



## Martin Luther auf der Spur

### Inhalt

<b>Umfang und Dauer</b>	ca. 3 Stunden
<b>Spielidee</b>	Durch Zeitreisen an unterschiedliche historische Stationen über das Leben von Martin Luther erfahren
<b>spielbare Charaktere</b>	die Schüler*innen Klara und Simon
<b>Handlung</b>	Man ist Teil einer Gruppe von Schüler*innen, die eine Ausstellung zum Thema Martin Luther vorbereiten und auf Zeitreisen historische Artefakte sammeln
<b>Spielziel</b>	Exponate für die Ausstellung sammeln
<b>Aufgaben</b>	Rätsel lösen, Gegenstände finden
<b>Objekte</b>	sammelbar, interaktiv
<b>Setting</b>	verschiedene historische Orte aus dem Leben Martin Luthers
<b>sensible Inhalte</b>	nicht vorhanden

### Vermittlungspotenzial

<b>Welche Fähigkeiten werden gefördert?</b>	Problemlösefähigkeit, historische Imagination
<b>Welches Wissen wird vermittelt?</b>	Geschichte der Reformation, Leben und historische Umstände Martin Luthers
<b>Fachbezug</b>	Religion, Geschichte
<b>Themenbezug</b>	Martin Luther, Reformation
<b>Gibt es bereits Forschungen und Fallstudien?</b>	nicht bekannt
<b>Bietet das Spiel ein individuelles Spiel-/ Lerntempo?</b>	Ja
<b>Welche Vorerfahrungen sind nötig?</b>	keine

### Veröffentlichungsdaten

<b>Erscheinungsdatum</b>	2017
<b>Publisher</b>	MMC Games
<b>Entwickler</b>	MMC Games
<b>Auszeichnungen</b>	Comenius-EduMedia-Siegel 2018
<b>Altersfreigabe</b>	nicht bekannt
<b>Metascore</b>	nicht gegeben
<b>Verfügbare Sprachen und Untertitel</b>	Deutsch
<b>Kosten</b>	kostenlos
<b>Link</b>	<a href="http://luther.mmc-dev.de/2023/html_2023/">http://luther.mmc-dev.de/2023/html_2023/</a>

## Technische Spezifikation

<b>Unterstützte Plattformen</b>	Computer
<b>Grafikauflösung</b>	mittel
<b>Bildrate</b>	gering
<b>Speicherplatzbedarf</b>	nicht notwendig
<b>Anforderungen</b>	nicht gegeben
<b>Unterstützte Betriebssysteme</b>	nicht gegeben
<b>Netzwerkfunktionen</b>	nicht gegeben

## Spielmechanik

<b>Genre</b>	Adventure
<b>Typ/Klasse</b>	Point And Click
<b>Spielmodi</b>	Einzelspieler
<b>Multiplayer-Funktionen</b>	nicht vorhanden
<b>Steuerung</b>	Maus
<b>Fortschrittsystem</b>	gesammelte Gegenstände
<b>Charakterentwicklung</b>	nicht vorhanden
<b>Spielwelt und Level</b>	Bibliothek, Keller, verschiedene historische Orte der Vergangenheit
<b>Kampfsystem</b>	nicht vorhanden
<b>Interaktionsmöglichkeiten</b>	Personen, Gegenstände
<b>Spielverlauf</b>	linear