

**SPILLET
OM
DANMARK**

LÆRERVEJLEDNING

SPILLET OM DANMARK

- et spil af Roskilde Museum og Fabulab

LÆRERVEJLEDNING

SPILLET OM DANMARK er udviklet af Roskilde Museum i samarbejde med Gunnar Wille, Jakob Wille, Niels Valentin og Niels Østergaard. Fabulab har stået for produktion af spillet. Spillet er finansieret med støtte fra Kulturministeriets e-museumspulje.

Spillets formål:

Religionsskiftet i Danmark i slutningen af vikingetiden er den historiske ramme omkring nærværende undervisningsspil. Det henvender sig til folkeskolens ældste klasser og opfylder og supplerer de fælles mål for fagene historie og kristendom. Formålet med spillet er at fortælle historien om, da Danmark blev samlet og kristendommen indført. Denne historie fortæller vi et nyt medie, hvor eleverne selv påtager sig rollen som fyrste. Vi har skabt et spil som ikke spørger til paratviden, men som kan benyttes som referenceramme og som debatoplæg, når moderne folkeskoleelever skal diskutere moralske og etiske dilemmaer i dag. I spillet er indbygget en række dilemmaer, som det er vigtigt at eleverne tager sig tid til at debattere og vurdere. Dilemmaerne kan også benyttes som udgangspunkt for en debat i klassen om trosforestillinger og skikke både før og nu.

Kort om spillet:

SPILLET OM DANMARK er et undervisningsspil, der handler om kristendommens indførelse i Danmark og samling af det danske rige under en regent. Samtidig var der en trussel fra det stærke frankerrige mod syd. Men før Danmark blev samlet, måtte befolkningen gennem en politisk omvæltning.

Enhver spillers mål med spillet er, at bekæmpe sine modstandere og indtage alle bosættelser. Men meget skal ske, inden det kan lade sig gøre. Man kan spille enten 2, 3 eller 4 spillere, ved samme computer. Hver spiller skal vælge navn, farve, køn og fyrste-figur. Denne fyrste vil således blive Danmarks regent, når en spiller har vundet.

Spillet er **TUR-BASERET**. Dvs. man har en tur, eller en omgang, med sine styrker og bosættelser, inden næste spiller får lov til at foretage sine træk. Fordi alle spillere sidder ved samme computer og samme skærm, kan alle se hvilke træk deres modspillere foretager.

Der er ikke tidsbegrænsning på hverken spillet, eller de individuelle ture/omgange spillerne har. Der er hele tiden tid til at stoppe op, for at tale om hvad der er klogest for spilleren at gøre.

Formålet med **SPILLET OM DANMARK** er, at genspille en periode i dansk historie, hvor trosretninger brødes, hvor magtfulde vikinger kæmpede om land, og hvor den brede befolkning måtte vælge side. Danmark skulle samles under én regent, for ikke at svækkes, så man var i stand til at modstå truslen sydfra.

Spillets start:

Når spillet starter, er det vigtigt spillerne læser deres **OPGAVE**. **OPGAVEN** fortæller, hvad spilleren skal udføre, for at komme videre i spillets gang. Hvis spilleren ikke kan huske **OPGAVEN**, kan denne altid klikke på **OVERBLIK**, for at se den igen. Men kun under dennes egen tur.

Gennem spillet kommer et antal **SITUATIONSKORT**. Afhængig af spillerens svar til disse, påvirkes spillerens tro eller økonomi. Et **SITUATIONSKORT** kan være enten et **MISSIONÆRKORT**, et **DILEMMAKORT** eller et **HANDELSKORT**. Spilleren kan frit vælge sine svar til kortene, og de giver ikke samme udfald hver gang. Situationskortene er skabt til at starte en dialog blandt eleverne om trosforestillinger og skikke. Spillet kan dermed være udgangspunkt for en debat i klassen.

- **MISSIONÆRKORT** er spørgsmål fra en Kristen missionær. Accept af disse tilbud styrker spillerens Kristentro, mens afvisning af disse tilbud styrker spillerens Asatro.
- **DILEMMAKORT** er spørgsmål fra en Asa sejd. Accept af disse tilbud styrker spillerens Asatro, mens afvisning af disse tilbud styrker spillerens Kristentro.
- **HANDELSKORT** er spørgsmål fra en arabisk handlende. Valg truffet ved dette kort påvirker ikke spillerens tro, men derimod spillerens økonomi.

Spillerens basisinformationer:

En spiller finder altid sine vigtigste informationer til venstre i spilvinduet. Her fremgår:

- Spillerens navn
- Hvor på balancen mellem Asatro og Kristentro spilleren befinder sig
- Spillerens beholdning af sølv
- Knap til at se den økonomiske BALANCE
- Knap til at se sit OVERBLIK
-

Disse punkters indhold er beskrevet senere i vejledningen.

Spillerens enheder:

Ved spillets start finder spiller 1 nu sin hjemby - også kaldet **BOSÆTTELSE**, centreret på Danmarkskortet.

BOSÆTTELSEN har den farve spilleren har valgt.

Alle **BOSÆTTELSER** ligger ud til vand. Enten til kyst eller å. Man kan derfor sejle til alle **BOSÆTTELSER**. Når en spiller klikker på sin **BOSÆTTELSE**, vil det til venstre fremgå:

- Bosættelsens navn
- Bosættelsens status (Bosættelse, By, Befæstet by)
- Hvor mange indbyggere bosættelsen har/og har plads til
- 5 valgmuligheder for at opgradere bosættelsen, bygge en ny indbygger, enhed, sejd/præst eller skib
- Bosættelsens byggekø

Et lille **FLAG** indikerer hvor mange enheder der befinder sig i bosættelsen.

Spillet drives af **SØLV**. For at udbygge sin bosættelse, bygge nye enheder eller skibe, skal man bruge **SØLV**. De enkelte priser kan ses i bypanelet, ved siden af byggeikonerne. Man bruger ligeledes **SØLV**, hvis man ønsker at opgradere sine enheder, købe fra den arabiske handelsmand eller ofre til guderne.

Det anbefales at opbygge en stærk hjemby og sund økonomi, inden man farer på togt langt væk hjemmefra.

Ved at klikke på bosættelsen, får spilleren anvist i panelet til højre, hvilke **ENHEDER** der befinder sig her i. Klikkes på cirklen til højre for ikonerne for **ENHEDERNE**, vises den pågældende **ENHEDS** egenskaber. Det er også her man køber **OPGRADERING**, til sine enheder. Kun enheder med en grøn plet i cirklen, kan **OPGRADERES**.

ENHEDERNE er markeret, når der er en kraftig streg rundt om ikonet for dem. Når **ENHEDERNE** er markeret, kan man føre dem rundt på Danmarkskortet, ved hjælp af **TASTATURETS PILETASTER**. Men pas på; der er begrænsede skridt pr. tur/omgang, så det er vigtigt at spilleren er bevidst om, hvor **ENHEDERNE** føres hen. Det er heller ikke muligt, at fortryde et træk.

Den stærkeste af **ENHEDERNE** fremstår som fællessymbol for gruppen af **ENHEDER**, der flyttes rundt. Et lille flag indikerer hvor mange **ENHEDER** der er i gruppen.

ENHEDERNE kan opdeles. Dette gør man ved at klikke på ikonerne for den, eller de, **ENHEDER** man enten vælger eller fravælger. En **ENHED** er fravalgt, når der ikke er en kraftig streg rundt om ikonet. Trykker man nu på tastaturets piletaster for at føre de valgte **ENHEDER** af sted, efterlades de **ENHEDER**, der ikke var markeret. Et lille flag indikerer antal af **ENHEDER**, med mindre der kun er en **ENHED** efterladt. I så fald er der intet flag ved **ENHEDEN**.

De **ENHEDER** spilleren kan føre rundt, kategoriseres i to kategorier: "Styrkeenhed" og "Indflydelsesenhed".

- **STYRKEENHEDEN** er den enhed der kæmper og dræber modstandere. (Krigere og krigere til hest)
- **INDFLYDELSESENHEDEN** er den enhed der overtaler modstandere til at skifte side, for derefter at indgå i indflydelsesenhedens hær. (sejd, oversejd, præst og biskop)

Enheder kan føres ind i såvel bosættelser som på? **SKIBE**. Et **SKIB** bygges i en bosættelse. **SKIBE** føres over hav og åer, uanset hvor smalle de ser ud, på samme måde som enheder føres: Ved hjælp af tastaturets piletaster. **SKIBE** kan ikke kæmpe. Man kan ikke føre søslag mod sine fjender.

For at kunne bygge nye enheder eller skibe, skal bosættelsen have **INDBYGGERE**. **INDBYGGERNE** kan ikke føres rundt på kortet, som enhederne kan. De bliver i byen og jo flere der bor i byen, des flere sølvstykker genereres til spilleren. Ved spillets start, har alle spillere 3 **INDBYGGERE** ud af 10 mulige. Når en bosættelse er markeret, fremgår det i venstre side, hvor mange indbyggere der er, og hvor mange der endnu er plads til. Eksempelvis 3/10. Der bliver plads til flere **INDBYGGERE**, når bosættelsen udbygges – enten til en **BY** eller en **BEFÆSTET BY**.

Sådan fungerer fyrsten:

FYRSTEN er vigtig, for spilleren skal gøre sin **FYRSTE** til Danmarks nye regent. Hvis **FYRSTEN** dør i kamp, vil han genopstå ved spillerens hjemby/oprindelige bosættelse, men ikke før næste tur/omgang. **FYRSTENS** egenskaber forbedres jo mere enhederne i hans gruppe er i kamp og omvender sine modstanderne, og **FYRSTEN** styrker sine enheder omkring sig med sin blotte tilstedeværelse. Denne forbedrede påvirkning nulstilles, hvis **FYRSTEN** falder i kamp.

FYRSTEN dør aldrig. Hvis en **FYRSTE** falder i kamp, bliver han transporteret tilbage til sin hjemby. **FYRSTEN** kan ikke komme tilbage i kamp, hvis hans hjembyen er besat, hans enheder kan dog stadig udfører opgaver.

Trosbarometer:

I venstre side af spilvinduet vises hele tiden den aktive spillers status i forhold til sin tro. Dette fremgår af

TROSBAROMETRET. For at aflæse **TROSBAROMETRET**, følger her en forklaring:

- **TROSBAROMETRET** er delt lodret, af en fast linje. Selv om den ikke sidder i midten, indikerer den skellet mellem Asatro og Kristendom – dvs. et sving-punkt for, hvornår spilleren hælder mere mod den ene tro, frem for den anden.
- Fordi alle som udgangspunkt var Asatroende, og skulle omvendes til Kristendom, ligger sving-punktet tættest på Asatro, da det anses for lettest at vende tilbage til sin oprindelige tro, i stedet for at acceptere en ny.
- Den gule farve i **TROSBAROMETRET** viser hvor stærk i troen spilleren er.
- Ved spillets begyndelse, er alle spillere 100% Asatroende. Det er op til den enkelte at vælge, om man tager imod påvirkning fra Kristendommen, eller ej. En spiller kan dog blive pålagt, i sin opgave, at skifte til Kristendom.
- Tager spilleren imod påvirkning fra Kristendommen, vil den gule farve reduceres imod sving-punktet, indtil spilleren har accepteret Kristendom så meget, at spilleren hælder mere mod Kristendom, end Asatro. Derpå vil den gule farve kun ses på højre side af **TROSBAROMETRET** – dvs. den Kristne side.
- Spilleren kan frit vælge undervejs, at skifte tilbage mod Asatro.

TROSBAROMETRETS funktion er, at vise eleverne/spillerne, hvor svært det var, for befolkningen på det tidspunkt, at vurdere hvad de skulle vælge. Begge trosretninger havde store fordele, men også store ulemper.

Religionernes påvirkninger:

Spillerne påvirkes, igennem hele spillet, af opfordringer, tilbud, ofringer og så videre. Men de to trosretninger

adskiller sig i spillets praksis således:

- Asatro giver bonus i kamp
- Kristendom giver bonus i indflydelse

Balance og Overblik:

Ved at klikke på **BALANCE**, får en spiller anvist hvor mange stykker sølv der tjenes pr. omgang, og hvor mange udgifter der er, til at holde enheder i gang. **BALANCEN** er vigtig for at spilleren kan planlægge sine kommende træk.

Under Balance findes knappen **OVERBLIK**. Her får spilleren anvist sin score, sin opgave for runden, egenskaber for ens fyrste, hvor meget der bliver bygget (i de forskellige bosættelser spilleren har besat) og hvor langt enhederne endnu kan bevæge sig.

Næste spiller:

Når en spiller har foretaget de træk, der er mulige for spillerens tur/omgang, klikkes på

AFSLUT TUR, som er placeret nederst i højre hjørne af spilvinduet.

Først når spilleren afslutter sin tur/omgang, vil de enheder eller opgraderinger, der er købt i omgangen, blive bygget. Man kan altså ikke se sine enheder blive til – de er først at se, når det igen bliver ens tur/omgang. En spiller bør derfor tænke sig godt om, inden denne klikker **AFSLUT TUR**.

Konflikt:

Fører en spiller sin enhed hen oven på en fremmed enhed, startes en **KONFLIKT**. En animeret grafik indikerer hvordan **KONFLIKTEN** forløber, hvem der nedkæmpes, omvendes osv.

De grå enheder er **FRISTYRKER**. Dvs. neutrale enheder. Det samme gælder de grå bosættelser.

FRISTYRKERNE bevæger sig ikke og de gør ikke noget, med mindre de angribes. Hvis spilleren vælger at gå i konflikt med **FRISTYRKER**, tjener denne **SØLV** hvis slaget vindes.

Afslutning:

Når en spiller klarer tredje rundes opgave, har denne besejret sine modspillere, og dermed samlet Danmark under sin fyrste; den som spilleren valgte ved spillets absolutte begyndelse. Afhængig af, hvorvidt spilleren har ført Danmark imod Asatro eller Kristentro, vil spilleren nu skulle tage kampen op med truslen fra syd: Det store Frankerrige.

Historisk hjælp undervejs:

Mangler en spiller forståelse for det der foregår, findes der øverst i spilvinduet 3 knapper.

- **INFORMATION** er indikeret ved et "i"
- **HØJTTALEREN** slukker og tænder lyden
- **SPØRGSMÅLSTEGNET** slukker og tænder de hjælpetekster, der kommer ved mouseover på knapper og ikoner.

INFORMATION indeholder historiske fakta, perspektiver omkring forhold mellem trosretningerne Asatro og Kristendom og så videre. Ved at læse i **INFORMATION**, opnår spillerne en bedre forståelse for de valg og dilemmaer de stilles over for, undervejs i spillet, og bedrer der igennem forståelsen for de historiske fakta.