Bury me, my Love

Titolo italiano: (se disponibile)	Se mi ami, non morire
URL	http://burymemylove.arte.tv/
Lingue:	Inglese, francese, tedesco, italiano, spagnolo, polacco (come App ma non ancora su Steam), altre lingue a venire
Autore: (se disponibile)	The Pixel Hunt, Figs, ARTE France
Nominativo dell'istituzione o del progetto:	Playdius
Accesso ai dati:	10/2018
Codice di e-Civeles:	PM01

Obiettivo principale del gruppo target usando il gioco/ piattaforma
(solo per possibili gruppi allargati)

Internazionale	●
Europeo	○
Nazionale	○
Regionale	○
Locale	○

Principale gruppo target:	Adolescenti e adulti, interessati a saperne di più sulla vita dei rifugiati.

Scopi del gioco/ e-platform (una o più)	
Migliorare le competenze digitali	☐
Migliorare la consapevolezza (inter) culturale	☑
Ottenere competenze geo spaziali /geografiche	☐
Imparare una lingua	☐
Migliorare le funzioni e la formazione cognitiva	☐
Promuovere la consapevolezza tra gli immigrat	☑

Riassunto del gioco

Ispirato da eventi reali e intriso di temi d'amore, speranza e migrazione, Bury me, my Love racconta la storia della rifugiata siriana Nour e di suo marito Majd mentre Nour intraprende un pericoloso viaggio verso la sicurezza. Il titolo della finzione interattiva guidata da una storia deriva dalla frase d'addio siriana che significa approssimativamente "Fate attenzione, e non pensate nemmeno a morire prima di me". Questa frase assume un significato più profondo quando i giocatori assumono il ruolo di Majd, che è costretto a rimanere indietro e può comunicare con la moglie solo attraverso i loro smartphone. Leggendo i messaggi istantanei e scegliendo le opzioni di risposta, i giocatori aiutano Nour a superare le difficoltà che incontrerà, con la storia con finali multipli. Seppellirmi, il mio Amore (Bury me, my Love) può essere giocato in tempo reale, con messaggi che arrivano a intervalli intermittenti, a volte per ore. È disponibile anche un'opzione fast-track, che permette di giocare la storia senza pause.

Questioni tecniche

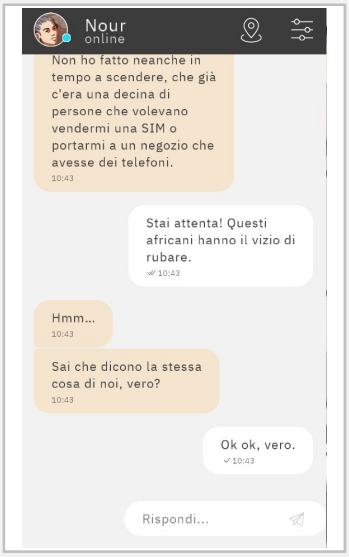
	sì	no
Registrazione richiesta	✔	
Registrazione autonoma/ deve essere installata	✔	
Può essere usata direttamente in un Browser. Se si, quale?		✔
I Browser hanno il permesso di usare Adobe Flash		✔
Ulteriori software necessitano di essere installati. Se si, quali?		✔
Disponibili a titolo gratuito		✔

In evidenza

(aspetti importanti del gioco che dovrebbero essere inclusi)

Prima di acquistare il gioco (a seconda della piattaforma il prezzo per l'applicazione è di circa € 2,00 a € 5,00) è possibile giocare al prologo gratuitamente - si può trovare qui: http://burymemylove.arte.tv/

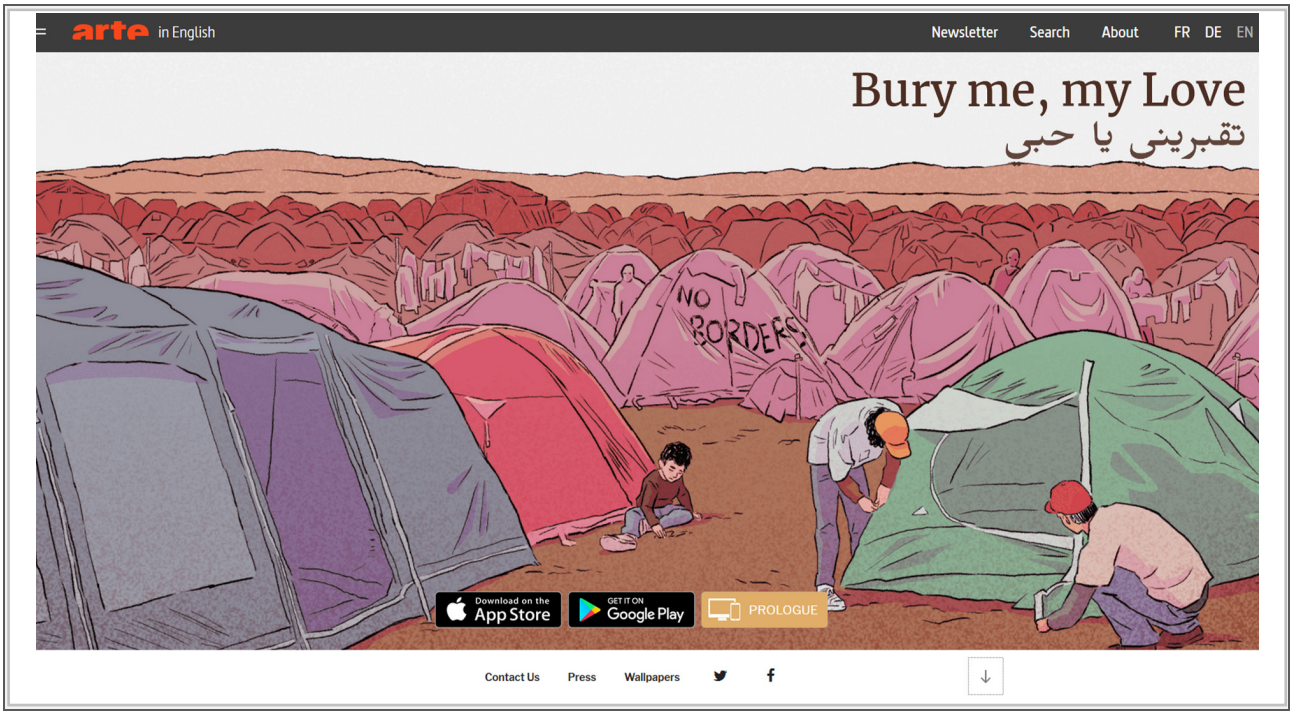
Nominato al 7° Festival Internazionale dei Giochi e dei Media Giocattoli, aprile 2018



Fonti

(Per esempio: link da internet che possono fornire linee guida per gli insegnanti che desiderano usare il gioco)

Una foto del gioco



Erasmus+ e-Civeles Project: Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments.
Reference 2017-1-ES01-KA204-03840