



LE LASERGAME *CHEZ VOUS*



POUR LES PROFESSIONNELS

LASERED, c'est l'occasion de se réunir sur votre lieu de travail ou votre lieu de réception **pour s'amuser**.

Les **souvenirs** inoubliables que vous vivrez rassembleront les joueurs autour d'un jeu qui forge l'**esprit d'équipe** et la **compétition** !

Notre **offre flexible** s'adaptera à VOTRE besoin et VOS envies.

Que vous soyez **employeur, élu CSE** ou un **professionnel de l'évènementiel**, contactez-nous pour en savoir plus !



BONDON VALENTIN

07 82 23 52 28

valentin@lasered.fr



NOTRE OFFRE

Pour une heure ou une journée, nous pouvons ajuster le matériel et les réglages pour une expérience immersive.

En extérieur ou en intérieur, de jour comme de nuit, sur terrain nu ou non, nous pouvons rajouter des fonctions dans vos parties pour que chaque partie soit différente:

Plutôt planqué au loin, rentre-dedans, ou furtif ?
On a ce qu'il vous faut !

Lors de la première partie les règles seront relativement simples afin que les joueurs puissent s'habituer au jeu et nous veillerons à ce qu'ils aient bien digéré tout ce qu'on leur raconte pendant le premier briefing de 15 minutes.

Et puis, en fonction du niveau des joueurs, de leurs envies et des possibilités liés à l'espace de jeu nous adopterons, au fur et à mesure, de nouvelles règles pour que les joueurs vivent la meilleure expérience de lasergame.



Lasered SA
87964448200017
RCS de Melun

Notre MATÉRIEL



LE LASER

Le laser avec lequel vous allez jouer est précis, résistant et fiable : votre meilleur ami sur le champs de bataille.

Les lasers sont équipés de LEDs de différentes couleurs, représentant les équipes.

La portée des tirs peuvent atteindre 200m, nous la limitons volontairement en fonction des terrains de jeu et des réglages de parties.

Des système de son, de vibrations et de flashes lumineux vous permettront de savoir qui tir, qui est touché et qui est KO.

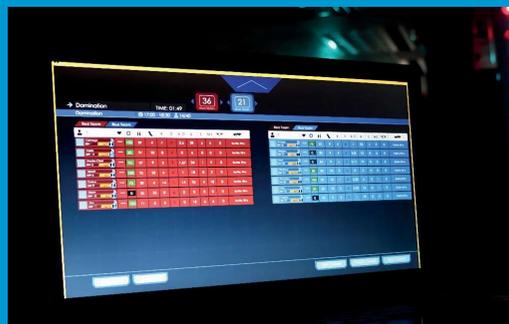
Les plus joueurs pourront même choisir quel type de laser utiliser, avec ses propres caractéristiques : Dégâts par coup, cadence de tir, portée...



LE BANDEAU

Le bandeau sert de cible pour les lasers, vous pouvez donc viser la tête de vos adversaires, en plus de leur propre laser, pour les toucher.

Fini les plastrons encombrants !



SYSTÈME DE JEU

Un système wifi complet pour une couverture totale du terrain de jeu, un suivi de la partie en live et bien évidemment les tableaux de scores.



LA BOÎTE

La boîte est une borne de réapparition des joueurs, elle matérialise la base de chaque équipe.

Dans certains modes de jeu elle peut aussi être un objectif à capturer.



LES GONFLABLES

Nos structures gonflables viendront s'ajouter au terrain de jeu si besoin.

COMMENT

ÇA SE PASSE



BESOINS & POSSIBLES

Lors de la préparation de l'évènement nous discutons ensemble de la durée souhaitée de la prestation, du type de joueurs présents et leur nombre et bien évidemment de l'espace sur lequel sera réalisé la prestation.

Ce dernier pourra nécessiter que nous nous déplaçons à l'avance pour étudier le terrain s'il nous est inconnu.

En fonction de ces éléments nous pouvons alors répondre à la demande, avec parfois la nécessité de revoir le plan initial :

Il n'est pas rare que l'espace de jeu disponible ne permette pas de faire jouer tous les joueurs présents en même temps, ce qui implique par exemple de fonctionner en tournoi, ou jeu libre (qui veut joue/s'arrête).

NOTRE ARRIVÉE

Le jour J nous arrivons avec tout notre matériel nécessaire au jeu.

Il nous faut parfois presque deux heures d'installation en fonction de la taille du terrain si des structures gonflables sont nécessaires.

A l'heure prévue démarre un briefing d'une quinzaine de minutes pendant lequel nous expliquons aux joueurs le fonctionnement du matériel et les règles de base du jeu.

Les joueurs s'équipent enfin...



RÈGLES DE BASE

Deux équipes s'affrontent lors d'une bataille d'une dizaine de minutes, chaque équipe a son propre point de départ (base) où il devra retourner s'il est KO, pour récupérer une vie et repartir à l'assaut.

Chaque joueur possède 100 points de vie et une mitrailleuse.

La mitrailleuse est une arme automatique de portée moyenne, il faudra s'avancer sur le champ de bataille pour espérer toucher les adversaires s'ils sont trop loin.

La mitrailleuse possède 30 balles par chargeur et le nombre de chargeurs est illimité, comptez deux secondes pour recharger votre arme.

Si vous visez bien, comptez une vingtaine de tirs pour mettre KO votre adversaire.

Les points gagnés sont de :

- 1 tous les 50 dégâts infligés à un adversaire
- 2 supplémentaires par KO

Condition de victoire :

À la fin de la partie, l'équipe avec le plus de points l'emporte

LES REGLES

AVANCEES

Les évolutions de jeux seront différentes suivant les sessions, mais par exemple :

Possibilité de choisir son laser parmi:

Une mitrailleuse, automatique, portée moyenne

Un fusil d'assaut, coup par coup, portée moyenne

Un fusil silencieux, coup par coup, portée moyenne

Un sniper, rechargement lent, de portée illimitée.

Chaque joueur pourra disposer d'un fusil à pompe terriblement efficace de près, en plus de l'arme principale choisie.

Ajout d'une arme qui envoie des fléchettes électriques, qui pourront atteindre les adversaires même de très loin, le joueur touché ne peut plus tirer ni recharger pendant 6 secondes (mais vous pouvez lui tirer dessus !)

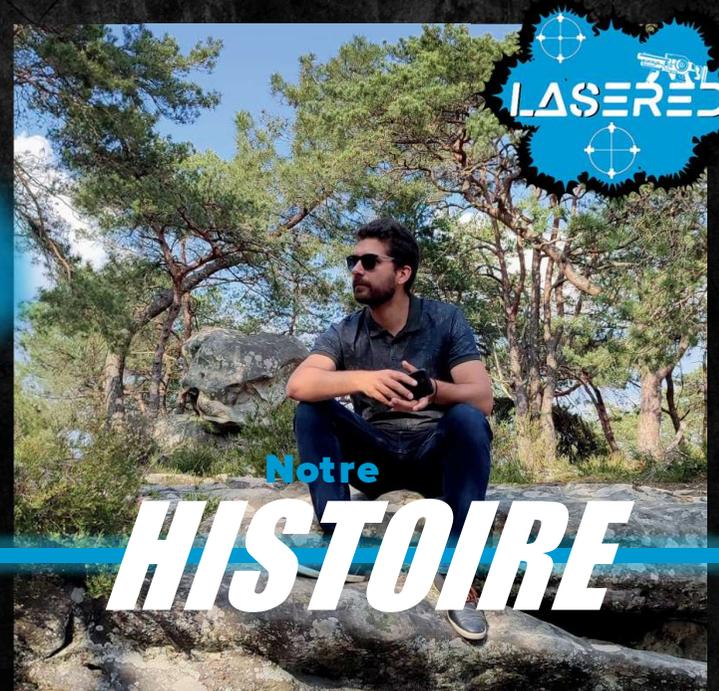
D'autres scénarios sont possibles pour les joueurs les plus aguerris.

Exemple :

Ajout d'une taupe (espion) dans chaque équipe, il n'y aura que lui au courant qu'il est la taupe.

La taupe a pour mission de tuer sans se faire repérer ses « coéquipiers ».

Si elle se fait démasquer, la taupe repasse dans sa « vraie » équipe et n'est plus déguisée aux couleurs de l'équipe adverse.



Grand joueur de jeu vidéo, avec très tôt des expériences en animation, s'en est suivi quelques années en mesures puis en qualité client en aéronautique pour finir par de l'ingénierie en machine spéciale.

C'était donc la suite logique : mettre en pratique les compétences d'animation, de sens du service client et d'électrotechnique au service du jeu !

C'est littéralement autour d'une bière avec des amis que l'idée première est née : et si un lasergame pouvait aller partout, dans n'importe quel environnement ?

Comment gérer le transport, le déploiement, les possibilités d'animation et de styles de jeu ?

Est-il possible de réparer / améliorer le matériel pour une meilleure expérience ?



MEDIAS

