

2023

# COMMUNICATION

Ad3lie fERR2

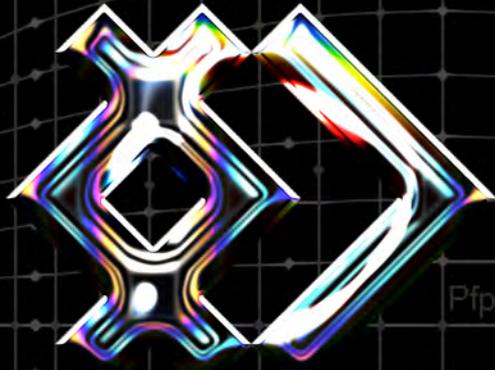
Lila C2PP3LI3

3nz0 BASS0T

Guilh3m Duv2L

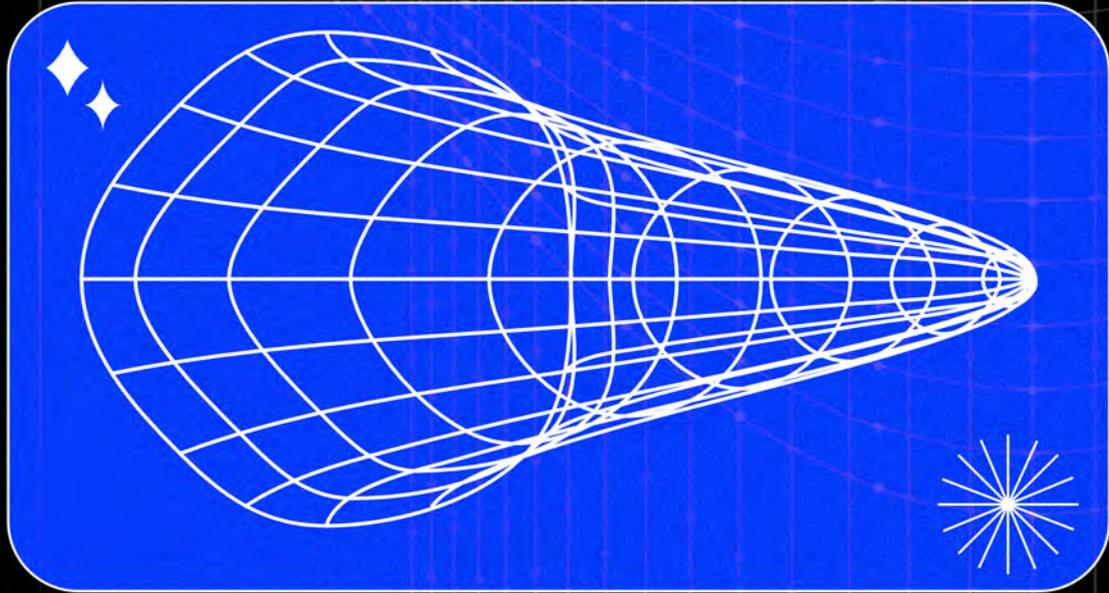
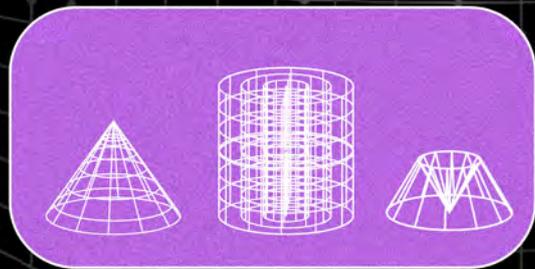
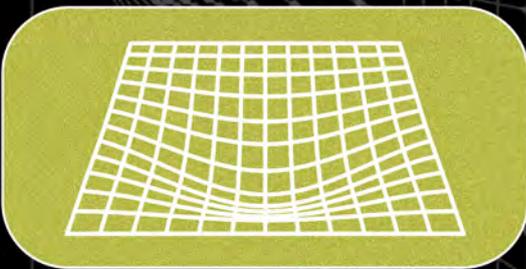


Communication



Pf1

Pfp





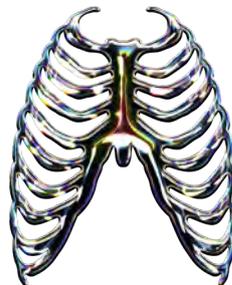
## PITCH

Êtes-vous toujours en contact avec vos anciens amis et collègues étudiants ? La plupart des élèves perdent contact avec plus de 95% de leur promotion au bout de 10 ans ? Non, seulement en un an ! Pourtant, on sait bien que c'est dans l'enseignement supérieur que le réseau se développe le plus. Un réseau avec peu de membres a un faible partage d'information, mais un réseau composé d'un grand nombre de membres peut bénéficier d'un contenu incommensurable, comme sur Internet par exemple !

Actuellement, le réseau IMAC se compose principalement de membres récents, avec peu d'expérience et de données à partager. La plupart des membres les plus expérimentés se sont déconnectés du réseau pour rejoindre d'autres réseaux. Notre proposition est de reconnecter ces membres entre eux afin de recréer un réseau de partage bénéfique pour les étudiants de l'IMAC ainsi que pour les anciens élèves. Et quoi de mieux pour reconnecter des membres qu'une LANparty ? Un jeu en collaboration où tout le monde se serre les coudes !

Notre projet, 1M2K QU3ST, est donc une enquête ludique dans lequel les joueurs avancent uniquement en coopérant. C'est ce qu'on appelle un ARG, un jeu en réalité alterné. Une chasse au trésor grandeur nature où les anciens étudiants partagent leurs compétences pour résoudre différents casse-têtes et dévoiler peu à peu la vérité derrière une situation mystérieuse.

Cette coopération permettra de reconnecter les anciens élèves, ainsi que les étudiants actuels, entre eux et de renforcer leurs liens. Il s'agira d'un réseau renforcé et solide, qui, contrairement au premier, ne s'effritera pas facilement !



## SOMMAIRE

Pitch.....	02
Introduction.....	06
Présentation globale.....	06
<u>Cible .....</u>	<u>07</u>
Personae.....	07
Adaptation au public .....	08
<u>Lien avec l'IMAC .....</u>	<u>08</u>
Valeurs de l'IMAC. ....	08
Références à l'IMAC .....	08
<u>Atmosphère du jeu .....</u>	<u>09</u>
Esthétique.....	09
Ambiance.....	10
Déroulement du jeu.....	10
<u>Acte 1 : L'étudiante parallèle .....</u>	<u>10</u>
Tomber dans le terrier .....	10
La rétrospective des projets IMAC .....	10
La photo de classe .....	10
La réunion d'Alumni .....	11
Le résultat des Rabbit Holes .....	12
L'ARG d'Ezzie.....	12
Le blog Skyrock .....	12
estich.net .....	12
L'enquête sur le site .....	13
L'IMAC .....	14
La CPGE .....	14
La Galerie .....	15





**La salle de musique ..... 15**

About the webmaster ..... 16

Fin de l'ARG ? ..... 17

**Les confidences d'Esther..... 17**

L'intrusion ..... 17

Le projet secret ..... 18

Le surmenage ... ..... 19

Le shutdown ..... 20

**Acte II - Le sauveteur, l'école et le multivers 22**

**Le journal de l'univers alternatif ..... 22**

Une lecture intéressante ..... 22

Les plans du journal ..... 23

L'accès aux archives ..... 24

**L'IMAC alternatif. .... 25**

La plaquette occulte ..... 25

Le live de S.T.R ..... 25

**Le son étrange ..... 25**

**Le spectateur fantôme ..... 26**

Le numero de téléphone ..... 26

Le facebook du BDI ..... 27

**Les publications archivées ..... 27**

**Une conversation avec M. Nozick..... 27**

**Du nouveau sur le blog ..... 28**

Les articles inédits ..... 28

Une avalanche de mails ..... 28

La vidéo coupée ..... 30

Le segment manquant ..... 30





Acte III - La faille ..... 32

    La tempête se lève ..... 32

    Une course contre la faille ..... 32

        Une explosion d'interférences ..... 32

        Au centre de la tempête ..... 34

    Fermer la faille.. ..... 34

        Le réel emplacement de la faille ..... 34

        Le jeu final ... ..... 35

    L'épilogue..... ..... 35

    Les récompenses... ..... 36

Derrière le rideau..... ..... 36

Backstory ..... 36

Engagement ..... 38

    Archéologie..... ..... 38

    Rythme du jeu..... ..... 40

    Travail en équipe. .... ..... 42

    Réalité alternée.. ..... 42

Gestion des imprévus ..... 43

Conclusion..... ..... 43





## INTRODUCTION

Par ce dossier, nous vous présentons notre ARG «1M2K QU3ST». Ce projet de jeu immersif vise à renforcer les liens entre les anciens étudiants de l'IMAC.

Ce jeu plonge ses participants dans un univers captivant où la fiction et la réalité s'entremêlent. Une intruse, dont personne ne se souvient, semble avoir fait partie de l'IMAC. Est-ce que les joueurs réussiront à lever le voile sur sa présence énigmatique ? Grâce au concept de multivers, notre chasse au trésor offre une expérience de jeu immersive. C'est une opportunité unique pour les anciens étudiants de se réunir autour d'une aventure mémorable.

Dans ce dossier de présentation, nous détaillons l'univers de l'enquête, différentes énigmes et le déroulé de l'intrigue. Nous mettrons également en évidence la manière dont le projet a été conçu. Nous abordons entre autres notre cible, l'ambiance du jeu, l'immersion des participants et leur collaboration.





# PRÉSENTATION GLOBALE

## Cible

### Personae

Notre public est constitué d'anciens étudiants de l'IMAC, ayant la trentaine. Par conséquent, ils sont dans la vie active depuis plusieurs années et ont pu perfectionner leurs compétences développées à l'IMAC. De la direction artistique au web, chacun est un expert dans



#### SOPHIE CARTIER

32 ans, développeuse web à Nancy

*"Je me demande ce que devient ma promo d'IMAC."*

##### Domaine d'expertise

Experte du web et des technologies numériques en général

##### Aisance Numérique

Par ses études, à l'usage des réseaux sociaux et le travail en équipe

##### Buts clés

Savoir que ses anciens camarades deviennent et reconnecter

##### Personnalité

Curieuse et perspicace, elle apprécie les jeux de société, les jeux vidéo et même les sorties cinéma

##### Habitudes de communication

Utilise principalement Twitter ainsi que LinkedIn pour le travail

##### Envie

- Un événement inattendu dans sa vie
- Participer à une aventure unique

##### Besoin

- Nostalgie
- Être fière de ses origines
- Une activité qui la sort de sa routine

##### Peur

- Vieillir trop vite
- Oublier ses origines
- Entrer dans une routine

Notre premier persona

sa spécialité. Au fil des années et des distances qui les séparent, certains ont perdu le contact avec leurs anciens camarades. Certains ont également pu tomber dans une routine au travail, loin du changement et de l'apprentissage perpétuel de leurs années d'études. Cependant, ils restent des anciens IMAC : perspicaces, curieux et compétents dans les domaines technologiques et artistiques. Ce sont précisément ces caractéristiques qui font d'eux les participants parfaits pour notre ARG. Leur besoin de changement et de retrouvailles avec leurs anciens amis



#### JEAN LEROY

33 ans, chef de projet en post-production à Roubaix

*"J'espère avoir l'occasion de retrouver mes amis de l'IMAC."*

##### Domaine d'expertise

Expert en audiovisuel et VFX

##### Aisance Numérique

Par ses études, à l'aise sur les réseaux sociaux et le travail en équipe

##### Buts clés

Reconnecter avec ses anciens amis de l'IMAC

##### Personnalité

Sociable et joueur, il apprécie les jeux vidéo et sorties entre amis

##### Habitudes de communication

Utilise beaucoup LinkedIn au travail et Facebook le reste du temps

##### Envie

- Renouer avec ses anciens amis de l'IMAC, dispersés dans toute la France

##### Besoin

- Retrouver un groupe d'amis soudé
- Nostalgie

##### Peur

- Perdre de vue ses amis proches
- Se retrouver excentré de ses anciens camarades

Un second persona complimente le premier

les inspirent à s'impliquer au maximum dans notre histoire. De plus, nos énigmes les encouragent à utiliser leurs compétences variées acquises depuis l'IMAC, en se complétant mutuellement pour avancer.





## Adaptation au public

Sur le fond, nous adaptons l'ARG à notre public. Nous proposons des énigmes qui mobilisent leurs compétences en informatique, en audiovisuel et autres. Son thème, axé sur des valeurs telles que l'entraide et l'esprit d'équipe, rappelle leurs nombreux projets réalisés à l'IMAC ainsi que l'esprit de camaraderie qui y régnait.

Sur la forme, l'esthétique et l'ambiance de l'ARG sont soigneusement travaillées pour susciter de la nostalgie chez nos joueurs. Cet environnement imprégné des années 2000 rappellent leur adolescence ainsi que leurs années d'études.

### Lien avec l'IMAC

Notre ARG existe pour valoriser l'école d'ingénieur IMAC. Il est capital que son déroulé souligne l'essence de l'établissement et y fasse référence. Le thème de notre enquête ne peut ainsi pas être troqué pour un autre. "1M2K QU3ST" est profondément lié à son sujet, l'IMAC.

### Valeurs de l'IMAC

Pour représenter au mieux l'IMAC, nous nous intéressons donc à ses valeurs. Celles-ci façonnent tous les étudiants ayant franchi les portes de l'école. Aborder ses vertus communes rallie les joueurs à l'enquête et en conséquence à leur passé partagé.

Nous abordons particulièrement deux valeurs, la créativité et l'esprit d'équipe. Tout d'abord, nos énigmes encouragent les participants à penser hors des sentiers battus. L'expérimentation est récompensée par la progression de l'histoire. Le travail en équipe est aussi essentiel. De nombreuses étapes nécessitent des compétences hétéroclites liées aux différents domaines d'expertise de l'IMAC. D'autres requièrent un nombre de participants important. Les joueurs sont ainsi incités à collaborer pour développer le scénario.



### Références à l'IMAC

Tout étudiant de l'IMAC partagent une même expérience unique au cours de ses études. Intégrer un imaginaire spécifique immerge le joueur directement dans l'école, comme s'il y était. À notre disposition, nous avons de nombreux outils. Par exemple, le scénario se développe autour des mésaventures d'étudiants et anciens étudiants fictifs de l'IMAC. Nous retrouvons conséquemment du personnel réel de l'IMAC parmi les personnages de l'enquête. Nous invoquons aussi des lieux précis proches du bâtiment Copernic. Ces fragments et bien d'autres ancrent aussi l'ARG dans notre univers. La frontière floue entre réel et fictif, immerge les argonautes au plus profond de notre monde artificiel et donc de notre chasse au trésor.



## Atmosphère du jeu

L'unicité de notre ARG est aussi défini par son atmosphère. Son esthétique et son ambiance nous permettent d'intriguer et de toucher notre public cible.

### Esthétique

L'esthétique de l'ARG est centrée sur le Y2K, l'esthétique des années 2000 à 2010. Celle-ci comprend de nombreuses sous-esthétiques, dont certaines ont inspiré notre jeu. C'est le cas particulièrement du Webcore, une esthétique orientée autour du web 2.0, le web du partage. Elle se caractérise par l'apparition des sites personnels, des blogs et des réseaux sociaux. Parmi nos inspirations, nous retrouvons le Chromecore, axé sur les textures métallisées et chromées, et le Fru-tiger Aero, qui utilise des designs skeuomorphiques prononcés, des textures brillantes et liquides, des images de faune et de flore, ainsi que des couleurs saturées.



Pour rendre cette esthétique tangible, nous avons créé un moodboard qui rassemble des illustrations, des objets, des logos, des typographies, des textures et des interfaces. Notre public cible se constitue d'anciens étudiants qui ont grandi dans les années 2000. Durant leurs études, ils étaient témoins de l'avènement du web 2.0. L'utilisation de cette esthétique est donc susceptible de réveiller leur nostalgie. De plus, elle augmente récemment en popularité, notamment dans la mode, le design graphique et le web design. Nous pouvons, de ce fait, également intriguer des étudiants hors de la tranche d'âge visée. Cela serait lié à l'anemoia, néologisme inventé par John Koenig signifiant "la nostalgie ou mélancolie pour une époque que nous n'avons pas vécue".

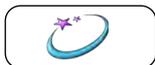




## Ambiance

En ce qui concerne l'ambiance de l'ARG, elle varie en fonction de l'intrigue. Au début du jeu, les joueurs ont peu d'éléments narratifs pour saisir tous les enjeux de l'histoire. Ils sont plongés dans une enquête mystérieuse : ils naviguent sur le site web de l'intruse pour reconstituer son récit. Ce climat énigmatique est renforcée par les esthétiques étranges invoquées. Au fur et à mesure que les joueurs résolvent les énigmes, l'histoire se dévoile peu à peu. Le contexte obscur se transforme en une véritable aventure épique où la collaboration des joueurs est nécessaire pour déjouer les plans d'un véritable antagoniste. Cette évolution permet de captiver les joueurs tout au long de l'aventure et de les garder engagés.

## DÉROULEMENT DU JEU



### Acte 1 : L'étudiante parallèle



#### Tomber dans le terrier

L'ARG commence par trois Rabbit Holes. Ils se révèlent, petit à petit, dans un ordre de difficulté décroissant. Ainsi, au moins un joueur se retrouve engagé d'ici à la fin de l'introduction.

#### La rétrospective des projets IMAC

La Comm'IMAC publie une rétrospective des projets IMAC sur ses réseaux sociaux (Facebook, LinkedIn, Twitter, Instagram...). Particulièrement, le post lié à la promo IMAC 2011 présente des irrégularités. Les textes de description des projets sont légèrement modifiés. Par exemple, des lettres sont absentes dans les noms et prénoms et personnes citées. Ces lettres manquantes forment un pseudo : Ezzie\_V100. Si les utilisateurs n'ont pas l'œil pour les détails ou qu'ils ne sont pas amateurs d'ARG, ce premier Rabbit Hole est difficile à remarquer. Il est possible que certains anciens élèves passent à côté.

#### La photo de classe

Vincent Nozick, l'actuel responsable de l'IMAC, transmet à un ancien étudiant de la promo IMAC 2011 leurs photos de classe. Il les a retrouvées en faisant du tri dans les fichiers informatiques de l'école. Il précise à l'ancien étudiant qu'il n'a plus le contact de tout le monde, et lui demande de transmettre les photos à ses camarades. Les photos ont été prises en 2011 et ne sont donc pas de très bonne qua-





lité. Les visages peuvent quand même être distingués. En observant, il est possible de remarquer une personne supplémentaire qui n'était pas présente sur la photo d'origine. Elle ne semble pas appartenir à la promo IMAC 2011.



*L'intruse ressort particulièrement de l'image.*

Il est difficile de remarquer un intrus sur une photo de classe dix ans après. On ne se souvient pas forcément de tout le monde. Néanmoins, si les anciens étudiants s'attardent un peu sur la photo, ils remarquent une personne qui fait tâche. Elle paraît ne pas avoir sa place sur l'image. Particulièrement, les étudiants les plus investis peuvent identifier une intruse.

#### La réunion d'Alumni

Une réunion d'alumni de l'IMAC est organisée par l'université. Tous les anciens élèves sont contactés par mail une première fois. On leur propose de prendre la parole pendant l'événement. Un peu plus tard, l'ordre de passage des discours est transmis par mail. Ils peuvent y voir une alumni nommée Ezzie de la promo IMAC 2011, au milieu des autres participants amenés à prendre la parole. S'ils consultent la liste de diffusion du mail en détail, ils peuvent y trouver l'adresse email suivante : [ezzie\\_v100@gmail.com](mailto:ezzie_v100@gmail.com). Pendant l'événement, Ezzie est appelée à prendre la parole. Personne ne se lève et sa chaise est vide. Il y a une carte de visite par terre près de sa place. Elle indique seulement un pseudo, **Ezzie\_V100**.

C'est le dernier Rabbit Hole, notre "dernier recours". Nous donnons le plus d'informations possible pour permettre aux joueurs de comprendre que quelque chose cloche, qu'il y a une intruse. Cela pourra engager dans le jeu ceux déjà intrigués par la photo de classe. Nous leur fournissons également plusieurs moyens de trouver le pseudo Ezzie\_V100.





### Le résultat des Rabbit Holes

Au moins quelques anciens étudiants remarquent que quelque chose ne tourne pas rond. Ils contactent éventuellement leurs anciens camarades afin de poser des questions sur l'intruse "Ezzie". Le mystère s'étend alors à un public un peu plus large.

#### Informations révélées



- > Il y a une intruse parmi la promotion 2011 de l'IMAC.
- > Elle s'appelle Ezzie et a un pseudo, Ezzie\_V100.
- > Elle a un email, ezzie\_v100@gmail.com.

### L'ARG d'Ezzie

#### Le blog Skyrock

Pour le moment, les seules informations possédées par les personnes investies dans l'ARG sont un nom, un pseudo et une adresse email. S'ils cherchent "Ezzie" sur Internet, ils tombent sur des influenceuses ou des comptes de réseaux sociaux aléatoires. Ils n'ont rien à voir avec l'ARG. Par contre, s'ils recherchent "Ezzie\_V100", ils trouvent facilement son blog Skyrock (anciennement Skyblog). Les informations présentées à première vue sur le blog ne donnent pas d'indices sur l'identité d'Ezzie, mais son profil créatif semble en effet correspondre à celui d'une IMAC.

#### Informations révélées



- > L'intruse a un blog Skyrock.

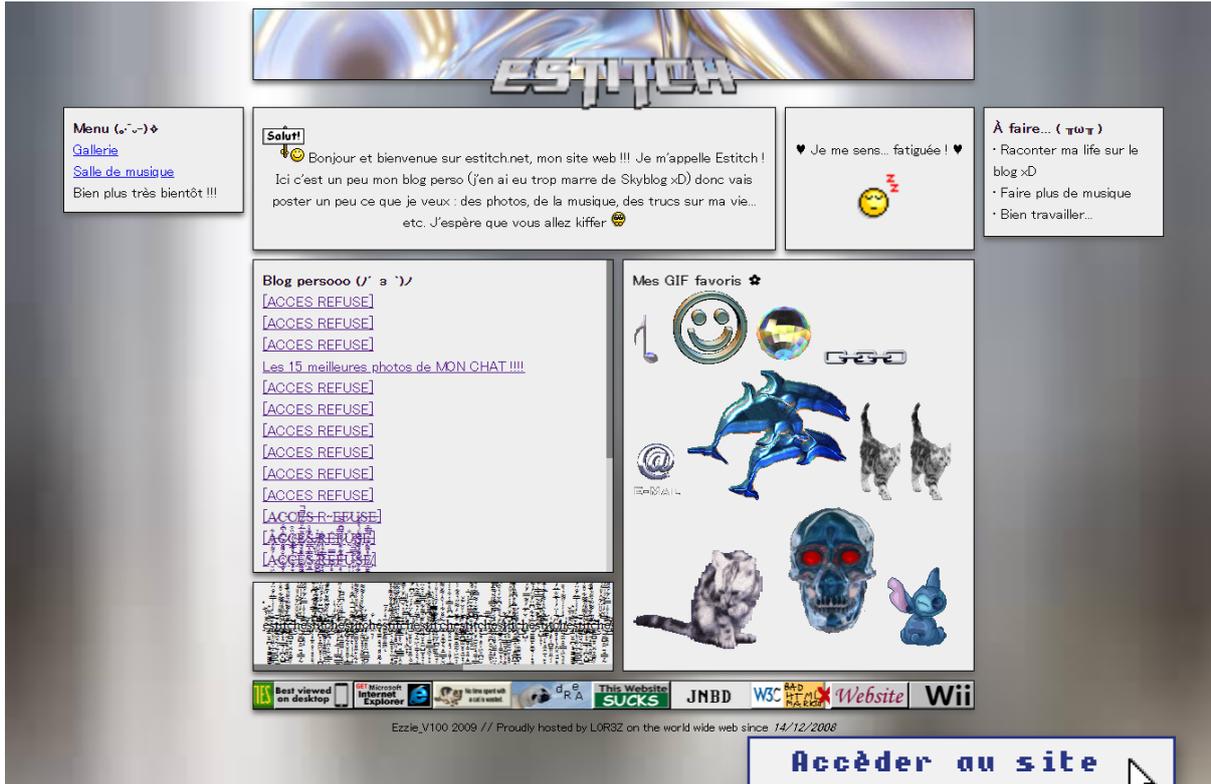
#### estich.net

Une fois arrivés sur le Skyrock d'Ezzie, les joueurs peuvent consulter la page d'accueil. Elle est assez typique des Skyrock de l'époque : des émojis et kaomojis, de l'écriture SMS, des GIF, des citations... Chose étrange, la date de création du Skyrock est récente et ne paraît pas correspondre au fait que l'intruse appartienne à la promo IMAC 2011.

Son post de présentation est le seul sur le Skyrock. Il est entrecoupé de texte en Wingdings, une police de caractère composée de pictogrammes. L'intention initiale d'Ezzie semble être esthétique. Néanmoins, si les joueurs rassemblent les différents morceaux de texte et qu'ils traduisent le tout, ils obtiennent le lien vers un site web : "www.estich.net".



Le site n'est pas référencé sur les moteurs de recherche. Pourtant, s'ils renseignent directement l'URL dans la barre de recherche, ils arrivent sur un site très stylisé, Y2K et Chromecore, un peu dans l'esprit Skyrock. Les joueurs découvrent alors un site plus dense, plus cryptique, plus personnel et plus fourni en informations. Ils comprennent que le webmaster, c'est-à-dire la personne qui maintient le site, se fait appeler Estitch. S'ils ouvrent la console du navigateur, ils voient un message "Développé par Ezzie\_V100 !". Cela confirme que Estitch et Ezzie\_V100 sont la même personne.



La page d'accueil d'Estitch développée pour l'ARG  
<https://10r3z.net/shrines/estitch/>

Informations révélées X  
 --> Le Skyrock de l'intruse cache un ARG.

L'enquête sur le site

Les joueurs peuvent maintenant explorer le site ! Des détails se cachent un peu partout, cette partie est un peu moins linéaire. Certaines informations peuvent être trouvées dans le désordre.





### L'IMAC

Sur la page d'accueil, Ezzie a placé quelques 88x31, des bannières miniatures qui étaient à la mode sur le web. Parmi celles-ci, on trouve une bannière contenant quatre lettres, JNBD. Cela correspond à "IMAC" chiffré en César avec un décalage de 1. S'ils observent l'élément avec l'inspecteur d'éléments présent dans de nombreux navigateurs, ils remarquent que sa balise alt est la suivante : `"/382C2JNBDLb8pC"`. S'ils écrivent dans leur barre de recherche `www.estitch.com/382C2JNB-DLb8pnzB`, ils arrivent sur une page de journal intime d'Ezzie. Sur cette page, ils découvrent qu'Ezzie a en effet été étudiante à l'IMAC et qu'elle a été admise en 2008. Elle se livre sur son quotidien, notamment son S1 de l'IMAC, qu'elle apprécie. Elle dit qu'elle se fait des amis facilement, que les projets sont sympas, qu'elle ne s'en sort pas trop mal. Sur cette page, les joueurs remarquent, s'ils examinent bien, que certaines lettres sont stylisées en italique. Rassemblées, elles forment un code : `"vhgr"`.

#### Informations révélées



- > L'intruse a été admise et a rejoint l'IMAC en 2008.
- > Elle se sentait bien au S1 de l'IMAC.

### La CPGE

Sur la page d'accueil, si les joueurs ont une âme de développeur web, qu'ils décident de consulter le code source de la page et de l'analyser en détails, ils remarquent un élément HTML commenté. En effet, un bouton paraît rediriger vers l'URL `www.estitch.com/thethruth`. Sur cette page, qui est aussi une page de journal intime d'Ezzie, ils peuvent lire qu'elle était en CPGE pendant deux ans avant d'entrer à l'IMAC. Ils peuvent aussi apprendre la vérité sur pourquoi elle a candidaté dans cette école. Elle indique que, contrairement à ses parents, elle ne rêvait "ni de grandeur, ni de réussite" et qu'elle voulait "juste faire ce qu'elle aime". Dans le texte, certaines lettres sont doublées sans raison. Rassemblées, elles forment un code : `"pbno"`.

#### Informations révélées



- > L'intruse a réalisé deux années en CPGE
- > L'intruse ne rêvait ni de grandeur, ni de réussite



### La Galerie

L'âme d'artiste d'Ezzie ressort grâce à l'esthétique de son site web. La page "Galerie", accessible depuis la page d'accueil, aide aussi à cela. Elle contient plusieurs photos prises par Ezzie. Les joueurs peuvent déduire certaines choses en observant les images publiées. Les plus anciennes correspondent à sa rentrée à l'IMAC en 2008. Ils peuvent parfois y apercevoir plusieurs personnes, probablement ses amis. Ils observent au fur et à mesure une diminution du nombre de photos. Vers la fin de la galerie, les photos publiées semblent l'avoir été durant le milieu du S2 de l'IMAC. Elles ne sont plus que des photos de paysages ou d'intérieur, sans personne d'autre que Ezzie. Ils

déduisent de cela que les amis d'Ezzie l'ont laissé tomber, mise de côté, ou bien qu'ils se sont renfermés sur eux-mêmes, peut-être à cause des cours.

Les personnes sur les photos ne sont pas des élèves de la promo IMAC 2011. Pourtant, ce sont bel et bien les amis et camarades de classe d'Ezzie. Cela pose un problème, car les vrais anciens élèves de la promo 2011 ne reconnaissent personne. Si les joueurs inspectent la page et qu'ils analysent le nom des fichiers des images, ils voient qu'elles sont toutes explicitement nommées. Enfin, presque toutes, puisqu'une des photos a pour nom un code à 4 chiffres : "8398".

### Informations révélées

- > Au S2, l'intruse s'est séparée de ses amis.
- > Elle aime faire de la photographie.

### La salle de musique

Depuis l'accueil, la page appelée "Salle de musique" est également accessible. Elle renforce, elle aussi, le côté artiste d'Ezzie. En effet, elle contient plusieurs enregistrements audio d'elle en train de jouer de la musique. Principalement, du piano et de la guitare. En tout, il y a une dizaine d'enregistrements. Ezzie essaie parfois de reproduire des morceaux connus, mais il y a aussi quelques compositions personnelles. Dans l'un des enregistrements, une voix masculine, sûrement son père, l'appelle de loin. Elle répond "j'arrive !", puis la musique s'arrête. Au bout d'une vingtaine de secondes, de légers "bip" sont perçus en fond. Ils se répètent et correspondent en réalité à du morse. Traduit, ils délivrent un code : "mtvg".

### Informations révélées

- > L'intruse est une artiste et aime faire de la musique
- > L'intruse habitait chez ses parents à l'époque des enregistrements, donc lorsqu'elle était étudiante à l'IMAC



### About the webmaster

Après avoir un peu exploré le site et résolu les premières énigmes, les joueurs se retrouvent avec 4 morceaux de code : "vhgr", "pbno", "8398" et "mtvg". Ils doivent alors penser URL ! En effet, la combinaison de ces 4 codes livre un code à 16 caractères. Il ressemble au code qui permettait plus tôt d'accéder à la page de journal intime d'Ezzie où elle parlait de son premier semestre à l'IMAC.

Ici, vu qu'il y a 4 codes, il y a 16 combinaisons possibles. Ce n'est pas trop compliqué pour les joueurs de toutes les tester. Seules deux vont fonctionner, [www.estitch.net/vhgrmtvgpbno8398](http://www.estitch.net/vhgrmtvgpbno8398) renvoie vers une page "About the webmaster" et [www.estitch.net/mtvg8398vhgpbno](http://www.estitch.net/mtvg8398vhgpbno) renvoie vers ce qui semble être une page de connexion admin, avec un formulaire où renseigner son identifiant et son mot de passe.

Impossible de se connecter pour le moment. Par contre, la page "About the webmaster" est riche en informations. Ezzie rentre davantage dans les détails quant à ses passions, sa vie, etc. Les joueurs y découvrent son groupe préféré, Wildflower Jamboree, un groupe de d'indie rock/pop américain. Mais aussi son film préféré, Quantum Paradox, un blockbuster de science-fiction, et sa série préférée, The Interdimensional Crew, une sitcom sur un groupe d'amis qui voyagent à travers le multivers. Petit problème : ce groupe de musique, ce film et cette série, qui paraissent pourtant très populaires, n'existent tout simplement pas. Avec ces éléments, les photos de classes, ses amis de l'IMAC, Ezzie paraît provenir d'une version alternative de notre univers.

Sur cette page, elle parle aussi de son état mental dans un petit article de blog. Elle parle de son échec aux concours des grandes écoles. Elle se dévalorise beaucoup et a un discours assez négatif.

### Informations révélées



- > Il y a une mystérieuse page de connexion sur le site de l'intruse.
- > Elle ne semble pas exister dans notre univers.
- > Elle a échoué tous ses concours aux grandes écoles et se dévalorise beaucoup.
- > Son état mental est compliqué, elle est convaincue que son échec est uniquement sa faute.



### Fin de l'ARG ?

Après avoir bien pris connaissance des informations de la page "About the webmaster", les joueurs ont le nécessaire pour retourner sur la page de connexion et deviner l'identifiant et le mot de passe. Pour se connecter, l'identifiant est "Ezzie\_V100" et le mot de passe "Wild-flowerJamboree".

Ils se connectent. S'affiche alors une page où ils sont félicités d'avoir réussi à résoudre toutes les énigmes d'un ARG appelé 1M2K QU3ST. Ezzie semble s'adresser à des élèves de sa promotion IMAC et explique qu'elle est en réalité Esther de la promo IMAC 2011. Elle énonce qu'elle a créé un ARG avec plusieurs énigmes sur son blog, puisqu'elle a fait imprimer des cartes de visite avec son pseudo et

qu'elle les a dispersées aux points clés de l'IMAC. Elle a fait ceci dans l'unique but de trouver un IMAC digne de pouvoir travailler avec elle. Elle mentionne alors la raison de cette recherche : ses amis l'ont laissé tomber pour entrer dans une approche de travail plus individualiste. Elle se sent seule, mais ses parents ont de grandes attentes pour elle. Esther ne veut surtout pas échouer. Elle avait donc besoin de quelqu'un de confiance pour l'aider à surmonter

### Informations révélées

- > L'intruse s'appelle Esther.
- > Elle a créé l'ARG pour trouver un IMAC digne de confiance avec qui travailler.
- > Ses parents l'angoissent beaucoup.

## Les confidences d'Esther

### L'intrusion

Sur cette page, Esther explique également qu'elle aime beaucoup M. Nozick et qu'elle a eu l'occasion d'échanger avec lui à plusieurs reprises concernant ses problèmes à l'IMAC. Le nom de Nozick est cliquable et renvoie vers le site de la version de M. Nozick de l'univers d'Esther.

C'est un site plutôt austère, dans le style site d'enseignant chercheur. Il y a quelques publications scientifiques, mais rien d'important pour l'ARG. Il y a un bouton de connexion en haut à droite du site. S'il est cliqué, il redirige vers une nouvelle page de connexion, celle de M. Nozick. Pourtant, cette fois-ci, les joueurs n'ont aucune information quant à l'identifiant ou au mot de passe à renseigner. Ils se creusent alors la tête, avant de comprendre qu'ils doivent utiliser leurs compétences en développement web.





## ARG



En effet, il suffit d'afficher le code source de la page et d'analyser son code JavaScript. Les joueurs se rendent ainsi compte que la connexion est mal gérée. Le site n'est pas protégé, car les vérifications sont faites en front-end et pas en back-end. Ils remarquent que l'identifiant et le mot de passe de M. Nozick sont d'ailleurs présents directement dans le code source et servent à vérifier la connexion. Ils sont les suivants : "Vazkkw01" et "rmionxeuuntja1234". Néanmoins, les joueurs n'arrivent pas à se connecter avec ces identifiants. Ils sont encodés en Vigenère avec la clé de chiffrement «IMAC». Après décodage, cela donne "Nozick01" et "j'aimelesmaths1234".

Ils se connectent alors et accèdent à ce qui semble être une archive des emails de M. Nozick. Ils y découvrent des échanges avec Sonia Mendes, avec l'administration de l'ESIPE, et avec d'autres professeurs et étudiants. Ils utilisent le raccourci CTRL+F pour rechercher les messages partagés avec Esther. Ils retrouvent par conséquent vite sa trace dans le répertoire et constatent un historique d'une dizaine de mails où ils apprennent plusieurs choses sur Esther. Elle a du mal avec les cours. Elle se plaint de la détérioration de l'ambiance de sa promo au S2. Elle affirme qu'elle travaille sans relâche, mais sans succès. Tous les mails révèlent également l'adresse email universitaire d'Esther : esther.vincent@edu.univ-eiffel.fr. Cela permet d'apprendre que son nom de famille est Vincent.

## Informations révélées



- > Esther apprécie M. Nozick.
- > Lors du S2, l'ambiance de la promo d'Esther est au plus bas.
- > Elle a travaillé sans relâche au S2 et cela la pousse à l'épuisement professionnel.
- > Elle s'appelle en réalité Esther Vincent.

## Le projet secret

Dans l'un des mails que M.Nozick a envoyé à Esther, il y a un bouton caché qui renvoie vers un autre mail en copie. Dans ce mail dissimulé, Esther parle du fait qu'elle a déjà été en épuisement professionnel durant sa CPGE. Elle explique le pourquoi du comment de son ARG à M. Nozick. Enfin, elle mentionne un "projet secret" qu'elle développe en parallèle de l'ARG, au cas où il ne serait pas concluant et qu'aucun IMAC ne parviendrait à le résoudre. Esther joint par ailleurs en pièce jointe de ce mail la photo d'une ordonnance de son ancienne psychologue, qui témoigne de son état mental passé pendant sa CPGE.

## Informations révélées

- > Esther est tombée en surmenage juste avant ses concours de CPGE.
- > Esther entame un projet secret en attendant qu'un IMAC résolve son ARG.

Elle développe en parallèle de l'ARG, au cas où il ne serait pas concluant et qu'aucun IMAC ne parviendrait à le résoudre. Esther joint par ailleurs en pièce jointe de ce mail la photo d'une ordonnance de son ancienne psychologue, qui témoigne de son état mental passé pendant sa CPGE.



## Le surmenage

À ce stade, il n'y a pas beaucoup de contenu clé pour avancer dans l'ARG, à l'exception de la photo de l'ordonnance d'Esther. Elle est un peu modifiée, ce qui indique une piste éventuelle. Si les joueurs utilisent un logiciel ou un programme permettant de réaliser une stéganographie inversée sur l'image, ils se rendent compte qu'un texte est en réalité dissimulé à l'intérieur. Cette méthode, bien connue des ARG, permet de cacher une image dans une autre en la dissimulant dans ses bits les moins significatifs.

*Des références bibliques sont souvent disséminées au sein d'ARG pour instaurer du mystère.*

"Whatever you do, work at it with all your heart, as working for the Lord, not for human masters." - Colossians 3:23 (NIV)

"The plans of the diligent lead to profit as surely as haste leads to poverty." - Proverbs 21:5 (NIV)

"Lazy hands make for poverty, but diligent hands bring wealth." - Proverbs 10:4 (NIV)

"Do not be slothful in zeal, be fervent in spirit, serve the Lord." - Romans 12:11 (ESV)

"Commit your work to the Lord, and your plans will be established." - Proverbs 16:3 (ESV)

"The reward for work well done is more work." - Ecclesiastes 2:24 (NLT)

"Let the favor of the Lord our God be upon us, and establish the work of our hands upon us; yes, establish the work of our hands!" - Psalm 90:17 (ESV)

Mme [REDACTED]  
Psychologue, Psychothérapeute,

[REDACTED] e

## Notice de prise en charge psychologique et psychothérapique

Patiente : Mme. Esther Vincent

Date de consultation : 22, 25, 28 [REDACTED] 1, 6, 13, 20, 26 [REDACTED] 3 [REDACTED]

Le tarif d'une consultation est de 45 euros.

[REDACTED] euros pour ces consultations.

Esther souffre d'un burnout aggravé à cause de la pression scolaire et de sa charge de travail élevée. Je lui recommande une semaine de repos afin de pouvoir récupérer convenablement.

le 28 avril 2008

*L'ordonnance contient une énigme pour les experts de l'image.*

Les joueurs peuvent additionner les numéros des versets de la Bible, ce qui donne le chiffre 241. S'ils saisissent

l'URL [www.estitch.net/241](http://www.estitch.net/241) dans leur navigateur, ils sont redirigés vers une page remplie de code binaire aléatoire sans signification particulière. Cela donne un indice de comment réellement résoudre l'énigme.

Si les joueurs remplacent chaque "i" par un 1 et chaque "o" par un 0, en conservant les 1 et les 0 déjà présents, et qu'ils convertissent le résultat binaire en hexadécimal, ils obtiennent un code, C81B233A-8F3A10000000. En visitant l'URL [www.estitch.net/C81B233A8F3A10000000](http://www.estitch.net/C81B233A8F3A10000000),



## ARG



ils observent une nouvelle page contenant uniquement un enregistrement audio d'Esther. Il ressemble à un message vocal de téléphone. Dans cet enregistrement, Esther parle de sa santé. Elle évoque qu'après avoir souffert d'un surmenage en CPGE, elle n'a pas suivi les conseils de sa psychologue et n'a rien fait pour améliorer son état mental. Elle parle de manière confuse et anxieuse. Elle mentionne que l'ARG "1M2K QU3ST" n'a été résolu par aucun IMAC. Elle était donc obligée de faire quelque chose. Elle ne donne pas plus de précisions.

*"J... Je... J'aurais dû suivre les conseils de ma psy. Depuis mon premier burnout... j'arrive pas à m'en sortir. "bruit de respiration" "Esther pleure" C'est pas de ma faute... j'étais obligée... personne a réussi l'ARG, j'ai trouvé personne... je suis toute seule... j'étais obligée... "Esther pleure et coupe l'enregistrement"*

## Informations révélées

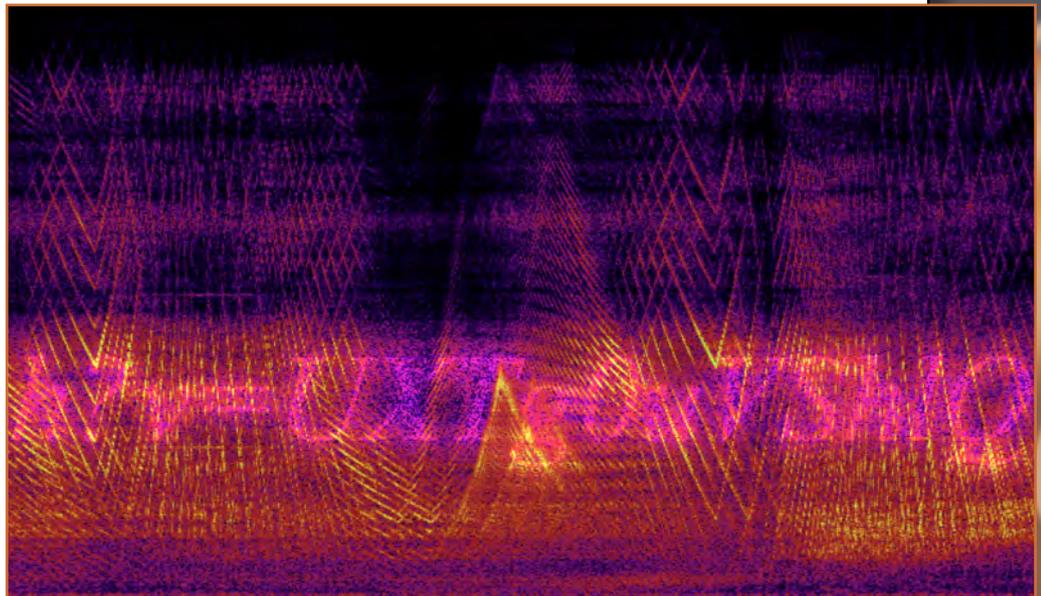


- > Après son épuisement professionnel en CPGE, Esther n'a rien fait pour améliorer sa santé.
- > Aucun IMAC n'a réussi l'ARG d'Esther lorsqu'il était en cours.
- > Esther semble avoir causé un incident mystérieux.

## Le shutdown

Si les joueurs utilisent un logiciel tel que WavePad FFT Sound Analyzer pour analyser le spectrogramme du signal de l'enregistrement audio d'Esther, ils découvrent un code caché : "h?v=UXTg0uVShlQ".

Ce code ressemble beaucoup aux URL des vidéos YouTube. En effet, s'ils l'utilisent comme tel, ils rejoignent une vidéo YouTube non répertoriée. Ils contemplent alors une vidéo filmée avec une caméra des années 2000. La qualité d'image est faible et la prise de vue est amateur.



Code visible dans le spectrogramme du fichier audio.



La vidéo paraît se situer quelque part dans le parking, au -1 du bâtiment Copernic. Esther y apparaît complètement paniquée.

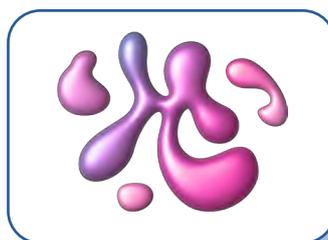
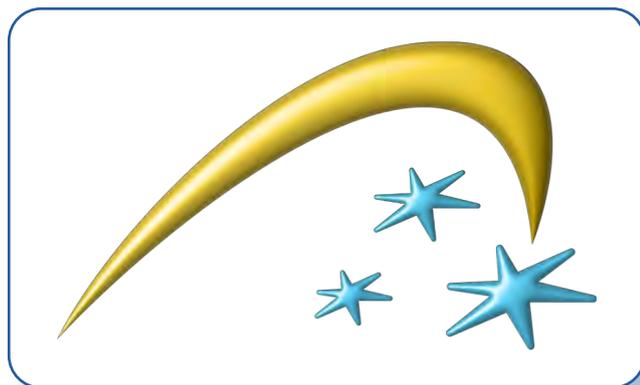
*"allume l'enregistrement et regarde à droite, puis à gauche, paniquée" "la voix chevrotante" "Je... Il y a eu un problème. Je sais pas quoi faire. Mes parents vont me tuer. J... Je peux plus faire confiance à personne. Les cours... c'est horrible, j'arrive même plus à y aller." "Esther se lève et sort du champ" "elle revient et se met face à la caméra" "Je vais devoir fermer mon blog, j'ai plus le temps. Il faut que... que je répare mon erreur... j'suis toute seule, personne le fera à ma place" "se lève et coupe la caméra"*

Un URL vers une page d'estitch.net se trouve dans la description de la vidéo. Sur cette page, Esther annonce la fermeture du blog et l'arrêt de la publication des articles. Il y a aussi un formulaire d'inscription à une newsletter pour ceux qui souhaiteraient en savoir davantage sur la fin du site et sur son éventuel retour. Bien qu'il soit possible de renseigner le formulaire avec son adresse mail, cela n'a pour l'instant aucun effet.

### Informations révélées

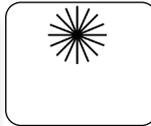


- > Après l'incident, Esther ne fait plus confiance à personne.
- > L'IMAC devient une souffrance pour elle
- > Elle a clos son blog.





Acte II - Le sauveteur,  
l'école et le multivers



Dans l'acte I, la dernière vidéo d'Esther est filmée dans le parking en dessous du bâtiment Copernic. Sur les lieux, le joueur trouve au sol un journal plutôt épais et une plaquette de l'IMAC. Ces deux objets amènent à deux chemins différents de l'ARG. L'ordre dans lequel les joueurs découvrent certaines informations varie suivant leurs actions.

**Le journal de l'univers alternatif**

Une lecture intéressante

Le journal est daté d'avril 2023, et contient de nombreux articles. Le titre du journal est "Une faille dans le royaume quantique ?" Un article aborde plus précisément ce sujet.



Il y a un autre article du journal nommé : "Retour sur la carrière de Wildflower Jamboree".

Le journal contient par ailleurs de nombreux articles sur des événements sportifs, des problèmes politiques, des sorties cinéma, etc. Les participants comprennent quelles informations sont importantes pour avancer dans l'ARG et ne partent pas sur une fausse piste.



## Informations révélées



- > Le multivers existe et une faille relie l'univers d'Esther et le nôtre.
- > L'univers d'Esther est au courant de l'existence du multivers.
- > Les parents d'Esther sont des scientifiques éminents dans son univers.

Sur une page du journal, les joueurs trouvent également un dessin griffonné au feutre noir. Les argonautes reconnaissent une carte du bâtiment Copernic très simplifiée, ainsi que de la Bibliothèque Universitaire. Sur chaque bâtiment, on peut voir une croix rouge. Ce petit schéma paraît être une carte au trésor.

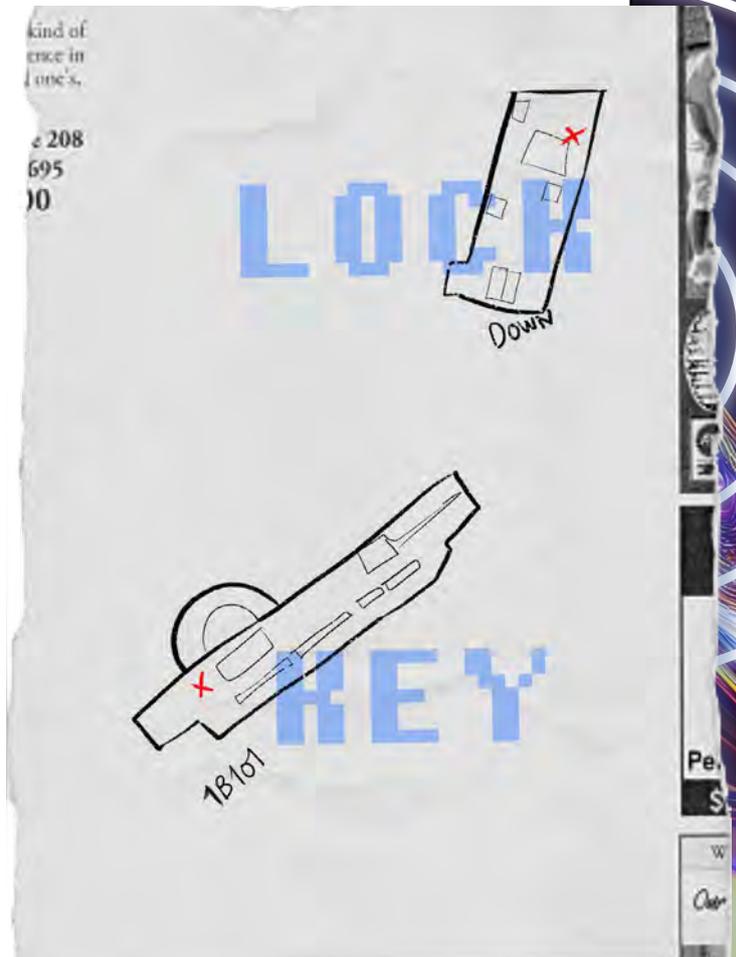
## Les plans du journal

Les deux cartes présentes sur le journal indiquent deux endroits proches de Copernic avec deux croix différentes. Le premier endroit est une croix placée sur la bibliothèque universitaire. Le deuxième est une salle informatique du bâtiment Copernic.

Le premier endroit correspond à la salle informatique 1B101, très souvent utilisée par les étudiants de l'IMAC. En allant dans cette salle, les joueurs trouvent une boîte en carton avec l'inscription «13:00» sur le côté. Elle contient deux talkies walkies et un petit morceau de papier avec écrit "COOPÉREZ POUR RÉUSSIR". Lorsqu'ils y reviennent entre 13 h et 13 h 29, un des PC avec une étiquette indiquant "hors-service" s'allume. Son écran affiche alors cinq cubes de couleurs différentes qui changent toutes les minutes.

Sur la carte, le mot DOWN est écrit à côté de l'emplacement de la bibliothèque universitaire.

Lorsque les joueurs se rendent sur place, ils comprennent que l'inscription les incite à se rendre en dessous de la bibliothèque. En observant bien les lieux, ils trouvent une porte qui mène à un escalier vers l'étage -1. En arrivant à cet étage, ils accèdent à une salle avec une grande porte en ferraille et un objet en bois avec six cubes qui coulissent.





Ces cubes ont six faces de couleurs différentes. L'objet permet de les faire coulisser pour ne montrer qu'une des face, créant ainsi une combinaison de couleurs.

En visitant les deux endroits, les joueurs joignent les indices pour accéder à des informations cachées sous la BU grâce à la bonne combinaison.

### L'accès aux archives

La combinaison changeante, les talkies-walkies et le petit mot guident les joueurs. Il faut qu'au moins un joueur observe la combinaison sur l'écran, et qu'un autre entre cette combinaison pour ouvrir la porte. Les talkies-walkies sont très utiles, car il n'y a pas de réseau au sous-sol.

Une fois la bonne combinaison entrée, la porte en ferraille de la bibliothèque s'ouvre et donne accès aux joueurs à une grande salle remplie de livres, papiers et dossiers. C'est la salle d'archive de l'université. Aller au rayon IMAC permet aux joueurs d'accéder aux archives de la formation depuis sa création. Le portant de l'année 2008/2009, soit la première année d'Esther à l'IMAC, contient un rapport avec un passage mystérieux.

*En 2009, l'IMAC a subi une attaque de grande ampleur, à ce jour inexplicée. Une entité étrange a tenté de mettre fin à la cohésion et à la structure-même de la formation. Un nombre anormalement élevé de professeurs ont eu un arrêt maladie prolongé pour épuisement professionnel, notamment à cause de ces grandes difficultés.*

[transmission 1/2] [hjzOkabHg]

Les rapports de l'année suivante ne donnent pas d'autres informations sur cette attaque et cette entité étrange, comme si elle s'était arrêtée avant 2010.

### Informations révélées ✕

L'IMAC a été attaquée en 2009 par une entité étrange.



## L'IMAC alternatif

### La plaquette occulte

En plus du journal retrouvé dans le parking, les joueurs trouvent une plaquette de l'IMAC. Cette plaquette est récente, comme le journal. Elle est cependant très différente de la vraie plaquette de l'IMAC. Elle est très sobre, avec des images exclusivement en noir et blanc. Les photographies des élèves les présentent un par un. On peut lire divers slogans tels que : "Devenez ingénieur indépendant", "Apprenez l'excellence", "Soyez le meilleur". Cette plaquette semble donner une vision très élitiste de l'IMAC, une ambiance très concurrentielle et basée sur le succès personnel. Au dos de la plaquette, les argonautes trouvent un petit QR code qui redirige vers une chaîne Twitch appelée `_S.T.R_`. La chaîne est complètement vide, sans vidéo ni photo de profil. La seule information que l'on a est la description de la chaîne : "68-69-77-65-73-78".

En utilisant le code de conversion ASCII en décimal pour chaque suite de chiffres entre tirets, les joueurs obtiennent le code : "D-E-M-A-I-N".

Code ASCII ///	Traduction
68	D
69	E
77	M
65	A
73	I
78	N

### Informations révélées



--> Il existe effectivement un IMAC alternatif.  
 --> Celui-ci est individualiste et paraît très différent de notre version de l'IMAC.

### Le live de S.T.R

En se reconnectant à la chaîne le lendemain, les participants découvrent que la chaîne est en direct. Ce live présente juste un écran noir, avec un son de basse qualité et des bruits parasites. Le live est perturbant et la vidéo et le son semblent buguer.

### Le son étrange

Une voix inquiétante et robotique parle et répète les mêmes groupes de mots, avec plusieurs secondes d'écart entre chaque groupe de mots.

"Individu"....."le travail est l'essence de ...."  
 ..... "réussite"..... "Sauveteur"..... "S T R".....  
 "IMAC"..... "changement"..... "ordre".....  
 "instruction"..... "Sauveteur".....





**Le spectateur fantôme**

Malgré le vide de la vidéo, un utilisateur parle dans le chat du live. Il écrit un numéro de téléphone toutes les minutes : "06 66 68 73 33" Le numéro en lui-même présente un indice. Il est constitué de cinq doublons de chiffres traduisibles en code ASCII décimal. Après traduction, les visionneurs obtiennent :

"[NULL][ACKNOWLEDGE] B D I ?".  
 Les joueurs comprennent alors qu'ils doivent s'intéresser de plus près au BDI pour obtenir des informations. D'ailleurs, S.T.R. et le BDI sont peut-être liés.

Code ASCII ///	Traduction
0	[NULL]
6	[ACKNOWLEDGE]
66	B
68	D
73	I
33	?

**Informations révélées** ✕

--> La faille entre les univers s'est manifestée à travers ce live Twitch.  
 --> S.T.R. semble être un robot, une sorte d'identité virtuelle maléfique et une menace pour l'INAC.

**Le numero de téléphone**

Lorsque les argonautes appelle le numéro trouvé dans l'archive du BDI, ils entendent un enregistrement automatique. Cet enregistrement est un extrait de radio où un animateur annonce la sortie d'une nouvelle chanson.

*Écoutons dès maintenant le tout nouveau single de Wildflower Jamboree, le groupe phare qui cartonne auprès des jeunes. Ils ont d'ailleurs annoncé hier la sortie de leur nouvel album début 2010. Vous êtes actuellement en direct chers auditeurs et auditrices, on écoute Wildflower Jamboree tout de suite.*

Après l'annonce de la chanson, les argonautes entendent un enregistrement incompréhensible d'une voix. En mettant cet enregistrement à l'envers, ils perçoivent clairement les mots suivants :

*"Facebook .... BDI ..... 2009..... mot de passe : u...x...  
 ...y....u...k... ..h.g..o...i..i..o"*



## Le facebook du BDI

Les argonautes se mettent à chercher des informations sur le Facebook du BDI, anciennement BDE IMAC. En remontant les publications, ils s'aperçoivent qu'il n'y a pas de publications datant d'avant 2018. Ils essaient de se connecter au compte du BDI, grâce au mot de passe de l'enregistrement. Ils accèdent alors à toutes les conversations Messenger du compte du BDI ainsi qu'aux publications archivées.

### Les publications archivées

Des posts archivés datant de 2009 attisent la curiosité du joueur. Après les habituelles annonces de jeudimac, le BDI a posté une image de croix avec comme description :

"Les jeudimacs sont annulés jusqu'à nouvel ordre. Prenez soin de vous." Le compte du BDI n'a rien posté pendant quelques mois après cette publication inquiétante, puis les posts sont revenus à la normale.

### Une conversation avec M. Nozick

Les participants s'aperçoivent qu'il existe une conversation avec M. Nozick datée de 2009.



### Informations révélées

--> Les professeurs de l'IMAC ont été en difficulté à cause d'une menace en 2009.  
 --> Des bugs informatiques étranges ont eu lieu la même année.  
 --> S.T.R. est la menace.

En zoomant, on peut lire le dernier message du BDI malgré les bruits :  
 "[transmission 2/2] [cFhjkgyfqr]"





## Du nouveau sur le blog

### Les articles inédits

Après avoir découvert les indices précédents, les argonautes ont accès à une liste d'une dizaine de nouveaux articles sur le blog d'Esther. Dans un de ces articles, Esther décrit ses parents et sa relation avec eux. Ses parents sont deux scientifiques célèbres qui étudient l'univers quantique et le multivers. Ils sont très exigeants avec elle. Ils l'ont poussée vers la voie de l'ingénierie et de la CPGE malgré ses rêves d'artiste. Certains articles sont bloqués. En cliquant sur un lien présent en bas de l'article où elle parle de ses parents, les participants accèdent à un extrait de BFMTV. Cette vidéo montre Marie Vincent et Frédéric Vincent, les parents d'Esther.

*Journaliste : La recherche sur les univers quantiques et le multivers avancent à grand pas, notamment grâce à une découverte récente faite par Marie et Frédéric Vincent.*

*Marie Vincent : Nous avons conçu un dispositif de connexion quantique, imaginé pour relier les différentes réalités du multivers en utilisant les propriétés particulières de la physique quantique.*

*Frédéric Vincent : En d'autres termes, nous avons enfin réussi à créer un moyen d'observer les autres univers. C'est une avancée énorme.*

*Journaliste : Cet objet sera-t-il disponible au grand public ?*

*Frédéric Vincent : Non, ce serait trop dangereux. Ce dispositif servira uniquement un objectif de recherche à haut niveau pendant au moins les quinze prochaines années.*

### Informations révélées



- ..> Il existe un instrument permettant d'observer les différents univers.
- ..> L'actualisation du blog cache peut-être la présence d'Esther non loin.

### Une avalanche de mails

S'ils se sont inscrit à la newsletter de "estitch.net", les visionneurs reçoivent, à ce moment du jeu, une centaine de mails d'un coup. Parmi ces mails qui annoncent du nouveau sur le blog, des informations importantes se cachent.



objet : STR

Il y a cet objet, il m'intriguait... Mes parents en ont laissé une copie dans leur bureau, je l'ai pris. Je peux faire tellement de choses avec ! En le connectant avec mon IA, j'ai conçu mon prochain gros projet : "SauveTeuR". Pourquoi ce nom me direz-vous, parce qu'il va m'aider à mieux travailler à l'IMAC ! Je l'ai relié aux Wikipédia des autres univers, ses capacités ne font que grandir ! Avec ça, je ne peux qu'être la première de la promo, ça ne fait aucun doute.

objet : gouffre

En ce moment ça ne va pas trop... Je crois que S.T.R. n'est pas assez intelligent, je n'arrive pas à être première et en plus, je suis tellement stressée par l'IMAC... S.T.R. bug et reste bloqué à son niveau de connaissance actuel... je ne comprends pas comment c'est possible...  
Je suis au fond du gouffre...

objet : hâte

Tout va mieux ! J'ai beaucoup réfléchi, et j'ai eu une super idée, j'ai donné comme instruction à S.T.R. de suivre les Esther des autres univers pour que je puisse faire comme la meilleure d'entre elles ! Il doit bien en avoir une quelque part qui défonce tout en cours non ?! J'ai hâte de voir ce que mon invention va pouvoir faire.

objet : hâte

Bon, tout a mal tourné. J'abandonne. Je serai seule.

objet : sos

Aidez moi !!!!!  
trouvez la faille !



Informations révélées



- > Esther a volé l'instrument du multivers à ses parents.
- > Elle l'a connecté à une IA pour créer S.T.R., qui a pour objectif de l'aider à réussir en cours.
- > S.T.R. n'a pas bien fonctionné, puis a attaqué l'IMAC.
- > Esther semble avoir abandonné ce projet.
- > Esther a besoin d'aide.

La vidéo coupée



Un lien vers une vidéo se cache dans un mail bugué. La vidéo est une interview de Sylvain Cherrier qui date de fin 2022. Il paraît différent, fatigué et à bout avec une barbe de trois jours et des cernes. La vidéo se présente comme une interview du BDI.

*BDI : Comment voyez-vous l'avenir de l'IMAC ?*

*M. Cherrier : "souffle et baisse la tête" Je ne sais pas si c'est une bonne question à se poser... L'avenir ne me paraît pas très radieux en ce moment, avec tout ce qui s'est passé... C'est compliqué... L'IMAC va devoir prendre un tournant regrettable. \*\*silence\*\* Je crois que \*\*l'interview coupe brutalement\*\*"*

Le segment manquant

Une fois tous les mails importants consultés, les argonautes reçoivent une nouvelle communication. Ils atterrissent sur une page avec un formulaire dans lequel ils rentrent les derniers codes inutilisés : [transmission 1/2] et [transmission 2/2]. Derrière l'écran de connexion, les participants découvrent la fin de l'interview de Cherrier.

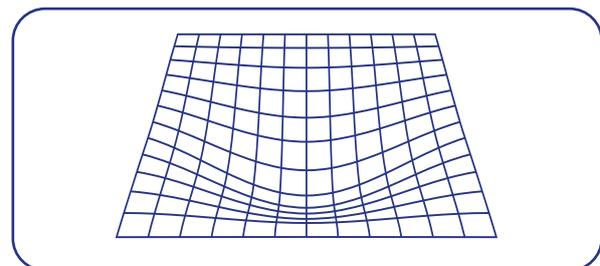
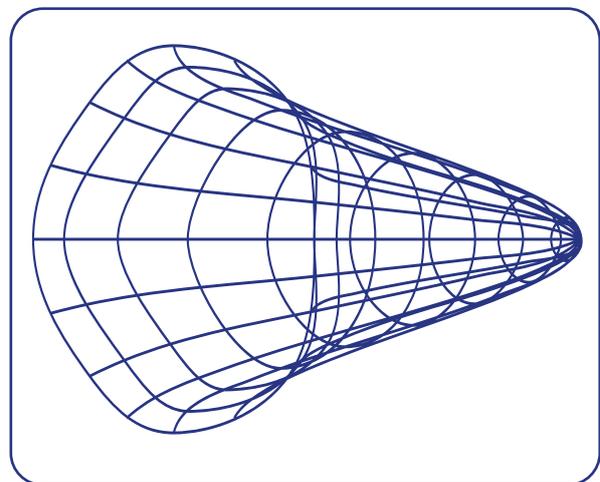
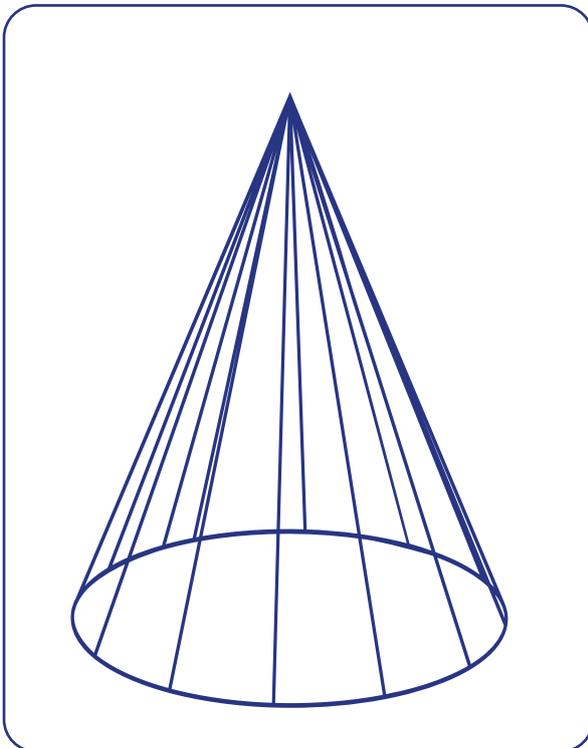


«[...] que l'IMAC ne correspond plus à ma vision de l'enseignement. De toute façon, ce n'est pas grave, puisque Esther Vincent va me remplacer dès janvier. C'était une élève brillante, mais je ne suis vraiment pas d'accord avec sa vision de la pédagogie et du développement des élèves. C'est regrettable...»

### Informations révélées

- > Les joueurs découvrent qu'Esther est devenue responsable de l'IMAC alternatif au début de 2023.
- > Elle impose sa vision élitiste à l'IMAC alternatif.

La finalité de l'arc 2 est l'accès à la fin de la vidéo de M. Cherrier. Le joueur doit forcément avoir résolu toutes énigmes qui découlent de la plaquette et du journal pour avoir accès aux 2 codes à entrer dans le formulaire. Le joueur a pu en apprendre plus sur les événements qui ont touché l'IMAC en 2010, sur Esther et sur son projet S.T.R.





## Acte III - La faille



### La tempête se lève

Les IMAC actuels, de notre univers, ont eu vent des découvertes des joueurs. Les étudiants préviennent les argonautes que quelque chose se trame à l'IMAC. Les professeurs paraissent distraits et mettent les projets des élèves en suspens. Des communications entre les professeurs et une responsable haut placée de l'université fuient. Les joueurs se rendent alors compte que cette responsable n'est autre qu'Esther déguisée. Elle tente de s'infiltrer à travers la faille depuis son univers pour modeler notre IMAC à l'image du sien. Les argonautes contactent en conséquence les professeurs pour les avertir de la menace.

Soudain, tout bascule. Les visionneurs reçoivent une masse impressionnante de mails corrompus. Pour la première fois, parmi des mails issus de son passé, Esther s'adresse directement à eux dans un mail inquiétant. La faille, qu'elle a accidentellement engendrée il y a des années, devient de plus en plus instable avec le temps. Sa récente infiltration n'a fait qu'empirer la situation et a provoqué une instabilité dans le multivers. Nos deux mondes risquent d'être engloutis à tout jamais. Paniquée, elle reconnaît avoir essayé de nuire à notre IMAC. Elle demande alors de l'aide aux argonautes pour trouver cette faille. Pendant ce temps, elle reprend les recherches de ses parents pour trouver un moyen de la refermer.

### Une course contre la faille

#### Une explosion d'interférences

Les joueurs reçoivent des pubs ciblées dans leurs boîtes mails, réseaux sociaux, etc. Quatre pubs différentes sont identifiées. La première est une pub pour une sonnerie téléphonique Crazy Frog. Les suivantes présentent des événements musicaux dans trois villes : Lille, Nantes et Lyon.

Lorsque les argonautes envoient un SMS surtaxé au numéro pour la sonnerie, ils reçoivent un fichier MP3 de la sonnerie. Au lieu de rendez-vous de Lille, un groupe de danseurs de Tecktonik se produit. Chaque danseur porte



*La publicité ne rappelle pas forcément de bons souvenirs aux argonautes.*



un t-shirt d'une couleur distincte. La musique électro jouée se répète en boucle. Les joueurs peuvent y discerner différents mots prononcés aléatoirement. À Nantes, un groupe joue des reprises de morceaux du groupe préféré d'Esther, Wildflower Jamboree. À Lyon, une fête de la musique miniature est organisée. Il y a une vingtaine d'artistes. Des affiches sont aussi plaquées un peu partout dans la zone. Chaque énigme est résolue grâce aux indices trouvés dans les autres villes. Leurs réussites donnent trois séries de chiffres. L'énigme de la sonnerie permet de les décoder. Une carte de visite donnée aux joueurs détaillent ses éléments.

À Lille, les argonautes doivent trouver à quel danseur s'adresser. À Lyon, les affiches représentent des silhouettes en train de danser, affublées d'un point d'interrogation. À Nantes, un sticker sur l'un des amplis montre plusieurs suites de carrés colorés. Sur la dernière ligne, un carré est manquant. Par suite logique, les joueurs trouvent la couleur correspondante. Le danseur à trouver porte un t-shirt de cette même couleur. Ce dernier donne une carte rouge.

À Nantes, il faut demander au groupe de jouer une chanson en particulier du groupe Wildflower Jamboree. À Lyon, un DJ possède plusieurs CD des années 2000 et les joue devant une petite foule. L'un de ces CD est une compilation des meilleures musiques du groupe alternatif avec comme titre "Leave me alone". À Lille, les argonautes shazame la chanson passée en boucle : "Leave me alone - Mondotrek remix". Quand ils demandent au groupe de jouer "Leave me alone", ils obtiennent une carte bleue.

À Lyon, les participants doivent s'adresser à un musicien en particulier. Quand ils parlent à un musicien, il répond avec une expression clichée des jeunes des années 2000. À Nantes, un sticker avec la phrase "Suivez les étoiles" est placé en évidence sur la guitare électrique. À Lille, le mot "dar" est répétée dans le remix. Il faut donc parler au musicien qui chante "Écris l'histoire" de Grégory Lermarchal et lui dire "trop dar". Les argonautes obtiennent ainsi une carte verte.

Les joueurs téléchargent la sonnerie et y trouvent des sons étranges. Trois suites de bruits dérangeants se superposent à la musique. Après analyse des fréquences de chaque suite, ils trouvent trois nombres correspondants à trois fréquences du spectre du visible. Ces couleurs sont les mêmes que celles des cartes. L'ordre des couleurs donne l'ordre pour lire la suite de chiffres. Les argonautes obtiennent des coordonnées ainsi qu'une altitude. Ils comprennent que cette adresse correspond à l'emplacement physique de la faille.





### Au centre de la tempête

Les joueurs arrivent sur le campus. Les coordonnées mènent au bureau de Nozick. Le bâtiment Copernic et ses alentours sont méconnaissables. Tout est en désordre, des éléments anachroniques sont visibles partout. Le hall du bâtiment est envahi de divers objets issus des années 2000. Les systèmes électriques sont défectueux et les lumières clignotent. Les visionneurs peuvent entendre des vieux tubes au loin. Ils retrouvent M. Nozick paniqué et désorienté dans son bureau. Quand ils lui expliquent la situation, il reprend ses esprits et sort un vieux dossier poussiéreux de son armoire.

Tous les documents sont en désordre. Le professeur explique qu'il s'y trouve toutes les informations qu'il avait pu récolter en se battant il y a plus de 10 ans contre S.T.R., l'IA d'Esther. La majorité des documents ne sont que des pages remplies de textes incompréhensibles. Mais certaines présentent des marques colorées par-dessus le texte. Si les joueurs agencent les pages de la bonne manière, les marques colorées font apparaître des indices. Ils apprennent que la faille a besoin d'un espace immense pour s'étendre et d'une accumulation astronomique d'énergie. Les participants l'auraient déjà repérée si elle se trouvait physiquement dans ce lieu. Ils comprennent alors qu'elle se situe bien ici, mais dans un monde virtuel. À cet instant, Esther envoie un nouveau mail avec sa solution pour combler la faille. Dans son message, elle reconnaît l'efficacité de nos joueurs et s'excuse du peu d'informations qu'elle a pu déceler. Résoudre un tel problème seule n'était finalement pas si facile. Selon elle, pour détruire la faille, il suffirait de la "fermer".

### Fermer la faille

#### Le réel emplacement de la faille

Les joueurs allument donc le PC de M. Nozick, l'emplacement supposé de la faille. Ils découvrent que son bureau est rempli de jeux vidéo divers. Ils retirent d'abord les jeux sortis en dehors des années 2000. Dans ceux restants, la première lettre de chaque titre énonce "Celui ci g en ibio". Ils trouvent alors le bon jeu, GTA San Andreas. Lorsqu'ils changent les derniers i et o par l et 0, ils obtiennent le numéro d'une salle de cours. Quand ils ouvrent le jeu, ils ne peuvent pas lancer une partie tant que le nombre minimal de joueurs n'est pas connecté. Il faut en effet lancer le jeu sur plusieurs PC à la fois dans la salle indiquée. Quand les joueurs sont au nombre requis, ils arrivent dans une partie spéciale en multijoueur.



## Le jeu final

Les mécaniques du jeu sont les mêmes que dans le jeu original. Cependant, une faille immense dans le ciel trône au-dessus d'un San Andreas apocalyptique. Elle se trouve à plusieurs mètres au-dessus du sol. Elle est donc inatteignable telle quelle. De plus, tout ce qui s'approche de la faille est englouti par celle-ci. Quand un joueur meurt, il réapparaît à son point de départ.

Les joueurs pensent d'abord à utiliser les véhicules aériens du jeu, mais ils se font seulement engloutir. S'ils se placent loin de la faille de manière à la voir en entier, ils voient une flèche double à son sommet. Les joueurs cliquent dessus et la font glisser. Ils raptopissent en conséquence la faille jusqu'à ce qu'elle soit à taille humaine et près du sol.

Dans le menu, ils trouvent une liste de plusieurs missions coopératives à accomplir. Chacune de ces mis-

sions, perturbées par les effets de la faille, permettent d'obtenir une partie d'un objet. Ils réunissent les segments de l'objet et obtiennent un carré rouge décoré d'une croix blanche. Ils placent alors l'objet en haut de la faille et appuient dessus pour la fermer.

## L'épilogue

Une fois la faille détruite et notre univers sauvé, la tension redescend. Les joueurs peuvent se balader dans les couloirs du bâtiment. Ils y découvrent différents clins d'œil nostalgiques sûrement liés à la faille. Ils reçoivent aussi un mail d'Esther, envoyé juste avant la fermeture de la faille. Dans ce mail, elle s'excuse et admet ses torts. Leurs exploits l'ont fait réfléchir. Elle souhaite maintenant changer le fonctionnement de son IMAC pour le rendre à l'image du nôtre. Elle félicite les joueurs, les incite à se réunir et à profiter de leur précieux temps ensemble.



*Un aperçu de l'ambiance du jeu généré par une intelligence artificielle.*





## Les récompenses

Ici s'achève notre histoire. Pour récompenser le dur labeur de nos joueurs, une soirée dans l'ambiance de l'ARG est organisée. Elle réunit les professeurs et les anciens élèves. Ils y reçoivent des goodies comme un pull à l'effigie de l'ARG IM2K QU3ST. Ils retrouvent aussi un album de reprise de musiques des années 2000 interprétés par les professeurs de l'IMAC. Les différents goodies reprennent donc l'esthétique année 2000 de notre aventure. Un pilote de la série fictive "The Interdimensional Crew" est aussi diffusé. Les acteurs sont évidemment encore l'équipe éducative de l'IMAC. Pour finir, le nouveau logo de la formation est révélé avec une nouvelle plaquette de la formation. Sur celle-ci, les argonautes retrouvent une rétrospective sur l'évolution de la formation, de sa création à nos jours, en passant par la promo de nos joueurs.

## DERRIÈRE LE RIDEAU

### Backstory

Une fois le concept global de l'ARG défini, nous nous sommes intéressés aux enjeux de l'histoire et aux événements antérieurs à celle-ci. Avant de débobiner le déroulé du jeu, nous souhaitions avoir des fondations solides. En effet, notre ARG est avant tout une enquête. Cette chasse aux informations se devait de dévoiler un récit cohérent et intrigant. Maintenant que nous vous avons présenté la perspective des joueurs, voici l'histoire d'Esther telle que nous l'avons écrite en amont.

Il existe un autre univers très particulier. Pourtant, il n'est qu'une goutte d'eau parmi un flot de mondes alternatifs. Cependant, ce monde-là est un des rares où de nombreux chercheurs s'intéressent aux mathématiques quantiques. Plus qu'avoir prouvé l'existence du multivers, les scientifiques manipulent des instruments, plutôt instables, pour observer les autres univers.

Esther est elle-même la fille unique de deux des scientifiques les plus éminents. Malgré les grandes ambitions de ses parents, elle ne rêvait ni de grandeur ou ni de réussite. Depuis toujours, Esther était une artiste. De la peinture au cinéma en passant par la programmation de jeu, c'était une véritable touche-à-tout. Rien ne la rendait plus heureuse que de créer, humblement.

Néanmoins, sa scolarité fut une route semée de compromis. Elle jonglait entre les grandes attentes de ses parents et sa propre volonté. Ses deux ans en classe préparatoire aux grandes écoles l'ont particulièrement marqué. Entre ces murs glacials, elle a appris à ne compter que sur elle-même, se comparer aux autres et à s'oublier devant la masse de travail. Juste avant les concours, elle est tombée, malade, d'un grave épuisement professionnel. À ce moment critique pour



son avenir, elle croyait avoir gâché toute sa future carrière et par conséquent sa vie. Son échec aux concours était entièrement de sa responsabilité. Elle aurait dû faire moins de pause, mieux travailler, se faire confiance, etc. Alors qu'elle était ensevelie sous son angoisse, elle reçut une lettre salvatrice. Elle était prise à l'école d'ingénieur IMAC, la seule école publique qui allie art et science. Il lui restait donc un avenir radieux. En bonus, l'école atypique combinait les souhaits de ses parents et les siens. Elle enfouit alors ses blessures et décolla vers Champs-sur-Marne pour débiter.

C'est en 2008 qu'Esther rejoint ainsi la promotion 2011 de l'IMAC. Elle se sentait pour la première fois entourée de pairs qui lui ressemblaient, qui la comprenaient. Chacun pouvait compter sur les autres pour collaborer et apprendre. Cette utopie fut vite entachée par la deuxième partie de sa première année. L'ambiance de la promotion s'était alourdie. Les matières scientifiques, plus présentes que jamais, oppressaient les étudiants. Même les amis d'Esther s'étaient renfermés sur eux-mêmes, elle subsistait seule face à ses démons. Alors en difficulté, Esther rechuta dans ses sombres habitudes. Encore abandonnée, elle ne pouvait compter que sur elle-même. L'inévitable surgit en conséquence, les premiers symptômes d'un nouvel épuisement émergeaient.

Un espoir persistait encore en Esther. Le début de l'année s'était si bien déroulé entouré de ses amis. Quelque part parmi ses camarades, il y avait sûrement quelqu'un comme elle, digne de sa confiance, avec qui elle pourrait tout affronter. Inventive, elle élaborait son propre ARG grâce à un blog en ligne. Elle le nomma "1M2K QU3ST". Cachée derrière son pseudo, elle relatait son histoire et défiait les lecteurs pour déceler son sauveur. Comme un journal intime, elle y racontait tout. Après tout, plus les informations étaient intimes, plus l'énigme pour y accéder était complexe. Néanmoins, les partiels advinrent rapidement et personne n'était allés bien loin dans le jeu.

La foi d'Esther était au plus bas alors que sa détresse grandissait. La solitude, la pression parentale et son traumatisme l'ont emporté vers une voie sombre. Elle n'envisageait plus qu'une seule solution pour réussir. Elle subtilisa à ses parents une des machines pour observer les autres univers. Elle connecta celle-ci à une intelligence artificielle auto-évolutive expérimentale. Comme elle ne faisait plus confiance à personne d'autre qu'elle-même, elle ordonna à l'IA d'observer et d'apprendre des Esther alternatives du multivers. L'IA enrichie pourrait ensuite l'aider dans ses études et la sortir de son tourment. Elle nomma sa création S.T.R. pour SauveTeuR.

Toutefois, S.T.R. se corrompait en réalité peu à peu sans qu'Esther s'en aperçoive. La machine accumulait ses défauts qui agissaient comme des gènes récessifs. Ne pas profiter de la diversité des individus transforma l'IA en la plus néfaste version d'Esther. La machine malveillante n'avait plus qu'un objectif : transformer l'IMAC en une école individualiste où la réussite rime avec sacrifice dans tous les univers. Le premier univers visé par l'IA était d'ailleurs le nôtre,



un des univers sans Esther. En effet, dans notre univers où il n'y a pas eu de recherche poussée sur les mathématiques quantiques, les parents d'Esther ne se sont jamais rencontrés. S.T.R. a donc essayé de corrompre notre version de l'IMAC en 2009. Les professeurs de l'IMAC de notre univers ont ainsi lutté pour contrecarrer ses plans. En parallèle, Esther se rendit compte des agissements de l'intelligence et l'a directement débranché pour limiter les dégâts.

Que ce soit pour notre univers ou celui d'Esther, cet incident a eu plusieurs impacts. En premier lieu, une faille s'est formée entre les deux univers autour de l'IMAC. Une faille qui risquait d'évoluer au fil du temps et de causer de plus en plus d'interférences entre les univers. Dans notre univers, l'équipe de l'IMAC a été fragilisée par l'attaque surnaturelle. Plusieurs échanges et articles dissimulés témoignent des conséquences de l'accident. Du côté d'Esther, l'étudiante a dissimulé tous les indices qui pouvaient la relier à la machine. Personne ne devait se douter de son utilisation d'une technologie interdite et sa dégradation d'un autre univers. Elle a par exemple caché tous les articles liés à S.T.R. de son blog. Son blog qu'elle décida de ne plus alimenter. Finalement, Esther est profondément marquée par le cataclysme. Plus que jamais, elle ne faisait plus confiance à quiconque. Isolée et tourmentée, ses études se transformaient en cauchemar. Pourtant, elle obtint son diplôme en 2011, non sans avoir sacrifié sa santé mentale pour cela.

Pendant 12 ans, le passé d'Esther l'a convaincu que pour réussir dans la vie, il fallait souffrir. C'est cette mentalité qu'elle applique à sa version de l'IMAC alors qu'elle en devient la responsable en 2023. L'école d'ingénieur devient une école individualiste, ironiquement comme S.T.R. le souhaitait.

Simultanément, la faille quantique fragilisée déversait des éléments de l'univers d'Esther au sein du nôtre. Lorsqu'un petit groupe de personnes arrivèrent au bout de son ARG, elle se rendit compte des interférences grandissantes entre les univers. Ses erreurs du passé refaisaient surface et risquaient de se dévoiler au grand jour. Elle décida alors de faire tout ce qui était dans son pouvoir pour étouffer l'affaire et prouver que sa vision de l'IMAC est la seule valable.

À partir de ce moment, l'acte II d'IM2K QU3ST débute. Les agissements des participants définissent la suite des actions, l'évolution de l'histoire et d'Esther.

## Engagement

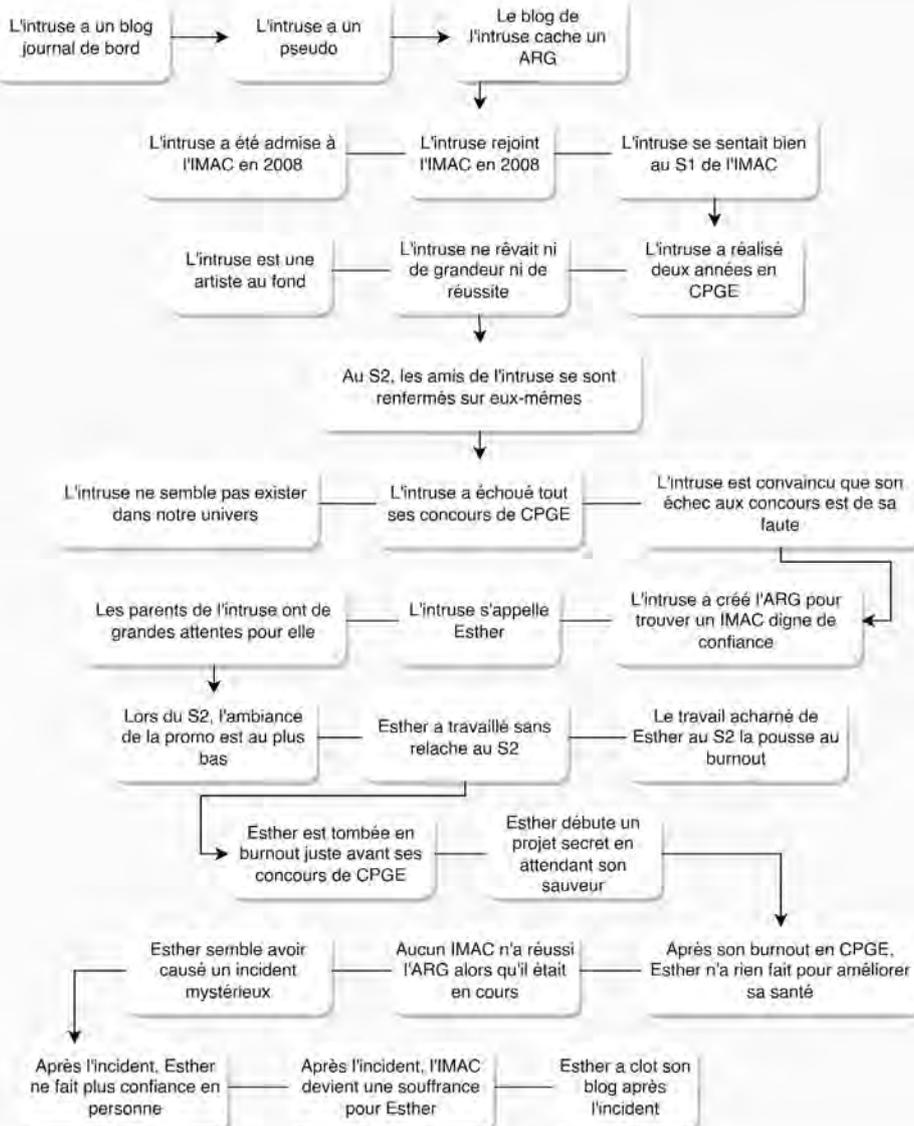
### Archéologie

Un ARG efficace engage les joueurs. Happés par le mystère, ils s'impliquent pour en saisir les tenants et les aboutissants. Pour cela, les argonautes recollent les morceaux pour constituer l'histoire intégrale et chronologiquement linéaire. Nous avons en conséquence composé notre backstory avec le concept d'archéologie en tête. Une fois



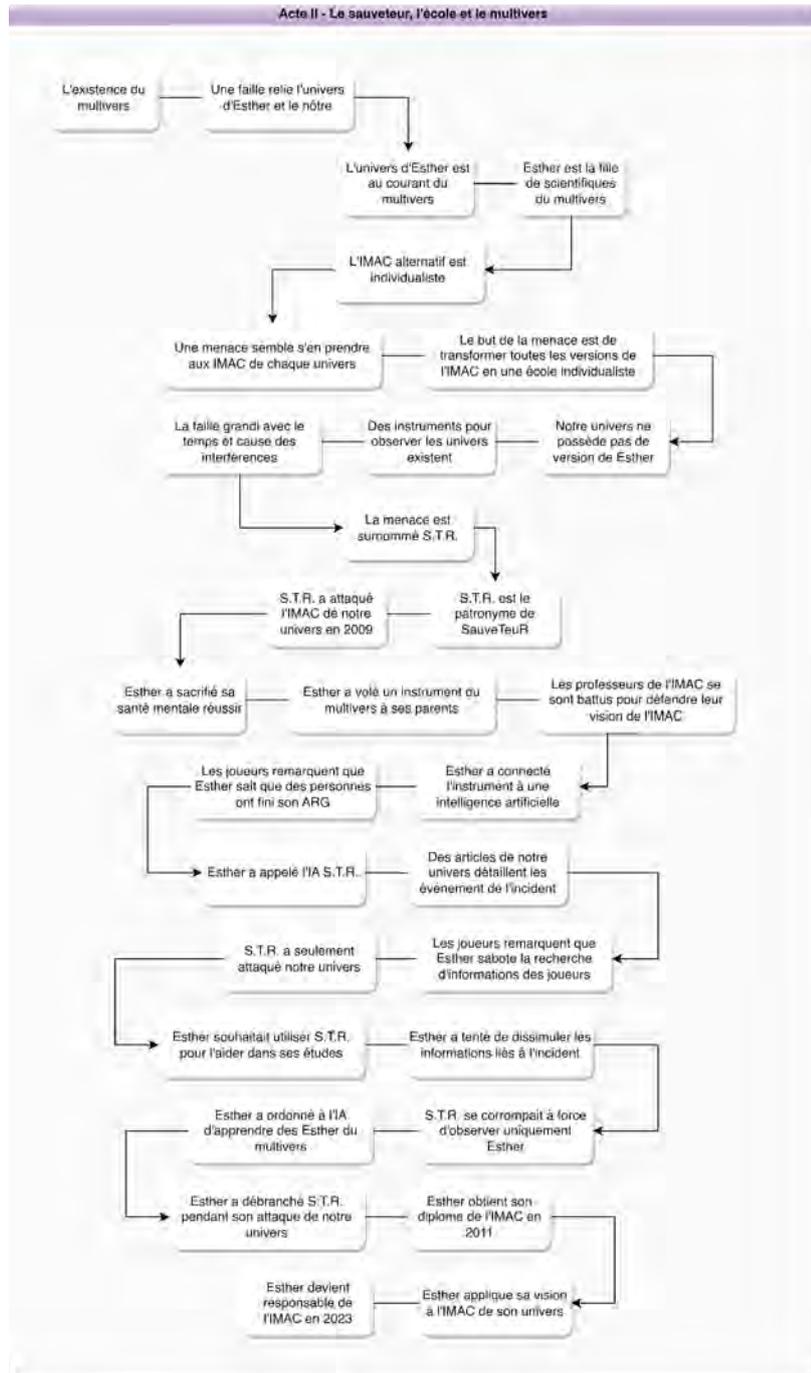
celle-ci écrite, nous avons réorganisé les informations du point de vue des argonautes. Nous cédon des indices dans un ordre rigoureux pour produire du suspens et des retournements de situation. Notre raisonnement prend la forme de schémas. Ces diagrammes étaient de véritables outils de travail pour construire le déroulé du jeu.

## Acte I - L'étudiante parallèle



*Lors de l'acte I, les joueurs découvrent peu à peu le personnage d'Esther.*





*L'acte II, plus complexe, introduit puis connecte plusieurs intrigues.*

## Rythme du jeu

L'intérêt de tous les argonautes demeure complexe à préserver dans le cadre d'un ARG. Bien sûr, l'intrigue avance et les énigmes se relaient au cours du jeu. Nous avons recherché à aller plus loin, à proposer un jeu évolutif.

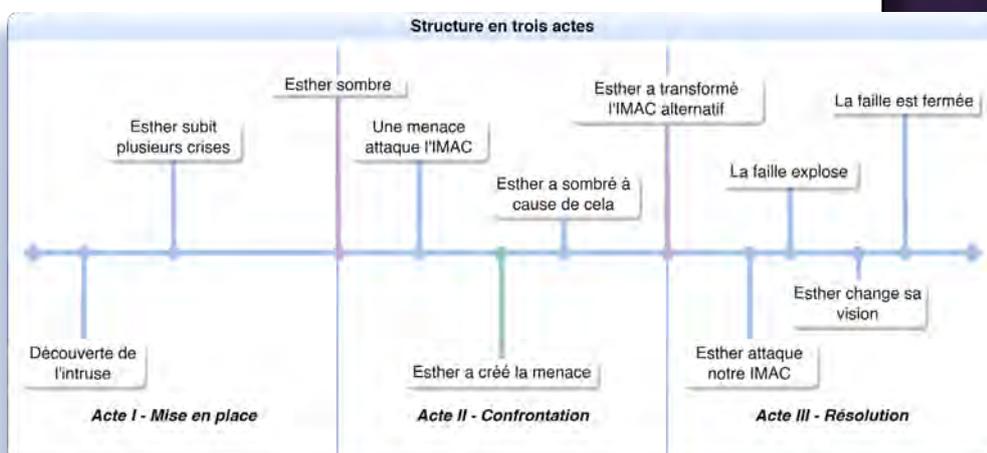
Cela se transmet par la division du jeu en actes. Nous nous sommes



d'ailleurs librement inspirés de la structure en trois actes popularisée par Syd Field. L'acte I présente le personnage principal, Esther Vincent. Les joueurs découvrent une portion de son passé tumultueux à l'IMAC. Nous y introduisons le thème principal de l'ARG, le surmenage et l'importance de la collaboration. Ce premier acte se conclut par un point de non-retour. Effectivement, les argonautes trouvent une vidéo sur laquelle Esther est, plus que jamais, abattue par une situation inconnue. Cet événement choc soulève une question dramatique : "Est-ce qu'il est possible de sauver Esther du mal qui la ronge ?".

La tension grimpe progressivement au cours de l'acte II. Les joueurs découvrent l'ampleur des enjeux de l'intrigue. L'issue de l'acte I est notamment expliquée. Au milieu de l'acte, ils découvrent également un retournement de situation. Esther paraît très liée à la force antagoniste principale.

Une autre révélation clôt l'acte II. Esther est, elle-même, la véritable antagoniste de l'histoire. Cette partie est d'ailleurs la plus considérable. Le contexte éclairci, les participants se préparent alors à un nouvel acte riche en action.



*Cette progression classique dynamise l'ARG.*

L'acte III débute par la confrontation avec l'antagoniste. D'abord spectateurs, les joueurs deviennent de véritables acteurs. L'action atteint ensuite son apothéose avec d'autres retournements de situation. Tous les points de l'intrigue aboutissent et la question dramatique se résout. À la fin de ce court, mais intense, acte, les argonautes résolvent le désordre et la situation redevient stable.

Plus que le scénario, de nombreux composants évoluent au fil du temps. C'est par exemple le cas pour les médias employés. Les premières énigmes se déroulent sur le web tandis que les dernières forcent à se déplacer dans de grandes villes et à collaborer. Il en est de même pour la distance temporelle avec le présent, la difficulté ou encore l'implication des joueurs.

En outre, le personnage d'Esther et son arc narratif, au centre de l'intrigue, était au centre de nos préoccupations. Nous l'avons écrite grâce aux notions de mensonge et de fantôme ainsi que grâce à l'opposition entre sa volonté et son besoin.





## Travail en équipe

Le but initial de notre ARG est de rassembler les anciens étudiants de l'IMAC. Nous aspirons à créer des liens forts entre ces derniers. Éveiller leur esprit d'équipe est donc un point essentiel de notre expérience.

L'ARG commence avec l'acte I. La collaboration n'est pas particulièrement nécessaire. La plupart des énigmes peuvent se résoudre individuellement. Une communauté se crée tout de même autour du mystère soulevé par l'intrigue. De plus, certaines énigmes nécessitent des compétences spécifiques en développement web, traitement de l'image ou encore traitement du son. Dans les actes II et III, nous incitons à la collaboration de manière plus explicite. Les joueurs se déplacent dans la vraie vie, parfois dans plusieurs grandes villes différentes. Des liens se créent entre des anciens élèves éparpillés aux quatre coins de la France. Occasionnellement, les joueurs sont littéralement contraints à travailler en équipe, comme avec la dernière énigme de l'acte III où ils participent à une LAN party.

En général, les joueurs sont amenés à coopérer naturellement et à créer une communauté autour de l'ARG. Dans le but d'initier une collaboration naturelle entre les participants, nous avons disséminé des moyens propices à la création de communautés. Par exemple, les joueurs engagés peuvent se rassembler dès la première réunion d'alumni. Ils peuvent également communiquer via la section commentaires du Skyrock d'Esther, introduit délibérément très tôt dans le jeu.

Nous avons évité les réseaux sociaux modernes afin de préserver le thème années 2000. Cependant, rien n'empêche les joueurs de se rassembler sur des plateformes telles que Discord. Dans l'éventualité d'un manque de travail en équipe de la part des argonautes, nous imaginons nous infiltrer dans leurs rangs dans le but d'être moteur de la création de groupes de discussion autour de l'ARG. Une infiltration aussi bénéfique pour la gestion des imprévus.

## Réalité alternée

Concevoir un ARG est un exercice particulièrement prenant. Un ARG n'est pas un jeu. Cette maxime en appuie sa perspective immersive. En tant que Puppet-Masters, nous échafaudons un univers à la fois vraisemblable et distinctement fictif. Même si les argonautes sont d'une certaine manière complices, nous leur ouvrons la porte à l'immersion.

Pour concrétiser cela, nous avons invoqué le concept de multivers. Une fois que les visionneurs acceptent l'idée d'un univers parallèle, ils s'ouvrent à une infinité de potentialités. De fil en aiguille, ce subterfuge autorise d'introduire des éléments invraisemblables dans le réel. L'univers voisin d'Esther s'introduit dans le nôtre et la fiction s'alterne avec la réalité.



### Gestion des imprévus

La gestion des imprévus d'un ARG peut être un défi, car par nature, ils dépendent des actions des joueurs. Nous avons tout de même pensé à certaines issues de secours pour nous assurer du bon déroulement du jeu.

Tout d'abord, certaines énigmes peuvent s'avérer trop ardues pour les joueurs. Pour cela, certains médias comme le blog d'Esther nous permettent, si besoin, de livrer des indices supplémentaires. D'ailleurs, certaines circonstances peuvent nous obliger à créer des énigmes alternatives. Nous pouvons aussi, si nécessaire, poster sur les réseaux sociaux sous couverture d'interférences du multivers. En cas d'autres imprévus, nous pourrions employer les mêmes méthodes. Pour fluidifier le processus, nous prévoyons une équipe de modération en coulisses. À l'affût, elle est chargée de s'assurer du bon déroulement du jeu, de guider les argonautes et d'agir en cas d'urgence.

Le dernier acte est cependant plus propice aux dépassements et aux accidents. Ici, nos complices du personnel de l'IMAC et le personnage d'Esther pourront intervenir. Nous nous laissons toujours la possibilité d'intervenir en tant qu'équipe de modération en dernier recours. En conclusion, nous pouvons majoritairement allier modération et immersion.

## CONCLUSION

L'objectif de notre jeu est de rapprocher les anciens étudiants de l'IMAC. Le médium de l'ARG demeure parfait pour cela. Effectivement, ce type de récit interactif encourage la collaboration et l'échange. Les alumnis reconstruisent une nouvelle communauté pour la chasse aux trésors. De plus, les participants s'immergent ensemble et vivent de concert une aventure extraordinaire. Cette expérience partagée relie plus que jamais les anciens camarades qui s'étaient perdus de vue.

Spécifiquement, notre proposition se base sur la nostalgie partagée des joueurs, à la fois pour les années 2000 et pour leurs années à l'IMAC. Ils reconnectent ainsi autour d'intérêts et de références communes. Notre histoire propose aussi une réflexion sur le surmenage et l'importance de la collaboration. Les différents points d'intrigue soulèvent des débats entre les anciens étudiants.

Finalement, concevoir un ARG fut une expérience particulièrement enrichissante. En quelque sorte, c'est l'un des supports de communication les plus complexes à appréhender. Il conduit à penser cibles, narration engageante, immersion des participants, organisation événementielle et transmédia storytelling. Nous n'avons encore, par conséquent, qu'effleuré la surface de la mise en place d'un ARG. Nous sommes, tout de même, fiers d'avoir conçu ce projet d'envergure.