

Murder
in Alguer

Ruiza

COME SI GIOCA

Murder in Alger è una interactive novel in Realtà Aumentata da giocare sul posto oppure da casa tramite questo sketchbook.

Come giocatore possiedi il dono della Psicometria, il potere di vedere avvenimenti del passato estraendo queste memorie dagli oggetti inanimati. Il mezzo con il quale esprimi questo potere è il tuo telefono. All'inizio del gioco ricevi una email da una tua vecchia conoscenza, che ti chiede di aiutarlo a ritrovare una ragazza scomparsa ad Alghero. Subito dopo vedrai una prima visione che riguarda proprio la ragazza.

PER GIOCARE SCARICA LA APP SUL TUO CELLULARE



COME SI GIOCA SUL POSTO

La mappa mostra 10 locazioni nelle quali sono accaduti dei fatti legati alla vicenda. Quando sei sul posto apri la mappa e seleziona la locazione. Verrai investito da una serie di immagini confuse. Prova a intuire quale oggetto in particolare contiene la visione. Quando l'hai capito premi sul pulsante "Attiva la psicometria" e inquadra l'oggetto. Se la tua intuizione è corretta, dovrai solo individuare una superficie piana (il pavimento, il piano stradale, un marciapiede...) dove far comparire i personaggi.

COME SI GIOCA DA CASA

Se non ti trovi ad Alghero o non puoi visitare tutte le locazioni, puoi utilizzare questo sketchbook per attivare le visioni, ma considera che è divertente solo la metà! Nelle prossime pagine troverai 10 disegni ritrovati nel taccuino della ragazza scomparsa. Inquadrali con lo smartphone e vedrai comparire la visione sopra al disegno.



from: ispettore@alghero.it
to: investigazioni_occulte@mail.net

Ciao,

avrà letto della scomparsa della studentessa spagnola qui ad Alghero. La ragazza, Sophia, era arrivata qui in città solo da qualche settimana per completare la sua tesi sulla lingua Catalana. Il nostro commissariato è sulla graticola da 10 giorni.

L'abbiamo cercata dappertutto, interrogando colleghi e docenti. Tutti ricordano la ragazza dai capelli bianchi e gli occhi di diverso colore, ma nessuno l'ha vista. Questa ragazza sembra svanita nel nulla. Dobbiamo trovarla. La sua famiglia ha agganci importanti e la stampa spagnola ci sta massacrando.

Abbiamo bisogno del tuo aiuto, ma come sai non possiamo rivelare la "fonte" delle tue informazioni. Le tue "visioni", ottenute con la "Psicometria", imponendo le mani per vedere cos'è accaduto in passato in quei luoghi, non sono una scienza della quale si possa parlare senza far storcere il naso agli scettici.

Vieni ad Alghero, fai un giro in città e nei dintorni e aiutaci a scoprire cos'è successo a Sophia.

Ti allego una sua foto e un piccolo album da disegno che abbiamo ritrovato nella sua stanza. Potrebbe esserti utile.

P.S.

L'unica cosa che abbiamo scoperto è che Sophia si accompagnava spesso con un ragazzo algherese. Un tipo a posto, ma fissato con l'esoterismo e senza legami familiari o parenti stretti. Allego anche una sua foto, presa dai nostri archivi



Porto Conte: MA.SE Museo Antoine de Saint-Exupéry
Capo Caccia: Belvedere
Villaggio nuragico di Palmavera
Necropoli di Anghelu Ruju
Museo del Corallo
MUSA - Museo Archeologico
Fortificazioni: trabucco
Complesso Monumentale S. Francesco
Porta terra: monumento ai caduti
Piazza del teatro

L'Alguer brilla també
a sota de la pluja



Balneario di Caposcaccia

Complesso Monumentale S. Francesco



Finalment u interessat
de darers a me conèixer.
Practicament li he recontat
tota la mia vida.
L'hasarié enfadat?

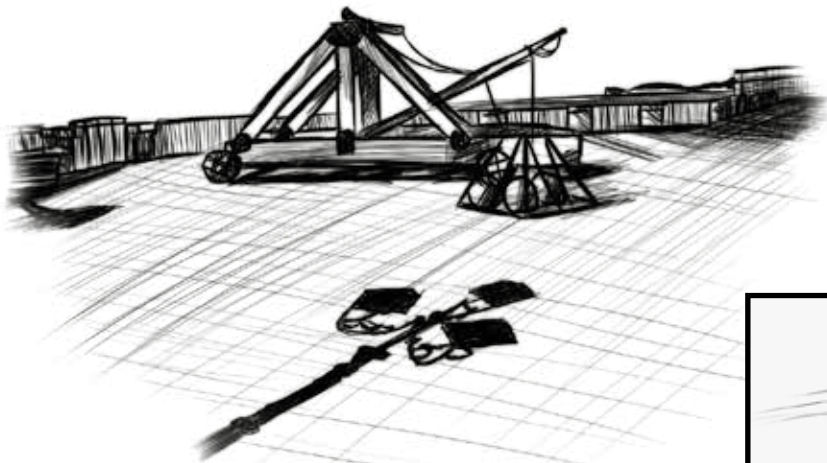


*'Es així bell!
No tenc ninguna esperança....
Encara un altre alguerís?*

*Sol ahir he desfet les baliges
i escomencen ja
les encontres interessants*



Trabucco nei bastioni



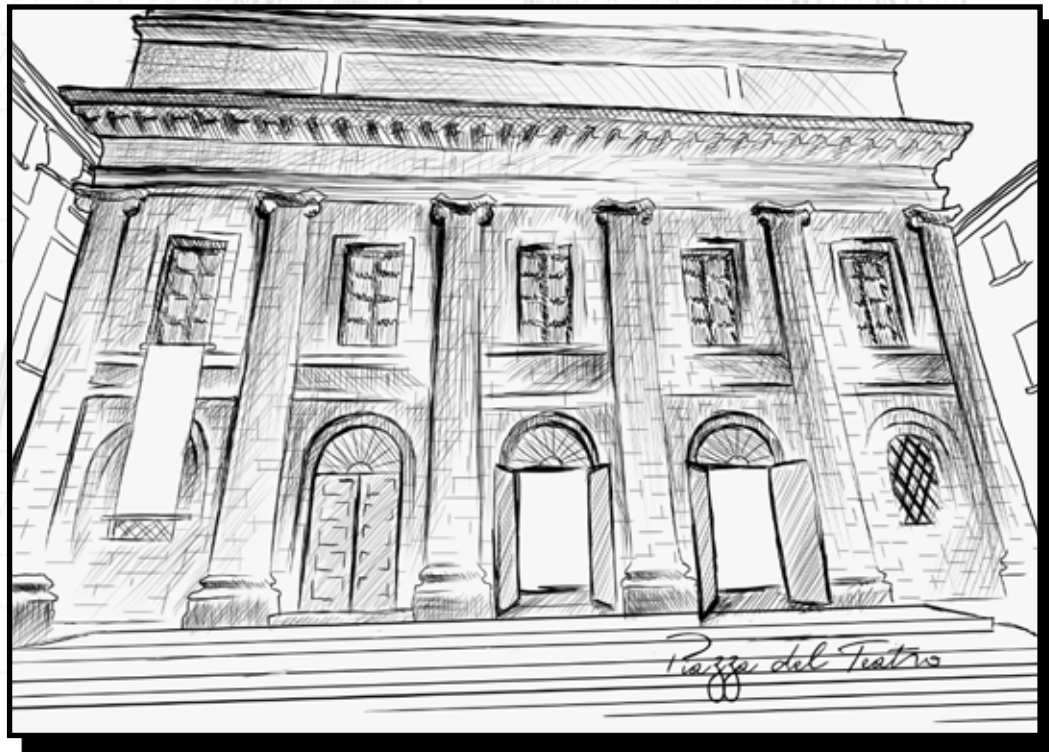
Qui sap guals veritats me
recontaran sobre aqueixa Necropoli

Me la recordara
assai bella i l'Alguer
és restada així



Necropoli di Angiola Tiju

*Qui gran bella jornada!
Finalment ho sol!*



*No m'era abizada mai que l'Alquer
fossi una ciutat màgica.
Cada lloc té una història*

Museu Sant' Espirid
Porto Conte



En aquí hi tenc de
venir amb Alexandros.
Me dona alegria quan reconta
les llegendes de l'Alguer.
Ell hi creu de daveros!

Me tenc de donar una regulada:
més estudis i més poc Alexandros





Questo libro-gioco è stato prodotto con l'assistenza finanziaria dell'Unione Europea nell'ambito del programma ENI CBC Bacino del Mare Mediterraneo. Il contenuto di questo gioco è di esclusiva responsabilità della Fondazione Alghero, partner del progetto MEDGAIMS e non può in nessun caso essere considerato come riflettente la posizione dell'Unione Europea o delle strutture di gestione del programma.

Questo libro-gioco è stato finanziato nell'ambito del progetto MEDGAIMS n° A_A.1.3_209 finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del programma ENI CBC Bacino del Mare Mediterraneo con un contributo di 2,1 milioni di euro.

Dichiarazione sul programma: "Il programma 2014-2020 ENI CBC Bacino del Mare Mediterraneo è un'iniziativa multilaterale di cooperazione transfrontaliera (CBC) finanziata dallo strumento europeo di vicinato (ENI). L'obiettivo del programma è quello di promuovere uno sviluppo economico, sociale e territoriale giusto, equo e sostenibile, che possa far progredire l'integrazione transfrontaliera e valorizzare i territori e i valori dei paesi partecipanti. I seguenti 13 paesi partecipano al programma: Cipro, Egitto, Francia, Grecia, Israele, Italia, Giordania, Libano, Malta, Palestina, Portogallo, Spagna e Tunisia. L'Autorità di Gestione (MA) è la Regione Autonoma della Sardegna (Italia). Le lingue ufficiali del programma sono l'arabo, l'inglese e il francese. Per ulteriori informazioni, si prega di visitare: www.enicbmed.eu.

Dichiarazione sull'UE: "L'Unione Europea è composta da 27 Stati membri che hanno deciso di collegare gradualmente il loro know-how, le loro risorse e i loro destini. Insieme, durante un periodo di allargamento di 50 anni, hanno costruito una zona di stabilità, democrazia e sviluppo sostenibile mantenendo la diversità culturale, la tolleranza e le libertà individuali. L'Unione europea è impegnata a condividere le sue conquiste e i suoi valori con i paesi e i popoli al di là delle sue frontiere".



Trasformare i monumenti in un'esperienza di gioco e di divertimento, di interazione con la storia e con l'identità della città, di scoperta attraverso modalità nuove, più dinamiche e coinvolgenti, del suo patrimonio museale, naturale, artigianale e culturale. È l'obiettivo dei giochi realizzati e pensati nell'ambito del progetto europeo MED GAIMS Gamification for Memorable tourist experienceS, finanziato dall'Unione Europea attraverso il Programma ENI CBC Mediterranean Sea Basin con un contributo di 2.1 milioni di euro. Fondazione Alghero, che è uno dei partner del progetto che vede coinvolte altre sei organizzazioni in Libano, Spagna e Giordania, ha ricompreso i giochi fisici e digitali che interessano direttamente il suo territorio sotto il brand di "Play Alghero", puntando così a rivoluzionare la tradizionale visita ai siti culturali utilizzando tecniche e tecnologie della gamification, sia analogiche che digitali, per innovare e rendere unica l'esperienza di chi visita i territori coinvolti nel progetto.

Grazie a MED GAIMS, ad Alghero sono stati realizzati 10 giochi, 6 fisici e 4 digitali, con la partecipazione di cittadini attivi, associazioni culturali, giovani appassionati di gaming e professionisti del settore.

Per maggiori informazioni www.playalghero.it

Murder in Alger è stato interamente ideato e realizzato da Net Press
con la collaborazione degli studenti di Game Maker Academy



Per lo sketchbook progetto grafico di Manuel Falqui e disegni di Tiziana Pirina

www.net-press.it www.gamemakeracademy.it