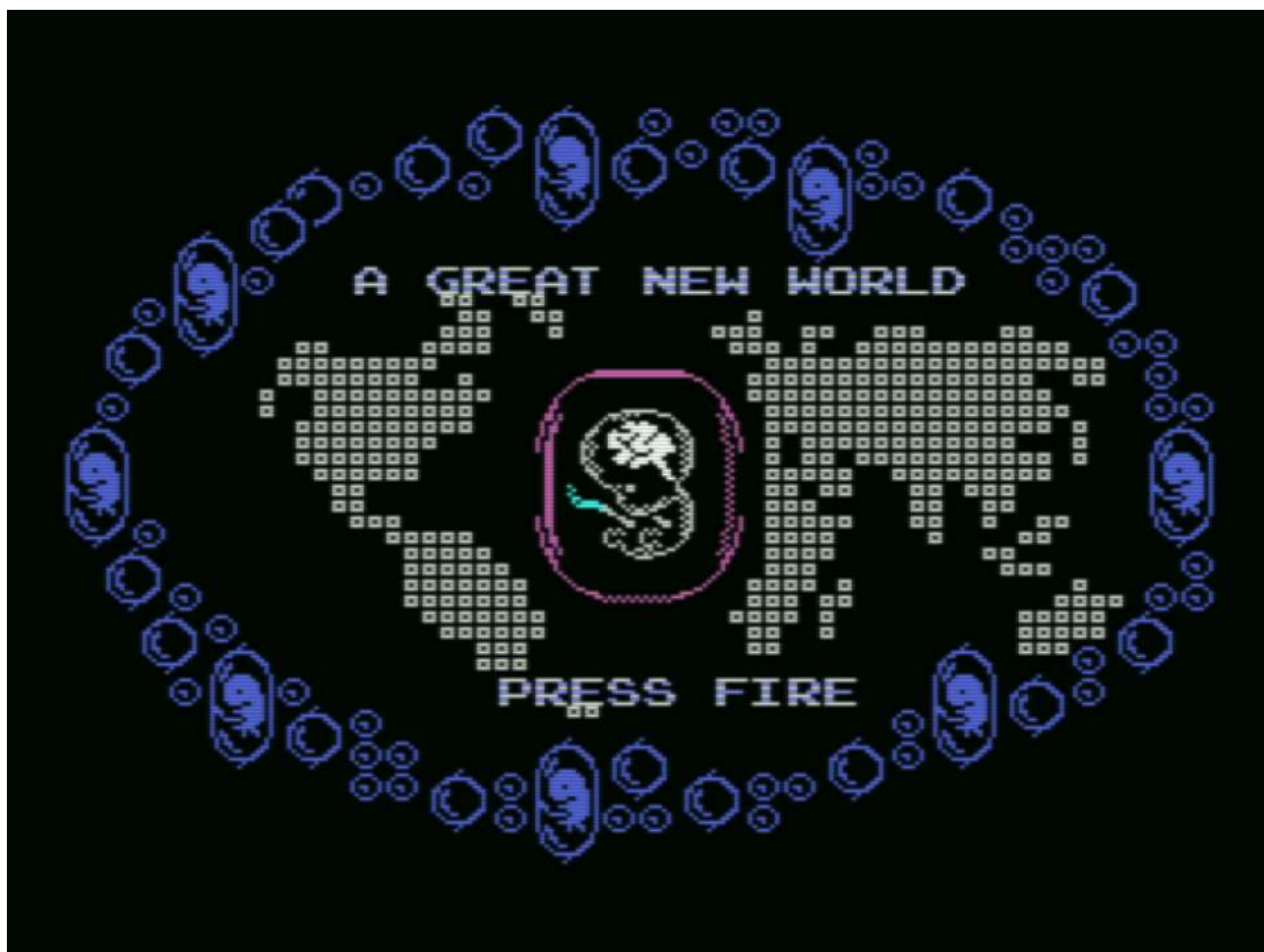


# A GREAT NEW WORLD

Questo gioco è ispirato al primo capitolo del libro "Brave New World" ("Il mondo nuovo", nella versione italiana). Il libro narra di un futuro distopico in cui tutte le vite sono predeterminate e controllate dal sistema, affinché venga mantenuta una società basata su classi nell'illusione che questa counità artificiale possa generare stabilità e benessere (in realtà, questo, solo per le classi più alte).

Il primo capitolo del libro ci racconta infatti come ovuli, embrioni e feti vengano moltiplicati e condizionati per creare le classi, dalle elitarie alle più infime.

Questi processi di selezione, condizionamento e predestinazione sono quelli che il gioco cerca di riproporre, in una versione ludica partorita (e poi geneticamente modificata?) dalle menti del nostro team...



## PER COMINCIARE

La schermata principale del gioco presenta cinque opzioni:



Potete usare (come in tutto il gioco) indifferentemente i tasti cursore o il joystick in porta 1 e la barra spaziatrice (o il pulsante di fuoco 1) come controlli del gioco. Potrete anche passare dall'uno all'altro durante il gioco. Durante le fasi di gioco, premere "P" per mettere il gioco in pausa.

Muovete la freccia verso l'alto o verso il basso e premete fuoco per selezionare l'opzione desiderata.

INIZIO GIOCO - serve, ovviamente, a cominciare la partita.

MODO - permette di selezionare il livello di difficoltà tra facile, normale e difficile. Cambiando livello di difficoltà cambia la velocità dei giochi (eccetto per il processo Bokanovsky la cui velocità è uguale per tutti i livelli di difficoltà)

LINGUA - permette di passare da inglese ad italiano e viceversa.

TUTORIAL - abilita e disabilita la presenza del tutorial di gioco (si disattiva automaticamente dopo aver mostrato tutte le fasi di gioco)

CREDITI - mostra le persone che hanno collaborato a questo progetto.

Dopo circa 15 secondi di inattività verrà mostrato a schermo il punteggio massimo attuale e subito dopo partirà uno slideshow con brevi accenni al libro a cui il gioco si ispira (premere fuoco per tornare al menu)



A inizio partita vi sarà chiesto di inserire il nome (che verrà utilizzato in caso stabiliate un nuovo record e per alcuni messaggi nel gioco). Far scorrere lettere e numeri verso destra e sinistra e premere fuoco quando il simbolo desiderato si trova sotto la freccia. Una volta terminato è possibile premere il tasto cursore "GIU" o portare la leva del joystick verso il basso per visualizzare immediatamente il simbolo "INVIO". Il nome ha una lunghezza massima di 8 caratteri.



Da questo momento comincia la partita. Il giocatore impersona il Direttore Principale di classe Alfa Plus. Lo scopo del gioco è gestire la comunità, in modo da farla prosperare. Per questo motivo nessuna delle classi dovrà mai raggiungere il valore zero, pena la fine della partita. Al contrario è possibile terminare il gioco con successo portando tutte le classi al valore massimo (240). Lo svolgimento del gioco è ciclico: ogni ciclo corrisponde ad un "Anno Dopo Ford" (nel libro il tempo viene diviso in prima e dopo Ford, il creatore del sistema in vigore. Durante ogni anno avremo quindi delle fasi che si ripeteranno fino al game over o alla vittoria finale. Se avrete selezionato il tutorial come opzione attiva, prima di ogni fase vi sarà spiegato brevemente a video in cosa consiste il vostro compito.

## CATASTROFI

La prima fase del gioco è del tutto passiva. Ogni anno nel mondo si verificano alcuni disastri (naturali o provocati dall'uomo) che causano, ognuno, vittime in tre delle cinque classi. Il numero delle calamità che colpirà la Terra sarà determinato casualmente (da 1 a 3) così come casualmente sarà determinato il numero di vittime e a quali classi apparterranno.

Questa è l'unica fase del gioco in cui si perdono cittadini, ed è quindi l'unica che può condurre al game over. In pratica lo scopo del gioco è contrastare le perdite di vite umane di questa fase. Fate perciò molta attenzione perchè è sufficiente che una sola delle classi si estingua per decretare il vostro fallimento!





## PROCESSO BOKANOVSKY

Da qui in poi è il vostro turno di farvi valere! Il racconto di Huxley ci informa che tramite questo processo è possibile far crescere da un minimo di 8 ad un massimo di 96 individui dove prima era possibile la crescita di una sola persona. Il nostro obiettivo sarà quindi quello di premere il pulsante di fuoco al momento giusto in due fasi distinte per cercare di ottenere la più alta produzione possibile.

Inizialmente avremo una freccia che si muove lungo la base di una curva gaussiana rappresentante la produzione: dove è più alta avremo una maggiore produzione.

Premendo fuoco fermeremo la freccia sotto una delle colonne che compongono la curva e la colonna stessa inizierà un ciclo di crescita/decrescita che saremo noi stessi a fermare con una successiva pressione del tasto fuoco.



Non appena comincerete il mini gioco, il tempo comincerà a scorrere inesorabilmente e per questa fase avete appena 10 secondi! Beh, 10 secondi per ogni pillola Soma a disposizione, a dire il vero.

Cosa sono le pillole Soma e che scopo hanno in questo gioco?

Nel libro di Huxley, lo Stato produce e distrinuisce gratuitamente una droga sintetica chiamata Soma che permette di tenere sotto controllo la popolazione. Le pillole portano ad uno stato di soddisfazione e felicità per cui non si pensa più ai propri eventuali fallimenti, nè a quanto possa essere squallida la propria vita (per le classi sociali più basse). Viene persino usata in aerosol per sedare eventuali agitazioni...

«Mezzo grammo per un riposo di mezza giornata, un grammo per una giornata di vacanza, due grammi per un'escursione nel fantasmagorico Oriente, tre per un'oscura eternità nella luna.»

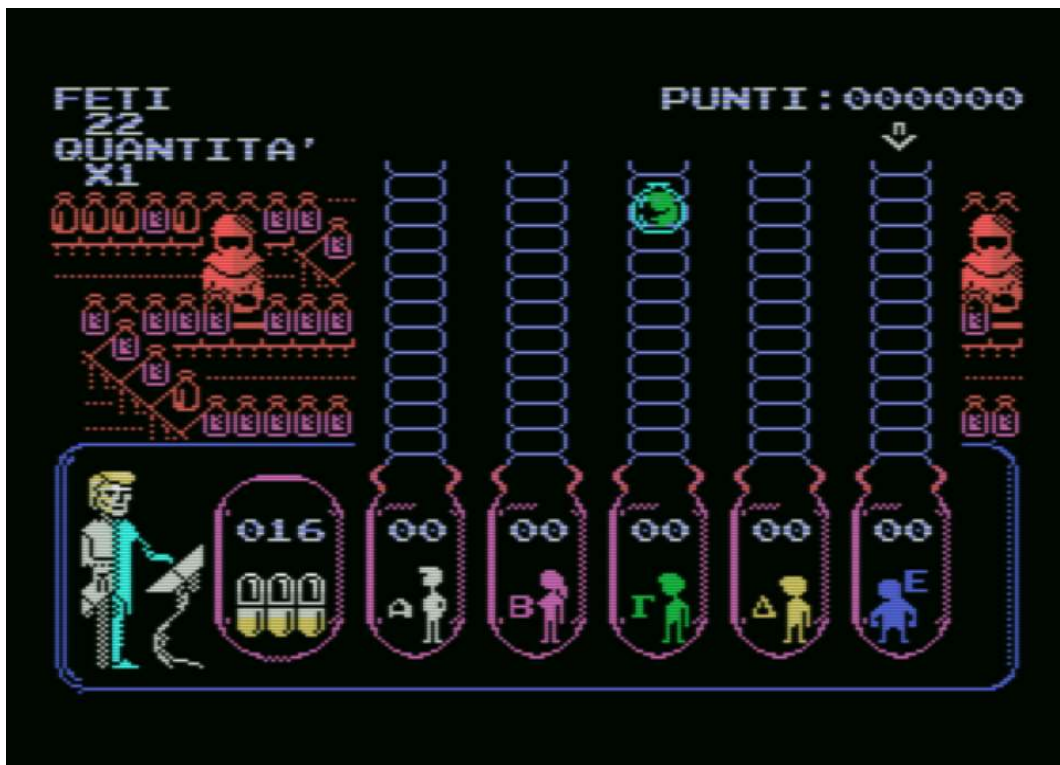
Nel gioco anche noi potremo prendere la nostra pillola, e dimenticare così gli eventuali disastri appena combinati e potremo continuare il nostro lavoro rincuorati dalla felicità sintetica. Saremo costretti a prendere una pillola Soma ogniqualvolta falliremo nei nostri incarichi. Durante il processo Bokanovsky questo avviene se scade il tempo (stiamo lavorando con materiale genetico, non vorremmo lasciarlo contaminare da agenti esterni, vero?)

Quindi, se lasciamo scadere i 10 secondi tempo senza portare a termine il nostro compito perdiamo una pillola Soma, i nostri 10 secondi vengono ricaricati e riprende il conto alla rovescia. Se scade il tempo e non abbiamo altre Soma a disposizione, e non abbiamo completato l'incarico, ci verrà attribuita la produzione minima prevista dal processo Bokanovsky, ovvero 8 embrioni.

Con una produzione di almeno 90 embrioni si ottiene una pillola Soma extra, se non si è già in possesso della massima quantità. In tal caso si otterrà invece un bonus di 1000 punti.

## STANZA DELL'IMBOTTIGLIAMENTO

Ed eccoci alla fase successiva. Gli embrioni prodotti devono ora essere imbottigliati e immagazzinati. Per farlo dovremo farli scorrere verso il basso su cinque nastri trasportatori (uno per ogni classe, in ordine decrescente da sinistra verso destra).



Per immagazzinarli correttamente dovremo seguire le istruzioni della freccia in alto, che ci indicherà via via a quale classe dovremo destinare gli embrioni che stiamo trasportando. Ma dato che il sistema informatico riceve dati aggiornati in tempo reale è possibile che spesso, durante lo spostamento degli embrioni verso il basso, dia nuove indicazioni sulla destinazione. Possiamo usare i tasti cursore o il joystick in porta 1 per muovere gli embrioni trasportati a destra e sinistra, e possiamo premere verso il basso per accelerare i nastri trasportatori e velocizzare lo stoccaggio.

Con il tasto fuoco (o la barra spaziatrice) potremo decidere quanti embrioni trasportare di volta in volta, cambiando la quantità ciclicamente: x1, x2, x4 e poi di nuovo x1 e così via. Questo ci aiuterà a velocizzare l'operazione. Tenete presente, infatti, che il tempo a disposizione per questa fase è calcolato di volta in volta in base a quanti embrioni sono stati prodotti con il processo Bokanovsky e dall'eventuale tempo residuo di quest'ultimo.

Quindi anche stavolta il tempo sarà limitato. Allo scadere del tempo perderemo una pillola Soma e il timer verrà ripristinato con lo stesso valore calcolato inizialmente. Se seguiamo le indicazioni della freccia, senza sbagliare, verremo ricompensati con del tempo extra (è necessario compiere l'operazione sette volte di seguito). Se il bonus viene collezionato consecutivamente, raddoppia (fino ad un massimo di 4 secondi bonus).

Se invece per errore immagazziniamo gli embrioni in una destinazione non prevista, metà di quelli trasportati andrà perduta (i ricettori automatici hanno bisogno di un certo tempo per spostarsi dalla posizione designata ad una inattesa, per cui alcune bottiglie cadranno sicuramente causando la perdita degli embrioni). Se perseveriamo nell'errore, gli embrioni perduti, nel disperato tentativo di sopravvivere, si combineranno fra loro dando vita ad un mutante che tenterà di divorare gli embrioni in arrivo. Fortunatamente tale aberrazione è cieca per cui si muoverà in maniera del tutto casuale alla base dei nastri trasportatori.

Ma ai problemi non c'è mai fine. Se insisteremo nei nostri sbagli, non ci sarà altra soluzione, per il bene degli embrioni, che rilasciare una radioattività contrallata per uccidere il mutante. Questa però causerà dei problemi temporanei anche al vostro sistema nervoso e avrete grosse difficoltà a controllare i comandi: la destra diventerà la sinistra e viceversa, e cercando di cambiare la quantità di embrioni trasportati ne accelererete la discesa...

Se invece sarete virtuosi e seguirete le indicazioni del sistema raggiungendo il pieno completamento dell'obiettivo, non solo potrete lavorare su un numero maggiore di embrioni per aumentare la popolazione, ma riceverete anche una pillola Soma extra (se già non avete di scorta il numero massimo consentito, in tal caso avrete 1000 punti bonus).

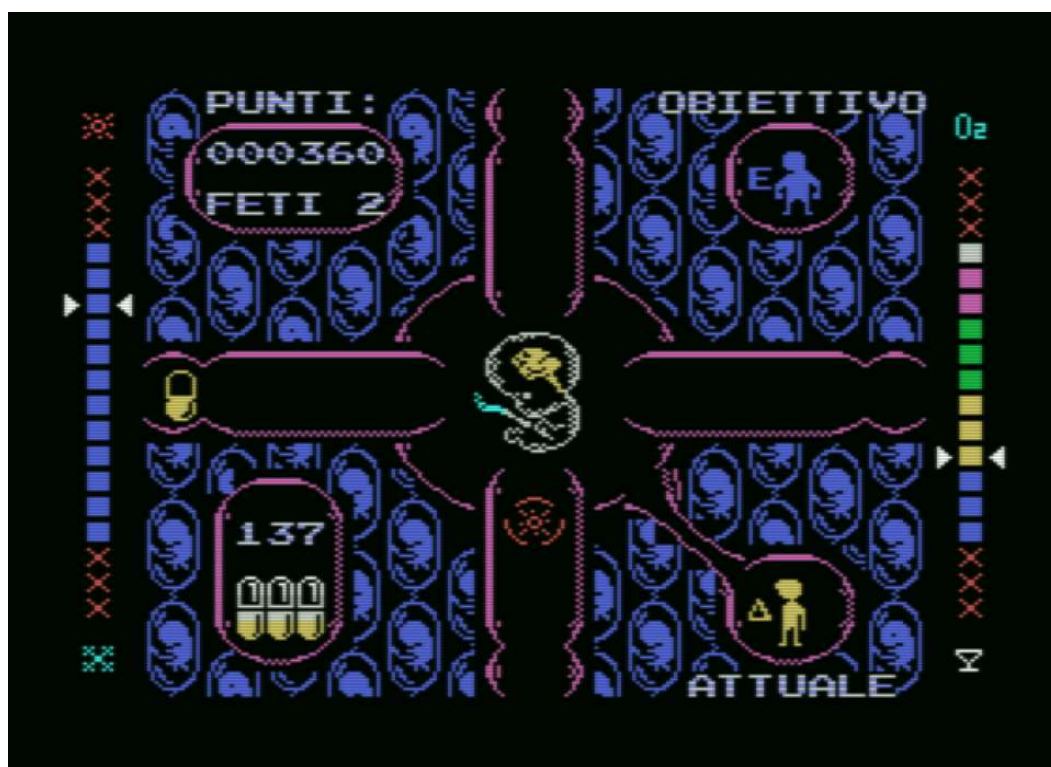
## STANZA DELLA PREDESTINAZIONE

Ecco finalmente il compimento di tutti gli sforzi di ogni bravo direttore dei centri di incubazione e condizionamento sparsi per il mondo! Ora tutti i nostri sforzi produrranno risultati utili alla comunità! Tutto il lavoro fatto fin qui verrà coronato dalla nascita di nuovi individui da aggiungere alla nostra popolazione? Sta a noi fare sì che ciò avvenga!

In questo laboratorio, la Predestination Room, dovremo condizionare uno ad uno gli embrioni per finalizzare quanto operato fino ad ora. Gli embrioni immagazzinati come Alfa dovranno essere condizionati ad esserlo, così come quelli delle altre classi. Il sistema prevede, prima di avviare il processo automatizzato di produzione, che il 10% dei feti imbottigliati (arrotondati per eccesso, e per ogni classe) sia prodotto manualmente.

I feti vengono condizionati tramite elementi esterni: caldo, freddo, ossigeno, alcohol, radio. Il nostro compito sarà fare in modo che gli elementi entrino a contatto (o meno) con il feto, in modo da condizionarlo verso la classe richiesta. Gli elementi vengono rilasciati liberamente dal sistema e saremo noi a decidere quali far passare verso il feto e quali no tramite l'ausilio di barriere disintegratrici che li dissolveranno al contatto.

Le barriere si attivano con i tasti cursore, o con il joystick, nella direzione scelta. Tenete d'occhio gli indicatori laterali, che si muoveranno su delle barre in cui sono indicati visivamente, tramite colore, i livelli necessari perchè il feto appartenga alla classe specifica. La barra localizzata a sinistra è influenzata dagli elementi caldo e freddo, mentre quella destra dipende dall'afflusso di ossigeno e alcohol.





L'elemento radioattivo ha sempre effetto, ma in maniera differente a seconda che collida o meno con il feto. Al contatto con l'embrione, infatti, ne sconvolgerà tutti i valori vitali, spostandoli su valori che i nostri tecnici ritengono essere casuali. Questo potrebbe rovinare il lavoro svolto fino ad ora su questo feto. Ma potrebbe anche avvicinarci all'obiettivo (e in alcuni casi, perfino centrarlo in pieno!). Sta a noi se rischiare il contatto. Se invece l'elemento collide con le barriere ne influenzerà il funzionamento: esse lavoreranno con comportamento opposto a quello usuale: si accenderanno in tutte le direzioni eccettuata quella scelta.

Ogni qual volta gli indicatori delle due barre laterali si troveranno entrambi all'interno del range del colore della classe obiettivo, un feto sarà stato completato e si passerà immediatamente al condizionamento dell'embrione successivo.

Attenzione, se gli indicatori a sinistra o a destra dovessero andare fuori scala (ad esempio avete l'indicatore sinistro nella posizione più bassa possibile e avviene un contatto con l'elemento freddo) perderete una pillola soma. Un simile errore infatti rischia di uccidere il feto e avrete bisogno di tirarvi su con la vostra pillolina...

Anche lo scadere del tempo porterà alla perdita di una pillola Soma. Il tempo a disposizione, per ogni tentativo concesso dalle pillole Soma, è di 150 secondi.

Fortunatamente, occasionalmente alcune piccole pillole Soma vengono rilasciate dal sistema e al contatto con il feto lo galvanizzeranno concedendovi alcuni secondi extra. Riceverete del tempo extra anche al completamento di ogni singolo feto.

Ogni qualvolta completiamo l'obiettivo totale di una classe, tutti i feti che avevamo imbottigliato per quella classe verranno prodotti e aggiunti alla popolazione.

Non verranno però prodotti né aggiunti i feti appartenenti alle classi i cui obiettivi non sono stati completati entro lo scadere del tempo (dopo aver terminato le pillole Soma, ecco perché è importante cercare di averne il più possibile). Per cui, per esempio, se avete precedentemente imbottigliato 15 Alfa e 29 Epsilon, il sistema vi chiederà di produrre 2 Alfa e 3 Epsilon. Se riuscirete a produrre solo 1 Alfa e 3 Epsilon, alla vostra popolazione verranno aggiunti solo i 29 Epsilon (perché avrete completato l'obiettivo della sola classe Epsilon). Ne consegue che dovrete sforzarvi di completare più obiettivi possibili o rischierete di invalidare il lavoro fatto fino ad ora.

Se completerete tutti gli obiettivi richiesti riceverete una pillola Soma extra o 1000 punti bonus, proprio come nelle altre prove.

La produzione avviene sempre a partire dalla classe più bassa fra quelle richieste, per cui il rischio è di non incrementare la popolazione delle classi più alte che possono essere via via decimate dalle catastrofi all'inizio di ogni anno!

Starà a voi, quindi, giocare in modo impeccabile per raggiungere tutti gli obiettivi o imbottigliare strategicamente in modo da avere individui da produrre in una classe specifica in cui magari la popolazione scarseggia, pur subendo malus e/o perdendo pillole Soma in quella fase. Insomma, decidete voi che strategia utilizzare!

# **A GREAT NEW WORLD**

Liberamente ispirato al romanzo "Il mondo nuovo" di **Aldous Huxley**

Un gioco di:

**Phaze101**

Idea originale:

**Leonardo Vettori**

Programmazione MSX:

**thegeps/Phaze101**

Programmazione C64:

**Prince/Phaze101**

Grafica:

**Leonardo Vettori**

Grafica aggiuntiva:

**thegeps/Phaze101**

Musica e effetti sonori:

**Crain/Phaze101**

Epsilon testers:

**Arnaud De Klerk  
Angelo Belmonte  
Orazio Cacciola  
Alessio Garzi  
Giovanni Galli  
Gabriele Pintus**

**Ilario Illy  
Cristiano Polenta  
Nicola Brogelli  
Emanuele Del Cucina  
Marco Fanciulli**

**Gavino Cocco  
Fausto Molichella  
Federico Gori  
Maurizio Mau Mau  
Massimo Belardi  
Davide Russo**

I dati della grafica del gioco sono compressi con Pletter, di **XL2S Entertainment**  
Le musiche e gli effetti sonori sono stati creati con Arkos Tracker 2, di **Julien Nevo**  
Assemblato con Glass assembler, di **Lauren Holst (Grauw)**