

## GAME STORY

**Premesse:** la storia inizia dopo la fine della nona stagione della serie, che termina con:

-Clara, che è stata sospesa temporalmente dai signori del tempo, è dunque priva di battito cardiaco, e dovrà essere riposizionata nella sua linea temporale per morire come previsto ed evitare una frattura nel continuum temporale. Parte quindi con Ashildir a bordo di un secondo TARDIS per tornare su Gallifrey, ma per sfruttare appieno la sua condizione di sospensione decide di “prendere la strada più lunga”, ovvero viaggiare nel tempo e nello spazio con Ashildir e vivere molte altre avventure.

- Il dottore ha perso la memoria delle fattezze di Clara (ma non delle avventure vissute con lei) e riparte con il suo TARDIS, dove trova un nuovo [cacciavite sonico](#) ed un messaggio che Clara gli ha lasciato sulla sua lavagna: "Corri, sapientone, e sii un Dottore".

La storia è ambientata nella Babilonia del VI secolo a.c. Nel momento di massima espansione della città, sotto il governo di un sovrano straniero, arrivato da molto lontano, che grazie alle sue conoscenze tecnologiche e al fatto che dopo il suo arrivo ogni lingua diventa comprensibile, viene riconosciuto come dio dalla popolazione locale, che lo venera. Questo sovrano ha iniziato la costruzione di una torre, che si innalza dal centro della città, e che cresce sempre di più, grazie al lavoro tutti i fedeli che accorrono da ogni parte per stabilirsi lì. La popolazione è molto devota, ma c'è un piccolo movimento di ribellione, capeggiato da un babilonese di nome Abramo, che non crede alla natura divina del nuovo sovrano, e cerca in tutti i modi di far aprire gli occhi anche al resto della gente.

La struttura della città è circolare, ci sono due cinte murarie, la prima è più bassa, e al suo interno vive la maggior parte della popolazione, in maggioranza contadini, che coltivano i campi al di fuori delle mura, artigiani e commercianti di basso livello. All'interno della seconda cinta invece vivono i mercanti più ricchi, i nobili, e i servi di alto rango. Al centro della città sorge la Torre.

### Introduzione/tutorial

Dopo aver lasciato il dottore, Clara e Ashildir si mettono in viaggio, e il TARDIS riceve una richiesta di aiuto, dalla babilonia del 650 AC: [Incuriosite](#), inseriscono le coordinate da cui arriva il segnale e partono. [\[sequenza filmica iniziale, non giocabile\]](#)

Una volta uscite dalla cabina, si ritrovano in cima ad una torre altissima, al centro di una città nel deserto. L'atterraggio del TARDIS non è passato inosservato, infatti le due protagoniste vengono subito fermate da un manipolo di guardie, che stupite e un po' spaventate, le conducono all'interno della torre, dal loro sovrano, che chiamano dio. L'uomo le “riceve” in una stanza enorme, ma non particolarmente sfarzosa, pone loro molte domande, su chi sono e soprattutto su come spieghino la presenza del TARDIS: Clara e Ashildir tentano di rispondere in vari modi ma il re non crede ad una sola parola. Ovviamente, non raccontano la verità, sarebbe pericoloso ed ancora meno credibile. Spazientito il re le fa portare nella prigione sotterranea della città.

### Livello 1

in prigione Clara e Ashildir incontrano un altro prigioniero, Abramo, che, molto stupito del loro modo di vestire e comportarsi, all'inizio è diffidente, ma quando capisce che sono state rinchiusi anche loro perché considerate ostili al re si “ammorbidisce” e racconta loro di essere il capo di una fazione ribelle all'attuale sovrano, che si fa chiamare dio, ma che in realtà (secondo Abramo) è solo un uomo come gli altri, particolarmente bravo con i trucchi.

Questa storia interessa abbastanza le protagoniste, che in effetti hanno ricevuto una richiesta di aiuto, e quindi sospettano che possa avere a che fare con questo sovrano.

A questo punto, Abramo rivela di avere un piano di fuga, e insieme i 3 escono dalla prigione. [\[puzzle/enigma in cui inseriamo elementi fantascientifici per rendere l'idea che effettivamente il re si serve di tecnologia aliena\]](#)

Il tunnel che porta all'esterno sbuca al di fuori della prima cinta muraria della città, sopra al fiume Eufrate, i tre fuggitivi quindi si tuffano, e raggiungono, non senza sforzo, la riva opposta. Le guardie però hanno dato l'allarme, e sono partite all'inseguimento. Ad un certo punto Abramo si ferma a cercare qualcosa e rimane indietro, così viene ricatturato./Abramo cerca di creare un

diversivo ma rimane indietro.

## Livello 2

Dopo aver camminato un po', Clara ed Ashildir arrivano alla porta della città. Ora, la loro priorità è capire come raggiungere il TARDIS, non tanto per andare via (hanno ricevuto una richiesta di aiuto, devono indagare) ma perché lasciarlo in mano a degli sconosciuti, e ad un re che si spaccia per divinità, e che potrebbe non essere umano può essere molto pericoloso.

Dunque, le due protagoniste cercano un modo per tornare in città: sembra che l'unico sia passare dalla porta principale, ma non è certo una passeggiata, con le guardie che la sorvegliano giorno e notte. Vedono una carovana di mercanti che sta per entrare: provano ad aggregarsi, ma con il loro aspetto e il fatto che sono due donne sole, non trovano molta collaborazione. L'unico che si lascia convincere è il proprietario di un gruppo di prostitute, che le prende "a servizio" convinto che siano due mogli ripudiate per i loro costumi frivoli. [\[qui per convincere il mercante il giocatore deve parlare con gli altri membri della carovana e scoprire quali sono le sue preferenze/punti deboli per convincerlo, es: portare una bottiglia di vino...\]](#) Vestite e mescolate alle altre ragazze, Clara e Ashildir entrano in città. Poco dentro la porta, cercano di staccarsi dal gruppo, ma il mercante cerca di ostacolarle: Clara inizia a cercare una via di fuga diplomatica e senza spargimenti di sangue, Ashildir invece pugnala il mercante alla gola, senza pensarci troppo. [\[qui, dal momento che il mercante le ostacola, Clara rimane non giocabile, e si può muovere solo Ashildir, che come unica opzione ha "metti KO"\]](#)

Qui abbiamo un litigio tra le due, che alla fine proseguono insieme, anche se non sono d'accordo con i reciproci "metodi di indagine": Clara trova quelli della compagna troppo invasivi.

## Livello 3

una volta dentro la città, scoprono che c'è una seconda cinta di mura, molto più sorvegliata e fortificata della prima, all'interno della quale risiedono ricchi e nobili, e nella quale si trova l'altissima "torre di dio", come viene chiamata dagli abitanti del luogo. Capiscono che da sole possono fare poco, allora cominciano ad indagare, [\[andando in giro per la città e parlando con le persone\]](#) per scoprire un po' di più sulla ribellione, e sulla situazione in città. Così vengono a conoscenza di come il dio sia arrivato, e del fatto che dopo il suo arrivo ogni lingua divenne comprensibile, di come la città abbia iniziato ad allargarsi sempre di più, e la torre, iniziata come progetto per dare lavoro ai fedeli, si alzi a dismisura da anni, grazie a tutte le persone che arrivano per rendere omaggio al dio.

Ora, Clara e Ashildir capiscono che c'è qualcosa di strano, e decidono che prima di andarsene sarebbero arrivate in fondo alla questione, anche se ancora non hanno scoperto chi ha mandato la richiesta di aiuto.

Parlando con la gente del posto scoprono dove Abramo viveva con sua moglie, prima di diventare un ricercato, e si dirigono a casa sua.

Qui eludono facilmente la guardia messa a sorveglianza, ma questa si accorge dei movimenti all'interno e va a cercare rinforzi. [\[parte un timer, che conta il tempo che le guardie ci mettono ad arrivare, allo scadere bisogna essere fuori, altrimenti si viene ricatturate e si deve ricominciare.\]](#) Cercano indizi, su chi possano essere i membri della ribellione o su dove si nascondono, e trovano un oggetto particolare che gli ricorda un mercante della carovana.

Arrivano le guardie, Clara e Me scappano ed iniziano a cercare quest'uomo.

## Livello 4

Raggiunta l'abitazione dell'uomo, un mercante di media ricchezza, un po' fifone e non particolarmente scaltro, riescono a convincerlo ad aiutarle ad oltrepassare la seconda cinta di mura, a patto che poi loro avrebbero aiutato Abramo a fuggire di nuovo.

Il mercante le porta dunque nella cripta dove la ribellione si riunisce, e viene pesantemente insultato sia da Sara, moglie di Abramo, sia dagli altri membri, per aver condotto due straniere al loro rifugio.

A questo punto Clara ed Ashildir convincono la ribellione ad aiutarle: creano un diversivo per permettere loro di entrare in città.

## Livello 5

ai piedi della torre, Clara e Me ritrovano Abramo e (dopo un sacco di puzzle lunghi e difficili ) riescono ad entrare nella torre: a questo punto notano incastonato nella struttura stessa della torre il TARDIS del dottore, e un losco figuro che cerca di aprirlo. (il TARDIS non riconosce più il dottore, che sta perdendo la sua natura, infatti manda una richiesta di aiuto all'unico altro TARDIS)

**Livello 6-7:** ingaggiamo una lotta con questo signore, convinti che abbia in qualche modo rubato il TARDIS, ma alla fine scopriamo che è il dottore stesso, giunto alla sua penultima rigenerazione. Infatti, il (numero del dottore della vecchia serie') dottore ha già incontrato se stesso nella sua ultima rigenerazione, detta Valyard, che incarna tutto ciò che di male esiste in lui. Ogni signore del tempo è destinato a diventare malvagio ed avido di vita alla fine, ma qui il tutto sarebbe peggiorato, perché il dottore ha vissuto centinaia di vite in più rispetto a tutti gli altri signori del tempo. Quindi il dottore, temendo quello che sarebbe diventato dopo la sua morte e rigenerazione, ha pensato ad un modo di assorbire energia all'infinito, per poter non morire mai e rimanere buono.

Il modo sarebbe assorbire energia vitale dagli umani: arrivato a babilonia in cerca di vita, all'alba dell'umanità, condivide le sue conoscenze, e viene preso da molti abitanti del posto come una divinità. Pensa di sfruttare questa occasione per raggiungere il suo scopo: con il meccanismo di traduzione del TARDIS rende possibile agli umani comprendersi tutti, e ponendosi come nuovo dio li spinge a lavorare tutti insieme alla costruzione della torre di Babilonia per lui. La torre è fatta di un materiale altamente conduttivo, che assorbe l'energia di chi vi lavora e la immagazzina nel TARDIS. La paura della morte e delle sue conseguenze, spinge il dottore a volere sempre più energia, a richiamare sempre più persone alla sua torre, e mano a mano che si aggiungono piani, l'egoismo del dottore cresce, e la parte buona di lui piano piano scompare. La costruzione della torre non terminerà mai così: è il pretesto per attirare sempre più nuove persone, per dimostrare che lui può mantenere la pace, offrendo alle persone la capacità di comprendersi e collaborare.

### **Finale**

**Livello 8:** abbiamo inseguito il dottore fino alla cima della torre. A questo punto il nostro scopo è far sì che lui accetti il suo destino, che accetti che la morte arriva per tutti prima o poi, e che va affrontata. Soprattutto, che lui impedendosi di diventare il Valyard, rifiutando di abbandonare la sua penultima reincarnazione, rischia di creare un paradosso temporale: essendosi già combattuto, ha creato un punto fisso nel flusso temporale, se lui rimane buono e non torna indietro per combattersi, non potrà nemmeno avere paura del suo ultimo sé, e quindi non evitare di diventare il Valyard. Questo paradosso potrebbe creare una spaccatura nel flusso, e avere ripercussioni sulla struttura stessa dell'universo.

Lo scopo è di fare sì che lui si ricordi di Clara, la riconosca, e soprattutto che ricordi il suo coraggio nell'affrontare la morte e il suo destino.

(Ashildir può anche essere importante perché ha buone ragioni di considerare l'immortalità una brutta cosa.

Idea di ambientare una parte del livello nella mente del dottore, in stanze dove trova ricordi di Clara, e delle avventure passate con lei, e attraverso una serie di puzzle attivare i ricordi. Unico livello in cui muoviamo il dottore.)

Alla fine il dottore si rassegna al suo destino, riparte per un nuovo viaggio, in cui cercherà di aiutare più persone possibili, come una “redenzione anticipata” per quello che farà dopo.

Ripartendo rimuove il tardis alla base della torre, facendola crollare in una scena animata con esplosioni molto fighe...

Ripartendo, causa il crollo della torre e l'incomprensione delle lingue torna, rendendo gli umani incapaci di comunicare e di collaborare come prima. La città e le rovine della torre vengono abbandonate.