



Portabler Spaß mit Macken

Handy-Spiele

Mobile Telefone machen prima Fotos, klingeln polyphon, dudeln Musik und dienen als Organizer. Aber taugen sie auch als Spielmaschinen?

Groß und bunt ist die Welt für trendige Zeitgenossen, die gern auf Handys zocken – sagt zumindest die Werbung. Wir haben uns in die reale Welt des mobilen Spielens gestürzt und die rosigen Versprechen mit der Wirklichkeit konfrontiert.

Vielältiges Angebot

Egal ob T-Mobile, O2, Vodafone oder E-Plus, jeder Dienst präsentiert auf seinen Wap-Seiten eine reichhaltige Spiel-Palette.

Aber auch freie Anbieter wie Gameloft oder Jamba haben Daddelware im Portfolio.

Fast überall finden sich Umsetzungen bekannter Klassiker aus der Tetris-Liga. Das sind meist ganz manierliche Knobelspielen, die für eine Viertelstunde Handy-Zockerei in der U-Bahn gedacht sind und diesen Anspruch auch erfüllen. Das für gewöhnlich schlichte Konzept kapiert man binnen weniger Sekunden, die Steuerung beschränkt sich auf simple Kommandos. Das

macht Spiele wie den Columns-Klon **Gem Jam**, die Ballknobelei **Footrix** oder das Pfeileschieben **Brainstorm** zu einem kurzweiligen Zeitvertreib, der Gelegenheitsspieler immer wieder für ein Weilchen beschäftigt.

Ernüchternde Realität

Problematischer wird es, sobald die Ansprüche steigen. Ballerspiele stoßen etwa schnell an die technischen Grenzen aktueller Mobiltelefone: Flugzeug-Shooter wie **Siberian**



Anno 1503



Splinter Cell



Rayman 3



Prince of Persia



Tony Hawk's Pro Skater 4



Modwars

Strike oder **Delta Bomber** laufen auf keinem Gerät wirklich flüssig. Außerdem sind die nur mit Verzögerung reagierenden Handytasten Gift für den Spielspaß. Auch große Namen garantieren keine Qualität, wie **Splinter Cell** beweist: Ähnlich wie in der Gameboy-Advance-Version schleichen und schießen Sie in 2D statt 3D. Doch während die Fassung auf dem Nintendo-Portable gut spielbar ist, mutiert die Agentenhatz auf Nokia & Co. dank unfair designter Levels zur Hüpf-&Spring-Geduldprobe. Nicht viel besser ergeht es **Rayman 3** und **Prince of Persia**, das zudem noch oft ruckelt.

Unter einem ganz anderen Manko leiden die beiden Spiele aus der Welt des Schwarzen Auges. **Nedime, die Tochter des Kalifen** und **Das Geheimnis des Zyklopen** basieren zwar auf dem bekannten Rollenspielsystem, allerdings haben die Entwickler statt der Computerspiele die Abenteuer der Pen-&Paper-Vorlage konvertiert. Sie lesen

gehen einfach per Wap mit dem Handy online. Alle Provider bieten unter Menüpunkten wie »Games« oder »Spiele« Dutzende Titel an. Der Download funktioniert menügesteuert, abgerechnet wird per Telefonrechnung. Dabei schlagen die meisten Programme mit 3 bis 4 Euro zu Buche. Allerdings kommen dazu je nach Anbieter und Vertragsvariante noch die Downloadkosten. Gerade Letztere unterscheiden sich sehr stark von Provider zu Provider. Außerdem gibt es zahllose Sonder- und Extratarife, hier sollten Sie die aktuellen Angebote genau vergleichen. Ein Sonderfall sind die I-Mode-Spiele von E-Plus: Die kosten einen monatlichen Festtarif von 1,50 bis 2 Euro zusätzlich zu den I-Mode-Gebühren.

Etwas weniger komfortabel, dafür billiger ist die Auswahl der Spiele übers Internet am PC. Vor allem die freien Anbieter decken über ihre Homepages das gesamte Angebot ab. Die Abrechnung erfolgt über 0190er-Nummer, Kreditkarte oder SMS-Versand.



Mit dem **N-Gage** will Nokia Konsole und Handy vereinen.

ellenlange Texte und entscheiden sich im Multiple-Choice-Verfahren für eine Lösung. Über I-Mode vertreibt E-Plus die beiden Multiplayerspiele **Dungeon Keeper** und **Modwars**. In Ersterem richten Sie über Textmenüs Dungeons ein und greifen Gewölbe der Mitspieler an. **Modwars** lässt Sie Planeten in einem Online-Universum kolonisieren. Das klingt spannend, entpuppt sich aber als trockene Jongliererei mit Zahlenwerten in mäßig bebilderten Menüs.

Wo kommen die kleinen Spiele her?

Wer Spiele auf sein Handy herunterladen will, hat dazu mehrere Möglichkeiten. Die einfachste, aber auch teuerste Variante: Sie

Welches Handy?

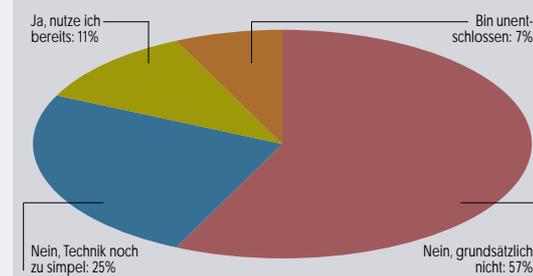
Mit Abstand am geeignetsten für mobiles Zocken ist derzeit das Nokia 3650. Und das nicht nur wegen seines großen Displays. Dank 16 MByte Speicherkarte bietet der finnische Allrounder massig Platz (Spiele sind zwischen 50 und 100 KByte groß). Ebenfalls sehr beliebt bei Entwicklern sind Sharp GX 10, Siemens S55, SL55 sowie Nokia 7650. Als weniger empfehlenswert erweist sich ausgerechnet das als Spielehandy beworbene Sony-Ericsson T310, für das der Hersteller sogar exklusiv **Tony Hawk's Pro Skater 4** lizenziert hat. Denn als eines der wenigen Geräte benutzt es nicht Java, sondern Mophun als Skriptsprache. Dummerweise entwickelt ausschließlich Synergenix, Anbieter dieses Systems, Spiele dafür.

Mobile Zukunft?

So ernüchternd die aktuelle Lage auch ist in puncto Handy-Spielspaß, so spannend sieht die Zukunft aus. Die Firma Elkware arbeitet gerade an einer Umsetzung von **Anno 1503** und der **Doom**-Variante **Infernal Gate**. Mobile Scope wollen die Rollenspielreihe **Wi-**

Internet-Umfrage

»Interessieren Sie sich für Mobile Gaming bzw. Handyspiele?«



Ergebnis: Die Mehrheit der Befragten ist derzeit grundsätzlich nicht an Handyspielen interessiert. Einem Viertel ist die Technik noch zu simpel.

Quelle: Umfrage auf www.gamestar.de mit 16.869 Teilnehmern.

Javaspiele

Auf diesen Web-Seiten finden Sie Handyspiele. Dazu gibt's Bilder und teilweise sogar Mini-Videos, die Ihnen einen Eindruck vermitteln. Achtung: Auf einigen Seiten sind durch Rabattaktionen dieselben Spiele deutlich günstiger als auf anderen.

- www.elkware.com
- www.jamba.de
- www.gameloft.de
- www.mobillive.de
- www.handy.de
- www.sms.de

Mobil-Spiel Wunschzettel

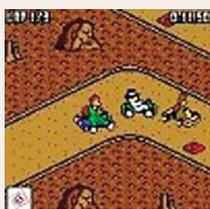
1. Bessere Tasten.
2. Frei belegbare Tastatur.
3. Anspruchsvolle Spiele.
4. Lieber handytaugliche Konzepte statt bemühter PC-Umsetzungen.

zardry auf Mobiltelefone portieren. Außerdem sollen noch in diesem Jahr die ersten Programme für MIDP 2.0 erscheinen, eine leistungsfähigere Programmiersprache. Und im November präsentiert Nokia mit dem N-Gage einen Zwitter aus Handy und Konsole. Grafik und Sound sind mit dem Gameboy Advance vergleichbar. Anders als Java-Spiele werden die Titel aber auf »Gamecards« zum Vollpreis angeboten.

Aktuell fehlt es jedoch an attraktiven Gründen, extra fürs Spielen ein Handy zu kaufen. Allein die Knobelspielchen machen derzeit Spaß. Aber schon in einem Jahr könnten mit schnelleren, besser ausgenutzten Geräten die Karten neu verteilt sein. **MIC**



Delta Bomber



Moorhuhn Kart Racer



Infernal Gate



Gem Jam



Plasma Inferno



Das Auge des Zyklopen