

SETO TAISHO

VS YOKAI



© 2016
ALESSANDRO
GRUSSU

ZX SPECTRUM
128K / +2 / +2A / +3

| | |
|---------------------------------|-----------|
| MANUALE DELL'UTENTE..... | 1 |
| USER MANUAL | 7 |
| BENUTZERHANDBUCH | 13 |
| GUÍA DEL USUARIO | 19 |
| MANUAL DO USUÁRIO | 25 |

SETO TAISHŌ VS YŌKAI

Un nuovo gioco di Alessandro Grussu per lo ZX Spectrum 128K, realizzato con:

- Arcade Games Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Paintbrush 2.6.1 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 6.9 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]

- Usa la tecnologia di compressione dati RCS+ZX7 di Einar Saukas.
- Routine "Fader" di William Frazer.
- Traduzione portoghese: Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- Test di gioco: Gabriele Amore.
- Prove aggiuntive: Flávio Massao Matsumoto.

CARATTERISTICHE

- Tre livelli di 12 schermi ciascuno, più uno schermo boss per ognuno e un livello bonus di uno schermo.
- 9 nemici, 3 boss e 1 personaggio bonus.
- Una diversa musica di sottofondo per ciascun livello.
- *SetoLOAD*, un nuovo schema di caricamento turbo espressamente progettato per il gioco.
- Gioco e manuale in cinque diverse lingue: italiano, inglese, tedesco, spagnolo, portoghese.

LA STORIA

Dopo essere stato sconfitto da Funky Fungus, Seto Taishō, il "Generale Stoviglia", ritorna in Giappone con i suoi sogni di gloria ormai infranti. Tuttavia, durante la sua assenza, il paese è caduto nel caos. Risvegliati dalle arti magiche usate da Seto Taishō per reclutare il suo esercito, gli *Yōkai* – i mostri e demoni giapponesi, ai quali esso stesso appartiene – sono spuntati dappertutto, spaventando e tormentando la popolazione. Le forze di polizia e militari sono incapaci di fronteggiare le orde di dispettose creature, che sembrano invulnerabili alle armi umane.

"È tutta colpa tua!", gridano tutti, puntando il dito contro Seto Taishō. "Non avresti dovuto immischiarti con quei poteri!"

Ci vuole uno *Yōkai*, quindi, per battere gli *Yōkai* – e Seto Taishō, essendo il colpevole, non può fare altro che impugnare la sua lancia con un vaso per punta, e liberare la sua patria da quelle stesse forze che ha scatenato così irresponsabilmente. La sua stessa specie...

IL GIOCO

SETO TAISHŌ VS YŌKAI è un gioco di piattaforme dove il giocatore, nel ruolo di Seto Taishō, deve attaccare gli *Yōkai* in ciascuno schermo colpendoli con la sua lancia. Ogni creatura si comporta in maniera diversa: cammina, rimbalza (sia verticalmente che diagonalmente) o insegue.

L'azione si sviluppa su tre livelli di 12 schermi ciascuno, più uno schermo del boss per ciascun livello. Essi sono:

- **IL SANTUARIO E IL TEMPIO.** L'avventura di Seto Taishō comincia al tramonto in un santuario shintoista ubicato presso un cimitero buddista. Nell'aria galleggia una strana nebbiolina, che però sembra abbastanza solida da camminarci sopra. Lo scontro finale è al tempio, dove Tesso, il folle monaco-ratto, vi attende.
- **LA CITTÀ.** Tra insegne luminose e poster di *aidoru*, l'area urbana è piena di presenze pericolose che scivolano fuori dai suoi recessi più oscuri. Wanyūdō, un pauroso demone fiammeggiante, regna qui.
- **LE MONTAGNE.** È l'alba: bizzarri esseri si aggirano tra gli alberi, le rocce e i laghi. Dovete sfidarli e superarli prima di affrontare il Tengu, il più forte tra tutti gli Yōkai.

GLI YŌKAI



SETO TAISHŌ (瀬戸大将)

Il "Generale Stoviglia" non è altro che un insieme pericolante di vecchi e malconci oggetti da cucina: la sua testa è una bottiglia *tokkuri* da saké, il suo corpo una teiera, le sue gambe cucchiari e le sue braccia piattini. La sua arma è una lancia con un piccolo vaso per punta, non molto efficace in verità! Malgrado la sua evidente debolezza, Seto Taishō è aggressivo e cerca sempre degli avversari da sfidare. Ha provato a invadere la terra di Fungiland, ma l'eroico Funky Fungus lo ha costretto alla fuga e al ritorno in Giappone. Come altri Yōkai presenti nel gioco, Seto Taishō appartiene al genere di mostri detto *tsukumogami*, ossia oggetti di uso comune che si animano magicamente contro gli umani, in quanto arrabbiati per essere stati accantonati o buttati via dai loro proprietari.



BURA-BURA (不落々々)

Una lanterna di carta, tipica dei santuari shintoisti. La sua leggerezza, unita all'aria riscaldata da una candela accesa posta al suo interno, le consente di volare.



NUPPEPPŌ (ぬっぺっぽう)

Il Nuppeppō è un abitante dei cimiteri: è una massa di carne umana in putrefazione senziente e capace di movimento. Si dice che il fetore da esso emanato sia sufficiente a stendere un uomo! Ciononostante, non è molto aggressivo ed è facile da sconfiggere.



KARA-KASA (唐傘)

Un ombrello con un occhio e una lunga lingua, il cui manico si è trasformato in una gamba e un piede di forma umana. Volta aprendosi e chiudendosi, inseguendo Seto Taishō per ogni dove.



MENREIKI (面霊気)

Le Menreiki sono maschere tradizionali usate nell'antico teatro danzante *Gigaku*, ciascuna dotata di un nome e un significato preciso. Lo Yōkai presente nel gioco riprende l'aspetto della maschera di tipo *Chidō*.



KUCHISAKE ONNA (口裂け女)

Uno Yōkai moderno, la Kuchisake Onna ("donna dalla bocca spaccata") è animata da impulsi omicidi, resa folle dalla mutilazione subita nel corso di un intervento dentale andato storto: il suo tratto più caratteristico è infatti l'enorme bocca spalancata. Aggredisce le sue vittime con un coltello ed è molto veloce per via del suo passato di atleta professionista.



TOIRE NO HANAKO (トイレの花子)

"Hanako del gabinetto" è uno spirito malevolo dall'aspetto di una bambina di cinque anni in divisa scolastica. Si racconta che infesti i gabinetti delle scuole elementari, da cui il nome.



NUE (鵺)

Nemmeno i Giapponesi sanno dire con precisione che cosa sia il Nue; può essere descritto come una sorta di chimera con la testa di una scimmia, il corpo di un *tanuki* (procione giapponese), le zampe di una tigre ed un serpente per coda. È inoltre in grado di volare.



KAPPA (河童)

Non fatevi ingannare dal suo aspetto gracile: il Kappa, una creatura acquatica dalle lunghe zampe e dal forte becco, è un nemico formidabile e molto resistente. Siate particolarmente cauti quando dovrete attaccarlo nel suo ambiente naturale.



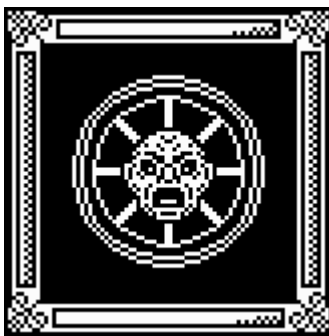
YUKI ONNA (雪女)

Malgrado la sua apparenza eterea, la "donna delle nevi" è un avversario tanto caparbio quanto mortale. Il suo tocco basta a trasformare ogni entità, vivente o no, in fragile ghiaccio, che frantuma in mille pezzi.



TESSO (鉄鼠)

Tesso (lett. "ratto di ferro") si chiamava in realtà Raigō ed era un anziano monaco buddista del tempio Mii-dera di Kyoto. Un giorno, l'imperatore Shirakawa (1053-1129) gli chiese di pregare per avere un figlio che gli succedesse al trono. Così fu e Raigō chiese in cambio di avere un tempio tutto per sé. Ma i rivali di Mii-dera, i temibili monaci-guerrieri del tempio Enryaku-ji, si opposero, e l'imperatore, non desiderando farseli nemici, respinse la richiesta di Raigō. Questi si adirò talmente da iniziare per protesta uno sciopero della fame che lo portò alla morte, da cui rinacque come un mostruoso ibrido: Tesso, il signore dei ratti, animato da un'insaziabile fame di vendetta. Tesso è il boss del primo livello: si trova nel tempio e attacca Seto Taishō mandandogli contro le sue orde di ratti.



WANYŪDŌ (輪入道)

Un servitore infernale, Wanyūdō appare come una gigantesca e fiammeggiante ruota di un carro al centro della quale sta la testa di un uomo anziano dallo sguardo feroce. La leggenda vuole che si tratti dello spirito dannato di un *daimyō* (signore feudale) il quale in vita maltrattava sadicamente i suoi sottoposti, in particolare torturandoli facendoli legare, appunto, alla ruota di un carro. Wanyūdō appare alla fine del secondo livello e, oltre al tocco mortale, è in grado di sparare lampi di energia altrettanto letali.



TENGU (天狗)

I Tengu sono possenti Yōkai, abitatori delle montagne: possono assumere forme diverse, ma la più comune è quella di un essere alato dalla pelle rossa e dal naso lungo e sottile, vestito da *yamabushi* (sorta di eremita buddista). Posto al termine del terzo e ultimo livello, Tengu è un avversario implacabile, che non darà tregua a Seto Taishō.



HITOTSUME KOZŌ (一つ目小僧)

A differenza degli Yōkai precedenti, questa creatura in forma di un ragazzino dalla gran testa calva e con un solo occhio è un personaggio inoffensivo e bonario. Lo si incontra solo nel livello bonus.

COME GIOCARE

Sulla parte bassa dello schermo si leggono, da sinistra a destra:

- il vostro punteggio;
- il numero dello schermo corrente (non presente nei livelli boss e bonus);
- il contatore del tempo;
- il numero di vite a vostra disposizione.

Seto Taishō può saltare tra le piattaforme, ma deve stare attento a non cadere da un'altezza superiore a circa la metà dello schermo, o andrà in frantumi. Lo stesso succederà se urterà con uno dei suoi nemici. Nel terzo livello dovrete anche muovervi sott'acqua, per cui i movimenti di Seto Taishō – ma non quelli degli altri Yōkai – saranno rallentati, e sopra scivolose superfici ghiacciate.

Colpite i nemici tenendo premuto il tasto Fuoco, ma attenzione: spesso gli Yōkai cambiano direzione una volta colpiti e potrebbero cogliervi di sorpresa. Seto Taishō non può usare la sua lancia mentre salta (ha bisogno di appoggio!), ma può farlo mentre cammina, tenendo premuti il tasto della direzione e il tasto Fuoco contemporaneamente.

Dopo essere stato colpito un certo numero di volte, uno Yōkai sarà rispedito alla sua dimensione. A volte lascerà dietro di sé uno dei seguenti:



MANEKI NEKO (招き猫)

Il "gatto che invita" darà a Seto Taishō una vita extra, fino a un massimo di 9. Se ha già 9 vite, il Maneki Neko darà invece 1000 punti.



WADOKEI (和時計)

Questo orologio meccanico di fabbricazione giapponese riporterà il contatore del tempo a 99.



ONI (鬼)

Un demone cattivo che riporterà lo schermo alle condizioni iniziali, lasciando però intatto il contatore del tempo.

Scacciati tutti i nemici dallo schermo entro il tempo limite, apparirà la scritta *GANBARE!* (Forza!) e si passerà allo schermo successivo. Dopo il dodicesimo schermo si dovrà affrontare il boss di fine livello. Alla fine di ogni schermo vi saranno assegnati 10 punti per ogni secondo rimasto.

Ogni schermo va completato prima che il contatore del tempo raggiunga lo zero; in questo caso, apparirà la scritta *TIME UP!* (Tempo esaurito!) e Seto Taishō perderà una vita.

Perse tutte le vite, avrete la possibilità di continuare a giocare riprendendo dall'ultimo schermo raggiunto, utilizzando degli appositi crediti. Cominciate il gioco con un credito e ne potete guadagnare un altro se superate il livello bonus. Dopo il messaggio *GAME OVER* vi verrà mostrato il punteggio finale e, se avrete almeno un credito, vi verrà chiesto se volete continuare. Premete il tasto

"S" per riprendere il gioco o il tasto "N" per abbandonare la partita e tornare al menù iniziale. Potete utilizzare i crediti in qualsiasi punto del gioco, tranne che nel terzo e ultimo schermo boss.

Nel livello bonus, dovrete spingere i due Hitotsume Kozō dentro la scatola posta in alto nello schermo colpendoli con la lancia. Se entrate in contatto con essi dovrete ricominciare da capo. Completare il livello entro il limite di tempo vi darà 2000 punti e un credito extra.

CONTROLLI

Seto Taishō può essere controllato con la tastiera o con un joystick Kempston o Sinclair. I tasti predefiniti sono: **Q** - salto, **O** - sinistra, **P** - destra, **M** - fuoco, **H** - pausa.

I tasti possono essere ridefiniti premendo il tasto "1" nel menù iniziale. Sullo schermo appariranno, uno dopo l'altro, i controlli da ridefinire: premete il tasto corrispondente alla vostra scelta.

SUGGERIMENTI

- Cercate di adottare una strategia efficace per risolvere ogni schermo; a volte dovrete muovervi subito all'inizio, in altre situazioni invece occorrerà attendere il momento opportuno per agire.
- Non gettatevi addosso ai nemici senza criterio (come farebbe normalmente Seto Taishō!) Usate gli elementi dello schermo per attaccarli da posizioni di vantaggio o evitare che vi attacchino loro troppo presto.
- C'è qualcosa di cui non vi abbiamo parlato, ma vi lasciamo il piacere di scoprirlo da voi stessi...

INFORMAZIONI E CONTATTI

Programma, audio & grafica © 2016 by Alessandro Grussu. Tutti i diritti riservati. È vietata la commercializzazione di questo prodotto senza il consenso esplicito dell'autore.

E-mail: **alessandrogrussu@gmail.com**
Sito web: **<http://www.alessandrogrussu.it>**

SETO TAISHŌ VS YŌKAI

A new game for the 128K ZX Spectrum by Alessandro Grussu, authored with:

- Arcade Games Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Paintbrush 2.6.1 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 6.9 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]

- Uses RSC+ZX7 data compression technology by Einar Saukas.
- "Fader" routine by William Frazer.
- Portuguese translation: Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- Playtest: Gabriele Amore.
- Additional testing: Flávio Massao Matsumoto.

FEATURES

- Three levels of 12 screens each, plus a boss screen for each one of them and a bonus screen.
- 9 enemies, 3 bosses and 1 bonus character.
- A different background music for each level.
- *SetoLOAD*, a new turbo loading scheme, specially devised for the game.
- Game and manual in five different languages: Italian, English, German, Spanish, Portuguese.

THE STORY

After having been defeated by Funky Fungus, Seto Taishō, the crockery general, returns to Japan with its dreams of glory now shattered. However, during its absence, the country has fallen in turmoil. Awakened by the magic arts used by Seto Taishō in order to recruit its army, the *Yōkai* – the monsters and goblins of Japan, to which our character belongs itself – have been popping up everywhere, frightening and harassing the population. The police and military forces are unable to withstand the hordes of mischievous creatures, which seem to be invulnerable to human weapons.

"It's all your fault!", everybody cries, pointing their fingers at Seto Taishō. "You should not have messed with those powers!"

It takes a *Yōkai*, then, to defeat the *Yōkai* – and Seto Taishō, being the culprit, cannot do anything but wielding his jug-pointed spear, and liberate its homeland from the very forces it has so carelessly unleashed. Its own kind...

THE GAME

SETO TAISHŌ VS YŌKAI is a platform game where the player, as Seto Taishō, must attack the *Yōkai* in each screen by hitting them with its spear. Each creature will behave differently: walking, bouncing (both vertically and diagonally) or chasing.

The action unfolds across three levels of 12 screen each, plus a boss screen. The levels are:

- **THE SHRINE AND TEMPLE.** Seto Taishō's adventure begins at sunset at a Shinto shrine located near a Buddhist cemetery. A strange mist floats around, but seems solid enough to be walked upon. The final confrontation is set into a temple where Tesso, the mad monk-rat, awaits.
- **THE CITY.** Among light signs and *aidoru* posters, the urban area is filled with dangerous presences creeping out of its darkest hideouts. The Wanyūdō, a frightening flaming demon, rules here.
- **THE MOUNTAINS.** It is dawn: weird beings roam around the trees, rocks and lakes, and Seto Taishō must challenge and overcome them before facing the Tengu, the mightiest of the Yokai.

THE YŌKAI



SETO TAISHŌ (瀬戸大將)

The "Crockery General" is nothing but a ramshackle heap of old and battered kitchenware: its head is a *tokkuri* bottle for sake, its body a teapot, its legs spoons and its arms made with small plates. Its weapon is a spear with a small jug as a point – not very effective in fact! Despite its noticeable weakness, Seto Taishō has an aggressive attitude and is always looking for some adversary to challenge. It tried to invade Fungiland, but heroic Funky Fungus forced it to flee and return to Japan. Like other Yōkai featured in the game, Seto Taishō belongs to a kind of monsters named *tsukumogami*, i.e. common household items magically animating themselves against humans, angry for having been put away or disposed of by their owners.



BURA-BURA (不落々々)

A paper lantern typically found in Shinto shrines. Its lightness, together with the hot air generated by a lit candle placed inside it, allows it to fly.



NUPPEPPŌ (ぬっぺっぽう)

The Nuppeppō is an inhabitant of cemeteries: it is in fact a lump of rotting flesh, sentient and able to move. It is said that its stench is enough to knock a man out! Nevertheless, it is not very aggressive and is easy to defeat.



KARA-KASA (唐傘)

An umbrella with an eye and a long tongue; its handle has turned into a leg and a foot of human shape. It flies by opening and closing itself, pursuing Seto Taishō everywhere.



MENREIKI (面霊気)

The Menreiki are traditional masks used in the ancient *Gigaku* drama-dance performance. Each one of them has a name and a definite meaning. The Yōkai in the game is inspired to the style of *Chidō* masks.



KUCHISAKE ONNA (口裂け女)

A modern Yōkai, the Kuchisake Onna (“slit-mouthed woman”) is driven by homicidal impulses, having gone mad due to the mutilation she suffered during a dental operation, which went awry for some unknown reason. Her most distinctive trait is in fact her large, gaping mouth. She attacks her victims with a knife and is very fast, since she used to be an athlete in the past.



TOIRE NO HANAKO (トイレの花子)

“Hanako of the toilet” is a malevolent spirit appearing as a five-year-old girl wearing a school uniform. They say she infests the WCs of primary schools, hence the name.



NUE (鵺)

Not even the Japanese can say what exactly the Nue is; it could be described as a sort of chimera with the head of a monkey, the body of a *tanuki* (Japanese raccoon dog), the paws of a tiger and a snake for a tail. It is able to fly as well.



KAPPA (河童)

Do not let its scrawny looks deceive you: the Kappa, a water creature with long limbs and a strong beak, is a formidable and resilient enemy. Be particularly cautious when you will have to attack it in its natural environment.



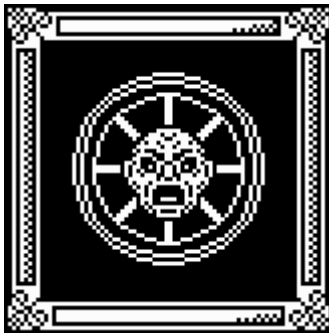
YUKI ONNA (雪女)

Despite her ethereal appearance, the “snow woman” is an obstinate as well as deadly adversary. Her touch is enough to turn every entity, living or not, into brittle ice, which she then blows to smithereens.



TESSO (鉄鼠)

The real name of Tesso (literally "iron rat") was Raigō. He was a senior monk of the Mii-dera temple in Kyoto. One day, Emperor Shirakawa (1053-1129) asked him to pray in order to have a son that could succeed him on the throne. The heir was born, and Raigō asked in return to have a temple of his own. However, the rivals of Mii-dera, the fearsome warrior monks of the Enryaku-ji temple, opposed the request, and the emperor, who did not want to antagonize them, refused to comply. Raigō got so angry that he protested by initiating a hunger strike, which ultimately killed him, but soon after, he was born again as a monstrous hybrid: Tesso, the lord of rats, animated by an insatiable hunger for vengeance. Tesso is the first level boss: he is found in the temple and attacks Seto Taishō by sending his rat hordes against it.



WANYŪDŌ (輪入道)

A servant of Hell, Wanyūdō appears as a giant flaming cartwheel with an elderly man's head, with a fierce look, in the center. According to legend, it is the damned spirit of a *daimyō* (feudal lord) who sadistically mistreated his subordinates during his life – he was particularly fond of torturing them by having them tied to a cartwheel. Wanyūdō comes at the end of the second level and, besides its mortal touch, it also shoots equally lethal energy bolts.



TENGU (天狗)

The Tengu are mighty Yōkai, dwellers of the mountain. They can assume different shapes, but the most common one is that of a winged, red-skinned being with a long and thin nose, dressed as a *yamabushi* (a sort of Buddhist hermit). Found at the end of the third and last level, Tengu is a merciless foe that will give Seto Taishō no quarter.



HITOTSUME KOZŌ (一目小僧)

Differently to the previous Yōkai, this creature shaped as a kid with a large bald head and only one eye is a wimpy and good-natured character. He is only met in the bonus level.

HOW TO PLAY

On the lower part of the screen you can read, from left to right:

- your score;
- the current screen number (not present in the boss and bonus levels);
- the time counter;
- the number of lives at your disposal.

Seto Taishō can jump across platforms, but it must care not to fall from a height greater than about half of the screen, or it will be blown to smithereens. The same will happen if it collides with any of its enemies. In the third level, you will also need to move underwater – where Seto Taishō's movements will slow down, while the other Yōkai will be unaffected – and upon slippery icy surfaces.

Hit your enemies by keeping the Fire key pressed, but be careful: the Yokai will often change their direction when hit and could catch you by surprise. Seto Taishō cannot use its spear while jumping (it needs to stand on the ground!), but it can do it while walking, by keeping the direction and Fire keys pressed at the same time.

After a number of hits, a Yōkai will be sent back to its own dimension. Sometimes it will leave one of the following behind:



MANEKI NEKO (招き猫)

The “beckoning cat” will give Seto Taishō an extra life, up to a maximum of nine. If it already has nine lives, 1000 points will be received instead.



WADOKEI (和時計)

This Japanese-made mechanical clock will reset the time counter back to 99.



ONI (鬼)

An evil demon that will reset the screen to its initial condition, but leave the time counter intact.

After dispatching all the enemies in the screen within the time limit, the *GANBARE!* (Go on!) message will appear and you will be carried to the next screen. After the twelfth screen, you will have to face the end-of-level boss. At the end of each screen, you will be awarded 10 points for each second left.

Every screen must be completed before the time counter reaches zero; in this case, the *TIME UP!* message will appear and Seto Taishō will lose a life.

If you lose all of your lives, you will have the chance to keep on playing from the last screen reached, by using credits. You begin the game with one credit and can earn another one if you pass the bonus screen. After the *GAME OVER* message you will be shown the final score and will be asked if you wish to continue. Press the “Y” key to resume the game or the “N” key to quit and return to the start menu. You may use your credits everywhere in the game, except for the third and last boss screen.

In the bonus level, Seto Taishō must push the two Hitotsume Kozō inside the box placed up high in the screen by hitting them with its spear. If it touches them, it will have to start again. Completing the level within the time limit will earn you an extra credit and 2000 points.

CONTROLS

Seto Taishō 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** - hold.

Keys can be redefined by pressing key "1" in the start menu. Each control to redefine will appear on the screen: you will then have to press the corresponding key of your choice.

HINTS AND TIPS

- Try to adopt an effective strategy to solve each screen; sometimes you will have to move at the very beginning, while in other situations you will need to wait for the right moment to act.
- Do not throw yourself recklessly against your foes (as Seto Taishō would usually do!). Use the screen elements to attack them from advantage positions, or avoid being attacked by them too soon.
- There is something we did not tell you about, but we will leave you the pleasure of discovering it by yourselves...

INFORMATION AND CONTACTS

Program, audio & visual © 2016 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**
Website: **<http://www.alessandrogrussu.it>**

SETO TAISHŌ VS YŌKAI

Ein neues Spiel für den ZX Spectrum 128K realisiert von Alessandro Grussu mit:

- Arcade Games Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Paintbrush 2.6.1 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 6.9 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]

- Das Spiel benutzt den „Smart RCS-ZX7“ Datenkompression-Technologie von Einar Saukas.
- „Fader“-Routine von William Frazer.
- Portugiesisch Übersetzung: Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- Playtest: Gabriele Amore.
- Zusätzliche Prüfung: Flávio Massao Matsumoto.

EIGENSCHAFTEN

- Drei Niveaus, jede in 12 Bildschirme geteilt, mit einen Boss-Bildschirm für jeden Niveau und ein Bonus-Niveau von einem Bildschirm.
- 9 Feinde, 3 Bosse und 1 Bonus-Figur.
- Eine verschiedene Hintergrundmusik für jeden Niveau.
- *SetoLOAD*, ein neues Turbo-Load Schema, dass eigens für das Spiel entworfen wurde.
- Spiel und Handbuch auf fünf Sprachen: Italienisch, Englisch, Deutsch, Spanisch, Portugiesisch.

DIE GESCHICHTE

Nach seine Niederlage von Funky Fungus ist Seto Taishō, der „Geschirr-General“, mit seinen gebrochenen Träumen von Ruhm nach Japan zurückgekommen. Aber das Land ist während seiner Abwesenheit ins Chaos gestürzt. Die *Yōkai* – Japans Monster und Dämonen, denen Seto Taishō selbst gehört – sind wegen der Zaubereien, der Seto Taishō benutzt, um seines Heeres einzuberufen, aufgewacht. Jetzt erschrecken und umtreiben sie der Bevölkerung. Die Polizei und Streitkräfte sind unfähig, die Horden von boshaften Kreaturen – den unverletzbar zu menschlichen Waffen scheinen – entgegenzutreten.

„Es ist ganz deine Schuld!“, schreien alle, die mit der Fingern auf Seto Taishō zeigen. „Du sollte in solchen Mächten dich nicht einmengen!“

Ein *Yōkai* ist dann nötig, um die *Yōkai* zu besiegen – und Seto Taishō, das die Schuld für alles trägt, kann nur seine Lanze mit einer Vase als Spitze ergreifen, und seine Heimat von denselben Kräften, der es verantwortungslos auslöste, befreien. Es muss gegen seine Art kämpfen...

DAS SPIEL

SETO TAISHŌ VS YŌKAI ist ein Plattform-Spiel; der Spieler, als Seto Taishō, muss die *Yōkai* in jedem Bildschirm mit der Lanze angreifen. Jede Kreatur verhältet sich in eine verschiedene Weise: sie laufen, prallen ab (vertikal und schräg) oder verfolgen.

Die Aktion entwickelt sich durch drei Niveaus, die je aus 12 Bildschirme und einen Boss-Bildschirm bestehen. Die Niveaus sind:

- **DER SCHREIN UND TEMPEL.** Seto Taishōs Abenteuer beginnt an Sonnenuntergang bei einem Shinto-Schrein, den in der Nähe von einem buddhistischen Friedhof liegt. Ein seltsamer Nebel schwebt in der Luft, aber scheint er fest genug, um darüber zu laufen. Endlich muss es Tesso, die verrückte Mönch-Ratte, im Tempel kämpfen.
- **DIE STADT.** Zwischen Leuchtreklamen und Plakate von *Aidoru* ist das Stadtgebiet mit gefährlichen Wesen bewohnt, den aus seinen dunkelsten Winkeln herauskommen. Wanyūdō, ein beängstigender flammender Dämon, ist hier der Herr.
- **DIE GEBIRGE.** Bei Tagesanbruch treiben bizarre Geschöpfe sich zwischen die Bäume, die Felsen und die Seen herum. Seto Taishō muss ihnen trotzen und überragen, bevor es den Tengu, den stärksten von allen Yōkai, angreifen kann.

DIE YŌKAI



SETO TAISHŌ (瀬戸大將)

Der „Geschirr-General“ ist nur ein klappriger Haufen auf alten und abgenutzten Küchengeräte gestellt: sein Kopf ist eine *Tokkuri*-Flasche für Sake, sein Körper eine Teekanne, seine Beine Löffel und seine Arme sind auf kleinen Teller gemacht. Seine Waffe ist eine Lanze mit einer kleinen Vase als Spitze – eigentlich nicht so effektiv! Trotz seiner deutlichen Schwachheit ist Seto Taishō aggressiv und immer auf der Suche nach neuen Gegnern. Er probiert, Fungiland zu besetzen, aber heroisch Funky Fungus besiegte es und zwangte es, zu flüchten, und nach Japan zurückzukommen. Wie andere Yōkai im Spiel ist Seto Taishō ein *tsukumogami*, d.h. gewöhnliche Gegenstände, die gegen Menschen magisch lebhaft werden, weil sie geärgert wegen seine Verlassen oder Wegwerfen von ihren Eigentümern sind.



BURA-BURA (不落々々)

Eine Laterne aus Papier, die man in Shinto-Schreinen typisch findet. Ihre Leichtigkeit, zusammen mit der Luft, der von einer angezündeten Kerze darin aufgewärmt wird, macht sie flugfähig.



NUPPEPPŌ (ぬっぺっぽう)

Das Nuppeppō ist ein Friedhofsbewohner: es ist eine Menge verfaultes Fleisches, fühlend und bewegungsfähig. Es heißt, der Gestank, der es ausstößt, kann ein Mensch K.O. schlagen! Es ist trotzdem nicht so viel aggressiv und man kann es leicht besiegen.



KARA-KASA (唐傘)

Ein Regenschirm mit ein Auge und eine lange Zunge, denen Handgriff in eine Beine und einen Fuß menschlicher Form sich verwandelte. Er fliegt beim sich öffnen und schließen.



MENREIKI (面靈氣)

Die Menreiki sind traditionelle Masken, die im alten *Gigaku* Tanztheater verwendet werden. Jede hat eine Name und eine bestimmte Bedeutung. Der Yōkai im Spiel wurde nach der *Chidō*-Typ Maske modelliert.



KUCHISAKE ONNA (口裂け女)

Ein moderne Yōkai, die Kuchisake Onna („Frau mit zerrissenem Mund“) wird von mörderischen Verlangen angetrieben – sie wurde wegen einer missglückten Zahnoperation verrückt. Nämlich ist ihr aufgesperrter Mund ihr Wesenszug. Sie greift ihre Opfer mit einem Messer an und ist wegen seines Erlebens als professionelle Athletin sehr schnell.



TOIRE NO HANAKO (トイレの花子)

„Hanako von der Toilette“ ist ein böswilliger Geist, dass aus ein Fünf Jahre altes Mädchen, das eine Schuluniform trägt, sieht. Sie soll die Mädchentoilette in Grundschulen heimsuchen, daraus seine Name.



NUE (鵺)

Nicht einmal die Japaner können genau es sagen, was die Nue ist; man kann sie wie ein Art Mischwesen beschreiben, das den Kopf eines Affen, den Körper eines *Tanuki* (japanischer Marderhund), die Beine eines Tigers und eine Schlange als Schwanz. Sie ist auch flugfähig.



KAPPA (河童)

Sein schwächtiges Aussehen sollt Sie nicht täuschen. Das Kappa, ein Wasserwesen mit langen Beinen und einem starken Schnabel, ist ein gewaltiger und widerstandsfähiger Feind. Seien Sie besonders vorsichtig, als Sie ihm in seiner natürlichen Umwelt angreifen müssen.



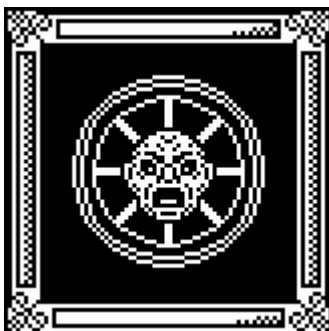
YUKI ONNA (雪女)

Trotz ihres ätherischen Aussehens ist die „Schneefrau“ eine sowohl hartnäckige als auch tödliche Gegnerin. Seine Berührung ist genug, um jedes Wesen – lebend oder nicht – in zerbrechliches Eis, das sie schon in tausend Teile zerschlägt, zu verwandeln.



TESSO (鉄鼠)

Tesso (wörtlich „Eisenmaus“) heißte tatsächlich Raigō und war ein alter Mönch des buddhistischen Tempels Mii-dera in Kyoto. Ein Tag bat ihn der Kaiser Shirakawa (1053-1129) zu beten, um einen Sohn als Thronfolger zu haben. Und so war es. Im Tausch bat Raigō einen Tempel allen für ihn. Aber die Rivalen von Mii-dera, die fürchtende Mönche-Krieger des Enryaku-ji Tempels, dagegen waren. Der Kaiser wünschte es nicht, sich mit ihnen verfeinden, deshalb lehnte er Raigōs Forderung ab. Darüber geärgerte Raigō sich so viel, dass als Protest einen Hungerstreik begann, den er umbrachte. Sofort danach wurde er noch einmal als ein ungeheuerlichen Mischling geboren: Tesso, der Herr der Ratten, von einer unersättlichen Rachsucht getrieben. Tesso ist der Boss des erstens Niveau: man kann er im Tempel finden, und greift er Seto Taishō mit seinen Horden Ratten an.



WANYŪDŌ (輸入道)

Ein Höllendiener, Wanyūdō schaut wie ein riesiges, brennendes Wagenrad, mit dem Kopf eines alten Mann in seiner Mitte. Der Sage nach soll er den verdammten Geist eines *Daimyō* (Lehensherr) sein, der seinen Untergebenen misshandelte – insbesondere hat er sie an einen Wagenrand als Folter festgebunden. Wanyūdō tritt am Ende des zweiten Niveau auf: seine Berührung sowie seine Energieblitze sind tödlich.



TENGU (天狗)

Die Tengu sind mächtige Yōkai, die auf den Bergen bewohnen. Sie können verschiedene Gestalten annehmen, aber sehen sie meistens wie geflügelten Wesen mit roter Haut und langer, dünner Nase, als *yamabushi* (buddhistischer Einsiedler) gekleidet. Man kann der Tengu am Ende des drittes Niveau treffen: er ist ein unversöhnlicher Gegner, der wird Seto Taishō keine Ruhe lassen.



HITOTSUME KOZŌ (一つ目小僧)

In Unterschied zur vorherigen Yōkai, diese Geschöpf in Form von einem Kind mit einem großem Kopf und nur einem Auge ist eine harmlose und gutmütige Figur. Man kann er nur im Bonus-Niveau finden.

SPIELANWEISUNGEN

In der untere Teil des Bildschirms können Sie von links nach rechts sehen:

- Ihren Punktzahl;
- die Nummer des derzeitiges Bildschirms (in der Boss- und Bonus-Niveaus nicht gegeben);
- den Zeitzähler ;
- die Nummer der verfügbaren Leben.

Seto Taishō kann zwischen die Plattformen springen, aber muss es vorsichtig sein, um von höher als etwa halb den Spielraum nicht zu fallen, oder wird er aufsplintern. Dasselbe wird auch passieren, wenn es seine Feinde stoßen wird, oder wenn die Zeit auf null steht. Im dritten Niveau muss es auch durch Wasser – da wird es langsamer werden, während die andere Yōkai nicht – und über rutschigen Eisflächen sich bewegen.

Indem Sie die Feuer-Taste gedrückt halten, können Sie die Feinde schlagen. Vorsicht: als sie geschlagen werden, ändern viele Yōkai ihre Richtung, deshalb können sie Ihnen überrumpeln. Setō Taishō kann seine Lanze nicht in der Luft verwenden (es braucht Stütze!), aber es kann das beim Laufen tun; dafür müssen Sie die Richtungs- und Feuer-Taste gleichzeitig drücken.

Nach einer gewissen Anzahl von Schlägen wird ein Yōkai in seine Dimension zurückgeschickt geworden. Manchmal wird es ein der folgenden Gegenstände zurücklassen:



MANEKI NEKO (招き猫)

Die „Winkende Katze“ wird Seto Taishō ein Leben mehr geben, bis zu 9. Wenn es schon 9 Leben hat, wird die Maneki Neko 1000 Punkte stattdessen geben.



WADOKEI (和時計)

Diese mechanische Uhr, in Japan hergestellt, wird den Zeitzähler zu 99 zurückstellen.



ONI (鬼)

Ein böser Dämon, der wird den Bildschirm zur Anfangslage zurückbringen; er wird aber den Zeitzähler unverändert lassen.

Als alle Feinde aus den Bildschirm man wegjagt, wird der Aufdruck *GANBARE!* (Weiter!) erscheinen, und wird man an nächsten Bildschirm übergehen. Nach den zwölften Bildschirm muss man den End-

Boss des Niveaus entgegentreten. Nach jeden Bildschirm werden Sie 10 Punkte für jede übrige Sekund bekommen.

Man muss jeden Bildschirm bevor den Zeitzähler auf null steht; in diesem Fall wird der Aufdruck *TIME UP!* (Zeit vorbei!), und Setō Taishō wird ein Leben verlieren.

Als Setō Taishō alle seine Leben verliert, können Sie das Spielen von dem letzten erreichten Bildschirm fortsetzen. Hierzu benutzt man eigenen bestimmten Krediten. Sie beginnen das Spiel mit einem Kredit und kann davon anderen im Bonus-Niveau erhalten. Nach den *GAME OVER* Aufdruck wird Ihnen die Gesamtpunkte gezeigt werden und, wenn Sie an meistens ein Kredit halten, werden Sie gefragt, ob möchten Sie das Spielen fortsetzen. Drücken Sie „J“ um mit dem Spiel weiterzugehen, oder „N“ um das Spiel zu verlassen, und zum Startmenü zurückzukehren.

Im Bonus-Niveau muss Seto Taishō die zwei Hitotsume Kozō in der Kiste hoch im Bildschirm drängen, indem es mit seiner Lanze sie schlägt. Wenn sie es stoßen, muss es wiederanfangen. Wenn Sie das Niveau innerhalb der Zeit fertigstellen, werden Sie 2000 Punkte und einen Extra-Kredit bekommen.

KONTROLLE

Man kann Setō Taishō mit der Tastatur oder einem Kempston- oder Sinclair-Joystick kontrollieren. Vordefinierte Taste sind: **Q** - Springen, **O** - Links, **P** - Rechts, **M** - Feuer, **H** - Pause.

Drücken Sie „1“ im Startmenü, um die Tastenbelegung zu ändern. Danach wird jede Kontrolle auf dem Bildschirm erscheinen: Wählen Sie die entsprechende Taste.

TIPPS

- Suchen Sie eine effektive Strategie, um jeden Bildschirm zu gewinnen. Manchmal müssen Sie sich sofort bewegen; in anderen Zuständen wird es nötig sein, auf den richtigen Moment für die Aktion zu warten.
- Stürzen Sie nicht rücksichtslos auf die Feinde (wie Seto Taishō normalerweise es tun!). Verwenden Sie die Elemente des Bildschirms, um die Feinde von einer Vorteilsstellung anzugreifen, oder Sie sich von einem Frühangriff zu verteidigen.
- Es gibt etwas, darüber wir Ihnen nichts gesagt haben – wir werden Ihnen den Spaß lassen, das allein entdecken...

INFOS UND KONTAKTE

Programm, Audio und Grafik © 2016 von Alessandro Grussu. Alle Rechte vorbehalten. Der Vertrieb dieses Produkts ist ohne ausdrückliche Zustimmung seines Autors verboten.

E-mail: alessandrogrussu@gmail.com
Sito web: <http://www.alessandrogrussu.it>

SETO TAISHŌ VS YŌKAI

Un nuevo juego de Alessandro Grussu para el ZX Spectrum 128K, desarrollado con:

- Arcade Games Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Paintbrush 2.6.1 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 6.9 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]

- Utiliza tecnología de compresión de datos ZX7 de Einar Saukas.
- Rutina "Fader" de William Frazer.
- Traducción portuguesa: Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- Playtest: Gabriele Amore.
- Pruebas adicionales: Flávio Massao Matsumoto.

CARACTERÍSTICAS

- Tres niveles de 12 pantallas cada uno, además de una pantalla del jefe y una pantalla bonus.
- 9 enemigos, 3 jefes y 1 personaje bonus.
- Una música de fondo diferente por cada nivel.
- *SetoLOAD*, una nueva carga turbo concebida expresamente por el juego.
- Juego y manual en cinco idiomas diferentes: italiano, inglés, alemán, español, portugués.

LA HISTORIA

Después su derrota por Funky Fungus, Seto Taishō, el "General Vajilla", regresa a Japón con sus sueños de gloria ahora destruidos. Sin embargo, durante su ausencia, el país cayó en agitación. Despertados por los artes mágicas utilizadas por Seto Taishō para reclutar su ejército, los *Yōkai* – los monstruos y duendes japoneses, a que el mismo Seto pertenece – empezaron a saltar por todas las partes, asustando y atormentando la población. Las fuerzas de policía y militares son incapaz de aguantar las hordas de criaturas malas, que aparecen invulnerable por las armas humanas.

"¡Todo eso es tu culpa!", todos gritan, señalando Seto Taishō con su dedos. "¡No hubieras debido meterte con estos poderes!"

Entonces, se necesita un *Yōkai*, para derrotar los *Yōkai* – y Seto Taishō, siendo el culpable, no puede hacer otro que empuñar su lanza con una jarra como punta, y liberar su patria de las mismas fuerzas que desató sin cuidado. Su propia clase...

EL JUEGO

SETO TAISHŌ VS YŌKAI es un juego de plataformas donde usted, como Seto Taishō, debe atacar los *Yōkai* en cada pantalla golpeándolos con su lanza. Cada criatura se comportará en una diferente manera: caminando, rebotando (verticalmente y diagonalmente) o siguiendo.

El juego completo se desarrolla en tres niveles de 12 pantallas cada uno y una pantalla del jefe por cada nivel. Estos son:

- **EL SANTUARIO Y EL TEMPLO.** La aventura de Seto Taishō inicia al atardecer a un santuario sintoísta ubicado cerca de un cementerio budista. Una extraña neblina flota en el aire, pero aparece bastante sólida para caminar sobre de esa. La confrontación final está en un templo donde Tesso, el loco monje-rata, espera.
- **LA CIUDAD.** Entre rótulos luminosos y pósteres de *Aidoru*, el área urbana es llena de presencias peligrosas que se arrastran fuera de sus escondrijos más oscuros. Wanyūdō, un terrible demonio llameante, gobierna aquí.
- **LA MONTAÑA.** Al amanecer, seres raros vagan entre los árboles, rocas y lagos, y usted debe desafiarlos y derrotarlos antes de enfrentar el Tengu, el Yōkai más poderoso de todos.

LOS YŌKAI



SETO TAISHŌ (瀬戸大将)

El "General Vajilla" no es más que un conjunto tambaleante de viejos y maltrechos menajes de cocina: su cabeza es una botella *tokkuri* para saké, su cuerpo una tetera, su piernas cucharas y su brazos pequeños platos. Su arma es una lanza con una pequeña jarra como punta, ¡realmente no mucho eficaz! A pesar de su evidente debilidad, Seto Taishō es agresivo y siempre busca adversarios de desafiar. Intentó a invadir la tierra de Fungiland, pero el heroico Funky Fungus lo obligó a la fuga y a regresar a Japón. Como otros Yōkai en el juego, Seto Taishō pertenece a los *tsukumogami*, es que decir objetos comunes que se animan mágicamente contra los humanos, enfadados porqué fueron olvidados o tirados por sus dueños.



BURA-BURA (不落々々)

Una linterna de papel, típica de los santuarios sintoístas. Su ligereza, junto al aire calentado por una candela en su interior, le permite de volar.



NUPPEPPŌ (ぬっぺっぽう)

El Nuppeppō es un habitante de los cementerios: es una masa de carne humana en putrefacción, consciente y capaz de movimiento. ¡Se dice que el hedor que emana es bastante para dejar K.O. un hombre! Sin embargo, no es muy agresivo y es fácil de derrotar.



KARA-KASA (唐傘)

Un paraguas con un ojo y una longa lengua, cuyo mango se transformó en una pierna y un pie de forma humana. Vuela abriéndose y cerrándose, y persigue Seto Taishō en todas partes.



MENREIKI (面霊気)

Los Menreiki son máscaras tradicionales usadas en el antiguo teatro danzante *Gigaku*. Cada una tiene un nombre y un significado preciso. El Yōkai en el juego es inspirado de ella de tipo *Chidō*.



KUCHISAKE ONNA (口裂け女)

Uno Yōkai moderno, la Kuchisake Onna (“mujer con la boca cortada”) está animada por instintos homicidas. Se volvió loca por causa de una intervención odontológica fracasada: en efecto, su atributo más característico es su enorme boca abierta. Ataca sus víctimas con un cuchillo y es muy rápida, porqué tiene un pasado de atleta profesional.



TOIRE NO HANAKO (トイレの花子)

“Hanako del baño” es un espíritu maligno que tiene el aspecto de una niña de cinco años en uniforme del colegio. Se cuenta que infeste los baños de las escuelas primarias, de ahí su nombre.



NUE (鵺)

Ni los Japoneses pueden decir exactamente que es el Nue; se puede describir como un tipo de quimera con la cabeza de un mono, el cuerpo de un *tanuki* (perro mapache japonés), las patas de un tigre y una serpiente como cola. El Nue puede también volar.



KAPPA (河童)

No se engañe por su aspecto flaco: el Kappa, una criatura acuática con longas patas y un fuerte pico, es un enemigo formidable y muy resistente. Sea prudente cuando deberá atacarlo en su ambiente natural.



YUKI ONNA (雪女)

A pesar de su aspecto etéreo, la “mujer de la nieve” es un adversario tan obstinado que mortal. Su toque es bastante por transformar cada ser, viviente o no, en frágil hielo, que ella destroza en mil pedazos.



TESSO (鉄鼠)

Tesso (lit. "rata de hierro") se llamaba en realidad Raigō y era un monje mayor del templo Mii-dera de Kyoto. Un día, el emperador Shirakawa (1053-1129) lo pidió de orar para haber un heredero. Así fue, y Raigō en cambio pidió un templo todo por él. Pero los rivales de Mii-dera, los aterradores monjes-guerrero del templo Enryaku-ji, se opusieron, y el emperador, que no quería generar antagonismo con ellos, rechazó a la solicitud de Raigō. Él estuvo tan enfadado que comenzó una huelga de hambre, que por fin lo mató. Apenas después Raigō nació de nuevo como un monstruoso híbrido: Tesso, el señor de las ratas, animado por una inextinguible sed de venganza. Tesso es el jefe del primero nivel; se encuentra en el templo y ataca Seto Taishō con sus hordas de ratas.



WANYŪDŌ (輸入道)

Un servidor del infierno, Wanyūdō aparece como una colosal y llameante rueda de un carro, con la cabeza de un hombre anciano, de mirada feroz, en su centro. La leyenda dice que es el espíritu condenado de un *daimyō* (señor feudal) que en su vida maltrataba sádicamente sus subalternos. En particular, él torturaba a ellos haciéndolos atar a la rueda de un carro. Wanyūdō está al fin del segundo nivel y, además de su toque mortal, puede disparar flechas de energía también letales.



TENGU (天狗)

Los Tengu son Yōkai poderosos, habitantes de las montañas. Pueden tener formas diferentes, pero la más común es de un ser alado con piel roja y nariz longa y fina, vestido como un *yamabushi* (un tipo de ermitaño budista). Colocado al término del tercero y último nivel, Tengu es un adversario implacable, que no tendrá piedad de Seto Taishō.



HITOTSUME KOZŌ (一つ目小僧)

A diferencia de los Yōkai anteriores, esta criatura en forma de un niño con una grande cabeza pelada y un solo ojo es un personaje inofensivo y benigno. Se encuentra únicamente en el nivel bonus.

COMO JUGAR

En la parte baja de la pantalla usted puede ver, de la derecha a la izquierda:

- su puntuación;
- el número de la pantalla actual (no presente en los niveles jefe y bonus);
- el contador del tiempo;
- el número de vidas a su disposición.

Seto Taishō puede saltar entre las plataformas, pero debe tener cuidado para no caer desde una altura alrededor superior a la mitad de la área de juego de la pantalla, porque será reducido a escombros. Lo mismo pasará si él chocará contra cualquier de sus enemigos. En el tercer nivel será necesario moverse también en el agua, donde los movimientos de Seto – no ellos de los otros Yōkai – se ralentizarán, y sobre resbaladizas superficies heladas.

Golpee los enemigos teniendo la tecla de Fuego pulsada, pero cuidado: a menudo los Yōkai cambian su dirección cuando se golpean, y podrían sorprenderle. Seto Taishō no puede utilizar su lanza cuando salta (¡necesita de apoyo!) pero puede cuando camina, pulsando las teclas de dirección y de Fuego en el mismo tiempo.

Después algunos golpes, un Yōkai será devuelto a su propia dimensión. A veces él dejará uno de los siguientes:



MANEKI NEKO (招き猫)

El "gato que invita" dará a Seto Taishō una vida extra, hasta un máximo de 9. Si Seto ya tiene 9 vidas, el Maneki Neko dará en cambio 1000 puntos.



WADOKEI (和時計)

Este reloj mecánico de fabricación japonesa volverá a colocar el contador del tiempo a 99.



ONI (鬼)

Un demonio malévolo que restablecerá el nivel a su condición inicial, pero dejará intacto el contador del tiempo.

Cuando todos los enemigos serán expulsados de la pantalla, el mensaje *GANBARE!* (¡Ánimo!) aparecerá y se continuará a la pantalla siguiente. Luego de la duodécima pantalla, se deberá enfrentar el jefe de fin de nivel. Al término de cada pantalla 10 puntos por cada segundo de tiempo de sobra serán añadidos a la puntuación.

Usted tiene que completar cada pantalla antes que el contador del tiempo llegue a cero. En este caso, el mensaje *TIME UP!* (¡Tiempo!) aparecerá y Seto Taishō perderá una vida.

Sin vidas, usted tendrá la posibilidad de continuar el juego desde la última pantalla. Por eso se utilizarán algunos créditos. Usted comienza el juego con un crédito y se puede ganar otro si se completa el nivel bonus. Luego del mensaje *GAME OVER* la puntuación final será mostrada y, si usted

tiene por lo menos un crédito, será preguntado si deseas continuar. Pulse "S" para seguir o "N" para salir y regresar al menú inicial. Los créditos se pueden emplear en todas las partes del juego, excepto en la tercera y última pantalla del jefe.

En el nivel bonus, Seto Taishō deberá pulsar los dos Hitotsume Kozō entre la caja puesta en la parte alta de la pantalla. Si él chocas con ellos, deberá reiniciar. Completar el nivel entre el límite de tiempo dará 2000 puntos y un crédito extra.

CONTROLES

Seto Taishō puede ser controlado por el teclado o un joystick Kempston/Sinclair. Las teclas predefinidas son: **Q** - salto, **O** - izquierda, **P** - derecha, **M** - fuego, **H** - pausa.

Las teclas pueden ser redefinidas pulsando la tecla "1" en el menú inicial. Sobre la pantalla aparecerán, uno después de otro, los controles de redefinir: pulse la tecla correspondiente a vuestra elección.

CONSEJOS

- Experimente una estrategia eficaz para resolver cada pantalla; a veces será necesario moverse inmediatamente al inicio; en otras situaciones se precisará esperar el momento favorable para obrar.
- No se arroje descuidadamente sobre los enemigos (¡como Seto Taishō haría normalmente!). Utilice los elementos de la pantalla para asaltarlos desde posiciones de ventaja o evitar que ellos ataquen usted muy pronto.
- Hay algo de que no ve hablamos, pero dejamos a usted el gusto de descubrirlo por vuestra cuenta...

AVISOS Y CONTACTOS

Programa, audio y visual © 2016 by Alessandro Grussu. Todos los derechos reservados. La distribución para fines comerciales de este producto sin el permiso explícito del autor está prohibida.

E-mail: **alessandrogrussu@gmail.com**
Sitio web: **<http://www.alessandrogrussu.it>**

SETO TAISHŌ VS YŌKAI

Um novo jogo de Alessandro Grussu para o ZX Spectrum 128K, criado com:

- Arcade Games Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Paintbrush 2.6.1 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 6.9 [Don Ho]
- Pasmó 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]

- Utiliza a tecnologia de compressão de dados RCS+ZX7 de Einar Saukas.
- Rotina "Fader" de William Frazer.
- Tradução ao Português: Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- Teste de jogo: Gabriele Amore.
- Provas adicionais: Flávio Massao Matsumoto.

DESTAQUES

- Três níveis contendo 12 telas, mais uma tela de chefe para cada e uma tela de bônus.
- 9 inimigos, 3 chefes e 1 personagem de bônus.
- Músicas de fundo diferentes para cada nível.
- *SetoLOAD*, um novo esquema de carga rápida, especialmente criado para o jogo.
- Jogo e manual em cinco idiomas diferentes: Italiano, Inglês, Alemão, Espanhol, Português.

A HISTÓRIA

Depois de ser derrotado pelo Funky Fungus, Seto Taishō, o general feito de louça, retorna ao Japão com seus sonhos de glória agora desfeitos. Contudo, em sua ausência, o país mergulhou no caos. Despertados pelas artes mágicas usadas por Seto Taishō para recrutar seu exército, os *Yōkai* – os monstros e goblins do Japão dos quais nosso personagem faz parte – surgem em todos os lugares, amedrontando e ameaçando a população. A polícia e a força militar são incapazes de fazer frente às hordas de criaturas maléficas que parecem ser imunes às armas do Homem.

"A culpa é sua!", todos gritam, apontando seus dedos para Seto Taishō. "Você não devia ter se metido com estas forças!".

Cabe então a um *Yōkai* derrotar os *Yōkai* – e Seto Taishō, sendo culpado, não tem o que fazer a não ser carregar sua lança com ponteira de barro, e libertar a sua terra natal de forças que ele mesmo, sem tencionar, acabou liberando. Sua própria gente...

O JOGO

SETO TAISHŌ VS YŌKAI é um jogo de plataforma em que o jogador, como Seto Taishō, deve atacar os *Yōkai* em cada tela acertando-os com uma lança. Cada criatura se comporta de uma forma diferente: andando, pulando (na vertical e na horizontal) ou perseguindo.

A ação acontece em três níveis de 12 telas cada, mais uma tela de bônus para cada nível. Os níveis são:

- **O SANTUÁRIO E O TEMPLO.** A aventura de Seto Taishō começa ao pôr-do-sol no santuário Shinto localizado perto de um cemitério Budista. Uma estranha neblina paira sobre o ar, mas parece sólida o suficiente para que se caminhe sobre ela. O confronto final acontece em um templo onde Tesso, o monge-rato maluco, o espera.
- **A CIDADE.** Entre sinais luminosos e cartazes aidoru, a região urbana está recheada de presenças perigosas que saem dos esconderijos mais escuros. Wanyūdō, um demônio em chamas assustador, é quem manda ali.
- **AS MONTANHAS.** É o amanhecer: criaturas esquisitas vagam ao redor das árvores, rochas e lagos, e Seto Taishō deve enfrentá-las e vencê-las antes de desafiar Tengu, o mais poderoso dos Yōkai.

OS YŌKAI



SETO TAISHŌ (瀬戸大将)

O "General de Louça" não é nada além de um amontoado de utensílios de cozinha maltratados: sua cabeça é uma garrafa *tokkuri* de saquê, seu corpo um bule, suas pernas colheres e seus braços são feitos de pratinhos. Sua arma é uma lança cuja ponta é feita de barro – nada eficiente na verdade! Apesar de sua notória fragilidade, Seto Taishō é valente e agressivo, e está sempre à procura de adversários para desafiar. Ele tentou invadir Fungiland, mas o heróico Funky Fungus fez com que ele fugisse de volta ao Japão. Assim como outros Yōkai do jogo, Seto Taishō faz parte de um tipo de monstro conhecido como *tsukumogami*, isto é, utensílios domésticos comuns que deram vida a si mesmos através de magia, furiosos por terem sido descartados por seus donos.



BURA-BURA (不落々々)

Um lampião de papel comumente encontrado em santuários Shinto. Sua leveza, aliada ao ar quente oriundo de uma vela em seu interior, faz com que voe.



NUPPEPPŌ (ぬっぺっぽう)

O Nuppeppō é um habitante dos cemitérios: ele é, na verdade, um pedaço de carne podre com consciência e capaz de se mover. Dizem que seu fedor já é o suficiente para fazer com que alguém desmaie! Apesar de tudo, não é agressivo, sendo fácil de derrotar.



KARA-KASA (唐傘)

Um guarda-chuva com um olho só e uma língua comprida; seu cabo virou uma perna e um pé de aparência humana. Ele voa ao se abrir e fechar, perseguindo Seto Taishō por todo parte.



MENREIKI (面霊気)

As Menreiki são máscaras tradicionais usadas na milenar performance de dança *Gigaku*. Cada uma tem um nome e um significado próprio. As máscaras do jogo são inspiradas no estilo *Chidō*.



KUCHISAKE ONNA (口裂け女)

Uma Yōkai moderna, Kuchisake Onna (“mulher de lábio cortado”) é movida por impulsos homicidas, tendo ficado louca ao ser mutilada em uma operação dentária que, por alguma razão estranha, deu errado. Sua característica notória é uma boca grande e entrecortada. Ela ataca suas vítimas com uma faca e é muito rápida, pois foi atleta no passado.



TOIRE NO HANAKO (トイレの花子)

“Hanako do Banheiro” é um espírito malvado que aparece como uma menina de cinco anos de idade em uniforme escolar. Dizem que ela infesta os banheiros de escolas primárias, eis o motivo do nome.



NUE (鵺)

Nem mesmo os japoneses sabem direito o que Nue é; a descrição poderia ser a de uma quimera com a cabeça de um macaco, o corpo de um *tanuki* (cão-guaxinim japonês), as patas de um tigre e a cauda de uma cobra. E também pode voar.



KAPPA (河童)

Não deixe que sua aparência magra engane: Kappa, uma criatura aquática com membros longos e um forte bico, é um inimigo formidável e insistente. Seja particularmente cauteloso quando tiver que atacá-lo em seu habitat natural.



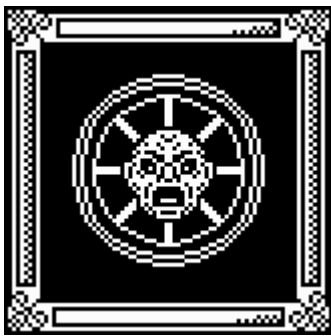
YUKI ONNA (雪女)

Apesar de sua aparência etérea, a “mulher de neve” é uma adversária obstinada e mortal. Seu toque é suficiente para transformar cada ser, vivo ou morto, em gelo fino, que ela então sopra e faz em pedaços.



TESSO (鉄鼠)

O nome verdadeiro de Tesso (literalmente "rato de ferro") era Raigō. Ele era um monge avançado do templo Mii-dera em Kyoto. Certo dia, o Imperador Shirakawa (1053-1129) pediu-lhe que rezasse para que ele, o imperador, tivesse um filho que o sucedesse no trono. O herdeiro nasceu, e Raigō pediu, como recompensa, um templo que fosse só dele. No entanto, os rivais de Mii-dera, os temíveis monges guerreiros do templo Enryaku-ji, opuseram-se ao pedido, e o imperador, que não queria entrar em choque com os adversários, recusou-se a cumprir o trato. Raigō ficou tão irritado que, em protesto, iniciou uma greve de fome que acabou por matá-lo, mas logo depois ele renasceu como um monstro híbrido: Tesso, o senhor dos ratos, movido por uma fome insaciável de vingança. Tesso é o primeiro chefe de fase: ele é encontrado no templo e ataca Seto Taisho enviando hordas de ratos.



WANYŪDŌ (輪入道)

Um servo do Inferno, Wanyūdō aparece como uma grande roda de charrete flamejante com a cabeça de um velho, de olhar feroz, no centro. De acordo com a lenda, ele é o espírito maldito de um *daimyo* (senhor feudal) que, sádico, maltratou seus subordinados em vida – ele gostava de torturá-los amarrando-os a uma roda de charrete. Wanyūdō aparece ao final do segundo nível e, além de seu toque mortal, é capaz de disparar raios de energia também fatais.



TENGU (天狗)

Os Tengu são poderosos Yōkai, os habitantes da montanha. Eles podem assumir diferentes formas, mas a mais comum é a de um animal alado de pele vermelha com um nariz comprido e fino, vestido como um *yamabushi* (uma espécie de eremita Budista). Encontrado no final do terceiro e último nível, Tengu é um inimigo implacável, que não dará trégua a Seto Taishō.



HITOTSUME KOZŌ (一目小僧)

Diferente dos Yokai anteriores, esta criatura em forma de uma criança com uma grande cabeça careca e de apenas um olho é um personagem fraco e de bom coração. Ele só é encontrado no nível de bônus.

COMO JOGAR

Na parte inferior da tela é possível ver, da esquerda para a direita:

- Sua pontuação;
- O número da tela atual (não presente nos níveis de chefes e bônus);
- O contador de tempo;

- O número de vidas que resta.

Seto Taishō pode pular entre plataformas, mas é preciso ter cuidado para que ele não caia de uma altura maior do que meia tela, caso contrário, ele morre. O mesmo acontece em caso de colisão com quaisquer de seus inimigos. No terceiro nível, você também precisará se mover debaixo d'água – onde os movimentos de Seto Taishō ficarão mais lentos, ao passo que os outros Yōkai não serão afetados – e sobre superfícies de gelo escorregadias.

Acerte seus inimigos apertando Tiro, mas cuidado: os Yōkai irão constantemente mudar de direção ao serem alvejados e podem pegá-lo de surpresa. Seto Taishō não pode usar a lança enquanto salta (é preciso estar no chão!), mas é possível usá-la ao caminhar, basta pressionar Tiro e o direcional ao mesmo tempo.

Após um certo número de golpes, um Yōkai será enviado de volta à sua própria dimensão. Ele poderá deixar um destes itens ao partir:



MANEKI NEKO (招き猫)

O "gato que acena" dará uma vida extra, até um máximo de nove. E se você já tiver nove vidas, receberá 1000 pontos.



WADOKEI (和時計)

Este relógio mecânico japonês voltará o contador de tempo novamente para 99.



ONI (鬼)

Um demônio malvado que retornará a tela à sua condição inicial, mas não alterará a contagem de tempo.

Depois de expulsar todos os inimigos da tela dentro do limite de tempo, a mensagem *GANBARE!* (Continue!) aparecerá e você será levado à próxima tela. Após a décima segunda, você terá de enfrentar o chefe de fase. Ao término de cada tela, você receberá 10 pontos para cada segundo de tempo que sobrar.

Cada tela deve ser completada antes que o contador de tempo chegue ao zero; neste caso, a mensagem *TIME UP!* (Tempo Acabou!) aparecerá e Seto Taishō perderá sua vida.

Se perder todas as vidas, você terá a chance de continuar jogando da última tela alcançada, usando créditos. Você começa o jogo com um crédito e pode ganhar outro se passar da tela de bônus. Depois da mensagem *GAME OVER* você verá o placar final e será perguntado se deseja continuar. Aperte "S" para retomar o jogo ou "N" para sair e voltar ao menu inicial. Você pode usar seus créditos em qualquer parte, exceto nas telas dos chefes da terceira e da última fase.

Na fase de bônus, Seto Taishō precisa empurrar os dois Hitotsume Kozo para dentro da caixa na parte superior da tela com sua lança. Se tocá-los, terá de começar novamente. Completando-se a fase dentro do tempo limite dará ao jogador um crédito extra e 2000 pontos.

CONTROLES

Seto Taishō pode ser controlado via teclado ou com joysticks do tipo Kempston e Sinclair. Os botões por padrão são: **Q** - pulo, **O** - esquerda, **P** - direita, **M** - tiro, **H** - pausa.

Os botões podem ser redefinidos pressionando-se a tecla "1" no menu inicial. Cada controle a ser redefinido aparecerá na tela: escolha a opção correspondente.

DICAS

- Tente adotar uma estratégia eficaz para resolver cada tela; às vezes você terá de voltar ao início, em outras situações, você terá que esperar o momento certo para agir.
- Não se atire loucamente contra seus inimigos (como Seto Taishō normalmente faz!). Use elementos da tela para atacá-los a partir de posições de vantagem, ou evite ser atacado muito cedo por eles.
- Há algo que não informamos a você, mas vamos deixá-lo com o prazer de descobrir por si só...

INFORMAÇÃO E CONTATO

Programa, áudio e visual © 2016 por Alessandro Grussu. Todos os direitos reservados. A distribuição comercial deste produto sem o consentimento de seu autor é expressamente proibida.

E-mail: **alessandrogrussu@gmail.com**
Website: **<http://www.alessandrogrussu.it>**