



## MEDIENINFORMATION

Bonn, 20. April 2022

### Telekom Electronic Beats launcht virtuelle Welt „Beatland“ auf Roblox



- Metaverse-Experience von Telekom Electronic Beats mit Club, Kino und Plattenladen ab heute auf [Roblox](#)
- DJ Boris Brejcha legt vom 22. bis 24. April als Avatar im Club auf
- Animationskunst von u.a. Jack Sachs, Haein Kim und Aleksandra Bokova
- Deutsche Telekom weltweit erste Telco auf Roblox

---

Telekom Electronic Beats (TEB) betritt erneut das Metaverse und eröffnet heute das virtuelle Club-Erlebnis „Beatland“ auf der Online-Plattform Roblox. Damit ist die Telekom das weltweit erste Telekommunikationsunternehmen mit einem Metaverse-Erlebnis auf Roblox. Das wird gebührend gefeiert: DJ und



Produzent Boris Brejcha spielt vom 22. bis 24. April mehrere Gigs im virtuellen Club. Neben dem Club können User\*innen einen Plattenladen entdecken und im Kino animierte Kurzfilme ausgewählter Künstler\*innen anschauen.

### **Live Events im Metaverse**

„Im Bereich Clubbing verschmelzen heute Realität und Metaebene. Wir alle streben nach neuen Technologien und Innovationen in der Clubkultur“, so Brejcha. Ich freue mich sehr darauf, mein Set als Avatar im Metaverse 'Beatland' von Telekom Electronic Beats zu spielen und mit der Community zu interagieren“. Als einer der wegweisendsten DJs der Welt hat Boris Brejcha ein eigenes, brandneues Tanzmusik-Genre „Hi-Tech Minimal“ geschaffen und wurde kürzlich von Tech-Mogul Elon Musk zu einem Auftritt in Berlin eingeladen. Brejcha, der sein eigenes Dance Music Label Fckng Serious 2015 ins Leben gerufen hat, tourte bereits durch die ganze Welt und trat unter anderem auf dem Tomorrowland für die französischen DJ Streaming Pioniere Cercle auf und spielte im Ushuaia und Hi auf Ibiza. Der DJ ist außerdem regelmäßig in den DJ Mag Top 100 vertreten.

Die Welt von „Beatland“ wurde von The Gang aus Schweden, einem der weltweit führenden Roblox Creator Studios, in Zusammenarbeit mit dem Art Direction und Design Studio Yukiko aus Berlin und Animationskünstler Jack Sachs entwickelt. Um die Sicherheit der User in der virtuellen Umgebung zu gewährleisten, hat das Team eng mit der [FSM](#) (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter) zusammengearbeitet. So bringt das Metaverse-Erlebnis junge Menschen aus aller Welt zusammen, um Musikkultur auf völlig neue Art zu erleben.

### **Interaktion und Gamification**

Ob spielen, tanzen oder arbeiten – im „Beatland“ können User in Rollenspielen aktiv am Geschehen teilnehmen. Als Avatare können sie in Mini-Games verschiedene Nightlife-Jobs innerhalb der Welt durchlaufen, wie zum Beispiel: Record Store Manager, Promoter oder Club Bouncer. Die passenden Outfits für



die Avatare und zahlreiche Digitalitems („Verch“) können im Plattenladen und im Telekom Shop mit den erspielten Beat Coins, eine virtuelle Währung, die man für das Abschließen verschiedener Aufgaben in „Beatland“ bekommt, erstanden werden. Die Erlöse fließen direkt in den Ausbau des „Beatland“-Erlebnis. Das Kino zeigt animierte Kurzfilme von Haein Kim und Aleksandra Bokova zu gesellschaftlich relevanten Themen.

„Mit TEB bewegen wir uns seit über 20 Jahren an der Schnittstelle von Kultur und Technologie. Und ich bin sehr stolz, dass es uns gelingt, Schritt zu halten mit der Dynamik kreativer Industrien und dabei den Initialcharakter des Programms behalten. Eine der spannendsten Innovationen derzeit ist sicherlich das Metaverse und der wiederentdeckte Trend zu Avataren und dem virtuellen Musikerlebnis“, erklärt Wolfgang Kampbartold, VP International Market Communications bei der Deutschen Telekom. „Zusammen mit einem großartigen Kreativteam ist eine einzigartige virtuelle Musikwelt auf Roblox entstanden, die wir auch in Zukunft für weitere Clubevents als Ergänzung zu unserem realen Programm nutzen möchten. Ich bin sehr gespannt, wie das Publikum unseren virtuellen Club belebt und freue mich auf dieses neue Erlebnis.“

„Beatland“ Trailer: <https://youtu.be/N7kJph0cEJQ>

Bildmaterial und Trailer stehen zum Download unter diesem [Link](#) bereit.

Im neuen Telekom Electronic Beats [Podcast](#) (ab 21. April, 12:00 Uhr) sprechen Boris Brejcha und Medienkünstler Christian Mio Loclair über digitale Realitäten, Avatare und das Metaverse.

**Deutsche Telekom AG**  
Corporate Communications

**Tel.:** 0228 181 – 49494

**E-Mail:** [medien@telekom.de](mailto:medien@telekom.de)

Weitere Informationen für Medienvertreter:

[www.telekom.com](http://www.telekom.com)

[www.electronicbeats.net](http://www.electronicbeats.net)



[www.instagram.com/electronicbeats](https://www.instagram.com/electronicbeats)

**Über die Deutsche Telekom:** <https://www.telekom.com/konzernprofil>

**Über Telekom Electronic Beats**

Telekom Electronic Beats geht seit dem Jahr 2000 als europaweites Musikprogramm eine tiefgreifende Symbiose mit Musik, Design, Kunst, Fashion und neuen Technologien ein. Kaum eine andere Markeninitiative hat die Musikkultur so nachhaltig begleitet und geprägt. Im Fokus stehen Web3-Experiences, Streamings, audio-visuelle Inhalte sowie Live-Veranstaltungen.