

**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](http://www.e-entrepreneurship.com)**

---

## **Pressemitteilung**

---

### **Borussia Dortmund ist Deutscher Virtual-Kicker-Pokalsieger!**

#### ***Die Fans des BVB sichern sich den virtuellen „Pott“***

*Essen, 02.06.08: Borussia Dortmund hat den erstmals ausgespielten Ligapokal in der Virtual Kicker League ([www.virtual-kicker.de](http://www.virtual-kicker.de)) gewonnen. In dieser Online-Bundesliga spielen inzwischen schon über 100.000 Fans der Bundesligavereine Woche für Woche parallel zum realen Spielplan an einem elektronischen Kicker-Tisch gegeneinander um Tore, Punkte, Meisterschaft und Pokalsieg. Alle Vereine der 1. und der 2. Bundesliga nehmen an der Virtual Kicker League teil und unterstützen dieses einzigartige Multi-player-Echtzeitspiel. Nun haben es die Fans des BVB geschafft und für ihren Verein, analog zum realen DFB-Pokal, den Virtual-Kicker-Ligapokal gesichert. Im klassischen KO-Verfahren traten hierzu alle Bundesligavereine an und die schwarz-gelben Kicker setzten sich im Endspiel gegen den Karlsruher SC durch.*

Gibt es für Fans eine Möglichkeit dem eigenen Verein einen Meistertitel oder einen Pokalsieg zu erspielen? Ja, denn in der Virtual Kicker League ([www.virtual-kicker.de](http://www.virtual-kicker.de)) sind es die Fans, die über Sieg und Niederlage entscheiden und die Anhänger von Borussia Dortmund waren in dem erstmals ausgespielten Pokalwettbewerb nicht zu schlagen. Nach Siegen gegen St. Pauli, Hannover 96, MSV Duisburg, Bayer Leverkusen und den VfL Bochum, setzte sich der BVB auch in einem hochklassigen Endspiel

**[www.e-entrepreneurship.com](http://www.e-entrepreneurship.com)**

gegen den Karlsruher SC durch. *„Anders als im Ligabetrieb kommt es bei dem KO-Modus im Ligapokal ja auf jedes einzelne Spiel an und da zeigten die Fans von Borussia Dortmund die stärksten Nerven.“* freut sich Prof. Dr. Tobias Kollmann von der Universität Duisburg-Essen, der zugleich auch Erfinder und der Präsident der Virtual Kicker League ist. Über 12.000 Fans des BVB aus ganz Deutschland haben sich registriert und an diesem Pokalsieg mitgewirkt, in dem sie mit ihrem PC und ihrer Maus die Tore am elektronischen Kickertisch erzielt haben und über den gesamten Wettbewerb eine geschlossene und durchweg starke Teamleistung gezeigt haben. *„Dabei lauten die Namen der siegreichen Spieler nicht Frei, Kringe oder Tinga, sondern BVBmarv, Revenge, derchilene oder polotolo.“* so Kollmann mit dem Hinweis auf die erfolgreichsten Online-Spieler aus Dortmund weiter. *„Ich denke es war ein verdienter, wenn auch glücklicher Sieg. Ich möchte dem Team des KSC danken, für das unglaublich fair gespielte Finale!“* so auch der Spieler *Stuttgarth*, der zugleich Forenadmin des BVB ist.

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. Das Portal, umgesetzt vom Spezialisten für Online-Spiele der Firma Oberberg Online ([www.oberberg-online.de](http://www.oberberg-online.de)) aus Gummersbach, existiert seit Beginn der Bundesligasaison 2006/2007 und verzeichnet derzeit schon über 100.000 Spieler. Die Begegnungen der Virtual Kicker League begleiten die realen Spieltage der Fußballbundesliga, wobei die Fans "Mann gegen Mann" gegeneinander antreten. *„Die Besonderheit der Virtual Kicker League ist die Kombination aus Flash-basiertem Browserspiel und der Notwendigkeit der Echtzeitkommunikation zwischen den beiden Spielern.“* so der Geschäftsführer Frank Sczepurek von Oberberg-Online. Die Virtual Kicker League verkörpert einen der ersten im deutschsprachigen Web verfügbaren Repräsentanten dieser Art von auf Rich Internet-Technologien basierenden Spielen. An der VKL nehmen alle 18 Vereine der 1. Bundesliga und alle 18 Vereine der 2. Bundesliga teil.

**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](http://www.e-entrepreneurship.com),  
Tel: 0201/183-2884  
E-Mail: [tobias.kollmann@uni-due.de](mailto:tobias.kollmann@uni-due.de)

**Zu Veröffentlichung freigegeben: Essen, 02. Juni 2008 – 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.