

Civilization IV

Bildungspotential

Civilization IV ist ein PC-Strategiespiel, in dem SpielerInnen ihre Nation vom Anbeginn der Menschheit durch das Weltraumzeitalter führen und dort zum größten Anführer der Welt werden können. Die Spielumgebung ist eine 3D-Welt mit detailreichen Ausführungen.

Das Spiel bietet zahlreiche Funktionen, wie z.B. die Auswahl zwischen den sieben realen Weltreligionen: Buddhismus, Christentum, Judentum, Konfuzianismus, Taoismus, Islam und Hinduismus. Religionen können das Spiel sowohl auf städtischer Ebene, als auch auf diplomatischer Ebene beeinflussen.

Darüber hinaus haben verschiedenste Zivilisationen AnführerInnen mit ausgeprägter Persönlichkeit zur Auswahl. Im Falle Frankreichs können die SpielerInnen beispielsweise zwischen Ludwig XIV. und Napoleon wählen. Das Spielen als Ludwig XIV. bietet freie Kultur, während das Spielen als Napoleon einen Militärbonus bietet. Es gibt insgesamt 18 Zivilisationen und 26 AnführerInnen im Spiel.

Das Spiel beinhaltet auch das Great People-System mit fünf Kategorien: Große/r KünstlerIn, große/r Kaufmann/-frau, große/r ProphetIn, große/r IngenieurIn und große/r WissenschaftlerIn. Jeder große Menschentyp bietet drei bis vier Vorteile wie Kulturschub, Akademiebau, Free Tech, Wunderbau und Handelsmission. SpielerInnen können eine Gruppe von Great People nutzen, um ein goldenes Zeitalter zu beginnen. Die Großen Menschen werden automatisch von Städten generiert, abhängig von den Strukturen in der Stadt.

Es gibt auch eine Teamplay-Option, mit der SpielerInnen im Mehrspieler-Modus Allianzen eingehen können. SpielerInnen desselben Teams können ihre Leistungen bündeln, ihre Kräfte im Kampf bündeln und alle Informationen austauschen, z.B. Nutzen von Wundern, Forschung, etc.

Im Spiel können die SchülerInnen einen alternativen Ansatz der Geschichte erleben, der zeigt, wie mehrere Faktoren (militärisch, wirtschaftlich, sozial, religiös, wissenschaftlich) in ein historisches Ereignis oder eine Entscheidung einfließen und die Ergebnisse beeinflussen. Daher kann das Spiel in den Unterricht über Weltgeschichte und/oder Sozialwissenschaften integriert werden. Um jedoch den Transfer von Spielwissen zurück zu den Unterrichtsinhalten zu erreichen und die SchülerInnen dazu zu bringen, Gameplay-Erfahrungen mit dem Bereich der Weltgeschichte zu verbinden, sollten LehrerInnen das Spielverhalten später mit den SchülerInnen diskutieren.

Das Spiel beinhaltet einige grafische gestaltete Gewalttaten in einer Fantasy-Umgebung.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Den LehrerInnen wird dringend empfohlen, das Spiel selbst zu spielen (ca. 8-10 Stunden Aufwand), bevor sie es im Klassenzimmer verwenden. Dieses Spiel braucht viel Zeit, daher wird empfohlen, es außerhalb des Unterrichts zu spielen, aber es sollte durch speziell entwickelte Aktivitäten mit dem Klasseninhalt verbunden werden. Zum Beispiel könnten LehrerInnen Lektionen entwerfen, die den SchülerInnen helfen, Verbindungen zwischen Civilization IV und vielen Themen wie Weltgeschichte, Geographie, Wirtschaft, wissenschaftlicher und staatlicher Fortschritt und Krieg herzustellen. Um die Reflexion über diese Themen zu verbessern, sollten die SchülerInnen z.B. nach jeder Sitzung gebeten werden, an Diskussionen über die Geschehnisse während der Spielsitzung teilzunehmen und Reflexionen in einem gemeinsamen Google-Dokument aufzuzeichnen.