



11.09.2009 - 14:31 Uhr

Weltweites Monopoly-Online Spiel sprengt Internet-Server

Dreieich (ots) -

Der Start des weltweiten größten Monopoly-Spiels auf www.MonopolyCityStreets.com am 9. September übertraf mit über 1,7 Millionen Anmeldungen in den ersten Stunden nach dem Online-Start alle Erwartungen des Spielwarenkonzerns Hasbro und führte bereits kurz nach dem Online-Start zu verlängerten Ladezeiten oder Zugangsproblemen beim Aufruf des Spieleportals. Auf den bekannten GoogleMaps Karten können Spieler weltweit reale Straßenzüge kaufen, Gebäude errichten und Miete kassieren. Das größte virtuelle Monopoly-Spiel aller Zeiten findet so immensen Zuspruch in der weltweiten Internetgemeinde, dass die aktuellen Zugriffszahlen die optimistischen Prognosen bereits um mehr als das Dreifache übertreffen und die technischen Kapazitäten überlastet sind. "Das Monopoly Team hat die ursprüngliche Serverkapazität bereits verdreifacht und arbeitet weiter mit Hochdruck an der Ausweitung der Kapazitäten, um der weltweiten Monopoly-Fangemeinde schnellstmöglich einen reibungslosen Zugriff auf die Seite zu ermöglichen", kommentierte Rafaela Hartenstein, Pressesmanagerin von Hasbro Deutschland. Nach Angaben des zuständigen Projektmanagements in England und Amerika wird weiterhin Tag und Nacht an der Seite gearbeitet, so dass in den nächsten Tagen mit einem störungsfreieren Zugriff auf die Seite und schnelleren Ladezeiten zu rechnen ist.

Auf der Internetadresse www.MonopolyCityStreets.com können Spieler weltweit reale Straßen auf den bekannten GoogleMaps Karten kaufen, dort Wohngebäude, Wolkenkratzer und andere Gebäude platzieren. Das Spielfeld ist der gesamte Globus und Spieler kassieren täglich Miete, wenn sie etwa auf dem Berliner Ku'damm oder auf der Düsseldorfer Prachtmeile Kö Gebäude errichten. Diese städteplanerischen Neubaumaßnahmen werden in der Applikation GoogleEarth sogar in die Satelliten-Ansichten des realen Straßenbildes eingebettet. Insgesamt stehen den virtuellen Immobilienhain 27 verschiedene Gebäude vom modernen Wolkenkratzer bis zum historischen Schlossturm zur Verfügung. Je teurer die Baukosten für das Objekt, umso höher fallen die täglichen Mieteinnahmen aus, die mit jedem log-in ausbezahlt werden. Der internationalen Konkurrenz können die Spieler den Aufstieg zum Immobilien-Mogul erschweren, indem sie so genannte "Stör-Gebäude" auf deren Straßen platzieren und damit den Wert des Baulandes reduzieren. Hier stehen den spielerischen Städteplanern Mülldeponien, Gefängnisse, und Kohlekraftwerke zur Verfügung. Das Online-Spiel läuft bis mindestens Ende Januar 2010.

Pressekontakt:

Pressebüro Hasbro Deutschland;
Jörg Mutz
Jeschenko MedienAgentur Köln GmbH
Eugen-Langen-Straße 25, 50968 Köln
Telefon: 0221 / 30 99-137; Mobil: 0152 / 29 49 2456
E-Mail: j.mutz@jeschenko.de

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100014304/100589742> abgerufen werden.