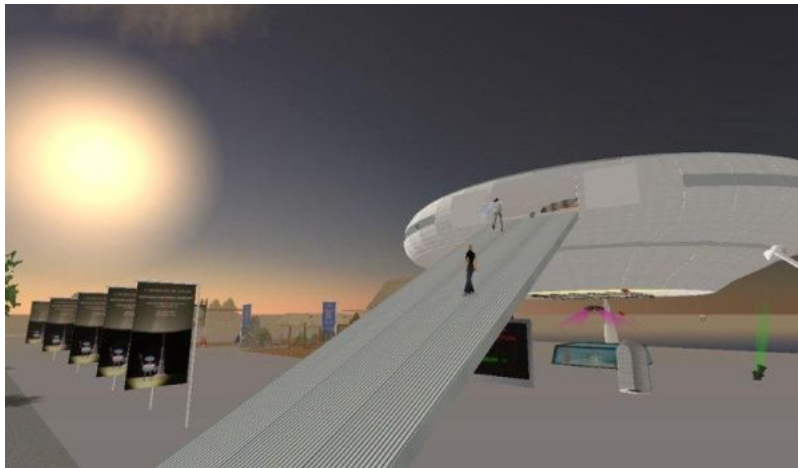


KONNEX eröffnet Raumschiff in Second Life

11.10.2007, 10:17 | Werbung, Consulting, Marktforschung

Pressemitteilung von: *KONNEX Agentur für Medienkommunikation*
Presseagentur: *Complecta GmbH - Agentur für Text und Konzept*



Die Einweihung des KONNEX-Raumschiffs in Second Life.

Die Mediaagentur KONNEX startet ins „Zweite Leben“: Mit der Einweihung eines virtuellen Raumschiffs auf der 3D-Plattform „Second Life“ beginnt für die Agentur aus Winterthur und ihre Kunden ein neues Zeitalter der Online-Kommunikation. Der virtuelle Meeting-Place in Second Life (SL) wurde nun offiziell mit zahlreichen Gästen aus der Branche feierlich eingeweiht.

Es ist 18.30 Uhr, Swissplanet in Second Life: Die Crew-Captains Flasher Bechir und Ramses Meriman (alias Ronny Schmid und Peter Döbeli, Mitinhaber der KONNEX) begrüßen auf dem neuen Raumschiff die ersten Gäste zur grossen Eröffnungsparty. In einem extra hergerichteten Styling-Corner können sich die Partyleute kostenlos für den Event mit Kleidern und Accessoires einkleiden. An der Bar auf dem Festgelände unter dem Raumschiff gibt es Champagner und andere Getränke. Einige Avatare nippen schon genüsslich an ihren Gläsern. Im Laufe des Abends finden etwa rund 30 Avatare den Weg zu KONNEX.

Viele sind der Einladung gefolgt, die sie von der Mediaagentur aus Winterthur bekommen haben. „Für diejenigen, die noch gar keinen Avatar hatten und noch nie in Second Life waren, haben wir extra einen Charakter entworfen. So konnten alle an unserer virtuellen Party teilnehmen, auch wenn sie noch keine SL-Erfahrung hatten“, so Atja Lundquist (alias Monica Jäggi, Mitinhaberin KONNEX). Und weiter: „Wir sind sehr zufrieden mit der Eröffnungsparty. Der Event hat uns gezeigt, dass wir damit eine neue Dimension der Kommunikation mit unseren Kunden oder Partnern nutzen können.“

Die Idee mit dem Raumschiff ist entstanden, weil KONNEX vor zwei Jahren einen „intergalaktischen Mitarbeiter“ für die Website kreiert hat, der die Besucher durch den Internetauftritt führt. Diese Idee hat KONNEX nun im Second Life weitergezogen. „Konni, so heisst der kleine Ausserirdische, landet mit seinem Raumschiff auf SL und begrüsst die Besucher. Während er ihnen ein Getränk anbietet, informiert er uns darüber, dass wir Besuch in SL haben, damit wir den Besucher persönlich begrüessen können“, erklärt Flasher Bechir (Ronny Schmid, Mitinhaber KONNEX) das Konzept.

Die Kommunikationsbranche trifft sich bei KONNEX

Zu den Gästen der Party zählen nicht nur illustre SL-Bekanntheiten wie Pedro Fabre, Zubina McMillan und Ayam Bing, sondern auch zahlreiche Namen, die im richtigen Leben (= Real Life) wohl mehr zu sagen haben, als in SL. So feierten unter anderem Verlagsleiter, Journalisten und Mediaprofis sowie Kunden und Partner von KONNEX die Raumschiff-

Eröffnung. „Für einige war dieser Event der erste Kontakt mit Second Life. Für uns stand dabei zuerst einmal das spielerische Element im Vordergrund – die Leute sollten Spass haben, diese neue Welt zu entdecken. Kommunikation muss ja nicht immer ernst sein. Dieses Ziel haben wir erreicht: Die Gäste haben sich nach einer kurzen Gewöhnungsphase ganz ungezwungen verhalten und über dies und das kommuniziert“, erzählt Ramses Meriman.

KONNEX forciert Engagement in Second Life

Das neue Raumschiff ist für die Mediagentur nicht einfach nur Spielerei. KONNEX verfolgt eine klare Strategie in Second Life und will in den nächsten Monaten sein Engagement weiter ausbauen. Ramses Meriman beschreibt seine Strategie so: „Wir haben uns sehr intensiv mit dieser Plattform beschäftigt und das Potential analysiert. Wir können zum Beispiel jetzt schon Werberaum in SL buchen und können unseren Kunden in verschiedener Hinsicht einen Mehrwert bieten.

Unser Ziel ist es, die Kunden aus dem realen Leben bei ihren Projekten in SL begleiten zu können. Sie sollen von unserem Know-how und unserem guten Netzwerk in Second Life profitieren können. Wir sind überzeugt, dass das dreidimensionale Internet früher oder später zum Standard wird. Aus diesem Grund wollen wir von Anfang an dabei sein und diese virtuelle Welt mitgestalten.“ KONNEX ist bereits einen Auftrag für die Umsetzung eines SL-Projekts und mehrere Anfragen zu diesem Thema.

Kurz vor 24.00 Uhr verabschieden sich die letzten Gäste und loggen sich aus. „Es war fast wie bei einer richtigen Party: Es wurde viel geredet, getrunken, gelacht und mit dem einen oder anderen konnte man auch ein bisschen mehr als nur Small-Talk betreiben. Ich bin sicher, dass sich auch unter den Gästen einige interessante Bekanntschaften gebildet haben“, sagt Ramses und loggt sich ebenfalls aus. Bis zum nächsten Mal in Second Life.

Hier geht's zum KONNEX-Raumschiff in Second Life:
<http://slurl.com/secondlife/Swiss%20Planet/218/190/22>

Second Life

Second Life ist eine Internet-3D-Infrastruktur der Firma LindenLabs. Sie bietet Benutzern die Möglichkeit, virtuelle Welten zu gestalten. In dieser Welt können Menschen interagieren, spielen, Handel betreiben und anderweitig kommunizieren. Das seit 2003 verfügbare System hat inzwischen mehr als neun Millionen registrierte Nutzer, von denen rund um die Uhr durchschnittlich zwischen 15'000 und 50'000 das System aktiv nutzen.

KONNEX AG für Medienkommunikation

Garnmarkt 1
Postfach
8401 Winterthur

Telefon: +41 (0)52 209 03 50
Telefax: +41 (0)52 209 03 55

Portrait

KONNEX ist eine Inhaber geführte Agentur und wird dies auch bleiben. Nur durch persönliche Beratung und den direkten Kontakt zu unseren Kunden können wir optimale Strategien erarbeiten und umsetzen. Die Grösse von KONNEX wird durch die Kapazität der Agenturgründer bestimmt. Als maximale Ausbaugrösse haben wir zehn Personen definiert. Unser Ziel ist nicht ein quantitatives Wachstum, sondern die Nähe zu unseren Kunden.

News-ID: 163583 • Views: 2326 (Stand: 05.05.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/163583/KONNEX-eroeffnet-Raumschiff-in-Second-Life.html>