merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Günther Anfang: "Genius - Task Force Biologie" und "Genius - Unternehmen Physik"

Beitrag aus Heft »2006/02: Medien in Familien - Familie in den Medien«

Windows 98/2000/XP, Pentium II 700, 128 MB RAM, DirectX 8.1 kompatible Grafikkarte mit 32 MB Speicher (GeForce 1 oder höher, ATI Radeon 8500 oder höher), DirectX 8.1 kompatible 16 Bit Soundkarte, Festplattenbedarf: ca. 1,3 GB. Cornelsen 2004 und 2005, je 19,95 €

Mit dem beiden 3D-Aufbausimulationsspielen „Genius – Unternehmen Physik“ und „Genius – Task Force Biologie“ hat der Cornelsen Verlag zwei Spiele auf den Markt gebracht, die Jugendliche und Erwachsene mit Interesse für Naturwissenschaften sicher ansprechen. Während „Unternehmen Physik“ bereits im letzten Jahr herauskam, ist das Spiel „Task Force Biologie“ neu auf dem Markt. Beide Spiele haben einige Preise gewonnen und zählen zu den anspruchsvollen Wissens- und Lernspielen, die ihr Publikum eher bei Gymnasiasten und Tüftler, als bei reinen Spielefreaks treffen. Ging es bei „Unternehmen Physik“ darum, auf dem Weg zu einem Großunternehmen wichtige wirtschaftliche Entscheidungen zu treffen, technische Problem zu lösen und Erfindungen zu machen, so steht im Mittelpunkt von „Task Force Biologie“, als Leiter eines Spezialteams von Medizinern und Biologen zerstörte Landstriche im Auftrag der Vereinten Nationen wieder in ihr natürliches Gleichgewicht zu bringen. Aufgabe des Spielers ist es, ökologisch heruntergewirtschaftete Landstriche von der afrikanischen Savanne bis zur kanadischen Tundra wieder zu bepflanzen und fruchtbar zu machen. Da dazu umfangreiche finanzielle und technische Ressourcen nötig sind, kommt der Spieler nicht umhin, ein komplettes Unternehmen mit Gärtnereien, Forschungseinrichtungen und Wohnanlagen zu errichten. Wie im klassischen Simulationsspiel Sim City werden dabei zuerst Straßen angelegt sowie Energie- und Wasserversorgung sichergestellt. Je nach Kassenlage kommen dann diverse landwirtschaftliche Produktionsstätten und unverzichtbare Einrichtungen wie beispielsweise Feuerwehren hinzu. Mit dem bloßen Aufstellen der unterschiedlichen Einrichtungen ist es jedoch nicht getan, denn auch die Zahlen des Unternehmens müssen stimmen. Um dies sicherzustellen, lassen sich die Bilanzen jedes Einzelbetriebs einsehen und eventuell die Löhne anpassen. Gelangt jedoch zu wenig Geld in die Lohntüten, kann unter den Arbeitern schnell ein Streik ausbrechen. Von Zeit zu Zeit müssen zudem wissenschaftliche Experimente ausgeführt oder Aufgaben gelöst werden, die sich aus den Bereichen Flora und Fauna, Medizin, Mikrobiologie, Genetik sowie Ökologie und Landwirtschaft rekrutieren. Dazu ist einiges an Fachwissen nötig, dies kann man sich im Lernteil aneignen. Solchermaßen mit Know-how versorgt, erreicht man schließlich auch das Ziel des Spiels: Die Renaturierung der verseuchten Landstriche. Ganz nebenbei hat man dabei jede Menge über Biologie gelernt. Beide Spiele sind grafisch anspruchsvoll umgesetzt und mit viel Liebe zum Detail entwickelt. Allerdings ist Übung erforderlich, damit man die gestellten Aufgaben lösen kann. Für Spieler, die wenig Geduld haben, sich in die Materie hineinzuversetzen, dürften beide Spiele jedoch wenig geeignet sein.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de