

# BREAKOUT

## FÜR GROSSE GRUPPEN



STARTSEITE

BESCHREIBUNG

### BESCHREIBUNG

Breakout ist ein interaktives Spiel, welches für viele Personen gleichzeitig spielbar ist. Das Publikum muss als eine Einheit agieren, indem sie gemeinsam das Spiel über Farbkarten oder Geräusche steuern. Sie muss mit einer gemeinsamen Interaktion (spezielle Haltung der ausgegebenen Farbkarten, bzw. Messung der Lautstärke) den Ball abwehren, indem sie den Balken nach rechts oder links bewegt. Felder können auch Produktbilder sein. Der Ball reagiert wie ein Gummiball (Rebound, etc.) muss jedoch von den Spielern im Spiel gehalten werden.

Jedes "Feld" verschwindet, wenn es vom Ball berührt wurde. Ziel ist es, den Ball im Spiel zu halten und möglichst viele Felder zu berühren.

Sind die meisten Kästen „abgeschossen“ erscheint darunter ein Slogan oder Motto des Kunden.

Ein Kamerasystem mit einer Bildanalysesoftware filtert die entsprechenden Farbinformationen und wertet die Stellung und die Anzahl von allen sichtbaren Farbkarten aus. Mit einer speziellen Software ist es möglich diese Ergebnisse in eine Balkenbewegung innerhalb des Spiels umzusetzen, um den ankommenden Ball abzuwehren.

### HIGHLIGHTS

- Wir übergeben das Spielsignal an den Veranstaltungstechniker zur Übertragung auf eine große Saalleinwand
- Spiel für eine große Gruppe
- Steuerung des Spiels über Farbkarten oder Geräuscherfassung
- Branding der Spieloberfläche mit Kundenlogo, oder Slogan
- Anzahl der Bälle pro Spiel einstellbar
- Das Spiel ist teambildend, da nur die Gruppe als Ganzes Erfolg haben und das Spiel gewinnen kann!

### OPTIONEN

- **Pong**, das Spiel für zwei große Gruppen, die gegeneinander spielen
- Das Eventspiel kann auch über die Geräuschkulisse der Teilnehmer gesteuert werden

### VORAUSSETZUNGEN

- 220 Volt Stromanschluss
- technische Betreuung notwendig
- Eine Begehung des Raumes muss vor Veranstaltungsbeginn, zwecks Einmessung und Kalibrierung möglich sein
- Raum muss gut ausgeleuchtet sein. Lichtverhältnisse müssen stabil sein, kein künstlicher Nebel

