

Le futur du loisir immersif.

Dès à présent dans votre centre.

Un jeu unique, 100% automatisé. Rejouable à l'infini. Un jeu évolutif. Une base de données qui s'enrichit au fil du temps. Des extensions payantes seront disponibles dans le futur. Une licence de trois ans, renouvelable par tacite reconduction. Un accompagnement personnalisé à chaque étape du projet. **Une commission** d'1€50 HT/joueur Une équipe de 6 personnes dédiées, passionnées et disponibles. Différentes formules pour s'adapter à votre projet. Une exclusivité territoriale de 45 minutes en voiture.

# Déroulement d'une session

### ARRIVÉE DES JOUEURS

L'animateur doit :

- Rentrer les pseudos des joueurs
- Personnaliser les thèmes
  - Personnaliser les modes de jeu

Que le combat commence!

#### **COMBAT D'1H15 DANS L'ARÈNE**

- 2 parties de 3 manches totalement automatisées
- Chaque manche de 10 questions est unique
- Au total 60 questions aléatoires choisies parmi des milliers

#### **SORTIE DES JOUEURS**

- Récupération des scores et noms des gagnants
- Photo souvenir
  - Remise des récompenses

LA PROCHAINE SESSION EST DÉJÀ PRÊTE À ÊTRE LANCÉE!





#### MATÉRIEL

- 6 Pupitres (1 salle) avec écrans prêts à buzzer.
- 1 Kit décoration murale de 3 logos rétroéclairés.
- 1 Kit plafond comprenant 2 paires d'enceintes avec ampli, 6 lyres, 4 écrans.
- 7 Kit central comprenant l'ordinateur avec le logiciel RIVAL QUIZ installé, le podium et son trophée.

#### **IMMATÉRIEL**

- **→○** *Licence* d'exploitation du jeu.
- Site Internet & Supports Marketing (vidéos promotionnelles, flyers, visuels, tee-shirts, etc...).
- liyers, visuels, tee-silirts, etc...).
- Formation création de questions et jeux.

Option:

Pupitre supplémentaire

Sur devis

Fourniture cloison Plancher/Plafond technique et électricité

## CONTACT

C'EST LE MOMENT DE DEMANDER VOTRE DEVIS POUR VOTRE VILLE!

Pour toute demande, envoyez un mail dès à présent à

contact@arcanium-dijon.fr

ou par téléphone en contactant

Thibault SALLES au 06 34 29 97 17.

Rallumez la flamme de votre centre!

