

Lernen kann so einfach sein: Das Strategiespiel Covid: The Outbreak beweist, dass sich Spielspaß und Bildung nicht ausschließen müssen.



## Covid: The Outbreak

# DAS UMGEKEHRTE PLAGUE INC.

**Covid: The Outbreak wurde innerhalb weniger Monate entwickelt, ist aber überraschend anspruchsvoll und ausgereift. Denn dahinter stecken erfahrene Entwickler.** Von Natalie Schermann

2020 beschäftigt die Welt vor allem das Coronavirus. Auch um die Spielebranche machten die Folgen der Pandemie keinen Bogen. Einige Indie-Entwickler nahmen die Pandemie zum Anlass, sich an einer Umsetzung der aktuellen Situation zu versuchen. Zwischen simplen Virus-Shootern und witzig gemeinten Husten-Simulatoren sticht vor allem das Strategiespiel Covid: The Outbreak heraus. Das Spiel des polnischen Studios Jubees überzeugt nicht nur mit guter Qualität und herausforderndem Spielablauf, sondern macht auch neugierig. Covid: The Outbreak versteht sich als Lernspiel.

### Strategie- und Lernspiel in einem

Allein schon beim Wort »Lernspiel« verdrehen viele die Augen. Denn als erstes kommen Spiele in den Sinn, die einen unglücklichen Versuch unternehmen, Kindern spielend Mathematik oder Biologie beizubringen. Diese haben seit jeher den Ruf, langweilig zu sein und wenig Gameplay-Herausforderung zu bieten. Warum entschied sich das polnische Entwicklerstudio aber trotzdem dazu, genau diese Art von Spiel zu entwickeln – und es auch noch als solches zu vermarkten? »Wir haben uns dazu entschlossen ein Lernspiel über das Coronavirus zu machen, weil es so viele Fake News und merkwürdige Ratschläge von »Experten«

gibt, die immer noch im Internet kursieren und Falschinformationen verbreiten – und das kann potenziell Menschen gefährden«, erklärt Pawel Nitta, PR-Manager des Entwicklerstudios Jubees. »Wir dachten uns also, dass wir mit dem Bildungsaspekt des Spiels diesen Falschinformationen entgegenwirken können – und vielleicht können wir ja sogar einige Leben retten.« Während der Entwicklung betrieb das Studio daher

viel Recherche. Die Informationen im Spiel stammen aus Dokumenten und Statistiken, die von der WHO veröffentlicht wurden. Aber auch Experten arbeiteten eng mit dem Team zusammen, um Fehler zu vermeiden: »Wir hatten ein erstrebenswertes Ziel und so war es auch nicht schwer, gute Verbündete zu finden, die uns dabei geholfen haben, unsere Ziele zu erreichen. Wir sind sehr dankbar für die Leute, die ihre Expertise mit uns in



Auch Ndemis Creations, die Entwickler von Plague Inc., arbeiten aus aktuellem Grund an einem neuen Spielmodus, in dem ihr die Seuche bekämpft, statt sie zu verbreiten.

dieser kurzen Zeit geteilt haben.« Für Covid: The Outbreak haben die Entwickler das Internet durchforstet – auch nach Falschmeldungen und Ammenmärchen: »Wir haben während der ganzen Entwicklung geforscht. Wir haben alles aufgesammelt, was das Internet hergibt, auch das schlechte Zeug«, erzählt Pawel Nitta. »Und dann haben wir uns mit Experten beraten, um herauszufinden, wie wir weiter vorgehen können. Jedes Mal, wenn man an etwas arbeitet, was für die Öffentlichkeit bestimmt ist, muss man aufpassen, dass man keine Falschinformationen weitergibt. Wir haben also jede Information doppelt und dreifach überprüft.« Die Fake News und Gerüchte schafften es letztlich auch ins Spiel, um die Spieler darauf aufmerksam zu machen und zu zeigen, welche Auswirkungen diese auf Politik, Wirtschaft und das Vertrauen der Bevölkerung den Gesundheitsbehörden gegenüber haben können. Denn darum geht es in Covid: The Outbreak: Die Spieler sollen einen Einblick bekommen, wie weitreichend die Auswirkungen des Coronavirus sind. Im Strategiespiel nimmt der Spieler die Rolle einer globalen Gesundheitsorganisation ein und verfolgt das Ziel, einen Impfstoff gegen das Virus zu finden – eine Art Anti-Plague-Inc. also.

In gewohnter Manier hat der Spieler zu jeder Zeit den Überblick über die Ausbreitung des Virus auf der Welt. Dabei ist den Entwicklern ein Aspekt besonders wichtig, wie Pawel Nitta erklärt: »Unser Spiel dreht sich um das Coronavirus, aber nicht um die aktuelle Covid-19-Pandemie wie wir sie gerade erleben. So hat in unserem Spiel das Virus seinen Ursprung in unterschiedlichen Ländern [je nach Schwierigkeitsgrad, Anm. d. Redaktion].« Nun liegt es am Spieler, seine Ressourcen (Geld, Medikamente und Wissenschaftspunkte) zu managen, ein Auge auf die Ausbreitung zu haben, die richtigen Entscheidungen zu treffen und in diplomatische Verhandlungen zu treten. Schnell wird klar: Das Strategiespiel ist viel herausfordernder und tiefgründiger, als man es von einem Titel erwarten würde, der innerhalb



Covid: The Outbreak überrascht mit seiner Komplexität. Einige Maßnahmen können erst getroffen werden, wenn eine entsprechende Verordnung umgesetzt wurde.



Auf der Weltkarte können wir beobachten, wie schnell sich das Coronavirus verbreitet.

weniger Monate entwickelt wurde.

»Unser Team hat sehr viel Erfahrung mit Strategiespielen wie etwa Realpolitik, und jetzt Realpolitik 2 und Dark Moon. Covid: The Outbreak [in einer kurzen Zeit] zu entwickeln, war also im Rahmen unserer Möglichkeiten«, sagt Pawel Nitta. »Wir waren uns sicher, dass wir unseren Spielern eine tolle Erfahrung bieten und gleichzeitig eine hohe Spielqualität an den Tag legen können. Mit dem Ergebnis sind wir auch sehr zufrieden.

Aber das Wichtigste ist: Die Spieler sind zufrieden mit unserem Lernspiel. Und das ist das, was für uns zählt!«

### Kein typisches Lernspiel

Doch wie vermittelt Covid: The Outbreak nun seine Lerninhalte? Statt uns eine langweilige Präsentation aufzutischen, bei der das Gameplay daraus besteht, Slider weiterzuklicken, schickt uns Covid: The Outbreak mitten ins Geschehen. Die meisten Informationen erhalten die Spieler während ihrer Partie: Hier werden interessante Fakten zu Viren und Bakterien, ihrer Verbreitung und ihrer Bekämpfung ins Gameplay eingewoben. Durch zufällige Ereignisse informieren



Das Spiel legt großen Wert darauf, den Spielern den Umgang mit Fake News beizubringen, indem es sie Entscheidungen und ihre Konsequenzen ausspielen lässt.

## Spielen für den guten Zweck

20 Prozent aller Einnahmen aus den Monaten Mai und Juni gehen an gemeinnützige Organisationen, die den Kampf gegen das Coronavirus und seine Folgen sowie die Entwicklung eines Impfstoffs unterstützen. Covid: The Outbreak könnt ihr sowohl auf Steam als auch bei GOG erwerben und damit den Entwickler bei diesem Vorhaben unterstützen. »Das ist ein wichtiges Ziel und wir sind unendlich dankbar für alle, die das unterstützen. Schließlich bekämpfen wir hier einen gemeinsamen Feind«, sagt Pawel Nitta, der PR-Manager von Jubebe.

## Weitere »Lernspiele«

Natürlich ist Covid: The Outbreak nicht das erste Spiel, das beweist, wie spannendes Gameplay, eine tolle Spielerfahrung und Lernen Hand in Hand gehen können. Auch die folgende kleine Auswahl zeigt anschaulich: Lernen muss nicht langweilig sein.

**Assassin's Creed Origins & Odyssey Discovery Tour:** Der Discovery-Modus in Assassin's Creed Origins und Odyssey wurde von Ubisoft mit dem Ziel eingefügt, den Spielern in einem virtuellen Museum geführte Touren zu historischen Schauplätzen zu ermöglichen. Hier können das antike Ägypten und das antike Griechenland ganz ohne Kämpfe oder Quests erkundet werden.

**Beyond Blue:** Die Entwicklung von Beyond Blue wurde unterstützt von den BBC Studios und einigen führenden Ozeanexperten. Der Spieler taucht ein in die Welt der Ozeane – im wahrsten Sinne des Wortes. Hier gilt es, die Tiefen zu erkunden und die Lebewesen kennenzulernen. Minidokumentationen mit echten Videoaufnahmen und Interviews von Ozeanexperten sollen die Lernerfahrung abrunden.

**Valiant Hearts:** Viele Spiele nehmen sich historische Ereignisse als Grundlage, um ihre fiktiven Geschichten darauf aufzubauen. Die Inspiration für Valiant Hearts waren etwa Briefe aus dem Ersten Weltkrieg. Als Spieler hat man nun die Möglichkeit, reale historische Ereignisse kennenzulernen und ein Verständnis für die Handlungen und Motivationen der Menschen jener Zeit zu gewinnen. Allerdings sollte man hier darauf achten, dass reale Fakten sich häufig mit fiktionalen Erzählungen vermischen.

**Portal:** Videospiele fördern unser räumliches Denken und unsere Logik. Spiele wie Portal und Portal 2 regen genau diese Regionen unseres Gehirns an, indem sie knifflige Rätsel mit spannendem Gameplay verbinden.

uns die Forscher aus unserem Labor beispielsweise darüber, dass sich Viren in Afrika aufgrund des trockenen Klimas schneller ausbreiten. Als Spieler müssen wir nun die Entscheidung treffen, ob wir ein Hilfspaket für die betroffenen Bereiche mit Geldern, Medikamenten und Forschungspunkten zu-



Realpolitik ist ein globales Strategiespiel, in dem wir eine moderne Nation anführen. Der Nachfolger Realpolitik 2 (Bild) soll im Herbst 2020 erscheinen.

sammenstellen wollen – oder ob wir die Ressourcen behalten und dafür eine schnellere Ausbreitung in Kauf nehmen wollen. Und hier liegt die Stärke des Lernspiels: Statt uns also einfach nur mit Fakten zuzuschütten, erlaubt es Covid: The Outbreak, näher auf diese Informationen einzugehen, indem wir für das Gameplay wichtige Entscheidungen treffen müssen. Das führt wiederum zu einem besseren Verständnis dafür, wie viele Facetten bei der Entscheidung von Maßnahmen eine Rolle spielen.

Auch der Kampf gegen Fake News ist Teil des Gameplay: Die Spieler werden vor die Wahl gestellt, ob sie die Informationen kommentieren wollen (was einige Ressourcen kostet) oder ob sie diese einfach so stehen lassen wollen. Entscheidet man sich für Letzteres, wird man mit den Folgen konfrontiert und lernt so – im Grunde nebenher –, welche Verhaltensformen während der Pandemie zu welchem Ergebnis führen.

Der Hauptfokus des Spiels liegt unumstritten auf dem Gameplay, das auch Steam-Nutzer begeistern konnte und viele positive Reviews einbrachte. Doch Covid: The Outbreak erinnert immer wieder daran, dass es sich auch um ein Lernspiel handelt. So auch in den Ladebildschirmen: Wo andere Spiele

Tipps zum Gameplay geben oder an bestimmte Tastenkürzel erinnern, nutzt Covid: The Outbreak die Zeit, um den Spieler mit kleinen Informationshappen zu versorgen. Wusstet ihr zum Beispiel, dass Mücken das Coronavirus nicht übertragen können und Stiche damit ungefährlich sind?

Covid: The Outbreak ist nicht nur ein spannendes und herausforderndes Strategiespiel, das Spiel schafft es auch, die Grenzen zwischen Unterhaltung und Lernen verschwimmen zu lassen. Schon das etwa fünfminütige Intro wirkt durch seine Inszenierung im Vergleich zu den alten Filmen aus dem Biologieunterricht wie ein Thriller. Jujubee beweist mit ihrem Projekt also: Bildung muss nicht langweilig sein.

## Ja zu mehr Lernspielen

Erstaunlich wenige Entwickler trauen sich an Lernspiele. Denn obwohl diese den Ruf haben, langweilig und altbacken zu sein und das genaue Gegenteil von einem spannenden Spielerlebnis zu bieten, sind Spiele doch eigentlich eine wundervolle Plattform, um Wissen zu verbreiten. Und Covid: The Outbreak zeigt, dass sich Wissensvermittlung und spannende Spielerfahrung nicht ausschließen müssen und dass auch Lernspiele Spaß machen können. Wissenschaftler der Ruhr Universität Bochum fanden heraus, dass Spiele positive Auswirkungen auf die kognitiven Fähigkeiten des Menschen haben. So stellten sie fest, dass Spieler – im Kontrast zur zweiten Testgruppe von Nicht-Spielern – Informationen über Sachverhalte und Fakten besser behalten konnten. Ebenso wurde bei dieser Studie festgestellt, dass bei Spielern die Hirnregion Hippocampus eine stärkere Aktivität aufweist als bei Nicht-Spielern. Dieser Teil unseres Gehirns ist für das Gedächtnis und damit das Lernen zuständig. Videospiele fördern also unser Denkvermögen. Warum die Videospiele nicht auch als Lernplattform verwenden? Zudem fällt es vielen Menschen einfacher, sich an etwas zu erinnern, wenn sie damit eine bestimmte Assoziation haben. Und nicht zuletzt bieten Videospiele die Möglichkeit, etwas zu lernen, ohne das Gefühl zu haben, dass man seine Zeit mit Lernen verbringt. ★



Covid: The Outbreak will das Verständnis der Spieler für die Komplexität einer Pandemie wecken. Je nachdem wie hoch die Panik in einem Land ist, können bestimmte Maßnahmen nicht durchgesetzt werden. Unter Umständen verliert die Globale Gesundheitsorganisation auch an Einfluss.