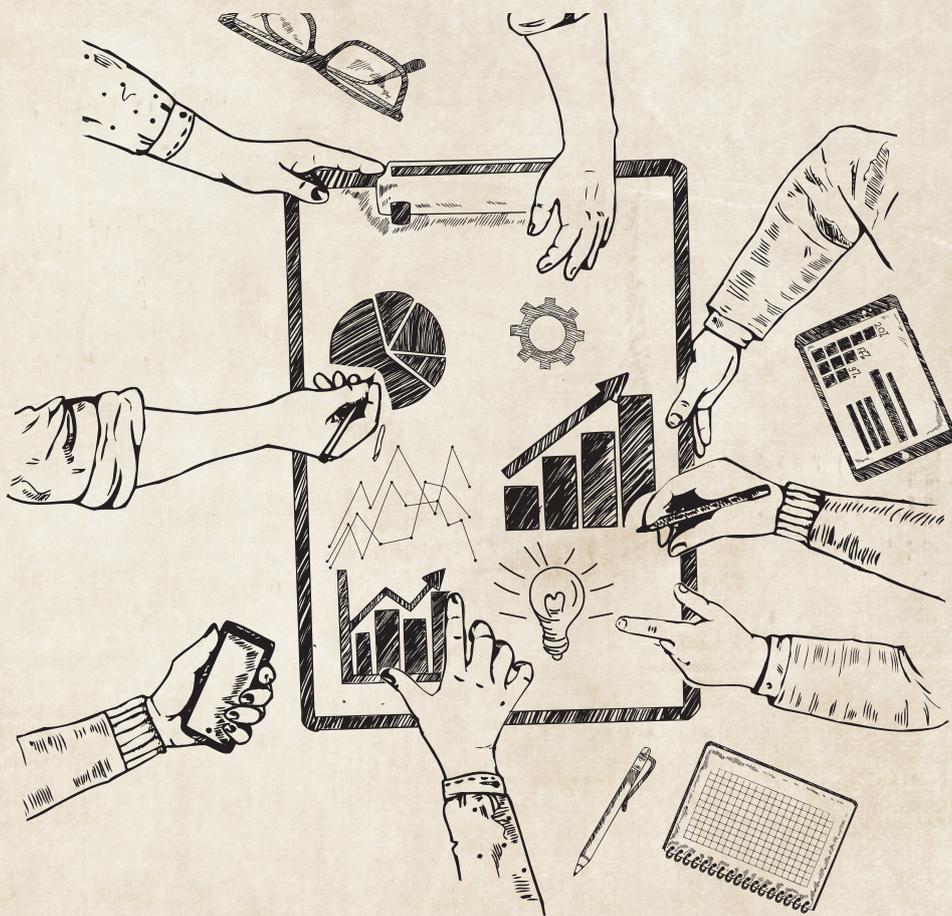


PreMasterplanning

Vintage Adventure Park WWL

Wild Wild Life, or
Wild Wild Land, or
Wild Wonder Land, or
Wild World Legend

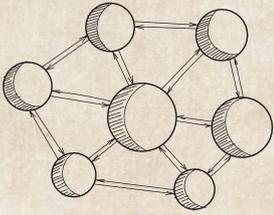


Ziel: Aufbau eines einzigartigen Reiseziels, das Familien eine fesselnde Mischung aus Storytelling, Kultur, Natur und Unterhaltung bietet.

Wettbewerbsvorteil: Eine starke Erzählstruktur kombiniert mit Themenattraktionen, natürlicher Integration und einem interaktiven Begleit-Gamebook.

Aktueller Stand: Es wurde noch kein Standort ausgewählt. Bevorzugt werden natürliche Landschaften mit guter Verkehrsanbindung.

Standortanforderungen: Etwa 50–60 Hektar Land, Zugang zu Versorgungsleitungen und eine für Freizeitentwicklung geeignete Flächennutzung.



Zusammenfassung

Diese Idee basiert auf der Schaffung eines Abenteuers mit nostalgischem Charakter; ein Ort, an dem Besucher Geschichte nicht durch Bücher oder Filme erleben, sondern durch eine echte und lebendige Erfahrung.

Dieser Park umfasst verschiedene Themenbereiche sowie ein personalisiertes Spielbuch, das die Besucher wie ein Reiseführer auf ihrem Abenteuer begleitet.

Der Park besteht aus zwei Hauptbereichen:

A: Fahrgeschäfte und Attraktionen wie in allen Freizeitparks genießen die Gäste die Fahrten und das Erlebnis.

B: Story-, Spiel- und Missionsbereich

In diesem Bereich nehmen die Gäste an spannenden Herausforderungen, unterhaltsamen Spielen und Missionen teil – ganz wie in Videospiele. Sie durchlaufen verschiedene Level und erleben interaktive Abenteuer. Genau dieser Teil macht den Park einzigartig und hebt ihn von anderen Freizeitparks ab.

Beide Abschnitte werden im Spielbuch für jeden Spieler erfasst. Das bedeutet zum Beispiel, dass nachverfolgt wird, wie oft die Gäste die Fahrgeschäfte genutzt haben und welche Stationen sie abgeschlossen haben. Dieser Vorgang trägt dazu bei, die Spielstufen zu vervollständigen und das Buch voranzubringen, wodurch ein persönliches und interaktives Erlebnis für jeden Spieler entsteht. Dieses Erlebnis motiviert die Spieler, mehrmals in den Park zurückzukehren. Im Folgenden werde ich einige Beispiele dafür ausführlich erläutern.

1- Der Effekt unvollständigen Fortschritts

Menschen haben von Natur aus das Bedürfnis, unvollendete Aufgaben zu vervollständigen. Im Spielbuch sind Abschnitte so gestaltet, dass die Spieler den Park mehrfach besuchen müssen, um sie abzuschließen.

2- Positive Verstärkung:

In einigen Abschnitten gibt es kleine Belohnungen, die den Spieler dazu motivieren, das Spiel fortzusetzen.

3- Sozialer Wettbewerb

Der Wettbewerb mit anderen erzeugt die Motivation, zum Spiel zurückzukehren. Menschen beobachten gerne, was andere tun, und ahmen sie oft nach. Wenn ein Spieler sieht, dass andere im

Spiel Fortschritte gemacht oder eine bestimmte Herausforderung gelöst haben, ist er stärker motiviert, weiterzumachen.

4- Freischalten neuer Inhalte

Die Motivation, neue Abschnitte oder Gegenstände freizuschalten, bedeutet, dass ein Spieler, sobald er eine Stufe erfolgreich abgeschlossen hat, Zugang zur nächsten Stufe erhält.

5- Gefühl der Beherrschung

Spieler haben Freude daran, ihre Fähigkeiten und Spielfortschritte zu verbessern. In einigen Abschnitten wird ein Fortschrittsbalken verwendet, um den Fortschritt anzuzeigen.

Im Spielbuch, das Unterhaltung, Herausforderungen und Missionen umfasst, sind Gefühle wie Zusammenarbeit, Neugier, Wachstum und Fortschritt durch die Spielstufen sowie ähnliche Erfahrungen vollständig integriert.

Eine der Stärken dieses Spielbuchs ist, dass die Spieler das Spiel jederzeit beginnen können. Zum Beispiel können sie heute starten und sogar im nächsten Jahr in den Park zurückkehren, um ihr Spiel fortzusetzen.



Geschäftskonzept & Vision

Der Park ist in 10 verschiedene Bereiche unterteilt, von denen jeder eine historische Epoche oder ein einzigartiges Thema repräsentiert. Zu diesen Themenwelten gehören unter anderem Wikinger, der Wilde Westen, Piraten und mehr. Jeder Bereich ist sorgfältig gestaltet, um die Besucher vollständig in die jeweilige historische Epoche einzutauchen und ein realistisches sowie authentisches Erlebnis zu bieten.

Alle Bereiche sind miteinander verbunden, sodass eine Herausforderung oder ein Spiel im Western-Bereich beginnen und die Spieler anschließend in den Piraten- oder Wikinger-Bereich führen kann, um es zu lösen.

Neben aufregenden Fahrgeschäften, die mit Vintage-Elementen gestaltet sind, verwandelt sich der gesamte Park in einen interaktiven Abenteuerraum, der den Besuchern die Möglichkeit bietet, die Vergangenheit auf spannende und immersive Weise zu erkunden, zu entdecken und zu erleben.

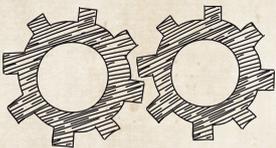




Zielgruppe

Der Vintage Adventure Park richtet sich an ein breites Publikum:

- **Familien mit Kindern:** Ein lehrreiches und unterhaltsames Erlebnis für die ganze Familie.
- **Geschichts- und Nostalgiebegeisterte:** Eine Gelegenheit für eine wirklich immersive Reise in die Vergangenheit.
- **Touristen und Besucher:** Eine einzigartige und interaktive Attraktion, die ein besonderes Erlebnis bietet.
- **Schulen und Bildungseinrichtungen:** Ein Umfeld, das Geschichte auf greifbare Weise zum Leben erweckt.



Einnahmenmodell

Für eine genaue Kostenschätzung und Finanzplanung sind weitere Untersuchungen sowie die Zusammenarbeit mit Finanzexperten erforderlich. Diese Forschung wird Marktanalysen, die Bewertung von Bau- und Gestaltungskosten, die Schätzung der Betriebsausgaben und die Umsatzprognose umfassen. Alle Zahlen sind konzeptionell und dienen nur der Orientierung in der frühen Planungsphase.

Kategorie	Kosten (€)
Grundstückskauf / -miete	50,000,000
Baukosten (Themenwelten, Gebäude)	20,000,000
Fahrgeschäfte und Attraktionen	5,000,000
Innenausstattung und Dekorationen	5,000,000
Ausstattung (Kostüme, Werkstätten)	2,000,000
Personalkosten (Initiale Einrichtung)	1,000,000
Marketing und Werbung	500,000
Lizenzen und Genehmigungen	100,000
Versicherung	100,000
Betriebskapital (Jahr 1)	2,000,000
Gesamtkosten	85,700,000



Finanzielle Anforderungen

Gesamteinnahmen- und Besucheraufstellung

Jahr 1:

Ticketverkauf	200,000 Person	30 €	6,000,000
Buchverkauf	100,000 Person	30 €	3,000,000
Souvenirverkauf	200,000 Person	10 €	2,000,000
Speisenverkauf	200,000 Person	10 €	2,000,000
Gesamt einnahmen			13,000,000

Das Projekt kann in Phasen

umgesetzt werden, wodurch das

Investitionsrisiko reduziert und eine

bessere Steuerung anhand realer

Ergebnisse ermöglicht wird.

Die dargestellten Zahlen spiegeln nur einen Teil der potenziellen Einnahmequellen dieses Projekts wider. Einige zusätzliche Einkommensquellen sind clever direkt im Gamebook integriert. Dieses Buch dient als kreative Brücke zwischen Unterhaltung und Monetarisierung und ermöglicht es dem Park, Einnahmen nicht nur durch Ticketverkäufe und Merchandise, sondern auch durch einzigartige und immersive Besucherlebnisse zu erzielen.

Durch die Kombination von Kreativität, Bildung und Unterhaltung eröffnet dieses Modell mehrere Einnahmequellen und verwandelt den Abenteuerpark in eine nachhaltige und innovative Geschäftsmöglichkeit. Zusätzlich zu den genannten Einnahmequellen können Sponsoring und Werbung als ergänzende Einnahmequellen in Betracht gezogen werden.

Dieses Einnahmen- und Besuchermodell ist als Basisdesign konzipiert und bietet ein erhebliches Potenzial für Wachstum und Expansion in den kommenden Jahren. Mit zunehmender Bekanntheit des Parks sowie zusätzlichen interaktiven Erlebnissen und neuen Besuchern könnte die Zahl der Gäste erheblich steigen, was zu höheren Einnahmen führt. Diese flexible Struktur ermöglicht es dem Park, nachhaltig und kontinuierlich zu wachsen und sich an die sich ändernden Interessen und Bedürfnisse des Publikums anzupassen.

Die Amortisationsdauer dieses Projekts wird auf etwa 6 bis 7 Jahre geschätzt. Angesichts des Einnahmenmodells und des sicheren Wachstumspotenzials des Parks in den kommenden Jahren könnte die Amortisation früher als in diesem Zeitraum erfolgen.





Fazit

Diese Investition ist wertvoll, weil:

Breite Marktansprache: Zieht Familien, Geschichtsinteressierte, Touristen und Schulen an.

Einzigartiges Erlebnis: Ein interaktiver und lehrreicher Park, der sich von traditionellen Freizeitparks abhebt.

Hohe Umsatzpotenziale: Durch Ticketverkäufe, thematisches Merchandise, Sonderdienste und Veranstaltungen.

Tourismuswachstum: Steigende Besucherzahlen und Beitrag zur Tourismusbranche.

Innovation und Differenzierung: Das Vintage-Thema und einzigartige Features ziehen mehr Aufmerksamkeit auf sich.

Erweiterungsmöglichkeiten: Potenzial für Wachstum in andere Regionen und Länder.

Markenpartnerschaften: Zusammenarbeit mit Marken zum gegenseitigen Nutzen.

Diese Faktoren machen eine Investition in diesen Park zu einer profitablen und zukunftsorientierten Gelegenheit.

Definition Gamebook:

- Ein Gamebook ist eine interaktive Geschichte, in der der Leser eine Rolle übernimmt und seine Entscheidungen den Verlauf der Geschichte verändern. Es funktioniert wie ein echtes Abenteuer mit Rätseln, Herausforderungen und verschiedenen Missionen. Jede Entscheidung, die in der Geschichte getroffen wird, beeinflusst die nachfolgenden Ereignisse – ähnlich wie bei einem Videospiel, jedoch in Buchform.
- Dieses Buch ergänzt das Park-Erlebnis, ist jedoch kein Muss. Gäste, die es kaufen, genießen ein tieferes und intensiveres Erlebnis. Das Buch ist personalisiert und auf eine einzelne Person registriert, was das Gefühl von Eigentum und Beteiligung verstärkt.

Vorteile des Buches:

- Spieler können sich stärker engagieren und die Parkumgebung noch mehr genießen, da das Buch ihr Interesse am Park erhöht.
- Rabatte für zukünftige Besuche.
- Rabatte auf Souvenirfotos, die im Park aufgenommen wurden (diese Souvenirfotos gehören ebenfalls zu den Haupteinnahmequellen).
- Und mehr...