

КВИЗ
«НАЗАД В 90-Е»



ИГРА-НОСТАЛЬГИЯ ПО ЛИХИМ 90-М!

Вопросы про музыку, фильмы, рекламу,
компьютерные игры, цены и прочие интересные
давно ушедшей эпохи 90-х. Отлично зайдёт,
если вы решили провести вечеринку
в стиле 90-х!



ЦЕННОСТИ ИЛИ ЧТО ДАСТ ВАМ ЭТА ИГРА

1.

СОЗДАНИЕ СВЯЗЕЙ

Создает новые дружеские и рабочие связи между сотрудниками.

3.

КОРПОРАТИВНЫЙ ДУХ

Поднимает корпоративный дух без физического стресса.

2.

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ КОНТАКТ

Эмоционально сближает коллектив.

4.

ХОРОШАЯ ЗАМЕНА АЛКОГОЛЮ

С нашей игрой выпитого алкоголя будет значительно меньше.



НАША ФИШКА — АНАЛОГОВ НЕТ

ИГРАЕМ НА РАДИО-СИСТЕМАХ
ИЛИ «УМНЫХ КНОПКАХ»

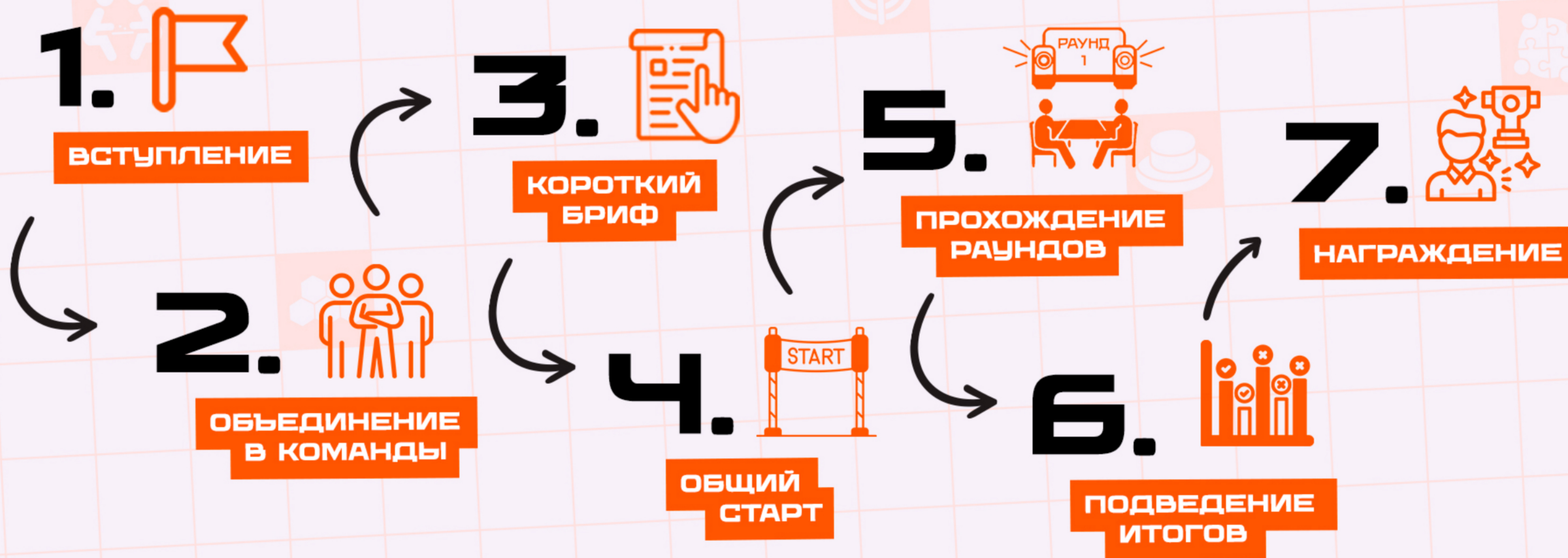
КОНКУРЕНТНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

- НЕТ НИКАКИХ ПРОВОДОВ
- ДАЛЬНОСТЬ СИГНАЛА ДО 100 М.
- НЕ ЗАВИСЯТ ОТ WI-FI, СИГНАЛ НЕ ГЛУШИТСЯ
- ПРОГРАМИРУЮТСЯ ПОД РАЗЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ
- ВСЕ ПОДСЧЕТЫ АВТОМАТИЧЕСКИЕ И БЕЗ ОШИБОК
- СВЕТАТСЯ И ПРИКОЛЬНО ЗВУЧАТ



МЕХАНИКА ИГРЫ

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ РАСПИСАН ПОМИНУТНО.
ВСЯ АНИМАЦИОННАЯ КОМАНДА ЗНАЕТ ЧТО ДЕЛАТЬ.
НИКАКИХ ПАУЗ, ТОЛЬКО МУЗЫКАЛЬНЫЕ!
ВАМ ОСТАЁТСЯ ТОЛЬКО ДОВЕРИТСЯ ПРОФЕССИОНАЛАМ!



КООРДИНАТОР ИГРЫ #КОМАНДА

Отвечает за работу оборудования
и координирует игровой процесс.

Знает всё о том, что и как работает.



ВЕДУЩИЙ В ТЕМЕ ПРОГРАММЫ #КОМАНДА

Спикер всего игрового процесса, комментатор.

На нём вся коммуникация между игрой,
участниками и болельщиками, - чтобы было
интересно всем.

Профессионал своего дела.



ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ

На основе опыта проведённых 500+ программ, мы разработали 4 игровых модуля, закрывающих почти ВСЕ потребности наших клиентов!

БОЛЬШАЯ ИГРА

- 2 часа
- 8 раундов на «умных кнопках»
- 1 Ведущий – квиз-мен
- 1 координатор игры
- полиграфия: командные карточки, дипломы

Почему берут:

- как альтернативу классическим конкурсам
- идеальное время игры: не надоело и не устали
- нравится такой формат игр

ИГРА В АРЕНДУ

- 2 часа
- 8 раундов на «умных кнопках»
- Ведущий от вас
- 1 координатор игры
- полиграфия: командные карточки, дипломы

Почему берут:

- у ведущего сложный сценарий
- у вас есть любимый ведущий
- вы – ведущий)

КОРПОРАТИВ С ИГРОЙ

- 4 часа
- 8 раундов на «умных кнопках»
- 1 Ведущий – шоу-мен
- 1 координатор игры
- полиграфия: командные карточки, дипломы

Почему берут:

- нравится этот формат мероприятия
- дешевле продлить ведущего, чем приглашать другого
- под стилистику игры делают всё мероприятие
- как-то так вышло)

МАЛАЯ ИГРА

- 1 час
- 4 раунда на «умных кнопках»
- 1 Ведущий – квиз-мен
- 1 координатор игры
- полиграфия: командные карточки, дипломы

Почему берут:

- хотят сэкономить
- есть только час на отдых и развлечение



А ВОТ ЧТО ВАС ЖДЕТ

4 раунда
на 1 час игры

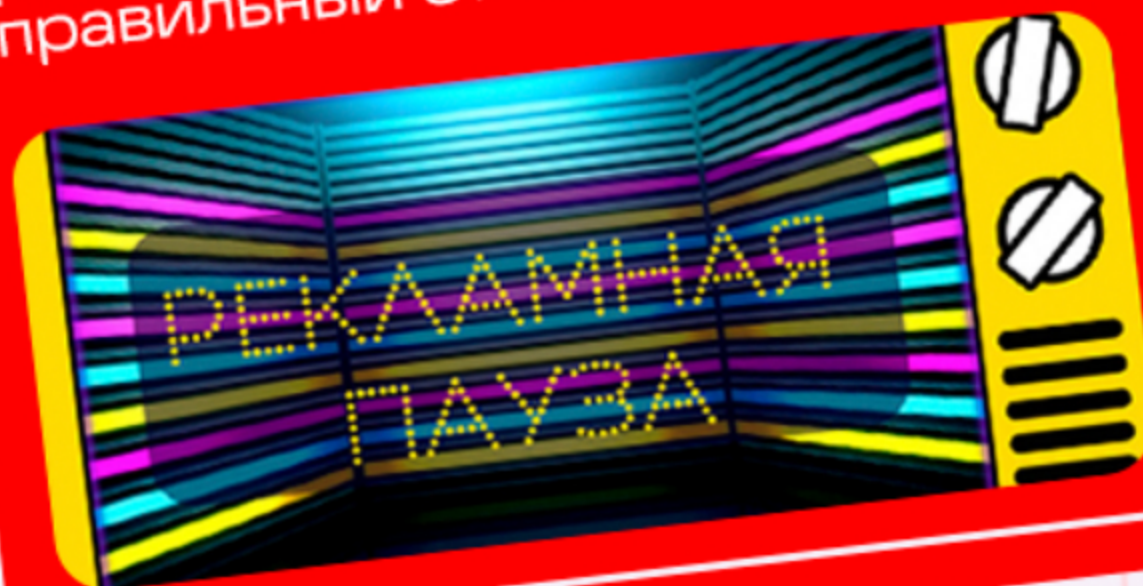
РАУНД 1. РАЗМИНКА

Лёгкие вопросы с вариантами ответов. За каждый правильный ответ 1 балл.

Раунд 1
«Разминка»

РАУНД 3. РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Необходимо угадать, что рекламируется. За каждый правильный ответ 3 балла.



РАУНД 2. ВКЛЮЧИ ЛОГИКУ

Вопросы на сообразительность. Время на размышление – 60 секунд.

РАУНД 2
«ВКЛЮЧИ ЛОГИКУ»

РАУНД 4. УГАДАЙ МЕЛОДИЮ

Нужно угадать мелодии. Первая играет 10 секунд, каждая следующая — на секунду меньше. Баллы даются наоборот: за первую — 1 балл, за последнюю — 10 баллов.

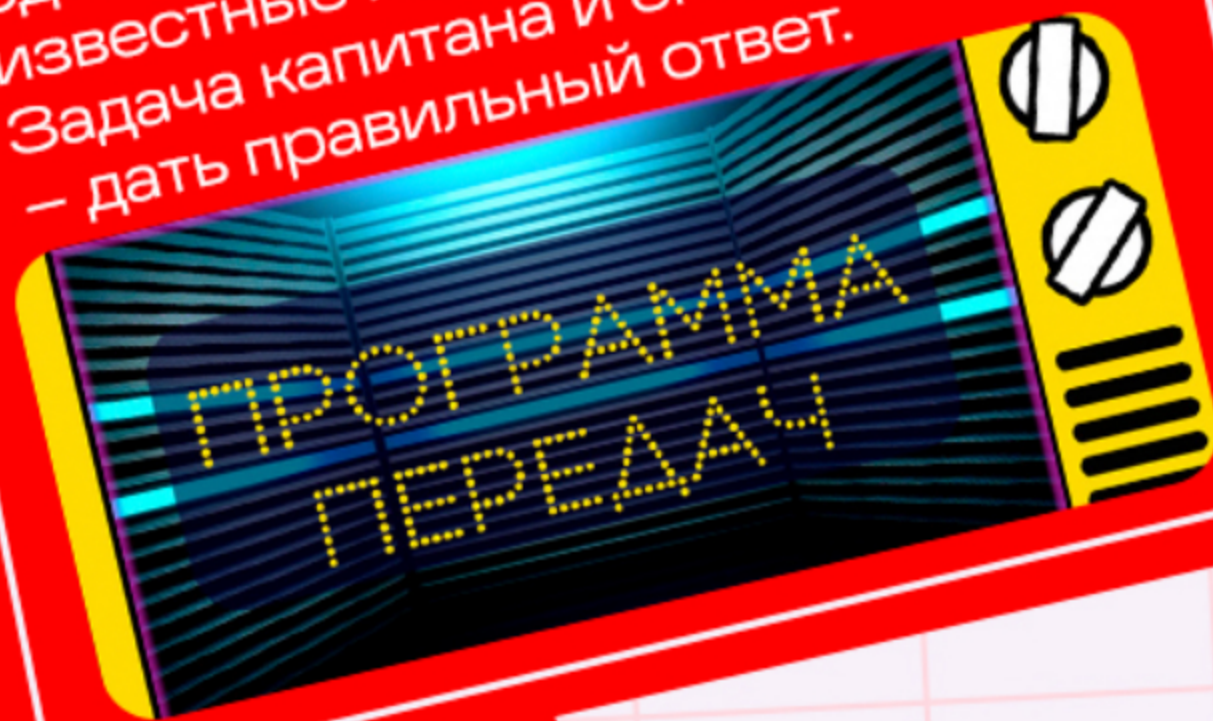
УГАДАЙ
МЕЛОДИЮ

А ВОТ ЧТО ВАС ЖДЕТ

+ 4 раунда
на 2 часа игры

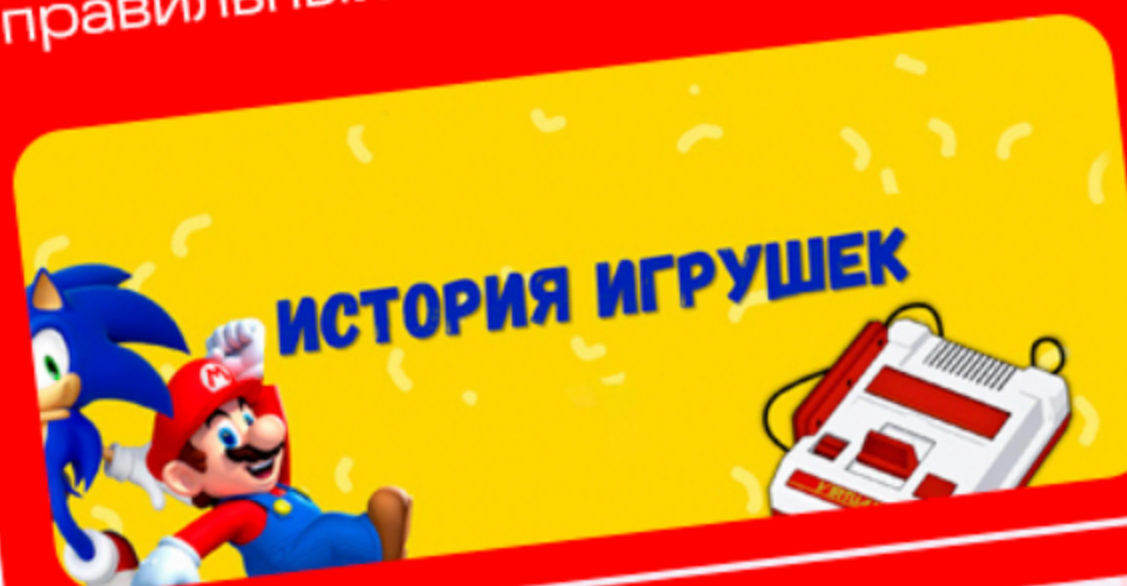
РАУНД 5. ПРОГРАММА ПЕРЕДАЧ

Капитаны уходят от своих команд и отгадывают одновременно с ними известные передачи 90-ых. Задача капитана и его команды – дать правильный ответ.



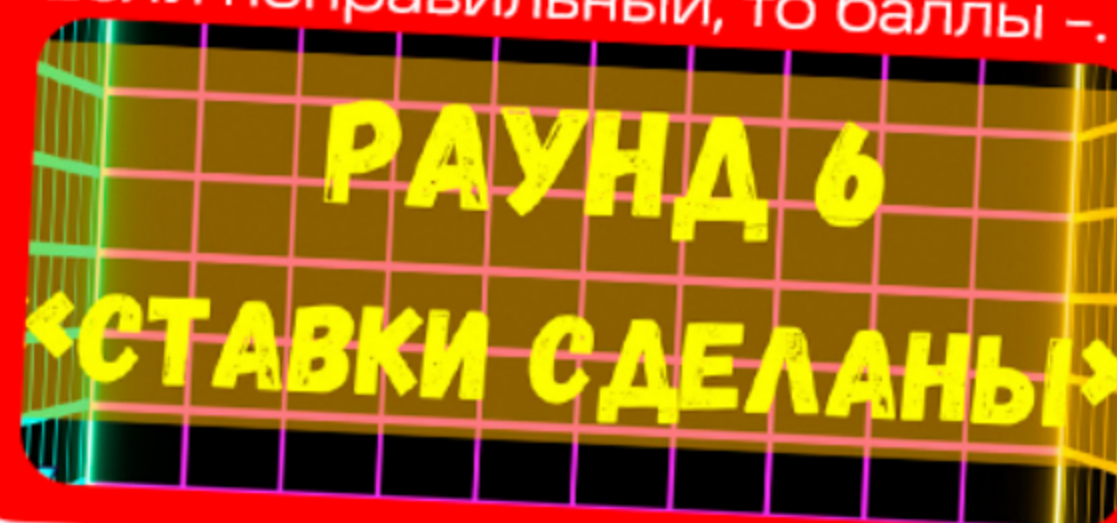
РАУНД 7. УГАДЫВАЕМ МЕЛОДИИ

Слушаем музыку из старых компьютерных игр. За каждый правильный ответ 3 балла.



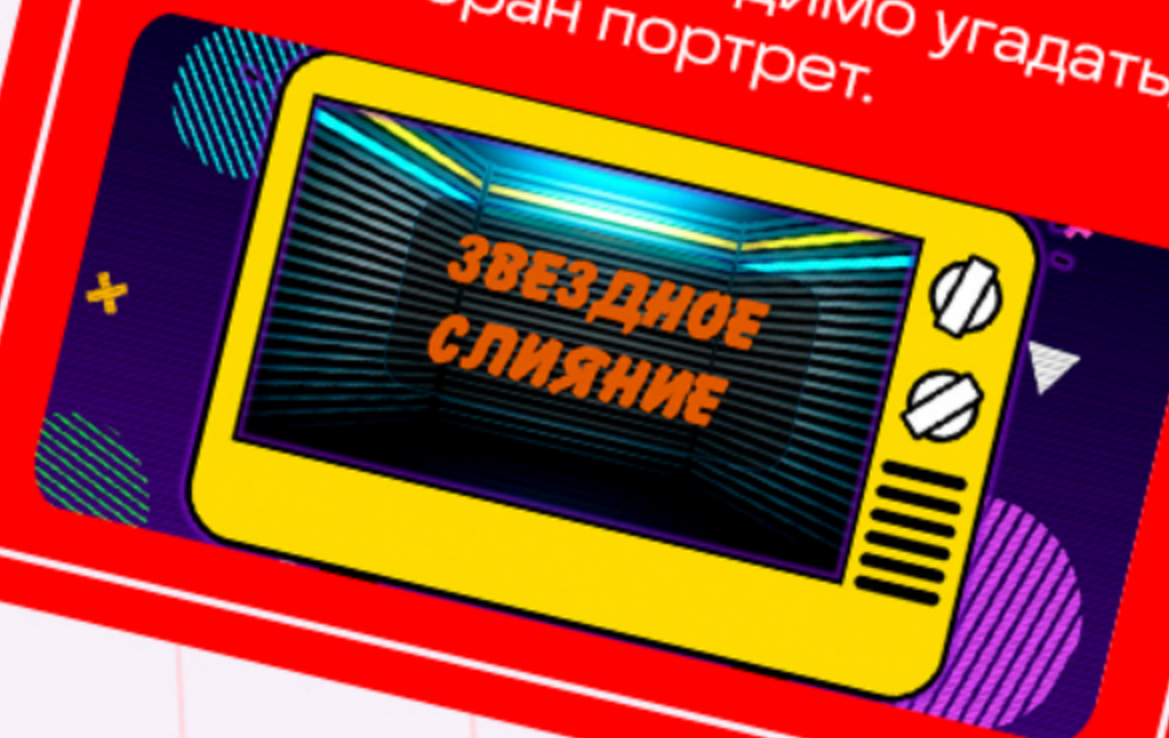
РАУНД 6. СТАВКИ СДЕЛАНЫ

На каждый вопрос делаем ставку от 1 до 5 баллов. Если ответ правильный, то баллы +. Если неправильный, то баллы -.



РАУНД 8. ЗВЕЗДНОЕ СЛИЯНИЕ

На экране появляется коллаж из 2 известных личностей. Игрокам необходимо угадать, из кого собран портрет.



ЧТО ВАМ **ТОЧНО** СТОИТ
РАССМОТРЕТЬ ПРИ ПОКУПКЕ
НАШЕЙ ИГРЫ

НАГРАДНУЮ АТТРИБУТИКУ

Подарки приятно получать
всегда, особенно за победу.



**ЗВУКОВОЕ И ПРОЕКЦИОННОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ**

Для комфортного ведения
и вывода контента на экран.



ТЕМАТИЧЕСКУЮ ФОТО-ЗОНУ

Получить оригинальную
фотографию.



КАРАОКЕ

Хорошее продолжение вечера,
особенно в небольших
компаниях.



ЧТО ВАМ **ТОЧНО** СТОИТ
РАССМОТРЕТЬ ПРИ ПОКУПКЕ
НАШЕЙ ИГРЫ

ТЕМАТИЧЕСКИЕ АТТРАКЦИОНЫ

Поддержат тему игры до
и после программы.



КЕЙТЕРИНГ ОТ КОФЕ-БРЕЙКА ДО БАНКЕТА

Данный формат прекрасно
сочетает еду и развлечения.



КОНТАКТНЫЙ БАР

Под **ПРАВИЛЬНЫЙ** алкоголь
играется горrrрраздо веселей.



ВЫСТУПЛЕНИЯ АРТИСТОВ

Отдохнуть и переключиться
в перерывах между раундами.



ЭТО МЫ



А МЫ УЖЕ ПЛАНИРУЕМ
СЛЕДУЮЩЕЕ ВАШЕ МЕРОПРИЯТИЕ

Как мы работаем:

ПОБЕДИТЕЛЬ

УЧАСТНИКИ

ЗАКАЗЧИК

ОРГАНИЗАТОР

