



Oferta JM012/2016

ATRAKCJE LETNIE

dla Pani Kamili Góreckiej-Kirwiel

przygotowała Jola Mokwińska

Nasi klienci o nas:

"bardzo dziękuję za imprezę"

Anna, Lyreco

Podstawowe założenia

Niniejsza oferta została przygotowana, by zaangażować grupę 40 osób przez 3 godziny w dniu 3 lipca 2016. W ramach realizacji programu zakładamy podział uczestników na 4 podgrupy. Zawartych w ofercie 15 atrakcji jest dopasowanych zarówno do ilości biorących w imprezie osób jak i czasu realizacji programu.

Oprawa fabularna:

Gra miejska, jak sama nazwa wskazuje, odbywać się będzie w przestrzeni miejskiej. Łączy ona w sobie cechy happeningu ulicznego, gier RPG (Role Playing Games), biegów na orientację oraz zabaw logicznych i sprawnościowych. Uczestnicy podzieleni zostaną na równe zespoły, po czym rzućni zostaną w wir przygody, o jakiej nawet nie śnili... Przedzierając się przez mroczne wnętrza gmachów, nieznanne, podejrzone uliczki, przez bramy i piwnice, przez własne zmęczenie, pot i niejednokrotnie zwątpienie, drużyny zdobywać będą kolejne wskazówki przybliżające ich do ostatecznego celu rozgrywki.



kolejne wskazówki przybliżające ich do

Realizacja imprezy:

Impreza odbywać się będzie w mieście wybranym przez organizatora. Dlatego też, biorąc pod uwagę fakt, iż każde miasto ma swój unikalny klimat, topografię i historię, każdy scenariusz przygotowywany będzie przez firmę Sniper tylko i wyłącznie na potrzeby najbliższej rozgrywki. Gra będzie w pełni interaktywna. Oznacza to, że dopuszczalne jest korzystanie przez użytkowników z infrastruktury miejskiej, tj. ze środków komunikacji miejskiej, taksówek, wypożyczalni rowerów, kajaków etc.



Gra prowadzona będzie przez doświadczonych animatorów, którzy wprowadzą uczestników w niepowtarzalny klimat imprezy. Po tym fakcie, grupa będzie zdana już tylko na siebie.

Questing:

Każdy region, każde miasto, każda okolica może poszczycić się czymś, co ją wyróżnia. Dla jednych będzie to zapomniana legenda, dla innych niespotykane elementy krajobrazu, dla jeszcze innych ciekawe okazy fauny i flory. Jednak wszystkie te elementy tworzą tożsamość miejsc, których dotyczą. Dzięki questingowi w nieszablonowy sposób możemy stać się uczestnikami fascynującej przygody, poszukiwaczami skarbów, odkrywcami tajemnic małych ojczyzn. Warto na chwilę przystanąć i spróbować rozwiązania słownych zagadek, będących kluczem do odkrycia dziedzictwa kulturowego regionu, o którym opowiadają. Dzięki ciekawie poprowadzonej narracji, uczestnik gwestu, w turystyczną przygodę angażuje emocje i, ale zapamiętuje informacje tego miejsca dotyczące. Poprzez to buduje także swoją własną tożsamość. W trakcie proponowanej imprezy uczestnicy podzieleni na 2-5 osobowe grupy, mają za zadanie odnaleźć miejsca oraz odpowiedzieć na zadane w czasie startu pytania których jest niebanalnie wiele. Jak w każdej grze, liczy się odnalezienie poprawnych odpowiedzi w odpowiednim czasie. Nie wystarczy zatem wykonywanie zadań – trzeba robić to szybko. Tylko dla najlepszych grup przewidziano bowiem nagrody.



Zamknięta skrzynia:

Każda z grup będzie musiała wykorzystać w tej konkurencji zestaw pytań otrzymanych od przechodnia, na których odpowiedzenie pozwala uzyskać kody do klódek szyfrowych zamykających skrzynię z kolejną mapą, która poprowadzi grupę na poszukiwania zaginionego skarbu. Uczestnicy po otwarciu skrzyni znajdą w niej także przydatne w późniejszej zabawie przedmioty oraz fragment tajemniczego manuskryptu, podpisanego przez ustaloną w scenariuszu postać historyczną, np. Wielkiego Mistrza Zakonu Templariuszy.



Hańba:

Uczestnicy mają za zadanie odnaleźć w wyznaczonym miejscu człowieka, który zna miejsce ukrycia skarbu. Problem w tym, że nie wiadomo jak ten człowiek ma wyglądać. Wiadomo tylko, że kiedyś był asystentem dyrektora muzeum, a dziś jest żebrakiem.

Poprosi on grupę, by pomogła zarobić mu na obiad. Na nieszczęście grupy tytułowy żebrak jest bardzo skromnym człowiekiem - nie przyjmie pieniędzy o nominałach innych niż 1,2 bądź 5 groszy. A na obiad potrzeba minimum 5 złotych...



Skradziony element:

Złodziej umówi się z grupą w ruchliwym miejscu, np. w centrum handlowym. Grupa ma za zadanie uzgodnić warunki zapłacenia „okupu”. Okaze się jednak, że złodziej nie będzie chciał przystać na warunki stawiane przez grupę, wyznaczając jednocześnie swoje własne. Aby otrzymać kolejny fragment tajemniczego manuskryptu grupa będzie musiała wykonać zadanie polegające na kontakcie z przypadkowymi przechodniami spotkanymi w ustalonym przez scenariusz miejscu. Może to być np. zdobycie 10 wsuwek do włosów albo 20 jednogroszówek w określonym limicie czasu.



Sokoli wzrok:

Miasto to jak wiadomo ciągły ruch. Nie są to warunki sprzyjające koncentracji. To zadanie będzie jej jednak wymagać. W miejscu wskazanym przez złodzieja czekać będzie instruktor, który wręczy jednemu z członków grupy lornetkę i księgę szyfrów. W przygotowanym wcześniej miejscu czekać będzie łącznik. Za pomocą flag nada on komunikat, który grupa musi rozszyfrować z wykorzystaniem księgi. Komunikat ten, w jasny sposób przybliży grupę do zdobycia finałowej wskazówki, kończącej grę i dającej zwycięstwo.



Telefon polowy:

Uczestnicy znajdują wojskowy telefon polowy, który posłuży im do kontaktu z ukrytym łącznikiem. Ten natomiast przekaże niezwykle istotne informacje kierując grupę jeszcze bliżej finału zabawy. Konkurencja ta jest absolutnie nietypowa ze względu na wykorzystany sprzęt. Korbka niezbędna do nawiązania kontaktu z rozmówcą, a także ginący w lesie zielony przewód telefoniczny definitywnie pozostanie na długo we wspomnieniach uczestników.



Zapewniamy 1 komplet

Zagadki logiczne:

Dodatkowym atutem imprezy jest fakt, że uczestnicy odnajdują różne zagadki logiczne, które prowadzą ich do kolejnych punktów i ostatecznie finału całej wyprawy. Taka forma zabawy wymaga od uczestników nie tylko sprawności fizycznej, ale także pomysłowości i inteligencji. Zagadki na jakie trafią uczestnicy zabawy będą mieć różnorodny charakter i stopień trudności, więc każdy znajdzie tu coś dla siebie. Tą konkurencją gwarantujemy rozrywkę intelektualną na wysokim poziomie!



Zapewniamy 1 komplet

Łucznictwo:

Zadaniem uczestników tej konkurencji jest sprawdzenie się w roli łuczników strzelając z odległości około dwudziestu metrów do celu jakim są słomianki. Do ich dyspozycji oddajemy również klasyczne łuki oraz strzały. Brak doświadczenia nie jest tutaj problemem, gdyż nasz instruktor wytłumaczy zasady sprawnego posługiwania się łukiem oraz skoryguje błędy popełniane podczas strzelania. Ponadto zadba o bezpieczny przebieg zabawy. Zapewniamy trzy stanowiska łucznicze.



Zapewniamy 1 stanowisko

Tajemniczy przechodzień:

W ustalonym przez scenariusz miejscu uczestnicy będą mieli za zadanie odnaleźć w tłumie przechodniów człowieka wskazanego na zdjęciu przekazanym im przez animatora na początku imprezy. Zadaniem grupy będzie przekonanie go, by podzielił się z nimi swoją wiedzą, co nie będzie łatwe, gdyż na każde zadane pytanie odpowiada on tylko i wyłącznie „NIE”. Głównym celem stojącym przed grupą będzie takie formułowanie pytań, by przekonać go do oddania wskazówek, które posiada.



Czytelnik:

Tytułowego czytelnika grupa pozna po tym, że będzie on trzymał gazetę odwróconą do góry nogami. Zadaniem grupy będzie przekonanie go, by ją odstąpił. Postępując zgodnie ze wskazówką, grupa powinna wystąpić do niego kobietę. Odstąpi jej swoją gazetę tylko za to, że zrobi sobie z nim zdjęcie. Jeżeli podejdzie do niego mężczyzna, będzie musiał mu za nią zapłacić własnymi pieniędzmi. Jak się okaże, w gazecie znajdować się będą słowa zakreślone różnokolorowymi zakreślaczami.



Recepcja:

Gdzie znaleźć najwięcej danych na temat tego co dzieje się w okolicy? Naturalnie w recepcji nieodległego hotelu. Usłużny Pan Recepcjonista z przyjemnością poda garść danych na temat interesujący uczestników. Ale czy na pewno? A może recepcjonista ma coś do ukrycia? A może wręcz jest zamieszany w przestępstwo? A może w recepcji jest coś co można wyhandlować od obsługi hotelowej? Tego grupa nie wie, jednak nie mając wyboru zapewne uczestnicy spróbują wszystkich ewentualności.



Oklaskomierz:

Oklaskomierz to wyjątkowa konkurencja do wykorzystania zarówno w trakcie imprez na zewnątrz jak i wewnątrz. Wbrew nazwie urządzenie nie tylko może mierzyć poziom aplauzu dla wykonywanego przez jednego z uczestników przedstawienia, ale również służy do wygenerowania wspólnego, jak najdonośniejszego okrzyku. Konkurencja jest zatem formą wspólnej ekspresji emocji, i może być pomocne w eliminacji nagromadzonego stresu oraz zrzucania masek.

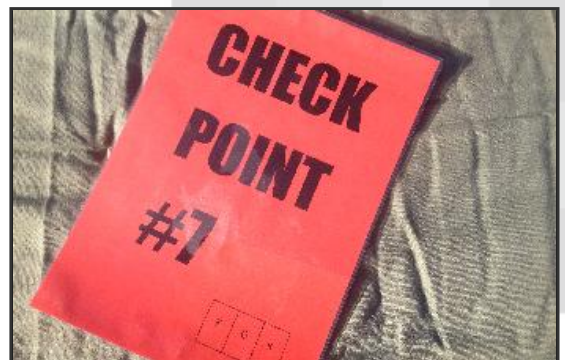
Zapewniamy 1 stanowisko



Punkty kontrolne CP:

Na terenie zurbanizowanym ukryte są punkty z tajemniczymi kodami. Zadaniem uczestników jest odnaleźć punkty kontrolne zwane potocznie CP lub CHECKPOINT. Po znalezieniu punktów, uczestnicy kopiują kod zawarty w każdym z checkpointów. Kody te będą potrzebne na późniejszym etapie gry, zatem bez ich zdobycia nie jest możliwe ukończenie gry. Konkurencja ta, pozwala doskonale kontrolować długość trwania imprezy - w zależności od ilości umieszczonych CP możemy wydłużyć znacznie jej czas.

Zapewniamy 1 komplet



Rozbrajanie bomby:

Zapewniamy 1 stanowisko

Jedną z finałowych konkurencji jest rozbrajanie bomby. Uczestnicy odnajdują urządzenie, które zawiera wyświetlacz oraz klawiaturę numeryczną. Z jednej strony ucieka czas co jest prezentowane na wyświetlaczu, z drugiej zaś strony zupełnie chaotyczne wpisywanie kodów z reguły okazuje się nieskuteczne. Jeśli uda się rozbroić bombę na czas to uczestnicy zyskają dodatkowe wskazówki przydatne do finalizacji imprezy. Jeśli bomba wybuchnie to kto wie czy będzie komu dalej wędrować.



Nagroda:

Zapewniamy 1 sztukę

Wielogodzinne poszukiwania doprowadziły uczestników do odnalezienia skrzyni, której zawartość została uszczuplona z upływem wieków. Prawdopodobnie ktoś wcześniej odkrył to miejsce i zagrabił większość majątku. Jednak trud uczestników nie poszedł na marne. Jak się okazuje złodziej zostawił butelkę wyśmienitego trunku na pocieszenie wszystkim tym, którzy zjawią się tu po nim. Niech ten napitek rozweseli miny strudzonych poszukiwaczy skarbów.

