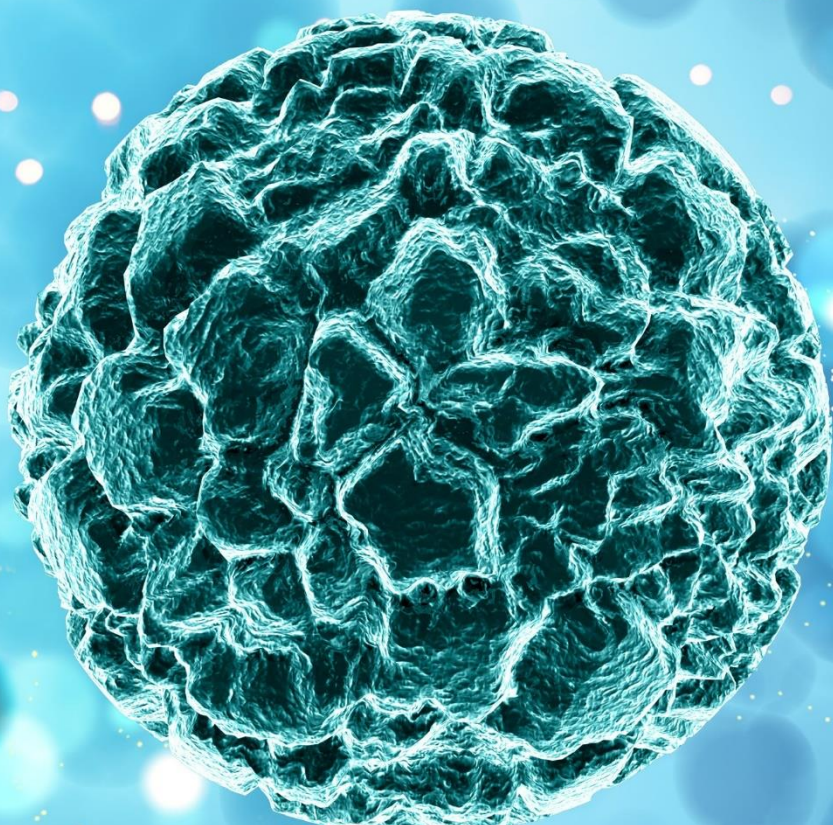


**“MENTSÉTEK MEG AZ EMBERISÉGET!”**

## **Csapatépítő játék applikáció szabadulósobás analóg elemekkel**

Csapatjátékunk 7 fős csapatokkal 15 csapatig, akár 105 fő részvételével “dobozból kivéve” azonnal játszható a megrendelést követően kültéren és beltéren is. Magyar és angol nyelven!

Magyarországon egyedülálló megoldás: professzionális mobil applikáció vezérelte csapatjáték több, mint 40 analóg kellekkel, beépített kiterjesztett valóság (AR) funkcióval – felejthetetlen csapatélmény!



**AR/VR Game Flow Kft.**

**Mi komolyan vesszük a játékosítást**



+36 209 441207



hello@ar-game.hu



www.ar-game.hu  
www.nyomozzvelunk.hu

## Csapatjáték ismertető

Ismeretlen eredetű veszélyes fertőzés hullámai sodorhatják a világot katasztrófába. Robert Sens professzort és csapatát két héttel ezelőtt elrabolták. Ezen túlmenően az Ebola vírus hat legveszélyesebb mutációját ellopták laboratóriumából. Jelenleg ezeknek a vírusoknak a terjedését jelentették a világban. A járvány megállíthatatlanul terjed. A WHO (Egészségügyi Világszervezet) eddig még nem tudta meghatározni, hogy melyik 6 mutánsról van szó, így nem tudta elkészíteni az antiszérumot a járvány megállítására.

A WHO megbízottja, Smith ügynök több csoportot küld a laboratóriumba a vírusok dekódolására és megfelelő ellenanyag létrehozására. Eligazítás után a csapatoknak be kell hatolniuk a laborba, hogy nyomokat keressenek, a missziót végrehajtsák, és a játék végén átadják neki az antiszérumot.

**FONTOS:** Játékunk 2019 december elején készült el, amikor még a COVID-19 okozta fertőzésekről tudomásunk sem volt, és a járvány nem hatalmasodott el világszerte.

**Kinek ajánljuk:** Multinacionális cégek, mikro-, kis- és középvállalkozások alkalmazottainak, rendezvényügynökségeknek, baráti társaságoknak, hotel vendégeknek esős napokra. Szervezetfejlesztési folyamat moduljaként, különálló tréningként is ajánljuk egész évben. Kedvező időjárás esetén jól előkészített kültéri helyszínen is játszható amennyiben biztosított a mobil készülékek internetkapcsolata.

**Mit nyújtunk:** Egyedülálló élményt kiterjesztett valóság élménnyel, digitális és analóg elemekkel, szabadulósobás fejtörőket, AHA! és Flow élményt. Opcionálisan és külön megrendelésre a játék lezárásaként tapasztalt pszichológus és HR tanácsadó értékeli az eredményeket a játékosok teljesítményét.

**Hogyan játszható:** A megrendelő egyedi igényei alapján történt egyeztetést és szerződéskötést követően az előkészített játékot a játékmester, Mr. Smith ügynök személyes irányításával játsszák a csapatok egymással és az idővel versengve... Egész évben, bármikor, beltérben és kedvező időjárás esetén kültéren is.



# A CSAPATJÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS MENETE

## 1 A keretalkalmazás letöltése, telepítése

A megállapodást követően legalább két nappal a csapatjáték lejátszása előtt szükséges az ingyenes "Nyomozz Velünk" keretalkalmazást letölteni és telepíteni a Google Play és Apple iTunes áruházakból. A csapatjáték lejátszásához viszont javasolt csapatonként egy nagyobb képernyőjű eszköz, Android tablet vagy iPad (*iPad Pro nem*) használata, így minden csapattag könnyen ráláthat a képernyőre.

## 2.Regisztráció

A játékmester miután megkapta a csapatkapitányok neveit és e-mail címeit, beregisztrálja azokat a játék applikációba. A csapatok az alábbi virtuális pályákat választhatják: Budapest, Frankfurt, Amszterdam, Zürich, Wien, Brüsszel, Koppenhága, Kairo, Dubai, Tunis, Camp de Mar, München, Hammamet, Riyadh, Salalah.

## 3. Előkészítés

A megrendelő biztosít a csapatok számára egy-egy asztalt, és a résztvevők számának megfelelő mennyiségű széket. Optimálisan 2-4 méter távolságra szükséges az asztalokat elhelyezni egymástól.

## 4. Ismertető/Eligazítás

A játék megkezdése előtt a helyszínen a játékmester (Smith ügynök) ismerteti a "válságos" helyzetet, eligazítást tart, és válaszol az applikációval és a játékmenettel kapcsolatos kérdésekre.

## 5. Csapatjáték adatcsomag

A "**Mentsétek meg az emberiséget!**" címet viselő csapatjáték adatcsomagját a csapatoknak még élő adatkapcsolattal (WIFI, vagy mobilnet) be kell tölteniük az eszközre. Ennek módját a játékmester illusztrálni fogja.

## 6. Lejátszás

A játék során a csapatoknak a Mobil Egészség Ellenőrző Készülékben (maga az applikáció) követniük kell a kapott utasításokat, és közös munkával kell megoldaniuk a feladatokat az időhatáron belül.

## 7. Végjáték

Az a csapat a nyertes, amelyik elsőként adja át Smith ügynöknek a helyesen dekódolt az antiszérumot időkorláton belül, és a legkevesebb fertőzést szerzi.

# A csapatépítő játékmechanizmus

## Felfedezés, átélés



A virtuális laboratórium az applikációban és az analóg elemek a táskában mind a felfedezést, a teljes átélést szolgálják. Jeleket kell keresni, és minden részletre ki kell terjeszteni a figyelmet. A kiterjesztett valóság és a tudományos tapasztalatok szerzése mind hozzájárulnak a felejthetetlen AHA! élményhez.

## Talányok és megfejtések



A különféle feladatok a résztvevőket különféle módon állítják kihívások elé. Az ellenszer időkorláton belüli kifejlesztése a csapatszellemet növelő hatékony együttműködés során lesz sikeres. A csapatoknak kódokat kell feltörni, összefüggéseket kell megtalálni, és rejtvényeket kell megoldani.

## Történetmesélés



Smith ügynök eligazítása alatt a résztvevők a történelem részévé válnak, mindegyikük Dr. Sens laboratóriumi csapatának egyik szereplője lesz. A játék során ezek a szerepek egyre fontosabbá válnak. A fertőzöttek folyamatos növekedése és az idő múlása feszültséget teremt, amely csak akkor oldódik, amikor az első csapat átadja a tökéletes ellenanyagot.

## Szereposztás



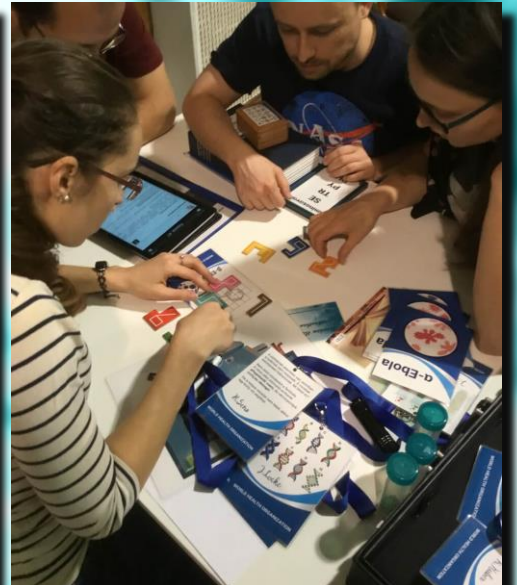
A 7-fős csapatok tagjainak mindegyike megkapja Sens professzor csapatának egy-egy beléptető kártyáját. Az egyes résztvevőknek különböző területen vannak erősségei, amelyekre szükség lesz a küldetés befejezéséhez. Céljuk elérése érdekében a résztvevőknek együtt kell működniük, mert csak valódi csapatmunkával sikerülhet a misszió.

## Gyorssegély rendszer



Az applikációba teljesen automatizált segítségnyújtó rendszer hol egyszerű, hol komolyabb tippeket kínál fel, így segítve a csapatoknak, amikor elakadnak. Viszont amikor a résztvevők segítségért folyamodnak, azzal időt veszítenek, és még a fertőzöttek száma is növekszik.

# Fotók a kültéri és beltéri lejátásokról



**AR/VR Game Flow Kft.**

Mi komolyan vesszük a játékosítást



+36 209 441207



hello@ar-game.hu



www.ar-game.hu  
www.nyomozzvelunk.hu