

Frank Sczepurek, Geschäftsführer
Oberberg-Online Informationssysteme GmbH
Agentur für Mediendesign
Kommunikationsdienstleistungen

Alte Rathausstraße 2-4, D-51643 Gummersbach

www.oberberg.net

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



VfL Bochum ist Herbstmeister in der Virtual Kicker League!

Ungeschlagen in der Hinrunde an der Spitze der Online-Bundesliga

Essen, 17.12.07: Der „Pott“ kocht: Der VfL Bochum ist Herbstmeister in der Virtual Kicker League! In der zweiten Saison der Online-Fußball-Bundesliga können die Fans der Bochumer mit einer makellosen Statistik aufwarten: 17 Spiele, 17 Siege, keine Niederlagen. Können die Schalker, die in der ersten Saison virtueller Meister wurden, die acht Punkte Rückstand noch aufholen? Derzeit liegen die Gelsenkirchener mit ihrer Leistung auf Platz 3. Wenn die Gesetze der realen Liga auch in der Virtual Kicker League gelten, stehen die Chancen für die Bochumer recht gut, wenn da nicht die Hessen aus Frankfurt wären. Die Eintracht, mit nur 3 Punkten Rückstand auf Platz 2, meldet ebenfalls Ansprüche auf den Meistertitel an. Die Leistung der Bochumer ist um so höher zu bewerten, wenn man weiß, dass sich „nur“ knapp mehr als 1600 Fans gegen über 5000 Fans der Frankfurter (Platz 2) durchsetzen konnten.

Jetzt darf orakelt werden: Kann der Herbstmeister Bochum auch virtueller Meister werden? In der 40-jährigen Geschichte der realen Fußballbundesliga konnte der Herbstmeister bereits 25 Mal am Ende der Saison den Pokal in den Händen halten. Gelten diese Gesetze auch in der virtuellen Fußball-Liga? Die Rückrunde in der virtuellen Fußballbundesliga wird also wieder spannend. 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 und zweiten 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 "Mann gegen Mann" gegeneinander antreten. Die VKL ist ein Gemeinschaftsprojekt von Oberberg-Online und der Universität Duisburg-Essen unter der Leitung von Prof. Dr. Kollmann.

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.

Im Sommer 2007 ist die VKL in die zweite Saison gegangen und konnte knapp 50% mehr Spieler verzeichnen. Während am Ende der ersten Spielperiode 60.000 Fans begeistert ihre Vereine unterstützten, sind es zur Herbstmeisterschaft in diesem Jahr bereits knapp 90.000 Fans geworden, Tendenz steigend. Unter der Bezeichnung „Virtual Kicker League sponsored by DasTelefonbuch“ tritt der Verzeichnisanbieter nun als exklusiver Hauptsponsor in der 2. Saison dieser virtuellen Kickerliga auf. Während der aktuellen Spielsaison erfolgen alle Werbe- und Kommunikationsmaßnahmen dementsprechend unter dem Hinweis auf DasTelefonbuch als exklusivem Hauptsponsor.

Die herausragenden Neuerungen in der zweiten Saison sind die offizielle Teilnahme von fast allen Vereinen der 2. deutschen Fußball-Bundesliga sowie die Weiterentwicklung der Spiel-Engine. Die Virtual Kicker League wird von vielen Seiten unterstützt, ohne die ein Betrieb nicht möglich wäre. Hierzu gehören Firmen wie die QSC AG aus Köln, die der VKL mehrere Server

kostenlos zur Verfügung gestellt hat. Auch die Firma Adobe Systems GmbH aus München steht der VKL mit ihrem neuen Flash Media Server zur Seite und ermöglichte so die technische Weiterentwicklung zu.

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, 17. Dezember 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.