

Pokémon Go

Auszüge aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

Pokémon Go ist ein Spiel für Handheld-Mobilgeräte wie Smartphones und Tabletcomputer. In dem Spiel können die Spieler virtuelle Fantasiewesen (Pokémon) fangen, trainieren, entwickeln und in virtuelle Kämpfe gegen andere Pokémon schicken.

Pokémon Go wurde vom Softwareunternehmen *Niantic* für die Betriebssysteme iOS und Android entwickelt. Teile der Spielmechanik basieren auf dem Spiel *Ingress* desselben Herstellers. Es ist ein Location-based Game und nutzt eine Spielumgebung auf dem Prinzip der erweiterten Realität (*augmented reality*). Das Spiel ermittelt durch das Global Positioning System (GPS) und Echtzeit-Lokalisierung die Standortdaten des Spielers und positioniert ihn virtuell auf einer Landkarte, die auf dem Kartenmaterial von Google Maps basiert. Das Spiel wird im Empfangsbereich des GPS-Signals, also in der Regel im Freien, gespielt und nutzt Sehenswürdigkeiten, Wahrzeichen und auffällige Objekte der materiellen Welt zur Gestaltung einer virtuellen Spielwelt.

Das Free-to-play-Spiel finanziert sich über In-App-Käufe. Für echtes Geld erwirbt der Spieler virtuelles Spielgeld, sogenannte *PokéMünzen*. Diese können in

„Premium“-Gegenstände eingetauscht werden.

Spielmechanik

Nach der Registrierung erstellt der Spieler zunächst aus unterschiedlichen Stilen einen Avatar und weist diesem Attribute wie Geschlecht, Haut-, Haar- und Augenfarbe sowie Bekleidung zu. Der Avatar ist auf der virtuellen Landkarte des Spiels stets abhängig vom realen Standort des Spielers platziert. Um den Avatar in der Spielwelt zu bewegen, muss der Spieler die entsprechende Bewegung in der realen Welt ausführen. Die Grafik bildet die nähere Umgebung des Spielers inklusive *Pokéstops* und *Arenen* ab. *Pokéstops* sind Orte, an denen Spieler Spielgegenstände wie *Pokébälle*, *Eier* und *Tränke* erhalten.

Weltweit gab es im Juli 2016 fünf Millionen *Pokéstops*. *Arenen* sind Sonderziele und dienen als Austragungsort für Pokémon-Kämpfe.

Die Pokémon werden vom Spielserver per Zufallsprinzip in die virtuelle Landkarte des Spiels generiert. Spielen mehrere Spieler am selben Ort, so können alle unabhängig voneinander die dortigen Pokémon sehen und auch fangen. Ein Pokémon kann also von mehreren Spielern gleichzeitig oder nacheinander gefangen werden, jedoch kann jeder Spieler für sich ein Pokémon

nur einmal fangen. Die Visualisierung der Pokémon kann entweder vor einem computergenerierten Hintergrundbild oder im Augmented-Reality-Modus (AR) als Überlagerung des Kamerabildes erfolgen. Voraussetzung für die AR-Darstellung ist eine Kamera mit Gyroskop. Der AR-Modus nutzt das Satellitennavigationssignal sowie den Lage- und den Drehratensensor des Geräts, um das Pokémon lagegerecht im Videobild zu positionieren.

Im Gegensatz zu anderen Spielen der 1996 veröffentlichten Pokémon-Reihe müssen „wilde“ Pokémon nicht im Kampf geschwächt werden, um sie einzufangen, sondern mit virtuellen Bällen (*Pokébällen*) durch Wischen auf dem Touchscreen abgeworfen werden. Das Einfangen wilder Pokémon wird mit den *Bonbons* und *Sternenstaub* belohnt, die für das Hochleveln der Pokémon erforderlich sind. Für im Spiel ausgeführte Aktionen erhält der Spieler zusätzlich *Erfahrungspunkte* (EP), durch die dessen Avatar im Rang aufsteigt und zusätzliche Funktionen freigeschaltet werden. Ab Level 5 kann der Spieler an Kämpfen teilnehmen und einem der drei Teams „Intuition“ (gelb), „Wagemut“ (rot) und „Weisheit“ (blau) beitreten, die als übergreifende Fraktionen in der Spielwelt auftreten.

Eier können in *Inkubatoren* ausgebrütet werden, wobei zum Ausbrüten des Eis eine gewisse Wegstrecke zu-

rückgelegt werden muss. Hierfür zählt die App nur Bewegungen, die vergleichsweise langsam sind (Geh-tempo), um etwa Auto- oder Bahnfahrten nicht für die Wegstrecke zu werten. Aus den Eiern schlüpfen Pokémon, die nicht mehr eingefangen werden müssen.

Für Kämpfe sind die *Wettkampfpunkte* (WP) und *Kraftpunkte* (KP) entscheidend. Die Wettkampfpunkte stehen für die individuelle Stärke eines Pokémon. Je höher, desto stärker das Pokémon. Die Kraftpunkte stehen für die Energie des Pokémon. Sinken diese im Kampf auf null, ist das Pokémon kampfunfähig. Durch einen *Beleber* oder einen *Trank* können die KP wieder aufgefrischt werden.

Die verschiedenen Pokémon leben abhängig von ihrem bevorzugten Lebensraum in unterschiedlichen Regionen der Welt. So halten sich Wasserpokémon in der Nähe von Gewässern auf. Pokéstops und Arenen befinden sich nach Aussage von John Hanke, CEO von Niantic, überall auf der Welt, auch an abgelegenen Orten wie dem Nordpol oder der Antarktis. Einige Pokémon sind nur auf einem Kontinent verfügbar. So ist das Pokémon *Pantimos* nur in Europa erhältlich oder *Porenta* nur in Asien. Pokéstops greifen auf das Portalsystem von Ingress zurück, mit dem Niantic bereits die Technologie, die hinter Pokémon GO steckt, erproben konnte. So wurden viele Portale aus der Ingress-Welt in

Pokéstops verwandelt.

...

Spielverbote und Einschränkungen

Aufgrund von Befürchtungen der israelischen Spionageabwehr hat das israelische Außenministerium den Mitarbeitern im diplomatischen Dienst verboten, *Pokémon Go* in Botschaften, Konsulaten, im Ministerium selbst und, sofern dort Verschlusssachen aufbewahrt werden, zu Hause zu spielen. Ebenso verbot Israel das Spielen auf Militärbasen und während Militäroperationen. Darüber hinaus wird befürchtet, Diplomaten könnten durch *Pokémon Go* in Fallen gelockt, angegriffen oder Opfer von Entführungen werden. Auch Indonesien hat im Juli 2016 den Einsatzkräften der Nationalpolizei und der Marine die Nutzung des Spiels *Pokémon Go* verboten.

Das Ständige Komitee für Rechtsfragen in Saudi-Arabien hat eine bereits 2001 zum Pokémon-Spiel bekanntgegebene Fatwa erneuert. Der Rechtsgelehrte Scheich Saleh al-Fausan sieht auch bei *Pokémon Go* keinen Unterschied. Danach wird Pokémon mit einem Glücksspiel verglichen, und die Spielfiguren würden

auf der Evolutionstheorie von Charles Darwin basieren. Beides wird vom Islam abgelehnt. Drei männliche Spieler wurden am Flughafen Dschāzān deshalb bereits verhaftet.

Auswirkungen auf die Gesundheit

Kardiologen der American Heart Association lobten das *Pokémon Go*, da es den Spieler nach draußen bringt, um sich zu bewegen, was förderlich für die Gesundheit sei. Um ein Ei auszubrüten, müsse der Spieler mehrere Kilometer gehen. Nach Wei Peng von der Michigan State University ist bereits zu beobachten, dass sich die Menschen wieder mehr bewegen. Debra Lieberman von der University of California sieht in *Pokémon Go* das Potenzial, den Lebensstil einiger Menschen zu verbessern. Diese könnten durch Spaziergehen merken, dass Bewegung Spaß machen kann, und sich weiteren Aktivitäten wie Fahrradfahren oder Schwimmen widmen. Es wird jedoch auch darauf hingewiesen, dass der Spieler unbekannte Gegenden und das Spielen bei Nacht aus Sicherheitsgründen vermeiden sollte. Abschließend stellt Lieberman fest, dass das Spiel Spaß, Herausforderung, soziale Interaktion und Bewegung fördere,

sofern der Spieler auch auf die Umgebung schaue.

Des Weiteren wird angenommen, dass *Pokémon Go*

potenziell die mentale und physische Gesundheit von Spielern verbessern kann, die an Depressionen und Sozialphobien leiden. Laut Kashmira Gander von *The Independent* macht es das Spiel für schüchterne Menschen einfacher, mit anderen Personen zu interagieren. John Grohol, der Gründer von *Psych Central*, stellt fest, dass *Pokémon Go* einmalig sei in dem Umfang, in dem Menschen die Vorteile für die mentale Gesundheit zum Ausdruck bringen. Nach Grohol ist einer der Erfolgsfaktoren, dass die Spieler durch *Pokémon Go* zu Bewegung an der frischen Luft, welche sich auch positiv auf die Psyche auswirkt, sowie zu Spaß und sozialer Interaktion motiviert werden. Vorsichtiger zu dem Spiel äußerte sich Daniel Freeman, Professor für klinische Psychologie an der Universität von Oxford: Es seien noch mehr klinische Studien notwendig, um definitiv sichere Rückschlüsse auf gesundheitlichen Effekte ziehen zu können.

...