

Die beste deutsche App

Anfang August hatten wir die in Deutschland ansässigen Entwickler aufgerufen, sich am Wettbewerb um die beste deutsche iPhone App zu beteiligen. 88 Apps wurden eingereicht. Hier sind die Gewinner

Der Wettbewerb entstand vor dem Hintergrund, dass die Anzahl der Apps im App Store derartig rasant wächst – mittlerweile gibt es mehr als 100.000 Apps –, dass weder die Anwender einen Überblick behalten noch die Entwickler respektive deren Apps wahrgenommen werden können. Wir wollten eine Plattform schaffen, die zeigt, wie groß und stark die iPhone-Developer-Community in Deutschland ist und die besten Apps in der iPhone & Co einmal etwas näher beleuchten.

Wir hatten drei Preise ausgelobt: Die beste iPhone OS 3.0 App, die beste studentische App und die Editors Choice. Damit wollten wir einerseits quantitativ messbare Kriterien anlegen und andererseits auch ein qualitatives Moment schaffen. Außerdem sollten Studenten eine Möglichkeit bekommen, sich neben den großen Software-Schmieden bemerkbar zu machen.

Die Jury rekrutierte sich zu einem Großteil aus der Redaktion der iPhone & Co. Es waren Dr. Giesbert Damaschke, Sönke Jahn und Oliver Krüth sowie der Geschäftsführer der Neuen Mediengesellschaft, Thomas Perskowitz. Als unabhängige Stimme und Vertreter aus der Industrie haben wir uns den Software-Entwickler (Beergarden), Trainer und Buchautor Patrick Lobacher ins Boot geholt.

JURY DES WETTBEWERBS

Hart, aber fair

Der Jury wurden 88 Apps eingereicht, die sie auf Herz und Nieren getestet hat – ohne dabei Kosten und persönlichen Schweiß zu scheuen.



O. Krüth
Chefredakteur



G. Damaschke
Redakteur



T. Perskowitz
Geschäftsführer



S. Jahn
Redakteur



P. Lobacher
Software-Entwickler

GEWINNER

Insgesamt haben sich 88 Apps von etwas mehr als 50 Entwicklern um die drei Preise beworben, wobei lediglich drei Apps aus dem studentischen Umfeld eingereicht wurden. Diesen Preis hat Vidunan Pirathaparajah von eMotionsoft gewonnen. In der Kategorie um die beste iPhone OS 3.0 App konnte sich Felix Lamouroux mit Trails – GPS-Logbuch durchsetzen. Die Editors Choice schließlich sicherte sich Crazy Machines von

FALK Software/dtp entertainment. Den Gewinnern und allen Bewerbern sagen wir herzlichen Dank für ihre Teilnahme.

PREISE

Zu gewinnen gab es nicht näher benannte Preise – es sollte eine Überraschung sein, nämlich künstlerische Interpretationen der Icons der Gewinner-Apps auf einer 40 x 40 cm großen Leinwand in Acryl. Des Weiteren wurden umfassende redaktionelle Beiträge mit Hintergrundinformationen zu den Apps und den Personen respektive Mannschaften dahinter ausgelobt, die Sie ab Seite 20 finden.



So strahlen Gewinner Preisverleihung auf der iPhone Developer Conference am 1. Dezember in Köln

Preise Als Preis bekamen alle drei Gewinner eine mit Acryl auf Leinwand gemalte künstlerische Interpretation ihres Icons



Fotos: Guido Engels
ok



Die beste studentische App

iPhone & Co hat im August den Wettbewerb *iPhone & Co sucht die beste deutsche iPhone App* gestartet. Auf den folgenden sechs Seiten präsentieren wir die Gewinner

Beim Wettbewerb um die beste studentische App gab es lediglich drei Bewerbungen, von denen aber nur zwei zum Testzeitpunkt auch verfügbar waren. Aufgrund des im Vergleich zur anderen App, „PokaMax“, wesentlich komplexer verarbeiteten Inhalts hieß unser Sieger nach nur kurzer Beratung einstimmig „bigMUSIC by bigFM“, eingereicht von eMotionsoft.

TEST

Big FM ist ein süddeutsches „Contemporary Hit“-Privatrado, das eine sehr gelungene Radio-App vorlegt. Neben dem regulären BigFM-Webstream bringt diese App zusätzlich sieben zur Abstimmung stehende Streams aufs iPhone: Black-Music, Rap/RnB/Reggae, Electronic, Pop oder Rock/Alternative – alles in allem eine recht vielfältige Auswahl angenehm hörbarer, moderner Musik. „Zur Abstimmung stehend“ bedeutet, dass der Hörer unter jeweils drei Vorschlägen auswählen darf, welcher Song als Nächstes gespielt werden soll. Im Test gelang es uns, dreimal hintereinander genau den Titel auszuwählen, der dann im Nachhinein auch gespielt wurde. Entweder haben wir einfach guten respektive mainstreamigen Geschmack, oder wir waren lediglich die einzigen, die abgestimmt haben.

Die App beeindruckt mit einer durchdachten Programmoberfläche, die den kleinen Raum auf dem Display des iPhones ausgesprochen gut ausnutzt. Alle Streams sind leicht über ein Ausklappenmenü auszuwählen. Die Vorschläge für die zur Abstimmung stehenden Titel werden als Cover-Flow im Dreierpack angezeigt und lassen sich auch anspielen. Der aktuell gespielte Titel wird oben im Display in einer Laufleiste zusammen mit seiner Restlaufzeit angezeigt.

Ein Fingertipp auf die Leiste öffnet einen Info-Layer im Vordergrund, auf dem man neben der Interpreten-Biografie auch dessen Diskografie sowie in den meisten Fällen auch den Songtext lesen kann. Hier findet sich häufig auch ein iTunes-Einkaufslink sowie ein YouTube-Button, um sich das Video zum Song anzuschauen – Letzteres ist allerdings nicht immer verfügbar. Beide Buttons



Foto: Guido Engels

Preisverleihung Den Preis nahm Vidunan Pirathaparajah auf der iPhoneDevCon entgegen

beenden dummerweise die Radio-App. Dafür lässt sich aus der App eine Mail an den Sender schicken. Am unteren Displayrand wird Werbung eingeblendet. Fazit: Die App liefert eine vielfältige Auswahl moderner Popmusik und überzeugt mit einer gelungenen Bedienoberfläche.

LAUDATIO

In dieser Kategorie waren uns drei Punkte wichtig: das Konzept, die möglichst stimmige Umsetzung und die Bedienoberfläche. Wir haben uns für bigMUSIC by bigFM entschieden, da die App einen ausgesprochen komplexen Content – verschiedene Audio-Streams – für das iPhone-Display sehr ansprechend aufbereitet. *ok*



bigMUSIC by bigFM Gewinner in der Kategorie „Die beste studentische App“

Die beste studentische App

- 1. Platz: bigMUSIC by bigFM, eingereicht von eMotionsoft
- 2. Platz: PokaMax, eingereicht von Manuel Schmid

TEST | bigMUSIC by bigFM

Visitenkarte	Süddeutsches Hit-Radio mit Zusatz-Streams, Version 1.0
Sprache	Deutsch, kostenlos
Autor/Hersteller	eMotionsoft

WERTUNG: ★★★★★

INTERVIEW | Die Geschichte hinter bigMUSIC by bigFM

MACup: Wann und wie entstand die Idee zur App?

eMotionsoft: Es mag überraschend klingen, aber als langjährige bigFM-Hörer haben wir tatsächlich einfach den Sender angeschrieben und vorgeschlagen, das Mitmachkonzept des Senders auf das iPhone zu übertragen. Die Antwort kam prompt – mit positivem Bescheid.

MACup: Welche Eckpunkte waren Ihnen bei der Konzeption wichtig? Wie haben Sie die Software-Entwicklung geplant?

eMotionsoft: Man hätte vom Prinzip her einfach einen Decoder für den Web-Livestream mit bigFM-Etikett bekleben und dann beim App Store einreichen können. Aber sowohl der Sender als auch wir wollten eine App abseits der Einbahnstraße Sender-Empfänger realisieren. Als ideal übertragbar und erweiterbar erwies sich das Voting-System, bei dem die Hörer per Internet über den unmittelbar folgenden Song abstimmen. Die Herausforderung bestand darin, die Inhalte den eingeschränkten Ressourcen des iPhones anzupassen und die vorhandenen Interaktionsmöglichkeiten möglichst breit zu nutzen. So entstand das „Rondell“, bei dem man sich per Wisch-Geste durch die Kandidaten einer Runde hört und per Tap den Favoriten kürt. Ein weiteres Requirement war – fast obligatorisch für eine App dieses Genres – die iTunes-Integration. Außerdem erwartete bigFM natürlich auch eine gewisse Anzeigefläche für ihr Mobile Advertising. Um die Interaktion nicht zu stören aber trotzdem Aufmerksamkeit zu generieren, haben wir diese auf unkonventionelle Weise (im Rondell) in das Look and Feel integriert.

MACup: Welche Eigenschaften aus iPhone OS 3.0 sollten von Ihrer Seite aus unbedingt rein?

eMotionsoft: Unsere App profitiert stark von Apples Core-Animation-Architektur, mit der wir etwa das „Rondell“ flüssig rotieren lassen können. Ansonsten haben wir versucht, die App nicht zu überfrachten. Selbst auf das Vibrations-Feedback für eingegangene Votes haben wir bewusst verzichtet.

MACup: Wie lange dauerte die eigentliche Programmierarbeit?

eMotionsoft: In der Anwendung stecken gerade einmal 70 Manntage, verteilt auf Konzeption, Systementwurf, Schnittstellendesign, Entwicklung und Testen. Eine nicht-integrierte Beta-Version stand bereits zur Halbzeit.

MACup: Welche Ideen hatten Sie bei der Konzeption des etwas verspielt wirkenden Icons?

eMotionsoft besteht seit 2008 mit Sitz in Frankfurt und ist spezialisiert auf die Software-Entwicklung für das iPhone. Das Kernteam besteht aus drei Entwicklern und UI-Designern, von denen zwei in Furtwangen an der HFU ihr Studium der Medieninformatik absolviert haben. Der dritte Software-Ingenieur studiert noch an der FH Dortmund Wirtschafts-informatik. Unterstützt werden sie von Experten aus den Bereichen Business Development, Marketing, Partner Management, Vertrieb und PR.



eMotionsoft Vidunan Pirathaparajah, Marcel Münchow, Johnny Arulpragasam (v.l.n.r.)

eMotionsoft: Das Programmsymbol wurde von bigFM gestellt. Uns gefällt, dass das Icon mit dem Standard bricht und den Namen der App aus Grafik und Text komponiert.

MACup: Welche Überlegungen hatten Sie bei der Preisfindung?

eMotionsoft: Die Entscheidung, die App kostenlos anzubieten, lag ausschließlich bei bigFM.

MACup: Welche Hindernisse galt es ganz allgemein zu überwinden?

eMotionsoft: Die App sollte Animationen und Streams in bestmöglicher Qualität bieten. Ersteres ließ sich mit Core Animation optimal lösen. Bei den Streams standen wir dagegen vor der Aufgabe, eine bestehende Schnittstelle mit Apples leider nicht dokumentierten Einschränkungen hinsichtlich Format und -Datenrate in Einklang zu bringen.

MACup: Wie lange benötigten Sie für die Freischaltung durch Apple im App Store? Wurde die App von Apple irgendwann einmal abgelehnt?

eMotionsoft: Die App stand nach drei Wochen Evaluationszeit bereit, einen Reject eingeschlossen. Wir hatten uns bei der Datenrate des Audiostreams zu weit vorgewagt und mussten die Stream-Qualität nach unten korrigieren. Das Gespräch führte Oliver Krüth



Die beste iPhone OS 3.0 App



Trails – GPS-Logbuch

Gewinner in der Kategorie „Die beste iPhone OS 3.0 App“

Die beste iPhone OS 3.0 App sollte möglichst viele der mehr als 100 neuen Funktionen von iPhone OS 3.0 nutzen. Dazu gehören etwa Copy & Paste, die Tastatur im Querformat, Spotlightsuche, Sprachsteuerung, Peer to Peer und In-App Purchasing, um nur einige zu nennen. Nach den Einreichungen lauteten die Fragen dann: Wer bietet die verlässlichsten Location Based Services? Gibt es eine Verlinkung zu einer Web-2.0-Community? Wie gelungen ist das GUI, und wie stimmig ist das Gesamtkonzept? 85 Apps haben wir in dieser Kategorie getestet. Die Wahl fiel uns nicht leicht. Fünf Apps schafften es in die letzte Runde: iBody, Post mobil, Sportics, Spots und Trails. Gewonnen hat Trails – GPS-Logbuch von Felix Lamouroux.

TEST

Mit Trails, Pfade, können Sie mit dem iPhone die Strecken aufzeichnen lassen, die Sie zu Fuß, mit dem Fahrrad oder auch mit dem Auto zurücklegen. Trails erlaubt es, während der Aufzeichnung und auch auf aufgezeichneten Strecken jederzeit Wegpunkte per Fingertipp zu setzen und zu benennen. Als Kartenmaterial dienen OpenStreetMap-Karten, die nur einmal eine Online-Verbindung voraussetzen, weil man sie, einmal heruntergeladen, auf dem Gerät gespeichert vorliegen hat – nicht selten auch als topografische Karte. Auf dem iPhone 3GS nutzt die App auf Wunsch den neuen, digitalen Kompass und dreht die Karte stets in Marschrichtung. Jede Aufzeichnung lässt sich unterbrechen und später wieder aufnehmen. Fotos, die aus der App heraus aufgenommen werden, enthalten die GPS-Daten.

Aufgezeichnete Tracks lassen sich als GPX- sowie als KML-Datei (für den Google-Earth-Import) per Mail versenden oder zu Online-Diensten wie EveryTrail oder TrailRunner hochladen, über die man sie mit anderen Nutzern tauschen kann. Die App lockt nämlich mit einer Importfunktion, Tracks lassen sich aus dem Web auch wieder herunterladen. Außerdem können Pfade aber auch von verschiedenen Communitys wie etwa Bikely.com oder Mapmyrun.com über die in Trails integrierte Suche importiert werden.



Foto: Guido Engels

Draußen zu Hause Der 1. Preis war eine künstlerische Verarbeitung des App-Icons

Damit wird Trails zu einer weltweit veritablen Wanderkarten-Bibliothek. Und mit der voll funktionsfähigen, kostenlosen Testversion kann sich davon jeder selbst ein Bild machen. Fazit: Sehr genauer und gut zu bedienender GPS-Tracker für Wanderungen und Jogging-Runden, die Sie Gleichgesinnten online zur Verfügung stellen.

LAUDATIO

Trails wurde unser Sieger, weil die GPS-Fähigkeiten sowie der digitale Kompass des iPhone 3GS umfassend genutzt werden. Bonuspunkte gab es für die Nutzung von OpenStreetMaps, die Möglichkeit, die GPX-Daten zu exportieren und andere zu importieren. *ok*



Die beste iPhone OS 3.0 App

- 1. Platz: Trails – GPS-Logbuch, von Felix Lamouroux
- 2. Platz: Sportics, von Carbon Logistics
- 3. Platz: iBody, von Hanno Welsch
- 4. Platz: Post mobil, von YOC AG
- 5. Platz: Spots, von Savoy Software

TEST | Trails – GPS-Logbuch

Visitenkarte	Streckenrekorder mit Tauschfunktion, Version 2.5
Sprache	Deutsch, 2,99 Euro
Autor/Hersteller	Felix Lamouroux

WERTUNG: ★★★★★

INTERVIEW | Making of Trails – GPS-Logbuch

MACup: Wann und wie entstand die Idee zur App?

Felix Lamouroux: Die Idee entstand kurz nachdem ich mir das iPhone 3GS als Nutzer zugelegt hatte. Als Hobby-Fotograf habe ich mich immer für Geo-Tagging interessiert und wollte dafür das Telefon verwenden. Es gab damals bereits eine Anwendung, die die Aufzeichnung von Wegen ermöglichte, mir aber nicht sehr gut gefiel. Trails entstand aus dieser Idee als intellektuelle Herausforderung für mich, da ich bis dahin weder Objective-C noch das iPhone-SDK kannte.

MACup: Welche Eckpunkte waren Ihnen bei der Konzeption wichtig?

Lamouroux: Bei der Konzeption war es mir vor allem wichtig, die Oberfläche so simpel wie möglich zu halten. Die App sollte eine Funktion gut erfüllen: das Aufzeichnen eigener Bewegungen. Dabei sollte die Handhabung einfacher sein als die vieler GPS-Tracker aus dem Outdoor-Bereich. Damals war der GPS-Chip im iPhone 3G ganz neu. Der Kompass im iPhone 3GS war natürlich eine sehr willkommene Neuerung und wurde sehr schnell in Trails eingebaut.

MACup: Wie lange dauerte die eigentliche Programmierarbeit?

Lamouroux: Die erste Version war nach etwa einem Monat in einer sehr rudimentären Version fertig. Diese erste Version hatte noch sehr wenige Funktionen, fand aber schon ein wenig Absatz. Die ersten Nutzer motivierten mich, weiterzuentwickeln, so dass Trails heute in Version 2.5 sehr weit von der ursprünglichen Version entfernt ist und viele Verbesserungen durchlebt hat. Insgesamt sind in die Entwicklung von Trails sicher drei bis vier Monate geflossen.

MACup: Welche Ideen haben Sie bei der Konzeption des Icons verfolgt?

Lamouroux: Trails ist ein Logbuch für Erlebnisse in der Natur. Das sollte das Icon auch widerspiegeln. Mir war wichtig, dass das Icon einem Buch ähnelt. Die topografischen Linien stellen den Zusammenhang zu Wandern, Natur und Outdoor-Aktivitäten her. Die Tierpfote dient als Symbol für Pfade: Trails.

MACup: Welche Überlegungen gab es bei der Preisfindung?

Lamouroux: Trails bietet sehr viele Funktionen in einer sehr übersichtlichen Oberfläche und wartet darüber hinaus mit einer umfangreichen Hilfe auf. Diese Qualität sollte sich auch im Preis widerspiegeln. Daher habe ich

Felix Lamouroux (28) studierte BWL an der Universität zu Köln und begann nach dem Diplom ein Promotionsstudium der VWL. Mit dem iPhone 3G begann er für die iPhone-Plattform zu entwickeln und veröffentlichte im August 2008 seine erste Applikation: Trails. Im Mai 2009 folgte mit OffMaps seine zweite Applikation, die innerhalb weniger Tage auf Position 2 der deutschen Charts war. Im Nebenprogramm der WWDC erhielt Felix Lamouroux im Juni 2009 in San Francisco einen Entwicklerpreis von CloudMade für die beiden Apps. Seit August 2009 hat er seine Promotionsstelle an der Universität niedergelegt und widmet sich jetzt ausschließlich der iPhone-Entwicklung.



Einmannfirma iPhone-Entwicklung statt Promotion

bewusst einen Preis oberhalb des App-Store-Minimums gewählt. Nach ein wenig Probieren war dann der aktuelle Preis von 2,99 Euro gefunden.

MACup: Welche Hindernisse galt es zu überwinden?

Lamouroux: Die Hauptprobleme bei der Entwicklung von Trails waren die GPS-Genauigkeit, die Batterielaufzeit und die Netzabdeckung. Die GPS-Genauigkeit kann in Trails je nach Aktivität und Umgebung gefiltert werden. Trails schaltet den Bildschirm automatisch ab, wenn das Gerät in eine Tasche gelegt wird, und verzichtet auf die Verwendung des Bewegungssensors, um die Batterie zu schonen. Damit Nutzer auch ohne Internet-Anbindung Karten von der Umgebung verwenden können, bietet Trails einen Kartendownload.

MACup: Wie lange benötigten Sie für die Freischaltung durch Apple im App Store?

Lamouroux: Die erste Version wurde mit einer kurzen Ablehnung nach insgesamt 15 Tagen in den App Store aufgenommen. Leider dauerte auch jedes Update etwa sieben bis zehn Tage, bis es den Nutzer erreichte.

MACup: Wurde die App von Apple irgendwann einmal abgelehnt?

Lamouroux: Es kam auch bei Trails zu Ablehnungen. Diese waren aber immer gut begründet und immer schnell aus der Welt geschafft. Einmal hatte ich einen System-Button aus Versehen zweckentfremdet und einmal einen Warnhinweis bei Verlust der Internet-Verbindung vergessen. *Das Gespräch führte Oliver Krüth*



Editors Choice



Crazy Machines Gewinner in der Kategorie „Editors Choice“

Beim Wettbewerb um die Editors Choice wollten wir keine messbaren Kriterien anlegen, sondern vielmehr eine gelungene Umsetzung einer außergewöhnlichen Idee prämiieren. Erstaunlicherweise kamen fast nur Spiele unter die ersten Fünf: Bobby Carrot Forever, Crazy Machines, Dan Deadman, Parachute Panic und schließlich Groceries (Einkäufe). Crazy Machines hat sich schließlich dann aber doch ziemlich souverän vor den anderen durchgesetzt.



Foto: Guido Engels

Mehrfach preisgekrönt Development Director Mathias Reichert nahm den Preis entgegen – nun auch für die iPhone-Umsetzung



Editors Choice

- 1. Platz: Crazy Machines, von dtp entertainment
- 2. Platz: Parachute Panic, von FDG Entertainment
- 3. Platz: Dan Deadman, von ideas2mobile
- 4. Platz: Bobby Carrot Forever, von FDG Entertainment
- 5. Platz: Groceries (Einkäufe), von Sophia Teutschler

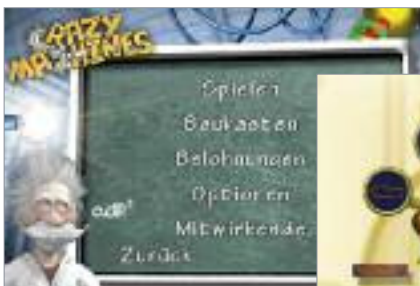
TEST

Eine Rakete, eine Schere, eine Kerze und ein Gewicht müssen derart auf dem Versuchsfeld angeordnet werden, dass die Rakete das Gewicht anstößt, damit dies den Luftballon bewegt, der wiederum den Zeppelin in Bewegung setzt. „Crazy Machines“ besteht aus zig physikalischen Experimenten, bei denen Sie knobeln, tüfteln und die vorgegebenen der insgesamt 70 Bauteile für die Lösung einsetzen. Wissen Sie nicht, wie Sie Seile, Knöpfe und Räder sinnvoll drapieren, dann hilft Ihnen der virtuelle Professor mit seinem meist mustergültigen Lösungsweg. Die Gegenstände ziehen Sie mit dem Finger aus einem Klappenmenü ins Versuchsfeld und verschieben sie dort beliebig. Über Schaltfläche verändern Sie die Neigung und Ausrichtung. Alle Missionsziele werden genau erklärt, Probedurchläufe lassen sich jederzeit starten, um den Erfolg der bisherigen Arrangements in Augenschein zu nehmen. Besonders

schwierig sind die Mond-Level, hier herrschen Schwerkraftverhältnisse wie auf dem Erdtrabanten, was ständiges Umdenken erfordert. Wenn Sie nach einigen Stunden alle vorgegebenen Experimente gelöst haben, sollten Sie im Sandkasten-Modus eigene Experimente wagen, wozu Sie nach Belieben Kerzen, Räder, Gummibänder und nicht zuletzt Nitroglycerin in einem leeren Level platzieren. Das Spiel war bereits in der PC-/MAC-Version ein Hit, dies ist die Version für Nintendo DS – zum Minipreis. Das Update 1.1 brachte zehn neue Level, die uns einen weiteren Nachmittag vertändeln ließen.

LAUDATIO

Crazy Machines haben wir zum Sieger gekürt, weil wir die Spielidee herausragend fanden. Jeder von uns konnte sich noch gut an seinen – meist eintönigen – Physikunterricht erinnern. Wir empfanden das Spiel als Aufforderung zum Denken, Experimentieren, ja, und Spielen wie in Kindertagen: unbekümmert, ohne den über allem schwebenden Zeigefinger zu spüren. *ok*



Verrückte Maschinen Man baut verrückte Maschinen, um die Aufgaben des Professors zu erfüllen

Mit Fantasie Man kann die unglaublichsten Kettenreaktionen auslösen



TEST | Crazy Machines

Visitenkarte	Luftballons und Zeppeline für Hobby-Physiker, V1.1
Sprache	Deutsch, 2,39 Euro
Hersteller/Publisher	FAKT Software, dtp entertainment

WERTUNG: ★★★★★

INTERVIEW | Making of Crazy Machines

MACup: Wann und wie entstand die Idee zur App?

FAKT Software: Crazy Machines ist eines der erfolgreichsten hiesigen Videospielkonzepte und wurde auf anderen Plattformen bereits mehrfach mit dem Deutschen Entwicklerpreis – zuletzt auf Nintendo DS mit dem Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet. Da lag es nahe, das bewährte Spielprinzip auch auf anderen mobilen Plattformen umzusetzen, wie dem iPhone.

MACup: Welche Eckpunkte waren Ihnen bei der Konzeption wichtig, wie haben Sie die Entwicklung geplant und welche Eigenschaften von iPhone OS 3.0 sollten aus Ihrer Sicht unbedingt rein?

FAKT Software: Das unverwechselbare Crazy-Machines-Spielprinzip wollten wir eins zu eins umsetzen und dabei sollten alle Möglichkeiten der Steuerung des iPhones per Touchscreen sowie des Gravitationsensors genutzt werden. In der Nintendo-DS-Version von Crazy Machines konnten wir virtuellen Wind erzeugen lassen, indem der Spieler ins Mikrofon pustet. Da der iPod touch kein Mikrofon eingebaut hat, haben wir diese Funktion nun so verändert, das Schütteln des Geräts den Wind erzeugt.

MACup: Wie lange dauerte die eigentliche Programmierarbeit respektive die Umsetzung?

FAKT Software: Wir haben gut vier Monate an der iPhone-Umsetzung von Crazy Machines gearbeitet. Am Anfang stand die Konzeptionierung, anschließend folgte die grundsätzliche Anpassung des DS-Quellcodes. Mit den ersten Versionen konnten wir beginnen, die Steuerung in der Praxis zu testen und detailliert anzupassen. In der Beta-Phase kümmerten wir uns darum, das Balancing zu testen, zu polieren und Bugs zu fixen. Wir nutzen eine eigene Multiplattform-Engine, die sich auch fürs iPhone einsetzen lässt.

MACup: Welche Ideen haben Sie bei der Konzeption des Icons verfolgt?

FAKT Software: Auch hier galt für uns, das Crazy-Machines-Spielprinzip auf minimalem Raum wiederzugeben. Einerseits sollte Wiedererkennbarkeit gegeben sein, andererseits wollten wir unseren verrückten Professor, der die komplette Crazy-Machines-Spielereihe ikonisiert, als Sympathieträger auch weiterhin wirken lassen.



Suchtgefahr Das Testen der App hat uns etliche Nachmittage vertändeln lassen

FAKT Software ist seit Jahren ein führendes Entwicklerstudio für Physics-basierte Spiele auf nahezu allen gängigen Gaming-Plattformen. Einer der wichtigsten Leitsätze ist die professionelle Entwicklung von technisch anspruchsvollen und unterhaltsamen Games mit hohem Wiederspielwert. Dabei können wir auf ein erfahrenes und hochqualifiziertes Team bauen.

Die **dtp entertainment AG** ist einer der größten unabhängigen deutschen Games-Publisher und seit 1995 aktiv am Markt tätig. Das Unternehmen mit Hauptsitz in Hamburg beschäftigt weltweit über 150 Mitarbeiter. dtp entertainment entwickelt und veröffentlicht international Games für alle interaktiven Entertainment-Plattformen.



Symbiose Crazy Machines ist eine Kooperation von Entwicklerstudio und Game-Publisher

MACup: Welche Kalkulation haben Sie bei der Preisfindung aufgestellt?

FAKT Software: Die Preisfindung hat Publisher dtp entertainment übernommen. Nach einer Einführungsangebotsphase hat dann ein weiterhin niedriger Preispunkt von 2,39 Euro gegriffen.

MACup: Welche Hindernisse galt es ganz allgemein zu überwinden?

FAKT Software: Zum einen mussten wir unsere eigene Multiplattform-Engine für das iPhone erweitern, zum anderen die Steuerungselemente des Spiels an die Features der Plattform anpassen.

MACup: Wie lange benötigten Sie für die Freischaltung durch Apple im App Store?

FAKT Software: Es waren etwa drei Wochen.

MACup: Wurde die App von Apple irgendwann einmal abgelehnt?

FAKT Software: Nein, das Approvement erfolgte problemlos.

Das Gespräch führte Oliver Krüth