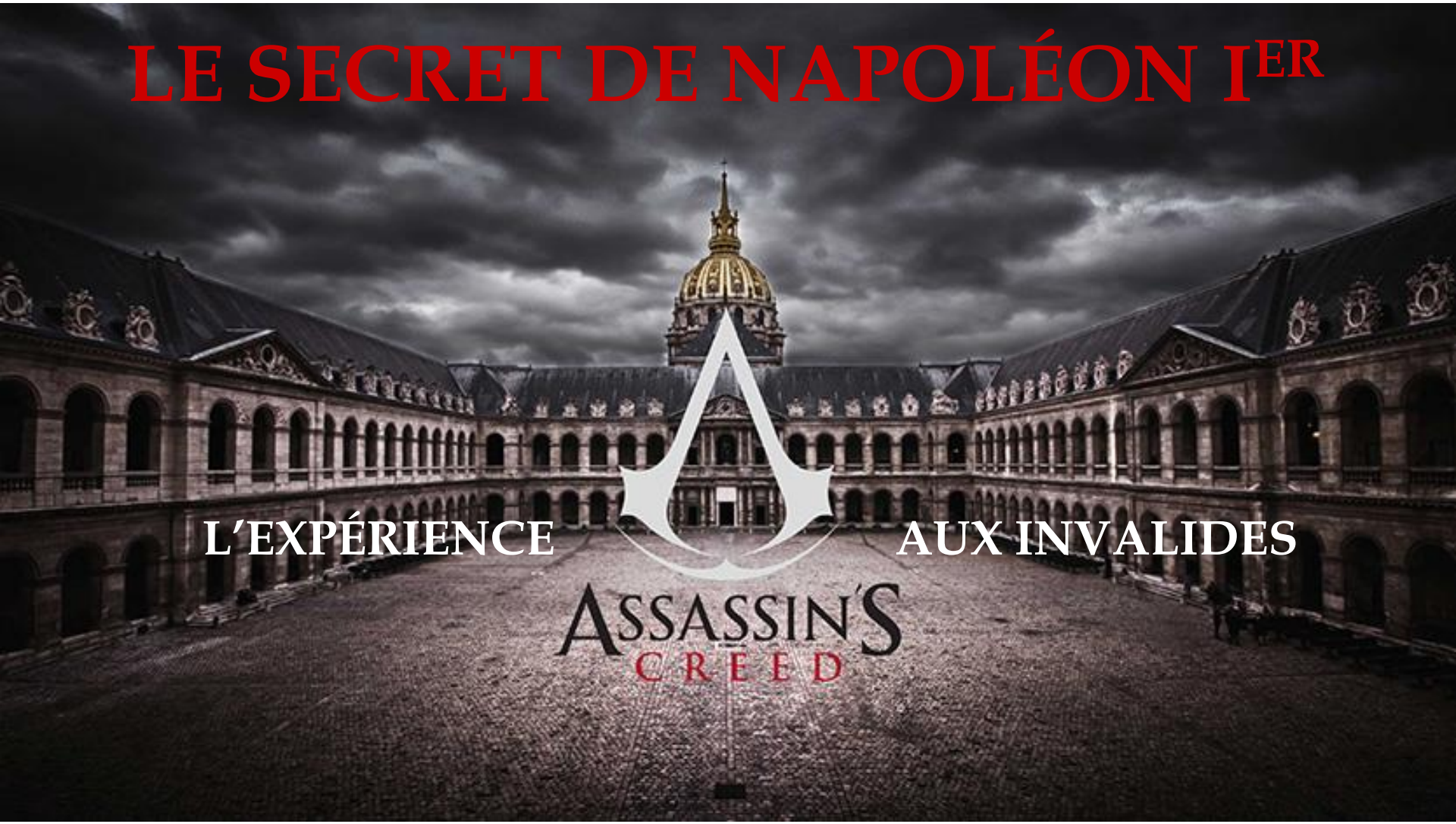
LE SECRET DE NAPOLÉON IER

L'EXPÉRIENCE AUX INVALIDES



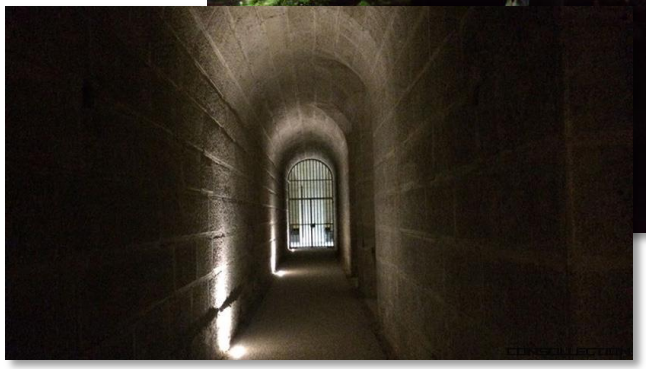
Emilie Robbe, conservatrice en chef du patrimoine

LE PROJET

- Ludique, interactif et immersif : un jeu en **réalité augmentée** sur support smartphone
- Une enquête en temps limité, en solo ou en groupe pour **découvrir le site** des Invalides et son histoire
- Un **accès privilégié** à des espaces habituellement fermés au public
- Un projet taillé **sur mesure**
- Une **licence** au succès sans précédent, pour les fans, mais pas que…
- **Deux sessions** en 2018 : vacances de la Toussaint et vacances de Noël

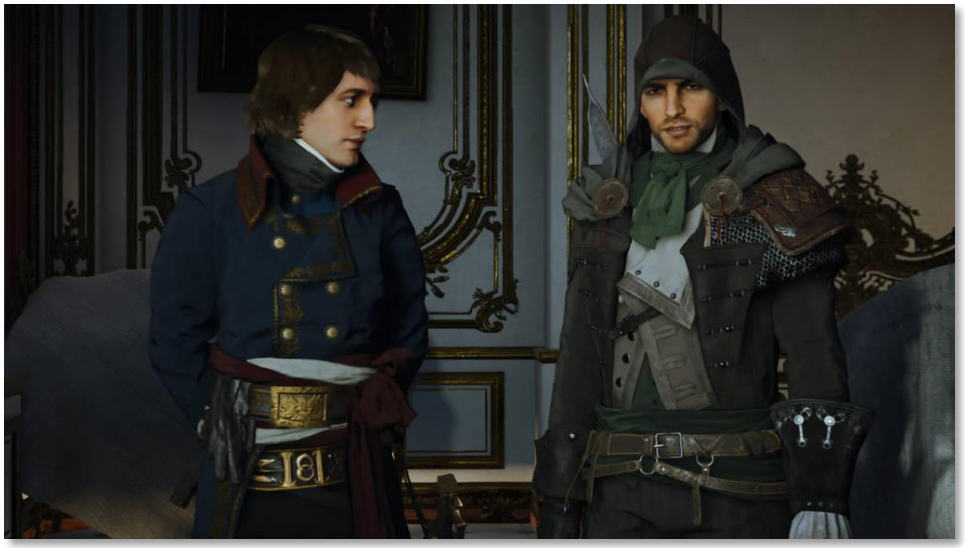
Musée de l'Armée Invalides

LE SECRET DE NAPOLÉON IER
L'EXPÉRIENCE ASSASSIN'S CREED AUX INVALIDES



LES ACTEURS

- Une idée originale et une mise en œuvre de **Cultival**, opérateur des visite guidées du musée de l'Armée
- Une validation **Ubisoft**, producteur, éditeur et distributeur de jeux vidéo, créateur et propriétaire de la licence Assassin's Creed
- Hackeo, une appli dédiée développée par **Augmenteo**
- Une contribution scientifique et une organisation du **musée de l'Armée**
- Mais aussi : le général Bertrand, l'Aiglon, Louis-Philippe, des assassins encapuchonnés et… **Napoléon,** bien sûr **!**



cultival
VISITEZ AUTREMENT

UBISOFT

augmenteo

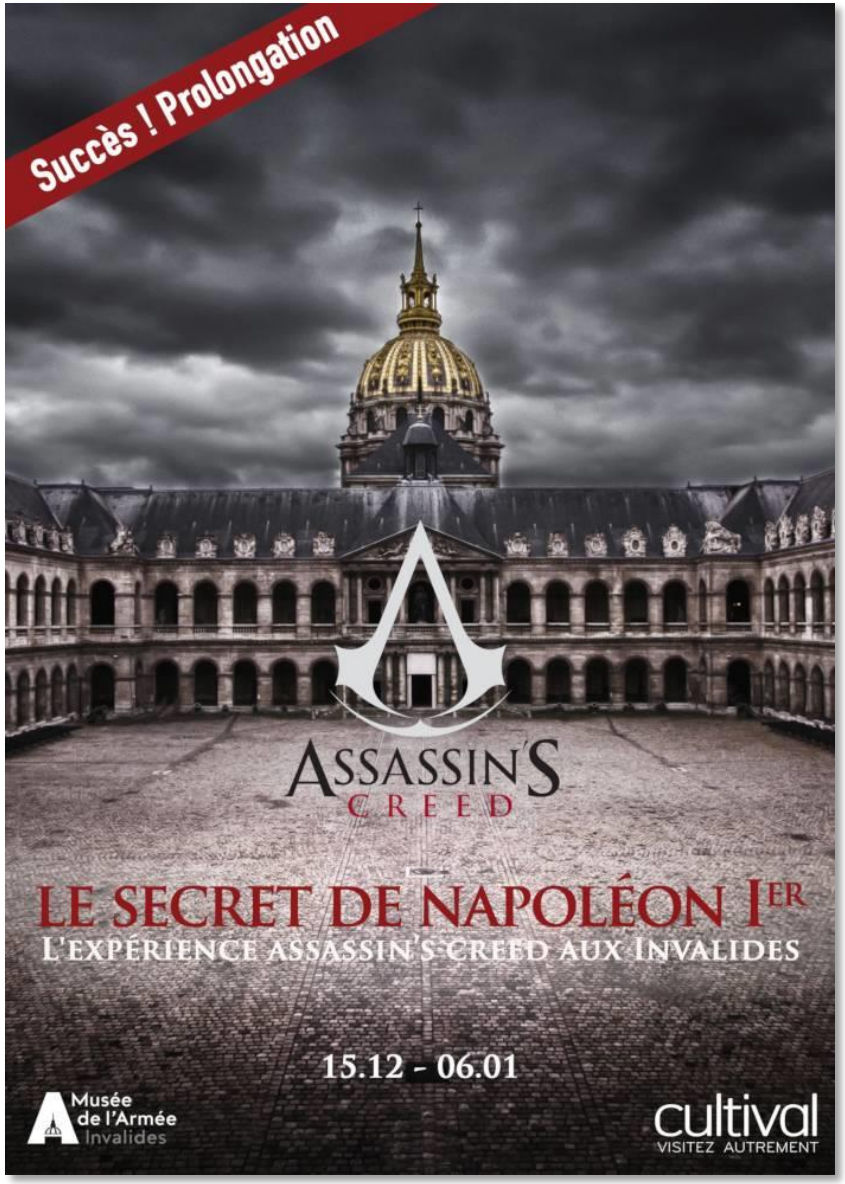
Musée de l'Armée Invalides

LES PUBLICS

- 11 630 joueurs accueillis en deux sessions (36 jours d'exploitation)

- Profil type :
- Ados et jeunes adultes (15 - 35 ans)
- Franciliens (88 %)
- Petits groupes d'amis et familles

- Beaucoup de nouvelles têtes !



BILAN ET PERSPECTIVES

- Un succès souligné par des joueurs **enthousiastes** (1 313 avis déposés sur TripAdvisor, avec 63% : *Excellent* + *Très bon*)
- Un événement largement relayé par la **presse** (papier, audiovisuelle, et surtout web) et les réseaux sociaux
- Une **troisième session** programmée à l'été 2019, du 14 juin au 7 juillet 2019
- Une offre qui tend à évoluer vers un public **B2B**
- Un enjeu majeur : **d'autres scénarios** peuvent-ils être envisagés ?