

LOST IN MY SPECTRUM

Alessandro ha giocato troppo con lo Spectrum e ora si trova intrappolato dentro la sua “macchina delle meraviglie”! Sta a noi cercare di tirarlo fuori da lì...

Lost In My Spectrum è un gioco in stile *Manic Miner*, il che – ammesso che ci sia ancora qualcuno che non lo sappia! – consiste in una serie di schermate contenenti piattaforme ed oggetti da raccogliere per accedere all’uscita che porta allo schermo successivo. Gli oggetti sono guardati a vista da personaggi il cui tocco fa perdere ad Alessandro una delle sue nove vite, così come pure avviene in caso di contatto con certe parti della scena – punte, ganci ecc. Alessandro perderà una vita anche se il conto alla rovescia posto in basso allo schermo raggiungerà lo zero.

Il gioco possiede anche delle caratteristiche non presenti in *Manic Miner*, come nemici inseguitori, piattaforme mobili e altre sorprese!

Lost In My Spectrum si può controllare tramite la tastiera (ridefinibile) o un joystick Kempston o Sinclair. I tasti predefiniti sono: **Q** - sinistra; **W** - destra; **M** - salto; **H** - pausa.

Durante il salto è possibile cambiare direzione. Si può inoltre cadere da qualsiasi altezza senza che questo provochi la perdita di una vita.

NOVITÀ DELLA VERSIONE 2.0

Il gioco è ora diviso in tre sezioni di 10 schermi ciascuno. Tutti i precedenti 20 schermi, inclusi quelli della Versione Estesa, sono stati inclusi, assieme allo schermo finale “Epilogo”, che non compariva in essa. I punti di partenza per ciascuna sezione possono essere richiamati successivamente digitando un codice (premere solo ENTER per la prima). La sezione raggiunta per ultima si può giocare dopo la fine del gioco, a meno che il giocatore non ne scelga un’altra o il gioco venga ricaricato.

I 10 schermi completamente nuovi sono (nomi della versione italiana):

- Antiche rovine
- L’inferno rosa
- La gilda dei maghi
- Pirati, ohilà!
- Teste d’uovo
- Back With The U.F.O.’s
- C’è vita su Marte?
- Tremenda simmetria
- Se la pupù va nel ventilatore
- Tape Loading Error

Quasi tutti i precedenti 20 schermi sono stati modificati per rendere il gioco meno difficile e più gradevole. Alcuni esempi:

- Gli oggetti di “Omaggio a Mondrian” ora sono visibili e manca l’uscita, il gioco prosegue quando si raccoglie l’ultimo di essi.

- Niente più “muoviti o muori” all’inizio di “La vendetta dei joystick”.
- I blocchi piattaforma sul Maneki Neko ora sono visibili.

Altre nuove caratteristiche:

- Nuovi tipi di sprite: piattaforma mobile, palla di cannone, nemico rimbalzante.
- Molte nuove immagini per gli sprite, compreso quello del personaggio principale.
- Il personaggio principale ora mostra un’animazione quando muore.
- Gli sprite ora non sono più dello stesso colore in ciascuno schermo.
- Gli oggetti ora lampeggiano.
- Il tempo ora scorre circa il 10% più lentamente.
- Effetti sonori personalizzati per il salto, la raccolta degli oggetti e l’uscita dallo schermo.
- La melodia di *Lerchengesang* di Felix Mendelssohn-Bartholdy si sente tra le sezioni (solo 48K) e al completamento del gioco.
- Tabella dei punteggi migliori.
- Nuova routine di ridefinizione dei tasti, che consente di sceglierli tutti.
- Messaggio finale di congratulazioni.
- Il nome di “Le 155 bolle blu” è stato cambiato in “Le 160 bolle blu”.
- Il nome di “Nekollection” è stato cambiato in “Pupazzi a molla”.
- Il messaggio “Livello completato” è stato omesso.
- I nomi degli schermi ora sono scritti con caratteri a doppia altezza.

La versione 48K carica ogni sezione separatamente (sono registrate l’una dopo l’altra), mentre quella 128K carica tutte le sezioni assieme, suona una musica AY di sottofondo, un medley di motivi presi da diversi giochi per Spectrum, e mostra una breve animazione al completamento.

GLI SCHERMI

1. FACILE FACILE

Come dice il suo stesso nome, lo schermo di apertura è anche il più agevole; facile come bere un bicchier d’acqua... e infatti per attivare l’uscita è necessario raccogliere dei bicchieri pieni d’acqua!

2. JOYSTICK IMPAZZITI

Qui troviamo dei joystick che si muovono freneticamente da soli! Raccoglieteli per passare allo schermo successivo.

3. UN SOGNO GRECO

Schermo ad ambientazione notturna: saltando su colonne ioniche e sulle nuvole dobbiamo raccogliere la Luna in compagnia di alcune stelle, stando attenti a non farci sorprendere dai guerrieri di guardia. Un riferimento alla civiltà greca classica, la culla della filosofia occidentale.

4. THE ACID CAFE

Un posto davvero “acido”, infatti la parte inferiore dello schermo è quasi interamente occupata da una vasca contenente una qualche sostanza acida verde! Compagno qui per la prima volta le piattaforme a direzione forzata. Raccogliete la tazzina di caffè fumante per sbloccare l’uscita.

5. GUERRA FREDDA

Presi nel mezzo tra Est e Ovest, dobbiamo raccogliere i simboli della pace (due per parte) al fine di sfuggire agli elicotteri e passare avanti. L'ambientazione "ghiacciata" è un gioco di parole col titolo.

6. OMAGGIO A MONDRIAN

Sorpresa! Le piattaforme sono invisibili. Fortunatamente non ci sono pericoli in agguato. Un indizio: le piattaforme sono nascoste tra le linee nere. Non c'è uscita, lo schermo viene superato al raccoglimento dell'ultimo oggetto. Un piccolo omaggio al celeberrimo Piet Mondrian.

7. SPECTROPHENIA

Riferimento all'album *Quadrophenia* dei Who e al film di Franc Roddam basato su di esso. Partendo dalla scogliera di Brighton, il nostro compito sarà di trovare non lambrette, ma dei simpatici C5!

8. LA VENDETTA DEI JOYSTICK

I joystick raccolti nel secondo schermo si sono ribellati ad Alessandro e ne hanno chiamati altri come rinforzo! Per fuggire dovremo impossessarci dei joypad, i quali ci aiuteranno a sbloccare l'uscita. Attenzione alle correnti verticali!

9. ATTENTO CON QUELL'ASCI, EUGENIO

Questo schermo è ispirato alla "Eugene's Lair" di *Manic Miner*, ma il titolo è la traduzione di *Careful With That Axe, Eugene* dei Pink Floyd. Di conseguenza Eugene, o Eugenio, stavolta non si circonda più di WC ma di pericolose asce bipenni roteanti. Gli oggetti da raccogliere sono anch'essi ispirati a quelli della "Lair". L'uscita non è indicata, ma dovrebbe essere abbastanza ovvia!

10. ALLA CORTE DEL GRAN MANEKI NEKO

La parte più "nipponica" di *Lost In My Spectrum*! A sinistra dobbiamo affrontare un pericoloso insieme di piattaforme per raggiungere la bambola "Daruma" posta in cima, la quale attiverà il piccolo Maneki Neko posto in alto a destra. Dovremo poi tornare indietro e arrampicarci sul Gran Maneki Neko per raggiungerlo.

11. ANTICHE ROVINE

Ci troviamo in un sito archeologico e dobbiamo raccogliere tutte le maschere funerarie, che per qualche motivo interessano anche a un veicolo alieno!

12. L'INFERNO ROSA

Dentro un edificio in fiamme, Alessandro deve prendere le taniche di benzina e portarle all'elicottero in alto a destra per salvarsi. Oltre che stare lontani dal fuoco, occorre evitare di venire soffocati dalle nuvole di fumo.

13. LA GILDA DEI MAGHI

Tra libri antichi, strane pozioni e spiritelli malevoli, collezioniamo le pietre filosofali prima di raggiungere l'uscita.

14. PIRATI, OHILÀ!

Alessandro si ritrova su una nave pirata... con un “caldo” benvenuto a base di palle di cannone! Raccogliamo i forzieri del tesoro e tocchiamo la bandiera per uscire. Suggerimento: il cannone non vi danneggerà.

15. TESTE D'UOVO

Evitiamo i nemici ovoidali e raccogliamo tutti i WC prima di arrivare all'uscita.

16. BACK WITH THE U.F.O.'S

Eccoci a un avamposto degli alieni visti in “Antiche rovine”. Dobbiamo raccogliere tutti i loro oggetti di potere, i “triangoli di Penrose”, e raggiungere l'uscita. Il nome dello schermo è un riferimento a *Back In The U.S.S.R.* dei Beatles.

17. C'È VITA SU MARTE?

Marte: un deserto rosso, che però sembra ospitare delle forme di vita simili a ragni, tutt'altro che amichevoli però. Evitiamo loro e le sonde mandate dalla Terra, per raccogliere lo strano cristallo posto in alto a sinistra, che sbloccherà l'uscita. Lo schermo è un riferimento a David Bowie, dal titolo tratto da “Life on Mars?” ai tre *Spiders from Mars*, i “ragni da Marte” Mick Ronson, Trevor Bolder e Woody Woodmansey a lui associati nel periodo in cui fu incisa la canzone.

18. SUB SPECIE AETERNITATIS

La locuzione latina significa “sotto l'aspetto dell'eternità” ed indica, nella filosofia di Baruch Spinoza, il pensare la realtà non più in base a impressioni particolari ma secondo un punto di vista universale. In questo caso però l'eternità è quella del sonno di chi riposa in un cimitero. Dobbiamo raccogliere tutte le croci e raggiungere l'uscita posta nella fossa comune. Una malvagia creatura ci perseguita; con tutto il suo potere, però, vi sono elementi che neanch'essa può oltrepassare...

19. WIR SIND DIE ROBOTER

Tutto lo schermo è ispirato ai Kraftwerk. Il titolo (“Noi siamo i robot”) è tratto da *Die Roboter*, dall'album *Die Mensch-Maschine* (*The Robots* e *The Man-Machine* nella versione inglese). La grafica in pseudo-3D ricorda il retro della copertina del disco, a sua volta ispirata alle opere di El Lisitskij. Gli oggetti da raccogliere sono i piccoli ricevitori *Kleinempfänger* presenti sulla copertina di *Radio-Aktivität/Radioactivity*, mentre l'uscita raffigura il simbolo delle autostrade tedesche, da *Autobahn*.

20. THRO' THE WALL REVISITED

Rivisitazione del gioco in BASIC della cassetta *Horizons* distribuita assieme ai primi Spectrum. Lo stile è influenzato da *Arkanoid*: il tamburello ricorda la capsula Vaus, gli oggetti da collezionare sono palline e l'unico nemico presente è un “triangolo di Penrose”. Una volta raccolte tutte le palline, dovremo tornare al tamburello da cui eravamo partiti.

21. DISCO CLIVE

Zio Clive ha voglia di ballare! Procuriamogli qualche disco e in cambio ci porterà verso il prossimo schermo. Occhio alle note, però!

22. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

Un Alessandro solo non bastava, stavolta ne controlliamo ben due! Lo schermo è diviso in due parti; non ci sono uscite, i nemici non sono tanti e basta raccogliere solo i simboli *T'ai Chi T'u* posti in entrambe. Sembra semplice... ma provate a muovere uno dei due Alessandri e vi accorgete che contemporaneamente si muove anche l'altro! L'espressione latina, "coincidenza degli opposti", è una citazione da Nicola Cusano, secondo il quale in Dio, essendo infinito, tutti gli opposti coincidono.

23. LE 160 BOLLE BLU

Riferimento alla canzone di Mina *Le mille bolle blu*; si tratta infatti di raccogliere delle note musicali per poi raggiungere l'uscita, stando attenti ai dischi.

24. PUPAZZI A MOLLA

Prendiamo tutti i pupazzi a molla, evitando di incappare nei giocattolai pazzi.

25. I GUARDIANI DELL'ADE

Un altro riferimento alla Grecia classica. Dobbiamo fuggire dall'Ade: per farlo occorrerà attivare l'uscita raccogliendo le coppe sparse per lo schermo. I Guardiani non ci renderanno il compito facile.

26. OH NO! SONO SU APULIJA-13!

Alessandro si trova nella base di Apulija-13! Il terribile alieno tenterà di farci la pelle; dovremo evitarlo al fine di afferrare lo Spectrum e giungere all'uscita, senza però cadere nella pozza di combustibile radioattivo fuoriuscito dal reattore danneggiato. Questo schermo è un riferimento a una stanza segreta del mio gioco *Apulija-13*, uscito nel 2013 e che sarà prossimamente rinnovato.

27. TREMENDA SIMMETRIA

Questo schermo è disegnato in modo da ricordare la forma di una cassetta; inoltre è l'unico la cui struttura è simmetrica, da cui il titolo, ripreso da *The Tyger* di William Blake.

28. SE LA PUPÙ VA NEL VENTILATORE

Uno schermo costruito attorno a una vera icona dei nostri tempi, la "cacchina" sorridente. Raccogliamo tutte e buttiamole nel WC prima che i ventilatori ci facciano a pezzi.

29. TAPE LOADING ERROR

Quasi alla fine del gioco, il messaggio più temuto dagli utenti dello Spectrum: l'informazione che un caricamento da nastro è andato a monte! Per sbloccare l'uscita, Alessandro deve raccogliere le cassette evitando l'errore, indicato dalla lettera-codice R.

30. GLI SPETTRI NELLA MACCHINA

Il traguardo è vicino! Non ci sono più oggetti da prendere, dobbiamo solo guidare Alessandro fino alla porta multifunzione posta in alto a destra. Gli spettri però ci renderanno la vita difficile... Il titolo, oltre al legame con la parola latina "spectrum", cela un'altra citazione filosofica. Gilbert Ryle definiva polemicamente "lo spettro nella macchina" la credenza, frutto del dualismo materia-pensiero di Cartesio, secondo cui la coscienza sarebbe una sorta di fantasma che si aggira all'interno del corpo. *Ghost in the machine* è anche il titolo di un disco dei Police.

STRUMENTI UTILIZZATI

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.3 [Don Ho]
- Pasmio 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Exomizer 2.0.10 di Magnus Lind con routine di decompressione Z80 di Jaime Tejedor Gomez (Metalbrain) ottimizzata da Antonio Villena e Urusergi.
- Sprite “triangolo di Penrose” e “spirale esagonale” di Matthew Smith.
- Sprite “ventilatore” di BiNMaN.
- Routine “Fader” di William Frazer.
- Traduzioni originali: Patrice Arone (francese), Einar Saukas (portoghese).

INFORMAZIONI E CONTATTI

Programma, audio & grafica © 2012, 2017 by Alessandro Grussu. Tutti i diritti riservati. È vietata la commercializzazione di questo prodotto senza il consenso esplicito dell'autore.

Lost In My Spectrum è stato realizzato originariamente per Firenze Vintage Bit 2012 (<http://www.retrocomputer.org>)

E-mail: **alessandrogrussu@gmail.com**

Sito web: **<http://www.alessandrogrussu.it>**

Feedback e commenti sono ben accetti!

LOST IN MY SPECTRUM

Alessandro has played too much with his Spectrum lately and is now trapped inside his 'wonder machine'! It's up to us to try to let him out of there.

Lost In My Spectrum is a *Manic Miner*-styled game, that is to say – if there's still someone around who doesn't know it! – it is composed by several screens containing platforms and items to collect in order to get through the exit leading to the next screen. Such items are guarded by characters whose touch makes Alessandro lose one of his nine lives. The same happens in case of contact with some parts of the scenery - spikes, hooks etc. Alessandro will also lose a life if the countdown in the lower part of the screen will reach zero.

The game also contains features not present in *Manic Miner*, such as pursuing enemies, mobile platforms and other surprises!

Lost In My Spectrum can be controlled through the keyboard (redefinable), or a Kempston or Sinclair joystick. Default keys are: **Q** - left; **W** - right; **M** - jump; **H** - hold.

It is possible to change direction while jumping. Alessandro can also fall from any height without this causing him to lose a life.

WHAT'S NEW IN VERSION 2.0

The game is now divided into three sections of 10 screens each. All of the previous 20 screens, including those from the Extended Version, have been included, together with the 'Epilogue' final screen which was absent from the Extended Version. Starting points for each section can be recalled later by entering a code (just press ENTER for the first). The section loaded last can be played after the game is over, unless the player chooses another section or the game is loaded again.

The 10 brand new screens are (English version names):

- Ancient Ruins
- The Pink Inferno
- The Mages' Guild
- Pirates, Ahoy!
- Egg Heads
- Back With The U.F.O.'s
- Is There Life On Mars?
- Fearful Symmetry
- If The Poop Hits The Fan
- Tape Loading Error

Almost all of the previous 20 screens have been modified to make the game less difficult and more enjoyable. Some examples:

- Objects in 'Homage To Mondrian' are now visible and there is no exit, the game moves on when the last object has been collected.

- No more 'move or die' at the start of 'Revenge Of The Joysticks'.
- Platform blocks on the Maneki Neko are now visible.

Other new features:

- New sprite types: moving platform, cannonball, bouncing enemy.
- Many new sprite images, including the main character's.
- The main character now has a death animation.
- Sprites are now not always of the same color in each screen.
- Objects now glow.
- Time now runs about 10% slower.
- Custom sound effects for jump, object collection and screen exit.
- The melody of F. Mendelssohn-Bartholdy's 'Lerchengesang' is heard between sections (48K only) and at the end of the game.
- High scores table.
- New key redefinition routine, which allows all keys to be selected.
- End-of-game congratulations message.
- 'The 155 Blue Bubbles' had its name changed to 'The 160 Blue Bubbles'.
- 'Nekollection' had its name changed to 'Jack-in-the-boxes'.
- The "level completed" message has been omitted.
- Screen names are now displayed in double height characters.

The 48K version loads each section separately (they are recorded one after the other), whilst the 128K version loads all sections together, plays background AY music – a medley of some background tunes of Spectrum games –, and displays a short animation at the end.

THE SCREENS

1. EASY PEASY

As its name says, the opening screen is the most accessible: 'as easy as drinking a glass of water' – an Italian saying. In fact, in order to activate the exit, you must pick up some glasses filled with water!

2. WACKY JOYSTICKS

Here we find some joystick frantically moving by themselves! Collect them in order to pass to the following screen.

3. A GREEK DREAM

It's night. Jumping on Ionic columns and on clouds we must grab the Moon, accompanied by some stars, taking care not to be caught off guard by the warriors. A reference to the classical Greek civilization, the cradle of Western philosophy.

4. THE ACID CAFE

A really 'acid' place - in fact, the lower part of the screen is almost entirely occupied by a vat containing some acid green substance! Forced direction platforms appear here for the first time in the game. Take the cup of hot coffee to unlock the exit.

5. COLD WAR

Caught in the middle between East and West, we must collect the peace symbols (two for each side) in order to escape the helicopters and go on. The 'icy' setting is a pun on the screen name.

6. HOMAGE TO MONDRIAN

Surprise! Platforms are invisible. Luckily there are no dangers lurking about. There is no exit, the game continues after Alessandro collects the last item. A clue: platforms are hidden in the black lines. A little tribute to the notorious Piet Mondrian.

7. SPECTROPHENIA

A reference to the Who's *Quadrophenia* album and to Franc Roddam's film based upon it. Starting from the cliffs of Brighton, our task will be to find not some Lambrettas, but some lovely C5s!

8. REVENGE OF THE JOYSTICKS

The joysticks found in the second screen revolted against Alessandro and called some others as a reinforcement! To escape we must grab the joypads, that will help us to unlock the exit. Beware the vertical currents!

9. CAREFUL WITH THAT AXE, EUGENE

This screen is a re-imagining of 'Eugene's Lair' in *Manic Miner*, but the title also refers to the well-known Pink Floyd song. Now Eugene does not surround himself with WCs anymore, but with dangerous two-headed rotating axes. Items to pick up are also inspired by those found in the 'Lair'. The exit is not explicitly shown – but it should be fairly obvious!

10. IN THE COURT OF THE MANEKI NEKO

The most 'Japanese' section of *Lost In My Spectrum*! On the left, we must negotiate some hazardous platforms to reach the 'Daruma' doll at the top, which will activate the little Maneki Neko placed in the top right corner, then climb up the Big Maneki Neko in order to reach it.

11. ANCIENT RUINS

We are in an archaeological site and must collect all the funerary mask, which for some reason are sought after by an alien spacecraft!

12. THE PINK INFERNO

Inside a building in flames, Alessandro must get the fuel canisters and bring them to the helicopter up right to save himself. Besides staying away from fire, he must also care not to be suffocated by smoke clouds.

13. THE MAGES' GUILD

Among ancient books, strange potions and nasty little spirits, we should collect the philosopher's stones before reaching the exit.

14. PIRATES AHOY!

Alessandro founds himself on a pirate ship, with a "warm" welcome – cannon balls! Let's take the treasure chests and touch the flag to get out. Hint: the cannon won't harm you.

15. EGG HEADS

We must care to avoid the ovoid enemies and collect all the WCs before going to the exit.

16. BACK WITH THE U.F.O.'S

Here we are at an outpost of the aliens seen in 'Ancient Ruins'. Alessandro must take all of their power items, the 'Penrose triangles', and reach the exit. The screen's name is a reference to The Beatles' *Back In The U.S.S.R.*

17. IS THERE LIFE ON MARS?

Mars: a red desert, which however seems to host some spider-like life forms, definitely unfriendly. Let's avoid them and the probes sent by Earth, aiming to collect the strange crystal placed up left, which will unlock the exit. The screen is a reference to David Bowie: the title is taken from *Life on Mars?* and the three aliens hint at the Spiders from Mars – Mick Ronson, Trevor Bolder and Woody Woodmansey –, Bowie's associated band at the time when that song was recorded.

18. SUB SPECIE AETERNITATIS

The Latin phrase means 'under the aspect of eternity' and in Baruch Spinoza's philosophy indicates thinking about reality not upon particular impressions but according to a universal point of view. In this case, however, 'eternal' is the sleep of those who rest in a cemetery. To get out we must collect all the crosses and reach the exit placed in the mass grave. An evil winged creature harasses us; but with all of its might, even it can't get through some elements...

19. WIR SIND DIE ROBOTER

The whole refers to Kraftwerk. The title ('We are the robots') is taken from *Die Roboter*, a song from the *Die Mensch-Maschine* album (*The Robots* and *The Man-Machine* in the English version). The pseudo-3D graphics refer to the back cover art of the record, which in turn is inspired by the works of El Lisitskij. Items to pick up are small 'Kleinempfänger' radios, the same featured on the cover of *Radio-Aktivität/Radioactivity*, while the exit depicts the logo of German highways, from *Autobahn*.

20. THRO' THE WALL REVISITED

A remake of the BASIC bat-n-ball game on the *Horizons* tape distributed with the first Spectrums. The style is influenced by *Arkanoid*: the bat resembles the Vaus pod, the items are small balls, and the only enemy is a spinning 'Penrose triangle'. In order to go on, once all balls are collected, Alessandro must return to the bat where he was at the start.

21. DISCO CLIVE

Uncle Clive feels like dancing! Bring him some records and in return he will lead us to the next screen. But remember to keep an eye on the notes!

22. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

One Alessandro was not enough; we control two of them this time! The screen is divided in two parts; there are no exits, enemies are few and it's enough to collect the *T'ai Chi T'u* symbols placed in both of them. It all looks simple – but try to command one of the two Alessandros and you will notice that the other one will move at the same time! The Latin expression means 'coincidence of

opposites' and is a quote from Nicholas of Cusa. He maintained that God, being infinite, is beyond any dualism – in God, the opposites coincide.

23. THE 160 BLUE BLOBS

A reference to Italian singer Mina's *Le mille bolle blu* song; we must in fact pick up some musical notes and then reach the exit, while keeping away from the records, which can seriously hurt us.

24. JACK-IN-THE-BOXES

Pick up the Jack-in-the-boxes whilst avoiding the crazy toymakers.

25. THE GUARDIANS OF THE HADES

Another reference to ancient Greece. Here we must escape from the Hades. In order to do this, the exit must be activated by taking all of the cups. The Guardians will hinder us.

26. OH NO! I'M ON APULIJA-13!

Here's the reason why Alessandro is in the Apulija-13 base and has a Spectrum with him! The terrible Alien will try to bump us off, so we'll have to avoid it in order to grab the Spectrum and reach the exit, without falling into the pool of radioactive fuel which flowed out of the damaged reactor. This is a reference to a hidden room in my 2013 *Apulija-13* game, which is also going to be revised.

27. FEARFUL SYMMETRY

This screen is drawn in the shape of a cassette. It is also the only one with a symmetric structure, hence the title, taken from William Blake's *The Tyger*.

28. IF THE POOP HITS THE FAN

A screen built around a real icon of our times, the smiling 'poop'. Let's collect them all and throw them into the WC before the fans cut us to pieces.

29. TAPE LOADING ERROR

Almost at the end of the game, the most feared message by Spectrum users: the information that a tape loading has failed! In order to unlock the exit, Alessandro must pick up the cassettes whilst avoiding the error, indicated by the code letter R.

30. SPECTRES IN THE MACHINE

The exit is near! There are no more items to get, we only have to guide Alessandro up to the multi-function port (edge connector) placed at the top right. Spectres will however hinder us... The title, beyond the connection with the Latin word *spectrum*, hides another philosophical quote. Gilbert Ryle critically defined 'the ghost in the machine' the belief, stemming from Descartes's matter-thought dualism, that conscience would be a sort of 'ghost' wandering inside the body. Also, *Ghost In The Machine* is the title of a The Police album.

TOOLS USED

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]

- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Exomizer 2.0.10 by Magnus Lind with Z80 decompression routine by Jaime Tejedor Gomez (Metalbrain) optimized by Antonio Villena and Urusergi.
- 'Penrose triangle' and 'hexagonal spiral' sprites by Matthew Smith.
- 'Fan' sprite by BiNMaN.
- 'Fader' routine by William Frazer.
- Original translations: Patrice Arone (French), Einar Saukas (Portuguese).

INFORMATIONS AND CONTACTS

Program, audio & visual © 2012, 2017 by Alessandro Grussu. All rights reserved. Every commercial distribution of this product without the express consent of its author is strictly prohibited.

Lost In My Spectrum was originally produced for Firenze Vintage Bit 2012
(<http://www.retrocomputer.org>)

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

Feedback and comments are welcome!

LOST IN MY SPECTRUM

Alessandro a trop joué avec son Spectrum et se retrouve piégé à l'intérieur de sa « super machine » ! Vous devez essayer de le sortir de là.

Lost In My Spectrum est un jeu du type *Manic Miner*, ce qui veut dire – s'il y a encore quelqu'un ici qui ne connaît pas ! – qu'il est composé de nombreux écrans contenant des plateformes et quelques objets à ramasser, afin de pouvoir atteindre la sortie menant au niveau suivant. Ces objets sont gardés par des personnages, qui font perdre une de ses 9 vies à Alessandro s'il les touche. La même chose se produira en cas de contact avec certains éléments du décor – pointes, crochets, etc. Alessandro perdra aussi une vie si le compte à rebours en bas de l'écran atteint zéro.

Le jeu contient également des caractéristiques non présentes dans *Manic Miner*, telles que ennemis poursuivantes, des plates-formes mobiles et d'autres surprises !

Lost In My Spectrum peut être contrôlé soit par le clavier, soit avec un joystick Kempston ou Sinclair. Les touches par défaut sont : **Q** - gauche, **W** - droite, **M** - saut, **H** - pause. Les touches peuvent être redéfinies.

Il est possible de changer de direction en sautant. Alessandro peut aussi tomber de n'importe quelle hauteur sans perdre de vie.

NOVEAUTES DE LA VERSION 2.0

Le jeu est maintenant divisé en trois sections de 10 écrans chacune. Tous les 20 écrans précédents, y compris ceux de la Version Etendue, ont été inclus, ainsi que l'écran final « Epilogue » qui était absent là. Les points de départ pour chaque section peuvent être rappelés plus tard en entrant un code (appuyez simplement sur ENTER pour le premier). La section chargée en dernier peut être jouée après la fin du jeu, à moins que le joueur ne choisisse une autre section ou que le jeu soit à nouveau chargé.

Les 10 nouveaux écrans sont (noms de la version française):

- Ruines antiques
- L'enfer rose
- La Guilde des Magiciens
- Pirates, ohé !
- Les Ovoïdes
- Back With The U.F.O.'s
- Y a-t-il de la vie sur Mars ?
- Symétrie craintive
- Si le caca touche le ventilateur
- Tape Loading Error

Presque tous les 20 écrans précédents ont été modifiés pour rendre le jeu moins difficile et plus agréable. Quelques exemples :

- Les objets dans « Hommage à Mondrian » sont maintenant visibles et il n'y a pas de sortie, le jeu se poursuit lorsque le dernier objet a été collecté.
- Plus de « déplacer ou mourir » au début de « Revenge Of The Joysticks ».
- Les blocs de plate-forme sur le Maneki Neko sont maintenant visibles.

Autres nouvelles fonctionnalités :

- Nouveaux types de sprites : plate-forme mobile, boulet de canon, ennemi rebondissant.
- Beaucoup de nouvelles images de sprites, y compris le personnage principal.
- Le personnage principal a maintenant une animation de mort.
- Les sprites ne sont pas toujours de la même couleur dans chaque écran.
- Les objets brillent maintenant.
- Le temps court maintenant environ 10% plus lentement.
- Effets sonores personnalisés pour le saut, la collecte d'objets et la sortie de l'écran.
- La mélodie du « Lerchengesang » de F. Mendelssohn-Bartholdy se fait entendre entre les sections (48K seulement) et à la fin de la partie.
- Tableau des meilleurs scores.
- Nouvelle routine de redéfinition de clé, qui permet de sélectionner toutes les clés.
- Message de félicitations de fin de partie.
- « Les 155 bulles bleues » ont changé de nom pour « Les 160 bulles bleues ».
- « Nekollection » a changé son nom pour « Jack-in-the-boxes ».
- Le message « Niveau terminé » a été omis.
- Les noms d'écran sont maintenant affichés en caractères double hauteur.

La version 48K charge chaque section séparément (elles sont enregistrées les unes après les autres), tandis que la version 128K charge toutes les sections, joue de la musique de fond AY - un mélange de quelques mélodies de jeux Spectrum - et affiche une courte animation.

LES ECRANS

1. SIMPLE COMME BONJOUR

Le premier niveau est le plus facile : 'aussi facile que de boire un verre d'eau' - proverbe italien. En fait, pour activer la sortie, vous devez ramasser des verres remplis d'eau !

2. JOYSTICKS FARFELUS

Ici nous avons des joysticks qui se déplacent tout seuls. Il faut les ramasser dans l'ordre afin d'accéder au niveau suivant.

3. UN REVE GREC

Il fait nuit. Tout en sautant sur des colonnes ioniques et des nuages, il faut attraper la lune, et quelques étoiles, tout prenant garde à éviter les guerriers. C'est une référence à la civilisation grecque classique, berceau philosophique du monde occidental.

4. THE ACID CAFE

Un endroit vraiment très 'acide' - En fait la partie basse du niveau est quasi entièrement occupée par une cuve remplie d'une substance acide verte. Des plateformes à direction forcée apparaissent dans le jeu pour la première fois. Il faut prendre la tasse de café chaud pour déverrouiller la sortie.

5. GUERRE FROIDE

Pris entre l'Est et l'Ouest, il faut collecter les symboles de paix (deux de chaque côtés), afin d'échapper aux hélicoptères et continuer. Le réglage « glacial » est un jeu de mots.

6. HOMMAGE À MONDRIAN

Surprise ! Les plateformes sont invisibles. Par chance, il n'y a aucun danger qui guette. Il n'y a pas de sortie, le jeu continue après la collecte du dernier objet. Un truc : Les plateformes sont cachées dans les lignes noires. Un petit hommage au célèbre Piet Mondrian.

7. SPECTROPHENIA

Une référence très claire à l'album *Quadrophenia* des Who, et au film qui en a été tiré par Franc Roddam. Commenant sur les falaises de Brighton, notre tâche sera de retrouver non pas des Lambrettas, mais de jolis C5.

8. LA REVANCHE DES JOYSTICKS

Les joysticks vus dans le second niveau se révoltent à nouveau contre Alessandro, et en appellent d'autres en renfort ! Pour s'échapper, il faut attraper les joypads, ce qui nous aidera à déverrouiller la sortie. Attention aux courants ascendants.

9. ATTENTION AVEC CET AXE, EUGENE

Ce niveau est une évocation de « Eugene's Lair » dans *Manic Miner*, mais fait également référence au titre *Careful With That Axe, Eugene* des Pink Floyd. Donc Eugene n'a plus affaire à des WC mais à des haches tournoyantes à double tranchant. Les objets à ramasser sont également inspirés de ceux de 'The Lair'. La sortie ne s'affiche pas explicitement, mais est assez évidente !

10. DANS LA COUR DE MANEKI NEKO

La partie la plus japonaise de *Lost In My Spectrum* ! Sur la gauche il faut sauter sur des plateformes hasardeuses pour activer le petit Maneki Neko placé dans le coin supérieur droit. Il faut revenir au début, puis escalader le grand Maneki Neko.

11. RUINES ANCIENNES

Nous sommes dans un site archéologique et devons recueillir tous les masques funéraires qui, pour une raison quelconque, sont recherchés par un vaisseau spatial extraterrestre !

12. L'ENFER ROSE

A l'intérieur d'un bâtiment en flammes, Alessandro doit récupérer les cartouches de carburant et les apporter à l'hélicoptère pour se sauver. En plus de rester à l'écart du feu, il doit aussi veiller à ne pas être étouffé par des nuages de fumée.

13. LA GUILDE DES MAGICIENS

Parmi les livres anciens, les potions étranges et les petits esprits méchants, nous devrions recueillir les pierres philosophales avant d'atteindre la sortie.

14. PIRATES, OHE !

Alessandro se retrouve sur un bateau pirate, avec un accueil « chaleureux » – boulets de canon ! Prenons les coffres au trésor et touchons le drapeau pour sortir. Truc : Le canon ne vous nuira pas.

15. LES OVOIDES

Nous devons nous soucier d'éviter les ennemis ovoïdes et rassembler tous les WC avant d'aller à la sortie.

16. BACK WITH THE U.F.O.'S

Ici, nous sommes à un avant-poste des extraterrestres vu dans « Ruines antiques ». Alessandro doit prendre tous ses objets de puissance, les « triangles de Penrose », et atteindre la sortie. Le nombre de l'écran est une référence à *Back In The U.S.S.R.* de Beatles.

17. Y A-T-IL DE LA VIE SUR MARS ?

Mars : un désert rouge, qui semble pourtant héberger des formes de vie ressemblant à des araignées, définitivement hostile. Evitons-les et les sondes envoyées par la Terre, visant à collecter l'étrange cristal placé à gauche, qui débloquent la sortie. L'écran est une référence à David Bowie : le titre est tiré de *Life on Mars ?* Et les trois aliens font allusion aux Spiders from Mars – Mick Ronson, Trevor Bolder et Woody Woodmansey –, groupe associé de Bowie au moment où cette chanson a été enregistré.

18. SUB SPECIE AETERNITATIS

Cette phrase latine signifie 'sous un aspect d'éternité' et dans la philosophie de Baruch Spinoza ceci indique la façon de penser et de voir la réalité avec un point de vue universel. Cependant, dans ce cas précis, 'éternel' est le sommeil de ceux qui reposent dans ce cimetière. Il faut recueillir toutes les croix et atteindre la sortie placée dans la fosse commune. Une créature diabolique ailée nous harcèle, mais, malgré sa puissance, il ne peut traverser certains éléments...

19. WIR SIND DIE ROBOTER

Tout le niveau se réfère à Kraftwerk. Le titre (« Nous sommes les robots ») est inspiré de *Die Roboter*, morceau de l'album *Die Mensch-Maschine* (*The Robots* et *The Man-Machine* en version anglaise). Les graphismes pseudo 3D font référence à la pochette du disque, elle-même inspirée par l'œuvre de El Lisitskij. Les objets à collecter sont des petits récepteurs radio (*Kleinempfänger*) tel celui présent sur la pochette du disque *Radio-Aktivität/Radioactivity*, tandis que la sortie se présente sous la forme du logo des autoroutes allemandes, repris sur l'album *Autobahn*.

20. THRO' THE WALL REVISITED

Un remake du jeu qui se trouvait sur la cassette *Horizons* livrée avec les premiers Spectrums. Le style est influencé par *Arkanoid* : La raquette ressemble au Vaus, les objets sont de petites balles, et le seul ennemi est un « triangle de Penrose ». Une fois toutes les balles ramassées, Alessandro doit retourner vers la raquette où il se trouvait au début du niveau.

21. DISCO CLIVE

L'oncle Clive se sent d'humeur dansante ! Amène lui des disques et en retour il te guidera jusqu'au niveau suivant. Mais n'oublie pas de garder un œil sur les notes !

22. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

Un seul Alessandro ne suffisait pas, on en contrôle deux cette fois ! L'écran est divisé en deux ; il n'y a pas de sortie, peu d'ennemis, et il faut juste collecter les symboles *T'ai Chi T'u* placés sur les 2 demi écrans. Ça paraît simple... Mais essayez de diriger un des deux Alessandro et vous s'apercevra

que l'autre se déplace aussi ! Cette expression latine signifiant 'coïncidence des opposés' est de Nicolas de Cues. Il soutenait que Dieu, qui est infini, est au-delà de tout dualisme. Cela signifie qu'en Dieu les contraires coïncident.

23. LES 160 BULLES BLEUES

Une référence à la chanson *Le Mille Bolle Blu* de la chanteuse italienne Mina, il faut en effet prendre quelques notes de musique puis atteindre la sortie, tout en gardant de dangereux disques !

24. DIABLES A BOITE

Ramassez les Diables à boîte, tout en évitant les fabricants de jouets fous.

25. LES GARDIENS DE L'HADES

Une autre référence à la Grèce classique. Ici, il faut sortir de l'Hades, et, pour ce faire, il faut collecter toutes les coupes dispersées dans le niveau. Les gardiens essayeront de nous en empêcher.

26. OH NON ! JE SUIS SUR APULIJA-13 !

Voici la raison pour laquelle Alessandro est dans la base sur Apulija-13 et à un Spectrum avec lui ! Le terrifiant extraterrestre vont tenter de le pousser, il faut donc l'éviter afin de récupérer le Spectrum et de franchir la sortie, sans tomber dans la piscine de carburant radioactif qui s'échappe du réacteur endommagé. Cet écran est une référence à mon jeu *Apulija-13*, qui va aussi être révisé.

27. SYMETRIE CRAINTIVE

Cet écran est dessiné en forme de cassette. C'est aussi le seul avec une structure symétrique, d'où le titre, tiré de *The Tyger* de William Blake.

28. SI LE CACA TOUCHES LE VENTILATEUR

Un écran construit autour d'une véritable icône de notre temps, le « caca » souriant. Ramassons-les tous et jetons-les dans les WC avant que les fans ne nous mettent en pièces.

29. TAPE LOADING ERROR

Presque à la fin du jeu, le message le plus redouté par les utilisateurs de Spectrum : l'information qu'un chargement de bande a échoué ! Pour débloquer la sortie, Alessandro doit récupérer les cassettes en évitant l'erreur, indiquée par la lettre de code R.

30. SPECTRES DANS LA MACHINE

La sortie est proche ! Il n'y a plus d'objets à ramasser, il faut juste guider Alessandro jusqu'au port multifonctions se trouvant en haut à droite. Les spectres vont tenter de nous barrer la route... Le titre, au-delà de son rapport avec le mot latin *spectrum*, cache une autre connotation philosophique. Gilbert Ryle appelle de façon controversée 'le fantôme dans la machine', la croyance – résultant du dualisme pensée-matière de Descartes – selon laquelle la conscience serait une sorte de fantôme qui hante l'intérieur du corps. D'un autre côté, *Ghost In The Machine* est également le titre d'un album du groupe Police.

OUTILS UTILISES

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]

- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Exomizer 2.0.10 par Magnus Lind avec la routine de décompression Z80 de Jaime Tejedor Gomez (Metalbrain) optimisée par Antonio Villena et Urusergi.
- Sprites « triangles de Penrose » et « spirale hexagonale » par Matthew Smith.
- Sprite « ventilateur » par BiNMaN.
- Routine « Fader » par William Frazer.
- Traductions originales: Patrice Arone (français), Einar Saukas (portugais).

INFORMATIONS ET CONTACT

Programme, audio et visuel © 2012, 2017 par Alessandro Grussu. Tous droits réservés. Toute distribution commerciale sans l'autorisation expresse de l'auteur est strictement interdite.

Lost In My Spectrum a été produit à l'origine pour Firenze Vintage Bit 2012
(<http://www.retrocomputer.org>)

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

Les remarques et commentaires sont les bienvenues!

LOST IN MY SPECTRUM

Alessandro spielte in letzter Zeit zu viel mit seinem Spectrum und ist jetzt in seiner „Wundermaschine“ gefangen! Es liegt an uns zu versuchen, ihn da raus zu lassen.

Lost In My Spectrum ist ein Spiel im Stil von *Manic Miner*, das heißt – wenn jemand da ist, der es nicht kennt! –, es besteht aus mehreren Bildschirmen mit Plattformen und Gegenständen, die gesammelt werden müssen, um durch den Ausgang zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Solche Gegenstände werden von Charakteren bewacht, deren Berührung Alessandro eines seiner neun Leben verliert. Das Gleiche passiert im Falle eines Kontakts mit einigen Teilen der Szenerie – Spitzen, Haken usw. Alessandro verliert auch ein Leben, wenn der Countdown im unteren Teil des Bildschirms Null erreicht.

Das Spiel enthält auch Eigenheiten, die in *Manic Miner* nicht vorhanden sind, wie verfolgenden Gegnern, mobilen Plattformen und anderen Überraschungen!

Lost In My Spectrum wird mit der Tastatur oder einem Kempston- oder Sinclair-Joystick kontrolliert. Die vordefinierten Tasten sind: **Q** - links; **W** - rechts; **M** - springen; **H** - Pause. Man kann die Tasten völlig ändern.

Es ist möglich, die Richtung beim Springen zu ändern. Alessandro kann auch aus jeder Höhe fallen, ohne dass er dabei ein Leben verliert.

WAS IST NEU IN VERSION 2.0

Das Spiel ist nun in drei Abschnitte von je 10 Bildschirmen unterteilt. Alle vorherigen 20 Bildschirme, einschließlich der aus der Extended Version, wurden zusammen mit dem „Epilog“ Abschlussbildschirm hinzugefügt, der in der Extended Version nicht vorhanden war. Startpunkte für jeden Abschnitt können später durch Eingabe eines Codes abgerufen werden (drücken Sie einfach ENTER für den ersten). Der zuletzt geladene Abschnitt kann nach Ende des Spiels gespielt werden, es sei denn, der Spieler wählt einen anderen Abschnitt oder das Spiel wird erneut geladen.

Die 10 brandneuen Bildschirme sind (Namen auf der deutschen Version):

- Alte Ruinen
- Die rosa Hölle
- Die Gilde der Zauberer
- Piraten, Ahoj!
- Eierköpfe
- Back With The U.F.O.'s
- Gibt es Leben auf dem Mars?
- Fürchterliche Symmetrie
- Das Aa trifft den Ventilator
- Tape Loading Error

Fast alle der vorherigen 20 Bildschirme wurden modifiziert, um das Spiel weniger schwierig und angenehmer zu machen. Einige Beispiele:

- Objekte in „Hommage an Mondrian“ sind jetzt sichtbar und es gibt keinen Ausgang, das Spiel geht weiter, wenn das letzte Objekt gesammelt wurde.
- Nicht mehr „bewegen oder sterben“ am Anfang von „Die Rache der Joysticks“.
- Plattform-Blöcke auf dem Maneki Neko sind jetzt sichtbar.

Weitere neue Funktionen:

- Neue Spritentypen: bewegliche Plattform, Kanonenkugel, hüpfender Gegner.
- Viele neue Sprite-Bilder, einschließlich der Hauptfiguren.
- Der Hauptcharakter hat jetzt eine Todesanimation.
- Sprites haben jetzt nicht immer die gleiche Farbe in jedem Bildschirm.
- Objekte leuchten jetzt.
- Besondere Soundeffekte für den Sprung, Objekt sammeln und Bildschirm beenden.
- Die Zeit läuft jetzt etwa 10% langsamer.
- Die Melodie von F. Mendelssohn-Bartholdys „Lerchengesang“ ist zwischen Sektionen (nur 48K) und am Ende des Spiels zu hören.
- Tabelle mit hohen Punktzahlen.
- Neue Schlüsselredefinitionsroutine, mit der alle Schlüssel ausgewählt werden können.
- Glückwunsch zum Ende des Spiels.
- „Die 155 blaue Blasen“ wurde in „Die 160 blaue Blasen“ ungenannt.
- „Nekollection“ wurde in „Schachtelteufel“ ungenannt.
- Die Meldung „Niveau beendet“ wurde weggelassen.
- Bildschirmnamen werden jetzt in doppelter Höhe angezeigt.

Die 48K-Version lädt jeden Abschnitt einzeln (sie werden nacheinander aufgenommen), während die 128K-Version alle Abschnitte zusammen lädt, Hintergrund-AY-Musik – eine Mischung aus Hintergrundmusik von Spectrum-Spielen – spielt und am Ende eine kurze Animation anzeigt.

DIE BILDSCHIRME

1. KINDERLEICHT

Wie der Name schon sagt, ist der Eröffnungsbildschirm der zugänglichste: „So einfach wie ein Glas Wasser trinken“ – ein italienisches Sprichwort. Um den Ausgang zu aktivieren, müssen Sie einige mit Wasser gefüllte Gläser aufheben!

2. DURCHGEKNALLTE JOYSTICKS

Hier finden wir einen Joystick, der sich hektisch von selbst bewegt! Sammle sie, um zum folgenden Bildschirm zu gelangen.

3. EIN GRIECHISCHER TRAUM

Es ist Nacht. Auf ionischen Säulen und auf Wolken springend, müssen wir den Mond, begleitet von einigen Sternen, ergreifen und darauf achten, dass wir von den Kriegern nicht überrascht werden. Ein Verweis auf die klassische griechische Zivilisation, die Wiege der westlichen Philosophie.

4. THE ACID CAFE

Ein wirklich „Acid“ Ort – tatsächlich ist der untere Teil des Bildschirms fast vollständig von einem Bottich eingenommen, der eine säuregrüne Substanz enthält! Zwangsführungsplattformen erscheinen hier zum ersten Mal im Spiel. Nimm die Tasse heißen Kaffee, um den Ausgang zu öffnen.

5. KALTER KRIEG

Gefangen in der Mitte zwischen Ost und West, müssen wir die Friedenssymbole sammeln (zwei für jede Seite), um den Hubschraubern zu entkommen und weiterzugehen. Die „eisig“ Einstellung ist ein Wortspiel auf dem Bildschirmnamen.

6. HOMAGE AN MONDRIAN

Überraschung! Plattformen sind unsichtbar. Zum Glück lauern keine Gefahren. Es gibt keinen Ausgang, das Spiel geht weiter, nachdem Alessandro den letzten Gegenstand gesammelt hat. Ein Hinweis: Plattformen sind in den schwarzen Linien versteckt. Eine kleine Hommage an den berühmten Piet Mondrian.

7. SPECTROPHENIA

Ein Hinweis auf das *Quadrophenia*-Album von The Who und den darauf basierenden Film von Franc Roddam. Ausgehend von den Klippen von Brighton wird es unsere Aufgabe sein, nicht ein paar Lambrettas zu finden, sondern ein paar nette C5!

8. DIE RACHE DER JOYSTICKS

Die Joysticks im zweiten Bildschirm rebellierten gegen Alessandro und nannten einige andere als Verstärkung! Um zu entkommen, müssen wir die Joypads greifen, die uns helfen, den Ausgang freizuschalten. Vorsicht vor den vertikalen Strömungen!

9. VORSICHT MIT DER AXT, EUGEN

Dieser Bildschirm ist eine Neuinterpretation von „Eugene's Lair“ in *Manic Miner*, aber der Titel bezieht sich auch auf den bekannten Pink Floyd Song, *Careful With Tha Axe, Eugene*. Jetzt umgibt Eugene sich nicht mehr mit WCs, sondern mit gefährlichen zweiköpfigen rotierenden Äxten. Gegenstände zu holen sind auch inspiriert von denen in der „Lair“ gefunden. Der Ausgang wird nicht explizit angezeigt – aber es sollte ziemlich offensichtlich sein!

10. IM HOFSTAAT DES MANEKI-NEKOS

Die „japanische“ Teil von *Lost In My Spectrum!* Auf der linken Seite müssen wir einige gefährliche Plattformen überwinden, um die „Daruma“-Puppe oben zu erreichen, die den kleinen Maneki Neko in der oberen rechten Ecke aktivieren und dann den Big Maneki Neko hochklettern wird, um ihn zu erreichen.

11. ALTE RUINEN

Wir sind in einer archäologischen Stätte und müssen alle Totenmasken sammeln, die aus irgendeinem Grund von einem außerirdischen Raumschiff aufgesucht werden!

12. DIE ROSA HÖLLE

In einem Gebäude in Flammen muss Alessandro die Treibstoffkanister holen und sie zum Hubschrauber bringen, um sich zu retten. Abgesehen davon, dass er sich vom Feuer fernhält, muss er auch darauf achten, nicht von Rauchwolken erstickt zu werden.

13. DIE GILDE DER ZAUBERER

Unter alten Büchern, seltsamen Zaubetränken und bösen kleinen Geistern sollten wir die Steine der Weisen sammeln, bevor wir den Ausgang erreichen.

14. PIRATEN, AHOJ!

Alessandro gründet sich mit einem „warmen“ Willkommen auf einem Piratenschiff – Kanonenkugeln! Lass uns die Schatztruhen nehmen und die Flagge berühren, um herauszukommen. Tipp: Die Kanone wird dir nichts anhaben.

15. EIERKÖPFE

Wir müssen darauf achten, die eiförmigen Feinde zu meiden und alle WCs zu sammeln, bevor wir zum Ausgang gehen.

16. BACK WITH THE U. F. O.'S

Hier sind wir auf einem Außenposten der Außerirdischen in „Alte Ruinen“. Alessandro muss all ihre Kraftgegenstände, die „Penrose-Dreiecke“, nehmen und den Ausgang erreichen. Der Name des Bildschirms ist eine Referenz zu *Back In The U.S.S.R.* von den Beatles.

17. GIBT ES LEBEN AUF DEM MARS?

Mars: Eine rote Wüste, in der allerdings einige spinnenartige, sicherlich unfreundliche Lebensformen zu finden sind. Lasst uns sie und die irdischen Sonden meiden, mit dem Ziel, den seltsamen Kristall zu sammeln, der links oben platziert ist und den Ausgang freigibt. Der Bildschirm ist eine Anspielung auf David Bowie: Der Titel stammt von *Life on Mars?* und die drei Außerirdischen verweisen auf die Spiders from Mars – Mick Ronson, Trevor Bolder und Woody Woodmansey –, Bowies Band zu der Zeit, als dieses Lied aufgenommen wurde.

18. SUB SPECIE AETERNITATIS

Der lateinische Ausdruck bedeutet „unter dem Aspekt der Ewigkeit“, und in Baruch Spinozas Philosophie deutet das Nachdenken über die Realität nicht auf bestimmte Eindrücke, sondern auf einen universellen Standpunkt hin. In diesem Fall ist „ewig“ jedoch der Schlaf derer, die auf einem Friedhof ruhen. Um herauszukommen, müssen wir alle Kreuze einsammeln und den Ausgang des Massengrabes erreichen. Eine böse geflügelte Kreatur belästigt uns; aber mit all seiner Kraft kann es auch einige Elemente nicht durchstehen...

19. WIR SIND DIE ROBOTER

Der ganze Bildschirm bezieht sich auf Kraftwerk. Der Titel stammt aus *Die Roboter*, ein Song aus *Die Mensch-Maschine*. Die Pseudo-3D-Grafik bezieht sich auf die Backcover-Kunst der Platte, die wiederum von den Werken von El Lisitskij inspiriert ist. Gegenstände, die abgeholt werden, sind „Kleinempfänger“-Radios, die auf dem Cover der *Radio-Aktivität* zu sehen sind, während der Ausgang das Logo der deutschen Autobahnen von *Autobahn* zeigt.

20. THRO' THE WALL REVISITED

Ein Remake des BASIC-Spiel auf der *Horizons*-Kassette, dass mit den ersten Spectrums vertrieben wurde. Der Stil wird von *Arkanoid* beeinflusst: Der Schläger ähnelt dem Vaus-Pod, die Gegenstände sind kleine Bälle, und der einzige Feind ist ein sich drehendes „Penrose-Dreieck“. Um weiterzugehen, sobald alle Bälle gesammelt sind, muss Alessandro zu den Schlägern zurückkehren.

21. DISCO CLIVE

Onkel Clive fühlt sich an wie tanzen! Bringt ihm ein paar Schallplatten und im Gegenzug wird er uns zum nächsten Bildschirm führen. Aber vergiss nicht, die Notizen im Auge zu behalten!

22. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

Ein Alessandro war nicht genug; wir kontrollieren diesmal zwei von ihnen! Der Bildschirm ist in zwei Teile geteilt; Es gibt keine Ausgänge, es gibt nur wenige Feinde und es ist genug, um die *T'ai Chi T'u*-Symbole in beiden zu sammeln. Alles sieht einfach aus – aber versuchen Sie einen der beiden Alessandros zu kommandieren und Sie werden bemerken, dass der andere sich gleichzeitig bewegt! Der lateinische Ausdruck bedeutet „Zufall der Gegensätze“ und ist ein Zitat von Nikolaus von Kues. Er behauptete, dass Gott, der unendlich ist, jenseits jedes Dualismus ist – in Gott stimmen die Gegensätze überein.

23. DIE 160 BLAUEN BLASEN

Ein Hinweis auf dem Song *Le mille bolle blu* der italienischen Sängerin Mina. Wir müssen tatsächlich einige Noten aufnehmen und dann den Ausgang erreichen, während wir uns von den Schallplatten fernhalten, was uns ernsthaft verletzen kann.

24. SCHACHTELTEUFEL

Heben Sie die Schachtelteufel auf und vermeiden Sie die verrückten Spielzeugmacher.

25. DIE WACHEN DES HADES

Ein weiterer Hinweis auf das antike Griechenland. Hier müssen wir aus den Hades fliehen. Um dies zu tun, muss der Ausgang aktiviert werden, indem alle Becher genommen werden. Die Wächter werden uns behindern.

26. ACH NEIN, DAS IST APULIJA-13!

Hier ist der Grund, warum Alessandro in dem Stützpunkt auf Apulija-13 ist und ein Spectrum mit ihm hat! Der schreckliche Außerirdische wird versuchen, uns abzuwehren, also müssen wir es vermeiden, um das Spectrum zu erreichen und den Ausgang zu erreichen, ohne in die Pfütze radioaktiven Brennstoffs zu fallen, der aus dem beschädigten Reaktor herausfließt. Dies ist ein Hinweis auf einen versteckten Raum in meinem 2013 *Apulija-13* Spiel, das auch überarbeitet wird.

27. FÜRCHTERLICHE SYMMETRIE

Dieser Bildschirm ist in Form einer Kassette gezeichnet. Es ist auch der einzige mit einer symmetrischen Struktur, daher der Titel von William Blakes *The Tyger*.

28. DAS AA TRIFFT DEN VENTILATOR

Ein Bildschirm, der um eine echte Ikone unserer Zeit gebaut wurde, die lächelnde „Kacke“. Lasst uns alle sammeln und ins WC werfen, bevor die Ventilatoren uns in Stücke schneiden.

29. TAPE LOADING ERROR

Fast am Ende des Spiels ist die am meisten gefürchtete Nachricht von Spectrum-Benutzern: die Information, dass ein Bandladen fehlgeschlagen ist! Um den Ausgang zu entriegeln, muss Alessandro die Kassetten aufnehmen und dabei den Fehler, den Code-Buchstaben „R“, vermeiden.

30. GEISTER IN DER MASCHINE

Der Ausgang ist in der Nähe! Es gibt keine weiteren Gegenstände mehr, wir müssen Alessandro nur zum Multifunktionsanschluss führen, der oben rechts platziert ist. Geister werden uns jedoch behindern... Der Titel verbirgt, abgesehen von der Verbindung mit dem lateinischen Wortspektrum, ein anderes philosophisches Zitat. Gilbert Ryle definierte kritisch den „Geist in der Maschine“, den Glauben, der von Materie/Gedanken-Dualismus von Descartes herrührte, dass dieses Bewusstsein eine Art "Geist" sein würde, der im Körper wandelte. *Ghost In The Machine* ist auch der Titel eines Albums von The Police.

BENUTZTE WERKZEUGE

- Arcade-Spiele-Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Flecken]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- LetharGeek Kompressor 1.1
- Exomizer 2.0.10 von Magnus Lind, mit Z80 Dekompressionsroutine von Jaime Tejedor Gomez (Metalbrain), optimiert von Antonio Villena und Urusergi.
- „Penrose-Dreieck“- und „Hexagonale Spirale“-Sprites von Matthew Smith.
- „Ventilator“-Sprite von BiNMaN.
- „Fader“-Routine von William Frazer.
- Originale Übersetzungen: Patrice Arone (Französisch), Einar Saukas (Portugiesisch).

INFO UND KONTAKTE

Programm, Audio und Grafik © 2012, 2017 von Alessandro Grussu. Alle Rechte vorbehalten. Der Vertrieb dieses Produkts ist ohne ausdrückliche Zustimmung seines Autors verboten.

Lost In My Spectrum wurde ursprünglich für Firenze Vintage Bit 2012 produziert
(<http://www.retrocomputer.org>)

E-Mail: alessandrogrussu@gmail.com

Webseite: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback und Kommentare sind willkommen!

LOST IN MY SPECTRUM

¡Alessandro jugó demasiado con su Spectrum últimamente y ahora está atrapado dentro de su “máquina de maravillas”! Depende de nosotros tratar de dejarlo salir de allí.

Lost In My Spectrum es un juego estilo *Manic Miner*, es que decir – ¡si todavía hay alguien alrededor que no lo sabe! – está compuesto por varias pantallas que contienen plataformas y elementos para recoger a fin de pasar por la salida que conduce a la pantalla siguiente. Tales objetos están custodiados por personajes cuyo toque hace que Alessandro pierda una de sus nueve vidas. Lo mismo sucede en caso de contacto con algunas partes del escenario: picos, ganchos, etc. Alessandro también perderá una vida si la cuenta regresiva en la parte inferior de la pantalla llega a cero.

¡El juego también contiene características que no están presentes en *Manic Miner*, como enemigos perseguidores, plataformas móviles y otras sorpresas!

Lost In My Spectrum se puede controlar con el teclado o con un joystick Kempston o Sinclair. Las teclas predeterminadas son: **Q** - izquierda; **W** - derecha; **M** - salto; **H** - pausa. Las teclas se pueden redefinir completamente.

Es posible cambiar de dirección al saltar. Alessandro también puede caer desde cualquier altura sin que esto le haga perder una vida.

LAS NOVEDADES DE LA VERSIÓN 2.0

El juego ahora está dividido en tres secciones de 10 pantallas cada una. Se han incluido todas las 20 pantallas anteriores, incluidas las de la Versión Extendida, junto con la pantalla final “Epílogo”, que no figuraba allá. Los puntos de inicio de cada sección se pueden recuperar más tarde ingresando un código que aparece al final de la sección anterior; para reproducir la primera sección nuevamente, solo presione ENTER en la pantalla de inserción de código. La última sección cargada se puede jugar después de que termine el juego, a menos que el jugador elija otra sección o el juego se cargue de nuevo.

Las 10 pantallas nuevas son (nombres de la versión española):

- Antiguas ruinas
- El infierno rosa
- El Gremio de los Magos
- ¡Ay, piratas!
- Cabezas de huevo
- Back with the U.F.O.'s
- ¿Hay vida en Marte? (B-7)
- Simetría temerosa
- Si la caca golpea al ventilador
- Tape Loading Error

Casi todas las 20 pantallas anteriores se han modificado para que el juego sea menos difícil y más agradable. Algunos ejemplos:

- Los objetos en “Homenaje a Mondrian” ahora son visibles y no hay salida, el juego prosigue cuando se ha recogido el último objeto.
- No más “mover o morir” al comienzo de “La Venganza de los Joysticks”.
- Los bloques de plataforma en el Maneki Neko ahora son visibles.

Otras nuevas características:

- Nuevos tipos de sprites: plataforma móvil, bala de cañón, enemigo que rebota.
- Muchas nuevas imágenes de sprites, incluido el personaje principal.
- El personaje principal ahora tiene una animación de muerte.
- Los sprites ahora no siempre son del mismo color en cada pantalla.
- Los objetos ahora brillan.
- El tiempo avanza casi un 10% más lento.
- Efectos de sonido personalizados para salto, objetos recogidos y salida de nivel.
- La melodía del “Lerchengesang” de F. Mendelssohn-Bartholdy se escucha entre secciones (solo 48K) y al final del juego.
- Tabla de mejores puntuaciones.
- Nueva rutina de redefinición del teclado, que permite seleccionar todas las teclas.
- Mensaje de felicitaciones de fin de juego.
- “Los 155 bolas azul” cambió su nombre a “Los 160 bolas azul”.
- “Nekollection” cambió su nombre a “Cajas sorpresas”.
- Se ha omitido el mensaje “Nivel completado”.
- Los nombres de pantalla ahora se muestran en caracteres de doble altura.

La versión 128K reproduce música AY de fondo, una mezcla de melodías de fondo de varios juegos Spectrum, carga todas las secciones juntas y muestra una corta animación al final.

LAS PANTALLAS

1. SIMPLE Y FÁCIL

La pantalla de apertura es la más accesible: “tan fácil como beber un vaso de agua”, un dicho italiano. De hecho, para activar la salida, ¡ Ud. debe recoger algunos vasos llenos de agua!

2. JOYSTICKS LOCOS

¡Aquí encontramos algunos joysticks moviéndose frenéticamente por sí mismos! Recógalos para pasar a la siguiente pantalla.

3. UN SUEÑO GRIEGO

Es de noche. Saltando sobre columnas jónicas y sobre nubes debemos agarrar la Luna, acompañada de algunas estrellas, teniendo cuidado de no ser tomados por sorpresa por los guerreros. Una referencia a la civilización griega clásica, cuna de la filosofía occidental.

4. THE ACID CAFE

Un lugar realmente “ácido”, de hecho, ¡la parte inferior de la pantalla está ocupada casi por completo por una cubeta que contiene una sustancia verde ácida! Las plataformas de dirección forzadas aparecen aquí por primera vez en el juego. Tome la taza de café caliente para desbloquear la salida.

5. GUERRA FRÍA

Atrapado en el medio entre Oriente y Occidente, debemos recoger los símbolos de paz (dos para cada lado) para poder escapar de los helicópteros y seguir. El marco “helado” es un juego de palabras con el nombre de la pantalla.

6. HOMENAJE A MONDRIAN

¡Sorpresa! Las plataformas son invisibles. Afortunadamente no hay peligros al acecho. No hay salida, el juego continúa después de que Alessandro colecciona el último artículo. Una pista: las plataformas están ocultas en las líneas negras. Un pequeño tributo al notorio Piet Mondrian.

7. SPECTROPHENIA

Una referencia al álbum *Quadrophenia* de The Who y a la película de Franc Roddam basada en él. Comenzando desde los acantilados de Brighton, nuestra tarea será encontrar no algunas Lambrettas, ¡sino algunos simpáticos C5!

8. LA VENGANZA DE LOS JOYSTICKS

¡Los joysticks encontrados en la segunda pantalla se rebelaron contra Alessandro y llamaron a otros como refuerzo! Para escapar, debemos agarrar los joypads, que nos ayudarán a desbloquear la salida. ¡Cuidado con las corrientes verticales!

9. CUIDADO CON ESE HACHA, EUGENIO

Esta pantalla es una recreación de “Eugene’s Lair” en *Manic Miner*, pero el título también se refiere a la conocida canción de Pink Floyd, *Careful With That Axe, Eugene*. Ahora Eugene ya no se rodea de WC, sino de peligrosas hachas dobles giratorias. Los artículos para recoger también están inspirados en los encontrados en la “Lair”. La salida no se muestra explícitamente, ¡pero debería ser bastante obvia!

10. EN LA CORTE DEL GRAN MANEKI NEKO

¡La parte más “japonesa” de *Lost In My Spectrum*! A la izquierda, debemos negociar algunas plataformas peligrosas para llegar a la muñeca “Daruma” en la parte superior, que activará el pequeño Maneki Neko ubicado en la esquina superior derecha, y luego escalar el Gran Maneki Neko para alcanzarlo.

11. ANTIGUAS RUINAS

Estamos en un sitio arqueológico y debemos recoger todas las máscaras funerarias, que por alguna razón son buscadas también por una nave espacial alienígena.

12. EL INFIERNO ROSA

Dentro de un edificio en llamas, Alessandro debe conseguir los botes de combustible y llevarlos al helicóptero para salvarse. Además de mantenerse alejado del fuego, también debe tener cuidado de no ser sofocado por las nubes de humo.

13. EL GREMIO DE LOS MAGOS

Entre libros antiguos, pociones extrañas y duendecillos malos, deberíamos recoger las piedras filosofales antes de llegar a la salida.

14. ¡AY, PIRATAS!

Alessandro se encuentra en un barco pirata, con una “calurosa” bienvenida: ¡balas de cañón! Tomemos los cofres del tesoro y toquemos la bandera para salir. Sugerencia: el cañón no hará daño.

15. CABEZAS DE HUEVO

Debemos cuidarnos de evitar a los enemigos ovoides y recoger todos los WC antes de ir a la salida.

16. BACK WITH THE U.F.O.'S

Aquí estamos en un puesto de avanzada de los alienígenas vistos en “Antiguas ruinas”. Alessandro debe tomar todos sus elementos de poder, los “triángulos de Penrose”, y llegar a la salida. El nombre de la pantalla es una referencia a *Back In The U.S.S.R.* de The Beatles.

17. ¿HAY VIDA EN MARTE?

Marte: un desierto rojo, que sin embargo parece albergar algunas formas de vida similar a arañas, seguramente hostiles. Vamos a evitarlos y las sondas enviadas por la Tierra, con el objetivo de recoger el extraño cristal colocado a la izquierda, que desbloqueará la salida. La pantalla es una referencia a David Bowie: el título está tomado de *Life on Mars?* y los tres extraterrestres insinúan a los Spiders From Mars – Mick Ronson, Trevor Bolder y Woody Woodmansey –, la banda de Bowie en el momento en que se grabó esa canción.

18. SUB ESPECIE AETERNITATIS

La frase latina significa “bajo el aspecto de la eternidad” y en la filosofía de Baruch Spinoza indica pensar en la realidad no sobre impresiones particulares sino de acuerdo con un punto de vista universal. En este caso, sin embargo, “eterno” es el sueño de los que descansan en un cementerio. Para salir, debemos recoger todas las cruces y llegar a la salida ubicada en la fosa común. Una malvada criatura alada nos hostiga; pero a pesar de sus fuerzas, no puede atravesar algunos elementos...

19. WIR SIND DIE ROBTER

Toda la pantalla se refiere a Kraftwerk. El título (“Nos somos los robots”) está tomado de *Die Roboter*, una canción del álbum *Die Mensch-Maschine* (*The Robots* y *The Man-Machine* en la versión en inglés). Los gráficos pseudo-3D se refieren al arte de la contraportada del disco, que a su vez está inspirado en las obras de El Lissitzky. Los artículos para recoger son pequeñas radios “Kleinpfeifer”, las mismas que aparecen en la portada de *Radio-Aktivität/Radioactivity*, mientras que la salida representa el logotipo de las autopistas alemanas, desde *Autobahn*.

20. THRO' THE WALL REVISITED

Una nueva versión del juego BASIC en la cinta *Horizons* distribuida con los primeros Spectrums. El estilo está influenciado por *Arkanoid*: el bate se asemeja a la cápsula, los objetos son pequeñas bolas y el único enemigo es un “triángulo de Penrose” giratorio. Para continuar, una vez que se recogen todas las bolas, Alessandro debe regresar al bate donde estaba al principio.

21. DISCO CLIVE

¡El tío Clive siente ganas de bailar! Traigale los discos y, a cambio, nos llevará a la siguiente pantalla. ¡Pero recuerde de tener cuidado con las notas!

22. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

Uno Alessandro no fue suficiente; controlamos dos de ellos esta vez! La pantalla está dividida en dos partes; no hay salidas, los enemigos son pocos y es suficiente para recoger los símbolos de *T'ai Chi T'u* colocados en ambos. Todo parece simple, pero intente mandar a uno de los dos Alessandros y notará que el otro se moverá al mismo tiempo. La expresión latina significa “coincidencia de opuestos” y es una cita de Nicolás de Cusa. Sostuvo que Dios, siendo infinito, está más allá de cualquier dualismo: en Dios, los opuestos coinciden.

23. LOS 160 BOLAS AZUL

Una referencia a la canción *Le mille bolle blu* de la cantante italiana Mina; de hecho, debemos recoger algunas notas musicales y luego llegar a la salida, mientras nos mantenemos alejados de los discos, lo que pueden perjudicarnos seriamente.

24. CAJAS SORPRESA

Recoge los Jack-in-the-boxes mientras evitas a los jugueteros locos.

25. LOS GUARDIANES DEL HADES

Otra referencia a la antigua Grecia. Aquí debemos escapar del Hades. Para hacer esto, la salida debe activarse tomando todas las jarrones. Los Guardianes nos estorbarán.

26. ¡AY NO, ESTOY EN APULIJA-13!

¡Esta es la razón por la cual Alessandro está en la base Apulija-13 y tiene un Spectrum con él! El terrible Alien intentará hacernos pedazos, así que tendremos que evitarlo para agarrar el Spectrum y alcanzar la salida, sin caer en el charco de combustible radiactivo que fluyó del reactor dañado. Esta es una referencia a una habitación escondida en mi juego 2013 *Apulija-13*, que también será revisado.

27. SIMETRÍA TEMEROSA

Esta pantalla está dibujada en forma de cassette. También es el único con una estructura simétrica, de ahí el título, tomado de *The Tyger* de William Blake.

28. SI LA CACA GOLPEA EL VENTILADOR

Una pantalla construida alrededor de una verdadera ícona de nuestros tiempos, la “caca” sonriente. Vamos a recogerlos a todos y arrojarlos al baño antes de que los fanáticos nos despedacen.

29. TAPE LOADING ERROR

Casi al final del juego, el mensaje más temido por los usuarios de Spectrum: ¡la información de que la carga de una cinta ha fracasado! Para desbloquear la salida, Alessandro debe recoger los cassettes mientras evita el error, indicado por la letra de código R.

30. FANTASMAS EN LA MÁQUINA

¡La salida está cerca! No hay más elementos para obtener, solo tenemos que guiar a Alessandro hasta la puerta multifuncional ubicada en la esquina superior derecha. Sin embargo, los fantasmas nos obstaculizarán ... El título, más allá de la conexión entre el Spectrum y la palabra latina *spectrum*, “fantasma”, esconde otra cita filosófica. Gilbert Ryle definió críticamente “el fantasma en la máquina”

la creencia, derivada del dualismo de pensamiento de la materia de Descartes, de que la conciencia sería una especie de “fantasma” que vaga dentro del cuerpo. Además, *Ghost In The Machine* es el título de un álbum de The Police.

HERRAMIENTAS UTILIZADAS

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.3 [Don Ho]
- Pasmio 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Exomizer 2.0.10 de Magnus Lind con rutina de descompresión Z80 de Jaime Tejedor Gomez (Metalbrain) optimizado por Antonio Villena y Urusergi.
- Sprites “triángulo de Penrose” y “spiral hexagonal” de Matthew Smith.
- Sprite “ventilador” por BiNMaN.
- Rutina “Fader” de William Frazer.
- Traducciones originales: Patrice Arone (francés), Einar Saukas (portugués).

AVISOS Y CONTACTOS

Programa, audio y visual © 2012, 2017 by Alessandro Grussu. Todos los derechos reservados. La distribución comercial de este producto sin el permiso explícito del autor está prohibida.

Lost In My Spectrum fue producido originalmente para Firenze Vintage Bit 2012
(<http://www.retrocomputer.org>)

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

Los comentarios son bienvenidos!

LOST IN MY SPECTRUM

Alessandro jogou demais no seu Spectrum e agora está preso dentro de sua “máquina maravilhosa”! Cabe a nós tentar tirá-lo de lá.

Lost In My Spectrum é um jogo no estilo de *Manic Miner*, isto é – se ainda existe alguém por aí que não sabe disso! – ele é formado por várias telas contendo plataformas, assim como alguns itens que precisam ser coletados para ativar a saída que leva ao próximo nível. Esses itens são guardados por personagens cujo toque faz Alessandro perder uma de suas nove vidas. O mesmo acontece em caso de contato com certas partes do cenário – espetos, ganchos etc.

O jogo também contém características não presentes no *Manic Miner*, como inimigos seguidores, plataformas móveis e outras surpresas!

Lost In My Spectrum pode ser controlado com o teclado ou com um joystick Kempston ou Sinclair. As teclas predefinidas são: **Q** - esquerda; **W** - direita; **M** - salto; **H** - pausa. As teclas são totalmente redefiníveis.

É possível mudar de direção durante o pulo. Alessandro também pode cair de qualquer altura sem perder uma vida.

NOVIDADES DA VERSÃO 2.0

O jogo agora está dividido em três secções de 10 telas cada. Todas as 20 telas anteriores, incluindo as da Versão Estendida, foram incluídas, juntamente com a tela final “Epílogo” que estava ausente da ela. Os pontos de partida para cada secção podem ser recuperados mais tarde inserindo um código (basta pressionar ENTER para a primeira). A secção carregada no último pode ser reproduzida após o término do jogo, a menos que o jogador escolha outra secção ou o jogo seja carregado novamente.

As 10 novas telas são (nomes da versão portuguesa):

- Antigas ruínas
- O inferno rosa
- A Guilda dos Feiticeiros
- Ui! Piratas!
- Cabeças de ovos
- Back With The U.F.O.'s
- Há vida em Marte?
- Simetria terrível
- Si la caca bate no ventilador
- Tape Loading Error

Quase todas as 20 telas anteriores foram modificadas para tornar o jogo menos difícil e mais agradável. Alguns exemplos:

- Objetos em “Homenagem a Mondrian” agora estão visíveis e não há saída, o jogo se move quando o último objeto foi coletado.

- Não mais “mover ou morrer” no início de “A vingança de los joysticks”.
- Os blocos de plataforma no Maneki Neko estão agora visíveis.

Outras características novas:

- Novos tipos de sprite: plataforma móvel, bala de canhão, inimigo quicante.
- Muitas novas imagens de sprite, incluindo o personagem principal.
- O personagem principal agora tem uma animação de morte.
- Sprites agora não são sempre da mesma cor em cada tela.
- Os objetos agora brilham.
- O tempo agora corre aproximadamente 10% mais lento.
- Efeitos de som personalizados para salto, coleta de objetos e saída de tela.
- A melodia do “Lerchengesang” de F. Mendelssohn-Bartholdy é ouvida entre secções (apenas 48K) e no final do jogo.
- Tabela de pontuações altas.
- Nova rotina de redefinição do teclado, que permite selecionar todas as teclas.
- Mensagem de parabéns de fim de jogo.
- “As 155 bolhas azul” teve seu nome mudado para “As 160 bolhas azul”.
- “Nekollection” teve seu nome mudado para 'Jack-in-the-boxes'.
- A mensagem “Nível completado” foi omitida.
- Os nomes de tela agora são exibidos em caracteres de altura dupla.

A versão 48K carrega cada secção separadamente (eles são gravadas uma após a outra), enquanto a versão 128K carrega todas as secções em conjunto, reproduz a música AY – uma mistura de algumas músicas de fundo dos jogos Spectrum – e exibe uma curta animação no final .

AS TELAS

1. MUITO FÁCIL

O nível de abertura é o mais acessível: “tão fácil quanto beber água” é um ditado italiano. De fato, para ativar a saída você deve pegar alguns copos cheios d’água!

2. JOYSTICKS MALUCOS

Aqui encontramos alguns joysticks movendo-se freneticamente por conta própria! Colete-os para passar para o nível seguinte.

3. UM SONHO GREGO

É noite. Saltando sobre colunas jônicas e nuvens, devemos agarrar a Lua, juntamente com algumas estrelas, tomando cuidado para não sermos surpreendidos pelos guerreiros. Uma referência à civilização grega clássica, berço da filosofia ocidental.

4. THE ACID CAFE

Um local realmente “ácido” – de fato, a parte de baixo do nível é quase inteiramente ocupada por uma cuba contendo ácido verde! Plataformas direcionais aparecem aqui pela primeira vez no jogo. Tome uma xícara de café quente para desbloquear a saída.

5. GUERRA FRIA

Pegos bem no meio entre Oriente e Ocidente, precisamos recolher os símbolos da paz (dois de cada lado) para poder escapar dos helicópteros e seguir em frente. O ambiente “gelado” é obviamente um trocadilho com o nome do nível.

6. HOMENAGEM A MONDRIAN

Surpresa! As plataformas são invisíveis. Felizmente não há perigos à espreita. Não há saída, o jogo se move quando o último objeto foi coletado. Uma pista: plataformas estão escondidas nas linhas pretas. Uma pequena homenagem ao notório Piet Mondrian.

7. SPECTROPHENIA

Uma referência ao álbum *Quadrophenia* do The Who e ao filme de Franc Roddam baseado nele. Partindo dos penhascos de Brighton, nossa tarefa será encontrar não lambretas, mas sim alguns adoráveis C5!

8. A VINGANÇA DOS JOYSTICKS

Os joysticks encontrados no segundo nível revoltaram-se contra Alessandro e chamaram reforços! Para escapar, devemos pegar os joypads, que nos ajudarão a desbloquear a saída. Cuidado com as correntes verticais!

9. CUIDADO COM O MACHADO, EUGENE

Este nível é uma reimaginação de “Eugene's Lair” em *Manic Miner*, porém o título também se refere a uma conhecida música do Pink Floyd, *Careful With That Axe, Eugene*. Agora Eugene não está mais cercado por privadas, mas sim por perigosos machados duplos giratórios. Itens a serem coletados também são inspirados naqueles encontrados em “Lair”. A saída não é mostrada explicitamente – mas deve ser bastante óbvia!

10. NA CORTE DO GRANDE MANEKI NEKO

A seção mais “japonesa” de *Lost In My Spectrum*! Na esquerda, precisamos atravessar algumas plataformas perigosas para chegar à boneca “Daruma”, que irá ativar o pequeno Maneki Neko situado no canto superior direito. Para chegar até lá será preciso voltar ao início e, em seguida, escalar um enorme Maneki Neko.

11. ANTIGAS RUÍNAS

Estamos em um sítio arqueológico e devemos coletar todas as máscaras funerárias, que por algum motivo são procuradas por uma nave espacial alienígena!

12. O INFERNO ROSA

Dentro de um prédio em chamas, Alessandro deve pegar as latas de combustível e levá-las ao helicóptero para se salvar. Além de ficar longe do fogo, ele também deve se preocupar em não ser sufocado por nuvens de fumaça.

13. A GUILDA DOS FEITICEIROS

Entre livros antigos, poções estranhas e pequenos espíritos maus, devemos recolher as pedras filosóficas antes de chegar à saída.

14. UI! PIRATAS!

Alessandro se encontra em um navio pirata, com uma “calorosa” bem-vinda - bolas de canhão! Vamos pegar os cofres do tesouro e tocar a bandeira para sair. Dica: o canhão não é prejudicial.

15. CABEÇAS DE OVO

Devemos cuidar de evitar os inimigos ovóides e recolher todos os WC antes de ir para a saída.

16. BACK WITH THE U.F.O.'S

Aqui estamos em um posto avançado dos estrangeiros vistos em “Ruínas antigas”. Alessandro deve levar todos os seus itens de energia, os “triângulos de Penrose”, e chegar à saída. O nome da tela é uma referência ao Back In The U.S.S.R. do The Beatles.

17. HÁ VIDA EN MARTE?

Marte: um deserto vermelho, que, no entanto, parece hospedar algumas formas de vida, semelhantes a uma aranhas y seguramente hostiles. Vamos evitá-los e as sondas enviadas pela Terra, visando coletar o estranho cristal colocado à esquerda, o que destravar a saída. A tela é uma referência a David Bowie: o título é tirado da *Life on Mars?* e os três alienígenas sugerem as Spiders From Mars – Mick Ronson, Trevor Bolder e Woody Woodmansey –, a banda associada de Bowie no momento em que essa música foi gravada.

18. SUB SPECIE AETERNITATIS

A frase em latim significa “sob o aspecto da eternidade” e na filosofia de Baruch Spinoza indica a maneira de pensar não a partir de impressões particulares, mas sim de acordo com um ponto de vista universal. Entretanto, neste caso “eterno” é o sono daqueles que repousam no cemitério. Para sair devemos recolher todas as cruzes e alcançar a saída situada na vala comum. Uma criatura alada maligna irá nos perseguir, mas mesmo com todo seu poder ele não é capaz de atravessar certos elementos...

19. WIR SIND DIE ROBOTER

Todo esse nível tem a ver com Kraftwerk. O título (“Nós somos os robôs”) é retirado de *Die Roboter*, uma música do álbum *Die Mensch-Maschine* (*The Robots* e *The Man-Machine* na sua versão em inglês). Os gráficos pseudo-3D referem-se à arte da contra-capas do disco, que por sua vez é inspirada nas obras de El Lisitskij. Itens a serem coletados são pequenos rádios “Kleinempfänger”, os mesmos que aparecem na capa de *Radio-Aktivität/Radioactivity*, enquanto a saída mostra o logotipo das autoestradas alemãs, do álbum *Autobahn*.

20. THRO' THE WALL REVISITED

Um remake do jogo de paredão em BASIC encontrado na fita *Horizons* distribuída com os primeiros Spectrums. O estilo é influenciado por *Arkanoid*: a raquete assemelha-se à nave Vaus, os itens são pequenas bolas, e o único inimigo é um triângulo giratório Penrose. Para prosseguir, uma vez que todas as bolas tenham sido coletadas, Alessandro deve retornar à raquete onde estava no início.

21. DISCO CLIVE

Tio Clive está com vontade de dançar! Entregue para ele alguns discos e em troca ele nos levará para o próximo nível. Mas lembre-se de ficar de olho nas notas!

22. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

Um Alessandro não foi o suficiente, dessa vez nós controlamos dois deles! A tela é dividida em duas partes; não há saídas, existem poucos inimigos e basta coletar os símbolos *T'ai Chi T'u* situados em ambos os lados. Tudo parece muito simples mas tente comandar um dos Alessandros e você notará que o outro irá move-se também ao mesmo tempo! A expressão em latim significa “coincidência dos opostos”, e é uma citação de Nicolau de Cusa. Ele sustentou que Deus, sendo infinito, está além de qualquer dualismo. Isto significa que em Deus os opostos coincidem.

23. AS 160 BOLHAS AZUIS

Uma referência à canção *Le mille bolle blu* da cantora italiana Mina; de fato precisamos coletar algumas notas musicais e então alcançar a saída, mantendo-se longe dos discos, que podem seriamente nos machucar!

24. JACK-IN-THE-BOXES

Devemos recolher todos os “Jack-in-the-boxes” e evitar os brinquinhos locos.

25. OS GUARDIÕES DE HADES

Aqui devemos escapar de Hades. Para tanto, a saída precisa ser ativada coletando todos os copos espalhados pelo nível. Os Guardiões irão nos atrapaalhar.

26. OH NÃO, ESTOU EM APULIJA-13!

Esta é a razão pela qual Alessandro está na base de Apulija-13 e tem um Spectrum com ele! O terrível alienígena tentará nos empurrar para fora, por isso teremos que evitá-lo para poder pegar o Spectrum e chegar à saída, sem cair na piscina de combustível radioativo que vazou do reator danificado.

27. SIMETRIA TERRÍVEL

Esta tela é desenhada na forma de uma cassete. É também a única com uma estrutura simétrica, daí o título, tirado de *The Tyger* de William Blake.

28. SI LA CACA BATE NO VENTILADOR

Uma tela construída em torno de um ícone real dos nossos tempos, a “caca” sorridente. Vamos recolhê-las todas e jogá-las no WC antes que os ventiladores nos cortem em pedaços.

29. TAPE LOADING ERROR

Quase no final do jogo, a mensagem mais temida dos usuários do Spectrum: as informações que um carregamento de fita falhou! Para desbloquear a saída, Alessandro deve recolher as cassetes evitando o erro, indicado pela letra do código R.

30. OS FANTASMAS NA MÁQUINA

A saída está próxima! Não há mais itens para coletar, só precisamos conduzir Alessandro até a porta multifuncional (conector de expansão) situada na parte superior direita. Porém fantasmas tentarão nos impedir... O título, além da conexão com a palavra em latim “spectrum”, esconde outra citação filosófica. Gilbert Ryle definiu “o fantasma na máquina” como a crença – decorrente do dualismo matéria-pensamento de René Descartes – que a consciência seria uma espécie de “fantasma”

vagando dentro do corpo. Como nota adicional, *Ghost in the Machine* é também o título de um álbum do The Police.

FERRAMENTAS USADAS

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.3 [Don Ho]
- Pasmio 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Exomizer 2.0.10 por Magnus Lind com rotina de descompressão Z80 por Jaime Tejedor Gomez (Metalbrain), otimizada por Antonio Villena e Urusergi.
- Sprites “triângulo de Penrose” e “espiral hexagonal” por Matthew Smith.
- Sprite “ventilador” por BiNMaN.
- Rotina “Fader” de William Frazer.
- Traduções originais: Patrice Arone (francês), Einar Saukas (Português).

INFORMAÇÃO E CONTACTOS

Programa, áudio e visual © 2012, 2017 da Alessandro Grussu. Todos os direitos reservados. Toda distribuição comercial deste produto sem o consentimento expresso de seu autor é estritamente proibida.

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

Os comentários são bem-vindos!