

GEHEIMAKTE JESUS

1. Technik

Benötigt wird ein PC mit mindestens 166 MHz, 32 MB verfügbares RAM, 32-Bit Farbmonitor mind. 800x600 Auflösung, Soundblaster kompatible Soundkarte und entsprechende Lautsprecher, CD-ROM Laufwerk (empfohlen 16x oder höher), windows 95, 98, ME, NT, 2000, XP; empfohlen DirectX 7.0 oder höher.

Oder:

Macintosh mit mind. 120 MHz Power PC Processor, mind. 32 MB verfügbares RAM, 32-Bit Farbmonitor mit mind. 800x600 Auflösung, Lautsprecher, CD-ROM Laufwerk (empfohlen 16x oder höher), Mac OS 8.1 oder höher (MAC OS X nur im Classic Mode).

Das Programm startet automatisch von CD. Es wird als zusätzliche Software Quicktime 5 benötigt. Das Programm wird auf der CD mitgeliefert.

Infos zum Einsatz des Spiels im Unterricht findet man unter www.bibelgesellschaft.de

2. Produktangaben

a) Bibliographische Angaben

Titel:	Geheimakte Jesus-Ein biblisches Adventure-Game
Autor:	Oliver Leuffen u.a.
Herausgeber / Verlag:	Deutsche Bibelgesellschaft Stuttgart
Bezugsmöglichkeiten:	ISBN 3-438-01917-5, Bestell-Hotline 0711-7181232, vertrieb@dbg.de
Preis (laut www.bibelgesellschaft.de):	CD 69 Euro zuzüglich Mehrplatzlizenz für Schulen 68 Euro

b) Beschreibende Angaben

Das Spiel wurde für Kinder und Jugendliche entwickelt. Mittels einer Reise durch Palästina wird den Spielern das Leben zur Zeit Jesu sowie Leben und Sterben der Person Jesus von Nazaret anhand von zehn Themen nahe gebracht. Jedem Thema ist ein Spiellevel zugeordnet:

- Johannes der Täufer und Jesus von Nazaret
- Die Berufung der Jünger
- Die Hochzeit in Kana
- Jesus heilt einen Gelähmten
- Die Auferweckung des Lazarus
- Der Einzug Jesu in Jerusalem
- Die Salbung in Betanien
- Der Verrat des Judas
- Verurteilung und Kreuzigung
- Begegnung auf dem Weg nach Emmaus

Das Adventure-Game verknüpft Spielelemente und Textinformationen miteinander. Biblische Geschichten lassen sich spannend im Religionsunterricht einführen, indem in jedem Level verschiedene Aufgaben gelöst werden müssen.

Das Booklet der CD ist sehr ausführlich gestaltet und gibt inhaltliche Informationen über das Spiel, dessen Einsetzbarkeit im Unterricht, Steuerung und Installation des Programms.

Die Software ist 2002 erschienen.

3. Produktbeschreibung

Das Spiel besteht aus 10 verschiedenen Spiellevels, die man nacheinander bearbeitet. Erst wenn Level 1 gelöst ist gelangt man zu nächsten Level. Die Level sind inhaltlich geordnet, so dass ein chronologischer Ablauf der einzelnen Stationen im Leben Jesus entsteht.

Der Protagonist des Spiels hat den Auftrag im Jahr 31 n. Chr. möglichst viele Informationen über Jesus von Nazaret zu sammeln. Ist dieser Mann der angekündigte Messias? Seine Erkenntnisse soll er in einer „Geheimakte“ notieren, um seine Auftraggeber darüber zu informieren. Der Protagonist des Spiels begibt sich deshalb zu Beginn des Spiels nach Jericho, denn dort soll Jesus gesehen worden sein. Bei der Suche nach Jesus müssen viele Orte bereist, Aufgaben gelöst und Abenteuer bestanden werden. Dabei trifft man auf viele Zeitzeugen, die Jesus und seine Umwelt kannten. Diese geben vielfältige Informationen über Jesus und sein Umfeld an den Spieler weiter. Auf Schriftrollen begegnen dem Spieler biblische Texte und man kann die verbal erhaltenen Informationen auch nachlesen. Auf der

Homepage der Bibelgesellschaft ist zu lesen, dass geübte Adventure-Game Spieler das Spiel in 8 Stunden durchspielen können.

4. Formale Bewertung

Die CD startet problemlos. Das Booklet gibt einen guten Überblick über das Spiel und seine Inhalte. Die Steuerung des Spiels ist übersichtlich gestaltet.

Leider gibt es kein Hilfesystem im Spiel. Wenn man nicht weiterkommt probiert man manchmal lange Zeit vergeblich neue Informationen zu entdecken. Gott sei Dank gibt es die Internetseite der Bibelgesellschaft, auf der man den Lösungsweg nachlesen kann.

Das Spiel ist ansprechend gestaltet. Man hat das Gefühl tatsächlich vor 2000 Jahren in Palästina zu agieren und mit den damals lebenden Menschen zu sprechen.

Jederzeit kann der Spielstand gespeichert und das Spiel verlassen werden. Beim Laden des jeweiligen Spielstandes bleiben alle Erkenntnisse und Gegenstände erhalten, die man bisher gesammelt hat. Die Spielfigur befindet sich jedoch erneut in der screen mit der das Level startet.

5. Analytische Bewertung

a) Methodische Aspekte

Die als Abenteuerspiel gestaltete Software eignet sich als Schülermaterial für Jugendliche bzw. für den Nachmittagsmarkt.

Indem der Spieler mittels seiner Spielfigur ins Zeitgeschehen miteinbezogen wird, erlebt er das Geschehen um Jesus selbst mit. Dadurch werden die Belange von Jesus und seinen Zeitzeugen zu den eigenen Belangen und Interessen gemacht. Wenn man die Geschichte nicht „mitlebt“, kann der Spieler seine Aufgaben nicht erfüllen.

Das Spiel hat laut Booklet den Anspruch, dass Fragen zu Ereignissen und Personen im Unterricht aufgegriffen werden bzw. dass bedeutende Informationen, die im Spiel eher beiläufig transportiert werden, im Unterricht vertieft oder die biblischen Texte selbst gelesen werden. Dies ist sicherlich möglich – für das Spiel selbst nicht notwendig. Auf der CD befinden sich zwar Texte der „Guten Nachricht“, diese sind für den Spielverlauf jedoch nebensächlich. Möchte der Lehrer im Unterricht die Inhalte des Spiels vertiefen, wird er dies meist selbst thematisieren müssen.

Die Kinder arbeiten eigentätig am Spiel. Das Spiel eignet sich durch die Betätigung der Spielfigur mit Maus und Pfeiltasten eher zum alleine spielen, da man mit seiner Figur viele Wege zurücklegen muss. Da die Aufgaben oftmals nur mit viel Geduld und Ausprobieren zu lösen sind benötigt man Ausdauer für das Spiel und es ist hilfreich, wenn man die Möglichkeit hat sich untereinander über seine Entdeckungen und Erfahrungen auszutauschen.

b) Didaktische Aspekte

Inhaltlich ist das Spiel für Jugendliche gut verständlich aufbereitet. Für Kinder unter 10 Jahren halte ich das Spiel aufgrund seiner langen Spieldauer und den z.T. schwer zu entdeckenden Lösungswegen nur bedingt geeignet.

Während des Spiels wird vielfältiges kognitives Wissen über Jesus und seine Zeit vermittelt, indem Informationen zu Jesus und seinen Mitmenschen gegeben werden. Männer und Frauen informieren den männlichen Protagonisten während des Spielverlaufs gleichwertig. Ein Einsatz des Spiels im Unterricht ist aufgrund der langen Spieldauer eher in einer offenen Unterrichtsform wie z.B. Wochenplan o.ä. vorstellbar.

6. Fazit

Das Adventure-Game bietet einen motivierenden Zugang zu Jesus und seiner Zeit. Ohne die Hintergrundinformationen, die gegeben werden ist die Lösung der Aufgaben nicht möglich. Deshalb widmet der Spieler diesen Informationen und Texten eine hohe Aufmerksamkeit. Für den Unterricht ist das Spiel aufgrund der hohen Zeitintensität jedoch nur bedingt geeignet. Als Spiel für den Nachmittagsmarkt eignet es sich sehr gut um den Jugendlichen einen Zugang zur Bibel und zum Leben Jesu zu ermöglichen, da es mittels authentisch wirkenden screens sehr viele Informationen über Jesus und seine Zeit vermittelt.

Es ist mir nicht gelungen das Spiel innerhalb von acht Stunden zu spielen, obwohl ich zusätzlich die Lösungen im internet in Anspruch genommen habe. Zwar erfährt man im Laufe der Spiellevel viele Dinge über Jesus und seine Umwelt und wie seine Mitmenschen ihn wahrgenommen haben - allerdings ist das Spiel sehr zeitintensiv und deshalb als Einführung in ein Unterrichtsthema ungeeignet, zumal man sich erst nach und nach durch die einzelnen Themenbereiche/Spiellevel arbeiten muss, um zum nächsten Level/Thema zu gelangen. Für den Einsatz des Spiel im Unterricht

würde ich mir wünschen, dass man die Themenbereiche einzeln aufrufen könnte. Auch finde ich es schade, dass das Spiel auf rein informativer Ebene bleibt und die Handlungsmöglichkeiten des Spielers durch die Spielvorgaben des Adventure-Spiels eng gesteckt sind. Zwar ist es ein ansprechendes, ausgereiftes Programm, da ich es aber für den Einsatz im Unterricht nicht vielseitig und flexibel genug finde gibt es Punktabzug in der Bewertung. **

Wichtig! Ich habe „Geheimakte Jesus“ bisher nur bis Level 3 gespielt, um anlässlich der heutigen GKA Sitzung diese Begutachtung der software als Beispiel anzufertigen. Für eine Veröffentlichung wäre es selbstverständlich nötig diese Beurteilung erneut zu überarbeiten, nachdem das Spiel vollständig durchgespielt wurde.