



MIND HUNTERS

EDUCATION & ADVENTURE



MINDHUNTERS

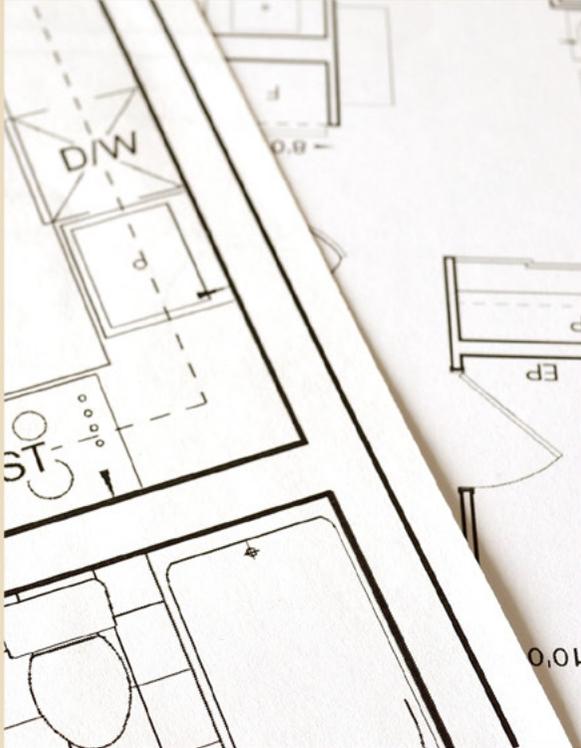
EDUCATION AND ADVENTURE

Als erste Education and Adventure Agentur Deutschlands legen wir von Mindhunters großen Wert auf die Regionalität und den Lernfaktor unserer Erlebniswelten. Unser innovativer Ansatz ermöglicht es uns, Tourismusregionen und andere Themen auf zeitgemäße Art und Weise wiederzugeben und dazu nicht nur zu unterhalten, sondern auch Wissen zu vermitteln und die Zielgruppen für ihre Region und ihre Geschichte zu begeistern.

Durch die fortschreitende Digitalisierung haben viele Tourismusgebiete und Unternehmen Schwierigkeiten, Schritt zu halten und die aktuellen technischen Standards angemessen anzuwenden. Insbesondere in Zeiten von Pandemien und anderen Ereignissen erweist sich die digitale Welt als wertvolles Werkzeug, sofern sie richtig genutzt wird. Die Mindhunters haben sich im Jahr 2020, zu Beginn der Corona-Krise, diesem Thema gewidmet und das Konzept für unsere Outdoor Education and Adventure Touren entwickelt. Diese Touren fungieren als Verbindung zwischen den zu vermittelnden Informationen und der Zielgruppe, die nach aufregenden Outdoor-Erlebnissen sucht. Auf spannende und spielerische Weise gelingt es uns, diese Informationen in unsere Touren einzubinden und gezielt zu vermitteln. Dies entführt die Besucher:innen in eine faszinierende Welt aus Vergangenheit und Gegenwart und spricht auch ein jüngeres Publikum an, das auf Entdeckungstour geschickt wird.

Dank unseres innovativen Ansatzes zur Wissensvermittlung haben wir zahlreiche Möglichkeiten, Aufklärungsarbeit zu leisten und das Bewusstsein für nachhaltige Themen zu schärfen. Insbesondere im Bereich von Outdoor-Aktivitäten gibt es in vielen Regionen aufgrund von Personalmangel nur begrenzte Angebote. Unsere Mindhunters Education and Adventure Touren bieten hier eine Lösung, da sie draußen stattfinden und es den Teilnehmer:innen ermöglicht, selbständig ihre eigene Region oder das Feriengebiet zu entdecken.

Durch die Integration von digitalen Endgeräten eröffnen sich in unseren Touren zahlreiche Möglichkeiten. Ganz gleich, ob Sie die Sehenswürdigkeiten einer Stadt erkunden oder Wissen über Tiere in einem Zoo vermitteln möchten - mit den Mindhunters Education and Adventure Touren stehen Ihnen vielfältige Einsatzbereiche offen.



KREATION

Unser erfahrenes Team von Designexpert:innen und Escape-Expert:innen setzt die erarbeiteten Konzepte in ansprechende Grafiken und Visuals um, die die Einzigartigkeit der Region widerspiegeln und die Besucher:innen in eine faszinierende Welt entführen. Um den Lerneffekt unserer Erlebniswelten zu maximieren, legen wir großen Wert auf realistische Darstellungen und integrieren interaktive Elemente, die die Besucher:innen aktiv einbinden und zum Mitmachen animieren. Dabei setzen wir modernste Technologien wie Augmented Reality (AR), Künstliche Intelligenz (KI) und Spracherkennung (Voice Recognition) ein.

Durch den Einsatz dieser fortschrittlichen Techniken und Gamification - Elemente wird das Erlebnis zu einem unvergesslichen und lehrreichen Abenteuer, bei dem die Besucher:innen in eine interaktive und immersive Welt eintauchen können.



ENTWICKLUNG

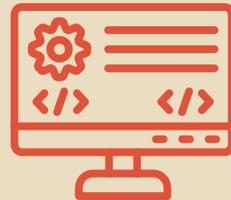
Dank unserer internen Entwicklungsabteilungen sind wir in der Lage, die technische Umsetzung unserer Erlebniswelten kontinuierlich weiterzuentwickeln und auf die individuellen Bedürfnisse unserer Kunden:innen einzugehen. Wir setzen dabei auf maßgeschneiderte Lösungen, die wir selbst entwickelt haben, und sind somit unabhängig von Dritten. Zusätzlich verfügen wir über eine hohe Skalierbarkeit, um auch größeren Auftragsvolumen gerecht zu werden. Somit können wir flexibel auf die Anforderungen unserer Kund:innen reagieren und gewährleisten, dass unsere Erlebniswelten reibungslos und effizient umgesetzt werden.





BETREUUNG

Das Leistungsspektrum umfasst neben dem Vertrieb und der Umsetzung auch die Betreuung der einzelnen Standorte. Wir beraten und setzen gezielt Verkaufsstrategien ein, die auf die Zielgruppe abgestimmt sind, und nutzen moderne Marketing-Tools, um eine maximale Reichweite zu erzielen. Unsere erfahrenen Mitarbeiter:innen betreuen die Standorte und sorgen für einen reibungslosen Ablauf der Erlebnisse, wie, wenn z.B. ein Endgerät Probleme bereitet, können wir über Fernwartung eingreifen oder schicken sofort ein neu konfiguriertes Gerät raus, damit der Betrieb ohne finanzielle Ausfälle weitergehen kann.



BACK END LÖSUNGEN

Wenn ein erarbeitetes Projekt an den Start geht, ist eine solide Finanzplanung und -überwachung wichtig. Um dies zu ermöglichen, bieten wir maßgeschneiderte Backend-Lösungen an, die wichtige Kennzahlen abbilden. Dadurch haben unsere Kunden:innen die Möglichkeit, ihre Umsätze und Buchungen zu verwalten und behalten die Entwicklung ihres Geschäfts im Blick. Da unsere Touren über mobile Endgeräte abgewickelt werden, ist lediglich die Bereitstellung dieser Geräte und eine kurze Einführung durch das Personal erforderlich. Dies macht die Umsetzung unkompliziert und effizient.



DER PAKT MIT DEM TEUFEL

ESCAPE ROOM



Osnabrück 1636, unter Bürgermeister Dr. Wilhelm Peltzer tobt die epidemieartige Hexenverfolgung. In den Monaten Mai, Juni und Juli des Jahres 1636 wurden auf Anordnung des Rates in Osnabrück insgesamt 34 Frauen wegen des Verdachts der Hexerei verhaftet.

Während bis dahin nur Frauen aus der Unterschicht der Hexerei bezichtigt wurden, gab es im Laufe des Monats Juli erstmals einen Fall, bei dem eine Frau nicht aus der so genannten unteren Volksschicht kam.

Während eines noch laufenden Prozesses gegen die Apothekersfrau Anna Amelung aus Osnabrück, kommt ein Jura-Student dem Verdacht näher es könnte sich hier um Unschuld handeln. Der Virtuose Student Jakob, ist sich sicher, dass in diesem Fall etwas nicht stimmt. Um vor Rat und Bürgermeister Dr. Wilhelm Peltzer kein Aufsehen zu erregen, schickt er seine völlig unwissenden und unscheinbaren Erstsemester Studenten zu dem Haus der Anna A., um dort nach Beweisen zu suchen und ihre Unschuld zu beweisen.

Die Schilderung des Falls beruht auf einem echten Bericht des Heinrich Amelung an dessen Richtigkeit es keinen Zweifel gibt.



Region:
Osnabrück



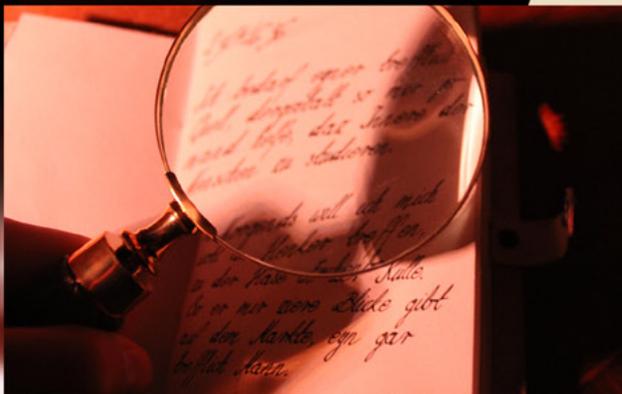
Besucher im Jahr:
ca. 4000



Dauer:
1 Stunde



Preis:
29,00 pro Person





DER SCHACHT

ESCAPE ROOM



Osnabrück 1893. Der Steinkohlenbergbau entwickelte sich zum Ende des 18. Jahrhunderts zu einer der wichtigsten Einnahmequellen für die Stadt Osnabrück. Neben dem Haseschacht existierte im Norden des Piesbergs noch eine weitere Schachanlage – der Stüveschacht. Die dort gewonnenen Steinkohlen wurden unter Tage, durch den 1,5 Kilometer langen Hasestollen, mit Pferden bis zum südlich gelegenen Zechenbahnhof gefördert.

Auf einer außerordentlichen Generalversammlung am 27. Juli 1889 wurde die Genehmigung zum Kauf der Zeche Piesberg erteilt.

Mit dem Abschluß des Kaufvertrages am 22. August 1889 ging das Bergwerk mitsamt allen Rechten und Pflichten in den Besitz des Georgs-Marien-Bergwerks- und Hüttenvereins über.

Unter dem Generaldirektor August Haarmann machen sich im September 1893 junge Bergleute auf den Weg um bei einem Aufhauen neue Anthrazitkohle zu finden und das schwarze Gold an das Tageslicht zu bringen.

Doch mit dem Vordringen in die Tiefe vermehrten sich auch die Probleme.

Seid ihr bereit in die Tiefe vorzudringen und das schwarze Gold zu finden?



Region:
Osnabrück



Besucher im Jahr:
ca. 3500



Dauer:
1 Stunde



Preis:
29,00 pro Person





DAS VERMÄCHTNIS

DEIN RÄTSELSPAZIERGANG DURCH OSNABRÜCK



In Osnabrück stimmt etwas nicht. Der Ehrenbürger Karl Kühling ist schon seit 1985 tot. Aber jetzt sind alte Aufzeichnungen von ihm aufgetaucht. Anscheinend war er einer mysteriösen Organisation auf der Spur, die für ihre elitären Zwecke das Wissen über die Stadt verschlüsselt hat: der Phantom Society.

Die Verschwörung reicht bis in die Gegenwart. Aber mit Kühlings Notizen könnte es möglich sein, das verborgene Wissen wieder ans Licht zu bringen. Seid ihr bereit, sein Vermächtnis fortzuführen und das Geheimnis zu lüften?

Die Mindhunters schicken euch als Team in die schönsten Ecken der Stadt Osnabrück. Dort spürt ihr die versteckten Rätsel der Phantom Society auf und löst sie mit Hilfe von Karl Kühlings Aufzeichnungen.

Erlebe einen Escape Room mal anders. Begebt euch mit einem Tablet und den Rätselutensilien auf einen spannenden Rätselspaziergang durch Osnabrücks schönsten Ecken.



Region:
Osnabrück



Besucher im Jahr:
ca. 2000



Dauer:
3 ½ Stunden



Preis:
29,00 pro Person



UNSERE ELEFANTENDAME

YUMBA WIRD VERMISST.

Dem Pfleger ist aufgefallen, dass scheinbar auch die Möhren, die Yumba so gerne frisst, gestohlen wurden. Um Yumba zu finden, müsst Ihr wahrscheinlich erst die Möhrendiebe aufspüren.

Euer Auftrag: Begeht Euch gemeinsam mit dem Entdecker Emil auf die Suche nach Yumba im Tierpark Ströhen.

Löst gemeinsam spannende Rätsel und kommt so den Tätern auf die Spur.

Wenn Ihr es schafft, die Futterdiebe und Yumba zu finden, wartet eine tolle Überraschung auf Euch.

Eure Ausrüstung: Damit Ihr für alle Abenteuer gerüstet seid, haben wir für Euch eine Entdeckerausrüstung zusammengestellt, die Euch auf die Tour begleiten wird.

Der Entdecker Emil wird die gesamte Tour über das Tablet mit Euch in Verbindung stehen und Euch bei der Lösung der Aufgabe unterstützen.

In der Entdeckertasche findet Ihr weiterhin einen Kompass, ein Fernglas, eine Notizmappe für Eure Aufzeichnungen und alles was Ihr benötigt, um eine Wasserprobe zu nehmen und zu untersuchen.



Region:
Ströhen



Besucher im Jahr:
Startet April 2023



Dauer:
2 Stunden



Preis:
49,00 pro Tablet





DIE VERSCHWÖRUNG

DAS WISSEN DER SPEICHERSTADT WURDE VERSCHLÜSSELT



Welche Funktion hatte das Kesselhaus? Diese und viele weitere wichtige Informationen über die Historie der Speicherstadt sind für uns nicht mehr zugänglich. Eine elitäre Gruppe, die sich selbst „Die goldene Garde“ nennt, hat sich zum Ziel gemacht, bedeutendes Wissen nur noch den Reichen und Mächtigen zur Verfügung zu stellen. Die Verschwörung ist in vollen Gange und die Bevölkerung ahnt davon nichts.

Eure Aufgabe wird es sein, das Wissen wieder zu entschlüsseln! Dafür schickt euch Kommissar Winters ausgestattet mit einem modernen Kommunikator (Tablet) und seiner Räseltasche auf geheime Mission. Löst an den bedeutendsten Punkten der Speicherstadt die Rätsel und schaltet als Belohnung das Wissen über den jeweiligen Ort wieder frei. Aber Achtung! In wenigen Stunden wird das Wissen auf der ganzen Welt verschlüsselt. Die Speicherstadt ist nur der Anfang! Werdet zu Helden und beendet die geheime Verschwörung! Wir zählen auf euch!



Region:
Hamburg



Besucher im Jahr:
ca. 2000



Dauer:
2 ½ Stunden



Preis:
27,99 pro Person



DAS SAGEN UNSERE GÄSTE

AUSZÜGE AUS UNSEREN ONLINE BEWERTUNGEN.



Tolle Location, noch tollere Räume!
Wir haben den Schacht und den Pakt mit dem Teufel gespielt.
Von der Einführung bis zur Nachbesprechung war es ein rundes, spannendes und immersives Erlebnis.
Ganz großen Dank an unseren Spielleiter, Lee.

Jessica



Wir haben das Outdoor Escape Game das Vermächtnis gemacht. Es war alles super organisiert, es hat Spaß gemacht, die Mitarbeiter sind total nett und flexibel. Die Räumlichkeiten sind mit viel Liebe zum Detail und sehr authentisch eingerichtet. Nur zu empfehlen.

Lea Schuckenbrock



Super Erklärung im Vorfeld, man fühlte sich direkt als Teil der Geschichte. Tolle Geschichten, da sie tatsächliche Begebenheiten aus Osnabrück sind. Klasse Rätsel. Es hat total Spaß gemacht und wir kommen auf jeden Fall nochmal :)

Sabine Housein



Wir haben mit 6 Personen den 'Schacht' gespielt. Story, Kulisse und die Rätsel haben uns ganz wunderbar unterhalten. Top!

Lars Twent



Geniale Atmosphäre und super Team.
Es macht von der ersten bis zur letzten Sekunde Spaß.
Wir kommen wieder.

Sebastian Riediger



Tolle Spiele, wir waren zu viert dort. Die Liebe bei der Gestaltung der Räume und Geschichten war atemberaubend. Toll!
Liebe Grüße aus Dorsten

Niclas



**MIND
HUNTERS**

EDUCATION & ADVENTURE

MINDHUNTERS

Als Agentur Mindhunters sind wir stolz darauf, ein umfassendes und auf die Regionalität und den Lernfaktor ausgerichtete Leistungsspektrum anzubieten. Wir setzen uns dafür ein, dass unsere Erlebniswelten nicht nur ein unterhaltsames Erlebnis bieten, sondern auch das Interesse und das Wissen über die Region fördern.

Das Mindhunters Team freut sich auf Ihre Anfrage.

Mindhunters Entertainment GmbH
Neumarkt 7
49074 Osnabrück

+49(0)541 – 67 34 17 65
info@mind-hunters.de