**ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: МАМЫ С ДЕТЬМИ**

1. **«В гостях у Аддамс»**

Неожиданно, смешно и интересно! Знаменитая готическая семейка в жанре комикса обучит детей находить самые неожиданные предметы и обходить трудности, придуманные с легким налетом инфернального юмора! Здесь стремление современного ребенка постичь неизведанное найдет ответ в загадочном, порой мистическом содержании квеста. И, конечно же, пройти его помогут наши страшно доброжелательные проводники между реальным и потусторонним мирами.

1. **«Тайна Черной Жемчужины»**

Этот квест не только увлечет детей, но и поможет развить их эстетический вкус шикарно выполненными декорациями ночного корабля. А сколько здесь загадок и приключений – чтобы из них выпутаться, нужно проявить настоящую смекалку! Победа – спасение с пиратского судна – дастся не так просто: потребуется добраться до сердца корабля. Но не сомневайтесь: наш гид в обличии всеобщего любимца Джека Воробья сделает путешествие веселым и безопасным.

1. **«История Индианы Джонса»**

Подарите своему ребенку счастье заглянуть в загадочный мир приключений Индианы Джонса! Стать владельцем магического артефакта древних Майя Эк-Чуах – достойная цель для каждого юного исследователя. Но для проникновения в тайную комнату-пещеру, где артефакт расположен, потребуются нюх ищейки, внимательность орла и логика детектива. Натуральную и комфортную атмосферу поиска создаст вождь того самого племени, у которого был украден Эк-Чуах.

1. **«Башня Франкенштейна»**

Только у нас мистическая история о чудище Франкенштейна превращена в познавательно-образовательный квест с устройствами и механизмами! Уникальная для Красноярска 2-этажная конструкция средневекового каменного дома заставляет даже самых бойких детей быть внимательными в каждом шаге. Впрочем, с нашим гидом по квесту —безумным ученым – ничего не страшно. Проявив свои способности в механике и физике, ребята помогут невесте чудища ожить и сбежать вместе с суженым.

1. **«Джуманджи»**

Дети постоянно просят вас поиграть во что-то настоящее? Тогда квест «Джуманджи» — для них! Здесь каждым своим действием ребенок сам программирует следующий ход или загадку. Конечно, мы многократно просчитали безопасность всех игровых путей! В атмосфере заброшенного особняка ребятам предстоит вдоволь и набегаться, и накричаться, и пошевелить мозгами. В последней комнате дети испытают восторг стать фигурами на игровом поле и с победой покинут таинственный дом.

1. **«Станция Логос»**

Каждому ребенку время от времени хочется нахимичить собственными руками что-то таинственное и загадочное. На исполнение этого желания и нацелен настоящий квест.

Дети смогут ощутить себя настоящими хозяевами секретной лаборатории, где главная задача – выбраться! Немало захватывающих опытов предстоит проделать ребятам, чтобы достичь цели, и им в этом будут постоянно мешать! Найти верный и безопасный путь помогут мудрые указания главного ученого станции.

1. **«Жмурки»**

Как увлечь детей, избалованных гаджетами, классической игрой – такой, как жмурки? Мы открыли секрет! Нашим игрокам предстоит попробовать себя в роли охотника и тени на 2-этажном игровом поле в полной темноте! Здесь масса отличных мест, чтобы спрятаться, но в самый неподходящий момент ты с шумом наталкиваешься на препятствие и выдаешь себя с головой! Спокойно: все поверхности мягкие, звуки – не пугающие, а для тех, кто помладше, предусмотрена игра с подсветкой.

1. **«Операция Петля Времени»**

Дети часто слышат от нас о подвиге предков, спасших мир от фашизма в Великую Отечественную. В этом квесте их самих ждет невероятное погружение в историю и возможность спасти советского диверсанта! Игра уникальна тем, что каждое следующее приключение участники создают сами своими действиями (т.н. «эффект бабочки»). Достоверность антуража и техники дополняет ощущение путешествия во времени.

Это первый в Красноярске квест с высшим уровнем детализации исторической темы!

1. **«Шпионские игры»**

Какой школьник не мечтает поиграть в настоящего шпиона, да еще и спасти мир?! Наш квест дает возможность осуществить оба желания!

Авторитарный режим Северной Бореи готовит ядерную атаку на всю мировую цивилизацию. Катастрофу необходимо предотвратить! Но для этого потребуется навык быстро решать непростые логические задачи.

Вся шпионская канва квеста реалистична и интересна современным детям: здесь даже текст подсказок заменен привычными им голосовыми историями.

**ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: ВЗРОСЛЫЕ**

1. **«Великий Гэтсби»**

Дамы в блеске туалетов, шампанское в хрустале, толпа из голливудских «звезд», владельцев банков, боссов мафии и «золотой» молодежи... Это дом Джея Гэтсби, где собирается Нью-Йоркский бомонд каждым пятничным вечером.

В попытках найти хозяина – он только вас пригласил сюда лично! – вы оказываетесь в той части дома, куда уже не проникают звуки вечеринки. Где-то в этой тишине спрятана тайна Великого Гэтсби, о которой не знает никто, и раскрыть ее предстоит именно вам!

1. **«Код: Химера»**

Пять дней секретная полярная станция «Николай Вавилов» молчит, но датчики движения продолжают фиксировать перемещения на объекте!
Последнее, что успели передать со станции: во льдах найден древний микроорганизм. Однако датчики сигнатур показывают, что вирус внедрился в системы жизнеобеспечения станции. Есть ли выжившие – неизвестно!
Ваша команда должна использовать все свои навыки, чтобы выяснить причины ЧП и спасти материалы исследований. Отряду присвоен самый высокий статус секретности – код «Химера».

1. **«Шпионские игры»**

Вы, лучшая команда внешней разведки, получили задание: спасти мир любой ценой.

Заветная флешка с секретными кодами уже в ваших руках! Но в последний момент вас кто-то предал. Уже слышны шаги за дверью и требования сдаться властям.

В оставшиеся до катастрофы минуты ваша задача – проследить массу логических цепочек, выявить истину, успеть сообщить данные в центр и спастись!