

Document à destination des correcteurs – solution des énigmes

Bienvenue sur GEOldie, le jeu géographique de la Goldie ! GEOldie est un escape-game géographique dont le principe est simple : votre voiture est bloquée dans un parking de Metz, et vous devez parcourir toute la ville pour en retrouver la clef.

I – Page d'accueil

Si vous avez correctement suivi les instructions du README, la première page qui s'affiche contient le tableau des résultats, une mise en situation ainsi que des informations relatives à l'utilisation du jeu, qu'il faut lire soigneusement. Cette page contient aussi une zone de texte dans laquelle vous pouvez entrer votre nom ou pseudo, qui sera ensuite récupéré pour être affiché avec votre temps dans le tableau des résultats. Vous pouvez alors cliquer sur « C'est parti ! » pour lancer le déroulement du jeu et le décompte du temps.

II – Déroulement du jeu

A – Les objets affichés dès le départ

La Goldie (Twingo dorée) est affichée dès le départ du jeu ; c'est d'ailleurs le premier objet qu'on voit, étant donné que la carte est centrée dessus. Comme indiqué dans la fenêtre qui s'ouvre quand on clique dessus, l'objectif est d'en retrouver les clefs pour pouvoir la faire bouger. Le pop-up indique de double-cliquer dessus pour vérifier que les clefs n'y sont pas. Le deuxième pop-up qui s'ouvre suite à ce double-clique indique au joueur de descendre la rue vers le sud, jusqu'à arriver au sapin de Noël place Saint-Louis.

La Poste, qui se trouve juste à côté de la Goldie, est aussi affichée dès le début pour que l'utilisateur puisse la voir. Elle sert plus tard dans le jeu, et interagir avec l'icône n'a à ce stade du jeu aucun effet.

Enfin, **le Commissariat** sur l'île du Petit Saulcy est affiché également au début du jeu, mais le niveau de zoom nécessaire pour le visualiser (19) est tel qu'il est impossible de le voir sur la carte pour un joueur ne sachant pas qu'il y est. En cliquant sur le commissariat, on peut récupérer **les clefs**. Ce choix a été fait dans l'idée qu'au moment où le conducteur de la Goldie se rend compte qu'il a égaré les clefs, elles ont déjà été trouvées par un passant et ramenées au service des objets trouvés, au commissariat.

B – Le parcours à travers Metz

Après avoir lu les indications de la Goldie, le joueur descend la rue jusqu'au **sapin de Noël** de la place Saint-Louis. Il faut zoomer pour voir le sapin, qui ne s'affiche que pour un zoom supérieur ou égal à 18. Un clic sur l'icône permet au joueur de comprendre qu'il voit une manifestation, qui a aussi lieu sur la Promenade de l'Esplanade ; un double-clic lui indique qu'il faut trouver la raison de cette manifestation, qui se présente sous la forme d'un mot servant de code pour continuer le jeu.

Le joueur doit donc se rendre à la **Promenade de l'Esplanade**. Cet endroit est plus complexe à trouver, car le joueur doit impérativement dézoomer s'il ne veut pas perdre trop de temps à la chercher. La Promenade se trouve à l'ouest de la place Saint-Louis. Pour ne pas trop complexifier le jeu, nous avons fait afficher l'icône (la fontaine) à partir du zoom 16. En cliquant sur la fontaine, le joueur a accès à un texte explicatif et à la photo d'une manifestante tenant une pancarte sur laquelle sont notées en grand les lettres « SDF » : il s'agit du code nécessaire au déblocage du sapin.

De plus, un double-clic du joueur lui permet d'avoir accès au bouton « Prendre un selfie ». Ce bouton enregistre automatiquement dans la base de données une photo parmi six. Cette photo est également affichée en haut à gauche de l'écran, et correspond à la photo de profil du joueur.

Ensuite, le joueur revient au sapin pour entrer le code « SDF » dans le formulaire. Une nouvelle indication apparaît alors : il doit se rendre au Palais du Gouverneur, situé au sud de la Promenade de l'Esplanade.

Pour ne pas trouver trop facilement le **Palais du Gouverneur**, nous avons choisi de ne l'afficher qu'à partir d'un niveau de zoom égal à 18. Double-cliquer sur l'icône du Gouverneur a pour conséquence d'ouvrir une vidéo dans laquelle la Gouverneure explique que le joueur doit se rendre au Tribunal, mais doit auparavant passer par la Poste.

La Poste correspond à celle indiquée en début de jeu. Le joueur doit se rappeler qu'elle était située à proximité de la Goldie. S'il ne s'en rappelle pas, il est toujours possible de recliquer sur toutes les icônes pour retrouver l'indication. En arrivant à la Poste, le joueur doit cliquer une fois sur l'icône pour faire apparaître le bouton « Récupérer la missive ». Quand la missive s'affiche, il faut double-cliquer dessus ; elle se place alors à droite de la carte.

Le joueur se rend ensuite au **Tribunal** (au nord de la Promenade de l'Esplanade) en suivant les indications données par le pop-up de la missive. Si le joueur ne possède pas la missive, un message lui indiquera qu'il ne peut pas entrer dans le Tribunal.

Au Tribunal, le joueur apprend qu'il peut continuer son périple en répondant à une énigme simple, dont la réponse est « 10 » (les deux pieds du joueur, les 4 pieds de la chaise et les 4 pieds du lit). Une fois que le joueur a entré la bonne réponse dans le formulaire, il apprend qu'il doit choisir entre deux destinations : le port ou la gare.

Au Port, un bateau attend le joueur. Quand on clique dessus, il se déplace vers l'est jusqu'à croiser la voie ferrée, où il s'arrête.

A la Gare, un train attend le joueur. Quand on clique dessus, il se déplace vers le nord jusqu'à croiser la Moselle, où il s'arrête.

A la rencontre entre le bateau et le train, une nouvelle fenêtre apparaît. Elle indique au joueur de se diriger vers l'île du Petit Saulcy, sur laquelle se trouve la Place de la Comédie où se situe **le Commissariat**. Comme expliqué précédemment, le joueur découvre au commissariat les clefs qui lui permettent de terminer le jeu.

III – Fin du jeu

Lorsque le joueur récupère les clefs au commissariat, un nouveau bouton s'affiche, lui permettant de rentrer à la voiture. Lorsqu'il clique dessus, la Goldie se déplace jusqu'à l'ENSG. A l'arrivée, le joueur peut cliquer sur le bouton « Fin ». A ce moment, une nouvelle page se charge automatiquement. Il s'agit de la page initiale dans laquelle est inséré un nouveau texte indiquant au joueur sa réussite. A cette étape, le nom, le temps et la photo du joueur sont également intégrés à la base de données. Libre au joueur de recommencer pour essayer d'améliorer son score ou de s'arrêter là !

PS : Pour information, nous n'avons toujours pas retrouvé ces clefs...