

Univ.-Prof. Dr. Tobias Kollmann
Lehrstuhl für BWL und Wirtschaftsinformatik,
insb. E-Business und E-Entrepreneurship

Universität Duisburg-Essen, Campus Essen
Universitätsstraße 9, D - 45141 Essen

www.e-entrepreneurship.com

Pressemitteilung

„Mit Werder Bremen ist die Virtual Kicker League komplett“

Alle Vereine der 1. Fußball-Bundesliga kicken nun in der Online-Liga

Essen/Gummersbach, 09.01.07. Werder Bremen schickt seine Fans endlich auch in die Virtual Kicker League! Jetzt ist die Online-Bundesliga der Fans komplett. Alle 18 Bundesligavereine sind dabei. Als letzte Mannschaft starten die Werder Bremen Fans pünktlich zur Rückrunde mit dem Duell gegen Hannover96. Das Duell wird dabei im Internet am elektronischen „Kickertisch“ mit den acht Stangen, den zwei Mannschaften und den farbigen Spielfiguren ausgetragen. Das Ziel: Den Ball mit Hilfe der Maus in das Tor des Gegners schießen – schon fast 38.000 Fans machen mit!

Der „Virtual Kicker“ bringt den Kicker-Tisch ins Internet und das mit zwei Besonderheiten: 1. Die Steuerung erfolgt nur über die „Maus“ (Stangenbewegung) und die „linke Maustaste“ (Schuss) und 2. Das Spiel simuliert eine aktuelle Partie aus der Fußball-Bundesliga und lässt nur „Fan gegen Fan“-Duelle zu. Der Zugang ist über die jeweiligen Webseiten der Vereine möglich. Man spielt also nicht gegen einen Computer, sondern für die eigenen Vereinsfarben gegen „echte“ (Online-)Gegner aus dem jeweils anderen Verein. Unter www.virtual-kicker.de geht es los!

www.e-entrepreneurship.com

Die Idee und die Umsetzung kommt von Prof. Dr. Tobias Kollmann (36) vom Lehrstuhl für E-Business und E-Entrepreneurship der Universität Duisburg-Essen: „*Wir wollten den Fans die Möglichkeit geben, für ihren Verein in einem interaktiven Online-Spiel gegen die Anhänger anderer Clubs anzutreten.*“ Über 700.000 Tore wurden bereits erzielt und in der Spitze fanden einmal in einer logischen Sekunde bis zu 90 Partien gleichzeitig statt. Durchschnittlich sind während des gesamten Spieltages in jeder Minute ca. 300 unterschiedliche Spieler mit dem Game-Server verbunden und beim erfolgreichsten Spiel wurden sagenhafte 8044 Einzelduelle ausgetragen.

Das Spielprinzip der Online-Bundesliga ist einfach und spannend: Jeden Mittwoch um 15:30 ist Anpfiff im virtuellen Stadion der Virtual Kicker League. Dann treffen sich die Fans der Bundesligavereine und spielen die offiziellen Samstagsspiele drei Tage und drei Nächte vorab untereinander aus. Dabei spielt Fan gegen Fan live. Die einzelnen Spielergebnisse der Spielerbegegnungen bestimmen das Tagesergebnis. Nach drei Tagen virtuellen Echtzeitkampf der einzelnen Mannschaften errechnet sich aus dem Gesamtsieg der Tabellenplatz für den jeweiligen Verein. Erste Pokalbegegnungen mit Schalke, Frankfurt und Köln haben ebenfalls bereits stattgefunden. „*Es ist einfach ein Traumstart für uns*“, so Frank Sczepurek von Oberberg Online. Innerhalb kürzester Zeit konnten wir 18 Bundesligisten und fast 38.000 Spieler für dieses völlig neuartige und geniale Spielkonzept gewinnen. „*Der emotionale Ehrgeiz wird geweckt und es macht Spaß seinen Verein auch außerhalb des Stadions zu unterstützen.*“ ergänzt Prof. Dr. Tobias Kollmann von der Uni Duisburg-Essen.

Zeit zum Durchatmen bleibt den Fans von Werder Bremen bis zum Saisonende wohl eher nicht, denn es gibt viel zu tun. Da Werder Bremen und Hannover 96 als letztes die Zusage für die Teilnahme an der Virtual Kicker League gegeben haben und bereits die Vorrunde abgelaufen ist, müssen diese Spiele nun alle nachgeholt werden. Zurzeit steht die Borussia aus Mönchengladbach an der Tabellenspitze. Gefolgt mit wenigen Punkten Abstand von Nürnberg, Schalke und dem HSB. Die Werder-Anhänger haben nun die Möglichkeit die 'Fohlen' zu entthronen.

„Am meisten freut mich die Begeisterung der Spieler und der Zuspruch, den die Virtual Kicker League bei den Fans und den Vereinen erfährt.“, so nochmals Frank Sczepurek von Oberberg Online. Und Prof. Dr. Tobias Kollmann bemerkt abschließend „Es ist uns gelungen die erste Online-Fußball-Liga der Welt auf Basis eines browserbasierten Multiplayer-Actionspiels aufzubauen, bei der das reale Ligageschehen 1:1 in den virtuellen Raum übertragen wird. Wir haben das Zeug zum Kultspiel... Und es ist schön zu sehen, dass dies nicht mechanisch geplant war, sondern sich aus der Begeisterung der Fans heraus ergibt.“

Allgemeine Informationen zum Lehrstuhlinhaber:

Univ.-Prof. Dr. Tobias Kollmann ist Inhaber des Lehrstuhls für BWL und Wirtschaftsinformatik, insb. E-Business und E-Entrepreneurship an der Universität Duisburg-Essen, Campus Essen. Innerhalb der Forschung konzentriert er sich insbesondere auf das Thema "E-Entrepreneurship" und damit auf Fragen rund um die Unternehmensgründung und -entwicklung in der Net Economy. Daneben unterstützt er als aktiver Business Angel junge Unternehmen in diesem Bereich.

Weitere Informationen im Internet:

www.e-entrepreneurship.com

www.virtual-kicker.de

Kontakt:

Univ.-Prof. Dr. Tobias Kollmann
Lehrstuhl für BWL und Wirtschaftsinformatik,
insb. E-Business und E-Entrepreneurship
Universität Duisburg-Essen, Campus Essen
Universitätsstraße 9, D - 45141 Essen
www.e-entrepreneurship.com,
Tel: 0201/183-2884
E-Mail: tobias.kollmann@uni-due.de

Zu Veröffentlichung freigegeben: Essen/Gummersbach, 09. Januar 2007

Bei Veröffentlichung dieser Presse-Info senden Sie uns bitte bei Print-Medien ein Belegexemplar, bei Online-Medien eine E-Mail mit dem entsprechenden Link zu.

Besten Dank.