

communiqué de presse

# LOUVRE

## *L'Ultime Malédiction*

Index, la Réunion des musées nationaux et France Télécom Multimédia annoncent la sortie de *LOUVRE, L'ULTIME MALEDICTION* sur console, PC, Mac et DVD-Rom. Ce nouveau jeu d'aventure historique plonge les joueurs dans les coulisses du château du Louvre sous Charles V, Henri IV et Louis XV.

**Un scénario à multiples rebondissements** : Morgane, agent des services secrets, entre par effraction au Louvre à la recherche de quatre objets représentant les quatre cavaliers de l'*Apocalypse* de saint Jean. Une fois réunis, ils permettraient aux descendants d'une obscure confrérie templière de provoquer la fin du monde. C'est le début d'un extraordinaire voyage dans le château du Louvre au Moyen Age, à travers la Renaissance et au siècle des Lumières, à la poursuite de ces objets maléfiques et sous la menace de ceux qui tenteront de s'en emparer avant Morgane.

**Un gameplay basé sur la réflexion et l'action** : dans un univers entièrement **modélisé en 3D**, le joueur aide Morgane à résoudre les **énigmes** qui la mèneront à trois époques différentes dans les coulisses du Louvre. Un savant mélange de **réflexion et d'action** pour recueillir les indices et surmonter les obstacles, une bonne gestion de l'**inventaire dynamique** à combinatoire d'objets pourront seuls faire progresser l'histoire.

**Une reconstitution historique et architecturale** du Palais du Louvre aussi fidèle que possible au regard des connaissances historiques actuelles, validée pour chacune des époques par les experts du musée du Louvre, une base documentaire détaillée, mais aussi la rencontre avec des personnages historiques (Charles V, Marie de Médicis...) font de *Louvre, L'Ultime Malédiction* un jeu d'aventure à la fois passionnant et historiquement plausible.

Découvrez *Louvre, L'Ultime Malédiction* en avant-première sur le site web :  
**[www.louvregame.com](http://www.louvregame.com)**

Sortie : avril 2000

PlayStation, Cédérom PC et Mac, DVD-Rom

Prix de vente conseillé : 349 F sur PC, Mac et DVD-Rom / 299 F sur PlayStation

Edition : Index, Réunion des Musées Nationaux et France Télécom Multimédia

Contact presse :

Stéphanie Bolla

VP Com

Tél : 01 41 14 34 39

sb@vpcom.net

Inès Pauly

Index

Tél : 01 49 29 51 44

i.pauly@indexplus.fr

Florence Boubée

Réunion des musées nationaux

Tél : 01 40 13 48 66

Florence.Boubee@rmn.fr

Caroline Camisuli

France Télécom Multimédia

Tél : 01 41 33 26 56

caroline.camisuli@wanadoo.com

# dossier de presse

## ***LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION***

**Sortie : avril 2000**

Découvrez *Louvre, L'Ultime Malédiction* en avant-première sur le site web : **[www.louvregame.com](http://www.louvregame.com)**

Une édition : INDEX, REUNION DES MUSEES NATIONAUX ET FRANCE  
TELECOM MULTIMEDIA

Supports : PlayStation, Cédérom PC et Mac, DVD-Rom

Prix public conseillé : 349 FF TTC sur PC, Mac et DVD-Rom / 299 FF sur PlayStation

Contact presse :

Stéphanie Bolla  
VP Com  
Tél : 01 41 14 34 39  
sb@vpcom.net

Inès Pauly  
Index  
Tél : 01 49 29 51 44  
i.pauly@indexplus.fr

Florence Boubée  
Réunion des musées nationaux  
Tél : 01 40 13 48 66  
Florence.Boubee@rmn.fr

Caroline Camisuli  
France Télécom Multimédia  
Tél : 01 41 33 26 56  
caroline.camisuli@wanadoo.com

# SOMMAIRE

Une aventure vertigineuse au fil des siècles	p 4
Un gameplay grand public mêlant réflexion et action	p 5
• Un jeu de réflexion pour résoudre les énigmes...	p 5
• ...et un jeu d'action pour avancer dans l'Histoire	p 5
• Un atout capital : l'inventaire dynamique à combinatoire d'objets	p 6
• Deux autres aides au joueur : le plan du château et les fiches	p 6
Une reconstitution historique fidèle du château du Louvre à travers les siècles	p 6
L'équipe de conception et réalisation	p 7
Le jeu en quelques données	p 8
Configurations minimum	p 8
Index	p 9
La Réunion des musées nationaux	p 10
France Télécom Multimédia	p 11
Annexe 1 : Morgane	p 12
Annexe 2 : Les salles du Louvre modélisées en 3D	p 14
Le site Internet <a href="http://www.louvregame.com">www.louvregame.com</a>	p 15

# LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION

***Un jeu d'aventure grand public basé sur un contenu historique de qualité***

## UNE AVENTURE VERTIGINEUSE AU FIL DES SIECLES

### Un vaste complot à déjouer...

Mars 1984, chantier du Louvre. Un archéologue découvre au fond d'un puits une série de tablettes d'ivoire sur lesquelles sont gravés des écrits ésotériques, ainsi qu'une étrange aiguière islamique en forme de lion qu'il dépose au musée. Au bout de quelques semaines, il meurt mystérieusement.

Quinze ans plus tard sa fille Morgane, agent des services secrets, découvre les notes de son père et les tablettes. Gravées au XIVe siècle par un vieux mage du nom d'Anselme, elles racontent comment certains chefs templiers, rendus fous par le démantèlement de leur ordre en 1314, décidèrent de se venger en déclenchant l'apocalypse.

La catastrophe sera provoquée au moyen de quatre objets symbolisant quatre forces décrites dans l'*Apocalypse* de Jean : un taureau, un aigle, un lion et une chimère. Les Templiers ont ainsi forcés le vieux mage à ensorceler une figurine de fondation assyrienne surmontée d'un taureau, un vase médiéval orné d'un aigle et une aiguière islamique en forme de lion. Mis en présence de l'effigie chimérique du démon assyrien Pazuzu, « Dieu des vents mauvais », ces objets libéreront une formidable énergie destructrice ( la « fumée de soufre » dont parle saint Jean en son *Apocalypse*) et une terrible épidémie se répandra dans les airs.

Aussi l'archéologue insistait-il dans ses notes sur le danger que constituait la présence de l'aiguière dans un musée ouvert au public : il faut la mettre en lieu sûr ! Il chargea donc sa fille Morgane de pénétrer dans le Louvre et de subtiliser l'aiguière.

### ... en remontant le temps dans le Louvre historique

Morgane pénètre dans le musée en pleine nuit et se rend dans la salle Saint-Louis où se trouve l'aiguière. Au moment où elle s'en empare, un fantôme surgit : c'est un chevalier au visage atrocement mutilé qui erre dans le Louvre depuis sept siècles. Il apprend à Morgane que les trois autres objets maléfiques sont au château du Louvre, dans le trésor royal constitué notamment des richesses des Templiers. Pour accomplir pleinement sa mission, elle doit aller les rechercher dans le Louvre du Moyen Age, au temps du roi Charles V. Il se chargera de lui ouvrir les portes du temps...

Précipitée dans une époque troublée, disposant d'un équipement de cambrioleuse du XXI<sup>ème</sup> siècle qui ne passera pas inaperçu en plein Moyen Age, Morgane réussira-t-elle à retrouver les quatre objets ? Saura-t-elle vaincre les représentants de cette obscure confrérie templière avide de chaos ?

L'aventure la mènera du **Louvre médiéval** (où elle côtoiera notamment le roi Charles V et sa garde, un vieux kabbaliste et le légat du Pape), puis au **Louvre Renaissance** quelques heures après l'assassinat d'Henri IV, dans un climat tendu entre catholiques et protestants. Morgane devra comprendre les conflits d'intérêts entre Marie de Médicis, les Jésuites, Louis XIII et un alchimiste de la Cour pour dénouer les fils de l'intrigue. Enfin, elle sera plongée juste avant la Révolution française dans le **Louvre des Lumières**, la « Grande Chaumière de la Monarchie » désertée par la famille royale et occupée par l'élite artistique et scientifique du temps mais aussi par des prostituées et des illuminés.

Morgane pourra-t-elle revenir au XXI<sup>ème</sup> siècle ?

## **UN GAMEPLAY GRAND PUBLIC POUR UN JEU D'AVENTURE MELANT REFLEXION ET ACTION**

Le joueur aide Morgane à surmonter les mortelles embûches qui l'attendent dans une aventure au cours de laquelle intrigues, complots, vengeances et voyages dans le temps sont au rendez-vous. Il mène son enquête en immersion totale dans des décors somptueux en 3D précalculée qui permettent une navigation à 360° (vision subjective 360° type Warps).

Trois grands problèmes se posent à lui : comment passer inaperçu dans un château à une époque lointaine dont on ne maîtrise ni la langue ni les coutumes ? Comment lutter contre les membres de la confrérie templière qui cherchent à mettre la main sur les quatre objets avant Morgane ? Et enfin comment rejoindre le XXI<sup>ème</sup> siècle ?

### Un jeu de réflexion pour résoudre les énigmes...

A chacune des trois époques, la mission de Morgane débute par une phase d'exploration des salles du Louvre à la recherche d'**indices**. Il peut s'agir d'**objets** à trouver, par exemple une tenue vestimentaire d'époque pour lui permettre de se promener à sa guise dans le Louvre sans être prise pour une sorcière. Il peut s'agir aussi de **dialogues** à engager avec les personnages rencontrés, complices de Morgane ou membres de la confrérie templière, pour obtenir des indications sur les pièges à éviter ou les actions à mener.

La **réflexion** du joueur est mise à rude épreuve dans la gestion de son portefeuille dynamique (cf page 6) mais également dans les dialogues, car il lui faut identifier les personnages susceptibles d'être pour lui des ennemis en ces temps où la dissimulation et l'intrigue sont courants.

### ... et un jeu d'action pour avancer dans l'Histoire

Morgane devra également **agir** avec détermination pour se déplacer dans le Louvre de salle en salle et pour éliminer les personnages qui cherchent à lui nuire.

Elle dispose d'un **équipement** moderne qui lui permet d'agir efficacement dans sa mission : arbalète en kevlar avec lunette de visée, carreaux, grappin à ressort, couteau, lampe torche, corde en nylon de 25 m, masque à gaz...

Toutefois, ces atouts ne sont pas garants de la réussite de sa mission : le joueur peut échouer à tout moment et c'est la fin de la partie (**game over**).

#### Un atout capital : l'inventaire dynamique à combinatoire d'objets

Le joueur entrepose dans un **inventaire** ses armes et les objets qu'il collecte dans le Louvre. Toutefois, il lui faut user de bonne **gestion** car l'inventaire ne peut contenir que 8 éléments. Il devra donc se débarrasser d'armes ou d'objets inutiles pour pouvoir conserver avec lui ceux qu'il juge indispensables à sa mission.

Par ailleurs, le joueur peut **combiner** certains éléments de son inventaire pour les transformer en nouveaux outils. Par exemple, lorsque Morgane devant une fenêtre aura besoin de passer dans un bâtiment de l'autre côté de la cour du Louvre médiéval, le joueur pourra combiner dans son inventaire l'arbalète avec le carreau et la corde en nylon. Il obtiendra ainsi un nouvel outil : Morgane pourra utiliser son arbalète pour crocheter le mur d'en face et se laisser glisser sur la corde pour l'atteindre.

A noter que la combinaison d'objets est aussi une façon de gagner de la place dans l'inventaire lorsqu'il est plein.

#### Deux autres aides au joueur : le plan du château et les fiches historiques

Le joueur dispose du **plan du château** du Louvre à chacune des trois époques. Cela lui permet d'une part de se repérer facilement, mais aussi d'accéder d'un simple clic aux salles dans lesquelles il souhaite se rendre (dans la mesure où il les a déjà parcourues une fois) sans avoir à refaire tout le trajet jusqu'à elles.

Enfin, il dispose d'une **base documentaire** sur l'architecture du Louvre de 1190 à 1999 pour l'aider à mieux comprendre l'environnement dans lequel il évolue.

## **UNE RECONSTITUTION HISTORIQUEMENT PLAUSIBLE DU CHATEAU DU LOUVRE A TRAVERS LES SIECLES**

Avant de devenir le plus grand musée du monde, le Louvre fut le siège de la Cour et occupa donc une place capitale dans l'histoire de France. Pour la première fois, *Louvre, l'Ultime Malédiction* permet au joueur de découvrir précisément certains aspects de la vie au Louvre : à l'abri des remparts du Louvre de Charles V, dans la Galerie de Portraits de Rois d'Henri IV, ou dans les Académies royales de Louis XV.

Le jeu permet de découvrir :

- ◇ une **reconstitution architecturale** du Louvre à quatre époques différentes, aussi fidèle que le permet l'état des connaissances historiques et architecturales d'aujourd'hui,
- ◇ une **reconstitution de la vie quotidienne** au Louvre à chacune de ces époques.

Les **personnages** rencontrés sont tous emblématiques de leur temps. Leur profil psychologique illustre de manière pertinente le contexte historique et social de l'époque. Du château fort au Palais, c'est tout un monde d'artistes, de savants, de marchands, de prostituées, de nobles désargentés et de personnages historiques (Charles V, Marie de Médicis...) que rencontre le joueur.

Les **décors** des scènes respectent avec soin l'architecture et l'ameublement de chaque époque, que ce soit dans la salle Saint-Louis ou dans le pavillon du Roi. Chaque pièce a été reconstituée à partir de sources historiques et archéologiques précises, et validée par le service culturel du musée du Louvre. Rien n'est donc laissé au hasard pour que le joueur puisse naviguer dans le jeu en ayant toute confiance dans la qualité des reconstitutions historiques qui lui sont proposées.

## L'ÉQUIPE DE CONCEPTION ET RÉALISATION

Conception et suivi éditorial  
Edouard Lussan

Co-scénariste et dialogues  
Gérard Milhe Poutingon

Musique et bruitages  
Olivier Pryszlak

Direction artistique  
Jacques Simian

Réalisation des décors et des animations 3D  
Arxel Tribe

Réalisation des animations des dialogues en *motion capture*  
Keyframe

Montage des animations  
Philippe Tihy

Programmation  
Philippe Bouet  
Arnaud Vitte

Direction de production  
David Hartley

Service culturel du Musée du Louvre  
Daniel Soulié

Comité éditorial  
Laurence Herszberg  
Emmanuel Olivier  
Bernard Tani





## LE JEU EN QUELQUES DONNEES

**15 à 20 heures de jeu** pour le grand public

Le Louvre modélisé à **4 époques différentes**

- ◇ le Louvre d'aujourd'hui
- ◇ le Louvre médiéval : Louvre de Charles V
- ◇ le Louvre Renaissance : Louvre d'Henri IV
- ◇ le Louvre des Lumières : Louvre de Louis XV

**32 salles du Louvre** modélisées en 3D ; la plupart de ces salles n'existent plus aujourd'hui.

**23 personnages** en 3D animés en *motion capture*

Un **inventaire dynamique à combinatoire d'objets**

**8 armes et accessoires** combinables dans l'inventaire

**Son stéréo**

## CONFIGURATIONS MINIMUM

### **Configuration minimum PC :**

Pentium 166 (200 recommandé)  
16 Mo de RAM (32 avec Windows 98™)  
Carte vidéo milliers de couleurs  
Carte son 16 bits  
Lecteur de cédérom 4x (8x recommandé)  
Windows 95™ ou 98™

### **Configuration minimum Mac :**

G3 ou Imac  
32 Mo de Ram  
Carte 3D compatible Open GL  
Lecteur de cédérom 8x  
Système 8.5

Editeur de titres pour le grand public, Index développe son activité dans trois domaines : **le jeu, le ludo-éducatif et l'éducation.**

Notre ambition est d'offrir aux familles du monde entier la possibilité à la fois de prendre plaisir à jouer, et d'acquérir des connaissances sur un mode ludique. Par le biais de nos jeux à contenu culturel, les parents se familiarisent avec le monde du jeu et découvrent le plaisir de jouer, jusqu'alors réservé à leurs enfants. Et avec nos titres ludo-éducatifs, ces derniers mettent leur expérience du jeu au service de l'acquisition de connaissances.

Ayant développé le CD-Rom culturel *Le Louvre, Peintures et Palais*, mais aussi les jeux d'aventure historique qui ont fait leur succès d'éditeur (Croisades, Vikings...) c'est tout naturellement que les équipes d'Index ont souhaité proposer au grand public une découverte inédite du château du Louvre au fil des siècles dans un jeu d'aventure historique.

**Retrouvez toute l'actualité d'Index sur internet : [www.indexplus.fr](http://www.indexplus.fr)**

## **Les jeux à paraître en 2000**

<b>Dracula (Résurrection)</b>	sortie des versions PSX et Mac
<b>Louvre, l'Ultime Malédiction</b>	jeu d'aventure historique sur PSX, PC, Mac et DVD
<b>Dracula II, le dernier sanctuaire</b>	jeu d'aventure sur PSX, PC, Mac et DVD

## **Les titres éducatifs ou ludo-éducatifs à paraître en 2000**

<b>Tom et Lisa</b>	collection de 10 titres pour les 3/6 ans hybride PC / Mac
<b>Maternelle</b>	gamme de soutien scolaire hybride PC / Mac
<b>Monet, Mystère à l'Orangerie</b>	jeu d'aventure culturel sur PC
<b>Genesys</b>	jeu d'aventure culturel hybride PC / Mac

## **Principaux jeux parus**

<b>Dracula (Résurrection)</b>	jeu d'aventure sur PC et DVD
<b>Paris 1313</b>	jeu d'aventure historique hybride PC / Mac
<b>Croisades édition 2000</b>	jeu d'aventure historique hybride PC / Mac et DVD
<b>Opéra Fatal</b>	jeu d'aventure culturel hybride PC / Mac

## **Principaux titres ludo-éducatifs parus**

<b>Croisades</b>	aventure historique hybride PC / Mac
<b>Vikings</b>	aventure historique hybride PC / Mac
<b>Mission Soleil</b>	aventure culturelle (peinture) sur PC
<b>Vocabulon</b>	aventure pédagogique (vocabulaire) hybride PC / Mac

## La Réunion des musées nationaux et le multimédia

La Réunion des musées nationaux (RMN) a été créée en 1895 pour recueillir des fonds, les gérer et procéder à l'acquisition d'œuvres d'art destinées à enrichir les collections nationales.

Aujourd'hui, la RMN travaille avec trente-trois établissements de tailles très diverses puisqu'à côté du musée du Louvre, du musée d'Orsay et du château de Versailles, on trouve de petits musées comme le musée Delacroix, à Paris, ou le musée Magnin, à Dijon, et des musées « intermédiaires » comme le musée Picasso, à Paris, le musée de la Renaissance, au château d'Ecouen, ou le musée Message Biblique Marc Chagall, à Nice. Sur les trente-trois musées nationaux, vingt et un se trouvent à Paris et en région parisienne.

La RMN est, depuis 1990, un établissement public à caractère industriel et commercial (EPIC) placé sous la tutelle du ministère de la Culture (Direction des musées de France). Son président est le Directeur des musées de France.

Depuis 1930, la RMN assure l'organisation administrative et logistique de la plupart des expositions temporaires présentées dans les musées nationaux ; elle fait de même pour celles, les plus importantes, présentées dans les Galeries nationales du Grand Palais, depuis leur ouverture en 1966.

La RMN a également une mission de diffusion culturelle, dont l'objectif est ainsi défini dans ses statuts : « favoriser la fréquentation des musées nationaux et la connaissance de leurs collections en éditant et diffusant de façon commerciale des produits dérivés d'œuvres d'art qui y sont conservées et des ouvrages qui leur sont consacrés ».

Dans ce cadre, la RMN est devenue l'un des premiers éditeurs de livres d'art en France, plus particulièrement dans le domaine des guides de musées, des catalogues d'exposition et des publications scientifiques touchant à l'histoire de l'art.

Elle édite également des gravures (atelier de la Chalcographie du Louvre), des cartes postales, des affiches, des reproductions de toutes sortes, des moulages (atelier de Moulages du Louvre et des musées de France), des objets divers inspirés par des œuvres conservées dans les musées, des films vidéo...

\*

Dès 1993, la RMN a créé un service multimédia en s'engageant, avec différents partenaires, dans la production de programmes sur cédéroms, DVD-Rom et Playstation, ou, en ligne, sur internet.

Aujourd'hui, la RMN propose ainsi un catalogue d'une cinquantaine de titres en rapport avec les collections permanentes des musées, les expositions temporaires qu'elle organise et l'histoire de l'art en général ;

Les programmes multimédias coproduits par la RMN abordent :

- les collections permanentes des musées : *Le Louvre, collections et palais ; Musée d'Orsay, visite virtuelle ; Versailles, la visite ; Le musée de l'Ermitage...*
- les expositions temporaires : *Moi, Paul Cézanne ; Angkor, cité royale...*
- l'histoire de l'art en général, et il s'agit alors de produits de référence : *Dictionnaire multimédia de l'art moderne et contemporain ; Histoire de l'art du Moyen Age ; L'Annonciation de la Renaissance à nos jours... ; collection « Fenêtre sur l'art ».*
- le domaine ludo-culturel qui s'adresse plus particulièrement à la jeunesse et qui utilise des jeux pour faire découvrir une époque historique : *Versailles, complot à la Cour du Roi Soleil ; Egypte, l'énigme de la Tombe royale ; Chine, intrigue dans la Cité Interdite ; Paris, 1313, le disparu de Notre-Dame* et aujourd'hui *Pompéi, la colère du volcan.*

La RMN a également une activité de diffuseur de produits multimédias réalisés par d'autres établissements culturels français ou étrangers.

Sur internet, la Réunion des musées nationaux dispose d'un site officiel en français et en anglais : [www.rmn.fr](http://www.rmn.fr) qui présente les grandes missions de l'établissement et regroupe les informations sur les expositions qu'il organise et sur les produits qu'il diffuse.

Toujours sur internet, la RMN gère trois boutiques électroniques : [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr) et [www.musee-orsay.fr](http://www.musee-orsay.fr) et [www.museedefrance.com](http://www.museedefrance.com) qui proposent plus de mille cadeaux d'art accessibles 24h sur 24, 365 jours par an.

En outre, l'Agence photographique de la RMN dispose de son propre site : [www.photo.rmn.fr](http://www.photo.rmn.fr), qui ouvre l'accès à un catalogue de plus de 100 000 images photographiques d'œuvres d'art conservées dans tous les musées français.

# France Télécom Multimédia

Créée en décembre 1996, France Télécom Multimédia Edition a mené en deux ans une politique active de coproduction et de coédition en participant à la réalisation de plus de 15 titres multimédia, sur cédérom et Internet, tout en constituant un important catalogue de droits.

**La politique éditoriale de France Télécom Multimédia Edition, développée en réponse aux principales attentes du marché, se décline aujourd'hui en trois axes :**

- **Education / Jeunesse**
- **Jeux / Divertissement**
- **Loisirs / Vie pratique**

L'objectif est de constituer une offre originale de contenus destinée au grand public et susceptible d'être déclinée sur tous les supports, du cédérom à l'Internet rapide.

France Télécom Multimédia Edition souhaite amplifier cette politique de coproduction innovante en continuant de développer des projets qui tirent profit des potentialités de l'Internet tout en mettant le multimédia au service du plus grand nombre.

## **Parmi les titres parus :**

### **Education / Jeunesse :**

- Akakliké 1 et 2 (avec Hatier et Taxi Vidéo Brousse)
- J'apprends à lire avec Tibili (avec Magnard et Microïds)
- Au pays de Vocabulon (avec Index et Méga Bleu)
- Les expériences des petits débrouillards- 2 titres (avec Montparnasse Multimédia)

### **Jeux / Divertissement :**

- Croisades et Croisades 2000 (avec Index )
- Vikings (avec Index )
- Dracula (avec Index et Canal + Multimédia)
- Aztec ( avec Cryo)
- Louvre, l'Ultime Malédiction (avec Index)
- Venise (avec Cryo)
- Fire Team (avec Cryo)

### **Loisirs / Vie pratique :**

- Musique ! (avec Gallimard Jeunesse)
- Le plus beau musée du monde (avec Gallimard Multimédia)
- Ma collection.net (6 titres)
  - Trouvez un emploi sur Internet
  - Créez vos pages perso
  - Internet Trucs et astuces
  - Communiquez sur Internet
  - Internet et vos enfants
  - Net Express

### **Web Cartoons :**

- John Lecrocheur (avec Io Interactifs)
- Space Boys (avec Chman)

Retrouvez toute l'actualité de France Télécom Multimédia Edition sur notre site web :  
[www.ftmultimedia.com](http://www.ftmultimedia.com)

## ANNEXE 1 : MORGANE

### Profil

Date de naissance : 17 avril 1970

Lieu de naissance : Paris

#### **Qualités :**

- Indépendante (on apprend très tôt à se débrouiller seule quand ses parents ne sont jamais là)
- Cartésienne (certains diront que c'est un défaut, mais dans son métier, il vaut mieux avoir l'esprit clair)
- Réactive (si on lui colle une baffa, elle n'est pas du genre à tendre l'autre joue)
- Agile (capable de rentrer dans le musée du Louvre vers 23h sans se faire remarquer)

#### **Défauts :**

- Curieuse (surtout quand il ne faut pas)
- Sarcastique (elle se fout un peu trop souvent de la gueule du monde)
- Incrédule (pas de pitié pour les doux rêveurs)
- Têtue (forcement, elle est bélier)

#### **Signes particuliers :**

- Déteste le foie de veau
- A lu tout Bret Easton Elis

### Environnement familial

#### **Louis Sinclair :**

Grand père paternel de Morgane, auteur de romans policiers.

Enfant, Morgane est très proche de son grand père, qui à travers ses romans, a aiguisé son sens de l'observation, lui a donné le goût de l'aventure et a formé son esprit logique.

#### **Paul Sinclair :**

Père de Morgane, archéologue.

Très accaparé par ses recherches, Paul est souvent absent et ne voit sa fille que rarement. Il lui voue néanmoins un grand amour.

Paul a travaillé sur plusieurs sites archéologiques majeurs au Moyen-Orient et en Europe. Certaines de ses fouilles, plus ou moins officielles, ont donné lieu à de mystérieuses découvertes que certains de ses confrères dubitatifs n'hésitent pas à qualifier de très « insolites »... Les rares fois où il croise Morgane, il lui fait part de certaines de ses découvertes.

#### **Marie Sinclair :**

Mère de Morgane, gère une galerie d'art rue de Thorigny dans le Marais à Paris.

Dans le cadre de son travail, elle rencontre un riche Américain, Tom McFerson. Souffrant des absences répétées de son mari, elle finit par le quitter pour suivre Tom à Manhattan. Il lui offre une galerie qu'elle tient maintenant à Greenwich Village.

#### **Tom McFerson :**

Second époux de Marie Sinclair.

Il est l'héritier d'un empire de l'industrie automobile américaine sur lequel règne son père. Officiellement négociant en objets d'art, Morgane va s'apercevoir bien vite qu'il ne s'agit là que d'une couverture sensée masquer une activité intense pour le compte de la CIA. Tom jouera un rôle déterminant dans le choix professionnel de Morgane.

### Adresses de Morgane

#### **Chez son père :**

Morgane habite depuis toujours avec son père dans un loft avec vue sur le parc Montsouris. C'est un véritable marché aux puces où s'entassent toutes sortes d'objets antiques et insolites.

#### **Chez sa mère :**

Depuis l'âge de 13 ans, Morgane passe de temps à autre voir sa mère aux USA.

Adresse de la galerie d'art : Greene street (Greenwich). New York, New York.

Adresse de Tom McFerson et Marie : duplex sur Central Park West, New York, New York.

#### **E-mail de Morgane :**

## **La vie de Morgane**

L'enfance de Morgane se déroule paisiblement jusqu'à ses 13 ans, époque à laquelle sa mère se lasse des absences répétées de son mari. C'est à ce moment-là qu'elle rencontre, dans le cadre de son travail, Tom McFerson, un riche Américain qui exerce semble-t-il la même profession que Marie. Il lui promet un avenir radieux et lui suggère de quitter sans tarder cette vie décousue qu'elle mène péniblement depuis une dizaine d'années. Marie décide alors de divorcer et rejoint Tom à Manhattan qui lui offre immédiatement la possibilité d'exercer sa fonction de galeriste dans Greenwich Village...

La vie de Morgane s'en trouve bouleversée. Elle reste en France pour suivre ses études, et se rend épisodiquement aux Etats-Unis chez sa mère et son nouveau beau-père.

Entre-temps, Morgane et son père se voient de plus en plus rarement et leurs relations deviennent conflictuelles dès lors qu'il comprend que sa fille a des velléités d'assurer sa relève dans son métier... Malgré l'admiration qu'elle éprouve pour lui, elle souffre de ses absences et de ce conflit larvé, et elle comble son déficit affectif par une intense application à l'école, où elle excelle en histoire, géographie et en physique.

Après l'obtention de ses diplômes à l'âge de 18 ans, elle ressent le besoin de comprendre les tensions qui l'éloignent de son père et de mieux cerner le monde dans lequel il évolue. Elle contracte un emprunt pour financer un voyage « initiatique » de deux ans au Moyen-Orient. Elle s'envole pour le Liban, Israël, la Jordanie, la Syrie, l'Irak et l'Egypte, se rend sur certains sites archéologiques de renom et sur ceux où son père a effectué de nombreuses fouilles. Au cours de ses pérégrinations, elle apprend l'arabe, s'imprègne de la culture de ces pays et y fait un certain nombre d'intéressantes rencontres.

Après 7 ans passés loin de sa mère, Morgane éprouve maintenant le besoin de la retrouver. Elle gagne Manhattan où elle rejoint son luxueux duplex sur Central Park West.

À cette occasion, elle améliore ses relations avec son beau père, jusque-là distantes et formelles. Tom découvre que Morgane est maintenant devenue une femme à l'esprit vif, douée de répartie, connaissant parfaitement le Moyen Orient et certains de ses représentants bien placés... Au bout de quelques mois, Tom McFerson, qui a bien appris à connaître sa belle fille, décide de lui donner un coup de pouce pour sa future carrière professionnelle. Il lui rembourse son emprunt et réussit à la convaincre d'accepter un poste aux relations internationales de l'ONU à New York, qu'il obtient par ses multiples relations. C'est à cette occasion que Morgane comprend que son beau-père, officiellement négociant en objets d'art, est en réalité un agent de la CIA... Pendant quatre ans, Morgane voyage beaucoup dans le cadre de son métier et opère un certain nombre de missions d'observation et de renseignement pour le compte des services secrets américains.

En voyage au Caire, elle apprend la mort brutale de son père officiellement disparu lors d'un accident sur un site archéologique. Malgré l'éloignement de ces dernières années, Morgane était suffisamment impliquée dans les aventures de son père pour soupçonner que sa mort n'a rien d'accidentelle...

Troublée et désireuse de faire toute la lumière sur la disparition de son père, Morgane décide de franchir un nouveau pas et quitte le poste civil qu'elle occupe à l'ONU pour entrer de plain-pied dans le service actif des services secrets français. Elle passe un concours avec succès et c'est avec quelques regrets qu'elle retourne en France. Mais aussi avec un certain soulagement... Car, secrètement, Tom McFerson tombait peu à peu sous le charme de Morgane... Pour éviter toute nouvelle catastrophe familiale et par égard pour sa mère, Morgane prend la décision de ne pas revenir aux USA avant de s'être faite un peu oublier de Tom, et d'accepter sans hésiter la première mission qui lui serait confiée...

Une première mission l'entraîne au Liban où elle se rompt aux techniques de renseignements et d'actions. À son retour, Morgane qui juge le moment opportun de se pencher enfin sur les circonstances exactes de la mort de son père décide d'agir...

Elle retourne dans le loft où elle a passé son enfance et trouve un dernier message laissé par son père sur un dictaphone. Il lui demande d'accomplir une mission pour lui. Morgane va se faire un devoir d'accomplir ses derniers vœux, c'est l'opportunité rêvée pour enfin se réconcilier avec lui et régler ses vieux démons.

## ANNEXE 2

### LES SALLES DU LOUVRE MODELISEES EN 3D

#### XXIème siècle

- Pyramide - Cour Napoléon (extérieur)
- Louvre médiéval (Fossé Nord)
- Louvre médiéval (Fossé Sud)
- Louvre médiéval (Fossé donjon)
- Salle Saint-Louis
- Couloir Sully
- Crypte Sully
- Grand hall (escalier roulant et guichets)

#### Epoque Charles V

- Donjon (Trésor Royal)
- Chambre du roi
- Grande Chambre du roi (salle du Conseil)
- Garde Robe
- Salle basse ou salle Saint-Louis
- Grande salle
- Grand escalier à vis du rez-de-chaussée au 2e étage
- Couloir et pont d'accès du 2e étage à la salle du Trésor royal (donjon)
- Bibliothèque
- Jardin du Roi et de la Reine (extérieur)
- Cour avec puits et corps de garde (extérieur)

#### Epoque Henri IV

- Salle Saint-Louis
- Salle des Cariatides et tribunal
- Pavillon du Roi (Salle du conseil)
- Chambre de parade du Roi (Salle des 7 cheminées)
- Boutiques et ateliers d'artistes (Grande Galerie)
- Salle des Antiques
- Petite galerie (raccordement)
- Entresol (appartements sordides)
- Petite galerie (portraits des rois)
- Cour pavée (extérieur)

#### Epoque Louis XV

- Salle des Cariatides et tribunal
- Pavillon du Roi : Salle des gardes de la Reine (anciennement salle du Conseil du Roi et à l'époque Académie d'Architecture)
- Antichambre du Roi (à l'époque Académie des Sciences)
- Chambre de parade du Roi (Salle des Sept Cheminées à l'époque Académie des Sciences)
- Boutiques et ateliers d'artistes (Grande Galerie)
- Galerie d'Apollon (à l'époque Académie de peinture et de sculpture)
- Salon Carré (à l'époque Académie de peinture et de sculpture)
- Grande Galerie (à l'époque salle d'exposition des plans -relief des villes de France)
- Salle des Antiques
- Guichet sous les Colonnades
- Entresol (appartements sordides)
- Cour avec hôtel en pierre de taille équipé de communs (extérieur)

# www.louvregame.com

## Retrouvez le CD-Rom "Louvre, l'Ultime Malédiction" sur Internet

Avant la sortie de leur jeu « Louvre, l'Ultime Malédiction » sur CD-Rom et console, France Télécom Multimédia, Index et la Réunion des Musées Nationaux donnent rendez-vous dès maintenant à tous les internautes impatients pour découvrir le site dédié à ce jeu : [www.louvregame.com](http://www.louvregame.com).

Afin de pénétrer dans l'univers de ce jeu d'aventure historique, France Télécom Multimédia, la Réunion des Musées Nationaux et Index ont développé un site sur Internet. Actualisé régulièrement, cet espace permettra aux amateurs de jeu de plonger dans l'univers de « Louvre, l'Ultime Malédiction » et de découvrir les personnages et les décors modélisés en 3D.

Le site [www.louvregame.com](http://www.louvregame.com) présente de nombreux éléments sur le Louvre et sur le jeu en lui-même. On peut y retrouver des fiches détaillées et sonores sur l'histoire du Louvre ainsi qu'une présentation des personnages, des lieux et des objets de "Louvre, l'Ultime Malédiction". Il est également possible d'accéder aux solutions du jeu et de découvrir des extraits audio et vidéo. Des surprises inédites attendent les joueurs : fonds d'écran, économiseurs, démos du jeu, cartes postales électroniques... Des jeux originaux ont également été développés autour du scénario et viendront alimenter le site.

Un lien permet de commander le jeu en ligne ; et pour les inconditionnels, une newsletter les tiendra informés des dernières nouveautés du site qui s'enrichira progressivement chaque mois.