

ANÁLISIS EDUCATIVO

Plague Inc. Evolved

Diego Téllez Alarcia
 Universidad de La Rioja
diego.tellez@unirioja.es

Enviada el 13/12/2021

Publicada el

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Plague Inc. Evolved	Dificultad de aprendizaje	Media
Desarrollador	Ndemic Creations	Satisfacción	Alta
Distribuidor	Ndemic Creations Miniclip (Android)	Efectividad	Alta
Año de publicación	2012	Inmersión	Alta
Tipología del juego	Simulador, Estrategia	Motivación	Alta
PEGI	PEGI 7	Socialización (elementos)	No. Solo tiene modo de juego de un jugador
Estrategias de pago online	Sí		
Publicidad	Sí		
Dispositivo	Android, iOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC		
App. Store	Playstore, Steam		
Precio	Gratuito		

1. Breve descripción

Se trata de un juego de estrategia y de simulación en el cual el jugador toma el control de una pandemia a nivel global. Su objetivo no es otro que acabar por infectar y matar a toda la población del planeta, controlando diversas variables del patógeno infeccioso. Mientras tanto, la humanidad (el oponente) reacciona con toda una serie de medidas para obstaculizar su expansión. La más efectiva es el desarrollo de una cura, convirtiendo la partida en una suerte de contrarreloj por ver qué llega antes.



2. Mecánica básica del juego

La primera gran decisión que debe tomar el jugador es donde iniciar la pandemia a través de la infección de un “paciente cero”. Esta elección condiciona notablemente su desarrollo ya que el juego tiene muy en cuenta diferentes factores de tipo geográfico como el clima, la fortaleza del sistema sanitario de los países o su conexión con el resto del mundo. Una vez tomada esta decisión, el jugador puede facilitar la expansión del patógeno y su capacidad de matar administrando toda una serie de “mutaciones” en tres grandes categorías: transmisión, síntomas y habilidad. La primera categoría, “transmisión”, ofrece mutaciones que facilitan la expansión de la enfermedad. La segunda, “síntomas”, mutaciones que agravan su letalidad. En la tercera, “habilidad”, diferentes mutaciones para hacerla resistente a climas extremos, o al empleo de medicamentos. Para adquirir estas mutaciones deben gastarse puntos de ADN que el juego ofrece a lo largo del mismo, en mayor número cuanto más se extiende la pandemia, y también reventando burbujas que aparecen en pantalla.

El juego dispone de hasta 7 patógenos distintos entre los que se puede elegir para afrontar la partida (virus, bacteria, hongo, parásito, prión, nanovirus arma biológica). Cada uno de ellos tiene unas características propias lo que define enfoques estratégicos diferentes para culminar la empresa con éxito.

La interfaz también ofrece una pestaña de datos a través de la cual se puede hacer un seguimiento constante de la evolución de la pandemia, número de infectados, de personas sanas, y de fallecimientos, países libres del patógeno, países infectados, etc. Así mismo, ofrece datos básicos sobre cada país (clima, economía, transporte) que permite tomar una decisión sobre donde situar el paciente cero basado en un conocimiento previo mínimo.

3. Temas históricos principales

- Inicio, evolución y desarrollo de una pandemia a nivel global
- Alusión a distintas pandemias históricas
- Consecuencias demográficas, económicas, políticas y sociales de una pandemia

Téllez Alarcia, D. (2021). Análisis educativo. Plague Inc. Evolved. Games to Learn History. [Recuperado en <https://www.gtlhistory.com/videojuegos-analizados/>]

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Plague Inc. Evolved no es un videojuego que muestre los efectos de la multicausalidad a medio y largo plazo. Sin embargo, sí es perfecto para verla a corto plazo. El marco temporal en el que se desarrolla una partida estándar es corto (entre unos meses y unos pocos años), pero suficiente para entender cómo determinadas decisiones (que como “director” de la pandemia inciden en una u otra dirección) causan múltiples efectos que afectan de manera global al planeta. En este sentido, el aprendizaje se produce tanto en las derrotas (cuando el mundo resiste el embate de la pandemia: analizando el por qué, qué países resisten mejor y qué factores o causas lo explican), como en las victorias (qué mutaciones han sido efectivas y por qué, qué decisiones han sido más acertadas para extender y hacer lo suficientemente letal la pandemia).

b. Temporalidad - Evolución histórica.

Aunque en **Plague Inc. Evolved** se hace referencia a diversas enfermedades, plagas y pandemias históricas, su principal periodo de referencia sería la actualidad.

c. Relevancia histórica

Plague Inc. Evolved ofrece a docentes y discentes la oportunidad de enfrentarse a los mecanismos de origen, evolución y control de pandemias de un modo sumamente realista desde casi cualquier dispositivo, desde un móvil hasta un ordenador, pasando por las videoconsolas. Su relevancia histórica entronca fundamentalmente con nuestra propia época ya que representa perfectamente la mayor parte de las variables (demográficas, climáticas, económicas, sanitarias, sociales, etc.) que condicionan la evolución de una pandemia en la actualidad. No hace falta señalar que en pleno desarrollo de la del Covid 19 puede ser una herramienta docente muy interesante, además de muy motivadora.

Dimensión ética de la Historia

No hay una dimensión ética clara en **Plague Inc. Evolved**, máxime si tenemos en cuenta que su objetivo no deja de ser otro que el exterminio de la población humana del planeta. Si se puede reflexionar sobre algunas de las medidas que el videojuego plantea para frenar el avance del patógeno y que afecta a la restricción de derechos y libertades de los individuos, confinamientos individuales o grupales, cierre de comunicaciones, etc. Todo ello en evidente conexión con la experiencia propia derivada del Covid 19.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Puesto que la dinámica de juego transcurre en un marco cronológico corto (en una partida estándar apenas transcurren entre unos meses y unos pocos años), no es fácil percibir el cambio o la continuidad histórica en un sentido clásico. A no ser que se ponga el acento en el colapso de la civilización que puede producir el éxito (mortal) de una gran pandemia a nivel global.

Perspectiva histórica

La enorme oferta de Estados a seleccionar dentro de la partida permite observar la Edad Antigua

Téllez Alarcia, D. (2021). Análisis educativo. Plague Inc. Evolved. Games to Learn History. [Recuperado en <https://www.gtlhistory.com/videojuegos-analizados/>]

desde diferentes perspectivas, desde el Egipto ptolemaico, la Persia aqueménida, Atenas, Roma o un pequeño pueblo prerromano ibérico. Las posibilidades de mirar un mismo periodo y un mismo acontecimiento desde, literalmente, cientos de perspectivas históricas es uno de los grandes logros del juego.

