

16.05.2007 - 08:09 Uhr

Wirecard Bank: Die erste deutsche Bank in Second Life

Berlin, München / Grasbrunn (ots) -

Ab sofort präsentiert sich die Wirecard Bank AG als erste deutsche Bank mit einer Filiale in der virtuellen 3D-Onlinewelt Second Life®. Die Wirecard Bank AG ist damit international als siebente Bank "aus der realen Welt" im virtuellen Universum von Linden Lab® vertreten.

Als erster deutscher Finanzdienstleister engagiert sich die Wirecard Bank AG nun mit einer eigenen Filiale in der 3D-Onlinewelt Second Life. In der virtuellen Welt stehen den Kunden speziell geschulte Servicemitarbeiter der Wirecard Bank zur Verfügung. Die Kundenberater sind durch Avatare in der Filiale vertreten und beantworten Fragen zu den Produkten und Dienstleistungen der Wirecard Bank. Zudem ist über Second Life der Zugriff auf die Bezahldienste von Wirecard möglich. Interaktive Entertainment-Aktionen runden das Angebot der Wirecard Bank auf der eigenen Insel in Second Life ab.

Die Wirecard AG sieht das Engagement in Second Life dabei nicht als isolierten Schritt, sondern verfolgt ein strategisches Gesamtkonzept. So positioniert sich der Zahlungs- und Finanzdienstleister im boomenden Markt der Online-Spiele auch in Entropia Universe der MindArk PE AB, eine virtuelle Welt mit über 580.000 Mitgliedern und einem jährlichen Handelsvolumen von über 360 Millionen U.S. Dollar. Hier besteht nicht nur die Möglichkeit innerhalb von Entropia Universe virtuelle Gegenstände oder Grundstücke zu erwerben, sondern demnächst auch online eine weitere virtuelle Filiale der Wirecard Bank zu besuchen.

"Die intelligente Verbindung von Technologie- und Bankdienstleistungen ist ein Anspruch, für den die Wirecard Bank AG von Anfang an steht. Um diese strategische Positionierung im Markt zu stärken, ist das Engagement in Second Life für uns ein logischer Schritt", erläutert Burkhard Ley, Finanzvorstand der Wirecard AG und Wirecard Bank AG, die Eröffnung der virtuellen Filiale.

Virtuelle Welten erleben derzeit ein rasantes Wachstum. Laut einer Schätzung des deutschen IT-Verbands Bitkom wuchs allein der Umsatz mit Online-Spielen 2006 gegenüber dem Vorjahr um ein gutes Drittel auf 3,4 Milliarden Euro. In fünf Jahren soll das weltweite Marktvolumen auf rund zehn Milliarden Euro steigen. Mit weltweit über sechs Millionen Mitgliedern und einem Handelsvolumen von rund 1,5 Millionen U.S. Dollar täglich zählt Second Life zu den am schnellsten wachsenden virtuellen Welten im Internet.

<http://slurl.com/secondlife/Wirecard/128/128/0>

Gerne stellen wir Ihnen weiteres Bildmaterial zur Verfügung.

Pressekontakt:

Pressekontakt:

Wirecard AG
PR&IR Office
Iris Stöckl
Bretonischer Ring 4
D-85630 Grasbrunn
Tel.: +49 (0) 89 4424 0424
Fax: +49 (0) 89 4424 0524
E-Mail: iris.stoeckl@wirecard.com

Internet: www.wirecard.de

Über Wirecard:

Die Wirecard AG ist einer der führenden internationalen Anbieter für elektronische Zahlungssysteme und Risikomanagement. Das Unternehmen bietet seinen Kunden eine Vielzahl nationaler und globaler Zahlungsoptionen sowie Branchen- und Länderspezifisches Risikomanagement zur Minimierung von Forderungsausfällen. Die Wirecard Bank AG ist Principal Member von VISA, MasterCard Europe, JCB International und ergänzt das Leistungsportfolio. Die Wirecard Software-Plattform wird weltweit von über 7.000 Unternehmen, darunter dba, Gulf Air, HSE24 und QVC genutzt. Die Wirecard AG ist an der Frankfurter Wertpapierbörse notiert (TecDAX, ISIN DE0007472060, WDI). www.wirecardbank.de - www.wirecard.de

Second Life® and Linden Lab® sind eingetragene Warenzeichen von Linden Research, Inc., USA.

Weitere Informationen unter:

<http://secondlife.com/corporate/trademark/>

Entropia Universe ist eingetragenes Warenzeichen von MindArk PE AB, Schweden.

Weitere Informationen unter: www.entropiauniverse.com oder www.mindark.com

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100011879/100533285> abgerufen werden.