



Probléma azonosítása:

Gyakran a kulturális turizmus a fiatalok számára, egy idő után teljesen monotonná, unalmassá válik, és sok információ meg sem marad az elméjükben. Valamint az ajánlott városnéző szervezett utak is egyrészt teljesen megkötöttek, másrészt teljességgel nélkülöznek mindenféle élményszerűséget.

Megoldás:

A városnézést egy élménnyé tenni. A város történelmét mint egy történelmi regény vagy egy krimi főhőseként fedezhetnénk fel. A rendkívül népszerű room escape játékok mintájára, csak a játéktér nem egy szoba hanem az egész város különböző pontjai. A különböző pontokat elhelyezhetjük történelmi örökségekhez, éttermekhez (megegyezés szerint, jutalékért cserébe)

Kulcs erőforrások:

Történet írók és logikai feladvány tervezők, illetve játékmesterek akik néhol segítik a versenyzőket (2-3 fő) részben rendelkezésre áll. Iroda, geodobozok, és ezek koordinátái, mobil applikáció és micro siteok számítógépek a technikai háttérhez a vállalkozáshoz szükséges induló tőke (kb 5 millió forint)

Egyediség:

Az egyedisége abban rejlik, hogy a fogyasztó egy történet hőseként járhatja be a várost. Különböző csomagok közül választhat, melyek tematikájukban, játékhosszban és abban is eltérnének, hogy míg egy drágább csomagban több belépő is benne lenne. (legalább csomag ingyenes) A játékosok induláskor kapnak egy alapsomagot, s továbbiakban okos telefonjaikra interneten keresztül, vagy sms-ben kapják az instrukciókat (és koordinátákat) és a történet részeit, melyek szerint a városban különböző pontokra kell ellátogatniuk, ahol feladványok, rejtélyek várnak rájuk. További lehetőség, hogy az egyes játékok keretei is szabadon variálhatóak, például idő korlát, de akár több felfedező csapat is versenghet egy időben.

Kompetitív előnyök:

A rendszer és történetek egyedisége és izgalma az írói csapat kreativitásától függ, illetve minden város egyedi történelmi háttérrel biztosítja a kerettörténethez. A feladatok, logikai feladványok másolása ellen lehet valamelyest jogi lépéseket tenni. Egyedisége és előnye, hogy a room escape játékokkal ellentétben, nem egy szobába vagyunk bezárva, hanem látjuk a város szépségeit.

Csatorna:

Internetes hirdetések, utazási könyvek, turisztikai kiadványok.

Fogyasztói szegmensek:

Turisták, fiatalok, akik szeretik a szerepjátékokat és izgalmat. Véleményem szerint inkább a fiatalok és középkorúak akik nyitottabbak a játékos felfedezésekre, valamint interaktivitásra, és fizikailag is jobban terhelhetőek (séta..stb.)



Költség-struktúra:

fix költségek: iroda bérleti költségei, fizetések, rezsi, elektronikus rendszer fenntartásának költségei

Alapvetően, mivel még csak az ötletelési fázis legelején tartok, nem tudok konkrét információkat erre vonatkozóan ezért is nevezek, hátha megfoghatóbb üzleti tervvé sikerül konvertálni az ötletet.

Bevételek:

A fogyasztóktól származó bevételek a különböző csomagokért, de jöhet bevétel a városok különböző gazdálkodó szolgáltató vállalkozásaitól, amennyiben a turisták a történet részeként arra kalandoznak, vagy igénybe veszik szolgáltatásaikat. Az egyes belépők után is lehet jutalékot kérni, ha pl a felhasználó olyan csomagot választ ahol, egy múzeumba is el kell látogatnia.