

Rund um die Fußball-WM in Brasilien

Anpfiff

Diane Sieger

Echte Fans haben längst Urlaub angemeldet, um die Spiele der diesjährigen Fußballweltmeisterschaft live verfolgen zu können. Wer das nicht kann oder will, kann sich mit spezialisierten Apps auf dem Laufenden halten.



Wieder mal steht die Fußballweltmeisterschaft vor der Tür. Die Zeiten, in denen die Fernsehzeitschrift in Kombination mit dem Kicker-Sonderheft die einzige Möglichkeit war, sich auf den Fußballwahn vorzubereiten, sind zum Glück schon lange vorbei. Stattdessen greift der Fan zu Mobiltelefon oder Tablet. Ob im Stadion, vor der Riesenleinwand oder am heimischen Fernseher, die wichtigsten Fußball-Apps sollten immer dabei und noch vor dem Start der WM installiert sein.

Um bei allen Spielen den Überblick zu behalten, sollte man einen Blick auf WM-2014 werfen. Hier sind alle Spieltermine übersichtlich geordnet, der Zugriff auf notwendige Daten – beispielsweise Spieltag, Uhrzeit und welche Mannschaften am Start sind – ist denkbar einfach. Wer lediglich an den deutschen Spielen interessiert ist, findet sie separat von allen anderen Begegnungen nur einen Fingerdruck entfernt. Zusätzlich bietet die App Statistiken und umfangreiche Spielerinformationen sowie die stets aktuelle Tabelle der WM. Eine Karte mit allen Arenen, ein importierbarer Kalender sowie die FIFA-Weltrangliste runden das Angebot ab. WM-2014 gibt es als kostenlosen Download für iOS. Um die nervige Werbung am unteren Bildschirmrand abzuschalten, sollte man jedoch die Investition von 0,89 Euro für den Erwerb der Pro Version nicht scheuen. Android-Nutzer finden diese App im Google Play Store.

Eine gute Alternative zu WM-2014 ist Herzrasen, die Fußball-live-App. Zwar liegt der Fokus dieser Anwendung auf der Fußballbundesliga, jedoch verkündet sie auch die Ergebnisse der WM ohne

Zeitverzögerung. Die App präsentiert zudem alle Begegnungen in einer übersichtlichen Liste mit Datum und Uhrzeit. Wer sich mit seinem Facebook-Konto einloggt, kann außerdem an einem Tippspiel teilnehmen. Für jedes Spiel kann man zudem individuelle Benachrichtigungen einstellen: Tore, Spielanfang und -ende, Halbzeitstand und Platzverweise – ob für einzelne Gruppen oder eine bestimmte Mannschaft – muss so niemand mehr verpassen. Herzrasen gibt es kostenlos im iTunes Store.

Kein Schnickschnack, nur Ergebnisse

Um ganz sicherzustellen, dass man kein wichtiges Ergebnis verpasst, sollte man „Toralarm Brasilien“ installieren. Die Tore jeder Begegnung pusht die App quasi in Echtzeit auf das mobile Gerät. Kein Schnickschnack, nur Ergebnisse. Da nicht jeder an allen Begegnungen der WM interessiert ist, kann man individuell einstellen, bei welchen Mannschaften man über den Verlauf eines Spiels auf dem Laufenden bleiben möchte. Sempel, sinnvoll und dazu noch kostenlos. Erhältlich für iOS-Geräte und via Google Play für Android.

Wer die heimische Mannschaft während des Spiels tatkräftig unterstützen will, braucht Krachmacher. Fans, die nicht über echte Rasseln, Ratschen oder Vuvuzelas verfügen, müssen sich mit virtuellen Instrumenten begnügen. Da wäre zum einen RAPPLE fürs iPhone, eine Ratsche, die das Schütteln des Mobiltelefons in Schwung bringt. Um deutlich zu ma-

chen, für welche Mannschaft man den Lärm veranstaltet, kann man die Ratschenfläche in den Landesfarben des Lieblingsteams kleiden. Leider stehen im Moment lediglich acht Mannschaftsfarben zur Verfügung. Es bleibt zu hoffen, dass es vor der WM ein Update mit mehr Teams gibt.

Wer Krach macht, ist klar im Vorteil

Reicht die Rassel nicht aus, können iOS-Anwender zur Vuvuzela greifen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, zu tröten – für kurze Töne reicht ein Fingerdruck, für längere muss man entweder das Mobiltelefon schütteln oder in das eingebaute Mikrofon pusten. Die eingeblendeten Werbeanzeigen sind oft beim Swipen im Weg, von daher lohnt sich die Ausgabe von 0,89 Euro, um das zu unterbinden.

Eine gute Alternative für Android-Nutzer ist „Vuvuzela soccer world cup“. Diese Anwendung bietet zusätzlich eine Hupe und integriert Twitter, sodass man Fußball-Tweets auch im Stadion oder vor der Leinwand nicht mehr verpasst.

Zugegeben, der gleichförmige Ton der Vuvuzela kann schon mal ein bisschen langweilig werden. Abwechslung ins Spiel bringt „Vuvuzela National Anthems“ für iOS-Geräte zum Preis von 1,79 Euro. Zwar wurde die App für die WM 2010 in Südafrika entwickelt, sie dürfte aber auch in diesem Jahr gute Dienste leisten. Die Besonderheit dieser Anwendung sind die integrierten Nationalhymnen. Bei Bedarf schallt etwa „Einigkeit und Recht und Freiheit“ durchs Stadion, durch den Zuschauerraum vor der Leinwand oder aus Opas Wohnzimmer.

Doch nicht nur für das Verfolgen von Spielen und das Krachmachen beim Fußballgucken gibt es gute mobile Anwendungen, für das Sammeln von Fußballbildern ist für diese Weltmeisterschaft ebenfalls eine App erhältlich. Wer das Panini-Sticker-Sammelalbum besitzt und fleißig Aufkleber von Fußballstars zusammenträgt, kann die Verwaltung seiner Schätze der App Adrenalyn anvertrauen. Auf der Rückseite eines jeden Sammelaufläbers steht ein Code, der Spieler in der App freischaltet. Diese können Sammler unter anderem dazu verwenden, Gleichgesinnte zu einem virtuellen Match herauszufordern. Hat man noch keine eigenen Sticker gesammelt, stellt Adrenalyn eine Startmannschaft zur Verfügung, mit der man zumindest erstmal loslegen kann. Das Sammeln von Karten verbindet die App

so mit einem Spielelement, was in dieser Kombination recht gut funktioniert. Adrenalyn gibt es kostenlos für iOS und Android.

Was man über Fußball alles wissen sollte

Ist man nicht bereit, viel Geld für das Auffüllen des Panini-Albums auszugeben, kann man eigene WM-Aufkleber herstellen. Einfach Namen und Spielposition in die App „WM Sticker“ eingeben und entweder mit der eingebauten Kamera des Mobiltelefons oder Tablets einen Schnappschuss machen oder der App den Zugriff auf gespeicherte Fotos erlauben – und fertig ist der optimale Fußballspieler-Sticker. Das Bild lässt sich anschließend per E-Mail versenden, zu Facebook hochladen oder im Fotoalbum speichern. Auch diese App haben die Entwickler ursprünglich für die WM 2010 konzipiert, was auf den Spaßfaktor jedoch keinen Einfluss hat. Sie ist kostenlos für iOS erhältlich.

Natürlich darf in der Vorbereitung auf die WM in Brasilien die Erweiterung des

Bildungshorizonts nicht fehlen. Das „Was-Ist-Was“-Fußball-Quiz bietet Experten umfangreiche Möglichkeiten, ihr Wissen unter Beweis zu stellen. Ob als Solospieler zum Trainieren oder als Zwei-Personen-Spiel (bei dem jedem Teilnehmer eine Seite des Spielfelds zur Verfügung steht) –, es gilt, einige Kopfnüsse zu knacken. Wer weiß zum Beispiel, welches Team der deutschen Bundesliga die Trikotwerbung eingeführt hat? Oder seit wann die Hosen der Spieler bis über die Knie reichen müssen? Die Antworten gibt es zum Preis von 1,79 Euro bei iTunes Store.

Ein rechter Spruch zur rechten Zeit

Um auch mit Zitaten aus der Fußballwelt glänzen zu können, können Nutzer von iOS-Geräten vor den Spielen für 0,89 Euro ein wenig in „888 – Zitate und Sprüche rund um Fußball“ stöbern. Neben 777 Zitaten stellt die App über 100 Witze vor, die sich allesamt per SMS, Twitter, Facebook oder E-Mail mit Freunden und Bekannten teilen lassen.

Alle App-Infos

Die App-Infos gibt es auch online:
www.heise.de/ix/online/app-infos/



Zum Schluss ein Tipp für alle, die während eines WM-Spiels auf kleinere Kinder aufpassen müssen: Aus dem Carlsen Verlag gibt es die bekannten Pixi-Bücher jetzt auch für iPad und iPhone. Um beim Thema der Erwachsenen zu bleiben, lohnt sich der Download des Buches „Max wird Weltmeister“. Die App bietet für 1,79 Euro jede Menge interaktive Möglichkeiten, um die Geschichte zu konsumieren – entweder liest der Sprecher sie vor, Mama oder Papa nehmen sie vorab auf und spielen sie am Fußballabend ab oder die Schulkinder lesen sie selbst. Am Ende der Geschichte wartet ein spannendes Puzzle. Damit ist der Nachwuchs für eine Weile während der Fußball-WM beschäftigt. Pro-Tip: Am besten Kopfhörer für das Kind besorgen, damit die Geräuschkulisse der Geschichte nicht den Sound des WM-Spiels übertönt. (ka)

Alle Links: www.ix.de/ix1406160



Vor 10 Jahren: Besser ohne?

In Sachen IT-Sicherheit soll jetzt eine Neuauflage des Kryptobausteins Trusted Platform Module helfen. Doch TPM war schon vor 10 Jahren eine schlechte Idee.

Einstimmig hat sich der NSA-Untersuchungsausschuss des Deutschen Bundestages dafür entschieden, den Whistleblower Edward Snowden zu befragen, wie die National Security Agency in Deutschland agiert. Diese Befragung soll jedoch nicht auf deutschem Boden stattfinden, sondern in der Schweizer Botschaft in Moskau.

Dieses absurde Theater hat System. So findet sich im schwarz-roten Koalitionsvertrag die Formulierung, dass die Regierung einen besonderen technischen Vertrauensraum gestalten will: „Wir ergreifen Maßnahmen zur Rückgewinnung der technologischen Souveränität“, heißt es da. Einen „Ausverkauf von nationaler Expertise und Know-how in Sicherheits-Schlüsseltechnologien“ will man verhindern, und mit einem „nationalen beziehungsweise europäischen Routing“ soll der Vertrauensraum vor unbefugten Zugriffen geschützt werden.

Hakt man nach, löst sich die Souveränität schnell in Luft auf. Ganz souverän winkt dann das DE-CIX ab bei der

Frage, ob am wichtigsten Internetknoten, wo 550 Carrier zusammenkommen, deutsche Hardware eingesetzt werden könnte. Solch leistungsfähige Hardware baut hierzulande niemand.

„Die Enthüllungen über die NSA-Aktivitäten in den letzten Monaten unterstreichen die existenzielle Bedeutung der IT-Sicherheit“, heißt es nun in einem Aufruf zu einer deutschen Konferenz über „Mobile und Embedded Security“. Dort sollen die Spezifikationen für TPM 2.0 diskutiert werden.

TPM, das Trusted Platform Module als Kryptobaustein im Smartphone, Tablet oder Laptop, soll nun dem Endanwender Schutz vor der NSA bieten. Die Rede ist von persönlicher Souveränität und informationeller Selbstbestimmung. Die Sache ist nicht neu: Vor 10 Jahren kommentierte iX-Chef Jürgen Seeger im Editorial unter dem Titel „Besser ohne“ die damals von der Trusted Computing Group (ehemals Trusted Computing Platform Alliance) veröffentlichten TPM-Spezifikationen der 1.2.



Diese Version wurde seinerzeit nach heftigen Protesten der TPM-Gegner veröffentlicht, die eine Totalkontrolle des Benutzers durch die Hersteller befürchteten. Der in Version 1.0 festgelegte Basisschlüssel des Kryptobausteins erinnerte die Protestierenden zu sehr an den Clipper-Chip, den die NSA 1993 per Gesetz auf allen Motherboards installieren wollte. Mit 1.2 kam die Möglichkeit, den Schlüssel durch einen eigenen zu ersetzen. Das sollte freilich nicht in die Hände des Endanwenders gelegt werden, sondern in der Verantwortung des Herstellers bleiben. Warum der Anwender so vertrauensvoll sein sollte, blieb das Geheimnis der TPM-Befürworter.

Besser sei man darum ohne TPM-Chips und den „Hauch der Überwachung“ dran, der von ihnen ausgehe. Das befand Jürgen Seeger vor 10 Jahren. Daran hat sich nichts geändert. Unter den Snowden-Dokumenten gibt es eine Folie aus einer Präsentation, die die „strategischen Partner“ der NSA auflistet: Cisco, Intel, IBM, Microsoft, Oracle, Qualcomm sind unter ihnen – die wichtigsten „Promoter“ der Trusted Computing Group.

Detlef Borchers (js)