

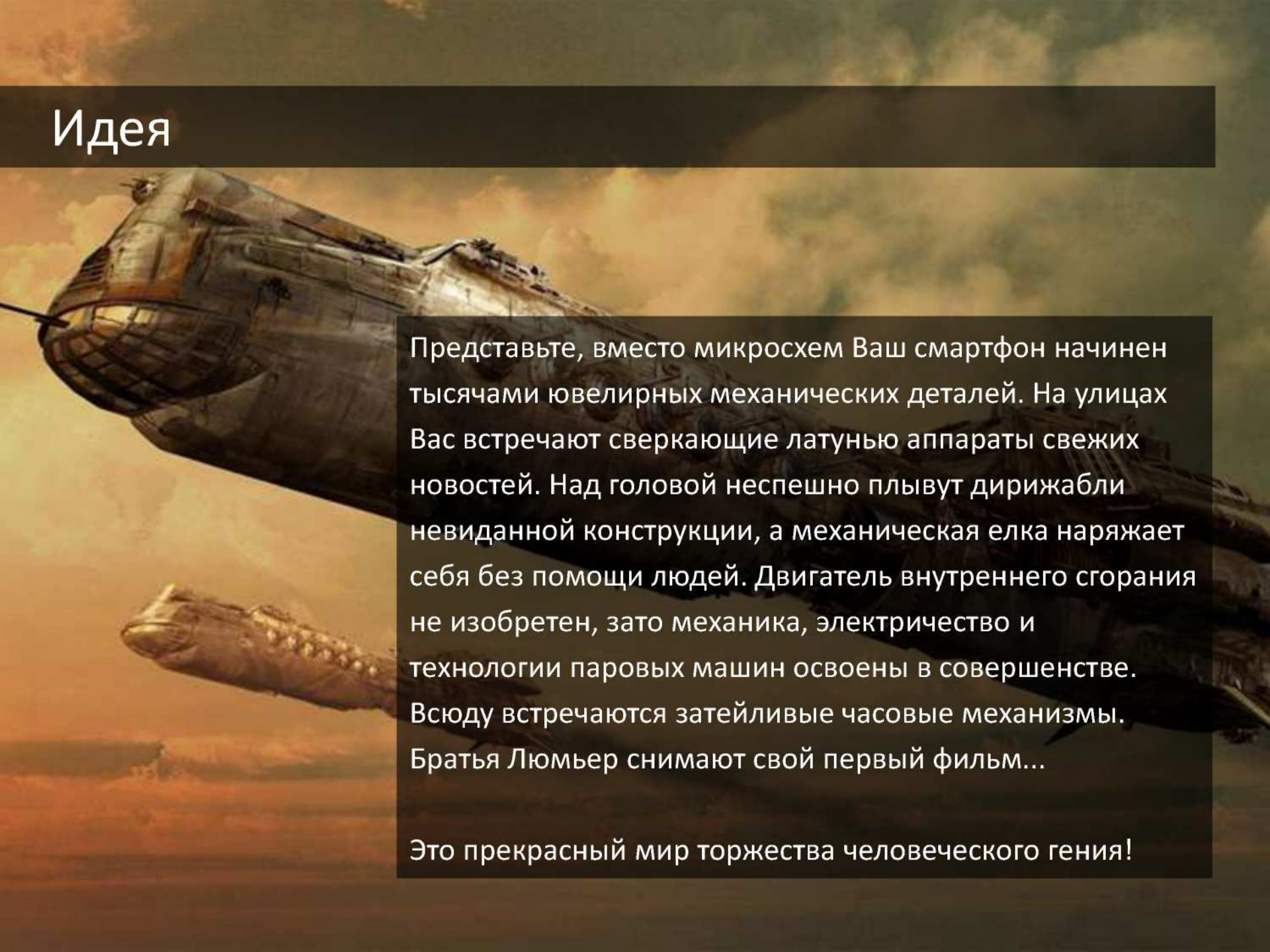


Интеллектуальная игра

Эпоха великих изобретений STEAMPUNK



Идея



Представьте, вместо микросхем Ваш смартфон начинен тысячами ювелирных механических деталей. На улицах Вас встречают сверкающие латуню аппараты свежих новостей. Над головой неспешно плывут дирижабли невиданной конструкции, а механическая елка наряжает себя без помощи людей. Двигатель внутреннего сгорания не изобретен, зато механика, электричество и технологии паровых машин освоены в совершенстве. Всюду встречаются затейливые часовые механизмы. Братья Люмьер снимают свой первый фильм...

Это прекрасный мир торжества человеческого гения!

Идея

На несколько часов мы отправимся в Викторианскую Англию — золотую эпоху Стивпанка. Время великих открытий и тугих корсетов. Эпоху, озарившую мир шквалом новых идей. Эпоху героев романов Жюль Верна и рассказов сэра Артура Конан Дойла. Нас ждут уютные улочки Лондона, где дамы в шикарных платьях идут под руку с джентльменами, не покидающими дом без трости и котелка.

Добро пожаловать в мир альтернативной реальности Стивпанка!



Справка

Стимпанк (или паропанк) — направление научной фантастики, моделирующее цивилизацию, в совершенстве освоившую механику и технологии паровых машин.

Как правило, стимпанк подразумевает альтернативный вариант развития человечества с выраженной общей стилизацией под эпоху викторианской Англии второй половины XIX века.



Предварительное вовлечение

Каждый участник программы получает именное приглашение, изготовленное методом техники выжигания по дереву. Приглашение содержит начальную легенду игры, создавая тем самым предварительную интригу, а также время и место начала мероприятия, другую необходимую информацию.

Легенда

Участники игры попадают в лондонскую лабораторию безумного профессора Голдберга - странные механизмы и установки, ассистенты в необычных костюмах.

Профессор много лет подряд занимается преобразованием энергетических потоков в единую энергетическую среду. Для этого создана уникальная установка — Преобразователь Энергии, приводимый в действие несколькими механическими последовательностями. Но на последней стадии эксперимента что-то пошло не так....



Начало игры



В лаборатории игроков встречают механики (аниматоры) — прекрасные юноши и девушки в стилизованных костюмах и сам хозяин лаборатории — Руб Голдберг (ведущий). Он предлагает поучаствовать в эксперименте по преобразованию энергии, для чего делит участников на команды и предлагает пройти игровые зоны. Причем, в случае успешного выполнения всех поставленных задач, игроки добьются общей цели — запустят Преобразователь Энергии.

Механика. Команды и отряды

Для успешного проведения эксперимента по преобразованию отдельных потоков энергии в единую энергетическую среду, игрокам предстоит разбиться на команды. В рамках каждой команды необходимо сформировать три инженерных отряда. Перед каждым из отрядов ставится своя задача, от решения которой зависит как результат работы команды, так и общекомандный вклад в единый эксперимент. Каждый отряд на протяжении основного игрового времени работает в своей зоне.



Механика. Команды

Игроки знакомятся с легендой и делятся на команды



Каждая команда делится на 3 инженерных отряда



! Если игроков меньше 200 — команды делятся на 2 отряда

Каждому отряду предстоит решить в игре свою задачу!



Экспериментаторы



Испытатели



Исследователи

Механика. Отряды

Экспериментаторы – на протяжении всей игры собирают Механизм Голдберга в Экспериментальном Центре.

Исследователи – занимаются получением недостающих деталей последовательности в Зоне Логике.

Испытатели – соревнуются с испытателями других команд на парных испытаниях в Зоне Взаимодействия.



Игровая механика. Экспериментальный центр



Экспериментальный центр — это логический центр всей программы, где расположена декорация Преобразователя Энергии и столы с Механизмами Голдберга (по числу команд). Здесь начинается игра, тут проходит финальный запуск Преобразователя. Здесь же на протяжении всей игры работают Экспериментаторы. За каждым столом работает механик-лаборант. Он помогает и следит за правильностью сборки механизма.

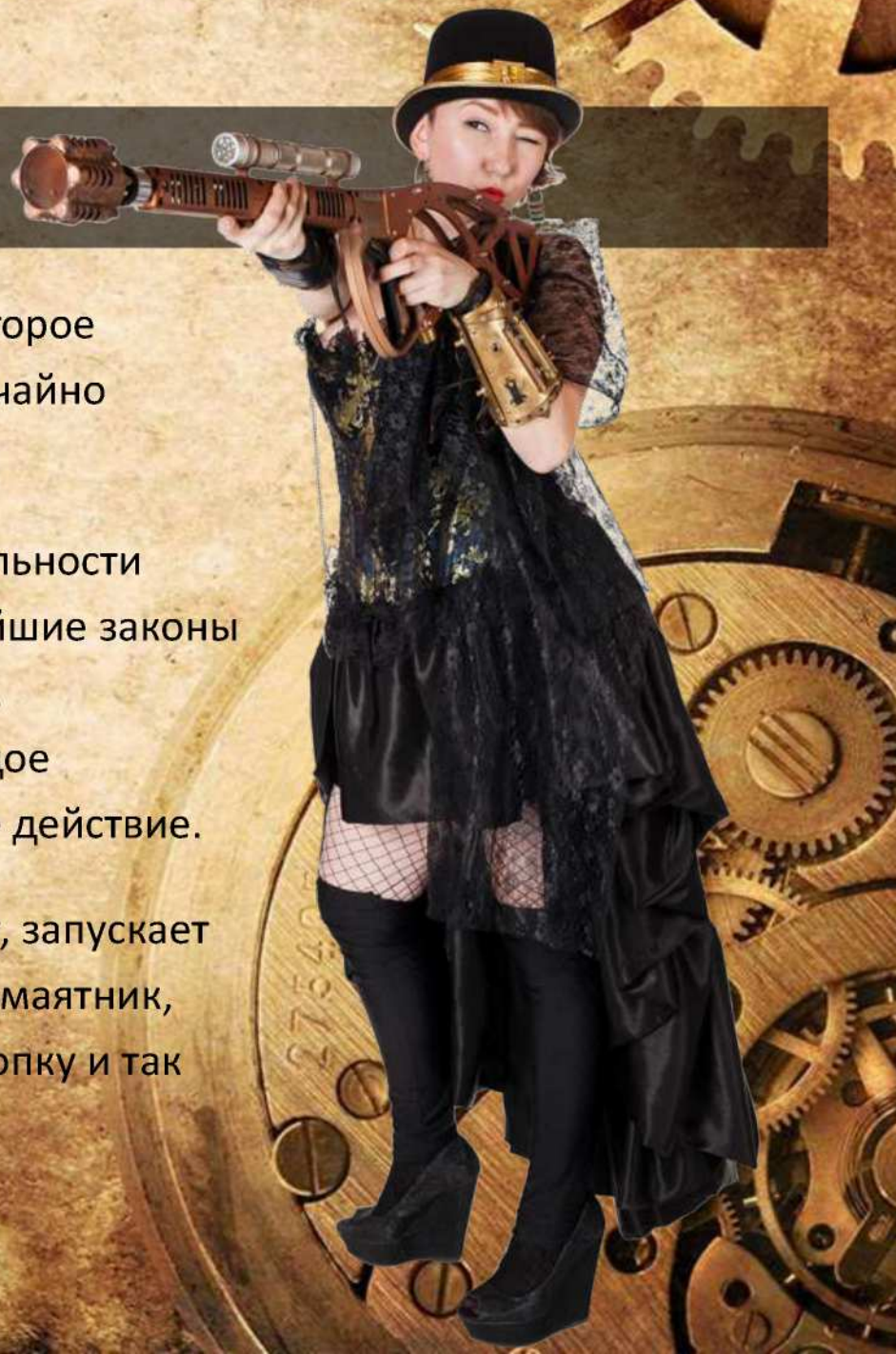
Справка

Механизм Голдберга — это устройство, которое выполняет очень простое действие чрезвычайно сложным образом.

Устройство выполнено в виде последовательности механических узлов использующих простейшие законы физики и основанная на принципе домино.

Последовательность устроена так, что каждое предыдущее действие рождает следующее действие.

Например: шарик, пущенный по лабиринту, запускает цепочку из фишек домино, фишки толкают маятник, маятник сбивает груз, груз нажимает на кнопку и так далее.



Главная фишка игры. Механизм Голдберга

В игре Механизмы Голдберга реализованы в виде специализированных столов, оборудованных подсветкой и спецэффектами. Механические Последовательности на столах уникальные и не повторяются .

Для упрощения сборки вся конструкция разделена на 5 основных узлов и соединительные предметы — стальные шарики и костяшки домино. Запуск механизма производится установкой стартового шарика в начальную точку.

При достижении шариком конечной точки он инициирует пуск следующего элемента, и так до момента срабатывания финального элемента последовательности – шара Тесла.



Игровая механика. Зона Логики

Зона Логики — это набор логических испытаний, выполненных в виде уникальных авторских головоломок.

В Зоне Логике работают отряды Исследователей. Каждый из отрядов последовательно проходит все логические испытания. За правильно выполненное задание участники получают один из недостающих элементов Механизма Голдберга.



Зона Логики. Примеры головоломок

«Китайские шашки»

Головоломка стоит в одном ряду с такими традиционными играми, как Шашки, Нарды, Шахматы. Главная особенность – поле в виде четырехконечной звезды, а также то, что игроков может быть двое, трое и даже четверо.

В начале игры участники размещают свои фишки на лучах звезды (эта зона называется дом). Для победы фишки нужно перевести в противоположный дом.



Зона Логики. Примеры головоломок

«Точные весы»

Эта головоломка для тех, кто имеет прекрасный глазомер.

На площадке закреплены весы с четырьмя чашами. Перед весами выложены грузы разных масс. Задача — уравновесить весы, используя все грузы.



Зона Логики. Примеры головоломок

«Электрически лабиринт»

Игра для очень внимательных и аккуратных людей, ведь одно случайное касание бортика приведет к проигрышу.

Задача игроков на скорость пройти весь лабиринт таким образом, чтобы щуп ни разу не коснулся борта. Как только касание произошло лабиринт загорается фиолетовым цветом.



Зона Логики. Примеры головоломок

«Лампочки Эдисона»

Как применить школьные знания по физике в реальной жизни?! Попробовать свои силы в игре «Лампочки Эдисона»!

Задача игроков – при помощи контактных пластин построить последовательно замкнутую электрическую цепь так, чтобы все лампочки на игровом поле зажглись. Задача осложняется тем, что вариантов для размещения соединительных элементов – множество, а правильный путь – лишь один.



Игровая механика. Отдел Взаимодействия

Отдел Взаимодействия — это набор командных испытаний.

В этом отделе работают отряды Испытателей, состязаясь друг с другом. В случае победы, отряд получает грант для своей команды.

Грант — это подсказка механика стола при сборке командой Механизма Голдберга в Экспериментальном Центре.



Отдел Взаимодействия. Примеры испытаний

«Кран Леонардо»

Испытание представляет собой металлический каркас с подъемным механизмом в центре, который можно перемещать при помощи специальных веревок. При помощи данного механизма, участникам необходимо собрать части головоломки и совместить их воедино.

Отдел Взаимодействия. Примеры испытаний

«Лазерный фараон»

На полу размещена шахматная доска. Игроки занимают позиции на доске и берут в руки по зеркалу. Одному из игроков каждой команды достается мишень. На противоположных углах поля расположены лазерные установки – красная и зеленая. За один ход игрок может или повернуться на 90 градусов, или переместиться на одно поле. Игрок с мишенью может двигаться раз в 5 ходов. Задача – выстроиться таким образом, чтобы лазером поразить мишень противника.

Отдел Взаимодействия. Примеры испытаний

«Один в один»

Каждая из команд находится напротив стенда из 25 карточек, 12 из которых – парные. По очереди игроки переворачивают по две карты. Если открыты парные - они остаются открытыми, если разные – переворачиваются обратно. Задача – открыть всё поле быстрее соперника



Финальная сборка Последовательностей



На протяжении всей игры каждый отряд Экспериментаторов собирает свою Последовательность.

Как только остальные отряды каждой команды прошли все испытания, команда получила все недостающие детали, она осуществляет финальную сборку механизма.



Если Последовательность верно собрана и осуществлен ее запуск, на столе загорается шар Тесла.

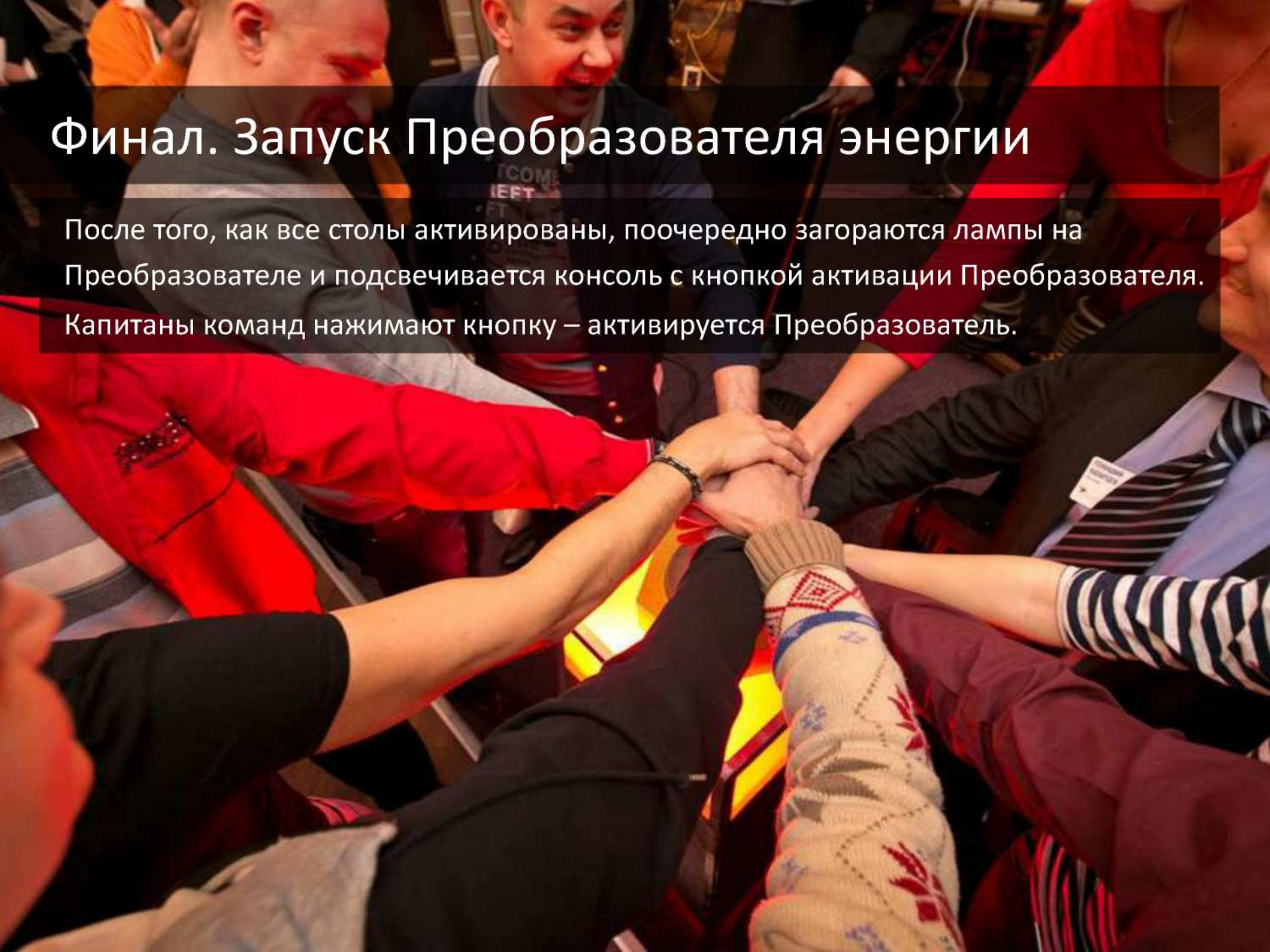
Финал. Запуск Преобразователя энергии

Когда все Последовательности собраны и на всех столах зажглись шары Тесла, команды получают электронную пробирку с энергетической жидкостью. Пробирка устанавливается в приемник стола, после чего стол активируется (подсвечивается цветом команды).



Финал. Запуск Преобразователя энергии

После того, как все столы активированы, поочередно загораются лампы на Преобразователе и подсвечивается консоль с кнопкой активации Преобразователя. Капитаны команд нажимают кнопку – активируется Преобразователь.



Справка

Преобразователь Энергии – центральная декорация игры, выполненная в стилистике Стимпанка.

К преобразователю подключены все столы с Механизмами Голдберга. При правильной активации всех столов на Преобразователе срабатывают световые эффекты.

При нажатии кнопки активации стола срабатывают спецэффекты и над преобразователем поднимается механическая мачта с флагом компании.



Примеры элементов декора



Дополнительная декорация. Паровоз

Габаритная декорация
паровоза, длиной 7 метров.
Паровоз снабжен световыми
и КРИО - эффектами.



Фотогалерея



Фотогалерея



WOW эффект!

Максимальная
вовлеченность игроков на
протяжении всей
программы

Уникальные декорации,
костюмы и игровой
реквизит

Совершенно новый формат
интеллектуальной
командной игры

Азартно и
увлекательно для
всех возрастов



В Альтернативной реальности уже побывали



СБЕРБАНК



SIEMENS

М.видео



astellas



SANDVIK

С нами играли

min - 12 человек
(Теле 2, ТОП-менеджмент компании)

max - 470 человек
(Astellas, сотрудники компании из 7 стран СНГ)





До встречи на игре!

Спасибо за внимание

Мы любим свою работу и рады предложить Вам всё,
что мы знаем и умеем!

www.my-mice.ru

sale@my-mice.ru

+7(499)398-10-53

My MICE

