

# HOCHKANT AM FICHTELBERG: FUSION VON THEMENWEG, KUGELBAHN UND APP-KRIMI

Beim neuen Abenteuerweg am Fichtelberg greifen analoge und digitale Erlebnisse im Detail ineinander. Entwickler HOCHKANT hat mithilfe von LOCANDY und anderen Unternehmen eine Ganzjahresattraktion geschaffen, die den höchsten Berg Sachsens touristisch enorm aufwertet.

Anfang 2026 wird am Fichtelberg – Sachsens höchstem Gipfel – der neue Abenteuerweg eröffnet: Ein 5,6 Kilometer langer Wanderweg mit 22 Erlebnisstationen und einem großen Spielplatz. Das Konzept kombiniert den klassischen Themenweg mit einer interaktiven Kugelbahn und einem digitalen App-Krimi. Umgesetzt wurde die Ganzjahresattraktion durch das Generalunternehmen HOCHKANT, gemeinsam mit dem Gamification-Anbieter LOCANDY, Landschaftsgärtnern und einem lokalen Ingenieurbüro.

## In der Matrix durchgesetzt

Initiator des Projekts war die Fichtelberg Schwebebahn – damals noch in öffentlicher, nun in privater Hand. Diese entschied sich 2024, einen Erlebnisweg auszuscheiden. „Wir wollten die Destination ganzjährig aufwerten, die Verweildauer der Gäste erhöhen und die Fahrten mit der Kabinen- und der 4er-Sesselbahn steigern“, berichtet Geschäftsführer Rene Löttsch. Vorgabe war ein ganzheitliches Konzept, das hauptsächlich auf Familien mit Kindern ab sechs Jahren abzielt, spielerisch Informationen vermittelt und auf regionale Themen Bezug nimmt. Dieses lieferte HOCHKANT; die Entwürfe des Allgäuer Erlebnisbauers hatten sich in einer detaillierten Bewertungsmatrix am besten geschlagen.

## Der Berggeist und der verrückte Wald

Kern des Konzepts ist ein digitaler Rätselkrimi des Anbieters LOCANDY, welches nur in Kombination mit den analogen Themenweg- und Kugelbahnstationen gelöst werden kann, schildert Stefan



Ein Spielplatz im Bergwerkstil an fordernder Hanglage bildet den Abschluss des Themenweges.

## Knödler, Projektleiter bei HOCHKANT:

„Los geht es an der Talstation. Dort erwerben die Gäste die Kugeln, die Schatzkarte und eine Bergfahrt mit der Seilbahn. Am Gipfel angekommen beginnt die Geschichte mit dem Berggeist, der einen plötzlich verrückten Wald beklagt und die Gäste um Hilfe bittet.“ Nun werden in rund 3,5 Stunden der Themenweg bewältigt, an den 22 Stationen Rätsel gelöst und Informationen zu Natur, Bergbau und Tourismus gewonnen. Das ist auch für Einheimische interessant. Angereichert wird der Themenweg durch Spielgeräte, Balancierstrecke, Picknicktischen und Aussichtspunkten – einmal sogar auf historischen DDR-Abhörtürmen an der Grenze zu Tschechien. „Zuletzt zeigt sich, dass der verrückte Wald auf fremde Pflanzenarten zurückzuführen ist, welche die einheimische Vegetation verdrängen“, erläutert Knödler die Botschaft des Weges. Die Inhalte der Stationen wurden in einem Workshop mit Gemeinden, Umweltverbänden, Vereinen und Forstwirtschaft festgelegt.

## Spielplatz in fordernder Hanglage

Den Abschluss bildet ein großer Spielplatz, der den Bergbau thematisiert – etwa mit Förderturm, Sandplatz und einem Grubenwagen. „Die Hanglage erforderte massiven Landschaftsbau und viel Hirnschmalz, um die Spielgeräte normgerecht zu positionieren – Stichwort Fallhöhe“, so Knödler.

Eine weitere Herausforderung war die detaillierte Abstimmung der analogen und digitalen Inhalte, ebenso Planung, Genehmigung und Bau im Naturschutzgebiet und in den Staatsforsten. Trotzdem konnte das Projekt innerhalb eines Jahres umgesetzt werden – zur vollsten Zufriedenheit der Fichtelberg Schwebebahn. „Unsere Erwartungen wurden zu hundert Prozent erfüllt. Wir sind mit HOCHKANT und deren Partnerfirmen sehr zufrieden, die Mitarbeiter tun wirklich alles, was machbar ist“, freut sich Rene Löttsch. Er rechnet nun mit bis zu 15 Prozent mehr Gästen auf dem Fichtelberg. Diese dürfen übrigens Kugeln und Schatzkarte mit nach Hause nehmen. ts



Der Erlebnisweg beginnt auf dem Fichtelberg.



Kombi aus Infotafel, Murrenbahn, App-Rätsel



Kugelbahnen säumen den Weg. © HOCHKANT