





Дуэль

Аркадная игра

Характеристики



Игровая дуэль

Состязание на одном игровом поле, каждый ход участника влияет на следующий ход соперника



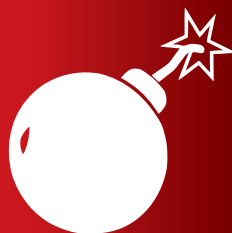
Компактная

Каждое задание требует для игры небольшое пространство



Интересная

Соревновательный момент, большая проходимость и высокая динамика держат участников в тонусе всю игру



Аркадная игра

Жанр игр, характеризующийся коротким по времени, но интенсивным игровым процессом



Универсальная

Подойдёт под любой формат мероприятия

Что и Сколько



Командное и личное
первенство



До 6 часов



Кол-во заданий зависит
от числа участников



Общая схема
расположения
Указатели заданий



Игротехник
для каждого задания
(судит и записывает результат)



DJ и музыка
(Может быть привлечён
с вашей стороны)



Ведущий

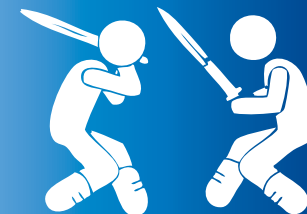
Общий план проведения игры



Сбор участников
Задания работают
в свободном
режиме



Ведущий объясняет
правила игры
ДУЭЛЬ



Участники проходят
задания
по собственному
желанию



... И участвуют в конкурсах ведущего "на тему" на основной сцене



Победители получают бонусы, позволяющие участвовать в розыгрыше призов



Подведение итогов
При необходимости -
финальная битва



Победители лотереи празднуют победу

1

Участники проходят задания по своему желанию.

Время на прохождение ограничивается окончанием тематического блока мероприятия.

2

В каждом задании участники соревнуются друг с другом 1x1.

Задача - обыграть своего соперника.

Также, можно участвовать в конкурсах ведущего "на тему" на основной сцене.

3

Каждую свою победу победители могут обменять на бонусы, позволяющие участвовать в розыгрыше призов.

Это могут быть: лотерейные билеты, бочонки Русского Лото, fun-деньги, фишки для ставки на колесе Фортуны и т.д.

Или, просто, принести балл в личную копилку или копилку своей команды.

Соревнования судят, контролируют и оценивают игротехники.

Проходить задания можно не один раз.

4

Данная игра подразумевает 2 финала:

А. Побеждает участник или команда, набравшая большее кол-во баллов.

Б. В определённое время (возможно, периодически) на заработанные бонусы проходит розыгрыш призов.

5

Пример заданий

Задание 1

Mortal Kombat (X-Box)

Самая популярная компьютерная игра в жанре файтинга, где соперники дерутся 1 на 1.

Имеет самую долгую и богатую историю своего развития и самые проработанные сюжетные линии своих персонажей.

Взяв в руки джойстики, вы попадаете на поле боя фантазийного мира МК.

Выбирайте героя по душе и в бой! Жмите на все кнопки: атакуйте, защищайтесь, используйте магию своего героя и уникальные комбо-серии, а также уникальные добивания – Fatality.

Покажите кто в офисе настоящий супергерой!

Задача игроков:

Победить своего соперника в смертельной битве – на арене Mortal Kombat!



Пример заданий

Задание 2

Кнопочный бой - Армейский

Перед участниками настольное поле боя с одинаковым количеством кнопок на каждой стороне. Загораются они симметрично и быстро и так же быстро гаснут. Кто быстрее из соперников нажимает на горящую кнопку на своей стороне, тот выигрывает ход, что отражается на световом индикаторе в центре стола — он смещается в сторону противника. Игра заканчивается, когда шкала достигает края.

Задача игроков:

Быстро нажимать горящие кнопки на своей стороне, опережая соперника.

Если на поле боя сошлись равные по силам противники, рекомендуем ввести ограничение по времени.



Пример заданий

Задание 3

Аэрохоккей

Азарт, эмоции и веселье при игре в аэрохоккей гарантированы, игра соберет множество желающих посоревноваться в ловкости и меткости. В своем описании игра не носит разрушительный характер, но его легко можно добавить, к примеру, ворота – это два орудия, а шайба – снаряд, которым надо попасть в орудие соперника.

Задача игроков:

С помощью биты отправить шайбу в ворота соперника. Игра ведётся до 9 очков в одни ворота.



Пример заданий

Задание 4

Битва роботов

Эта дуэль посвящается всем любителям роботов...
Взяв в руки два джойстика, вы получаете контроль над «роботом-аватаром»: с вашей помощью модель перемещается по рингу и наносит удары. После трёх попаданий в голову ваш противник выключается, и здесь пора передавать бразды правления следующим игрокам, заново включать боксёра и в бой!

Задача игроков:
Вырубить «робо-автара» соперника тремя точными ударами в голову!



Пример заданий

Задание 5

Бум-Богатырь

Дуэль богатырей-надувателей: кто первым лопнет шарик!

Участники качают насосы, с помощью которых и надуваются воздушные шарик. Как только шарик перестаёт помещаться в «руках» у нашего богатыря (ростовая фигура из пластика, ну а «руки» — специальные фигурные рамки) — он лопается. Кто первый достиг результата — побеждает.

Задача игроков:

Лопнуть находящийся в руках богатыря шарик (накачав его насосом) быстрее соперника.



Пример заданий

Задание 6

Да придет с тобой сила

Добро пожаловать на космическую арену — испытать себя в настоящей битве джедаев! Это ничего, что в руках у вас джойстик: на плазменном экране он трансформируется в самый настоящий джедайский меч! Прелесть нашего аттракциона, реализуемого с помощью игровой консоли, в том, что это именно интерактивный бой — два джедая сражаются друг с другом.

Задача игроков:

Выиграть поединок на световых мечах.

Да придет с тобой сила!



Пример заданий

Задание 7

Дженга

Дженга — относительно молодая игра, придуманная в середине 20-го века, но уже давно ставшая мега популярной во всём мире. Суть аттракциона состоит в том, что, необходимо выстроить башню в высоту и, при этом, не обвалить ее на своём ходе.

Материалом служат деревянные блоки из нижних ярусов.

Задача игроков:

Сделать всё возможное, чтобы башню на своём ходе обвалил соперник.



Пример заданий

Задание 8

Дикий Запад

Классический аттракцион настоящего ковбоя – дуэль на пистолетах (1 на 1).

Участникам крепятся специальные жетоны шерифов.

На электронном табло высвечивается индикатор обратного отчёта, как только он достигнет цифры «0» - ВЫСТРЕЛ. Самый быстрый и меткий выигрывает.

Задача игроков:

Быстрее соперника выхватить пистолет из кобуры и выстрелить, попав при этом в значок шерифа или оружие.



Пример заданий

Задание 9

Кинект - Бокс

Для тех, кто первый раз столкнулся с этим умным словом: Kinect – бесконтактный сенсорный игровой контроллер, который осуществляет полное 3-х мерное распознавание движений тела, мимики лица и голоса. Это позволяет играть всем телом без клавиатур, мышек и джойстиков, что придаёт игре 100% реальность!

Поэтому бокс с Kinect – это настоящая спортивная дуэль пусть и с виртуальным соперником.

Задача игроков:

Нокаутировать виртуального соперника на ринге.



Пример заданий

Задание 10

Космический батл

Космический батл — это набирающая популярность разновидность «кнопочного боя», которую называют по-разному, но принцип которого: быстрее соперника нажимать на загорающиеся лампы-кнопки. Будьте проворны, подвижны, удачливы — и вам, в буквальном смысле, светит победа.

Задача игроков:

Быстро нажимать горящие кнопки на своей стороне, опережая соперника.

Если на поле боя сошлись равные по силам противники, рекомендуем ввести ограничение по времени.



Пример заданий

Задание 11

Повелитель мыслей

Дуэль, в которой вашей задачей является перемещение шарика в «ворота» соперника. Но на этот раз управление шариком будет осуществляться...силой ваших мыслей! И это не шутка, при помощи специального приспособления на голове шарик будет слушаться любых команд и успешно идти к финишу трассы под вашим руководством!

Задача игроков:

Думать! Сосредоточиться на финише своего шарика и посылать ему мысленные сигналы!
И делать это лучше соперника!



Пример заданий

Задание 12

Танковый бой

World of Tanks уже в реале и спешит к вам на праздник! Колоритные боевые радиоуправляемые машины, инфракрасные пушки, сложные и реалистичные поля боя и невероятно захватывающие сражения! На любом мероприятии и площадке мы создадим уникальную территорию для сражений, которая непременно захватит внимание всех гостей!

Задача игроков:

Курская дуга в реальности!

Необходимо подбить все танки соперника.



Пример заданий

Задание 13

Тейбл эластик

Захватывающая игра на ловкость и скорость реакции. Цель игры - с помощью эластичной резинки фишки со своего поля переправить через отверстие посередине игрового поля на сторону соперника.

Задача игроков:

Побеждает игрок, на чьей стороне нет фишек, т.е. все фишки находятся на стороне соперника.



Пример заданий

Задание 14

Шаробум

Каркас с отверстиями, внутри каркаса — воздушный шарик. В отверстия каркаса вставлены шесты с засечками, свободно проходящие внутрь каркаса на какое-либо количество засечек, и не проходящие обратно. Играющие по очереди бросают кубик (на нём значения от 1-го до 3-х) и продвигают шесты внутрь каркаса на выпавшее количество засечек. За один ход продвигать можно любое количество шестов — главное, чтобы соблюдалось количество засечек, на которые продвигаются шесты.

Тот участник, на чьём-то ходе случится большой «бум» (шарик лопнет), считается проигравшим.

Задача игроков:

Выстроить свою стратегию так, чтобы шарик лопнул на ходе соперника.



Финальное задание

На усмотрение заказчика

Каждую свою победу победители могут обменять на бонусы, позволяющие участвовать в розыгрыше призов. Это могут быть: лотерейные билеты, бочонки Русского Лото, fun-деньги, фишки для ставки на колесе Фортуны и т.д.

Или, просто, принести бал в личную копилку или копилку своей команды.

Задача игроков:

Постараться выиграть столько раз сколько будет необходимо для своей или общекомандной победы.



Дополнительные возможности



Шоу-программа
с артистами



Дополнительный
комплект звука



Установка надувной
или стационарной
сцены



Шатры под
банкетную/фуршетную
рассадку



Кейтеринг и
Фан-кейтеринг



Дополнительные
интерактивы
и мастер-классы



Спасибо за внимание!



+7 (495) 665-2363
info@eventgamer.ru