Mittellanger Pressetext

**connect your world**

**Ein Schritt in eine neue Realität**

*Der Trend zur Virtual Reality wird immer stärker. Das Grazer Start-up e.com ist auf diesen Zug aufgesprungen und präsentiert mit connect das erste VR-fähige soziale Netzwerk der Welt. Zusätzlich bietet die für Smartphones, Tablets und Computer optimierte App zahlreiche weitere spannende Funktionen, etwa Chats und Videotelefonie, In-App-Games, virtuelle Haustiere und eine Multimedia-Schnittstelle für News aus aller Welt. Und: Die App ist kostenlos und dank End-to-end-Verschlüsselung absolut datensicher.*

Rund zwei Jahre arbeiteten e.com-Gründer Michael Schöggl und sein Team an dieser völlig neuen Form eines sozialen Netzwerks – nun hofft man auf große Erfolge bei für Juli geplanten Kickstarter-Kampagne. „Da unser Geschäftsmodell nicht auf den Verkauf von Daten abzielt, sondern sich durch freiwilliges Product Placement finanziert, wahrt connect die Privatsphäre jedes Users“, erklärt Michael Schöggl. Dennoch kann die App mit ihren Funktionen problemlos mit anderen sozialen Netzwerken mithalten: Möglich sind z. B. Chats, das Versenden von Fotos, Videos, Gifs und Stickern sowie Video- und Internettelefonie. „Viele Leute möchten anfangs nicht in ein neues soziales Netzwerk wechseln, da sie dort noch keine Kontakte antreffen. Doch auch dieses Problem haben wir gelöst“, so Michael Schöggl: Durch den integrierten Multi-Messenger werden in connect Nachrichten aus anderen Nachrichtendiensten wie dem Facebook-Messenger sowie Mails und SMS gebündelt. So kann jeder neue User in connect sofort auf seine bestehende Kontaktliste zugreifen und mit allen Freunden kommunizieren – und das auch noch übersichtlich in einer einzigen App zusammengefasst.

**Ich bau mir meine Welt**

Aufgrund seiner intuitiven Bedienung richtet sich connect an alle Altersklassen. Die App ist als eine Art virtuelles Wohnzimmer aufgebaut, in dem sich selbsterklärende Gegenstände befinden. So steht die Kamera am Schreibtisch beispielsweise für die Fotofunktion, das Adressbuch für die Kontaktliste und der Kugelschreiber für Nachrichten. „Die Benutzeroberfläche ist nach einem Baukastenprinzip vollständig individualisierbar – jeder kann sich connect genau so einrichten, wie er es gerne hätte“, beschreibt Michael Schöggl die Idee. Mit VR-Brille lässt sich das virtuelle Loft vollständig in 3D erleben, doch auch eine 2D-Version und eine Basis-Version, bei der kein Loft, sondern lediglich die Schreibtischoberfläche zu sehen ist, sind möglich. „So können wir sicherstellen, dass jeder User mit seinem virtuellen Zuhause zufrieden ist und sich nicht über unnötige Funktionen oder eine komplizierte Bedienung ärgern muss“, fasst Michael Schöggl zusammen.

**Nach dem eigenen Geschmack**

Die Individualisierbarkeit der App geht sogar noch einen Schritt weiter: Wer mag, kann sein virtuelles Loft mit eigenen Bildern oder Kunstwerken schmücken. Auch die Einrichtung bleibt dem User überlassen – und hier kommt die Finanzierung der App ins Spiel. Geplant sind Kooperationen mit Unternehmen, die ihre realen Produkte als 3D-Modelle zur Verfügung stellen. Mit diesen Produkten können die User dann nach Lust und Laune ihr eigenes Loft gestalten. Michael Schöggl: „Keinem User wird ein bestimmtes Produkt aufgedrängt – jeder kann selbst entscheiden, womit er sich im virtuellen Zuhause wohlfühlt.“ Ein zweites Finanzierungsstandbein werden In-App-Käufe für Zusatzfunktionen oder kleinere Spiele sein – denn die App wird auf jeden Fall kostenlos bleiben.

**Ein treuer Begleiter**

Ein Beispiel für einen solchen In-App-Kauf ist das virtuelle Haustier. Ein Ei ist um 1,– Euro erhältlich; nach einiger Zeit schlüpft daraus ein Küken oder auch ein selteneres Tier wie z. B. ein Krokodil oder eine Schildkröte. Das virtuelle Haustier passt sich dem Verhalten seines Besitzers an: Wird es zu oft getadelt, wird es scheu; wird es zu viel gefüttert, wird es dick. Mit etwas Mühe und Ausdauer lässt sich der digitale Begleiter aber sogar dressieren.

**Medien aus aller Welt**

Für all jene, die sich für Nachrichten aus aller Welt interessieren, ist die Medienschnittstelle erwähnenswert: Verschiedene nationale und internationale Bücher, Zeitschriften, Radio- bzw. Fernsehsender und Internet-Medien stehen hier dem User u. a. zur Verfügung und können übersichtlich durchsucht bzw. nach bestimmten Artikeln oder Schlagzeilen gefiltert werden. Auch das Streamen von Sendungen, Serien und Filmen ist in connect möglich.

„Wir freuen uns darauf, der Welt endlich zeigen zu können, dass auch ein kleines Land wie Österreich eine Vorreiterrolle bei sozialen Netzwerken und Virtual Reality einnehmen kann“, so Michael Schöggl abschließend. Denn schließlich bräuchte es nur zwei Voraussetzungen, um selbst gegen die mächtigste Konkurrenz bestehen zu können: eine große Vision und viele Menschen, die daran glauben.