

# **APULIJA-13**

<b>Italiano.....</b>	<b>1</b>
<b>English.....</b>	<b>8</b>
<b>Français.....</b>	<b>15</b>
<b>Deutsch.....</b>	<b>22</b>
<b>Español.....</b>	<b>29</b>
<b>Português.....</b>	<b>36</b>

## APULIJA-13

Benvenuti in *Apulija-13*, un gioco di azione ed esplorazione di Alessandro Grussu per lo ZX Spectrum, ispirato a *Laser Squad* di Julian Gollop.

### NOVITÀ DELLA VERSIONE 2.0

- Questa versione è basata sulla *Director's Cut* ma a differenza di essa gira anche sugli Spectrum a 48K (senza musica AY) ed ha due schermi in più.
- La "prospettiva forzata" è stata abbandonata in favore di una vista dall'alto simile a quella di *Laser Squad*, in modo da rendere le ambientazioni di gioco più ampie e ordinate.
- Le proporzioni dell'area di gioco ora sono 1:1.
- Due livelli di difficoltà: facile/difficile.
- La parte aggiuntiva è ora accessibile tramite un codice segreto che il giocatore deve scoprire.
- Non è più necessario un tasto a parte per raccogliere gli oggetti; ora questo si fa premendo il tasto FUOCO.
- È stato aggiunto un nuovo pannello informazioni.
- Gli sprite non sono più tutti bianchi.
- Jonlan ora indossa la sua caratteristica armatura dorata (come in *Laser Squad*).
- Gli sprite di Jonlan che cammina, del nemico umano bianco e del globo alieno sono stati ritoccati. In particolare, Jonlan ora punta l'arma solo quando spara.
- Sono state aggiunte un'animazione per la morte di Jonlan e per l'esplosione del droide di sorveglianza.
- I nemici ora causano danno meno velocemente.
- Il droide di sorveglianza ora esplose al contatto con Jonlan.
- I nemici umani ora lasciano occasionalmente una scatola contenente una piccola quantità di salute o munizioni quando vengono eliminati.
- Vari ritocchi agli elementi di scena: le pareti delle varie sezioni della base sono ora diverse l'una dall'altra; alcuni (le porte, le casse, il nucleo, i letti ecc.) sono stati ridisegnati. Anche la loro disposizione è stata modificata in diversi schermi.
- Metà degli oggetti sono ora piazzati casualmente all'inizio del gioco.
- Gli oggetti sono ora tutti visibili.
- Aggiunto un nuovo oggetto, l'estintore.
- Invece di posare la bomba davanti al nucleo, Jonlan deve ora toccare il nucleo mentre porta la bomba per piazzarla.
- Alcuni cambiamenti minori ai messaggi testuali.
- Effetti sonori aggiuntivi.
- (Solo 128K) Musica di sottofondo AY.
- Nuova routine di ridefinizione dei tasti, che consente di sceglierli tutti.
- Tabella dei punteggi migliori.
- La schermata di caricamento è stata ritoccata.

## LA STORIA

Chiuso nella sua navicella in movimento nella gelida immensità dello spazio, il caporale Jonlan ripensa all'ultimo sguardo verso i suoi compagni d'armi, al momento di partire dall'avamposto ribelle di Zanklé, verso una missione tanto vitale per la causa dei Ribelli, quanto rischiosa per la sua stessa vita. Si era offerto volontario lui stesso per metterla in atto. Alcuni dei migliori agenti segreti dei Ribelli avevano pagato con l'estremo sacrificio al fine di ottenere le informazioni necessarie, e questo pesava sulle sue spalle di veterano di tante battaglie come un macigno.

La meta di Jonlan: Apulija-13, un piccolo corpo roccioso nella costellazione del Cancro, sede di una base ove inquietanti esperimenti militari vengono condotti dalla Omni Corporation. Una minaccia per la compagine ribelle, certo, ma anche un'opportunità senza precedenti di portare definitivamente a proprio vantaggio il corso delle ostilità. Infiltrandosi nella base sotto le mentite spoglie di un ispettore della Omni, Jonlan ha il compito di rubare i piani delle temibili armi di distruzione di massa cui sta lavorando il malvagio conglomerato, e nel contempo sabotare irrimediabilmente la base piazzando una carica di esplosivo nel generatore di energia che la alimenta.

Il tempo passa... Apulija-13 è ormai vicino. Ritornando bruscamente all'attualità con la mente, Jonlan si sintonizza sulle frequenze radio della base per chiedere l'autorizzazione all'atterraggio, ma gli altoparlanti della console di comando emettono unicamente rumore di statica. Nessuna immagine viene visualizzata dagli schermi video. Jonlan prova a utilizzare altre frequenze, ma nulla cambia... fino a che, per una manciata di secondi, alcune strane, indistinte forme in rapido movimento fanno la loro comparsa sulla liscia, fredda superficie del display. Una voce fuori campo grida:

“Sono qui... arrivano... aaahhhh...”

Rumori di spari, altre urla. Poi il segnale si interrompe.

Il condottiero ribelle esita. Malgrado sia scampato molte volte a una fine che sembrava ineluttabile, si sta chiedendo se in condizioni di tale incertezza sia saggio proseguire comunque la missione. I suoi dubbi vengono spazzati via da un potente raggio di energia bio-psionica, partito da un punto imprecisabile della base Omni, che investe in pieno la navicella. La procedura automatica di atterraggio non inizia. Jonlan disattiva il pilota automatico e passa al comando manuale, ma il nanoreattore del suo mezzo è stato danneggiato e i motori stanno perdendo potenza. La superficie del piccolo pianeta si avvicina sempre più...

Il caporale mette piede sulla polverosa crosta di Apulija-13. È riuscito ad arrivare vivo, ma la navicella non può ripartire senza un nuovo nanoreattore. Camminando oltre la pista di atterraggio, verso l'ingresso della base, le cui porte sono spalancate mentre luci d'allarme rosse lampeggiano freneticamente, scorge tra i crateri che punteggiano l'orizzonte grottesche forme dal vago aspetto umano muoversi minacciosamente... verso di lui.

## IL GIOCO

Jonlan ha compiuto un atterraggio di emergenza su Apulija-13 e può quindi intraprendere la sua missione. Allo stesso tempo però non è in grado di ripartire se non trova un nanoreattore di ricambio per la propria navicella spaziale. Sfortunatamente la base è stata attaccata da una qualche entità aliena sconosciuta. Alcuni degli occupanti sono stati uccisi, mentre altri, contaminati da paurosi germi portati dagli assalitori, vagano senza meta attaccando ogni entità considerata estranea. Procedendo all'interno della base potrebbero anche trovarsi esseri non-umani.

Jonlan deve quindi:

- rubare il disco dati, posto presumibilmente all'interno del laboratorio, contenente i piani delle nuove armi in corso di sviluppo da parte della Omni;
- piazzare l'ordigno, da lui portato con sé, nella camera che racchiude il nucleo del generatore di energia che alimenta la base;
- trovare un nanoreattore di ricambio per il motore a propulsione antimaterica della sua navicella.

Stando alle informazioni in possesso dei ribelli, la base è divisa in due sezioni lungo l'asse ovest-est. Ad ovest si trovano l'ingresso, il centro radio e sorveglianza, l'area per i visitatori, l'infermeria e l'armeria, mentre nella parte est il laboratorio, il generatore, l'officina e il magazzino, sale per riunioni e gli alloggi del personale. Non tutti gli ambienti saranno accessibili da subito. Sarà necessario trovare delle schede-chiave, le quali apriranno le rispettive porte, che però si richiederanno automaticamente dopo che Jonlan avrà lasciato lo schermo.

Nel corso dell'attacco alieno, il generatore ha subito gravi danni – vi sono state perdite di combustibile nucleare – e l'instabilità che ne deriva farà sì che, una volta piazzata la bomba, l'intera base andrà distrutta al momento della deflagrazione. Per mettersi in salvo, Jonlan dovrà raggiungere la navicella prima che finisca il conto alla rovescia partito all'inesco della bomba.

Il protagonista comincia il gioco con 3 vite, 50 unità di salute (35 per l'opzione Difficile) e 99 proiettili (65 per l'opzione Difficile) per le armi che potrà utilizzare. Il contatto con i nemici, con le fiamme o con il combustibile radioattivo del generatore farà diminuire la salute; se questa arriverà a zero, una vita sarà persa. Per ripristinare salute e proiettili ai loro livelli massimi è possibile accedere rispettivamente alle attrezzature mediche e alle riserve di munizioni poste le une nell'infermeria, le altre nell'armeria della base. I nemici umani, una volta eliminati, potranno lasciare una scatola di rifornimenti, che può contenere 5 unità di salute o 10 proiettili. I livelli massimi non possono essere comunque superati.

Il gioco terminerà immediatamente nel caso in cui Jonlan non riesca a ripartire da Apulija-13 entro la fine del conto alla rovescia. Se invece raggiungerà la navicella prima dell'esplosione portando con sé il disco dati e il nanoreattore, la missione sarà compiuta!

...o no?

## GLI OGGETTI



### PISTOLA MITRAGLIATRICE MP-50

Jonlan inizia la missione con questa semplice arma dalla gittata limitata, che resta sempre in sua dotazione (non fa parte dell'inventario).



### FUCILE M5000

Un fucile d'assalto automatico dalla gittata considerevole, ma dalla potenza identica a quella della MP-50.



### FUCILE AG-73

Quest'arma è meno precisa della precedente e di conseguenza la sua gittata è minore, ma è più potente.



### SCHEDA ALA EST

Sblocca l'accesso all'ala est della base.



### SCHEDA INFERMERIA

Sblocca l'accesso all'infermeria.



### SCHEDA ARMERIA

Sblocca l'accesso all'armeria.



### SCHEDA LABORATORIO

Sblocca l'accesso al laboratorio.



### SCHEDA ALLOGGIO COMANDANTE

Sblocca l'accesso all'alloggio del comandante della base.



### SCUDO ANTI-RAD

Permette a chi lo porta di evitare danni da contaminazione radioattiva.



### BOMBA A TEMPO

Da piazzare nella camera che ospita il nucleo del generatore di energia. Jonlan l'ha con sé all'inizio del gioco.



### DISCO DATI

Contiene i piani delle armi in corso di sviluppo alla base. Indispensabile per finire il gioco.



### NANOREATTORE

Componente del circuito dei motori della navicella. Indispensabile per finire il gioco.



### ESTINTORE

Permettere di spegnere temporaneamente le fiamme.

Per raccogliere un oggetto Jonlan deve toccarlo, quindi bisogna premere il tasto FUOCO. Gli oggetti possono essere gestiti premendo il tasto INVENTARIO: il gioco andrà in pausa e sullo schermo comparirà l'elenco degli oggetti portati da Jonlan in quel momento. Per deporre un oggetto occorrerà selezionarlo coi tasti SU e GIÙ e premere FUOCO. Jonlan può portare un massimo di tre oggetti per volta.

Nota bene: Non è possibile portare entrambi i fucili allo stesso tempo, anche se c'è posto nell'inventario.

## CONTROLLI

Il gioco si può controllare con la tastiera o con un joystick Kempston o Sinclair. I tasti predefiniti sono: **O** - sinistra, **P** - destra, **Q** - alto, **A** - basso, **M** - fuoco, **H** - inventario. I tasti possono essere completamente ridefiniti.

## LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Premendo "5" nel menù iniziale si può alternare la difficoltà tra facile e difficile. Le differenze sono esposte dalla seguente tabella:

	Facile	Difficile
Salute massima	50	35
Munizioni massime	99	65
Danno da esplosione droide	10	15

I nemici sono inoltre più resistenti nella versione Difficile.

## PARTE AGGIUNTIVA

Nella cartella EXTRA troverete una parte aggiuntiva. Per accedervi dovrete usare un codice segreto che vi sarà rivelato se completerete il gioco, rispettando al contempo una certa condizione. Sta a voi scoprire quale sia!

I controlli di questa parte sono gli stessi di quelli della principale, con l'eccezione che non è possibile utilizzare un joystick Kempston. I tasti sono pure ridefinibili.

## SUGGERIMENTI

- Spesso è possibile (e preferibile) evitare i nemici, piuttosto che attaccarli.
- Attenti a dove lasciate le schede chiave! Ricordate che le porte si richiudono dopo che lasciate gli schermi in cui si trovano.
- Non è necessario compiere tutte in una volta le azioni richieste per finire il gioco.
- Nella migliore tradizione dei *survival horror*, non vi abbiamo detto tutto...

## STRUMENTI UTILIZZATI

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- Shoot-Em-Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.4 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Beepola 1.08.02 [Chris Cowley/NaLex]
- Vortex Tracker 2.0 [Sergej Bulba]
- Versione modificata di AGD Musicizer 1.7 di David Saphier
- LetharGeek Compressor 1.1
- Compressione dati RCS+ZX7 di Einar Saukas.
- Routine di generazione numeri pseudo-casuali di John Connolly.
- Routine “Fader” di William Frazer.

## RINGRAZIAMENTI

- Traduzioni originali: Patrice Arone (francese), Einar Saukas (portoghese).
- Prove di gioco aggiuntive: Luiz Carlos Duarte Filho.

## NOTE DELLO SVILUPPATORE

*Apulija-13* fu il mio secondo gioco per lo Spectrum, “nato” sulla scia dell’esperienza con AGD accumulata tramite *Lost In My Spectrum*. Avendo acquisito una maggiore confidenza con l’uso di questo strumento di programmazione, volli cimentarmi nella creazione di un titolo che rispecchiasse meglio un mio ideale di videogioco – un misto di azione, avventura e strategia ambientato nell’universo di quello che considero il miglior gioco per Spectrum esistente, *Laser Squad*.

A differenza dei toni leggeri e scanzonati di *Lost In My Spectrum*, *Apulija-13* è un esempio di *survival horror*, genere di cui ho voluto seguire i canoni principali – un personaggio si trova suo malgrado ad affrontare una situazione oscura e terrificante, in cui tutto sembra andare per il verso sbagliato, pianificando le proprie mosse senza gettarsi a testa bassa nello scontro. La scelta di limitare il pieno ristabilimento di salute e munizioni all’infermeria e all’armeria va proprio in questa direzione.

La sfida principale che *Apulija-13* mi ha posto è stata la “costruzione” di un mondo in miniatura dall’aspetto plausibile, almeno per quanto è possibile fare su uno Spectrum e con AGD. Ho cercato di differenziare ognuno dei vari ambienti della base in modo che il giocatore ne percepisse immediatamente la funzione. Inoltre, nel raffigurare la stanza del comandante ampia quasi come quattro alloggi comuni, ho voluto dare un indizio su come la Omni Corp., nella mia visione personale, rappresenti un modello di società nel quale la diseguaglianza tra i pochi che comandano e i molti che obbediscono si traduca effettivamente in privilegi a vantaggio esclusivo dei primi.

A distanza di cinque anni dal lancio iniziale, ho voluto rimettere mano al gioco, ampliandolo e migliorandolo con l’obiettivo di offrire all’utente un’esperienza più coinvolgente e soddisfacente. Anche stavolta è stato un vero divertimento per me creare *Apulija-13* e mi auguro che sarà altrettanto divertente da giocare, se non di più!

## **INFORMAZIONI E CONTATTI**

Programma, audio & grafica © 2013, 2018 by Alessandro Grussu. Tutti i diritti riservati. È vietata la commercializzazione di questo prodotto senza il consenso esplicito dell’autore.

*Apulija-13* è stato realizzato originariamente per Apulia Retrocomputing 2013  
<http://www.apuliaretrocomputing.it>

E-mail: [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Sito web: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback e commenti sono ben accetti!



## APULIJA-13

Welcome to *Apulija-13*, a game of action and exploration by Alessandro Grussu for the ZX Spectrum, inspired by Julian and Nick Gollop's *Laser Squad*.

### WHAT'S NEW IN VERSION 2.0

- This version is based upon the *Director's Cut*, but also runs on 48K Spectrums (without AY background music) and has two more screens.
- The 'forced perspective' has been dropped in favor of a top-down view similar to that of *Laser Squad*, with the aim of making game locations wider and more orderly.
- Game area proportions are now 1:1.
- Two difficulty levels: easy/hard.
- The extra part is now accessible through a secret code that the player must discover.
- A separate key for picking up objects is not needed anymore; this is now done by pressing the FIRE key.
- A new information panel has been added.
- Sprites are no more all white.
- Jonlan now wears his typical golden armor (as in *Laser Squad*).
- Sprites for the walking Jonlan, the white human enemy and the alien globe have all been retouched. In particular, Jonlan now points his weapon only when he shoots.
- A death animation for Jonlan and an explosion animation for the surveillance droid have been added.
- Enemies now cause damage more slowly.
- The surveillance droid now explodes on contact with Jonlan.
- Human enemies now occasionally drop a box containing a small amount of health or ammunition when eliminated.
- Several small changes to the scenery elements: some (doors, crates, the energy core, beds etc.) have been redesigned; the walls of the various sections of the base are now different from each other. Their disposition in several screens has also been modified.
- Half of the objects are now randomly placed at game start.
- All of the objects are now visible.
- A new object has been added, the fire extinguisher.
- Instead of leaving the bomb in front of the energy core, Jonlan must now touch the core while carrying the bomb to place it.
- Some minor changes to text messages.
- Additional sound effects.
- (128K only) AY background music.
- New keyboard redefinition routine, allowing the user to choose any of the keys.
- High scores table.
- The loading screen has been retouched.

## THE STORY

Tucked inside his spacecraft, gliding through a dark, icy and lifeless immensity, corporal Jonlan thinks again to the last look he gave to his comrades while leaving from the Zanklé Rebel outpost, towards a mission as vital for the cause of the Rebels as dangerous for his own life. He had volunteered himself for carrying it out. Some of the best Rebel secret agents had paid with the extreme sacrifice in order to gain the necessary information, and this weighed on him, the veteran of many battles, like a heavy burden.

Jonlan's destination: Apulija-13, a small rocky planet in the constellation of Cancer, hosting a base where sinister military experiments are being conducted by Omni Corporation. A menace to the Rebels, that's for sure, but also an unprecedented opportunity to definitely turn the tide of the conflict to their side. By infiltrating inside the base pretending to be an Omni inspector, Jonlan's task is to steal the plans of the fearsome mass destruction weapons the evil conglomerate is working at, and at the same time to sabotage the base beyond repair by placing an explosive charge in the power generator.

Time passes... Apulija-13 is near. Bringing abruptly his attention back to the present, Jonlan tunes in the base radio frequencies in order to ask for the authorization to land, but the command console's loudspeakers only emit static noise. Nothing comes up on the video screens. Jonlan tries other frequencies, but to no avail... until, for just a handful of seconds, some strange, rapidly moving shapes make their appearance on the smooth, cold surface of the display. A shout is heard:

'They're here... here they come... aaaarrghhhh...'

Gunshots, more cries. Then the signal breaks.

The Rebel leader hesitates. Although many times he already escaped a seeming unavoidable end, he wonders whether, under such uncertain circumstances, it would be wise to carry on with his mission.

His doubts are swept away by a powerful bio-psionic energy ray, coming from an unknown part of the Omni base, hitting the spacecraft with a terrible force. The automatic landing procedure does not start. Jonlan deactivates the autopilot and overrides it with the manual controls, but the spacecraft's nanoreactor has been damaged and the engines are losing thrust. The small planet's surface comes nearer...

The corporal puts his feet on the dusty ground of Apulija-13. He has managed to arrive there alive, but his ship cannot take off without a new nanoreactor. Walking through the airstrip, towards the base entrance – which doors are wide open, while the red lights flash in a frantic way – he can perceive in the distance, among the craters scattered on the horizon, grotesque forms with a vague human appearance menacingly moving... towards him.

## THE GAME

Jonlan has made an emergency landing on Apulija-13, so he can undertake his mission. He won't however be able to take off if he does not find a spare nanoreactor for his spacecraft. Unfortunately, the base has been attacked by some unknown alien entity. Some of the personnel has been killed, while others, contaminated by horrible germs brought by the assailants, roam aimlessly attacking any entity they consider to be unfriendly. Even non-human beings could be found by proceeding deeper inside the base.

Therefore, Jonlan must:

- steal the data disk, probably placed in the laboratory, containing the plans on the experimental weapons currently being researched by Omni;
- place the time bomb he is carrying in the chamber hosting the core of the energy generator which provides power to the base;
- find a spare nanoreactor for the anti-matter propelled engine of his spacecraft.

According to information gathered by the Rebels, the base is divided in two sections along the west-east axis. West are the entrance, the radio and surveillance center, the visitors' area, the infirmary and the armory, while in the eastern part the laboratory, generator, workshop, store, meeting rooms and living quarters can be found. Not all parts of the base will be immediately accessible. It will be necessary to find some keycards to open the respective doors, which will however automatically close when Jonlan leaves the screen.

During the alien attack, the generator has been badly damaged – nuclear fuel has leaked – and the resulting instability means that when the bomb will explode, the whole base will be destroyed. Jonlan will then have to reach the spacecraft before the countdown started after placing the bomb in the correct location ends.

The main character starts the game with 3 lives, 50 health units (35 with the Hard setting) and 99 bullets (65 with the Hard setting) for the weapons he can carry. Contact with enemies, flames or radioactive fuel for the generator will make health decrease, and if it reaches zero, a life will be lost. To restore health and bullets to their maximum values it is possible to gain access to the medical equipment and the ammunition reserves respectively – the former can be found in the infirmary, the latter in the armory. Human enemies will occasionally drop a supply box containing 5 units of health or 10 bullets. Maximum levels cannot be exceeded anyway.

The game will immediately end if Jonlan does not leave Apulija-13 after the end of the countdown. If he will manage to reach his spacecraft before the explosion instead, carrying the data disk and the nanoreactor with him, the mission will be accomplished!

...or not?

## THE OBJECTS



### MP-50 SUBMACHINE GUN

Jonlan begins his mission with this simple, limited range weapon, which is always in his possession (it is not part of the inventory).



### M5000 RIFLE

An assault rifle with a considerable range, but no more powerful than the MP-50.



### AG-73 RIFLE

This weapon is less accurate than the previous one and as a consequence its range is shorter, but it is more powerful.



### EAST WING KEYCARD

Grants access to the east wing of the base.



### INFIRMARY KEYCARD

Grants access to the infirmary.



### ARMORY KEYCARD

Grants access to the armory.



### LABORATORY KEYCARD

Grants access to the laboratory.



### COMMANDER'S KEYCARD

Grants access to the base commander's living quarter.



### ANTI-RAD SHIELD

Allows those who wear it to avoid radioactive contamination damage.



### TIME BOMB

Must be placed in the chamber housing the energy generator core. Jonlan carries it at the beginning of the game.



### DATA DISK

Contains the plans of the weapons under development at the base. Necessary for completing the game.



#### NANOREACTOR

Component of the spacecraft's engines circuitry. Necessary for completing the game.



#### FIRE EXTINGUISHER

Puts out flames temporarily.

To pick up an object Jonlan must touch it, then the FIRE key must be pressed. Objects can be managed by pressing the INVENTORY key: the game will be paused and the list of the objects being carried will appear. To drop an object, select it from the list using the UP and DOWN keys, then press FIRE. Jonlan can carry a maximum of three objects at a time.

Please note: You cannot carry both rifles at the same time, even if there is room in the inventory.

### CONTROLS

The game can be controlled with the keyboard or a Kempston or Sinclair joystick. Default keys are: **O** - left, **P** - right, **Q** - up, **A** - down, **M** - fire, **H** - inventory. Keys are fully redefinable.

### DIFFICULTY LEVEL

Pressing '5' in the start menu will alternate between easy and hard difficulty. The differences are shown in the following table:

	Easy	Hard
Maximum amount of health	50	35
Maximum amount of bullets	99	65
Droid explosion damage	10	15

Furthermore, enemies are more resistant in the Hard setting.

### EXTRA PART

In the EXTRA folder you will find an extra part. To access it you will need a secret code that will be revealed if you complete the game, while respecting a certain condition. It is up to you to discover which one it is!

The controls for this part are the same as those for the main one, with the exception that you cannot use the Kempston joystick. Keys are also redefinable.

## HINTS

- It is often possible (and preferable) to avoid the enemies, rather than attacking them.
- Be careful where you leave the keycards! Remember that doors close themselves after you leave the screen they are in.
- It is not necessary to perform the actions required to complete the game all at once.
- In the best tradition of survival horror games, you have not been told everything...

## TOOLS USED

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- Shoot-Em-Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.4 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Beepola 1.08.02 [Chris Cowley/NaLex]
- Vortex Tracker 2.0 [Sergej Bulba]
- Modified version of AGD Musicizer 1.7 by David Saphier.
- LetharGeek Compressor 1.1
- RCS+ZX7 data compression by Einar Saukas.
- Pseudo-random number generator routine by John Connolly.
- 'Fader' routine by William Frazer.

## ACKNOWLEDGMENTS

- Original translations: Patrice Arone (French), Einar Saukas (Portuguese).
- Additional playtesting: Luiz Carlos Duarte Filho.

## DEVELOPER'S NOTES

*Apulija-13* was my second Spectrum game, made on the basis of the experience with AGD gained with *Lost In My Spectrum*. Having improved my ability to use this authoring tool, I wanted to try creating a title which could better reflect a video game idea of my own – a mix of action, adventure and strategy set in the universe of what I consider to be the best Spectrum game ever, *Laser Squad*.

In contrast with the light and cheerful mood of *Lost In My Spectrum*, *Apulija-13* is an example of survival horror, a genre I followed in its main features – a character unwillingly facing an obscure and terrifying situation, where everything seems to go the wrong way, planning his moves, without recklessly engaging in combat. The limitation of health and ammunition full replenishment to the infirmary and armory is therefore to be understood as a way of forcing the player to be careful.

The main challenge *Apulija-13* offered me was the ‘building’ of a miniature world which had to look convincing, at least as far as it could be done on a Spectrum and with AGD. I tried to differentiate all the base sections so that the player could immediately perceive their function. In addition to that, by depicting the commander’s room almost as wide as four common living quarters, I wanted to give a clue about the way Omni Corp., in my personal vision, represents a model of society where inequality between the few who command and the many who obey actually translates itself as privileges which are to exclusive advantage of the former.

Five years after its first release, I wanted to modify the game, enlarging and improving it with the aim of giving the user a more captivating and satisfying experience. Once again, it was great fun for me creating *Apulija-13*, and I wish it will be as fun to play, if not even more!

## **INFORMATIONS AND CONTACTS**

Program, audio & visual © 2013, 2018 by Alessandro Grussu. All rights reserved. Every commercial distribution of this product without the express consent of its author is strictly prohibited.

*Apulija-13* was originally made for Apulia Retrocomputing 2013  
<http://www.apuliaretrocomputing.it>

E-mail: [\*\*alessandrogrussu@gmail.com\*\*](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Website: [\*\*http://www.alessandrogrussu.it\*\*](http://www.alessandrogrussu.it)

Feedback and comments are welcome!

## APULIJA-13

Bienvenue à *Apulija-13*, un jeu d'action et d'exploration d'Alessandro Grussu pour le ZX Spectrum, inspiré de *Laser Squad* de Julian et Nick Gollop.

### NOVEAUTES DE LA VERSION 2.0

- Cette version est basée sur la *Director's Cut*, mais fonctionne également sur 48K Spectrums (sans musique de fond AY) et dispose de deux autres écrans.
- La « perspective forcée » a été abandonnée en faveur d'une vue de haut similaire à celle de *Laser Squad*, dans le but de rendre les emplacements de jeu plus larges et plus ordonnés.
- Les proportions de la surface de jeu sont maintenant de 1 : 1.
- Deux niveaux de difficulté : facile / difficile.
- La section extra est maintenant accessible via un code secret que le joueur doit découvrir.
- Une touche séparée pour ramasser les objets n'est plus nécessaire ; Ceci est maintenant fait en appuyant sur la touche TIR.
- Un nouveau panneau d'information a été ajouté.
- Les sprites ne sont plus tout blancs.
- Jonlan porte maintenant son armure dorée typique (comme dans *Laser Squad*).
- Les sprites pour la marche Jonlan, l'ennemi humain blanc et le globe extraterrestre ont tous été retouchés. En particulier, Jonlan pointe maintenant son arme seulement quand il tire.
- Une animation de mort pour Jonlan et une animation d'explosion pour le droïde de surveillance ont été ajoutées.
- Les ennemis causent désormais des dégâts plus lentement.
- Le droïde de surveillance explose maintenant au contact de Jonlan.
- Les ennemis humains lancent parfois une boîte contenant une petite quantité de santé ou de munitions lorsqu'ils sont éliminés.
- Plusieurs petits changements aux éléments du décor : certains (portes, caisses, générateur, lits, etc.) ont été repensés ; les murs des différentes sections de la base sont maintenant différents les uns des autres. Leur disposition dans plusieurs écrans a également été modifiée.
- La moitié des objets sont maintenant placés au hasard au début du jeu.
- Tous les objets sont maintenant visibles.
- Un nouvel objet a été ajouté, l'extincteur.
- Au lieu de laisser la bombe devant le noyau, Jonlan doit maintenant toucher le noyau en portant la bombe pour la placer.
- Quelques modifications mineures aux messages de texte.
- Effets sonores personnalisés.
- (128K uniquement) Musique de fond AY.
- Nouvelle routine de redéfinition de clavier, qui permet de sélectionner toutes les touches.
- Tableau des scores élevés.
- L'écran de chargement a été retouché.



## L'HISTOIRE

Enfermé dans son vaisseau fonçant dans l'immensité glaciale de l'espace, le caporal Jonlan repense au dernier regard qu'il jeta en direction de ses compagnons d'armes, en quittant l'avant-poste rebelle de Zanklé, pour une mission aussi vitale pour leur cause, que dangereuse pour lui. Il s'est porté volontaire pour la mener à bien. Quelques-uns des meilleurs espions rebelles ont donné leur vie pour récupérer les informations nécessaires à son accomplissement, et ce fardeau pèse sur ses épaules de vétéran de tant de batailles.

La destination de Jonlan : Apulija-13, une petite planète rocheuse de la constellation du Cancer qui héberge une base où Omni Corporation effectue de sinistres expériences à des fins militaires. Une menace certaine pour les Rebelles, mais également l'occasion prendre définitivement l'avantage du conflit. S'infiltrant dans la base en se faisant passer pour un inspecteur d'Omni Corp., la tâche de Jonlan est de dérober les plans de la terrible arme de destruction massive que le consortium diabolique est en train de mettre au point, et de saboter la base en plaçant une charge explosive au cœur du générateur d'énergie.

Le temps passe... Apulija-13 est proche. Recouvrant son attention, Jonlan règle sa radio sur la fréquence de la base pour demander l'autorisation de se poser, mais le haut-parleur n'émet qu'un grésillement. Rien n'apparaît sur les écrans. Jonlan essaye d'autres fréquences, mais pas de réponse... Jusqu'à ce qu'au bout de quelques secondes n'apparaisse sur la surface lisse et froide du moniteur une ombre étrange et fugace. Un cri se fait alors entendre :

'Ils sont là... Ils arrivent... Aaaaarrghhh...'

Des coups de feu retentissent, et encore quelques cris. Puis le signal est perdu.

Le leader rebelle hésite. Bien qu'ayant souvent échappé à une fin cruelle apparemment inévitable, il se demande si dans de telles circonstances il est raisonnable de poursuivre sa mission.

Ses doutes sont balayés par un souffle puissant d'énergie bio-psionique émanant d'une partie inconnue de la base d'Omni Corp., qui vient heurter son vaisseau de plein fouet. Les procédures d'atterrissage d'urgence ne fonctionnant pas, Jonlan désactive le pilote automatique, passe en manuel, mais le nanoréacteur endommagé ne fournit plus assez de puissance aux moteurs. La surface de la petite planète se rapproche...

Le caporal pose le pied sur la surface poussiéreuse d'Apulija-13. Il s'est débrouillé pour arriver ici vivant, mais son vaisseau ne pourra pas repartir sans un nouveau nanoréacteur.

Traversant la piste d'atterrissage en direction de l'entrée de la base – dont les portes sont grandes ouvertes, tandis que des feux rouges clignotent frénétiquement – il distingue au loin, parmi les cratères, de grotesques formes vaguement humaines et menaçantes qui se dirigent... vers lui.

## LE JEU

Jonlan a effectué un atterrissage d'urgence sur Apulija-13, et peut donc accomplir sa mission. Il ne pourra pas repartir sans un nouveau nanoréacteur pour son vaisseau. Malheureusement la base a été attaquée par des entités Alien inconnues. Certains membres du personnel ont été tués, d'autres ont été contaminés par des germes amenés par les assaillants et errent sans but, attaquant tout ce qu'ils considèrent comme étranger. Des rencontres avec des non humains sont également possibles à l'intérieur de la base.

Jonlan doit :

- Voler le disque de données contenant les plans de l'arme expérimentale sur laquelle travaille Omni Corp., probablement conservé dans le laboratoire ;
- Placer une bombe à retardement dans la chambre du générateur d'énergie qui alimente toute la base ;
- Trouver un nanoréacteur pour les moteurs à antimatière de son vaisseau.

Selon les informations recueillies par les rebelles, la base est divisée en deux sections sur un axe est-ouest. L'entrée, le centre radio et surveillance, l'accueil des visiteurs, l'infirmierie et l'armurerie sont côté ouest, tandis que le laboratoire, le générateur, l'atelier, le magasin, les salles de réunion et les quartiers des employés sont côté est. Toutes les parties de la base ne sont pas immédiatement accessibles. Il sera nécessaire de trouver des cartes magnétiques spécifiques, pour ouvrir les portes, qui se refermeront automatiquement lorsque Jonlan quittera l'écran.

Lors de l'attaque Alien, le générateur a été gravement endommagé – il y a une fuite de carburant nucléaire – et de ce fait, lorsque la bombe explosera, la base sera entièrement détruite. Après avoir placé la bombe à l'endroit prévu, ce qui fera démarrer la minuterie, Jonlan devra revenir à son vaisseau avant la fin du compte à rebours.

Le personnage principal commence le jeu avec 3 vies, 50 unités de santé (35 avec l'option Difficile) et 99 balles (65 avec l'option Difficile) pour l'arme qu'il transporte. Les contacts avec des ennemis, les flammes et le carburant radioactif du générateur font diminuer les points de santé, et s'ils arrivent à zéro, Jonlan perdra une vie. Pour remonter le niveau de santé et de munitions, il est possible d'avoir accès à l'équipement médical de l'infirmierie, et à l'armurerie. Les ennemis humains lâchent occasionnellement une boîte contenant 5 unités de santé ou 10 balles. Les niveaux maximums ne peuvent pas être dépassés de toute façon.

Le jeu se terminera immédiatement si Jonlan ne quitte pas Apulija-13 avant la fin du compte à rebours. Au contraire, s'il arrive à son vaisseau avec le disque de données et le nanoréacteur avant l'explosion, la mission sera accomplie !

... ou pas ?

## LES OBJETS



### FUSIL MITRAILLEUR MP-50

Jonlan débute sa mission avec cette arme simple, à portée limitée, qui est toujours en sa possession (elle ne fait pas partie de l'inventaire).



### FUSIL M5000

Fusil d'assaut à grande portée, mais pas plus puissant que le MP-50.



### FUSIL AG-73

Cette arme est moins précise que les précédentes, et par conséquent sa portée est limitée. Mais elle compense ceci par une puissance supérieure.



### CLÉ MAGNETIQUE AILE EST

Donne accès à l'aile est de la base.



### CLÉ MAGNETIQUE INFIRMERIE

Donne accès à l'infirmierie.



### CLÉ MAGNETIQUE ARMURERIE

Donne accès à l'armurerie.



### CLÉ MAGNETIQUE LABORATOIRE

Donne accès au laboratoire.



### CLÉ MAGNETIQUE DU COMMANDANT

Donne accès aux appartements privés du commandant.



### BOUCLIER ANTI-RAD

Protège celui qui le porte de toute contamination due aux radiations.



### BOMBE À RETARDEMENT

Doit être placée dans la chambre abritant le cœur du générateur d'énergie. Jonlan la transporte dès le début du jeu.



### DISQUE DE DONNÉES

Contient les plans des armes en développement sur la base. Nécessaire pour terminer le jeu avec succès.



### NANOREACTEUR

Composant des circuits de motorisation du vaisseau spatial. Nécessaire pour terminer le jeu avec succès.



### EXTINCTEUR

Il permet d'éteindre temporairement les flammes.

Pour ramasser un objet, Jonlan doit le toucher, il faut alors presser la touche TIR. Les objets sont gérés en pressant la touche INVENTAIRE : Le jeu passe en pause, et la liste des objets transportés apparaît. Pour jeter un objet il faut le sélectionner dans la liste en utilisant les touches HAUT et BAS, puis presser TIR. Jonlan peut transporter au maximum trois objets simultanément.

Veillez noter : Vous ne pouvez pas porter les deux fusils en même temps, même s'il y a de la place dans l'inventaire.

## CONTRÔLES

Le jeu peut être contrôlé soit par le clavier, soit avec un joystick Kempston ou Sinclair. Les touches par défaut sont : **O** - gauche, **P** - droite, **Q** - haut, **A** - bas, **M** - tir, **H** - inventaire. Les touches peuvent être redéfinies.

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Appuyez sur « 5 » dans le menu initiale pour alterner entre difficulté facile et difficile. Les différences sont indiquées dans le tableau suivant :

	Facile	Difficile
Quantité maximale de santé	50	35
Quantité maximale de balles	99	65
Domage d'explosion du droïde	10	15

De plus, les ennemis sont plus durs en mode Difficile.

## SECTION EXTRA

Dans le dossier EXTRA, vous trouverez une partie supplémentaire. Pour y accéder, vous aurez besoin d'un code secret qui sera révélé si vous complétez le jeu, tout en respectant une certaine condition. C'est à vous de découvrir lequel c'est !

Les contrôles de cette partie sont les mêmes que ceux de la partie principale, sauf que vous ne pouvez pas utiliser le joystick Kempston. Les touches sont également redéfinissables.

## ASTUCES

- La plupart du temps il est possible (et préférable) d'éviter les ennemis plutôt que de les attaquer.
- Faites attention à l'endroit où vous laissez les clés ! Rappelez-vous que les portes se ferment après avoir quitté l'écran dans lequel elles se trouvent.
- Il n'est pas nécessaire d'accomplir toutes les actions requises pour finir le jeu en une seule fois.
- Selon la tradition des jeux *survival horror*, nous ne vous avons pas tout dit...

## OUTILS UTILISES

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- Shoot-Em-Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.4 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Beepola 1.08.02 [Chris Cowley/NaLex]
- Vortex Tracker 2.0 [Sergej Bulba]
- Version modifiée de AGD Musicizer 1.7 de David Saphier.
- LetharGeek Compressor 1.1
- Compression de données RCS+ZX7 de Einar Saukas.
- Routine générateur de nombres pseudo-aléatoires de John Connolly.
- Routine « Fader » de William Frazer.

## REMERCIEMENTS

- Traductions originales : Patrice Arone (français), Einar Saukas (portugais).
- Test de jeu supplémentaire : Luiz Carlos Duarte Filho.

## NOTE DE L'AUTEUR

Ceci est mon second jeu pour Spectrum, né de l'expérience que j'ai acquise avec AGD lors de la création de *Lost In My Spectrum*. Fort de cette expérience, j'ai voulu créer un titre reflétant plus l'idée que je me faisais d'un jeu vidéo, c'est-à-dire un mix d'action, d'aventure et de stratégie, transposé dans un univers ressemblant à celui du jeu que je considère comme le meilleur sur Spectrum : *Laser Squad*.

Contrastant avec l'ambiance gaie et lumineuse de *Lost In My Spectrum*, *Apulija-13* est un exemple de *survival horror* genre dont j'ai suivi les caractéristiques principales, à savoir un personnage faisant face à une situation obscure et terrifiante, à contrecœur, dans laquelle tout semble aller de travers,

planifiant ses actions prudemment sans engager le combat. La limitation de la reconstitution complète de la santé et des munitions à l'infirmierie et à l'armurerie doit donc être comprise comme un moyen de forcer le joueur à faire attention.

Le challenge que m'a offert *Apulija-13* a été de concevoir le monde miniature le plus convainquant qu'il soit possible de faire sur Spectrum avec AGD. J'ai essayé de différencier toutes les sections de la base de manière à ce que le joueur puisse immédiatement percevoir leur fonction. De plus, en représentant les appartements du commandant quatre fois plus grands que les quartiers des employés, j'ai voulu montrer que ma vision d'Omni Corp. représentait un modèle de société inégalitaire, basé sur les privilèges de ceux qui dirigent, et l'obéissance des autres.

Cinq ans après sa première sortie, j'ai voulu modifier le jeu, l'élargir et l'améliorer dans le but de donner à l'utilisateur une expérience plus captivante et satisfaisante. Encore une fois, c'était très amusant pour moi de créer *Apulija-13*, et je souhaite que ce soit aussi amusant à jouer, sinon plus!

## **INFORMATIONS ET CONTACT**

Programme, audio et visuel © 2013, 2018 par Alessandro Grussu. Tous droits réservés. Toute distribution commerciale sans l'autorisation expresse de l'auteur est strictement interdite.

*Apulija-13* a été produit à l'origine pour Apulia Retrocomputing 2013  
<http://www.apuliaretrocomputing.it>

E-mail : [\*\*alessandrogrussu@gmail.com\*\*](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Site web : [\*\*http://www.alessandrogrussu.it\*\*](http://www.alessandrogrussu.it)

Les remarques et commentaires sont les bienvenues!

## APULIJA-13

Willkommen bei *Apulija-13*, ein Action- und Explorationsspiel für den ZX Spectrum von Alessandro Grussu, inspiriert von *Laser Squad* von Julian und Nick Gollop.

### WAS IST NEU IN VERSION 2.0

- Diese Version basiert auf dem Director's Cut, aber sie läuft auch auf 48K-Spectrums (ohne AY-Hintergrundmusik) und hat zwei weitere Bildschirme.
- Die „erzwungene Perspektive“ wurde zugunsten einer Vertikal-Ansicht, ähnlich der von *Laser Squad*, aufgegeben, mit dem Ziel, Spielstandorte breiter und ordentlicher zu machen.
- Proportionen der Spielfläche sind jetzt 1:1.
- Zwei Schwierigkeitsgraden: leicht / schwer.
- Der Extra-Teil ist nun über einen geheimen Code zugänglich, den der Spieler entdecken muss.
- Eine separate Taste zum Abholen von Objekten wird nicht mehr benötigt; Dies geschieht nun durch Drücken der FEUER-Taste.
- Eine neue Hinweistafel wurde hinzugefügt.
- Sprites sind nicht mehr alles weiß.
- Jonlan trägt jetzt seine typische vergoldete Rüstung (wie im *Laser Squad*).
- Sprites für den wandelnden Jonlan, den weißen menschlichen Feind und den außerirdischen Globus wurden alle nachgearbeitet. Insbesondere zeigt Jonlan seine Waffe nur, wenn er schießt.
- Eine Todesanimation für Jonlan und eine Explosionsanimation für den Überwachungsdroiden wurden hinzugefügt.
- Gegner verursachen jetzt die Schaden langsamer.
- Der Überwachungsdroide explodiert jetzt bei Kontakt mit Jonlan.
- Menschliche Feinde werfen nun gelegentlich eine Schachtel mit einer kleinen Menge Gesundheit oder Munition ab, wenn sie eliminiert werden.
- Einige kleine Änderungen an den Landschaftselementen: einige (Türen, Kisten, der Kern, Betten usw.) wurden neu gestaltet; Die Wände der verschiedenen Teile der Basis sind nun voneinander verschieden. Ihre Anordnung in mehreren Bildschirmen wurde ebenfalls geändert.
- Die Hälfte der Objekte wird nun zufällig beim Spielstart platziert.
- Alle Objekte sind jetzt sichtbar.
- Ein neues Objekt, der Feuerlöscher, wurde hinzugefügt.
- Anstatt die Bombe vor dem Kern zu lassen, muss Jonlan nun den Kern berühren, während er die Bombe trägt, um sie zu platzieren.
- Zusätzliche Soundeffekte.
- (Nur 128K) AY Hintergrundmusik.
- Einige kleinere Änderungen an Textnachrichten.

- Neue Tastatur-Neudefinitionsroutine, die es dem Benutzer ermöglicht, einen beliebigen Taste auszuwählen.
- Tabelle mit hohen Punktzahlen.
- Der Ladenbildschirm wurde überarbeitet.

## **DIE GESCHICHTE**

In seinem Raumfahrzeug, das durch eine eisige Unendlichkeit fliegt, denkt Gefreite Jonlan noch einmal zurück an den letzten Blick, den er auf seine Waffengefährten warf, als er vom rebellischen Vorposten in Zanklé aufbrach, um einen Auftrag auszuführen, dessen Bedeutung für die Sache der Rebellen ebenso groß wie die Gefahr für sein eigenes Leben ist. Er hatte sich freiwillig gemeldet, um den Plan in die Tat umzusetzen. Einige der besten Geheimagenten der Rebellen hatten für die erforderlichen Auskünfte ihr Leben geopfert. Dieser Gedanke lastete wie einen Stein auf den Schultern des kampferprobten Veteranen.

Jonlans Ziel: Apulija-13, ein kleiner, felsiger Himmelskörper in der Konstellation des Krebses, Standort eines Stützpunkts, in dem beunruhigende militärische Experimente der Omni Corporation durchgeführt werden. Eine Bedrohung für die Rebellen, gewiss; aber auch eine beispiellose Gelegenheit, um das Schicksal des Krieges zu ihrem Vorteil zu wenden. Indem er sich als ein Inspektor von Omni ausgibt, muss Jonlan die Pläne der fürchterlichen Massenvernichtungswaffen stehlen, die von dem niederträchtigen Konzern erarbeitet werden, und gleichzeitig den Stützpunkt nachhaltig sabotieren, indem er eine Sprengladung am Energie-Generatorkern anbringt.

Die Zeit vergeht... Apulija-13 ist in der Nähe. Jonlans Gedanken kehren auf einmal zur Gegenwart zurück. Er stellt die Radio-Frequenzen des Stützpunkts ein, um Landeerlaubnis zu erhalten. Aus den Lautsprechern der Instrumententafel dringen jedoch nur statische Geräusche. Nichts wird auf den Bildschirm angezeigt. Jonlan probiert, andere Frequenzen zu verwenden, aber ohne Erfolg... bis plötzlich, nur für wenige Sekunden, einige seltsame, verschwommene, sich schnell bewegende Figuren auf der glatten, kalten Fläche des Displays erscheinen. Eine Stimme schreit:

„Sie sind da... sie kommen hierher... aaaarrghhhh...“

Man hört Schüsse, weitere Schreie. Dann bricht das Signal ab.

Der Rebellenführer zögert. Obwohl er dem scheinbar unvermeidbaren Ende schon oft entkommen ist, fragt er sich, ob es weise sei, die Mission unter solch unsicheren Umständen weiterzuführen.

Seinen Zweifel werden von einem bio-psionischen Energiestrahle vertrieben, der von einem unbestimmbaren Teil des Stützpunkts ausgeht und das Raumfahrzeug mit voller Wucht trifft. Die automatische Landungsprozedur startet nicht. Jonlan deaktiviert den Autopiloten und geht zur Handsteuerung über, aber der Nanoreaktor seines Fahrzeugs wurde beschädigt, und die Motoren verlieren an Schubkraft. Die Fläche des kleinen Planeten kommt immer näher...



Der Gefreite setzt seine Füße auf die staubige Kruste von Apulija-13. Er hat es geschafft, lebendig anzukommen, aber sein Raumfahrzeug kann ohne einen neuen Nanoreaktor nicht wieder starten. Als er über die Flugbahn zum Eingang des Stützpunkts geht, dessen Türen weit offen stehen, während die roten Alarmleuchten hektisch blitzen, kann er zwischen den am Horizont verstreuten Kratern groteske Formen mit einem vage menschlichen Aussehen ausmachen. Sie bewegen sich drohend... und kommen auf ihn zu.

## **DAS SPIEL**

Jonlan hat eine Notlandung auf Apulija-13 gemacht und kann somit seine Mission unternehmen. Allerdings ist er nicht in der Lage, wieder zu fliegen, wenn er keinen Ersatz-Nanoreaktor für sein Raumfahrzeug findet. Unglücklicherweise wurde der Stützpunkt von einer unbekanntem außerirdischen Macht angegriffen. Einige der Bewohner wurden getötet, während andere, die durch einen unheimlichen, von den Angreifern mitgebrachten Erreger kontaminiert wurden, ziellos umherirren und alles angreifen, was sie für bedrohlich halten. Tiefer im Stützpunkt können sogar nichtmenschliche Wesen erscheinen.

Dafür muss Jonlan:

- den Datenträger, der wahrscheinlich im Laboratorium ist, und der die Pläne der neuen Waffen unter Entwicklung von Omni trägt, stehlen;
- den Sprengkörper, den er mitbringt, im Raum des Energie-Generatorkerns, welches den Stützpunkt versorgt, platzieren;
- ein Einsatz-Nanoreaktor für den antimateriebetriebenen Motor seines Raumfahrzeugs finden.

Nach den Auskünften der Rebellen ist der Stützpunkt in zwei Flügeln entlang der West-Ost-Achse geteilt. Im Westteil liegen der Eingang, das Radio- und Überwachungszentrum, das Besuchergebiet, die Krankenstation und die Waffenkammer; im Osten befinden sich das Laboratorium, der Generator, die Werkstatt und das Warenlager, die Sitzungsräume und die Wohnungen für das Personal. Nicht alle Räume sind sofort zugänglich. Es ist notwendig, einige Schlüsselkarten zu finden, um die entsprechenden Türen zu öffnen. Solche Türen schließen automatisch, nachdem Jonlan den Bildschirm verlässt.

Im Zuge des außerirdischen Angriffs wurde der Generator schwer beschädigt, und Kernbrennstoff strömte aus. Der Kern ist dadurch instabil geworden, d.h. wenn Jonlans Bombe explodiert, wird der gesamte Stützpunkt in die Luft fliegen. Jonlan muss zu seinem Raumfahrzeug zurückkehren, bevor der Countdown beendet ist.

Der Protagonist beginnt das Spiel mit 3 Leben, 50 Gesundheitseinheiten (35 am schwierigen Schwierigkeitsgrad) und 99 Kugeln (65 am schwierigen Schwierigkeitsgrad) für die verschiedenen Waffen, die er benutzen kann. Kontakt mit Feinden, Flammen oder Kernbrennstoff wird seine Gesundheit vermindern; wenn sie auf null steht, verliert er ein Leben. Um Gesundheit und Kugeln auf dem höchsten Niveau wiederherzustellen, es ist möglich, die Heilausstattungen und

Munitionsreserven, die in der Krankenstation bzw. in der Waffenkammer liegen, zu nutzen. Menschliche Feinde werden gelegentlich eine Versorgungsschachtel mit 5 Einheiten Gesundheit oder 10 Kugeln fallen lassen. Die maximalen Anzahlen können sowieso nicht überschritten werden.

Das Spiel endet sofort, wenn Jonlan es nicht schafft, von Apulija-13 vor dem Ende des Countdowns wieder abzufliegen. Wenn er hingegen das Raumfahrzeug vor der Explosion mit dem Datenträger und dem Nanoreaktor erreicht, ist sein Auftrag erfüllt!

...oder?

## DIE GEGENSTÄNDE



### MP-50 MASCHINENPISTOLE

Jonlan beginnt sein Mission mit dieser einfachen Waffe, die nur eine geringe Reichweite hat, aber immer Teil seiner Ausrüstung ist (sie erscheint nicht in der Liste).



### MG-5000 GEWEHR

Ein automatisches Sturmgewehr mit großer Reichweite, aber mit derselben Stärke wie die MP-50.



### AG-73 GEWEHR

Diese Waffe ist weniger genau als die vorhergehenden und hat infolgedessen eine geringe Reichweite, jedoch ist mächtiger.



### OSTTEIL-SCHLÜSSELKARTE

Erlaubt den Zugang zum Ostteil des Stützpunkts.



### KRANKENSTATION-SCHLÜSSELKARTE

Erlaubt den Zugang zur Krankenstation.



### WAFFENKAMMER-SCHLÜSSELKARTE

Erlaubt den Zugang zur Waffenkammer.



### LABORATORIUM-SCHLÜSSELKARTE

Erlaubt den Zugang zum Laboratorium.



### BEFEHLSHABERSSCHLÜSSELKARTE

Erlaubt den Zugang zum Raum des Stützpunkt-Befehlshabers.



#### ANTI-ATOM-SCHUTZ

Erlaubt seinem Träger, Beschädigungen durch radioaktive Verseuchung zu vermeiden.



#### ZEITBOMBE

Legen Sie sie im Raum des Energie-Generatorkerns ab. Jonlan trägt sie zu Anfang des Spiels bei sich.



#### DATENTRÄGER

Beinhaltet die Pläne der Waffen, die gegenwärtig auf dem Stützpunkt entwickelt werden. Erforderlich, um das Spiel zu beenden.



#### NANOREAKTOR

Teil der Antriebssysteme des Raumfahrzeugs. Erforderlich, um das Spiel zu beenden.



#### FEUERLÖSCHER

Löscht vorübergehend die Flammen.

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

Bitte beachten Sie: Sie können die beide Gewehre zugleich nicht tragen, auch wenn Sie Platz in Ihrer Liste dafür haben.

### KONTROLLE

Man kann das Spiel mit der Tastatur oder mit einem Kempston- oder Sinclair-Joystick kontrollieren. Die vordefinierten Tasten sind: **O** - links; **P** - rechts; **Q** - hoch; **A** - runter; **M** - Feuer; **H** - Liste. Man kann die Tasten im Startmenü ändern.

### SCHWIERIGKEITSGRAD

Drücken Sie „5“ im Startmenü, um zwischen leicht und schwer Schwierigkeit abzuwechseln. Die Unterschiede werden in der folgenden Tafel gezeigt:

	Leicht	Schwer
Höchstes Gesundheitsniveau	50	35
Höchste Munitionsanzahl	99	65
Schaden der Explosion des Droides	10	15

Außerdem sind die Feinde am schweren Schwierigkeitsgrad mehr resistent.

## EXTRA-TEIL

Im EXTRA-Ordner werden Sie ein Extra-Teil finden. Um damit zu spielen, benötigen Sie einen geheimen Code, der Ihnen bekannt gegeben wird, wenn Sie das Spiel unter Einhaltung einer bestimmten Bedingung abschließen. Es liegt an Ihnen zu entdecken, welcher es ist!

Die Kontrolle für diesen Teil sind dieselben wie für den Hauptteil, mit der Ausnahme, dass Sie den Kempston-Joystick nicht verwenden können. Tasten sind auch neudefinierbar.

## SPIELTIPPS

- Es ist häufig möglich (und besser) die Feinde vermeiden, statt sie anzugreifen.
- Achten Sie darauf, wo Sie die Schlüssel hinterlassen! Denken Sie daran, dass die Türen sich schließen, nachdem Sie den Bildschirm verlassen haben, in dem sie sich befinden.
- Es ist nicht erforderlich, alle Aktion, die notwendigen sind, um das Spiel zu beenden, in einem einzigen Durchgang zu vollbringen.
- In der besten Tradition der Survival-Horror-Spielen haben wir Ihnen nicht alles gesagt...

## BENUTZTE WERKZEUGE

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- Shoot-Em-Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.4 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Beepola 1.08.02 [Chris Cowley/NaLex]
- Vortex Tracker 2.0 [Sergej Bulba]
- Veränderte Version des AGD-Musicizer 1.7 von David Saphier.
- LetharGeek Compressor 1.1
- RCS+ZX7 Datenkompression von Einar Saukas.
- Pseudozufallszahlengenerator-Routine von John Connolly.
- „Fader“-Routine von William Frazer.

## DANKSAGUNG

- Originale Übersetzungen: Patrice Arone (Französisch), Einar Saukas (Portugiesisch).
- Zusätzliche Spieltests: Luiz Carlos Duarte Filho.

## ANMERKUNGEN DES ENTWICKLERS

Dies ist mein zweites Spectrum-Spiel. Die Idee wurde nach den Erfahrungen mit AGD durch *Lost In My Spectrum* „geboren“. Ich habe meine Kenntnisse dieses Werkzeugs vertiefen können; nun möchte ich versuchen, etwas Neues zu schaffen: ein Titel, der eine eigene Videospiele-Idee umsetzt – eine

Mischung aus Action, Abenteuer und Strategie in der Welt des (nach meiner Meinung) allerbesten Spectrum-Spiels, *Laser Squad*.

Im Unterschied zum leichten und lustigen Tenor von *Lost In My Spectrum* ist *Apulija-13* ein Beispiel von Survival-Horror, ein Genre, dessen wichtigste Regeln ich befolgen möchte – ein Charakter muss unabsichtlich in eine düstere, furchtbare Lage geraten; alles sieht nach einem Fehlschlag aus, und er muss seine Bewegungen planen, statt leichtsinnig zu kämpfen. Deshalb wollte ich die völlige Versorgung von Gesundheit und Munition auf die Krankenstation und die Waffenkammer beschränken.

Die wesentlichste Herausforderung, die sich mir mit *Apulija-13* stellte, war die „Konstruktion“ einer Miniatur-Welt, die plausibel aussehen sollte, soweit dies auf einem Spectrum und mit AGD möglich ist. Ich versuchte, die Teile des Stützpunktes so zu gestalten, dass der Spieler deren Funktion schnell erfassen kann. Indem ich das Zimmer des Befehlshabers fast vier Mal so groß wie die gewöhnlichen Wohnungen darstelle, möchte ich außerdem vermitteln, dass Omni Corp., in meiner persönlicheren Anschauung, das Modell einer Gesellschaft ist, in der sich die Unterschiede zwischen den Wenigen, die befehlen, und den Vielen, die gehorchen, in wesentlichen Vorrechten manifestieren, die ausschließlich Ersteren zugutekommen.

Fünf Jahre nach der ersten Veröffentlichung wollte ich das Spiel verändern, erweitern und verbessern, um dem Benutzer eine mitreißendere und befriedigendere Erfahrung zu bieten. Wieder einmal hat es mir großen Spaß gemacht, *Apulija-13* zu erschaffen, und ich wünsche mir, dass es so viel Spaß macht, wenn nicht noch mehr!

## **INFO UND KONTAKTE**

Programm, Audio und Grafik © 2013, 2018 von Alessandro Grussu. Alle Rechte vorbehalten. Der Vertrieb dieses Produkts ist ohne ausdrückliche Zustimmung seines Autors verboten.

*Apulija-13* wurde ursprünglich für Apulia Retrocomputing 2013 produziert  
<http://www.apuliaretrocomputing.it>

E-Mail: [alessandrogrussu@gmail.com](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Webseite: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback und Kommentare sind willkommen!

## APULIJA-13

Bienvenidos al *Apulija-13*, un juego de acción y exploración de Alessandro Grussu para el ZX Spectrum, inspirado en *Laser Squad* de Julian y Nick Gollop.

### LAS NOVEDADES DE LA VERSIÓN 2.0

- Esta versión se basa en la *Director's Cut*, pero también se ejecuta en los Spectrums de 48K (sin música de fondo AY) y tiene dos pantallas más.
- La “perspectiva forzada” se ha descartado en favor de una vista descendente similar a la de *Laser Squad*, con el objetivo de hacer que las ubicaciones de los juegos sean más amplias y ordenadas.
- Las proporciones del área de juego ahora son 1:1.
- Dos niveles de dificultad: fácil / difícil.
- La parte extra ahora es accesible a través de un código secreto que el jugador debe descubrir.
- Ya no se necesita una tecla separada para recoger objetos; esto ahora se hace presionando la tecla FUEGO.
- Se ha añadido un nuevo panel de información.
- Los Sprites ya no son todos blancos.
- Jonlan ahora usa su típica armadura dorada (como en *Laser Squad*).
- Sprites para Jonlan que camina, el enemigo humano blanco y el globo alienígena han sido retocados. En particular, Jonlan ahora apunta su arma solo cuando dispara.
- Se ha añadido una animación de muerte para Jonlan y una animación de explosión para el droide de vigilancia.
- Los enemigos ahora causan daño más lentamente.
- El droide de vigilancia ahora explota al entrar en contacto con Jonlan.
- Los enemigos humanos ahora ocasionalmente dejan caer una caja que contiene una pequeña cantidad de salud o municiones cuando se eliminan.
- Varios pequeños cambios en los elementos del escenario: algunos (puertas, cajas, el núcleo, camas, etc.) han sido rediseñados; las paredes de las diversas secciones de la base son ahora diferentes entre sí. Su disposición en varias pantallas también ha sido modificada.
- La mitad de los objetos ahora se colocan aleatoriamente al inicio del juego.
- Todos los objetos ahora son visibles.
- Se ha agregado un nuevo objeto, el extintor.
- En lugar de dejar la bomba frente al núcleo, Jonlan ahora debe tocar el núcleo mientras lleva la bomba para colocarla.
- Algunos cambios menores a los mensajes de texto.
- Efectos de sonido adicionales.
- (128K solamente) Música de fondo AY.
- Nueva rutina de redefinición del teclado, que permite al usuario elegir cualquiera de las teclas.
- Tabla de mejores puntuaciones.
- La pantalla de carga fue retocada.

## LA HISTORIA

Encerrado en su vehículo espacial en movimiento en medio de una gélida inmensidad, el cabo Jonlan vuelve a pensar en la última mirada a sus compañeros de armas, en el momento de partir desde la avanzada rebelde de Zanklé, a una misión tan vital para la causa de los Rebeldes como arriesgada para su propia vida. Se había ofrecido voluntario para realizarla. Algunos de los mejores agentes secretos de los Rebeldes habían pagado con el extremo sacrificio para obtener la información necesaria, y eso pesaba como una losa sobre su espalda de veterano después de tantas batallas.

La meta de Jonlan: Apulija-13, un pequeño cuerpo rocoso en la constelación de Cáncer, sede de una base donde inquietantes experimentos militares son conducidos desde Omni Corporation. Una amenaza para el conjunto rebelde, ciertamente, pero también una oportunidad sin precedentes para traer a su provecho el curso de las hostilidades. Infiltrándose en la base fingiendo ser un inspector de Omni, Jonlan tiene la tarea de robar los proyectos de las temibles armas de destrucción masiva, sobre las que el malvado conglomerado está trabajando, y al mismo tiempo sabotear la base colocando una carga de explosivo en el generador de energía que la alimenta.

El tiempo pasa... Apulija-13 es ya está cerca. Regresando bruscamente a la actualidad mentalmente, Jonlan sintoniza las frecuencias de radio de la base para pedir la autorización de aterrizaje, pero los altavoces de la consola de comandos emiten únicamente un ruido estático. Ninguna imagen es visualizada en las pantallas de vídeo. Jonlan prueba a utilizar otras frecuencias, pero nada cambia... hasta que, por algunos segundos, formas extrañas e indistintas en rápido movimiento aparecen sobre la lisa y fría superficie del monitor. Una voz de proveniencia indeterminable grita:

“Están llegando... están aquí... aaahhhh...”

Ruidos de disparos, gritos. Después la señal se interrumpe.

El líder rebelde titubea. A pesar de que él se salvó muchas veces de un fin que parecía inevitable, ahora se pregunta si, en condiciones así de inciertas, sería sensato proseguir con la misión.

Sus dudas son barridas por un poderoso rayo de energía bio-psiónica, salido de un punto indeterminado de la base Omni, que embiste todo el vehículo. El procedimiento automático de aterrizaje no se inicia. Jonlan desactiva el piloto automático y pasa al comando manual, pero el nanorreactor fue dañado y los motores están perdiendo propulsión. La superficie del pequeño planeta se acerca cada vez más...

El cabo pone su pies sobre la polvorienta corteza de Apulija-13. Ha conseguido llegar vivo, pero el vehículo no puede marcharse de nuevo sin un nanorreactor funcional. Dirigiéndose hacia la entrada de la base, cuyas puertas están totalmente abiertas mientras luces rojas de alarma relampaguean frenéticamente, puede divisar entre los cráteres que puntean el horizonte grotescas formas de vago semblante humano moverse amenazantemente... hacia él.

## EL JUEGO

Jonlan ha efectuado un aterrizaje de emergencia sobre Apulija-13 y por eso puede empezar su misión. Sin embargo, no puede salir del planeta si no encuentra un nanorreactor de repuesto para su vehículo. Desgraciadamente la base fue atacada por una entidad alienígena desconocida. Algunos de los ocupantes fueron asesinados, mientras otros, contaminados con algún espantoso germen traído por los asaltantes, vagan sin ton ni son atacando a todas las entidades que consideran extrañas. Avanzando entre la base podrían encontrarse también seres no humanos.

Por tanto, Jonlan debe:

- robar el disco de datos, colocado presumiblemente en el interior del laboratorio, que contiene los planos de las nuevas armas en desarrollo de Omni;
- colocar la bomba, que trae consigo, en la cámara que contiene el núcleo del generador de energía que alimenta la base;
- encontrar un nanorreactor de repuesto para el motor a propulsión antimateria de su vehículo.

Según la información en posesión de los Rebeldes, la base está dividida en dos secciones a lo largo del eje oeste-este. En la oeste se encuentran la entrada, el centro de radio y vigilancia, el área para los visitantes, la enfermería y la armería, mientras que en la parte este está el laboratorio, el generador, el taller y el almacén, salas para reuniones y alojamientos. No todos los cuartos estarán inmediatamente accesibles. Será necesario encontrar tarjetas-llaves, que abrirán las respectivas puertas. Estas se cerrarán automáticamente después de que Jonlan salga de la pantalla.

Durante el ataque alienígena, el generador sufrió serios daños – el combustible nuclear se escapó – y la consiguiente inestabilidad causará que, cuando la bomba sea colocada, toda la base estallaré en el momento de la explosión. Para salvarse, Jonlan tendrá que alcanzar el vehículo antes de que acabe la cuenta atrás que se iniciará después de poner el explosivo en la cámara del núcleo.

El protagonista comienza el juego con 3 vidas, 50 unidades de salud (35 en la configuración Difícil) y 99 balas (65 en la configuración Difícil) para las armas que pueda utilizar. La salud bajará si hay contacto con los enemigos, las llamas o el combustible nuclear; si llegara a cero, perdería una vida. Para restablecer salud y balas a sus niveles máximos, es posible acceder a los botiquines médicos y a las reservas de municiones colocadas respectivamente en la enfermería y en la armería de la base. Los enemigos humanos ocasionalmente dejarán caer una caja de suministros que contiene 5 unidades de vida o 10 balas. Los niveles máximos no se pueden exceder de todos modos.

El juego terminará inmediatamente si Jonlan no llega a salir de Apulija-13 antes del fin de la cuenta atrás. Si al contrario, alcanza el vehículo antes de la explosión, trayendo consigo el disco de datos y el nanorreactor, ¡la misión se habrá cumplido!

...¿o no?



## LOS OBJETOS



### METRALLETA MP-50

Jonlan inicia su misión con esta sencilla arma, de corto alcance, que queda siempre en su posesión (no es parte del inventario).



### FUSIL M5000

Un fusil de asalto automático de largo alcance, pero de potencia idéntica a ella de la MP-50.



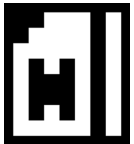
### FUSIL AG-73

Esta arma es menos precisa que la precedente y por consiguiente su alcance es menor, pero compensa esta falta con un poder superior.



### TARJETA DE LA ALA ESTE

Desbloquea la entrada al ala este de la base.



### TARJETA DE LA ENFERMERÍA

Desbloquea la entrada a la enfermería.



### TARJETA DE LA ARMERÍA

Desbloquea la entrada a la armería.



### TARJETA DEL LABORATORIO

Desbloquea la entrada al laboratorio.



### TARJETA DEL COMANDANTE

Desbloquea la entrada a la habitación del comandante.



### ESCUDO ANTI-RAD

Permite a los que se lo ponen evitar daños de contaminación radioactiva.



### BOMBA DE TIEMPO

Debe ser colocada en la cámara que contiene al núcleo del generador de energía. Jonlan la trae consigo desde el inicio del juego.



### DISCO DE DATOS

Contiene los planos de las armas en curso de desarrollo en la base. Indispensable para terminar el juego.



### NANORREACTOR

Componente del circuito de los motores del vehículo espacial. Indispensable para terminar el juego.



## EXTINTOR

Permite apagar temporalmente los fuegos.

Para recoger un objeto Jonlan debe tocarlo, luego debe pulsarse FUEGO. Los objetos pueden ser manejados con la tecla INVENTARIO; el juego se pondrá en pausa y sobre la pantalla aparecerá la lista de los objetos transportados por Jonlan en ese momento. Para dejar un objeto es necesario seleccionarlo y pulsar FUEGO. Jonlan puede llevar un máximo de tres objetos al mismo tiempo.

N.B.: No puede llevar ambos rifles al mismo tiempo, incluso si hay espacio en el inventario.

## CONTROLES

El juego se puede controlar con el teclado o con un joystick Kempston o Sinclair. Las teclas predeterminadas son: **O** - izquierda; **P** - derecha; **Q** - arriba; **A** - abajo; **M** - fuego; **H** - inventario. Las teclas se pueden redefinir completamente.

## NIVEL DE DIFICULTAD

Presionando "5" en el menú de inicio se alternará entre dificultad fácil y difícil. Las diferencias se muestran en la siguiente tabla:

	Fácil	Difícil
Cantidad máxima de salud	50	35
Cantidad máxima de balas	99	65
Daño por explosión del droide	10	15

Además, los enemigos son más resistentes en el nivel difícil.

## PARTE EXTRA

En la carpeta EXTRA, encontrará una parte extra. Para acceder, necesitará un código secreto que se revelará si completa el juego, respetando una determinada condición. ¡Depende de usted descubrir cuál es!

Los controles para esta parte son los mismos que para la principal, con la excepción de que no puede usar el joystick Kempston. Las teclas también son redefinibles.

## CONSEJOS

- A menudo es posible (y preferible) evitar los enemigos, más que atacarlos.
- ¡Preste atención a donde deja las llaves! Recuerde que las puertas se cierran después de salir de la pantalla en la que se encuentran.

- No es necesario cumplir de una sola vez todas las acciones que hacen falta para terminar el juego.
- En la mejor tradición de los *survival horror*, no hemos dicho todo aún...

## HERRAMIENTAS UTILIZADAS

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- Shoot-Em-Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.4 [Don Ho]
- Pasmó 0.6.0 [Julian Albo]
- Beepola 1.08.02 [Chris Cowley/NaLex]
- Vortex Tracker 2.0 [Sergej Bulba]
- Versión modificada del AGD Musicizer 1.7 de David Saphier.
- LetharGeek Compressor 1.1
- Compresión de datos RCS+ZX7 de Einar Saukas.
- Rutina generadora de números pseudo-aleatorios de John Connolly.
- Rutina “Fader” de William Frazer.

## AGRADECIMIENTOS

- Traducciones originales: Patrice Arone (francés), Einar Saukas (portugués).
- Pruebas de juego adicionales: Luiz Carlos Duarte Filho.

## NOTAS DEL DESARROLLADOR

Este es mi segundo juego para el Spectrum, “nacido” tras la experiencia con AGD obtenida con *Lost In My Spectrum*. Habiendo adquirido una mayor confianza con él, he querido ponerme a prueba en la creación de un título que reflejaba de una manera más precisa mi ideal de videojuego – una mezcla de acción, aventura y estrategia ambientada en el universo del que considero el mejor juego existente para Spectrum, *Laser Squad*.

A diferencia del estilo ligero y alegre de *Lost In My Spectrum*, *Apulija-13* es un ejemplo de *survival horror*, género del que he querido seguir sus principales características– un personaje debe enfrentarse con una situación oscura y espantosa, donde todo parece salir mal, planeando su movimientos sin ir a la batalla temerariamente. La elección de limitar el abastecimiento total de salud y municiones a la enfermería y la armería va precisamente en esta dirección.

El desafío principal al que me he enfrentado al realizar *Apulija-13* ha sido la “construcción” de un mundo en miniatura de aspecto plausible, por lo menos en la medida que es posible hacer eso sobre un Spectrum y con AGD. He intentado diferenciar cada uno de los cuartos de la base para que el

jugador pudiera percibir inmediatamente la función de cada uno. Además, configurando la habitación del comandante grande casi como cuatro alojamientos ordinarios, quería dar un indicio sobre como la Omni Corp., en mi visión personal, representa un modelo de sociedad donde la desigualdad entre los pocos que gobiernan y los muchos que obedecen se traduce efectivamente en privilegios exclusivos de los primeros.

Cinco años después de su primer lanzamiento, quería modificar el juego, ampliarlo y mejorarlo con el objetivo de brindarle al usuario una experiencia más cautivadora y satisfactoria. Una vez más, fue muy divertido para mí crear *Apulija-13*, ¡y desearía que fuera tan divertido de jugar, si no más!

## **AVISOS Y CONTACTOS**

Programa, audio y visual © 2013, 2018 by Alessandro Grussu. Todos los derechos reservados. La distribución comercial de este producto sin el permiso explícito del autor está prohibida.

*Apulija-13* fue producido originalmente para Apulia Retrocomputing 2013  
<http://www.apuliaretrocomputing.it>

E-mail: [\*\*alessandrogrussu@gmail.com\*\*](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Sitio web: [\*\*http://www.alessandrogrussu.it\*\*](http://www.alessandrogrussu.it)

Los comentarios son bienvenidos!

## APULIJA-13

Bem-vindo ao *Apulija-13*, um jogo de ação e exploração de Alessandro Grussu para o ZX Spectrum, inspirado pelo *Laser Squad* de Julian e Nick Gollop.

### NOVIDADES DA VERSÃO 2.0

- Esta versão baseia-se na *Director's Cut*, mas também é executada em Spectrums de 48K (sem música de fundo AY) e tem mais duas telas.
- A "perspectiva forçada" foi abandonada em favor de uma visão de cima para baixo semelhante à do *Laser Squad*, com o objetivo de tornar as posições de jogos mais amplas e mais ordenadas.
- As proporções da área do jogo são agora de 1:1.
- Dois níveis de dificuldade: fácil / difícil.
- A parte extra agora está acessível através de um código secreto que o jogador deve descobrir.
- Uma tecla separada para pegar objetos não é mais necessária; Isso agora é feito pressionando a tecla TIRO.
- Um novo painel de informações foi adicionado.
- Os sprites não são mais todos brancos.
- Jonlan agora usa sua típica armadura dourada (como no *Laser Squad*).
- Sprites para Jonlan que caminha, o inimigo humano branco e o globo alienígena foram todos retocados. Em particular, Jonlan agora aponta sua arma somente quando atira.
- Uma animação de morte para Jonlan e uma animação de explosão para o droide de vigilância foram adicionadas.
- Os inimigos agora causam danos mais devagar.
- O droide de vigilância agora explode em contato com Jonlan.
- Os inimigos humanos agora caem ocasionalmente uma caixa contendo uma pequena quantidade de saúde ou munição quando são eliminados.
- Várias pequenas mudanças nos elementos da paisagem: algumas (portas, caixotes, núcleo, camas etc.) foram redesenhadas; as paredes das várias seções da base são agora diferentes umas das outras. Sua disposição em várias telas também foi modificada.
- Metade dos objetos agora são colocados aleatoriamente no início do jogo.
- Todos os objetos agora estão visíveis.
- Um novo objeto foi adicionado, o extintor.
- Em vez de deixar a bomba na frente do núcleo, Jonlan agora deve tocar o núcleo enquanto carrega a bomba para colocá-la.
- Algumas pequenas alterações nas mensagens de texto.
- Outros efeitos sonoros.
- (128K apenas) Música de fundo AY.
- Nova rotina de redefinição do teclado, que permite de escolher qualquer uma das teclas.
- Tabela de pontuação elevada.
- A tela de carregamento foi retocada.

## A HISTÓRIA

Alojado em sua espaçonave, deslizando por uma imensidão escura, gelada e sem vida, o cabo Jonlan pensa novamente no último olhar que lançou a seus companheiros enquanto deixava o posto avançado de Zanklé, partindo para uma missão tão vital para a causa rebelde como perigosa para sua própria vida. Ele havia sido voluntário para executá-la. Alguns dos melhores agentes secretos rebeldes pagaram com suas vidas para obter as informações necessárias e isso pesou sobre ele, veterano de muitas batalhas, como um fardo pesado.

O destino de Jonlan: Apulija-13, um pequeno planeta rochoso na constelação de Câncer, localização de uma base onde sinistras experiências militares estão sendo conduzidas pela Corporação Omni. Uma ameaça para os rebeldes, isso é certo, mas também uma oportunidade sem precedentes para virar a maré do conflito definitivamente para o seu lado. Após infiltrar-se na base fingindo ser um inspetor Omni, a tarefa de Jonlan será roubar os planos das temíveis armas de destruição em massa que o maligno conglomerado está desenvolvendo, e ao mesmo tempo sabotar a base irreparavelmente, colocando uma carga explosiva no gerador de energia.

O tempo passa... Apulija-13 está próximo. Trazendo subitamente sua atenção de volta para o presente, Jonlan sintoniza as frequências de rádio da base para pedir autorização de desembarque, mas os alto-falantes do painel de comando só emitem ruído estático. Nada aparece nas telas de vídeo. Jonlan tenta outras frequências, mas sem sucesso... até que, por um breve momento, alguns vultos estranhos podem ser vistos atravessando rapidamente a superfície lisa e fria do visor. Ouve-se um grito:

“Eles estão aqui... estão se aproximando... aaaarrghhhh...”

Tiros, mais gritos. Em seguida, o sinal é interrompido.

O líder rebelde hesita. Embora já tenha escapado muitas vezes de um final aparente inevitável, ele questiona se, em tais circunstâncias, seria prudente continuar com sua missão...

Suas dúvidas são varridas por uma poderosa explosão de energia bio-psiônica, vinda de alguma parte desconhecida da base Omni, atingindo a espaçonave com uma força terrível. O sistema de pouso automático está inoperante. Jonlan desativa o piloto automático e chaveia para controles manuais, mas o nanoreator da espaçonave foi danificado e os motores estão perdendo impulso. A superfície do pequeno planeta aproxima-se rapidamente...

O cabo coloca os pés no chão empoeirado de Apulija-13. Ele conseguiu sobreviver, mas sua nave não poderá decolar sem um novo nanoreator. Andando pela pista de pouso, em direção à entrada da base – cujas portas estão abertas, enquanto luzes vermelhas piscam freneticamente – ele percebe à distância, entre as crateras espalhadas no horizonte, formas grotescas com aparência vagamente humana movendo-se ameaçadoramente... em sua direção.

## O JOGO

Jonlan fez um pouso de emergência em Apulija-13 para realizar sua missão. Porém ele não será capaz de decolar novamente a menos que encontre um nanoreator substituto para sua espaçonave. Infelizmente a base foi atacada por alguma entidade alienígena desconhecida. Alguns dos funcionários foram mortos enquanto outros, contaminados por germes terríveis trazidos pelos atacantes, vagam sem rumo atacando qualquer entidade que considerem hostil. Até mesmo seres não humanos poderão ser encontrados penetrando nas profundezas da base.

Portanto Jonlan deve:

- roubar o disco de dados, provavelmente localizado no laboratório, contendo os planos das armas experimentais atualmente em desenvolvimento pela Omni;
- implantar uma bomba-relógio na câmara que abriga o núcleo do gerador de energia que alimenta a base;
- encontrar um nanoreator reserva para o motor de antimatéria de sua espaçonave.

Segundo informações coletadas pelos rebeldes, a base é dividida em duas seções ao longo do eixo leste-oeste. Na ala oeste ficam a entrada, o centro de comunicações e vigilância, a área de visitantes, a enfermaria e o depósito de armas, enquanto o laboratório, gerador, oficina, depósito, salas de reuniões e alojamentos poderão ser encontrados na ala oposta. Nem todas as partes da base serão imediatamente acessíveis. Será necessário encontrar chaves magnéticas para abrir determinadas portas que, entretanto, se fecharão automaticamente quando Jonlan sair de cada tela.

Durante o ataque alienígena, o gerador foi seriamente danificado – combustível nuclear vazou – e a instabilidade resultante significa que, quando a bomba explodir, a base inteira será destruída. Jonlan terá portanto que alcançar a espaçonave antes que a contagem regressiva – iniciada após a colocação da bomba no local correto – seja completada.

O personagem principal começa o jogo com 3 vidas, 50 unidades de saúde (35 na configuração Difícil) e 99 balas (65 na configuração Difícil) para as armas que puder carregar. Contato com inimigos, chamas ou combustível radioativo do gerador fará sua saúde diminuir, se chegar a zero uma vida será perdida. Para restaurar saúde e munição até seus valores máximos, pode-se obter acesso a equipamentos médicos e reservas de munições, respectivamente – os primeiros podem ser encontrados na enfermaria, os últimos no arsenal. Os inimigos humanos cairão ocasionalmente uma caixa de suprimentos contendo 5 unidades de saúde ou 10 balas. Os níveis máximos não podem ser excedidos de qualquer maneira.

O jogo termina se Jonlan não deixar Apulija-13 após o final da contagem regressiva. Se em vez disso ele conseguir alcançar sua espaçonave antes da explosão, levando o disco de dados e o nanoreator com ele, sua missão estará cumprida!

...Ou não?

## OS OBJETOS



### METRALHADORA MP-50

Jonlan inicia sua missão com esta simples arma de alcance limitado, que está sempre com ele (não é parte do inventário).



### RIFLE M5000

Um rifle de assalto com alcance considerável, porém não mais poderoso que a MP-50.



### RIFLE AG-73

Esta arma é menos precisa que a anterior e conseqüentemente tem menos alcance, em contrapartida tem maior potência.



### CHAVE DA ALA LESTE

Dá acesso à ala leste da base.



### CHAVE DA ENFERMARIA

Dá acesso à enfermaria.



### CHAVE DO ARSENAL

Dá acesso ao arsenal.



### CHAVE DO LABORATÓRIO

Dá acesso ao laboratório.



### CHAVE DO COMANDANTE

Dá acesso ao alojamento do comandante da base.



### ESCUDO ANTIRRADIAÇÃO

Protege quem utilizá-lo contra danos da contaminação radioativa.



### BOMBA RELÓGIO

Para ser colocada na câmara que abriga o núcleo do gerador de energia. Jonlan carrega-a no início do jogo.



### DISCO DE DADOS

Contém os planos das armas em desenvolvimento na base. Necessário para terminar o jogo com sucesso.





### NANOREATOR

Componente do circuito de motores da espaçonave. Necessário para terminar o jogo com sucesso.



### EXTINTOR

Apaga as chamas temporariamente.

Para pegar um objeto, Jonlan deve tocá-lo e em seguida pressionar a tecla TIRO. Os objetos podem ser gerenciados com a tecla INVENTÁRIO: o jogo será pausado e a lista dos objetos carregados aparecerá na tela. Para soltar um objeto, selecione-o na lista usando as teclas SOBE e DESCE, depois pressione TIRO. Jonlan pode carregar no máximo três objetos ao mesmo tempo.

N.B.: Você não pode carregar ambos os rifles ao mesmo tempo, mesmo que haja espaço no inventário.

## CONTROLES

O jogo pode ser controlado com o teclado ou com um joystick Kempston ou Sinclair. As teclas predefinidas são: **O** - esquerda; **P** - direita; **Q** - sobe; **A** - desce; **M** - tiro; **H** - inventário. As teclas são totalmente redefiníveis.

## NÍVEL DE DIFICULDADE

Pressionar “5” no menu inicial alternará entre dificuldade fácil e difícil. As diferenças são mostradas na tabela a seguir:

	Fácil	Difícil
Quantidade máxima de saúde	50	35
Quantidade máxima de balas	99	65
Dano de explosão do droide	10	15

Além disso, os inimigos são mais resistentes na configuração Difícil.

## PARTE EXTRA

Na pasta EXTRA, você encontrará uma parte extra. Para acessá-la, você precisará de um código secreto que será revelado se você completar o jogo, respeitando uma determinada condição. É com você descobrir qual deles é!

Os controles para esta parte são os mesmos para o principal, com a exceção de que você não pode usar o joystick Kempston. As teclas também são redefiníveis.

## DICAS

- Na maioria das vezes é possível (e preferível) evitar inimigos em vez de atacá-los.
- Preste atenção para onde você sai das chaves! Lembre-se de que as portas se fecham depois de sair da tela em que estão.
- Não é necessário executar todas as ações para completar o jogo de uma só vez.
- Na melhor tradição dos jogos de horror de sobrevivência, não te contamos tudo...

## FERRAMENTAS USADAS

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- Shoot-Em-Up Designer 1.0 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad++ 7.5.4 [Don Ho]
- Pasmó 0.6.0 [Julian Albo]
- Beepola 1.08.02 [Chris Cowley/NaLex]
- Vortex Tracker 2.0 [Sergej Bulba]
- Versão modificada do AGD Musicizer 1.7 de David Saphier.
- LetharGeek Compressor 1.1
- Compressão de dados RCS+ZX7 de Einar Saukas.
- Rotina geradora de números pseudo-aleatórios de John Connolly.
- Rotina “Fader” de William Frazer.

## RECONHECIMENTOS

- Traduções originais: Patrice Arone (francês), Einar Saukas (português).
- Teste adicional de jogo: Luiz Carlos Duarte Filho.

## NOTAS DO DESENVOLVEDOR

Este foi o meu segundo jogo para o ZX-Spectrum, “nascido” a partir da minha experiência com AGD adquirida com *Lost In My Spectrum*. Tendo melhorado minha habilidade em usar essa ferramenta de criação, eu pretendia criar um título que refletisse melhor minha própria ideia de videogame – uma mistura de ação, aventura e estratégia situada no mesmo universo do que considero ser o melhor jogo para Spectrum de todos os tempos, *Laser Squad*.

Em contraste com o clima leve e alegre de *Lost In My Spectrum*, *Apulija-13* é um exemplo de horror de sobrevivência, um gênero que segui em suas principais características – um personagem enfrentando uma situação obscura e aterrorizante contra sua vontade, onde tudo parece dar errado, precisando planejar seus movimentos sem entrar em combate imprudentemente. As reposições da totalidade de saúde e munição, limitadas à enfermaria e ao arsenal, devem ser portanto entendidas como uma forma de forçar o jogador a ser cuidadoso.

O principal desafio que *Apulija-13* me ofereceu foi a “construção” de um mundo em miniatura que parecesse convincente, pelo menos na medida do possível dentro das limitações do Spectrum e AGD. Eu tentei diferenciar todas as seções da base para que o jogador pudesse imediatamente perceber suas funções. Além disso, ao retratar a sala do comandante quase tão grande quanto quatro alojamentos comuns, eu quis mostrar como a Corporação Omni, na minha visão pessoal, representa um modelo de sociedade onde a desigualdade entre os poucos que comandam e os muitos que obedecem efetivamente traduz-se em privilégios exclusivos para os primeiros.

Cinco anos após o seu primeiro lançamento, queria modificar o jogo, ampliá-lo e aperfeiçoá-lo com o objetivo de dar ao usuário uma experiência mais cativante e satisfatória. Mais uma vez, foi uma grande diversão para mim, criando o *Apulija-13*, e desejo que seja tão divertido de jogar, se não mais ainda!

## **INFORMAÇÃO E CONTACTOS**

Programa, áudio e visual © 2013, 2018 de Alessandro Grussu. Todos os direitos reservados. Toda distribuição comercial deste produto sem o consentimento expresso de seu autor é estritamente proibida.

*Apulija-13* foi originalmente produzido para Apulia Retrocomputing 2013  
<http://www.apuliaretrocomputing.it>

E-mail: [\*\*alessandrogrussu@gmail.com\*\*](mailto:alessandrogrussu@gmail.com)  
Website: [\*\*http://www.alessandrogrussu.it\*\*](http://www.alessandrogrussu.it)

Os comentários são bem-vindos!