

Synopsis du projet sans nom

Histoire

Alex est un journaliste freelance, en train de travailler sur la fraude à la carte bancaire et les forums de *carders*. Il s'est infiltré dans le forum, s'est même un peu mouillé pour obtenir la confiance des hackers, sans révéler son identité. Il a fait ça tout seul, un peu par goût du danger, et pour devenir un journaliste célèbre à la Brian Krebs, mais s'en mord un peu les doigts : suite à l'arrestation par le FBI d'un des administrateurs du forum, le dénommé nCuX, l'ambiance s'est dégradée, et tout le monde soupçonne le forum d'avoir été infiltré.

Josh est une petite main, un jeune homme fougueux qui dégaine parfois un peu trop vite, mais qui ne se départ jamais de son sourire, qui est toujours prêt à parler sport ou à manger une pizza. Il est venu sur le forum attiré par l'argent facile, et s'est rapidement montré plutôt enclin à faire des basses besognes ; son attitude positive en a fait rapidement une mascotte du forum, et Maria l'a pris sous son aile.

Maria est l'autre administratrice du forum de *carders* ; hackeuse confirmée, réservée et très intelligente, elle a un portefeuille Bitcoin bien rempli, et des contacts un peu partout, du fait de son activité. Depuis l'arrestation de nCuX, elle n'a qu'une chose en tête : trouver la taupe du forum, coûte que coûte, et l'éliminer avant que le forum ne s'écroule. Les autres *carders* la respectent, voire même ont peur d'elle, mais elle sait que la taupe représente une menace à son *leadership* ; si elle ne la trouve pas, les autres vont commencer à transpirer, et peut-être la dénoncer.

En réalité, il n'y a pas de taupe sur le forum (ou alors on ne la verra jamais et elle ne parviendra pas à la fin de son enquête) : l'histoire est juste causée par la peur et la paranoïa sur le forum, et montre que la confiance entre escrocs est relativement faible et peut s'effondrer d'elle-même par hasard. Cependant, quelqu'un sur le forum, un dénommé stanozlolz, a déjà échangé avec Alex, et a recoupé des informations qui montrent qu'Alex n'est pas un vrai *carder*, et est ici pour les espionner. Il ne pousse pas son enquête beaucoup plus loin, mais livre le nom d'Alex à Maria en échange de numéros de carte de crédit (ou de Bitcoins). Maria a d'autres pistes et est en train de passer le forum au peigne fin, en plus de ses autres activités ; elle met Josh sur l'affaire en lui demandant de trouver plus d'informations. Josh, qui lui avait un peu survendu ses capacités de hacking, se tourne vers le joueur pour obtenir de l'aide dans son enquête : c'est le début du jeu.

[Note : Track2 et stanozlolz sont des vrais noms de *carders* connus et qui ont été trouvés et emprisonnés en 2014-2015. Est-ce qu'on utilise d'autres noms ? Ça fait un clin d'oeil à des vrais hackers et à des histoires très intéressantes, et c'est chouette si les gens ont envie de creuser ; mais comme ce sont des hackers qui ont été arrêtés il y a longtemps, est-ce que ça casse l'immersion ?]

Déroulé du jeu

Le joueur est contacté par Josh, qui a besoin d'un détective privé, mais s'est trompé de numéro. Il demande de l'aide pour retrouver Alex, quelqu'un de dangereux qui s'est installé en ville ; craignant pour sa vie, et n'étant pas très fort avec les ordinateurs, il demande au joueur de l'aider à trouver l'adresse pour la donner à la police. On peut trouver cette adresse à l'aide de Facebook, ou d'un autre moyen [à voir si on peut faire un faux site ou si c'est compliqué]. [\[Le joueur reçoit une image : photo de l'extérieur de la maison d'Alex\]](#)

Une fois l'adresse d'Alex obtenue, Josh nous remercie, et dit quelque chose d'étrange [par exemple, « le traître va payer » ou « j'envoie ça à Maria tout de suite »]. Si le joueur ne relève pas, c'est la fin du jeu, merci de m'avoir aidé. Si on relève, Josh nous en dit un peu plus ; le joueur peut alors faire pression pour rencontrer Maria et être également dans la combine, ou alors vouloir prévenir Alex.

Branche 1 : du côté d'Alex

Le joueur s'aperçoit qu'il a fait une bêtise, et essaie de contacter Alex [plusieurs façons de récupérer le pseudo d'Alex sur l'application]. Alex remercie le joueur, dit qu'il va prévenir la police mais qu'il ne s'attend pas à des miracles ; il demande de l'aide pour résister, en essayant de les hacker.

On commence par Josh, qui est une proie plus facile que Maria ; on va tenter de hacker son compte Facebook. On peut le retrouver sur Tinder et engager la conversation pour qu'il révèle des détails personnels (réponses à sa question secrète, ou mot de passe), ou essayer de hacker le site (et on récupère un MD5, que l'on craque). [\[Le joueur reçoit une image : Josh sur Tinder\]](#) Une fois sur Facebook, Alex écrit un message « J'ai perdu tous mes contacts, renvoyez-moi votre numéro ! », et finit par obtenir le numéro de téléphone (voire l'adresse mail) de Maria.

Mais Josh se rend compte qu'il a été hacké ; il retrouve Alex, qui fuit, et ça donne une course-poursuite en voiture. On aide Alex en hackant le Bluetooth de la voiture de Josh et en mettant des bâtons dans les roues (essuie-glace, musique, etc.) de Josh. [\[Le joueur reçoit une image : la voiture de Josh hors de contrôle.\]](#)

(Vers ce moment-là, on peut aussi choisir de changer de bord et aller voir Maria.)

L'attaque pour Maria est une attaque « SIM Swap » : on appelle son opérateur téléphonique pour demander une nouvelle carte SIM (ce qui requiert des informations personnelles sur Maria, qu'il faut trouver) ; une fois la carte SIM reçue, on peut demander à réinitialiser un mot de passe en prouvant son identité en tapant le code reçu par SMS. Une fois que l'on a accès au Gmail de Maria [\[Le joueur reçoit une image : le Gmail de Maria \(voire une photo de son compte Google?\)\]](#), on peut accéder à l'historique de ses localisations.

On se rend compte qu'elle est à 50m de chez Alex ! Dernière séquence tendue : il faut qu'il se cache, pendant qu'on envoie des messages à Maria ou Josh pour les distraire jusqu'à l'arrivée de la police. [\[Le joueur reçoit une image : la police emmène Maria et Josh\]](#)

Branche 2 : du côté de Maria

On « rencontre » enfin Maria, qui nous donne un projet relativement subalterne avec Josh, car elle ne nous fait pas encore confiance. Cette tâche est d'envoyer un email ciblé (*spear phishing*) à Alex qui nous permettrait d'obtenir des informations (adresse IP, localisation, voire même prendre contrôle de son device) ; cette tâche échoue forcément, mais pour des raisons différentes (échec critique, échec, ou attaque de Alex au moment où on allait envoyer l'email), ce qui permet de temporiser et rajouter une énigme. [\[Image ici ? Je sais pas trop comment faire.\]](#)

La police, alertée par Alex, rend une visite de courtoisie à Maria ; on aide Maria (à cacher les preuves et dire les bonnes choses à la police), ce qui nous fait gagner sa confiance. [\[Le joueur reçoit une image : les policiers quittant, dépités, la maison de Maria.\]](#)

(On peut alors décider de changer de bord.)

Maria veut maintenant qu'on l'aide à acquérir un Stingray pour trouver la position de Alex. Il y a essentiellement trois moyens (via Shodan, ou des hacks de mots de passe pour la mafia ou la police). [Chaque façon donne une image.]

Une fois le Stingray trouvé, on arrive à trianguler la position d'Alex ; Maria et Josh s'y rendent, mais Alex se cache. Il faut trouver où il se cache, par un moyen quelconque ; par exemple, l'appelant plusieurs fois de suite (sur certains téléphones cela désactive le silencieux), ou en utilisant une attaque « Evil Twin » pour accéder à son téléphone et désactiver le silencieux. Une fois trouvé, Alex est sommairement exécuté et c'est le happy end pour les méchants. [Le joueur reçoit une image.]

« Changelog »

Par rapport au Twine précédent : plus d'histoire de frères et sœurs (introduction d'un troisième personnage, Josh) ; les deux branches ont été permutées ; le déroulé a été un peu affiné (moins de fins, plus de séquences intéressantes/énigmes).

Avantages

- Les deux branches sont un peu plus alignées avec les caractères des personnages : avant ça, on avait une branche relativement peu technique pour la hackeuse talentueuse et une branche avec des choses illégales pour quelqu'un censé être du bon côté. Désormais, on a une branche « avec de l'ingénierie sociale, on peut berner les criminels et les arrêter » et une branche « les criminels ne sont pas bêtes et peuvent mettre la main sur les outils de la police et les utiliser pour des desseins criminels ».
- En faisant en sorte que Josh soit la personne qui nous contacte, on évite l'écueil qu'on avait avant, qui était que Maria est censée être bonne hackeuse et n'a donc pas besoin de nous.
- Dans les deux branches, on commence par des hacks relativement simples, pour complexifier ; le fait de ne pas commencer par Maria permet de justifier ceci, et de ne pas perdre le joueur.

Inconvénients

- Le jeu est plus long, vu qu'on rajoute quelques étapes (mais je ne suis pas sûr que ça soit une mauvaise chose).
- Le nouveau personnage, Josh, ne doit pas être écrit comme « l'homme de main maladroit qui tombe dans les escaliers » : il s'agit de quelqu'un qui a des compétences, mais pas dans le domaine de la sécurité informatique ou de l'ingénierie sociale. Le joueur va le berner ou lui passer devant, mais pas parce que c'est un idiot.
- Le jeu a relativement peu de branches et la structure est relativement simple : à part le changement de bord au milieu, ce sont juste des alternatives qui n'ont pas énormément de poids sur la suite, et il n'y a que 2 fins satisfaisantes, une par branche. C'est donc un peu linéaire, même si ça n'est pas forcément grave (Mr Robot était complètement linéaire après tout ; et puis, ça sera plus simple à écrire).