

– PRESSEMITTEILUNG –
ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG FREIGEgeben

weblin auf der Games Convention 2007: Avatare für Browsergames

Hamburg, 09. August 2007 – Weblin, die Social-Software des Hamburger Unternehmen zweitgeist, präsentiert sich auf der Games Convention 2007 mit cleveren Anwendungen für Browsergames. Die weblin-Avatare bieten für Online-Spiele, wie Online Fußballmanager, Ogame oder Travian, eine intelligente Ergänzung: Die Spieler können effizient und direkt miteinander kommunizieren und sich so besser organisieren oder Transfers aushandeln. Weblin und das Unternehmen zweitgeist befinden sich auf der Games Convention am Stand der Stadt Hamburg in Halle 1, H51 und als Partner von Gamesload /Deutsche Telekom in Halle 2.0 – Stand E01.

Bisher musste man entweder ausgelagerte Foren und Chaträume verwenden oder viel Zeit beim Versenden von privaten Nachrichten und dem Warten auf Antworten investieren – für viele Gelegenheitsspieler von Browsergames eine zu hohe Hürde. Weblin bietet dafür eine clevere Lösung: Die Avatar-Software kann auf den Webseiten der Browsergames so verwendet werden, dass ein Spieler automatisch in einen Chatraum gelangt, in dem er seine Teamkollegen oder die Manager aus seiner Liga trifft. Man sieht mit der neuen Unterstützung nicht mehr alle Spieler, die sich auf der Homepage befinden, sondern beispielsweise nur die Manager aus der eigenen Liga, der eigenen Gilde oder den Chat für den Transferraum. Der Betreiber des Spiels muss an seiner Website dafür nicht einmal etwas verändern.

Neueinsteiger finden so schnell Anschluss an mögliche Partner für Allianzen. Experten können direkt auf der Website ihren Status überwachen, während sie mit anderen Veteranen die Lage besprechen. Dazu kann jeder Spieler eigenständig neue Passwort geschützte Räume eröffnen, ohne sich mit vielen Schritten und Eingaben das bisher oft verwendete IRC Programm einzurichten und dort ständig zwischen Chat und Spiel umzuschalten. IRC ist für viele neue Spieler bekanntermaßen schwer zu verstehen. Weblin ist dank seiner intuitiven und visuell ansprechenden Benutzeroberfläche einfach zu begreifen und lässt sich komfortabel im gleichen Browserfenster wie das Spiel steuern.

Für die Betreiber der Browsergames erhöht sich damit neben der Zufriedenheit der Spieler auch deren Verweildauer auf der Homepage des Games. Nutzer verbringen zwischendurch weniger Zeit auf ausgelagerten Fan-Foren. Für die Spieler selbst ist der Vorteil noch größer, denn wenn man eine Fanpage besucht, muss man sich nicht neu in dem zugehörigen Forum einloggen. Man kann weiterhin über weblin kommunizieren. Genauso verhält es sich, falls man in mehreren Browsergames aktiv ist, man wechselt dank weblin nur die Website und ist sofort mit seinen Freunden aus dem anderen Spiel vernetzt.

Weblin zeigt, wie web 2.0 und Browsergames in Zukunft Hand in Hand die Mehrwerte für User steigern.



Weblin ist eine Technologie der Hamburger zweitgeist GmbH und ermöglicht innovative Kommunikationsformen. Gleichgesinnte Menschen begegnen sich schnell und unkompliziert im Internet: Jeder Benutzer wird durch ein persönliches virtuelles Ebenbild, seinem weblin, auf der aktuell besuchten Webseite für andere sichtbar, die sich gleichzeitig dort aufhalten. Der anonyme Raum des World Wide Web wird lebendig, anschaulich und zum Ort einfacher und direkter Kommunikation: Ein Klick genügt, um ein Gespräch mit einem anderen Avatar zu beginnen. Weblin funktioniert auf allen Webseiten, auch auf YouTube, google, ebay und studiVZ – und bringt damit Menschen mit gleichen Vorlieben, Interessen und Bedürfnissen zusammen. Das Netz wird zum Treffpunkt.

Über weblin:

Die Hamburger zweitgeist GmbH wurde im Juni 2006 gegründet. Zweitgeist bietet das Produkt weblin zum kostenlosen Download an. Das Programm wurde vom Land Baden-Württemberg mit dem "Innovationspreis Web 2.0", als Leuchtturmprojekt des High-Tech Gründerfonds und mit dem Sonderpreis des Landes Baden-Württemberg „CyberOne Award 2007“ ausgezeichnet. Die Social Software weblin macht Menschen auf Webseiten sichtbar und ermöglicht die webseiten-übergreifende Kommunikation. Sie bringt Menschen mit gleichen Interessen zusammen. Business 2.0 nahm weblin kürzlich in die Liste der 31 vielversprechendsten nicht U.S.-amerikanischen Web 2.0 Seiten auf. zweitgeist kooperiert auf der Plattform weblin mit Communities, indem es die Marketingwirkung der Communities vergrößert. Zu den ersten Kooperationspartnern gehören Windows Live Messenger Deutschland, IBM und die italienische Automarke Lancia. Weitere Informationen und kostenloser Download auf <http://www.weblin.com>

Weitere Informationen erhalten Sie bei:

Marchsreiter Communications

Dieter Marchsreiter / Jens Quentin / Philipp Dennert / Ilka Knittel

Tel.: 089-51919942

Fax: 089-520339393

dm@marchsreiter.com

jq@marchsreiter.com

pd@marchsreiter.com

ik@marchsreiter.com

www.marchsreiter.com