



# BEAT THE MATRIX

*Daar sta je dan met je teamgenoten, in een lange gang met witte muren en heel veel groene deuren. Je hebt zojuist een uitgebreide briefing gehad in de bioscoop en weet wat je te wachten staat. Maar, er zijn geen aanwijzingen wat er achter welke deur zit. Wel weet je dat er in elke kamer een nieuwe uitdaging op je wacht. Waar begin je?*

*In de 10 kamers vind je telkens een andere uitdaging. Door goed samen te werken, raadsels op te lossen en snel handelen scoor je zoveel mogelijk punten. Wat doen jullie, kies je voor het scoren van veel punten of let je op de aanwijzingen voor het geheim...*

*Je bukt en probeert de laserstralen te ontwijken. Je teammaatje is wat behendiger en weet ook de lichtknoppen uit te drukken. Dat scoort lekker! Maar die verleidelijke magische zandbak, daar ben je zojuist ongemerkt veel tijd verloren omdat je ... in het zand bleef spelen na het behalen van de hoogste score!*

*Jouw groep komt net uit een kamer met een pittige puzzelopdracht. Dat was een lastige, daar gaan jullie straks nog een keer in, om te proberen een hogere score te halen. De klok tikt door... Lukt het jullie om het geheim van de Matrix te ontrafelen?*

# BEAT THE M

**Next level Escape Room  
Real Life Game**

**Wilgenwaard in Nijverdal**

**Eerste BeatTheM in  
Nederland**

**Geopend in september  
2018**

**12 kamers met  
11 uitdagingen**

**Naar het idee van  
Herman Pronk**

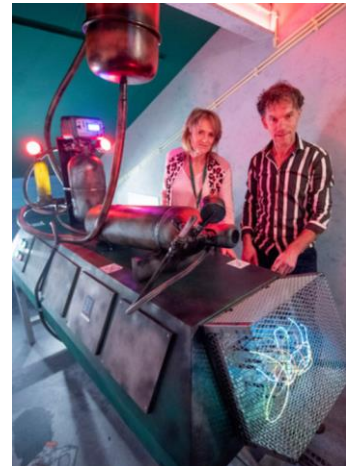
**Ontdek het geheim en  
versla het systeem**

## HET ONTSTAAN

“In 2014 liep ik al met het idee” vertelt Herman Pronk, eigenaar van de Wilgenweerd. Hij was op zoek naar een spelarrangement dat echt next level is.

### Escaperooms zijn de voorloper

De trend van de Escaperooms was in 2014 nog maar net ingezet, De Wilgenweerd was één van de eerste bedrijven in Nederland die toen een escaperoom opende. In 2017 werd derde escaperoom van de Wilgenweerd in samenwerking met ICT partner TWICT ontwikkeld. Met ‘Escape the forest’ werd een bijzondere ‘escaperoom’ neergezet, eentje waarbij je moet ontsnappen uit het bos!



Marian en Herman Pronk

### Vier jaar denken en ontwikkelen

Waarom het in totaal 4 jaar duurde voor het idee van een next level spelarrangement realiteit werd? “Het spelconcept wat ik voor ogen had moest een real life game zijn met een goed thema. Bovendien moest het zo gebouwd worden dat er volop retentie mogelijk is. En ik had een ICT partner nodig die creatief kon meedenken en de mogelijkheid hadden om samen het project tot stand te brengen” vertelt Herman. “Die partner vond ik in TWICT. Samen gingen we aan de slag, maar we misten een goed thema. Tijdens een gesprek op een verjaardagsfeestje had ik ‘m opeens: the Matrix! Een film waar ik fan van ben. Dát is de perfecte kapstok voor een thematische real life game.”



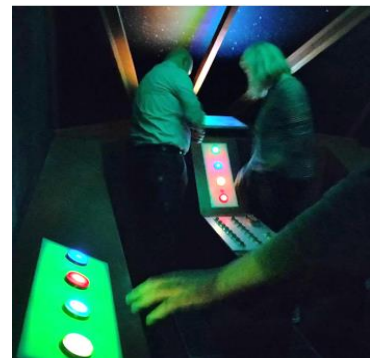
Spiegelkamer

### Beat the Matrix

“De ingrediënten waren er. De Wilgenweerd en Twict gingen volop aan de slag met het ontwikkelen van een Real Life Game waarbij denken, doen en competitie worden verweven met de nieuwste technologische middelen. Daarmee onderscheidt Beat The Matrix zich van soortgelijke aanbieders op de markt.” aldus Herman.

### Unieke samenwerking

De Wilgenweerd is al twintig jaar specialist op het gebied sportieve activiteiten en thematische arrangementen. Haar missie is gasten een onvergetelijke beleving geven met verrassend vermaak. Daarvoor wordt steeds gezocht naar en gewerkt aan een vernieuwend aanbod. In TWICT is daarvoor de perfecte partner gevonden. TWICT is een software-ontwikkelbedrijf dat onder andere gespecialiseerd is in het schrijven van software voor sensor data analytics. Het spelcircuit hangt vol met sensoren. Aan de hand van de gegevens uit de sensoren weet de software precies wat jij en je team gaan doen. Daardoor kan tijdens het spel per team o.a. het niveau worden bijgesteld!



Colorblind



Zandkamer

In september 2018 werd na een intensieve periode van samenwerken het spel ‘Beat the Matrix’ gelanceerd.

## HET CONCEPT

10 kamers met 10 verschillende uitdagingen en 1 geheime kamer. Speel fysieke en mentale uitdagingen, werk samen, los raadsels op en scoor zoveel mogelijk punten. Is het realiteit of is het virtueel? De klok tikt door... Lukt het je om in 75 minuten het systeem te verslaan?

Speel het spel met minimaal 3 tot maximaal 32 personen. Vorm een team van 3 tot 4 personen met je vrienden, collega's of familie. Het spel kan per team op drie verschillende niveaus worden gespeeld. Niveau 1 is voor kinderen vanaf 8 jaar en niveau 2 en 3 zijn voor 16 jaar en ouder. Per kamer zijn er meerdere spelvariaties mogelijk.

## HET VERHAAL

*Nadat in de 21e eeuw kunstmatige intelligentie werd uitgevonden, nam dit de macht over van de mensheid. Mensen dienen als herbruikbare energiebron voor de machines. De Matrix is een illusie om mensen onwetend en kalm te houden. De Matrix is echter geen foutloze simulatie. Hackers komen erachter dat de wereld waarin zij leven een schijnwereld is, genaamd de Matrix.*

Na een lange strijd tegen de machines krijgen hackers het voor elkaar om alle mensen uit de Matrix te laten ontsnappen. Dit wordt gedaan door speciale codes door te geven via telefoons en zo de overstap te maken naar de echte wereld.

Maar niet alles ging goed... In het oude hoofdgebouw gebeuren de laatste tijd rare dingen en wordt er nog een activiteit waargenomen. Is echt iedereen ontsnapt uit de Matrix?

*"Beat the Matrix erg vernieuwend, leuke kamers, veel afwisseling, zit technisch goed in elkaar." - Alfred*

*"Wauw Wilgenwaard, wat was dit Tof!" - Carmen*



Bioscoop - Introfilm



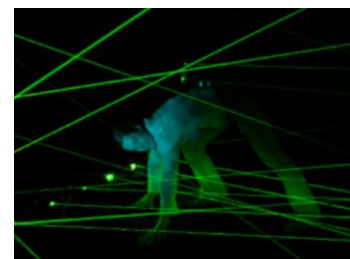
Bioscoop - Introfilm



Muziekkamer



VR kamer



Laserkamer

## DE SPEELVLOER

De totale speelvloer is 20 meter x 12,5 meter en bestaat uit een lange gang met 12 kamers:

### **Bioscoop**

introkamer (hier start het spel).

### **Spiegelkamer**

kennisspel, test je algemene kennis en laat je verwonderen door de spiegels.

### **Zandkamer**

behendigheidsspel met een augmented reality beleving in een echte zandbak.

### **Laserkamer**

behendigheidsspel, baan je een weg door een laserparcours.

### **Colorblind**

reactiespel, weet jij na het spelen van het spel nog het verschil tussen rood, groen, geel en blauw?

### **Muziekkamer**

reactiespel, luister goed en speel de Top 2000 fragmenten na.

### **Druknopkamer**

actiespel met heel veel drukknoppen.

### **Bomkamer**

mini escape room, de bom tikt... ontrafel binnen 5 minuten de puzzels en stop de bom.

### **VR kamer**

virtual reality ervaring, bekijk de stad vanuit een andere bril en vind de weg.

### **Schietkamer**

reactiespel, schakel met je team de vijand uit, maar pas op... ze schieten terug.

### **Legocity**

behendigheidsspel met een immens grote knikkerbak van Lego.

### **Geheime kamer**

vind deze kamer en red de laatste persoon uit de Matrix.

THE NEXT LEVEL ESCAPE EXPERIENCE!  
ONTDEK JIJ HET GEHEIM ACHTER THE MATRIX?

BEAT THE MATRIX

NIEUW! SEPT. 2018 @ DE WILGENWEARD

beatthematrix.nl

The banner features a dark red background with a green binary code pattern. It includes three small images: a person in a dark room, a person wearing VR goggles, and a person with glowing green lights. A logo is visible in the bottom right corner.

## Media

- Website: [www.beatthematrix.nl](http://www.beatthematrix.nl)
- Youtube: zoek op: Beat The Matrix
- Overig: [www.tubantia.nl](http://www.tubantia.nl) zoek op: Beat the Matrix

## BeatTheM

Beat the Matrix is het eerste spel uit het BeatTheM concept.

Onze ambitie is om in iedere regio in Nederland een BeatTheM te vestigen. Iedere BeatTheM heeft een eigen thema, uitstraling en uniek spellenparcours. Waardoor het een eigen identiteit heeft. Dit kan een indoor parcours zijn zoals 'Beat the Matrix', maar dit concept is ook bijzonder geschikt voor een outdoor variant. Overkoepelend kan men deelnemen aan een gezamenlijk platform waarin alle BeatTheM's zijn verenigd (website, nieuwsbrief, Instagram, etc.) waardoor er een landelijk netwerk en publiciteit ontstaat.

Real Life Gaming is booming. BeatTheM past uitstekend in deze nieuwe trend; Een thematisch concept met competitieve spellen waarin gebruik wordt gemaakt van allerlei nieuwe trends zoals lasers, laserpistolen, virtual en augmented reality. Maar waarin het ook mogelijk is om oudere vintage, analoge en fysieke spellen te integreren. Dit maakt BeatTheM voor een breed publiek een uitdagende en bijzondere activiteit.

### Stap nu in!

Geïnteresseerd in een concept dat onderscheidend en uitdagend is waarmee je je bedrijf op de kaart zet?  
Neem contact met ons op!

---

Twict B.V.  
Alex Volkers  
[info@twict.nl](mailto:info@twict.nl)  
+(31)655690345



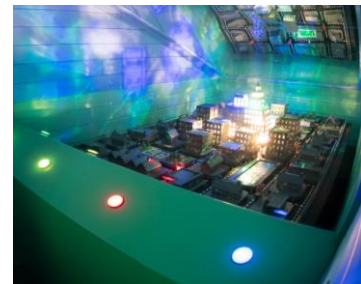
Wilgenweard  
Herman Pronk  
[info@wilgenweard.nl](mailto:info@wilgenweard.nl)  
+(31)548 681338



VR kamer



Drukknoppenkamer



Legocity



Geheime kamer



Bomkamer

