

MODE
D'EMPLOI



QUI
A DÉROBÉ
L'OMORTO?

POLAR INTERACTIF



DU SANG NEUF... AU SEIN DE LA POLICE

LE COMMISSAIRE LIMIER, VIEUX COMMISSAIRE EN FIN DE CARRIÈRE, RECRUTE. CE SONT VOS USAGERS QU'IL VA EMBAUCHER POUR MENER L'ENQUÊTE. LES INSPECTEURS SOLITAIRES SONT ADMIS À PARTIR DE 10 ANS. LES PLUS JEUNES PEUVENT AUSSI S'ENRÔLER, ACCOMPAGNÉ D'UN AÎNÉ QUI SAURA LES ASSISTER (TANDEM - GRÂCE AU DOUBLEUR JACK, ON BRANCHE 2 CASQUES SUR LA MÊME TABLETTE). IL N'Y A AUCUN CONTENU SENSIBLE - PAS DE MEURTRE, AUCUNE SCÈNE VIOLENTE. L'ENQUÊTE DURE 45 MINUTES/1 HEURE, ET LA VITESSE N'ATTEND PAS LE NOMBRE DES ANNÉES! SACHANT QU'UNE FOIS CETTE ENQUÊTE TERMINÉE, L'ENQUÊTEUR PEUT IMMÉDIATEMENT EMBRAYER SUR UNE DEUXIÈME HISTOIRE...





DU BON USAGE DE L'EXPOSITION

INSTALLEZ!

7 panneaux de type kakémonos recomposent Rio de Janeiro, décor de cette enquête.

Le panneau 1 (panneau d'accueil) peut être installé légèrement en « amont » des autres panneaux (entrée de la salle, vestibule, couloir d'accès) car le joueur n'a besoin de le scanner qu'une fois, au démarrage de l'enquête.

Pour les 6 autres panneaux: ils sont indépendants les uns des autres et vous les installez dans l'ordre que vous souhaitez. Espacez-les (2 mètres environ) et prévoyez un recul (2 mètres) face à chacun, de manière à ce que les visuels puissent être aisément appréhendés et la réalité augmentée se déployer. (Pour le montage des panneaux, voir p. 7) Un volume de 25 mètres carrés est idéal: les effectifs de police vont sillonner la ville en tous sens, armés de tablettes, et ce serait chouette d'éviter les carambolages.

Disposez la malle de matériel à proximité, ouverte. Vous pouvez la brancher à une prise électrique secteur, grâce au câble. Ainsi, chaque fois que les tablettes seront replacées dans leur petit logement, elles pourront être mises en charge en un tour de main.

ÉCLAIRAGE : MIDI PLUTÔT QUE MINUIT

On éteindra les lumières pour aller danser la samba. En attendant, place à l'enquête : on a les yeux en face des trous, et on travaille ! Les séquences de l'histoire se déclenchent à mesure que le visiteur scanne l'image propice sur les panneaux. Assurez-vous que les panneaux bénéficient d'une luminosité « normale », homogène. On évite :

- ✗ les ombres portées et les reflets
- ✗ les éclairages sélectifs de type projecteurs : un bon néon plafond suffit
- ✗ de placer le panneau devant une baie vitrée (le contre-jour peut « perturber » la détection d'image)



LA PANOPLIE DU PARFAIT ENQUÊTEUR

- ✗ Se mettre à l'aise et se fondre dans la faune locale. On ne vous demande pas d'enfiler un bikini, mais au moins laissez la doudoune et l'écharpe au placard, car il va falloir bouger son corps !
- ✗ Mettre ses lunettes (si nécessaire), puis son casque audio, et le raccorder à une tablette. (faites bien dans cet ordre parce qu'autrement, ça marche beaucoup moins bien – il y en a qui ont essayé, et ils ont eu des problèmes...)

En cas d'affluence, il n'est pas nécessaire de différer les départs. Un principe aléatoire, au départ du jeu, relayé ensuite par un mécanisme de bifurcation volontaire au sein du scénario, ventilera les joueurs entre les différents panneaux dans un ordre variable.

Rien de plus frustrant qu'une aventure qui tombe en panne ! Dès qu'une enquête se termine, récupérez la tablette, replacez-la dans son logement dans la malle, et branchez le chargeur. Vous éviterez le « défaut de batterie » en cours d'utilisation.

LIMIER, LE RETOUR

Séraphin Limier, le vieux commissaire bougon, est une légende dans les médiathèques de France et de Navarre. C'est lui qui a formé des cohortes d'usagers-enquêteurs sur l'affaire Lemaure, dans le polar interactif «Qui a refroidi Lemaure?». Nous avons fait appel, de nouveau, à ses services, et tous ceux qui le connaissent déjà le retrouveront avec gourmandise, comme la collègue légiste, Anna Lize. Mais les autres n'en seront nullement pénalisés!

QUAND ON AIME ON NE COMPTE PAS

Cette fiction est 2 fois plus captivante... Car en fait, il y a 2 histoires, 2 enquêtes complètement distinctes à mener. Dans les deux cas, une toile d'Omorto a été volée au Musée de Rio, mais selon que l'usager se perçoit plutôt méticuleux et rationnel, ou intuitif et inspiré, il basculera dans l'une ou l'autre de ces «dimensions». En effet, 5-10 minutes après le démarrage d'enquête, on demande à l'usager de choisir la méthodologie qui lui convient davantage. Enquêtera-t-il façon fourmi, de façon méthodique? Ou au flair, façon renard? En opérant ce choix, l'enquêteur s'embarque dans le scénario 1 ou le scénario 2... Il peut donc faire l'enquête en parallèle d'un de ses amis, et vivre une aventure totalement différente... A l'issue de sa 1^{re} enquête, Limier lui indiquera que, s'il le souhaite, il peut remplir, à condition d'adopter cette fois la méthode alternative...



TOUT LE MONDE GAGNE

Il y a donc 2 enquêtes, 2 coupables différents à débusquer. Chaque inspecteur finit par le trouver, mais certains sont plus véloces que d'autres. A tout moment, le joueur égaré peut contacter la collègue légiste, Anna Lize, d'un simple coup de fil ou d'un sms, et celle-ci le remettra, gentiment mais rapidement (elle est comme ça, Anna Lise-berg), sur les rails.

CONTENU DE L'EXPOSITION

▶ 7 PANNEAUX (format 80x200cm)



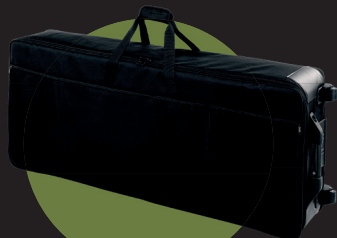
▶ 4 TABLETTES ANDROID 8'' équipées de l'application



+ 8 CASQUES AUDIO ET
4 DOUBLEURS JACK



▶ CHARGEUR
USB-C



▶ SAC DE
TRANSPORT
avec mousse usinée,
roulettes

1 MONTER LES PANNEAUX

POUR LE DÉMONTAGE PROCÉDER À L'INVERSE

1 SORTIR LES 7 SACS DE TRANSPORT X BANNER

Ils contiennent les 7 panneaux de l'exposition. Chaque sac contient en outre la structure qui permet de dresser le panneau.

2 MONTER LE PANNEAU À L'ENDROIT OÙ IL SERA DISPOSÉ.

En effet, le panneau une fois monté est volumineux, sa manipulation peut occasionner des dommages.

MONTAGE D'UN PANNEAU

3 SORTIR DU SAC LES 2 ÉLÉMENTS

la structure et la bâche roulée.

4 DÉPLIER LA STRUCTURE

Les tiges vont se bloquer en se clipsant.
La structure doit être stable en position dépliée.

5 COMMENCER À FIXER LA BÂCHE

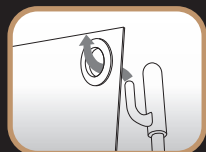
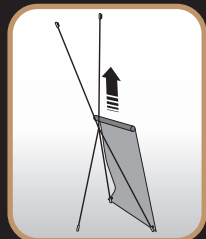
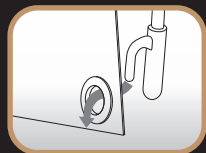
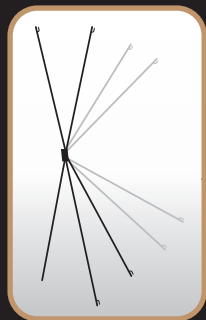
sur le bas de la structure en passant les œillets dans les crochets.

6 DÉROULER LA BÂCHE

jusqu'en haut.

7 FIXER LA PARTIE HAUTE DE LA BÂCHE

sur les crochets de façon à ce qu'elle soit bien tendue.



2 LA TABLETTE ET L'APPLICATION

LANCER ET QUITTER L'APPLICATION

1 ALLUMER LA TABLETTE

grâce au bouton « marche/arrêt » se trouvant sur la tranche



2 **DÉVERROUILLER** la tablette en faisant glisser votre doigt sur l'écran.

3 Repérer l'icône de « Qui a dérobé l'Omorto ? » située sur l'écran d'accueil.

OUVRIR L'APPLICATION en touchant l'icône.

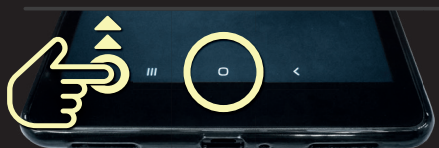


Qui a dérobé l'Omorto ?

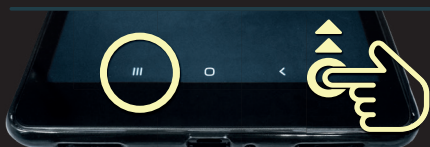
4 Si besoin, **RÉGLER LE VOLUME SONORE** grâce au bouton se trouvant sur la tranche.



- 5** Pour **SORTIR DE L'APPLICATION**, glissez votre doigt du bas de l'écran vers le haut pour faire apparaître le menu contextuel. Appuyez sur le bouton central (O).



- 6** Pour **QUITTER L'APPLICATION**, glissez votre doigt du bas de l'écran vers le haut pour faire apparaître le menu contextuel. Appuyer une fois sur le bouton de gauche (III) pour faire apparaître un écran montrant l'ensemble des applications ouvertes. Un toucher/glisser sur les écrans des applications ouvertes entraînera leur fermeture.



PENSEZ-Y!

RECHARGEZ LES BATTERIES
DE LA TABLETTE
AVANT LA MISE À DISPOSITION
AUPRÈS DU PUBLIC.



3 MENER L'ENQUÊTE: UTILISER L'APPLICATION



DÉROULEMENT DU SCÉNARIO

Une fois l'application lancée, vous êtes naturellement amené à faire avancer l'intrigue grâce aux différents outils présentés sur l'interface. Le visiteur intervient et avance dans l'enquête grâce à l'écran tactile et à la reconnaissance d'images.

SCANNER LES PANNEAUX

Pour interroger un personnage, récolter un indice, il faut scanner la bonne image au bon moment. Inutile d'appuyer sur un bouton ! Le scan se déclenche automatiquement dès que la bonne image est captée par la caméra. Pour bien scanner : se poster à bonne distance (de 50cm à 3 mètres suivant la taille de l'image que l'on veut scanner), face au visuel, sans trembler.

Les panneaux portent deux à trois niveaux de scan :

- ✗ le panneau dans son intégralité (visible de 2 à 3 mètres)
- ✗ des cases (visibles à 1 mètre)
- ✗ des détails (visibles à 50 cm).

La mise au point (focus) de la caméra est automatique. Cependant, si l'image reste floue, tapotez deux fois l'écran de la tablette pour forcer une mise au point de la caméra. Le message « Focus manuel » apparaîtra en bas à gauche pour confirmer que la mise au point est lancée.

IMPORTANT

Allez au fond des choses...

Avant d'embrayer sur l'étape suivante, allez bien au bout du bout de celle que vous vivez... par exemple, laissez votre interlocuteur terminer sa réplique... L'étape suivante ne peut s'enclencher que lorsque l'étape d'avant a été faite jusqu'au bout.

BUG DE SCAN

Si le scan ne se déclenche pas

- ✘ êtes vous allé jusqu'à la fin de l'étape précédente? Sûr? Retournez voir!
- ✘ n'hésitez pas à bouger: un pas en arrière, scannez; un pas en avant, scannez.
- ✘ toujours rien? Interpellez votre collègue, Anna Lize, pour vérifier que vous cherchez la bonne image au bon endroit.

BUG D'APPLICATION

Votre application rencontre visiblement un problème en cours de jeu? Fermez l'application, puis relancez-la. En accueil, l'application propose de « reprendre la partie »: cliquez, et vous redémarrerez à l'endroit où vous étiez. Attention si vous sélectionnez « Nouvelle partie » la partie précédente sera perdue, et remplacée par cette dernière.

PAS A PAS

Si vous patinez ou plantez toujours au même endroit: identifiez le numéro de scène problématique (numéro en bas à gauche). Vérifiez que vous recherchez le bon « marqueur » avec votre scan, en consultant les pages Marqueurs de ce mode d'emploi. Si malgré ces vérifications, vous restez bloqué, appelez-nous.

MAINTENANCE: C'EST DU PROPRE!

Chers médiathécaires. Ce dispositif a été testé et re-testé: tout marche. Cela étant, la fluidité et le bon fonctionnement du matériel, surtout lorsqu'il passe de main en main, suppose de faire, parfois, un brin de nettoyage. Quelques conseils malins:

- ✘ assurez-vous que les tablettes ont des batteries à 100% aussi souvent que possible lors du démarrage des enquêtes
- ✘ avec un chiffon microfibre sec, nettoyez de temps en temps l'écran tactile, et la lentille caméra au dos de la tablette *(les traces de doigts peuvent gêner la fonction scan!)*



L'INTERFACE



GESTIONNAIRE DE SUSPECTS

Vous avez des soupçons sur un personnage ? C'est ici que vous pourrez le classer dans la catégorie de votre choix : simple témoin, suspect ou coupable ! Vous pouvez faire glisser les personnages autant de fois que souhaité d'une catégorie à l'autre jusqu'à la fin de l'enquête, n'hésitez pas !



GESTIONNAIRE D'INDICES

Tout au long de l'aventure, vous collecterez des indices que vous pourrez retrouver et consulter ici.





TÉLÉPHONE

Vous êtes perdu ? Un simple coup de fil à vos collègues, et le tour est joué.



MESSAGERIE

Vous pouvez également communiquer avec vos collègues par messagerie, c'est ici !



OPTIONS

Les options permettent de quitter l'application, revenir à l'accueil, ou retrouver les informations sur l'ergonomie générale des jeux et outils.

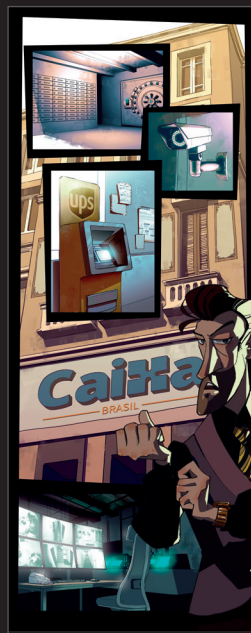
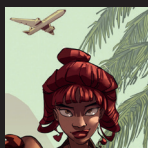


4 OÙ SE TROUVENT LES MARQUEURS ?

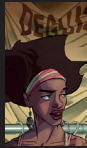


> ACCUEIL

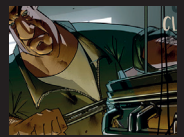
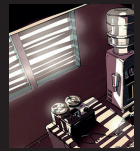
> CAIXA BANQUE



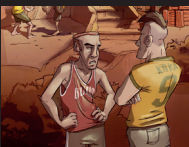
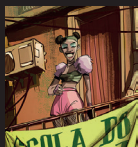
> CHURRASQUERIA



> COMMISSARIAT

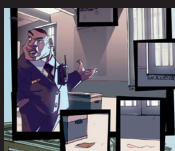


> FAVELA



4 OÙ SE TROUVENT LES MARQUEURS ?

> MUSÉE

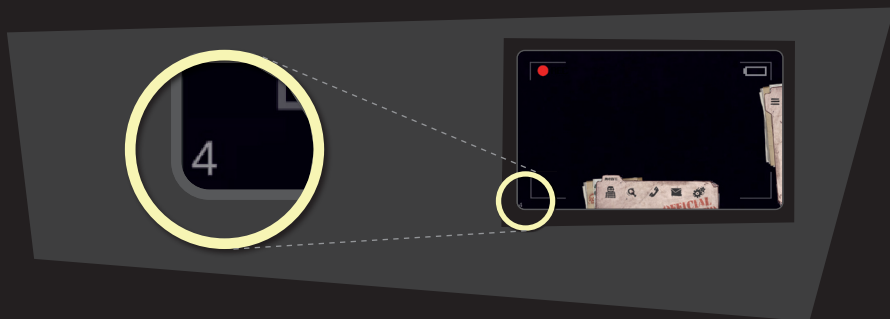


> COPACABANA



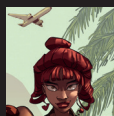
5 LES MARQUEURS PAR ÉTAPES

VOUS POUVEZ TROUVER LE NUMÉRO DE L'ÉTAPE COURANTE EN BAS À GAUCHE DE L'ÉCRAN (EN TOUT PETIT) UN TAP DESSUS VOUS PERMETTRA DE LE VOIR EN PLUS GRAND.



TRONG COMMUN

2 ▶



5 ▶



↔ Aléatoire



4 ▶



↔ Aléatoire



6 ▶



SCENARIO 1

7 ▶



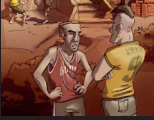
9 ▶



10 ▶



11 ▶



12 ▶



13 ▶



14 ▶



16 ▶



19 ▶



20 ▶



21 ▶



24 ▶



27 ▶



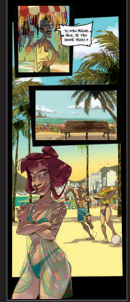
28 ▶



29 ▶



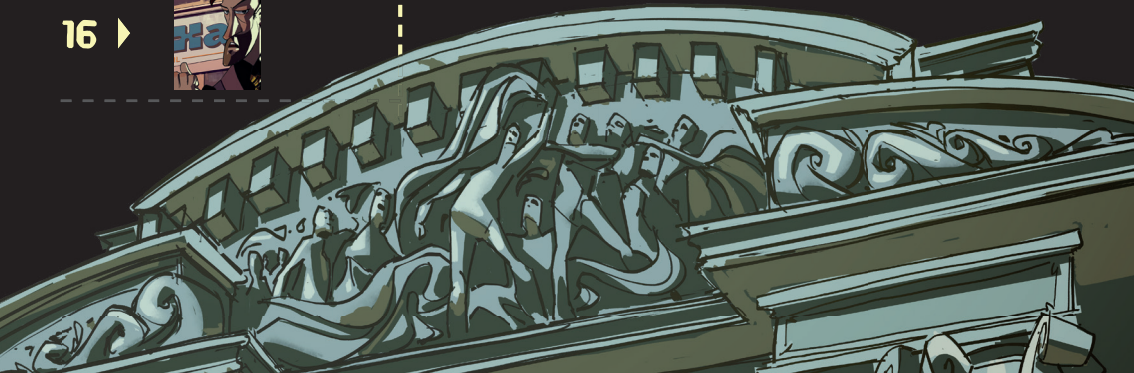
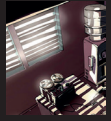
30 ▶



32 ▶



33 ▶



SCENARIO 2

7 ▶



110 ▶



113 ▶



114 ▶



116 ▶



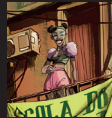
117 ▶



122 ▶



123 ▶



124 ▶



125 ▶



126 ▶



127 ▶



128 ▶



129 ▶



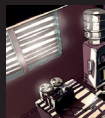
130 ▶



131 ▶



132 ▶





Afin d'assurer la protection des éléments d'exposition, après démontage, l'exposition devra être reconditionnée exactement à l'identique. Merci de mémoriser la manière dont l'exposition est conditionnée, et de conserver l'intégralité des emballages de protection (étuis, mousse, etc.) ainsi que la palette sur laquelle la malle a été livrée. Il peut être utile que les personnes qui procéderont au démontage et au rangement de l'exposition soient celles qui se seront chargées du montage.

Veillez à ce que les panneaux, une fois roulés, ne se déroulent pas au moment de l'insertion dans le tube de rangement. Pour ce faire, vous pouvez maintenir les panneaux roulés par des élastiques ou une bande de papier. Autrement, vous risqueriez d'endommager les extrémités du panneau en forçant l'insertion.

Nous vous souhaitons une belle installation.

CONTACT TECHNIQUE : 05 59 12 08 70