

LIBERADO PARA PUBLICAÇÃO

FÃS DO CLUB PENGUIN PODEM AJUDAR CRIANÇAS DO MUNDO TODO JOGANDO ONLINE

3^a Coins for Change começa no dia 11 de dezembro

Kelowna, Canadá, 7 de dezembro de 2009 – As crianças que brincam no mundo virtual coberto de neve do Club Penguin (www.clubpenguin.com/pt/) podem dedicar seu tempo online à uma boa causa neste final de ano, graças a um programa inovador de doações que começa esta semana.

A terceira campanha anual Coins for Change, que vai de 11 a 21 de dezembro de 2009, permite que os jogadores do Club Penguin doem as moedas virtuais que ganham nos jogos online para apoiar uma causa que considerem importante.

Os jogadores podem escolher entre ajudar crianças doentes, crianças carentes e o meio ambiente. Ao final da campanha, as doações servem como votos para determinar como será dividida uma contribuição de US\$1 milhão. Essa grande doação ajuda a financiar projetos conduzidos em parceria com organizações do mundo inteiro escolhidas pela Disney Online Studios do Canadá.

"Desde que lançamos a Coins for Change em 2007, ficamos impressionados com a paixão dos nossos jogadores por participar desse programa e fazer sua parte para construir um mundo melhor," diz Lane Merrifield, um dos co-fundadores do Club Penguin e vice-presidente executivo da Disney Online Studios do Canadá e da Disney Online. "Hoje, com milhões de crianças e famílias em mais de 190 países visitando o Club Penguin em inglês, português, francês e espanhol, acredito que nosso público irá abraçar como nunca a oportunidade de fazer a diferença com a campanha Coins for Change."

Os jogadores podem doar suas moedas virtuais em vários lugares da ilha do Club Penguin. Pela primeira vez, este ano também será possível levar uma cabine de doação para dentro de seu iglu virtual e fazer festas para arrecadar fundos com seus amigos pinguins, ou então assistir a shows beneficentes no Farol. Além disso, a campanha deste ano inclui sugestões de iniciativas das próprias crianças para ajudar sua comunidade.





"Com tantas crianças do mundo inteiro jogando Club Penguin, queremos continuar encorajando esse sentimento de comunidade online e offline, e fazê-las pensar sobre seu papel como cidadãos globais com o poder de ajudar os outros, tanto em sua comunidade como no mundo todo," complementa Merrifield.

O Club Penguin é um dos mundos virtuais infantis que mais crescem no mundo, e construiu uma reputação como ambiente online seguro que proporciona diversão para as crianças e tranquilidade para os pais. Uma sofisticada tecnologia de filtro de palavras e moderadores ao vivo monitoram o bate-papo e as atividades no site, trabalhando para prevenir a divulgação de informações pessoais ou inapropriadas.

O Club Penguin é gratuito para jogar, mas certas vantagens como acesso mais fácil, participação em festas exclusivas e a possibilidade de personalizar o pinguim e seu iglu requerem uma assinatura.

Sobre o Club Penguin

O Club Penguin (www.clubpenguin.com/pt/), uma divisão da Disney Online, é um dos mundos virtuais infantis que mais crescem no mundo. O Club Penguin trabalha para manter um ambiente de entretenimento online seguro e divertido, por meio de sofisticados filtros de palavras e moderadores. O mundo virual do Club Penguin não contém anúncios publicitários de terceiros e pode ser jogado gratuitamente, embora uma assinatura dê acesso a outras atividades no site, que tornam a experiência ainda mais divertida. A sede do Club Penguin fica em Kelowna, no Canadá, e o site pode ser acessado em inglês, português, francês e inglês.

Sobre a Disney Online

A Disney Online (www.Disney.com ou digite MOBILE para DISNEY), uma unidade da Disney Interactive Media Group, produz o melhor em entretenimento na internet para crianças e toda a família. Lançado em 1996, Disney.com é o portal online para todos os produtos da marca Disney, fornecendo acesso e informações sobre filmes, viagens, programas de TV, jogos, celular, música, compras e eventos ao vivo que levam a marca Disney.

Para mais informações, entre em contato com:

media@clubpenguin.com