



**КЛЮЧ
К РЕШЕНИЮ
ВАШИХ ЗАДАЧ**

ВЫЗОВ  ПРИНЯТ

КЛЮЧ К РЕШЕНИЮ ВАШИХ ЗАДАЧ //

КАЖДЫЙ ДЕНЬ ВАМ СТАВИТ НОВЫЕ ЗАДАЧИ

СПЕКТР ИХ ОГРОМЕН, А РЕШЕНИЙ – ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО

МЫ НАШЛИ КЛЮЧ К ВЫПОЛНЕНИЮ НЕКОТОРЫХ

**КЛЮЧ-ТРАНСФОРМЕР, СПОСОБНЫЙ ПОДСТРАИВАТЬСЯ ПОД
ЗАДАЧИ, БРОСАЮЩИЕ ВЫЗОВ ВАШЕЙ КОМАНДЕ**

В ЕГО ОСНОВЕ – СОБЫТИЙНЫЙ МАРКЕТИНГ

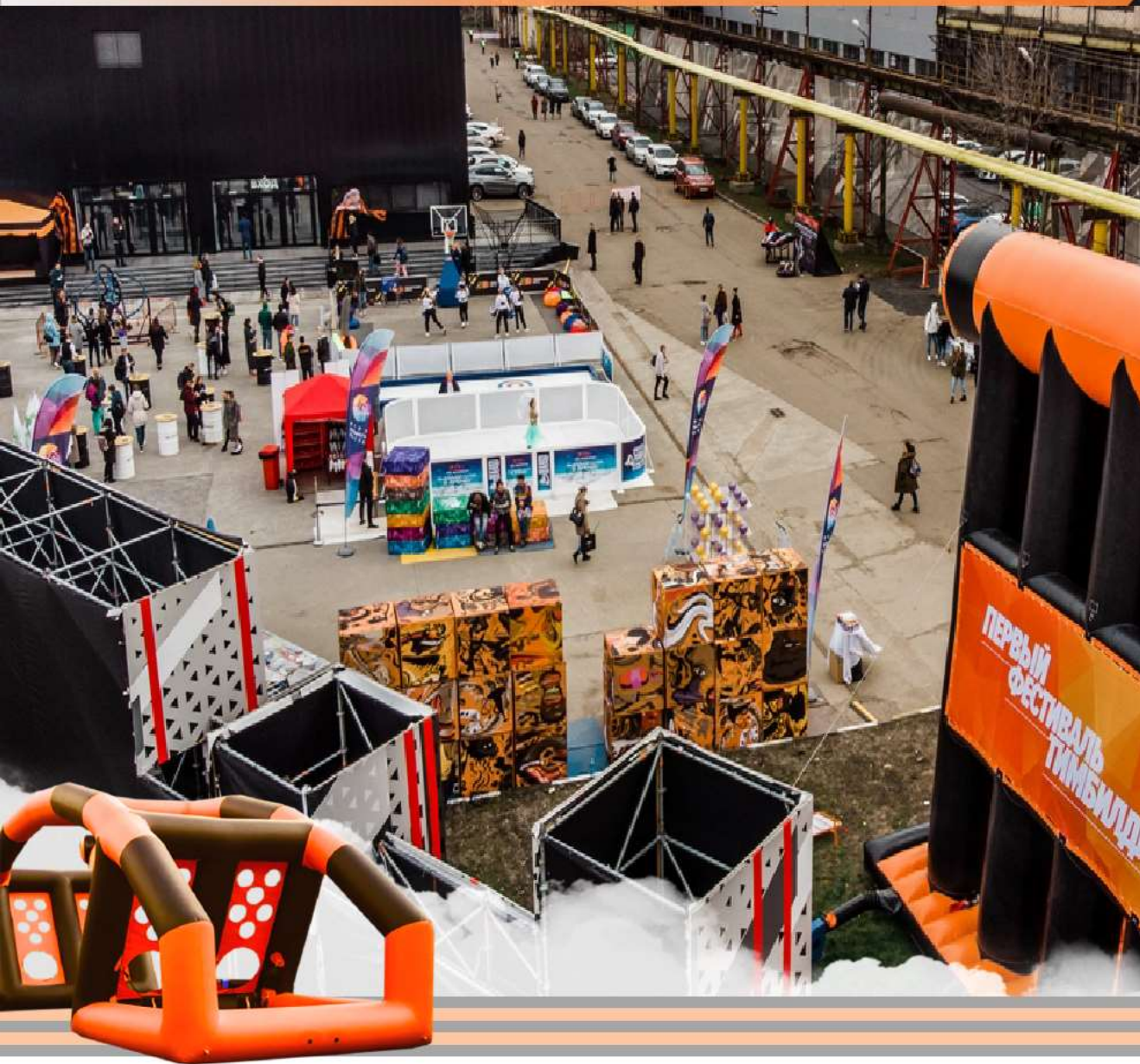
ЕГО ФОРМА – СПОРТИВНЫЙ ПРАЗДНИК

НА ОСТРИЕ – УНИКАЛЬНАЯ НАДУВНАЯ ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ

ВЫЗОВ  **ПРИНЯТ**

// НАЗВАНИЕ – «ВЫЗОВ ПРИНЯТ»!

«ВЫЗОВ ПРИНЯТ» И СОБЫТИЙНЫЙ МАРКЕТИНГ



Событийный или ивент-маркетинг — организация мероприятий как платформы для презентации продукта/услуги, чтобы с помощью эмоционального воздействия активизировать внимание целевой аудитории.

Основное преимущество событийного маркетинга — значительное повышение восприимчивости аудитории через вовлечённость и эмоции, которые дарит мероприятие.

Пользуясь своими конкурентными преимуществами «Вызов Принят» является одним из самых ярких уникальных и самобытных инструментов событийного маркетинга на всей территории России.

КОНКУРЕНТНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ПРОЕКТА



-  Мобильность и возможность доставки в любую точку планеты
-  Скорость возведения
-  Стилистическое единство и патриотичность
-  Уникальность и масштабность
-  Возможность брендинга
-  Высокая точка вовлечённости участников и притяжения зрителей
-  Маркетинговый потенциал всероссийского и Мирового уровня – установка рекорда России / рекорда Гиннеса
-  Трансформирование проекта под задачи клиента

«ВЫЗОВ ПРИНЯТ» В ЦИФРАХ



1500

Проходимость
человек в день



1000

Максимальная длина
полосы в метрах



218

Максимальное кол-во
персонала на проекте



196

Реализованных
проектов



40

Городов, где
мы были



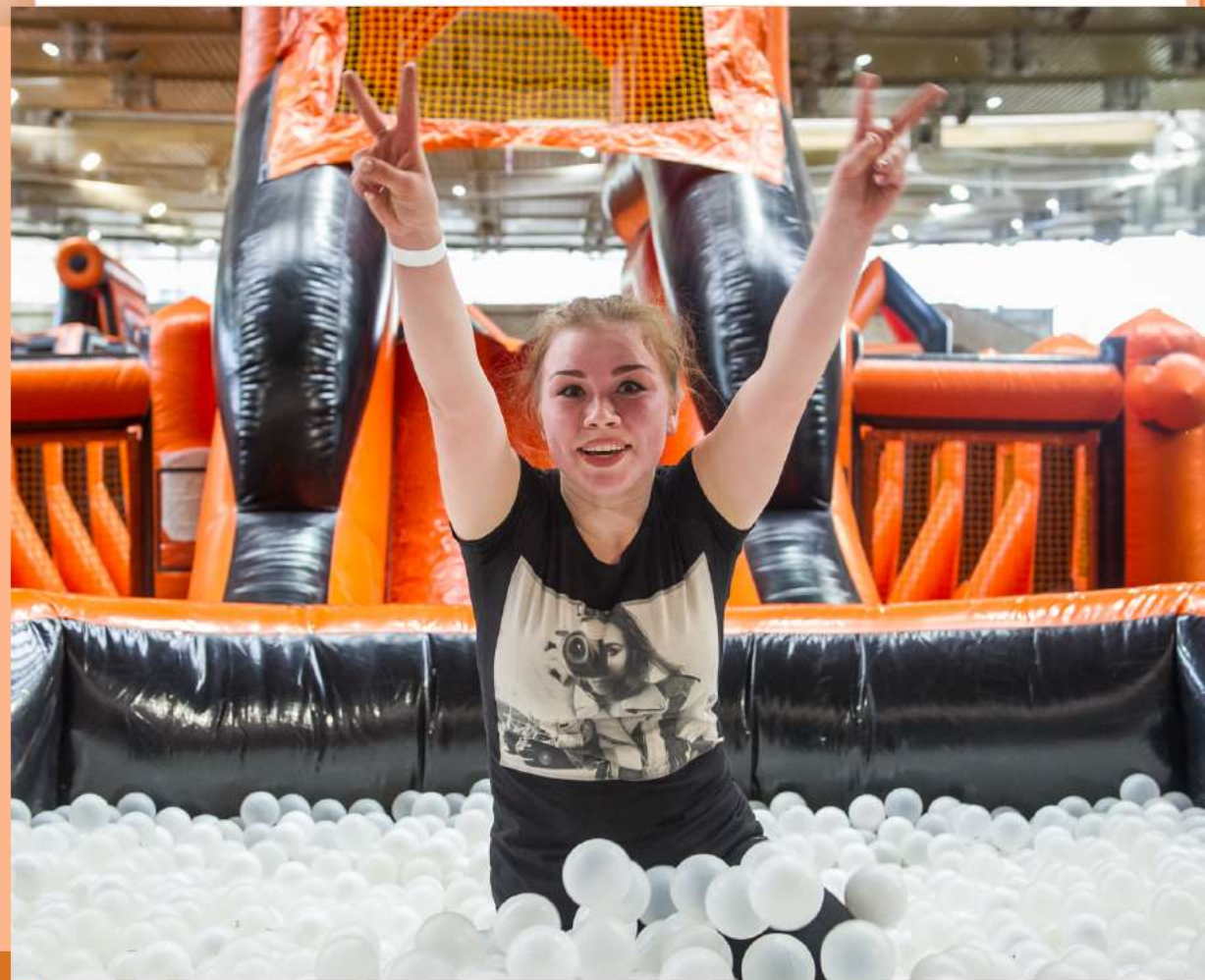
20

Человек штат
нашей команды



1

Первые, кто делает
маркетинг из воздуха



ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ

ВЫЗОВ

ПРИНЯТ



2016

ГОД ОСНОВАНИЯ ПРОЕКТА

Вызов принят – комплекс мягко-надувных аттракционов в патриотической цветовой гамме, с возможностью брендинга, первая презентация клиентам и партнёрам.

2019

ПРИЗНАНИЕ КОЛЛЕГ, 1-Й ФЕСТИВАЛЬ ТИМБИЛДИНГА

Совместно с компанией «PRO-Интерактив» проект «Вызов Принят» – соорганизатор 1-го фестиваля Тимбилдинга, член 1-й ассоциации тимбилдеров России, доказав и потребителю, и признанным специалистам отрасли, что «Вызов Принят» – это не игра, это формат мероприятия!

2017

ВЫХОД ИЗ ТЕНИ АТТРАКЦИОНОВ

Вызов принят – конструктор тимбилдинга. Собираем игры от 50 чел. до 1500 чел. в рамках масштабного проекта «Непрерывная полоса препятствий». В 2017 г. Длина её составляет 400м – идём на рекорд Гиннеса.

2020

БРОШЕННЫЙ НАМ СУДЬБОЙ ВЫЗОВ - ПРИНЯТ, МЫ ВЫСТОЯЛИ!

Это был страшный год для всего рынка и нашей команды. Проекты на стопе, пересмотр ценностей, переформатирование команды и, наконец, переупаковка. Для нас «Вызов Принят» стал больше чем проектом. Это стало реальностью. Мы сказали судьбе: «Вызов Принят»! И выстояли.

2018

МЫ НЕ ТОЛЬКО КОМАНДНЫЕ ИГРЫ!

Вызов принят активно интегрирует в свои программы аттракционы своего старшего брата – компании «PRO-Интерактив», которая является лидером по аренде игрового оборудования на рынке ивента. Комплексно закрываем потребности клиентов: от зоны Welcome, до банкетной программы.

2021

«ВЫЗОВ ПРИНЯТ» - ЯРКИЙ И САМОБЫТНЫЙ ИНСТРУМЕНТ СОБЫТИЙНОГО МАРКЕТИНГА НА ТЕРРИТОРИИ РФ

Сейчас проект «Вызов Принят» – полноценный конструктор для решения задач событийного маркетинга. Совместно с компанией «PRO-Интерактив» решаем задачи разного масштаба и можем стать полноценными подрядчиками/ партнёрами в реализации ваших мероприятий.



**ЗАДАЧИ,
КОТОРЫЕ
МЫ РЕШАЕМ**

ВЫЗОВ  ПРИНЯТ



**ЗАДАЧИ, |
КОТОРЫЕ |
МЫ РЕШАЕМ**

МАРКЕТИНГОВЫЕ

1

BTL, TTL

BTL-мероприятие направлено на прямое взаимодействие с потребителем

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Увеличение продаж в моменте

РЕШЕНИЕ

Привлечение внимания

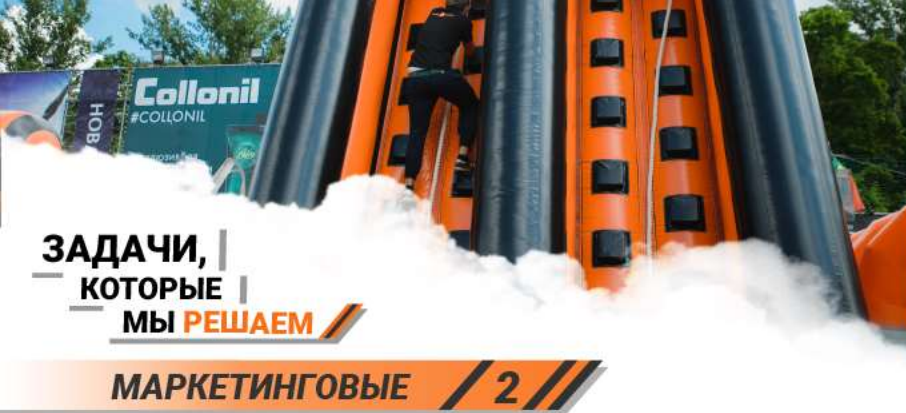
Пользуясь своими конкурентными преимуществами, «Вызов Принят» любой BTL-инструмент сделает мощнее:

- 👉 ярче
- 👉 масштабней
- 👉 повысит вовлечённость участников и зрителей
- 👉 создаст предвкушение перед и сочное послевкусие после

Даже поставив один элемент нашего конструктора рядом с промоутером, вы уже привлечёте к нему внимание. А если это будет комплект элементов, да ещё упакованный интересной игровой механикой, банальная раздача листовок/купонов/лотерейных билетов превратиться в интересное мероприятие, на которое пригласить не стыдно как потребителей бренда, так и представителей СМИ.



МАРКЕТИНГОВЫЕ



ЗАДАЧИ, |
КОТОРЫЕ |
МЫ РЕШАЕМ

МАРКЕТИНГОВЫЕ

2



PR

Связи для PR – это всё

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Выстраивание отношений. Это постоянный коммуникационный процесс, строящийся и держащийся на связях между Брендом и потребителями

РЕШЕНИЕ

Нетворкинг, т.е. построение профессиональной сети связей

Суть проекта «Вызов Принят» – активное взаимодействие, помогающее начать строить необходимые связи.

- 👉 Взаимодействие с соперником
- 👉 Взаимодействие в команде
- 👉 Взаимодействие с окружающим пространством

Более того, масштабность, самобытность и патриотичность проекта позволят создать сильный положительный образ и дадут PR-специалисту развернуться на полную катушку, подбирая красивые эпитеты предстоящему/прошедшему событию

МАРКЕТИНГОВЫЕ

ЗАДАЧИ,
КОТОРЫЕ
МЫ РЕШАЕМ

МАРКЕТИНГОВЫЕ

3

СПОРТИВНЫЙ МАРКЕТИНГ/МАРКЕТИНГ В СПОРТЕ

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Привлечение внимания

РЕШЕНИЕ

Проект «Вызов Принят», как яркий инструмент Ивент-маркетинга

Пользуясь своими конкурентными преимуществами, «Вызов Принят» сделает любой проект:

- ▶ ярче
- ▶ масштабней
- ▶ повысит вовлечённость игроков и болельщиков
- ▶ создаст предвкушение перед мероприятием и сочное послевкусие после, о котором не стыдно написать в СМИ

А спортивная составляющая проекта позволит не выпасть из спортивной тематики, а, наоборот, быть в тренде, привлекая внимание к продукту/услуге заказчика

МАРКЕТИНГОВЫЕ



ЗАДАЧИ,
КОТОРЫЕ
МЫ РЕШАЕМ



ПАТРИОТИЧЕСКИЕ

1



ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Обратить внимание участников на военно-историческую память народа, героически защищавшего нашу Родину на протяжении всей её истории, и вспомнить о символах победы

РЕШЕНИЕ

Игровая программа в рамках проекта «Вызов Принят»

Стилистическое единство и патриотичность цветовой гаммы проекта, игровая механика, направленная на командное взаимодействие, и соревновательное начало делают «Вызов Принят» прекрасным инструментом при планировании военно-патриотических игр и провоцируют участников обратиться к исторической памяти и символам Великой победы.

Большое многообразие игровых заданий позволяет подстраивать игру под разные задачи, беря в расчёт игровой формат, кол-во участников, возраст и уровень подготовки, позволяя интегрировать в игру интеллектуальную составляющую, и, при этом, каждый раз удивлять, выставляя новые задания на последующие игры



ПАТРИОТИЧЕСКИЕ



**ЗАДАЧИ,
КОТОРЫЕ
МЫ РЕШАЕМ**

ПАТРИОТИЧЕСКИЕ // 2



ДЕНЬ ГОРОДА/СЕЛА/РАЙОНА

**3 обязательные составляющие
дня города:**

1. Будничное пространство превращается в праздничное
2. Это праздничное пространство становится Ярмарочным/Фестивальным полем
3. На этом поле есть главная точка притяжения – эта сцена, на которой проходит официальная программа

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Яркое и интересное заполнение пространства.

РЕШЕНИЕ

Имея в арсенале широкую линейку игрового оборудования и аттракционов, проект «Вызов Принят» может полностью или частично взять на себя планирование и организацию данного Ярмарочного/-Фестивального пространства, разместив на его территории целый парк Развлечений

В концепцию Ярмарочного праздника с темами: «Самобытность», «Уникальность», «Колоритность» проект может привнести идеи: «Патриотизм», «Борьба – Победа», «Преодоление» и наравне с Главной сценой сделать ещё одну, спортивную, точку притяжения с большой проходимостью – непрерывную надувную Полосу Препятствий



ПАТРИОТИЧЕСКИЕ



ЗАДАЧИ,
КОТОРЫЕ
МЫ РЕШАЕМ

ПАТРИОТИЧЕСКИЕ

3



НАЦИОНАЛЬНАЯ ИДЕЯ РОССИИ

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Донесение основных ценностей Российской Федерации до массовой аудитории

РЕШЕНИЕ

Проект «Вызов Принят», как яркая самобытная визуализация национальной идеи России

Все составляющие национальной идеи русского человека в проекте есть:

- ▶ **ГАРМОНИЯ**
Только гармония в команде позволит справиться с задачей максимально быстро.
- ▶ **ЗАЩИТА И САМОПОЖЕРТВОВАНИЕ**
Командное состязание – есть одна из форм защиты и самопожертвования. Сильные помогают слабым, беря на себя часть их работы, распределяя общую командную нагрузку.
- ▶ **КОЛЛЕКТИВИЗМ И ПОМОЩЬ В ДОСТИЖЕНИИ ОБЩЕЙ ЦЕЛИ**
Командное взаимодействие – суть игры. Без него не дойдёшь до конца с хорошим результатом.
- ▶ **ПАТРИОТИЗМ**

Цвет проекта – Георгиевская лента, и философия – принять Вызов и победить, обращают участников к военно-исторической памяти народа, гордящегося своей историей и её героями. В этом суть патриотизма. Безусловно, проект не отражает всей глубокой философии Национальной идеи, но является вариантом её визуализации – ярким, масштабным, патриотичным, а за счёт высокой вовлечённости участников и зрителей хорошо транслирует на массовую аудиторию ценности в масштабах всей страны.

Такие проекты необходимы сегодня нашей Родине, чтобы противостоять внешним разлагающим национальные ценности угрозам.

ПАТРИОТИЧЕСКИЕ



**ЗАДАЧИ,
КОТОРЫЕ
МЫ РЕШАЕМ**

СПОРТИВНЫЕ

1



СПАРТАКИАДА

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

проведение увлекательных, запоминающихся, честных спортивных состязаний на высоком уровне

РЕШЕНИЕ

«Вызов Принят», как лучшее спортивное состязание

В «Вызов Принят» заложен дух спортивного состязания:

- интересное активное участие игроков
- простые правила, исключающие двусмысленной трактовки
- на каждом задании всегда живой соперник
- максимальная вовлечённость
- опытный судейский состав, отслеживающий чистоту игры...

Уровни интеграции проекта в концепт заказчика:

- ▶ Фоновый режим – захотел, подошёл, поиграл.
- ▶ Отдельная локация в общем зачёте – прохождение обязательно, результаты идут в общий командный зачёт.
- ▶ Финальное задание общей игры – от его прохождения зависит общий командный результат.
- ▶ Игра «под ключ» – все соревнования проходят в тематике проекта.

Это значит, что наш проект отлично впишется в любую спортивную концепцию.



СПОРТИВНЫЕ



**ЗАДАЧИ, |
КОТОРЫЕ |
МЫ РЕШАЕМ**

СПОРТИВНЫЕ

2



ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Проведение увлекательных, запоминающихся, честных спортивных состязаний на высоком уровне с учётом возрастных категорий участников

РЕШЕНИЕ

«Вызов Принят» – это лучший друг детей и взрослых, учитывающий возрастные особенности участников

Неоспоримые аргументы ЗА:

- Много мягко-надувных конструкций – 99% детей их, просто, обожают.
- Масштабность – большой реквизит нравится толкать, пинать, двигать, в общем, - выплёскивать энергию.
- Вариативность – позволяет подбирать полноценные программы под разный возраст участников.
- Патриотичность – цвет Георгиевской ленты, цвет Борьбы, цвет Победы.

А с лучшим другом любая игра становится интересней!

СПОРТИВНЫЕ



**ЗАДАЧИ, |
КОТОРЫЕ |
МЫ РЕШАЕМ**

КОМАНДООБРАЗУЮЩИЕ



ТИМБИЛДИНГ

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Проведение увлекательной командной игры, прокачка командного духа и корпоративных ценностей

РЕШЕНИЕ

Визуализация процессов Тимбилдинга через спортивные соревнования

В спорте наглядно показано, что победа группы игроков или отдельно взятого спортсмена достигается только благодаря команде. Визуализация Тимбилдинга через спорт (Спортивный Тимбилдинг) – одно из направлений проекта «Вызов Принят».

В «Вызов Принят» заложен дух спортивного состязания:

- интересное активное участие игроков
- простые правила, исключающие двусмысленной трактовки
- на каждом задании всегда живой соперник
- максимальная вовлечённость
- опытные судейский состав, отслеживающий чистоту игры...

В «Вызов Принят» заложены точки роста командного духа:

- работа в команде
- лидерство
- делегирование полномочий
- личная ответственность
- стратегия на результат

В «Вызов Принят» заложена возможность прокачать ЛЮБУЮ КОРПОРАТИВНУЮ ЦЕННОСТЬ



КОМАНДООБРАЗУЮЩИЕ

ЗАДАЧИ,
КОТОРЫЕ
МЫ РЕШАЕМ

ПОВЫШЕНИЯ ЛОЯЛЬНОСТИ

1



FAMILY DAY

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Повышение лояльности
сотрудников

РЕШЕНИЕ

Выстраивание доверительных
отношений в формате «Family-Friendly
business»

Family Day является одной из точек соприкосновения между компаниями и членами семьи сотрудника А «Вызов Принят» – отличный инструмент коммуникации в момент такого соприкосновения.

Неоспоримые аргументы ЗА:

- Много мягко-надувных конструкций – 99% детей их, просто, обожают.
- Масштабность – большой реквизит нравится толкать, пинать, двигать, в общем, - выплёскивать энергию.
- Вариативность – позволяет подбирать полноценные программы под разный возраст участников.
- Партнёрская программа – вместе с компанией «PRO-Интерактив» сможем полностью закрыть все интерактивные потребности семейного праздника:
 - игровая программа
 - интерактивные точки (игры, аттракционы, мастер-классы)
 - питание
 - шоу-программа

ПОВЫШЕНИЕ ЛОЯЛЬНОСТИ



ЗАДАЧИ, |
КОТОРЫЕ |
МЫ РЕШАЕМ

ПОВЫШЕНИЯ ЛОЯЛЬНОСТИ / 2 //



КЛИЕНТО-ПАРТНЁРСКИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

повышение лояльности
клиентов/партнёров

РЕШЕНИЕ

Креатив в организации мероприятий

Совместные возможности проекта «Вызов Принят» и компании «PRO-Интерактив» позволяют реализовывать многие креативные идеи заказчика.

А конкурентные преимущества:

- «Уникальность»
- «Масштабность»
- «Высокая вовлечённость участников и зрителей»

– сделают Мероприятие ярким и интересным для всех, эмоции от которого можно будет превратить в крепкую эмоциональную связь.



ПОВЫШЕНИЕ ЛОЯЛЬНОСТИ



**ЗАДАЧИ, |
КОТОРЫЕ |
МЫ РЕШАЕМ**

ВНУТРИКОРПОРАТИВНОЙ КУЛЬТУРЫ

ВНУТРИКОРПОРАТИВНАЯ КУЛЬТУРА

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

Отдых, неформальное общение,
подведение итогов

РЕШЕНИЕ

Организация интересной программы

Плюсы для работодателя:

- 🌀 игры на природе – свежий воздух, прогулки, солнечные ванны
- 🌀 максимальная смена обстановки, переключение мозгов
- 🌀 командное единение, знакомство с новыми людьми
- 🌀 прокачка корпоративных ценностей
- 🌀 разворот сознания, возможность по-другому посмотреть на людей и процессы
- 🌀 подведение итогов и озвучивание дальнейших планов
- 🌀 психологическая и физиологическая память события – запомнят на долго

Вместе с нашим партнёром, компанией «PRO-Интерактив», проект «Вызов Принят» покажет свои максимальные возможности, позволяющие комфортно прокачать до 900 человек одновременно!

Это единственный коробочный проект, обеспечивающий такую проходимость.

ВНУТРИКОРПОРАТИВНОЙ КУЛЬТУРЫ



**ЗАДАЧИ, |
КОТОРЫЕ |
МЫ РЕШАЕМ**

РЕГИОНАЛЬНОГО МАРКЕТИНГА



РЕГИОНАЛЬНЫЙ МАРКЕТИНГ

ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Различают несколько видов регионального маркетинга, направленных на точечные задачи.

Проект «Вызов Принят» эффективен для 2-х из них:

1. Имиджевый маркетинг

Связан с формированием и распространением положительного мнения о регионе, которое влияет на узнаваемость в РФ и за её пределами.

2. Социальный маркетинг

Создание благоприятной среды для проживания жителей региона, адаптации приезжающих граждан и управления доминирующей мотивацией населения.

РЕШЕНИЕ

Мотивирующий спортивно-развлекательный ивент

Пользуясь своими конкурентными преимуществами, «Вызов Принят» сможет стать для любого региона мотивирующим на участие спортивно-развлекательным проектом, объединяющим все населённые пункты, с готовой патриотической базой.

Проект станет площадкой для коммуникации людей, региональной власти и бизнеса, будет драйвером роста спортивной активности среди населения, повысит положительное восприятие региона, управляемого социально ответственной командой профессионалов.



РЕГИОНАЛЬНОГО МАРКЕТИНГА

**ПРОДУКТОВАЯ
ЛИНЕЙКА**

ВЫЗОВ  ПРИНЯТ



НЕПРЕРЫВНАЯ ПОЛОСА

ОПИСАНИЕ

Полоса препятствий – флагманский продукт нашей продуктовой линейки

СОСТАВ

- 30 разнообразных полос препятствий от 10 до 40 м.

Конструкция элементов позволяет соединять их друг с другом. В наличие есть поворотные блоки, мосты, уникальные тематические элементы, позволяющие делать любую конфигурацию.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Цепочка из игровых заданий, от 6 до 20 шт.
2. Длина ограничивается размером полосы
3. Огромная проходимость до 1500 чел./10 часов
4. Участие личное и мини-командами до 5-ти чел.
5. Последовательное прохождение трассы
6. Время прохождения участником 5-20 мин. (зависит от длины)
7. Время работы полосы от 6 часов до нескольких дней
8. Мощный маркетинговый продукт, эффектно смотрится
9. Тематические элементы под клиента
10. Полоса свыше 120 м – комплексный продукт «под ключ»
11. Едем дальше 400 км, берём штаб (2-3 чел.) из Москвы, персонал – на месте



ПРОДУКТОВАЯ ЛИНЕЙКА



НЕПРЕРЫВНАЯ ПОЛОСА

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

150 м

самая компактная полоса

270 м

полоса рекордсмена РФ, с этой длиной идём на рекорд России

402 м

полоса легкоатлета = длине беговой дорожки легкоатлетического манежа

508 м

полоса рекордсмена Гиннеса, идём на рекорд Гиннеса вместе

1007 м

полоса невозможных возможностей = самому высокому зданию Мира в г. Джедда

НЕПРЕРЫВНАЯ ПОЛОСА



**ПРОДУКТОВАЯ
ЛИНЕЙКА**

НАДУВНОЙ БИАТЛОН

ОПИСАНИЕ

Формат игры – последовательное прохождение полосы препятствий и стрелковых рубежей (бежим-стреляем).

СОСТАВ

- 30 разнообразных полос препятствий от 10 до 40 м

- 10 мягко-надувных тиров

Комбинация элементов в формате «пробежал-пострелял» любая.

Если рассматривать весь стрелковый арсенал, имеющийся у нас в наличии, – это 80 тиров на любой вкус! Так что забег можно устраивать марафонский!

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Цепочка из игровых заданий формата «пробежал-пострелял», от 6 до 20 шт.
2. Длина ограничивается размером трассы, может быть марафонская
3. Огромная проходимость до 1500 чел./10 часов
4. Участие личное и мини-командами до 5-ти чел.
5. Последовательное прохождение трассы
6. Время прохождения участником 5-20 мин. (зависит от длины)
7. В прохождение могут быть включены элементы спортивного ориентирования (найди-беги)
8. Время работы полосы до 10 часов
9. Отличное соотношение цена/проходимость
10. Едем дальше 400 км, берём штаб (2-3 чел.) из Москвы, персонал – на месте



НАДУВНОЙ БИАТЛОН



НАДУВНОЙ БИАТЛОН

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

Биатлон-Спринт

3 круга – 3 батута + 3 тира

Биатлон-Классика

4 круга – 4 батута + 4 тира

Биатлон-Марафон

5 кругов – 5 батутов + 5 тиров



НАДУВНОЙ БИАТЛОН



**ПРОДУКТОВАЯ
ЛИНЕЙКА**



СПАРТАКИАДА/ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ

ОПИСАНИЕ

Командные соревнования, объединяющие эстафеты, общекомандные задания и полосы препятствий.

СОСТАВ

- 30 разнообразных полос препятствий от 10 до 40 м

- 25 эстафетных заданий и общекомандных заданий

**Уникальное конкурентное преимущество –
единовременное участие до 900 чел.!**

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Задания разбросаны по площади, 6-12 шт.
2. Возможно дублирование до 2-х/3-х одинаковых площадок
3. Большая проходимость до 900 чел./3 часа
4. Участие мини и стандартными командами 4-12 чел.
5. Параллельное прохождение трассы
6. Время прохождения участником 1,5-3 часа (зависит от кол-ва заданий)
7. Время работы спартакиады 1,5-3 часа (зависит от кол-ва заданий)
8. Задания в основном циклические – на повторение действий
9. Едем дальше 400 км, берём штаб (2-3 чел.) из Москвы, персонал – на месте

СПАРТАКИАДА/ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ



ПРОДУКТОВАЯ ЛИНЕЙКА



СПАРТАКИАДА/ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

1-Х

одно игровое поле, 12-24 команд
до 300 чел.

2-Х

два игровых поля, 14-48 команд
до 600 чел.

3-Х

три игровых поля, 24-72 команд
до 900 чел.

СПАРТАКИАДА/ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ



ТИМБИЛДИНГ

ОПИСАНИЕ

Командные игры, направленные на прокачку коллектива в формате: «У вас есть коллектив – мы знаем, как из него сделать команду».

Что качаем:

- Командную работу
- Лидерство
- Делегирование полномочий
- Личную ответственность
- Стратегию на результат
- Любую корпоративную ценность, которую мы визуализируем и ставим на кон.

СОСТАВ

- 30 разнообразных полос препятствий от 10 до 40 м
- 10 мягко-надувных тиров
- 30 эстафетных заданий
- 15 общекомандных заданий
- 25 баттлов формата 1x1, 2x2, 3x3, 4x4 чел.
- 8 финальных заданий

Задания можно комбинировать как угодно, регулируя сложность игры.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Задания разбросаны по площади, 6-12 шт.,
2. Возможно дублирование до 2-х площадок
3. Средняя проходимость до 600 чел./3 часа
4. Участие стандартными командами 8-12 чел.
5. Параллельное прохождение трассы
6. Время прохождения участником 1,5-3 часа (зависит от конфигурации)
7. Время работы тимбилдинга 1,5-3 часа (зависит от конфигурации)
8. Возможно финальное задание Спорт или Общее дело
9. Едем дальше 400 км, берём штаб (2-3 чел.) из Москвы, персонал – на месте

ТИМБИЛДИНГ



**ПРОДУКТОВАЯ
ЛИНЕЙКА**



ТИМБИЛДИНГ

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

Модуль S

6 заданий, до 12 команд, до 120 чел.

Модуль M

8 заданий, до 16 команд, до 160 чел.

Модуль L

10 заданий, до 20 команд, до 200 чел.

Модуль XL (на пределе возможностей)

12 заданий, до 24 команд, до 300 чел.





**ПРОДУКТОВАЯ
ЛИНЕЙКА**



ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ОПИСАНИЕ

Цель игры: память о мужестве, героизме нашего народа, воспитание молодёжи через преемственность поколений, сплочение нации вокруг нашей истории, семьи, Родины и Лидера.

Военная патриотика в цветовой гамме проекта – цвет Георгиевской ленты, цвет Победы.

СОСТАВ

- 30 разнообразных полос препятствий от 10 до 40 м
- 10 армейских заданий из «Курса молодого бойца» и «ОБЖ»
- 20 заданий на сплочение коллектива
- 25 баттлов формата 1x1, 2x2, 3x3, 4x4 чел.
- 6 финальных заданий

Задания можно комбинировать как угодно, регулируя сложность игры.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Задания разбросаны по площади, 6-10 шт.
2. Проходимость ниже среднего - до 240 чел./3 часа
3. Участие стандартными командами 8-12 чел.
4. Последовательно-Параллельное прохождение трассы
5. Время прохождения участником 1,5-3 часа (зависит от конфигурации)
6. Время работы игры 1,5-3 часа (зависит от конфигурации)
7. Возможно финальное задание Спорт или Общее дело
8. После игры работает полевая кухня
9. Едем дальше 400 км, берём штаб (2-3 чел.) из Москвы, персонал – на месте



ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ПРОДУКТОВАЯ ЛИНЕЙКА



ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

Модуль «Army-S»

6 заданий, до 12 команд, до 120 чел.

Модуль «Army-M»

8 заданий, до 16 команд, до 160 чел.

Модуль «Army-L»

10 заданий, до 20 команд, до 200 чел.

Модуль «Army-Max» (на пределе возможностей)

12 заданий, до 24 команд, до 300 чел.

ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ



ПРОДУКТОВАЯ ЛИНЕЙКА



ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

ОПИСАНИЕ

Формат, когда на мероприятии нет возможности контролировать трафик участников. Ставим аттракционы с большой проходимостью, работающие автономно. Несложная игровая механика мотивирует на участие в соревнование.

СОСТАВ

- 30 разнообразных полос препятствий от 10 до 40 м.
 - 10 мягко-надувных тиров
 - 15 эстафетных заданий
 - 15 баттлов формата 1x1, 2x2 чел.
 - 20 не соревновательных аттракционов
- Парковый комплект составляет до 90**

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Игры/Аттракционы, разбросанные по территории от 1 до 80 шт.
2. Огромная проходимость до 1000 чел./10 часов
3. Участие личное и мини-командами до 5-ти чел.
4. Прохождение в любой последовательности
5. Время прохождения одной позиции участником 2-5 мин.
6. Время работы парка от 6 часов до нескольких дней
7. Подходит для любого пола и возраста
8. Проведение чемпионатов по аттракционному или общему парку
9. Едем дальше 400 км, берём штаб (2-3 чел.) из Москвы, персонал – на месте



ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

ТОП-6

6 аттракционов разных форматах

ТОП-8

8 аттракционов разных форматах

ТОП-10

10 аттракционов разных форматах



ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

ПРОДУКТОВАЯ
ЛИНЕЙКА



ROAD TOUR

ОПИСАНИЕ

- ▶ Тур по городам России или одного региона
- ▶ Широкий охват территории, где находятся ваши сотрудники, потенциальные заказчики, электорат
- ▶ Привлечение внимания
- ▶ Трансляция нужного сообщения путем брендинга на аттракционах и игрового сценария

СОСТАВ

- 30 разнообразных полос препятствий от 10 до 40 м.
- 10 мягко-надувных тиров
- 15 эстафетных заданий
- 15 баттлов формата 1x1, 2x2 чел.
- 20 несоревновательных аттракционов

Часто используется в комбинации: Полоса препятствий + Парк аттракционов.

ROAD TOUR

ПРОДУКТОВАЯ ЛИНЕЙКА



ROAD TOUR

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Комбинация полосы из игровых заданий, от 6 до 20 шт.
2. Остальные Атракционы разбросаны по территории от 1 до 50 шт.
3. Огромная проходимость до 1500 чел./10 часов
4. Участие личное и мини-командами до 5-ти чел.
5. Последовательное прохождение полосы
6. Прохождение парка в любой последовательности
7. Время прохождения полосы участником 5-20 мин. (зависит от длины)
8. Время прохождения аттракциона участником 2-5 мин.
9. Время работы от 6 часов до нескольких дней
10. Мощный маркетинговый продукт, эффектно смотрится
11. Проведение соревнования на полосе, чемпионатов по аттракционом или общую игру по всему парку
12. Полоса препятствий свыше 120 м – комплексный продукт «под ключ»
13. Едем дальше 400 км, берём штаб (2-3 чел.) из Москвы, персонал – на месте



ROAD TOUR

ПРОДУКТОВАЯ ЛИНЕЙКА



КОМПЛЕКСНЫЙ EVENT В СТИЛЕ «ВЫЗОВ»

ОПИСАНИЕ

Сейчас проект Вызов Принят имеет массу различных возможностей по созданию комплексных мероприятий. Мы можем ограничиться только установкой Атракциона, проведением игровой программы, а можем стать полноценными партнёрами при реализации вами мероприятия любых масштабов.

+ можем создать мощный инфо-повод с привлечением аудитории под ваши бизнес-задачи.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРИ РАБОТЕ С ОДИМ ПОДРЯДЧИКОМ

- Отсутствие длинных цепочек при передаче информации/полномочий
- Более гибкая ценовая политика
- Больше различных бонусов при подготовке
- Более простой контроль
- Более грамотное распределение финансовых ресурсов

КОМПЛЕКСНЫЙ EVENT В СТИЛЕ «ВЫЗОВ»

ПРОСТАЯ СХЕМА РАБОТЫ

**ВАШ ВЫЗОВ –
ПРИНЯТ!**

1

**КОММУНИКАЦИЯ С НАМИ ЛЮБЫМ
СПОСОБОМ, ПРОРАБОТКА ТЗ**

2

СОСТАВЛЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

РАБОТАЯ С НАМИ, ВЫ СТАНОВИТЕСЬ
ЧАСТЬЮ КОМАНДЫ, КОТОРАЯ ВАС НЕ
ПОДВЕДЁТ В ЛЮБУЮ ПОГОДУ.

3

**ПОДПИСАНИЕ ДОГОВОРА
(ОПЛАТА СОГЛАСНО ДОГОВОРУ)**

НАША КОМАНДА
ГОТОВА ВМЕСТЕ С
ВАМИ ПРИНЯТЬ ВЫЗОВ
ЗАДАЧ НОВОГО ДНЯ.

4

ПОДГОТОВКА К ПРОЕКТУ

5

РЕАЛИЗАЦИЯ

6

**ДОЛГОСРОЧНОЕ
СОТРУДНИЧЕСТВО**

ВЫЗОВ  **ПРИНЯТ**

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ГОДА - В ЛЮБУЮ ПОГОДУ БУДЬТЕ С НАМИ!