



## Über Gbanga

"Stell Dir eine Stadt vor, in der Graffiti nicht illegal ist. Eine Stadt in der alle sprayen, was immer sie mögen; wo jede Strasse voll ist mit Millionen von Farben und winzigen Notizen; wo das Warten an der Bushaltestelle nie Langweilig wird. Eine Stadt, die sich anfühlt wie eine Party, in der jeder willkommen ist [...]. Stell' Dir eine Stadt wie diese vor und lehne an keine Wand mehr – sie ist nass"

–Banksy



Was der Graffitikünstler *Banksy* in seinem Zitat beschreibt, ist auch Gbanga's Vision. Überall wo man geht und steht, gibt es etwas zu erleben, zu entdecken und zu spielen. Wir von Gbanga verbinden die reale Welt mit der virtuellen und heben so Grenzen auf. Das Handy dient als Schlüssel zu der Plattform, die sich wie ein Schleier über die ganze Stadt legt. Wir möchten unterhalten und Informationen mit Spass vermitteln. Es soll immer wieder eine Überraschung sein, was in der nächsten Gbanga Zelle zu entdecken sein wird. Gbanga verbindet die Einwohner der Stadt. Auf der Karte sieht man, wer sich in der Nähe aufhält.

Warum nicht dem Anderen eine Nachricht schicken und ihn zu einem Spiel herausfordern? Oder auf einen Kaffee einladen?

Gbanga bringt Menschen zum Lachen, erzählt ihnen Geschichten, lässt sie Schnitzeljagden erleben, bringt Spieler in Kontakt mit anderen Spielern in ihrer Umgebung, lässt sie Rätsel über ihre Stadt lösen, wird zur Tauschplattform virtueller Elefanten oder lässt sie im Parcouring gegeneinander antreten. Es gibt in der Stadt der Zukunft keine Grenzen - *tagging* ist ausdrücklich erwünscht.

Die Stadt wird zugepflastert sein von bunten Flaggen, Gbangoos, Nachrichten, Stickern und Games. Virtuell versteht sich. Nur die Spieler - die sind echt.





## Und wie funktioniert das nun?

### Ich sehe was, was Du nicht siehst

Mixed reality social gaming - Gbanga verbindet auf dem Handy die echte und virtuelle Welt. Mit Gbanga entdeckt der Spieler virtuelle Gegenstände, die sich überall in den Gbanga Zellen verstecken. Mit Gbanga entdeckt man seine Stadt wie nie zuvor und erlebt immer wieder neue spannende Geschichten.

### Alle zusammen

Soziales Netzwerk - Gbanga ist darauf ausgelegt, dass viele Spieler gleichzeitig spielen. Man kann andere Spieler in der Umgebung auf dem Handydisplay sehen und mit ihnen kommunizieren. Gesammelte virtuelle Gegenstände können untereinander getauscht werden. Natürlich macht es besonderen Spass, gegnerischen Famiglias die eroberten Gebäude wieder abzugeben. Seine Erfolge kann man in Echtzeit auf Facebook und Twitter mitteilen.

### I like to move it, move it...

Die Gbanga-Spieler benutzen ihr Mobiltelefon als Tor in eine virtuelle Welt. Zwischen der virtuellen und der realen Welt gibt es verschiedene Verbindungspunkte: Das Spiel ist abhängig vom jeweiligen Aufenthaltsort des Spielers. Indem dieser sich in der echten Welt bewegt, wechselt der Spieler auch seinen virtuellen Standort.

### Anna und Paul – die grosse Liebe durch Gbanga

Gbanga funktioniert in Echtzeit. Die Spieler wissen stets, wenn sich ein anderer Spieler in der Nähe befindet und können ihn/sie via In-Game Chat kontaktieren. Auf der Website sind die Spielaktionen sichtbar. Sie werden in Echtzeit auf einer Landkarte dargestellt.

### Unsere User sind uns nicht egal!

Gbanga ist offen für neue Inhalte. Mit Hilfe der Puppetmaster API können User selbst die Spiele programmieren, die ihrer Meinung nach noch fehlen. Für Java und Lua steht ein Quest Developer Kit (QDK) zur Verfügung.

### Erzähl' mir mehr davon

Gbanga kann eine Vielzahl von Abenteuern auf der Plattform hosten. Die Spieler können wählen, an welchen Abenteuern sie teilnehmen möchten. Man kann beispielsweise sowohl an einer Schnitzeljagd teilnehmen und gleichzeitig nach wertvollen Mafia Items aus „Gbanga Famiglia“ suchen.

### Gegen Monokultur – Gbanga für alle

Gbanga richtet sich an alle: Für das iPhone ist Gbanga bereits als App im iTunes Store verfügbar. Eine HTML5-Version für alle Mobiltelefone und Smartphones ist in Entwicklung. Gbanga selbst ist kostenlos, der Spieler benötigt allerdings eine Internetverbindung auf seinem Handy.





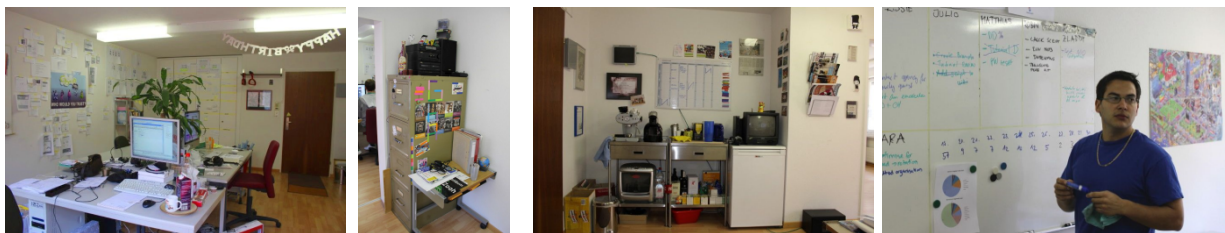
## Smile as you go - ortsabhängige Spiele und Location-Based Services (LBS)

Location-based services erfreuen sich im Zuge der wachsenden Verbreitung des mobilen Internets immer grösserer Beliebtheit. Mobile *Check-Ins* in Orte, wo man sich gerade aufhält und die Mitteilung via *Social Networks*, erlebt derzeit einen Boom. Hierzu trägt auch die rasende Verbreitung von internetfähigen Smartphones und insbesondere des iPhones bei.

Gbanga hat diesen Trend erkannt und positioniert sich zwischen einem sozialen Netzwerk mit Messenger Service und einem Game. Die Kombination ist bisher einzigartig und swiss made. Das Thema location based gaming ist bereits viel diskutiert, wie beispielsweise in der NY Times ([Link zum Artikel](#)). Es kommt uns darauf an, den User permanent auf seinen gewohnten Wegen zu unterhalten und ihm immer neue Möglichkeiten zur Interaktion mit seiner Umwelt zu geben.

## Das Gbanga Headquarter

Gbanga ist ein innovatives, junges Schweizer Start-Up und macht aus herkömmlichen Mobiltelefonen interaktive Unterhaltungsgeräte. International ausgezeichnet, leistet Gbanga Pionierarbeit bei ortsbezogenen Spielen und im Unterhaltungsmarketing. Mehr Informationen auf [www.gbanga.com](http://www.gbanga.com).



Photos von [startwerk.ch](http://startwerk.ch)





## Meilensteine

### 2012

Gbanga's Werbe-App für Die Mobiliar gewinnt den Swiss App of the Year 2012-Preis.

Apple-Reseller DataQuest und das Hotel Stoos sind die ersten Geschäftskunden, die im Spiel Gbanga Famiglia interaktive und ortsbasierte Kampagnen zur Laufkundschaftsgenerierung durchführen

### 2011

Gbanga gewinnt den AppCircus Preis am Mobile World Congress in Barcelona, nimmt am Final bei VentureBeat's Who's Got Game Competition teil, ist unter den Top 100 Schweizer Start-ups 2011 und Red Herring Top 100 Europe Finalist 2011

Gbanga benützt als erste Schweizer App In-App-Purchases

### 2010

Gbanga Famiglia, ein mobiles Mafia Game wird lanciert. Gbanga ist damit erstmalig weltweit verfügbar.

Showcase e-Tourismus: Entwicklung einer virtuellen Schnitzeljagd in Kooperation mit IMI University Center Luzern

Gbanga wird für verschiedene Awards nominiert: IMGA International Mobile Game Award, Business Idee 2010 des Internet WORLD BUSINESS Magazins, Best of Swiss Web Award Shortlist 2010

### 2009

Teilnahme am Förderprogramm *Venture leaders*

Gbanga ZooH: Eine ortsabhängige Infotainment Kampagne für den Zoo Zürich wird durchgeführt

Gbanga Santa, der erste ortsabhängige Adventskalender für Zürich mit täglichen Preisen wird durchgeführt

### 2008

Aufnahme in das Coaching Programm der Schweizer Agentur für Technologie und Innovation (KTI)

Erste Benutzbarkeitstests werden durchgeführt, fortlaufende Entwicklung des Designs und des Spielablaufs

Millform Aktiengesellschaft wird gegründet

### 2007

Ein Papier Prototyp von Gbanga entsteht in der Studentischen Wohngemeinschaft

Der technische Prototyp wird im April gehackt

### 2006

Matthias Sala und Julio Perez diskutieren die erste Idee für ein ortsabhängiges mixed-reality Spiel





## Teamportrait und Interview mit den Gbangoos

Gbanga Gründer Matthias Sala und sein Team Ihnen gerne für ein Interview über Gbanga oder auch allgemeiner zu Themen wie location-based services (LBS) oder mobile gaming persönlich und telefonisch (+41 43 536 67 01) zur Verfügung:



**Matthias Sala, Mitgründer und CEO**, ist 31 Jahre alt und hat Informatik an der Eidgenössischen Technischen Hochschule ETH Zürich studiert, absolvierte Auslandsemester in Stellenbosch, Südafrika und diversen Praktika bei *Siemens Smart Home Lab* in München und *Xerox PARC* in Palo Alto. In jungen Jahren kreierte er seine erste *MOD* (Modifikation eines bestehenden Computerspiels) von *Gorilla* in *Qbasic* und *SCUMM* Spielen. Für den IBM Leonardo Da Vinci Wettbewerb Anfang der 90er Jahre entwickelte er ein Irrgartenspiel für MS-DOS. Neben Gbanga engagiert sich Matthias für die Entwicklung der Games Branche und schmeisst Parties wie die *SuperHappyDevFlat* und das *StartupCamp* Schweiz. Er ist Gründer und Präsident des Schweizer Spielentwickler Verbands, *Swiss Chapter of International Game Developer Association* (IGDA).

### Wagen Sie es!

Wir haben einen **iPhone** Testaccount für Sie. Laden Sie Gbanga aus dem iTunes Store auf Ihr iPhone und loggen Sie sich ein: <http://www.gbanga.com>.

Screenshots:	<a href="http://gbanga.com/files/screenshots.zip">http://gbanga.com/files/screenshots.zip</a>
Gbanga Logos:	<a href="http://gbanga.com/files/logos.zip">http://gbanga.com/files/logos.zip</a>
Erklärendes Video:	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=-jiMfCbiUKA">http://www.youtube.com/watch?v=-jiMfCbiUKA</a>
Fotos:	<a href="http://gbanga.com/files/photos.zip">http://gbanga.com/files/photos.zip</a>
Interview-Video:	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=y3A24uRYGHw">http://www.youtube.com/watch?v=y3A24uRYGHw</a>

Zahlenmaterial, Statistik, Fotos und Interviews können auf Anfrage individuell zusammengestellt werden. Bitte kontaktieren Sie uns.

### Weitere Informationen

Matthias Sala  
Braucherstrasse 31, 8004 Zürich, Schweiz  
E-Mail: [matthias@gbanga.com](mailto:matthias@gbanga.com)  
Telefon: +41 43 536 67 01

