



Fontenay-le-Comte.
Vendée

DIX

manuel de jeu



Made with
GAMEDEVELOP

dir

dir.thefrogstudio.net - 2013 10 26

Réalisation du Manuel de jeu

Scribus - www.scribus.net

Gimp - www.gimp.org

Réalisation du Jeu Vidéo

Modéteur de jeu

Game Develop - www.compilgames.net

Visuels

Gimp - www.gimp.org

Polices

Dafont - www.dafont.com

Musiques

Music maker dir - www.magix.com

Effets Sonores

Audacity - www.audacity.org

CPA Design - www.freesound.org

Installateur

InstallCreator - www.clickteam.com

Manuel de Jeu : creative commons 3.0 by nc sa

Jeu vidéo : creative commons 3.0 by sa nc nd





Sommaire

Systeme de Jeu	07
Personnages	13
Foire aux questions	19
Conception	25
Visuels	35
Guide de jeu	41





Systeme de jeu

Cette section présente le jeu et ses mécanismes.
Si vous voulez comprendre son fonctionnement
sans vous faire gâcher ses surprises,
c'est la partie du manuel à lire.



Objectifs du jeu

Vous êtes prisonnier à l'intérieur de la médiathèque.



Pour apaiser le spectre qui vous bloque le passage, vous devez collecter les dix morceaux d'un poème, disséminés à travers le bâtiment.



Pour les obtenir, vous devez résoudre les dix mini-jeux parmi les cinq sections, basés sur la logique et sur le fonctionnement de la médiathèque. Des indices secondaires sont cachés dans les décors, afin de vous aider à comprendre ce qu'il faut faire.





A - Utilisez la souris pour vous déplacer, utiliser des objets et résoudre les énigmes

B - Une petite flamme indique un morceau de poème

C - La grande flamme bleue signale au moins un secret

D - Votre inventaire s'ouvre en touchant "Invent.". Consultez vos indices secondaires ou rendez vous d'un étage à l'autre

E - Une sauvegarde est créée à chaque déplacement. En web, cette sauvegarde disparaît à la fermeture du navigateur

F - Revenez à l'écran titre, avec le bouton le plus en bas à droite, pour la charger

Temps de jeu

La durée d'une partie varie de 40 minutes à une heure. Il n'y a pas de "game Over", l'échec n'entraînant pas de pénalité. Si vous êtes bloqué à un endroit, consultez "Guide de jeu".



Contrôles

DIX est un Point'n Click (Monkey Island, Deponia, The Walking Dead), un des plus anciens genres que compte la jeune industrie du jeu vidéo.

Avec la seule souris, le joueur se déplace écran par écran, et interagit avec les éléments du décor d'un clic. Le jeu est compatible souris ou tactile, toutes les actions nécessitant un seul bouton. Cela lui permet d'être jouable sur une grande variété de supports (ordinateur, mobile, tablette, etc.).



A l'origine

DIX a été réalisé pour les dix ans de la médiathèque Jim-Dandurand de la Ville de Fontenay-le-Comte.

La médiathèque sert de cadre à l'action du jeu, et de concept de base pour les interactions. Ainsi, les mini-jeux s'inspirent des activités, du règlement et du fonctionnement de la médiathèque. Ceci afin de faire mieux connaître la structure, et les services qu'elle propose. Une autre manière de



communiquer les horaires d'ouverture, les conditions d'emprunt ou les documents disponibles.

La trame s'appuie sur des faits historiques et des personnages célèbres de la ville. Riche d'un patrimoine unique, la cité regorge de bâtiments anciens, d'héritages écrits et de structures plusieurs fois centenaires.



Le jeu puise dans ce passé ses éléments scénaristiques, mais aussi ses visuels. Plusieurs éléments de l'interface sont tirés d'écrits d'époque, comme le style d'arabesques. Les deux "héros" du jeu sont tirés de personnages réels, oubliés de la grande Histoire bien que reconnus de leur vivant.

Technologies

DIX s'appuie sur HTML5, qui gère les interactions avancées dans un navigateur internet. Il remplace petit à petit Flash dans les sites web.

Le jeu en lui-même a été réalisé avec Game Develop, un logiciel libre et gratuit, conçu par Florian Rival.

Ce logiciel offre une exportation web, Windows et Linux. Ce qui permet le jeu en ligne, sans installation, et l'exécutable, à télécharger et à installer. Le joueur a ainsi le choix de sa plateforme, entre accès immédiat et meilleures performances.

Le logiciel est enregistrable sur clé USB ou disque, pour être distribué lors d'animations ou d'expositions par exemple.



Personnages

Cette section décrit les personnages du jeu.
Vous y apprendrez davantage sur eux et leurs secrets.
Attention à ne pas vous faire gâcher la surprise trop tôt.



Le Spectre

Il est celui qui vous retient prisonnier dans la médiathèque. Il est incapable de parler ou d'interagir directement. Mais il est à l'origine de toutes les créations spectrales éparpillées dans la médiathèque.

Il attend quelque chose de votre part, et ne vous laissera pas partir avant. Bien inquiétant, il ne semble pas agressif. Tout au plus déterminé.





Il s'agit du fantôme d'André de Rivaudeau, écrivain qui connut une certaine célébrité au seizième siècle. Puis il fut oublié, ses écrits éclipsés par les oeuvres de Jean Racine, sur des thèmes identiques, parus un siècle après sa mort.

Il n'y a aucune illustration ou gravure de lui, et peu de traces subsiste de son travail. Il a donc fallu lui inventer un visage. L'aspect fantomatique a pour principal intérêt de lui offrir une apparence générique, simple, qui laisse de la place à l'imaginaire. Un fantome en habit d'époque (milieu du 16ème siècle) n'aurait peut-être pas été pris au sérieux par le joueur.

Pourquoi un auteur obscur plutôt qu'un autre plus célèbre ?

Il fallait que son identité reste un mystère, y compris pour les plus experts de l'histoire locale. Les énigmes étant basées sur ses écrits et son univers, des oeuvres connues auraient vendu la mèche trop vite. Enfin, mettre en lumière un écrivain oublié par le Temps apporte un peu plus d'originalité... et de tragique ... au déroulement du jeu.

Un hommage posthume, en quelque sorte.

La Dame

Cachée au sous-sol de la médiathèque, elle s'y désespère, attendant que l'oubli dont elle est victime soit réparé.

Aussi muette et intangible que le spectre de l'entrée, elle se déplace avec vous dans les rayonnages.

Saurez-vous répondre à son attente ?





A l'origine des actions du spectre, et de l'incarcération du joueur dans la médiathèque, cette dame n'est autre que l'épouse d'André de Rivaudeau.

Si son époux a été oublié en tant qu'écrivain, elle a été tout simplement effacée des livres d'histoire. En effet, son nom n'apparaît nulle part, même parmi les archives généalogiques.

Bien décidé à réparer ce tort, bien plus grand aux yeux d'un défenseur de la condition féminine que son propre manque de célébrité, le fantôme d'André de Rivaudeau transforme la médiathèque en un labyrinthe de textes.

En y piégant le joueur, il espère que ce dernier comprendra ce qui est attendu de lui, et qu'il le fera. Après tout, il ne s'agit que d'un prénom à écrire dans un livre de généalogie.

Mais l'affaire se complique, lorsque l'on est un fantôme réduit au silence, et que l'information est ignorée de tous ...





Foire aux questions

Cette section détaille les questions récurrentes
que vous pourriez être amené à vous poser.

Problèmes techniques, astuces, liens, etc.

Si vous rencontrez un souci,
c'est la partie à consulter.



Je suis bloqué dans le jeu !

Cliquez sur le point d'exclamation sur la page de titre, pour ouvrir le manuel du jeu. Il y a aussi la rubrique "Aide de Jeu" sur le site Internet.

Peut-on y jouer hors ligne ou en ligne ?

Oui. La version hors ligne est même conseillée, car il y a de nombreuses incompatibilités avec certains navigateurs. Un exécutable avec installateur inclus est disponible gratuitement sur le site officiel, rubrique FAQ.

Existe-t-il d'autres langues pour le jeu ?

Actuellement, seules les langues françaises et anglaises sont supportées. D'autres langues peuvent être ajoutées. Mais cela demande des traducteurs ...

Je n'ai pas de son !

Ce problème concerne uniquement la version en ligne. Le son connaît des ratés avec certains navigateurs Internet. La qualité de connexion joue aussi sur leur lecture. Nous vous conseillons d'utiliser Mozilla Firefox, pour profiter d'une expérience de jeu optimale.

Sinon, téléchargez la version exécutable, pour exploiter toutes les ressources de votre machine.

Les textes débordent de l'écran !

Certains navigateurs ignorent les polices supplémentaires. Si votre texte apparaît trop gros, testez le jeu sous Mozilla Firefox. Vous pouvez aussi télécharger la version exécutable, qui inclut automatiquement les polices nécessaires.

Le jeu plante au bout d'un certain temps !

Certaines cartes graphiques d'entrée de gamme, comme les Intel HD, semblent provoquer une fuite mémoire. Cette fuite mémoire fait que DIX prend de plus en plus de place en mémoire vive, jusqu'à la saturer. Windows provoque alors le plantage du jeu, pour éviter qu'il n'affecte le reste de la machine.

Ce problème étant spécifique à un type de carte graphique, il n'y a rien à faire de notre côté, sinon attendre une possible mise à jour. Si vous rencontrez ce souci, relancez le jeu et utilisez la sauvegarde automatique pour reprendre votre partie là où le jeu avait planté.

Pourquoi le jeu est très lent sur certains ordinateurs ?

Dans un navigateur internet, DIX s'appuie sur le processeur de l'ordinateur pour faire tous les calculs. Il n'exploite donc pas les capacités graphiques avancées, uniquement sa puissance de base.

Il est préférable de jouer sur une machine équipée d'un double-cœur, ou de télécharger une version exécutable. Cette dernière est capable d'exploiter la carte graphique pour alléger le processeur, rendant le jeu bien plus rapide.

Pourquoi le jeu fonctionne mieux sous Firefox ?

Internet est mondial. Il s'appuie sur de nombreux standards pour fonctionner sur des machines très diverses, dans des alphabets très différents. Il existe ainsi de nombreuses règles pour les navigateurs, comme la manière de diffuser les médias.

Cela signifie que certains navigateurs acceptent des éléments refusés par d'autres, pour des problèmes de brevets notamment. Dans le cas présent, DIX est conçu en HTML5, un langage moderne, successeur du HTML4, massivement utilisé sur Internet.

Ce langage impose certaines contraintes, dont le type de fichiers sonores et les polices de caractère. Mais ces contraintes ne sont pas (encore) respectées par tous, notamment Internet Explorer. Ces problèmes étant propre aux navigateurs, ils ne peuvent être résolus que par leurs éditeurs respectifs. Firefox étant libre, gratuit et largement diffusé, DIX a été développé sur sa base, le temps que tous les navigateurs deviennent compatibles.

Comment a été développé ce jeu ?

DIX a été conçu avec des outils libres et gratuits :

- Game Develop pour la partie conception du jeu
- Gimp pour la partie infographie
- Dafont.com pour les polices spéciales
- Freesound.org pour les effets sonores
- InstallCreator pour l'installateur Windows

La seule exception est la partie musicale, réalisée avec Magix Music Maker, un logiciel grand public de Musique Assistée par Ordinateur.

Quels sont les droits d'utilisation ?

DIX est sous Creative Commons 3.0 BY NC ND SA. Ces acronymes signifient que le jeu doit être redistribué sous les mêmes conditions (gratuit, pas de revente ou d'exploitation commerciale) et que l'auteur doit être mentionné.



Par exemple, le vendre sur un CD est interdit. Mais le distribuer gratuitement sur ce même CD est autorisé et encouragé.

Comment contacter les créateurs du jeu ?

Pour les questions générales, adressez-vous à la Médiathèque Jim-Dandurand :

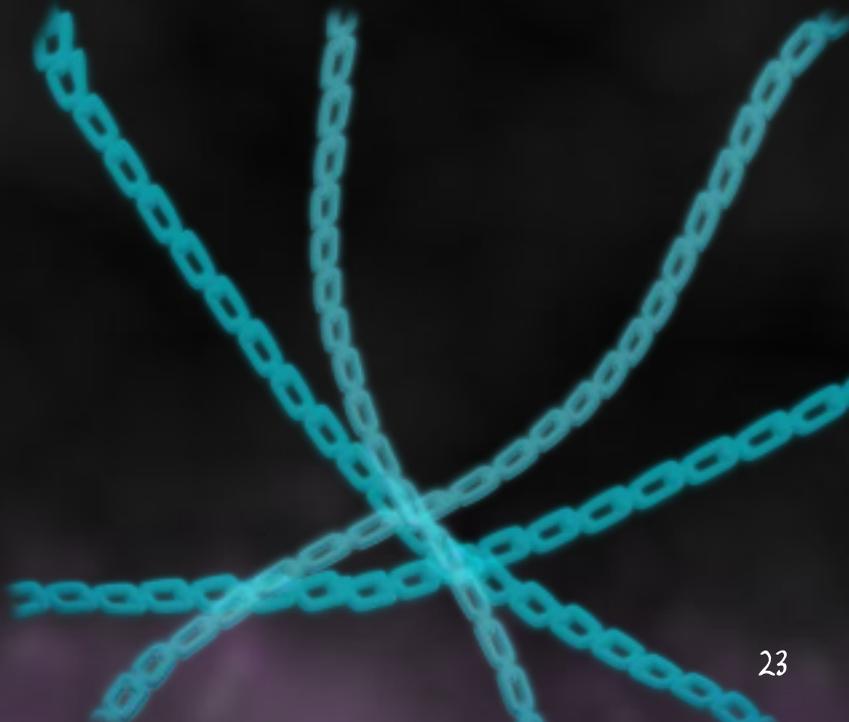
mediatheque.accueil@ville-fontenaylecomte.fr

Pour les demandes officielles, adressez-vous au service Communication de la Ville de Fontenay-le-Comte :

communication@ville-fontenaylecomte.fr

Pour les questions techniques (bug, amélioration, programmation), adressez-vous directement à :

contact@dix.thefrogstudio.net







Conception

Cette section propose un compte rendu
de la conception du jeu.
Pour en apprendre davantage sur la genèse de DIX,
les outils et méthodes employés,
et la réalité historique qui sert
de base au scénario.



Génèse du jeu

A l'origine de DIX, il y a un anniversaire. Celui de la médiathèque Jim-Dandurand, de la ville de Fontenay-le-Comte. Pour ses dix ans, plusieurs animations furent mises en place. Comme la réalisation un jeu vidéo avec pour cadre la médiathèque, et l'histoire locale de la ville.

L'objectif était de présenter la structure, son fonctionnement et son fond documentaire. Il fallait y intégrer les aspects de la médiathèque, de manière ludique et originale. A cela s'ajoutait la mise en place un scénario basé sur la réalité historique locale, et la conception d'un jeu vidéo facile à prendre en main, avec des outils légaux. Le tout en un mois.

1
9
9
6

1
5
8
0

2
0
0
4

1
9
9
9

1
4
9
2

Recherches historiques

La première étape a été la base historique. Fontenay-le-Comte est une ville au passé riche, qui a laissé une trace importante dans l'Histoire de France. Ses auteurs les plus célèbres, Viète et Rabelais en tête, ont su modeler leur époque et influencer les suivantes. Réaliser un jeu sur leur vies semblait couler de source. Sauf que ...

Sauf qu'avec des personnages aussi connus, le travail d'intégration s'avérerait colossal. Il faudrait s'assurer de la véracité historique de chaque élément inclus dans le jeu, leur cohérence vis à vis des règles, et bien sûr, leur intérêt ludique. Un héros moins célèbre nous évitera ces écueils.

La médiathèque étant avant tout une bibliothèque, le livre (et

l'écrivain) se devait d'être un thème central. Après avoir fait une liste de tous les écrivains plus ou moins célèbres de la ville, leur histoire personnelle fut explorée. Tous étaient des individus remarquables en leur temps, mais pas assez pour avoir une place dans la culture générale.

Nous avons obtenu un panel d'auteurs intéressants, mais suffisamment inconnus pour les adapter librement dans le jeu vidéo. Une marge d'erreur ... et un espace de création.

L'idée première présentait un poète qui, n'ayant pu transmettre ses paroles à sa bien-aimée, était mort sur un regret. Ce poème, oublié de tous, demeurait perdu parmi les livres anciens de la médiathèque. Le rôle du joueur devait donc de retrouver ce poème, et de le confier à la bonne personne, pour libérer le fantôme de son regret.

Bien sûr, les chances de trouver un individu historique correspondant à ce scénario étaient minces. Mais ce point de départ nous a progressivement amené vers le 16ème siècle, et vers un auteur en particulier : André de Riveaudeau.



Histoire et Fiction

André de Riveaudeau connu le succès de son vivant. Il était un proche de la famille Tiraqueau, aurait cotoyé Viète et Rabelais, et s'est régulièrement illustré pour la défense de la tolérance religieuse (la France était en pleine opposition catholiques/protestants), ainsi que la condition des femmes. Il aurait pris parti en faveur d'épouses reniées ou malheureuses.

Il a participé à la redécouverte de la Grèce antique, traduisant

et annotant leurs oeuvres célèbres. Il est même l'auteur de la première tragédie française, "Aman, de la perfidie". Hélas pour lui, Jean Racine, né un siècle plus tard, éclipse son travail et le fait tomber dans l'oubli.



Nous avons ainsi la base d'un fantôme amer, auteur de son vivant, féru de poèmes et de grandes causes. Ironiquement, le plus intéressant n'était pas lui ... mais son épouse ! Cette dernière, bien que l'ayant suivi toute sa vie et donné deux enfants ... est inconnue ! On ignore tout de son origine et de sa mort. Y compris son prénom. Nous avons enfin notre cadre historique, nos protagonistes et notre mystère.



Genre et Outils

Le pitch était posé : le joueur aidera le fantôme d'un écrivain du 16^{ième} siècle à faire connaître le prénom de son épouse.

Il fallait maintenant construire un système de jeu, fait de règles simples et de principes clairs, afin que n'importe quel joueur puisse s'y plonger ... et le terminer. Il existe quantité de genres dans le jeu vidéo, qui se croisent pour plus de variété. Mais nous avons des contraintes spécifiques. Le jeu sera jouable par tous, court, se déroulera dans la médiathèque et présentera les ressources locales.



Le premier point est primordial. "Jouable par tous" implique que n'importe qui, habitué aux jeux vidéo ou non, doit pouvoir avancer. La prise en main, l'installation et la navigation au sein du jeu doivent être à portée du débutant. Cela exclue d'office les jeux "à réflexes". Les jeux de rôle le

sont aussi, de part leur complexité et leur durée de vie.

Restaient donc que les jeux Point'n Click. Dans ce type de jeu, le joueur explore un monde à la souris, se déplaçant d'écran en écran, résolvant des énigmes, pour dérouler son histoire. Myst ou Monkey Island par exemple. Ce type de jeu est simple à manipuler : on clique partout jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose. Il s'adapte très bien au tactile, autorisant une diffusion plus large.

Le type de jeu fixé, il nous restait à trouver les outils adaptés.

Notre choix s'est porté sur Game Develop, un moteur de jeu 2D. C'est un logiciel gratuit, libre d'utilisation et tout en français. Il est utilisé pour créer des jeux d'action et de plateforme, mais s'accommode de jeux plus statiques.

Pour la réalisation des visuels, Gimp est une évidence. Ce logiciel libre et gratuit est l'équivalent de photoshop.

La partie sonore a été réalisée avec Music maker, de Magix. Un logiciel de Musique Assistée par Ordinateur. Les effets sonores viennent de freesound.org, un site de sons gratuits.

La partie installateur est prise en charge par InstallCreator, un logiciel gratuit de Clickteam, très utilisé.



Choix de gameplay

Un Point'n Click est un enchaînement d'écrans pour suivre une histoire. Entre chaque noeud du scénario, un puzzle

bloque le chemin du joueur, et ce dernier explore les lieux pour trouver la solution. Dans le cas de DIX, il fallait rester simple et facile. La difficulté rebute les débutants, et allonge le temps de jeu. Idem pour des instructions complexes.

Le jeu se devait d'être à la portée de tous. Et puisque le jeu serait sur Internet, une version anglaise serait fournie. D'où l'intérêt d'une quantité minimale de mots. Enfin, il fallait présenter la médiathèque, et son catalogue.



Le jeu fut donc pensé ainsi :

- une médiathèque recréée à l'aide de photos réelles
- des mini-jeux, chacun sur un aspect de son fonctionnement
- des éléments interactifs en lien avec le cadre historique
- le titre du jeu doit se retrouver dans le jeu.

Dix mini-jeux, en lien avec les sections et les services de la médiathèque, ont été réalisés. Chaque mini-jeu permet d'obtenir un morceau de poème. Le texte original reconstitué, une lettre de chaque morceau s'illumine devant la porte du sous-sol, afin que le joueur épelle un prénom. Ce prénom devra ensuite être écrit dans un registre généalogique.

D'autres indices secondaires aideront le joueur à comprendre ce qu'il doit faire. Enfin, d'autres mini-jeux régissent l'accès à certaines zones, afin de briser la monotonie.

Chaque énigme se résoud par le clic gauche de souris. Mais chaque jeu est unique dans son déroulement, donnant l'illusion d'activités uniques. Grâce au changement de contexte et de présentation, le joueur a vraiment l'impression de réaliser deux actions différentes, avec le même clic.



Les mini-jeux illustrent les aspects de la médiathèque. Les horaires d'ouverture ouvrant les étages, les tableaux à lier à leur descriptif pour les expositions, ou la reconnaissance des oeuvres d'André Popp (qui a donné son nom à la phonothèque) sont autant de mediums exploités à cette fin. Ils respectent le lien avec le fond historique du scénario. Les documents en section Adulte renvoie à l'histoire personnelle d'André de Rivaudeau. Le kamishibai en section Animation est une version simplifiée de la vie de l'écrivain. Les livres anciens existent réellement dans le fond documentaire. Les livres du sous-sol notamment, sont des reproductions de livres existants.

L'interface a été pensée dans une optique de vraisemblance historique. Les arabesques sont tirées de livres du 16ième siècle, pour certaines d'écrits de Rivaudeau lui-même. Les polices concilient lisibilité et contexte historique. Les éléments interactifs sont identifiés par leur apparence fantomatique. Exception faite de ceux qui doivent être cachés, forçant le joueur à collecter les indices tel un enquêteur.

La musique participe à l'ambiance, avec un thème pour chaque section, et un fond évoquant mystère et inconnu.

Enfin, un site web a été conçu pour une présence en ligne. Grâce à la capacité d'export de Game Develop, une version en HTML5 a été mise en ligne, en plus de versions Windows et Linux. Le site contient les informations contenues dans le présent document, dans une version allégée. Grâce au guide de jeu en ligne, tout visiteur peut apprécier DIX.



Tests publics

Même en version complète, le travail continue. Aucun jeu n'est achevé sans plusieurs séances de tests publics. Beaucoup de détails échappent au créateur. Laisser le jeu entre des mains extérieures, offre à ce dernier une manière nouvelle d'aborder sa création. Et des difficultés qu'il n'avait pas prévues ou remarquées. Dans le cas de DIX, les tests publics ont mis à jour plusieurs problèmes indirects.

L'absence de conseils rendait difficile la progression du joueur débutant. Il ne savait pas quoi faire, comment le faire et pourquoi. Depuis le site web, il pouvait consulter les textes explicatifs. Mais dans la version Windows, il devait compter sur ses connaissances des codes vidéoludiques, et sa curiosité.

Certains minijeu s'avèrent plus retords que d'autres, selon le niveau du joueur. Les indications pas toujours évocatrices.

Des soucis techniques pointèrent leur nez. Un problème avec des cartes graphiques d'entrée de gamme, provoquait l'arrêt forcé du jeu, au bout d'un certain temps. Le joueur devait alors tout reprendre depuis le début. Une sauvegarde, à priori inutile vu la courte durée de vie du jeu, s'avéra obligatoire.

Polices de caractère et musiques fonctionnaient mal en web.

Le jeu en lui-même a été bien reçu.

La prise en main se faisait rapidement, les bases assimilées, et les joueurs finissaient le jeu malgré tout. Les tests publics permirent d'affiner le projet et d'en améliorer les mécaniques.



Post-mortem

Un "Post-Mortem" est mené après la sortie du jeu, lorsque les créateurs ont suffisamment de retour. Ultime phase du projet, le bilan est fait sur ce qui a marché et sur ce qui a échoué, pour y remédier au projet suivant.

Qu'avons-nous appris de DIX ?

Tout d'abord, qu'il ne faut jamais sous-estimé les retards. Prévu sur un mois, la version définitive, en comptant tous les ajouts et corrections suite aux tests publics, a été livrée avec trois mois de plus. Ce délai supplémentaire n'a pas été entièrement dédié au projet, certains problèmes étant liés aux outils utilisés. Il fallait donc attendre une mise à jour de ces derniers, pour avancer. Néanmoins, pour le projet suivant, une fenêtre de six mois serait privilégiée.

Un autre enseignement de DIX est l'importance des tests publics. Le "QA" en terme professionnel est une composante essentielle du développement d'un produit, et plus encore d'un jeu vidéo. Même si un jeu est tout à fait jouable, c'est toujours dans ses détails qu'il se révèle médiocre ou bon.

La réalisation de ce document était aussi non-prévue. Le site web devait être la seule source externe, afin de diminuer la charge de travail. Mais ici aussi, les tests publics ont montré qu'un manuel de jeu restait important.

A la fois introduction, compagnon et épilogue du jeu, il offre au créateur un moyen de plus d'enrichir l'univers de son jeu.





Visuels

Cette section liste les différents visuels réalisés à l'occasion du jeu.
Dont l'affiche officielle du titre réalisée à l'occasion.







DIX

Made with
GAMEDEVELOP



Fontenay-le-Comte
Vendée



mozilla
Firefox



HTML



Windows



Linux Mint
From hardware to desktop



Guide de jeu

Cette section détaille la solution pour finir le jeu.

Si vous êtes bloqué à un endroit,
que vous ne comprenez pas quoi faire,
ou que vous voulez vérifier
si vous avez manqué quelque chose,
consultez cette partie.



But général du jeu

Apaisez le spectre qui vous barre la sortie de la médiathèque. Pour cela, dix morceaux d'un poème sont éparpillés dans les sections. Chaque morceau s'obtient après avoir gagné un mini-jeu basé sur les règles de la médiathèque. Des indices secondaires sont également cachés dans les rayonnages. Ils sont rangés dans votre inventaire une fois découvert. La grande flamme bleue, en bas à gauche de l'écran, vous indique s'il reste quelque chose à trouver dans la pièce actuelle.

Premier morceau

Etage : Rez de Chaussée - Lieu : Salle d'animation

Une rangée de tableaux vides attendent leurs portraits respectifs. Cliquez sur la pile de tableaux pour commencer le mini-jeu. Cliquez sur le cadre dont le descriptif correspond au portrait. Une fois les sept portraits en place, cliquez sur le deuxième depuis la droite pour obtenir le morceau.

Deuxième morceau

Etage : Rez de Chaussée - Lieu : Accueil

La médiathèque permet l'emprunt de dix documents, sauf cédéroms et journaux. Cliquez sur les documents du bureau. Trois documents se présentent en bas de l'écran. Cliquez jusqu'à en poser dix sur le bureau. Cliquez sur la carte d'usager pour valider l'emprunt. Pour les documents non-empruntables, cliquez dessus une fois posé pour les retirer.

Le stylo

Etage : Rez de Chaussée - Lieu : Presse

Vous aurez besoin d'un stylo-bille pour la séquence finale. Sur une des tables du coin-presse, se trouve un stylo à socle. Cliquez sur ce dernier pour l'ajouter à votre inventaire.

Troisième morceau

Étage : Rez de Chaussée - **Lieu :** Espace Multimédia

Cliquez sur l'écran allumé. Des mots apparaissent à l'écran, représentant ce qui est autorisé et interdit sur les ordinateurs. Un clic sur les pratiques autorisées augmente la barre verte. Les mauvaises augmente la barre rouge. Quand la barre verte est au maximum, le mini-jeu est gagné, et la porte d'accès à l'ordinateur se déverrouille. Cliquez sous l'écran, pour accéder à l'unité centrale et à son morceau.

Quatrième morceau

Étage : Rez de Chaussée - **Lieu :** Salle Patrimoniale

Déplacez-vous aux livres marqués "OF", des reliures de journaux. Les dates sont dans le désordre, et vous devez les reclasser. Cliquez sur la bonne date pour la valider. Chaque date validée se retire des dates restantes. Une fois toutes les dates dans le bon ordre, le morceau apparaît. Cliquez dessus pour l'obtenir.

Accès aux étages

Étage : Rez de Chaussée - **Lieu :** Accueil

La porte d'accès à chaque étage est enchaînée. Vous devez faire correspondre l'heure affichée sur l'horloge aux heures d'ouverture de la médiathèque. Ces horaires sont affichés à proximité de la porte enchaînée. Cliquez sur l'horloge pour commencer le mini-jeu. Cliquez sur les chiffres de l'affichage pour choisir un horaire correspondant au jour de l'horloge.

Cinquième morceau

Étage : Premier étage - **Lieu :** Section Jeunesse

Quatre livres sont mal rangés. Cherchez les livres bleutés, et replacez les dans leurs rayons respectifs : Tom Sawyer dans

Romans, Asterix rayon Bande Dessinée, Esther de Racine dans Théâtre, juste avant la salle d'animation. Enfin, l'encyclopédie dans la salle de travail.

Sixième morceau

Étage : Premier étage - Lieu : Section Jeunesse - espace jeunes enfants

Cliquez sur le tas de livres. Des livres tombent régulièrement au lieu d'être rangés. Par glisser-déposer, déplacez-les dans les bacs correspondants. Le morceau de poème est alors accessible. Cliquez sur ce dernier pour l'obtenir.

Septième morceau

Étage : Premier étage - Lieu : Section Jeunesse - Salle d'animation

Les images d'un Kamishibai sont dans le désordre. Reconstituez l'histoire en cliquant dans le bon ordre : Homme de face, Homme qui écrit, Homme et femme devant un livre, Homme et Femme avec Enfants, Homme manque la célébrité, Tombes dont une fissurée.

Huitième morceau

Étage : Deuxième étage - Lieu : Section Adulte - Bureau

Une exposition de documents rares doit être préparée. Retrouvez cinq documents, dans les rayonnages Romans, Fond Vendéen, Sports, Histoire et Entrée Salle de Travail. Revenez ensuite au bureau pour trouver l'indice et cliquez dessus pour l'obtenir.

Neuvième morceau

Étage : Troisième étage - Lieu : Phonothèque - Borne d'écoute

Sur la borne d'écoute, faites correspondre des musiques d'André Popp, compositeur fontenaisien, à leur album respectif. Trouvez d'abord ses cinq albums, disposés sur la table de présentation, en bas de l'étagère à livres, à l'intérieur



de la platine CD, puis dans les rayons Jazz et Enfants. Revenez à la borne et cliquez dessus. Cliquez sur le numéro de piste pour jouer une musique et sur l'album pour en changer. Le bon album, après deux secondes de lecture, est retiré de la liste. Si vous ne reconnaissez pas les styles, procédez par élimination. Les cinq albums identifiés, l'indice apparaît dans la borne d'écoute. Cliquez dessus pour l'obtenir.

Dixième morceau

Étage : Troisième étage - Lieu : Reliure - Table de travail

Un livre sur la table de reliure doit être réparé avec les outils disposés autour. Découpez le livre avec le cutter deux fois. Utilisez la colle puis les feuilles de carton. Utilisez la colle à nouveau. Cliquez sur les pages, puis sur le livre pour le refermer. Cliquez sur la bande rouge de renfort. Puis sur le code barre, et enfin sur le film plastique. Cliquez sur le livre pour le déplacer, et cliquez sur l'indice pour l'obtenir.

Accès au sous-sol

Étage : Rez de Chaussée - Lieu : Porte d'accès au sous-sol

Avec les dix morceaux du poème, ce dernier est reconstitué. Dix lettres s'illuminent alors. Cliquez sur les lettres dans le bon ordre pour reconstituer un prénom, "florestine". La porte se déverrouille, et l'accès à la dernière épreuve est ouvert.

La dernière énigme

Étage : Sous-Sol - Lieu : Étagère de droite

Vous aurez besoin du stylo dans la section Presse. Le fantôme d'une femme attend de voir son nom inscrit dans les chroniques locales. Allez sur la droite, et cliquez sur le livre rouge tout au fond. Cliquez sur "inconnu" pour le raturer, puis en dessous pour écrire son prénom. Le fantôme disparaît. Revenez à la porte principale pour finir le jeu.



Cette histoire commence le soir.
Ou peut-être le matin.

Il est là, devant vous. Son regard fixé dans le votre.
Il ne parle pas. Il ne bouge pas.
Ni pour attaquer, ni pour laisser le passage.

Il reste là. Immobile,
attendant quelque chose de votre part.
Il n'est pas pressé. Il a l'éternité devant lui.

Vous voici donc à l'intérieur, sans sortie possible.
Votre seul moyen :
trouver ce que le spectre attend de vous.

Un peu partout, dans la médiathèque Jim-
Dandurand, des indices sont disséminées.
Des morceaux de papier ...
Des livres ouverts ...
et d'étranges formes spectrales.

Mais pour les obtenir,
il vous faudra explorer tous les recoins ...
Triompher des épreuves ... Respecter les règles ...
... et enfin comprendre,
qui est réellement ce fantôme.



<http://dir.thefrogstudio.net>

2013 10 26

Creative Commons 3.0 by nc sa