

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

FC Schalke 04 ist Deutscher Virtual-Kicker-Meister!

Auf dem virtuellen Rasen ist die Online-Bundesliga schon entschieden

Essen, 07.05.07: Mit einem 2:1 Sieg über den 1. FC Nürnberg hat sich der FC Schalke 04 am vergangenen Wochenende die 1. Deutsche Meisterschaft in der Virtual Kicker League gesichert. In dieser Online-Bundesliga spielen inzwischen schon 60.000 VKL-Fans Woche für Woche parallel zum realen Spielplan der 1. Fußball-Bundesliga an einem elektronischen Kicker-Tisch gegeneinander um Tore, Punkte und die Meisterschaft. Alle Vereine der 1. Fußball-Bundesliga nehmen an der Virtual Kicker League teil und unterstützen dieses einzigartige Multiplayer-Echtzeitspiel. Nun haben es die Fans des FC Schalke 04 geschafft und ihren Verein zum 1. Deutschen Virtual-Kicker-Meister geklickt.

Bereits drei Spieltage vor Schluss haben sich die Anhänger des FC Schalke 04, im Gegensatz zur realen Bundesliga, den Meistertitel in der Virtual Kicker League (VKL) schon gesichert. Mit einem Vorsprung von 7 Punkten bei noch 2 ausstehenden Partien liegen die Königsblauen uneinholbar in Führung und können von dem Zweitplatzierten Hamburger SV nicht mehr eingeholt werden. Fast 5000 Fans des S04 aus ganz Deutschland haben an dieser Meisterschaft mitgewirkt, in dem sie mit ihrem PC und ihrer Maus die Tore am elektronischen Kicker-Tisch erzielt haben und über die

www.e-entrepreneurship.com

gesamte Saison eine geschlossene und durchweg starke Teamleistung gezeigt haben. Damit ist der FC Schalke 04 ein ausgesprochen würdiger 1. Deutscher Meister der Virtual Kicker League. Die extra für die VKL geschaffene Meistertrophäe soll dem S04-Management unter Beisein seiner virtuellen Spieler am Ende der Saison überreicht werden.

Bei der Virtual Kicker League (VKL) handelt es sich um ein mit einem browserbasierten Multiplayer-Echtzeitspiel kombiniertes Fanportal, das den Fans der Vereine der ersten deutschen Fußballbundesliga die Möglichkeit bietet, das reale Ligageschehen an einem virtuellen Kickertisch nachzuspielen. Die Begegnungen der Virtual Kicker League begleiten also die realen Spieltage der Fußballbundesliga, wobei die Fans 2x45 Spielsekunden "Mann gegen Mann" gegeneinander antreten. Die Spiele in der Virtual Kicker League beginnen mittwochs und enden samstags. An- und Abpfiff finden jeweils um 15:30 Uhr statt. Jeder Fan darf so oft gegen die Gegner in so vielen Duellen spielen, wie er möchte. Es finden drei Tagesduelle statt, wobei die Tore eines jeden Duells in die Tagesduell-Wertung eingehen. Für ein gewonnenes Tagesduell gibt es einen Punkt. Diese Punkte ergeben zum einen die Gesamtwertung des Spieltags, zum anderen aber auch die Ligawertung. "Der besondere Reiz der Virtual Kicker League ist darin zu sehen, dass die Fans nicht nur passiv das Geschehen auf dem grünen Rasen verfolgen, sondern erstmals für den eigenen Verein selbst aktiv tätig werden können.", so der Prof. Dr. Tobias Kollmann (37) von der Universität Duisburg-Essen, auf dessen Idee die Virtual Kicker League beruht. "Dabei spielt man nicht gegen einen Computer, sondern gegen einen realen Fan des anderen Vereins, was den besonderen Reiz ausmacht.", so der Betreiber und hauptverantwortliche "Ligapäsident" der VKL.

Obwohl die Virtual Kicker League (VKL) erst mit der laufenden Bundesligasaison 06/07 gestartet ist, ist der Erfolg dieser ersten und einzigartigen Online-Bundesliga basierend auf einem Multiplayer-Echtzeitspiel außergewöhnlich. 60.000 Fans haben sich über alle Bundesligavereine hinweg für die VKL registriert und intensiv im Inter-

net für ihren Verein gekämpft. Dabei wurden in der gesamten Saison weit über 1 Mio. Tore insgesamt erzielt und pro Spieltag im Durchschnitt etwa 20.000 Partien über alle 9 Begegnungen hinweg ausgetragen. Dabei fanden in der Spitze rund 400 Partien zeitgleich statt. Ein enormer Zuspruch, der die technische Infrastruktur mehrfach an die Grenzen führte. „Zum Glück konnten wir im Laufe der Saison starke Partner wie Adobe und QSC gewinnen, welche uns hervorragend mit Technik und Software unterstützten. Somit dürften wir mit einer ganz neuen Qualität in die nächste Saison starten.“ so Frank Sczepurek (42), Geschäftsführer von Oberberg Online, dem technischen Mitbetreiber der Virtual Kicker League.

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, 07. Mai 2007 – 12:00 Uhr

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.