

## Das Ende des Second Life Magazines - Hintergründe und Analyse

29.07.2008, 17:25 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Virtual World Info*

---

Bastian Brübach, Inhaber des Verlages Runway Verlag GmbH, hatte zum 27.06.2008 den Insolvenzantrag des Unternehmens gestellt.

Informationen zufolge besitzt Herr Brübach rund 78 Sims in der virtuellen 3D-Welt Second Life, was einem geschätzten Marktwert von 30.000 bis 60.000 Euro entspricht.

Eine weitere der zahlreichen Präsenzen des Bendorfer Unternehmers ist das SLM.fm - ein Radiosender. Jene ist nun laut Impressum auf eine andere Firma übergegangen, gleichwohl sie bisher ebenfalls der Runway Verlag GmbH zugeschrieben war.

Auch die ehemalige Webpräsenz des Second Life Magazines ist nunmehr auf diese Firma übertragen worden, die Redex Softwareinvestment Ltd.

Das Unternehmen des Runway Verlages hatte im November 2007 das erste Printmagazin aus der Sparte Lifestyle in und um Second Life publiziert, hernach mit Vertriebsproblemen zu kämpfen, Gehälter nicht bezahlt und die liebevoll bezeichneten Abonanten verprellt. Telefonische Nachfragen waren wegen Nichtannahme größtenteils nicht möglich.

Eine Demonstration in Second Life bei einer Veranstaltung des Radio-Senders SLM.fm, zu welcher zahlreiche Ex-Autoren des Magazines, und auch einige Abonnenten erschienen waren, endete mit einem überraschenden Ergebnis. Mats Gunawan (SL-Name), ehemaliger stellvertretender Chefredakteur des SLM - Das Second Life Magazin, äußerte sich zur Demo: "Wir haben gehofft, den Verleger über das Hausradio seiner Zweiten Welt direkt zu erreichen und ihm so klarmachen zu können, dass die Community auf ein Statement aus dem Verlag wartet..." Abschließend kündigte der bekannte Moderator und DJ Kay Binder seine Tätigkeit mit dem SLM.fm auf.

Virtual World Info ist den Details nach gegangen, hat sie analysiert und ein exklusives Video der Kündigung Binders nach der Demo veröffentlicht.

### Portrait

Virtual World Info präsentiert tagtäglich News, Basis- und Hintergrundwissen zu virtuellen Welten. Mitgestaltet wird das Projekt von erfahrenen Autoren und Reportern, die in den Communitys auch mit einem Avatar präsent sind. Darüber hinaus veröffentlicht VWI verschiedene Magazine innerhalb von Second Life und als PDF-Dokumente im Internet, zum Teil auch als Auftragsarbeiten virtueller Firmen.

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/230287/Das-Ende-des-Second-Life-Magazines-Hintergruende-und-Analyse.html>