

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 la stanza.

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 e 99 proiettili 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.

Il gioco terminerà immediatamente nel caso in cui Jonlan non riesca a ripartire da Apulija-13 entro la fine del conto alla rovescia, o provi a raccogliere la bomba dopo averla innescata – un meccanismo di sicurezza interno la fa esplodere subito se qualcuno prova a rimuoverla. 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 MG-5000

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 compensa questa mancanza con un potere d'arresto superiore, in grado di aver ragione degli avversari più coriacei.



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.

Per raccogliere un oggetto Jonlan deve toccarlo, quindi bisogna premere il tasto RACCOGLI. 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.

Non tutti gli oggetti saranno inizialmente visibili; alcuni saranno nascosti e dovranno pertanto essere cercati. Per cercare un oggetto bisogna posizionare Jonlan vicino a un elemento della scena e premere RACCOGLI. Se sarà trovato e raccolto qualcosa, si udrà un breve suono.

COMANDI

Tasti predefiniti:

Q	sinistra
W	destra
O	su
K	giù
P	fuoco
SPACE	raccogli
X	inventario/pausa

Premendo '1' nella schermata iniziale del gioco si potranno ridefinire i tasti, mentre premendo '2' verrà abilitata l'opzione joystick Kempston e premendo '3' l'opzione joystick Sinclair (in porta 1). Nel secondo e nel terzo caso sarà chiesto di definire due tasti, rispettivamente per le funzioni RACCOGLI e INVENTARIO/PAUSA.

Premendo '5' il gioco avrà inizio.

VERSIONE 128K

Se caricato sotto BASIC 128, il gioco ha in più, rispetto alla versione 48K, un brano musicale eseguito nella schermata iniziale e tre effetti sonori.

SUGGERIMENTI

- Il più delle volte è possibile (e preferibile) evitare i nemici, piuttosto che attaccarli.
- 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...

NOTE DELLO SVILUPPATORE

Questo è 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, ho voluto 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 l'approvvigionamento 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.

In ogni caso è stato un vero divertimento per me creare *Apulija-13* e mi auguro che sarà altrettanto divertente da giocare, se non di più!

Messina, dicembre 2012

Alessandro Grussu