Mobiltelefone werden zu Spielkonsolen

Autor(en): **Gysling, Hannes**

Objekttyp: **Preface**

Zeitschrift: **Comtec : Informations- und Telekommunikationstechnologie = information and telecommunication technology**

Band (Jahr): **80 (2002)**

Heft 9

PDF erstellt am: **03.06.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Mobiltelefone werden zu Spielkonsolen

Um sinkende Umsätze aus der klassischen Sprachtelefonie auszugleichen, suchen die Betreiber von Mobiltelefonnetzen derzeit nach neuen Einnahmequellen. Gerade mit Blick auf die Einführung von UMTS stellen Datendienste die grösste Hoffnung der Anbieter dar. Noch bringt das Erfolgsmodell SMS den Löwenanteil der Einnahmen aus den Datendiensten, aber schon bald könnten Spiele auf Mobiltelefonen zu einem neuen Umsatzbringer werden. Laut einer neuen Analyse der Unternehmensberatung Frost & Sullivan[1] sollen die weltweiten Erlöse von derzeit 304 Millionen US-$ (2001) bis zum Jahr 2008 auf 12,8 Milliarden US-$ steigen. Erfasst wurden hierbei Messaging- und webbasierte sowie Download-Spiele.
Von den weltweit schätzungsweise 847 Millionen Mobiltelefonen und PDAs werden derzeit nur ungefähr 15,4 Millionen zum Spielen genutzt. Im Jahr 2008 sollen laut Prognose immerhin schon 178,8 Millionen mobile Spieler für Umsatz sorgen. Kalkuliert man die steigende Verbreitung von Mobiltelefonen ein, so entspricht dies einer Rate von ungefähr 12,8% aller potenziellen Nutzer.

Bevor der Spielemarkt sein volles Potenzial entfalten kann, müssen die Mobilnetzbetreiber allerdings so genannte Micro-Billing-Systeme einführen, mit denen die Leistungen der Content-, sprich Spielelieferanten beglichen werden können. Hierdurch sollen den Nutzern Bedenken genommen werden, die bei der Verwendung von Kreditkarten als Zahlungsmittel über Mobiltelefone derzeit noch vorherrschen. Der einfachste Weg wäre die Begleichung der Kosten direkt über die Telefonrechnung.
Eine weitere Herausforderung stellt die durch das Internet geprägte «Gratiskultur» dar. Die Konsumenten sind es mittlerweile gewohnt, kostenfreie Anwendungen und Inhalte aus dem Netz herunterzuladen, und viele Internet-Anbieter scheiterten daran, die Kunden für die Nutzung kostenpflichtiger Dienste zu gewinnen. Dieses Problem könnte sich auch den Anbietern der mobilen Spiele stellen.

Eine neue, intelligentere Generation von Mobiltelefonen mit Java- und BREW (Binary Runtime Environment for Wireless) -Technologie soll speziell das Segment der Download-Spiele fördern. Die Hauptzielgruppe der jungen Erwachsenen und Teenager wird wegen des vorab hohen Preises derartige Geräte wohl aber erst in ungefähr zwei Jahren nutzen.

Hannes Gysling
Redaktion comtec®

[1] Frost & Sullivans: World Mobile Gaming Markets, Homepage: www.frost.com

INFORMATION SOCIETY

CHRISTOPH SPAHR
Internet und Recht: Wildwest im virtuellen Raum? 2
KMU: Strategisches Potenzial noch nicht erkannt 6

PETER ZIMMERMANN
E-Government Schweiz: Kaum mehr als ein elektronischer Amtsanzeiger 12

ANITA GRÜNEIS
Studium «Telekommunikation und Informatik»: Am Draht bleiben 16

ANITA GRÜNEIS
Neuer Studiengang: Informationswissenschaft 18

SIDDHARTH MOHAN
European E-Business: A wide Range of Factors 20

COMMUNICATION NETWORKS AND NETWORK MANAGEMENT

MONIRA ABU EL-ATA, MICHAEL SCHÄDLER, SIMON WINIKER, MARC DANZEISEN, AND JESÚS ROY SOLANAS
Swisscom Innovations Programmes: Bluetooth – Towards Ubiquitous Wireless Communication 33

RÜDIGER SELLIN
Bluetooth: Bereicherung der mobilen Bürokommunikation 40

NICK HUNN
The Market Status: Bluetooth and Wi-Fi 48

GUNNAR ALMGREN
Broadband Wireless ISPs: Roaming between Wireless ISPs 52

MARKUS LUTZ
Multi-Channel-Unternehmen: Störungsfreier Dokumentenfluss 60

CONSUMER COMMUNICATION SERVICES

CYRILL MEIER AND OLIVER KRONE
Swisscom Innovations Programmes: Swisscom Approaches Unified Communication 63

ACHIM BOSSE
Nutzung digitaler Medien: Die digitale Welt der Medienservices 70

MOBILITY

RÜDIGER SELLIN
Komfortgewinn mit SMS Connect: Attraktiver Zugang zu den SMS Services von «gomobile» 74

ENTERPRISE COMMUNICATION SERVICES

STEPHAN BRECHBÜHL UND LARS ERDMANN
EsDIRECT: Vertrieb und Bewirtschaftung komplexer Telekommunikationsprodukte 76

SERVICE MANAGEMENT AND SECURITY

RÜDIGER SELLIN
Service & Business Assurance: Nachhaltige Unterstützung der Geschäftsabläufe 80

PHILIPP OSWALD UND FREDY SCHWYTER
Network Solution: Service Management und Sicherheit 88

RUBRIKEN

Forschung und Entwicklung 10, 19, 47, 58, 62, 68
Bücher 91
News 32, 62, 68, 92
Firmen und Produkte 92
Impressum 96

Titelbild: Lucent Technologies; Komposition: Karin Haslimann