

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

Virtual Kicker League hebt mit 100.000 Spielern ab!

Alle 36 Profivereine der 1. und 2. Bundesliga machen mit – VKL-Ligapokal gestartet

Essen/Gummersbach 01.03.08: Die Virtual Kicker League durchbricht als Online-Bundesliga der Fans die 100.000 Spieler-Marke und startet die Rückrunde sehr erfolgreich mit allen Vereinen der 1. und 2. Bundesliga. Mit 3,4 Mio. Page Impressions und 72 Mio. Hits war der Februar der bislang erfolgreichste Monat für das noch junge Fanportal. Für zusätzliche Spannung sorgte dabei der Ligapokal, der erstmalig angeboten wurde und spannende Duelle zwischen Erst- und Zweitligisten in der 1. Runde geboten hat. Viele Vereine bestätigten schon jetzt die Teilnahme für die kommende Saison.

„Wir freuen uns sehr, dass wir zusammen mit den Vereinen und den Fans diese einzigartige Online-Bundesliga quasi als Experiment aufbauen durften. Die Ergebnisse zeigen, dass sich die Arbeit und der Glaube an die Idee gelohnt hat.“, so der Präsident der Virtual Kicker League (VKL) Prof. Dr. Tobias Kollmann von der Universität Duisburg-Essen. Und weiter: „Es bleiben zwar noch viele technische und inhaltliche Herausforderungen, aber wir sind auf einem guten Weg und die Fans akzeptieren, dass so innovative Projekte ohne Kapital im Hintergrund nicht über Nacht entstehen und zudem auch die tolle Fan-Community mit im Vordergrund steht.“

www.e-entrepreneurship.com

Als neues Angebot startete im Februar erstmals der VKL-Ligapokal, der neben der Meisterschaft mit einer eigenen realen Trophäe für Spannung bei den Fans sorgten. Während sich die VKL-Meisterschaft ja bekanntlich an dem realen Spielplan der Bundesliga orientiert, wurden die Partien in der 1. Runde im VKL-Ligapokal unabhängig vom DFB-Pokal gelöst. In der ersten Runde im VKL-Pokal traten dabei nur 1. Liga-Clubs gegen 2. Liga-Clubs an. Spannung war und ist in diesem Wettbewerb garantiert.

„Kick Deinen Club zum Sieg, in der Virtual Kicker League!“, so lautet das Motto der inzwischen bundesweit bekannten Online-Bundesliga, an der alle 18 Vereine der 1. Bundesliga und 16 Vereine der 2. Bundesliga teilnehmen. „Bei der Virtual Kicker League (VKL) handelt es sich um ein mit einem browserbasierten Multiplayer-Echtzeitspiel kombiniertes Fanportal.“ erklärt Frank Sczepurek der Geschäftsführer von Oberberg Online, die für die technische Umsetzung verantwortlich zeichnen. Der „Virtual Kicker“ bringt den klassischen 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. „Man spielt also nicht gegen einen Computer, sondern für die eigenen Vereinsfarben gegen „echte“ (Online-)Gegner aus dem jeweils anderen Verein.“ unterstreicht Frank Sczepurek die Besonderheit der Online-Bundesliga. Die Ergebnisse des „virtuellen Kicks“ haben Auswirkungen auf die Tabelle in der Virtual Kicker League. Premiumsponsor der VKL in der Saison 2007/2008 ist „Das Telefonbuch“. Inzwischen sind über 100.000 Spieler in der VKL registriert. Der technologische Aufbau und die technische Betreuung der VKL erfolgt durch den Online-Spezialisten Oberberg Online aus Gummersbach.

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, 01. März 2008 – 10:00 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.