



UV SI28

Error 404 - Mélanie Not Found

Océane FERREIRA DE OLIVEIRA
Axelle CAVALIER
BOUCHAKOR RAHMANI RACHEL
Victor POTTIER

Automne 2025
Enseignant : S. BOUCHARDON

Table des matières

1. Note d'intention	2
a) Concept	2
b) Public cible	2
c) Objectifs	2
 2. Cahier des charges	3
a) Ressources médias – textes, images, sons, vidéos - utilisées	3
b) Structure et navigation (organisation des contenus ; concept et principes de navigation)	3
c) Formes et degrés d'interactivité	3
d) Choix graphiques et d'interface	3
e) Choix techniques	4
 3. Scénario	5
a) Le scénario	5
b) Quelle scénarisation ?	5
c) Quels outils ?	5
 4. Tous les contenus supplémentaires, Easter Eggs et clés de compréhension	6
 5. Conclusion	8

Note d'intention

Concept

'Error 404 - MélanieNotFound' est un ARG (Alternate Reality Game) plongeant le joueur dans une atmosphère brouillant la ligne du réel et du fictif. Il suit le récit troublant d'une ancienne étudiante de l'UTC qui tombe peu à peu dans la paranoïa alors qu'une entité étrange intervient de plus en plus dans son quotidien, la menant à disparaître... ? A travers le témoignage de cette étudiante et les différentes ressources mises à la disposition du joueur, il est de son devoir de comprendre ce qu'il s'est passé 20 ans plus tôt. Ou des drames comme celui-ci pourraient se répéter...

Public cible

Nous visons un public assez large, notamment amateur d'enquête et de paranormal, mais en particulier les étudiants de l'UTC et les habitants de Compiègne qui reconnaîtront l'environnement de l'histoire et en auront donc certainement une expérience plus personnelle, en plus de pouvoir accéder à un contenu disponible uniquement en physique s'ils réussissent à le trouver... Aucune image graphique ne sera montrée ni décrite, mais le joueur sera plongé au maximum dans l'ambiance angoissante et paranormal de l'ARG au travers d'images, de vidéos et de sons.

Objectifs

Ce projet a plutôt un but divertissant et non pédagogique. Nous souhaitons offrir une expérience immersive, surtout pour un étudiant de l'UTC. L'objectif principal est d'évoquer des émotions chez le joueur, telles que l'urgence, la peur et la sensation d'être impliqué dans une histoire, ainsi que la curiosité et l'envie d'aller au bout de l'histoire. Ce projet pourrait aussi permettre de faire découvrir le concept d'ARG.

Cahier des charges

Ressources médias – textes, images, sons, vidéos - utilisées

Pour notre projet, nous avons choisi d'imiter un blog des années 2000, c'est pourquoi le contenu principal est de forme textuelle. L'idée est de donner au joueur l'impression de naviguer dans un véritable espace internet de 2008, avec une manière d'écrire inspirée de cette époque, comme avec des émoticônes clavier (“;”), “”, “\”, “-”.

Les contenus audios, vidéo et photo que nous ajouterons sur le blog ont une valeur de complémentarité, et permettent de donner un aspect plus dynamique. Ils donneront une forme de crédibilité au récit, et pour l'histoire pourront introduire des indices ou “easter eggs”, contenus non essentiels à l'histoire mais intéressants comme complément.

Structure et navigation (organisation des contenus ; concept et principes de navigation)

La navigation se fait à travers un faux blog YourSpace (en référence à MySpace) avec une mise en page composée d'un bandeau menu en haut, d'un autre bandeau de navigation dans les posts à gauche et à droite de contenus supplémentaires. Le joueur peut naviguer dans les posts dans l'ordre qu'il le souhaite, mais pour bien comprendre l'histoire il sera vite amené à les parcourir dans l'ordre par navigation hypertexte, en cliquant sur la date correspondante. Un menu indice permet de trouver des aides pour accéder aux contenus supplémentaires de chaque page, qui peuvent être bloqués par un mot de passe ou peu évidents. Par exemple, Mélanie poste une photo de son emploi du temps sur laquelle son nom complet est écrit, et si le joueur pense à chercher sur Internet, il tombera sur un compte Facebook la concernant.

La navigation se fait également directement sur la page internet du joueur, lorsqu'il est incité à rechercher une information directement sur son navigateur (par exemple le nom d'utilisateur Facebook de ses parents), ou à travers des liens hypermédias qui l'amènent vers d'autres sites et contenus (vidéo Youtube, compte Twitter, adresse e-mail)

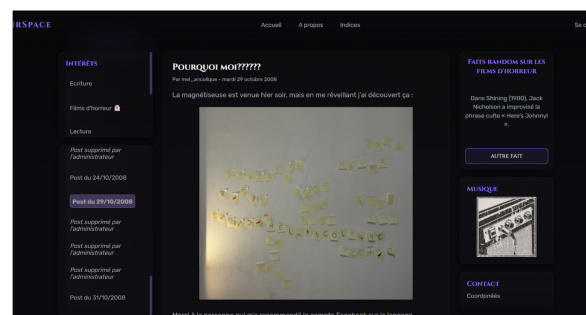


FIGURE 1 – Capture d'écran de la mise en page de notre site

Formes et degrés d'interactivité

L'interactivité se fait principalement par la navigation. Le joueur n'a pas de choix à faire si ce n'est celui de l'ordre de lecture des posts ou celui de faire l'effort de chercher des informations complémentaires sur Internet. Il est néanmoins invité à écouter des enregistrements audio, regarder

des vidéos ou encore faire des recherches sur le net. Il y a également certains mots de passe à entrer (introduction de données) qui permettent de débloquent des contenus, ce qui ajoute de l'interaction.

Choix graphiques et d'interface

Nous nous sommes basés sur des blogs trouvés sur internet pour nous donner des idées de mise en page et de fonctionnalités à implémenter, afin de donner un effet réaliste et immersif. La seule différence est que notre site possède une interface très simplifiée et certains liens ont un intérêt décoratif plus que narratif (se connecter).

Quelques exemples de nos inspirations trouvées sur le site open source neocities.org : Linwood Nanacore slushienova

Nous avons choisi des couleurs sombres : un fond noir avec des écritures gris clair et violettes pour appuyer le côté lugubre de l'histoire. Les commentaires supprimés sont de forme différente et de couleur rouge foncé. Lorsqu'on passe la souris dessus, une animation ressemblant à un bug d'interface nous fait comprendre que quelque chose n'est pas normal, et met l'utilisateur mal à l'aise.

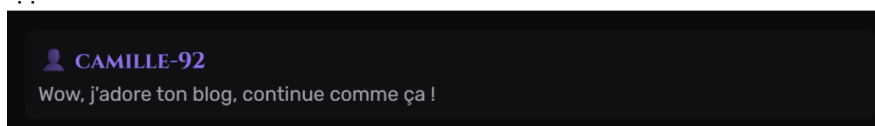


FIGURE 2 – Apparence des commentaires

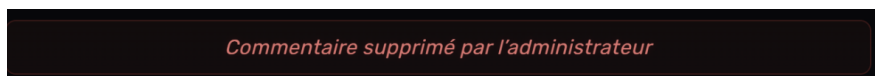


FIGURE 3 – Apparence des commentaires supprimés



FIGURE 4 – Apparence des commentaires supprimés lorsque la souris est passée dessus (avec une animation)

Choix techniques

Nous avons choisi de créer un site internet que nous avons codé nous-même, en nous appuyant sur l'aide de ChatGPT pour concevoir la base de l'interface et sa mise en page, pour réduire la quantité de travail que cela représenterait. Créer notre propre site nous permet d'implémenter des interactions avec l'utilisateur (mots de passe, téléchargement de fichier sur l'ordinateur du joueur) tout en se rapprochant de l'aspect et de l'interface d'un blog des années 2000. Pour héberger notre site, nous utilisons GitHub qui permet d'obtenir un nom de domaine gratuit et de collaborer sur l'écriture du code.

Pour la création de comptes supplémentaires sur Facebook, Youtube et mail, nous avons créé une adresse Gmail (suffisant pour la quantité de comptes à créer) que nous avons utilisée pour créer de nouveaux comptes et posts. Certains comptes Facebook ont été liés à nos comptes principaux étudiants

car créer un nouveau compte à partir d'une adresse mail que nous venions de créer n'était pas possible en raison de suspicions de fraude par le réseau social.

Nous avons trouvé l'intégralité de nos musiques et effets sonores sur Pixabay, un site internet qui répertorie des sons, images et bien plus, tous libres de droit. Le reste : photos, vidéos et audios ont été réalisés par nos soins dans les locaux de l'UTC, dans la rue à Compiègne et chez l'un des membres de notre groupe.

Pour les contenus vidéos et audio, nous avons utilisé l'application CapCut et Audacity afin de faire les montages nécessaires.

1 Scénario

1.1 Le scénario

En 2008, Mélanie est une jeune étudiante fraîchement arrivée en TC01 à l'UTC. Comme beaucoup d'adolescentes et jeunes femmes de son âge, elle tient un blog. Elle y raconte ses journées, ses envies, ses passions et ses problèmes. Mais au bout de quelques semaines, elle commence à sentir que quelque chose ne va pas. Des bruits étranges la suivent dans les couloirs vides de l'UTC ; des écritures bizarres apparaissent sur son chemin ; des commentaires et des posts sont supprimés de son blog. Mélanie sent que quelque chose ne tourne pas rond. Elle décide d'en parler sur son blog, à ses confidents les plus proches, mais les réponses sont soit supprimées contre son gré, soit cassantes. Les choses s'accélèrent alors que cette entité, qui semble paranormale, ne souhaite pas laisser la jeune blogueuse tranquille. Elle qui clame n'avoir rien à se reprocher ; mais est-ce vraiment le cas ? Tout prend fin le 31 octobre 2008, jour du dernier post mais aussi de la disparition de Mélanie. Personne ne sait ce qu'il lui est arrivé. A-t-elle disparu ? Ses erreurs du passé l'ont-elles rattrapées ?

Le joueur est amené à naviguer au sein du blog de Mélanie, mais aussi dans des contenus externes, afin de découvrir la vérité sur sa disparition. Nous ne pouvons malheureusement pas mettre l'entièreté du récit dans ce rapport, puisque le blog compte une vingtaine de posts de plusieurs paragraphes chacun avec des commentaires sous chaque post.

1.2 Quelle scénarisation ?

La scénarisation passe au travers du blog qui a été recréé de toutes pièces grâce au HTML, CSS et Javascript. Il n'y a aucun narrateur, quoiqu'il serait possible de considérer Mélanie comme une narratrice (non fiable) puisqu'elle est celle racontant sa propre histoire. Comme mentionné auparavant, nous retrouvons aussi des contenus additionnels, qu'ils soient internes au blog (photos, vidéos, enregistrements audio) ou externes (compte Facebook, adresse mail).

1.3 Quels outils ?

Nous nous sommes basés sur la réplique d'un blog des années 2000, auquel nous avons ajouté des contenus tant internes qu'externes. Cela donne certes une interactivité assez "limitée" (le joueur n'a aucun impact sur l'histoire en tant que telle) mais cela peut aussi être perçu comme de la liberté : le joueur décide quel post il/elle souhaite consulter, quel commentaire lire, ainsi que les efforts fournis dans la recherche externe au blog.

4. Tous les contenus supplémentaires, Easter Eggs et clés de compréhension

!!!à ne lire qu'après avoir joué!!!! SPOIL!!!!

(Dans l'ordre d'apparition :)

Vidéo trailer : La troisième vidéo Youtube dans l'introduction possède la description suivante : "Ne fouille pas. Je ne veux pas que mon histoire se répande".

Sur la page d'accueil du blog : L'onglet "anecdotes random sur les films d'horreur" comprend plusieurs messages cachés si on tente suffisamment longtemps. Par exemple : "arrête tout de suite". Dans l'onglet "contact" apparaissent des coordonnées. Elles mènent à un contenu caché.

Premier post : Mélanie mentionne l'histoire d'une blogueuse : **stef_rayante** et un commentaire semble mentionner qu'elle n'y est pas totalement innocente. Une internaute annonce en commentaire qu'elle a créé un épisode de podcast sur l'histoire de **stef_rayante**, et en cliquant sur son profil on découvre un épisode de 3 minutes relatant les tristes événements qui seraient arrivés à la blogueuse. Une autre internaute explique qu'il.elle a reposté la vidéo Youtube sur son profil, l'originale n'étant plus accessible, et propose un lien pour la découvrir. Sur la vidéo, on voit les vacances de Mélanie et on l'observe également utiliser son nouvel ordinateur : aller sur YouTube, et aussi naviguer sur le blog de **stef_rayante** au début de son harcèlement. À la toute fin du post de **stef_rayante**, un message crypté s'affiche dans ce qui ressemble à des runes.

Post du 18/09 : Le nom complet de Mélanie, qui était déjà présent sur l'article de journal en page d'accueil, est réécrit sur le coin de son emploi du temps. Si on le cherche sur Facebook, on tombe sur un compte qui permet de mieux connaître Mélanie et ses parents. Mélanie répond à un commentaire en parlant de son chat Gribouille.

Post du 26/09/2008 : Le commentaire de **BLESSED&LOVED** semble provenir des parents de Mélanie qui ont, grâce au compte Facebook, découvert le blog de leur fille.

Post du 09/10/2008 : L'audio est protégé par le mot de passe "Gribouille", choisi par l'administratrice Mélanie car c'est son chat chéri.

Post du 10/10/2008 : Il y a un commentaire écrit en langage binaire... En le traduisant sur un site en ligne, on obtient : "Arrete de fouiller".

Post du 11/10/2008 : Le post est bloqué par un mot de passe. Il s'agit de "Arrete de fouiller", le message binaire traduit. Une fois ouverte, la vidéo est assez longue et on peut y voir Mélanie qui travaille et qui a l'air assez stressée. La vidéo se concentre pendant un long moment sur une écriture codée qui ressemble à celle présente à la fin du post de **stef_rayante** dans la vidéo YouTube.

Post du 15/10/2008 : Sur le bout de papier, une adresse mail est présente et Mélanie ne semble pas pouvoir la contacter. En revanche, nous pouvons le faire et elle nous répond par un mail automatique où la narratrice, une certaine **elo_quente**, semble avoir vécu le même harcèlement que Mélanie. Elle parle d'une entité paranormale dont elle se serait attiré les foudres sans savoir comment ni pourquoi. Elle demande aux personnes concernées de supprimer leurs réseaux, de se faire discrètes et de ne surtout pas agir paniquées, car plus l'entité a d'emprise psychologique sur sa victime, plus elle se renforce, et inversement. La quasi-totalité des commentaires du post sont supprimés, comme si ceux ayant voulu prévenir Mélanie du danger ou lui donner des conseils avaient été censurés.

Post du 16/10/2008 : Les commentaires semblent vouloir être plus subtils pour divulguer les informations du mail afin de contourner la censure. Certains réussissent, d'autres non. Et ceux qui n'ont pas envoyé de mail ne comprennent pas ce qui se passe.

Post du 20/10/2008 : Mélanie semble rencontrer de plus en plus souvent le langage codé qu'on voit depuis le début. Certains commentaires commencent à douter de son histoire, et à trouver cela ennuyeux.

Post du 24/10/2008 : Encore le même langage codé. Un commentaire parle du langage d'Enoch puis se supprime automatiquement. . . Le site internet dCode permet de le traduire, et nous obtenons :

- “detristesseacolere” pour le message de la vidéo YouTube,
- “meurs” pour ce qui est écrit sur le tableau dans la vidéo bloquée par un mot de passe,
- “quitte YourSpace” pour ce qu'il y a écrit sur le miroir.

Pour ceux ayant traduit l'affiche et le ticket de caisse, ils auraient découvert : une affiche de videgrenier normale, un ticket de caisse avec oeufs, farine. . . mais les deux derniers éléments sont “STOP STOP” sans prix.

Post du 24/10/2008 : Un commentaire supprimé est cliquable et télécharge un fichier texte menaçant : “Je n'arrêterai jamais. Ils méritent tous de mourir. Ils m'ont fait du mal. C'est mon tour.”

Post du 29/10/2008 : Mélanie découvre une série de messages menaçants collés à son mur. Parmi eux, écrit en langage d'Enoch en rouge : le pseudonyme `stef_rayante`. . .

Post supprimé : Le post supprimé est en fait cliquable et montre une salle de TD vide, sombre, étrange.

Post du 31/10/2008 : Date de la disparition de Mélanie. Tous les commentaires ont été supprimés, le contenu est bloqué par un mot de passe : la traduction du tout premier message en langage d'Enoch : “detristesseacolere”. La vidéo montre la disparition de Mélanie.

Conclusion

Error 404 - Mélanie Not Found est un ARG paranormal plongeant le joueur dans la disparition d'une jeune UTCéenne dans les années 2000. Au travers d'énigmes, de lecture de posts, de recherches et de navigation à la fois interne et externe, il a pour mission de comprendre ce qui est arrivé à Mélanie.

Le joueur est complètement libre quant à l'investissement qu'il souhaite mettre dans cette enquête : il peut se satisfaire de lire les posts, ou bien choisir de déterrer chaque détail caché. Grâce au HTML, au CSS, au Javascript et à l'application CapCut, nous avons reconstruit de toutes pièces un blog interactif et immersif, comprenant de nombreux contenus additionnels. Le joueur possède ainsi toutes les clés pour découvrir les secrets du passé et se forger sa propre théorie sur le sort de Mélanie. Mais en ressortira-t-il indemne ?

Conclusions personnelles

Axelle

J'ai trouvé très intéressant de pouvoir, à l'UTC, travailler sur un projet mêlant technique et créativité. L'écriture du script m'a permis de m'exprimer sur des sujets qui me tiennent à cœur, comme le harcèlement en ligne. De plus, créer une histoire cohérente en utilisant plusieurs supports représentait un challenge agréable à relever, dont j'ai beaucoup retiré.

Océane

Ce projet m'a permis de concrétiser une idée qui me trottait en tête depuis quelque temps (étant fan d'ARG). Je suis très satisfaite de la manière dont nous l'avons réalisé, et de la manière dont ce projet nous a poussées à nous dépasser. J'en ai énormément appris, tant sur le plan technique que créatif, et je recommande définitivement de suivre cette UV.

Rachel

C'est un projet qui m'a permis de sortir du cadre habituel des TSH, souvent centrées sur des médians finaux, et de davantage mettre en œuvre mon côté créatif. Les sujets traités sont tout aussi intéressants que d'actualité. Ce travail m'a réellement ouvert de nouvelles perspectives et m'a permis de gagner en autonomie, en curiosité et en sens critique.

Victor

J'ai vraiment aimé travailler sur ce projet, que je trouve assez unique pour une UV de TSH. Il intègre de nombreuses notions liées à l'informatique, ce qui change des autres UV que j'ai pu suivre et qui abordent l'informatique de manière plus classique.