

Introduktion til Tectonicus

Tectonicus er et digitalt kortspil der kaster spilleren direkte ind i fortiden, hvor strategiske overvejelser kræves, for at sejre over modstanderen. I Tectonicus skelner vi mellem to forskellige typer af spilversioner: en kampagneversion der spilles af spilleren imod en computer og en 1-mod-1 version der spilles online mod andre spillere. Da det er kampagneversionen der har mest relevans for dig som gymnasielærer vil den blive beskrevet herunder.

Kampagnen er skræddersyet til at gå i detaljer med specifikke historiske begivenheder og behandle længere historiske forløb. Her vil spilleren blive præsenteret for begivenhederne igennem kortspillet og i løbet af en 10-30 spilrunder, alt afhængigt af kampagnens længde, få kendskab til det udvalgte samfunds/periodens historie. Gennem kortene i spillet vil spilleren stifte bekendtskab med forskellige historiske personer, mytiske væsener og guder, samt kulturelle, teknologiske, religiøse og krigsmæssige fænomener gældende for de forskellige civilisationer. Disse kort skal placeres på den digitale kampplads og gennem maksimal udnyttelse af kortenes styrker, vil spilleren kunne gennemføre en kampagne.

På denne måde vil vi give spilleren et kendskab til de større historiske træk igennem kampagnens handlingsforløb og samtidig introducere nogle specifikke detaljer igennem kortene der belyser de enkelte samfund, således at spilleren kan danne sig et overblik over, hvilke strukturer, fænomener, opfindelser og/eller kulturelle praksisser der har haft indvirkning for netop dén civilisation. Tectonicus har et stort fokus på den historiske viden og de kilder som vores viden bygger på og fordi det er et læringsbaseret computerspil, har vi valgt at sætte kilderne og den historiske metode i centrum for behandlingen af den information som spillet skal give til spilleren. Derfor vil spillet også lægge op til en debat omkring særlige emner, hvor kilderne kan være tvetydige, mangelfulde eller decideret inteteksisterende, hvorfor vi også inddrager nutidig historisk forskning med forskellige svar og indgangsvinkler. I Gamucatex ønsker vi ikke at sætte facit under problemstillinger der ikke har et facit og det er ligeledes vores fornemmelse at historieundervisningen i gymnasiet heller ikke søger dette mål. Derfor håber vi at vores spil vil kunne gives en meningsfuld plads i historieundervisningen og fremme den generelle formidling herunder.

I skrivende stund er det ovenstående kun en prototype, hvor vi indtil videre kun arbejder med vikinger, og senere det antikke Grækenland og det gamle Kina - der vil komme flere til undervejs. Vi håber på, at input fra folk med forstand på enten spil/produktionsdelen eller historiedelen for at optimere og målrette vores arbejde således, at det en dag vil kunne fungere som en del af undervisningen og formidle historie på en god og underholdende måde.