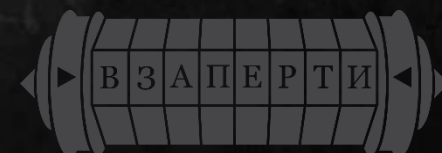




<FBI>

корпоративный квест

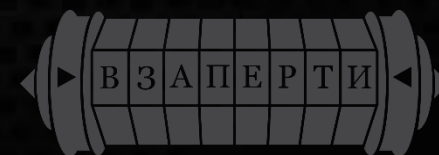


Вводная

Вы – выпускники академии FBI, лучшие из лучших.

Именно сейчас Центр проверит вас в деле: на территории отеля неизвестная группа фанатиков заложила взрывное устройство.

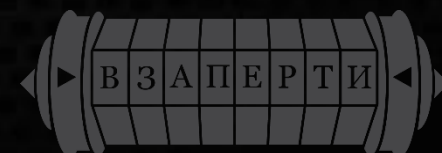
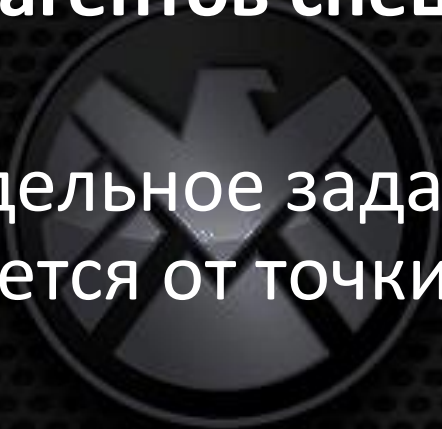
Ваша задача: собрать все улики, опросить свидетелей, применить навыки работы с гаджетами, взломать систему доступа и не допустить взрыва.



Идея

Игра под названием FBI: полный комплект знаний и навыков агентов спецслужб.

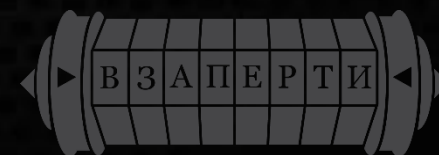
Каждый этап — отдельное задание. Команда 5-6 человек передвигается от точки к точке.



Механика

Игрокам придется пройти весь курс молодого бойца по разным специализациям: полосы препятствий, аналитика, командная работа, укрощение своих внутренних страхов, владение разными видами оборудования и прочее.

Команда задействует в решении задач не только свои внутренние ресурсы, но и различные гаджеты.



Предстарт

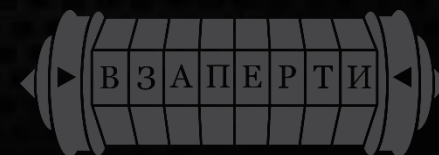
Все команды при заселении в отель получают на ресепшне загадочные письма.

В письмах — предыстория: интересно поданная информация с пометкой TOP SECRET о зачислении их в курсанты FBI, основных требованиях, с налетом таинственности.

В электронном письме также будут ссылки на игровую систему и логин-пароль капитана команды.

После этого команда должна будет забрать в службе доставки (или непосредственно перед игрой) конверт с неким реквизитом, который пригодится ей в игре.

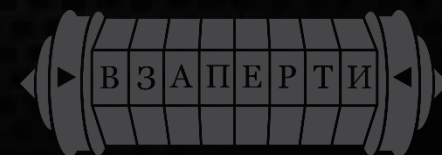
Команда готова к старту.



Старт

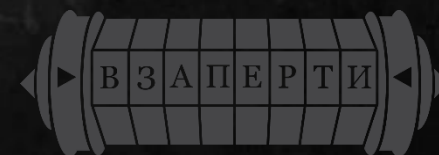
На локации появляется Куратор, сообщающий важную стартовую информацию: «К вам как к будущим агентам FBI долго присматривались, и ваш испытательный срок сегодня заканчивается.

Так совпало, что именно вы находитесь в самой горячей точке страны. Этим вечером вам предстоит доказать, что вы - лучшие из лучших. Сегодня вы будете соревноваться друг с другом, но в первую очередь - сами с собой, решая нетривиальные задачи. Для выполнения задач у вас всё есть. Время пошло!»



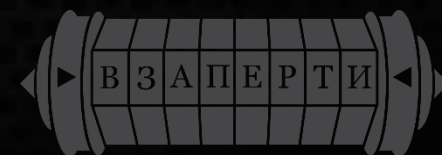


<Примеры заданий>



FM-модулятор

Команда в процессе выполнения задания получает маленький радиоприемник и подсказку, решив которую - должна догадаться и определить нужную частоту. На парковке стоит автомобиль с включенным FM-модулятором, на нужной частоте которого, радиусом около 50 метров, воспроизводится следующее задание.



Темная комната

Команда должна найти секретную пленку с информацией, которая еще не проявлена.

Именно поэтому искать ее нужно в абсолютной темноте. Один игрок заходит в комнату, остальная команда наблюдает за ним по монитору с помощью камеры ночного видения.

Координация ведется через рацию и гарнитуру.



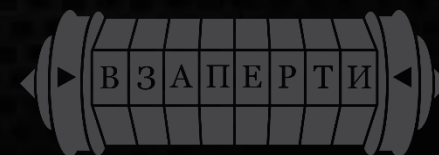
Миноискатель

За короткое время необходимо разобраться, починить и наладить устройство, которое видишь впервые.

По легенде, это некий блок управления с местами подключения отсутствующих элементов. В дело вступает второй этап: эти элементы находятся на большой территории (к примеру, пляж). Но у команд есть металлоискатели.

Задача: найти недостающие детали и собрать устройство. При его включении по правильной схеме на его табло загорится код прохождения уровня.

Интересное задание на координацию и пользования гаджетами, которые нечасто встретишь в повседневной жизни.



Поиск людей

Кроме игровых активностей, команды будут находить решения и других вопросов секретных служб:

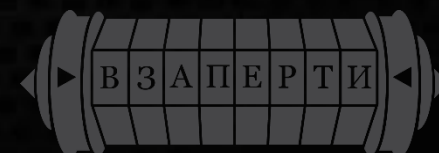
- **Facebook.** У нас есть сведения о человеке, но нет ничего больше, кроме его профиля в соцсети. Из этой информации необходимо выжать максимум и выйти с ним на контакт в реале.
- **Реактивы.** Документы спецслужб не всегда такие, какими кажутся: иногда можно найти в них скрытую информацию, используя разные химические составы или другое освещение.
- **Periscope.** Скрытный агент не любит выходить на связь, но ведет свою трансляцию в приложении от первого лица. Вступите с ним в контакт.



Эндоскоп

Это технологичное устройство – гибкий щуп с камерой на конце. Он пригодится агентам FBI для заглядывания в труднодоступные места, например отверстие в заминированном сейфе, который нельзя безопасно открыть.

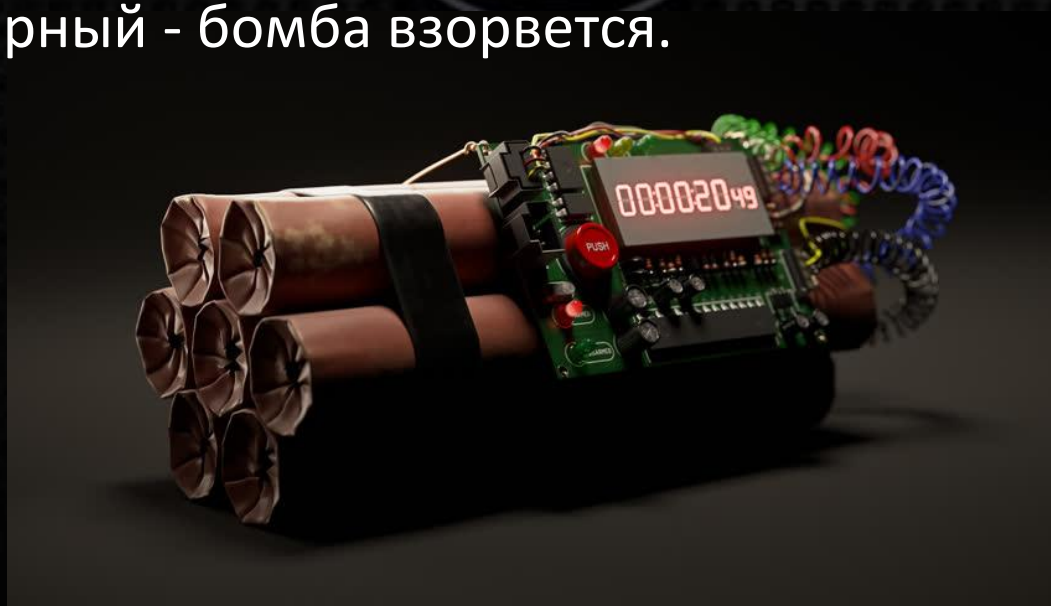
Необходимо с помощью пары эндоскопов рассмотреть его изнутри и разгадать систему открытия.



Бомба

Финал игры - команда должна обезвредить бомбу, которая находится в сейфе. Таким образом, надо ввести правильный код, затем перерезать нужный провод.

Бомба выглядит как пучок динамитных шашек и разноцветные провода. Вокруг нее - подсказки насчет цвета проводов, если решить неверный - бомба взорвется.



Таким образом

Мы можем сделать масштабную и насыщенную игру, снабдив интересными заданиями, которые можно описать более подробно.



Игра будет являться гремучей смесью Форта «Байард», полосы препятствий, и «Больших гонок».

Кроме того, задания будут максимально кастомизированы под выбранное место проведения.

