



© 17 februari 2021, 09:40 (CET)

Escaperooms tijdelijk gesloten? Creatieve ondernemers bedenken digitale escaperoom met een chatbot

Nadat Escaperoom Harderwijk tijdens de eerste lockdown tijdelijk de deuren moest sluiten, besloten oprichters Alex en Yvette het over een andere boeg te gooien. Een digitale escaperoom bleek een gat in de markt te zijn. Ze waren zó populair, dat het duo tijdens de tweede lockdown niet genoeg mankracht had om de activiteiten online te monitoren. Een chatbot biedt de helpende hand; sinds dit jaar heeft de bot al duizenden Nederlanders door de digitale escaperoom begeleidt.

Online escaperoom blijkt een gat in de markt

De coronacrisis heeft Escaperoom Harderwijk hard geraakt. “We moesten veelal de deuren sluiten vorig jaar. Uiteindelijk moet je toch creatief gaan nadenken om je centen te verdienen.” Alex en Yvette zijn daarom allereerst aan de slag gegaan met een online spel via WhatsApp, waarbij ze de spelers online door de escaperoom hebben geleid. Hier was zó veel vraag naar, dat het bedrijf tijdens de tweede lockdown de vraag niet meer aankon.

De chatbot neemt het over

Een chatbot doet zich voor als een persoon, Tom, die vast zit in een ruimte. In een chatgesprek worden de spelers door de digitale escaperoom meegenomen. Door middel van foto's, video's, telefoonnummers en andere online hints wordt de spanning opgevoerd; de spelers moeten als online detectives aan de slag onder de welbekende tijdsdruk. “Het was nog best een uitdaging om de chatbot functie om te bouwen naar een spelfunctie, waarin je de beleving creëert van een echte escaperoom. We hebben dan ook alles op alles gezet om het net zo spannend te maken.”

En dit lijkt gelukt te zijn: het aantal spelers is gigantisch gegroeid, en Escaperoom Harderwijk wordt overspoeld met positieve reacties. *“Wat een unieke beleving! Een online event werd een hilarisch gebeuren! Out of the box opdrachten en bizarre ontdekkingen. Aanrader!”* laat een Facebook-recensent weten.



AdventureVeluwe - indoor

Escaperooms zijn in een korte tijd, erg populair geworden. Alex en Yvette besloten daarom naast de outdoor-activiteiten van AdventureVeluwe, ook deze indoor-activiteit aan te bieden. In 2015 startten ze met Escaperoom Harderwijk. De locatie zat binnen drie maanden vol, en het tweetal bouwde nog een aantal escaperooms. Misschien heeft Corona de online vervolgstap geforceerd, maar Alex is blij met de digitale ontwikkeling. “Waarschijnlijk moeten de deuren voorlopig nog gesloten blijven. Daarom zijn we met Watermelon nog een escaperoom aan het ontwikkelen met een nieuw scenario!”

Een kunstmatig intelligente collega

De chatbot van Watermelon kan met duizenden spelers tegelijk in de digitale escaperoom aan de slag. Het platform draait zelfstandig, waardoor Alex of Yvette hier geen tijd aan kwijt zijn. Alexander Wijninga, CEO van Watermelon, is razend enthousiast over deze chatbot. Wijninga: “De focus van ons product ligt voornamelijk op klantcontact, maar het is geweldig om te zien hoe creatieve ondernemers iedere keer met nieuwe ideeën komen voor de inzet van ons platform! Dat laat zien dat onze technologie eindeloze mogelijkheden heeft.”

Gerelateerde links:

Mediakit:

Escaperoom: <https://www.escaperoomharderwijk.nl/online-escaperoom/>



Alexander Wijninga

CEO



Alex Kaper

Eigenaar AdventureVeluwe / Escaperoom Harderwijk



Watermelon is de software oplossing om je klantenservice team samen te laten werken aan een onvergetelijke klantervaring. Zowel fortune 500 bedrijven als het MKB gebruikt Watermelon om chatbots te creëren, gesprekken te voeren en hun klantrelaties te verbeteren.



Watermelon