



**QUI
A DÉROBÉ
L'OMORTO?**

POLAR INTERACTIF   

8 ANS APRÈS

« QUI A REFROIDI LEMAURE? »

ET SON INCROYABLE SUCCÈS,
SÉRAPHIN LIMIER FAIT SON GRAND RETOUR.
EMBARQUEZ AVEC LE VIEUX LOUP DE LA PJ
POUR RIO, SES FAVELAS, SES PLACES
ET SES DANSEURS DE SAMBA, ET RETROUVEZ
« QUI A DÉROBÉ L'OMORTO? ».



LES FAITS

Le monde de l'art est en émoi. Une toile d'Omorto a été dérobée au Musée national du Brésil le soir même de l'inauguration d'une grande rétrospective consacrée au peintre brésilien. Ce tableau ayant été prêté par le Louvre, les autorités françaises se saisissent de l'affaire et envoient sur place leur enquêteur de choc, Séraphin Limier, rappelé en catastrophe alors qu'il venait de partir à la retraite. Limier prend l'avion pour Rio, avec, sous son aile, un jeune enquêteur-stagiaire...

LE MODE OPÉRATOIRE

Le stagiaire de Limier, c'est vous! Armé d'une tablette et d'un casque audio, vous recevez les instructions du commissaire, l'appui de votre collègue légiste, et explorez les recoins de Rio pour élucider l'affaire. Dans cette enquête façon «gentleman cambrioleur», tous publics, pas une goutte de sang n'est versée. Vous devrez faire preuve de sagacité et d'initiative le temps d'une immersion dans la folle ivresse du Carnaval.

DANS LEMAURE, VOUS AVEZ AIMÉ

* **UNE ENQUÊTE TOUS PUBLICS**

qui dure 45 minutes

* **DES PERSONNAGES DE LÉGENDE :**

le grincheux commissaire Séraphin Limier,
et l'incorruptible légiste Anna Lise

* **UNE IMMERSION TOTALE**

et un scénario tonique, avec séquences animées,
ambiance sonore, dessins originaux

* **UN DISPOSITIF CLÉ-EN-MAINS**

compact, mobile, robuste, et installé en 15 minutes

EH BIEN, TOUT CECI, ON L'A CONSERVÉ,
SAUPOUDRÉ DE BOSSA NOVA,
ASSAISONNÉ DE CAPOEIRA,
RÔTI À IPANEMA
SI BIEN QU'OMORTO C'EST AUSSI :

LES ++

* **PLUS D'AVENTURE ET D'EXOTISME :**

l'enquête se déroule à Rio de Janeiro, en plein carnaval. Vous passerez des favelas à Copacabana, du tramway à la churrasqueria, de la costumière au quartier d'affaires. Dépaysement assuré !

* **DEUX ENQUÊTES EN UNE :**

une bifurcation de scénarios intervient au début de l'histoire... Et ce sont deux enquêtes très différentes que les usagers peuvent jouer ! Ceux qui auront apprécié l'expérience pourront donc revenir à la médiathèque pour jouer la deuxième histoire.

* **PLUS DE SURPRISES :**

les deux scénarios jouent sur les attendus, les présumés, les idées-reçues... et intègrent des fausses pistes, des mini-jeux, des leurres, et des twists surprenants. Attention aux faux-semblants...
Après tout, nous sommes en plein carnaval !

* **TRAVAIL DE CRÉATION APPROFONDI :**

dans ces nouvelles enquêtes, vous trouverez plus de réalité augmentée, plus d'immersion sonore avec intégration du répertoire musical brésilien, et des dessins originaux de Sebastián Cáceres.



LE DISPOSITIF

- ▶ 7 KAKÉMONOS AUTOPORTANTS
(format 85x215cm)



▶ SET INFORMATIQUE



- ▶ 4 TABLETTES ANDROID 8''
équipées de l'application
- ▶ 8 CASQUES AUDIO
- ▶ 4 DOUBLEURS JACK

- ▶ FLY CASE avec mousse usinée,
rampe de recharge électrique
intégrée, roulettes



EXEMPLAIRE DE LOCATION

- ▶ 7 TABLETTES ANDROID 8''
équipées de l'application
- ▶ 14 CASQUES AUDIO
- ▶ 7 DOUBLEURS JACK



CONTENU INTERACTIF



L'application impulse un rythme à l'action et emploie des innovations immersives. Elle délivre les séquences de l'histoire (répliques des personnages, documents découverts etc.) à mesure que le visiteur progresse. Fluide et intuitive, avec un outil d'aide mobilisable à chaque étape, elle permet à tous les publics de triompher ! Il faut environ 45 min pour démasquer le coupable.

- * **SCAN DE MARQUEURS INTÉGRÉS**, pour le déclenchement des actions et l'avancement du déroulé de la fiction.
- * **INTERVENTION DE L'ÉQUIPE DU COMMISSARIAT** par téléphone ou messagerie pour guider le visiteur.
- * **RECHERCHE TACTILE** des indices sur la tablette.
- * **APPARITION DE PERSONNAGES** en réalité augmentée sur les panneaux, via la tablette.
- * **CONSULTATION DE CONTENUS** (vidéos, photos, documents, etc.) dans le "tableau des indices"
- * **FONCTION D'AIDE** par appel téléphonique à Anna-Lise.

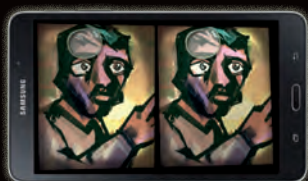
ANIMATION 2D



JEUX ÉNIGMES



RECHERCHE TACTILE



INTERVENTIONS TÉLÉPHONIQUES



RÉALITÉ AUGMENTÉE



TABLEAU D'INDICES

