

"Mulighedernes Land?" er udviklet af Nationalmuseet, Euman og Tripledesign.
For yderligere oplysninger, kontakt venligst:

Koncept og design:

tripledesign

www.tripleddesign.dk
Kontakt: Marianne Tietge
marianne@tripleddesign.dk
tel. +45 61 71 19 11

Teknologi:

euman **LifePilot**

www.euman.com
Kontakt: Christian Hage
ch@euman.com
tel. +45 33 22 88 95

Indhold:

 NATIONALMUSEET

www.natmus.dk
Kontakt: Klaus Støttrup Jensen
klaus.stoettrup.jensen@natmus.dk
tel. +45 29 66 10 42

Frilandsmuseet er en afdeling af Nationalmuseet og er beliggende nord for København:
Frilandsmuseet, Kongevejen 100, 2800 Lyngby

"Mulighedernes Land?" er økonomisk støttet af Kulturnet Danmark-puljen og er en videreudvikling af Nordic Handscape projektet.

"Land of Opportunities?" is developed by Nationalmuseet (Danish National Museum), Euman and Tripledesign.

Concept and design: Tripleddesign
Technology: Euman
Content: Nationalmuseet

The open air museum "Frilandsmuseet" is a subdivision of the Danish National Museum, it is located north of Copenhagen.

"Land of Opportunities?" is economically supported by "Kulturnet Danmark", and is a further development of the "Nordic Handscape" project.

Mulighedernes **LAND?**

Et interaktivt rollespil på Frilandsmuseet
baseret på mobil teknologi

An interactive role-playing game at the
open-air museum "Frilandsmuseet"
based on mobile technology





Hvordan former man sin egen skæbne i slutningen af 1800-tallet, hvis man er uægte barn fra fattiggården - eller den temperamentsfulde søn af en storbonde?

I Frilandsmuseets banebrydende virtuelle rollespil "Mulighedernes Land?" påtager spillerne sig roller som piger og drenge på kanten af voksenlivet i slutningen af det 19. århundrede - forskellige mennesker fra forskellige miljøer, som alle skal træffe valg - og finde deres egen vej i livet med de muligheder og begrænsninger, som datiden gav.

Med mobiltelefon og GPS i hånden får spillerne adgang til et virtuelt lag af oplevelser, der er lagt hen over Frilandsmuseets fysiske miljøer. De rejser tilbage i tiden og kan interagere med museets bygninger, landskaber og genstande på en helt ny måde. Rundt om på gårdene venter forskellige begivenheder, som gør spillerne i stand til at vinde og tabe point alt efter hvordan de agerer. Med opmærksomhed, eftertænkksomhed og samarbejde kan spillerne selv være med til at skabe deres egen succes og fuldføre deres mission.

How can you control your own destiny at the end of the 19th century, if you are the fatherless child born at the poorhouse - or the fiery son of a peasant?

In "Land of opportunities?" - the new virtual role-playing game at the open-air museum "Frilandsmuseet", the players take on characters as boys and girls on the edge of adulthood in the late 19th century. With different backgrounds, they all have to make choices and find their own way through life, with the possibilities and limitations offered at that time.

By use of GPS connected mobile phones the players get access to a virtual layer of information and storytelling overlaying the physical settings of the museum. The mobile phone at hand, the players travel back in time, and are able to interact with and react on this new experience layer. On the museum locations different incidents await the players, making it possible for them to win and loose points depending on how they act. With attention, thoughtfulness and cooperation the players can secure their success and fulfill their mission.

Med "Mulighedernes Land?" er Frilandsmuseet blandt de første i Danmark, der til fulde udnytter den mobile lærings muligheder ved at koble virtuelle roller med et fysisk miljø. "Mulighedernes Land?" rykker netværksspillet ud i det fysiske miljø, lader museumsmiljøerne og genstandene indgå i et spil, og ansporer til læring gennem bevægelse. Der skabes en engagerende læringsoplevelse, der udfordrer og involverer spillerne.

"Mulighedernes Land?" bygger på princippet om at give bestemt information til bestemte brugere, afhængig af brugerens fysiske position - i dette tilfælde kontekstbaseret kulturinformation. Bagved spillet ligger en generel rollespils platform, der giver andre institutioner og organisationer mulighed for at koble sig på og anvende platformen med deres egne specifikke lokationer og temaer.

Spillet introduceres på Frilandsmuseet i april 2007 og henvender sig primært til elever i folkeskolens ældste klasser.



På Frilandsmuseets gårde konfronteres du med personer og hændelser, som hjælper dig med eller hindrer dig i at nå dit mål.

At the museum locations the player is confronted with characters and incidents, either helping or obstructing the player in fulfilling his mission.

With "Land of Opportunities?" the open air museum is among the first in Denmark to make use of the possibilities of mobile learning by combining virtual characters with the physical settings. In "Land of Opportunities?" the museum settings and artefacts are incorporated in a game, which encourages learning through movement. An intriguing learning experience, which challenges and involves the players, is thereby created.

"Land of Opportunities?" is based on the principle of offering specific information to specific users, dependent on the users physical position. The game is based on a general role-playing platform allowing other institutions and organisations to use the platform for their own locations and topics. The game is introduced at the open-air museum in April 2007. It primarily addresses school classes.