

Europa Universalis

Bildungspotential

Das Spiel setzt den Spieler/die Spielerin auf das Kommando einer Nation vor vielen Jahrhunderten. Ziel ist es, die Nation zu erweitern und ihre Existenz im Laufe der Jahrhunderte zu verteidigen. Das Spiel ermöglicht ein hohes Maß an Kontrolle über das Spiel, behält aber gleichzeitig die historischen Ereignisse im Blickfeld (z.B. Entdeckungen und Erfindungen geschehen zur historischen Zeit). Auch der Rest der Nationen im Spiel sind mehr oder weniger die, die zu diesem Zeitpunkt aktuell sind.

Das Bildungspotenzial in der Geschichte ist groß, denn der Spieler/die Spielerin können nicht allumfassend auf das Spiel eingreifen. Die damaligen Gegebenheiten sind. Zum Beispiel kann man sich nicht aussuchen, welche Stadt größer oder bevölkerungsreicher werden soll, sie ist bereits etabliert, so dass der Spieler erfährt, welche Städte zu diesem Zeitpunkt wichtig waren.

Der Hauptbildschirm im Spiel zeigt die Weltnationen (nach dem, was zu der Zeit entdeckt wurde), der Schüler/die Schülerin wird viel über Geographie lernen.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Dieses Spiel kann von einem einzelnen Spieler/einer einzelnen Spielerin oder von mehreren SpielerInnen in einem Multiplayer-Match gespielt werden. Zusätzlich kann ein Multiplayer-Spiel gespeichert, gestoppt und später wieder aufgenommen werden, so dass das Spiel als Werkzeug für den Einsatz über mehrere Wochen oder Monate geeignet ist.

Daher könnte das Szenario, um dieses Spiel sinnvoll zu nutzen, darin bestehen, ein Spiel während mehrerer Wochen oder Monate zu spielen, zu bestimmten Zeiten (entweder im Klassenzimmer oder zu Hause) zwischen mehreren SchülerInnen. Die ganze Klasse kann sogar entscheiden, welche Maßnahmen zu ergreifen sind und ein/e erfahrene SpielerIn wird die Anweisungen ausführen.

Das gleiche Spiel kann zu bestimmten Zeitpunkten verwendet werden, um einige historische Ereignisse zu zeigen oder zu animieren (wie die Entdeckung Amerikas).

Es gibt ein spezielles Spiel namens "Civilization", das diesem ähnelt, aber einen kleinen Unterschied hat. Zivilisation ist ein "offeneres" Spiel, das weniger darauf beschränkt ist, die historischen Ereignisse zu verfolgen. Europa Universalis ist mit historischen Ereignissen und Nationen viel mehr verbunden, daher kann der Spieler/die Spielerin seine Nation nicht zu jeder Entwicklung treiben, die er/sie sich wünscht.