

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 unbestimmten 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 seinen Raumfahrzeug findet. Unglücklicherweise wurde der Stützpunkt von einer unbekanntenen 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 nicht-menschliche Wesen erscheinen.

Jonlan muss:

- 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 Raumfahrzeug 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 Raum verlässt.

Im Zuge des außerirdischen Angriff 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 und 99 Kugeln 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.

Das Spiel endet sofort, wenn Jonlan es nicht schafft, von Apulija-13 vor dem Ende des Countdowns wieder abzufliegen, oder wenn er probiert, die Bombe nach dem Scharfmachen noch aufzuheben - ein Sicherheitsmechanismus wird sie in diesem Fall sprengen. 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, gleicht diese Mängel jedoch mit einer höheren Durchschlagskraft aus.



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.



BEFEHLSHABER-SCHLÜSSELKARTE

Erlaubt den Zugang zum Raum des Stützpunkt-Befehlshabers.



ANTI-ATOM-SCHUTZ

Erlaubt seinem Träger, Beschädigungen durch radioaktive Verseuchung zu vermeiden.



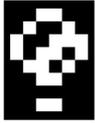
ZEITBOMBE

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.

Um einen Gegenstand aufzuheben, muss Jonlan ihn zunächst berühren, dann drückt man die AUFHEBEN-Taste. Durch Drücken der LISTE-Taste kann man die die Gegenstände verwalten: das Spiel wird pausiert, und auf dem Bildschirm erscheint die Liste den Gegenstände, 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.

Nicht alle Gegenstände sind sofort sichtbar. Einige sind versteckt und müssen gesucht werden. Um einen Gegenstand zu suchen, muss man Jonlan neben ein Element der Szenerie stellen und AUFHEBEN drücken. Wenn etwas gefunden und aufgehoben wird, ertönt ein kurzer Klang.

KONTROLLE

Vordefinierte Tasten:

Q	Links
W	Rechts
O	Hoch
K	Runter
P	Feuer
SPACE	Aufheben
X	Liste/Pause

Drücken Sie „1“ im Titelbild, um die Tastenbelegung zu ändern. Drücken Sie „2“, um die Kempston-Joystick-Option oder „3“ um die Sinclair-Joystick-Option (Port 1) zu nutzen und zwei Tasten für die AUFHEBEN und LISTE/PAUSE-Funktionen auszuwählen.

Indem Sie die Taste „5“ drücken, beginnt das Spiel.

128K VERSION

Wenn unter BASIC 128 geladen, hat das Spiel ein Musikstück (im Titelbild gespielt) und drei Klangeffekte mehr als die 48K Version.

SPIELTIPPS

- Es ist meistens möglich (und besser) die Feinde vermeiden, statt sie anzugreifen.
- 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...

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 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 Stützpunkt 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 persönlicher 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.

Jedenfalls war es für mich ein echter Spaß, *Apulija-13* zu schaffen; ich hoffe, dass es ebenso unterhaltsam zu spielen sein wird, wenn nicht mehr!

Messina, Dezember 2012

Alessandro Grussu