

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Pokémon Go in der Pandemie

Lars Schade am Samstag, dem 1. August 2020

Das Jahr 2020 wird sicherlich als ein denkwürdiges Jahr in die Geschichte eingehen. Nicht nur die Pandemie in Form von Corona hat dazu beigetragen. Allerdings will ich diesen Punkt besonders beleuchten. Denn für den einen ist diese Krise eine pure Katastrophe, für den anderen die absolute Lizenz zum Gelddrucken. Und nicht nur Toilettenpapier- oder Schutzmaskenhersteller machten ihren Reibach, sondern auch die Gamingindustrie.

Für viele wird diese Unterhaltungsindustrie immer noch als nur für „Nerds“, „Freaks“ oder „Geeks“ (weitere Beleidigungsversuche gerne selbst ergänzen) abgetan. Aber diese Art des Entertainments hat nicht nur die Musik- und Filmindustrie überholt, sondern auch die Erotikbranche und auch die Sportunterhaltung. Ein Call Of Duty generiert soviel Umsatz wie ein Hollywood-Blockbuster.

Was macht allerdings nun ein Hersteller, wenn sein Produkt nicht nur eine Internetverbindung braucht, sondern sich der echten Welt als Spielfeld bedient? Schließlich sind viele Spieler nicht in der Lage, sich unter diesen Bedingungen frei und unbeschwert bewegen zu können. Richtig, man muss die komplette Ausrichtung ändern.

Pokémon Go – spielt das überhaupt noch jemand?

Der Hersteller, um den es sich hier handelt, ist das Unternehmen Niantic, das schon mit Ingress ein Mobilgame herausgebracht hat, das sich dank Augmented Reality der Welt als Grundlage bedient. Doch der große Hype für Niantic kam erst im Juli 2016 mit der App „Pokémon Go“. Endlich durfte jeder ein echter Pokémon-Trainer sein.

Wie für Mobilgames typisch bot Pokémon Go in den ersten Tagen ein sehr vereinfachtes Gameplay, was jeden echten Pokémonspieler eher zum Stirnrunzeln brachte. Eigentlich konnte man nur Taubsis oder Zubats fangen und diese massenentwickeln, um überhaupt an Erfahrungspunkte zu kommen. So was wie Events gab es überhaupt nicht. Was auch dazu führte, dass der Hype dieser App schnell wieder verflog. Denn das „Strandgut“ aus der 1. Pokémon-Generation zu fangen, war schnell ermüdend und nicht gerade abwechslungsreich. Dass ich damals selbst durchgehalten habe, war wohl eher Zufall als wirkliche Überzeugung vom Spiel. Schieben wir die Schuld einfach auf das fehlende Bordprogramm bei Bus und Bahn.

Pokémon erblickte das Licht der Welt im Jahr 1996

Da Nicht-Pokémonspieler jetzt sicherlich fragen, ob das nicht völlig typisch für die schon über Jahre existierende Reihe sei, sei hier kurz das Prinzip der Serie vorgestellt. Natürlich gilt auch hier das Motto „Gotta Catch 'Em All“ (Schnapp sie dir alle). Aber das Game, das von Satoshi Tajiri entwickelt wurde, der als Hobby tatsächlich Insekten gesammelt hat und daher auf die Idee dieses Spielkonzepts kam, bietet VIEL, VIEL, VIEL mehr.

Nicht nur, dass die Serie sich schon in der 8. Generation befindet (Pokémon Schwert & Schild), der sogenannten Galar-Region, nein, auch Funktionen wie Tauschen, Brüten, Trainerkämpfe sind drin und vor allem bot es immer eine Story. Gut, diese Storys werden nie Preise gewinnen (wirklich nicht!). Aber sie waren nun mal da. Pokémon Go bot am Anfang mal überhaupt nichts davon.

Doch irgendwie hat die App den frühzeitigen App-Tod abgewendet und erfreut sich auch heute noch großer Beliebtheit. Wer die App heute mit damals vergleicht, wird von den neuen Möglichkeiten höchstwahrscheinlich völlig erschlagen sein. Ich kann mich noch erinnern, als tatsächlich Raids in Pokémon Go Einzug hielten und auf einmal wieder Unmengen von Leuten – egal welchen Alters und welcher Herkunft – mit Smartphones auf der Straße waren und Mewtu und Co. schnappen wollten.

Gotta Catch 'Em All – Schnapp sie dir alle

Nachdem Niantic Arenen in das System brachte und das auch wieder mehr schlecht als recht funktionierte (und ja technische Pannen kann Niantic ...), erweiterten sie diese Funktionalität mit Raids. In Raids kann man mit mehreren Trainern u. a. besondere Pokémon fangen. Diese Raids gibt es in den Schwierigkeitsstufen von 1 bis zur höchsten Stufe 5. Fünf war am Anfang noch eine echte Herausforderung. Heute werden solche Raids fast schon zu zweit oder zu dritt absolviert. Später wurden dann noch „Ex Raids“ ins Spiel gebracht, für die man sich vorher durch Teilnahme an Raids qualifizieren musste und dann zu einem festgelegten Termin eingeladen wurde.

Neben diesen Raids sicherte das Überleben der App auch die Funktion des Tauschens.

Etwas, was seit Generation 1 in Pokémon ging, musste hier langsam erst eingeführt werden. Endlich ergibt es Sinn, nicht jedes Pokémon, das keinen Nutzen hat, in die Alt-Pokétonne zu entsorgen. Denn vielleicht gibt es ja auch Trainer, die an diesen Exemplaren Interesse haben könnten.

Damit sich allerdings nicht jeder das perfekte Team zusammentauscht, werden die Attribute der getauschten Pokémon neu gewürfelt. Man kann also Glück haben, man muss aber nicht. Nur bei einem sogenannten Glückstausch – der allerdings auch zufällig zwischen zwei Trainern, die das maximale Freundschaftslevel erreicht haben, aktiviert wird – weiß man, dass Pokémon nicht direkt in Bonbons umgewandelt werden müssen.

Übrigens hat Pokémon auch seinen eigenen Poképrofessor, nämlich Prof. Willow. Allerdings werden auch Eich und die anderen Kandidaten aus der Pokémonwelt in Quests oder bei Events erwähnt. Und da haben wir noch etwas, warum die App dem Mobiltod von der Schippe gesprungen ist: Quests. Pokémon fehlte immer eine Art von Story. Das simple Grinden von Erfahrungspunkten und Hochleveln der Pokémon mag einigen reichen – vielen aber nicht.

Ich weiß gar nicht, wie die Quests genau ins Spiel kamen. Ich glaube, es fing mit einer größeren Quest an. Bei diesen Aufgaben handelt es sich um verschiedene Missionen, die man zu erledigen hat wie u. a. „fange x Typen von Pokémon“, „benutze x-mal eine Beere“, „kämpfe x-mal in der Arena“ und so weiter. Nach Abschluss einer Quest bekam man wirklich etwas, was Sinn machte, meistens ein Pokémon, das man anders nicht hätte bekommen können.

Es gibt sogar Team Rocket

Weiterentwickelt wurde dies mit täglichen Aufgaben bei den Stops und sogar Team Rocket kam dadurch ins Spiel. Aber leider nicht Jessie und James (hat man aber jetzt im Code gefunden – also wer weiß ?), sondern ein paar namenlose Rocketrüpel (ja, das ist tatsächlich die deutsche Übersetzung). Diese Rüpel kann man in einem Pokémonkampf (komme ich gleich noch zu ...) besiegen und erhält dann nach dem Sieg ein Cryptopokémon (vielleicht besser als Schattenpokémon bekannt – gab es schon in Pokémon Colosseum und XD auf dem Nintendo Gamecube). Dieses Pokémon kann man dann erlösen oder eben auch nicht. Aktuell machen diese „bösen“ Pokémon 20 % mehr Schaden und bekommen 20 % mehr auf die Pokémütze.

Hat man genügend Rüpel besiegt, erhält man einen Rocketradar, mit dem man dann die Rocketgeneräle ausfinden machen kann. Aber von Cliff, Arlo und Sierra hatte ich bei Pokémon noch nie gehört. Scheinen wohl eine Erfindung von Niantic zu sein. Diese haben dann starke Pokémon und können nun auch Shiny Pokémon hinterlassen (ja, Shinies gibt es mittlerweile auch). Hat man dann genügend Generäle besiegt, darf man einmal im Monat Giovanni (ja, richtig, der Echte – der Chef von Team Rocket) besiegen. Giovanni hat ein crypto-legendäres Pokémon, das man sich dann schnappen kann. Allerdings gibt es aufgrund von Corona kein weiteres legendäres bis zum September.

Und ja, Ihr habt es ja schon gelesen: Es gibt jetzt auch PVP(Spieler gegen Spieler)-Kämpfe. Für mich war der Aspekt immer völlig uninteressant und daher ist dies für mich eher nur eine Pflichtübung in Go. Aber für einige Quests muss man das leider auch

machen. Die Einführung von Shinies allerdings bzw. schillernde Pokémon (Deutsche Übersetzung FTW ...) hat mich absolut wieder zum Jagen gebracht. Auch wenn die Schillernden nur Zug um Zug ins Spiel kommen, geht man dafür doch gerne mal eine Straße weiter. Die Chance in Go liegt bei 1 zu 450, wobei diese Quote in der Originalserie (ohne den ganzen Combo-, Pin- und Brütschnickschnack – die so genannte Masuda-Methode) so bei 1 zu 8196 liegt. Richtige Pokémonspieler lassen Go dafür. ? Allerdings geht die Shinychance dann bei Events noch mal deutlich nach oben.

Events sind das perfekte Curry für Pokémon Go

Neben den Wochenevents, die Pokémon Go meist nutzt, um neue Pokémon einzuführen oder neue Formen oder Shinies ins Game zu bringen, gibt es auch Veranstaltungen, die den Namen auch wirklich verdienen: Nebenevents.

Die Rampenlichtstunde (oder passender: Spot Light Hour) bringt uns ein Pokémon, das es nun häufiger in der Wildnis zu fangen gibt. Darüber hinaus gibt es dann einige Fangboni. Allerdings gibt es hier keine erhöhte Shinychance. Die Raidstunde hingegen lässt in dieser Stunde das aktuelle 5er-Raid-Pokémon zeitgleich in jeder Arena erscheinen. Die Spieler können dann von Arena zu Arena ziehen und versuchen, das Pokémon zu fangen. Lustig ist das Niantic es NIE – WIRKLICH NIE hinbekommen hat, dass die Pokémon alle zeitgleich erscheinen. Der arme Praktikant setzt die Pokémon scheinbar wirklich händisch aus. Sowas müsste doch Poké-PETA auf den Plan rufen, oder nicht?

Es gibt aber auch einen größeren Ansatz davon – der sogenannte Raid Day. Hier spawnt auch ein legendäres Pokémon bei jeder Arena und das Ganze geht so drei Stunden. Dann gibt es noch einen Quest Day, bei dem es dann an jedem Pokéstop spezielle Aufgaben zu finden und zu absolvieren gilt.

Der Community Day

Diese Tagesveranstaltung stellt ein Pokémon besonders heraus und dieses Pokémon verfügt meistens über eine spezielle Attacke und die Shinychance liegt dann bei 1:25 (bei machen Veranstaltungen war das sogar mal bei 1:10). Und ja, im Hintergrund hört man die echten Pokémonspieler heulen. Um mal Zahlen zu nennen: bei einem Community Day habe ich DREISSIG Shiny Abra eingesammelt. Ich habe in der echten Reihe bis heute noch NIE ein Shiny Abra gefunden.

Die Safari-Zone

Sowas wie der Community Day Level 2. ? Hier werden mehr Pokémon gefeaturet und die verfügen auch über die erhöhte Shinychance (sofern es sie in Go schon in „bunt“ gibt). Allerdings gibt es hier auch so was wie seltene Icoognitos (davon gibt es 26 Buchstaben, das Fragezeichen und auch das Ausrufezeichen) oder regionale Pokémon. Ja, in Pokémon Go gibt es zwar keine Schwesternversionen wie in der richtigen Serie, die jeweils über Titel-exklusive Pokémon verfügen. Aber einige Pokémon sind wirklich regional gebunden und diese kann man ohne große Reisen wirklich nicht erreichen. Ist übrigens der Hauptgrund (neben der PVP -Liga), warum bei Pokémon fleißig gecheatet wird. Es scheint aber so, dass Niantic die Exklusivität immer noch viel Geld in die Kasse spült.

Das Go-Fest

Als Dortmunder hatte ich glücklicherweise die Chance, beim letztjährigen Go-Fest selbst teilzunehmen. Stellt Euch das einfach als riesiges Happening der Pokémonspieler weltweit vor. Die Stimmung war sensationell. Das Wetter hatte auch perfekt mitgespielt. Das Go-Fest ist nun das ultimative Event von Pokémon Go. Es wird alles geboten, was man aus den Safari-Zonen kennt. Dadurch, das Niantic den Westfalenpark in verschiedene Abschnitte unterteilt hat, gab es, wenn man so will, mehrere Safari-Zonen und es gab auch noch eine spezielle Go-Fest-Quest, um ein mystisches Pokémon zu fangen. Natürlich gab es auch Stände in den entsprechenden drei Teamfarben (blau, rot, gelb – angelehnt an die Kanto-Generation) und andere sehr stimmungsvolle Aufbauten.

Go-Fest goes virtual – Porygon gefällt das

Dieses Jahr kann das Go Fest natürlich nicht in der ursprünglichen Form stattfinden. Vom 25.06. bis 26.06.2020 findet das Fest nun virtuell statt. Es kann jetzt jeder für einen Ticketpreis von 16,99 € von zu Hause aus mitmachen. Und man weiß schon, dass es am Samstag wohl als spezielle Quest das Glückspokémon Victini geben wird.

Pokémon im Jahr 2020

Kommen wir nun zur heutigen Situation und kehren zurück zur Ausgangsfrage: Was macht Pokémon Go denn jetzt? Basierend auf den nackten Fakten befindet sich Go schon in Generation 5 (Einall bzw. Unova) und wir dürfen sicherlich Generation 6 (Kalos) im Herbst erwarten. Allerdings gibt es in Pokémon auch schon Meltan und Melmetal, die sogar in Go und nicht in der Hauptserie ihr Debüt feiern durften, die Aloha-Formen (Gen 7) und sogar die ersten Pokémon aus der aktuellen 8. Generation (Galar) haben Einzug gehalten. Eigentlich sieht alles positiv aus. Wäre da nicht etwas in Wuhan passiert.

Niantic ist kein Unternehmen, das schnell reagiert. Wenn einige Funktionen nicht einwandfrei laufen, kann es gerne Wochen dauern, bis ein Fix erscheint und danach ist es meist erst einmal viel schlimmer, bis es besser wird. Gleichzeitig tendiert das Game immer mehr dahin, dass man mehr Vorteile durch Echtgeld bekommt. Natürlich konnte man sich schon immer Vorteile erkaufen – ist ja nun ein Mobilgame – und auch kosmetische Items gibt es zuhauf. Aber seit ein paar Monaten können jetzt auch echte Quests bei Community Days gekauft werden. Und die kann man nicht mit Ingamewährung kaufen. Nein, hier ist der echte Euro notwendig.

Pokémon Go in der Corona-Edition

Aber blenden wir das mal aus und sehen uns Pokémon Go in der Pandemie an. Niantic stellte recht schnell fest, dass die Leute jetzt nicht oder nur sehr eingeschränkt aus dem Haus gehen können. Also fiel ihnen ein, den Rauch, ein Item was nie etwas konnte, deutlich länger und effektiver wirken zu lassen. Und ich muss gestehen, dadurch braucht man wirklich nur die App anschalten, den Rauch zünden und warten, was passiert. Es spawnt so viel, dass man damit wirklich die Aufgaben lösen kann.

Gut, damit war sichergestellt, dass die Leute Pokémon fangen können. Aber was passierte dann? Klar, die Pokébälle gingen aus. Denn wer keine Arena oder einen Pokéstop vor der Tür hat, konnte nur auf die Geschenke seiner Freunde hoffen und der

Inhalt war meist sehr mäßig. Aber auch das wurde angepasst. Man erhält nun viele Gegenstände aus Geschenken und kann dann fleißig fangen. Selbst ein Buddy (ja, es gibt mittlerweile auch eine Möglichkeit, sein Pokémon zu füttern, und dadurch kann der Buddy auf der Karte mitlaufen und auch beim Fangen helfen) findet Geschenke für den Spieler.

Allerdings sind das alles Features, die Niantic nicht wirklich Geld bringen. Also erinnerte man sich der Raids, die haben ja wohl immer funktioniert. Sie erfanden den sogenannten Fern-Raidpass, mit dem es möglich ist, Raids bei Arenen, die man in seinem Radarfeld sehen kann, zu bestreiten. Idee absolut gut. Aber für die Abstimmung der Trainer braucht man immer noch Whatsapp oder Telegram. Niantic will an einer Art von Einladung arbeiten.

Obwohl die Änderungen wichtig und sehr gut sind, zeigt Pokémon Go aber auch seine Schwächen. Denn auch wenn für Dorfspieler mehr zum Fangen vorhanden ist – für mich als Städter (sofern man das bei einer Stadt mit knapp 600.000 Einwohner sagen darf; immerhin waren wir mal auch Hansestadt ...) wird dieses Spiel immer einfacher sein. Ich habe Dutzende von Arenen, Pokéstops ohne Ende und eben auch jede Menge Spieler, mit denen ich mal eben so'n Raid machen kann.

Die Welt nach Corona

Mir wird ständig die Frage gestellt, wie Niantic mit der Situation nach Corona (und ja, die wird es geben!) umgeht. Ich hoffe, dass nicht alles direkt zurückgefahren wird. Das wäre für viele ein Schock und würde auch die Spielerzahlen direkt senken. Da braucht man sich nur das weitere Produkt von Niantic „Harry Potter Wizards Unite“ ansehen. Achtung: hier schreibt ein Harry-Potter-Muggel-Laie – Das Game ist auch ein AR-Game und nutzt auch die Welt als Spielbrett. Es wirkt viel durchdachter und komplexer, hat aber eine deutlich kleinere Spieleranzahl als Pokémon Go. Böse Zungen würden sagen, wenn Niantic genug verdient, müssen Sie ja auch nichts ändern. Das wäre aber bei Pokémon Go sehr nötig.

Bevor ich es vergesse, ja, es gibt in Pokémon Go auch die Möglichkeit, zu brüten. Aber die eingesammelten Eier müssen gemäß der Entfernungsangabe (2 km, 5 km, 7 km oder 10 km) erlaufen werden. Danach schlüpft ein Pokémon, welches selten wirklich noch nutzbar ist, wenn man ein paar Jahre spielt. In der Pandemie wurde hier zwar die Entfernung halbiert, aber zum Ausbrüten sind immer noch Kilometer notwendig.

Ich habe ja kurz etwas zu Meltan bzw. Melmetal gesagt. Damals musste man, um an diese Pokémon zu kommen, ein Pokémon aus der Kantoregion nach Let's Go Pikachu oder Let's Go Evoli tauschen, damit eine spezielle Box aktiviert wurde, mit der man in Go Meltan fangen kann. Bisher kann man nur Kanto-Pokémon in diese beiden Switch-Games übertragen. Ein Tausch in andere Generationen oder nach Pokémon Home (so was wie das Pokémonlager für alle Games) ist noch nicht möglich. Wäre aber wünschenswert.

Für mich ist Pokémon Go ein netter Zeitvertreib. Das Game hat Glück, dass ich viel an Events teilgenommen habe und dadurch viel unterwegs war. Mobilität ist schließlich wichtig für dieses Game. Aber als vollwertiges Game würde ich das auch nicht bezeichnen. Es ist nett, sich am Wochenende mit anderen Trainern zu treffen. Es ist

schön, wenn man so alles kennengelernt hat und welche Orte man betreten hat. Ich werde sicherlich noch bis Gen 8 dabei sein und werde sicherlich fleißig versuchen, meinen Pokédex (das Register der Pokémon) zu komplettieren. Und ja, Nintendo, Game Freak und die Pokémon-Company Pokémon Go hat einen Nationaldex – andere Pokémonspiele sollen das nicht hinbekommen (Grüße an Schwert & Schild) ...

Was ist Eure Meinung zu Pokémon? Pokémon ist natürlich eine Marke, die viel Umsatz macht und sehr präsent ist. Wenn man an die letzten Nintendo Directs bzw. Pokémon Presents denkt, weiß man, welche Games uns noch erwarten. Aber seht Ihr eine Stagnation der Marke oder geht Ihr auch manchmal mit dem Smartphone raus und wollt Euch wie Ash Ketchum (bekanntester Pokémon-Trainer aus der TV-Serie, der alle Probleme mittels seines Pikachu löst ...) alle schnappen?

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **YouTube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

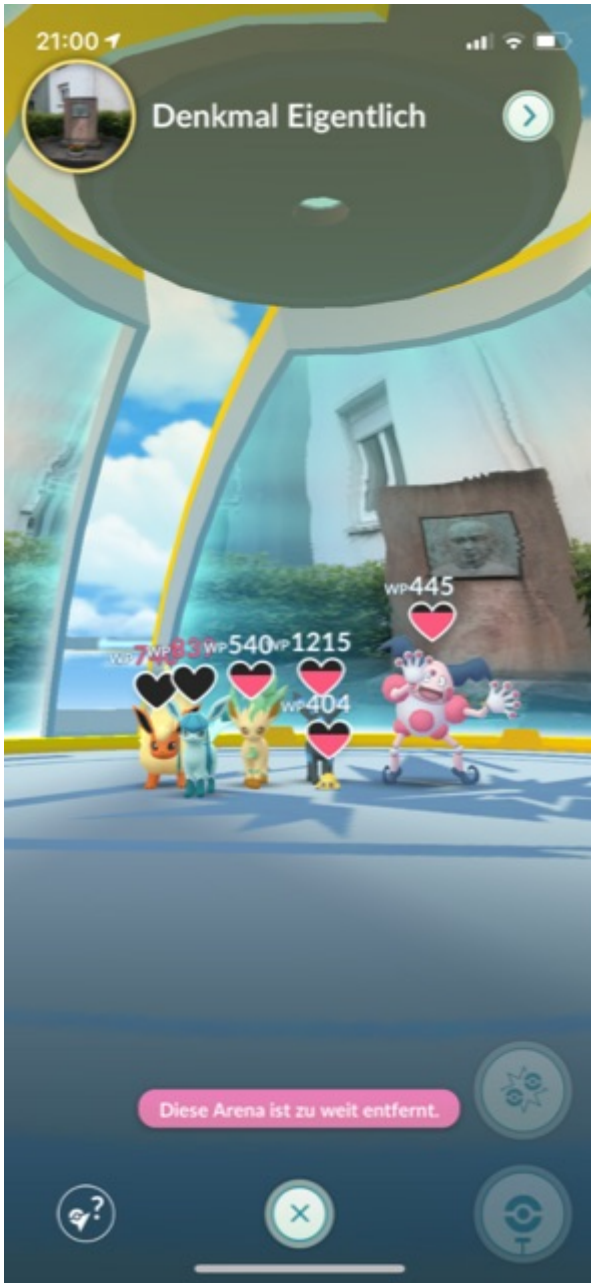
[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)















PokeTypHD

DEIN TRAINERCODE:

4294 0389 5879



DEINEN TRAINERCODE TEILEN

DEINEN TRAINERCODE KOPIEREN



FREUND HINZUFÜGEN

Gib den Trainercode eines Trainers ein, um ihn als Freund hinzuzufügen.

0000 1111 2222

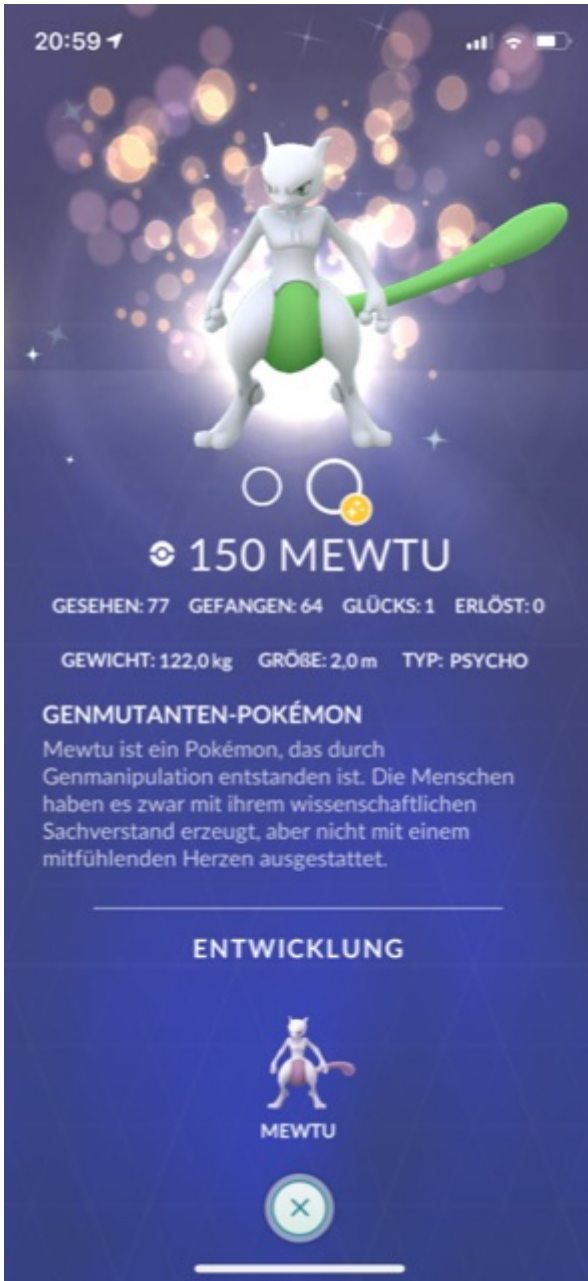
VERBINDEN



FACEBOOK-FREUNDE HINZUFÜGEN

Erfahre, was mit deinen Freunden geteilt wird.







Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 1. August 2020 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>