

• TAJNE • POZIOM 5 •

ZNIKAJĄCY PROCESOR

Operacja „Pusta Pamięć”

Detektywistyczna gra terenowa dla firm

Integracja · rywalizacja · praca zespołowa pod presją czasu

OFERTA DLA KLIENTA

Fabula

„Profesor Voss utracił bezcenny prototyp kwantowego procesora, który miał zrewolucjonizować współczesną kryptografię. Zabezpieczony skarbiec nie wykazuje żadnych śladów włamania — sprawca działał z wnętrza kręgu zaufania.”

Na liście podejrzanych znajduje się trzydzieści osób — rodzina, współpracownicy, służba, konkurenci i przypadkowi świadkowie. Sprawca to jedna konkretna osoba, której tożsamość uczestnicy muszą ustalić wyłącznie na podstawie zebranych poszlak.

30

PODEJRZANYCH

20

POSZLAK DO ZEBRANIA

1

SPRAWCA

Co zyskuje zespół

Konstrukcja zadań i mechanika rywalizacji sprawiają, że uczestnicy rozwijają kompetencje cenione w środowisku zawodowym — bez wymuszonych ćwiczeń integracyjnych.

WYŁANIANIE LIDERÓW

Pod presją czasu ujawniają się naturalni liderzy — drużyna sama dzieli role.

KOMUNIKACJA

Ciągła wymiana informacji: kto co znalazł, co znaczy poszlaka, kogo wykluczyć.

MYŚLENIE ANALITYCZNE

Kojarzenie 20 poszlak z 30 profilami to czysta dedukcja i eliminacja.

DECYZJE POD PRESJĄ

Błędne oskarżenie kosztuje blokadę — realny dylemat ryzyka i pewności.

STRATEGIA MIĘDZY DRUŻYNAMI

Kody specjalne pozwalają zaatakować rywala lub wesprzeć sojusznika.

ZARZĄDZANIE ZASOBAMI

Czas, ludzie, kolejność stacji — realne decyzje projektowe w miniaturze.

Jak to działa

Gra działa w przeglądarce — bez instalacji, bez aplikacji do pobrania. Trzy panele komunikują się ze sobą w czasie rzeczywistym.

PANEL DRUŻYNY

TELEFON / TABLET UCZESTNIKÓW

- ▶ Wpisywanie kodów ze stacji
- ▶ Baza poszlak i archiwum 30 podejrzanych
- ▶ Kartoteka z fotografią i odciskami
- ▶ Mapa terenu (odblokowana sudoku)
- ▶ Czat z organizatorem

PANEL ORGANIZATORA

LAPTOP PROWADZĄCEGO

- ▶ Postęp wszystkich drużyn na żywo
- ▶ Start / stop gry jednym kliknięciem
- ▶ Wgrywanie mapy terenu
- ▶ Kary, odpowiedzi, korekty
- ▶ Czat z drużynami

TABLICA WYNIKÓW

DUŻY EKRAN W BAZIE

- ▶ Ranking w czasie rzeczywistym
- ▶ Paski postępu każdej drużyny
- ▶ Widoczna dla publiczności
- ▶ Efektowna oprawa finału

Przebieg gry

01**REJESTRACJA**

Drużyny skanują kod QR i zakładają własną agencję detektywistyczną.

02**START**

Organizator uruchamia grę — wszystkie drużyny startują w tym samym momencie.

03**TEREN**

10 konkurencji sprawnościowo-logicznych. Każda zaliczona stacja = kod = poszlaka.

04**ŚLEDZTWO**

Analiza poszlak, eliminacja podejrzanych, szukanie 10 ukrytych wskazówek.

05**FINAŁ**

Po spełnieniu warunków drużyna wskazuje sprawcę. Pierwsza trafiona — wygrywa.

Co wyróżnia tę grę

SYNCHRONIZACJA W CZASIE RZECZYWISTYM

Każdy wpisany kod, każde wykluczenie i każda wiadomość pojawia się natychmiast u organizatora i na tablicy wyników. Zero papieru, zero liczenia ręcznego.

ATAKI I SOJUSZE MIĘDZY DRUŻYNAMI

Ukryte kody specjalne pozwalają zablokować mapę rywala albo podarować poszlakę sojusznikowi. Drużyny negocjują, zawierają pakty i zdradzają.

MAPA ZASZYFROWANA SUDOKU

Dostęp do mapy terenu wymaga rozwiązania łamigłówki 9×9. Zadanie dla tych, którzy wolą myśleć niż biegać — każdy w drużynie ma swoją rolę.

KARTOTEKA POLICYJNA

30 profili z fotografią, odciskami palców, analizą śledczą i motywem. Klimat starego archiwum kryminalnego — do wglądu w aplikacji i w druku.

Parametry organizacyjne

PARAMETR	WARTOŚĆ	UWAGI
Wielkość drużyny	6–12 osób	Optymalnie 3–8 drużyn dla najlepszej dynamiki
Czas gry	90–180 minut	Zależnie od wielkości terenu i liczby stacji
Teren	Park, las, ośrodek	Trasę dopasowujemy do dostępnej przestrzeni
Sprzęt uczestników	1 telefon na drużynę	Wymagany internet i naładowana bateria
Wiek	Od 12 lat wzwyż	Wersja firmowa, rodzinna i młodzieżowa
Pogoda	Gra plenerowa	Możliwa adaptacja do wnętrza przy złej pogodzie

Co obejmuje realizacja

✓ Kompletny system gry

Trzy aplikacje webowe skonfigurowane pod wydarzenie

✓ Sprzęt na stacje

Wyposażenie 10 konkurencji terenowych

✓ Oznaczenia i wydruki

Kody QR, karty stacji, kartoteka drukowana

✓ Personalizacja

Nazwa firmy, logo klienta, motyw dopasowany do eventu

✓ Scenariusz i materiały

Fabula, 30 profili podejrzanych, kartoteka, poszlaki

✓ Obsługa prowadzącego

Animator prowadzący grę i zarządzający systemem

✓ Nagłośnienie i oprawa

Mikrofon, muzyka, tablica wyników na ekranie

✓ Podsumowanie

Ogłoszenie wyników, komentarz do gry, materiał zdjęciowy

● SPRAWA GOTOWA DO OTWARCIA

Zagrajmy w to razem

Dopasujemy scenariusz, teren i długość gry do Waszego wydarzenia.

Wycena zależy od liczby uczestników, lokalizacji i zakresu oprawy.

GRY TERENOWE • TEAM BUILDING • OPRAWA IMPREZ FIRMOWYCH