

LES ANDROÏDES KARA ET CONNOR DU JEU VIDÉO FONT LEUR ENTRÉE AU MUSÉE GRÉVIN

Entrez dans CyberLife, la première boutique d'androïdes

Sony Interactive Entertainment, Quantic Dream et Grévin sont heureux d'annoncer l'entrée au musée Grévin des premiers androïdes humanoïdes, Kara et Connor, issus du jeu vidéo à succès *Detroit: Become Human*, exclusif à la PS4.

L'ouverture au public est prévue le vendredi 28 juin 2019.

Pour la toute première fois de son histoire, Grévin a choisi de faire entrer des personnages androïdes dans le musée et de dédier un espace de 75 m² au jeu vidéo **Detroit: Become Human** du studio français Quantic Dream.

À cette occasion CyberLife, le magasin d'androïdes du jeu, a été recréé afin de garantir au visiteur une expérience unique jusqu'à présent à Grévin. Le visiteur pourra s'immerger dans l'univers de **Detroit: Become Human** et plus particulièrement dans une boutique de CyberLife, où il sera possible de comprendre la conception d'un androïde jusqu'à sa commercialisation au sein de la boutique. Lors de la visite, une scénographie interactive et immersive guidera le visiteur dans la boutique afin de l'aider à choisir l'androïde le plus adapté à ses besoins. Comme dans tous les jeux vidéo Quantic Dream, l'émotion et la narration seront au cœur de cet espace fidèle à l'univers de *Detroit: Become Human*.

À ce sujet Philippe Cardon, Vice-Président Europe du Sud de Sony Interactive Entertainment Europe indique « Je suis ravi que nous puissions donner une nouvelle vie à l'univers créé par David Cage et le studio Quantic Dream au sein du Musée Grévin. Le jeu vidéo montre une nouvelle fois sa popularité et qu'il a toute sa place au sein d'une telle institution qui réunit les personnages les plus emblématiques de la planète ».

« Quantic Dream défend depuis toujours l'idée que le jeu vidéo est une forme de culture à part entière. Voir aujourd'hui nos personnages et les thèmes abordés par *Detroit: Become Human* faire leur entrée dans un musée aussi prestigieux que Grévin est une formidable reconnaissance pour notre média. » déclare David Cage, Fondateur et Directeur du Studio Quantic Dream. « C'est aussi l'occasion pour nous d'interroger le visiteur sur sa relation à la technologie et sur sa propre humanité, des thématiques que nous abordons dans notre jeu vidéo mais qui sortent désormais de l'écran pour entrer à Grévin ».

« C'est très excitant pour Grévin de réaliser une scène offrant aux visiteurs une immersion dans le jeu *Detroit*, bel exemple de la créativité Française. Dans les années 80, un décor futuriste montrait des chefs d'états dans l'espace et nous n'avions pas illustré, depuis Lara Croft, du jeu *Tomb Raider* d'Eidos, dans les années 90, de personnages sortant d'un jeu vidéo. Dès le 28 juin, les visiteurs pourront s'imaginer choisir, dans un magasin bien particulier, leur androïde et y retrouver tous les héros du jeu » ajoute Yves Delhommeau, Directeur Général de Grévin.

Création du studio français Quantic Dream, **W** propulse le joueur en 2038 dans un monde où des androïdes, des robots ressemblant en tous points à des humains, sont utilisés comme main d'œuvre dans toutes les tâches courantes. Ils sont ouvriers, vendeurs, infirmiers, enseignants, remplaçant les humains dans tous les secteurs d'activité. L'histoire débute au moment où certains d'entre eux commencent à s'éveiller à leur conscience et veulent devenir libres. Le jeu propose au joueur d'incarner trois personnages : Kara (Valorie Curry), Connor (Bryan Dechart) et Markus

(Jessie Williams). Ces trois personnages vont vivre leur propre histoire au milieu d'une révolution, et de leurs choix dépendront leur avenir et celui de leur peuple.

Detroit: Become Human est une exclusivité PlayStation®4 éditée par Sony Interactive Entertainment. La version PC du jeu sera disponible cet automne exclusivement via l'Epic Games Store.

L'espace CyberLife avec les androïdes Kara et Connor sera officiellement ouvert le vendredi 28 juin 2019 à Grévin.

Informations pratiques :

GRÉVIN – 10 Boulevard Montmartre – 75009 Paris

Site Internet : www.grevin-paris.com

About Sony Interactive Entertainment

Recognised as a global leader in interactive and digital entertainment, Sony Interactive Entertainment (SIE) is responsible for the PlayStation® brand and family of products and services. PlayStation has delivered innovation to the market since the launch of the original PlayStation in Japan in 1994. The PlayStation family of products and services include PlayStation®4, PlayStation®VR, PlayStation®Vita, PlayStation®3, PlayStation™Store, PlayStation®Plus, PlayStation™Video, PlayStation™Music, PlayStation™Now, PlayStation™Vue and acclaimed PlayStation software titles from SIE Worldwide Studios. Headquartered in San Mateo, California, SIE is a wholly-owned subsidiary of Sony Corporation and has global functions in California, London and Tokyo.

“PlayStation” is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

À propos de Quantic Dream

Quantic Dream est un studio de jeu vidéo français ayant acquis une reconnaissance internationale pour sa contribution aux expériences interactives. Fondé il y a 22 ans par David Cage dans le but de créer des jeux AAA basés sur les émotions et le récit interactif, Quantic Dream est à la pointe de l'innovation de la narration, popularisant ainsi le genre des histoires à choix multiples. Le studio, qui a collaboré en partenariat exclusif avec Sony ces 12 dernières années, a développé des jeux suscitant la réflexion tels que Fahrenheit™ (alias Indigo Prophecy en Amérique du Nord), Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™, et plus récemment Detroit: Become Human™. Les titres du studio ont redéfini le genre du jeu vidéo tout en mettant en avant des talents reconnus mondialement tels que David Bowie, Ellen Page, Willem Dafoe, Hans Zimmer et Jesse Williams. Quantic Dream a développé des technologies exclusives et des franchises originales depuis sa création avec le soutien de millions de joueurs autour du monde.

Pour plus d'informations, consultez le site officiel : <http://www.quanticroam.com>

À propos de Grévin

Depuis sa création en 1882, Grévin n'a eu de cesse de suivre son temps et de présenter les dernières technologies, telles que la première liaison téléphonique en 1884, le phonographe de Charles Pathé en 1885, le premier dessin animé du monde d'Emile Reynaud projeté en 1892. En 2000, c'est Lara Croft qui rejoignait Grévin, personnage de jeu vidéo à l'aube du 21ème siècle. En Février 2019, plus de 30 nouveaux personnages rejoignent les 180 présentés, dont Thomas Pesquet, Martin Fourcade, Jeff Panacloc, le Père Fouras et Fort Boyard, dans des scénographies immersives et inédites.