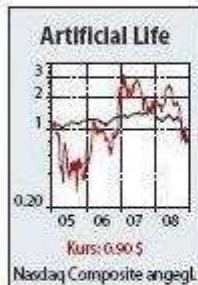


## Handyspiele



**Mobile Unterhaltung:** In den vergangenen Jahren haben Handyhersteller immer wieder versucht, das Mobiltelefon als multifunktionales Unterhaltungsmedium zu etablieren. Was mit der Integration digitaler Musik teilweise gelang, scheiterte im Bereich der Videospiele an den limitierten technischen Fähigkeiten der Endgeräte. Interessierte Konsumenten gaben bis anhin meist «reinrassigen» portablen Spielkonsolen von Nintendo oder Sony den Vorzug. Branchenexperten gehen allerdings davon aus, dass sich die Stärkeverhältnisse kontinuierlich zugunsten der Mobiltelefone verschieben werden: Technisch ausgefeilte Produkte wie das iPhone 3G von Apple dürften – in Kombination mit den stetig gestiegenen Datenübertragungsraten – die Handys als erste Wahl in Sachen mobiler Unterhaltung etablieren.

## Ehemaliger Börsenliebling

Am erwarteten Wachstum möchte auch **Artificial Life** (OTCBB: ALIF; 0.90 \$ am Donnerstag; 43 Mio. \$ Marktkapitalisierung) partizipieren. Das von Eberhard Schöneburg – Professor für künstliche Intelligenz – gegründete Unternehmen schob sich bereits Ende Neunzigerjahre mit Internet-Applikationen ins Rampenlicht. Dem steilen Aufstieg nach dem Börsengang 1998 folgte mit dem Platzen der Dotcom-Blase der jähe Fall in die Anonymität. Im Jahr 2002 begann sich Artificial Life auf Anwendungen für das Handy zu konzentrieren. Nach einigen mageren Entwicklungsjahren hat das Unternehmen 2007 erstmals wieder die Gewinnschwelle überschritten und gleichzeitig die Einkommensströme diversifiziert.

Die Entwicklung und Vermarktung von Handyspielen stellt weiterhin einen wichtigen Pfeiler in der Produktpalette dar. Die Programme können dabei über die hauseigene Homepage oder die Portale anderer Anbieter kostenpflichtig heruntergeladen werden. Besondere Beachtung schenkt Artificial Life dem erfolgreichen iPhone 3G von Apple, für das sich zurzeit zehn Spiele in Entwicklung befinden. Auch Applikationen für das von Google entwickelte Handybetriebsystem Android sollen forciert werden.

Neben Spielen fokussiert das Unternehmen zunehmend auf Business- und Gesundheitsapplikationen. Momentan wird ein Programm für den Immobilienmarkt entwickelt, das einen virtuellen Rundgang durch angebotene Objekte ermöglichen soll. Weiter befindet sich eine Applikation in der Pipeline, die Diabetespatienten den täglichen Umgang mit der Krankheit erleichtert.

## Geringe Handelsliquidität

Als wachstumssträchtigen Zukunftsmarkt schätzt Artificial Life die Möglichkeit ein, mit dem Mobiltelefon interaktiv in speziell konzipierte Fernsehshows einzugreifen. Entsprechende Formate haben sich in den vergangenen Jahren bereits etabliert. Einnahmen fallen dabei über Lizenz- und Entwicklungsgebühren, möglichem Product Placement und einer Beteiligung an den Einwählgebühren an. Zusätzlichen Umsatz generiert Artificial Life mit einer Eigenentwicklung namens Mobile Booster: Die Applikation vereinfacht die Anpassung von Programmen auf die unzähligen unterschiedlichen Mobilfontypen. Seit der Einführung im zweiten Quartal 2008 konnten bereits einige der kostspieligen Lizenzen an Firmenkunden verkauft werden.

Im abgelaufenen Quartal erzielte Artificial Life einen Umsatz von 6,6 Mio. \$, was gegenüber der Vorjahresperiode einer Vervierfachung entspricht. Laut Aussagen von Schöneburg hat Artificial Life zudem keine Finanzierungsprobleme zu bewältigen. Trotz attraktiver Aussichten und operativen Erfolgs sind die Risiken einer Investition in Artificial Life allerdings gross. Nachteilig wirkt sich speziell die geringe Marktliquidität aus. Das Unternehmen ist deshalb momentan nicht am Nasdaq gelistet, sondern wird im OTC Bulletin Board gehandelt. **FH**