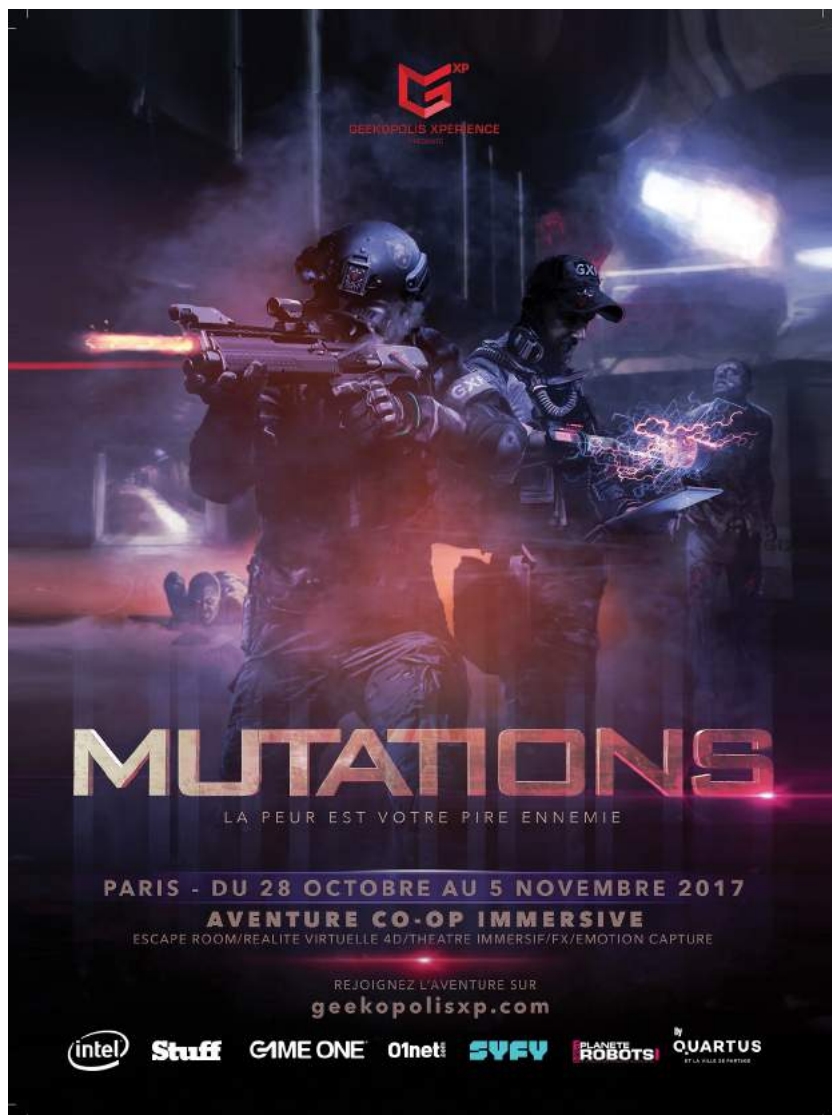




Présente



# MUTATIONS

Premier événement Geekopolis XP

**DEVENEZ LE HÉROS D'UNE AVENTURE DIGNE  
D'UN FILM D'HORREUR**

Première aventure immersive et coopérative  
grandeur nature au Nord de Paris

Exclusivement du 28 octobre au 05 novembre 2017

# FAITES FACE À VOS PEURS AVEC LA PREMIÈRE AVENTURE COOPÉRATIVE ET IMMERSIVE

*MUTATIONS* COMBINE THÉÂTRE IMMERSIF, PARCOURS PHYSIQUES, ÉNIGMES D'ESCAPE GAME, RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE DANS DES DÉCORS GRANDEUR NATURE EXCEPTIONNELS. LE JOUEUR, EN IMMERSION TOTALE, DEVIENT VÉRITABLEMENT ACTEUR D'UNE INTRIGUE HORRIFIQUE.

## LE CONCEPT : INTERACTIVITÉ, IMMERSION et CRÉATIVITÉ

*MUTATIONS* plonge les participants au cœur d'une histoire mêlant réalité et virtualité. Une histoire dont ils vont devenir les héros. Chaque joueur est sans cesse amené à réagir aux obstacles, personnages et énigmes qu'il va rencontrer ; chaque réaction modèle ainsi de manière unique la trame du jeu et sa résolution. Les décors exceptionnels en taille réelle, les prestations d'acteurs, les costumes, les répliques d'armes et les accessoires high-tech permettent une immersion totale des joueurs au cœur d'un scénario riche et terrifiant.

## MUTATIONS : LA MISSION

*La société GXP est une multinationale en pointe sur la recherche en bio-ingénierie. Il y a quelques mois, le plus éminent de ses scientifiques a disparu avec son équipe. Tout porterait à croire, qu'il ait poursuivi clandestinement ses recherches controversées sur le projet « CHIMERE » dans un complexe secret. Les joueurs ont été sélectionnés par GXP pour une mission d'infiltration. Membre d'une escouade de six agents, ils ont pour mission de récupérer le plus de données scientifiques du centre. Pour réussir, ils devront déjouer les systèmes de sécurité et survivre aux abominations qui ont envahi le complexe. Car dans les profondeurs de la base, les créatures inhumaines ressentent leur peur ...*

## LA PEUR EST VOTRE PIRE ENNEMIE.





**1 400 m2**

Équipe de **6 joueurs**

**1h30** de mission

**60 euros** la session

à partir de 16 ans

(autorisation parentale obligatoire pour les mineurs)

De **10h00 à 23h00 tous les jours**  
du **28 octobre au 05 novembre**

À 5 minutes d'une station de  
métro au Nord de Paris  
(Tenu secret)

**INSCRIPTIONS ET INFORMATIONS :**  
**[www.geekopolisxp.com](http://www.geekopolisxp.com)**

## **LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DE L'EXPÉRIENCE JOUEUR**

First Personal Xperience a su s'entourer des plus innovantes entreprises de high-tech afin d'enrichir l'expérience joueur. La société Intel a décidé d'accompagner ce projet en mettant ses technologies au service de l'interactivité, la créativité et l'immersion. L'utilisation des technologies les plus avancées par First Personal Xperience permettent de repousser sans cesse les limites du jeu: technologie sans contact, réalité augmentée, réalité virtuelle ou encore *emotion capture* interviennent tout au long du parcours des joueurs.

### **EMOTION CAPTURE : RÉVOLUTION DES EXPÉRIENCES DIGITALES PAR LA CAPTURE ÉMOTIONNELLE.**

**En exclusivité pour les attractions FPX,  
Iconik a développé l'*emotion capture*.**

L'*emotion capture* permet de mesurer vos émotions en temps réel grâce à un bracelet connecté de dernière génération (développé en partenariat avec le CEA). Les dispositifs interactifs des attractions FPX jouent ainsi avec vos émotions et vous proposent une expérience unique.

<http://www.iconik.com/>

### **Une expérience First Personal Xperience**

FPX est une filiale du Groupe QUARTUS, premier ensemblier urbain français indépendant tourné vers les nouveaux usages. Fondé en 2014 par Franck Dondainas Président, le Groupe QUARTUS regroupe les principaux métiers de l'immobilier (Résidentiel, Tertiaire & Logistique, Montage d'Opérations, Ingénierie, Résidences Club Seniors, Hôtellerie). Implanté sur 7 territoires en France, guichets uniques de ses savoir-faire, QUARTUS co-conçoit et réalise, de manière intégrée, des quartiers adaptés à l'évolution des modes de vie des Français dans le cadre d'une nouvelle urbanité destinée à favoriser l'accomplissement de l'Homme d'aujourd'hui

RELATIONS PRESSE : GAMES OF COM  
01 53 26 71 35

Aurélié Lebrun - [aurelie.lebrun@gamesofcom.fr](mailto:aurelie.lebrun@gamesofcom.fr)  
Emmanuelle Verniquet - [emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr](mailto:emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr)  
Charlotte Demougin - [charlotte.demougin@gamesofcom.fr](mailto:charlotte.demougin@gamesofcom.fr)