

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 boomt

75.000 Fans spielen bereits in der Online-Bundesliga

Essen, 04.09.07: *Mit dem Beginn der neuen Saison hat es auch einen Schub bei den registrierten Usern in der Virtual Kicker League gegeben. In der Virtual Kicker League spielen die Fans aller 18 Vereine der 1. Bundesliga und 13 der 2. Bundesliga parallel zum realen Spielplan an einem elektronischen Kickertisch in Echtzeit um Tore, Punkte und Meisterschaft. Alleine in den ersten 14 Tagen der neuen Saison konnten über 12.000 Neuanmeldungen beobachtet werden. Eine beeindruckende Zahl, mit der die 75.000 Spielermarke in der VKL durchbrochen wurde. Jetzt haben zwei Vereine auch erstmals die individuelle 10.000-Spielermarke geknackt. Es sind der FC Bayern München und Borussia Dortmund. Beide Vereine haben in etwa gleichzeitig am 3. Spieltag diese Zahl erreicht. Sie stehen dabei mit deutlichem Abstand an der Spitze der Anmeldeleiste in der 1. VKL-Liga:*

Der 3. Spieltag war der bislang der erfolgreichste in der VKL: Der Ligabetrieb läuft im Moment im Durchschnitt mit über 200 stets wechselnden Spielern im Dauerbetrieb und mit bis zu 320 in der Spitze. Diese Werte sind deutlich über dem Niveau der letzten 5 Spieltage der vergangenen Saison. Der 3. Spieltag war dabei in der Beteiligung der Spieler am erfolgreichsten in der noch jungen VKL-Geschichte. **"65.000 Tore wurden geschossen!** In allen Spielen der 1. und 2. Liga kämpften die Spieler, in teils sehr ausgeglichenen und spannenden

www.e-entrepreneurship.com

Partien, um die Punkte. Dabei konnten insgesamt **fast 5 Millionen Hits an drei Tagen** auf unserer Webseite gemessen werden." freut sich Prof. Dr. Tobias Kollmann (37) von der Universität Duisburg-Essen, der zugleich auch der Präsident der Virtual Kicker League ist. Und das trotz eines Unfalls bei Bauarbeiten, wodurch ein Glasfasernetz beschädigt wurde und mehrere Stunden einen externen Knotenpunkt zum VKL-Server blockierte.

Die **VKL-Community wächst und wächst** und neben dem eigentlichen Spiel, nimmt auch die vereinsbezogene aber auch -übergreifende Kommunikation zwischen den Spielern einen immer höheren Stellenwert ein. Der besondere Zusammenschluss der Spieler aller Vereine auf einer Plattform ist ein besonderes Merkmal der VKL. Fast **10.000 Einträge in das Forum und fast ebenso viele Photos in der Stadiogalerie** seit Bestehen der VKL belegen das. Und diese Gemeinschaft wird immer realer, wie die Gründung des **1. (realen) VKL-Fan-Clubs für Borussia Dortmund** mit offizieller Anmeldung beim Verein zeigt. Auch die zahlreichen (zum Teil vereinsübergreifenden) Treffen von VKL-Spielern vor und im Stadion sind genau so ein Beleg hierfür, wie die Teilnahme bei den realen Hallenfußball-Turnieren der VKL. "Die VKL ist also auch ein Gemeinschaftsprodukt der Fans und unser Motto heißt nicht umsonst: Ihr seid die VKL! Die VKL ist auch das, was ihr draus macht!", so der Ligapäsident Tobias Kollmann weiter.

"Die VKL ist eine enorme technische Herausforderung, bei dem Spieler bundesweit und zum Teil schon weltweit in Echtzeit gegeneinander spielen. Die **Koordination der Spieldaten im Millisekunden-Bereich** ist dabei nicht nur von den VKL-Servern abhängig, sondern auch von den Zugangswegen, d.h. Knotenpunkten im Internet.", so Frank Sczepurek von Oberberg Online, dem Internet-Spezialisten aus Gummersbach, der für die technische Umsetzung verantwortlich ist. Der Bodenzustand des virtuellen Rasens ist also variabel und dadurch sind aufkommende Platzfehler nicht zu vermeiden. Die Spieler haben dies aber weitgehend akzeptiert und kämpfen trotzdem für ihren Verein um die Deutsche Virtual Kicker-Meisterschaft in der 1. Liga und den Titel in der 2. Liga. Natürlich geht hier unsere Spielentwicklung, aber auch die des Internets allgemein ständig weiter!

Die Meistertrophäe der Virtual Kicker League wurde inzwischen offiziell an den **1. Deutschen Virtual Kicker-Meister**, den **FC Schalke 04** überreicht. Die Übergabe an den Ma-

nager des Vereins, Andreas Müller, erfolgte im Vorfeld des 130. Pflichtspielderbys gegen Borussia Dortmund in der ausverkauften Veltins-Arena auf dem (realen) grünen Rasen.

Zur Zukunft der VKL äußert sich nochmals Ligapäsident Kollmann "Die nächsten Schritte der Entwicklung sind die Komplettierung der 2. Liga, der Livespielmodus, bei dem sich Spieler die VKL-Begegnungen andere Partien in Echtzeit ansehen können und die Eröffnung des **VKL-Fanshops**, bei dem es für die Fans eine kleine Auswahl an VKL-Artikel (z.B. VKL-Caps, -Fahnen, -Tassen) geben soll."

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, 04. September 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.