

# IMMER UNTERWEGS

Der Sommer ist in vollem Gange, da bleibt niemand gern in der Bude sitzen. Zum Glück machen es immer mehr Publisher dem Vorbild **The Witcher: Monster Slayer** nach und werden mobil. Von Markus Schwerdtel

## DOOM: KEYCARD COLLECTOR

Moderne Menschen wissen: Ohne ein ganzes Arsenal an Kredit-, Tank-, Lade-, Mitgliedschafts-, Rabatt-, Fahr-, Versicherungs-, Zehner-, Bibliotheks-, Aufzugs-, Garagen-, Zugangs- und Eintrittskarten kommt man heutzutage nicht mehr durchs Leben. Diese Abhängigkeit von kleinen Plastikkärtchen ist auch das Thema von Doom: Keycard Collector. Mit unserer Handykamera fotografieren wir alle möglichen Karten. Je mehr, desto besser, denn für jedes Foto gibt's Punkte. Und wenn wir etwaige Geheimnummern und RFID-Scans gleich mit in die App eingeben, winken besondere Boni wie farbige UI-Skins! Was id Software und Mutterfirma Zeni-max Media mit den Bildern und Daten treiben, ist unklar, auch wenn wir bei den mehr als 2.000 Seiten Datenschutz-Einwilligungserklärung beim ersten App-Start schon bissel stutzig geworden sind. Chef-Designer Kevin Cloud ist jedenfalls für eine Stellungnahme nicht zu erreichen. Gerüchten zufolge hat er sich auf seine Karibikinsel zurückgezogen, um dort eine Rakete zu planen, die noch schneller, cooler, teurer und generell geiler als die von Richard Branson, Jeff Bezos und Elon Musk werden soll.

Ohne die richtige Keycard geht auch im echten Leben nix!  
Bild: Video Games Source / YouTube



Alle lieben das Planeten-Scannen! Deshalb macht Bioware daraus ein eigenes Mobile-Spiel.



## MASS EFFECT: SCANNER

Was war das Beste an Biowares Mass-Effect-Reihe? Die glaubwürdigen Charaktere, die weitreichenden Entscheidungen, die packenden Quests? Oder einfach die epische Story um den strahlenden Helden Commander Shepard? Nein, das Beste ist natürlich das Planeten-Scannen aus Mass Effect 2! Rund um dieses bei allen Fans beliebte Spielelement baut Bioware einen Mobile-Titel. Maßstabsgerecht scannen wir jedoch diesmal nicht mit unserem Raumschiff Normandy ganze Planeten, sondern mit dem Handy Kieselsteine. Je nach Farbe und Form steigen dann irgendwelche Zahlen auf eurem Handy-Bildschirm. Was glaubt ihr, was da nach Release am Isarstrand in München los ist! Der Clou ist jedoch die Monetarisierung: Zum Scannen brauchen wir wie in der Vorlage Sonden, die man direkt in der App – natürlich gegen einen ordentlichen Batzen Echtgeld – kaufen kann. Der extra für dieses Projekt wieder an Bord geholt Serienerfinder Casey Hudson rechtfertigt das Vorgehen: »Irgendwie muss die für Anthem verbrannte Kohle wieder reinkommen! Sobald wir aus den Miesen sind, nehmen wir Mass Effect: Scanner wieder aus dem App Store.« Das fänden wir schade, wir hatten uns schon darauf gefreut, bei der nächsten Alpenüberwanderung jedes Steinchen zwischen Garmisch und Meran zu scannen!

## STALKER: WATCH DOGS

Jeder mag Hunde! Aber für coole, abgebrühte edgy Gamer wie unsereins gibt es kein Spiel, das die grenzenlose Liebe zu den knuffigen, kleinen Fellnasen zum Thema hat – das kitschige Nintendogs ist nämlich was für Kinder, so! Zum Glück springt GSC Game World in die Bresche und liefert mit Stalker: Watch Dogs eine Mischung aus Pokémon Go! und Nintendogs, allerdings in der standesgemäß runtergekommenen Welt von Stalker. Wir latschen mit unserem Handy durch die Straßen und fotografieren Hunde. Die App übersetzt die Bilder und macht etwa aus einem Chihuahua im Spiel eine verseuchte Ratte oder aus einem Rottweiler einen ausgewachsenen Pseudohund. Haben wir genug Kreaturen im virtuellen Zwinger, lassen wir sie im PvP gegen die Tiere eines anderen Stalkers antreten. Die Entwickler betonen vor allem die soziale Komponente von Stalker: Watch Dogs. Schließlich knüpft man beim Ansprechen der Hundebesitzer (auch von Hunden macht man keine unangenehmigen Fotos!) quasi ganz nebenbei neue Kontakte und findet vielleicht sogar die Liebe fürs Leben: »Guten Tag junge Frau, Ihr kleiner Liebling würde einen hervorragenden Mutanten-Schattenhund abgeben, darf ich vielleicht ... wo wollen Sie denn hin?«

Im originalen Stalker (hier mit der Mod Clear Sky) waren die Hunde noch die Gegner.



Wie im »großen« Spiel scannen wir per Handy reale Personen und spionieren sie aus.



## WATCH DOGS: STALKER

Man wundert sich fast ein wenig, dass Ubisoft nicht schon viel früher drauf gekommen ist: In Watch Dogs: Stalker tun wir genau das, was wir auch in Watch Dogs: Legion machen – Menschen ausspionieren! Sucht euch einfach eine möglichst prominente Zielperson und rückt der so richtig auf die Pelle. Fotos beim Einkaufen, Wanzen in der Wohnung, ein altmodisches Kontaktprotokoll und viele weitere Techniken aus den Handbüchern einschlägiger Spionageagenturen liefern euch Daten für die App. Das Schöne daran: All das ist nicht nur kostenfrei, sondern ihr verdient damit auch noch Geld! Denn je nach Zielperson werdet ihr von den Investoren der App (eine Zeitung mit den vier großen Buchstaben im Namen, der russische sowie der chinesische Geheimdienst, K-Pop- und Schlager-Fanclubs usw.) für eure Infos bar bezahlt. Aber Achtung: Wer zu forsch vorgeht, kommt in Konflikt mit §238 StGB und wandert bis zu drei Jahre in den Knast. Da sollen sich die Geldgeber lieber selber die Finger schmutzig machen.