



Модульные\* квест-комнаты в командном формате развлечений в стиле «выберишься из комнаты», «соверши ограбление», etc.



# Конкурент

**Аналоги (сети и квест-центры):**

- Exitgames
- Phobia
- Vzaperti

**Ы:**

**Антиподы:**

- «Живые» квесты
- Кинотеатры
- Мафия-клубы



# Интересные

субъективно

## ВЫВОДЫ:

- Можно не ходить, пусть конкуренты сами ходят за мной
- Неочевидные требования от франчайзера (население, наличие кинотеатра)
- Конкретные показатели (структура расходов, сроки, стандарты, и т.д.)
- Гиганты рынка аутсорсят сценарии
- Никаких значимых отличий между конкурентами
- Администраторами в квест-комнатах работают вуайеристы





СОЦИАЛЬНЫЙ БИЗНЕС  
ИНКУБАТОР

5

характеристик

**Для аналогов:**

- Идентичные продукты
- Масштабируются и удерживают клиента одинаково
- Используют в качестве УТП только сценарий и реквизит
- Различаются сценариями, реквизитом и размером паушального взноса

**Для антиподов:**

- Почти неограниченное кол-во участников
- Регулярные возвраты клиентов в отличии от квест-комнат
- Все они дешевле!
- Предполагают разные степени активности и взаимодействия друг с другом



СОЦИАЛЬНЫЙ БИЗНЕС  
ИНКУБАТОР

# Результаты интервью

- Бренд-буки
- Презентации
- Франшизные пакеты
- Расчеты на открытие
- Инсайты
- Десяток таблиц в экселе
- Чудесный опыт общения с колл-центром
- Продолжающиеся звонки...