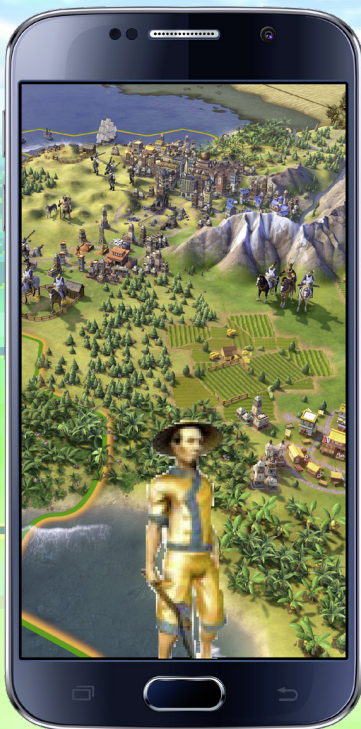


ALLES AUF GO!

Niantic und Nintendo verdienen mit Pokémon Go täglich Millionen.

Traditionelle PC-Spiele-Publisher wollen auch ein Stück vom Kuchen! Von Markus Schwerdtel

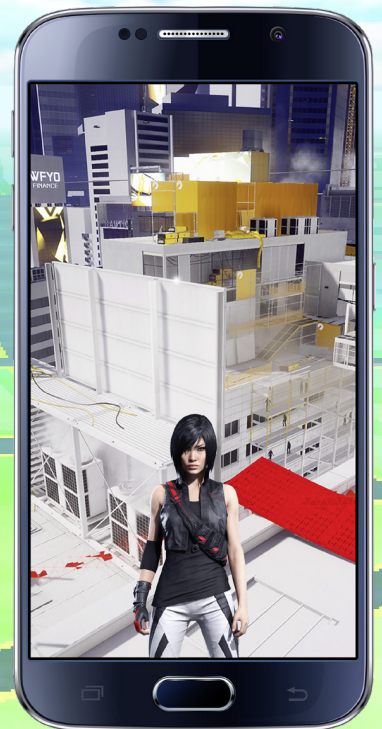


Civilization Go

Angeblich hatte Sid Meier die Idee zu Civilization Go schon lange vor Ingress & Co., als ihm sein Hausarzt beim Blick auf die Waage mehr Bewegung verordnete. Kern des Spiels ist wie in der Vorlage die Erweiterung des Siedlungsgebiets. Nur dass die Grenzen hier abgesteckt werden, indem man sie selber abtastet. Das soll langfristigen Spielspaß garantieren. »Allein für ein Land der Größe Liechtensteins ist man Wochen unterwegs,« freut sich Meier. Die unvermeidlichen Begegnungen mit konkurrierenden Spielern sollen für ordentlich Umsatz mit In-App-Käufen sorgen. »Ich persönlich rate jedem Spieler zum Gandhi-Paket«, zwinkert uns der geschäftstüchtige Sid zu.

Mirror's Edge Go

Dieses actiongeladene Mobile-Spiel hat Dice in Zusammenarbeit mit den Verbänden der schwedischen Unfallchirurgen und Orthopäden entwickelt. Als Runner müssen wir – wie Faith in der Vorlage – Pakete zu bestimmten Punkten auf der Karte bringen. Der Clou: Anders als bei Pokémon Go werden Höhenmeter berücksichtigt. Wer erfolgreich sein will, darf also nicht am Boden bleiben, sondern muss auf Gebäude, Berge und Türme klettern. Noch ist unklar, wie Dice die dadurch entstehenden unfairen Vorteile für New Yorker, Schweizer und Nepalesen ausgleichen will. Angeblich plant die Fluglinie SAS, gleich zum Start des Spiels einen Charter-Cheater-Jet einzusetzen.



Need for Speed Go

Auf Initiative der Wandervogel-Bünde (www.wandervogel.de) und der Partei Die Grünen bringt Electronic Arts eine autofreie Mobile-Variante ihrer Erfolgs-Rennspiel-Serie. Trotz PS-Verlust und GPS-Komponente bleibt die Prämisse gleich: Die Spieler müssen in der Landschaft verteilte Checkpoints möglichst schnell ansteuern und ihre Spielfigur tunen. Wer unterwegs bei Schuhläden, Sportgeschäften und Biomärkten eincheckt, sichert sich wertvolle Items wie Sohlen-Upgrades und Blasen-Booster. Ungewöhnlich: Getreu der Vorlage gibt es peinlich-pseudocoole Zwischensequenzen mit Hape Kerkeling und anderen bekannten Wanderern wie äh ... der eine mit den Füßen ...

Pokémon Go Go

Genre-Erfinder Niantic will sich von der Publisher-Konkurrenz nicht die Butter vom Brot nehmen lassen und setzt mit Pokémon Go Go noch eins drauf. »Man schlüpft in die Rolle eines Pokémon Go spielenden Pokémon-Go-Spielers, der Pokémon Go spielt«, erzählt uns stolz Firmenchef John Hanke. »Quasi Augmented Reality!« Der Vorteil für den Hersteller liegt auf der Hand: Niantic ist damit die erste Firma, die In-App-In-App-Käufe anbietet und damit sozusagen doppelt verdient. Allerdings schaffen es bislang nur Highend-Handys die verschiedenen Ebenen der Pokéception-App darzustellen. Hanke freut sich jedoch schon auf das iPhone 7, erste Pläne für Pokémon Go Go Go liegen schon in der Schublade.

