

2007-09-20 21:21 | uppdaterad: 2007-09-20 21:24

## Höga kusten - nu som dataspel

**KRAMFORS. Nu blir världsarvet Höga kusten dataspel. Det är nio elever från utbildningen i 3D-visualisering vid Powerhouse i Kramfors som, på uppdrag av länsstyrelsen, håller på att färdigställa ett spel om Höga kusten.**

Spelet gör det möjligt att resa i både tid och rum i världsarvsområdet.

- Man kan besöka alla tidsåldrar från istiden fram till idag för att se hur det ser ut, säger Thomas Söderström, en av eleverna.

Både stenåldersby, bronsåldersby och järnåldersby finns med. Liksom några speciella platser som Slåttdalsskrevan och Mannaminne. Alla sidor är uppbyggda med både text och ljud.

- Det är för att man ska kunna spela även om man inte hör eller inte kan läsa, säger Majsan Isan Abdullah, projektledare.

Vissa sidor innehåller dessutom spel. Detta för att göra informationen lite roligare.

- Spelen är relevanta till den tidsålder man just då besöker, säger Thomas Söderström.

I 17 veckor har eleverna jobbat med spelet och tanken är att allt ska vara klart den sista september. Sedan ska spelet finnas i några datorer i Skule naturum.

- Det är tänkt att både barn och vuxna ska kunna spela, säger Majsan Isan Abdullah.



Så här kan det se ut i det nya dataspellet om Höga kusten. Foto:Powerhouse



Elever vid Powerhouse i Kramfors håller just nu på att färdigställa det första dataspellet om världsarvet Höga kusten. Spelet ska finnas i några av datorerna vid Skule naturum. Foto:Margareta Cronquist

*MARGARETA CRONQUIST*  
070-650 24 61

Webbredaktör:  
*JON HÄGGQVIST*  
070-650 42 11