

# Recreatie en Toerisme



## fryslân fernijt III

Regionaal Innovatie Programma Fryslân  
2011-2013

### Rural Game Engine

#### Omschrijving

Het project ontwikkelt 'the Rural Game'. Het richt zich op:

1. De ontwikkeling van de game (technisch en verhaal)
2. Het bij elkaar brengen van de ondernemers.

Toeristen kunnen de regio NO-Fryslân verkennen. Ze doen dat middels een game waarbij het raadsel van de 12<sup>e</sup> Friese stad moet worden opgelost. Deze game is op een uitgebreide manier vooraf instelbaar vanaf de thuiscomputer van de toerist of bij de VVV. De toerist kan hier de start- en eindlocatie kiezen, het gewenste type vervoer, budget, de mate van beweging die hij/zij wenst in te bouwen en nog een aantal andere persoonlijke voorkeuren. Via de iPad volgt een spannende start animatie / uitleg en begint het spel. Tijdens het spel beleeft de toerist allerlei avonturen in de regio, waarbij de werkelijkheid en virtualiteit gecombineerd worden. In de werkelijkheid moet de toerist een raadsel oplossen waarbij ondernemers en hun diensten of producten een rol spelen. Denk hierbij aan 'real life' buitensportactiviteiten die Copini buitensport aanbiedt en die geïntegreerd worden in het spel of fietsverhuur Ferwerda die fietsen aanbiedt in de game als vervoersmiddel.

#### Doel / resultaat

Binnen het project wordt een nieuw, onderscheidend en aantrekkelijk regionaal product ontwikkeld. Een belangrijke doelstelling is dat lokale ondernemers hierbij een belangrijke rol spelen. Doordat de branche gericht gebruik gaat maken van innovatieve ICT, ontstaat een nieuwe wijze van toeristische beleving. Het opbouwen en tot uiting brengen van regio-identiteit staat hier centraal.

Doordat 'reality gaming' gekoppeld wordt aan 'virtual gaming', ontstaat inbedding in en activering van de regio.

Deze vorm van 'augmented reality gaming' wordt tot een 'Fries merk' gemaakt door eerste te zijn met dit concept.

#### Innovatie

De toerist krijgt via 'altered reality gaming' -met virtuele modellen als basis- een vernieuwende manier van beleven, als het gaat om landschap, gebouwen, geschiedenis, etc.

Traditionele, 'analoge' toeristen worden door RGE de virtuele wereld ingetrokken. Tegelijkertijd worden nieuwe doelgroepen gevonden: de jongeren. Zij zijn de 'digitale' toeristen. Op hun beurt worden zij vanuit hun virtuele belevingswereld de realiteit ingezogen.

#### Betrokken partijen

- Copini Buitensport BV, Kollumerpomp
- Natuurlijk Kollumeroord, Kollumerpomp
- Grendel Games, Leeuwarden
- Statuur, Leeuwarden
- Pebble productions, Dokkum,
- Kabel Noord, Dokkum
- IT's Privacy, Groningen
- Tekstbureau Kahlmann, Weesp

#### Startdatum / Einddatum

28 maart 2012 - 31 augustus 2013

#### Projectmanagement

Pebble producties  
Loes van der Til  
Telefoonnr.: (06) 51 11 46 77  
e-mail: info@pebbleproducties.nl

[www.pebbleproducties.nl](http://www.pebbleproducties.nl)  
[www.de12estad.nl](http://www.de12estad.nl)

