

MANUALE DELL'UTENTE.....	2
USER MANUAL .....	7
MANUEL DE L'UTILISATEUR.....	12
BENUTZERHANDBUCH .....	17
GUÍA DEL USUARIO .....	22
MANUAL DO USUÁRIO .....	27

## PRESENTAZIONE

Benvenuti in COUSIN HORACE, un nuovo gioco per il Sinclair ZX Spectrum 48/128, un'avventura epica con le seguenti caratteristiche:

- Cinque diversi capitoli che insieme formano un misto di gioco di piattaforme, spara-e-fuggi, esplorazione di labirinti e rompicapo.
- Una trama coinvolgente illustrata da immagini "spectrumizzate" e schermate di intermezzo in stile fumettistico.
- Disponibile nei formati TZX (schema di caricamento veloce Biturbo-II) e TAP.
- Gioco e documentazione in sei diverse lingue: italiano, inglese, francese, tedesco, spagnolo e portoghese.

Ma chi è Cousin Horace, in effetti?

L'idea mi è venuta dall'osservazione dei cartoncini delle cassette delle versioni dei giochi di Horace per il clone statunitense dello Spectrum, il Timex Sinclair 2068. Il personaggio raffigurato su di essi assomiglia ben poco a quello che tutti conosciamo e amiamo, malgrado i giochi stessi siano indistinguibili dalle loro controparti per Spectrum.



Ho quindi immaginato che quel personaggio non fosse l'Horace britannico, ma il suo cugino americano – anch'egli di nome Horace – il quale vive le stesse avventure, o una sorta di vita parallela se si vuole, dall'altra parte dell'Oceano Atlantico. Da qui COUSIN HORACE.

Ogni capitolo pone al giocatore una sfida di tipo differente, e richiede diverse abilità per poter essere completato. Arrivando al termine di ogni capitolo (tranne l'ultimo, ovviamente), il giocatore riceverà un codice da inserire dopo il caricamento del successivo allo scopo di poterlo avviare.

Buon divertimento!

– L'Autore

## **LA STORIA**

I due Horace stanno al momento aiutando le autorità locali dei loro rispettivi paesi nelle indagini su di una rete clandestina formata dai loro antichi nemici, i Guardiani – una malvagia società segreta che ha per obiettivo il dominio sul mondo – e i Ragni, oltre ai loro nuovi alleati, i Demoni Volanti.

Un giorno, Horace-US (d'ora in poi semplicemente Horace) invita suo cugino a trascorrere un periodo di vacanza negli Stati Uniti. I due si accordano per incontrarsi all'aeroporto. L'aereo dal Regno Unito atteso da Horace atterra regolarmente, ma il suo parente non si vede da nessuna parte.

All'improvviso, Horace riceve una chiamata sul suo cellulare. "Mi hanno preso, cugino! Aiuto!". È la voce di Horace-UK. Un'altra voce, sconosciuta e dal tono sinistro, intima a Horace di recarsi immediatamente verso un luogo alla periferia della città, altrimenti suo cugino non resterà vivo entro la giornata. Naturalmente, deve andarci da solo e senza avvisare alcuno di ciò.

Horace, malgrado sia certo di gettarsi dritto nella tana del lupo, acconsente e ferma la sua auto di fronte a un edificio alto e tetro. Vi entra...

## **I CAPITOLI**

### **Capitolo 1 - La torre (gioco di piattaforme)**

Adesso Horace è intrappolato all'interno della torre dei Guardiani. Deve raggiungere l'ultimo piano e prendere la chiave che apre l'armadio contenente la Grande Pillola della Forza, il quale si trova proprio al di sopra della locazione di partenza. Ingoiando la Pillola, Horace potrà mettere fuori combattimento i suoi nemici saltando loro sopra. Dovrà quindi ripulire l'intero edificio dai cattivi.

I due contatori posti al di sotto dell'area di gioco indicano l'energia di Horace e il numero di nemici battuti. Notate che anche dopo aver ingoiato la Pillola Horace non è invulnerabile: i nemici possono ancora fargli del male se non li colpisce nel modo appropriato. I kit di pronto soccorso gli faranno recuperare 5 punti di energia.

State lontani dagli spuntoni e non toccate i fusti di rifiuti radioattivi!

### **Capitolo 2 - Il volo (spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale)**

Dopo essersi sbarazzato dei suoi nemici, Horace scopre degli indizi i quali provano che i Guardiani stanno costruendo degli avamposti segreti in giro per gli USA e che suo cugino è stato portato in una cittadina chiamata Sleepyville. Sul tetto della torre trova un elicottero e perciò decide di recarsi là subito, ma pochi istanti dopo essersi alzato in volo viene attaccato da sciame di droni esplosivi controllati a distanza. Fortunatamente l'elicottero è equipaggiato con un cannone che può essere potenziato raccogliendo le icone "POW" poste lungo il cammino.

Horace deve quindi volare sopra quattro diversi paesaggi – città, campagna, montagne e deserto – prima di arrivare a Sleepyville, sempre tenendo d’occhio il livello del carburante, da ripristinare raccogliendo le taniche.

### **Capitolo 3 - Sleepyville (arcade adventure d’esplorazione)**

A Sleepyville, Horace deve trovare il modo di scoprire la base dei Guardiani dove suo cugino è imprigionato. Dovrà interagire con vari altri personaggi e usare diversi oggetti. Purtroppo Sleepyville sta ospitando il raduno annuale nazionale dei Pink Devils, un sodalizio di motociclisti ossessionati dalla velocità, i quali si possono incontrare praticamente ovunque in città! Altri rischi sono gli Scorpioni Giganti, i Rotolacampo e una specie particolarmente pericolosa di avvoltoi. Ogni contatto con tutti loro toglierà a Horace un’unità di energia (due nel caso degli avvoltoi), mostrata a sua volta dalla barra posta sotto l’area di gioco. Se l’energia scende a zero, Horace muore e il gioco finisce.

Per ripristinare l’energia, Horace deve recarsi all’ospedale ed entrare nell’area Fast-Aid, un avanzatissimo dispositivo medico. Per poterlo usare dovrà pagare ogni volta una tariffa di \$10. Se resta senza soldi, non potrà usufruire dell’assistenza medica. Horace comincia il gioco con \$30 (ha lasciato a casa il portafogli e la carta di credito!).

### **Capitolo 4 - La base (gioco di labirinto)**

Horace è penetrato nella base nemica, tuttora in costruzione, e ha trovato suo cugino chiuso dentro una cella. Questi gli racconta che si trovano nel nuovo nucleo operativo dei Guardiani. Il solo modo per liberarlo è trovare cinque dischetti, parti di un codice di emergenza che una volta inserito nel computer principale al centro della base arresterà il sistema e sbloccherà la porta della cella. Horace dovrà quindi tornare al punto di partenza.

Per difendersi dai Robot Assassini e dai Ciber-Guardiani posti a sorveglianza del luogo, Horace può usare le pistole sparachiodi lasciate lì dagli operai che stanno lavorando al completamento della struttura. Ogni pistola è provvista di 30 chiodi; Horace ne può portare un massimo di 99. Può inoltre spostare i bidoni per deviare i mortali raggi laser che rimbalzano tra le pareti.

Raccogliete le chiavi per aprire le porte e i kit di pronto soccorso per ripristinare 10 unità di energia. State attenti alle pozze di melma radioattiva!

### **Capitolo 5 - Insieme (azione/rompicapo)**

I due cugini stanno fuggendo dalla base... cosa potrebbe andare storto, adesso?

## **COME GIOCARE**

Horace può essere controllato con la tastiera, o con un joystick Kempston o Sinclair, ad eccezione del Capitolo 2 dove, a causa delle limitazioni del motore SEUD, l’opzione joystick Kempston è assente; potete usare soltanto la tastiera o il joystick Sinclair (per lo stesso motivo, gli effetti sonori di questo capitolo sono soltanto per il chip sonoro AY).

I tasti sono:

- **O** - sinistra
- **Q** - su
- **SPAZIO** - salto/fuoco/inventario
- **H** - pausa
- **P** - destra
- **A** - giù
- **M** - fuoco (solo Capitolo 2)/raccogli/scegli

## SUGGERIMENTI

- Capitolo 1: conservate i kit medici per quando ne avrete realmente bisogno.
- Capitolo 2: cercate di memorizzare le scie di attacco dei droni.
- Capitolo 3: alcuni oggetti appariranno solo dopo che una certa azione sarà stata compiuta.
- Capitolo 4: sarete attaccati continuamente nella zona centrale, per cui cercate di risparmiare le munizioni per quando vi entrerete; nel resto della base, evitate il più possibile il contatto coi nemici invece di eliminarli.

## STRUMENTI DI SVILUPPO

Il gioco è stato realizzato con i seguenti strumenti di sviluppo (tra parentesi quadre sono indicati i rispettivi autori):

- Arcade Game Designer 4.4 [Jonathan Cauldwell]
- Beepola 1.08.01 [Chris Cowley]
- Bin2data 1.0 [Bob Stain]
- BMP2SCR EXP 2.11b [Leszek Chmielewski]
- La Churrera 3.99.3c [Mojon Twins]
- HiSoft BASIC 1.1 [Cameron Hayne, Andrew Pennell]
- Laser Compact 5.2 [Dmitry Pyankov]
- Notepad ++ 6.6.8 [Don Ho]
- PasmO 0.6.0 [Julian Albo]
- Retro-X Alpha 8 [090406] [Leszek Chmielewski]
- SevenUP 1.20 [Jaime Tejedor Gómez]
- Shoot-Em Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- Spectaculator 8.0.0.3092 [Jonathan Needle]
- ZX7 compressor [Einar Saukas]
- ZX-Blockeditor 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Editor Second Edition 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Paintbrush 2.4.0.1 [Klaus Jahn]

## RINGRAZIAMENTI E RIFERIMENTI GRAFICI

- Jonathan Cauldwell: assistenza per Arcade Game Designer e Shoot-Em Up Designer.
- Na\_th\_an: assistenza per La Churrera.

- Routine "Biturbo-II" di Giovanni Zanetti.
- Routine "Fader" di William Frazer.
- Routine "Smooth Scroll" di Paul Preston.
- Traduzione francese di Patrice Arone.
- Traduzione portoghese di Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- Il gioco contiene alcuni elementi grafici riadattati dai seguenti titoli: *Double Take*, *Express Raider*, *Everyone's A Wally*, *Firefly*, *Horace And The Spiders*, *Hungry Horace*, *Manic Miner*, *Q-10 Tank Buster*, *Renegade*, *Wells And Fargo*, *Wibstars*.

### **COLONNA SONORA**

- "Peter Gunn Theme" (H. Mancini)
- "Yankee Doodle" - "When Johnny Comes Marching Home" - "Turkey In The Straw" - "The Yellow Rose of Texas" (tradizionali)
- "Oh! Susanna" (S. Foster)
- "Surfin' U.S.A." (B. Wilson/C. Berry)

### **NOTE LEGALI**

© 2014 by Alessandro Grussu. *Cousin Horace* 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.it](mailto:ag.online@tin.it) / [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)**

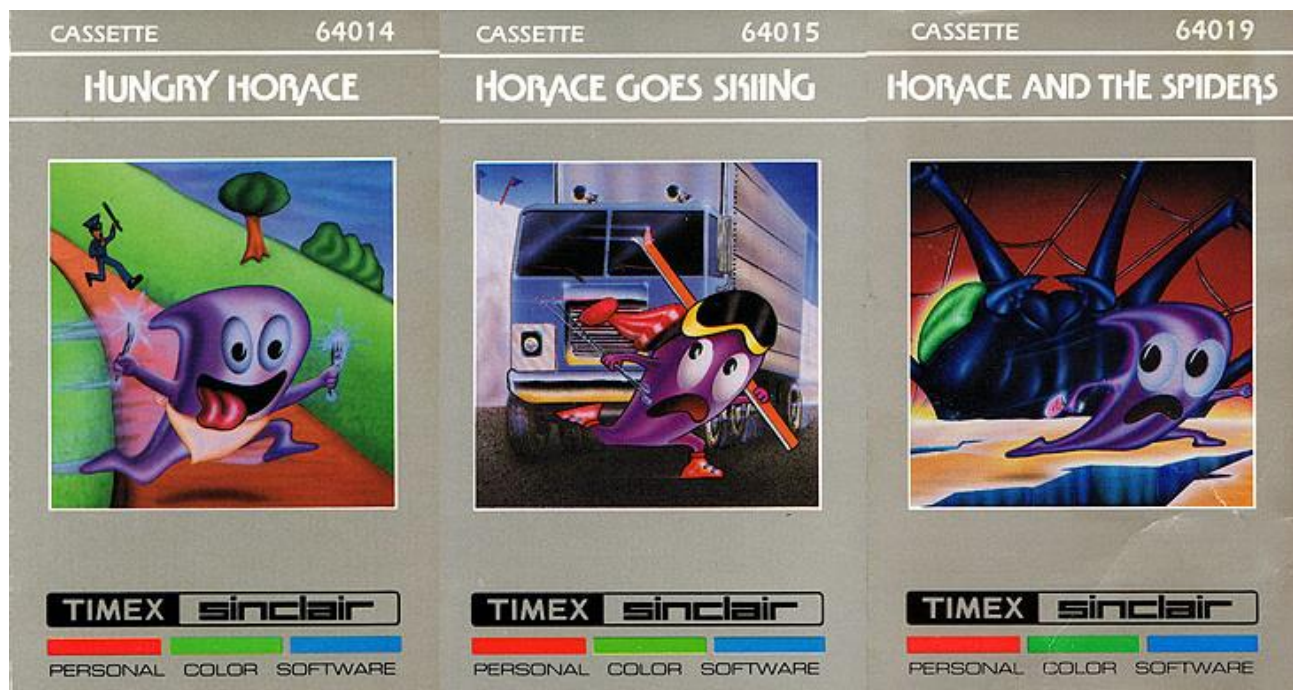
## INTRODUCTION

Welcome to COUSIN HORACE, a new game for the Sinclair ZX Spectrum 48/128, an epic adventure with the following main features:

- Five different chapters for a mix of platform, shoot-'em-up, puzzle solving and maze exploration.
- An immersive plot illustrated by 'Spectrumized' pictures and comic book-like in-between screens.
- Comes in TZX (Biturbo-II fast loader) and TAP format.
- Game and documentation immediately available in six different languages: Italian, English, French, German, Spanish and Portuguese.

But who is Cousin Horace, actually?

The idea came to me by looking at the cassette inlays of the versions of Horace games made for the Timex Sinclair 2068, the American clone of the Spectrum. The character portrayed on them bears very little resemblance to the one we all know and love, although the games themselves are indistinguishable from their Spectrum counterparts.



I then imagined such character not to be the British Horace, but his American cousin – incidentally going by the name of Horace as well – living his same adventures, or a sort of parallel life if you prefer, on the other side of 'The Pond'. Hence COUSIN HORACE.

Each chapter poses a different challenge for the player, requiring different skills to be negotiated. By successfully ending each one of them (except for the last chapter, of course) the player will receive a code to enter after loading the next one in order to start it.

Have fun!

– The Author



## **THE STORY**

The two Horaces are currently helping local authorities in their respective countries into investigating an underground network formed by their ancient enemies, the Guardians – an evil secret society bent on world domination – and the Spiders, together with their new allies, the Flying Demons.

One day US-Horace (from now on simply Horace) invites his cousin for a holiday in the States and the two arrange a meeting at the airport. However, the plane from the United Kingdom Horace was waiting for has arrived, but there is no sign of his relative.

All of a sudden, Horace receives a phone call on his mobile. “They got me, cousin! Help!” It is UK-Horace’s voice. Another voice – an unknown, eerie one – intimates Horace to head immediately for a place at the edge of the city, otherwise his cousin won’t survive the day. Of course, he must go alone and not tell anyone about this.

Horace, although being certain he is walking straight into the lion’s den, complies to the request and stops his car in front of a tall, ominous building. He steps in...

## **THE CHAPTERS**

### **Chapter 1 - The Tower (platform game)**

Horace is now trapped inside the Guardians’ tower. He must reach the top floor and get the key that opens the locker with the Great Power Pill inside (the locker can be seen right above the starting point). By eating the Pill he will be able to knock his enemies out by stomping over them. Then he has to cleanse the whole building of the baddies.

The two counters below the play area show Horace’s energy and the number of enemies defeated. Notice that eating the Pill does not make Horace invulnerable – enemies can still hurt him if he does not hit them properly. First aid kits will restore 5 units of energy.

Stay away from the spikes and do not touch the radioactive waste barrels!

### **Chapter 2 - The Flight (horizontally scrolling shoot-‘em-up)**

After getting rid of his enemies, Horace finds evidence that the Guardians are building secret outposts throughout the USA and that his cousin has been brought to a small town called Sleepyville. Having found a helicopter on the roof of the tower, he decides to go there at once, but just a few seconds after taking off, he is attacked by swarms of remote-controlled explosive drones. Luckily the helicopter is equipped with a cannon which can be powered up by collecting the ‘POW’ tokens placed along the way.

He must then fly over four landscapes – city, countryside, mountains and desert – before arriving at Sleepyville, while keeping an eye at the helicopter’s fuel level, replenished by collecting fuel tanks.



### **Chapter 3 - Sleepyville (exploration arcade adventure)**

At Sleepyville, Horace must find a way to discover the Guardians' base, where his cousin is held captive. He will have to interact with several other characters and use different objects. Unfortunately Sleepyville is currently hosting the annual national convention of the Pink Devils, a club of speed-obsessed bikers that can be found almost everywhere in town! Other risks come in the form of the local Giant Scorpions, Tumbleweed and a particularly dangerous species of vulture. Every contact with them will deduct one unit of energy (two in case of contact with the Crazy Vultures) from the bar placed below the playing area. If energy drops to zero, Horace dies and the game ends.

In order to replenish his energy, Horace must go the hospital and enter the Fast-Aid area, a state-of-the-art medical facility. A fee of \$10 will be deducted from his account. Should he remain without money, he won't be able to receive medical care. Horace starts with \$30 (he left his wallet and credit card home!).

### **Chapter 4 - The Base (maze game)**

Horace has penetrated the enemy base, still under construction, and found his cousin captive into a cell. He tells him that this is the new core of the Guardians' operations. The only way to release him is to find five diskettes, parts of an emergency code which, once entered into the main computer in the central zone, will shut the system down and unlock the cell door. Horace will then have to go back to the starting point.

To defend himself from the Assassin Robots and Cyber-Guardians roaming the place, Horace may use the nail guns left there by workmen completing the structure and deflect deadly laser beams with barrels he can move for that purpose. Each nail gun comes with 30 nails – you can carry a maximum of 99 of them.

Collect keys to open doors and first aid kits to restore 10 units of energy. Beware of the pools of radioactive slime!

### **Chapter 5 - Together (action/puzzle)**

The two cousins are fleeing from the base... what could possibly go wrong now?

### **HOW TO PLAY**

Horace can be controlled with the keyboard, or a Kempston/Sinclair joystick, except for Chapter 2 where, due to the limitations of the SEUD engine, the Kempston joystick option is absent; you may only use the keyboard or a Sinclair joystick (for the same reason, sound effects for that chapter are AY-only). Keys are:

- **O** - left
- **Q** - up
- **SPACE** - jump/fire/inventory
- **H** - hold
- **P** - right
- **A** - down
- **M** - fire (Chapter 2 only)/pick up/choose

## HINTS AND TIPS

- Chapter 1: Save the first aid kits for when you really need them.
- Chapter 2: Try to memorize the attack patterns of drones.
- Chapter 3: Some objects will only appear after a certain action has been performed.
- Chapter 4: You will face continuous attacks while in the central zone, so try to spare your ammunition for it, and avoid as much as possible contact with foes in the rest of the base instead of eliminating them.

## DEVELOPING TOOLS

The game was developed with the following tools (their respective authors are shown in brackets):

- Arcade Game Designer 4.4 [Jonathan Cauldwell]
- Beepola 1.08.01 [Chris Cowley]
- Bin2data 1.0 [Bob Stain]
- BMP2SCR EXP 2.11b [Leszek Chmielewski]
- La Churrera 3.99.3c [Mojon Twins]
- HiSoft BASIC 1.1 [Cameron Hayne, Andrew Pennell]
- Laser Compact 5.2 [Dmitry Pyankov]
- Notepad ++ 6.6.8 [Don Ho]
- PasmO 0.6.0 [Julian Albo]
- Retro-X Alpha 8 [090406] [Leszek Chmielewski]
- SevenUP 1.20 [Jaime Tejedor Gómez]
- Shoot-Em Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- Spectaculator 8.0.0.3092 [Jonathan Needle]
- ZX7 compressor [Einar Saukas]
- ZX-Blockeditor 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Editor Second Edition 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Paintbrush 2.4.0.1 [Klaus Jahn]

## ACKNOWLEDGEMENTS AND GRAPHIC REFERENCES

- Jonathan Cauldwell: assistance with Arcade Game Designer and Shoot-Em Up Designer.
- Na\_th\_an: assistance with La Churrera.
- 'Biturbo-II' routine by Giovanni Zanetti.
- 'Fader' routine by William Frazer.
- 'Smooth Scroll' routine by Paul Preston.
- French translation by Patrice Arone.
- Portuguese translation by Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- The game contains some graphic elements readapted from the following titles: *Double Take*, *Express Raider*, *Everyone's A Wally*, *Firefly*, *Horace And The Spiders*, *Hungry Horace*, *Manic Miner*, *Q-10 Tank Buster*, *Renegade*, *Wells And Fargo*, *Wibstars*.

## **SOUND TRACK**

- “Peter Gunn Theme” (H. Mancini)
- “Yankee Doodle” - “When Johnny Comes Marching Home” - “Turkey In The Straw” - “The Yellow Rose of Texas” (traditional)
- “Oh! Susanna” (S. Foster)
- “Surfin’ U.S.A.” (B. Wilson/C. Berry)

## **LEGAL NOTES**

© 2014 by Alessandro Grussu. *Cousin Horace* 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.it](mailto:ag.online@tin.it)** / **[alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)**

## INTRODUCTION

Bienvenue à COUSIN HORACE, un nouveau jeu pour le Sinclair ZX Spectrum 48/128, une aventure épique aux caractéristiques suivantes :

- Cinq chapitres différents, offrant un mix entre jeu de plateformes, shoot-em-up, puzzle, exploration de labyrinths.
- Une partie en immersion illustrée par des images « Spectrumisées » et stylées comics, comme dans les écrans de transition.
- Disponible au format TZX (Biturbo II fast loader) et TAP.
- Jeu et documentation immédiatement disponible en six langues : Italien, Anglais, Français, Allemand, Espagnol et Portugais.

Mais qui est vraiment Cousin Horace ?

L'idée m'est venue en regardant les jaquettes de cassettes des jeux Horace créés pour le Timex Sinclair 2068, clone américain du ZX Spectrum. Le personnage représenté n'avait que peu de ressemblances avec celui que nous connaissons et aimons tous, alors que les jeux eux-mêmes sont semblables à leur version Spectrum.



J'ai alors imaginé que ce personnage n'était pas le Horace anglais, mais son cousin américain – qui va d'ailleurs, également sous le nom de Horace, vivre les mêmes aventures, ou une sorte de vie parallèle si vous préférez, de l'autre côté de l'Océan Atlantique. Donc COUSIN HORACE.

Tous les chapitres constituent de nouveaux défis pour le joueur, et exigent des compétences différentes pour être résolus. En terminant chacun d'eux avec succès (sauf le dernier chapitre, bien sûr) le joueur recevra un code qu'il devra entrer lors du chargement du niveau suivant afin de pouvoir le lancer.

Amusez-vous !

– L'Auteur

## L'HISTOIRE

Les deux Horace aident les autorités locales de leurs pays respectifs à enquêter sur le réseau underground formé par leurs anciens ennemis, les Guardians – une diabolique société secrète dont le but est de dominer le monde – et les Spiders avec leurs nouveaux alliés les Démons Ailées.

Un jour, le Horace des USA (dorénavant simplement « Horace ») invite son cousin à passer les vacances chez lui, et vient l'attendre à l'aéroport. L'avion arriva bien, mais aucun signe du cousin.

Soudain Horace reçoit un appel sur son portable. « Ils m'ont eu, cousin ! A l'aide ! ». C'était la voix du Horace anglais. Une autre voix (inconnue et étrange) ordonne à Horace de se rendre directement à la sortie de la ville, sous peine de ne jamais revoir son cousin vivant. Bien sûr, il doit s'y rendre seul et n'en parler à personne.

Horace, même s'il sait qu'il se précipite droit dans la gueule du loup, s'exécute et arrête sa voiture devant un grand bâtiment sinistre. Il entre...

## LES CHAPITRES

### **Chapitre 1 - La Tour (jeu de plateformes)**

Horace est maintenant piégé dans la tour des Guardians. Il doit atteindre l'étage supérieur et trouver la clé qui ouvre le coffre dans lequel se trouve la Pilule Grande Force (le coffre peut être vu juste au-dessus du point de départ). En mangeant la pilule, il pourra frapper ses ennemis en leur sautant dessus. Puis il devra éliminer tous les méchants se trouvant dans l'immeuble.

Les deux compteurs sous l'écran de jeu indiquent le niveau d'énergie d'Horace, et le nombre d'ennemis éliminés. Notez que manger la pilule ne rend pas Horace invulnérable – ses ennemis peuvent le blesser s'il ne les frappe pas correctement. Les kits médicaux lui redonneront 5 unités d'énergie.

Éloignez-vous des pointes et ne touchez pas les fûts de déchets radioactifs !

### **Chapitre 2 - Le Vol (Shoot-em- up horizontal)**

Après s'être débarrassé de ses ennemis, Horace trouve la preuve que les Guardians construisent des avant-postes secrets à travers les USA et que son cousin a été emmené dans une petite ville nommée Sleepyville. Ayant trouvé un hélicoptère sur le toit de la tour, il décide d'y aller tout de suite, mais quelques instants après le décollage, il est attaqué par des myriades de drones télécommandés. Heureusement, l'hélicoptère est équipé d'un canon alimenté par la collecte de jetons "POW" placés tout au long du chemin.

Il doit donc survoler quatre différents paysages – ville, campagne, montagne et désert – avant d'arriver à Sleepyville, tout en jetant un coup d'oeil au niveau de carburant, qu'il re-remplira en ramassant des bidons d'essence.

### **Chapitre 3 - Sleepyville (exploration arcade aventure)**

A Sleepyville, Horace doit trouver le moyen de découvrir la base des Guardians dans laquelle est retenu son cousin. Il devra interagir avec plusieurs autres personnages et utiliser différents objets. Hélas, Sleepyville accueille actuellement la convention nationale des Pink Devils, un club de motards fous de vitesse, que l'on peut rencontrer n'importe où en ville !

D'autres dangers se présentent sous forme de scorpions géant locaux, de buissons roulants, et d'une espèce particulièrement agressive de vautours. Tout contact avec eux réduira d'une unité (deux en cas de contacts avec les vautours fous) l'énergie dans la barre placée au-dessus de la zone de jeu. Si l'énergie tombe à zéro, Horace meurt et le jeu se termine.

Afin de renouveler son énergie, Horace doit aller à l'hôpital et entrer dans la zone de premiers secours. Des frais de 10\$ seront déduits de son compte. S'il n'a plus d'argent, il ne pourra pas recevoir de soins médicaux. Horace débute avec 30\$ (il a oublié son portefeuille et sa carte de crédit à la maison !).

### **Chapitre 4 - La Base (Labyrinthe)**

Horace est entré dans la base ennemie encore en construction, et trouve son cousin enfermé dans une cellule. Il lui apprend qu'il se trouve dans le nouveau centre d'opération des Guardians. La seule façon de le libérer est de trouver les cinq disquettes formant chacune une partie d'un code d'urgence qui, une fois entré dans l'ordinateur principal de la zone centrale, coupera le système et déverrouillera la porte de la cellule. Après, Horace doit retourner au point de départ.

Pour se défendre contre les Robots Assassins et les Cyber Gardiens qui parcourent la place, Horace peut utiliser les cloueuses laissées par les ouvriers qui travaillent à l'achèvement du bâtiment, et dévier les rayons laser en déplaçant des barils. Chaque cloueuse contient 30 clous – vous pouvez en transporter 99 au total.

Collectez les clés pour déverrouiller les portes et les kits médicaux pour restaurer 10 unités d'énergie. Attention aux flaques de boues radioactives !

### **Chapitre 5 - Ensemble (action/puzzle)**

Les deux Horace s'enfuient de la base... Que pourrait-il arriver maintenant ?

## **COMMENT JOUER**

Horace peut être contrôlé avec le clavier, ou un joystick Kempston ou Sinclair, excepté dans le chapitre 2 où, à cause des limitations du moteur SEUD, l'option Kempston n'est pas

disponible; Vous pourrez seulement utiliser le clavier ou un joystick Sinclair (et pour la même raison le son n'est qu'en AY dans ce chapitre). Les contrôles sont :

- **O** - gauche
- **Q** - haut
- **SPACE** - saut/feu/inventaire
- **H** - pause
- **P** - droite
- **A** - bas
- **M** - feu (chapitre 2 seulement)/ramasser/sélectionner

## TRUCS ET ASTUCES

- Chapitre 1 : Economisez les kits médicaux, ne les utilisez que lorsque vous en avez vraiment besoin.
- Chapitre 2 : Essayez de mémoriser l'ordre dans lequel attaquent les drones.
- Chapitre 3 : Certains objets n'apparaissent qu'après avoir accompli certaines actions.
- Chapitre 4 : Vous allez essayer des attaques continues quand vous serez dans la zone centrale, donc essayez d'économiser vos munitions et d'éviter autant que possible le contact avec les ennemis ailleurs dans la base au lieu de les éliminer.

## OUTILS DE DÉVELOPPEMENT

Le jeu est développé à l'aide des outils suivants (les auteurs sont entre crochets) :

- Arcade Game Designer 4.4 [Jonathan Cauldwell]
- Beepola 1.08.01 [Chris Cowley]
- Bin2data 1.0 [Bob Stain]
- BMP2SCR EXP 2.11b [Leszek Chmielewski]
- La Churrera 3.99.3c [Mojon Twins]
- HiSoft BASIC 1.1 [Cameron Hayne, Andrew Pennell]
- Laser Compact 5.2 [Dmitry Pyankov]
- Notepad ++ 6.6.8 [Don Ho]
- PasmO 0.6.0 [Julian Albo]
- Retro-X Alpha 8 [090406] [Leszek Chmielewski]
- SevenUP 1.20 [Jaime Tejedor Gómez]
- Shoot-Em Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- Spectaculator 8.0.0.3092 [Jonathan Needle]
- ZX7 compressor [Einar Saukas]
- ZX-Blockeditor 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Editor Second Edition 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Paintbrush 2.4.0.1 [Klaus Jahn]

## REMERCIEMENTS ET RÉFÉRENCES GRAPHIQUES

- Jonathan Cauldwell : Aide sur Shoot-Em Up Designer.
- Na\_th\_an : Aide sur La Churrera.



- Routine « Biturbo-II » de Giovanni Zanetti.
- Routine « Fader » de William Frazer.
- Routine « Smooth Scroll » de Paul Preston.
- Patrice Arone : Traduction française.
- Marcus Vinicius Garrett Chiado : Traduction portugaise.
- Quelques éléments graphiques provenant des titres suivants ont été réadaptés : *Double Take, Express Raider, Everyone's A Wally, Firefly, Horace And The Spiders, Hungry Horace, Manic Miner, Q-10 Tank Buster, Renegade, Wells And Fargo, Wibstars.*

### **BANDE SON**

- « Peter Gunn Theme » (H. Mancini)
- « Yankee Doodle » - « When Johnny Comes Marching Home » - « Turkey In The Straw » - « The Yellow Rose of Texas » (traditionnelles)
- « Oh! Susanna » (S. Foster)
- « Surfin' U.S.A. » (B. Wilson/C. Berry)

### **NOTICE LÉGALE**

© 2014 par Alessandro Grussu. *Cousin Horace* 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](mailto:ag.online@tin.it) / [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)**

## VORWORT

Willkommen zu COUSIN HORACE, ein neues Spiel für den Sinclair ZX Spectrum 48/128, ein episches Abenteuer mit den folgenden Merkmalen:

- Fünf verschiedenen Kapiteln, die eine Mischung von Plattform-Spiel, Shoot-em-up, Entdeckung-, Labyrinth- und Gedulds-Spiel zusammen machen.
- Eine hinreißende Handlung, mit „Spectrumisierten“ Bildern und Zwischen-Screenshots in Comic-Book Stil illustriert.
- Zwei verfügbaren Dateiformaten: TZX (Biturbo-II Fast-Loader) und TAP.
- Spiel und Handbuch auf sechs Sprachen sofort verfügbar: Italienisch, Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch und Portugiesisch.

Aber wer ist denn Cousin Horace?

Die Idee kam als ich die Inlaycards der Kassetten der Horace-Spielen für dem Timex Sinclair 2068, dem US-Klon des Spectrums, beobachtete. Die Figur, die darauf dargestellt ist, ähnelt dem Horace, dem wir alle kennen und lieben, fast nicht, obwohl die Spiele von ihren Spectrum-Fassungen ununterscheidbar sind.



Dafür stellte ich mich es vor, dass jene Figur nicht den Britischen Horace, sondern seinen Amerikanischen Cousinen – den auch Horace heißt – wäre, und seinen selben Abenteuern, oder vielleicht eine gleichzeitige Existenz, auf den anderen Seiten des Atlantisches Ozean lebte. Daraus COUSIN HORACE.

Jede Kapitel fordert den Spieler anders heraus, und braucht bestimmten Fähigkeiten, um es zu beenden. Am Schluss jedes Kapitel (außer den Letzten, klar!) wird der Spieler einen Code bekommen, den am Anfang der folgenden Teile eingeben müssen werden, um das Spiel fortzusetzen.

Viel Spaß!

– Der Autor

## **DIE GESCHICHTE**

Beide Horacen helfen zurzeit den lokalen Behörden seiner dazugehörigen Ländern, um in einem heimlichen Netz ermitteln. Das besteht aus ihren alten Feinden, den Wächtern – Mitgliedern einer niederträchtigen Geheimbund, der die Herrschaft der Welt verfolgt – und den Spinnen, zusammen mit ihren neuen Verbündeten, den fliegenden Teufeln.

Ein Tag, Horace-US (ab jetzt nur „Horace“ genannt) lädt seinen Cousin ein, um einen Urlaub in der Vereinigte Staaten zu verbringen. Der Flugzeug aus den Vereinigten Königreich landet wie vorgesehen, aber der Verwandte ist nirgends zu sehen. Plötzlich empfängt Horace ein Anruf an seinem Mobil. „Sie haben mich gefasst, Cousin! Hilf mir!“ Es ist die Stimme von Horace-UK. Eine andere Stimme – unbekannte und unheimliche – fordert Horace auf, nach ein Ort am Stadtrand sofort zu fahren, sonst wird seinen Cousin den Tag nicht überleben. Natürlich muss er allein sein, und niemanden darüber benachrichtigen.

Horace, obwohl er sicher ist, sich in die Höhle des Löwes zu begeben, geht darauf ein, und haltet seinen Wagen gegenüber ein höhen und düsteren Gebäude an. Er tritt ein...

## **DIE KAPITELN**

### **Kapitel 1 - Der Turm (Plattform-Spiel)**

Horace ist jetzt im Turm der Wächtern blockiert. Er muss das letztes Geschoss erreichen, und den Schlüssel nehmen, den den Schrank öffnet, den die Große Pille der Kraft enthält. Man kann den Schrank genau über dem Abfahrtsort sehen. Indem er die Pille schluckt, Horace kann seinen Feinden außer Gefecht setzen, wenn er auf sie springt. Er muss denn des ganzen Gebäude von der Bösen frei räumen.

Die zwei Zähler, die unter den Spielraum liegen, zeigen Horaces Energie und die Anzahl von besiegt Feinden. Obwohl er die Pille geschluckt hat, Horace ist nicht unverletzbar; die Feinde können noch immer ihn verletzen, wenn er sie nicht richtig angreift. Der Verbandskasten wird ihm 5 Punkte von Energie wiederherstellen.

Halten Sie sich fern von der Spitzen und berühren Sie die Fässer der radioaktiver Abfall nicht!

### **Kapitel 2 - Der Flug (Shoot-em-up mit horizontalem Scrolling)**

Als er sich von seinen Feinden befreit, Horace entdeckt Anzeichen, die das zeigen: die Wächter aufbauen gegenwärtig geheime Vorposten in den ganzen USA und seinen Cousin wurde in eines Dorf, Sleepyville genannt, gebracht. Am Dach des Turmes findet er einen Hubschrauber und entscheidet, um sofort dort zu fliegen. Also fliegt er auf, aber wenige Sekunden später wird er von Schwärmen funkgesteuerten Sprengdrohnen angegriffen. Glücklicherweise ist der Hubschrauber mit einer Kanone ausgerüstet, der mit der „POW“-Symbolen, der durch den Weg gesetzten werden sind, verstärken man kann.

Deswegen muss Horace über vier verschiedenen Landschaften fliegen – Stadt, Land, Bergen und Wüste – bevor er an Sleepyville kommt; er muss auch die Treibstoffanzeige immer im

Auge behalten. Man kann den Treibstoff auf dem höchsten Niveau wiederherzustellen, jedes Mal ein Benzinkanister man aufhebt.

### **Kapitel 3 - Sleepyville (Action-Adventure)**

In Sleepyville muss Horace den Stützpunkt der Wächtern, wo sein Cousin in Gefangenschaft ist, finden. Hierzu wird es notwendig sein, verschiedene Gegenstände zu verwenden, die in der ganzen kleinen Stadt verstreut sind und mit anderen Personen zu interagieren. Leider nimmt derzeit Sleepyville das nationale Jahrestreffen der Pink Devils auf – ein Verein von Bikern, der von Geschwindigkeit besessen sind; man kann sie fast überall im Dorf finden! Andere Risiken sind die Riesenskorpionen, die Steppenrollern und eine besonders gefährliche Art von Geiern. Jeder Kontakt mit ihnen wird eine Einheit Energie – die Leiste wird über dem Spielraum angezeigt – abziehen (zwei Einheiten wegen des Kontakt mit den Geiern). Wenn die Energie auf null steht, stirbt Horace, und das Spiel wird somit beendet.

Um die Energie wieder komplett herzustellen, muss Horace ins Krankenhaus gehen und in Fast-Aid, ein hochmodernes Medizingerät, eintreten. Immer wenn er das benützt, muss er \$10 als Rechnung bezahlen. Ohne Geld wird er keine ärztliche Betreuung bekommen. Horace beginnt das Spiel mit \$30 (er vergaß seinen Geldbeutel und Kreditkarte zu Hause!).

### **Kapitel 4 - Der Stützpunkt (Labyrinth-Spiel)**

Horace drang in den feindlichen Stützpunkt, noch immer im Bau befindlich, ein und fand seinen Cousin in einer Zelle eingesperrt. Horace-UK ihm erklärt, dass sie in der neuen Operativeinheit den Wächtern sind. Es gibt einen einzigen Weg, um ihn zu befreien: Horace muss fünf Disketten finden, die Teilen eines Notcode sind. Indem er ein solchen Code im Hauptcomputer, dem in Zentrum des Stützpunkts liegt, eingibt, wird Horace das System aufhalten und die Tür der Zelle freigeben. Horace Er wird denn nach seinen Abfahrtsorten zurückgehen müssen.

Um sich gegen den Mörder-Roboter und Cyber-Wächtern, die den Ort überwachen, zu verteidigen, kann Horace die Druckluftnagler verwenden. Sie sind in den ganzen Stützpunkt von Arbeitern, der die Struktur zurzeit bauen, verstreut. Jeder Druckluftnagler kommt mit 30 Nägeln; Horace kann höchstens 99 davon mitbringen. Er kann auch die Tonne verrücken, um den tödlichen Laserstrahlen, den zwischen die Wände aufprallen, zurückzuwerfen.

Aufheben Sie die Schlüssel, um die Türen zu öffnen, und die Verbandskästen, um 10 Einheiten Energie wiederherzustellen. Geben Sie auf die Lache radioaktiven Schlammes acht!

### **Kapitel 5 - Zusammen (Action/Puzzle)**

Die zwei Cousinen fliegen vor dem Stützpunkt... was könnte jetzt schief gehen?

## **KONTROLLE**

Man kann Horace mit die Tastatur, einen Kempston- oder Sinclair-Joystick kontrollieren. In Kapitel 2, wegen der Einschränkungen des SEUD-Engine, es gibt keine Kempston-Joystick

Option; man kann nur die Tastatur oder den Sinclair-Joystick da verwenden (aus dem gleichen Grund sind die Klangwirkungen dieses Kapitels nur für den AY-Soundchip verfügbar).

Die Tasten sind:

- **O** - Links
- **Q** - Hoch
- **SPAZIO** - Springen/Feuer/Liste
- **H** - Pause
- **P** - Rechts
- **A** - Runter
- **M** - Feuer (nur für Kapitel 2)/Aufheben / Auswählen

### SPIELTIPPS

- Kapitel 1: Sparen Sie die Verbandskästen und nur benutzen Sie sie, wenn Sie wirklich sie brauchen.
- Kapitel 2: Versuchen Sie die Angriffsmuster der Sprengdrohnen sich einzuprägen.
- Kapitel 3: Einige Gegenstände werden sofort verfügbar nicht sein. Sie müssen eine bestimmte Aktion vollbringen, um sie zu erreichen.
- Kapitel 4: Sie werden im Zentrum des Stützpunkts ununterbrochen angegriffen werden. Deshalb versuchen Sie Munitionen dafür zu sparen. Im Rest des Stützpunkts ist es meistens besser die Feinde vermeiden, statt sie anzugreifen.

### ENTWICKLUNGSPROGRAMME

Das Spiel wurde mit den folgenden Dienstprogrammen entwickelt (die entsprechenden Autoren wurden zwischen eckigen Klammern gezeigt):

- Arcade Game Designer 4.4 [Jonathan Cauldwell]
- Beepola 1.08.01 [Chris Cowley]
- Bin2data 1.0 [Bob Stain]
- BMP2SCR EXP 2.11b [Leszek Chmielewski]
- La Churrera 3.99.3c [Mojon Twins]
- HiSoft BASIC 1.1 [Cameron Hayne, Andrew Pennell]
- Laser Compact 5.2 [Dmitry Pyankov]
- Notepad ++ 6.6.8 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Retro-X Alpha 8 [090406] [Leszek Chmielewski]
- SevenuP 1.20 [Jaime Tejedor Gómez]
- Shoot-Em Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- Spectaculator 8.0.0.3092 [Jonathan Needle]
- ZX7 compressor [Einar Saukas]
- ZX-Blockeditor 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Editor Second Edition 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Paintbrush 2.4.0.1 [Klaus Jahn]

## DANKSAGUNGEN UND GRAFIKQUELLEN

- Jonathan Cauldwell: Hilfe mit Arcade Game Designer und Shoot-Em Up Designer.
- Na\_th\_an: Hilfe mit La Churrera.
- „Biturbo-II“-Routine von Giovanni Zanetti.
- „Fader“-Routine von William Frazer.
- „Smooth Scroll“-Routine von Paul Preston.
- Französisch Übersetzung: Patrice Arone.
- Portugiesisch Übersetzung: Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- Einige graphische Bestandteile wurden aus den folgenden Titeln entnommen und bearbeitet: *Double Take*, *Express Raider*, *Everyone's A Wally*, *Firefly*, *Horace And The Spiders*, *Hungry Horace*, *Manic Miner*, *Q-10 Tank Buster*, *Renegade*, *Wells And Fargo*, *Wibstars*.

## MUSIK

- „Peter Gunn Theme“ (H. Mancini)
- „Yankee Doodle“ - „When Johnny Comes Marching Home“ - „Turkey In The Straw“ - „The Yellow Rose of Texas“ (traditionelle Lieder)
- „Oh! Susanna“ (S. Foster)
- „Surfin' U.S.A.“ (B. Wilson/C. Berry)

## RECHTLICHE HINWEISE

© 2014 von Alessandro Grussu. *Cousin Horace* ist nur für persönliche kostenlose Nutzung verfügbar und darf keineswegs vermarktet werden.

## KONTAKTE

Webseite (auf Italienisch): <http://www.alessandrogrussu.it>

E-Mail: [ag.online@tin.it](mailto:ag.online@tin.it) / [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)

## INTRODUCCIÓN

Bienvenidos en COUSIN HORACE, un nuevo juego para el Sinclair ZX Spectrum 48/128, una épica aventura con las siguientes características:

- Cinco diferentes capítulos que forman juntos una mezcla de juego de plataformas, shoot-em-up, exploración de laberintos y rompecabezas.
- Una trama emocionante ilustrada por medio de imágenes “espectrumizadas” y pantallas intermedias en estilo de historieta.
- Disponible como ficheros TZX (esquema de carga rápida Biturbo-II) y TAP.
- Juego y documentación en seis idiomas diferentes: Italiano, Inglés, Francés, Alemán, Español y Portugués.

Pues, ¿quién es Cousin Horace, de hecho?

La ocurrencia me surgió a la vista de las carátulas de los cassetes de los juegos de Horacio para el Timex Sinclair 2068, el clon estadounidense del Spectrum. El personaje allí representado se parece muy poco a ello que todos conocemos y amamos, a pesar de que los juegos mismos son indistinguibles de sus versiones para el Spectrum.



Por lo tanto imaginé que aquel personaje no fuera el Horacio británico, sino su primo americano – cuyo nombre también es Horacio –, que vive las mismas aventuras, o una especie de vida paralela del otro lado del Océano Atlántico. Por eso COUSIN HORACE.

Cada capítulo constituye un desafío diferente por el jugador, y requiere varias capacidades para acabarlo. Llegando al término de cada uno de ellos (salvo que el último, es claro), el jugador recibirá un código que, insertado al inicio de la parte siguiente, permitirá el proseguimiento de la aventura.

¡Que os divirtáis!

– El Autor



## LA HISTORIA

Los dos Horacios están ayudando a las autoridades de sus respectivos países con las investigaciones sobre una red clandestina formada por sus antiguos enemigos, los Guardianos – una malvada sociedad secreta cuyo objetivo es el dominio sobre el mundo – y las Arañas, juntos con los nuevos aliados de ellos, los Demonios Alados.

Un día, el Horacio americano (de ahora en adelante simplemente Horacio) invita a su primo a pasar un período de vacaciones en los Estados Unidos. Ellos se acuerdan para verse en el aeropuerto. El avión de la Gran Bretaña que Horacio espera llega regularmente al aeropuerto, pero su pariente no se puede ver por ninguna parte.

De repente, Horacio recibe una llamada sobre su móvil. “¡Me prendieron, primo! ¡Ayúdame!” Es la voz de Horacio-GB. Una otra voz, desconocida y amenazadora, intima a Horacio de ir inmediatamente hasta un lugar en las afueras de la ciudad, de lo contrario su primo no sobrevivirá al fin del día. Por cierto, él debe llegar allá solo, y sin poner en conocimiento a alguien de todo eso.

Horacio, aunque sea seguro de entrar justo en la boca del lobo, cede y para su coche delante de un edificio alto y tétrico. Él entra...

## LOS CAPÍTULO

### Capítulo 1 - La torre (juego de plataformas)

Ahora Horacio está atrapado en la torre de los Guardianos. Debe llegar al último piso y tomar la llave que abre el armario continente la Grande Píldora de la Fuerza. El armario está situado precisamente sobre el punto de partida. Engullendo la Píldora, Horacio podrá poner a sus enemigos fuera de combate saltando sobre ellos. Luego deberá despejar todo el edificio de los malos.

Los dos contadores colocados bajo el área de juego señalan la energía de Horacio y la cantidad de enemigos derrotados. Cabe destacar que también luego de enguller la Píldora Horacio no es invulnerable; los enemigos pueden todavía dañarlo si él no les golpea a ellos en la manera correcta. Los botiquines restablecerán 5 puntos de energía.

¡Hay que tenerse lejos de las puntas y no tocar los barriles de residuos radiactivos!

### Capítulo 2 - El vuelo (shoot-em-up con desplazamiento horizontal)

Después la derrota de sus enemigos en la torre, Horacio descubre indicios que prueban que los Guardianos están construyendo avanzadas ocultas en todo los EE.UU. y que su primo fue llevado a un pueblo llamado Sleepyville. Sobre el techo de la torre él encuentra un helicóptero y por eso decide ir inmediatamente allá, pero algunos segundos luego del despegue es atacado por formaciones de drones explosivos telecomandados. Por suerte, el helicóptero está provisto de un cañón que puede ser potenciado recogiendo los iconos “POW” placeados a lo largo del camino.

Horacio debe por eso volar sobre cuatro diferentes paisajes – la ciudad, los campos, las montañas y el desierto – antes de llegar a Sleepyville, también echando un vistazo sobre el nivel del combustible, que puede ser restablecido al máximo recogiendo los bidones.

### **Capítulo 3 - Sleepyville (acción/aventura de exploración)**

En Sleepyville, Horacio tienes de descubrir donde está la base de los Guardianos donde su primo está cautivo. Para hacer esto será necesario emplear los objetos diseminados por la pequeña ciudad e interactuar con algunos personajes que la pueblan. Desgraciadamente Sleepyville acoge actualmente la reunión nacional anual de los Pink Devils, una asociación de motociclistas obsesionados con la velocidad, que se pueden encontrar casi en todos los lugares del pueblo! Otros riesgos son los Escorpiones Gigantes, las Plantas Rodadoras y una especie particularmente peligrosa de buitres. Cada contacto con ellos sacará a Horacio una de las unidades de energía (dos en el caso de los buitres) señaladas por la barra colocada bajo el área de juego. Si la energía llegará a cero, Horacio morirá y el juego terminará.

Para restablecer la energía a su nivel máximo, Horacio debe ir al hospital y entrar en el área Fast-Aid, un modernísimo aparato médico. Para poderlo utilizar deberá cada vez pagar un honorario de \$10. Si se queda sin dinero, no podrá recibir cuidado médico. Horacio comienza el juego con \$30 (¡ha olvidado la cartera y la tarjeta de crédito a su casa!).

### **Capítulo 4 - La base (juego de laberinto)**

Horacio ingresó a escondidas en la base enemiga, todavía en construcción, y encontró su primo encerrando en una celda. Él explica que se encuentran en el nuevo núcleo de operaciones de los Guardianos. Hay una sola manera para liberarlo: recoger cinco disquetes, partes de un código de emergencia, que luego de ser insertado en el ordenador principal placeado al centro de la base, parará el sistema y desbloqueará la puerta de la celda. Luego Horacio tendrá que regresar al punto de partida.

Para defendirse de los Robots Asesinos y de los Ciber-Guardianos que patrullan el lugar, Horacio puede utilizar las pistolas de clavos, dejadas allí por los obreros que trabajan al cumplimiento de la estructura. Cada pistola tiene 30 clavos; Horacio puede llevar hasta un máximo de 99 de ellos. Además puede mover los bariles para desviar los mortales rayos láser que rebotan entre las paredes.

Hay que recoger las llaves para abrir las puertas y los botiquines para restablecer 10 unidades de energía. ¡Cuidado con los charcos de limo radiactivo!

### **Capítulo 5 - Juntos (acción/rompecabezas)**

Los dos primos están huyendo de la base... ¿que podría salir mal ahora?

## **COMO JUGAR**

Horacio puede ser controlado para el teclado o un joystick Kempston o Sinclair, hecha excepción del Capítulo 2 donde, por causa de las limitaciones del motor del SEUD, la opción

joystick Kempston no es disponible; se puede usar sólo el teclado o el joystick Sinclair (por la misma razón, los efectos de sonido de este capítulo son sólo para el chip AY).

Las teclas son:

- **O** - izquierda
- **Q** - arriba
- **SPAZIO** - salto/fuego/inventario
- **H** - pausa
- **P** - derecha
- **A** - abajo
- **M** - fuego (sólo Capitulo 2)/recoger/  
seleccionar

## CONSEJOS

- Capítulo 1: conservar los botiquines por las ocasiones de real necesidad.
- Capítulo 2: intentar a memorizar las rutas de ataque de los drones.
- Capítulo 3: algunos objetos no serán inmediatamente disponibles, por lo tanto necesitarán del cumplimiento de una determinada acción para poderlos obtener.
- Capítulo 4: en la zona central los robots atacarán continuamente, por eso es necesario intentar a conservar las municiones hasta el momento de ir allá; en los otros lugares, es mejor evitar el contacto con los enemigos, más que atacarlos.

## HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

El juego fue realizado con las siguientes herramientas de desarrollo (entre corchetes, los respectivos autores):

- Arcade Game Designer 4.4 [Jonathan Cauldwell]
- Beepola 1.08.01 [Chris Cowley]
- Bin2data 1.0 [Bob Stain]
- BMP2SCR EXP 2.11b [Leszek Chmielewski]
- La Churrera 3.99.3c [Mojon Twins]
- HiSoft BASIC 1.1 [Cameron Hayne, Andrew Pennell]
- Laser Compact 5.2 [Dmitry Pyankov]
- Notepad ++ 6.6.8 [Don Ho]
- PasmO 0.6.0 [Julian Albo]
- Retro-X Alpha 8 [090406] [Leszek Chmielewski]
- SevenUP 1.20 [Jaime Tejedor Gómez]
- Shoot-Em Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- Spectaculator 8.0.0.3092 [Jonathan Needle]
- ZX7 compressor [Einar Saukas]
- ZX-Blockeditor 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Editor Second Edition 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Paintbrush 2.4.0.1 [Klaus Jahn]

## AGRADECIMIENTOS Y REFERENCIAS GRÁFICAS

- Jonathan Cauldwell: asistencia por Arcade Game Designer y Shoot-Em Up Designer.
- Na\_th\_an: asistencia por La Churrera.
- Rutina "Biturbo-II" de Giovanni Zanetti.
- Rutina "Fader" de William Frazer.
- Rutina "Smooth Scroll" de Paul Preston.
- Traducción en francés: Patrice Arone.
- Traducción en portugués: Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- Algunos elementos gráficos fueron adaptados de los títulos siguientes: *Double Take*, *Express Raider*, *Everyone's A Wally*, *Firefly*, *Horace And The Spiders*, *Hungry Horace*, *Manic Miner*, *Q-10 Tank Buster*, *Renegade*, *Wells And Fargo*, *Wibstars*.

## BANDA SONORA

- "Peter Gunn Theme" (H. Mancini)
- "Yankee Doodle" - "When Johnny Comes Marching Home" - "Turkey In The Straw" - "The Yellow Rose of Texas" (tradicionales)
- "Oh! Susanna" (S. Foster)
- "Surfin' U.S.A." (B. Wilson/C. Berry)

## AVISO LEGAL

© 2014 por Alessandro Grussu. *Cousin Horace* 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](mailto:ag.online@tin.it) / [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao COUSIN HORACE, um novo jogo para o Sinclair ZX Spectrum 48/128, uma aventura épica que traz as seguintes características:

- Cinco capítulos diferentes que misturam os gêneros plataforma, shoot-'em-up, puzzle e exploração de labirintos.
- Um enredo imersivo e ilustrado com imagens 'Spectrumizadas', além de ilustrações, entre os níveis, ao estilo dos quadrinhos.
- Disponível nos formatos TZX (Biturbo-II fast loader) e TAP.
- Jogo e manual de instruções disponíveis em seis idiomas: Italiano, Inglês, Francês, Alemão, Espanhol e Português.

Mas quem é, na verdade, Cousin Horace?

Tive a idéia ao observar os encartes das fitas cassetes das versões dos jogos do Horace feitos para o Timex Sinclair 2068, o clone Americano do Spectrum. O personagem visto nos encartes pouco tem a ver, fisicamente, com o personagem que conhecemos e adoramos, embora os jogos propriamente ditos sejam indistinguíveis das versões do Spectrum.



Imaginei, então, que aquele personagem não seria o Horace Britânico, mas seu primo Americano – curiosamente batizado de Horace também – vivendo aventuras semelhantes ou uma espécie, digamos, de vida paralela que acontece do outro lado do Atlântico. Eis o porquê de COUSIN (primo em Inglês) HORACE.

Cada capítulo apresenta um desafio diferente para o jogador, o que requer também diferentes habilidades. Ao concluir cada um de forma satisfatória (fora, é claro, o último), o jogador ganhará um código para que possa entrar diretamente, após a carga do jogo, no nível seguinte.

Divirtam-se!

– O Autor

## **A HISTÓRIA**

Os dois Horaces estão, atualmente, ajudando as autoridades locais em seus respectivos países a investigar uma rede do submundo formada pelos seus arqui-inimigos, os Guardiães – uma sociedade secreta má e desejosa de dominar o mundo – e os Aranhas, juntamente de seus novos aliados, os Demônios Voadores.

Um dia, o Horace Americano (de agora em diante, apenas Horace) convidou seu primo para que passasse um feriado nos Estados Unidos e ambos combinaram de se encontrar no aeroporto. Entretanto, o avião vindo do Reino Unido chegou sem sinal do primo.

Repentinamente, Horace recebe uma ligação em seu celular. “Pegaram-me, primo! Ajude!”. É a voz do Horace Britânico. Outra voz – estranha, assustadora – intima Horace a ir imediatamente a um local nos limites da cidade, caso contrário, seu primo não sobreviveria. Claro, ele devia ir sozinho e não contar a ninguém a respeito.

Horace, mesmo sabendo de que ia diretamente ao covil dos lobos, aceita e estaciona seu carro em frente a um prédio enorme. Ele entra...

## **OS CAPÍTULOS**

### **Capítulo 1 - A Torre (jogo de plataforma)**

Horace está preso dentro da torre dos Guardiães. Ele deve chegar ao último andar e pegar a chave que abre o armário em que a Power Pill (o armário que pode ser visto logo abaixo do ponto de início) está. Ao comer a pílula, ele poderá derrubar os oponentes ao passar por cima deles. Deve-se, então, livrar todo o prédio dos malvados.

Os dois mostradores abaixo da área de jogo revelam a energia de Horace e o número de inimigos derrotados. Note que o fato de se comer a pílula não faz com que Horace fique invencível – os inimigos ainda podem acertá-lo. Os kits de primeiros socorros restauram 5 pontos de energia.

Fique longe dos espinhos e não toque nos barris de lixo radioativo!

### **Capítulo 2 - O Vôo (shoot-‘em-up com scroll horizontal)**

Após se livrar dos inimigos, Horace encontra evidências de que os Guardiães estão construindo postos avançados secretos nos E.U.A. e descobre que seu primo foi levado a uma cidade chamada de Sleepyville. Ao encontrar um helicóptero na cobertura da torre, ele decide ir logo até lá, porém, apenas alguns segundos após a decolagem, ele é atacado por enxames de drones explosivos e rádio-controlados. Por sorte, o helicóptero está equipado com um canhão que deve ser ativado ao se coletarem as fichas ‘POW’ durante o caminho.

Ele deve, então, voar sobre quatro cenários – cidade, interior, montanhas e deserto – até que chegue a Sleepyville, ao passo em que precisa ficar de olho no combustível, reabastecido sempre que se coletam tanques.

### Capítulo 3 - Sleepyville (arcade adventure de exploração)

Em Sleepyville, Horace deve encontrar o caminho para a base dos Guardiães, onde seu primo é prisioneiro. Ele terá que interagir com diversos outros personagens e usar objetos variados. Infelizmente, em Sleepyville estão organizando a convenção anual dos Pink Devils, um clube de motoqueiros obcecados por velocidade, que infestam a cidade! Outros perigos se mostram na forma de Escorpiões Gigantes, Amarelo e uma espécie particularmente perigosa de Abutre. Cada contato com um deles implicará a perda de uma unidade de energia (ou, no caso dos Abutres Loucos, duas unidades) da barra que fica abaixo da área de jogo. Quando a energia cair a zero, Horace morrerá e o jogo acabará.

A fim de que se reponha a energia, Horace precisa ir ao hospital e ingressar na área de Primeiros Socorros, uma ala médica de vanguarda. Serão descontados \$10 de sua conta. No caso de faltar dinheiro, ele não receberá cuidados médicos. Horace inicia o jogo com \$30 (esqueceu a carteira e o cartão de crédito em casa!).

### Capítulo 4 - A Base (jogo de labirinto)

Horace entrou na base inimiga, ainda em construção, e encontrou o primo cativo em uma cela. Ele lhe revela que estão no centro de operações dos Guardiães. A única forma de soltá-lo é encontrar cinco diskettes, partes de um código de emergência que, uma vez digitado no computador principal da zona central, provocará o desligamento dos sistemas e a subsequente abertura da porta da cela. Então, Horace deve retornar ao ponto de início.

Para que se defenda dos Robôs Assassinos e dos Cyber-Guardiães que patrulham o local, Horace pode usar a pistola de pregos, deixada pelos peões de obra, e desviar os disparos de laser dos inimigos ao mover os barris. Cada pistola vem com 30 pregos – você pode carregar um máximo de 99 deles.

Colete chaves para abrir as portas e kits de primeiros socorros para que restaure sua energia em 10 unidades. Cuidado com as poças de meleca radioativa!

### Capítulo 5 - Juntos (ação/puzzle)

Os dois primos estão fugindo da base... O que poderia dar errado agora?

## COMO JOGAR

Horace pode ser controlado via teclado ou via joysticks Kempston/Sinclair, exceto pelo Capítulo 2 que, por limitações da engine SEUD, impossibilita o uso do joystick Kempston; deve-se usar o teclado ou o joystick Sinclair (por alguma razão, somente os efeitos sonoros proporcionados pelo chip AY estão disponíveis). Teclas são:

- **O** - esquerda
- **Q** - cima
- **SPACE** - saltar/tiro/inventário
- **H** - segurar
- **P** - direita
- **A** - baixo
- **M** - tiro (Capítulo 3 apenas)/pegar/escolher



## DICAS

- Capítulo 1: Poupe os kits de primeiros socorros, use-os quando realmente precisar.
- Capítulo 2: Tente memorizar o padrão de ataque dos drones.
- Capítulo 3: Alguns objetos só aparecerão mediante uma ação do jogador.
- Capítulo 4: Você será sumariamente atacado enquanto estiver na zona central, portanto, tente poupar sua munição até que chegue a ela, e evite o contato com seus inimigos no restante do percurso ao invés de eliminá-los.

## DESENVOLVIMENTO

O jogo foi desenvolvido com o uso das seguintes ferramentas (os nomes dos respectivos autores aparecem entre colchetes):

- Arcade Game Designer 4.4 [Jonathan Cauldwell]
- Beepola 1.08.01 [Chris Cowley]
- Bin2data 1.0 [Bob Stain]
- BMP2SCR EXP 2.11b [Leszek Chmielewski]
- La Churrera 3.99.3c [Mojon Twins]
- HiSoft BASIC 1.1 [Cameron Hayne, Andrew Pennell]
- Laser Compact 5.2 [Dmitry Pyankov]
- Notepad ++ 6.6.8 [Don Ho]
- PasmO 0.6.0 [Julian Albo]
- Retro-X Alpha 8 [090406] [Leszek Chmielewski]
- SevenUP 1.20 [Jaime Tejedor Gómez]
- Shoot-Em Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- Spectaculator 8.0.0.3092 [Jonathan Needle]
- ZX7 compressor [Einar Saukas]
- ZX-Blockeditor 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Editor Second Edition 2.3 [Klaus Jahn]
- ZX-Paintbrush 2.4.0.1 [Klaus Jahn]

## AGRADECIMENTOS E REFERÊNCIAS GRÁFICAS

- Jonathan Cauldwell: ajuda com o Arcade Game Designer e o Shoot-Em Up Designer.
- Na\_th\_an: ajuda com La Churrera.
- Rotina “Biturbo-II” por Giovanni Zanetti.
- Rotina “Fader” por William Frazer.
- Rotina “Smooth Scroll” por Paul Preston.
- Tradução para o Francês por Patrice Arone.
- Tradução para o Português (Brasileiro) por Marcus Vinicius Garrett Chiado.
- O jogo contém elementos gráficos readaptados dos seguintes títulos: *Double Take*, *Express Raider*, *Everyone’s A Wally*, *Firefly*, *Horace And The Spiders*, *Hungry Horace*, *Manic Miner*, *Q-10 Tank Buster*, *Renegade*, *Wells And Fargo*, *Wibstars*..

## TRILHA SONORA

- “Peter Gunn Theme” (H. Mancini)
- “Yankee Doodle” - “When Johnny Comes Marching Home” - “Turkey In The Straw” - “The Yellow Rose of Texas” (tradicionais)
- “Oh! Susanna” (S. Foster)
- “Surfin’ U.S.A.” (B. Wilson/C. Berry)

## NOTAS LEGAIS

© 2014 by Alessandro Grussu. *Cousin Horace* é distribuído de forma gratuita para uso pessoal apenas, não comercial. Qualquer distribuição de forma comercial deste software é expressamente proibida.

## CONTACTE O AUTOR

Website (somente em Italiano): <http://www.alessandrogrussu.it>

Email: [ag.online@tin.it](mailto:ag.online@tin.it) / [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)