



ESCAPELIFE



ESCAPELIFE.CH

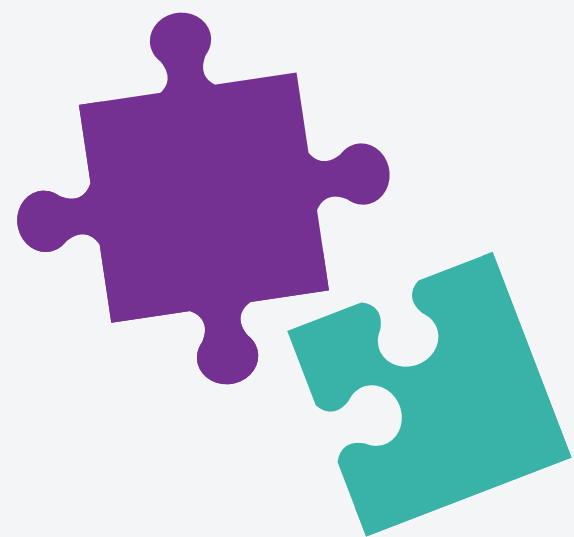
**Un serious game !
Une solution smart &
fun pour le tourisme
culturel.**

SERIOUS GAME DESIGN DEPUIS 2017

SERIOUS GAME BY GENIE CULTUREL ?

Des **jeux** qui, depuis 2017, ont la vocation de rendre **attrayant** le **patrimoine suisse** avec une intention **pédagogique**.

COMMENT ?



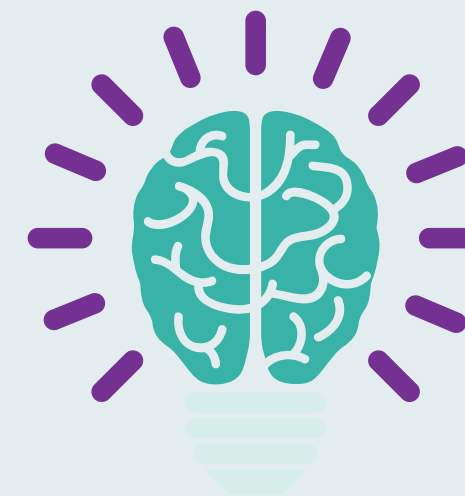
TECHNIQUES DE JEU

Logiques, objectifs, actions et conséquences. Implication, interactions, réflexions, collaboration.




SCENARISATION

Trans-média storytelling, scénographie
Réalisation et production.



INNOVATION

Machinerie (ingénierie créative, hardware, micro-électronique), réalité virtuelle, visite virtuelle gamifiée.



ESCAPELIFE C'EST QUOI



ESCAPELIFE.CH

**Le patrimoine bâti et
l'histoire au coeur d'un
jeu enrichi en
contenus, machinerie
créative, mise en scène
& outils digitaux.
De 6 à 25 personnes de
12 à 90 ans.
Durée 2h30.**

SERIOUS GAME DESIGN DEPUIS 2017



DES CONTENUS ÉNIGMATIQUES À FORTE TENEUR DIDACTIQUE

Fruit de recherches documentaires, les contenus énigmatiques qui habillent l'expérience sont riches en apports de connaissances. Ils n'en demeurent pas moins digestes pour le grand-public grâce au trans-média storytelling (fiches, parchemins, images, video, visite virtuelle gamifié, machineries et..).



UN SERVICE ORIENTÉ EXPÉRIENCE CLIENT

Le game design soit les mécaniques de jeu est pensée pour favoriser l'implication, la collaboration et l'interaction entre les participants.
Emotion.



DES PASSAGES IMMERSIFS DANS LE PATRIMOINE BÂTI USUELLEMENT FERMÉ AU PUBLIC

Une partie du patrimoine bâti est encore peu valorisé dans nos villes et villages. Parfois les offres traditionnelles ne touchent plus le grand-public qui a besoin d'être actif et impliqué émotionnellement. Nous valorisons le patrimoine et facilitons son accès au grand-public sans que l'effort de gestion ne vous revienne.



UN PRODUIT INNOVANT & HUMAIN

Des outils digitaux agrémentent le concept de jeu mais ne sont pas une fin en soi. Escapelife se veut résolument humain: animation adaptée à chaque groupe, débriefing à la fin, partages et promotion des offres complémentaires dans la ville.

Qu'est-ce qui différencie ESCAPELIFE d'une offre 100% digital ou traditionnelle ?

ENCADREMENT HUMAIN

- Les participants ne sont pas livrés à eux-mêmes sans interactions.
- L'humain n'est pas remplacé par une IA, une carte ou une App.
- Mise en place, contrôle des lieux, animation taillée sur mesure.
Echanges et apports à la fin de l'expérience.

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.

2

INCLUSIF

- Offre 4 saisons (hybride indoor/outdoor).
- Petite mobilité et pas de huit-clos.
- Usage avec parcimonie d'outils digitaux. Juste équilibre entre machinerie créative, digital, papier, scénographie.
- Parfaitement intergénérationnel.

3

INNOVATION & VALORISATION

- Ouverture sous contrôle de certains lieux du patrimoine bâti usuellement fermés au public. Valorisation et démocratisation.
- Concept innovant entre tourisme, culture, divertissement et nouvelles technologies.

4

ESCAPELIFE.CH

**Vos spécialités
légendaires,
historiques et
culturelles sont au
cœur de l'expérience
client.**

SERIOUS GAME DESIGN DEPUIS 2017

CRÉATION DE PACKAGES VALORISANT VOTRE DESTINATION

QUELQUES EXEMPLES VALAISANS



PACKAGE EMO'SION - ESCAPELIFE, RHÔNE ET VIN

Escape Life, Valais Wallis Adventures et la Cave de la Brunière vous proposent une demie-journée de tourisme immersif autour des spécificités de Sion. Un oenotourisme insolite!

Un jeu d'échappatoire qualitatif en des lieux insolites de la vieille ville, plongée au cœur du 16^{ème} siècle, vous achèvez votre mission avant de rejoindre votre rafting à rames à la conquête du Rhône et de 4 vins absolument envoiements ...

PACKAGE RAFTING ESCAPE LIFE VALAIS

Lors de la journée, vous ferez dans la matinée un parcours de rafting en eaux vives parsemé de longs rapides avec de grandes et belles vagues. Le parcours est magnifique, du fun assuré du début à la fin.

Puis, vous participez à l'une de nos missions énigmatiques à la découverte des joyaux de la vieille de Sion, de Monthey ou bien des légendes païennes de Haute-Nendaz, etc...



OENOTOURISME ENIGMATIQUE ET CULTURE

Un ESCAPELIFE qui intègre la découverte du patrimoine mais aussi du terroir avec la découverte et la dégustation de trois vins régionaux primés.

"Au delà de votre bravoure légendaire, la Source souhaite appréhender la subtilité de votre humanité... Il est l'heure d'en juger de votre finesse olfacto-gustative. Le vin votre juge. Votre mission ? Libérer les âmes séduisantes du XVI^{ème} siècle !!!"

POUR LES ÉCOLES

QUELQUES EXEMPLES VALAISANS



POURQUOI CHOISIR ESCAPE LIFE POUR UNE SORTIE SCOLAIRE ?

Escape Life c'est de l'édu-entertainment ou éducation divertissante ! Les élèves découvrent le patrimoine dans le cadre d'une mission énigmatique tout en apprenant sur celui-ci. Plutôt que de faire une visite guidée et ensuite un Escape Game/Room, nous avons conçu Escape Life... C'est une manière de rendre l'histoire et le patrimoine attractif et accessible pour les élèves de votre région. En impliquant le team-building, l'imaginaire et la mise en scène, les étudiants sont plongés dans une expérience qui les porte hors du temps. D'intrigues en secrets, permettez-leurs de découvrir votre destination autrement...

QUELQUES EXEMPLES VALAISANS

MISSION DA VINCI CODE EN VILLE DE SION

Combien : de 6 à 25 élèves

Lieu : Vieille ville de Sion d'été comme d'hiver

Publics : À partir de 15 ans (ECCG, collège..). Autres âges sur demande.

Thèmes : Le 16^{ème} siècle à Sion, musique, calcul, littérature, mythologie, jeu d'échecs, symbolisme, allégories, morse ...

MISSION LE RETOUR DES NAÏADES MONTHÉY

Combien : de 6 à 16 élèves, si plus d'élèves il est possible de faire plusieurs départs dans la journée.

Lieu : Vieille ville de Monthey d'été comme d'hiver

Publics : À partir de 15 ans (ECCG, collège..), autres tranches d'âges sur demande.

Thèmes : La révolution bas valaisanne (fin du 18^{ème} siècle), mythologie grecque, symbolisme, blasons et armoiries etc...

MISSION LE DESERTEUR HAUTE-NENDAZ

Combien : de 6 à 16 élèves, si plus d'élèves il est possible de faire plusieurs départ dans la journée.

Lieu : Village de Haute-Nendaz d'été comme d'hiver

Publics : À partir de 15 ans (ECCG, collège..), autres tranches d'âges sur demande.

Thèmes : Légendes locales, histoire, syncrétisme, religion (thème de l'apocalypse, les béatitudes), peinture et gravures etc...

MISSION DA VINCI KIDS VIEILLE VILLE DE SION

Combien : de 6 à 14 élèves

Lieu : Vieille ville de Sion

Publics : Elèves de 6 à 11 ans.

Thèmes : Mondes fantastiques, mythologie, histoire, la mode au 16^{ème} et 17^{ème} siècle, géographie, astrologie, musique, ordres religieux, couvent des capucins.



MISE EN PLACE D'UN ESCAPELIFE



Processus en 6 phases

Temps moyen de mise en oeuvre : 9 mois

Étape ou phase co-construite ensemble 

Phase 1



IDENTIFICATION

- des partenaires
- des thèmes
- des personnes ressources
- du patrimoine bâti
- des processus de coordination pour l'accès au patrimoine

Phase 2



CONCEPTION

- du storytelling
- des mécaniques de jeu
- des logiques de parcours
- de l'arborescences "thèmes, actions, observations, actions, conséquences, récompenses"

Phase 3



REALISATION

- des contenus énigmatiques et didactiques (trans-média)
- software & hardware
- outils digitaux
- scénographie

Processus en 6 phases

Phase 4



PRÉ-COMMERCIALISATION

- RH , recrutement et formation d'un pool d'animateur-trices
 - création système de réservation
 - marketing digital
 - SEO
 - service client

Phase 5



INAUGURATION

- sollicitation médiatique
- événement promotionnel
- ex : test du concept par des influenceurs

Phase 6



GESTION/ EXPLOITATION

- gestion des réservations
- animation
- facturation
- RH, recrutement et formation
 - maintenance technique
 - sécurité
- contrôle, mise en place, ouverture et fermeture patrimoine bâti
-  - communication



VOS AVANTAGES

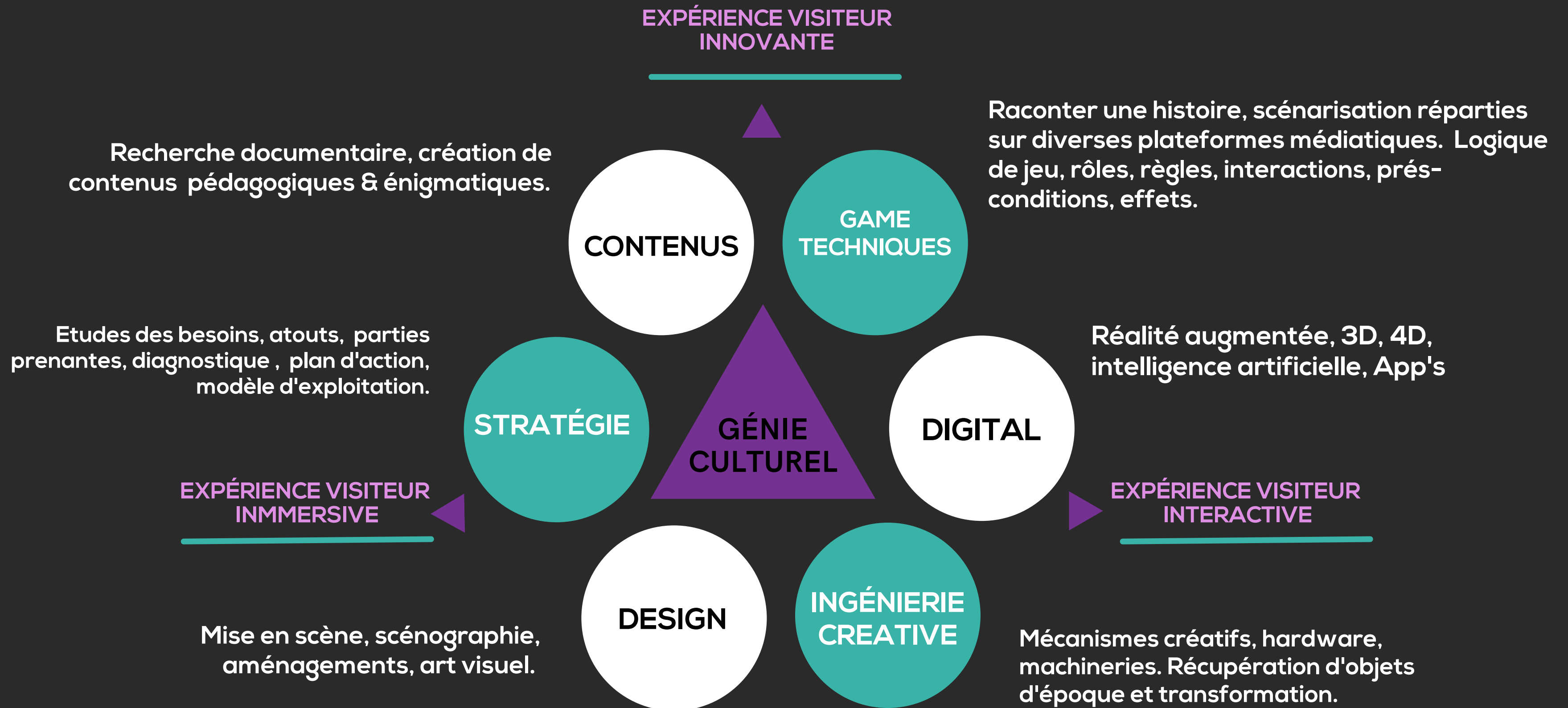
- Vous élargissez votre offre en proposant un produit unique au carrefour entre divertissement, innovation, culture et tourisme
- Vous touchez de nouveaux publics
- L'opportunité de valoriser du patrimoine bâti peu ou pas exploité sans en assumer la charge de gestion
- La notoriété d'un produit rodé sur 5 ans évalué "5 étoiles" sur Google reviews, soit 100% d'avis très favorables
- Une équipe de conception passionnée & expérimentée dans la gestion/exploitation durable du produit



ESCAPELIFE
GOOGLE REVIEWS

"Magnifique expérience, mises en scènes superbes, énigmes très intéressantes dans des lieux totalement improbables de la ville de Sion. Nous avons passé un excellent moment de partages et de convivialité entre collègues! Merci"
N.Vaudan, professeure





Notre équipe



EMMANUELLE BREINER

CEO & FOUNDER

SERIOUS GAME DESIGNER

- Serious Game design
- Gestion de projet
- Co-direction artistique
- Scénarisation & réalisation
- Scénographie
- Sciences humaines et sociales
- Méthodologies participatives



NIKOLAOS SPANOS

CTO

ENGINEER & DESIGNER

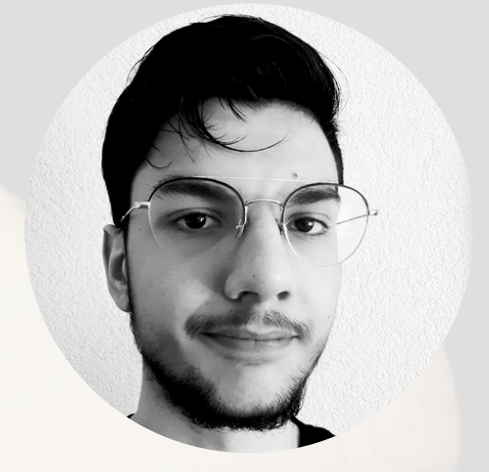
- 3D design
- Co-direction artistique
- Programmation robotique
- Design
- Arts numériques



LAETITIA JEANDUPEUX

PRODUCT MANAGER

- Tourisme
- Tourisme culturel
- Conservation du patrimoine
- Restauration du patrimoine
- Sculpture



RYAN MARCLAY

3D DESIGNER

- Arts numériques
- 3D design
- 3D animation

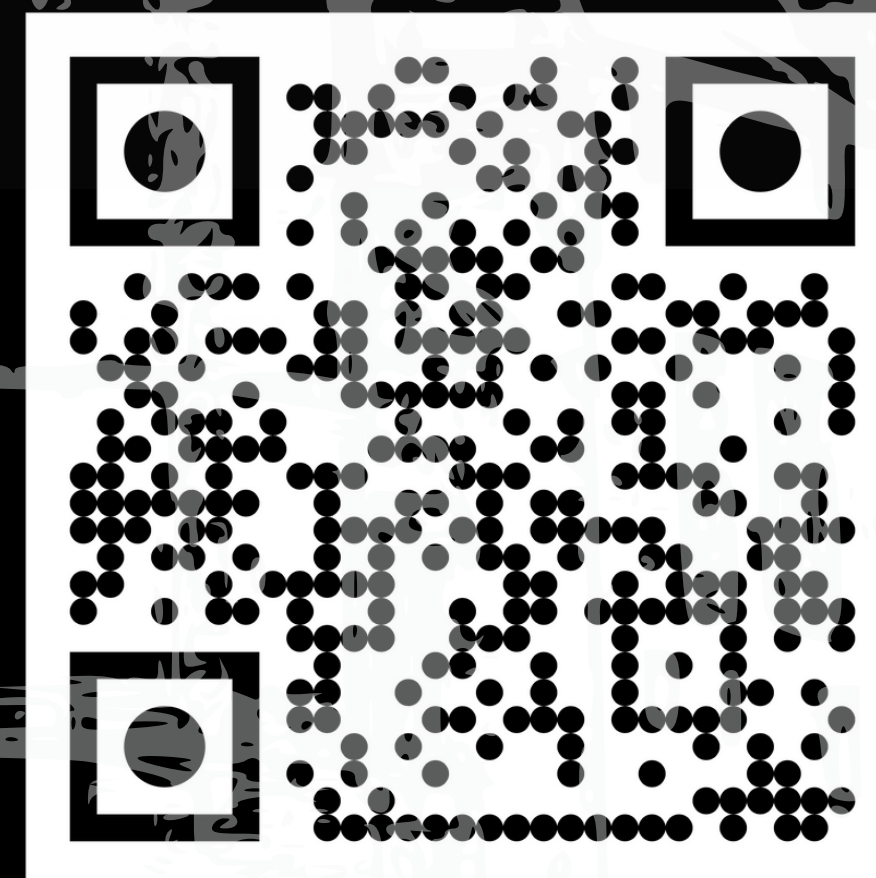




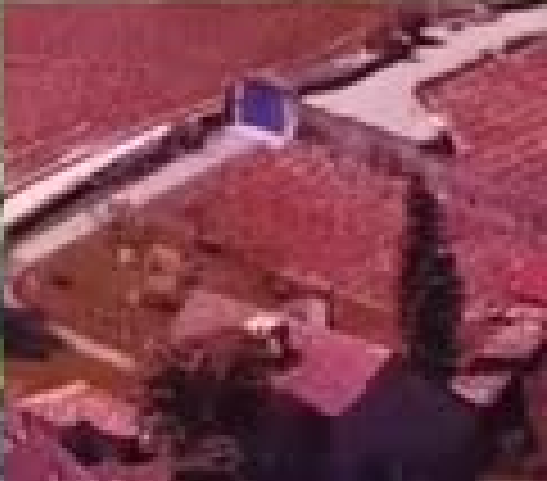
Génie Culturel

DOSSIER DE PRESSE

FOCUS MEDIATIQUE SUR ESCAPELIFE.CH



DOSSIER PRESSE GENIE CULTUREL





ESCAPPELIFE

Ils nous font confiance...



energypolis
CAMPUS



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 & scientific
popularization

+41 76 675 14 66

emma.breiner@genieculturel.ch

Génie Culturel Sàrl



Génie Culturel

CONTACTEZ-NOUS