

Hintergrundinformationen

Technische Daten des Serious Games „Agent Attack IT“

Fast Facts:

Rahmenumgebung:	Stadt, SerioCity
Spielorte:	Fitness-Studio, Officegebäude
Navigationselement:	Handheld
Kamera:	First Person View
Animation & Grafik:	2D- und 3D-Elemente in Kombination
Programmierung:	Flash
Spielziel:	Highscore
Quelle:	www.it-fitness.de

Barrierefreiheit

In der Konzeption des Spiels wurde besonderer Wert darauf gelegt, dass das Spiel nahezu barrierefrei ist. Die Jugendlichen können über jeden Browser mit jeder herkömmlichen Hardwareausstattung spielen. Zusätzliche Hard- oder Software ist nicht nötig. Dies ermöglicht auch den Einsatz im Unterricht, so dass zum gemeinsamen Lernen animiert wird.

Vertonung

Die Atmosphäre im Spiel wird durch spannungserzeugende und gefährlich anmutende Hintergrundmusik geschaffen. Durch die umfassende und professionelle Vertonung der Dialoge, in denen dem Protagonist, also dem Nutzer selbst, eine von zwei Sprechrollen zugewiesen wird, wird eine stärkere Identifikation mit dem Game erzielt. Die Sprachstimme wird aufgrund des angegebenen Avatar-Geschlechts festgelegt.

Die Synchronsprecher:

- Agent I wurde gesprochen von Kathi Gaube.
- Agent T wurde gesprochen von Walter v. Hauff.
- Wachmann I Ben Walker wurde gesprochen von Thomas Rauscher.
- Wachmann II Richard Rumble wurde gesprochen von Thomas Rauscher.
- Rezeptionistin Clara Holiday wurde gesprochen von Sonja Reichelt.

- Büro-Arbeiter Paul Parker wurde gesprochen von Dirk Meyer.
- Der Putzteufel Freddy Fried wurde gesprochen von Gerd Meyer.
- Der Stimmenverzerrer der männlichen Agenten wurde gesprochen von Paul Sedlmeyer.
- Der Stimmenverzerrer der weiblichen Agenten wurde gesprochen von Jacqueline Belle.

Spielphasen und Inhalte

Das Spiel besteht aus einem Setup und zwei Phasen.

Setup:	Registrierung, Avatar-Setup
Phase 1: „Die Mission“	<ul style="list-style-type: none"> - Singleplayer-Modus - Spielzeit: 15 bis 30 Minuten - Videoanimationen mit Adventure-Charakter - Testfragen und kleinere Rätsel - Sammlung von Gadgets - Call-Out-Funktion <p>Phase 1 muss durchlaufen werden, um in Phase 2 zu gelangen.</p>

Aufgaben in Phase 1	<ul style="list-style-type: none"> - Lösung von sechs IT-Fitness-Fragen mit gestaffeltem Schwierigkeitsgrad - Finden eines versteckten Gadgets - Rätselemente, um in verschiedene Unterlevel der Trainingssektion zu gelangen
----------------------------	--

Kleinere Spielelemente lösen die Linearität der Videoanimationen, die in Form von Einzelfilmen den Handlungsverlauf bestimmen, leicht auf und unterstützen die Rahmenhandlung. Gibt der Spieler beispielsweise dem Wachmann zum zweiten Mal die falsche Antwort, so muss er eine kleine Geschicklichkeitsübung absolvieren.

Innerhalb dieser Phase wird der Spieler durch das Sammeln von Gadgets, die er innerhalb der zweiten Spielphase benötigt, motiviert und

belohnt. Die Motivation zum Training wird nicht durch Vergabe von Strafpunkten konterkariert.

- Phase 2: “Der Parcours”**
- Multiplayer-Modus
 - Spielzeit: unbegrenzt
 - 3 synchrone Echtzeit-Multiplayer-Minigames
 - 1 asynchrones Multiplayer-Minigame

Call-Out-Funktion

Eine Besonderheit innerhalb des Spiels ist die sogenannte Call-Out-Funktion. Der Spieler erhält die Möglichkeit, mit „Agent T“ in Kontakt zu treten: Gibt er seine Handy-Nummer im Navigationshandy ein, wird er auf seinem realen Handy angerufen. So erhält der Spieler zusätzliche Tipps von „Agent T“. Diese Funktion unterstreicht den Trend zur Medienkonvergenz: IT-Kenntnisse bedeuten längst nicht allein Erfahrung im Umgang mit Computern.

Gadgets

Eine gute Ausstattung ist für Agenten unerlässlich. Nur so können sie in brenzligen Situationen die Oberhand behalten. Auch in „Agent Attack IT“ stehen den jungen Agenten kleine Helfer in Form von Gadgets zur Verfügung, die sie im Wettstreit mit anderen Spielern einsetzen können.

- Der Pierce PX Laserstift ist mit einem dünnen Laserstrahl ausgestattet. Die einzige Waffe gegen diesen Stift ist der Liberace-Paillettenmantel, der den Laserstrahl direkt zum Angreifer zurückwirft.
- Die C3U-Duftmanschettenknöpfe für Agenten strömen einen strengen Geruch aus. Das einzige Mittel dagegen ist ein tragbarer Tischventilator. Der Mobile Frischluft-Apparat weht das Gas zum Angreifer zurück.
- Der Underwood-Ultraschallgenerator sieht wie eine Blume fürs Knopfloch aus. Das einzige Mittel gegen diese Ultraschall-Lautsprecher ist das Hear-No-Evil-Headset. Dieses Headset filtert den schädlichen Ultraschall heraus und verwandelt ihn in laute Schreie.