

CHRONO RUNNER



MSX

クロノランナー

Manuale della cartuccia di gioco MSX

Sommario

Sommario	1
Requisiti di sistema	2
Controlli	2
Elementi della stanza	3
La storia	4
Obiettivo della missione	4
Struttura della stanza	5
Come ottenere la chiave	5
L'orologio che si riavvolge	5
Capacità di riavvolgimento del tempo	6
Energia Tachionica	6
Sistema automatico di salvataggio	6
Tempo di gioco	7
Sistema di punteggio	7
Aree di gioco	7
1 — Settore Magazzino	8
2 — Impianto chimico	8
3 — Dipartimento di manutenzione	9
4 — Laboratorio di robotica	9
nemici	10
Droni guardiani	10
Droni più puliti	10
Droni per saldatura	10
Droni militari	11
Trappole	11
Miniere	11
pozze acide	11
Punte di veleno	11
Capo	12
Meca Nazirobot	12
Suggerimenti per i giocatori	12
Le stanze segrete	13
Trucchi per sviluppatori	13
Crediti	14
La storia dietro Chrono Runner	14

Requisiti di sistema

- Computer: **MSX / MSX2 / MSX2+ / MSX Turbo R**
 - Formato: **Cartuccia ROM**
 - Mappatore: **ASCII16**
 - Controllori:
 - Tastiera
 - Joystick MSX
-

Controlli

Joystick cursori	Azione
→	Spostati a destra
←	Spostati a sinistra
↑	Salto
Grilletto 2	
↗	Salta a destra
↖	Salta a sinistra
SPAZIO	Attivazione Rewinding-Clock
Trigger 1	
ESC	Salta l'introduzione



Chrono Runner ha nessuna **arma**.

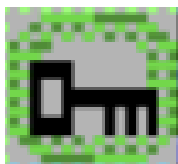
I tuoi unici strumenti sono velocità, **precisione e manipolazione del tempo**.

Camera Elementi



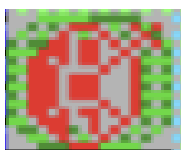
Porta d'uscita

Hai bisogno della chiave per aprire questa porta



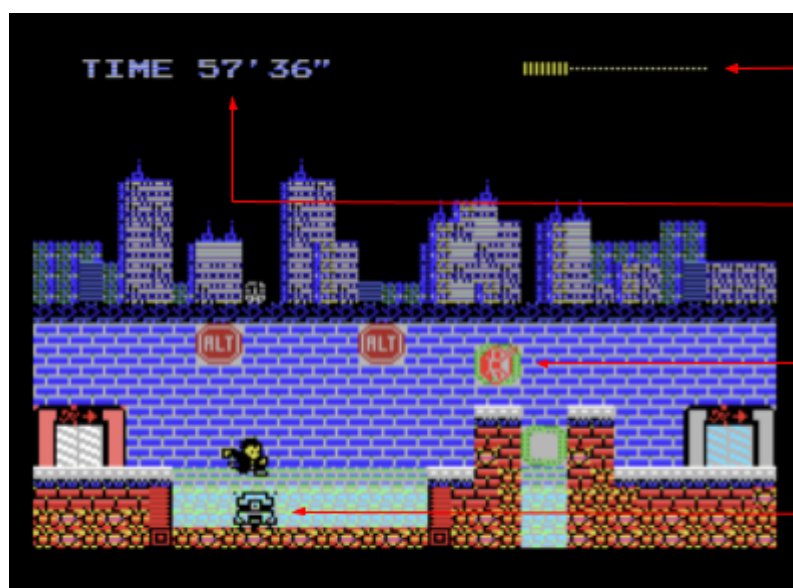
Chiave

Per ottenere la chiave devi saltare sul drone guardiano.



Cristallo di tachioni

Carica $\frac{1}{4}$ dell'orologio a carica automatica



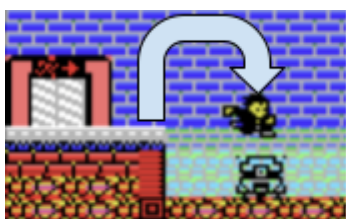
Tachyonic Energy

Time remain

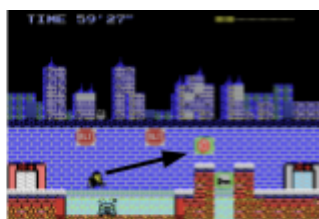
Tachyons Chrystal

Guardian drone

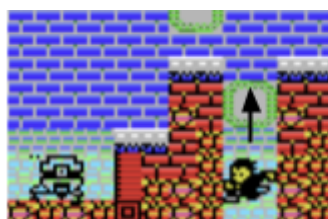
Modalità di gioco:



jump on the drone, it will release the Key



take the Crystal and the key



use the Rewinding-Clock



go back in the time and in the space

La storia

A Berlino sorge il Lefts-Vectors Research Center, una fondazione privata per la ricerca militare avanzata, costruita sopra le strutture sotterranee dello storico bunker in cui Adolf Hitler si rifugiò nel 1945.

Gli scienziati che lavorano presso la struttura hanno raggiunto una svolta storica: sono riusciti a stabilizzare quattro Singolarità Tachioniche, piccole anomalie spazio-temporali create durante la sublimazione di cristalli tachionici. Queste singolarità contengono un'enorme energia e sono in grado di alimentare una macchina del tempo sperimentale.

Tuttavia, le singolarità sono estremamente instabili. **Una volta create, le Singolarità Tachioniche decadranno entro un'ora.**

Il Dr. Yzarc, direttore della task force d'élite dei Chrono Runners, ha saputo che un malvagio scienziato noto solo come Dr. Crazy sta progettando di rubarli. Se ci riuscirà, userà la loro energia per tornare indietro nel tempo fino al 1945 e consegnare la tecnologia futuristica ai nazisti per farli vincere la Seconda Guerra Mondiale. Per impedire questa catastrofe, il Dr. Yzarc invia il suo agente migliore: Chrono Runner.

La tua missione è semplice... ma estremamente pericolosa: **Recupera le quattro Singolarità Tachioniche prima che arrivi il Dottor Pazzo.**

Obiettivo della missione



Il tuo obiettivo è raccogliere le **4 Singolarità tachioniche** conservate all'interno dei quattro dipartimenti del Centro di Ricerca Lefts-Vectors. Ogni dipartimento contiene diversi Stanze protetto da:

- droni
- trappole
- sistemi di difesa automatizzati

Devi raggiungere l'ultima stanza di ogni reparto per recuperare la **Singolarità**.

Ma ricorda:

Hai solo 60 minuti prima che le singolarità decadano.

Room

Ogni Room contiene:

- una porta d'ingresso
- una porta di uscita

La porta d'uscita è chiusa a chiave.

Per aprirla è necessario ottenere la chiave **di sicurezza custodita** da uno dei droni presenti.

Il drone che trasporta la chiave può essere identificato perché lampeggia **periodicamente in rosso**.

Come ottenere la chiave

Per disattivare il drone:

1. Salto in cima al drone
2. Il drone si disattiverà
3. IL la chiave verrà rilasciata

Attenzione: la chiave potrebbe cadere in zone pericolose.

Utilizzare il Rewinding-Clock per salvarti in situazioni di pericolo.



L'orologio che si riavvolge



Chrono Runner porta con sé un prototipo di dispositivo noto come Rewinding-Clock. Questo dispositivo tachionico sperimentale consente a Chrono Runner di riavvolgere la sua linea temporale personale per un massimo di due secondi.

Questo dispositivo funziona sfruttando l'energia contenuta nei cristalli tachionici (particolari strutture cristalline in grado di stabilizzare le particelle cationiche). Per ripristinare la sua energia, Chrono Runner deve raccogliere i cristalli tachionici.

Il Rewinding-Clock contiene anche sensori biometrici che monitorano costantemente i parametri vitali di Chrono Runner. Se il dispositivo rileva la morte dell'operatore, attiva automaticamente un riavvolgimento temporale di emergenza, riportando Chrono Runner all'inizio della Stanza corrente. Tuttavia, questo riavvolgimento di emergenza genera perturbazioni spazio-temporali che destabilizzano le Singolarità Tachioniche, riducendone la stabilità di 5 minuti.

Il dispositivo è inoltre dotato di una camera di contenimento tachionica, che consente a Chrono Runner di conservare in modo sicuro le Singolarità Tachioniche recuperate durante la missione.

Riavvolgimento del tempo

Una volta carico, il dispositivo può riavvolgere il tempo fino a:

2 secondi

Ciò consente di:

- correggere i salti sbagliati
- evitare le trappole
- recuperare le chiavi
- evitare incidenti mortali



Energia Tachionica

Il Rewinding-Clock consuma le particelle tachioniche immagazzinate nel suo cristallo interno. L'energia può essere ripristinata raccogliendo Cristalli **tachionici trovati** all'interno delle stanze.

Ogni cristallo fornisce: **¼ di carica**

Se l'energia si esaurisce, **non potrai più riavvolgere il tempo.**

Sistema automatico di salvataggio

Il Rewinding-Clock monitora costantemente il Chrono Runner Segnali vitali Se il dispositivo rileva la morte, attiva un riavvolgimento automatico di emergenza. Chrono Runner viene rimandato all'inizio della stanza. Attenzione: provoca una perturbazione spazio-temporale Ogni riavvolgimento di emergenza riduce la stabilità delle Singolarità Tachioniche di: 5 minuti

Attenzione: Troppe perturbazioni temporali potrebbero causare il collasso delle singolarità prima del completamento della missione. Utilizza questa funzione con cautela.

Importante: il Meca Naziroboto possiede dei sistemi in grado di disattivare tutte le funzioni del Rewinding Clock. Pertanto se ti colpisce morirai definitivamente senza possibilità di continuare il gioco.

Tempo di gioco

Le Singolarità Tachioniche rimarranno stabili solo per: **60 minuti**

Se il timer raggiunge lo zero:

- le singolarità collassano
 - la missione fallisce
 - il gioco finisce
-

Sistema di punteggio

Il tuo punteggio finale è pari a: **Tempo rimanente della missione**

Più velocemente completi la missione, più alto sarà il tuo punteggio.

Aree di gioco

Il Centro di ricerca Lefts-Vectors è suddiviso in quattro settori principali.

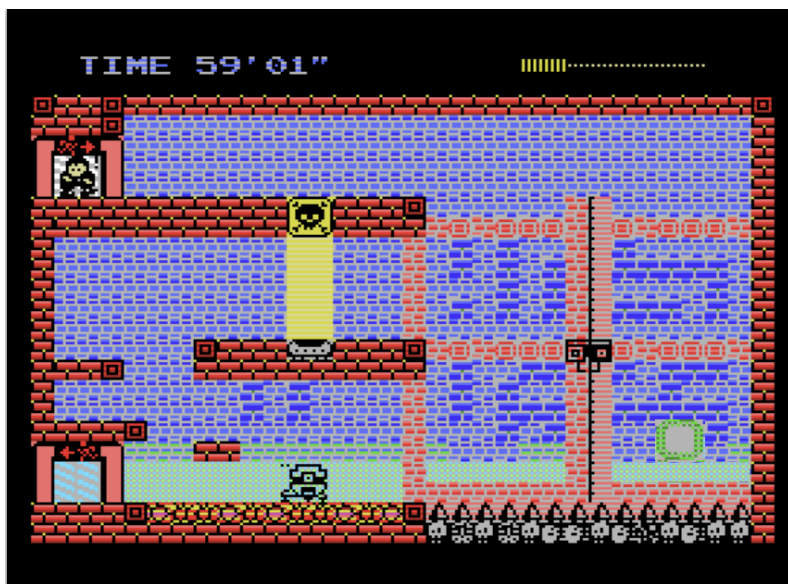
Ogni settore aumenta di difficoltà.



1. Magazzino
2. Reparto manutenzione
3. Impianto chimico
4. Officina robotica

Barra di avanzamento

1 — Magazzino

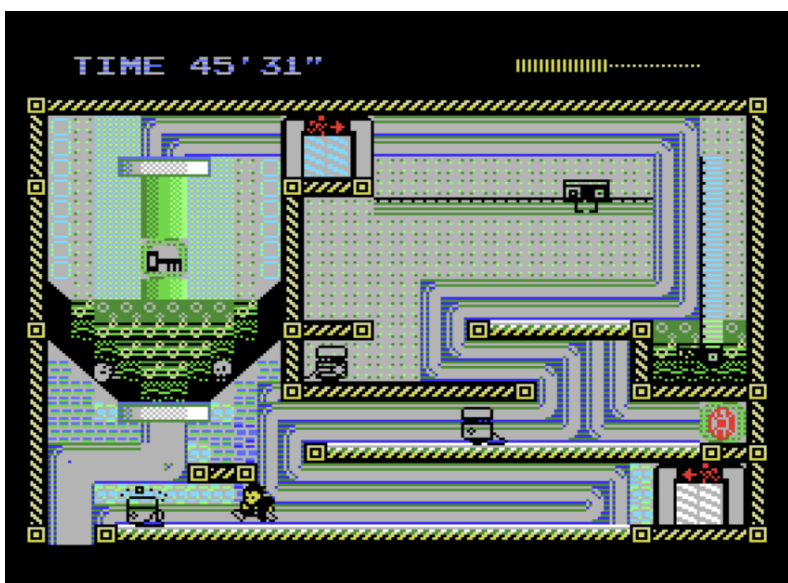


Area di stoccaggio per cristalli tachionici grezzi e gli agenti chimici necessari per sintetizzarli.

Attenzione a:

- droni
- sistemi anti-intrusione
- mine antiuomo

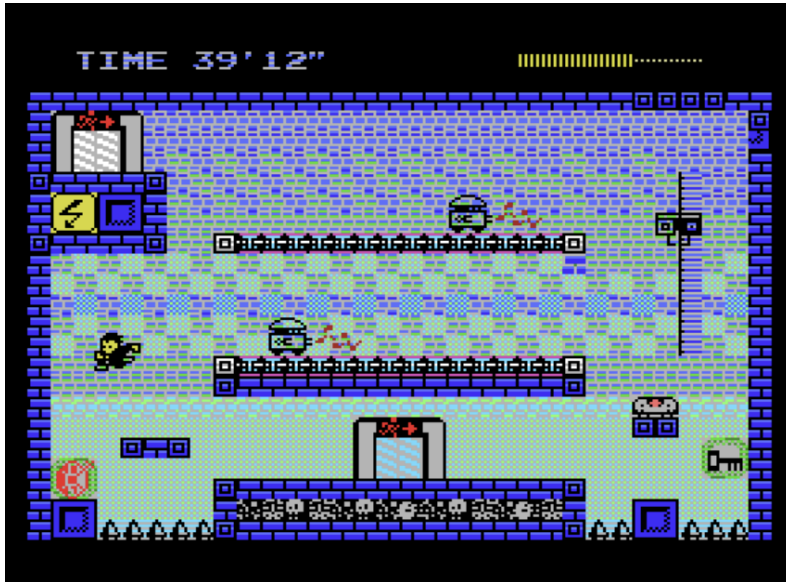
2 — Impianto chimico



Area industriale in cui vengono sintetizzati i cristalli tachionici. Attenzione a:

- vasche di acido corrosivo
 - droni guardiani e aspirapolveri
 - mine antiuomo e sistemi anti-intrusione
-

3 — Reparto manutenzione

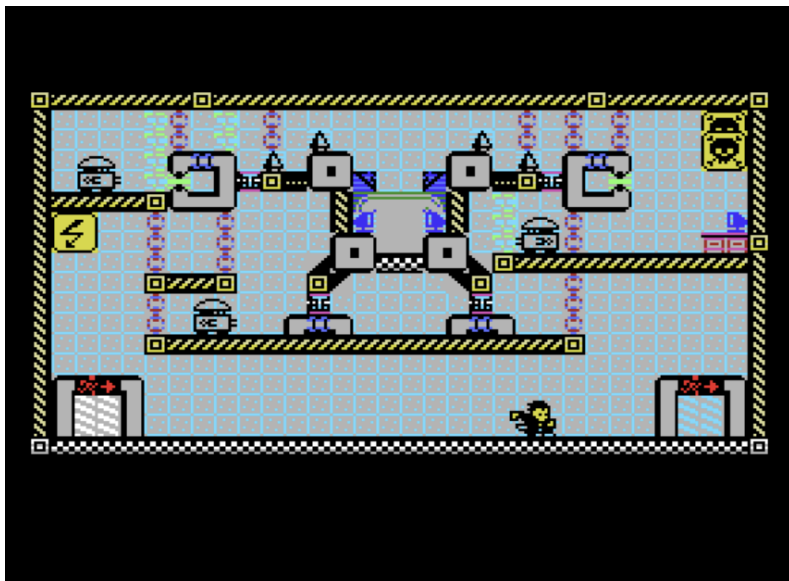


Corridoi tecnici e impianti elettrici.

Le caratteristiche pericolose includono:

- Droni manutentori in grado di liberare scariche elettriche
 - Droni guardiani e aspirapolvere
 - mine antiuomo e sistemi anti-intrusione
-

4 — Officine di robotica



È la zona più pericolosa della struttura.

Qui il centro di ricerca costruisce:

- droni militari
- tutti gli altri droni
- sistemi anti intrusione

Qui troverai la quarta singolarità indispensabile per portare a termine la tua missione.

nemici

Droni guardiani



I robot guardiani possono ucciderti toccandoti, ma tu puoi disattivarli saltandoci sopra.

Contatto = **morte istantanea**

Droni aspirapolveri



Robot di manutenzione che raccolgono frammenti di cristallo. Sono ricoperti di scorie tossiche.

Contatto = **morte istantanea**

Droni manutentori



Robot industriali utilizzati per le manutenzioni.

Emettono Scariche **elettriche da 10.000 volt**.

Contatto o elettrificazione = **morte istantanea**

Droni militari



Unità di sicurezza dotate di armi da fuoco. Sparano proiettili mortali.

Contatto o proiettile = **morte istantanea**

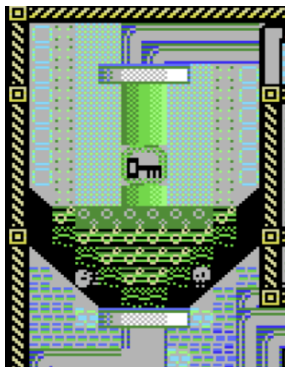
Trappole

Mine antiuomo



Esplodere quando viene sfiorato l'innesco **rosso**.

Vasche di acido corrosivo



Morte immediata al contatto.

Aculei velenosi



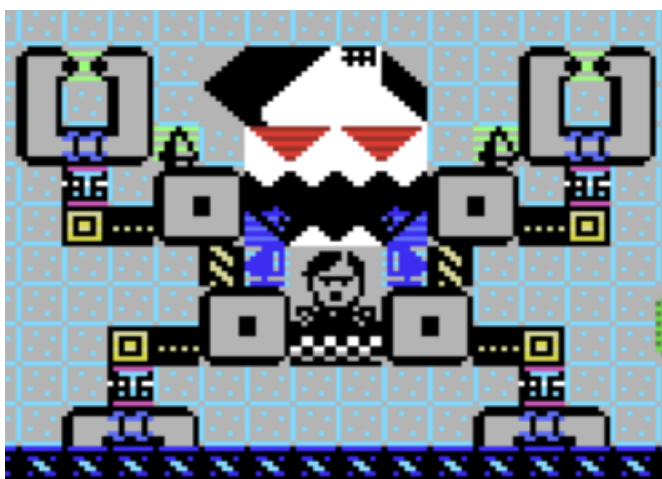
Sistemi anti-intrusione estremamente letali.



Boss finale

Se riuscirai ad entrare nella macchina del tempo incontrerai il Boss finale:

Meca Nazirobot



Questo robot è una gigantesca macchina da guerra sperimentale alimentata dall'energia tachionica.

I suoi attacchi non possono essere evitati utilizzando il Rewinding-Clock, perché possiede un sistema che disabilita le funzioni del tuo Rewinding-Clock. Quindi qualsiasi colpo causerà la morte definitiva

di Chrono Runner.. Per sconfiggerlo, deve saltare sulla testa del Robot e impadronirsi delle Singolarità Tachioniche che la alimentano...

Suggerimenti per i giocatori

Osserva gli schemi del nemico prima di muoverti.

Non sprecare l'energia dei tachioni.

Pianifica attentamente i tuoi salti.

Quando possibile, raccogli i cristalli.

Ricordare: **Il tempo è il tuo vero nemico.**

Buona fortuna, Chrono Runner.

Il destino del tempo stesso dipende da te.

NB: il gioco è per la versione PAL, se giocate in NTSC tutto sarà più veloce anche il flusso temporale.

Le stanze segrete

Chrono Runner non solo esce fuori dagli schemi temporali... ma anche da quelli spaziali



Da qualche parte all'interno del Centro di Ricerca Lefts-Vectors ci sono quattro Stanze nascoste che non fanno parte dei reparti. Queste aree segrete esistono al di fuori della consueta struttura spaziale del complesso, proprio come Chrono Runner può talvolta muoversi oltre il normale flusso del tempo.

Chi riuscirà a trovarle verrà ricompensato: le Stanze Segrete garantiscono tempo extra per la missione e ricaricano completamente l'energia tachionica del Rewinding-Clock. Ogni Stanza Segreta contiene anche una piccola sorpresa: un QR Code nascosto nell'ambiente. Scansionandolo con lo smartphone, i giocatori potranno accedere a speciali pagine web collegate al gioco, che svelano contenuti aggiuntivi e segreti del mondo di Chrono Runner.

Esiste un trucco che permette di accedere a queste stanze nascoste... ma scoprirlo fa parte della sfida. Sta a te scoprirli. Buona fortuna, Chrono Runner.

Trucchi per sviluppatori

Per lo sviluppo e i test, Chrono Runner include un trick che consente di saltare le stanze per avanzare più rapidamente nel gioco. Questa funzionalità è stata utilizzata durante il debug e il test dei livelli e non è pensata per il gameplay normale.

Gli sviluppatori o gli appassionati interessati ad approfondire possono contattare:
associazioneMSXitalia@gmail.com

Crediti

Progetto e concept del gioco, design e grafica

Leonardo Vettori

Programmazione e codice

Lorenzo Mancini

Musica e schermata iniziale

Fabrizio Luglio

Effetti sonori, storyboard, revisioni del manuale e delle stanze

Massimiliano Privato

Progettazione delle stanze:

Associazione MSX Italia members (Orazio Cacciola, Antonello Carlomagno, Alfio Antonino Corsaro, Stefano Forte, Gianluca Gaggi, Lorenzo Moretti, Massimiliano Privato, Gabriele di Siena, Leonardo Vettori)

Beta tester:

Associazione MSX Italia members (Orazio Cacciola, Massimiliano Privato, Gabriele di Siena, Gianluca Lazzari)

Un ringraziamento speciale per la consulenza a

Nicola Brogelli

La storia dietro Chrono Runner

Un progetto collettivo

Chrono Runner è più di un semplice gioco: è il risultato di uno sforzo unico della comunità all'interno della scena MSX italiana.

L'idea è nata proprio come nelle storie più classiche, davanti a una birra e un panino, quando Leonardo Vettori ha proposto a Massimiliano Privato l'idea di creare un gioco il cui sviluppo sarebbe stato aperto a tutti i membri dell'Associazione MSX Italia. L'obiettivo era semplice ma ambizioso: costruire insieme un gioco completo, dove chiunque nella comunità potesse contribuire secondo le proprie competenze.

Programmatore, beta tester e soprattutto level designer sono stati invitati a partecipare alla creazione delle numerose Stanze che compongono il Centro di Ricerca Lefts-Vectors. In questo modo, Chrono Runner è diventato davvero un progetto collettivo.

L'iniziativa è nata durante la cena sociale di MSX Italia del 27 settembre 2025 e, grazie all'entusiasmo della community, il progetto ha rapidamente preso slancio. In particolare, l'instancabile lavoro di Lorenzo Mancini e Leonardo Vettori hanno contribuito a trasformare l'idea in realtà in tempi record.

Il progetto ha anche attirato nuovi talenti sulla scena MSX. Grazie a Chrono Runner, un vero musicista si è unito al gruppo: Fabrizio Luglio, che ha composto diverse tracce musicali dedicate al gioco e ha sperimentato con entusiasmo con i tracker musicali e i sistemi audio MSX.

Con questa iniziativa, Chrono Runner rappresenta un progetto unico nel suo genere in Italia: un gioco MSX aperto e collaborativo sviluppato dalla comunità, per la comunità, dando un nuovo potente impulso alla programmazione MSX in Italia.

Nello stesso spirito collaborativo che ha ispirato il progetto, una volta completato il concorso di sviluppo, il codice sorgente di CHRONO RUNNER sarà reso pubblico e pubblicato sul sito web delle librerie MSXgl create da Guillaume Blanchard.

Condividendo il codice con la comunità, l'Associazione MSX Italia spera di contribuire allo sviluppo della scena internazionale MSX, consentendo ad altri programmatori di studiare il progetto, imparare da esso e creare nuovi giochi per la piattaforma MSX.

www.MSXItalia.org