

Scénario

19 novembre 2018

1 Introduction

Vous êtes en stage à Forcalquier. Pour les 3 dernières semaines, vous devez réaliser un projet noté. Le sujet de votre projet est : « Réaliser un MNT des Mourres grâce à un GPS fabriqué par vos soins ». Ce sujet se décompose en deux parties principales : Fabriquer un GPS low-cost puis réaliser des acquisitions avec. Mais pour y parvenir, le chemin sera jonché de problèmes que vous n'aviez pas prévu. Mais heureusement, vous pourrez compter sur l'aide de votre professeur encadrant et de Christian Lepage, alias Pageot pour vous débloquer des situations trop complexes. Obtenez la meilleure note possible au bout des trois semaines (représentées par 30 minutes dans cette version ,faut oas déconner non plus) et soyez le premier de la classe, ou au moins admis en deuxième année !

2 Règles

Vous allez avoir 30 minutes pour résoudre une série d'énigmes qui se baseront sur vos capacités cognitives et votre perception. Rappelez-vous : l'exploration est toujours récompensée. Un projet baclé fini dans les temps ne vous rapportera rien contrairement à un projet recherché, même s'il n'est pas fini (c'est quand même un sujet lourd, faut l'avouer).

2.1 Interface

Sur la carte, vous pourrez participer à des activités, trouver des objets ou des événements cachés qui vous permettront d'avancer dans otre projet. Une barre de complétion de votre projet en plus du timer vous indiquera où vous en êtes. Gardez un oeil sur eux. En bas, vous trouverez l'inventaire, qui vous permettra d'interagir avec d'autres objets. à droite, votre professeur encadrant vous rappellera vos objectifs de la journée pour vous aider à ne pas perdre le fil. Ne perdez pas le fil de vos actions.*Idées* à droite, vous avez vos compétences qui déterminent votre capacité à réaliser certaines action (un peu comme dans un rpg, quoi). Enfin, vous aurez le droit au Pageot (ou Joker) qui vous donnera des indications pour résoudre une énigme, mais comme pageot est souvent sollicité

par les autres groupes, il vous faudra attendre 5 minutes à chaque fois que vous voulez faire appel à lui.

2.2 Compétences

Conduite
Orientation
Créativité
Théorie

Et maintenant : place au didacticiel.

3 Didacticiel

Ce didacticiel n'est pas pris en compte dans le temps qui vous est imparti : le projet n'a pas commencé.

étape 1 : Fontienne

- Réveiller la coloc
- Trouver les clés (zoom sur le balcon pour faire apparaître)
- Utiliser les clés pour fermer à clé
- Prendre la voiture
- Trouver le centre IGN de Forcalquier
- Utilisation de compétence (conduite) : crénau
-