

Escape 4 real

Vítor Oliveira e Hélène Ribeiro são arquitetos de formação e profissão com um gosto enorme por enigmas, puzzles e agora escape games. São os fundadores da Escape4real e a Start & Go esteve à conversa com o casal.

Como nasceu a ideia do Escape4real?

Após termos jogado o nosso primeiro jogo, foi como se estivéssemos em sintonia. Queríamos investir em algo nosso, um negócio, algo onde poderíamos dar vida às nossas ideias e projetos, e um jogo de fuga assentou que nem uma luva. A Escape4Real surge assim como um meio para oferecer aos jogadores uma experiência que os faz escapar do dia-a-dia e focarem-se em sair!

Em que se distingue dos outros jogos de fuga que existem?

Procuramos criar os nossos jogos com base na originalidade e inovação. Queremos oferecer aos nossos jogadores uma experiência memorável e divertida. Enigmas diferentes surpreendem a cada passo que avançamos no jogo. Recorremos também a tecnologia e aos automatismos, que tornam os nossos jogos complexos, difíceis e diferentes.

O que pode esperar um grupo que decide ir salvar o Porto?

Uma missão cativante e misteriosa. Um Game Maker passou anos a desenvolver um jogo que coloca as mentes mais brilhantes à prova e vê do que são capazes. Pelo meio, terão que salvar a cidade do Porto e as suas escolhas podem fazer a diferença!

De que forma este tipo de atividade pode ser aplicado em contexto empresarial?

Os jogos de fuga, ou “escape games”, já começam a ser procurados por várias empresas para as suas atividades de “team building”. São jogos que permitem cultivar



e fortalecer o trabalho de equipa, enaltecem a liderança e são ótimos exercícios para testar as capacidades de resposta rápida e resolução de problemas num ambiente de pressão e corrida contra o tempo. Por incluírem isto e muito mais, podem ser usados como meio de candidaturas a um posto de trabalho e reforçar valores dentro de uma equipa ou empresa.

Quais as principais dificuldades sentidas até ao momento?

No início tivemos algumas dificuldades na construção do jogo, nomeadamente na parte da tecnologia, que ainda nos deu algumas dores de cabeça. No entanto, as horas dedicadas valeram a pena e o resultado foi o esperado. De momento,

focamo-nos em melhorar o nosso jogo e atrair mais jogadores que queriam testar as suas capacidades de fuga.

Que projetos estão previstos para o futuro?

Estamos a trabalhar, neste momento, no nosso segundo jogo, o qual já se encontra desenhado e projetado, enquanto para o terceiro jogo já temos algumas ideias alinhavadas. Temos também algumas ideias que queremos incluir neste projeto, que passam por levar um “escape game” às empresas num ambiente fora das nossas instalações, assim como outras atividades semelhantes que se enquadram no meio dos jogos de fuga que preferimos não revelar para já.