



ESCAPELIFE



ESCAPELIFE.CH

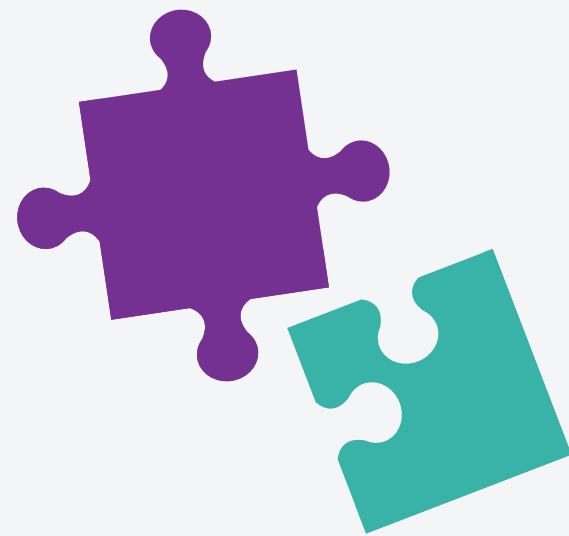
Ein serious game!
Eine smart & fun
Lösung für den
Kulturtourismus.

SERIOUS GAME DESIGN SEIT 2017

SERIOUS GAME BY GENIE CULTUREL ?

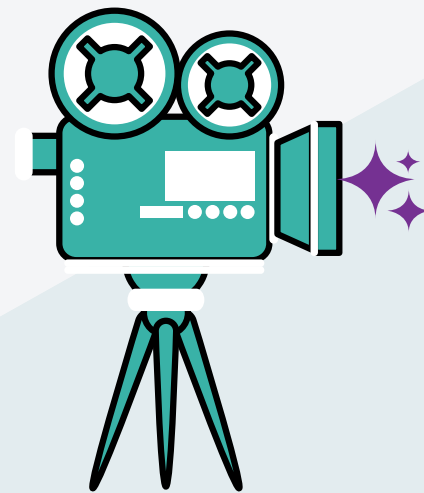
Spiele, die seit 2017 das Schweizer Kulturerbe mit **pädagogischer Absicht attraktiv** machen sollen.

WIE ?



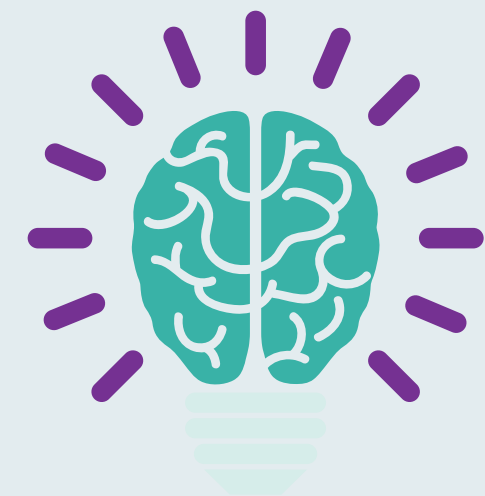
SPIELTECHNIK

Logik, Ziele, Handlungen und Konsequenzen. Beteiligung, Interaktionen, Reflexionen, Zusammenarbeit.



SZENARISATION

Trans-média storytelling,
Bühnenbild
Regie und Produktion.



INNOVATION

Maschinen (kreatives Engineering, Hardware, Mikroelektronik), virtuelle Realität, gamifizierte virtuelle Tour.



ESCAPELIFE WAS IST ES ?



ESCAPELIFE.CH

**Bauliches Erbe und
Geschichte im Mittelpunkt
eines Spiels, das mit
Inhalten, kreativer
Maschinerie, Inszenierung
& digitalen Werkzeugen
angereichert ist.
Von 6 bis 25 Personen im Alter
von 12 bis 90 Jahren.
Dauer: 2,5 Stunden.**

SERIOUS GAME DESIGN DEPUIS 2017



RÄTSELHAFTE INHALTE MIT HOHEM DIDAKTISCHEM GEHALT

Die rätselhaften Inhalte, die das Erlebnis umhüllen, sind das Ergebnis dokumentarischer Recherchen und bieten eine Fülle an Wissen. Dank des medienübergreifenden Storytellings (Karteikarten, Schriftrollen, Bilder, Videos, gamifizierte virtuelle Besichtigung, Maschinen usw.) sind sie für die breite Öffentlichkeit dennoch leicht verdaulich..



EINE KUNDENERFAHRUNGS- ORIENTIERTE DIENSTLEISTUNG

Das Gamedesign oder die Spielmechanik sind so konzipiert, dass sie die Beteiligung, Zusammenarbeit und Interaktion zwischen den Teilnehmern fördern. Emotionen..



IMMERSIVE PASSAGEN IM BAULICHEN ERBE, DAS NORMALERWEISE FÜR DIE ÖFFENTLICHKEIT NICHT ZUGÄNGLICH SIND.

Ein Teil des baulichen Erbes wird in unseren Städten und Dörfern noch immer kaum in Wert gesetzt. Manchmal erreichen traditionelle Angebote nicht mehr die breite Öffentlichkeit, die aktiv und emotional involviert sein muss. Unter Aufsicht werten wir das Kulturerbe auf und machen es der breiten Öffentlichkeit leichter zugänglich, ohne dass der Aufwand für die Verwaltung auf Sie zurückfällt..



EIN INNOVATIVES & MENSCHLICHES PRODUKT

Digitale Hilfsmittel schmücken das Spielkonzept aus, sind aber kein Selbstzweck. Escapelife will entschieden menschlich sein. Animation, die auf jede Gruppe zugeschnitten ist, Empfang am Ende, Feedback und Werbung für zusätzliche Angebote in der Stadt.

ESCAPELIFE

VERSUS

JEU DE PISTE DIGITAL, CHASSE AU TRESOR TRADITIONNELLE OU ESCAPEGAME

ENCADREMENT HUMAIN

Encadrement "humain" et non une IA ou une simple carte. L'animateur assure la mise en place des éléments de jeu. Il gère la divulgation du parcours par étapes, la dissémination d'indices selon le niveau des participants. À la fin du parcours l'animateur-trice rencontre les clients.

1

APPORTS DE CONNAISSANCES

Les énigmes ne sont pas une fin en soi (divertissement uniquement) mais un moyen d'aboutir à des découvertes, et acquisitions de connaissances. Les contenus et les mécaniques de jeu sont pensées pour faciliter le gain de connaissances et l'immersion. Nous souhaitons mettre en évidence vos atouts et spécificités historiques et culturelles.

2

INCLUSIF

Parcours avec passages en intérieurs et extérieurs = offre 4 saisons.

Petite mobilité et pas de 8 clos ! = inclusif femmes enceintes, personnes à mobilité réduite et claustrophobes.

Pas de 100% digital mais un usage avec parcimonie des nouvelles technologies.

Juste équilibre entre machinerie créative, digital, papier, objets.

Parfaitement intergénérationnel

3

VOTRE PATRIMOINE BÂTI VALORISÉ

Ouverture sous contrôle de certains lieux du patrimoine bâti. Passage des participants en des lieux usuellement fermés au public. Valorisation et démocratisation de l'accès au patrimoine historique tout en ayant un contrôle avant et après chaque passage.

4

EINLEITUNG EINES ESCAPELIFE



Prozess in 6 Phasen

Durchschnittliche Dauer der Umsetzung: 9 Monate.

Gemeinsam ko-konstruierter Schritt oder Phase 

Phase 1



IDENTIFIZIERUNG

- der Partner
- der Themen
- der Ressourcenpersonen
- des baulichen Erbes
- der Koordinierungsprozesse für den Zugang zum kulturellen Erbe

Phase 2



KONZEPTION

- des Storytellings
- der Spielmechanik
- der Logik des Spielverlaufs
- der Baumstruktur "Themen, Handlungen, Beobachtungen, Aktionen, Konsequenzen, Belohnungen"

Phase 3



REALISIERUNG

- rätselhafte und didaktische (transmediale) Inhalte.
- Software & Hardware
- digitale Werkzeuge
- Szenografie

Prozess in 6 Phasen

Phase 4



VOR-KOMMERZIALISIERUNG

- HR , Einstellung und Ausbildung eines Pools von Animatoren/innen.
- Buchungssystem
- Digitales Marketing
- SEO
- Kundenservice

Phase 5



ERÖFFNUNG

- Medienbewerbung
- Werbeveranstaltung
- z. B.: Test des Konzepts durch Influencer

Phase 6



VERWALTUNG/ BETRIEB

- Verwaltung der Reservierungen
- Animation
- Rechnungsstellung
- Personalwesen, Einstellung und Ausbildung
- technische Wartung
- Sicherheit
- Kontrolle, Einrichtung, Öffnung und Schließung bauliches Erbe



- Kommunikation



IHRE VORTEILE



- Sie erweitern Ihr Angebot, indem Sie ein einzigartiges Produkt an der Schnittstelle zwischen Unterhaltung, Innovation, Kultur und Tourismus anbieten.
- Sie erreichen neue Zielgruppen
- Die Gelegenheit, wenig oder nicht genutztes Baukulturerbe aufzuwerten, ohne die Verwaltungslast zu übernehmen
- Die Bekanntheit eines seit 5 Jahren bewährten Produkts, das mit "5 Sternen" auf google reviews bewertet wurde, d. h. 100% sehr positive Bewertungen.
- Ein Designteam mit Leidenschaft & Erfahrung für die nachhaltige Verwaltung/Betrieb des Produkts



ESCAPELIFE
GOOGLE REVIEWS

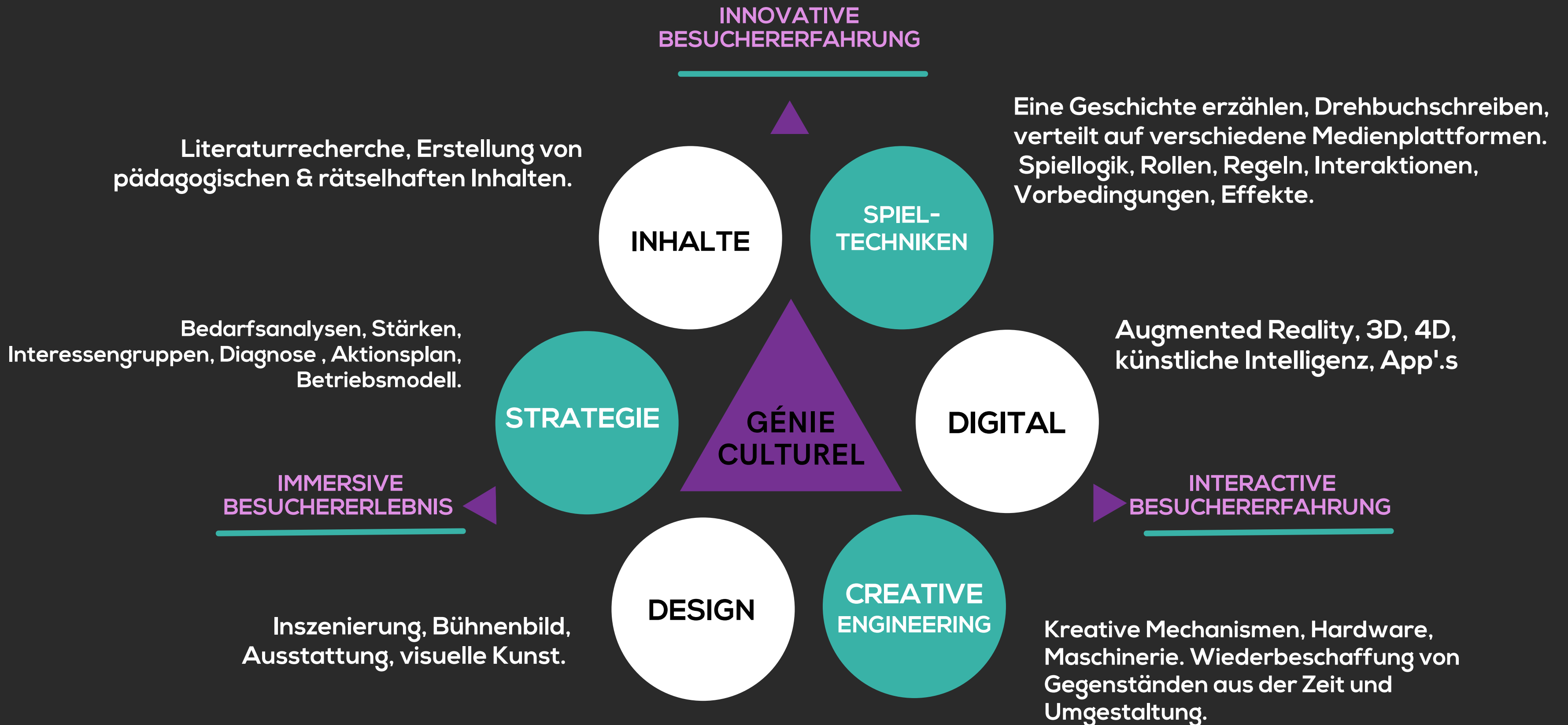
"Wunderschöne Erfahrung, tolle Inszenierungen, sehr interessante Rätsel an völlig unwahrscheinlichen Orten in der Stadt Sion. Wir haben eine tolle Zeit mit Austausch und Geselligkeit unter Kollegen verbracht!

Danke"

N.Vaudan, Lehrerin



UNSERE 6 EXPERTISEN



Unser Team



EMMANUELLE BREINER

CEO & FOUNDER
SERIOUS GAME DESIGNER

- Serious Game design
- Drehbuch & Szenografie
- Geschichte - Forschungen in den Geistes- und Sozialwissenschaften
- Wissenschaften der Erziehung
- Partizipative Methodologien

NIKOLAOS SPANOS

CTO
ENGINEER & DESIGNER

- Robotik
- Programmierung
- Design
- 3D-Design
- Plastische Künste
- Digitale Künste

LAETITIA JEANDUPEUX

PRODUCT MANAGER

- Kulturtourismus
- Konservierung von Kulturerbe
- Restaurierung
- Skulptur

RYAN MARCLAY

3D ANIMATION

- Digitale Künste
- 3D-Design
- 3D-Animation





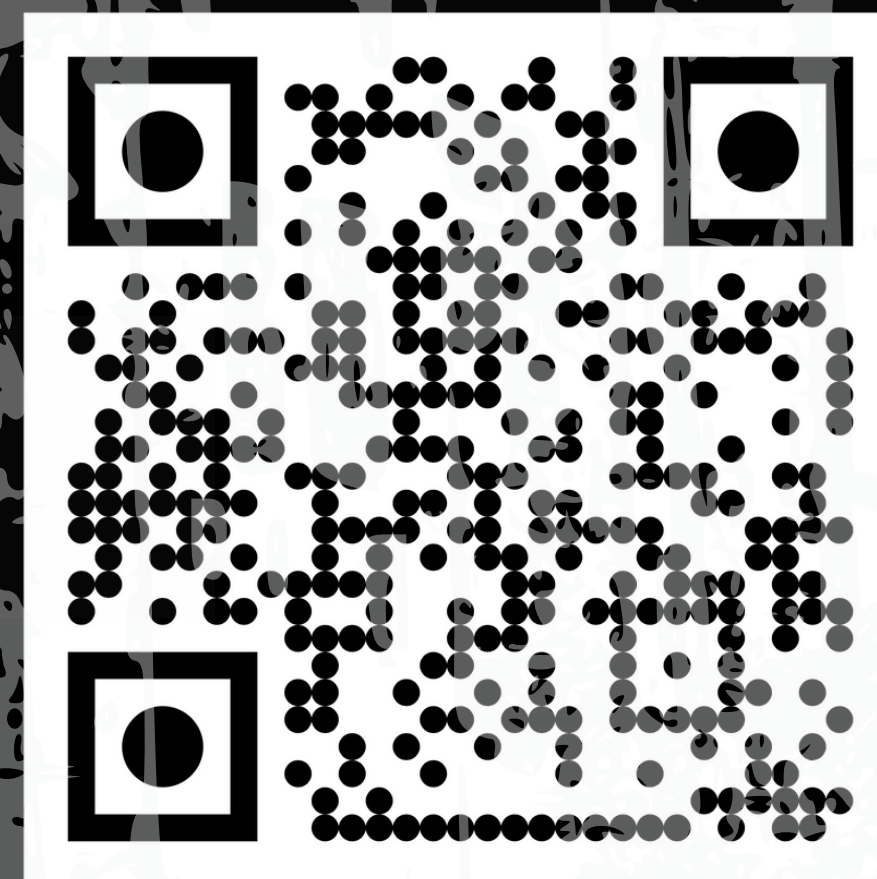


ESCAPE LIFE



PRESSEMAPPE

MEDIENFOKUS AUF ESCAPELIFE.CH



DOSSIER PRESSE GENIE CULTUREL

Ils nous font confiance...



energypolis

CAMPUS



Science Valais
Wissenschaft Wallis



FULLY TOURISME



Association du Vieux-Monthey

Musée du Pays de Monthey



archives de l'état du valais
staatsarchiv wallis





Emmanuelle Breiner

Serious game designer

For tourism & culture

+41 76 675 14 66

emma.breiner@genieculturel.ch

Génie Culturel Sàrl



Génie Culturel

KONTAKTIEREN SIE UNS