

DER MOBILE VIDEO-TIPP



■ Sie rasen die Sanddünen hinunter. Mit 70 Kilometer pro Stunde. Unter den Füßen nur ein Board. Die Sandsurfer schnellen über Rampen hinweg, drehen Pirouetten in der Luft, wirbeln über die 30 Millionen Tonnen Quarzssandfläche. Der 150 Meter hohe Sandskiberg Monte Kaolino in Bayern bietet fun, fun, fun.



Kongress zum Wachstumsmarkt Online-Video

Marktstudien bescheinigen Online-Video ein exponentielles Wachstum: allein im Jahr 2009 20 bis 40 Prozent. Bewegtbild im Netz ist einer der Wachstumsmärkte. „Aber, man muss sehr genau hinsehen, wo dieses Wachstum stattfindet. Zum Beispiel werden alleine auf YouTube pro Minute 14 Stunden Videomaterial hoch geladen. Suchen und Finden von Videoinhalten wird zur zentralen Herausforderung“, sagt Achim Reißweger, Leiter der Konferenz Audiovisual Media Days (AMD), die nächste Woche stattfindet. Die Experten treffen sich am 3. und 4. Juni in Starnberg bei München, um Konzepte für den Bewegtbildmarkt zu entwickeln.

Sie sind sich einig: Der Einsatz von Online-Video wird weiter zunehmen, selbst wenn das Internet momentan für viele noch keine Alternative zum Fernsehen ist. Doch bereits jetzt sehen sich Deutsche pro Monat mehr als drei Milliarden Videos an.

Online-Video erfasst alle Bereiche: Zum Beispiel wird das Business-TV der Vergangenheit ins Internet wandern. Die Videos der Unterhaltungsindustrie landen ebenso im Web wie die Clips der Werbeindustrie und die Serien des Fernsehens. Eine weitere Veränderung findet im Wohnzimmer des Zuschauers statt. Immer mehr Flachbildfernseher werden internettauglich. Man wird sich die Internetinhalte mit einem einzigen Klick auf den TV-Bildschirm laden können. Strategien für Onlinevideo zu entwickeln, ist Ziel der AMD.

<http://amd-conference.com/>

GÜRTLERS GESAMMELTE GRÜTZE

■ Beim männlichen Nilflughund (*Rousettus aegyptiacus*) wiegen die Hoden bis zu dreieinhalb Gramm und damit wiegen sie etwa 50 Prozent mehr als sein Gehirn, das es nur auf etwa 2,3 Gramm bringt.

MEHR GRÜTZE: WWW.WELT.DE/GRUETZE

Grenzenlose Unterhaltung ist der Trend auf dem Mobilfunkmarkt

VON JÜRGEN STÜBER

Handys und Funknetze werden schneller, Daten-Flatrates billiger und Programme raffinierter. Ideale Voraussetzung für eine neue Generation von Mobiltelefonen für eine neue Generation von Usern. Das Handy ist kein bloßes Telefon mehr, es wird zum entscheidenden Teil des nahtlosen Unterhaltungsspektrums – vom PC über die Audio-Anlage bis zum Flachbildfernseher. WELT KOMPAKT sprach mit Gunter Thiel, dem Marketingchef von Sony Ericsson, über das Mobiltelefon der Zukunft.

WELT KOMPAKT: Welchem Trend folgt der Handymarkt?

Gunter Thiel: Mit den Flatrates der Netzbetreiber und mit den richtigen Endgeräten kommt der Durchbruch des mobilen Internet. Jetzt brauchen wir in den Endgeräten die richtigen Plattformen, die das in der richtigen Geschwindigkeit unterstützen. Der Kunde will auf dem Handy das Erlebnis haben, das er zu Hause von seiner Breitbandverbindung kennt.

Was bringt die Zukunft für den Verbraucher?

Thiel: Entertainment unlimited – grenzenlose Unterhaltung. Das Beste aus dem Bereich Kamera, Musik, Messaging, Gaming – alles auf einem Endgerät. Und alles muss so einfach sein, dass es jeder versteht und es muss sehr schnell funktionieren. Das Gerät muss mit einem Tipp direkt reagieren.

Früher ging es nur ums Telefonieren...

Thiel: In der Vergangenheit stand Kommunikation im Vordergrund. In Zukunft wird es das Thema Entertainment sein. Und die Kommunikation entwickelt sich weiter über bestimmte Applikationen zum Beispiel für Facebook und Twitter.

In der Vergangenheit war es vielen Kunden zu teuer, mit dem Handy ins Internet zu gehen.

Thiel: Wir sehen einen Trend, dass Netzbetreiber und Serviceprovider immer mehr Datentarife mit Flatrate verkaufen.



Marketingchef Gunter Thiel

Fast alle Handyhersteller haben eigene Musikplattform. Dient das dem Image oder ist es Geschäftsmodell?

Thiel: Unsere Plattform „PlayNow“, die jetzt „PlayNow Arena“ heißt, haben wir schon seit einigen Jahren. Dort kann man nicht nur Musik downloaden.

Es geht auch ums Thema Gaming, um Design und alles, was man auf dem Handy installieren kann.

Aber das machen T-Mobile und Vodafone doch auch.

Thiel: Für frei verkaufte Geräte gab es keinen Anschluss an mobile Portale. Deshalb haben wir den Shop „PlayNow Arena“ ins Leben gerufen. Nur in 50-60 Prozent der Endgeräte waren in der Vergangenheit die Portale der Netzbetreiber hinterlegt.

Was gefällt den Kunden dort am besten?

Die neuen Handys von Sony Ericsson: Spiele, Internet, Musik, Navigation – Aber Telefonieren können

■ Unter dem Motto Entertainment unlimited bringt Sony Ericsson im zweiten Halbjahr drei Mobiltelefone auf den Markt. Hier die wichtigsten Fakten. Gestern Abend wurden die Handys in London vorgestellt.

■ **Satio:** „Flaggschiff“ mit 12,1-Megapixel-Kamera und 3,5-Zoll-Touch-Bildschirm. Über Touch-Bildschirm gesteuertes Autofocus (Touch Focus), Stabilisator, Blitz, Videolicht. Das Menü



ist in fünf Touch-Panels unterteilt. Es gibt ortsbasierte Dienste wie Google Maps, GPS, Geotagging sowie Video im 16:9-Format und WLAN.

Drahtlose Datenübertragung ist im DLNA-fähigen Heimnetzwerk zu Audio-Anlage, Fernseher, PC möglich. Man kann z.B. Handy-Musik auf einer Anlage anhören; Fotos oder Video auf dem Fernseher ansehen. Smartphone-Optionen wie Exchange, ActiveSync, E-Mail, Quick Office, Handschriften-Erkennung. 699 Euro (ab 4. Quartal).

■ **Aino:** Der 3-Zoll große Touch-Bildschirm des Multimediahandys erlaubt einfaches

Navigieren im Menü. Mit der Tastatur lassen sich gewohnt Textnachrichten schreiben. Ferner: Playstation-Steuerung, DLNA (s. Satio), WLAN und GPS. Drahtlose PC-Synchronisation. Das Gerät wird mit einem Bluetooth-Headset geliefert und hat einen 3,5-mm-Klinkenanschluss, Docking-Station,



8,1-Megapixel-Kamera mit Fotolicht und Touch Focus, Stabilisator, Videofunktion. 549 Euro (ab 4. Quartal).

■ **Yari:** Eher für junge User konzipiertes Gamer-Handy. Im Gesture Gaming wird das Handy auf eine Halterung gesteckt. Die Kamera erfasst Bewegungen des Spielers. Motion Games sind bewegungsgesteuerte Spiele, bei denen der Spieler das Handy in der Hand hat und beispielsweise den Bowling-

Nichts für Spaßbre



Thiel: Das mobile Internet erlaubt es dem Gamer, dass er immer mehr ausprobiert. Er ist halt nicht mehr mit dem Thema belastet, was ihn der Download kostet. Er kann Inhalte aus dem Netz einfach einkaufen. Mobiles Gaming hat einen sehr positiven Trend, während alle anderen Bereiche momentan rückläufig sind. Der Game-Anteil hat sich im Jahr 2008 um 20 Prozent erhöht.

Einen Application Store wie bei Apple gibt es noch nicht?

Thiel: In Zukunft wird es auch einen Applikationsbereich geben.

GPS auf dem Handy – ist das mehr als ein Hype?

Thiel: Für klassische Navigation, wie man sie aus dem Auto kennt, wird das Handy nicht so häufig genutzt. Allerdings könnte Fußgängernavigation ein Trend wer-

Spielemesse feiert ihr Comeback in Los Angeles

Microsoft zeigt neuen Mediaplayer – Sony soll Wii-Herausforderer präsentieren

Nächste Woche startet in Los Angeles Amerikas größte Computerspiele-Messe E3. Ausstellungshighlights wie der iPod-Herausforderer „Zune HD“ von Microsoft sollen der Daddelmesse einen Besucher-Rekord bescheren. 40 000 Besucher werden vom 2. bis 4. Juni erwartet.

Die Messe setzt ihren Fokus wieder auf die Gamer. Die Ver-

anstalter haben aus der Fachmessen-Vergangenheit gelernt, denn 2008 kamen nur rund 5000 Experten, das Jahr zuvor sogar nur 3000.

Auch die großen Konsolenhersteller Sony und Nintendo sind in diesem Jahr wieder mit an Bord, zeigen wie ihre Geräte mit neuen Spielen glänzen können. Der weltgrößte Spiele-Publisher

Electronic Arts soll laut Heise-Online neue Sport-Titel für die Nintendo-Wii im Gepäck haben: „Grand Slam Tennis“ und „Tiger Woods PGA“. Und Microsoft soll für seine Spielekonsole Xbox 360 eine neue 3D-Videokamera präsentieren. Laut Spiegel-Online gibt es einige Experten, die erwarten, dass Microsoft und Sony auf den großen Erfolg der

Wii reagieren werden und eigene neue Entwicklungen präsentieren.

Highlight der Messe dürfte aber Microsofts neuer Mediaplayer „Zune HD“ werden. Der Zune war vor Jahren als Apple-iPod-Herausforderer angetreten, hat es aber bis heute nicht über die Grenzen Nordamerikas zu Erfolg gebracht.