

SEIKLUSMÄNG „Pereseiklus Saaremaal – Avasta mängides!!“

Lahendus, mis toob külastajad päriselt teie juurde

Hooajakaart 2026 ei ole lihtsalt külastajat suunav kaart.

See on strateegiline külastajate suunamise tööriist.

Koostöös Navicupiga loome kogu Saaremaad katva interaktiivse külastusmängu, mis ühendab:

- talud ja tootjad
- peresõbralikud toidukohad
- aktiivsed teenused
- kaardil osalejate suunamised vaatamisväärustele tema lähikonnas ehk „varjatud pärlid“
- üldised vaatamisväärsused

Tulemus?



Rohkem külastusi.



Suurem nähtavus.



Mõõdetav mõju.

KUIDAS SEE TÖÖTAB?

Mängija laadib nutiseadmesse (iOS/Android) Navicupi rakenduse ja:

1. liigub GPS-i abil kaardil.
2. jõuab külastuspunkti lähisteles, kus giid teavitab jõudmisest sihtkohta.
3. tutvub objekti looga audiogiidi abil,
4. täidab ülesande,
5. kogub punkte ja tõuseb edetabelis.

See on kombinatsioon turismikaardist, audiogiidist ja mängustamisest.



KUIDAS SEE TOOB KÜLASTAJA JUST TEIE ETTEVÖTTE JUURDE?

Mänguloogika on lihtne ja nutikas:

- Tavaline vaatamisväärsus → 1 punkt

- Pereseiklus saarel “ → 2 punkti

Suurem punktiväärtus tähendab suuremat motivatsiooni kohale tulla.

Me ei jäta külastusi juhuse hooleks – me suuname need teadlikult partnerite juurde.

Edetabel uueneb reaajas ning seda saab soovi korral kuvada ka avalikul veebikaardil.

MÄNG, MIS TEEB TURUNDUST ISE

Seiklusmäng sisaldab fotoülesandeid:

- selfie või grupifoto kohapeal ettevõtja poolt soovitatud kohas
- bränditud fotoraamid ja filtrid

Fotod:

- salvestuvad kasutaja galeriisse
- on jagatavad sotsiaalmeedias
- nõusolekul lisatakse avalikku galeriisse

👉 See loob orgaanilise leviku ja kasutajate loodud sisu.

👉 Iga mängija muutub potentsiaalseks turunduskanaliks.

MITMEKEELNE AUDIOGIID – ELAMUS 24/7

Iga punkt sisaldab:

- audiolugu/ tekstilist infot (igaüks loob ise teksti, tekstid ühtlustatakse)

GPS käivitab audioloo täpselt õiges kohas.

See tähendab, et kaart töötab ka hooajavälisel ajal ning sobib rahvusvahelisele külastajale.

DIGITAALNE KAASLANE – LUGU, MIS JÄÄB MEELDE

Mängus juhendab osalejat karakteriga digitaalne tegelane (Väljatöötamisel, seotud kogu Hooajakaardi konseptsiooniga), kes:

- tervitab
- tutvustab objekti
- esitab ülesande

- julgustab edasi liikuma
- jätab hüvastijätusõnumi

See loob emotsionaalse sideme ja muudab kogemuse meeldejäävaks.

VARJATUD PÄRLID

Kaardil olija märgib kaardile lisaks ettevõttele „varjatud pärl“. See on vaatamisväärsus, koht, mis on ettevõtte lähistel aga mis ei ole tuntud kui tavaline turismiatraktsioon. On see siis Pireti kivi, Õnne allikas vm. mida kindlasti soovivad kaardikasutajal külastada.

ANDMEPÕHINE TURUNDUS

Seiklusmäng annab reaalselt statistikat:

- külastuste arv
- populaarseimad rajad
- enimkülastatud punktid
- osalejate aktiivsus
- mini-küsitluste tulemused
- eelistused ja tagasiside

Te ei saa ainult nähtavust — te saate mõõdetava mõju.

AUHINNAMÄNG JA JÄRELTEGEVUSED

Mängul on kindel hooaja algus ja lõpp.

Võimalused:

- kohustuslik või vabatahtlik registreerimine
- e-posti kogumine nõusoleku alusel
- automaatsed kokkuvõtted osalejatele
- loosimised/ auhinnad sügisel

See motiveerib osalejaid mängu lõpuni läbima ning loob turundusliku järelkontakti.