



Inhalt

Umfang und Dauer	1-2 Stunden
Spielidee	Spieler*innen verbreiten Fake News, um durch dessen Einnahmen ein finanzielles Ziel zu erreichen
spielbare Charaktere	sich selbst
Handlung	Spieler*in erstellt einen Social-Media-Kanal und betreibt diesen, indem Posts kopiert, geteilt und kommentiert werden
Spielziel	Möglichst viele Reaktionen von anderen Usern bekommen und dadurch Geld verdienen
Aufgaben	Fake-News kopieren und posten, in Gruppen teilen
Objekte	interaktives Interface
Setting	Interface deines Fake-News-Kanals
sensible Inhalte	Schimpfwörter, Falschnachrichten

Vermittlungspotenzial

Welche Fähigkeiten werden gefördert?	Medienreflexion/kompetenz, kritisches Denken
Welches Wissen wird vermittelt?	Entstehung und Verbreitung von Fake-News, Desinformation, Medienmanipulation
Fachbezug	Politik, Medienkompetenz, Ethik
Themenbezug	Fake News, Social-Media
Gibt es bereits Forschungen und Fallstudien?	nicht bekannt
Bietet das Spiel ein individuelles Spiel-/ Lern-tempo?	ja
Welche Vorerfahrungen sind nötig?	keine

Veröffentlichungsdaten

Erscheinungsdatum	2017
Publisher	Amanda Warner
Entwickler	Amanda Warner
Auszeichnungen	nicht bekannt
Altersfreigabe	16 (Empfohlen)
Metascore	nicht bekannt
Verfügbare Sprachen und Untertitel	deutsch, englisch

Kosten	kostenlos
Link	https://fakeittomakeit.de/

Technische Spezifikation

Unterstützte Plattformen	Handy Tablet, Computer
Grafikauflösung	mittel
Bildrate	mittel
Speicherplatzbedarf	keiner
Anforderungen	nicht gegeben
Unterstützte Betriebssysteme	Windows, iOS
Netzwerkfunktionen	nicht gegeben

Spielmechanik

Genre	
Typ/Klasse	Strategie, Simulation, Chatbasiert
Spielmodi	Einzelspieler
Multiplayer-Funktionen	nicht vorhanden
Steuerung	Maus und Tastatur, Touchpad
Fortschrittssystem	Level und Geld
Charakterentwicklung	nicht gegeben
Spielwelt und Level	Interface des eigenen Profils
Kampfsystem	nicht vorhanden
Interaktionsmöglichkeiten	Mit dem Interface
Spielverlauf	nicht linear