



FUGACEMENTE

PRESENTAZIONE BUSINESS

SOMMARIO

LE NOSTRE ESCAPE ROOM

pag. 3

SCENARI

pag. 6

NUMERI

pag. 20

COME FARE

pag. 23

CONTATTI

pag. 25



L E N O S T R E E S C A P E R O O M

*Una delle prime e più nobili funzioni delle cose poco serie è quella di
gettare un'ombra di diffidenza sulle cose troppo serie.
(Umberto Eco)*



CHE COS'È UNA ESCAPE ROOM?

Ogni gioco di fuga (o Escape Game) si svolge all'interno di uno "Scenario", cioè una stanza allestita in modo da evocare le atmosfere di un film o di un libro. È un'attività per tutti, che diverte senza essere faticosa né stressante, facendo riscoprire l'importanza del gioco di squadra.

Solo collaborando, infatti, i partecipanti possono risolvere gli enigmi, le situazioni, i giochi ed i problemi (di logica, di manualità e di ogni tipo possibile) che ogni scenario presenta, fino a sbloccare l'apertura della porta entro il tempo prestabilito (solitamente un'ora).

PERCHE' SCEGLIERE FUGACEMENTE?

Adattiamo ogni Scenario e Servizio alle tue esigenze

1

Lavoriamo con te, dalla promozione all'assistenza agli utenti, dall'informatica alla grafica, dalla contabilità alla manutenzione

2

Diamo forma alle tue idee, grazie ai nostri team di creativi

3

Forniamo giochi tecnologici, colonna sonora, indizi per tutti i giochi

4

5

Scommettiamo con te: il nostro guadagno dipende dal tuo!

6

Diamo accesso ai finanziamenti Tandem di Intesa San Paolo

7

Garantiamo una rapida attivazione, grazie ai nostri laboratori e team di allestitori

8

Sviluppiamo un nuovo Scenario ogni mese, per darti una scelta senza paragoni, oggi e quando dovrai rinnovare



S C E N A R I

Fuggite, sciocchi!
(Gandalf ne il Signore degli Anelli)

DISPONIBILI IN UN MESE



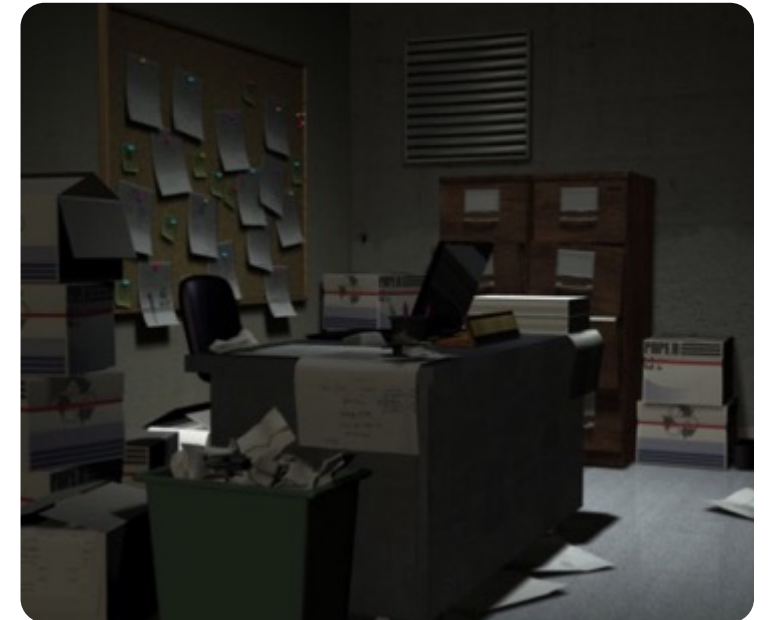
L'OSPEDALE

Dopo aver accompagnato un amico al Pronto Soccorso siete finiti per sbaglio nel reparto psichiatrico e degli infermieri troppo zelanti vi hanno chiusi dentro scambiandovi per pazienti! Dovete uscire prima di impazzire sul serio!



IL MACELLAIO

L'ultima ora della vostra vita la passerete nella sua camera, come tutte le altre vittime. Aspetterete che ritorni o saprete fuggire?



UFFICIO DEL SERIAL KILLER

Siete Agenti Segreti e state indagando su alcuni omicidi. Diverse prove indicano come killer Mister Rainbow, un ex Agente. Appena entrati nel suo ufficio, la porta alle vostre spalle si è bloccata...

DISPONIBILI IN UN MESE



CALCIOPOLI

La locale squadra di calcio è stata travolta da una serie di scandali. Sono davvero troppi e non potete credere che sia tutto vero. Il processo inizia tra poco più di un'ora, quindi dovrete sbrigarvi a dimostrare l'infondatezza di queste accuse!



IL GIOCATTOLAIO

Un SuperCattivo vi ha rinchiusi nella sua stanza dei giochi: per uscire dovrete risolvere enigmi su Film e Serie TV, Fumetti e Cartoni animati, Giochi e VideoGiochi! Oppure sarete i suoi Giocattoli...



PANDEMIA

Un virus denominato "OBLIO" rischia di cancellare la razza umana: da quando le porte del laboratorio si chiuderanno, avrete un'ora di tempo per salvare il mondo!

DISPONIBILI IN UN MESE



GUARDIANI DEL TEMPO

Entrate nella Stanza del Tempo e scoprite cosa lo ha fermato. Viaggiando in diverse epoche potrete farlo ripartire!



BOTTEGA DEL BARBIERE

Siete prigionieri di un barbiere pazzo e sanguinario, e solo superandolo in astuzia potrete sconfiggerlo. Una cosa è certa: qualcuno morirà.



PAESE DELLE MERAVIGLIE

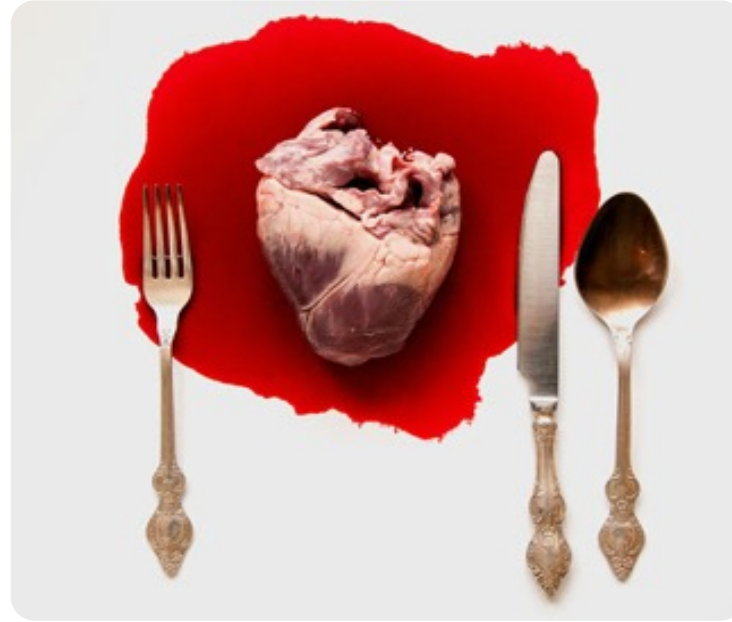
Dopo una magica visita al Paese delle Meraviglie, è ora di tornare a casa: saprete ritrovare la strada tra distrazioni e prove di abilità?

DISPONIBILI IN UN MESE



GALEONE PIRATA

Chiunque si avvicini al tesoro del pirata Graham va incontro ad una terribile maledizione: riuscirete a spezzarla in un'ora o resterete prigionieri a bordo del galeone Relampago?



HANNIBAL

Siete prigionieri di uno psicopatico cannibale: avete solo un'ora per superare i suoi sadici enigmi e fuggire, prima che si serva la cena...



CASA STREGATA

I fantasmi esistono? Molti di coloro che sono stati in questa casa giurano di sì, ma sta a voi riuscire a dimostrarlo. Ammesso che sia vero. Siete indagatori del soprannaturale, e certo non temete una casa stregata.

DISPONIBILI IN UN MESE



SHERLOCK HOLMES

XIX Secolo. Londra.
Mr Holmes vi ha affidato uno strano caso. Saprete dimostrare la colpevolezza del dottor Jekyll?
E scoprire che legame ha con il misterioso signor Hyde?



FUGA DALLA PRIGIONE

Anni '60. Italia.
Imprigionati per un errore giudiziario, tra un'ora sarete trasferiti in un carcere di massima sicurezza.
Riuscirete a trovare le prove della vostra innocenza e fuggire?



IL SIGNORE OSCURO

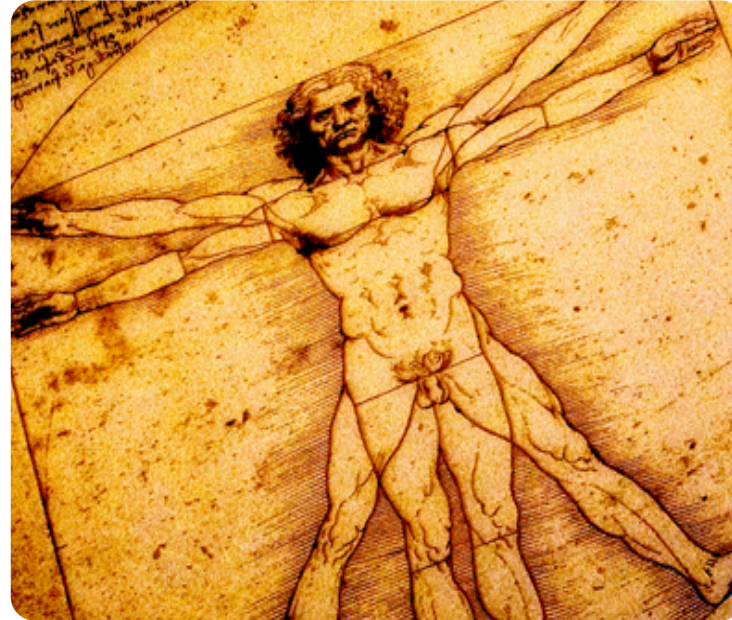
Il Signore Oscuro potrebbe tornare.
Così dice una Profezia.
Resta solo un'ora per trovare e distruggere... l'ultimo Horcrux.

DISPONIBILI IN UN MESE



NAUTILUS

Siete all'interno del celebre sottomarino e potrete dargli nuova vita. Per riattivare il suo cuore, dovrete comprenderne il funzionamento, ingranaggio dopo ingranaggio...



L'ARTISTA

Qual è la Rivelazione che Frate Domenico vi affida, prima di morire dopo una vita dedicata al credo religioso ed all'arte? Dovrete scoprirlo prima che vengano apposti i sigilli ecclesiastici...



L'ELETTO

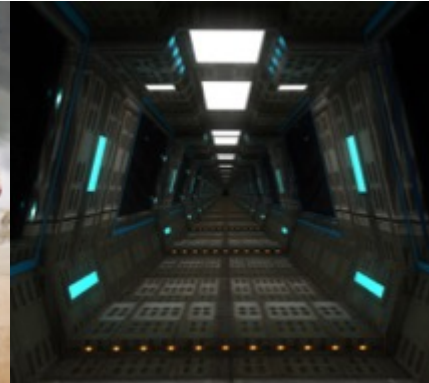
Il mondo che conoscevate era solo una gigantesca illusione. Siete sfuggiti al controllo delle Macchine ed avete una missione: trovare l'Eletto che salverà l'Umanità.

DISPONIBILI IN DUE MESI

Arena gladiatoria



Astronave aliena



Attimo Fuggente



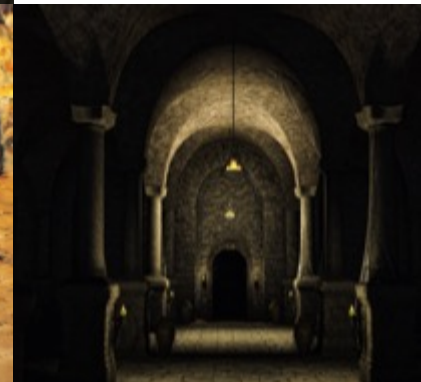
Cannibali



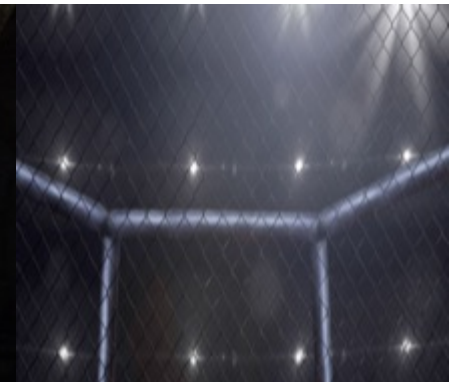
Casablanca



Corsa all'oro



Dungeon



Fight Club

DISPONIBILI IN DUE MESI

Fuga d'amore



Grecia Antica



Happy days



Il Mostro di
Frankenstein



Isola che
non c'è



I Viaggi di
Gulliver



Prigione
Medievale



Rapina in
Banca

DISPONIBILI IN DUE MESI

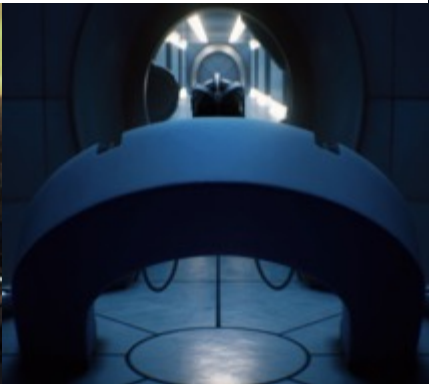
Ritorno
al Passato



Scena
del Crimine



Selvaggio
West



Super Mutanti



Tempio
Maya



Ultima
Corsa



X-Files



1984

GIOCHI TECNOLOGICI

Molti nostri giochi hanno componenti elettroniche o comunque sfruttano nuove tecnologie.

Interruttori, pulsanti, lampade, motori, segnali sonori e sensori di movimento potranno quindi azionare giochi, comandando aperture di porte o cassette ad esempio.

Su richiesta sarà possibile implementare un sistema hardware dedicato e dotato di ingressi ed uscite collegati alle componenti desiderate dei giochi, rendendo la stanza veramente hi-tech!



SCENARI ANIMATI



Per rendere ancora più coinvolgente uno Scenario, è possibile utilizzare un attore per:

- interpretare un personaggio suggestivo con cui i giocatori possono interagire
- essere un gioco, o lo snodo di più giochi
- dare vita a dei colpi di scena

ESEMPI

- il cadavere da rianimare nel Mostro di Frankenstein
- un robot futuristico in Ritorno al Passato
- una statua animata nel Dungeon
- un professore nell'Attimo Fuggente
- l'Operatore nell'Eletto



In alcuni Scenari l'attore può essere anche il Master.
Non tutti gli Scenari possono essere animati con un attore.

SCENARI PER LA FORMAZIONE

Questi Scenari sono concepiti come prima tappa di un percorso di formazione, ma sono anche utilizzabili come normali Escape Room.

Gli Scenari per la Formazione hanno giochi concepiti con più soluzioni e diversi percorsi, per consentire al Formatore di valutare:

- le specifiche capacità risolutive e di gestione risorse
- chi fa quale gioco e con chi
- l'ordine col quale vengono affrontati i giochi
- il modo in cui vengono risolti.





SCENARI DIDATTICI

Questi Scenari sono concepiti come supporto didattico, ma sono anche utilizzabili come normali Escape Room. Parlandone prima con gli Istituti della vostra Provincia, potrete concordarne un utilizzo regolare ed un allestimento adatto alle loro esigenze.

Ogni Scenario Didattico ha:

- giochi tematici su una o più materie specifiche
- diversi livelli di difficoltà (impostabili a seconda dei destinatari)
- possibilità di personalizzare alcuni giochi, ogni sessione (da parte dei docenti)



N U M E R I

Si conosce ciò da cui si fugge, ma non quello che si cerca.
(Michel De Montaigne)

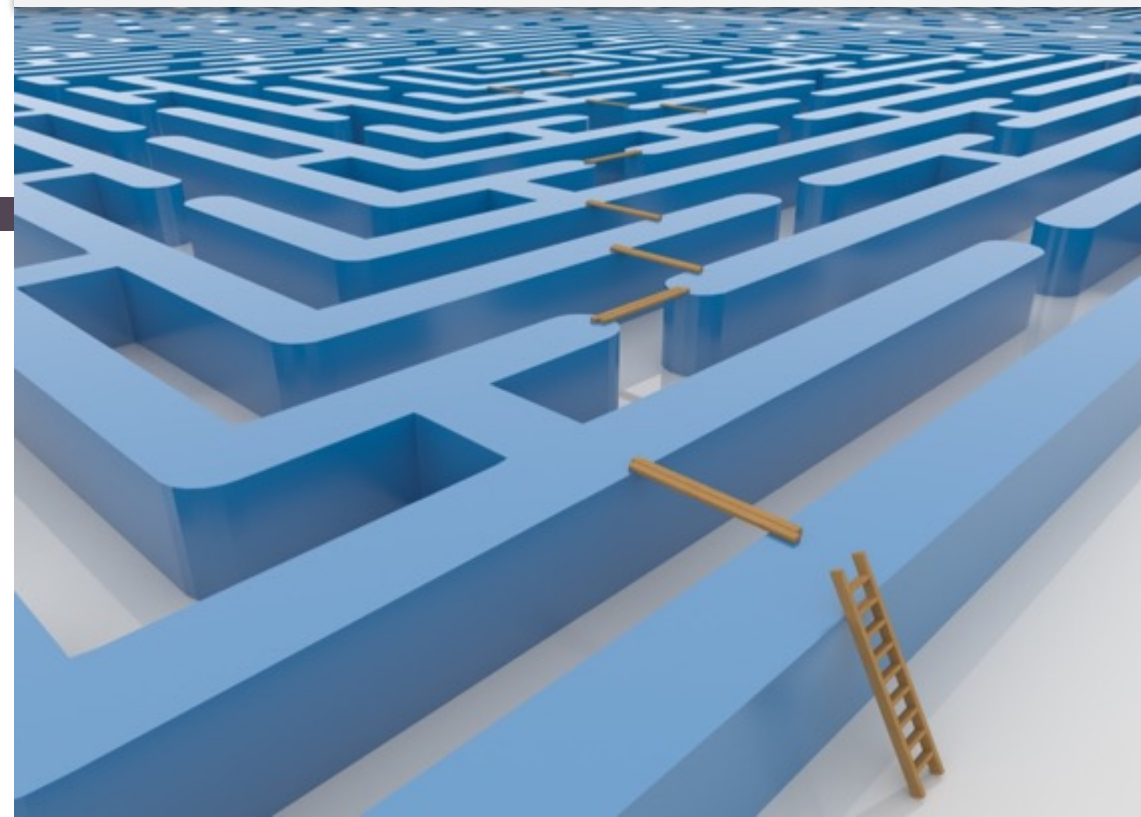
LA NOSTRA PROPOSTA

COSA OFFRIAMO

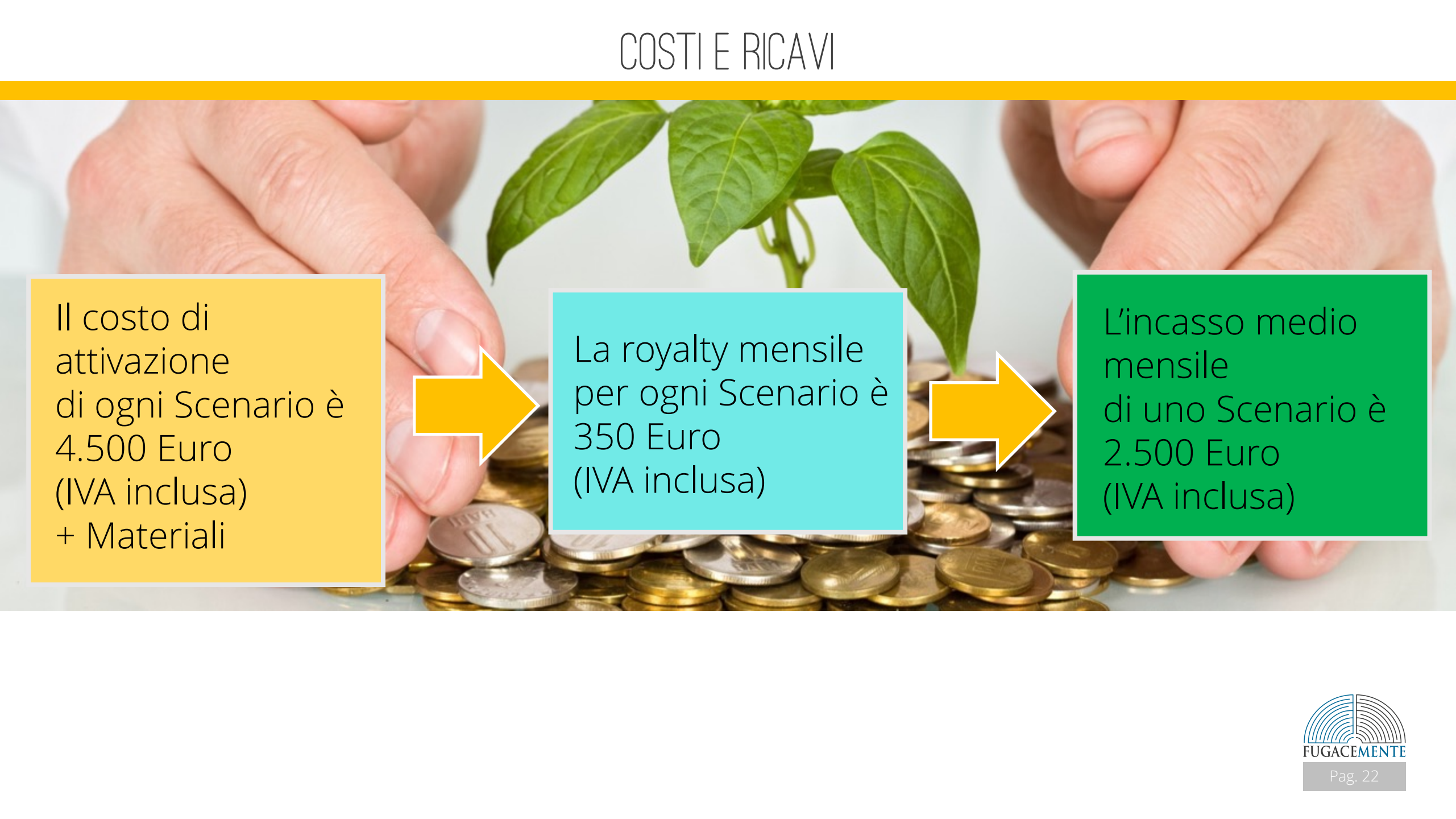
1. Creatività originali, in esclusiva
2. Adattamento di ogni Scenario alle tue esigenze
3. Fornitura giochi ed elementi di arredo
4. Montaggio ed Allestimento
5. Formazione su tutti gli Scenari allestiti
6. Videosorveglianza, Monitor e PC
7. Programmi originali di gestione attività
8. Ufficio Stampa
9. GeoMarketing e Business Plan
10. Supporto nella gestione ed Assistenza completa
11. Gestione Pubblicità sui Social
12. Animazione delle pagine Social
13. Gestione delle prenotazioni on line
14. Rinnovo Scenari a costi contenuti

COSA CHIEDIAMO

1. Investimento misurato
2. Affidabilità



COSTI E RICAVI



Il costo di attivazione di ogni Scenario è 4.500 Euro (IVA inclusa) + Materiali



La royalty mensile per ogni Scenario è 350 Euro (IVA inclusa)



L'incasso medio mensile di uno Scenario è 2.500 Euro (IVA inclusa)

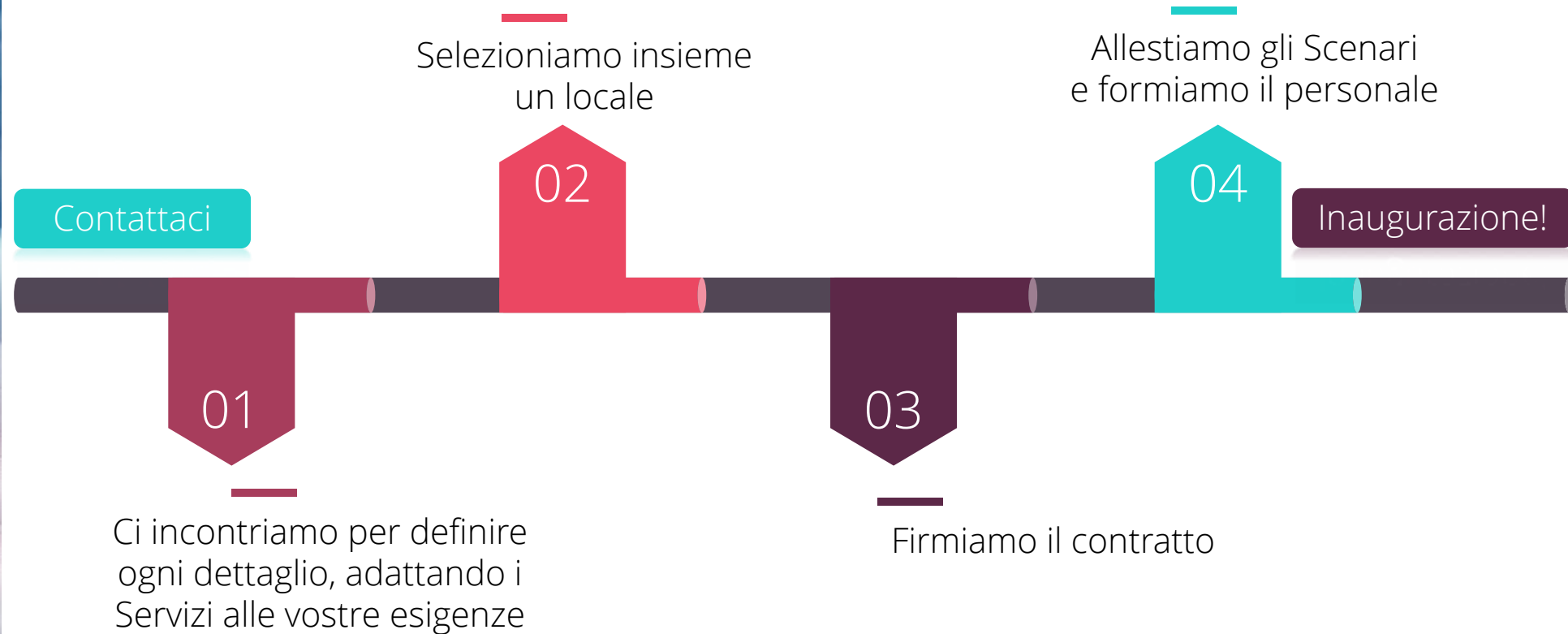


C O M E F A R E ?

*In tempi come questi la fuga è l'unico mezzo
per mantenersi vivi e continuare a sognare
(Henri Laborit)*



COSA FARE PER ATTIVARE UNA SEDE FUGACEMENTE





CONTATTI

info@fugacemente.it 



Riccardo Zerbo
Amministratore Unico



347.3217355