03|2012

Stromstock

Spiele | Storys | Gadgets | Pixel

iPad-Edition



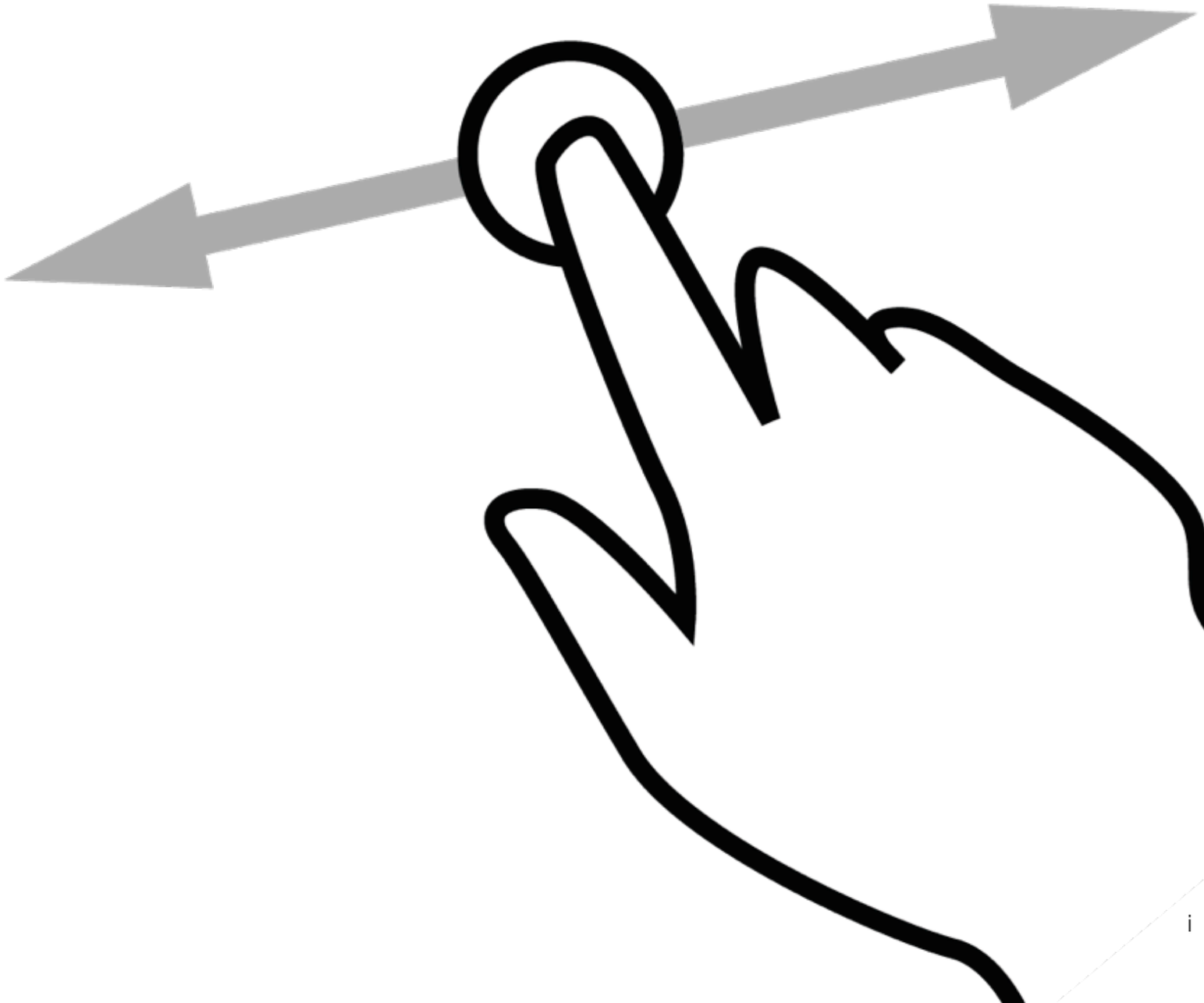
Dreieinhalb Gesten für ein Halleluja!

1. Bitte wischen Sie durch!

Durch Wischgesten nach links oder rechts über die Mitte der **Seite** wird vor oder zurück geblättert.

Beim Wischen über **Galerien** werden die enthaltenen Bilder eins nach dem anderen angezeigt.

Die Miniaturen in der **Kapitelvorschau** am unteren Rand der Buchseiten werden mit Wischgesten durchblättert.



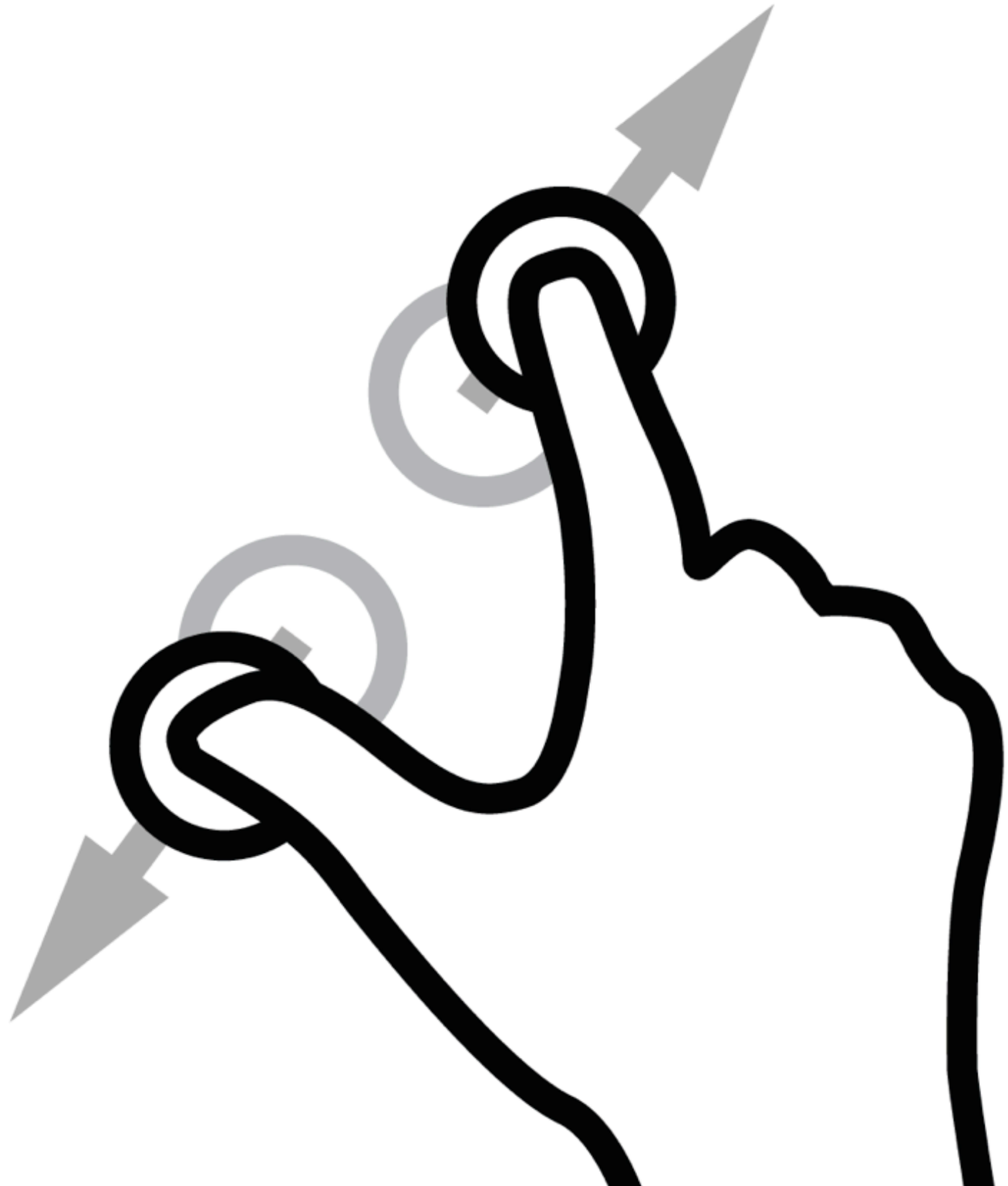
Dreieinhalb Gesten für ein Halleluja!

2. Spreizen und Kneifen

Durch Spreizgesten werden Videos und Bilder aus Galerien automatisch bildschirmfüllend **vergrößert**.

Texte und Illustrationen werden durch Spreizen **gezoomt**, nach dem Loslassen nehmen sie wieder Originalgröße an.

Mit Kneifgesten geht es aus Vollbildern **zurück** zum Artikel und aus einem Artikel zurück in die Kapitelübersicht.



Dreieinhalb Gesten für ein Halleluja!

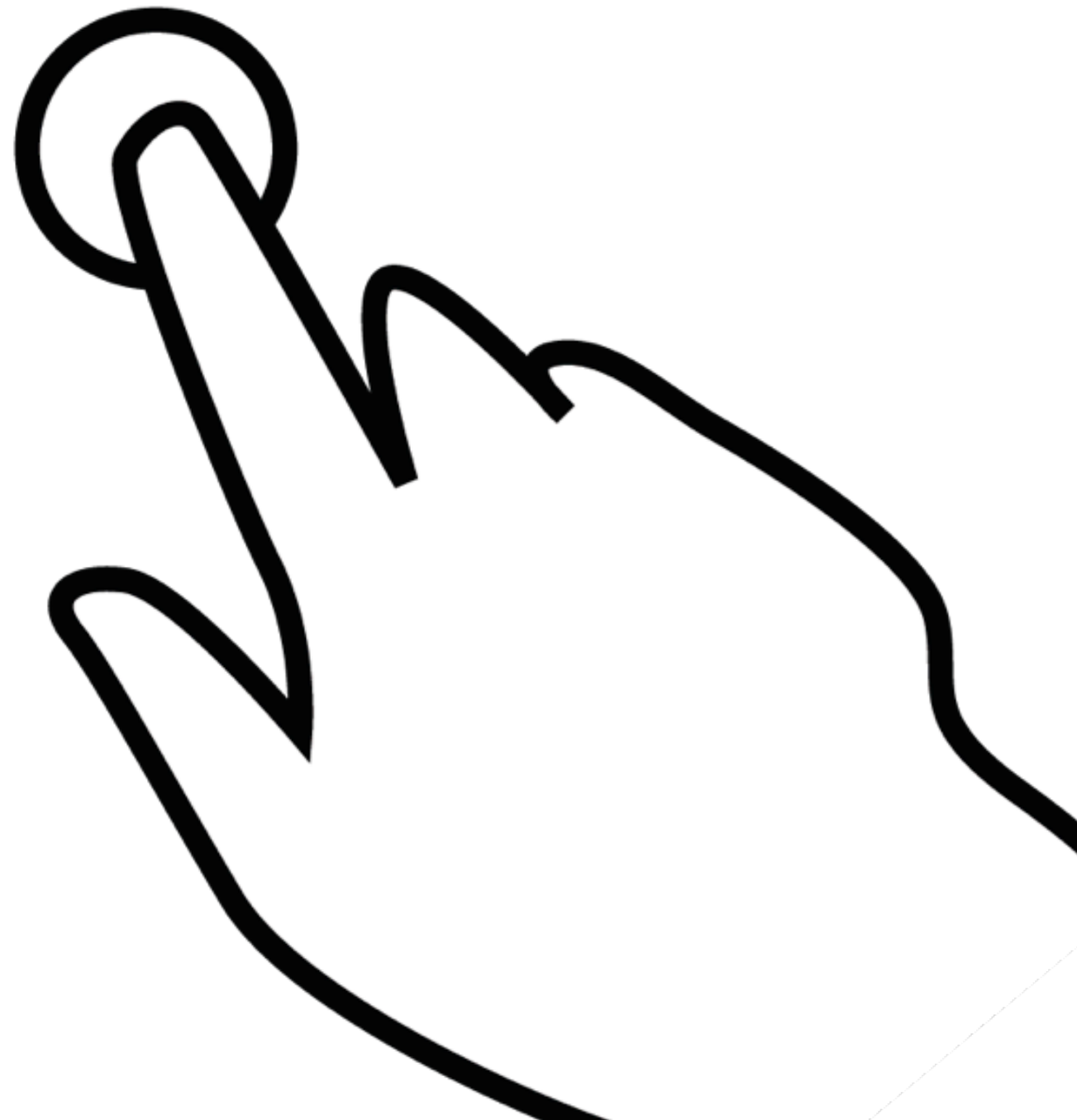
3. Vier Tipp-Tipps

Das Antippen der **Miniaturseiten** oder Artikeltitel in der Kapitelvorschau öffnet diese in voller Größe.

Tippen auf Dreick-Symbole lässt **Videos** starten. Durch einen erneuten Tipp wird die Navigationsleiste eingeblendet.

Ein Tippen auf **Info-Kästen** lässt diese aufklappen, ein Tipp auf den geöffneten Kasten schließt diesen wieder.

Durch das Antippen von **Hyperlinks** wird auf eine Internetseite in Safari oder im iTunes Store gewechselt.



Editorial



„OMNE TRIUM PERFECTUM“

- Lateinischer Sinnspruch

Auch das Schlechte hat sein Gutes – ein ausfallender Sommer lässt mehr Zeit zum Spielen. Damit Fehlkäufe ausbleiben, nehmen wir 13 der wichtigsten iPad-Neuerscheinungen der letzten Monate zur Brust.

Lesern, die erst mit dieser Ausgabe zum Stromstock stoßen, seien die ersten beiden Nummern ans Herz gelegt. Als kleine Geschichtsstunde findet sich in dieser Ausgabe zudem eine App-Wanderung durch das Jahr 2008, in dem der App Store an den Start ging. Beeindruckend zu sehen, wie schnell und weit sich die App-Welt gedreht hat.

Wie immer gilt: **Rückmeldungen**, die zur Verbesserung des Stromstocks führen, sind willkommen. Weitersagen, dass es den Stromstock gibt, ist erwünscht. Jede Spende via **Flattr**, **PayPal** oder auf der **Stromstock-Internetseite** beflügelt. Über neue Ausgaben kann man sich von iTunes per **E-Mail benachrichtigen** lassen.

Damit genug der kurzen Vorrede und viel Spaß beim Wischen, Tippen und vor allem Lesen. Beste Grüße von der Kieler Förde!



Im Internet gibt es Stromstock jeden Tag. Die tägliche Portion iPad-Apps, Gadgets und Storys.

Hintergründige App-Reviews und ausführliche Zubehör-Tests mit Blick für das Wesentliche.

www.stromstock.de

Stromstock

Test: Bug Princess 2 Black Label (Video)

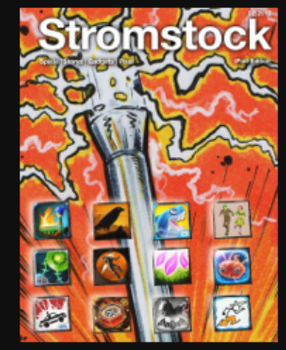


Für Eingeweihte ist der Name des japanischen Herstellers CAVE (@cave_world_en) synonym mit dem Genre der Bullet-Hell-Shooter. Die Bezeichnung ist bei diesen klassischen Arcade-Titeln Programm, es geht um das Überleben in nicht enden wollenden wohl formierten Hagelschauern gegnerischer Geschosse und das Erreichen einer

STROMSTOCK-SUCHE

Search

STROMSTOCK IPAD-EDITION



Die kostenlose Stromstock iPad-Edition – Reviews, Videos, Storys exklusiv für das iPad. Im App Store.

@STROMSTOCK AUF TWITTER

Bug Princess 2 Black Label von @cave_world_en im **#Stromstock-#Review:** Feinste Bullet-Hell-Überforderung. **http://t.co/K8MEn4l6**
2012/07/07 11:57

#Freebie! Spellsword (iOS Universal) von @EverplayGames **#kostenlos** im App Store (war 0,79 Euro Euro): **http://t.co/MRqyR30w**
2012/07/07 09:02

#Freebie! Spazcon (iOS iPhone) von @TouchTiltGames **#kostenlos** im App Store (war 0,79 Euro): **http://t.co/R1fGkr2l**
2012/07/07 08:48

FLATTER

Flattr this!

Vielen Dank für die Unterstützung.

Level 1

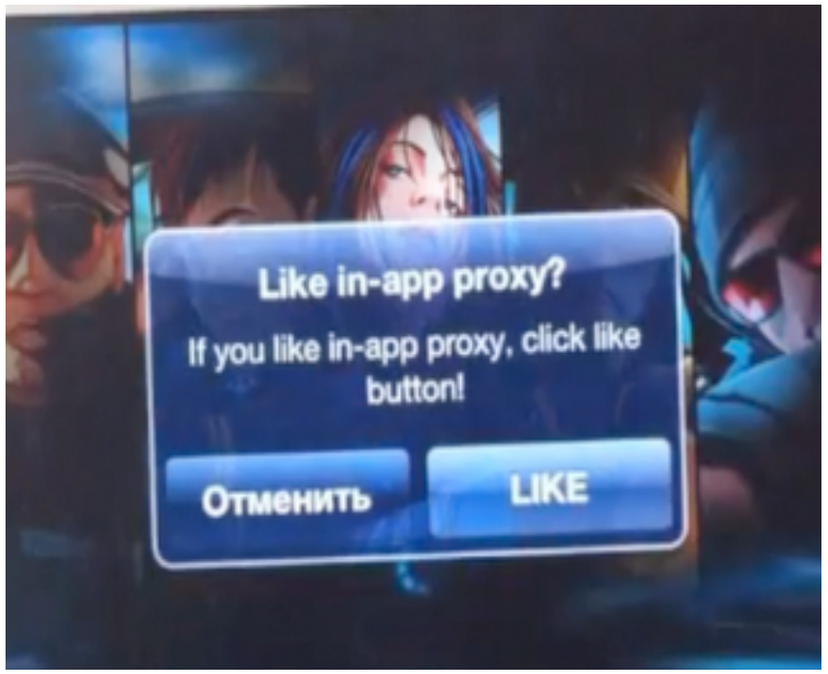
Bits und Pixel

Der digitale Kosmos bewegt sich mit einer die Schuhe ausziehenden Geschwindigkeit. Kickstarter beflügelt die Android-Industrie und unabhängige Entwickler stellen ihre Kompetenz in ihrer Freizeit in Wettbewerben unter Beweis. Jeder Tag im Internet ist voller Wahnsinn. Hier das Beste gesammelt.



iPhone und iPad werden zu Spielkonsolen

Mit dem Gamedock wechseln die iOS-Entwickler von **Cascadia Games** (Cavorite) ins Hardware-Lager. Die über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter finanzierte Docking-Station für iPad und iPhone überträgt den Bildschirminhalt per HDMI an einen Bildschirm und erlaubt die Steuerung des Geschehens über die beigelegten USB-Joypads in Anmutung von NES-Controllern. Das ab Dezember 2012 verfügbare Spielzeug soll rund 100 Euro kosten. → **weiter im Web**



In-App-Käufe gehackt

Der russische Hacker Alexey V. Borodin stellte im Juli per YouTube-Video eine Möglichkeit vor, wie Anwender iOS überlisten können, um kostenpflichtige In-App-Käufe illegal kostenlos zu reklamieren. Hierfür bedurfte es der Installation von Software-Zertifikaten, zudem mussten Interessierte ihre iTunes-Kontodaten übermitteln. Apple-Sprecherin Natalie Harrison kommentierte die Sicherheitslücke in der iOS-Software zurückhaltend und teilte mit, man würde sich der Sache annehmen. Hacker Borodin gibt sich indes optimistisch und ist der Meinung, dass Apple ihm eine Stelle anbieten wird.

Das Gottes-Tablet

Im Digitalzeitalter ändern sich auch für Religion die Vertriebswege. Mit dem **edifi Multimedia Tablet**, das zum Preis von 149 US-Dollar (rund 120 Euro) angeboten wird, soll der Christliche Glaube verbreitet werden. Dreh und Angelpunkt des Gadgets sind familienfreundliche und glaubensverstärkende Apps, wie eine Bibel-App in 27 Sprachen oder eine App die Christliche Radiosender abspielt. Auch weltlich profane Dinge wie das Abrufen von E-Mails und das Ansehen von HD-Videos sollen mit dem auf Android basierenden edifi Multimedia Tablet möglich sein. → **weiter im Web**





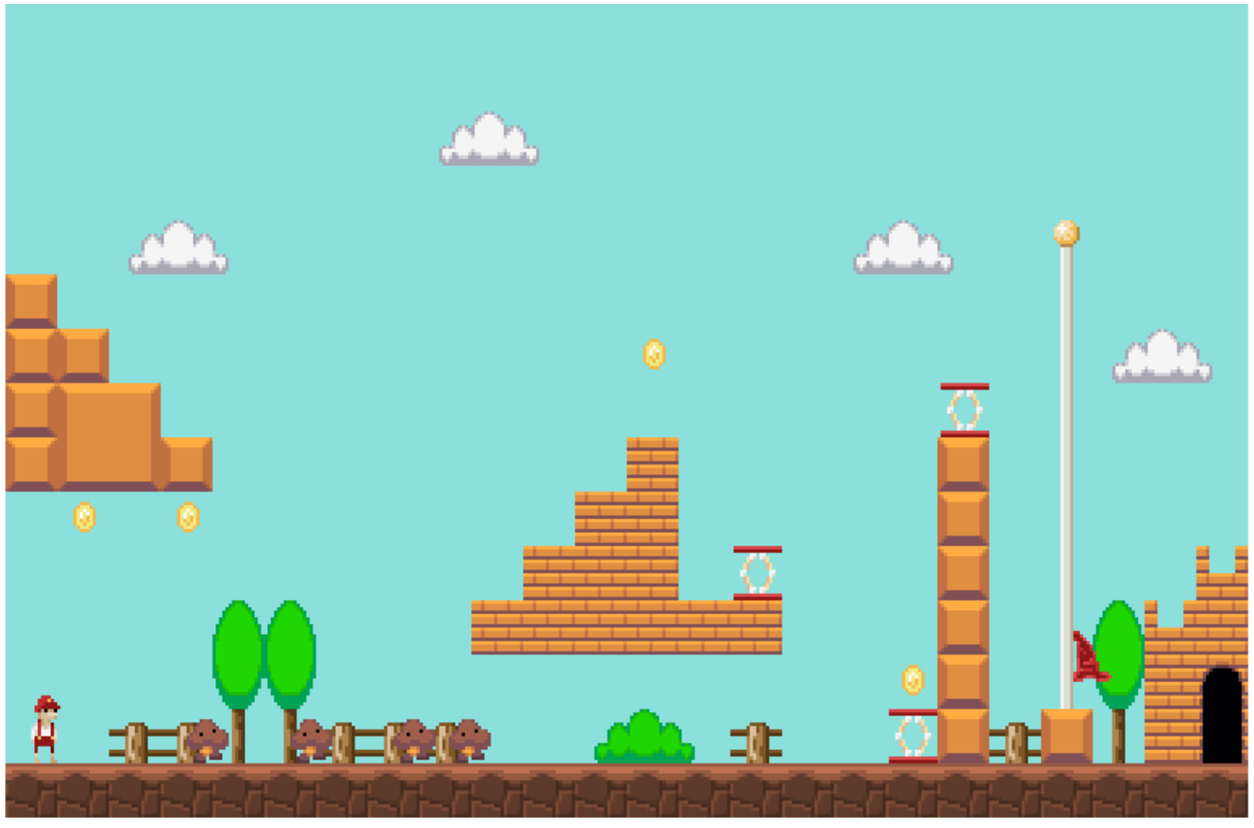




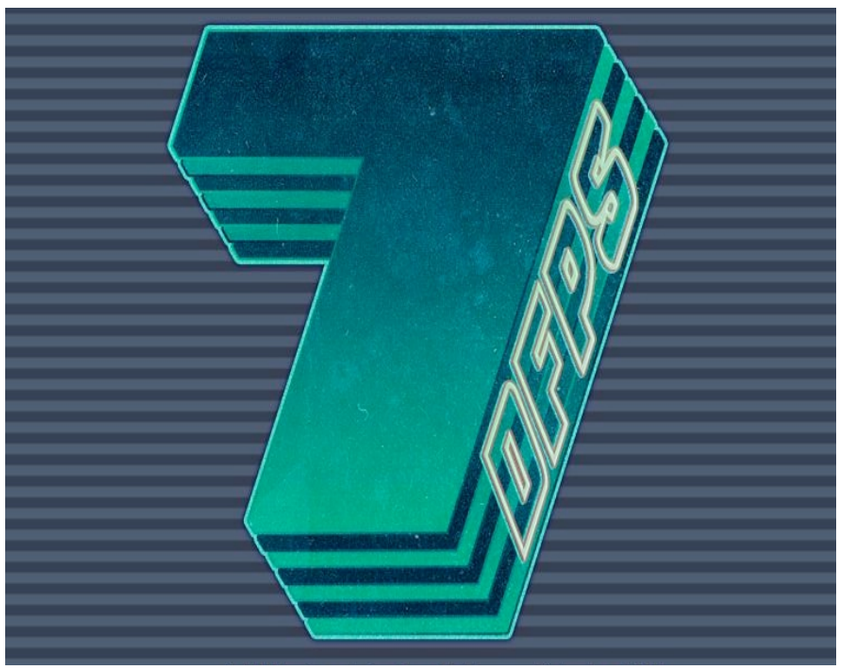
Erschlagen – Eine Galerie unglücklicher Todesfälle

Mit seinem iPad-Spiel **The Incident** hat Matt Comi anschaulich aufgezeigt, dass nicht alles was von oben kommt auch gut ist. In dem Titel muss der Spieler die Spielfigur durch Drehen und Wenden des iPads davor bewahren, von herabfallenden Haushalts- und Einrichtungs-Gegenständen oder Satelliten erschlagen zu werden. Im Tumblr Blog **Death by...** hat sich Serenity die Mühe gemacht festzuhalten, was ihre Spielfigur und die anderer The-Incident-Spieler erschlagen hat. → **weiter im Web**

Marios spielerische Zeitreise



Beim Ludum-Dare-Festival sind die Teilnehmer aufgerufen, binnen 48 Stunden ein komplettes Spiel zu programmieren. Das Thema **Tiny World** des 23. Ludum Dare inspirierte Johan Peitz zu einer radikalen Reduktion von Super Mario Bros. Jedes der 32 Level des Originals wurde auf einen Bildschirm verknappt. Das Ergebnis ist das im Browser spielbare **A Super Mario Summary**. Timing und gute Reflexe sind die Grundvoraussetzung, um die Fahnenstange zu erreichen, die auf den nächsten Bildschirm führt. Für Kenner des Originals ein wundervoll verqueres Wiedersehen. → **weiter im Web**



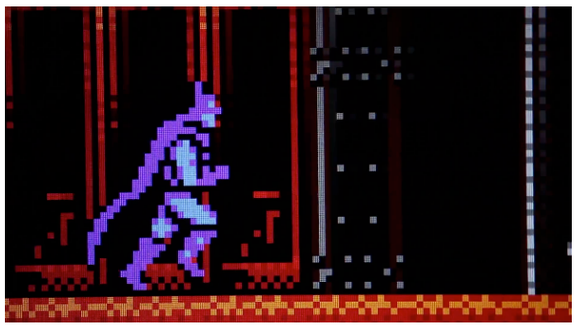
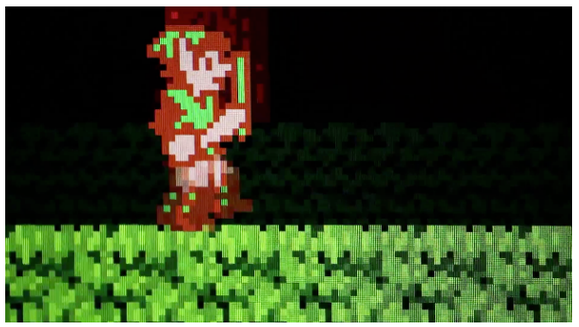
200 Ego-Shooter pro Woche

Am Programmierwettbewerb **7DFPS** Teilnehmende versuchten binnen einer Woche Ego-Shooter zu programmieren. Organisator Jan Willem Nijman, ein Teil des iOS-Programmierer-Teams Vlambeer (**Super Crate Box**) ist der Meinung, dass Kreativität im Genre der Ego-Shooter stagniert und durch den abwegigen Wettbewerb mit neuem Leben gefüllt werden kann. Mehr als 200 Programmierer beteiligten sich im Juni an dem Wettbewerb, der zahlreiche aberwitzige Spiele zu Tage führte. Unter anderem **Vonneguts & Glory**, einen Wolfenstein inspirierten-Shooter, den Entwickler Shaun Inman (**The Last Rocket**) kostenlos im App Store anbietet. → **weiter im Web**

Schön viel vom Gleichen

Der Weg zum Ziel führt in der Mehrzahl Action-orientierter Videospiele – abgesehen von Ego- und Vertikal-Shootern – nach rechts, wo Endgegner und Prinzessin auf Niederlage und Befreiung warten. Mit einem Zusammenschnitt hat YouTube-User RockyPlanetesimal aus einer banalen Erkenntnis ein kleines Kunstwerk geschmiedet, bei dem sich Samus Aran, Simon Belmont, Wonderboy und zahllose weitere Videospiel-Ikonen in Makrovision Fersengeld geben. **→ weiter im Web**



OUYA: Android-TV-Zockerei

Apple wartet tranig mit der Zündung der Bombe Apple TV, das sich dank Mirroring-Modus perfekt zur Spielekonsole eignet. Derweil arbeitet die Konkurrenz. Zum Preis von rund 200 Euro soll die OUYA, eine Konsole mit Tegra3 Quad-Core-Prozessor und 1 GB RAM im März 2012 über die Theke gehen, ein Bluetooth-Joypad inklusive. Als Zielgruppe setzen die Hersteller um Julie Uhrmann auf knausrige Spieler, denn jeder Titel für die auf Andoid 4.0 basierende OUYA muss zwingend kostenlos (an)spielbar sein. **→ weiter im Web**



Level 2

Games

Menschen fressen, Rätsel lösen, die Welt retten – wer voreilig und moralinsauer proklamiert, dass die Beschäftigung mit Videospielen Horizontverengung nach sich ziehen kann, der glaubt auch an das Märchen vom Spinat und den Muckis. Enter the Games, wir haben Spaß!

Defender Chronicles II: Heroes of Athelia



Der erste Teil von **Defender Chronicles, Legend of The Desert King**, gehörte seinerzeit zur Oberschicht der Tower-Defense-Spiele auf dem iPad. Zwar im Schatten des niedlicheren **Fieldrunners** war der Strategietitel mit epischer Fantasy-Geschichte für zahlreiche Stunden Spielspaß gut und wurde von den Entwicklern löblicherweise stets weiterentwickelt. Mit **Defender Chronicles II: Heroes of Athelia** bringen Gimka und Menara Games den Nachfolger in den iTunes Store und versuchen den Vorgänger mit Politur und Feintuning zu übertreffen.

Auf den ersten Blick stechen deutlich verbesserte Grafik und Animationen ins Auge. Wenn man in die zahllosen Scharmützel zwischen den Soldaten des eigenen Banners und den einfallenden Horden hineinzoomt, ist die Detailfülle beeindruckend. Spielerisch hat sich wenig geändert; Kenner des Vorgängers finden sich daher umgehend zurecht. In Wellen bestürmen feindliche Truppen das Spielfeld. An vorgesehenen Punkten positionierte Schwertkämpfer, Bogenschützen, Magier und nun auch Echsen stellen sich kämpfend dem Gegner in den Weg. Markenzeichen ist hierbei die untypische Seitenansicht – das Spielfeld ist mehrere Bildschirme hoch, es muss gescrollt werden.

Auch die Rollenspiel-Elemente sind dem Nachfolger erhalten geblieben. Nach erfolgreicher Schlacht kann die gesammelte Erfahrung der Truppenführer in den Ausbau ihrer Fähigkeiten gelenkt werden. Darüber hinaus kann in der Schlacht erbeutetes - oder per In-App-Kauf bezogenes - Geld in Ausrüstung investiert werden. Die Spielstufen sind nun umfangreicher, die Schlachten werden komplexer. Damit einher geht ein erhöhter Schwierigkeitsgrad: Wenn sich nach

Defender Chronicles II





20 Feindeswellen und zehn Minuten Spielzeit herausstellt, dass der Feind nach einer Invasion von Fußsoldaten plötzlich die geflügelten Kämpfer entsendet, muss zügig umgebaut werden um den Untergang abzuwenden.

Der Titel fesselt durch Anspruch und Komplexität, die Anforderung an den Spieler erfolgreiche Strategien zu überdenken und zu ändern. Alternativ sind Siege durch hervorragende Ausrüstung möglich, die sich mit Fleiß erspielen oder per In-App erkaufen lässt. **Defender Chronicles II** ist ein bestechender Tower-Defense-Titel und durchweg würdiger Nachfolger einer App-Store-Klassikers.



Defender Chronicles II

Publisher: Menara Games

System: iPad

Größe: 220 MB

Erhältlich im App Store

Dynamite Jack

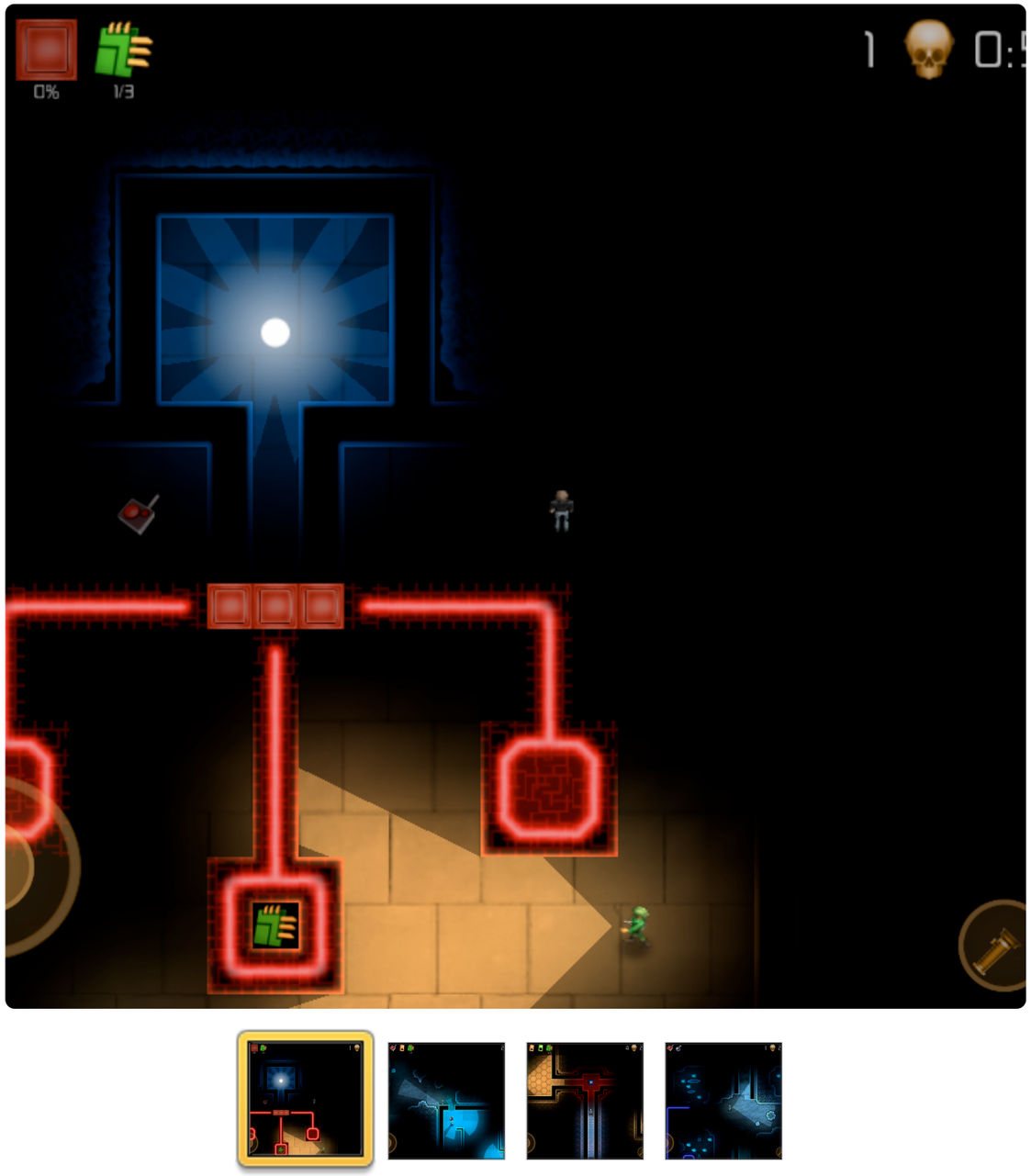


Entwickler Phil Hassey ist seit der Eröffnung des App Stores mit seinem großartigen Action-Strategie-Mix **Galcon**, der als **Galcon Fusion** für das iPad erhältlich ist, an der App-Front vertreten. Mit dem amüsanten **Chickon** wärmte Hessey sein Spielprinzip als Free-to-Play-Titel noch einmal auf. Mit **Dynamite Jack** serviert er neue Kost, die jedoch grafisch so altbacken aussieht, als sei der Titel für den Commodore 64 entwickelt worden. Doch Schönheit ist nicht alles: Durch spielerische Anknüpfungen zu Klassikern webt Hassey erneut ein fesselndes Prinzip.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Space Marines, der verdammt wird, unter der Erde im Bergwerk zu schaffen. Die Schnauze voll von der Maloche, macht er sich auf zu entkommen. So führt jede der zusehends weitläufiger werden Spielstufen durch Labyrinthe aus Geröll und übellaunigen Wächtern und Sicherungsanlagen, denen es aus dem Weg zu gehen gilt. Als Hilfsmittel für den Ausbruch stehen eine Taschenlampe und zeitgesteuerte Bomben zur Verfügung. Erstere kann zum Verhängnis werden, wenn Wachen den Lichtschein entdecken. Letztere eignen sich für die Beseitigung von Geröll und Gegnern.

Spielerisch lässt sich **Dynamite Jack** zwischen **Metal Gear Solid**, **H.E.R.O.** und **Bomberman** verorten. Wahlweise per virtuellen Joypad oder mittels Line-Drawing-Steuerung dirigiert der Spieler Jack. Im Labyrinth verstreute Gegenstände schalten Bonuskarten frei, wenngleich es mit

Dynamite Jack



28 Spielstufen keinen Mangel gibt: Ein Editor bietet Spielern die Möglichkeit, auf dem iPad neue Level zu erstellen und diese mit anderen zu teilen und zu bewerten.

Der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Komplexität der Spielstufen und ihrer Elemente, zu denen bald rotierende Laserschranken und Schalterrätsel gehören. Im Gegensatz zu **Spelunky** geht Hassey mit Speicherpunkten innerhalb der Spielstufen geradezu gönnerhaft um. Der Spielspaß entspringt dem Spannungsfeld von Planung und Hektik, wenn der Spieler, seine Route planvoll ausgelegt, atemlos darauf wartet, mit einer Serie von abgepassten Aktionen zu entkommen. **Dynamite Jack** ist ein Lehrstück, das zeigt, dass Spielfreude und Grafik unabhängige Variablen sind.



Dynamite Jack

Publisher: Hassey Enterprises

System: iPad

Größe: 62,5 MB

Erhältlich im App Store

Expand it! HD



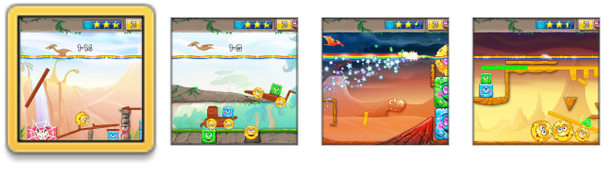
Die Macher hinter den liebreizenden Knobeleien **Cover Orange HD** und **Beyond Ynth HD** treten mit einem neuen knuddeligen Spiel an, die Herzen von Denkspiel-Freunden zu erobern. Die Handlung von **Expand it! HD** verschlägt den Spieler in eine urzeitliche Welt voller farbenfroher mutierter Dinosaurier. In der fürsorglichen Obhut des Spielers befindet sich eine Horde fauler, geometrisch geformter Dinosaurier-Mutanten, die sich das Ziel gesetzt haben, den Regenbogen zu erreichen. Hierzu kann der Spieler die Dinos durch Antippen vergrößern.

Augenscheinlich erinnert der Titel stark an den App-Store-Klassiker **Topple**, spielerisch sind die Gemeinsamkeiten allerdings verschwindend. Die größte Herausforderung in **Expand it! HD** ist, dass die Vergrößerung der lethargischen Dinos die einzige Möglichkeit der Einflussnahme ist. So gilt es geschickt zu stapeln, Rampen zu bauen und das Wachstum im richtigen Moment anzuwerfen. Dem Ziel entgegen stehen dinosaurierschädliche Dornen in der Umgebung, die es unbedingt zu meiden gilt. Wie in **Cover Orange HD** wird schnelles Handeln mit Punktesegen belohnt.

Bei der Ausgestaltung der Spielstufen haben die Entwickler ihrer Kreativität ungehemmten Lauf gelassen. Unter der liebreizenden Oberfläche, die schon mal Dinos zu Autos zusammensetzt, warten anspruchsvolle Physik-Puzzles. Bisweilen bläst man zwei Monster gleichzeitig auf, während

Expand it! HD





man darauf wartet, dass die initial in Gang gesetzte Reaktion eines kullernden Dinos einen bestimmten Punkt erreicht. Entspannung liegt fern, stattdessen dominieren Hektik, und das Gefühl auf vier Herdplatten gleichzeitig zu kochen.

Lediglich bei der enervierend vor sich hin dudelnden Happy-Happy-Musik hätten sich die Entwickler ein wenig zurückhalten können. Angesichts der positiven Erfahrungen mit den kostenlosen Updates zu **Cover Orange HD** werden FDG Games auch bei **Expand it! HD** sicher über lange Zeit frische Spielstufen nachschießen, die den Spielwert langfristig erhalten. Eine uneingeschränkte Empfehlung für alle, die ihre Synapsen in knuddeligem Umfeld quälen und stählen möchten.



Expand it! HD

Publisher: FDG Entertainment

System: Universal

Größe: 85,9 MB

Erhältlich im App Store

Gene Effect



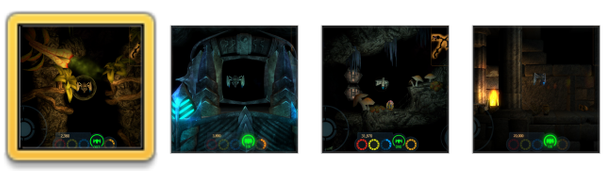
Nachdem Tigerstyle in **Waking Mars** einen Forscher im Inneren des roten Planeten zum Gärtner machten, haben auch Lightstorm3D die innerplanetarische Thematik für sich entdeckt. In **Gene Effect** manövriert der Spieler als Mineraliensammler und Artefakte-Jäger unter der Oberfläche des Planeten Kratoss umher. Der Genremix vermengt die labyrinthischen Strukturen von **H.E.R.O.** mit der Sammelei von **Space Miner - Space Ore Bust**, zusammengehalten durch eine beklemmend düstere Atmosphäre.

Per virtuellem Steuerkreuz wird ein wendiges Erkundungsraumschiff durch enge Höhlen und Gänge gesteuert. Es gilt Quoten zu erfüllen und Kontingente von Mineralien und Kristallen einzusammeln. Die begrenzte Größe des Laderaums zwingt zwischenzeitlich dazu, an weit verteilten Zwischenstationen Platz schaffen zu lassen. Viele der einzusammelnden Materialen sind offensichtlich, einige müssen durch Sprengungen freigelegt werden. So geht es Spielstufe für Spielstufe tiefer in die malerische Dunkelheit, wo sich Tempelbauten und an Tiefseefische erinnernde phosphoreszierende Pflanzen erschließen.

Hinsichtlich der Präsentation hat man sich selbst übertroffen: höchstauflösende Texturen, Partikel-Effekte und Hintergrundlandschaften voller animierte Objekte. Der Flug – besser das meterweise Vorantasten – durch das schlecht ausgeleuchtete Dunkel ist atemberaubend schön, jedoch auch voller Gefahren für die Hülle des Raumschiffs. Zwar regeneriert sich diese langsam von Schäden, die aus Kollisionen mit der Umgebung oder Attacken der feindlichen Flora und Fauna resultieren, jedoch hat der Bildschirmtod zur

Gene Effect





Folge, dass man die immer komplexer werdenden Spielstufen neu angehen muss. Auch wenn das Raumschiff zwei Meter vor dem Ziel abkracht.

Die schleichende Erkundung wird durch Schalterrätsel angereichert, der Spieler bisweilen mit Zeitlimits unter Druck gesetzt. Der Forscherdrang des Spielers ist die treibende Kraft, von der der Titel zehnt. Allenfalls die karge Wehrhaftigkeit des Raumschiffs und das große zerstörerische Potenzial der Umwelt reichen als Kritik. Der Bildschirmtod kommt schnell und häufig unvermittelt durch Gerölllawinen und seismische Aktivität. Da hilft auch die bisweilen gehauchte Warnung wenig. Wer keine Angst im Dunkeln hat, wird gut bedient.



Gene Effect

Publisher: Lightstorm3D

System: Universal

Größe: 134 MB

Erhältlich im App Store

Mutant Storm

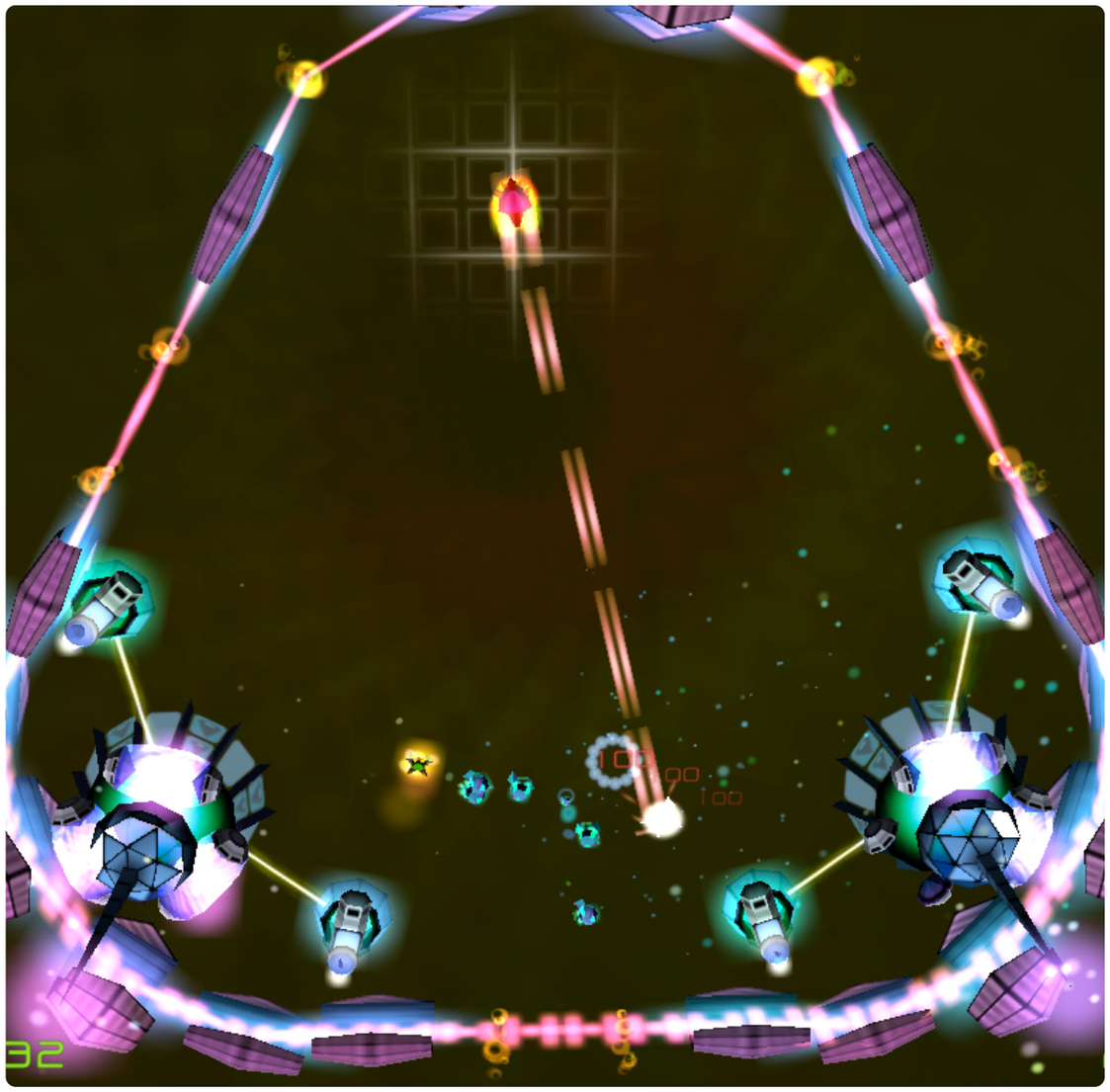


Seinen ersten großen Auftritt hatte **Mutant Storm Reloaded** von PomPomGames im Jahr 2005 auf der Xbox 360. Der Twin-Stick-Shooter, bei dem der Spieler mit dem linken Analog-Stick das Raumschiff und mit dem rechten Stick die Bordkanonen steuert, erinnerte hinsichtlich Spielmechanik und grafischer Präsentation an das Neon-Geballer **Geometry Wars**, ergänzte das Prinzip jedoch mit eigenen Zutaten. Nun haben Ninth Ninja – Andy Coates (Ex-True-Axis) sowie Adrian Moore und Paul Mitchell (Ex-Firemint) – den Titel mit Crescent Moon Games auf das iPad gebracht.

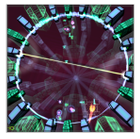
Es geht in bildschirmgroßen Arenen zur Sache, nach dem Anpfiff erscheinen nach und nach unüberschaubare Horden an Gegnern, die es mit den Bordwaffen des eigenen Raumschiffs aus dem Weg zu räumen gilt. Feinde mit einem Anflug von Intelligenz bestürmen den Spieler, so dass Bewegung auf dem knappen Raum ohne Feindkollision eine Schlüsselstrategie ist, wenn man überleben will. Die namensgebenden Mutanten erkennt man indes nur mit viel Fantasie, denn trotz der großen Schön- und Buntheit des Titels bleibt keine bis gar keine Zeit, auf dieserlei Dinge zu fokussieren.

Sporadisch auftauchende Extrawaffen, deren Einsammeln meist dem Aufbruch zu einem Himmelfahrtskommando gleichkommt, erleichtern die Flurbereinigung. Erschwerend kommt eine Zeitbegrenzung hinzu, binnen derer die aktuelle Arena bereinigt sein muss. Zwei Spiel-Modi stehen zur

Mutant Storm








Auswahl: Entweder kämpft man sich möglichst punkteträchtig von Arena zu Area, oder man versucht sich am Durchmarsch. Bei letzterem gilt: Je länger der Spieler überlebt, desto höher wächst der Punkte-Multiplikator, der auf die Arcade-Wurzeln von Mutant Storm Reloaded verweist.

Bei aller augenfälliger Hektik geht es bei Mutant Storm vorrangig um Taktik. Wie in den 36 Kammern der Shaolin ist jede der 89 Arenen eine Prüfung, die mit Strategie und Geschick bezwungen werden kann. Zeit, um die Schönheit der grafischen Details in sich aufzunehmen, bleibt allerdings keine, der Fokus liegt auf Fortkommen und Überleben. Eine Pixelorgie mit 60 Bildern pro Sekunde, die angenehme Stunden bereitet.



Mutant Storm

Publisher: Crescent Moon Games

System: iPad

Größe: 17,1 MB

Erhältlich im App Store

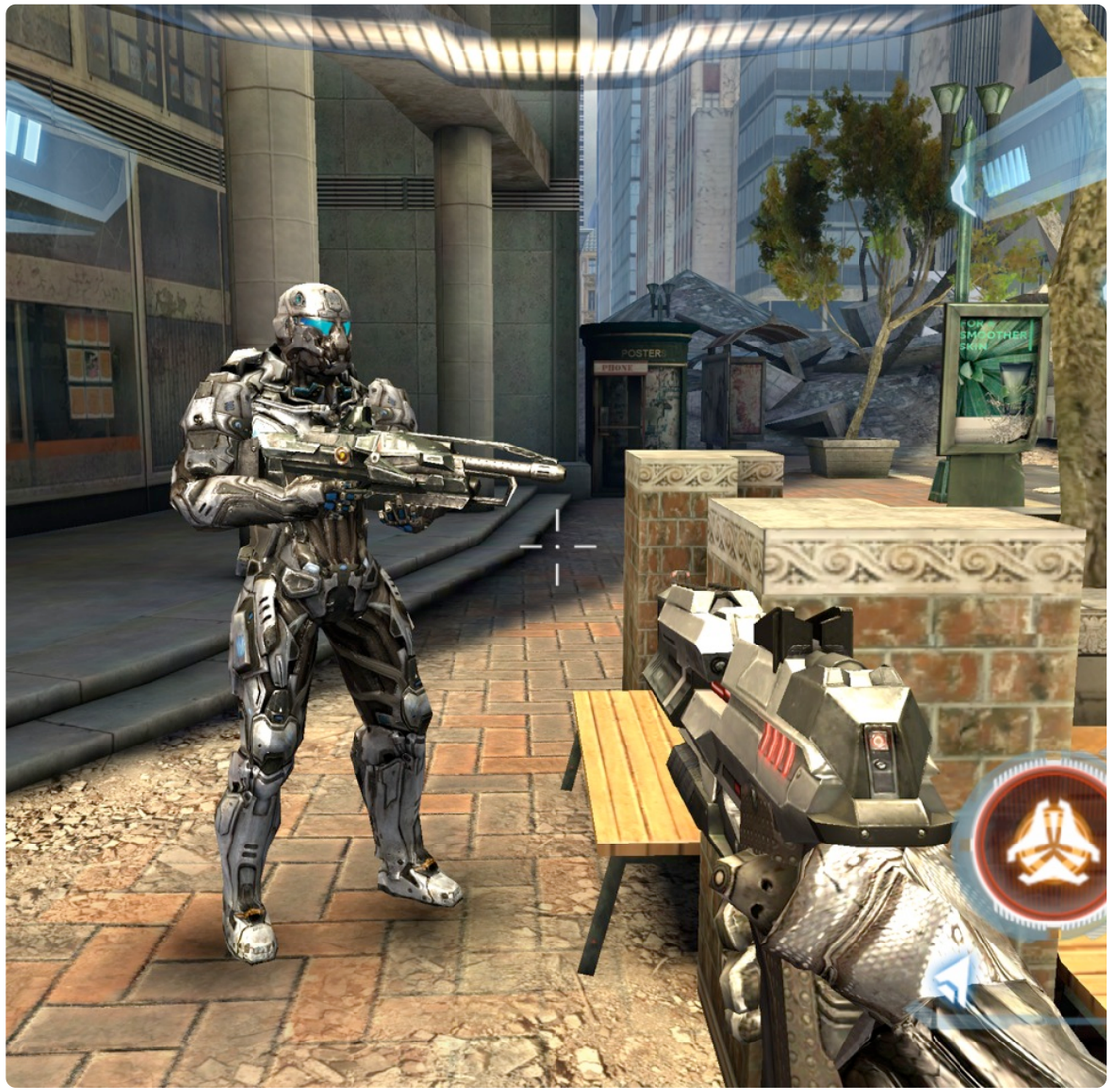
N.O.V.A. 3 - Near Orbit Vanguard Alliance



In den ersten beiden Teilen musste der Master Chief aus Halo herhalten, beim dritten Teil hat sich Gameloft anderweitig inspirieren lassen. Pate für das Design des dritten Teils der **N.O.V.A.**-Serie stand zu weiten Teilen **Crysis**, dessen zweiter Teil unter viel Mimimi mit dem Deutschen Computerspielpreis bedacht wurde. Demnach hat Gameloft bei der inspirativen Hauptquelle eine gute Wahl getroffen. Andererseits setzen die Franzosen unter dem Shooter-erprobten Executive Producer Arnaud Bonnard auf Bewährtes: Unter der Oberfläche kommt die hauseigene Grafik-Engine zum Einsatz, deren Leistungsfähigkeit zuletzt in **Modern Combat 3: Fallen Nation** bewiesen wurde. Erweiterungen und Verbesserungen an dieser sorgten schlussendlich auch dafür, dass **N.O.V.A. 3** ein halbes Jahr länger auf sich warten ließ als der Vorgänger.

Anstatt wie bisher auf fremden Planeten oder in Raumstationen startet Protagonist Kal Wardin in **N.O.V.A. 3** auf der heimischen Erde. Im von Gefechten gezeichneten San Franciso beharkt sich Kal mal wieder mit den Volterites, um die aus dem Exil heimkehrende Menschheit vor ihrem Untergang zu bewahren. Spätere Spielstufen bringen landschaftliche Abwechslung. Nach einer Schlacht auf der Golden Gate Bridge bekommen die Volterite-Invasoren später in ihrer Heimat die Hucke voll. Die Volterites sind nicht all zu schlau, was den Eindruck einer gemächlichen Achterbahnfahrt verstärkt. **N.O.V.A. 3** reitet auf der Trendwelle und ist wie so viele andere FPS zu gleichen Teilen gescripter Shooter und Action-Film.

N.O.V.A. 3 - Near Orbit Vanguard Alliance








Grafisch wird geklotzt, dass sich die Tische biegen. Motion-Blur, Partikeleffekte, dynamisches Licht- und Schattenspiel, große Tiefenschärfe, größtenteils sauber gerenderte Texturen. Aufgrund der visuellen Opulenz kommt es allerdings zwischen Gefechten zu Nachladepausen.

Wesentlicher Wermutstropfen: Nach wie vor aasen Gameloft mit dem Speicherplatz. Daher macht sich die Abwesenheit von iCloud-Unterstützung, um den Spielstand unabhängig von einer Installation zu speichern, doppelt schmerzlich bemerkbar. Davon ab serviert Gameloft seinen bislang besten Shooter, der wie **Modern Combat** soziale Wesen dank zahlreicher Multiplayer-Modi auch nach Abschluss der höchst unterhaltsamen Single-Player-Kampagne lange fesselt.



N.O.V.A. 3 - Near Orbit Vanguard Alliance

Publisher: Gameloft

System: Universal

Erhältlich im App Store

Nihilumbra



Es gibt noch schöne Überraschungen! **Nihilumbra** von BeautiFun Games flog unter der Mehrzahl der Radare unbemerkt in den App Store ein. Lediglich mit einem unauffälligen Trailer anlässlich der E3 2012 machte das kleine spanische Studio auf sich und seinen bislang einzigen Titel aufmerksam. Was das Team aus Barcelona allerdings abliefert, begeistert so sehr, dass das innovative und atmosphärische Spiel sich bereits nach wenigen Spielminuten einen Platz in den Jahrescharts gesichert hat.

Der Spieler steuert Born, eine amorphe Figur mit schemenhaft menschlichen Zügen, durch eine geheimnisvolle Landschaft. Nicht nur grafisch erinnert **Nihilumbra** dabei an **Limbo** von Playdead. Auch spielerisch haben die Titel in so fern viel gemein, dass die Spielwelten beider Titel voller heimtückischer und versteckter Todesfallen sind. Der Spieler muss auf die harte Tour lernen, seinen Weg unbeschadet zu finden, wobei jedoch zahllose Rücksetzpunkte den Spielfluss befördern. Der Titel fließt dahin, der Aufbau vermeidet Frust.

Spielerisch dient auch **Portal 2** als Inspirationsquelle. Der Spieler färbt Teile der Welt mit Farben ein, die Eigenschaften der Umgebung ändern. Born springt auf grünen Flecken höher, gleitet über blaue Flächen schneller oder bleibt an braunen Flecken kleben. Das Farbspiel ist der Schlüssel zur Lösung zahlreicher Puzzles, in denen Schalter umgelegt,

Nihilumbra









Abgründe überwunden, entlegene Passagen erklommen oder Feinde in die Irre geführt oder kalt gestellt werden sollen.

Es ist schwer möglich, zu viel Lob über **Nihilumbra** auszuschütten. Spielidee und Umsetzung sind originell, die Gestaltung der Spielwelt ist immersiv und Rätsel stets lösbar – wobei Anforderungen an Geschick stets denen an Logik überwiegen. Als einziger Kritikpunkt mag der verhältnismäßig geringe Schwierigkeitsgrad des Hauptspiels herhalten – angesichts der Spielfreude ist diese Einschränkung jedoch gegenstandslos. Ähnlich wie **Braid** zieht **Nihilumbra** den Spieler mit einem Ideenreichtum und dem hervorragenden Aufbau in seinen Bann und lässt ihn nicht wieder los, bis der Abspann zu sehen ist.



Nihilumbra

Publisher: BeautiFun Games

System: Universal

Größe: 144 MB

Erhältlich im App Store

ORC: Vengeance



Im schlecht beleuchteten Kerker gilt das Gesetz des Stärkeren. Wer die größte Keule hat, bestimmt was auf den Tisch kommt und wer daran sitzen darf. Big Cave Games präsentieren mit **ORC: Vengeance** ihre Vorstellung davon, wie ein Dungeon Crawler auf dem iPad auszusehen hat und schicken sich an, Gamelofts **Dungeon Hunter** vom Genre-Thron zu stoßen. Mit Erfolg, denn der von Chillingo veröffentlichte Titel bietet einen Spielfluss von selten gekannter Flutschigkeit. Man möchte den Metzel-Kerker nicht mehr verlassen, bis die Akku-Warnung erscheint.

Die Menschheit hat das Tor zur Hölle aufgestoßen, sich überrennen lassen und die Orks müssen den Schlamassel in Ordnung bringen. Der grünhäutige und grunzende Rok wird per Fingerzeig durch die wunderschön texturierten Kerker dirigiert, die ihrerseits das Zuhause von Skeletten, Spinnen, Geistern, größeren Spinnen, Säure speienden Mutanten und ganz großen Riesenspinnen sind. Die Metzelei erfolgt per Knopfdruck oder einer Geste. Vier Aktionen von Rammattacken über das Werfen explosiver Schädel bis zum Konsumieren von Heilungstränken lassen sich Wisch- und Tippgesten zuordnen. Endlich einmal eine funktionale Alternative zum virtuellen Steuerkreuz.

Durch siegreiche Schlachten erspielte Erfahrungspunkte und erbeutetes Gold lassen sich in Fähigkeiten und Waffen investieren; überzählige Ausrüstungsgegenstände zwischen den Spielabschnitten beim freundlichen grünhäutigen Höhlen-Hehler umsetzen. Die Spielstufen strotzen vor

ORC: Vengeance





Details, Licht-Effekten und animierten Zwischenszenen. Die Geräusche sind markig, die Musik stimmig, die Atmosphäre dicht.

Der Schwierigkeitsgrad ist einsteigerfreundlich, steigt ab dem zweiten von fünf Akten jedoch merklich an. Wer partout scheitert, kann per In-App-Kauf nachhelfen, ein Durchspielen ist jedoch ohne Zusatzzahlung möglich. Vorbildlich bietet der Titel zudem iCloud-Unterstützung: Der Spielstand bleibt Geräte-übergreifend verfügbar. Big Cave Games haben es geschafft, alle Grundzutaten, die einen guten Dungeon-Crawler ausmachen, zu vereinen. Wer **Diablo** auf dem iPad vermisst, wird gegenwärtig nirgendwo sonst besser bedient.



ORC: Vengeance
Publisher: Chillingo
System: Universal
Größe: 482 MB

Erhältlich im App Store

Project 83113



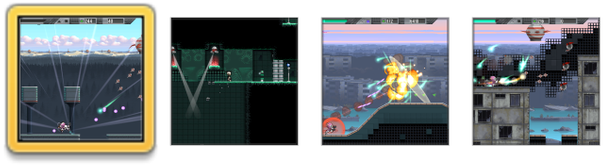
Das von den Stockholmer Fabrication Games entwickelte und von WeMo und NCsoft vertriebene **Project 83113** entführt den Spieler in eine dystopische Zukunft. Die Menschheit hat sich mit ihren genialen Erfindungen einen Schuss in den Fuß verpasst, der sich schließlich zu einer todbringenden Entzündung entwickelt hat: Die Maschinen haben ihre Herren unterjocht. Die im Labor gezüchtete Spezialwaffe 83113 soll es richten und der Herrschaft der metallischen Usopatoren ein Ende bereiten.

Zunächst möchte man den Titel aufgrund der Spielmechanik in die Endless-Runner-Schublade wegsortieren, doch die wird alsbald zu klein. Das eigenständige Gerenne von Belle kann bewusst gestoppt und die Laufrichtung geändert werden. Das Bewegungsrepertoire umfasst in Wall-Jumps ausartendes Hüpfen, das Entlanggleiten auf dem Boden sowie kurze Sprints, um an den reichhaltig vorhandenen Roboter-Gegnern vorbeizuziehen. Schliesslich kann Belle im Sprung ihre Glieder ausbreiten und langsam über größere Strecken zu Boden segeln. Äußerst gewöhnungsbedürftig ist hierbei, dass alle Aktionen über Wischgesten initiiert werden.

Von größtem Vorteil sind die zwei überzähligen Arme, in denen Belle Schusswaffen trägt. Diese feuert sie automatisch und in jeder Situation auf entgegenkommende Roboter ab. Zusätzlich lassen sich Smartbombs und Streufeuer aktivieren und die Schießeisen unter Einsatz im

Project 83113





Spielverlauf gesammelter Währung aufleveln. Das Abenteuer ist in räumlich klar eingegrenzte Spielstufen segmentiert. Vier Abschnitte mit je neun Spielstufen gibt es zu erkunden. Zwischenzeitlich übernimmt der Spieler die Steuerung von Rob, einem pazifistischen Roboter, der schleichend ungesehen Waffenpläne für Belle beschaffen muss.

83773 spielt sich wie eine Kreuzung aus **Canabalt**, **Super Meat Boy** und **Mega Man**. Rasant, voller haarsträubend schwerer Stellen in weitläufigen aber linearen Spielstufen. Grafisch ansehnlich und technisch einwandfrei, ist es einzig und allein die gewöhnungsbedürftige Wisch-Steuerung, die für Abzüge in der B-Note sorgt.



Project 83113

Publisher: NCSoft

System: Universal

Größe: 41,9 MB

Erhältlich im App Store

Velocirapture



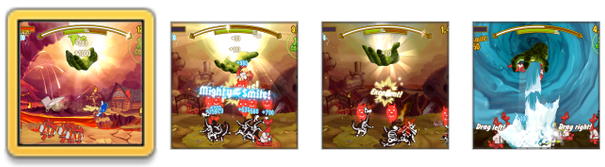
Wenn PikPok Games ein Spiel für Adult Swim Games umsetzen, dann drehen sie in der Regel mächtig am Rad der Bescheuertheit. Das war bei **Monsters ate my Condo** so und das ist bei **Velocirapture** nicht anders. Erneut steht kurzweilige Casual-Unterhaltung auf der Speisekarte: Eine Hochkultur von Dinosauriern blickt ihrem Untergang ins Auge, der durch die Hand des Echsen-Gottes herbeigeführt wird. Mit Wischgesten trennt der göttliche Spieler sündige von erlösenswerten Sauriern.

Am unteren Bildschirmrand rennen gut gekleidete grüne und rote anthropomorphisierte Saurier aufgescheucht durch die Landschaft. Mit Schnippgesten muss der Spieler die grünen Saurier in eine himmlische Hand befördern. Durch Wischgesten von der Hand auf rote Saurier werden diese vom Blitz getroffen. Dieses simple Prinzip ist des Spieles Kern. Für geringfügig mehr Komplexität aber wesentlich mehr Hektik sorgen weitere Sauriertypen mit besonderen Fähigkeiten: Flugsaurier entführen andersfarbige Artgenossen, Verkündungssaurier konvertieren die andere Rasse.

Auch wachsen die göttlichen Fähigkeiten des Spielers im Spielverlauf durch das Einsammeln der Seelen zerblitzter roter Saurier. Diese füllen langsam den Zorn des Saurier-Gottes, der sich in Situationen größter Hektik und Panik entladen lässt. Hektik ist bei **Velocirapture** dabei nicht Ausnahme, sondern Programm. Immer wieder lassen sich aufgrund des hohen Aufkommens von Urzeitwesen diese nicht sauber voneinander trennen. Doch bevor eine Spielstufe als gescheitert bewertet wird, muss der Spieler

Velocirapture





den Karren schon richtig in den Dreck fahren.

Velocirapture bietet zwei Spielmodi: Im Story-Modus wischt und schnippt sich der Spieler durch vier Szenarien mit jeweils zehn Spielstufen. Im Endless-Modus kann man sich mit anderen **Velocirapture**-Spielern via Gamecenter messen und sehen, wer die Dinosaurier-Apokalypse am weitesten treibt. Wie **Monsters ate my Condo** ist **Velocirapture** ein anspruchsloser, hektischer aber stets unterhaltsamer Reflexetext mit schrägem Humor, der Wartezeiten bestens verkürzt und endlich Klarheit darüber schafft, warum die Saurier ausgestorben sind.



Velocirapture

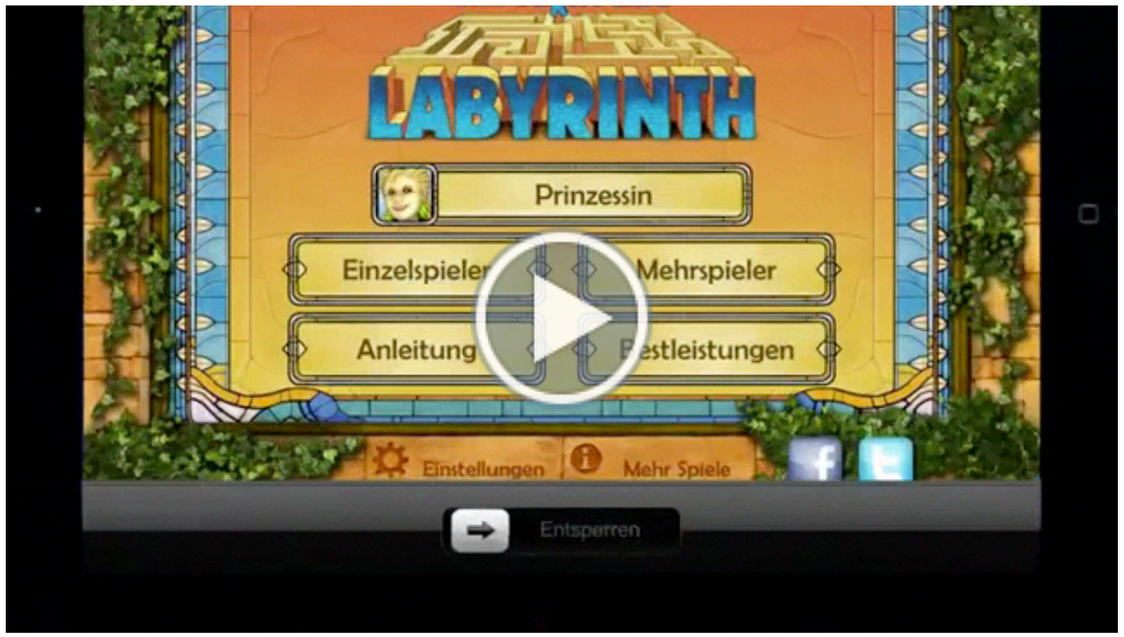
Publisher: [adult swim]

System: Universal

Größe: 35,5 MB

Erhältlich im App Store

Das verrückte Labyrinth



Das Brettspiel **Das verrückte Labyrinth** wird seit Jahrzehnten vorrangig verwendet, um Kinder pädagogisch verträglich ruhig zu stellen. Die Ravensburger Digital GmbH hat die Mischung aus Legespiel und Verschiebepuzzle für das iPad umgesetzt. Wie bei der Brettspiel-Umsetzung des Ravensburger-Titels **Scotland Yard** hat man sich besondere Mühe gegeben, den sozialen Aspekt unterzubringen: Per Game Center über das Internet oder im Lokalen Netzwerk können mehrere Spieler auf ihren iPads miteinander spielen.

Das Spielfeld besteht aus einer sieben mal sieben Felder großen Matrix. Auf jedem der 49 Segmente liegt eine Spielkarte, auf der ein Weg abgebildet ist. So ergibt sich eine labyrinthische Struktur, in der die Spielfiguren Zug um Zug umherwandern und versuchen, individuell vorbestimmte Schätze einzusammeln. Erschwerend kommt der titelgebende verrückte Aspekt hinzu. In eine von drei Reihen oder drei Spalten der Spielfeld-Matrix muss vor jeder Spielrunde eine überzählige Spielkarte eingeschoben werden, wodurch sich die entsprechende Reihe oder Spalte von Gängen verschiebt und Pläne durchkreuzt.

Neben dem klassischen Spielmodus, bei dem der Spieler gegen bis zu drei menschliche oder vom iPad gesteuerte Gegenspieler um die Wette sammelt, können Einzelspieler im Puzzle-Modus versuchen mit möglichst wenigen Verschiebungen einen Schatz zu erreichen. Im Zeitduell-Modus muss der Spieler im Wettlauf gegen die Uhr auf einer 16-Felder-Matrix durch Verschieben der Spielkarten Wege zu Schätzen zu bahnen. Ein klassisches Verschiebepuzzle mit

Das verrückte Labyrinth





vergleichsweise geringem Unterhaltungswert.

Warum sich die Entwickler dafür entschieden haben, das Spielfeld künstlich zu verkleinern und es stattdessen mit einem unansehnlichen Deko-Rahmen zu versehen, ist schleierhaft. Spielbrett und Steine sind so unnötig klein und die Bedienung wird erschwert. Auch bei der Darbietung der Spielanleitung patzen die Entwickler. Dem Spieler wird ein langer dröger Text in kleiner Schriftgröße vorgesetzt, den er durchzuackern hat. Diesen Mängeln und der bisweilen übermäßig naiv anmutenden Präsentation zum Trotz ist die Brettspiel-Umsetzung auf das iPad spielerisch gelungen und geeignet, kleine und große Kinder auf Bahnfahrten und Flugreisen zu beschäftigen.



Das verrückte Labyrinth

Publisher: Ravensburger Digital GmbH

System: iPad

Größe: 37,2 MB

Erhältlich im App Store

Yesterday



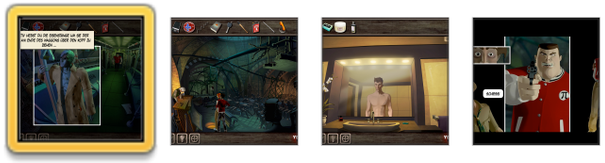
Mit **Yesterday** von Péndulo Studios, Entwickler der spielenswerten **Runaway**-Adventure-Serie, haben Bulkypix einen klassischen Point-and-Click-Titel in ihr Portfolio aufgenommen, der vor allem Freunde der **Baphomets-Fluch**-Serie begeistern wird. Die Umsetzung kreist um einen Psychopathen, der Obdachlose auf grausame Art tötet und hinter dem ein fanatischer Sektenkult steht. Millionenerbe Henry White und sein Freund Cooper machen sich zu Spielbeginn auf, die Hintergründe zu beleuchten.

Ganz oben auf der Zutatenliste für dieses Adventure-Menü steht die visuelle Präsentation. Péndulo protzen mit Videos, handgezeichneten Hintergründen, zahllosen Pop-Out-Grafiken und einem Stil, der 3D-Grafik und Cel Shading miteinander verbindet. Die Welt von **Yesterday** wirkt daher deutlich plastischer als die Umgebungen, die der Spieler in **Baphomets Fluch** erkundet. Auch Musik und Geräusche bestechen, das englische Voice-Acting ist - im Gegensatz zur holprigen deutschen Übersetzung - tadellos. Diese Opulenz hat jedoch ihren Preis, allein der Download der Spieldatei ist knapp ein Gigabyte groß, auf dem iPad angekommen reklamiert der Titel 1,2 GB Speicherplatz für sich.

Spielerisch bemüht man sich, es dem Spieler so einfach wie möglich zu machen. Auf Wunsch werden alle Punkte eingeblendet, an denen Henry, Cooper und später der amnesische John Yesterday per Fingertipp mit der Umgebung interagieren können. Wer festhängt, bekommt auf Wunsch Tipps als nützliche Hilfestellung. Die Spielmechanik ist Genre-Standard und schnell zu erfassen: Will man

Yesterday





Gegenstände aus dem Inventar am oberen Bildschirmrand mit Objekten aus der Spielwelt verwenden, muss man diese lediglich aufeinander ziehen.

Die sich langsam entwirrende Handlung ist spannend und abwechslungsreich. Das Lösen der Rätsel gelingt mit ein wenig Einfühlungsvermögen gut. Was der Spieler allerdings mitbringen muss, ist Geduld, denn **Yesterday** ist voll von verzögernden Elementen. Dialoge zwischen den Spielfiguren ziehen sich hin und bisweilen muss man ganz genau hinsehen und zwei mal suchen, damit kein später benötigtes Objekt liegen bleibt. Am Ende jedoch ist **Yesterday** für mehr als sechs Stunden spannende Adventure-Unterhaltung gut. Der richtige Titel für verregnete Sommerwochenenden.



Yesterday

Publisher: Bulkypix

System: Universal

Größe: 998 MB

Erhältlich im App Store

Zombie Carnaval



Mobigame, die Macher hinter den **Edge**-Titeln und dem wunderbaren **Perfect Cell**, bereichern die iOS-Welt mit **Zombie Carnaval** um ein weiteres Endless-Running-Game. Ganz wie im Genre-Übervater **Canabalt** rennt die Spielfigur, ein grüngesichtiger gerenderter Zombie, automatisch von links nach rechts. Per Druck auf dem Bildschirm schnellt er in die Höhe und überwindet so ansonsten tödliche Abgründe oder vermeidet den Kontakt mit Hindernissen wie Landminen oder parkenden Fahrzeugen. Dann allerdings wird noch eine Schippe draufgeworfen, mit der sich **Zombie Carnaval** von **Canabalt**-Prinzip absetzt.

Jeder Passant, der dem Zombie unter die fauligen Zähne kommt, wird assimiliert und Teil der Zombie-Horde, die der Untote wie einen Schweif hinter sich herzieht. Hieraus ergeben sich neben der herrlich bescheuerten Anmutung zahlreiche Annehmlichkeiten. Zum einen dienen die Mitglieder der Horde als Untoten-Versicherung: Schafft der führende Zombie den rettenden Sprung über den Abgrund nicht oder springt unbeabsichtigt in einen Hubschrauber, genügt es, wenn einer aus der Untoten-Entourage überlebt. Andererseits ist eine mächtige Horde in der Lage, Autos und Busse zu überfallen und deren Füllung zu vernaschen.

Das Missions-System aus Halfbricks **Jetpack Joyride** ist zum Genre-Standard geworden und ebenfalls integriert. So gilt es kleine Aufgaben zu erfüllen, die Gold in das Leichenhemd spülen. Während der laufenden Fress-Orgien eingesammelte Münzen dürfen – ebenfalls ganz wie im Fall

Zombie Carnaval





des Halfbrick-Titels – in Kostüme oder den Spielablauf vereinfachende Bonusgegenstände investiert werden. Es versteht sich fast von selbst, dass auch Mobigame im In-App-Purchase-Fleischtopf fischen. Nutzen muss man diese Option allerdings nicht.

Die witzigen Spielideen und Extras, die das Horror-Thema in Heiterkeit verkippen, aber auch die zahlreichen Achievements, die frequent aufeinander folgen, unterhalten. Da die Freemium-Konkurrenz wie **Jetpack Joyride** oder **Mega Run** die App-Preise verdorben hat, stehen Mobigame mit ihrem kostenpflichtigen Titel im App-Store-Abseits. Auf der anderen Seite sorgen technisch hervorragende Umsetzung und ansehnliche Anmutung für besten Geldwert.



Zombie Carnaval

Publisher: Mobigame

System: Universal

Größe: 38,1 MB

Erhältlich im App Store

Level 3

Storys

Während das iPad auf der einen Seite seit Jahren Tore zu fremden, fesselnden und hochauflösenden Spiele-Welten aufstößt, holt es auf der anderen Seite das Weltwissen in Podcast-Episoden ins Hirn. Apples Tablets können fast alles, und wir werfen einen Blick darauf, wie es dazu kam.

Das App-Store-Jahr 2008: Versunkene App-Schätze



Als der App Store im Juli 2008 seine virtuellen Pforten öffnete, war das Angebot mit 500 Titeln noch überschaubar. Keiner hätte damals zu Träumen gewagt, dass nicht einmal ein Jahr später eine Milliarde Apps ihren Weg auf iPods und iPhones gefunden haben würden. Die App-Schwemme mit mittlerweile mehr als 200.000 verfügbaren Apps hat zahlreiche Perlen aus der App-Store-Frühzeit fortgerissen. Ein Blick auf die App-Perlen aus den frühen Tagen des App Stores im Jahr 2008.

Mit **Enigmo** brachten Pangea Software zum App-Store-Start einen vielbeachteten Titel, der an Dynamix' **The Incredible Machine** erinnerte. Die tropfenförmigen Ausflüsse eines Wasserhahns müssen bei der

Umsetzung des Titels von 2003 durch den Spieler möglichst verlustfrei in ein Auffanggefäß geleitet werden. Hierfür bedient man sich allerlei Hilfsmitteln. So wird der feuchte Fluss stetig um- und weitergeleitet. In höheren Spielstufen muss sich der Spieler alternativ um Öl und Lava kümmern. Beachtenswert an diesem frühen iPhone-Titel, der auf der Apple Entwicklerkonferenz WWDC 2008 die Auszeichnug „Best iPhone Game“ erhielt, war zudem, dass Pangea in Folgeversionen von Nutzern erstellte Spielstufen in den Titel implementierten. Die Entwickler haben sich nicht auf ihrem Erfolg ausgeruht und neben einer iPad-Deluxe-Version einen Nachfolger produziert, der als Universal-Version sowohl auf iPhone und iPod touch wie auch auf dem iPad spielbar ist.



Galcon – Risiko im Weltraum

Auch **Galcon** von Hassey Enterprises war ein früher, auch heute noch uneingeschränkt empfehlenswerter App-Store-Titel. Auf der Basis seines für den Wettbewerb Ludum Dare im Jahr 2006 entwickleten Titels programmierte Phil Hassey eine Version für iOS, die zeigte, wie maßgeblich das Verständnis der neuen Möglichkeiten zur Bedienung über den Touchscreen zum Erfolg eines iOS-



Titels beitragen konnte. Der grafisch unansehnliche Titel, in dem Spieler versuchen, durch strategische Besiedelung Planeten zu erobern, faszinierte mit einer intuitiven wie genialen Gestensteuerung und gehörte bei seiner Veröffentlichung im Juli 2008 zu den ersten Multiplayer-Titeln. Der Nachfolger, Galcon Fusion, erschien exklusiv für das iPad und erweiterte das eingängige Spielprinzip durch

einen umfangreicheren Online-Multiplayer-Modus, über den bis heute Spieler auf der ganzen Welt zu Duellen zueinander finden.

Crash Bandicoot Nitro Kart 3D

Andere Entwickler setzten auf zugkräftige Namen. Mit **Crash Bandicoot Nitro Kart 3D** erschien im Juli 2008 der erste an Super Mario Kart angelehnte Kart Racer im App Store. Der Name des bekannten Sony-Maskottchens war für den Erfolg des Titels allerdings nur nachrangig maßgeblich. Der von Polarbit programmierte Titel begeisterte Spieler durch ruckelfreie 3D-Grafiken, präzise Steuerung, verrückte



Wegführung und ein ausbalanciertes Extra-System. Wenngleich der Fun Racer nie seinen Weg auf das iPad fand, blieben die Schweden von Polarbit dem Rennspiel-Genre treu. Mit den Reckless-Racing- und Raging-Thunder-Serien sowie Reckless Getaway schoben die Entwickler spielenswerte iPad-Titel nach.

Trism

In Ermangelung an Konkurrenz war der App Store in seinen Anfangstagen zudem ein Brutkasten für unabhängige Entwickler, die mit kreativen Puzzle-Ideen auftraten. So Demiforce, die mit **Trism** im Juli 2008 ein vielfach ausgezeichnetes und mit viel Lob überschüttetes Knobelspiel herausbrachten. Der Spieler musste Dreiecke innerhalb von Reihen so verschieben, dass farblich passende Spielsteine zueinanderfinden und sich auflösen. Bemerkenswert zudem, da sich Demiforce der bereits damals



grassierenden Gratis- und Billig-Mentalität widersetzten und 3,99 Euro – später und bis heute moderatere 2,39 Euro – für ihren Titel verlangten. Über die Jahre hoben Demifoce Trism als Universal-App auf das iPad, für weitere Titel reichte es indes nicht.

Tetris

Große Studios wie Electronic Arts gingen in der ersten App-Store-Tagen auf Nummer sicher und schickten zunächst etablierte Titel auf das Neuland. So wähnte sich Electronic Arts (EA) mit **Tetris** auf der sicheren Seite. Eine sichere Bank, denn bis zum Erscheinen dieser offiziellen Version herrschte im App Store ein Wildwuchs an Tetris-Titeln. Allen voran



Tris, ein Tetris-Derivat, das Millionen Spieler durch intuitive Touch-Steuerung begeisterte. Angesichts einer drohenden Klage der The Tetris Company, die weltweit die Rechte für den Titel von Alexey Pajitnov verwaltet, zog Student Noah Witherspoon seine beliebte kostenlose App Tris im August 2008 aus dem Store zurück. Trotz des vergleichsweise hohen Preises von 10 US-Dollar wurde die Original-Version ein lukrativer Erfolg für EA. Weitere Spielmodi und eine Ein-Finger-Steuerung waren EA eine neue Version wert, die auch für das iPad erschien und für die Anwender erneut zur Kasse gebeten wurden.

Fieldrunners

Die Welle der Tower-Defense-Spiele schwappte aus dem Browser nur sehr zaghaft auf iOS über. Mit **Fieldrunners** legten Subatomic Studios im Oktober 2008 die Messlatte für das Genre auf iPhone und iPod touch fest. Knudelige



Spielfiguren, einfach zu verstehende Spielmechanik und ein geschmeidig ansteigender Schwierigkeitsgrad faszinierten die Spieler. Durch das Aufstellen von Gefechtstürmen mussten stetig stärker werdende Wellen von Gegnern an einem Durchmarsch über das Spielfeld gehindert werden. Eine Umsetzung für iPad folgte und verstärkte den Spielspaß nochmals, denn der größere Bildschirm sorgte für mehr Übersicht

und brachte einen Mehrspielermodus mit sich, bei dem sich zwei Spieler an einem iPad vergnügen dürfen. Parallel zu Umsetzungen für Playstation Portable, Nintendo DSi, Steam und Blackberry haben die Entwickler lange am Nachfolger gearbeitet, der im Juli 2012 für das iPhone erschienen ist.

Topple & ROLANDO

Nach seinem Abschied von Electronic Arts machte sich Neil Young auf, mit der Gründung der Next Generation MObile COmpany, ngmoco, sein Glück in iOS zu suchen. Der erste im Oktober 2008 erschienene Titel, **Topple**, war ein Geschicklichkeitsspiel, das Konzepte aus Jenga und Tetris miteinander vermischte. Der Spieler stapelt bunte anthropomorphisierte Bausteine bis zu einer Zielhöhe, ohne dass die wackelige Konstruktion kollabiert. Mit ihrem zweiten Titel, **ROLANDO**, landeten ngmoco dann einen Volltreffer. Durch Neigen und Drehen des iPhones musste der Spieler liebreizende Kugelwesen schadlos durch Spielstufen befördern. Leider blieben Topple und Rolando, ebenso wie der vielfach gelobte Nachfolger, **ROLANDO 2: Suche nach der goldenen Orchidee**, iPhone- und iPod-touch-Besitzern vorbehalten. Der nachgeschobene und ebenfalls vielbeachtete Multiplayer-Shooter **Eliminate** wurde mittlerweile abgekündigt. Seit der Übernahme durch die japanische Social Media Firma DeNA is es still geworden um ngmoco, die gegenwärtig an einem Sozialen Spielenetzwerk, Mobage, stricken.



Frenzic

Die Entwickler von Iconfactory, eigentlich auf die Produktion ansehnlicher Mac-Software abonniert, wagten sich im November 2008 mit **Frenzic** in den App Store. Das Puzzlespiel, bei dem der Spieler unter Zeitdruck monochromatische Kreissektoren-Diagramme zusammenfügen muss, begeisterte mit einfach zu



erlernender und intuitiv zu bedienenden Steuerung. Während Iconfactory bedauerlicherweise auf einen iPad-Port verzichteten, entschied man sich für Umsetzungen für Nintendo DSi, Android und Windows Phone 7, wo der Titel ebenfalls wohlwollend aufgenommen wurde. Dafür entschädigte man die iPad-Nutzer mit einer angepassten Version von Astronut, bei der einem Astronauten entgegen die Widrigkeiten der Schwerkraft durch das Weltall geholfen werden muss und bei dem das iPhone mit installierter Astronut-App als Fernbedienung verwendet werden darf.

Hero of Sparta

Die heute omnipräsente App-Store-Größe Gameloft brachte im Dezember 2008 mit **Hero of Sparta** bislang ungekannte Grafikpracht in den App Store. Der Spieler steuert einen schwertschwingende Barbaren durch



isometische Spielstufen und metzelt sich durch Horden von Fabelwesen. Die Ähnlichkeit mit dem Playstation-2-Titel God of War war augenfällig und über die Jahre bediente sich Gameloft immer wieder an erfolgreichen und bewährten Konzepten anderer Publisher. Ein vergleichbares Grafikfeuerwerk zündeten Gameloft als Publisher mit dem von Gearbox

Software entwickelten Third-Person-Shooter **Brothers in Arms – Hour of Heroes**. Auch durch ihren Preis fielen die beiden Gameloft-Titel auf. Mit 7,99 Euro waren die Action-Apps im Premium-Segment verortet. Heute wagt sich Gameloft selten in solche Dimensionen vor und setzt vielfach auf kostenlose Titel mit In-App-Käufen. Zumindest Hero of Sparta, das es auch auf einen Nachfolger brachte, schaffte es auf das iPad.



i love Katamari

Mit **i love Katamari** brachten Namco/ Bandai gegen Jahresende 2008 ihre verrückte Rollerei und Sammelei auf das iPhone, die das Gerät allerdings bereits nach kurzer Spielzeit überforderte. Der Spieler rollte, gesteuert mit dem Neigungssensor, einen Ball durch die Spielstufen, an dem alles hängen bleibt, was nicht niet- und nagelfest ist. Bereits ab geringen Durchmessern ruckelte das



Spielgeschehen
jedoch derart, dass der Spielspaß auf der Strecke blieb. Mit der besseren Hardware folgender iPhone-Versionen wurde das Spielgeschehen erträglicher und schlussendlich auch spielbar. Mit **KATAMARI Amore** schoben Namco/ Bandai eine kostenlose Universal-Version nach, die auf dem iPad für unterhaltsames Rumkugeln sorgte.

Amateur Surgeon

Der Erfolg des Nintendo-DS-Titels **Trauma Center** rief im Dezember 2008 auch Adult Swim auf den Plan, die das Spielprinzip in ihrem Flash-Spiel **Amateur Surgeon** aufgriffen und auf das iPhone holten. Als Hobby-Notfall-Chirurg wider Willen operiert der Spieler in der Rolle des Pizzaboten Alan Probe mit Haushaltsgegenständen Patienten, denen mindestens Glasbruch und Nägel das Leben gefährden. Mit ruhigen Wisch-gesten und dem richtigen Werkzeug rettet der Spieler virtuelle Leben. Die Umsetzung des Trauma-Center-Prinzips war ein voller Erfolg, Amateur Surgeon brachte es auf einen Nachfolger – beide

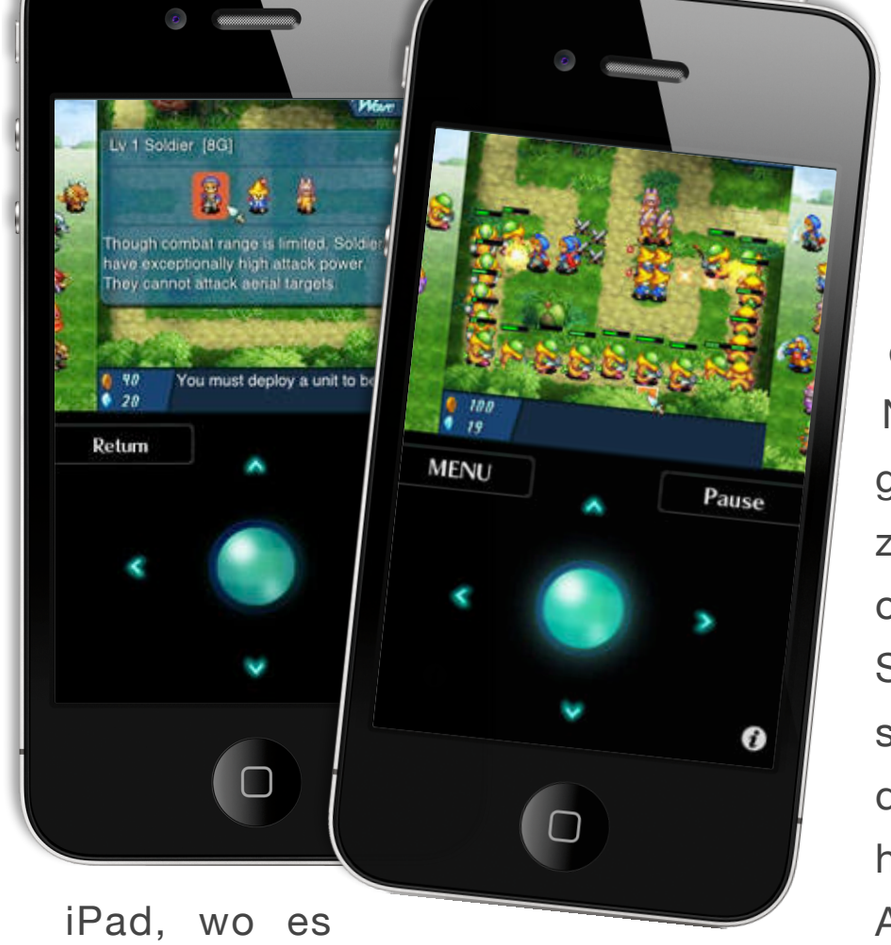


Titel erfuhren Umsetzungen für das iPad, auf dem das Spiel aufgrund der weitläufigeren Interaktionsfläche deutlich mehr Spaß machte.

Crystal Defenders

Mit **Crystal Defenders** wagten sich schließlich auch die japanischen Rollenspiel-Experten von Square/Enix im Dezember 2008 in den App Store. Die Erwartungen von Fans der Final-Fantasy- oder Dragon-Quest-Serien, die ein Rollenspiel im bewährten Square-Stil erwarteten, wurden jedoch enttäuscht. Statt einer spannenden und epischen spielbaren Geschichte tischte Square/Enix den Fans einen Titel mit Tower-Defense-Mechanik auf. Zudem zeugt dieser erste App-Store-Gehversuch der Japaner von deutlicher Unbeholfenheit, denn die Hälfte des Bildschirms blieb für die Darstellung der Bedienelemente reserviert. Mit späteren Versionen zeigten sich Square/Enix lernfähig und brachten den Titel schließlich auf das





iPad, wo es noch heute ein unterhaltsamer Fieldrunners-Kollege ist.

I Am Rich

Der glücklicherweise in Vergessenheit geratene App-Aufreger des Jahres war die App **I Am Rich**, die aus gutem Grund nie den Weg auf das iPad fand. Zum Preis von 799,99 Euro, dem höchsten von Apple zugelassenen Preis, bot die App nur einen sehr eingeschränkten Nutzwert. Die App zeigte das Bild eines strahlenden roten Edelsteins und ein englisches Mantra, das den Leser darin bestätigen sollte, dass er reich und erfolgreich sei und dies verdiene. Nachdem acht Nutzer die Anwendung gekauft hatten und zwei ihr Geld zurück verlangten, warf Apple die App ohne Angaben von Gründen aus dem Store. App-Autor Armin Heinrich spielte mit offenen Karten und wies in der App-Beschreibung darauf hin, es handle sich bei seiner 100 KB großen App um ein Kunstwerk ohne bedeutende Funktion. Inzwischen hat sich der Diplom-Ingenieur aus Salzgitter auf weniger streitbare Apps verlegt, mit denen Anwender Musikinstrumente simulieren.



Joachim Kläschen

Podcasts: Die Radio-Revolution

Audio-Podcasts sind eine eigene kleine Welt, einzuordnen irgendwo zwischen Amateur-Radio und professionellen Audio-Reportagen. Ihr großer Reiz entspringt aus dieser Grauzone, denn im Gegensatz zum gängigen Radio-Vollprogramm gehen Podcasts häufig ins Detail und die Tiefe. Ganz gleich ob es um Sport, Videospiele oder Technik-News geht, fast jedes Interessengebiet und jedes Hobby werden in Podcasts bedient.



Bild © Peter Marquardt

Was sind Podcasts?

Im alltäglichen Gebrauch bezeichnet der Begriff Podcast alle Beiträge, die regelmäßig als Audio- oder Video-Format im Internet veröffentlicht werden. Im Grunde setzt sich der Begriff Podcast aus den englischen Wörtern *broadcasting* (hier: senden) und *iPod* zusammen. Vor rund sieben Jahren integrierte Apple Podcasts in die Musik-Software iTunes und verhalf dem Medium zu weiterer Bekanntheit. Mit der Integration des Podcast-Verzeichnisses in den iTunes Store explodierte die Reichweite der Audio-Formate. Episoden von mehr als drei Stunden Länge sind keine Seltenheit. Eine weitere Evolutionsstufe bilden die zahlreichen Podcast-Apps für iPhone und iPad – ein wichtiger Grund für die wachsende Verbreitung des Formats. Erst mit den mobilen Audio-Player konnte das Medium sein Potenzial ausschöpfen. Die wenigsten würden sich ihre Lieblingssendungen drei Stunden am Stück am Computer anhören wollen. Seit der Verzahnung von iTunes Store und Mobilgeräten fällt das Übertragen der Audio-Dateien auf die iPods besonders leicht, sodass Podcasts auch unterwegs und ohne Internet-Zugang gehört werden können. Anders als im Radio, bleiben

die Hörer nämlich gern bei der Stange und haben zudem die Möglichkeit, die Sendungen überall mit hinzunehmen. Einmal auf das iPhone oder das iPad übertragen und es spielt keine Rolle, ob man sich gerade dem Abwasch widmet oder joggt. Lieblingspodcasts können ganz einfach mitgenommen werden.

Das Format macht‘s

Podcasts unterliegen bezüglich Inhalt oder Laufzeit keinen Beschränkungen und das macht sie zu einem Schatz von Detailverliebtheit. Reportagen sind ebenso vertreten wie Workshops oder Bildungssendungen. Die meisten Sendungen sind aber als Talk-Shows einzuordnen, bei denen sich zwei oder mehr Moderatoren einem Thema widmen. Die Themenvielfalt im iTunes Store ist enorm, ganz gleich ob es um Videospiele, Technik-News, die eigene Lieblingsmannschaft, Filme oder Politik geht – fast jedes Hobby oder jede Leidenschaft sind in der einen oder anderen Form vertreten. Im iTunes Store werden die beliebtesten Podcasts, sortiert nach Genres, aufgelistet

Die besten Beispiele

Die Programmvielfalt der Podcasts lässt sich am besten am lebenden Objekt inspizieren: Empfehlungen!



Ein hervorragendes Beispiel sowohl für amerikanisches Radio, als auch Podcasts ist **This American Life**. Die Sendung wird von Chicago Public Radio produziert, ausgestrahlt und als Podcast veröffentlicht. Die Episoden befassen sich jeweils mit einem einzigen Thema und durchleuchten dieses über eine ganze Stunde mit Beiträgen, Interviews und kurzen Essays. Durch die größeren finanziellen Möglichkeiten überzeugt die Sendung mit ihren hochwertigen Episoden.



Anders sieht es bei **A Life Well Wasted** aus. Der Reportage-Podcast zum Thema Videospiele überzeugt ebenfalls durch aufwendige Episoden, die sich monothematisch einen Aspekt des Hobbys vornehmen und intensiv durchleuchten. Leider konnte sich dieses kostspielige Format nicht selbst finanzieren und musste eingestellt werden.



Zum Genre der Talk-Shows gehören zwar die meisten Podcasts, aber auch dort gibt es eine Auffächerung. Die Berliner **mobileMacs** ist sowohl ein Vertreter für Nischen-Themen, als auch Sendungen mit Überlänge. Die Gesprächsrunde vom Podcast-Urgestein Tim Pritlove zum Thema Apple und Technik nimmt sich alle Zeit der Welt. Sendungen mit einer Laufzeit

von mehr als drei Stunden sind keine Seltenheit. Somit ist der Podcast ideal für lange Arbeitswege mit dem Auto, der Bahn oder dem Flugzeug.



Ebenso der **WTF**-Podcast, bei dem sich der Moderator und bekannte Comedian Marc Maron in jeder Woche einen Gast vor das Mikrofon holt und sehr unverkrampft drauf los plaudert. Seine Gäste sind eine bunte Mischung aus Musikern, Künstlern, Schauspielern und Stars und machen den Reiz der Sendung aus.



Dass Podcasts nicht immer wöchentlich und jenseits einer vollen Stunde Laufzeit funktionieren müssen, zeigt **Breakfast at Manuspielt's**. Der tägliche Podcast zu Videospielen nimmt sich pro Sendung ein Thema oder Videospiel heraus und befasst sich rund 20 Minuten damit. Diese kleinen Happen sind ebenso unterhaltsam wie ihre abendfüllenden Kollegen.

Podcasting Live

Im Laufe der Jahre und mit der zunehmenden Verbreitung mancher Sendungen haben sich auch Live-Sendungen durchsetzen können. Viele Podcasts streamen ihre Aufnahme direkt ins Netz. Darüber hinaus machen manche Sendungen zu bestimmten Anlässen große Live-Spektakel vor Publikum.

Ein frühes Beispiel sind die Live-Sendungen von **diggnation**, die bereits zwei Jahre nach dem Start im Jahr 2005 vor Publikum in London aufzeichneten. Es folgten über die Jahre weitere, unter anderem in San Francisco, Los Angeles und New York. Das Finale im Dezember 2011 war in Hollywood ebenfalls vor großem Publikum.



Die Podcaster von diggnation zählen zu den Pionieren des Live-Podcasting

Berühmt-berüchtigt sind die Live-Sendungen vom **Giant Bombcast** zur bedeutendsten Videospiel-Messe, der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles. Aus dem wöchentlichen Studio-Betrieb in kleiner Runde wird nämlich pünktlich zur Messe im Juni ein ganzer Podcast-Marathon. Die Giantbomb-Crew mietet sich dazu in

einem Haus in Los Angeles ein und lädt dort an vier aufeinanderfolgenden Abenden alle wichtigen Gäste der Industrie zum Diskutieren und Feiern ein. Pro Abend entsteht so eine Sendung mit rund drei Stunden Laufzeit, sodass in den wenigen Tagen insgesamt mehr als ein halber Tag Podcast-Material entsteht, das außerdem live und mit Bild ins Netz gestreamt wird.

Hier in Deutschland experimentiert der Apple- und Technik-Podcast **Bits und so** mit Live-Events. Bereits zweimal schaffte es die Sendung, ihr Publikum vor einer Bühne zu versammeln. Die runden Jubiläums-Folgen mit den Nummern 200 und 300 wurden jeweils vor Gästen in München aufgezeichnet. Es ist also durchaus möglich, aus dem heimischen Studio-Wohnzimmer auf den Bühnen dieser Republik zu landen.



Die 300. Folge des Podcasts Bits und so würde live vor Fans aufgezeichnet

Durch die Live-Sendung haben die Podcasts erstmals die Möglichkeit, mit ihrem Publikum zu interagieren. Direktes Feedback über Einbindungen von Twitter-Hashtags oder ein eigener Chat-Room für die Sendung machen das Hörerlebnis interaktiv.

Podcasts auf dem iPad hören

Die einfachste Möglichkeit, Podcasts zu hören, stellt iTunes auf dem Mac oder Windows-PC dar. Im iTunes Store finden sich Tausende Sendungen, die kostenlos abonniert werden können. Leider ist diese Möglichkeit wenig komfortabel, da einzelne Episoden stets umständlich auf das iPad synchronisiert werden müssen. Deshalb bietet sich der Einsatz von Apps an.

Apple stellt neuerdings selbst einen Vertreter zum kostenlosen Download bereit. Die **Podcasts**-App erfüllt alle aus iTunes bekannten Funktionen. Podcasts können also gesucht und abonniert werden. Der Download einzelner Folgen ist ebenfalls möglich. Über den Zugriff auf das iTunes-Podcast-Verzeichnis gibt es zusätzlich Empfehlungen aus der iTunes-Redaktion. Leider ist die App nicht für ihre Benutzbarkeit und Stabilität berühmt, sodass die kostenpflichtigen



Podcast: Apple setzt mit einem Bandgerät auf Retro-Look

Alternativen im App Store Apples Bemühungen ausstechen.

Einer der Konkurrenten ist **Instacast**, das durch seine umfangreichen Funktionen auffällt. Das automatische Laden von einzelnen Episoden im Hintergrund ist eine Bereicherung. Das Streamen per WLAN oder über die mobile Datenleitung ist ebenfalls eine sinnvolle Funktion und hält die oftmals begrenzten Speicherkapazitäten des iPads frei. Per In-App-Kauf lassen sich außerdem Push-Nachrichten für neue Folgen freischalten.

Die ebenfalls kostenpflichtige App **Downcast** punktet vor allem, weil sie eine Universal-App ist und deshalb mit einem Kauf sowohl auf dem iPhone, als auch auf dem iPad funktioniert. Wie Instacast bietet sie auch eine iCloud-Integration an, mit der sich Podcast-Abos und Abspielstände drahtlos zwischen Geräten synchronisieren lassen. Playlists können angelegt werden und das Streamen einzelner Episoden ist ebenfalls möglich.

Die Radio-Revolution

Podcasts haben sich in den letzten Jahren zunehmend etabliert. Sogar die öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten stellen ihre Radiosendungen als Podcasts ins Netz und verpassen ihnen somit eine längere Lebenszeit. Die verschiedenen Privat-Podcasts bieten für jeden Geschmack etwas, die Themenvielfalt der Sendungen ist groß. Mit Apples iOS-Plattformen und der richtigen App ist die Lieblingssendung immer dort, wo auch der Hörer ist. Die Radio-Revolution findet somit überall statt: Auf dem Laufband im Fitness-Studio, auf dem Weg zur Arbeit oder morgens beim Frühstück.

Christian Steiner



Instacast: Push-Benachrichtigungen und Streamen per WLAN



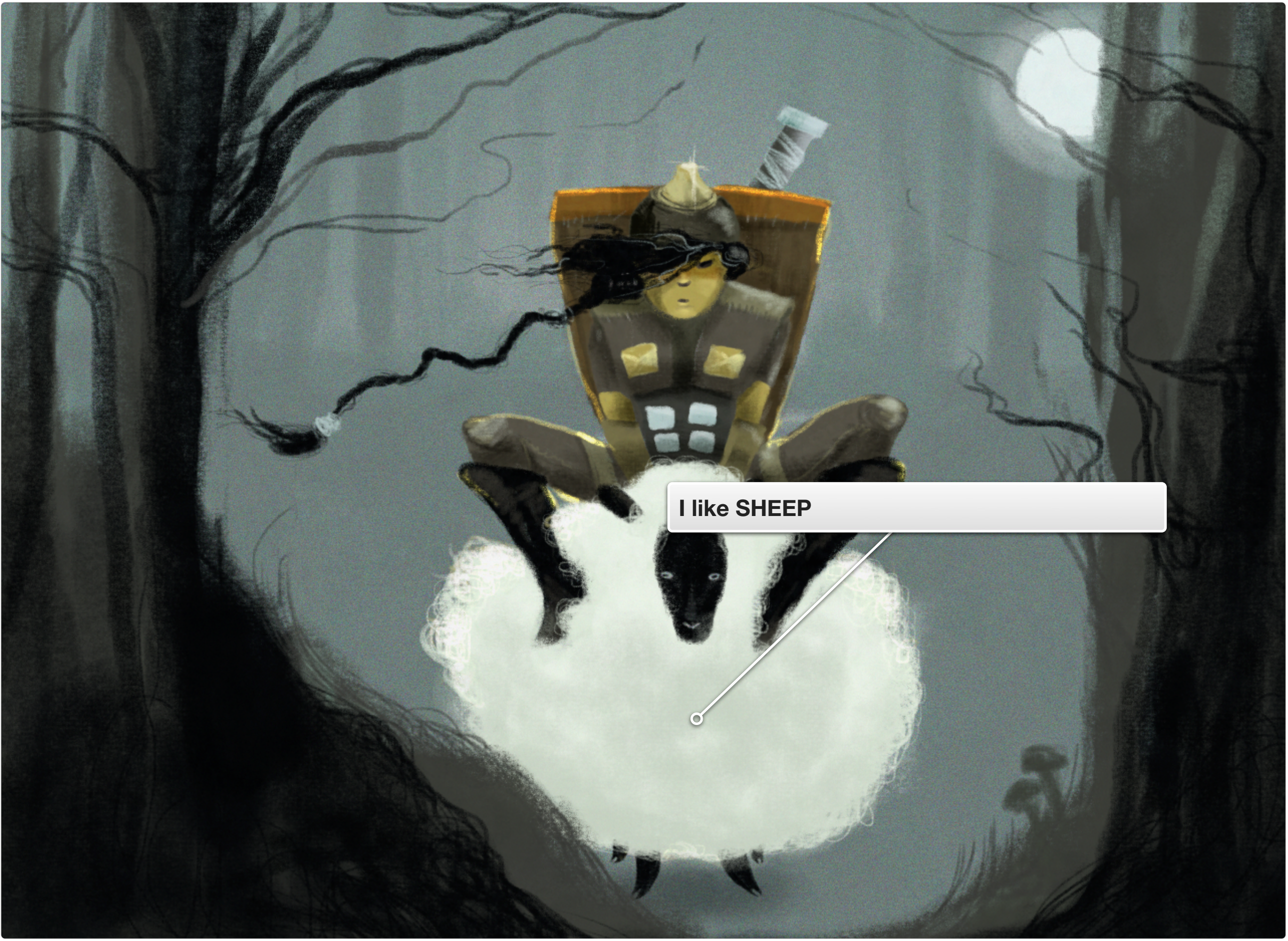
Downcast: iCloud-Support und auf iPhone wie iPad lauffähig

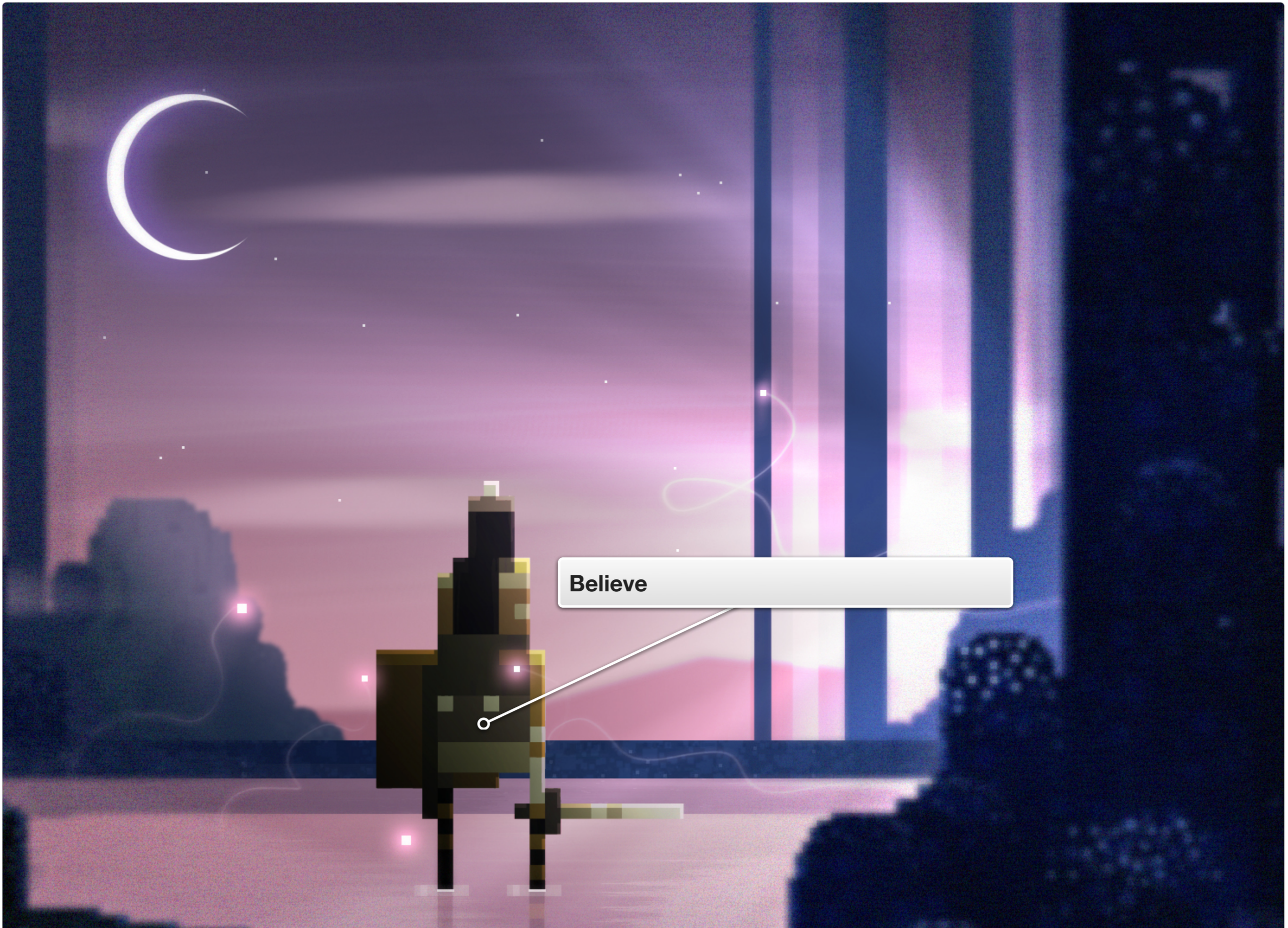
Inspiratives Sworcery

Mit Superbrothers: Sword & Sworcery EP haben Capybara Games alles richtig gemacht. Das Adventure in Retro-Optik ist ein Vorzeigetitel für die iOS-Plattform. Der minimalistische Grafikstil und die Musik von Jim Guthrie inspirieren Spieler. So haben Capybara Games einen Wettbewerb ausgerufen: Künstler durften zeigen, wozu sie der märchenhafte Titel inspirierte. Eine Auswahl beindruckender Einsendungen.



Bild © Superbrothers Inc.


I like SHEEP


Believe

SUPERBROTHERS

Sword & Sworcery EP

WITH SONGS & SOUNDS BY JIM GUTHRIE




Untitled (The Scythian in Ill Health)


Deathless awaiting

Kapitel 4

Taschensturz

Wer sich per Kopfhörer mit Musik und Podcasts umgibt, dem können auch die dämlichsten Gespräche in der Warteschlange auf dem Wochenmarkt nichts anhaben. Bei der Fahrradfahrt zurück in die Wohnung sollte man jedoch eher auf den Straßenverkehr hören, wenn sich Einkäufe und Gadgets nicht unbeabsichtigt über das Kopfsteinpflaster ergießen sollen.



Sicherer Schwerlaster

D-Lux Laptop Messenger Racing Stripe 2012

Das 15" MacBook und das iPad wohnen in separaten Fächern. Digitalkamera und Wasserflasche kommen sich nicht in die Quere. Organizer, Fahrradhelm und Laufschuhe passen auch noch rein. Wer häufig mit viel Kram auf dem Rad im Regen unterwegs ist und dabei gut aussehen möchte, findet schwerlich Besseres.

Hersteller: Timbuk2

Internet: http://www.timbuk2.com

Immerdabei-Kabel

clipSYNC - Charge & Sync Cable

Ladekabel gehören zu den meistbenötigt und -vergessenen iPad-Zubehörteilen. Das kleine Kabel mit USB- und Dock-Connector-Stecker lässt sich zu einem soliden Anhänger zusammenstecken. Wer den Kunststoffzwerg mittels Karabiner an den Schlüsselbund klemmt, ist eine Sorge los und immer auf der sicheren Seite.

Hersteller: Scosche

Internet: http://www.scosche.com



Immer Saft auf Tasche

Mobile Booster KBC-L2B

Der kleine weiße Kraftklotz speichert 5000 mAh, die er bereitwillig mit 1A abgibt und damit das iPad 2 gut zur Hälfte füllt. Wer Anderes mit USB-Anschluss laden möchte, kann sogar zwei Geräte gleichzeitig mit Saft versorgen. Im Urlaub die perfekte Versicherung, um mit der digitalen Welt in Kontakt zu bleiben.

Hersteller: Eneloop

Internet: http://www.eneloop.info



Formwandler mit sattem Klang

Aureol Massive

Der ohrumschließende Hörer sorgt auch bei lauter Musik für ein gutes Verhältnis zum Sitznachbarn. Die Muscheln lassen sich im DJ-Stil drehen sowie in den Bügel hineinfalten und mittels beigelegtem Tragebeutel auch in kleinem Gepäck bestens verstauen. Ein günstiges Kopfkleid für Freunde druckvoller Klänge.

Hersteller: Teufel

Internet: http://www.teufel.de

Achtung, Aufnahme!

iRig MIC Cast

Podcaster, Journalisten und Musiker können das iPad dank des unidirektionalen Winzlings als vollwertiges Aufnahmegerät einsetzen. Das Mikrofon fokussiert auf Sprache, erzielt aber auch bei Musik beste Ergebnisse. Zudem unterdrückt es Hintergrund-Geräusche und erlaubt per Klinkenbuche das Live- Abhören.

Hersteller: IK Multimedia

Internet: http://www.ikmultimedia.com

Unverwüstlicher Lebensretter

Rick

Bevor Rick zu einer robusten iPad-Hülle wurde, flossen abertausende Liter Löschwasser durch ihn hindurch, er rettete Leben und verhinderte Schlimmeres. Jedes der robusten Recycling-Produkte aus Feuerwehrschlauch ist ein Unikat mit hervorragender Schutzfunktion.

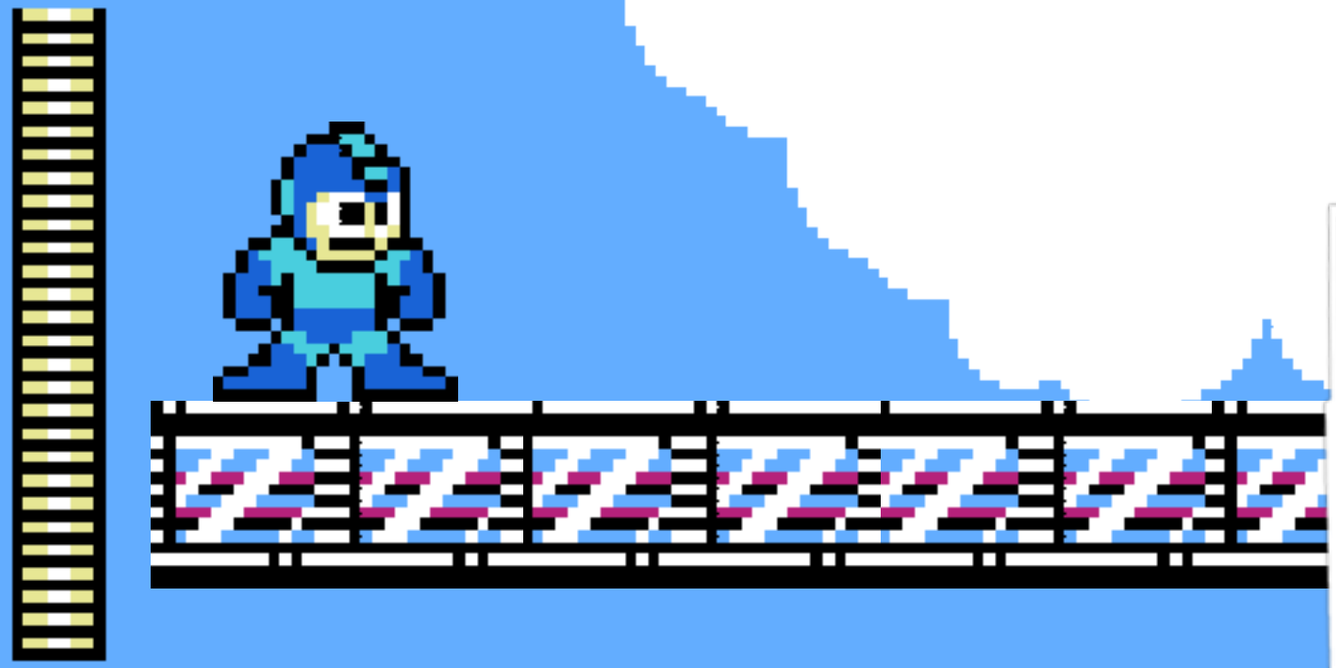
Hersteller: Feuerwear

Internet: http://www.feuerwear.de

Kapitel 5

Leitkultur

Wenn der Akku leer ist und unverhofft der Tag anbricht, ist es vielleicht an der Zeit, den Blick über den Tellerrand zu heben und sich mit anderen Sachen als Apps zu beschäftigen. Einen Film ansehen? Einem Podcast lauschen? Am Ende gar ein Buch lesen? Wir haben die Munition, um den Revolver der guten Vorsätze zu laden.





Film: Love

A Space Odyssey

Gestrandet im All muss ein Astronaut mit ansehen, wie die Erde im Chaos versinkt. Die Musik der Indie-Rocker **Angels & Airwaves**, Produzenten der bildgewaltigen und auf Kubrick's **2001** verweisenden Perle, liefert die klangliche Untermalung. Nicht schwerelos leicht, aber angenehm philosophisch.

→ **weiter im Web**

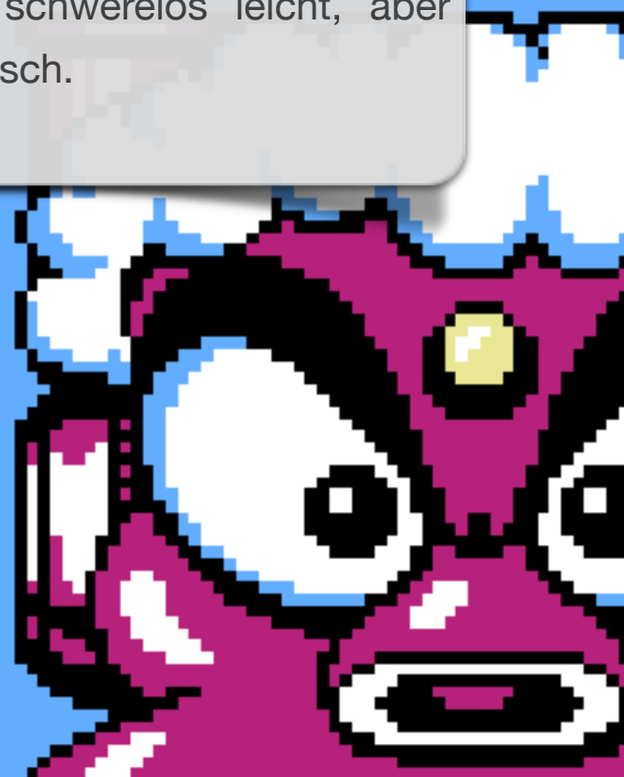
KATHRIN
PASSIG
SASCHA
LOBO
DINGE
GEREGELT
KRIEGEN

ohne einen Funken Selbstdisziplin

Buch: Dinge geregelt kriegen

Pipi-Langstrumpf-Lösung

Kathrin Passig und Sascha Lobo entlarven die Forderung nach Disziplin als Quelle alltäglicher Überforderung. Ihre Lösung fußt darauf, Unliebsames zu meiden, neue Regeln zu entwickeln und die ungeregelte Existenz als Maß der Dinge anzusehen. So gesehen, kann schließlich auch verpöhntes Warten konstruktiv wirken. → **weiter im Web**





Podcast: Second Unit

Trinkende Filmfreundchen

Wann immer die Filmfreunde und Philosophie-Adepten Tamino Muth und Christian Steiner sich zum Filmpalaver zusammensetzen, sind auch die Getränke Diskurs-Bestandteil. Auf der ambitionierten Watchlist tummelt sich neben Klassikern derbster Action-Trash – diese naive Unvoreingenommenheit macht die rumpeligen Episoden unterhaltsam. → **weiter im Web**

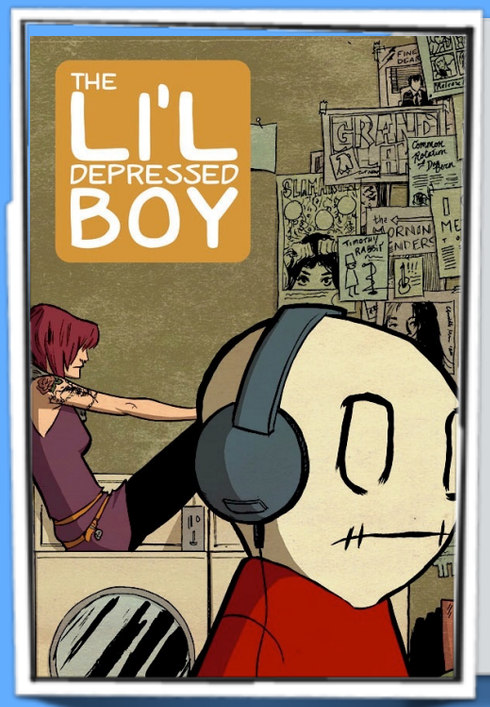




Musik: Rockstah - Klick deine Mutter

Mittelfinger zu Lichtschwertern

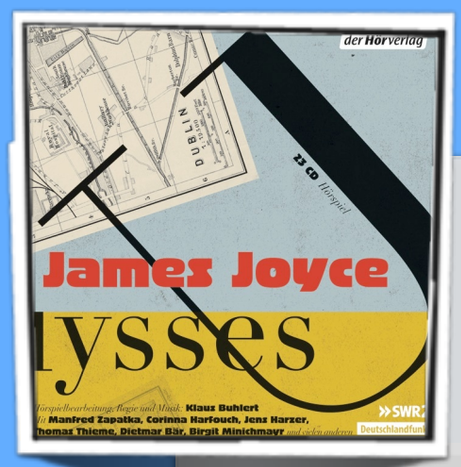
Nach Ausruf der „Nerdrevolution“ 2010 schiebt Rockstah eine kostenlose EP hinterher. Über die treibenden Beats legen sich Texte zwischen Konsolenkinderzimmer-Swag und spätpubertären Witzen. Die Mischung funktioniert und ordnet sich irgendwo zwischen Party-Stimmung und laid-back ein. → **weiter im Web**



Comic: The Li'l Depressed Boy

Typisch einzigartiges Schicksal

Der stoffköpfige LDB liebt Independent Rock, verachtet oberflächliche Hipster und hat Angst davor, tolle Mädchen anzusprechen. S. Steven Struble und Sina Grace schaffen einen traurigen und liebenswerten Jungen, der unter der Ödnis der Provinz leidet und ein Leben voller leidenschaftlicher Sehnsucht und Sinnsuche führt. → **weiter im Web**



Hörspiel: James Joyce - Ulysses

Zugänglichkeit des Unzugänglichen

Kaum ein Werk ist so sehr Moderne und unzugänglich wie der legendäre Tag im Leben von Leopold Bloom. Mit dem mehr als 20 Stunden langen Hörspiel beweist Klaus Buhlert nach dem Mann ohne Eigenschaften erneut, dass sich über das Hören Welten erschließen können. Eine geschliffenes Opus Magnum, das die Moderne entsperrt und erlebbar macht. → **weiter im Web**



Serie: The Newsroom

So gehen Nachrichten

Aaron Sorkin blickt für Kabelsender HBO hinter die Kulisse einer Nachrichtenredaktion. Der egomanische Anchorman Jeff Daniels soll von der emotional instabilen Produzentin Emily Mortimer unter Sperrfeuer der Agentur-Ticker umgekrempelt werden. Zu geschliffene Dialoge und viel Seife, aber Tempo, das in das Sofa drückt. → **weiter im Web**

Magazin: WASD

Spielen zum Schmökern

Das Schwinden des fundierten gedruckten Videospiele-Journalismus zwang Christian Schiffer zu WASD, einer Zeitschrift im Buchformat. Auf den mehr als 200 ansehnlich gestalteten Seiten lässt sich die kenntnisreiche Autoren-Riege über Games aus. Eine leidenschaftliche Herzensangelegenheit für Nachttisch und Bücherwand. → **weiter im Web**



Impressum

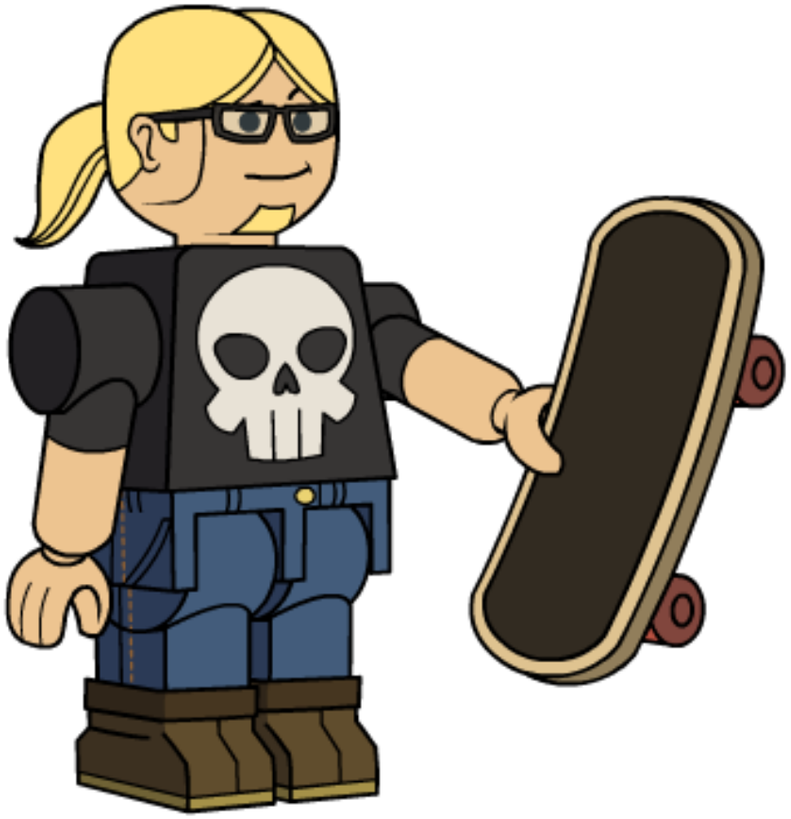
Stromstock iPad-Edition #3 (03|2012)

Joachim Kläschen
Körnerstraße 30
24103 Kiel (Ostsee)
www.stromstock.de
info@stromstock.de

Titelgrafik: Holger Klein | www.holgerklein-artworks.de

Fotos Taschensturz: Pat Scheidemann | www.patscheidemann.de

Redaktionelle Mitarbeit: Christian Steiner



Auch kleinste Beiträge helfen und motivieren zum Weitermachen. Stromstock freut sich über Spenden via **Flattr** oder **PayPal**. Alternativ über Klicks auf die Buttons auf **www.stromstock.de**. Gerne weitersagen und immer ein Auge auf den App Store haben.

Danksagung:
Mein Dank gilt allen involvierten App-Entwicklern und Hardware-Herstellern sowie Distributoren und Agenturen für die gute Zusammenarbeit und die Bereitstellung von Testmustern.

Besonderer Dank an Olaf Schulz für kompromissloses Fehlertilgen.

© 2012 Joachim Kläschen

Im Internet gibt es Stromstock jeden Tag. Die tägliche Portion iPad-Apps, Gadgets und Storys.

Hintergründige App-Reviews und ausführliche Zubehör-Tests mit Blick für das Wesentliche.

www.stromstock.de

Stromstock

Test: Bug Princess 2 Black Label (Video)

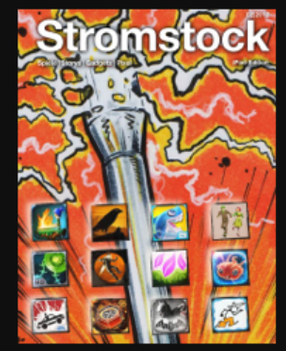


Für Eingeweihte ist der Name des japanischen Herstellers CAVE (@cave_world_en) synonym mit dem Genre der Bullet-Hell-Shooter. Die Bezeichnung ist bei diesen klassischen Arcade-Titeln Programm, es geht um das Überleben in nicht enden wollenden wohl formierten Hagelschauern gegnerischer Geschosse und das Erreichen einer möglichst hohe Punktzahl durch kompromissloses Gegenfeuer. Nach iOS-Umsetzungen

STROMSTOCK-SUCHE

Search

STROMSTOCK IPAD-EDITION



Die kostenlose Stromstock iPad-Edition – Reviews, Videos, Storys exklusiv für das iPad. Im App Store.

@STROMSTOCK AUF TWITTER

Bug Princess 2 Black Label von @cave_world_en im **#Stromstock-#Review:** Feinste Bullet-Hell-Überforderung. **http://t.co/K8MEn4l6**
2012/07/07 11:57

#Freebie! Spellsword (iOS Universal) von @EverplayGames **#kostenlos** im App Store (war 0,79 Euro Euro): **http://t.co/MRqyR30w**
2012/07/07 09:02

#Freebie! Spazcon (iOS iPhone) von @TouchTiltGames **#kostenlos** im App Store (war 0,79 Euro): **http://t.co/R1fGkr2l**
2012/07/07 08:48

FLATTR

Flattr this!

Vielen Dank für die Unterstützung.

Das verrückte Labyrinth

Publisher: Ravensburger Digital GmbH

Twitter: http://twitter.com/#!/RavensburgerDig

Internet: http://www.ravensburger-digital.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/das-verruckte-labyrinth-hd/id471845043?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Defender Chronicles II

Publisher: Menara Games

Twitter: http://twitter.com/#!/menaragames

Internet: http://www.menaragames.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/defender-chronicles-ii-heroes/id512772066?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Dynamite Jack

Publisher: Phil Hassey

Twitter: http://twitter.com/philhassey

Internet: http://www.philhassey.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/dynamite-jack/id517543564?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Expand it! HD

Publisher: FDG Entertainment

Twitter: http://twitter.com/#!/FDG_Games

Internet: http://www.fdg-entertainment.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/expand-it!-hd/id503835274?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Gene Effect

Publisher: Lightstorm3D

Twitter: http://twitter.com/#!/light3d

Internet: http://www.lightstorm3d.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/gene-effect/id521889293?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Mutant Storm

Publisher: Crescent Moon Games

Twitter: https://twitter.com/#!/CM_games

Internet: http://crescentmoongames.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/mutant-storm/id516348740?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

N.O.V.A. 3 - Near Orbit Vanguard Alliance

Publisher: Gameloft

Twitter: http://twitter.com/#!/gameloft_de

Internet: http://www.gameloft.de

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/n.o.v.a.-3-near-orbit-vanguard/id474764934?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Nihilumbra

Publisher: BeautiFun Games

Twitter: https://twitter.com/beautifungames

Internet: http://beautifungames.blogspot.de

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/nihilumbra/id500161349?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

ORC: Vengeance

Publisher: Chillingo

Twitter: http://twitter.com/chillingo

Internet: http://www.chillingo.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/orc-vengeance/id507067914?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Project 83113

Publisher: NC Soft

Twitter: http://twitter.com/#!/NCsoftGames

Internet: http://us.ncsoft.com/de

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/project-83113/id508679689?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Velocirapture

Publisher: Adult Swim Games

Twitter: http://twitter.com/#!/adultswim

Internet: http://games.adultswim.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/velocirapture/id485324849?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Yesterday

Publisher: Bulkypix

Twitter: http://twitter.com/Bulkypix

Internet: http://www.bulkypix.com

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/yesterday/id518587250?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Zombie Carnaval

Publisher: Mobigame

Twitter: http://twitter.com/#!/mobigame

Internet: http://www.mobigame.net

App Store: http://itunes.apple.com/de/app/zombie-carnaval/id529652920?mt=8

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen