Plague Inc.



Genre
Apps

USK
nicht USK geprüft (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	Ndemic Creations
Erscheinungsjahr	2012.05
Systeme	iOS, Android, Windows Phone
System im Test	Android
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Strategie-Simulation mit erschreckendem Szenario



Spielbeschreibung:
Bei "Plague Inc." handelt es sich um eine Mischung aus Strategiespiel und Simulation, bei der der Spieler einmal nicht den Helden spielt, der die Welt rettet, sondern die Menschen auf ebendieser zu vernichten versucht. Allerdings nicht wie zu erwarten als böser Schurke, sondern – viel realistischer – als eine sich ausbreitende Krankheit. Dabei kann zu Beginn des Spiels immer zwischen einem Krankheitserregertypen gewählt werden. Darunter z.B. die Bakterien, ein Virus, ein Pilz oder ein Parasit. Ziel ist es nun die Menschheit zu vernichten, indem der Virus durch gesammelte DNS Punkte weiterentwickelt wird und somit immer mehr Menschen infiziert beziehungsweise letztendlich tötet, bevor diese ein Heilmittel gegen die Seuche entwickeln können.



Redaktion
Dominik Kelecic
Spieleratgeber-NRW



Pädagogische Beurteilung:
Einfache Darstellung
"Plague Inc." verzichtet auf grafische Leckerbissen. Die Hauptansicht besteht aus einer einfachen Weltkarte, die ein wenig an ein Sattelitenbild erinnert. Auf dieser Weltkarte sind außerdem Flugzeuge und Schiffe zu sehen, die sich auf festgelegten Routen zwischen den Ländern bewegen. Je nach Menge an Infizierten in einem Land, wird dieses auf der Karte von einer wachsenden Anzahl roter Punkte übersäht, bis es vollständig rot eingefärbt ist (alle Menschen in dem Land sind infiziert). Neben der Weltkarte gibt es zwei Menüs namens „Welt" und „Krankheit" mit Informationen zum Heilungsverlauf, der Ausbreitung der Krankheit über die Welt, dem Stand der Entwicklung eines Heilmittels oder der Krankheit und ihrer Entwicklung. Zwischen den beiden Menüs am unteren Rand des



Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

Bildschirms befindet sich ein Fenster mit Informationen über die Zahl der Infizierten und Toten. Dies ist allerdings nur dann der Fall, wenn für ca. 1 Euro die werbefreie Version des Spiels gekauft wurde. Andernfalls befindet sich hier ein Werbebanner. Außerdem gibt es in der Hauptansicht noch einen Banner mit spielinternen Nachrichten und eine Datumsanzeige, über die sich auch die Spielgeschwindigkeit anpassen lässt. Es stehen zusätzlich 4 Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Je nach Schwierigkeitsgrad verhalten sich die Menschen anders. Während sich z.B. bei dem geringsten Schwierigkeitsgrad niemand die Hände wäscht und Kranke noch umarmt werden, arbeiten Ärzte auf dem dritten Schwierigkeitsgrad ohne Unterlass und schwer kranke Menschen werden sogar eingesperrt.



Steuerung
Gesteuert wird das Spiel über den Touchscreen des Tablets oder Smartphones. Das schalten durch die Menüs funktioniert hierbei sehr gut. Zumindest im Test auf einem 7 Zoll Tablet gab es keine Probleme. Etwas kniffliger könnte es hier schon auf einem Smartphone werden, besonders wenn auf der Weltkarte aufpoppende „DNS-„ oder „Infektionsblasen" berührt werden sollen, um sie zerplatzen zu lassen. Denn dies ist nötig, um weitere DNS Punkte zur Entwicklung der Krankheit zu gewinnen. Auch die Auswahl einzelner Länder – um nähere Informationen über Infektion und Tote oder über Gegebenheiten in dem Land zu bekommen – ist auf einem kleinen Display schwieriger, dank Zoomfunktion allerdings nicht unmöglich.

Spielprinzip
Zu Beginn des Spiels besteht die Möglichkeit der Krankheit einen Namen zu geben. Danach muss auf der Weltkarte ein Land ausgewählt werden, in dem die Krankheit den „Patienten Null", also den ersten Menschen befällt. Von hier aus soll sich die Krankheit nun ausbreiten. Um dies zu gewährleisten muss der Erreger weiterentwickelt werden. Der Spieler hat nun die Wahl sogenannte „DNS Punkte" zu investieren, um seiner Seuche neue Eigenschaften zu verleihen. So können verschiedene Übertragungswege wie z.B. Vögel, Wasser, Luft usw., vielerlei Symptome angefangen mit leichten Beschwerden wie z.B. Husten, Übelkeit oder Ausschlag und unterschiedliche Fähigkeiten wie z.B. Kälte- oder Arzneimittelresistenz ausgewählt werden. Die DNS Punkte lassen sich hinzugewinnen, wenn die bereits erwähnten Blasen auf der Weltkarte berührt werden. Diese erscheinen in unregelmäßigen Abständen bzw. wenn der erste Mensch in einem weiteren Land infiziert wurde.
Entwickelt der Spieler seine Krankheit und entdecken die Menschen diese nach einer Weile, wird die Menschheit alles daran setzen, diese zu heilen. Wichtig für den Spielsieg ist also nicht nur die Entwicklung der eigenen Seuche dahingehend, dass diese alle Menschen infiziert, sondern auch sie so zu entwickeln, dass sie möglichst schwer zu heilen ist bzw. die Menschen aus welchem Grund auch immer nicht rechtzeitig in der Lage sind, das Heilmittel vor ihrer Ausrottung fertigzustellen. Für Neueinsteiger bedeutet die effektive Entwicklung einer Seuche meist zuerst ein Vorgehen nach dem Trial & Error (Ausprobieren und Fehlentscheidungen erkennen) Prinzip. Mit zunehmendem Verständnis der Zusammenhänge werden dann auch geplante Taktiken möglich.

Beängstigendes Szenario…
Zwar besticht "Plague Inc." weder mit besonderer grafischer Raffinesse, noch bietet der Sound einen besonderen Genuss. Dieser kann bei mehrmaligem Spielen sogar eher nerven. Allerdings gelingt es durch die audiovisuelle Darstellung durchaus, eine beklemmende Situation zu schaffen. Sei es durch das Kinderlachen, wenn irgendwo auf der Welt wieder ein Fest gefeiert wird – bei dem sich allerdings ohne etwas zu ahnen viele Menschen mit einer möglicherweise bald tödlichen Seuche infizieren – durch das Hustengeräusch oder durch ein Land nach dem anderen, dass sich immer roter färbt und somit anzeigt, wie die Krankheit nach und nach die ganze Menschheit infiziert. Auf jeden Fall kann der Rollentausch, vom Retter der Menschheit zu ihrem Vernichter ein gewisses Unbehagen auslösen. Auch der Gedanke, dass eine Seuche sich ausbreitet ohne rechtzeitig bemerkt zu werden, ist nicht nur zu Zeiten eines erneuten Ebola Ausbruches recht beängstigend.

… mit einigem Simulationscharakter
Obwohl "Plague Inc." in erster Linie ein Strategiespiel ist, in dem es stets der richtigen Taktik bedarf, um die Seuche den Umständen entsprechend in Symptomen, Übertragungswegen und Fähigkeiten weiterzuentwickeln, so besitzt "Plague Inc." auch einen gewissen Simulationscharakter. Eigenschaften, die der Spieler der Krankheit verleiht, wirken sich auf die Ausbreitung dieser aus. So kommt es z.B. vor, dass die Menschheit einen neuen Wasserfilter entwickelt, der verhindert, dass die Krankheit über Wasser und somit auch über Schiffe übertragen werden kann. In diesem Fall müsste die Krankheit erst so weiterentwickelt werden, dass solche Filtersysteme ineffektiv gegen sie werden. Auch klimatische Bedingungen, Bevölkerungsdichte und Wohlstand in den verschiedenen Ländern haben Auswirkungen auf die Verbreitung und fordern eine Anpassung der Eigenschaften der Seuche. Je nach Ausbreitung der Seuche und der potentiellen Möglichkeit für einige Menschen noch zu überleben, reagieren diese auch mit immer härteren Maßnahmen. Beginnen Länder zuerst ihre Grenzen, Häfen und Flughäfen zu schließen, steigert sich die Intensität der Gegenmaßnahmen mit der Zeit über Massengräber für die Toten bis hin zur Bombardierung von Städten mit besonders vielen Infizierten und damit staatlich angeordneten Tötungen. Über all diese Maßnahmen wird der Spieler via Newsticker informiert und kann somit einen Eindruck von möglichem menschlichen Verhalten in extrem verzweifelten Situationen erhalten. Außerdem gerät der Spieler in die seltsame Situation, um das Überleben seiner Seuche zu bangen.

In-App-Käufe möglich
"Plague Inc." beinhaltet eine Vielzahl an möglichen In-App-Kaufangeboten verschiedener Art. Es ist z.B. möglich

weitere Seuchentypen per In-App-Kauf entweder einzeln oder gesamt freizuschalten. Diese lassen sich allerdings auch nach und nach freispielen, wie dies auch bei Bonuseigenschaften für die Seuche der Fall ist, die sich allerdings auch kaufen lassen, wenn man sie nicht zeitintensiv freispielen möchte. Des Weiteren gibt es einige Szenarien und Erweiterungen mit neuen Seuchentypen, die zum Teil auch die Spielmechanik etwas erweitern. Diese lassen sich allerdings nicht freispielen. Kauft man jedoch das Gesamtpaket, sollen auch zukünftige Erweiterungen und Szenarien inklusive sein. Die Preise variieren jedoch zwischen den Apps für iOS und Android Systemen und sind auf den iOS Plattformen in der Regel höher. Eine komplett kostenlose und werbefinanzierte Version gibt es für iOS im App Store nicht. Hier kostet das Grundspiel bereits 0,99€.

Fazit:
Ein Strategie-Simulations Spiel mit einem erschreckenden Szenario. Allein der Gedanke, dass das Ziel des Spiels ist, die Menschheit mittels einer heimtückischen Krankheit auszurotten, ist zunächst befremdlich und etwas verstörend und könnte sich nicht zuletzt durch die plakativ optisch dargestellte Ausbreitung der Seuche und durch die Information über extremes menschliches Verhalten in einer menschheitsbedrohlichen Notsituation negativ auf jüngere Kinder auswirken. Gerade zu Zeiten des Ebola Ausbruchs und der damit verbundenen Aktualität des

jüngere Kinder auswirken. Gerade zu Zeiten des Ebola-Ausbruchs und der damit verbundenen Aktualität des Themas „Seuche" wirkt das Spiel besonders makaber und erschreckend. Zusätzlich kommt der Aspekt der In-App Käufe hinzu, mit denen "Plague Inc." dazu verleitet, häufiger kleinere Beträge auszugeben, wenn der Spieler nicht die Geduld mitbringt, sich alles mühsam zu erspielen. Hier empfiehlt es sich, genauer bei den Ausgaben hinzuschauen, die Möglichkeit des Freispielens zu thematisieren oder sich gar zu überlegen, ob "Plague Inc." es einem Wert ist, gleich und einmalig alles per Kauf freizuschalten. Auf Grund der verstörenden Thematik und den potentiellen Kosten sollte das Spiel bei gleichzeitiger Thematisierung der Probleme nicht von Jugendlichen unter 12 Jahren gespielt werden.

Druckansicht

Weiterempfehlen

