

Strumus og Tidsrøverne

Velkommen til Struer Museum og denne mobil-jagt.

Vi er desværre blevet hjemløst af ånden Strumus, som har sat en række mærker op på væggene her i museet. Det er mærker med koder og et nummer som Strumus bruger til kan komme i kontakt med os.

Hvis du vil høre Strumus historie og måske også prøve at hjælpe ham fri så skal du bruge din mobiltelefon ligesom du gør nu, og følge de spor og anvisninger som Strumus og andre giver undervejs.

Det første af Strumus mærker finder du her på den blå væg. Som du kan se har disse mærker et nummer under tegnet, som du skal holde godt øje med. Mærket her på den blå væg har nummer to.

Derefter er det bare at følge efter de råd du får.

I denne folder har du i øvrigt nogle kort som måske kan hjælpe dig lidt med at finde rundt på museet.

God fornøjelse.

Hjælp til det tekniske

Kan du ikke læse disse mærker?

For at din telefon kan bruges til denne mobil-jagt, skal den have et lille program installeret der kan fotografere disse mærker.

Du kan få dette program ved at sende en sms med teksten "readerdk" til 40 22 67 47.

Kan du ikke hente oplysningerne?

Din telefon skal kunne hente data, og hvis du fx har en 3G telefon, vil det normalt ikke være noget problem. Du skal dog være opmærksom på at 3G-dækningen i museet er meget svingende. Derfor vil du måske nogle steder være nødt til at først at fotografere mærket og så bevæge dig et andet sted hen for at få forbindelse. Prøv først at bevæge dig lidt ud i rummet, eller stille dig i nærheden af ovenlys og vinduer.

Hvor er mobiljagten?

Hele jagten finder sted inde i museets hovedbygning. Alle mærker sidder inden døre på vægge eller mure, som er nemme at komme til. Der er IKKE gemt mærker bag museumsgenstande eller i områder som er lukkede for besøgende.

Alle mærker er tydelige hvide firkantede mærker med et lille nummer under. Tallene er skrevet med en blå nuance. Der findes også andre tags på museet, men disse er enten markeret med andre farver eller former, eller også har de ikke noget tal.

Kun mærker med tal under hører til denne fortælling!

Hvordan gør man?

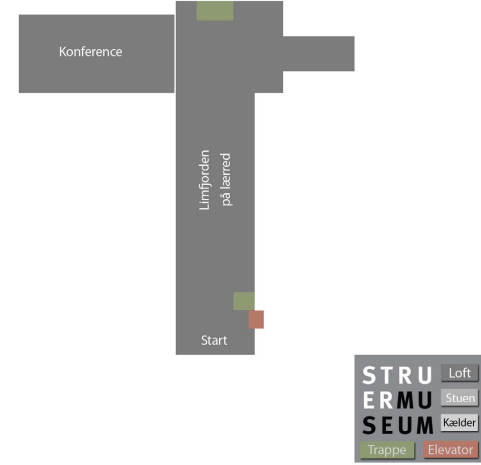
Strumus og Tidsrøverne er en fortælling som du selv skaber. Gennem hele spillet bliver du nemlig tilbudt en række valgmuligheder, og da det er dig der vælger betyder det også at det er dig bestemmer hvad der skal ske. Det kan fx være at du bliver tilbudt at gå to forskellige steder hen, og derfra vil historien måske igen forgrene sig videre ud i andre valgmuligheder.

Med et stort antal mærker på museet vil det være muligt at opleve vidt forskellige udfordringer og oplevelser, og man kan derfor også fint prøve historien flere gange.

Historien starter på loftet ved den store blå gavl, ved startmærket. Ved siden af mærket Start finder du mærket med et 2-tal.

Efter mærke nummer to bliver du guidet videre til nye mærker og valgmuligheder.

Loftet



Produceret af Struer Museum & webtjenesten Lær IT, 2009.

Strumus og Tidsrøverne er en lydhistorie som alle besøgende på museet gratis kan opleve og afprøve med deres mobiltelefon. Bag alle mærker i denne historie gemmer der sig et lydclip i mp3-formatet som skal hentes ind på brugers telefon.

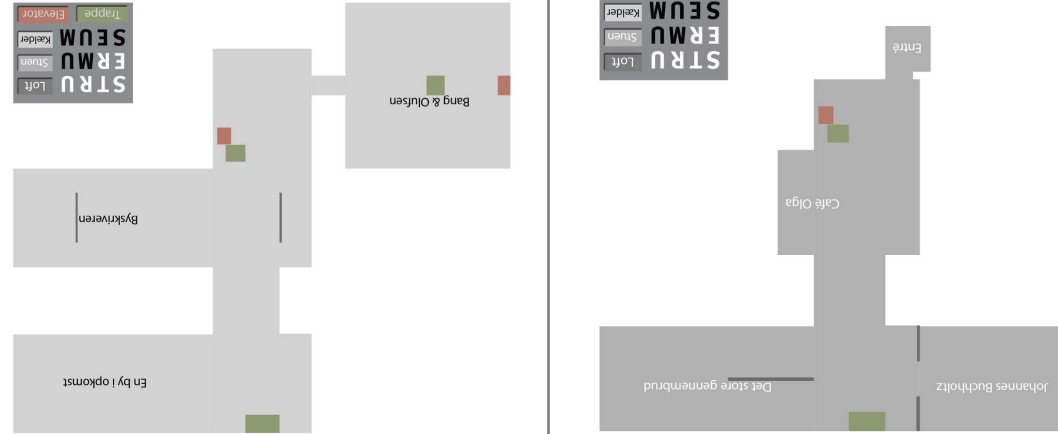
For nogle brugere vil det koste et beløb at skulle hente disse lydclip. Beløbet opkræves af deres telefontelskab og er ikke en udgift som Struer Museum har nogen indflydelse på.

Brugeren vil i løbet af en hel fortælling skulle hente op mod 10 Mb data.

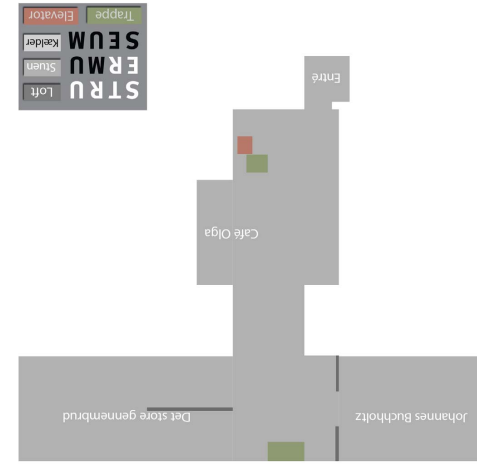
Mange telefoner har i dag et dataabonnement som gør at man gratis kan hente en vis mængde data. Disse brugere vil ikke skulle betale noget, mens andre brugere der ikke har sådan en aftale muligvis vil blive afregnet for det antal Mb data som hentes. Nogle mobiltilselskaber afregner pr. Mb, fx tager Telenor 5 kr. pr Mb, hvis man har tilvalgt at kunne modtage data.

Data

Kælder



Stuen



Strumus & Tidsrøverne

en jagt med mobilen på..

