julio Cortázar e desenvolvido com as seguintes ferramentas:

- Arcade Games Designer 4.2
- Beepola 1.06.01
- HiSoft BASIC 1.2
- Retro-X Alpha 7
- Spectaculator 8.0
- Tapir release 09/06/07 19:50
- ZX Blockeditor 2.2.1
- ZX Editor SE 2.2
- ZX Paintbrush 2.3

O jogo faz uso do algoritmo de compressão de dados “Smart RCS-ZX7” de Einar Saukas e do esquema de carregamento “Kobraisoft SL3” (somente arquivos TZX).

Alguns elementos gráficos foram reaproveitados/readaptados dos seguintes títulos: *Army Moves*, *Crime Busters*, *Double Take*, *Everyone's A Wally*, *Helter Skelter*, *Jail Break*, *Olli And Lissa III*. Os gráficos ao estilo *fileteado* foram baseados principalmente nos trabalhos de Alfredo Genovese (website: <http://www.fileteado.com>).

Música inspirada nas seguintes canções: *El Choclo* (Ángel Villoldo), *Caminito* (Juan de Dios Filiberto/ Gabino Coria Peñaloza), *Mi Buenos Aires Querido* (Carlos Gardel/ Alfredo Le Pera).

Traduções: Alessandro Grussu (Inglês, Alemão, Espanhol), Patrice Arone (Francês), Marcus Vinicius Garrett Chiado (Português). Assessoria na tradução: Gerhard Jungsberger (Alemão), Lilita Pizzi (Espanhol).

LISTA DE PERSONAGENS

Dentre as mais bizarras e significativas criações de Cortázar, cronópios e famas simbolizam duas qualidades opostas e complementares da existência humana. Ambas estão impregnadas de humor e insensatez.



CRONÓPIOS

Pequenos e arredondados seres verdes, os cronópios são sonhadores natos, não muito organizados e tendem a fazer tudo de que gostam e que lhes seja agradável, não se importando com as consequências. Já aconteceu de um cronópio, nomeado como diretor da estação de rádio local, traduzir todos os textos das transmissões para Romeno, ou de as lembranças dos cronópios vagarem soltas por entre suas casas.

FAMAS

Precisos, rigorosos e eficientes, os famas representam o avesso dos cronópios. Ao viajarem, sempre reúnem informações detalhadas sobre quartos de hotel, levando em consideração até a cor dos tapetes; eles cuidam de seus pertences, mesmo os mais triviais, COM GRANDE CUIDADO, e não gostam de desperdício. Todavia, podem ser comumente generosos e simpáticos.



OUTRAS CRIATURAS

Apesar das diferenças mútuas, ou talvez por causa delas, cronópios e famas geralmente se dão muito bem juntos, e amizades duradouras entre eles não são incomuns. O mesmo não acontece com as esperanças (esperanzas), que são preguiçosas, não gostam de mudanças – elas apenas se movem na horizontal ou na vertical – e se tornam facilmente agressivas contra qualquer um que as perturbe. Além delas, existe um tipo de pássaro que sente um prazer especial ao picar as cabeças dos pobres cronópios.

O JOGO

Um cronópio volta para casa, põe a mão no bolso para pegar a chave da porta, mas acha uma caixa de fósforos no lugar. Tratando-se de cronópios, nada está onde deveria...

O objetivo é encontrar a chave e entrar na casa do cronópio, cuja entrada fica ao lado esquerdo do local em que se começa a partida. A fim de se completar a tarefa, será necessário utilizar objetos espalhados pela cidade e interagir com alguns personagens e criaturas que lá estão. Para que se use um objeto, basta tê-lo em sua posse. Alguns objetos não se encontram disponíveis imediatamente, mas requerem que se obtenham outros objetos para que possam ser usados.

A fim de que se pegue um objeto, o cronópio deve tocá-lo, então a tecla AÇÃO deve ser pressionada. Objetos podem ser gerenciados ao pressionar-se a tecla INVENTÁRIO: o jogo será pausado e a lista de objetos aparecerá na tela. Para que se largue um objeto, selecione-o na lista usando as teclas SOBE e DESCE, então pressione AÇÃO. O cronópio pode carregar o máximo de dois objetos simultaneamente. Retorne ao jogo sem soltar nenhum objeto ao selecionar *SAÍDA* e apertar AÇÃO.

De vez em quando, na parte inferior da tela, palavras ditas por personagens ou dicas úteis aparecerão. Elas são marcadas com certas cores:

- **branco** : palavras do personagem principal;
- **verde** : palavras de outros cronópios;
- **vermelho** : palavras de famas;
- **ciano** : notificações de eventos, colocadas entre colchetes, ou palavras escutadas via rádio.

Deve-se evitar o contato com esperanças e pássaros. Cada contato reduzirá sua energia – em uma unidade da barra – que fica abaixo da área de jogo. Se a energia cair a zero, o cronópio morre e o jogo termina.

CONTROLES

Teclado e joysticks Kempston e Sinclair podem ser usados. As teclas, por padrão, são:

- **Q** - esquerda
- **W** - direita
- **O** - sobe
- **K**- desce
- **P** - ação
- **SPACE** - inventário

Você pode escolher as varias opções no menu inicial ao pressionar o botão correspondente.

As teclas podem ser redefinidas. Se optar por usar joystick, será necessário definir uma tecla para a função INVENTÁRIO. O botão de tiro funcionará como a tecla AÇÃO.

O inventário só será ativado quando contiver ao menos um objeto.

DICAS E TRUQUES

- *Cronopios y Famas* é, em primeira instância, uma “homenagem interativa” a Julio Cortázar. Muitos dos puzzles podem parecer estranhos ou até ilógicos se você não tiver lido *Histórias de Cronopios e de Famas*. Entretanto, o jogo é estruturado de forma que não haja risco de se entrar em um “beco sem saída” ou em um erro irreparável, algo que forçaria o jogador a iniciar a partida do zero novamente (exceto se houver perda de toda a energia, é claro!).
- Há uma forma de se restituir completamente a sua energia sempre que se desejar, mas você terá que descobrir por si próprio...

NOTAS LEGAIS

© 2013 by Alessandro Grussu. *Cronopios y Famas* é distribuído gratuitamente para uso pessoal, não comercial. Qualquer distribuição comercial deste software é proibida.

PARA CONTATAR O AUTOR

Website (somente em Italiano): <http://www.alessandrogrussu.it> - Email: ag.online@tin