

La disparue

Ce projet est une enquête interactive et immersive à la première personne sur Internet. L'internaute devra pour cela aider l'inspecteur Harry à résoudre cette étrange affaire.

Le jeu se passera sur notre site Internet, mais des outils externes seront utilisés afin de disperser des indices et rendre l'aventure plus réaliste.

Pour ce projet, nous détournons le sens de l'hypertexte au profit de notre enquête. Il n'est plus donné facilement à l'internaute, c'est à lui de faire la démarche de le trouver afin d'avancer dans l'histoire. Notre hypertexte ne sert pas à informer ou à guider, mais à jouer.

Notre projet peut être qualifié d'hyperfiction. Nous souhaitons immerger l'internaute dans l'univers fantastique et malgré tout réaliste d'une enquête policière. Nous avons essayé de rendre immersif l'hypertexte en le plaçant au centre de notre jeu, il est la clé pour avancer dans notre quête.

Nous avons choisi de réaliser une histoire linéaire, car celle-ci est conséquente (graphisme et programmation). Notre récit est dit "séquentiel", il aura toujours une introduction et une conclusion. Par manque de temps, nous avons choisi de limiter notre récit à deux dénouements possibles : sauver la jeune fille ou non. Nous n'aurions pas pu réaliser la création si nous avions opté pour plusieurs trames et possibilités à notre histoire. Notre hyperfiction suit donc une unique trame.

Les liens hypertextes de notre histoire sont chronologiques, les différentes pages de l'énigme s'inscrivent dans la suite du fragment précédent.

Le joueur aura la possibilité de consulter des documents, informations annexes sur d'autres sites comme [Facebook](#) ou [Fotoscity](#). Si le joueur ne se rend pas sur ces pages, il peut continuer l'histoire sans être bloqué. Il s'agit de liens annexes, qui apportent seulement des informations supplémentaires à l'intrigue et renforcent l'aspect réel de l'enquête. Nous nous servons des supports de la vie réelle afin de rendre notre histoire encore plus immersive.

L'isotopie dans ce jeu est constituée par le contexte du jeu d'enquête et d'énigmes, donc le joueur sait qu'il va devoir chercher et fouiller pour trouver des indices.

Au cours des différentes pages de notre jeu, nous retrouverons des **Unités Sémiotiques Temporelles**. Nous utilisons à chaque acte une musique d'ambiance qui permettra de plonger le joueur dans l'univers de la page. Ces musiques changent donc au fil de l'histoire. L'internaute pourra par exemple entendre des bruits de tiroir qu'on ferme et des téléphones qui sonnent dans le bureau de l'inspecteur Harry. Il s'agit encore de couplages conventionnels.

Déroulement du jeu

Le Pitch

Une jeune femme, dénommée Kacey Harnois, a été assassinée il y a maintenant six mois de cela. L'enquête n'a pas été résolue. Une seconde femme vient de disparaître et les deux affaires semblent liées.

1 - Page de démarrage de l'enquête

Cette page amorce, à travers un visuel travaillé, l'ambiance du jeu.

2 - Principe du jeu et fonctionnement

Cette page est présente pour expliquer le fonctionnement du jeu et donner des directives simples à l'internaute afin qu'il puisse commencer son aventure.

On trouve ainsi ce bref texte pour amorcer le jeu :

"Bienvenue à toi, tu vas plonger d'ici peu dans un univers palpitant et effrayant mais avant de débiter ton aventure, voici quelques indications :

- * Il te faudra être attentif au moindre détail et au moindre bruit.
- * Pour te rendre d'un lieu à un autre, tu devras taper le nom du lieu de la destination dans l'URL. Tu pourras évidemment revenir sur tes pas si tu as manqué un indice.

Commençons par jeter un oeil au dossier de l'affaire en cours. Pour cela direction le bureau de l'inspecteur Harry : tape "bureau-inspecteur-harry.html" à la suite de l'adresse dans ta barre de navigation.

Bonne chance !"

3 - Acte 1

Dans le bureau de l'inspecteur Harry

Le début de l'enquête interactive prend place dans le bureau de l'inspecteur Harry. Le dossier de l'affaire Cercle Premier est ouvert sur le bureau. On peut y trouver les divers éléments de l'enquête:

Une femme a semble-t-il été tuée, il y a six mois, par une secte occulte et cannibale, nommée Cercle Premier. La victime, Kacey Harnois, étudiante en Sciences Occultes et Sciences de la Parapsychologie, enquêtait sur cette secte dangereuse avant sa disparition.

Une note est posée au premier plan, elle précise qu'une seconde femme a récemment disparu. Il s'agit d'Elisabeth Monohan, c'est le point de départ de notre histoire. Ici, l'utilisateur aura la possibilité de *drag&drop* les différents documents et éléments afin de les lire et les consulter à son rythme. Il découvrira ainsi le commencement de l'histoire. C'est donc une création manipulable dans la mesure où nous avons la possibilité de cliquer sur des éléments interactifs. Des clics et des *drag&drop* sur les éléments interactifs sont possibles et la représentation d'un appui du doigt sur un élément interactif via un écran est également rencontré lors de ce jeu.

En fouillant dans les papiers, l'utilisateur aperçoit une seconde fois le nom de "Elisabeth Monohan", on apprend alors qu'elles étaient en fait dans la même famille d'accueil en France, et qu'elles se connaissaient donc. Les deux victimes sont liées ! On comprendra par la suite, en arrivant dans l'appartement d'Elisabeth Monohan, qu'elle a décidé d'enquêter de son côté sur la secte, et qu'elle a été kidnappée et enfermée dans une chambre qui se remplit lentement d'eau.

En cliquant sur la photo polaroid de Kacey Harnois, le joueur sera redirigé vers la page Facebook de celle-ci. Ce sont des liens informationnels. On pourra alors en savoir encore un peu plus sur sa vie.

Ce que l'on trouve sur les feuilles :

- **Résumé des faits :**

Kacey Harnois enquêtait sur une société secrète, nommée Cercle Premier, et qui ont des tendances cannibalismes. C'est le 1 janvier 2011 que le corps de Kacey Harnois est retrouvé sans vie dans la forêt de Meudon. De nombreux sévices lui ont été infligés. Le foie a notamment été retiré ainsi que le cœur. Sa gorge a été tranchée avec un couteau. Son sac à main a été retrouvé à côté d'elle, donc nous en concluons que le meurtre n'a pas été commis pour de l'argent, mais par un intérêt personnel.

Aucun indice n'a été laissé sur le lieu du crime. Nous avons retrouvé beaucoup d'empreintes de pas mais rien d'exploitable devant un tribunal.

- **Biographique de Kacey Harnois :**

Kacey Harnois

24 ans

née le 25 juillet 1986 à Rouen

Lieu de résidence : 26 avenue de Versailles 92100 Boulogne-Billancourt

Statut : Étudiante en Sciences Occultes et sciences de la parapsychologie

Orpheline, elle a été élevée dans différents familles depuis ces 7 ans, 4 au total :

- Les [Gauthier](#), le père apparemment avait une éducation assez strict...

- Les [Martinez](#), avec une autre fille nommée Kacey Harnois

- Les Dupong

- et Les Muller, sa dernière famille d'accueil qui la gardée jusqu'à ces 18 ans.

Elle a étudié au Lycée Jacques Prévert à Nantes, puis elle est entrée à l'université de Paris 8 pour commencer une licence de psychologie, elle était actuellement en deuxième année de Master Sciences occultes et de la parapsychologie.

- **Rapport d'autopsie :**

Le 1 octobre 2011 vers 8h30, le cadavre d'Kacey Harnois, née le 25 juillet 1986, demeurant à Boulogne-Billancourt, était retrouvé par un jogger dans un bosquet de la forêt de Meudon.

Le corps était habillé d'une robe assez dénudée, sur le dos, la jambe gauche légèrement repliée, avec diverses ecchymoses sur tout le corps et un sillon de strangulation au niveau de la gorge.

Les traces relevées sur le lieu permettaient de déterminer que le corps avait été traîné sur le sol pendant environ 60 mètres pour être déposé à l'abri sous un arbre.

La victime possédait tous ses vêtements. Son sac a été retrouvé près d'elle avec ses affaires personnelles.

- **Autopsie :**

Les experts constataient de multiples lésions ecchymotiques et griffures pouvant provenir de la distance sur laquelle la victime a été traînée ainsi que des lésions aux deux rotules. La victime était de petite corpulence et pesait 55kg; les experts estimaient qu'un homme seul avait pu la traînée sur 60 mètres. Pas de trace de viol constaté. La cause de la mort est par étouffement. La gorge a été sectionnée sur une longueur de 6,5 cm par un couteau de cuisine d'une lame d'environ 7cm. Le foie et le cœur ont été retirés méthodiquement et de manière chirurgicale du corps.

Voir les photos jointes à ce rapport.

- **Histoire de la secte :**

La secte dénommée Cercle Premier, est composée d'individus partageant la même croyance millénaire morbide. Ils envisagent la renaissance du corps et de l'esprit par le fait de manger leurs congénères.

Ces hommes et femmes se nourrissent d'individus enlevés à l'occasion de rituels d'individus. Le but ultime étant de s'approprier les forces physiques et mentales de leurs victimes en buvant le sang recueilli après dépècement et en mangeant la chair crue. Ils font ainsi régner la crainte, en poursuivant et rongant les victimes jusqu'aux os.

Cependant le cannibalisme rituel n'est pas obligatoirement le fait de groupes. De nombreux cas de cannibalisme individuel comportent des aspects spirituels ou rituels dans leur pratique. Certains tueurs en série comme Dahmer et Kemper ont affirmé que, lorsqu'ils consommaient leurs victimes, ils pensaient qu'elles devenaient spirituellement une partie d'eux-mêmes. Ils pensaient également que leur cannibalisme leur permettait d'absorber leur force ou leur pouvoir...

La cérémonie des Cercle Premier consiste à rendre inconsciente la victime dans un premier temps. Par la suite, la victime est attachée à une table en fer forgé, des chaînes la tenant fermement par les bras et les pieds. Une fois la victime réveillée, les adeptes de la secte lui ouvrent le crâne en le sectionnant au milieu, infligeant une atroce douleur à la victime. Une fois celle-ci morte, ils coupent la tête et la dresse sur un plateau afin de la déguster. Le reste du corps est rapidement dépecé pour recueillir le sang frais bu en communauté et la chair est

préparé pendant trois jours par les disciples, pour être consommé le quatrième jour dans une grande fête.

- **Dossier photo sur la scène de crime :**

Lorsqu'on clique sur le dossier de photos, qui se situe en dessous du dossier de l'affaire (celui-ci est ainsi caché et nécessite d'avoir lu le reste des documents), le joueur est redirigé vers le site <http://www.fotoscity.fr/> . (Plus précisément à l'adresse suivant : <http://www.fotoscity.fr/ladisparue/album/bhSFrGtLaJOKK9rsPI05>) L'utilisateur est invité à rentrer le mot de passe, il s'agira tout bêtement du nom de l'affaire, à savoir « cerclepremier ». Dans ce dossier, on trouvera les photos de la scène de crime de Kacey Harnois.

Notons que le fait que le joueur puisse déplacer certains éléments de la page dépend de deux couplages média :

- Couplage de l'USM « déplacer» avec le mouvement. Il pourrait s'agir de notre main qui déplace les éléments sur la scène.
- Couplage de l'USM « déplacer » avec l'apparition en fondu de l'objet. L'apparition d'un objet au premier plan dans la vie réelle ne se fait pas de cette manière (couplage non conventionnel).

Comment passer à l'acte suivant ?

La transition entre le bureau de l'inspecteur Harry et l'appartement d'Elisabeth Monohan s'effectuera via l'URL. Si le joueur observe bien sa page entière de navigation, il verra que l'URL du bureau est *ladisparue/bureau-inspecteur-harry.html*, donc pour se rendre à l'appartement de la jeune fille, il devra taper l'adresse d'Elisabeth Monohan, marquée sur une note dans le bureau.

4 - Acte 2

Chez Elisabeth Monohan

Le deuxième volet de l'action se situe dans l'appartement d'Elisabeth Monohan, qui se situe au 14 rue de Sully, à Paris, dans le IVème arrondissement. Là encore, divers documents sur la société secrète sont éparpillés. On aperçoit une photo de d'Elisabeth Monohan et Kacey Harnois plus jeunes ensemble, ce qui confirme le lien entre les deux jeunes femmes. On découvre aussi des coupures de journaux sur l'affaire Cercle Premier, signe qu'elle s'intéressait à la secte. En effet, après avoir appris le meurtre de sa vieille amie, Elisabeth a décidé de mener sa propre enquête de son côté.

Un Ipad interactif est posé sur une pile d'autres documents. Il faut appuyer sur le bouton pour l'allumer et accéder aux fichiers contenus de ce dernier, notamment un signé d'un certain *Sam Weiss* – sûrement le Kidnappeur.

Cécile Iran
10273814

Médéric Lulin
10276204

Sophie Seguin
10274896

On pourra aussi consulter son profile Twitter, en cliquant sur l'icône Twitter, le joueur sera redirigé vers le profil de Elisabeth (<http://twitter.com/#!/ElisabethMonoha>). On prendra alors connaissance de ces dernières activités :

#Elisabeth Monohan
1h...

#Elisabeth Monohan
Plus que 7h avant le fameux rendez-vous...

#Elisabeth Monohan
Se rapproche de la vérité...

#Elisabeth Monohan
Ma sœur de cœur, tu me manques tellement ...

#Elisabeth Monohan
Chaque âme est à elle seule une société secrète !

#Elisabeth Monohan
The truth is out there

#Elisabeth Monohan
Super ce dîner avec @cecileiran ! A refaire !!!

Afin de faire le lien, on retrouve sur son profil Twitter, l'adresse de son appartement, ainsi que le même fond qui constitue son habitation. On comprend en lisant sa biographie qu'elle cherche les coupables du meurtre de Kacey Harnois.

- Bio : Je m'appelle Elisabeth Monohan et je recherche sans relâche la secte Cercle Premier qui a tué ma sœur de cœur, Kacey Harnois...

En cliquant sur l'icône YouTube, on tombera sur une vidéo de youtube à propos d'un cannibal Japonais : <http://www.youtube.com/watch?v=4ZJ0d9BSv1k>

Comment passer à l'acte suivant ?

On trouve sur le bloc note écrit : 48.8428589 2.3227930

Il s'agit des coordonnées de latitude et de longitude de la tour Montparnasse. Le joueur devra se renseigner sur Internet pour savoir de quel endroit il s'agit exactement. Lorsqu'il cliquera sur ce bloc-note, il sera redirigé automatiquement vers Google Maps où il sera alors invité à taper ces chiffres afin de trouver le fameux lieu.

Une fois l'endroit trouvé, il devra rentrer dans la barre de navigation

<http://www.sosequin.com/ladisparue/montparnasse.html>

- **Texte sur les sociétés secrètes**

Une société secrète est une organisation sociale qui demande que ses membres gardent une partie de ses activités et de ses motivations loin des regards de personnes qui lui sont étrangères, des médias et de l'état. Les buts supposés de ces sociétés sont fréquemment d'ordre politique et dans ce cas on peut parler de conspirationnisme, mystique ou criminel. Les membres ont parfois l'obligation de ne pas dévoiler ou de nier leur appartenance au groupe. De plus, ils ont souvent fait le serment d'être les gardiens des secrets de la société. Le terme de « société secrète » est souvent employé pour qualifier des fraternités (comme la Franc-maçonnerie) qui ont également des cérémonies secrètes, mais aussi d'autres organisations allant de la fraternité étudiante aux organisations mystiques (Opus Dei) décrites dans des théories de conspiration comme immensément puissantes, dotées de services financiers et politiques qui leur sont dédiés, un rayonnement mondial et souvent des croyances sataniques.

Dans cette acte, nous entendons une UST « obsessionnel ». La musique est insistante avec des notes répétés plusieurs fois. Cela plonge le joueur dans un univers inquiétant et angoissant.

5 - Acte 3

Le Sac d'Elisabeth Monohan

On retrouve enfin le sac d'Elisabeth sur le lieu du rendez-vous désigné via les coordonnées GPS. Les éléments du sac sont éparpillés par terre, un téléphone dont l'écran est resté allumé sur le dernier texto reçu, des clés, des papiers d'identités, un rouge à lèvres, un tampon, un port e-monnaie, un mini carnet ainsi qu'un magnétophone et d'autres petites choses.

Lorsqu'on clique sur le magnétophone, le joueur est redirigé sur Youtube, où on peut entendre un son déformé, le joueur devra le ré-écouter plusieurs fois afin de comprendre le numéro "55" qui lui servira par la suite.

Lien Youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=PzGNotAuemA>

Comment passer à l'acte suivant ?

On trouve un papier déchiré que l'on doit reconstituer afin de découvrir le nom du dernier lieu. Il s'agit du mot "catacombes" que l'on doit taper dans la barre d'URL.

6 - Acte 4

Dans la pièce secrète du Cercle Premier

Dans cette pièce à l'ambiance sombre, se trouvera un passage caché qui nous mène vers la fin de l'histoire. Pour cela, on doit trouver l'interrupteur afin d'allumer la lumière de la pièce et voir la bibliothèque qui compose cette pièce.

Il s'agira d'un dispositif numérique, le joueur devra prendre la décision à la place de Harry, notre inspecteur fictif. Nous effectuons l'action physique à la place de Harry.

Il s'agit d'un couplage conventionnel, en effet quand le joueur clique sur l'interrupteur alors qu'il fait noir dans la pièce, il s'attend à ce que la lumière s'allume, ce qui est bien le cas.

Il faudra regarder attentivement les marques rouges et ovales sur les différents livres, et cliquer en premier sur le livre qui n'en possède qu'une, puis sur celui qui en a deux et enfin sur celui qui en a trois.

Une combinaison de clics sur les livres permet d'activer la porte secrète, un incontournable des enquêtes !

7 - Acte 5

La porte codée

Une fois la porte secrète ouverte, Harry se retrouve face à un code, à côté un visuel d'une porte blindée, où Elisabeth est enfermée. En effet, on peut l'entendre crier. On reconnaît également le bruit de l'eau qui coule et l'on comprend que la salle se remplit d'eau. Harry doit rentrer le bon code composé de 8 chiffres. Ces chiffres ont été présentés sur différents papiers dans les lieux précédents. Le joueur devait bien noter ces numéros et être très attentif, comme dans une enquête réelle, afin d'avoir le code et sauver la fille. Pour les joueurs qui n'auraient rien noté, on replacera dans le code source de cette page de nouveau le code en entier et dans le bon ordre.

Le code étant : 86 25 55 61

Texte : Bien joué ! Tu as réussi découvrir notre antre mais vas-tu réussir à sauver la fille ? As-tu été attentif durant toute la quête ? Je t'avais laissé des indices...

Pour signifier la présence de ce code caché, un dicton sera affiché sur cette page, "**Retourne à la source**", qui indique que le code est à la source du code de la page !

Nous trouvons dans cette acte, un couplage non conventionnel. En effet, les chiffres sont affichés sur les éléments de cadran d'un réveil alors qu'il devrait s'agir plutôt d'un pavé

Cécile Iran
10273814

Médéric Lulin
10276204

Sophie Seguin
10274896

numérique de porte. Le joueur comprendra tout de même qu'il faudra trouver le bon code pour lancer une action.

Évidemment, Harry a un temps imparti pour rentrer ce code, 1 minute exactement et pas une de plus ! Car si le joueur n'a aucune idée du code, cela ne sert à rien de le laisser sur place, bloqué, il faut que quelque chose se passe pour ne pas le laisser sur sa faim.

- Si Harry réussit à ouvrir la porte : la fille est sauvée et le joueur est amené sur une page où on voit la fille sauvée, des menottes, une photo du meurtrier, un journal avec un gros titre sur l'arrestation...
- Si Harry ne rentre pas le code : la fille meurt et le joueur est amené sur une page où l'on voit la fille noyée.

8 - Les URL

Voici un récapitulatif des toutes les pages qui constituent notre histoire :

Page d'accueil :

- <http://www.soseguin.com/ladisparue/>

Acte 1 : Le Bureau de l'inspecteur Harry

- <http://www.soseguin.com/ladisparue/bureau-inspecteur-harry.html>

Lien hypertexte :

- <http://www.fotoscity.fr/ladisparue/album/bhSFrGtLaJOKK9rsPI05>

Acte 2 : Chez Elizabeth Monohan

- <http://www.soseguin.com/ladisparue/14-rue-de-sully-75004-paris.html>

Liens hypertexte :

- http://www.facebook.com/home.php?sk=group_229999513678474

- <http://www.youtube.com/watch?v=4ZJ0d9BSv1k>

- <https://twitter.com/#!/ElizabethMonoha>

Acte 3 : Le Sac d'Elizabeth Monohan

- <http://www.soseguin.com/ladisparue/montparnasse.html>

Lien hypertexte :

- <http://www.youtube.com/watch?v=PzGNotAuemA>

Acte 4 : La Pièce Secrète du Cercle Premier

- <http://www.soseguin.com/ladisparue/catacombes.html>

Cécile Iran
10273814

Médéric Lulin
10276204

Sophie Seguin
10274896

Acte 5 : La porte codée

- <http://www.sosequin.com/ladisparue/porte.html>

Les deux fins possibles

- <http://www.sosequin.com/ladisparue/bad-end.html>

- <http://www.sosequin.com/ladisparue/good-end.html>