

Construire et préserver



Manuel d'utilisation



Version : 3.0 || Dernière modification effectuée le 15-07-2015



Sommaire

Manuel d'utilisation.....	1
Sommaire	2
Le contexte	3
Commencer une nouvelle partie.....	3
Découvrir l'histoire.....	5
Cas particulier : les vignettes de choix.....	7
Cas particulier : le contenu à débloquent	9
Le retour en arrière.....	10
Revenir au menu principal.....	10
Les codes de fins	11
Les contrôles	12
Les contrôles de la version PC et Web.....	12
Les contrôles de la version tablette	13



COMMENT JOUER ?

"**Construire et préserver**" est une bande dessinée interactive dans laquelle l'histoire est impactée par les choix du joueur.



Le contexte

Le héros principal est un jeune stagiaire chez COSEA, un groupement d'entreprises en charge de la construction de la Ligne à Grande Vitesse du train qui relie Tours à Bordeaux. Le héros réalise des enquêtes sur les lieux de deux chantiers en particulier. Les écosystèmes de ces lieux sont riches et fragilisés par la construction. Le but du héros est de comprendre leur fonctionnement pour trouver des solutions adaptées. Tout au long de l'enquête, des choix importants sont proposés qui font évoluer l'histoire. La découverte de nouveaux éléments fait intervenir des choix supplémentaires.



Commencer une nouvelle partie

Patientez durant le temps de chargement éventuel. Le menu principal s'affiche et permet d'accéder aux scénarios que propose le jeu.



Cliquez sur ceux-ci pour commencer une nouvelle partie :

« **Le franchissement de la Vienne** » conduit le joueur sur le chantier qui traverse le lit de la Vienne. Ce site accueille un écosystème sensible : les espèces rares qui s'y trouvent doivent être protégées des impacts des travaux.



« **Le marais de la Virvée** » mène le joueur au cœur d'un milieu riche de plusieurs écosystèmes interdépendant au sein du marais. La ligne LGV franchit ce milieu et le joueur doit comprendre son fonctionnement pour limiter au mieux les impacts des travaux.

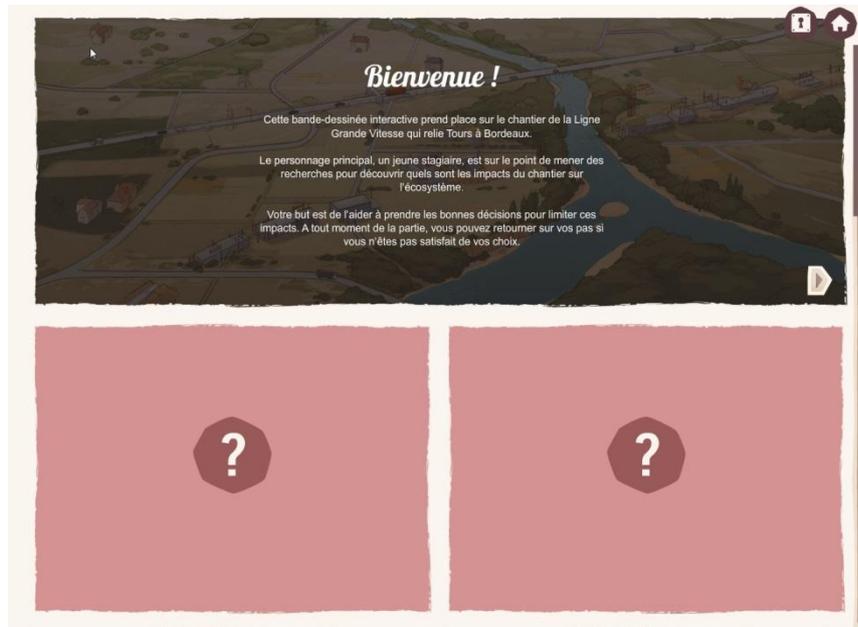




Découvrir l'histoire

La bande dessinée se présente sous la forme de **vignettes**.

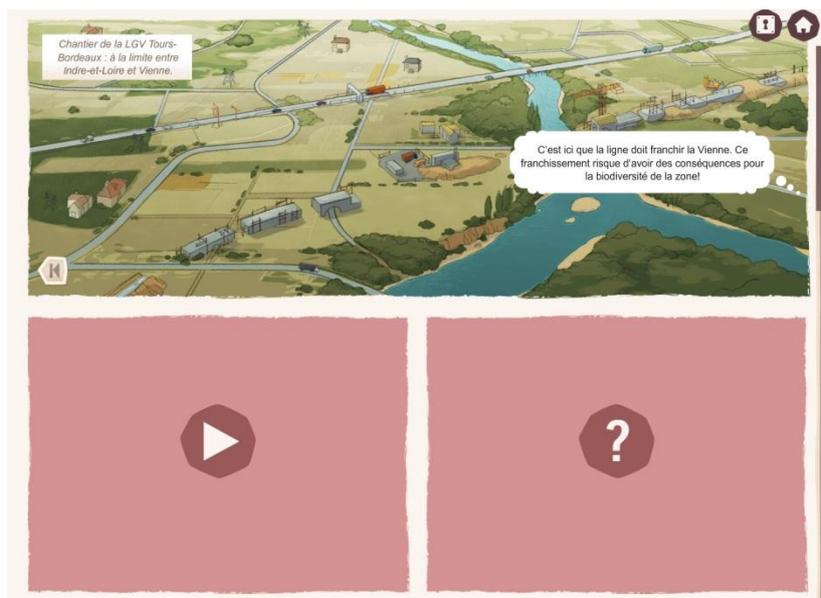
Lorsque la partie commence, seule la **première** vignette est visible, les suivantes sont **masquées** par un cache.



Lisez la première vignette et cliquez sur le bouton  **Étape suivante** de son contrôleur pour découvrir et lire les étapes de l'histoire.



Attention : Il est possible qu'une vignette n'ait qu'une seule étape d'histoire. Dans ce cas, le bouton  n'est pas visible, et vous pouvez passer directement à la vignette suivante



Une fois arrivé à la dernière étape d'histoire d'une vignette, il est possible de revenir à sa première étape d'histoire en cliquant sur le

bouton  **Retour au début**. C'est aussi le moment où vous pouvez découvrir la prochaine vignette en cliquant sur elle pour

la **Dévoiler** 

Les vignettes déjà lues restent visibles.

Avec la molette de la souris ou à l'aide de la barre de défilement à droite de l'écran, visualisez rapidement la bande dessinée dans son ensemble.



Cas particulier : les vignettes de choix

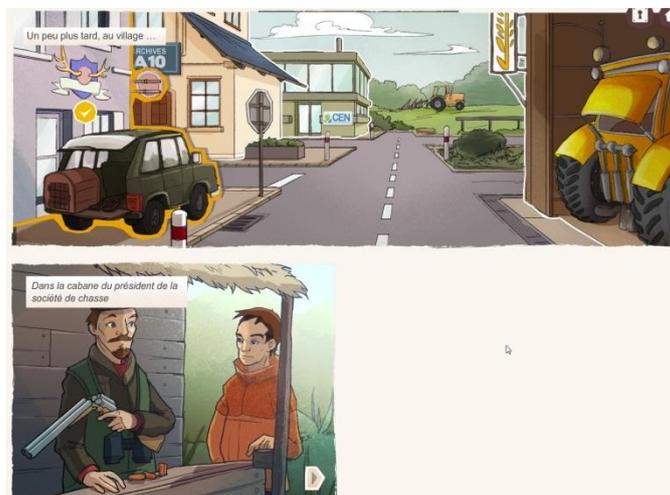
Certaines vignettes comportent des **choix** : la suite de l'histoire change en fonction de l'option sélectionnée. **Plusieurs fins** sont possibles !

Lorsqu'une vignette présente un choix, plusieurs **options** s'affichent sous forme de **panneaux informatifs** ou **d'éléments interactifs** présents sur la vignette.

Exemple de choix par panneaux :



Exemple de choix par éléments interactifs :





Sélectionnez l'option qui vous convient : les vignettes masquées présentes à la suite du choix changent pour correspondre à la nouvelle suite de l'histoire. Cliquez ensuite sur la vignette suivante pour la **Dévoiler** et continuer la lecture.



Attention : vous ne pouvez pas **Dévoiler** la vignette suivante si aucun choix n'est sélectionné.



Cas particulier : le contenu à débloquent

En certaines occasions, vous rencontrerez des vignettes bloquées par un **cadenas**. Cela signifie que leur contenu est indisponible dans l'immédiat mais que vous pouvez les **débloquer** en empruntant des chemins particuliers.



Par exemple, si vous discutez la première fois avec un personnage et qu'une vignette est bloquée, vous pouvez retourner en arrière découvrir de nouveaux lieux et revenir sur ce personnage un peu plus tard. Un de ces lieux est peut-être la clé pour accéder à de nouvelles informations de la part du personnage...

Chaque fois que **vous débloquent une de ces vignettes**, un message vous en informe et vous indique où vous pouvez la lire :





Le retour en arrière

Pour découvrir les autres chemins possibles, revenez en arrière : remontez la page à l'aide de la **molette** sur la souris jusqu'à retrouver la vignette qui vous intéresse et qui comporte un choix, puis sélectionnez une autre option. La suite de l'histoire change alors.

Même lorsque l'histoire arrive à sa fin, **il est possible de retourner en arrière** pour essayer de découvrir les autres façons de la terminer !



Dans le scénario **Le marais de la Virvée**, vous avez la possibilité de visiter de nombreux lieux : chacun est présenté comme un choix. Lorsque vous avez terminé votre visite, retournez en arrière pour revenir à cette croisée des chemins et visiter le reste!



Revenir au menu principal

Cliquez sur le bouton **Retour** en haut à droite de l'écran pour revenir au menu principal à n'importe quel moment. Attention, votre progression dans l'histoire sera perdue ! Les vignettes présentant les meilleures fins possibles vous proposeront aussi de retourner au menu principal.



Les codes de fins

Il est possible d'accéder directement à la meilleure fin d'un scénario à l'aide d'un code de déblocage. Il existe un code par scénario.

Scénario	Code
Le franchissement de la Vienne	XXXXXXXX
Le marais de la Virvée	XXXXXXXX

Pour utiliser un code, cliquer sur le cadenas en haut à droite de l'écran lors de la lecture d'un scénario.

Un petit menu s'affiche :



Entrer le code dans le champ de texte prévu. Le code agissant comme un mot de passe, il est masqué par des étoiles. Il est important de **respecter minuscule et majuscule** d'un code.

Vous pouvez choisir le **mode de révélation** de la planche avec le symbole de l'œil. Laisser le barré pour garder les vignettes masquées après l'utilisation du code ou cliquer dessus pour **dévoiler** automatiquement toutes les vignettes du jeu après l'utilisation du code.

Une fois le code inscrit et le mode de révélation choisi, cliquer sur OK ou appuyer sur la touche «Entrée» du clavier. La planche affiche alors automatiquement la meilleure fin.

Vous pouvez à tout moment cliquer sur la croix rouge pour fermer le menu de code.



Attention : l'utilisation d'un code force le déblocage de toutes les vignettes bloquées comme si le joueur avait lui-même débloqué toutes les possibilités de l'histoire.

ERGONOMIE



Les contrôles

Les contrôles de la version PC et Web

Naviguer dans la bande dessinée	Molette de la souris ou maintenir et glisser la barre de défilement à la souris
Accéder rapidement à un endroit de la bande dessinée	Cliquer sur le fond blanc de la barre de défilement
Sélectionner des choix sur les vignettes et visionner la suite de l'histoire	Cliquer avec la souris sur les boutons de Choix sur la vignette, puis cliquer sur Suivant .
Passer à la étape d'histoire suivante d'une vignette	Cliquer avec la souris sur le bouton  d'une vignette
Revenir à la première étape d'histoire d'une vignette	Cliquer avec la souris sur le bouton  d'une vignette
Dévoiler une vignette	Cliquer avec la souris sur une vignette pouvant être dévoilée 
Retourner au menu principal	Cliquer sur le bouton Menu

Les contrôles de la version tablette

Naviguer dans la bande dessinée	Glisser le doigt vers le haut ou le bas de l'écran
Accéder rapidement à un endroit de la bande dessinée	Appuyer sur le fond blanc de la barre de défilement
Sélectionner des choix sur les vignettes et visionner la suite de l'histoire	Appuyer sur les boutons de Choix
Passer à la étape d'histoire suivante d'une vignette	Appuyer sur le bouton  d'une vignette
Revenir à la première étape d'histoire d'une vignette	Appuyer sur le bouton  d'une vignette
Dévoiler une vignette	Appuyer sur une vignette pouvant être dévoilée 
Retourner au menu principal	Appuyer sur le bouton Retour