



ESCAPELIFE



ESCAPELIFE.CH

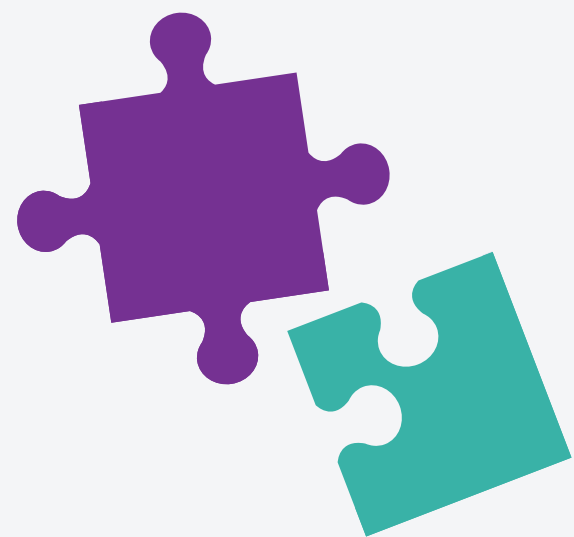
**Un serious game !
Una soluzione
intelligente e
divertente per il
turismo culturale.**

SERIOUS GAME DESIGN DAL 2017

SERIOUS GAME BY GENIE CULTUREL ?

Dal 2017, questi **giochi** sono stati progettati per rendere il **patrimonio svizzero attraente ed educativo.**

COME ?



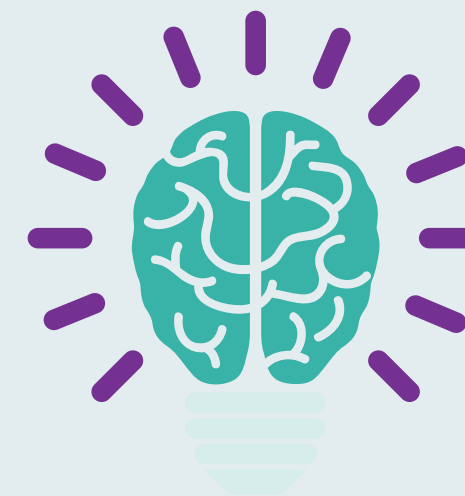
TECNICA DI GIOCO

Logiche, obiettivi, azioni e conseguenze. Coinvolgimento, interazione, riflessione, collaborazione.



SCENARIZZAZIONE

Narrazione transmediale,
scenografia
Regia e produzione.



INNOVAZIONE

Macchine (ingegneria creativa, hardware, microelettronica), realtà virtuale, tour virtuale gamificato.

A woman with her hair tied back, wearing a white sweater, is smiling and looking towards the right. In the background, a man in a grey shirt is looking down at something. On the wall behind them is a framed painting of a religious scene. In the foreground, there are two lit candles in terracotta holders on a dark surface.

ESCAPELIFE CHE COS'È?



ESCAPELIFE.CH

Il patrimonio edilizio e la storia al centro di un gioco arricchito da contenuti, macchinari creativi, allestimenti e strumenti digitali.

Da 6 a 25 persone da 12 a 90 anni.

Durata 2h30.

SERIOUS GAME DESIGN DAL 2017



CONTENUTO ENIGMATICO CON UN FORTE CONTENUTO DIDATTICO

Frutto di una ricerca documentaria, il contenuto enigmatico che accompagna l'esperienza è ricco di conoscenze. Sono tuttavia facilmente digeribili per il grande pubblico grazie allo storytelling transmediale (schede, pergamene, immagini, video, tour virtuale gamificato, macchinari, ecc.)



UN SERVIZIO ORIENTATO ALL'ESPERIENZA DEL CLIENTE

Il design del gioco, cioè la sua meccanica, è stato progettato per incoraggiare il coinvolgimento, la collaborazione e l'interazione tra i partecipanti. Emozioni.



PASSAGGI IMMERSIVI IN UN PATRIMONIO EDILIZIO SOLITAMENTE CHIUSO AL PUBBLICO

Una parte del patrimonio edilizio è ancora poco valorizzata nelle nostre città e nei nostri villaggi. A volte le offerte tradizionali non raggiungono il grande pubblico che ha bisogno di essere attivo e coinvolto emotivamente. Valorizziamo il patrimonio e ne facilitiamo l'accesso al grande pubblico senza che lo sforzo di gestione venga scaricato su di voi.



UN PRODOTTO INNOVATIVO E UMANO

Gli strumenti digitali migliorano il concetto di gioco, ma non sono fini a se stessi. Escapelife è decisamente umano: animazione adattata a ogni gruppo, debriefing finale, condivisione e promozione di offerte complementari in città.

Cosa differenzia ESCAPELIFE da un'offerta 100% digitale o tradizionale?

QUADRO UMANO

- 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.

INPUT DI CONOSCENZA

- Les énigmes ne sont pas une fin en soi (divertissement uniquement) mais un moyen d'aboutir à des découvertes, et acquisitions de connaissances.

INCLUSIVO

- 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.

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.

1

2

3

4

ESCAPELIFE.CH

**Le vostre specialità
leggendarie, storiche e
culturali sono al centro
dell'esperienza del
cliente.**

SERIOUS GAME DESIGN DAL 2017

CREAZIONE DI PACCHETTI PER PROMUOVERE LA VOSTRA DESTINAZIONE

ALCUNI ESEMPI DAL VALLESE



PACCHETTO EMO'SION - ESCAPELIFE, RHÔNE E VINO

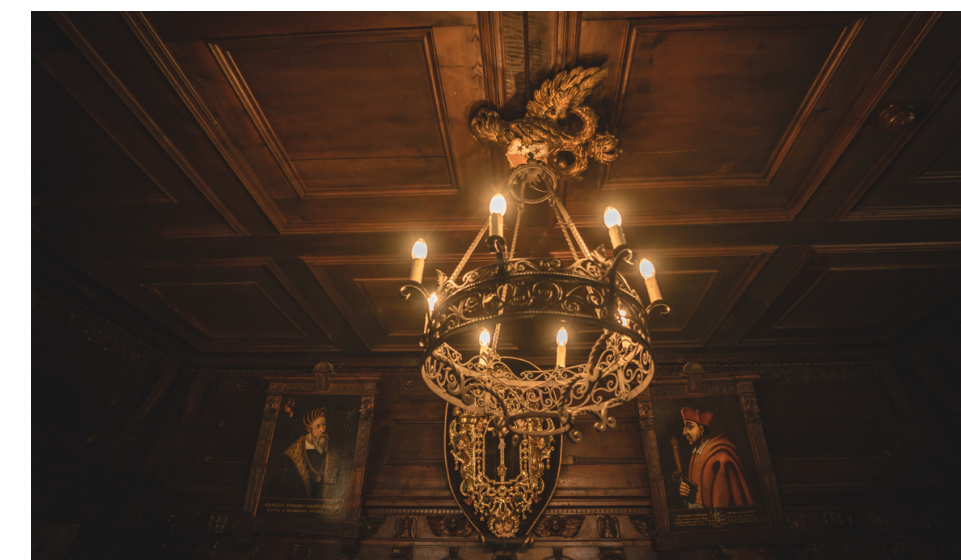
Escape Life, Valais Wallis Adventures e la Cave de la Brunière vi propongono una mezza giornata di turismo immersivo intorno alle specificità di Sion. Un'esperienza enoturistica insolita!

Un gioco di fuga qualitativo in luoghi insoliti della città vecchia, immersi nel cuore del XVI secolo, completate la vostra missione prima di raggiungere la vostra barca a remi per conquistare il Rodano e 4 vini assolutamente inebrianti...

PACCHETTO RAFTING ESCAPE LIFE VALLESE

Al mattino farete un'escursione di rafting con lunghe rapide e grandi onde. Il percorso è magnifico, divertimento assicurato dall'inizio alla fine.

Poi, partecipate a una delle nostre missioni enigmatiche per scoprire i gioielli della città vecchia di Sion, Monthey o le leggende pagane dell'Alta-Nendaz, ecc...



ENOTURISMO E CULTURA ENIGMATICA

Un'ESCAPELIFE che integra la scoperta del patrimonio ma anche del terroir con la scoperta e la degustazione di tre vini regionali pluripremiati.

"Oltre al vostro leggendario coraggio, la Sorgente desidera comprendere la sottigliezza della vostra umanità... È il momento di giudicare la vostra finezza olfattiva e gustativa. Il vino è il vostro giudice. La sua missione? Per liberare le anime del popolo di Sedun nel XVI secolo!

PER LE SCUOLE

ALCUNI ESEMPI DAL VALLESE



PERCHÉ SCEGLIERE ESCAPE LIFE PER UNA GITA SCOLASTICA?

Escape Life è educazione-intrattenimento! Gli studenti scoprono il patrimonio attraverso una missione enigmatica, mentre imparano a conoscerlo. Piuttosto che una visita guidata e poi un gioco/sala di fuga, abbiamo progettato Escape Life... È un modo per rendere la storia e il patrimonio culturale attraenti e accessibili agli studenti della vostra zona. Coinvolgendo il team-building, l'immaginazione e la messa in scena, gli studenti sono immersi in un'esperienza che li porta fuori dal tempo. Dagli intrighi ai segreti, lasciate che scoprano la vostra destinazione in modo diverso...

ALCUNI ESEMPI DAL VALLESE

MISSIONE CODICE DA VINCI NELLA CITTÀ DI SION

Quanti: da 6 a 25 studenti

Luogo: centro storico di Sion in estate e in inverno

Pubblico: A partire dai 15 anni (ECCG, college...). Altre età su richiesta.

Argomenti: Sion del XVI secolo, musica, aritmetica, letteratura, mitologia, scacchi, simbolismo, allegorie, codice morse...

MISSIONE LE RETOUR DES NAÏADES MONTHÉY

Quanti: da 6 a 16 studenti, se ci sono più studenti è possibile avere più partenze durante il giorno.

Luogo: centro storico di Monthey in estate e in inverno

Pubblico: A partire dai 15 anni (ECCG, college...), altre fasce d'età su richiesta.

Temi: la rivoluzione del Basso Vallese (fine del XVIII secolo), la mitologia greca, il simbolismo, gli stemmi, ecc...

MISSIONE LE DESERTEUR HAUTE- NENDAZ

Quanti: da 6 a 16 studenti, se ci sono più studenti è possibile avere più partenze durante il giorno.

Luogo: villaggio Haute-Nendaz in estate e in inverno

Pubblico: A partire dai 15 anni (ECCG, college...), altre fasce d'età su richiesta.

Temi: leggende locali, storia, sincretismo, religione (tema dell'apocalisse, le beatitudini), pittura e incisioni ecc...

MISSIONE DA VINCI KIDS CITTÀ VECCHIA DI SION

Quanti: da 6 a 14 studenti

Luogo: Centro storico di Sion

Pubblico: studenti dai 6 agli 11 anni.

Temi: mondi fantastici, mitologia, storia, moda del XVI e XVII secolo, geografia, astrologia, musica, ordini religiosi, convento dei Cappuccini.



IMPOSTAZIONE DI UN ESCAPELIFE



Processo in 6 fasi

Tempo medio di implementazione: 9 mesi

Fase o stadio co-costruito insieme

Fase 1



IDENTIFICAZIONE

- partner
- temi
- persone risorsa
- patrimonio edilizio
- processi di coordinamento per l'accesso al patrimonio

Fase 2



DESIGN

- narrazione
- meccaniche di gioco
- la logica del percorso
- l'albero "temi, azioni, osservazioni, azioni, conseguenze, ricompense".

Fase 3



REALIZZAZIONE

- contenuto enigmatico e contenuti didattici (transmediali)
- software e hardware
- strumenti digitali
- scenografia

Processo in 6 fasi

Fase 4



PRE-COMMERCIALIZAZIONE

- Risorse umane, reclutamento e formazione di un pool di facilitatori
- creazione di un sistema di prenotazione
 - marketing digitale
 - SEO
 - servizio clienti

Fase 5



INAUGURAZIONE

- sollecitazione dei media
- evento promozionale
 - Ad esempio, la sperimentazione del concetto da parte di influencer.

Fase 6



GESTIONE/OPERAZIONI

- gestione delle prenotazioni
- animazione
- fatturazione
- Risorse umane, reclutamento e formazione
 - manutenzione tecnica
 - sicurezza
- controllo, installazione, apertura e chiusura del patrimonio edilizio
 - comunicazione

A photograph of a bottle of wine on a table. The bottle has a white label with the text 'CHATEAU DE LA BRUNIÈRE' and 'MERLOT'. In the background, there is a map on an easel, a brown suitcase, and a candle in a holder. The scene is set against a rustic, textured wall.

I VOSTRI BENEFICI

- Ampliate la vostra offerta proponendo un prodotto unico all'incrocio tra intrattenimento, innovazione, cultura e turismo.
- Raggiungete un nuovo pubblico
- L'opportunità di valorizzare un patrimonio edilizio scarso o inutilizzato senza assumerne l'onere di gestione.
- La notorietà di un prodotto in uso da 5 anni, valutato con "5 stelle" nelle recensioni di Google, vale a dire il 100% di opinioni molto favorevoli.
- Un team di progettazione con passione ed esperienza nella gestione/operazione di prodotti sostenibili



ESCAPELIFE
GOOGLE REVIEWS

"Abbiamo vissuto un'esperienza meravigliosa, con una messa in scena superba e indovinelli molto interessanti in luoghi del tutto improbabili della città di Sion. Ci siamo divertiti molto a condividere e a godere della compagnia dei nostri colleghi!

Grazie"

N.Vaudan, insegnante



LE NOSTRE 6 AREE DI COMPETENZA

ESPERIENZA DEL
VISITATORE
INNOVATIVO

Ricerca documentaria, creazione di
contenuti educativi ed enigmatici.

CONTENUTI

TECNICHE DI
GIOCO

Storytelling, scripting su varie piattaforme
mediatiche. Logica di gioco, ruoli, regole,
interazioni, precondizioni, effetti.

Studio dei bisogni, degli asset, degli
stakeholder, diagnosi, piano d'azione,
modello operativo.

STRATEGIA

GÉNIE
CULTUREL

DIGITALE

Realtà aumentata, 3D, 4D,
intelligenza artificiale, App

ESPERIENZA DEL
VISITATORE
IMMERSIVO

ESPERIENZA DEL
VISITATORE
INTERATTIVO

Allestimenti, scenografie,
allestimenti, arte visiva.

DESIGN

INGEGNERIA
CREATIVO

Meccanismi creativi, hardware,
macchinari. Recupero di oggetti d'epoca
e trasformazione.

Notre équipe



EMMANUELLE BREINER

CEO & FOUNDER

SERIOUS GAME DESIGNER

- Progettazione di giochi seri
- Sceneggiatura e scenografia
- Storia - Ricerca nelle scienze umane e sociali
- Scienze dell'educazione
- Metodologie partecipative



NIKOLAOS SPANOS

CTO

ENGINEER & DESIGNER

- Robotica
- Programmazione
- Design
- Design 3D
- Arti plastiche
- Arti digitali



LAETITIA JEANDUPEUX

PRODUCT MANAGER

- Turismo
- Turismo culturale
- Conservazione del patrimonio
- Restauro del patrimonio
- Scultura



RYAN MARCLAY

3D ANIMATION

- Arti digitali
- Design 3D
- Animazione 3D

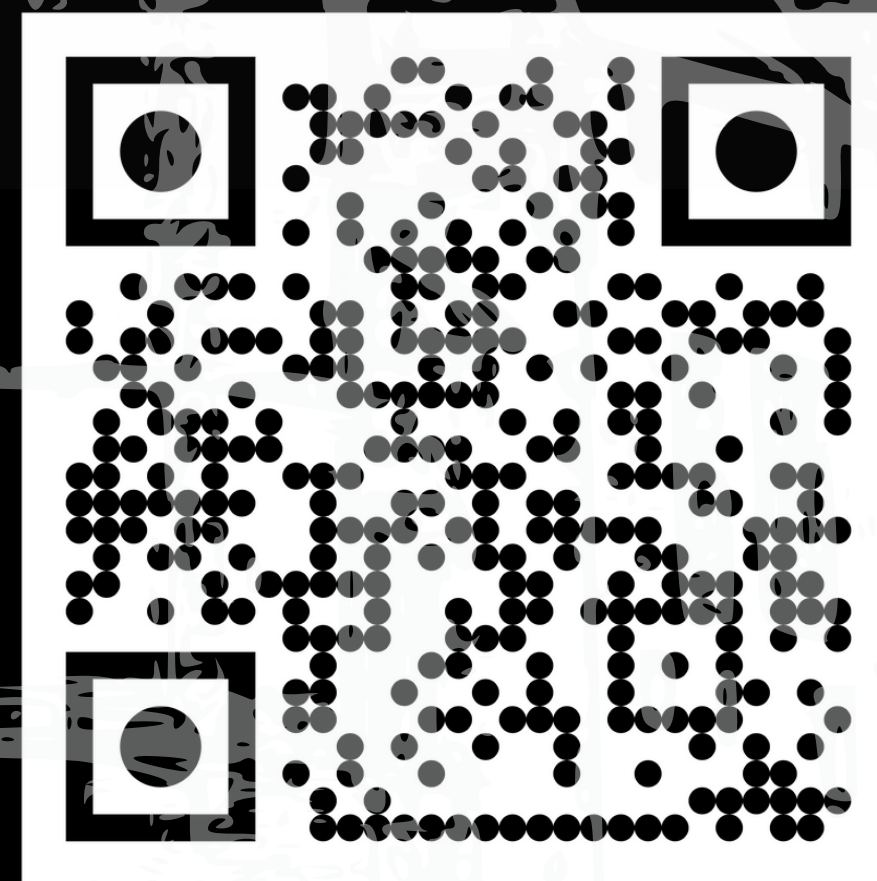




Génie Culturel

KIT STAMPA

I MEDIA SI CONCENTRANO SU ESCAPELIFE.CH



DOSSIER PRESSE GENIE CULTUREL





ESCAPPELIFE

Si fidano di noi...



Association du Vieux-Monthey
Musée du Pays de Monthey





Emmanuelle Breiner

CEO, Génie culturel Sàrl

Serious game designer

For tourism & culture

+41 76 675 14 66

emma.breiner@genieculturel.ch



Génie Culturel

CONTATTATECI