

Scenariusz korzystania z atrakcji salonu gier MagicVR

Salon przygotowany jest na przyjęcie pięciu grup zorganizowanych 12-sto osobowych lub około 50 gości indywidualnych, co wynika z pojemności poszczególnych przestrzeni i przygotowanych stanowisk gier. Każda z grup powinna mieć indywidualnego przewodnika lub dysponować aplikacją szkoleniową przeprowadzającą przez atrakcje salonu. Wszystkie strefy gier wyposażone są w liczbę stanowisk lub miejsc siedzących dla obserwatorów i oczekujących podzieloną przez cztery. Sugeruje się zatem czwórkową rotację graczy i oczekujących w obrębie grupy w piętnastominutowych sekwencjach. Piętnaście minut należy zarezerwować na zmianę strefy oraz instruktaż do nowej gry. Zachowana jest w ten sposób godzinowa siatka rezerwacji i zmian stref.

Główne wejście do salonu znajduje się od ulicy Kochanowskiego i planuje się podstawowy przepływ ludzi przeprowadzić tym jednym wejściem, pozostałe drzwi do obiektu proponuje się wykorzystywać tylko jako wyjścia ewakuacyjne. Przeszklony przedsionek jest zarówno elementem reklamowym przyciągającym klientów jak również początkiem przeżyć gości wchodzących do salonu. Na ścianie naprzeciwko przeszklenia znajduje się wielkoformatowy nadruk sceny gry i kartonowe postacie graczy. Przy otwieraniu się drzwi aktywizuje się ledowy stroboskop ożywiający błyskami światła wejściową scenografię.

W pierwszym pomieszczeniu znajduje się strefa powitalna z recepcją i szatnią. Przy ladzie recepcyjnej można zasięgnąć podstawowych informacji, kupić bilety, zweryfikować rezerwacje internetowe, pozostawić cenne przedmioty oraz zakupić gadzety pamiątkowe. Stanowisko to jest również centrum organizacji przepływu grup i gości indywidualnych, oraz miejscem przypisania opiekuna dla grup lub osób niepełnosprawnych. Naprzeciwko lady umiejscowiona jest niewielka szatnia samoobsługowa dla około 100

W pobliżu recepcji znajduje się przestrzeń z miejscami siedzącymi w formie wygodnych sof dla około 20 osób nazwana roboczo INFO-ROOMEM. Miejsce to służy głównie jako poczekalnia ale również punkt informacyjny i reklamowy. Grupy które czekają na dostępność stanowisk gier mogą być informowane o atrakcjach salonu i zasadach użytkowania przez opiekuna lub filmy instruktażowe. Na dużym monitorze przedstawiane są aktywne platformy gier salonu, jak również gry wprowadzane na rynek lub planowane do wdrożenia na urządzeniach salonu. Możliwe jest wprowadzenie grywalizacji dla wszystkich stref stanowisk, gdzie za punkty zdobywane w kolejnych rozgrywkach goście mogą wybrać gadżet reklamowy lub dodatkowy czas gier do wykorzystania w przyszłości. Dane punktacji zapisuje opiekun lub zbierane są w systemie. Możliwe jest też sfotografowanie się z rankingiem uczestników grupy oraz obejrzenie fotorelację realizowaną przez opiekuna. Całość dokumentacji może być wysyłana na skrzynkę mailową graczy.

Z INFO-ROOMU widać strefę symulatorów samochodowych, pierwszą przestrzeń gier wyposażoną w cztery symulatory fotelowe oraz duże ekrany. Stanowiska można integrować w jedną rozgrywkę pomiędzy uczestnikami grupy. Za stanowiskami znajduje się kilka - kilkanaście opon wyścigowych lub terenowych, na których można przysiąść obserwując rozgrywkę. Część grupy może czekać na swoją kolej w poczekalni INFO-ROOMU. (z 12 osób grupy: 4 gra, 4 obserwuje, 4 odpoczywa na kanapach)

Kolejną strefą BOXY VR zlokalizowana jest w osobnym dużym pomieszczeniu za recepcją. Wyposażona jest w 8 kwadratowych stanowisk, przedzielonych ściankami. Kontrolę nad przebiegiem zabawy ma *game master* siedzący za niewielką ladą. Po krótkim szkoleniu możliwa jest samoobsługa graczy. Stanowiska-boksy wyposażone są w ekrany dotykowe sterujące opcjami początkowymi gry. Odwieszane gogle VR i kontrolery na wieszakach ścianek użytkownicy mogą sami nakładać i uruchamiać grę. Sala wyposażona jest w duży ekran transmitujący rozgrywki grupowe lub indywidualne dla oczekujących. (z 12 osób grupy: 8 gra, 4 obserwuje z kanapy)

Główną atrakcją salonu jest ARENA DUŻA ze względu na system VR umożliwiający swobodne ruchy i przemieszczanie się graczy, skanowanych w czasie rzeczywistym. Po krótkim szkoleniu przy zestawie sof czwórka graczy pobiera plecaki, gogle i broń przechowywane na ściankach podestu *game mastera*. Na stolikach pod wieszakami dla sprzętu można odłożyć przedmioty osobiste przeszkadzające w grze np.: okulary. Otwarta przestrzeń jest areną gry z wyznaczonymi czerwonymi kołami miejsc dla czterech graczy. Centralnie usytuowany totem jest elementem czasowym, dostosowanym do potrzeb obecnie funkcjonującej tu gry. Z miejsc siedzących przy arenie można obserwować graczy oraz rozgrywkę wirtualną na dużym monitorze. Sugeruje się poszerzony podgląd dostępny dla widzów lub dodatkowe informacje, którzy dzięki temu mogą podpowiadać grającym kolegom, ostrzegać ich lub im przeszkadzać werbalnie, angażując się tym samym w grę. (z 12 osób grupy: 4 gra, 8 asystuje grającym)

ARENA MAŁA jest przyległa do dużej i posiada cztery boksy samoobsługowe o dużych gabarytach. Analogicznie jak we wcześniej opisanych boksach, wyposażenie składa się z monitorów dotykowych gogli VR i ręcznych sterowników. Obserwatorzy stojący poza liniami wyznaczonymi na podłodze mogą zobaczyć podgląd działań poszczególnych graczy na monitorach dotykowych stanowisk. Dla wytrwałych kibiców przygotowane są mobilne pufy, zaparkowane przy stanowisku *game mastera*. W czasie oczekiwania opiekun grupy może wprowadzić zainteresowanych uczestników na podest kontroli gry i przedstawić kilka arkanów obsługi. Zmęczeni wyczerpującymi emocjami gracze mogą pokrzepić się kawą lub innymi napojami w znajdującym się w bezpośrednim sąsiedztwie cateringowym barze. Bardziej złożone dania przeznaczone są wyłącznie do konsumpcji w salach ewentowych. (z 12 osób grupy: 4 gra, 4 obserwuje, 4 zwiedza sterownie lub pije kawę)

SALE EWENTOWE 1 i 2 przygotowane są dla 12 gości a po połączeniu w jedną dużą salę dla 24. Awaryjnie można dostawić do stołów mobilne pufy. Aranżacja stolików i krzeseł może przybrać centralny układ konferencyjny lub swobodnie rozstawianych stolików czteroosobowych. Sale posiadają niezależne wejścia przesłaniane kotarami oraz możliwość oglądania projekcji np.: z przebiegu gier. Sale wyposażone są również w wieszaki w razie jednoczesnego przybycia do salonu kilkudziesięcioosobowej masy gości, kiedy należy poprzez podział na 12 osobowe grupy rozładować tłok w strefie wejściowej. Może się tu także znajdować rozwijany *green screen* na stojaku i trochę rekwizytów, do robienia pamiątkowych fotek z imprez. W bezpośrednim pobliżu SAL EWENTOWYCH zlokalizowany jest bufet i toalety. (12 osób grupy działa gremialnie)

Opiekun grupy przy żegnaniu się z gośćmi, rozdaje wygrane nagrody, plakaty z firmowymi gramami, oraz proponuje koszulki i inne gadzety salonu MagicVR.