



GAME

DOZOR

DOZORKRASNODAR.RU

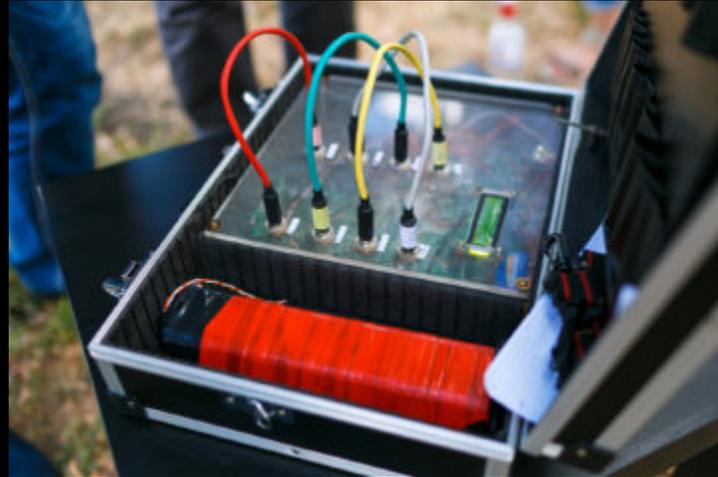
Отчет пишу в офисе в 23.33. Хочется домой, коньяка и сигару. А есть работа и огромное желание написать о прошедшей игре. DozoR – это болезнь, начинаешь жить от дозорной ночи до дозорной ночи.

Что такое DozoR?

Это командная игра в реальном времени на ограниченной территории. DozoR помогает работать в команде и в игровой форме наиболее активно проявить свои лидерские качества, узнать, кто тянет за собой других, а кто «серый кардинал» и может эффективно построить командную работу, оставаясь в тени.

Аналогом игры можно считать знаменитый «Форт Боярд» и «Что? Где? Когда?». Мы подготавливаем места, создаем антураж, приглашаем специальных актеров, добавляем элементы логики, шифруем интересными загадками игровые места и создаем для вас эксклюзивную игру с индивидуальным сценарием.

DOZOR



Формат игр

1. Автоквест

Игра в городе на автомобилях. Загадываем неожиданные места, на них расставляем агентов или прячем пароли, которые нужно найти

2. Пешеходный квест

Игра на закрытой территории (база отдыха, парк, гостиничный комплекс). Подходит для классической корпоративной игры, в которой участники перемещаются от точки к точке и выполняют задания на логику и командный дух.

3. Велоквест

Вариант корпоративной игры в стиле Эко-заезда, сохранения природы и зеленой повестки

4. Промо-игры

Продвижение товаров и услуг через игру. Для клиентов и нашей аудитории. Когда нужно организовать нестандартную PR-акцию.

Структура игры

1. Сбор команд, общение участников, разделение на команды
2. Начало игры. Вход в специальную интернет-систему выдачи заданий

В течение игры участники получают задание – это загадка, разгадав которую они придут на игровую локацию. На месте игроки встречают инструктора, с которым проводят командную игру или самостоятельно разгадывают логические задачи для перехода на следующий уровень.

3. В течение игры участники могут собирать части артефактов, чтобы в финале их объединить
4. Победителем считается команда, первая прошедшая все задания. Вручение подарков и призов от организаторов.

Каждая игра – уникальный сценарий,
написанный для вашей компании

Пример вопросов

Что ж, настало время настоящей командной работы. Предлагаю сделать сюрприз для коллег от каждой команды. Что это за сюрприз вы узнаете, если разгадаете загадку и найдете нашего инструктора. Загадка звучит так: «Молодость. Ответственность. Спорт. Труд. Находчивость. Амбиции. Велосипеды. Хоровод. Отличник. Драйв. Ехать. Воспоминания. Победа. Азарт. Риск. Команда»

Ответ на следующем слайде

Правильный ответ:

Что ж, настало время настоящей командной работы. Предлагаю сделать сюрприз для коллег от каждой команды. Что это за сюрприз вы узнаете, если разгадаете загадку и найдете нашего инструктора. Загадка звучит так:
«Молодость. Ответственность. Спорт. Труд. Находчивость. Амбиции.
Велосипеды. Хоровод. Отличник. Драйв. Ехать. Воспоминания. Победа. Азарт.
Риск. Команда»

Комментарий:

Из первых букв игроки составляют фразу «Мост на входе». После этого команда перемещается в загаданную точку, находит нашего инструктора и выполняет командное задание.

Корпоративные игры

Старт проекта: 29 октября 2005 года.

Площадка проведения: любые площадки в Краснодаре и крае

Количество участников: 10 – 250 человек

Количество проведенных корпоративных игр: 250+

Среди участников игр: Нипигаз, Магнит, Европа+, Кнауф, Мега Адыгея, Югория, Медрокет, Портал-Юг, Неометрия, Сбербанк, Роснефть, Росбанк, Газпромбанк и другие



Пример заданий

Концепция задания

Инструктор играет с командой в игру «Не урони птичку» до момента победы команды. Из стены участники и ведущий по очереди убирают по одному бруску. Если после того, как участник вытащил брусок, падает птичка, команда проигрывает и ей засчитывается штрафное время, которое прибавляется к общему времени игры.

Инструктор: «Итак, ваша задача следующая: перед вами игра «Не урони птичку». Играет вся команда против ведущего, то есть, меня. Каждый из вас может убрать с поля 1 брусок. Один игрок может убрать только один брусок. Если после вашего хода птичка падает, то вы проигрываете и получаете 5 минут штрафного времени к общему зачету. Начинают игроки. Поехали!»

По завершении задания инструктор сообщает код для перехода на следующий уровень.



Пример заданий

Концепция задания

Классическое задание с самостоятельным выполнением и поиском «ключей».

Участники отгадывают зашифрованную точку, в этой точке спрятаны пароли в самых неожиданных местах. Собрав все пароли команда переходит на следующий уровень игры.

Команда может искать как всем составом, так и распределить обязанности по поиску, самостоятельно организовать коммуникацию внутри коллектива, тем самым сократив время поиска. Решение по стратегии принимает команда самостоятельно.

Особенности: Точки проведения могут быть различными от доступных городских локаций до объекта вашей компании: к примеру, строящийся офис, на 5 этажах которого спрятаны 10 паролей.



Пример заданий

Концепция задания

Инструктор играет с командой в игру 21 шарик до момента победы команды. С игрового поля необходимо каждому участнику убрать 1, 2 или 3 шарика. Побеждает тот игрок, который забирает шарик последним.

Инструктор: «Итак, ваша задача следующая: перед вами классическая игра на логику «21 шарик». Играет вся команда против ведущего, то есть, меня. Каждый из вас может убрать с поля 1, 2 или 3 шарика. Но выигрывает тот, кто забирает последние шарик. Один игрок может убрать шарик только один раз. Начинают игроки. Пароль выдам только если сможете меня обыграть. Поехали!»

Если участники не смогут победить 2 игры, то на третьей инструктор поддается для победы команды.



Пример заданий

Концепция задания

Инструктор играет с командой в игру «Открыть тайник». Участники находят инструктора. Он сообщает, что у него есть тайник с паролем, но, чтобы его открыть, нужно правильно поставить переключатели, а он не знает, как их поставить. Но видел, что неподалеку за забором на дамбе были нарисованы стрелки, возможно, они помогут. Игрокам нужно собрать в правильном порядке положение стрелок, затем вернуться к инструктору. Затем в чемодане правильно выстроить положение переключателей. Если переключатели выстроены верно, то необходимо ввести на цифровой клавиатуре пароль. После этого открывается тайник и из него вылетает колба с содержимым: паролем для перехода на следующий уровень.

По итогу участники собирают шифр положения переключателей, вводят цифровой код на панели и получают контейнер с паролем.



Пример заданий

Концепция задания

Инструктор предлагает участникам обезвредить бомбу. Чтобы ее обезвредить, необходимо найти 4 провода и соединить их в правильной последовательности за 2 минуты. Если команда не успевает обезвредить бомбу за 2 минуты, она «взрывается» и команда получает 3 минуты штрафного времени.

Инструктор: «У меня сейчас в руках очень опасное оружие. Но вы, как сплоченная команда, уверен, сможете его обезвредить. В чемодане находится бомба. Чтобы ее обезвредить, у вас будет 2 минуты, но перед этим вам нужно найти 4 провода, спрятанных неподалеку. Скорее найдите их!

(после поиска)

А сейчас я открою чемодан. Вам нужно будет поставить штекеры в нужном порядке. Если вы все сделаете правильно, то таймер остановится. Если нет – то бомба взорвется, а вы получите штрафное время в игре. Начинаем!»



Стандартная длительность игры: 2,5 часа

Сценарий: индивидуальное написание для каждой игры

Количество участников: 10 – 100 человек

Количество команд в одной игре: 5-10

Количество заданий за игру: 7

Заданий на выбор заказчика: 20+

В корпоративную игру входит:

- разработка персонального сценария
- предварительный выезд на место проведения игры, подбор точек проведения игры
- брифинг перед игрой или текст для ведущего на брифинге
- ведение и сопровождение игры
- игровая интернет-система
- работа инструкторов на заданиях
- проведение награждения или текст для ведущего на награждении
- сопровождение игроков в затруднительных ситуациях во время игры

Стоимость проекта

Формат Lite	Формат Classic	Формат VIP
7 заданий: - 2 задания с агентами - 5 заданий на самостоятельное выполнение	7 заданий: - 4 задания с агентами - 3 задания на самостоятельное выполнение	7 заданий: - все задания с агентами
Проведение брифинга и награждения команд	Проведение брифинга и награждения команд	Проведение брифинга и награждения команд
2 профессиональных аниматора	4 профессиональных аниматора	Аниматоры на всех заданиях
Стоимость от 64 900 р.	Стоимость от 79 900 р.	Стоимость от 109 900 р.

Указана минимальная стоимость проекта. Точная стоимость рассчитывается индивидуально в зависимости от пожеланий заказчика и сложности квест-игры.

Дополнительные услуги:

Проведение мероприятия в пределах:

- 20-40 км от города: + 7 000 р.
- 40-100 км от города: + 9 000 р.
- 100-200 км от города (включая побережье): + 12 000 р.

Контакты:

web: dozorkrasnodar.ru
тимбилдинг-краснодар.рф

telegram: t.me/dozorkrasnodar
vk: vk.com/dozorkrasnodar

phone: +7 903 450 11 44

Фотоотчеты игр:

[Компания Магнит, игра для сотрудников \(120 участников\)](#)

[Компания Европа, блогтур \(50 участников\)](#)

[Компания Аристон, игра для партнеров \(70 участников\)](#)

[Компания Роснефть, посвящение молодых сотрудников](#)