

SPECTRUM 48K / 128K

UN MUNDO FELIZ



ab
SOFTWARE


SOME RIGHTS RESERVED

INDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. EL JUEGO
3. ¿CÓMO JUGARLO?
4. LA CARÁTULA
5. CREATIVE COMMONS 2.5
6. AGRADECIMIENTOS
7. NOTA DEL AUTOR

1. INTRODUCCION

Bajo el mismo título que la genial novela de Aldous Huxley se presenta el primer videojuego de Ancient Bits®: "Un Mundo Feliz".

"Un Mundo Feliz" es un juego de nuevo desarrollo para Spectrum 48K / 128K y se presenta al "**Concurso de Videojuegos BASIC 2006**" de Bytemaniacos.com en la categoría de BASIC PURO.

"Un Mundo Feliz" está programado totalmente en BASIC y ha sido desarrollado con BASin (by **Paul Dunn**) y Blockygraphs (by **na_th_an**).

"Un Mundo Feliz" refleja problemas sociales de nivel mundial como son la inmigración ilegal, el hambre, las guerras, etc., aunque no es intención del juego "sensibilizar conciencias" ni criticar "estilos de vida". "Un Mundo Feliz" es simplemente un juego de nuevo desarrollo para las plataformas Spectrum 48K y 128K.

Los personajes y las situaciones narradas en el juego son elementos de ficción, aunque bien podrían ser reales...

2. EL JUEGO

"Un Mundo Feliz" es una aventura conversacional en la que tomamos el papel de Ngendo, un inmigrante (o emigrante, según cómo se mire) que debe viajar desde un pequeño pueblo del corazón de África hasta un país europeo para conseguir el dinero suficiente para tratar la enfermedad de su hijo Kijari.

El control del juego es sencillo, tan sólo hay que escoger la opción adecuada cuando se te pregunta. La opción correcta conduce hacia el éxito de la misión de Ngendo y la incorrecta le conduce al fracaso. A lo largo de la historia podemos encontrar los siguientes personajes:



NGENDO: Es el protagonista de la historia. Tendrá que iniciar un viaje en el que el dolor y sufrimiento estarán siempre presentes.



KIJARI: El único hijo de Ngendo. Sufre una grave enfermedad que acabará con su vida si Ngendo no reúne el dinero suficiente para el tratamiento.



AISHA: La mujer de Ngendo. Perdió una pierna por una mina antipersona cuando era pequeña.



DR.MICHAEL: Para saber más de este personaje desbloquea el contenido EXTRA del juego.



ABUELO: Para saber más de este personaje desbloquea el contenido EXTRA del juego.

El juego tiene tres finales diferentes. Si logras acceder al "Final Feliz" recibirás una contraseña para poder desbloquear el contenido de la carpeta "EXTRA" del juego, donde podrás ver gráficos eliminados del juego, curiosidades, notas del autor y mucho más.

3. ¿COMO JUGARLO?

Hay 2 formas de jugar "Un Mundo Feliz". Una es en un Spectrum 48K / 128K real y la otra es jugar en una plataforma distinta (PC, Dreamcast, PSP, etc.).

Para jugar en un Spectrum real debes pasar el archivo Un Mundo Feliz.tzx (el juego) a una cinta de cassette y luego cargarla en tu Spectrum. Para saber cómo hacer esto recomiendo el siguiente tutorial escrito por Hernán Pablo Alvarez y hospedado en Speccy.org

[LEER TUTORIAL](#)

Para jugarlo en una plataforma que no sea Spectrum 48K ó Spectrum 128K real debes jugarlo desde un emulador. Así, para jugarlo en un PC con Windows XP debes usar un emulador como Spectaculator o SpectrumAnyWhere, para jugarlo en una PSP debes usar el Pspectrum, para Dreamcast debes usar ZX4all, etc.

4. LA CARÁTULA

La ilustración de la carátula es obra de **Isaías Escudero Montón**, un artista cuyas obras podéis ver en [su blog](#). Si te gustan sus trabajos y quieres encargarle una obra para dar la calidad que se merece tu juego poneros en contacto con él a través de su blog o de Ancient Bits. ¿Estamos ante el nuevo Azpiri de la retroinformática española...?

5. CREATIVE COMMONS 2.5

"Un Mundo Feliz" se distribuye bajo licencia Creative Commons 2.5 como se muestra a continuación:



Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento.** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.
- **No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
- **Sin obras derivadas.** No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Esto es un resumen fácilmente legible del [texto legal \(la licencia completa\)](#).

6. AGRADECIMIENTOS

Ancient Bits® da las gracias a las siguientes personas cuyas aportaciones hacen posible que gente con conocimientos nulos de programación (como yo) podamos crear juegos para esas viejas máquinas que tanta diversión nos han proporcionado...

- Gracias a **Paul Dunn** por su increíble programa **BASin**.
- Gracias a **na_th_an** por su increíble programa **Blockygraphs**.
- Gracias a **Rafael Prades** por su increíble curso "**Microhobby Basic Sinclair**".
- Gracias a **todos los que haceís posible la Retro-scene**.

7. NOTA DEL AUTOR

Los caracteres "ñ", "¿", "á, é, í, ó, ú" no están disponibles en Spectrum y no he querido (ni he sabido) implementarlos como UDG's (Caracteres Definidos por el Usuario). A continuación se muestra a la derecha de cada caracter el correspondiente que le ha sustituido en el juego.

ñ → n	¿ → ?	á → a	é → e
í → i	ó → o	ú → u	