

KLIMPERKASTEN

„Score“ bedeutet im Englischen „Punktestand“, kann aber auch eine Musikpartitur bezeichnen. Der Synthesizer „Pianocade“ des Kanadiers Jonathan Guberman führt beide Bedeutungen zusammen. Buttons und Joystick sind identisch mit denen eines Arcade-Automaten, und auch die Sounds klingen stark nach Spielhalle. Die Version mit einer Oktave kostet 200 Euro, zwei Oktaven kosten 60 Euro mehr.

> www.pianocade.com <



Flitzpiepe

Das Game „Zineth“, das Studenten aus Troy, New York, entwickelt haben, erinnert ein wenig an „Rez“ und ein wenig mehr an „Jet Set Radio“. Einen skatenden Sci-Fi-Cowboy gilt es darin zu hektischen

Breakbeats durch die Prärie und eine bunte Polygon-Architektur flitzen zu lassen. Netter Bonus für alle, die nicht ohne können: der Ingame-Twitter-Client.

> für PC und Mac, www.arcanekids.com <

Zum Quadrat

Luisa und Catarina Lente aus Barcelona lieben Spiele – und zwar pixelige. Diese Liebe wurde zur Geschäftsidee: Im Internet verkaufen die Schwestern unter dem Namen „Puxxle“ schön verpackte Pixel zum Aufkleben. Jede Packung ziert ein Motiv – vom Igel bis zur Eule –, das mit den beigelegten Quadraten nachgeklebt werden kann.

> ab 18 Euro, puxxle.yoyo.es <



Zaumzeug

An Omas Teekanne hing vorne am Ausguss immer so eine kleine Schaumstoffrolle, ein Tropfenfänger. Ähnlich hübsch und praktisch sind diese Schaumstoffringe, vom Hersteller vollmundig „Analogstick Aim Assistance“ genannt. Die Präzision von Xbox- und PS3-Controllern soll dadurch entscheidend verbessert werden. Und tatsächlich: Über den Analogstick gestülpt sorgt der Ring für ein wesentlich ruhigeres Handling, was sich vor allem beim Zielen positiv bemerkbar macht.

> www.proaimresistance.com <



Zielhilfe Mit den Schaumstoffringen werden Analog-Sticks besänftigt

Neues