

# No-Signal - Marconi the Game

## L'App

No-Signal - Marconi the Game è un'app di gioco basata su una **meccanica di tipo 'escape room'**, accompagnata da una forte componente narrativa in **animation 2d**. L'obiettivo è rendere partecipe e complice il giocatore, fargli approfondire temi come la vita e il carattere fuori dagli schemi di Marconi, imparare a conoscere, ricostruendo e facendo funzionare, gli **apparati tecnologici** importanti per la storia del fisico bolognese e sperimentare in ottica "maker": ideare, costruire e riprovare. L'applicazione è ideata per un target di ragazze e ragazzi (scuole medie e superiori) fruibile da **device iOS** e **Android** ed è **bilingue** (italiano e inglese). È scaricabile gratuitamente in versione al link [www.marconinოსignal.it](http://www.marconinოსignal.it) e nei principali store.

## Lo Storytelling

Il gioco si snoda in **sei capitoli**, legati ognuno a una scoperta, uno strumento o un'invenzione importanti per la vita e il percorso di Marconi. Tra questi ci sono l'oscillatore del prof Augusto Righi, la strumentazione del marconista che ha permesso di salvare i passeggeri a bordo del transatlantico *Republic* e la radio marconiana. Attraverso questi sei capitoli si sviluppa l'arco narrativo, concentrato su due punti di vista paralleli: da una parte, la vita e le scoperte del **giovane Marconi**, dall'altra, il viaggio nel tempo del giocatore, accompagnato da un misterioso Marconi proveniente da un altro universo, per ripristinare le telecomunicazioni nel suo mondo. L'incipit narrativo, infatti, mostra come un **malfunzionamento** causato da un'anomalia che ha stravolto il continuum temporale della nostra realtà abbia colpito a livello globale il mondo delle telecomunicazioni: solo il giocatore, ripristinando le invenzioni di Marconi nel tempo, potrà risolvere la situazione.

La storia del gioco è fruibile sia attraverso le sezioni di **narrazione testuale**, che nelle parti in **animazione 2D**: le prime trattano la storia del giocatore con il Marconi dell'altro universo, mentre le parti animate si concentrano sulla vita del giovane Marconi e delle persone che lo hanno accompagnato.

## Il Gioco

L'esperienza di gioco si basa sulla capacità del giocatore di **analizzare** e **comporre** l'invenzione, o l'apparato tecnologico, che si trova davanti in modo da farlo funzionare. Nelle fasi di gioco, il giocatore si trova davanti alle **riproduzioni 3D realtime** degli strumenti, degli attrezzi e dei componenti di cui sono fatte le invenzioni, con cui può interagire in modo realistico per costruire e far funzionare gli apparati tecnologici, in sfide di complessità variabile. Ricostruendo in prima persona le invenzioni e gli strumenti usati da Marconi, il giocatore approfondirà i **principi della fisica** alla loro base, apprendendo in modo diretto attraverso la sperimentazione ludica e la gamification. Per aumentare l'accessibilità del gioco in favore degli utenti diversamente abili, sono presenti diverse funzioni che permettono, ad esempio, di modificare la dimensione del font e di attivare il text to speech e la modalità ad alto contrasto. Queste permettono una **fruizione più agevole** per gli utenti ipovedenti, mentre, l'utilizzo di una narrazione muta, studiata per essere fruibile anche senza audio, è pensata per agevolare un pubblico non udente.

## **L'Animation**

Valore aggiunto del progetto è la presenza di una forte componente narrativa in **animazione 2D**. Questa, oltre ad arricchire lo storytelling del gioco, è pensata per essere estrapolabile per diventare un cortometraggio animato indipendente ad uso divulgativo, che racconta la storia di Marconi e delle figure che lo hanno accompagnato. Le sequenze animate realizzate si concentrano infatti sul **punto di vista del Marconi** del nostro mondo, con una storia che segue il fisico dalla giovane età, fino all'età adulta. Oltre alla sua storia, nelle sequenze animate sono presenti numerosi **personaggi** che hanno a modo loro influenzato il percorso di Marconi. Per ognuno di questi personaggi, nel gioco, è presente una breve scheda informativa didattica.

Un progetto del Settore Cultura e Creatività del Comune di Bologna sostenuto dalla Regione Emilia-Romagna. Realizzato con la collaborazione scientifica di Fondazione Marconi, Università di Bologna e Museo del Patrimonio Industriale del Settore Musei Civici Bologna è sviluppato da Melazeta.

### **In breve, No-Signal - Marconi the Game è:**

- App di gioco mobile iOS e Android
- Bilingue:
  - italiano
  - inglese
- Target: adolescenti (scuole medie e superiori) a prescindere dal genere
- Gioco 3d real time:
  - modalità escape game
  - meccaniche improntate sul "learning by doing"
  - sei capitoli di gioco dedicati ad altrettanti traguardi scientifici di Marconi
- Forte impronta narrativa:
  - fasi di storytelling testuale e animata
- Intermezzi in Animazione 2D:
  - fruibili in game o estrapolabili come cortometraggio animato
- Funzioni per accessibilità avanzata:
  - gestione dimensione del font
  - modalità ad alto contrasto
  - text to speech
- scaricabile gratuitamente al link [www.marconinosignal.it](http://www.marconinosignal.it) e nei principali store