



MATKAILUPELIN TAUSTAA

Kehitysyhtiön yhtenä keskeisenä tavoitteena on edistää seudun kasvuyrittäjyyttä, mm. Start-up & Spin-off Factory -ohjelman avulla. Suurin osa alueen peliyrityksistä on viihdepeleihin keskittyviä, jotka pääsääntöisesti markkinoidaan globaaleille kuluttajamarkkinoille. Hyötypeleissä taas kumppanuus jonkun toisen toimialan, opetus- tai terveysalan kanssa on aluksi tärkeää, ja sitä skaalautumismahdollisuudet tulevat sitten myöhemmässä vaiheessa. Kehitysyhtiö järjestää peliyrityksille mahdollisuuksia osallistua kansainvälisiin peli- ja sijoittajatapahtumiin, ja pyrkii pitämään alueen pelikeskittymän näkyvyyttä yllä.

Matkailupeli-projekti lähti liikkeelle oikeastaan vähän sattumanvaraisesti - kolmen ihmisen kohtaamisesta! He olivat aikoinaan opiskelleet samassa Amerikkalaisessa yliopistossa ja löysivät toisensa uudestaan tällaisten Alumni-verkoston kautta. Suomessa he tapasivat uudestaan. Tapaamisessa syntyi idea tehdä jotain konkreettista yhdessä, ja ideasta kehkeytyi alustava idea kehitysyhtiön, yliopiston ja yrityksen yhteistyölle. Idean piti sopia myös kehitysyhtiön ja seudullisen kehittämisen strategiaan ja sen painopistealueisiin. Tästä nousi ajatus pelialan hyödyntämisestä, sillä alueella on lähes 30 peliyrityksen kasvava keskittymä. Lisäksi matkailuala on alueen painopiste ja kasvualue, johon alueella on investoitu merkittävästi.

Kehitysyhtiö julkisti matkailua tukevan tarjouskilpailun seudun yrityksille, jossa ideana oli törmäyttää tai ”ristiinpölyttää” matkailuyrityksiä ja pelinkehittäjiä. Kehitysyhtiön tarkoituksen oli löytää potentiaalisia rahoitettavia tuotekehitys- ja projekti-ideoita. Ajatuksena oli edistää seudun tunnettuutta, elinkeinoelämää ja matkailuyrittäjyyttä, jotka liittyvät keskeisesti kehitysyhtiön strategiaan.

Kokonaan uusi ”törmäyttäminen” aiheutti paljon kysymyksiä ja kummastelua – miten toimialat, jotka eivät ole tähän mennessä tehneet yhdessä mitään, voivat aloittaa yhteistyön – mistä lähetä liikkeelle? Kehitysyhtiö järjesti työpajoja ja joitakin peliyritysten vierailuja matkailukohteissa ja -yrityksissä. Näissä tapaamisissa oli mukana kehitysyhtiön edustajia, pelinkehittäjiä muutamasta peliyrityksestä ja matkailuyrittäjiä. Näissä tapaamisissa heiteltiin ideoita hyvin vapaasti ja tarkoituksen oli hahmotella sitä, mitä mahdollisia vaihtoehtoja voisi olla. Sieltä sitten nousi ajatus, että lähdetään tekemään jotain pelillistä mobiilisovellusta aluksi kahdelle matkailukohteelle, ja siten, että siihen voidaan lisätä myöhemmin myös muita kohteita.

Avoimen tarjouskilpailun tuloksista, peliyrityksen ehdotus valikoitui hankkeen toteuttajaksi. Tässä vaiheessa tuote oli väljästi identifioitu termeihin ”pelillisuus” ja ”matkailu”, ja siinä oli taustalla idea, että seudulle tuleva matkailija voisi mobiilipelin avulla seikkailla seudun matkailukohteissa. Toteutunut tuote on matkailupeli sovellus (Adventure 135) noin kymmenen vuoden ikäisille lapsille (+/-3 v). Pelissä seikkaillaan ja pelaillaan Kotkan saarella ja sen matkailukohteissa. Peli löytyy Kaakko 135 matkailubrändin alta (www.kaakko135.fi), josta voi ladata myös ilmaisen kaakon mobiilioppaan Googlen play kaupasta, AppStoresta tai Windowskaupasta.

TOIMIJAT: kehitysyhtiö, toteuttaja (peliyritys), mainostoimisto (alihankkija), matkailuyritys