

## **Virtuelles Clubbing auf Facebook**

**Clubbox verbindet erstmals Social Gaming mit Music Sharing – Neues Spiel des Berliner Start-ups Basilbox**

Wer auf Facebook nicht länger Kartoffeln züchten und Fische füttern will, kann jetzt auf Clubbings gehen. Nonstop! In Clubbox, dem ersten Social Game des jungen Unternehmens Basilbox aus Berlin, schlüpft der User in die Rolle eines Clubbesitzers. Ziel: den angesagtesten Club der Facebook-Sphäre aufbauen.

### **Clubbox – Das Social Game**

Clubbox spielt im Jahr 2081, als die Zentralregierung alle Clubbings verbietet. Die Spieler lassen die trostlose Erde in einem Raumschiff hinter sich, um den ultimativen Partyplaneten Clubbox zu erreichen. Das Raumschiff fungiert dabei als Club und wird vom Spieler mit DJ Pulten, Dancefloors, Bars, Visual Screens und Laserlichtern ausgestattet. Über einen Teleporter betreten partywütige Aliens den Club, um zu feiern. Die Aliens stammen von verschiedenen Planeten und unterscheiden sich in Aussehen und Eigenschaften.

Damit die Stimmung im Club steigt, muss sich der Spieler um die Clubbesucher kümmern und den Club managen: Getränke auffüllen, Freunde als Barkeeper und Türsteher einstellen, aggressive Aliens rauswerfen, Lichteffekte abfeuern, Getränke servieren und vieles mehr.

### **Clubbox – Die Musikplattform**

Wie im echten Clubleben spielt die Musik auch in Clubbox eine wesentliche Rolle und bildet den Mittelpunkt des Spielerlebnisses. Mit einem integrierten Music Player, der auf YouTube zugreift, kann jeder seine Lieblingsmusik abspielen. Diese Funktion gewinnt besonders durch den Clubbesuch an Bedeutung: Spieler können mit ihrem selbst erstellten Avatar von einem Club zum nächsten ziehen. Erstmals in einem Social Game gibt es die Möglichkeit, sich von den Mitspielern nicht nur visuell abzuheben, sondern auch akustisch. Dabei sind dem Spieler keine Grenzen gesetzt – vom Techno-Club über die Hip-Hop-Party bis zum Rockschuppen ist alles denkbar. Außerdem können Tracks auch direkt an andere verschickt werden. DJs und Musiker haben so die Möglichkeit, ihre eigene Musik über Clubbox anderen spielerisch näher zu bringen. Clubbox ist somit nicht nur Social Game, sondern auch Musiktäuschbörse im Web 2.0.

### **Clubbox – Die Kommunikationsplattform**

Neben dem Clubmanagement hat vor allem die soziale Interaktion, das gemeinsame Feiern mit Freunden und das Kennenlernen neuer Leute eine große Bedeutung. Während des Clubbesuchs kann man andere auf Getränke einladen, den Dancefloor stürmen, flirten oder sich Nachrichten schicken. „Clubbox soll Freunde noch stärker miteinander verbinden. Zurzeit ist diese Kommunikation noch asynchron, schon bald wird man sich aber auf Clubbox live mit allen die gerade online sind verabreden, unterhalten, gemeinsam Musik hören und Party machen können!“ gibt Gründer Andreas Erker einen Ausblick auf die Zukunft von Clubbox.



Die Idee zu diesem Szenario kam den Gründern in einer Clubnacht im Herzen Berlins. Den drei von der dortigen Clubszene überwältigten Österreichern war schnell klar: Ein Berlin ohne Clubs – nicht auszudenken. Doch was wäre, wenn eine Regierung plötzlich alle Clubs zusperren und verbieten würde? „Die Berliner würden auch ohne Clubs Party machen“, ist Gründer Philipp Budiman überzeugt.

Clubbox ist unter <http://apps.facebook.com/clubbox> direkt abzurufen und kostenfrei nutzbar. Alternativ ist Clubbox auch über die Website [www.basilbox.com](http://www.basilbox.com) erreichbar.

### **Über Basilbox**

Basilbox ist ein junges Start-up aus Berlin und entwickelt seit März 2011 Social Games. Das erste Spiel Clubbox ist nun auf Facebook erhältlich. Die drei Gründer stammen aus Österreich und haben das „Silicon Valley Europas“ als ihren Unternehmensstandort gewählt. Die Vision: Freunde mit Social Games noch stärker vernetzen und durch die Verschmelzung von Fiktion und Realität langfristigen Spielspaß garantieren.

### **Pressekontakt**

Andreas Erker | Basilbox GmbH | Gleimstr. 42 | 10437 Berlin  
[press@basilbox.com](mailto:press@basilbox.com) | [www.basilbox.com](http://www.basilbox.com)