

**EUER DIGITALES**

# **GAMING-EVENT**

by



# 2019, WIE SCHÖN...



# ...UND NUN, 2020?



# BIS AUF WEITERES ABGESAGT:



**Weihnachtsfeiern**



**Jahresauftakt  
Veranstaltungen**



**Sales Conventions**



**Onboarding &  
Recruiting Events**

# DIE LÖSUNG

## EUER DIGITALES TEAM EVENT

Innovatives  
Infotainment

5 - 10.000  
Teilnehmer

Produkt  
Launch

Strategie-  
vermittlung

Entertainment  
für Conventions

Teamwork

Sicherheit

Learning

Innovation

Home-Office

Das bedeutet: Eine Mischung aus Schnitzeljagd, Escape Room und Online Teammeeting.

Als individuelle Mission für eine Marke oder ein Thema.

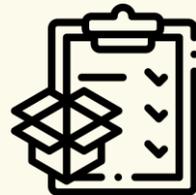
# SO FUNKTIONIERT'S

Ein Beispiel:

Als 2-6 Personen Team startet jede Gruppe für sich. Die Einladung kommt per Mail. Via z.B. ZOOM oder Microsoft Teams findet die Kommunikation statt und es wird live im Team zusammengespielt.



Mehrere Teams spielen in 60-90 Minuten mit- und gegeneinander.



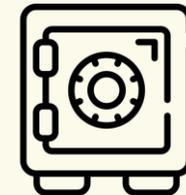
Hinweise gibt es automatisch durch das Spiel, durch Internetrecherche oder haptisches Material – je nach Spiel.



Das Team muss Informationen austauschen und viel untereinander kommunizieren.

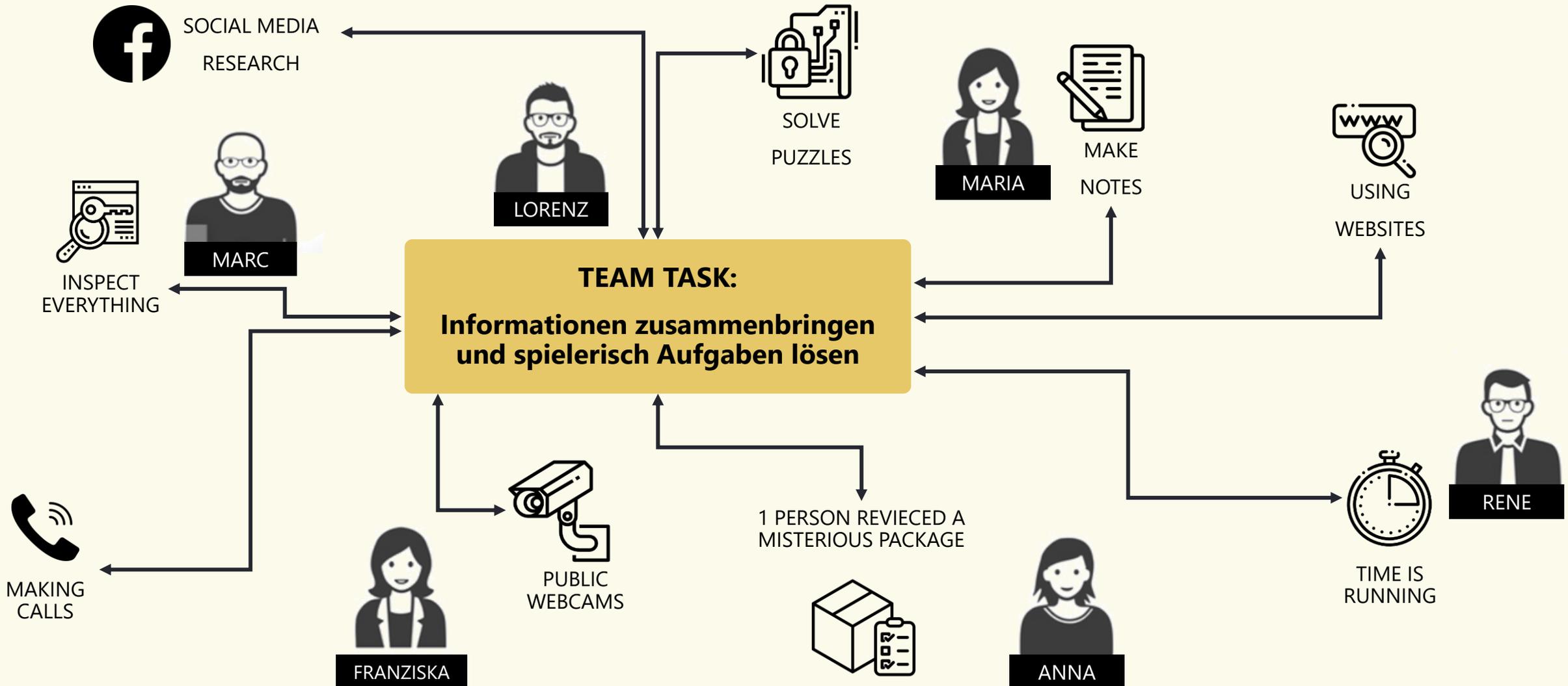


Abwechslungsreiche Aufgaben mit verschiedenen Rollen müssen gelöst werden, um der Lösung immer näher zu kommen.



Kann das Team alle Rätsel lösen um das Spiel erfolgreich abschließen? Die Zeit läuft...

# DAS ZUSAMMENSPIEL



# BEISPIEL MOBILE.DE



Die Spieler reisen in der Zeit und finden sich in verschiedenen Jahrhunderten wieder, in der sie Aufgaben lösen müssen.

Primär wird die Historie der Automobilentwicklung durchgespielt und so ist die Marke thematisch eingebunden.

Über „Point & Click“ sowie Steuer-Elemente im „Rahmen“ kann das Team mit der Umgebung interagieren und Lösungen eingeben. Gegenstände können herangezogen und Hinweise als Unterstützung eingeblendet werden. Die Spieler bleiben auf der Spieloberfläche am Monitor und kommunizieren beispielsweise über Zoom.



Kommunikation  
via Zoom

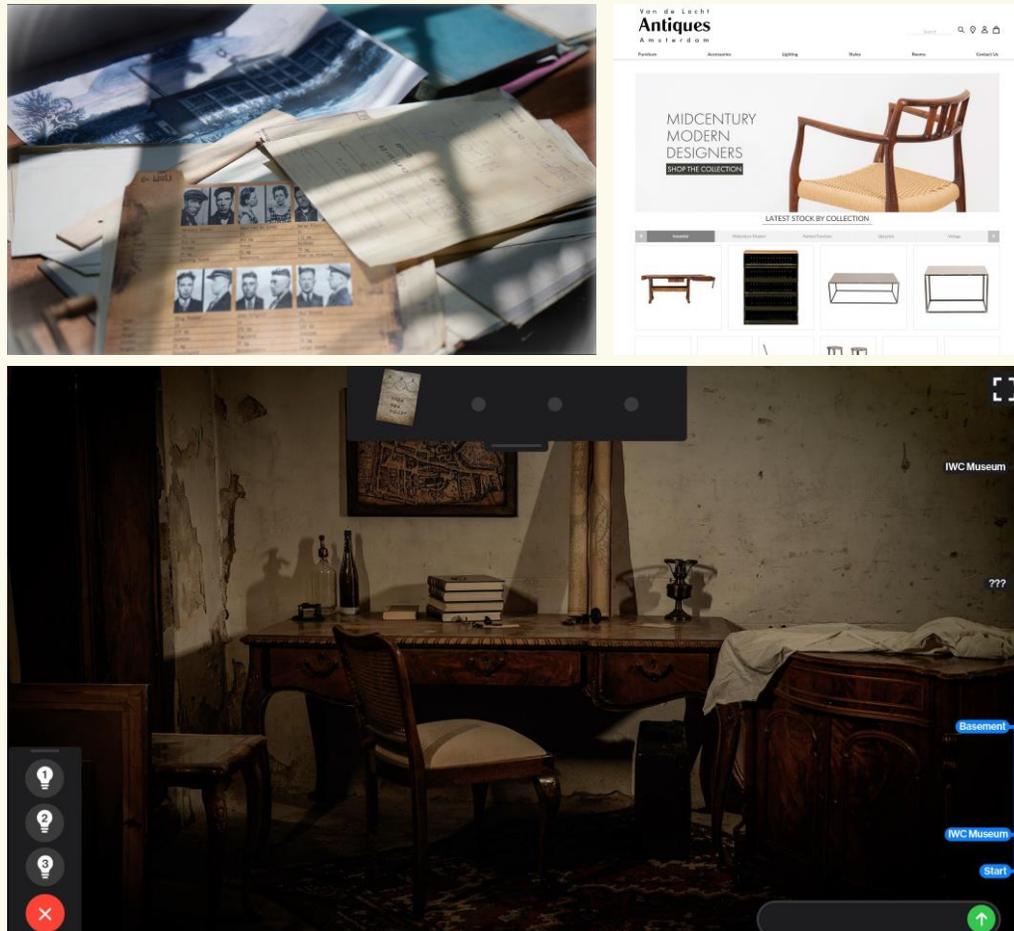


Dauer ca.  
90 min.



5-6/Team  
80 insgesamt

# BEISPIEL IWC



Die Spieler werden aus der Sicht einer Person geleitet, die Bestandteil der Spielgeschichte ist.

Es geht darum, dass das Team die Gründungsgeschichte von IWC kennenlernt und in die Zeit um 1880 eintaucht.

Es müssen Aufgaben bewältigt werden, um einem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Durch die Spieloberfläche kann nach Hilfe in Form von Gedanken der Person gefragt werden. Gegenstände können eingesammelt und betrachtet sowie die Lösungen durch ein Eingabefeld eingegeben werden.

Das Team muss auch Internetrecherche betreiben und auf extra angelegte Micro-Sites stoßen, um alle wichtigen Informationen zu sammeln.

Im Finish wendet sich der CEO an das Team und bedankt sich für die Aufklärung des Geheimnisses.



Kommunikation  
via Zoom



Dauer ca.  
60 min.



80 x 5er Teams  
Weltweit  
gleichzeitig

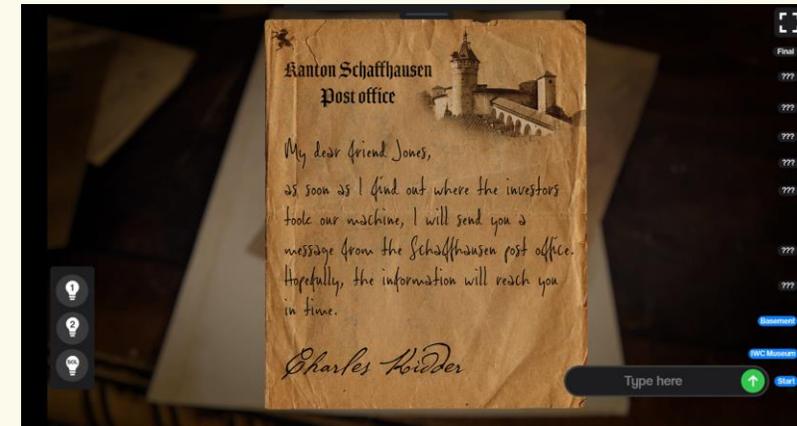
# BEISPIEL IWC [1]



Die Spieler starten mit einem Video des Kurators von IWC. Er berichtet von einem mysteriösen Keller, der gefunden wurde. Kann das Team bei der Aufklärung helfen? Der CEO hätte gerne in 45 Minuten erste Ergebnisse...

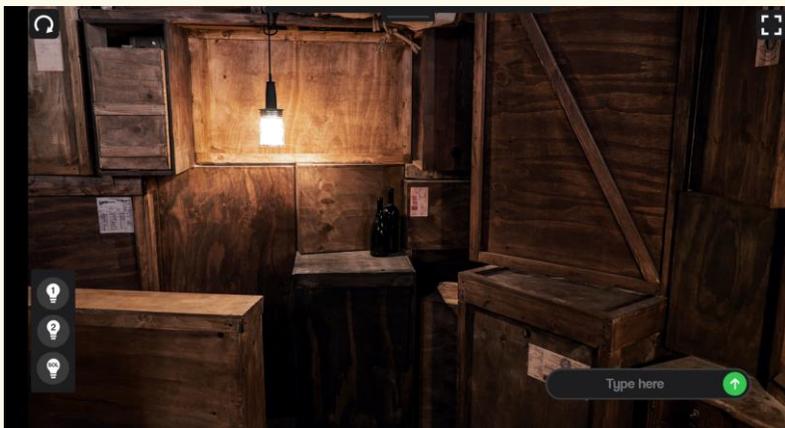


Der Kurator nimmt die Spieler per Facetime mit in den Keller. Er lässt das Handy dann stehen, während er an einer anderen Stelle im Keller sucht (Wechsel zu „Standbild“). Jetzt können Gegenstände angeklickt werden...



..zB öffnet sich die Schublade und die Spieler finden diesen Brief. Vielleicht führen die Infos zu einem alten Lagerhaus im Rathaus...

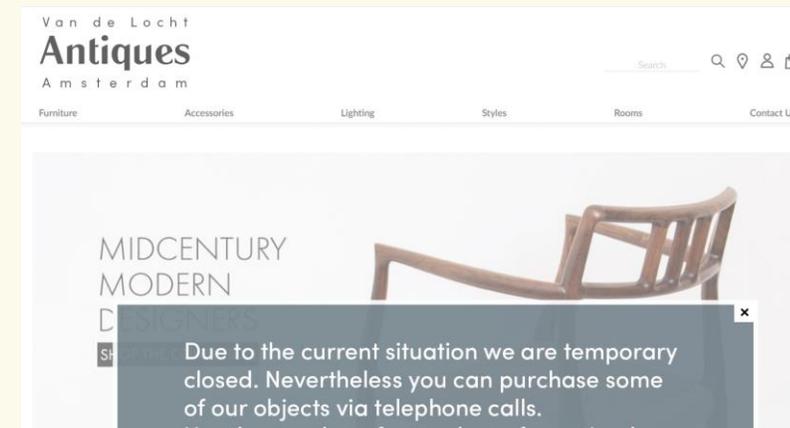
# BEISPIEL IWC [2]



..in dem die Reise weitergeht. Weitere Kisten enthalten Geheimnisse und antike Gegenstände aus der Gründungszeit.



Zurück im Museum bei IWC zeigt der Kurator noch mal alle gefundene Gegenstände. Unter anderem auch eine Zeitmaschine, doch eine antike Taschenuhr fehlt..



..doch die Spieler finden diese auf einer eigens kreierte Website und kaufen diese..

# BEISPIEL IWC [3]



...und die Reise geht weiter. Eigene Commercials (Hier: Youtube Spot) werden auch genutzt...



..und es kommt nach einigen weiteren Stationen zum Finale. Die Spieler lösen die Rätsel und finden das geheime Skizzenbuch des Gründers von IWC!



Abschließend bedankt sich der CEO bei dem Team mit einer Videobotschaft. Die Zukunft der Firma ist gerettet und eine persönliche Nachricht rundet das Markenerlebnis ab.

# ALLES AUS EINER HAND

Wir liefern Euch ein fertiges, vom Home Office aus spielbares Online Escape Game, welches auf Wunsch auch Eure Ideen und Vorstellungen beinhaltet. Perfekt für **Weihnachtsfeiern**, **Kundenevents**, **Produktvorstellungen**, **Jahresauftaktveranstaltungen**, **Mitarbeiterschulungen** und vieles mehr.

Hier eine Übersicht von Elementen aus vergangenen Projekten:

Die Basis	Weitere Möglichkeiten	Timings & Preise
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plot &amp; Story</li> <li>• Audiovisuelle Elemente</li> <li>• Programmierung</li> <li>• Analoge &amp; digitale Rätsel</li> <li>• Time Tracking der Teams</li> <li>• Durchführung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bspw. Videodreh vor Ort</li> <li>• Umfangreiches Branding</li> <li>• Product Placement</li> <li>• Teilnahme v. Mitarbeitern</li> <li>• Einsatz von firmeninterner Software (z. B. Slack-Chat)</li> <li>• u. v. m.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4-8 Wochen (je nach Aufwand)</li> <li>• 5.000 – 100.000€ (je nach individualisierungsgrad, Video, Foto, IT, Sprecher etc)</li> <li>• <b>Hilfreich:</b> Umrechnen pro Mitarbeiter + Nutzungsdauer</li> </ul>

# REFERENZEN 2020



---

Zwei Adventure-Games  
für Kundenevents zur  
Kundenbindung im  
B2B-Bereich



---

Erzählung der  
Markenhistorie anhand  
eines Online-Games als  
Mitarbeitermotivation

Internationaler  
Pharmakonzern im  
S&P 500 mit 107.000  
Mitarbeitern

---

Innovative  
Mitarbeiterschulung zu  
einem neuen Produkt  
anhand eines Online-  
Games

# KONTAKT

Lust auf Euer digitales Gaming Event bekommen? Wir stellen die Spiele / Mechanik gerne per Videokonferenz o. ä. vor!

## MAXIMILIAN GIESEN

Geschäftsführer

P +49 1525 713000

E max@teambreakout.de

A Stresemannplatz 4  
40477 Düsseldorf



## MARIUS BRACKLO

Leiter Hamburg

P +49 1525 4713000

E marius@teambreakout.de

A Springeltwiete 1  
20095 Hamburg

