

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



Die Virtual Kicker League startet in die nächste Saison!

Neue Saison – Neuer Online-Kicker – Neue 2. Bundesliga

Essen, 06.08.07: In dieser Woche startet nicht nur die Fußball-Bundesliga, sondern auch in der Online-Bundesliga der Virtual Kicker League wird wieder mit der Maus um Tore, Punkte und Meisterschaft gekämpft. Nachdem sich der FC Schalke 04 in der vergangenen Saison die erste deutsche Virtual Kicker-Meisterschaft gesichert hatte, verspricht es auch in der zweiten Saison mit inzwischen über 65.000 Fans sehr spannend zu werden. Dabei überrascht die Virtual Kicker League mit zahlreichen Neuheiten: Neben der vollständigen 1. Bundesliga, geht nun auch erstmals die 2. Bundesliga an dem vollkommen neuen virtuellen Kickertisch an den Start!

„**Kick Deinen Club zum Sieg, in der Virtual Kicker League!**“, so lautet das Motto der inzwischen bundesweit bekannten Online-Bundesliga, an der die Vereine der 1. und nun erstmals auch 2. Bundesliga teilnehmen. 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. Die Ergebnisse des „virtuellen Kicks“ haben Auswirkungen auf die Tabelle in der Virtual Kicker League.

Bei der **Virtual Kicker League (VKL)** handelt es sich um ein mit einem browserbasierten **Multiplayer-Echtzeitspiel** kombiniertes Fanportal. Die Begegnungen der VKL begleiten die realen Spieltage der Fußballbundesliga, wobei die Fans "Mann gegen Mann" gegeneinander antreten. Die Spiele in der VKL beginnen mittwochs und enden samstags. 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. Dabei spielt man nicht gegen einen Computer, sondern gegen einen realen Fan des anderen Vereins, was den besonderen Reiz ausmacht. Die Virtual Kicker League wird von **allen Vereinen der 1. Fußball-Bundesliga** durch ihre Teilnahme unterstützt. Zudem geht in dieser Saison **erstmals auch die 2. Fußball-Bundesliga** mit 10 Vereinen an den Start.

65.000 Fans haben sich in der letzten Saison über alle Bundesligavereine hinweg für die VKL registriert und intensiv im Internet 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. Die Idee und die organisatorische Umsetzung kommt von Prof. Dr. Tobias Kollmann (36) vom Lehrstuhl für E-Business und E-Entrepreneurship der Universität Duisburg-Essen: *„Wir geben den Fans die Möglichkeit, für ihren Verein in einem interaktiven Online-Spiel live gegen die Anhänger anderer Clubs anzutreten. Daraus ist etwas Einzigartiges entstanden: Eine echte Online-Bundesliga bei der die Fans die Ergebnisse auf dem virtuellen Rasen bestimmen.“*

Dabei kann die Virtual Kicker League zur neuen Saison mit zahlreichen Neuerungen aufwarten: *„Wir haben einen neuen virtuellen Kickertisch im Einsatz, der einen ruckelfreien Spielspass verspricht“*, so Frank Sczepurek von Oberberg Online, dem Internet-Spezialisten aus Gummersbach, der für die technische Umsetzung verantwortlich ist. Ferner gibt es einen komplett neuen Warteraum, der neben dem bekannten Chat nun auch **Liveergebnisse** und die Möglichkeit zu **Einzelherausforderungen** bietet. *„Zudem haben wir eine Möglichkeit*

eingrichtet, um mit Bild und Ton zu jedem Zeitpunkt Mitteilungen des VKL-Teams zu übertragen.", so Sczepurek weiter. Zusätzlich wird ein **Zuschauermodus** angeboten, mit dem man sich andere laufende Spiele auch bildlich live ansehen kann.

Im weiteren Verlauf sind für die nächsten Wochen noch weitere spannende neue Features in der VKL geplant. "Die Fans können gespannt sein, was hier noch alles möglich wird", so nochmals der Ligapäsident Tobias Kollmann. "Die tolle Spielidee und das einzigartige Zusammenspiel zwischen uns und den Bundesligavereinen mit deren Fans macht die VKL so besonders." Das soll auch in der neuen Saison unter Beweis gestellt werden. Die Virtual Kicker League wird dabei 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 einem ruckelfreien Spielspass. **Premiumsponsor der VKL** in der kommenden Saison 2007/2008 ist die **Telefonbuch-Servicegesellschaft mbH** aus Frankfurt/M. bzw. Köln mit der Marke „Das Telefonbuch“.

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, 06. August 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.