

# MAKING GAMES @TABLET

Egal ob iPad oder Android: Mit unserer neuen Tablet-Version wird Making Games noch schöner, informativer, unterhaltsamer und interaktiver.



Dank Online-Verlinkung sämtlicher Quellen gelangen Sie von unserem Branchen-Gezwitscher direkt zur Twitter-Seite von Mark Rein, und dass ohne die Tablet-App schließen zu müssen.

## In 5 Schritten zum App-Abo

1. Auf unserer Website [makinggames.de/app](http://makinggames.de/app) können Sie sich entscheiden, ob Sie Ihr bestehendes Heftabo umwandeln oder mit unserer App upgraden wollen. Selbstverständlich können Sie hier auch ein neues Abo (egal ob Heft oder App) abschließen.
2. Nach Eingabe Ihrer Kundendaten (auch bestehende Abonnenten müssen sich neu registrieren) legen Sie Ihr persönliches App-Passwort fest.
3. Nach erfolgter Prüfung des Bestellvorgangs erhalten Sie von uns eine Bestätigungsmail, dass Sie freigeschaltet wurden.
4. Suchen Sie in Ihrem App Store nach »Making Games« und laden Sie unsere Kiosk App herunter.
5. Innerhalb unserer Kiosk App können Sie sich nun mit Ihrer registrierten Mail-Adresse und Ihrem App-Passwort einloggen und anschließend die gewünschte Ausgabe downloaden.

**R**und 30 Millionen Euro soll Medienmogul Rupert Murdoch angeblich in die Entwicklung seiner Tablet-Zeitung »The Daily« gesteckt haben, die im Februar 2011 mit viel Trara gelauncht und mit weitaus weniger Trara im Dezember 2012 wieder dicht gemacht wurde. Zugegeben, ganz so viel Geld haben wir nicht in die Tablet-Ausgabe von Making Games gesteckt. Aber dafür jede Menge Hirnschmalz und eine Extraportion Herzblut.

Dennoch unternehmen wir mit unserem neuesten Baby ein ziemliches Wagnis. Mit rund 10.000 Lesern sind wir zwar ein regelmäßiger Begleiter von nahezu der kompletten deutschsprachigen Games-Industrie, aber trotzdem eigentlich viel zu klein, um eine erfolgreiche Tablet-Version etablieren zu können. Warum probieren wir es dennoch?

1. Weil das Tablet den Hund mittlerweile als besten Freund des Menschen (nunja, zumindest des Game Developers) abgelöst hat und wir immer häufiger darauf angesprochen wurden, wann es Making Games endlich auch für Tablets gibt.
2. Weil wir beim Experimentieren und Tüfteln zu unserer großen Freude feststellen durften, dass die Inhalte unseres Magazins auf einem hochauflösendem Touchscreen richtig gut funktionieren.
3. Weil man uns schon 2005 bei der Entwicklung der Print-Ausgabe von Making Games gesagt hat, das könne nicht funktionieren.

### Wir sind mehr als PDF!

Was viele nicht wissen: Eigentlich gibt es schon seit April 2012 eine Tablet-Version von Making Games, die man im iKiosk kaufen kann. Dabei handelt es sich jedoch – wie bei nach wie vor vielen Zeitschriften im App Store – lediglich um aufbereitete PDFs der Printausgabe. Das funktioniert zwar, ist aber ungefähr so sexy wie die weiblichen Protagonisten des Dschungelcamps. Und durch das ewige Rein- und Rauszoomen auch ziemlich genauso nervig. Wir haben uns deshalb entschlossen,

unsere Inhalte für die Making Games-App komplett neu zu bauen: schöner, eleganter und vor allem perfekt auf die Möglichkeiten moderner Tablets abgestimmt. Bilder, Textmenge und Schriftgröße wurden genau so komponiert, dass Sie auf dem Großteil aller Tablets komplett ohne Zoomen auskommen. Falls Sie ein bestimmtes Diagramm mal genauer unter die Lupe nehmen möchten, können Sie das aber selbstverständlich tun.

Grundsätzlich ist die digitale Making Games genauso aufgebaut wie das gedruckte Heft, die Reihenfolge der Rubriken und Artikel bleibt die gleiche. Was jedoch fehlt, ist das klassische Inhaltsverzeichnis. Stattdessen gibt es unter dem Inhaltsbutton oben links eine praktische Liste der Artikel. Alternativ liefert ein Knopf rechts oben die so genannte Wäscheleinen-Ansicht, die alle Artikel nebeneinander aufhängt. So springt man blitzschnell zum gewünschten Thema. Innerhalb der Texte bewegt man sich durch Wischen nach unten bzw. oben. Ein Linkswischer führt zum nächsten Artikel, nach rechts Schieben führt zum vorigen. Mit diesen simplen Gesten navigiert man gezielt durch das ganze Magazin.

### Wir sind interaktiv!

Zu einer digitalen Zeitschrift gehören natürlich auch interaktive Elemente. Nehmen wir einfach mal unsere kostenlose Probeausgabe als Beispiel: Ein Tap auf das »+«-Zeichen neben dem Bild von Chris Roberts im entsprechenden Interview, schon öffnet sich geschmeidig seine Kurzbiografie. In unserer Ouya-Analyse können Sie im Vergleichskasten die Pro- und Kontra-Punkte unabhängig voneinander durchscrollen. Manche Artikel erreichen sogar eine ganz neue Qualitätsstufe, etwa wenn Sie im Post Mortem





zur Xbox-Portierung von The Witcher 2 nicht nur den Detailgrad eines Baumes im Vollbild und in Retina-Auflösung bewundern können, sondern per Tap blitzschnell zwischen PC- und Xbox-Variante umschalten und so ein viel klareres Bild von den Unterschieden bekommen, als es in einem Heft jemals möglich wäre. Auch unsere beliebte Serie »Ein Tag bei ...« wird nun zu einer regelrechten Entdeckungsreise, in der Sie sich Raum für Raum und in HD-Qualität durch die Büros von CD Projekt RED scrollen.

### Wir sind online!

Am meisten Spaß macht unsere Tablet-Ausgabe natürlich, wenn Sie online sind. Denn selbstverständlich haben wir sämtliche Quellen und externen Verweise, die in unserem Magazin auftauchen, entsprechend verlinkt. Das Post Mortem zu Puzzle Craft hat Sie neugierig gemacht aufs eigentliche Spiel? Ein Tap, schon sind sie auf der passenden Produktseite im App Store. Sie wollen sich eine praktische Software-Lösung anschauen, die wir in unserer Tools-Rubrik vorstellen? Einfach den jeweiligen Link antippen und auf der dazugehörigen Website informieren! Sie finden den Tweet von Epic-Chef Mark Rein im »Branchen-Gezwitscher« unfassbar komisch? Einfach anerkennend sein Gesicht anstupfen und – schwupps – schon sind sie auf seinem Twitter-Account und können ihm folgen. Das Praktische: Mit Ausnahme des App-Store-Ausflugs bleiben Sie dabei stets in unserer Anwendung. Sie müssen nach getaner Arbeit lediglich den Fertig-Button drücken und landen wieder exakt an der Stelle, wo Sie das Lesevergnügen unterbrochen haben. Diese interaktiven Elemente mögen einzeln betrachtet nur kleine Spielereien sein, in ihrer Gesamtheit machen sie Making Games aber zu einem ganz neuen Erlebnis. Bewusst verzichtet haben wir indes auf übermäßigen Animations- und Multimedia-Schnickschnack. Lieber konzentrieren wir uns auf klares, gut lesbares Layout – das ist nämlich auf Tablets genauso wichtig wie bei gedruckten Magazinen. Angenehmer Nebeneffekt dieser Zurückhaltung: Unsere App hat einen sehr gezügelten Speicher-Appetit und wiegt lediglich 40 Megabyte – je nach Auflösung Ihres Tablets.

### Wir haben eine Zukunft?

Wir sind wirklich stolz auf die – auch für uns überraschende – Verwandlung vom Heft hin zum interaktiven Medium, die Making Games in der Tablet-Version vollzogen hat. Und wir möchten Sie ganz herzlich einladen, sich selbst ein Bild von dieser Verwandlung zu machen und unsere kostenlose Probeausgabe auszuprobieren. Falls sie Ihnen gefällt, freuen wir uns natürlich über jede Weiterempfehlung und jede Bewertung im App Store.

Denn wie eingangs erwähnt ist eine Tablet-Version für solch ein kleines Magazin ein ziemlich großes Abenteuer, das nur ein Happy End haben wird, wenn ein signifikanter Teil unserer Leser genauso viel Lust auf ein gut gemachtes Tablet-Magazin hat wie wir. Wie immer freuen wir uns natürlich über Feedback und Kommentare, entweder per Mail an [info@makinggames.de](mailto:info@makinggames.de) oder auf unserer Facebook-Seite [www.facebook.com/MakingGames](http://www.facebook.com/MakingGames). Übrigens: Wenn Sie diese Zeilen schon auf dem Tablet lesen, müssen Sie einfach nur auf den gewünschten Link tippen und können uns sofort die Meinung geigen. Feine Sache, oder?

Heiko Klinge

## Was kostet der Spaß?

- Die Making Games 01/13 (Titelthema: »Kickstarter«) gibt's zum Reinschnuppern und Ausprobieren für jeden als kostenlose Probeausgabe.
- Ab der Making Games 02/13 kosten unsere Tablet-Ausgaben im Einzelverkauf 5,99 Euro (Heft: 6,90 Euro).
- Ein Halbjahres-Abo der Tablet-Ausgabe kostet 14,99 Euro, ein Ganzjahres-Abo 29,99 Euro (Heft: 35,40 Euro).
- Abonnenten der Heftausgabe können unter [makinggames.de/app](http://makinggames.de/app) kostenlos auf die Tablet-Version umstellen und sparen so künftig 90 Cent pro Ausgabe.
- Wer sowohl das Heft als auch die Tablet-Ausgabe abonniert, erhält 50% Rabatt auf das App-Abo. Der Preis pro Jahr beträgt hier 49,80 Euro (statt regulär 65,40 Euro).



Statt eines herkömmlichen Inhaltsverzeichnis öffnet der Knopf links oben eine praktische Artikelübersicht.