

Hintergrundinformationen

Das Serious Game „Agent Attack IT“

„Agent Attack IT“ ist ein neues Trainingsinstrument der Qualifizierungsinitiative IT-Fitness von Microsoft Deutschland und Partnern. Das Spiel enthält Rätsel, Herausforderungen und Lebensgeschichten. Das browserbasierte, kostenlose Serious Game startet am 17. Februar 2009 und spricht hauptsächlich Jugendliche zwischen 14 und 20 Jahren an. Sie sollen mit Hilfe der Szenarien des Spiels erkennen, wie wichtig berufsrelevante IT-Kenntnisse sind, und dass man sich schon in der Schule fit für Ausbildung und Beruf machen kann und machen sollte. „Agent Attack IT“ basiert auf dem IT-Fitness-Test der Initiative, mit dem die eigenen IT-Kenntnisse geprüft und trainiert werden können. Im Gegensatz zu herkömmlichen Kursen oder dem Frontalunterricht in der Schule findet die Wissensvermittlung mit einem Lernspiel in den Jugendlichen vertrauten Gamewelten und auf Augenhöhe statt.

Die Aufgabe – spielend zum Highscore

„Agent Attack IT“ ist ein Browser-Game mit Multiplayer- und Anruf-Funktionalität. Es gibt zwei verschiedene Phasen: Die Trainingsphase, in der der Spieler in verschiedensten Videoanimationen mit den Charakteren des Spiels in Berührung kommt und IT-Fragen beantworten muss. Absolviert der Spieler die erste Phase erfolgreich, kann er in der zweiten Phase live gegen andere Agenten spielen. In diesem Multiplayer-Level fordern sich die Spieler gegenseitig heraus. „Agent Attack IT“ ist ein geschlossenes Game. Die durchschnittliche Spieldauer beträgt etwa 45 Minuten, ist jedoch abhängig von der Schnelligkeit des Spielers. Eine Unterbrechung des Spiels ist jederzeit möglich. Spieler können sich zu einem anderen Zeitpunkt erneut mit den vorhandenen Login-Daten anmelden und ohne Einschränkung auf Basis der zuvor erreichten Punktzahl weiterspielen.

Die Story – einmal James Bond oder ein Engel für Charlie sein!

Abgelegen und umgeben von großen schützenden Mauern erheben sich die hohen Gebäude von SerioCity. Die Wenigsten wissen, was hinter diesen Mauern vor sich geht. Bis spät in die Nacht brennen Lichter in den Büros. Die Mitarbeiter von SerioCity sprechen nie über ihre Jobs. In der Bevölkerung

vermutet man, dass in SerioCity Agenten ausgebildet werden. Zu recht: Zwei Agenten, „Agent I“ und „Agent T“, suchen unter vielen Anwärtern die Besten der Besten. Ihre Trainingsumgebung sind die Hochhäuser von SerioCity – „der Parcour“: Dort wird Wissen und Köpfchen, Mut und Geschicklichkeit der jungen Agenten getestet und trainiert.

Sich würdig erweisen – das Basistraining bestehen

Der Nutzer schlüpft in die Rolle eines jungen Agenten, der eine Mission erfüllen muss. Bislang hat er kleine Aufgaben bewältigt. Doch nun wartet der entscheidende Auftrag. Eine große Chance, die genutzt werden muss! Bald wird klar, dass seine Mission nicht einfach ist und viel IT-Fitness verlangt. Als IT-Spezialist getarnt, muss er unter dem Vorwand technischer Reparaturen in einem nächtlichen Bürokomplex verschiedene Aufgaben erfüllen. Auf seinem Weg in die oberste Etage trifft er Mitarbeiter des Unternehmens. Jeder kämpft mit einem IT-Problem und ist dankbar für die Hilfe des vermeintlichen IT-Experten. Um seine Tarnung nicht zu gefährden, muss der Agent seine IT-Fitness beweisen. Die richtige Antwort öffnet ihm wortwörtlich Türen. Schritt für Schritt kommt er seinem noch unbekanntem Ziel näher.

Gemeinsam spielen – Agenten im Wettbewerb

In der obersten Etage treffen sich die Besten der Besten zum direkten Wettbewerb. Sie können sich herausfordern und so ihre Punktzahl erhöhen. Auch hier gilt: Nur die Besten werden Top-Agenten! In diesem Multiplayer-Level können sich die Spieler in den folgenden vier Mini-Games messen:

1. „Bürostuhlnennen“: In einem Rennen testen die jungen Agenten ihre Geschicklichkeit. Die einzelnen Runden werden durch eine Trainingsfrage eingeleitet. Die Navigation erfolgt über die Pfeiltasten. Der Spieler wird von „Agent I“ über die Spielregeln informiert. In drei Runden können sich die Spieler miteinander messen. Werden IT-Fitness-Fragen korrekt beantwortet, beschleunigt sich der Stuhl des Spielers. Hilfsmittel ist der BSBTM Bürostuhlbooster, ein Gadget aus der Trainingsphase 1.

2. „LiveQuiz“: In diesem Quiz geht es darum, auf Zeit und gegen Mitspieler IT-Fitness-Fragen zu beantworten. Das Spiel dauert zwei Minuten. Aus zehn Fragen müssen soviel wie möglich beantwortet werden. Der Agent, der am Ende die meisten Punkte hat gewinnt. Haben beide Spieler die gleiche Punktzahl, gewinnt der Agent, der am schnellsten geantwortet.

3. „Papierbasketball“: Dieses Spiel fordert eine Kombination aus Köpfchen und Geschicklichkeit im Zielwerfen. Das Spiel geht über drei Runden von jeweils 30 Sekunden. Am Ende jeder Runde wird dem Agenten eine Frage gestellt. Wird sie richtig beantwortet, verbessert sich die Zielgenauigkeit. Zur Unterstützung kann der in Phase 1 erarbeitete Windstabilisator eingesetzt werden. Der Agent mit den meisten Punkten gewinnt.

4. „Agent Attack“: Nach dem Prinzip „Stein, Schere, Papier“ wählt der Spieler nach der richtigen Beantwortung einer Frage eine „Waffe“ und attackiert den Gegenspieler.

IT-Fitness – mit Köpfchen zum nächsten Level

„Agent Attack IT“ basiert auf dem IT-Fitness-Test der Initiative IT-Fitness, mit dem das eigene IT-Know-how überprüft und trainiert werden kann. In der Trainingsphase sind IT-Basiskonntnisse gefragt. Im Multiplayer-Level können die Leistung und damit der Punktestand durch die Beantwortung weiterer IT-Fragen verbessert werden. Die Spieler können zudem aus dem Spiel heraus jederzeit den kompletten IT-Fitness-Test mit insgesamt 42 Fragen absolvieren. Die im Test erreichten Punkte werden dem Spieler bei „Agent Attack IT“ gutgeschrieben.

Die Entstehung – Beta-Test mit über 100 Jugendlichen

„Agent Attack IT“ wurden im Auftrag der Initiative IT-Fitness von Microsoft Deutschland und Partnern in mehr als 2.000 Arbeitsstunden entwickelt und programmiert. In die Entstehung des Games wurden Experten und Nutzer aktiv einbezogen. So konnten mehr als 100 Jugendliche „Agent Attack IT“ zehn Tage testen und Wünsche und Anregungen einbringen.

Was macht das Serious Games „Agent Attack IT“ aus?

Spieler identifizieren sich schnell mit dem Spiel und den Aufgaben.

Das persönliche Login und der individuelle Avatar, die der Spieler zum Start wählt, binden ihn sofort in die Handlung ein und erhöhen die Identifizierung. Innerhalb der Trainingsphase wird der Agent/Spieler in einer filmischen Dramaturgie weiter in die Welt von SerioCity eingeführt und entdeckt diese interaktiv. Die realistischen Dialoge und die echten Stimmen der Charaktere verstärken die Identifikation. Die Verbindung des Spiels mit der Echtwelt wird durch strategisch eingebaute Zusatzelemente verstärkt. Mithilfe der Call-Out-Funktion kann der Spieler beispielsweise auf seinem eigenen Handy angerufen werden. Er kann zudem den Charakteren im Spiel eine E-Mail schreiben. Realität und Spiel verschwimmen. In der Multiplayer-Ebene, in der der Spieler gegen andere Jugendliche antreten kann, spielt der Agent nicht mehr gegen den Computer.

Durch die neue Identität kann sich der Spieler von Zwängen des realen Lebens lösen. Lernbarrieren werden abgebaut.

Das verschlüsselte Nutzerprofil und der Avatar bieten eine Spiel- und Lernumgebung frei von sozialen Ängsten. Der Spieler kann selbst entscheiden, ob er seine Identität preisgibt oder diese aktiv mit der Realität verknüpft (Call-Out-, E-Mail-Out-Funktion). Die Mini-Games in der Multiplayer-Ebene machen Spaß, bauen Lernbarrieren ab und vermitteln Wissen in unerwartetem Zusammenhang. Wissensfragen werden mit Spielelementen verknüpft, die Jugendliche positiv motivieren.

Spieler sind umso erfolgreicher, je stärker sie in die Spielinhalte eintauchen. Wissen bleibt so länger im Gedächtnis.

Die Verbindung der spielerischen Elemente, wie beispielsweise das Bürostuhlnennen mit den Testfragen, bewirkt, dass die Jugendlichen in einem unerwarteten, vorurteilsfreien Kontext lernen. Wissen wird unbewusst aufgenommen und so besser verankert. Durch die Interaktion mit anderen Spielern entsteht eine gemeinsame Lernsituation, die einer typischen Freizeitbeschäftigung gleicht. 91 Prozent der Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren sind online. PC und Internet nehmen einen großen Teil ihrer Freizeit ein. „Agent Attack IT“ greift die Gewohnheiten der Jugendlichen auf.

Die digitale, soziale Realität der Jugendlichen, die von Social Networks, Instant Messaging und Blogging geprägt ist, wird als Plattform für gemeinsames Lernen genutzt und konsequent in einem spielerischen Lernkontext und in der gesamten Kommunikation des Spiels in der Online-Community weitergeführt.

Serious Games fördern die Kreativität und das Selbstbewusstsein.

„Agent Attack IT“ lebt von den persönlichen Reaktionen und dem direkten Feedback der Spieler. Der Spieler ist gezwungen Entscheidungen zu treffen, um den Spielverlauf nach seinen Wünschen zu beeinflussen. In der Multiplayer-Ebene kann er sich mit anderen Spielern in den Mini-Games messen und so seine Punktzahl im Wettbewerb erhöhen.

Serious Games fördern das Systemdenken.

Die Spieler von „Agent Attack IT“ lösen ihre Mission hinter den geschlossenen Mauern der Stadt SerioCity, die dem wahren Leben nachgebildet ist. Entscheidungen im Spielverlauf können teilweise auf die Realität übertragen werden. Die Regeln des Games bieten den Spielern einen klaren Handlungsrahmen, der jedoch situationsbedingt flexible Entscheidungen zulässt. Die menschliche Reaktion eines Spielers stellt als unvorhersehbarstes aber auch verbindendes Element einen zentralen Faktor von „Agent Attack IT“ dar.

Die Initiative IT-Fitness

Die Initiative IT-Fitness wurde im November 2006 ins Leben gerufen, um bundesweit Menschen durch kostenlose Trainingsmaßnahmen und den IT-Fitness-Test zu qualifizieren. Über eine Million Teilnehmer haben bisher die Angebote und den Online-Test genutzt. Bis 2010 sollen vier Millionen Menschen in Deutschland fit im Umgang mit PC und Internet gemacht werden. Partner sind neben Microsoft Deutschland die Deutsche Bahn, die Bundesagentur für Arbeit, Cisco, Randstad, die Signal Iduna Gruppe, State Street, der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. sowie der Zentralverband des Deutschen Handwerks.