



Hidden Codes – Episode 1

Inhalt

Umfang und Dauer	ca. 1 Stunde
Spielidee	Rechtsextremismus im Alltag erkennen und rechtsextreme Codes und Verschwörungsmymen entschlüsseln
spielbare Charaktere	Spieler*in als Protagonist*in
Handlung	Man ist an einer neuen Schule und über die neue Freundin Emilia wird man Teil des Redaktionsteams des Schulblogs. Als rechtsextreme Sticker in der Schule auftauchen, fällt der Verdacht auf Patricia, eine andere Freundin von Emilia. Zusammen mit dem Redaktionsteam versucht man, Patricias Verbindung zu rechtsextremen Kreisen zu beweisen und Emilia über Patricias politische Einstellungen aufzuklären.
Spielziel	Emilia von der rechtsextremen Einstellung ihrer Freundin Patricia überzeugen
Aufgaben	recherchieren, aufklären
Objekte	Interaktiv
Setting	Messenger-Chats, Schule, Deutschland
sensible Inhalte	nicht vorhanden

Vermittlungspotenzial

Welche Fähigkeiten werden gefördert?	Selbstreflexion, Problemlösung, Kommunikation, Medienkompetenz
Welches Wissen wird vermittelt?	Rechtsextremismus als gesellschaftliches Phänomen, insbesondere rechtsextreme Manipulations- und Rekrutierungsstrategien
Fachbezug	Geschichte, Politik
Themenbezug	Rechtsextremismus, Radikalisierung, soziale Medien
Gibt es bereits Forschungen und Fallstudien?	nicht bekannt
Bietet das Spiel ein individuelles Spiel-/ Lern-tempo?	Ja
Welche Vorerfahrungen sind nötig?	keine

Veröffentlichungsdaten

Erscheinungsdatum	21.03.2021
Publisher	Bildungsstätte Anne Frank

Entwickler	PlayingHistory
Auszeichnungen	Smart Hero Award 2022, bap-Preis Politische Bildung 2022
Altersfreigabe	FSK 12
Metascore	nicht gegeben
Verfügbare Sprachen und Untertitel	Deutsch
Kosten	kostenlos
Link	https://www.bs-anne-frank.de/ueber-uns/projekte/hidden-codes-digitales-lernspiel-zur-radikalisierungspraevention

Technische Spezifikation

Unterstützte Plattformen	Smartphone
Grafikauflösung	mittel
Bildrate	mittel
Speicherplatzbedarf	165 MB
Anforderungen	nicht gegeben
Unterstützte Betriebssysteme	Android, iOS
Netzwerkfunktionen	Einsicht und Vergleich mit Statistiken anderer Spieler

Spielmechanik

Genre	Slice of Life, Serious Game
Typ/Klasse	Simulator
Spielmodi	Einzelspieler
Multiplayer-Funktionen	nicht vorhanden
Steuerung	Touch
Fortschrittsystem	nicht vorhanden
Charakterentwicklung	emotionale Entwicklung
Spielwelt und Level	Messenger-Chats, mehrere Kapitel innerhalb der Episode
Kampfsystem	nicht vorhanden
Interaktionsmöglichkeiten	Messenger-Chats, Markieren von Fotografien
Spielverlauf	nicht linear