

Testlauf vor blauer Kulisse

Smartphonespiele „Die Banditen von Jávea“ und „Die Farben Dénias“ helfen, Kurioses zu entdecken

Jávea/Dénia – se. „Wo steht dieser Bandit?“, „Wie viele Hafenspinner zählst Du hier?“, „Suche diesen Fisch und lese, was auf dem Schild daneben steht!“, „Mache vor diesem Gebäude ein Selfie!“ – Der 15-jährige Niko Gil und seine elfjährige Schwester Laura stellen sich am Montag als Testspieler des neuen interaktiven Spieles für Smartphones „Los bandidos de Jávea“ zur Verfügung. Und sie kamen vor der Kulisse des tiefblauen Meers in Jáveas Hafenviertel rund eine Stunde lang ganz schön ins Grübeln und Schwitzen.

„Das ist supercool und ein echtes Abenteuer“, resümierte Laura anschließend vor einem kühlen Glas Limo. „Dieses Spiel bringt einen zu schönen und kuriosen, aber etwas versteckten Ecken.“ Und ihr Bruder ergänzte: „Man lernt dazu. Ich kannte Jávea ja eigentlich schon ganz gut, aber viele Dinge hatte ich noch nicht gewusst.“ Zudem sei die App von der Anwendung her sehr einfach zu benutzen.

Die App, das ist in dem Fall drallo, eine Applikation für iOS und Android, die im Internet gratis heruntergeladen werden kann. Ein junges Team aus Zürich hat sie seit 2013 in Zusammenarbeit mit der Züricher Hochschule für angewandte Wissenschaften entwickelt und möchte mit ihr Menschen motivieren, ihre Freizeit draußen zu genießen und bei Spiel und Spaß interessante Orte zu entdecken.

Unter den 41 drallo-Spielen sind zwei an der Costa Blanca: „Die Farben Dénias“ und „Die Banditen von Jávea“. Erstellt hat sie der Schweizer Marco Kiefer (marco.kiefer@bluewin.ch), der beim Testlauf in Jávea mit Niko und Laura Mäuschen spielte, um zu sehen, ob das Spiel in der Praxis perfekt klappt und gut ankommt.

„Es ist eine neue, überraschende und lustige Art von Geocaching“, erklärt er. „Ich habe sie vor



Während Niko und Laura grübelten, spielte Spieleautor Marco Kiefer Mäuschen.

Foto: S. Eckert

allem für Familien geschrieben, aber auch für Paare, Singles und alle, die gern mit einem Smartphone auf Schatzsuche gehen.“

Der Kaufmann hatte bei den drallo-Machern gelernt, wie man die interaktiven Spiele schreibt und bereits zwei für Zürich und Arosa geschaffen. „Meine Familie hat ein Haus in El Vergel, wo ich oft Urlaub mache. Und auf der faulen Haut liegen kann ich nicht. Da habe ich gedacht, ich mach mal schnell zwei Spiele über Jávea und Dénia“, sagt er.

Ermöglicht hat den Start hier eine Finanzhilfe der Firma Schaich-Immobilien in Els Poblets. „Die drallos sind nur ein Hobby, aber ich muss ja meine

Ausgaben decken“, erklärt der Schweizer. „Ich habe jetzt vor, zwei Spiele für Calp und Benidorm zu entwickeln, aber dafür müssten sich dann auch Sponsoren

Sponsoren für geplante Spiele in Calp und Benidorm gesucht

finden.“ Denkbar sei auch zum Beispiel ein Restaurant-Essen als Preis auszusetzen. „Bei dem drallo in Arosa kann man zum Beispiel einen Skipass gewinnen“, sagt er.

Die größte Herausforderung sei für ihn, im jeweiligen Ort etwas zu finden, das eine gute Story geben könnte. „In Dénia sind mir da die

farbigen Häuser aufgefallen. Sie sind blau, grün, rot, pink und sogar schwarz.“

Die Route dort hat fünf Einstiegspunkte und führt unter anderem in die Markthalle, zum Playmobil-Piraten im Fischerviertel und zur schmalsten Gasse Dénias. „Über 20 Spieler haben sie schon gemacht und dabei ist sie erst einen Monat online“, berichtet Kiefer.

Und wenn man trotz der klaren Anweisungen und der Karte nicht mehr weiter weiß? Dann kann man immer noch Einheimische fragen, wie Niko und Laura das am Montag in Jávea taten. Die Kellnerin eines Cafés half ihnen gerne weiter: „Wo dieser Eisenmann steht? Seht doch mal, da vorne auf dem Dach!“