

# Railway Empire

## **Bildungspotential**

Das ist ein Simulationsspiel, das sich auf die Zeit von 1830 in der USA basiert. Es geht um die notwendige Errichtung eines Eisenbahnnetzes für die industrielle Entwicklung dieses Landes.

Dieses Spiel ermöglicht es den SchülerInnen, den Entwurf, die Implementierung und den Ausbau eines Verkehrsnetzes sowohl auf staatlicher als auch auf lokaler Ebene zu erforschen. Der industrielle Fortschritt des Landes wird vom Erfolg des Netzwerks abhängen.

Der/die SpielerIn wird sich Herausforderungen in Bezug auf geografische Gestaltung, Netzwerkwartung, F&E-Investitionen und Management konkurrierender Unternehmen stellen müssen.

Gleichzeitig wird es auch möglich sein, ein Personenverkehrsnetz zu schaffen und zu untersuchen, wie es sich auf das Bevölkerungswachstum und die Wirtschaft verschiedener durch das Schienennetz verbundener Bevölkerungsgruppen auswirkt.

Bei der Gestaltung des Netzes sollten städtische und geografische Aspekte berücksichtigt werden. Designentscheidungen werden sich auf die Wahrnehmung der Stadtverwaltung auswirken. Der Transport von Gütern und Personen aller Art hängt von der Gestaltung des Netzwerks ab.

## **Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen**

- Aufbau eines effizienten Netzwerks mit einem möglichst geringen Budget
- Aufbau eines Netzwerks, das die Wachstumsbedürfnisse einer Bevölkerung berücksichtigt
- Aufbau eines Netzwerks, das die Geographie des Landes respektiert
- Aufbau eines effizienten Netzwerks in kürzester Zeit