

ITALIANO.....2

ENGLISH.....12

DEUTSCH.....?

ESPAÑOL.....?

PORTUGUÊS.....21

MANUALE DELL'UTENTE

Benvenuti al "doppio spettacolo" di Al, un'integrazione di *Lost In My Spectrum Versione Estesa* e di *Apulija-13 Director's Cut*. Entrambi i giochi originari sono stati riveduti e ampliati in questa veste specialmente ideata per gli Spectrum a 128 KB di RAM.

Perché "Versione Estesa"? Perché adesso *Lost In My Spectrum* ha quattro livelli in più, che lo portano ai canonici 20, oltre a numerose altre novità!

Perché "Director's Cut"? Perché rispetto alla prima realizzazione, *Apulija-13* ha ora l'aspetto che avevo voluto dare a esso nei miei progetti iniziali, i quali prevedevano un maggior numero di ambienti e un finale alternativo con tanto di gioco "bonus". La volontà di far uscire il gioco in concomitanza con il capodanno 2013 e di renderlo compatibile anche con gli ZX Spectrum 48K ha fatto sì che uscisse in una versione per certi versi ridimensionata. Questo "Director's Cut" rappresenta invece un *Apulija-13* pienamente corrispondente alle mie intenzioni.

In ogni caso, entrambe queste nuove versioni non sostituiscono quelle precedenti ma si affiancano a esse, in quanto non si tratta di semplici aggiornamenti ma di un insieme combinato.

STRUMENTI UTILIZZATI

- Arcade Games Designer 3.3
- Spectaculator 8.0
- SpecEmu 3.1.b 15.09.12
- ZX Spin 0.7s
- BAS2TAP 2.5
- Tapir 1.0 release 09/06/07 19:50
- XnView 1.99.6
- ZX-Paintbrush 2.2.9.6
- Shoot-Em-Up Designer 1.0
- Algoritmo di compressione "Smart-RCS ZX7" realizzato da Einar Saukas.

RINGRAZIAMENTI

- Programma BASIC di gestione basato su quello realizzato da Mulder per *Binary*.
- Assistenza per la procedura di definizione dei controlli di Hikaru e Battle Bunny.
- Codice per la compatibilità con lo ZX Spectrum +3 di The Bert.
- Grafica del ventilatore di BiNMaN.
- Revisione della traduzione del manuale (*Apulija-13*): Utz (tedesco), Ivanzx (spagnolo).
- Musica ispirata da Aaron Copland.

Un ringraziamento speciale a Einar Saukas per l'assistenza riguardo l'implementazione dell'algoritmo di compressione "Smart-RCS ZX7", l'ottimizzazione del programma di gestione in BASIC e la traduzione in portoghese del manuale e dei testi.

NOTE LEGALI

© 2013 by Alessandro Grussu. *Al's Double Bill* è distribuito per il solo uso personale gratuito. Ne è esplicitamente vietata la distribuzione commerciale senza il consenso scritto dell'autore.

PER CONTATTARE L'AUTORE

Sito web: <http://www.alessandrogrussu.it>– Email: ag.online@tin

LOST IN MY SPECTRUM VERSIONE ESTESA

Questa versione è basata su *Lost In My Spectrum* v1.2 e rispetto ad essa comprende le seguenti novità:

- 9 vite a disposizione del giocatore (invece di 7);
- 4 nuovi livelli, dal 16° al 19°;
- 5 nuovi sprite (3 per i nemici e 2 per gli oggetti);
- 10 nuovi blocchi per il disegno dei livelli;
- 1 suono associato al salto;
- 1 nuova schermata di caricamento;
- 1 nuova schermata conclusiva.

Lost In My Spectrum è stato originariamente realizzato per Firenze Vintage Bit 2012
[<http://www.retrocomputer.org>]

IL GIOCO

Alessandro ha giocato troppo con lo Spectrum e ora si trova intrappolato dentro la sua "macchina delle meraviglie"! Sta a noi cercare di tirarlo fuori da lì...

Lost In My Spectrum è un gioco in stile *Manic Miner*, il che – ammesso che ci sia ancora qualcuno che non lo sappia! – consiste in una serie di schermate contenenti delle piattaforme nonché, di solito, degli oggetti da raccogliere per accedere all'uscita che porta al livello successivo, oggetti guardati a vista da personaggi il cui tocco fa perdere ad Alessandro una delle sue nove vite, così come pure avviene in caso di contatto con certe parti della scena – punte, ganci, palle chiodate ecc. Qualcuno si chiederà: perché "di solito"? Ma perché vi sono alcuni livelli (vedi la descrizione di ciascuno di essi più avanti) che fanno eccezione! Alessandro perderà una vita anche se il conto alla rovescia posto in basso allo schermo raggiungerà lo zero.

I controlli sono semplicissimi e sono quelli standard di questo genere di giochi:

| | |
|----------|----------|
| Q | sinistra |
| W | destra |
| P | salto |

I tasti sono completamente ridefinibili ogni volta che si preme "1" nella schermata del menù (notare che la ridefinizione riguarda tutti i controlli previsti da *Al's Double Bill*, quindi anche quelli che non vengono usati in *Lost In My Spectrum Versione Estesa*). Premendo "2" si attiverà l'opzione joystick Kempston, mentre con "3" quella Sinclair (porta 1). Premendo "9" il gioco avrà inizio.

Durante il salto è possibile cambiare direzione. Si può inoltre cadere da qualsiasi altezza senza che questo provochi la perdita di una vita.

I LIVELLI

1. FACILE FACILE

Come dice il suo stesso nome, il livello con cui LIMS si apre è anche il più agevole; facile come bere un bicchier d'acqua... e infatti per attivare l'uscita è necessario raccogliere dei bicchieri pieni d'acqua!

2. JOYSTICK IMPAZZITI

Qui troviamo dei joystick che si muovono freneticamente da soli! Raccoglieteli per passare al livello successivo.

3. UN SOGNO GRECO

Livello ad ambientazione notturna: saltando su colonne ioniche e sulle nuvole dobbiamo raccogliere la Luna in compagnia di alcune stelle, stando attenti a non farci sorprendere dai guerrieri di guardia. Un riferimento alla civiltà greca classica, la culla della filosofia occidentale.

4. THE ACID CAFE

Un posto davvero "acido", infatti la parte inferiore del livello è quasi interamente occupata da una vasca contenente una qualche sostanza acida verde! Compaiono qui per la prima volta le piattaforme a direzione forzata. Raccogliete la tazzina di caffè fumante per sbloccare l'uscita.

5. GUERRA FREDDA

Presi nel mezzo tra Est e Ovest, dobbiamo raccogliere i simboli della pace (due per parte) al fine di sfuggire agli elicotteri e passare avanti. L'ambientazione "ghiacciata" è ovviamente un gioco di parole con il titolo del livello.

6. OMAGGIO A MONDRIAN

Sorpresa! Piattaforme, oggetti e uscita sono invisibili. Fortunatamente non ci sono pericoli in agguato. Un indizio: le piattaforme sono nascoste tra le linee nere. Un piccolo omaggio al celeberrimo Piet Mondrian (1872-1944).

7. SPECTROPHENIA

Evidente riferimento all'album *Quadrophenia* dei Who (1973) e al film di Franc Roddam (1979) basato su di esso. Partendo dalla scogliera di Brighton, il nostro compito sarà di trovare non delle lambrette ma dei simpatici C5!

8. LA VENDETTA DEI JOYSTICK

I joystick raccolti nel secondo livello si sono ribellati ad Alessandro e ne hanno chiamati altri come rinforzo! Per fuggire dovremo impossessarci dei joypad, i quali ci aiuteranno a sbloccare l'uscita. Attenzione alle correnti verticali!

9. ATTENTO CON QUELL'ASCIA, EUGENIO

Questo livello è, naturalmente, una "re-immaginazione" della "Eugene's Lair" di *Manic Miner*, ma il titolo è la traduzione di *Careful With That Axe, Eugene*, noto pezzo dei Pink Floyd registrato in diverse versioni alla fine degli anni '60. Di conseguenza Eugene, o Eugenio che dir si voglia, stavolta non si circonda più di WC ma di pericolose asce bipenni roteanti. Gli oggetti da raccogliere sono anch'essi ispirati a quelli della "Lair". L'uscita non è indicata... ma dovrebbe essere abbastanza ovvia!

10. ALLA CORTE DEL GRAN MANEKI NEKO

Due livelli in uno per la parte più "nipponica" di *Lost In My Spectrum!* A sinistra dobbiamo affrontare un pericoloso insieme di piattaforme per raggiungere la bambola "Daruma" posta in cima, la quale attiverà il piccolo Maneki Neko posto in alto a destra. Arrivare là non sarà semplice in quanto dovremo tornare indietro e arrampicarci sul Gran Maneki Neko, senza però sapere quali possano essere i punti di appoggio!

11. SUB SPECIE AETERNITATIS

La locuzione latina significa "sotto l'aspetto dell'eternità" ed indica, nella filosofia di Baruch Spinoza (1632-1677), quel modo di pensare e di vedere la realtà non più in base a impressioni particolari e contingenti ma secondo un punto di vista oggettivamente razionale e per ciò stesso universale. In questo caso però l'eternità è quella del sonno di chi riposa nel cimitero dove Alessandro si è imbattuto. Per uscire dobbiamo raccogliere tutte le croci e raggiungere l'uscita posta nella fossa comune, evitando i teschi. Una malvagia creatura alata – ispirata al Ghost Demon di *Heartbroken*, gioco per Spectrum degli Shaw Brothers (1989) – ci perseguita; con tutto il suo potere, però, vi sono elementi che neanche essa può oltrepassare...

12. WIR SIND DIE ROBOTER

Tutto il livello ha a che fare con i Kraftwerk. Il titolo ("Noi siamo i robot") è tratto da *Die Roboter*, dall'album *Die Mensch-Maschine* (1978), noto anche nella versione in inglese, *The Robots*. La grafica in pseudo-3D ricorda palesemente il retro della copertina del disco, a sua volta ispirata alle opere di El Lissitzkij (1890-1941). Gli oggetti da raccogliere sono i piccoli ricevitori *Kleinempfänger* presenti sulla copertina di *Radio-Aktivität/Radioactivity* (1975), mentre l'uscita raffigura il simbolo delle autostrade tedesche, da *Autobahn* (1974).

13. THRO' THE WALL REVISITED

Rivisitazione del gioco palla-e-tamburello in BASIC posto all'inizio del lato B della cassetta *Horizons* distribuita assieme ai primi Spectrum. Lo stile è influenzato da *Arkanoid*: il tamburello ricorda la capsula Vaus, gli oggetti da collezionare sono palline e l'unico nemico presente è un "triangolo di Penrose" rotante preso anch'esso da *Manic Miner*, precisamente dal livello 17, "The Warehouse", nella seconda versione del gioco, edita dalla Software Projects, il cui simbolo era appunto tale "figura impossibile". Per proseguire nel gioco, una volta raccolte tutte le palline, dovremo tornare al tamburello da cui eravamo partiti.

14. DISCO CLIVE

Zio Clive ha voglia di ballare! Procuriamogli qualche disco e in cambio ci porterà verso il prossimo livello. Occhio alle note, però!

15. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

Un Alessandro solo non bastava, stavolta ne controlliamo ben due! Lo schermo è diviso in due parti; non ci sono uscite, i nemici non sono tanti e basta raccogliere solo i simboli *T'ai Chi T'u* posti in entrambe. Sembra semplice... ma provate a muovere uno dei due Alessandri e vi accorgete che contemporaneamente si muove anche l'altro! L'espressione significa, in latino, "coincidenza degli opposti" ed è una citazione da Nicola Cusano (Nikolaus von Kues, 1401-1464), il quale sosteneva che mentre l'uomo, essere finito, è sottoposto ai principi razionali di identità e di non contraddizione, Dio, essendo infinito, è al di là di ogni dualismo (vero/falso, buio/luce, maschile/femminile ecc.). In Dio quindi, così come nell'intelletto umano, che per Cusano rappresenta la facoltà dell'intuizione, gli opposti coincidono.

16. LE 155 BOLLE BLU [Livello nuovo]

Riferimento alla famosa canzone portata al successo da Mina; si tratta infatti di raccogliere delle note musicali per poi raggiungere l'uscita, stando attenti ai ventilatori, che possono farci molto male!

17. NEKOLLECTION [Livello nuovo]

In questo livello ritornano i simpatici oggetti tradizionali giapponesi. Dobbiamo collezionare i Maneki Neko e arrivare al Daruma posto in basso al centro, facendo attenzione alle punte, che ci possono infilzare, e soprattutto ai temibili "Jack-nella-scatola".

18. I GUARDIANI DELL'ADE [Livello nuovo]

L'aldilà degli antichi Greci è comparso alcune volte nei giochi dello Spectrum, di solito per connotare una fine del gioco particolarmente negativa (vedi ad esempio il famigerato schermo "Entrance to the Hades" di *Jet Set Willy*). Qui invece dobbiamo fuggire dall'Ade: per farlo occorrerà attivare l'uscita raccogliendo le coppe sparse per il livello. I Guardiani non ci renderanno il compito facile.

19. OH NO! SONO SU APULIJA-13! [Livello nuovo]

Ecco come mai Alessandro si trova nella base di Apulija-13 e ha con sé uno Spectrum! Il terribile alieno tenterà di farci la pelle; dovremo evitarlo al fine di afferrare lo Spectrum e giungere all'uscita, senza però cadere nella pozza di combustibile radioattivo fuoriuscito dal reattore danneggiato. Saremo quindi in grado di consegnarlo al caporale Jonlan, ammesso che riesca a trovarci...

20. GLI SPETTRI NELLA MACCHINA

Il traguardo è vicino! Non ci sono più oggetti da prendere, dobbiamo solo guidare Alessandro fino alla porta multifunzione posta in alto a destra. Gli spettri però ci renderanno la vita difficile... Il titolo, oltre al legame con la parola latina "spectrum", cela un'altra citazione filosofica. Gilbert Ryle (1900-1976) definiva polemicamente "lo spettro nella macchina" la credenza, frutto del dualismo materia-pensiero di Cartesio (René Descartes, 1596-1650), secondo cui la coscienza sarebbe una sorta di fantasma che si aggira all'interno del corpo. Tra parentesi, *Ghost in the machine* è anche il titolo di un disco dei Police del 1981; ascoltatelo, è bello.

FONTI DI ISPIRAZIONE

- *Manic Miner*
- *Bouncing Bomb Redux*
- *Eugene Lord Of The Bathroom*
- *Heartbroken*
- *Pyjamarama*
- *Gloop Troops*
- *Thro' The Wall*
- *Arkanoid II Revenge Of Doh*

APULIJA-13 DIRECTOR'S CUT

Questa versione è basata su *Apulija-13* v1.1 e comprende le seguenti novità:

- 5 nuove locazioni;
- locazione segreta modificata;
- effetto dell'oggetto segreto modificato;
- alcune delle locazioni preesistenti sono state modificate per rendere la mappa più coerente;
- quasi tutti gli oggetti sono stati posti in locazioni differenti;
- nemici più resistenti;
- 5 vite a disposizione del giocatore (anziché 3);
- 1 nuova schermata di caricamento;
- 1 finale alternativo;
- 1 gioco "bonus" sbloccato dal finale alternativo.

Apulija-13 è stato originariamente realizzato per *Apulia Retrocomputing 2013* [<http://apuliaretrocomputing.wordpress.com>]

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 richiuderanno 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'innesco 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.



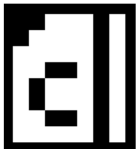
SCHEDA ARMERIA

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 "0" il gioco avrà inizio.

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...

FONTI DI ISPIRAZIONE

- *Laser Squad*
- *Alien Syndrome*
- *Into The Eagle's Nest*
- *Avenger*
- *Atic Atac*
- *Xecutor* (design della navicella spaziale)
- *Manic Miner* (design del nucleo del generatore)
- *Box Reloaded* (design delle casse)

NOTE DELLO SVILUPPATORE

Apulija-13 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 disuguaglianza 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

USER MANUAL

Welcome to *Al's Double Bill*, an integration of *Lost In My Spectrum Versione Estesa* (Extended Version) and *Apulija-13 Director's Cut*. Both originary games have been revised and enhanced in this presentation especially conceived for 128K Spectrums.

Why 'Extended Version'? Because *Lost In My Spectrum* has four more levels now, bringing it to the canonical number of 20, together with many other new features!

Why 'Director's Cut'? Because in relation to its first release, *Apulija-13* is now like I wanted it to be in my initial projects, which featured a higher number of rooms and an alternative ending with a 'bonus' game. Since I wished the game to be made public on New Year's Day 2013 and compatible with 48K ZX Spectrums as well, it appeared as a somewhat abridged version. This 'Director's Cut' represents an *Apulija-13* fully corresponding to my intentions instead.

However, these two new versions do not replace the previous ones, but are complementary to them, due to the fact that they are not just simple updates, but together they form a single comprehensive title.

DEVELOPMENT TOOLS

- Arcade Games Designer 3.5
- Spectaculator 8.0
- SpecEmu 3.1.b 15.09.12
- ZX Spin 0.7s
- BAS2TAP 2.5
- Tapir 1.0 release 09/06/07 19:50
- XnView 1.99.6
- ZX-Paintbrush 2.2.9.6
- Shoot-Em-Up Designer 1.0
- Compression algorithm 'Smart-RCS ZX7' by Einar Saukas

ACKNOWLEDGEMENTS

- BASIC frontend based upon the one made by Mulder for *Binary*.
- Assistance for the game controls definition procedure by Hikaru and Battle Bunny.
- ZX Spectrum +3 compatibility code by The Bert.
- Rotating fan graphics by BiNMaN.
- *Apulija-13* manual proofreading: Utz (German), Ivanzx (Spanish).
- Music inspired by Aaron Copland.

Special thanks to Einar Saukas for his assistance in implementing the 'SmartRCS/ZX7' compression algorithm, optimizing of the BASIC housekeeping program and translating game text and documentation to Portuguese.

LEGAL NOTES

© 2013 by Alessandro Grussu. *Al's Double Bill* is distributed as free for personal, non-commercial use only. Any commercial distribution of this software without the author's written consent is explicitly forbidden.

CONTACTING THE AUTHOR

Website (Italian only): <http://www.alessandrogrussu.it>– Email: ag.online@tin

LOST IN MY SPECTRUM VERSIONE ESTESA

This version is based on *Lost In My Spectrum* v1.2 and has the following new features:

- 9 lives available to the player (instead of 7);
- 4 new levels, from the 16th to the 19th;
- 5 new sprites (3 for enemies and 2 for objects);
- 10 new blocks for level drawing;
- 1 jump sound;
- 1 new loading screen;
- 1 new end-of-game screen.

Lost In My Spectrum was originally made for Firenze Vintage Bit 2012
[<http://www.retrocomputer.org>]

THE GAME

Alessandro has played too much with his Spectrum lately and is now trapped inside his 'wonder machine'! It's up to us to try to let him out of there.

LIMS is a *Manic Miner*-styled game, that is to say – if there's still someone around who doesn't know it! – it is made up with several screens containing platforms as well as, usually, some items to collect in order to get through the exit leading to the next level. Such items are guarded by characters whose touch makes Alessandro lose one of his nine lives. The same happens in case of contact with some parts of the scenery - spikes, hooks, pointed balls etc. Someone will ask: why 'usually'? Well, there are some levels (see the description of each one of them below) which are different from that!

Alessandro will also lose a life if the countdown in the lower part of the screen will reach zero.

Controls are very simple and refer to the standards of this kind of game:

| | |
|----------|-------|
| Q | left |
| W | right |
| P | jump |

Keys are fully redefinable every time '1' is pressed in the menu screen (please note that all controls used in *Al's Double Bill* are redefined, even those not present in *Lost In My Spectrum Versione Estesa*). Pressing '2' will activate the Kempston joystick option, while '3' will select Sinclair joystick (port 1). Pressing '5' will start the game.

It is possible to change direction while jumping. Alessandro can also fall from any height without this causing him to lose a life.

THE LEVELS

1. EASY PEASY

As its very name says, the opening level of *LIMS* is the most accessible as well: 'as easy as drinking a glass of water' - an Italian saying. In fact, in order to activate the exit you must pick up some glasses filled with water!

2. WACKY JOYSTICKS

Here we find some joystick frantically moving by themselves! Collect them in order to pass to the following level.

3. A GREEK DREAM

It's night time. Jumping on Ionic columns and on clouds we must grab the Moon, accompanied by some stars, taking care not to be caught off guard by the warriors. A reference to the classical Greek civilization, the cradle of Western philosophy.

4. THE ACID CAFE

A really 'acid' place - in fact, the lower part of the level is almost entirely occupied by a vat containing some acid green substance! Forced direction platforms appear here for the first time in the game. Take the cup of hot coffee to unlock the exit.

5. COLD WAR

Caught in the middle between East and West, we must collect the peace symbols (two for each side) in order to escape the helicopters and go on. The 'icy' setting is obviously a pun on the level name.

6. HOMAGE TO MONDRIAN

Surprise! Platforms, items and exit are invisible. Luckily there are no dangers lurking about. A clue: platforms are hidden in the black lines. A little tribute to the notorious Piet Mondrian (1872-1944).

7. SPECTROPHENIA

A clear reference to the Who's *Quadrophenia* album (1973) and to Franc Roddam's film (1979) based upon it. Starting from the cliffs of Brighton, our task will be to find not some Lambrettas but some lovely C5s!

8. REVENGE OF THE JOYSTICKS

The joysticks found in the second level revolted against Alessandro and called some others as a reinforcement! To escape we must grab the joypads, that will help us to unlock the exit. Beware the vertical currents!

9. CAREFUL WITH THAT AXE, EUGENE

This level is naturally a re-imagining of 'Eugene's Lair' in *Manic Miner*, but the title also refers to the well-known Pink Floyd track recorded in different versions at the end of the 60s. Now Eugene does not surround himself with WCs anymore, but with dangerous two-headed rotating axes. Items to pick up are also inspired by those found in the 'Lair'. The exit is not explicitly shown - but it should be fairly obvious!

10. IN THE COURT OF THE MANEKI NEKO

Two levels in one for the most 'Japanese' section of *LIMS*! On the left, we must negotiate some

hazardous platforms to reach the 'Daruma' doll at the top, which will activate the little Maneki Neko placed in the top right corner. Getting there won't be easy because we must go back to the start and then climb up the Big Maneki Neko, without knowing where the climbing points are!

11. SUB SPECIE AETERNITATIS

The Latin phrase means 'under the aspect of eternity' and in Baruch Spinoza's (1632-1677) philosophy indicates the way of thinking about and seeing reality not upon particular impressions but according to an objectively rational - and therefore universal - point of view. In this case, however, 'eternal' is the sleep of those who rest in the cemetery Alessandro stumbled upon. To get out we must collect all the crosses and reach the exit placed in the mass grave, avoiding the skulls. An evil winged creature - inspired by the Ghost Demon found in *Heartbroken*, a 1989 Spectrum game by the Shaw Brothers - harasses us; but with all of its might, even it can't get through some elements...

12. WIR SIND DIE ROBOTER

The whole level has to do with Kraftwerk, the legendary electro-techno-progressive German band. The title ('We are the robots') is taken from 'Die Roboter', a song from the *Die Mensch-Maschine* album (1978), also known in its English version, 'The Robots'. The pseudo-3D graphics ostensibly refer to the back cover art of the record, which in turn is inspired by the works of El Lisitskij (1890-1941). Items to pick up are small 'Kleinempfänger' radios, the same featured on the cover of *Radio-Aktivität/Radioactivity* (1975), while the exit depicts the logo of German highways, from *Autobahn* (1974).

13. THRO' THE WALL REVISITED

A remake of the BASIC bat-n-ball game placed at the start of side B of the *Horizons* tape distributed with first Spectrums. The style is influenced by *Arkanoid*: the bat resembles the Vaus pod, the items are small balls, and the only enemy is a spinning Penrose triangle taken, like Eugene, from *Manic Miner*, namely from the 17th screen (The Warehouse) of the second version of the game, the one published by Software Project - which in fact had such an 'impossible figure' as a logo. In order to go on, once all balls are collected, Alessandro must return to the bat where he was at the start of the level.

14. DISCO CLIVE

Uncle Clive feels like dancing! Bring him some records and in return he will lead us to the next level. But remember to keep an eye on the notes!

15. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

One Alessandro was not enough, we control two of them this time! The screen is divided in two parts; there are no exits, enemies are few and it's enough to collect the *T'ai Chi T'u* symbols placed in both of them. It all looks simple... but try to command one of the two Alessandros and you will notice that the other one will move at the same time! The Latin expression means 'coincidence of opposites' and is a quote from Nicholas of Cusa (Nikolaus von Kues, 1401-1464). He maintained that while man, as a finite being, is conditioned by the principles of identity and non-contradiction, God, being infinite, is beyond any dualism (true/false, dark/light, male/female etc.). This means that in God, as in human intellect - which according to Nicholas represents the faculty of intuition -, the opposites coincide.

16. THE 155 BLUE BLOBS [New level]

A reference to the famous song, one of Mina's hits; we must in fact pick up some musical notes

and then reach the exit, while keeping away from the fans, which can seriously hurt us!

17. NEKOLLECTION [New level]

Lovely traditional Japanese items are back. We must collect the Maneki Nekos and arrive at the Daruma placed in the mid-lower part of the screen, keeping an eye on the spikes, which can skewer us, and, most of all, on the fearful 'Jacks-in-the-box'.

18. THE GUARDIANS OF THE HADES [New level]

The otherworld of the ancient Greeks appeared sometimes in Spectrum games, usually to imply a particularly negative end of game (e.g. the infamous 'Entrance to the Hades' in *Jet Set Willy*). Here we must escape from the Hades instead. In order to do this, the exit must be activated by taking all of the cups scattered across the level. The Guardians will hinder us.

19. OH NO! I'M ON APULIJA-13! [New level]

Here's the reason why Alessandro is in the Apulija-13 base and has a Spectrum with him! The terrible Alien will try to bump us off, so we'll have to avoid in order to grab the Spectrum and reach the exit, without falling into the pool of radioactive fuel which flowed out of the damaged reactor. We will then be able to deliver the Spectrum to Corporal Jonlan, in case he ever finds us...

20. SPECTRES IN THE MACHINE

The exit is near! There are no more items to get, we only have to guide Alessandro up to the multi-function port (edge connector) placed at the top right. Spectres will however hinder us... The title, beyond the connection with the Latin word *spectrum*, hides another philosophical quote. Gilbert Ryle (1900-1976) critically defined 'the ghost in the machine' the belief - stemming from René Descartes's (1596-1650) matter-thought dualism - that conscience would be a sort of 'ghost' wandering inside the body. On a side note, *Ghost In The Machine* is also the title of an album by The Police (1981) - listen to it, it's great.

APULIJA-13 DIRECTOR'S CUT

This version is based on *Apulija-13* v1.1 and has the following new features:

- 5 new locations;
- modified secret location;
- modified effect of the secret item;
- some of the previously existing locations have been modified in order to make the map more coherent;
- almost all objects have been relocated;
- tougher enemies;
- 5 lives available to the player (instead of 3);
- 1 new loading screen;
- 1 alternative ending;
- 1 'bonus' game unlocked by the alternative ending.

Apulija-13 was originally made for Apulia Retrocomputing 2013
[<http://apuliaretrocomputing.wordpress.com>]

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 blast, 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 Alien unknown 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 room.

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 and 99 bullets 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.

The game will immediately end if Jonlan does not leave Apulija-13 after the end of the countdown, or if he tries to pick up again the bomb after having primed it – an internal security mechanism will make it set off at once if someone will attempt to remove it. If he instead will manage to reach his spacecraft before the explosion, 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).



MG-5000 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 compensates for that with a superior stopping power, able to overcome even the hardest enemies.



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. Required to successfully end the game.



NANOREACTOR
Component of the spacecraft's engines circuitry. Required to successfully end the game.

To pick up an object Jonlan must touch it, then the COLLECT key must be pressed. Objects can be managed by pressing the INVENTORY key: the game will be paused and on the screen 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.

Not all objects will be initially visible; some are hidden and will have to be found. In order to search for an object, position Jonlan close to a piece of the scenery and press COLLECT. If an object is found and picked up, you will hear a short sound.

CONTROLS

Default keys are:

Q left
W right

| | |
|--------------|----------------------|
| O | up |
| K | down |
| P | fire |
| SPACE | collect |
| X | open inventory/pause |

Keys are selectable and fully redefinable whenever you press '1' in the menu screen, while pressing '2' will enable the Kempston joystick option; '3' will select Sinclair joystick (port 1). When choosing a joystick, you will be asked to define two keys for the COLLECT and INVENTORY/PAUSE functions respectively. Pressing '5' will start the game.

HINTS

- Most of the time it is possible (and preferable) to avoid the enemies, rather than attacking them.
- It is not necessary to perform the actions required to complete the game all at once.
- In the best tradition of survival horror games, we haven't told you everything...

INSPIRATION SOURCES

- *Laser Squad*
- *Alien Syndrome*
- *Into The Eagle's Nest*
- *Avenger*
- *Atic Atac*
- *Xecutor* (spacecraft design)
- *Manic Miner* (core generator design)
- *Box Reloaded* (crates design)

DEVELOPER'S NOTES

This is my second Spectrum game, 'born' on the basis of the experience of 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 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.

Anyway, it was great fun for me creating *Apulija-13* and I wish it will be as fun to play, if not even more!

Messina, December 2012

Alessandro Grussu

MANUAL DO USUÁRIO

Bem-vindo a *Al's Double Bill*, uma integração de *Lost In My Spectrum Versione Estesa* (Versão Estendida) e *Apulija-13 Director's Cut* (Corte do Diretor). Ambos os jogos originais foram revistos e melhorados nesta apresentação especialmente concebida para Spectrums 128K.

Por que "Versão Estendida"? Porque *Lost In My Spectrum* agora tem quatro níveis a mais, elevando o total para o número canônico de 20, juntamente com diversos outros novos recursos!

Por que "Corte do Diretor"? Porque em relação à sua primeira versão, *Apulija-13* agora é como eu queria que tivesse sido nos meus projetos iniciais, que consideravam um maior número de locais e um final alternativo com jogo "bônus". Como eu desejei que o jogo se tornasse público no dia de Ano Novo de 2013 e também compatível com ZX Spectrums 48K, ele saiu em versão um pouco resumida. Este "Corte do Diretor" representa um *Apulija-13* plenamente correspondente às minhas intenções iniciais.

No entanto, estas duas novas versões não substituem as anteriores, porém são complementares a elas, devido ao fato de não serem apenas simples atualizações, mas formarem juntas um único título abrangente.

FERRAMENTAS USADAS

- Arcade Games Designer 3.5
- Spectaculator 8.0
- SpecEmu 3.1.b 15.09.12
- ZX Spin 0.7s
- Tapir 1.0 release 09/06/07 19:50
- XnView 1.99.6
- ZX-Editor SE 2.2
- ZX-Paintbrush 2.2.9.6
- Shoot-Em-Up Designer 1.0
- Algoritmo de compressão "Smart-RCS/ZX7" por Einar Saukas

AGRADECIMENTOS

- Interface BASIC baseada em uma feita por Mulder para *Binary*.
- Ajuda no procedimento de definição de controles do jogo por Hikaru e Battle Bunny.
- Código de compatibilidade com ZX Spectrum +3 por The Bert.
- Gráficos de ventilador giratório por BiNMaN.
- Revisão do manual (*Apulija-13*): Utz (alemão), Ivanzx (espanhol).
- Música inspirada em Aaron Copland.

Agradecimentos especiais a Einar Saukas por sua assistência, com a implementação do algoritmo de compressão "SmartRCS/ZX7", otimização do programa BASIC de gerenciamento, e tradução de textos do jogo e documentação para Português.

NOTAS LEGAIS

© 2013 by Alessandro Grussu. *Al's Double Bill* é distribuído livremente para uso pessoal não comercial. Sua distribuição comercial sem o consentimento por escrito do autor é expressamente proibida.

CONTATO COM O AUTOR

Website (em italiano): <http://www.alessandrogrussu.it>– Email: ag.online@tin

LOST IN MY SPECTRUM VERSIONE ESTESA

Esta versão é baseada em *Lost In My Spectrum* v1.2 e tem os seguintes novos recursos:

- 9 vidas disponíveis para o jogador (em vez de 7);
- 4 novos níveis (do 16 ao 19);
- 5 novos sprites (3 para inimigos e 2 para objetos);
- 10 novos blocos para desenhos de níveis;
- 1 efeito sonoro de salto;
- 1 nova tela de carregamento;
- 1 nova tela de fim de jogo.

Lost In My Spectrum foi originalmente criado para Firenze Vintage Bit 2012 [<http://www.retrocomputer.org>]

O JOGO

Alessandro jogou demais no seu Spectrum e agora está preso dentro de sua “máquina maravilhosa”! Cabe a nós tentar tirá-lo de lá.

LIMS é um jogo no estilo de *Manic Miner*, isto é – se ainda existe alguém por aí que não sabe disso! – ele é formado por várias telas contendo plataformas, assim como geralmente alguns itens que precisam ser coletados para ativar a saída que leva ao próximo nível. Esses itens são guardados por personagens cujo toque faz Alessandro perder uma de suas nove vidas. O mesmo acontece em caso de contato com certas partes do cenário – espetos, ganchos, esferas pontudas, etc. Alguém vai perguntar: Por que “geralmente”? Bem, existem alguns níveis (ver a descrição de cada um deles a seguir) que são diferentes disso! Alessandro também perderá uma vida se a contagem regressiva na parte inferior da tela chegar a zero.

Os controles são muito simples e seguem o padrão para este tipo de jogo:

Q esquerda
W direita
P pulo

As teclas são redefinidas cada vez que “1” é pressionado na tela do menu (note que todos os controles utilizados em *Al's Double Bill* são redefinidos, mesmo aqueles não usados em *Lost In My Spectrum Versione Estesa*). Pressionando “2” irá selecionar joystick Kempston, enquanto “3” selecionará joystick Sinclair (porta 1). Pressionando “5” iniciará o jogo.

É possível mudar de direção durante o pulo. Alessandro também pode cair de qualquer altura sem perder uma vida.

OS NÍVEIS

1. FÁCIL DEMAIS

Como o próprio nome diz, o nível de abertura do LIMS é o mais acessível: “tão fácil quanto beber água” é um ditado italiano. De fato, para ativar a saída você deve pegar alguns copos cheios d’água!

2. JOYSTICKS MALUCOS

Aqui encontramos alguns joysticks movendo-se freneticamente por conta própria! Colete-os para passar para o nível seguinte.

3. UM SONHO GREGO

É noite. Saltando sobre colunas jônicas e nuvens, devemos agarrar a Lua, juntamente com algumas estrelas, tomando cuidado para não sermos surpreendidos pelos guerreiros. Uma referência à civilização grega clássica, berço da filosofia ocidental.

4. THE ACID CAFE

Um local realmente “ácido” – de fato, a parte de baixo do nível é quase inteiramente ocupada por uma cuba contendo ácido verde! Plataformas direcionais aparecem aqui pela primeira vez no jogo. Tome uma xícara de café quente para desbloquear a saída.

5. GUERRA FRIA

Pegos bem no meio entre Oriente e Ocidente, precisamos recolher os símbolos da paz (dois de cada lado) para poder escapar dos helicópteros e seguir em frente. O ambiente “gelado” é obviamente um trocadilho com o nome do nível.

6. HOMENAGEM A MONDRIAN

Surpresa! Plataformas, itens e a saída são invisíveis. Felizmente não há perigos à espreita. Uma pista: plataformas estão escondidas nas linhas pretas. Uma pequena homenagem ao notório Piet Mondrian (1872-1944).

7. SPECTROPHENIA

Uma clara referência ao álbum *Quadrophenia* do The Who (1973) e ao filme de Franc Roddam (1979) baseado nele. Partindo dos penhascos de Brighton, nossa tarefa será encontrar não lambretas, mas sim alguns adoráveis C5!

8. A VINGANÇA DOS JOYSTICKS

Os joysticks encontrados no segundo nível revoltaram-se contra Alessandro e chamaram reforços! Para escapar, devemos pegar os joypads, que nos ajudarão a desbloquear a saída. Cuidado com as correntes verticais!

9. CUIDADO COM O MACHADO, EUGENE

Este nível é, naturalmente, uma reimaginação de “Eugene’s Lair” em *Manic Miner*, porém o título também se refere a uma conhecida música do Pink Floyd gravada em diferentes versões no final da década de 1960. Agora Eugene não está mais cercado por privadas, mas sim por perigosos machados duplos giratórios. Itens a serem coletados também são inspirados naqueles encontrados em “Lair”. A saída não é mostrada explicitamente – mas deve ser bastante óbvia!

10. NA CORTE DO GRANDE MANEKI NEKO

Dois níveis em um para a seção mais “japonesa” de LIMS! Na esquerda, precisamos atravessar algumas plataformas perigosas para chegar à boneca “Daruma”, que irá ativar o pequeno Maneki Neko situado no canto superior direito. Chegar até lá não será fácil, porque será preciso voltar ao início e, em seguida, escalar um enorme Maneki Neko, sem saber quais os pontos de escalada!

11. SUB SPECIE AETERNITATIS

A frase em latim significa “sob o aspecto da eternidade” e na filosofia de Baruch Spinoza (1632-1677) indica a maneira de pensar e de ver a realidade, não a partir de impressões particulares, mas sim de acordo com um ponto de vista objetivamente racional – e, portanto, universal. Entretanto, neste caso “eterno” é o sono daqueles que repousam no cemitério onde Alessandro tropeçou. Para sair devemos recolher todas as cruzes e alcançar a saída situada na vala comum, evitando os crânios. Uma criatura alada maligna – inspirada no demônio fantasma encontrado em *Heartbroken*, um jogo para Spectrum de 1989 criado por The Shaw Brothers – irá nos perseguir, mas mesmo com todo seu poder ele não é capaz de atravessar certos elementos...

12. WIR SIND DIE ROBOTER

Todo esse nível tem a ver com Kraftwerk, a lendária banda eletro-tecno-progressiva alemã. O título (“Nós somos os robôs”) é retirado de *Die Roboter*, uma música do álbum *Die Mensch-Maschine* (1978), também conhecida na sua versão em inglês, *The Robots*. Os gráficos pseudo-3D referem-se ostensivamente à arte da contra-capa do disco, que por sua vez é inspirada nas obras de El Lisitskij (1890-1941). Itens a serem coletados são pequenos rádios “Kleinpfeiffer”, os mesmos que aparecem na capa de *Radio-Aktivität/Radioactivity* (1975), enquanto a saída mostra o logotipo das autoestradas alemãs, do álbum *Autobahn* (1974).

13. THRO' THE WALL REVISITED

Um remake do jogo de paredão em BASIC encontrado no início do lado B da fita *Horizons* distribuída com os primeiros Spectrums. O estilo é influenciado por *Arkanoid*: a raquete assemelha-se à nave Vaus, os itens são pequenas bolas, e o único inimigo é um triângulo giratório Penrose retirado, como Eugene, de *Manic Miner*, mais precisamente da tela 17 (The Warehouse) da segunda versão do jogo, publicada pela Software Project – a qual tinha uma “figura impossível” como logotipo. Para prosseguir, uma vez que todas as bolas tenham sido coletadas, Alessandro deve retornar à raquete onde estava no início do nível.

14. DISCO CLIVE

Tio Clive está com vontade de dançar! Entregue para ele alguns discos e em troca ele nos levará para o próximo nível. Mas lembre-se de ficar de olho nas notas!

15. COINCIDENTIA OPPOSITORUM

Um Alessandro não foi o suficiente, dessa vez nós controlamos dois deles! A tela é dividida em duas partes; não há saídas, existem poucos inimigos e basta coletar os símbolos *T'ai Chi T'u* situados em ambos os lados. Tudo parece muito simples mas tente comandar um dos Alessandros e você notará que o outro irá move-se também ao mesmo tempo! A expressão em latim significa “coincidência dos opostos”, e é uma citação de Nicolau de Cusa (Nikolaus von Kues, 1401-1464). Ele sustentou que, enquanto o homem, como um ser finito, é condicionado pelos princípios de identidade e não-contradição, Deus, sendo infinito, está além de qualquer dualismo (verdadeiro/falso, escuridão/luz, masculino/feminino, etc.) Isto significa que em Deus, como no intelecto humano – que de acordo com Nicolau representa a faculdade da intuição –, os opostos coincidem.

16. AS 155 BOLHAS AZUIS [Nível novo]

Uma referência à famosa canção, um dos hits de Mina; de fato precisamos coletar algumas notas musicais e então alcançar a saída, mantendo-se longe dos fãs, que podem seriamente nos machucar!

17. NEKOLLECTION [Nível novo]

Adoráveis itens tradicionais japoneses estão de volta. Devemos recolher os Maneki Nekos e chegar na Daruma situada na parte central inferior da tela, ficando de olho nos espetos, que podem nos ferir, e acima de tudo nos temíveis "Jacks-in-the-box".

18. OS GUARDIÕES DE HADES [Nível novo]

O mundo dos mortos dos gregos antigos apareceu algumas vezes em jogos do Spectrum, geralmente sugerindo um fim particularmente negativo do jogo (como "A entrada para Hades" em *Jet Set Willy*). Em vez disso, aqui devemos escapar de Hades. Para tanto, a saída precisa ser ativada coletando todos os copos espalhados pelo nível. Os Guardiões irão nos atrapalhar.

19. OH NÃO! ESTOU EM APULIJA-13! [Nível novo]

Esta é a razão pela qual Alessandro está na base de Apulija-13 e tem um Spectrum com ele! O terrível alienígena tentará nos empurrar para fora, por isso teremos que evitá-lo para poder pegar o Spectrum e chegar à saída, sem cair na piscina de combustível radioativo que vazou do reator danificado. Depois disso seremos capazes de entregar o Spectrum para cabo Jonlan, no caso dele conseguir nos encontrar...

20. OS FANTASMAS NA MÁQUINA

A saída está próxima! Não há mais itens para coletar, só precisamos conduzir Alessandro até a porta multifuncional (conector de expansão) situada na parte superior direita. Porém fantasmas tentarão nos impedir... O título, além da conexão com a palavra em latim "spectrum", esconde outra citação filosófica. Gilbert Ryle (1900-1976) definiu "o fantasma na máquina" como a crença - decorrente do dualismo matéria-pensamento de René Descartes (1596-1650) - que a consciência seria uma espécie de "fantasma" vagando dentro do corpo. Como nota adicional, *Ghost in the Machine* é também o título de um álbum do The Police (1981) - escute-o, ele é ótimo.

FONTES DE INSPIRAÇÃO

- *Manic Miner*
- *Bouncing Bomb Redux*
- *Eugene Lord Of The Bathroom*
- *Heartbroken*
- *Pyjamarama*
- *Gloop Troops*
- *Thro' The Wall*
- *Arkanoid II Revenge Of Doh*

APULIJA-13 DIRECTOR'S CUT

Esta versão é baseada em *Apulija-13* v1.1 e tem os seguintes novos recursos:

- 5 novos locais;
- local secreto modificado;
- efeito de item secreto modificado;
- alguns dos locais previamente existentes foram modificados para tornar o mapa mais coerente;
- quase todos os objetos foram reposicionados;
- inimigos mais difíceis;
- 5 vidas disponíveis para o jogador (em vez de 3);
- 1 nova tela de carregamento;
- 1 final alternativo;
- 1 jogo "bônus" desbloqueado pelo final alternativo.

Apulija-13 foi criado originalmente para Apulia Retrocomputing 2013
[<http://apuliaretrocomputing.wordpress.com>]

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 sala.

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 e 99 balas para as armas que puder carregar. Contato com inimigos, chamadas 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.

O jogo termina se Jonlan não deixar Apulija-13 após o final da contagem regressiva, ou se ele

tentar pegar novamente a bomba depois de tê-la armado - um mecanismo de segurança interna irá dispará-la imediatamente se alguém tentar removê-la. 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?

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 MG-5000

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 consequentemente tem menos alcance, em contrapartida tem maior potência, capaz de superar até os piores inimigos.



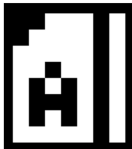
CHAVE DA ALA LESTE

Dá acesso à ala leste da base.



CHAVE DA ENFERMARIA

Dá acesso à enfermaria.



CHAVE DO ARSENAL

Dá acesso ao arsenal.



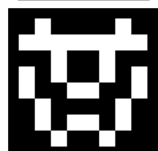
CHAVE DO LABORATÓRIO

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.



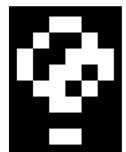
BOMBA RELÓGIO

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.

Para pegar um objeto, Jonlan deve tocá-lo e em seguida pressionar a tecla COLETA. 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. Nem todos os objetos serão inicialmente visíveis, alguns estão escondidos e terão que ser encontrados. Para procurar por um objeto, posicione Jonlan perto de uma parte do cenário e pressione COLETA. Se um objeto for encontrado e coletado, você ouvirá um som curto.

CONTROLES

As teclas padrão são:

| | |
|---------------|------------------|
| Q | esquerda |
| W | direita |
| O | sobe |
| K | desce |
| P | tiro |
| ESPAÇO | coleta |
| X | inventário/pausa |

As teclas são selecionadas e redefinidas sempre que você pressionar "1" na tela do menu; pressionando "2" irá selecionar Joystick Kempston; "3" irá selecionar Joystick Sinclair (porta 1). Ao escolher um Joystick, você também precisará escolher duas teclas para as funções de COLETA e INVENTÁRIO/PAUSA respectivamente.

Pressionando "5" irá iniciar o jogo.

DICAS

- Na maioria das vezes é possível (e preferível) evitar inimigos em vez de atacá-los.
- 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...

FONTES DE INSPIRAÇÃO

- *Laser Squad*
- *Alien Syndrome*
- *Into The Eagle's Nest*
- *Avenger*
- *Atic Atac*
- *Xecutor* (desenho da espaçonave)
- *Manic Miner* (desenho do núcleo do gerador)
- *Box Reloaded* (desenho das caixas)

NOTAS DO DESENVOLVEDOR

Este é 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 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.

De qualquer forma, para mim foi muito divertido criar *Apulija-13* e espero que também seja tão divertido para jogar, se não até mais!

Messina, dezembro de 2012

Alessandro Grussu