

HANSER

Thomas Lucka

Mobile Games

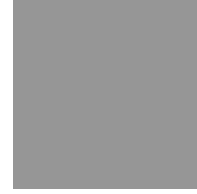
Spieleprogrammierung für Handys mit Java ME

ISBN-10: 3-446-41197-6

ISBN-13: 978-3-446-41197-5

Vorwort

Weitere Informationen oder Bestellungen unter
<http://www.hanser.de/978-3-446-41197-5>
sowie im Buchhandel.



Vorwort

Die durch die Digitalisierung von Inhalten hervorgerufene Konvergenz der Medien führt immer mehr zu multimedialen Alleskönnern. Weltweit besitzen mehrere Hundert Millionen Menschen ein Java-fähiges Mobiltelefon. Vorsichtige Schätzungen gehen davon aus, dass momentan zwischen zehn bis zwanzig Mal mehr Handys im Gebrauch sind als Personal Computer – und hundertmal mehr Java-Handys benutzt werden als alle aktuellen Spielkonsolen zusammen. In den deutschsprachigen Ländern gibt es bereits mehr Mobiltelefone als Einwohner. Obwohl in erster Linie das Bedürfnis nach ortsunabhängiger Telefonie für den Erfolg der Mobilkommunikation verantwortlich sein dürfte, nutzen mehr und mehr Menschen Ihr Handy auch zum Musikhören, um Videos anzusehen oder um zu spielen. Java-fähige Mobiltelefone stellen mit die größte Spieleplattform dar, für die man zurzeit programmieren kann.

Während im PC- und Konsolenbereich die Produktion aktueller Spiele mittlerweile Millionenbudgets verschlingt, können mobile Spiele – abgesehen von der aufwendigeren Portierung für bis zu 300 unterschiedliche Telefonmodelle – noch von relativ kleinen Teams (durchschnittlich drei bis vier Personen) konzipiert und programmiert werden, ergänzt bei Bedarf um weitere (oft externe) Mitarbeiter: Grafiker, Musiker, aber auch Marketingexperten und Sales Manager für den Vertrieb. Dadurch, dass Handyspiele ohne größere finanzielle Abhängigkeiten hergestellt werden können, ergeben sich für den oder die Verantwortlichen kreative Freiheiten und Potenziale, die häufiger genutzt werden könnten: Originelle Ideen sind rar auf den Spieleportalen und gehen bis auf wenige Ausnahmen in der steigenden Veröffentlichungsflut unter. Trotzdem – der Bedarf an neuen Spielen wächst und hat noch längst nicht seinen Höhepunkt erreicht.

Mit diesem Buch möchte ich Sie in die Lage versetzen, eigene Spiele zu entwickeln. Im Gegensatz zu den mehrere Gigabyte großen PC-Spielen können Sie bei einem Handyspiel als Einzelner bereits eine ganze Menge bewirken. Lassen Sie sich inspirieren von diesem Buch. Machen Sie sich mit den unterschiedlichen Rollen vertraut, die Sie als Handyspieleentwickler übernehmen können: Lernen Sie nicht nur die Programmierkonzepte zu verstehen, seien Sie auch der Drehbuchautor Ihrer Ideen, pixeln Sie Ihre Grafiken selbst, und wagen Sie es, eigene Musikstücke einzubinden – aber fragen Sie sich immer wieder: Würde ich dieses Spiel auch selbst spielen wollen? Sie können zum Erschaffer neuer

Welten werden, Sie bestimmen, wohin die Reise geht. Bei Spielen geht es nicht nur um das Vergnügen, bei Spielen geht es auch um Kreativität, um Neugier und um neue Sichtweisen. Der Freiraum, den der Herstellungsprozess von Handyspielen bietet, ist trotz der immer professioneller agierenden Entwicklerszene noch vorhanden, und ich hoffe, dies bleibt auch in Zukunft so. Noch mehr hoffe ich, dass Sie – als Leser dieses Buches – ebenfalls von diesen Möglichkeiten Gebrauch machen. Und wer weiß – vielleicht schlummert gerade in Ihnen die Idee für den nächsten großen Spielehit? Ich drücke Ihnen die Daumen.

Bei allen Personen, die zum Entstehen des vorliegenden Buches beigetragen haben, möchte ich mich an dieser Stelle bedanken, insbesondere bei Fernando Schneider, Monika Kraus, Sandra Gottmann, Steffen Jörg und Brigitte Aurnhammer sowie Henrik Battke und Thom Brenner, die mir für die Arbeit an diesem Buch die nötige Zeit gegeben haben. Auch bei meiner Mutter möchte ich mich bedanken, die mich in jeder Hinsicht unterstützt hat, und besonders bei Janina Sieslack, die mir bei der Erstdurchsicht des Manuskripts wertvolle Hinweise gab und mich protestierend auf unverständliche oder – mal wieder – ausufernde Passagen hingewiesen hat.

Kassel / Berlin, im Januar 2008

Thomas Lucka