



Game-Changer für Gbanga

Mixed-reality Game aus der Schweiz jetzt mit käuflichen In-Game-Items

Berlin/Zürich, 05.April 2011: Nur wenige Wochen nach dem letzten Update präsentieren die Schweizer Spiele-Entwickler der Millform AG weitere Neuerungen für das ortsbasierte Smartphone-Game Gbanga. Spieler können nun innerhalb der Spielwelt Gegenstände kaufen um die eigene Spielstärke und die der Mafia Famiglia zu steigern.

Gbanga kombiniert eine riesige Mafia-Schnitzeljagd mit typischen Funktionen sozialer Netzwerke. Ziel des Location Based Games ist es, so viele reale Orte und Spielzellen wie möglich für den eigenen virtuellen Mafiaclan zu übernehmen. Ist die gegnerische Famiglia zu stark, gelingt die Übernahme ohne Hilfsmittel nicht. Mit dem Einsatz der neuen Items kann auf unterschiedliche Weise die eigene Stärke erhöht werden. Durch das Absetzen des „Police Megaphone“ wird beispielsweise die Übernahme einer Zelle garantiert. Nach sechs Stunden war bereits der erste „Welteroberungs-Satellit“, mit 79€ teuerstes In-Game-Item des App-Stores, verkauft, der die Übernahme von 450 Zellen auf einen Schlag ermöglicht.

„Einige Items und Power-Ups sind natürlich auch mit einem gewissen Augenzwinkern zu verstehen, so wie die ganze Story von Gbanga Famiglia,“ erklärt Matthias Sala, Geschäftsführer der Millform AG. Bereits in der ersten Woche registrierten die Schweizer hunderte Item-Verkäufe. Bestseller ist das „Police Megaphone“, mit dem die Spieler virtuelle Polizisten bestechen können und somit eine Übernahmegarantie erwirken. „Bouncer“, der Meister Proper der Gbanga-Welt, räumt im Namen der Famiglia kräftig in den Mafia-Zellen auf und macht sie so uneinnehmbar. Das hochfrequente „Respec’ Da Bass“-Stereosystem ist so laut, dass Spieler zehn Zellen zugleich übernehmen können. Außerdem bietet die „Mafia Villa“ Gbanga-Spielern den ersten virtuellen In-Game-Wohnsitz im zeitlosen Mafiosi-Stil.

Mit den käuflichen Spielgegenständen bringt die Millform AG Gbanga Famiglia auf einen neuen Weg. So will das Unternehmen weder mit ungewollter Werbung noch mit überhöhten App-Preisen Spieler abschrecken. Stattdessen sollen mit dem Verkauf der witzigen virtuellen Gegenstände Vorteile für Unternehmen und Spieler gleichermaßen entstehen. Dementsprechend wurden die Items mit Fokus auf Spielspaß entwickelt. Die Preise der virtuellen Spielgegenstände bewegen sich zwischen 0,99€ und 79,99€.

Über die Millform AG

Gbanga ist ein innovatives Schweizer Start-Up und macht aus herkömmlichen Mobiltelefonen interaktive Unterhaltungsgeräte. Nominiert für INTERNET WORLD Business-Idee, IMGGA Award, Best of Swiss Web Award 2010 und den Swiss IT Award leistet Gbanga Pionierarbeit bei ortsbezogenen Spielen und im mobilen Unterhaltungsmarketing.

Medienkontakt - Sabine Weyel – T +49 (0)30 27 59 59 73 11 – mail@tonka-pr.com