

OPERATION MINDFALL



outdoor
escape
games
switzerland

Wir bringen einen spannenden Spionagekrimi an Ihren Teamanlass. Als einziger Anbieter mit «augmented reality»-Rätseln* in weltweit führender Qualität. *Dabei wird das reale Umfeld mit digitaler Projektion versehen.

Teambuilding

Die Lösung des Falls bedingt die *Zusammenarbeit des Teams* – nur gemeinsam lassen sich die einzelnen Rätsel in vernünftiger Qualität und Zeit lösen. Wir betreiben Teambuilding, spielerisch verpackt und damit völlig ungezwungen an einem spassigen Event für alle Beteiligten.

Beste Technik auf dem Markt

Als einziger Lizenznehmer von Cluetivity Berlin in der Region waren wir nicht nur die ersten Anbieter dieser Art – sondern auch die einzigen, welche eine derart *aufwändige Geschichte mit «augmented reality»-Inhalten* präsentieren. Ihr Team spielt keinen üblichen Escape Room, welche es inzwischen einige gibt – sie spielen das hochwertigste Outdoor Escape Game, welches derzeit existiert.

Weltweit beliebt

Cluetivity Berlin lizenziert mittlerweile über 190 Städte weltweit – auch New York, Vancouver, Amsterdam oder London, selbst Hochburgen der Innovation, spielen “Operation Mindfall” – weil es *state-of-the-art* ist. Wir waren mit Zürich Partner Nr. 4!

Mehrere hundert Events im Jahr

Wir sind kein Start-Up. Wir betreuen seit über 3 Jahren hunderte von Events im Jahr, von Kleingruppen bis zu 400 Personen-Events und verfügen über eine grosse Erfahrung bei hochindividuellen Kundenwünschen.

Besondere Events waren 2019 beispielsweise:

Sunrise: Einführungstag von 160 Lernenden in Sarnen mit 5 Routen, Pizza-Stopp, eigenen Rätseln, angepasstem Intro, dreisprachig.

Seco: Kongress zweier Teams, welche neu zusammenarbeiten mit 440 Personen auf dem Gurten in Bern, zweisprachig.

Deloitte: Partneranlass im Fischers Fritz Zürich durch den Campingplatz rund um ein Cateringzelt mit 70 Personen, zweisprachig.





Eventablauf

Beispielroute Landesmuseum bis Sihlcity Zürich

Der Gamemaster trifft vor dem Event am Landesmuseumspark ein um die Durchführung des Events vor Ort vorzubereiten. Bei Grossevents reisen wir mit mehreren Gamemastern an.

Die Spielergruppen treten auf der selben Route mit den selben Bedingungen gegeneinander an. Die Reihenfolge der Rätsel innerhalb der drei Episoden bestimmen die Teilnehmenden jedoch selbst. Die Navigation und das Erleben der Umgebung ist Teil des Events. Die Gruppen müssen einen idealen Weg finden und die Rätsel in hoher Qualität lösen - jeder falsche Versuch kostet Punkte. Wer nicht weiter weiss, kann einen Tipp anzeigen lassen, oder das Rätsel überspringen. Das Spiel bleibt so motivierend, indem es den Spielern alle Freiheiten lässt: «investieren wir weitere 5 Minuten mit Raten, oder nutzen wir die Zeit an der nächsten Station?».

Alle Gruppen arbeiten an der selben Mission. Am Ende Gewinnt jedoch das Team mit der stärksten gemeinsamen Leistung.

Jedes Spielteam erhält dazu einen Agentenkoffer bestehend aus einem iPad zur Navigation und Rätsellösung, sowie zahlreicher Tools, welche es ihnen ermöglicht, die 15 Rätselstationen in der Gruppe an verschiedenen zuvor festgelegten Orten zu lösen.

Bildmaterial als Erinnerung

Teil des Spiels ist das Erstellen von zwei Bildern, welche die Teilnehmenden nach dem Event als Souvenir erhalten.

Zudem können wir das Event auf Wunsch zusätzlich auch mit professioneller Foto und Video-Ausrüstung begleiten und aus dem Material einen Videotrailer oder ein Zeitungsartikel erstellen, der im Layout einer Tageszeitung daherkommt. So haben die Teilnehmenden eine nette und langanhaltende Erinnerung an dieses Event.

Einfaches Spielprinzip

Die Ausrüstung mutet zwar technisch an, jedoch ist die Handhabung äusserst einfach - wer ein Handy bedienen kann, ist mehr als ausreichend qualifiziert.

Die Schwierigkeiten lauern inhaltlich: die Rätsel stehen alle im Zusammenhang mit dem grossen Ziel, die akute Bedrohung eines Virus zu bannen, welcher derzeit noch im Ruhezustand im Grundwasser schlummert. Die Lösung jedes Rätsels bringt die Teilnehmenden dabei einen Schritt weiter in der Geschichte.

Die Augmented-Rätsel werden aufgelockert von Logikrätseln, Schätz- und Wissensfragen, welche unterschiedliche Denk- und Betrachtungsweisen erfordern und die Teilnehmenden unterschiedlich fordern. Alle müssen mithelfen und ihre individuellen Stärken einbringen um das Team voranzubringen.

Spiel in 3 Episoden in verschiedenen Stadtregionen Beispielroute

Episode 1: Landesmuseum

Im Park verteilen sich die Spielgruppen an die 6 Rätselstationen. Pro 50 Personen wird eine Route gelegt, jeweils leicht ortsversetzt.

Die Spielenden machen sich nun auf ihre Suche nach den ersten Hinweisen zum ominösen Antivirus.

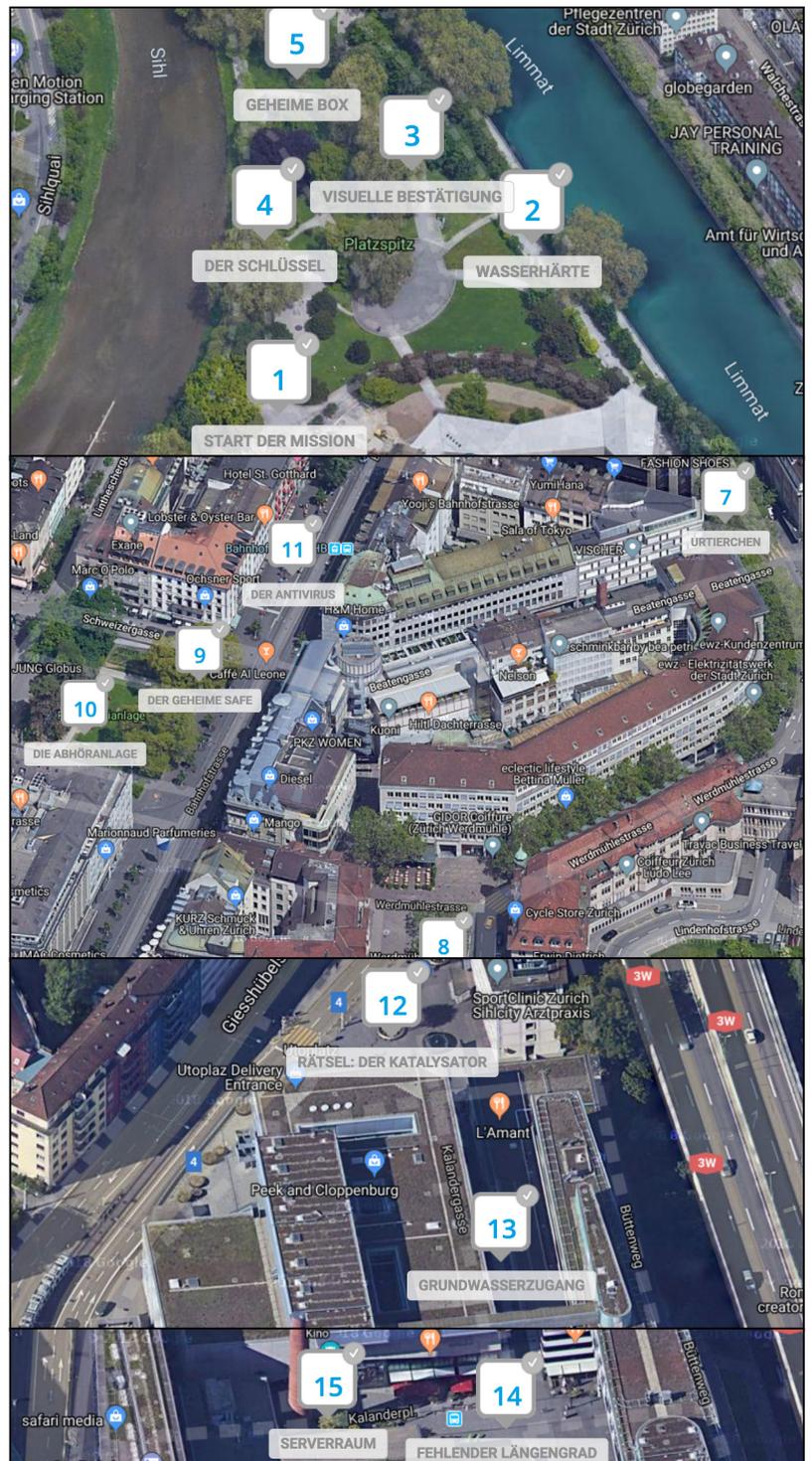
Episode 2: Downtown

In der nun folgenden, zweite Episode öffnen sich 5 weitere Rätsel auf der gegenüberliegenden Seite des Hauptbahnhofs. Die Teams bewegen sich durch die Zürcher Innenstadt um schlussendlich mit den gefundenen Informationen den Antivirus zu mischen. In der Bahnhofstrasse nehmen die Teams das Tram (Nummer 13) für 10 Minuten bis zur Station Sihlcity.

Episode 3: Sihlcity

Hier wartet das grosse Finale. Der Antivirus muss ins Grundwasser eingespeist – der Server der Geheimorganisation gefunden und gehackt werden um das Unheil von der Stadt abzuwenden.

Das Event endet direkt beim Papiersaal mit einer grossen Siegesfeier mit Rangverlesung vor oder im Restaurant.



OPERATION MINDFALL



outdoor
escape
games
switzerland