

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 del cuarto.

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 estallar 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 y 99 balas 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.

El juego terminará inmediatamente si Jonlan no llega a salir de Apulija-13 antes del fin de la cuenta atrás, o si prueba a recoger la bomba después de haberla alimentado – un mecanismo interior de seguridad la hace estallar súbitamente si alguien trata de moverla. 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 MG-5000

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 de parada superior, capaz de dañar a los adversarios más coriáceos.



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 de la base.



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.

Para recoger un objeto Jonlan debe tocarlo, luego debe pulsarse RECOGER. 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 DISPARO. Jonlan puede llevar un máximo de tres objetos al mismo tiempo.

No todos los objetos serán inicialmente visibles; algunos estarán escondidos y por eso deberán ser buscados. Para buscar un objeto, Jonlan debe posicionarse cerca de un elemento de la pantalla y luego debe pulsarse RECOGER. Si algo es encontrado y recogido, se oirá un breve sonido.

CONTROLES

Teclas predefinidas:

Q	izquierda
W	derecha
O	arriba
K	abajo
P	disparo
SPACE	recoger
X	inventario/pausa

Pulsando '1' en la pantalla inicial del juego podrán redefinirse las teclas, mientras pulsando '2' la opción de joystick Kempston, o pulsando '3' la opción de joystick Sinclair (en puerta 1) será habilitada y se le pedirá definir dos teclas, respectivamente para las funciones RECOGER e INVENTARIO/PAUSA.

Pulsando '5' el juego iniciará.

VERSIÓN 128K

Cargado bajo BASIC 128, el juego tienes además, respecto a la versión 48K, una melodía ejecutada en la pantalla inicial y tres efectos de sonido.

CONSEJOS

- La mayoría de las veces es posible (y preferible) evitar los enemigos, más que atacarlos.
- 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...

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 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.

En cualquier caso fue un verdadero placer para mi crear *Apulija-13* y espero que sea igualmente divertido de jugar, si no más!

Messina, diciembre 2012

Alessandro Grussu