



Communiqué de presse

Paris, le 03 avril 2009



SFR lance le premier ARG (Alternate Reality Game) culturel français à l'occasion de l'événement lille3000 « EUROPE XXL ».

www.canyoustopit.fr

SFR partenaire depuis 5 années consécutives de « Lille 2004 : Capitale Européenne de la Culture » et de « lille3000 » **illustre une nouvelle forme de partenariat culturel où l'innovation est au cœur du dispositif.**

Lille devient ainsi le théâtre d'un jeu de piste high tech et artistique se déroulant dans la ville et sur Internet à la manière d'un jeu de rôle interactif.

SFR avec cet ARG s'inscrit dans la continuité de **l'expérience qu'il souhaite faire vivre à ses clients.** Le jeu qui se déroule sur le mobile, le web et dans la ville, **favorise l'ubiquité et la création d'un réseau social animé par l'intelligence collective.**

- **« 77 jours pour sauver Lille – Can you stop it ? »**

Une menace terrible plane sur Lille.

L'événement « Europe XXL » organisé du 14 mars au 12 juillet 2009 par lille3000 constitue la toile de fond du scénario du jeu « Can You Stop It ? ». L'arrivée mystérieuse des statues mi-anges mi-démons réalisées par le collectif d'artistes russes AES+F est au cœur de l'intrigue.

Les joueurs ont pour mission de **découvrir la prophétie et d'en extraire les clés pour résoudre l'énigme.**

Le site www.canyoustopit.fr leur permet de prendre part à l'aventure et de remonter à la source du mystère. Les joueurs partiront ainsi sur les traces d'un théologien médiéval et arpenteront, en quête d'indices, le web mais aussi la ville pour tenter de déjouer la prophétie.

- **Un jeu multicanal**

L'expérience immersive du jeu prend toute sa dimension à travers **l'utilisation du web et du mobile**. Le jeu met en œuvre différentes technologies innovantes pour permettre aux joueurs **d'interagir** avec **les espaces urbains** et de faire de **leur téléphone mobile un outil pour résoudre les énigmes**.

- ***De multiples technologies au service du jeu***

Les **flashcodes**, **bornes Bluetooth** diffusant des signaux cachés dans la ville, les messages délivrés par un **Serveur Vocal Interactif** dont le numéro peut être déniché sur un blog ou encore les **SMS** font partie des multiples technologies utilisées, pour avancer dans le jeu et rendre encore plus floue la frontière entre jeu et monde réel.

Internet prolonge cette expérience avec des indices cachés sur des sites web, des **vidéos à décrypter**, des **e-mails à décoder**, des énigmes dissimulées dans des journaux à résoudre...

- ***Une dimension locale, mondiale, communautaire***

Une autre des spécificités de ce jeu est son champ d'action, à la fois mondial et Lillois. **Accessible à tous** sur le net, il renforce l'aspect international de la manifestation « Europe XXL », tout en rendant les Lillois acteurs du jeu. C'est non seulement leur ville qui risque d'être le siège de la prophétie mais c'est aussi au sein de leur ville que se trouvent les dernières vagues d'indices nécessaires au dénouement de l'intrigue. **L'intelligence collective** des joueurs internautes et leur **solidarité avec les lillois seront donc nécessaires pour garantir la prospérité de Lille et le succès de ce jeu communautaire**. Pour les aider, de **nombreux outils de communication et d'échanges** seront mis à leur disposition: **forum, facebook, twitter...**

Des jeux en réalité alternée ont déjà fait parler d'eux dans le monde. Celui-ci reprend les ingrédients qui ont fait le succès des ARG et se **distingue par ses interactions technologiques poussées, sa dimension culturelle et son fort caractère communautaire**.

« A propos des « ARG – Alternate Reality Game » »

Les ARG sont des **jeux immersifs** qui brouillent délibérément la frontière entre le réel et le virtuel. Ils consistent en un savant mélange entre une chasse au trésor sur le terrain et des séries d'énigmes retraçant une histoire dont la résolution peut se faire sur Internet et dans le monde réel.

C'est une nouvelle façon de raconter une fiction, dans un univers original, dont chacun peut être acteur.

Le but de chaque joueur est de **partager** avec les autres une histoire divertissante, stimulante intellectuellement, émouvante, et non de prouver une quelconque supériorité.

Les actions des ARG se déroulent sur de **multiples supports** (journaux, radio, web, télévision, affichage, etc) et s'inscrivent dans le quotidien des joueurs pour les faire avancer au fur et à mesure de l'intrigue.

Pour les visuels, cliquez sur: <http://www.neufgiga.com/n/50-2/share/LNK426249d4e08003eac/>

Contact Presse SFR : Marie Medeville - Marie.medeville@sfr.com - 01.71.07.64.82