

## Victoria II

### 1. Überblick

In V2 lenkt der Spieler die Geschicke eines frei wählbaren Lands im Zeitraum von 1836-1936. Dabei gilt es Entscheidungen in den Bereichen Produktion, Handel, Finanzen, Forschung, Politik, Bevölkerungsentwicklung, Diplomatie und Militär. Zwar liegt der Fokus des Spiels im militärischen Bereich, allerdings kommt auch wirtschaftlichen Fragen große Bedeutung zu.

V2 ist äußerst komplex, vielfältig und aufgrund seiner hohen Lernkurve vergleichsweise schwer erlernbar. Wer an solchen sog. Grand Strategy Games grundsätzlich Gefallen findet und die Einstiegshürden überwunden hat, dürfte sich mit V2 jedoch auch langfristig gut unterhalten. Aufgrund seines Anspruchsniveaus eignet es sich erst für ältere Jugendliche, die über hinreichendes Abstraktionsvermögen verfügen.

In technischer Hinsicht stellt V2 keine besonderen Anforderungen, läuft allerdings nur auf Windows-Computern. Das Basisspiel kostet bei Steam 20 Euro (reduziert 5 Euro). Die empfehlenswerten DLCs ‚A House Divided‘ und ‚Heart of Darkness‘ kosten weitere 30 Euro (reduziert 15 Euro). V2 ist sowohl im Einzel- als auch Multiplayermodus spielbar.

<b>Kompetenzbereiche</b>	
A) <b>Entscheidung und Rationalität</b>	+++
B) Beziehung und Interaktion	
C) Ordnung und System	+
<b>Kategorien</b>	
Arbeitsteilung/Kooperation	+
Bedürfnis	+
Effizienz	++
Externalität	
Gerechtigkeit/Ungleichheit	+
Institution/Anreiz/Restriktion	
Vernetzung/Interdependenz/Kreislauf	++
Knappheit	++
Kosten-Nutzen-Denken	++
Opportunitätskosten	
Rationalität	++
Risiko/Unsicherheit	++
Wachstum	+++

Wettbewerb	++
Koordination/Wirtschaftsordnung	++
Zielkonflikt	+++
<b>Bezug zu anderen Domänen:</b>	
<i>Geschichte</i>	+++
<i>Geographie</i>	++
Politik	++
Erläuterung + wenig ++ mittel +++ viel	
<b>Allgemeine Lernziele</b>	... stichwortartige Aufführung
<b>Inhalte:</b>	Wirtschaftsordnungen, Industrialisierung, Fiskalpolitik, Industriepolitik

## 2. Spielbeschreibung/Anleitung

In V2 lenkt der Spieler die Geschicke eines frei wählbaren Lands. Das Spiel beginnt im Jahr 1836 und umfasst 100 Jahre, womit das Zeitalter der Industrialisierung abgebildet wird, aber auch das Kolonisierungstreben europäischer Länder, technische und kulturelle Entwicklungen sowie zahlreiche diplomatische und militärische Konflikte.

Victoria 2 stellt jedoch eine umfassende Simulation dar und umfasst zahlreiche interdependente Entscheidungsfelder:

- **Produktion/Handel:** In Victoria gibt es 48 unterschiedliche Rohstoffe und Güter, die für das Militär, die Industrie und zur Bedürfnisbefriedigung der Bevölkerung benötigt werden. Diese lassen sich auf dem Weltmarkt handeln, aber bei den entsprechenden geographischen, personellen und technologischen Voraussetzungen auch im eigenen Land produzieren. Dazu können Fabriken gegründet, erweitert, subventioniert oder auch geschlossen werden. Auch sind Fabrikgründungen im Ausland möglich. Ob der Spieler diese Entscheidungen selbst treffen kann, hängt jedoch von der Wirtschaftspolitik der aktuellen Regierung ab (s.u. bei Politik). Verfolgt sie beispielsweise eine Laissez-faire-Politik, werden die angeführten Entscheidungen ausschließlich von den Kapitalisten des Landes getroffen, ohne dass der Spieler direkten Einfluss darauf nehmen kann.
- **Haushalt:** In diesem Menü legt der Spieler Steuersätze und Zölle fest, kann Kredite aufnehmen und zurückzahlen sowie über die Höhe der Ausgaben für Militär, Bildung, Verwaltung und Soziales entscheiden.  
Insbesondere zu Spielbeginn können die Steuern für die Unter- und Mittelschicht sehr hoch angesetzt werden, da die tatsächliche Steuerbelastung aufgrund der zunächst niedrigen Verwaltungseffizienz deutlich darunter liegt. Für die Oberschicht sollten eher

niedrige Steuersätze gewählt werden, da dadurch die Zahl der Kapitalisten sowie deren verfügbares Kapital steigt, was für die wirtschaftliche Entwicklung des Landes hilfreich ist. Dies mag im Konflikt zum sozialen Gerechtigkeitsempfinden stehen, ist für den Spielerfolg jedoch hilfreich und entspricht auch weitgehend der historischen Realität.

Zölle können recht lukrativ sein, erhöhen jedoch die Kosten für die Bevölkerung und Fabrikanten, weswegen Zollsätze über 10% i.d.R. nicht empfehlenswert sind.

Die Bildungsausgaben sollten möglichst hoch angesetzt werden, da dadurch die Alphabetisierungsrate steigt, was für die Generierung von Forschungspunkten (s.u. bei Technologie) wichtig ist. Auch die Verwaltungsausgaben sollten maximiert werden, weil so die Verwaltungsinfrastruktur verbessert wird, was u.a. höhere Steuereinnahmen und niedrigere Verbrechensraten zur Folge hat. Sobald die Verwaltungseffizienz bei 100% liegt, können die entsprechenden Ausgaben erheblich reduziert werden.

Solange kein Krieg angestrebt wird, können die Militärausgaben vergleichsweise niedrig gehalten werden. Da ein unterfinanziertes Militär jedoch schlechter agiert und der Ausgleich der Defizite einige Zeit in Anspruch nimmt, sollten die Ausgaben rechtzeitig vor militärischen Auseinandersetzungen angepasst werden.

Generell sollte ein Haushaltsüberschuss erwirtschaftet werden, so dass Ausgaben für neue Militäreinheiten, Marinestützpunkte, Verteidigungsanlagen und abhängig von der Wirtschaftspolitik auch für Fabrikgründungen, Eisenbahnlinien, Subventionen oder Auslandsinvestitionen finanzierbar sind.

- Technologie: Jeden Tag werden sogenannte Forschungspunkte generiert, deren Höhe vom Bildungsstand der Bevölkerung bzw. der Alphabetisierungsquote, dem Anteil bestimmter Berufsgruppen (Geistliche und Angestellte) an der Gesamtbevölkerung, der Pluralität der Gesellschaft sowie forschungsunterstützender Technologien abhängt. Diese Forschungspunkte können für die Entwicklung neuer Technologien aus den Bereichen Armee, Marine, Handel, Kultur und Industrie verwendet werden, was höhere Effizienz oder neue Optionen zur Folge hat. Zunächst sollten die kulturellen Technologien aus den Bereichen ‚Philosophie‘ und ‚Sozialer Gedanke‘ erforscht werden, da diese die generierten Forschungspunkte erhöhen. Die Priorisierung der weiteren insgesamt 180 Technologien sollte von der verfolgten Spielstrategie und den Spezifika des gewählten Landes abhängen.
- Politik: Gelegentlich können Entscheidungen sowie politische und wirtschaftliche Reformen initiiert werden, wobei die Interessen der Bevölkerung zu berücksichtigen sind. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, die entsprechende Regierungsform vorausgesetzt, bestimmte Parteien mit den Regierungsgeschäften zu betrauen. Von der Regierung hängen wiederum die Rahmenbedingungen der Handels-, Wirtschafts-, Religions-, Bürgerrechts- und Kriegspolitik ab. Unterstützt die Regierungspartei eine Wirtschaftspolitik die sich an völlig freien Märkten bzw. Laissez-faire orientiert, kann der Spieler nur sehr beschränkt in das Wirtschaftsgeschehen eingreifen, muss allerdings auch kein eigenes Kapital für Fabrikgründungen oder Eisenbahnen aufbringen. Da über die Regierungspartei etliche spielrelevante Rahmenbedingungen beeinflusst werden, sollte ihre Wahl wohlbedacht erfolgen. Allerdings können nur Parteien mit der Regierung beauftragt werden, die über hinreichend politisches Gewicht bzw. Abgeordnete verfügen. Auf die Wahlergebnisse kann der Spieler durch verschiedene Entscheidungen Einfluss nehmen, wobei dies häufig mit wachsender Unzufriedenheit der Bevölkerungsteile einhergeht, gegen deren Interesse entschieden wurde.

- Bevölkerung: Im Bevölkerungsmenü werden zu allen Regionen des Spielers Detailinformationen dargestellt, beispielsweise zur Verteilung auf unterschiedliche Berufsgruppen, politische Überzeugungen und Probleme. Außerdem wird der Grad der Bedürfnisbefriedigung, die Militanz, die Alphabetisierung und die Bevölkerungsentwicklung dargestellt. Interessant ist die Möglichkeit, eine Region gezielt in eine bestimmte Richtung zu entwickeln. Hierzu wird ein sogenannter ‚nationaler Fokus‘ gesetzt. Zu Beginn stehen zwei Fokuse zur Verfügung, bei Entwicklung entsprechender Technologien kann sich diese Zahl erhöhen. Um die Literalität möglichst schnell zu erhöhen, sollte der nationale Fokus der zwei bevölkerungsreichsten Regionen auf ‚Geistliche‘ (diese übernehmen im Spiel Bildungsaufgaben) gesetzt werden. Sobald 2% der Bevölkerung diesem Beruf nachgehen, kann der Fokus auf die nächstkleinere Region verlagert werden. Eine weitere förderungswürdige Berufsgruppe sind Angestellte, die ebenfalls Forschungspunkte erhöhen und darüber hinaus ein effizienteres Betreiben der Fabriken ermöglichen.
- Handel: Dieser Menüpunkt ist für Einsteiger vernachlässigbar, da er weitgehend automatisiert verläuft. Allerdings kann hier gezielt ein Vorrat strategisch wichtiger Produkte angelegt werden. Dies ist beispielsweise für militärische Güter hilfreich, da bestimmte Einheiten nur hergestellt werden können, wenn die materiellen Voraussetzungen gegeben sind. Stellt der Spieler diese Güter jedoch nicht selbst (in hinreichendem Umfang) her und sind sie auf dem Weltmarkt gerade nicht oder nur in geringer Menge verfügbar, kann mit der Produktion nicht begonnen werden, falls keine hinreichenden Vorräte angelegt wurden.
- Diplomatie: Im Diplomatiefenster werden die Beziehungen zu anderen Ländern gesteuert. So können Beziehungen verbessert und Bündnisse geschlossen werden. Weiterhin lassen sich Kriegsrechtfertigungen erstellen, was eine notwendige Voraussetzung für das Führen eines Kriegs ist und gewissermaßen die Kriegslegitimation darstellt. Abhängig von der Art der Kriegsrechtfertigung bzw. dem korrespondierenden Kriegsziel erhält der Spieler eine bestimmte Anzahl sogenannter ‚Infamiewerte‘. Diese bringen das Aggressionsverhalten eines Landes zum Ausdruck und haben tendenziell negative Auswirkungen; beispielsweise wird es bei hohen Infamiewerten schwieriger, Bündnispartner zu finden. In jedem Fall ist darauf zu achten, dass der Infamiewert nicht über 25 steigt, da das Land sonst als äußerst aggressiv wahrgenommen und mit hoher Wahrscheinlichkeit von vielen anderen Ländern angegriffen wird. Die Infamie sinkt im Zeitverlauf von alleine, kann aber auch durch das Entlassen einer Nation bzw. Region in die Selbstständigkeit (im Politikfenster) reduziert werden, da dies gewissermaßen als friedlicher Akt interpretiert wird.  
Für Großmächte – dies sind die acht Nationen mit den meisten Punkten in den Bereichen Prestige, Industrie und Militär – besteht auch die Möglichkeit, andere Länder mittels diplomatischer Maßnahmen in ihre Einflussphäre zu integrieren. Dadurch erhält der Spieler privilegierten Zugang zu ihren Märkten und i.d.R. auch einen Teil ihrer Außenhandelseinkünfte.
- Militär: In diesem Menü werden allgemeine Informationen zu Zustand und Eigenschaften der Streitkräfte angezeigt. Darüber hinaus können die Bevölkerung mobilisiert sowie neue Armeen und Flotten erstellt werden. Da die Mobilisierung der Wirtschaft des Landes Arbeitskräfte entzieht und somit die Wirtschaft schwächt, sollte dies nur vorübergehend im Kriegsfall in Betracht gezogen werden. Die Anzahl herstellbarer Armeen hängt in erster Linie von der Anzahl und Leistungskraft der

Regionen des Landes ab. Die maximale Größe der Flotte ergibt sich hingegen aus der Zahl und Stufe der Marinehäfen



Abb. 1: Victoria 2

Wenngleich V2 zahlreiche Entscheidungsfelder enthält und wirtschaftliche Fragen für den Spielerfolg durchaus bedeutsam sind, liegt der Schwerpunkt des Spiels im militärischen Bereich. Zwar kann ein Spiel bei entsprechender Länderwahl und Fokussierung auf seine wirtschaftliche Entwicklung auch gänzlich ohne Kriege bestritten werden. Allerdings ist ein nennenswerter Zuwachs an Macht bzw. Spielpunkten am ehesten durch Eroberung anderer Länder bzw. Regionen möglich, da dadurch die wirtschaftlichen und militärischen Möglichkeiten erweitert werden. Kriege werden in V2 auf einer sehr abstrakten und strategischen Ebene geführt, statt auf konkretere taktische oder operative Aspekte zu berücksichtigen: Der Spieler stellt Armeen zusammen und beordert sie an das Zielgebiet, während er nicht direkt in einzelne Schlachten eingreift. Der Ausgang hängt dabei von Größe, Zusammensetzung und Eigenschaften der Armeen und ihrer Generäle ab, aber auch von Verteidigungsanlagen und geographischen Aspekten sowie einer Zufallskomponente. Wenngleich die optimale Armeezusammensetzung im Detail recht kompliziert ist, kann grundsätzlich eine Kombination von 4 Infanterie-, 5 Artillerie- sowie einer Husareneinheit empfohlen werden.

Wie sich ein Spielverlauf gestaltet, hängt sehr stark von dem gewählten Land ab. Generell ergibt sich jedoch um 1870 aufgrund neu verfügbarer Technologien die Möglichkeit zur Kolonisierung Afrikas und gegen Ende des Jahrhunderts kommen „Großkriege“ auf, in deren Rahmen meist mehrere Großmächte involviert sind und die Festlegung mehrerer Kriegsziele zu niedrigen Infamiekosten ermöglichen.

Die zahlreichen Möglichkeiten und im Detail recht komplexen Mechaniken des Spiels können an dieser Stelle nur angedeutet, aber nicht umfassend erläutert werden. Einen guten und recht kompakten Einstieg vermittelt die Serie , From Zero to Hero - Victoria II Tutorial/Guide‘

von Gakumerasara an, die sich auf youtube findet (<https://www.youtube.com/watch?v=-2EL3QgGklk>). Für vertiefende Informationen zu Strategien und Spielmechaniken sei auf das Wiki [https://vic2.paradoxwikis.com/Victoria\\_2\\_Wiki](https://vic2.paradoxwikis.com/Victoria_2_Wiki) verwiesen.

Für eine verbesserte Spielerfahrung empfiehlt sich der Erwerb der DLCs ‚A house divided‘ und ‚Heart of Darkness‘. Auf dieser Basis lassen sich zahlreiche Mods installieren, wofür sich insbesondere die ‚Historical Project Mod (HPM)‘ anbietet, da sie einige historische Ungenauigkeiten des Ursprungsspiels korrigiert, wodurch V2 noch realistischer wird.

V2 lässt sich auch in deutscher Sprache spielen, wobei diese Änderung etwas umständlich ist: Hierfür muss die Datei ‚settings.txt‘ (zu finden in ‚Eigene Dokumente -> Paradox Interactive -> Victoria II‘) geöffnet werden. Dort muss ‚language=l\_english‘ geändert werden in ‚language=l\_german‘

Interessant ist die Möglichkeit von Multiplayer-Spielen, die jedoch ebenfalls nicht sonderlich intuitiv einzurichten sind. Eine Anleitung hierfür findet sich beispielsweise unter <https://www.youtube.com/watch?v=HOxL38JB48g>.

### 3. Lernpotenzial

V2 versetzt den Spieler in die Rolle eines Staatenlenkers, wobei er im Rahmen unterschiedlicher politischer Systeme (z.B. Demokratie, Monarchie, Diktatur) und politischer Rahmenbedingungen (abhängig von der Zusammensetzung des Parlaments) agiert. Im Rahmen der damit einhergehenden Grenzen lassen sich unterschiedliche Formen der Wirtschaftspolitik mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen betreiben. Dabei gilt es, die Bedürfnisse der Bevölkerung und der Wirtschaft genauso im Blick zu halten, wie den Staatshaushalt, das Bildungsniveau oder die militärischen Ziele. Durch ein verbessertes Verständnis von (Wirtschafts-)Politik kann die Rolle des *Bürgers* gestärkt werden.

Darüber hinaus kann V2 das Denken in ökonomischen **Kategorien** fördern. Wenngleich nur ein untergeordneter spielerischer Aspekt gilt es die *Bedürfnisse* der Bevölkerung im Blick zu halten, so dass unerwünschte Ereignisse wie Revolutionen unterbleiben. Eine zentrale Herausforderung im Spiel ist hingegen *Knappheit*: Neben Geld gilt dies insbesondere für militärische Einheiten, die nicht beliebig erhöht werden können, da sie von der Bevölkerungsgröße bzw. der Anzahl möglicher Marinestandorte gebunden sind. Weiterhin sind benötigte Rohstoffe und Güter oft nicht in gewünschtem Umfang verfügbar. Auch Forschungspunkte sind knapp und bedeutsam, da damit neue und *effizientere* Technologien erforscht werden können. In V2 gilt es mit zahlreichen *Zielkonflikten* umzugehen. Dies zeigt sich beispielsweise bei der Erforschung neuer Technologien, die nicht alle gleichzeitig verfügbar sind und unterschiedlichste Bereiche verbessern, was eine Priorisierung nötig macht. Zielkonflikte finden sich auch im Bereich der Fiskalpolitik. So besteht bei der Festlegung der Steuersätze und Zölle einerseits ein Interesse an möglichst hohen Einnahmen, andererseits haben hohe Steuern eine niedrigere Nachfrage, weniger Investitionsmöglichkeiten und eine höhere Unzufriedenheit der Bevölkerung zur Folge. Häufig sind in V2 auch singuläre Entscheidungen zu treffen, die jeweils ein Ziel zulasten eines anderen begünstigen, etwa wenn es um Fragen der Außenhandelspolitik geht. Bei einigen Spielentscheidungen gilt es *Kosten-Nutzen-Abwägungen* anzustellen und ggf. *Risiken* abzuwägen, was beispielsweise bei der Frage gilt, ob Krieg gegen ein anderes Land geführt werden soll (Nutzen: mögliche Eroberung einer Region - Kosten: international schlechteres

Image (Infamiepunkte), verlorene Armeen und Bevölkerung – Risiken: Gefahr, die Kriegsziele nicht zu erreichen oder den Krieg zu verlieren). Auch *Wachstum* der Wirtschaftsleistung, Bevölkerung und Militärmacht ist von Bedeutung für den Spielerfolg, wobei neben organischem Wachstum über Investitionen und Bevölkerungsentwicklung in V2 Wachstum durch gewonnene Kriege erfolgt.

V2 enthält zahlreiche **Inhalte**, die für ökonomische Bildung von Bedeutung sind. So erhält der Spieler einen vertieften Eindruck über den Verlauf der Industriellen Revolution inkl. der Bedeutung etlicher technischer und wissenschaftlicher Innovationen. Weiterhin erfolgt eine Auseinandersetzung mit den Spezifika unterschiedlicher Wirtschaftsordnungen wie freier Marktwirtschaft/Laisser-faire, Staatsinterventionismus oder Planwirtschaft. Entscheidungen in den Bereichen der Fiskal- (Steuersätze für unterschiedliche Bevölkerungsgruppen, Kreditaufnahme, Ausgabenstruktur), Außenhandels- (Zölle, Anlegen von Sicherheitsreserven im Falle von Lieferengpässen) und Industriepolitik (Gründungen bestimmter Fabriken, Subventionen, Infrastruktur) sind integrale Elemente des Spiels.

V2 verdeutlicht auch die Relevanz der Bildung bzw. Qualifikation der Bevölkerung sowie der Infrastruktur für erfolgreiche Industrialisierungsprozesse. Ferner wird deutlich, dass aufeinander bezogene Produktionsketten zu Synergieeffekten führen. Schließlich werden immer wieder Informationstexte zu wirtschaftlichen Ideen und Wirtschaftswissenschaftlern angezeigt; allerdings gilt es in diesem Zusammenhang keine Entscheidungen zu treffen, so dass sie von vielen Spielen vermutlich nicht gelesen werden.

Wirtschaftliche **Fehlkonzepte** dürften durch V2 kaum gefördert werden. Zwar sind die meisten Sachverhalte recht abstrakt dargestellt, inhaltlich aber kaum zu beanstanden. Lediglich bzgl. den Wirtschaftsformen kann kritisiert werden, dass die Probleme einer Planwirtschaft (insbes. niedrige Produktivität, schlechte Bedürfnisbefriedigung der Bevölkerung) im Spiel kaum deutlich werden.

In historischer Hinsicht ist festzuhalten, dass einige Startbedingungen im Jahr 1836 nicht der damaligen Situation entsprechen. Dies lässt sich jedoch durch Verwendung der ‚Historical Project Mod (HPM)‘ beheben.

Zwar historisch korrekt, in pädagogischer Hinsicht evtl. dennoch kritisch könnte das kriegerische Element des Spiels bewertet werden: (Gewonnene) Kriege sind in militärischer und wirtschaftlicher Hinsicht förderlich für den Spielverlauf, so dass sie durchaus als legitimes, rationales Mittel der Politik gesehen werden könnten. Dies kann durch die abstrakte Darstellung von Schlachten und Kriegen, bei der sich das von Kriegen ausgelöste Leid für Soldaten und Zivilbevölkerung nicht wiederfindet, befördert werden.

Wenngleich Victoria 2 nennenswertes wirtschaftliches Lernpotenzial aufweist, ist es für **Geschichte** noch deutlich größer. So werden im Zeitraum von 1836 bis 1936 sowohl globale (z.B. Kolonialisierung, Industrialisierung) als auch länderspezifische (z.B. deutsche Reichsgründung, japanische Meiji-Restauration, amerikanischer Bürgerkrieg) historische Entwicklungen vergleichsweise realitätsnah abgebildet, insbesondere bei Verwendung der ‚Historical Project Mod (HPM)‘. Auch sind zahlreich allgemeine Informationen in das Spiel integriert und teilweise mit Entscheidungen kombiniert (z.B. Olympische Spiele die zu verbesserten diplomatischen Beziehungen führen, Weltausstellungen, Expeditionen, wissenschaftliche und kulturelle Entdeckungen, Krisen wie die polnische

Befreiungsbewegung). Ferner verbessert V2 das Verständnis der Bedeutung wirtschaftlicher, kultureller, technologischer und militärischer Erfindungen. Im Hinblick auf Kriege wird durch V2 sowohl die Motivation zur Kriegsführung (erhöhtes internationales Ansehen durch gewonnene Kriege, wirtschaftliche Macht, vorhandenes Militär auch einsetzen, Bündnisverpflichtungen) als auch militärische Strategien (Truppenzusammensetzung, Technologien, Lage) deutlich, auch wenn dies aus heutiger Perspektive unter dem Gesichtspunkt der Friedenserziehung eher kritisch gesehen wird.

Für **politische** Bildung ergibt sich Lernpotenzial durch die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Regierungsformen und Parteiensystemen sowie der in V2 implementierbaren politischen Reformen (u.a. im Hinblick auf Wahlrecht oder Pressefreiheit). Ferner wird die Bedeutung von Sicherheitsbündnissen inkl. ihrer abschreckenden Funktion deutlich. Das Spiel sensibilisiert auch für die militärisch-strategische Bedeutung bestimmter Länder (z.B. Island und Hawaii als Militärstützpunkte, Türkei wegen der Kontrolle über den Zugang zum Schwarzen Meer) oder Kanäle (Suez- und Panamakanal). Letzteres ist auch für die **geographische** Bildung relevant. Darüber hinaus lernen die Spieler die nicht nur die Lage zahlreicher Länder, Regionen und Städte kennen, sondern auch eine zumindest grobe Vorstellung über deren Bevölkerungsgröße und natürliche Ressourcen.

#### **4. Einsatz für Lehr-Lernzwecke**

Für den normalen Unterricht kann V2 aufgrund seiner Komplexität und des Zeitaufwands nicht empfohlen werden. Aus den gleichen Gründen eignet sich das Spiel auch nur sehr eingeschränkt für den Einsatz im Rahmen von Projekttagen oder freiwilligen Arbeitsgemeinschaften. Für solche Settings käme vor allem in Frage, den Schülern die Spielmechaniken zu erklären und ihnen Gelegenheit zum Austausch über das Spiel und die zugehörigen Inhalte zu geben. So ließe sich V2 steile Lernkurve besser bewältigen und ein Zugang zu dem Spiel schaffen. Auf dieser Basis ist eine eigenständige Auseinandersetzung mit V2 möglich, in deren Rahmen sich die oben dargestellten Lernpotenzials entfalten können. Dies kann unterstützt werden, indem die Spieler zum Nachdenken angeregt werden mittels Fragen wie beispielsweise:

- Wie unterscheiden sich die verschiedenen Wirtschaftsordnungen voneinander?
- Welche Zielkonflikte gibt es im Spiel? Wie gehen Sie damit um?
- Welche Auswirkungen haben hohe/niedrige Steuersätze für die Oberschicht?
- Vergleichen Sie Ihren Spielverlauf mit der tatsächlichen Geschichte des Landes, das Sie gespielt haben.
- Sie haben sich während des Spiels etliche Städte und Regionen kennengelernt. Überprüfen Sie, in welchen Ländern sie heute liegen.