

80 Days

Bildungspotential

„80 Days“ ist ein interaktives Abenteuerspiel aus der Zeit um 1872. Die Erzählung basiert auf dem Buch "In achtzig Tagen um die Welt" von Jules Verne. Der/die SpielerIn hat die Rolle des Passepartout, des Dieners von Phileas Fogg und das Hauptziel des Spiels ist es, die Welt mit Phileas Fogg in weniger als 80 Tagen zu umrunden. Die SpielerInnen müssen auch mit Zeit und Ressourcen (Geld und Gegenstände) richtig umgehen, um weltweit in einem konstanten Tempo voranzukommen.

Während des Spiels erstellen die SpielerInnen ihre eigene Route um die Welt, beginnend in London und besuchen eine der 170 Städte auf der Strecke. Mögliche Transportmittel sind Luftschiff, U-Boot, mechanisches Kamel, Dampfzug und mehr. An jedem Ort gibt es individuelle, persönliche Geschichten, mit denen man sich aus historischen Ereignissen und kulturellen Details beschäftigen kann, und die SpielerInnen müssen sich mit den Figuren "unterhalten" (um mehr über die verschiedenen Orte zu erfahren), alle Textinformationen lesen und dann ihre Entscheidungen treffen, die negative Folgen oder Verzögerungen auf der Reise verursachen können. Das Spiel bietet auch die Möglichkeit, Reisen anderer SpielerInnen zu zeigen.

Insgesamt verbindet dieses Spiel Strategie, Ressourcenmanagement und Abenteuer und da es vollständig nichtlinear und entscheidungsorientiert ist, sind keine zwei Durchgänge gleich.

Das Spiel ist recht einfach zu spielen und gibt viele Hinweise. Da die SpielerInnen jedoch aufgrund des Sprachniveaus des Spiels gutes Englisch sprechen müssen, könnte das Spiel Nicht-Muttersprachlern helfen, ihre Sprachkenntnisse zu verbessern. Das Spielen eines textbasierten Spiels kann als eine Form des Lesens angesehen werden. Es kann den/die SpielerIn auch ermutigen, mehr über ein bestimmtes Land, eine bestimmte Stadt, ein bestimmtes Denkmal oder eine bestimmte kulturelle Veranstaltung zu erfahren und zu lesen oder sogar den Roman von Jules Verne selbst zu lesen.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Dieses Spiel könnte als lustige Bonusaktivität in einem Geographiekurs verwendet werden, da es die Möglichkeit bietet, viele Städte auf der ganzen Welt zu besuchen, zu navigieren und sie auf der Spielkarte nachzuschlagen und einige verwandte kulturelle und historische Informationen kennenzulernen. LehrerInnen könnten SchülerInnen mit Miniprojekten beauftragen, die sie auffordern, mehr Informationen über bestimmte gesellschaftliche, kulturelle oder historische Güter/Ereignisse zu finden und zu präsentieren, die im Spiel erwähnt werden.

Es könnte auch eine lustige Bonusaktivität im Englischunterricht sein, die darauf abzielt, das Sprachverständnis zu verbessern. LehrerInnen könnten die SchülerInnen bitten, unbekannte Wörter oder Sätze aufzuschreiben und sie in einem Wörterbuch nachzuschlagen. In einem solchen Fall könnten die LehrerInnen während des Spiels die Rolle des/der Moderators/Moderatorin übernehmen.

Das Spiel könnte auch als lustige Bonusaktivität in einer Literaturklasse verwendet werden, kurz nachdem die SchülerInnen den Roman "In achtzig Tagen um die Welt" gelesen haben. Die Spielgeschichte selbst, wie sie sich entwickelt, ist ein interaktives Buch, das gelesen werden kann, und dann könnten die Schüler beauftragt werden, einen Essay über (eine) ihre(r) Reise(n) zu schreiben, in dem sie ihre Gefühle während der Reise beschreiben, ihre Strategie erklären, Hinweise für bessere Leistung geben, etc. Zu diesem Zweck sollten die SchülerInnen im Voraus darauf aufmerksam gemacht werden, Notizen während der Reise zu machen.