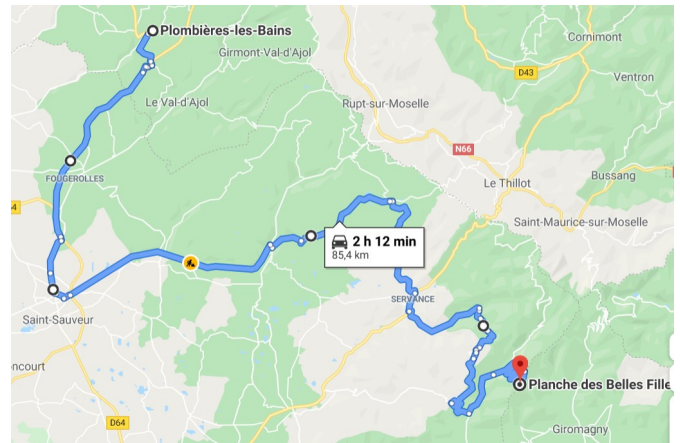
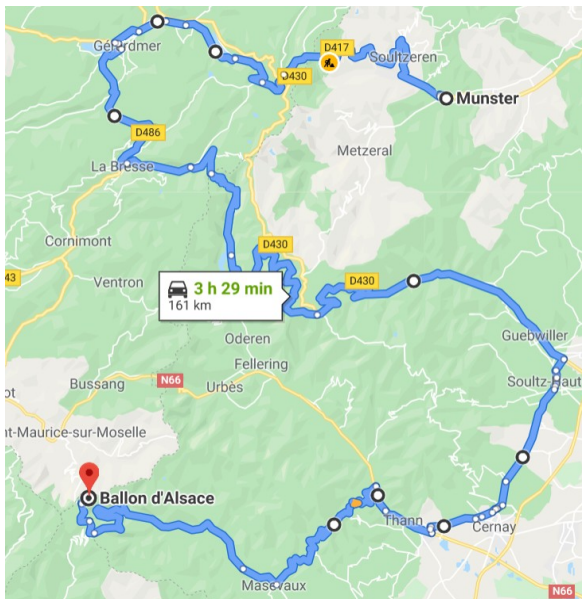


Solutions de l'application : « Cols et Spécialités des Vosges »



Les plans ci-dessus indiquent les trajets que vous allez emprunter.

La page d'accueil est composée de 5 boutons. « Jouer » permet de créer une nouvelle partie. « Charger une partie » permet de reprendre une partie existante. « Instructions » donne les règles de base du jeu. « Options » n'est pas important d'un point de vue informatique. « Scores » donne accès au tableau des meilleurs scores.

Pour créer une partie rendez-vous sur « Jouer », entrez votre pseudo puis cliquez sur « Valider le nom ». Un message s'affichera pour vous indiquer que le pseudo est libre (car initialement il n'y a aucune partie d'enregistrée). Cliquez alors sur « Commencer la partie ». Vous êtes alors redirigé vers la carte où s'ouvre la première popup.

Si vous cliquez sur « Charger une partie » sans en avoir créé une auparavant, l'application vous dira de commencer par en créer une dans l'onglet « Jouer » de la page d'accueil. Si vous avez déjà créé une partie, un menu déroulant s'affichera. Vous devez alors sélectionner le bon pseudo et vous êtes téléporté à l'endroit où vous vous êtes arrêté lors de la dernière déconnexion. Vous pouvez créer plusieurs parties indépendantes. Notre application gère les sauvegardes.

Dans la première popup à Munster, cliquez sur « Continuer » pour continuer. Le bouton disparaîtra alors. Le prochain marker à trouver vient alors d'apparaître sur la carte. Ce bouton « Continuer », nous permet de nous assurer que le joueur a bien lu popup courante avant de chercher la suivante. Vous devez donc chercher la deuxième popup qui est apparue sur la carte, puis cliquer sur le bouton « Continuer ». Globalement, il y a trois markers principaux : les drapeaux rouges représentent tous des montées des Vosges remarquables. Les drapeaux verts représentent des simples étapes, il suffit de cliquer sur continuer pour que le prochain marker apparaisse. Enfin, les drapeaux bleus représentent les mini-jeux, il y aura alors une suite d'actions spécifiques que l'on expliquera au cas par cas. D'autres markers apparaîtront dans le cadre des mini-jeux, on vous expliquera aussi au cas par cas.

Nous avons placé dans le jeu un total de 46 markers « secrets ». Ces markers ont pour objectif de classer les joueurs à la fin de jeu. Votre objectif est d'en trouver un maximum. Cependant, les trouver n'est pas facile, il faudra avoir un zoom plus précis que pour les markers principaux pour les trouver. Par exemple un secret (un munster) a été placé à côté du marker « drapeau de départ ». Cliquez sur le munster et une popup apparaîtra. Dans certains cas « Collecter » apparaîtra s'il s'agit d'un objet collectable. Sinon, le message « Prendre la photo » apparaîtra. Dans tous les cas, appuyer sur le bouton et le secret disparaîtra et sera ajouté à l'inventaire des secrets. Pour accéder à l'inventaire des secrets, cliquez sur le bouton « Voir les secrets » qui se trouve en haut à droite de la carte. Dans cette page, vous pourrez voir les secrets que vous avez déjà en votre possession et ceux que vous n'avez pas encore trouvés (ils correspondent aux cases grises). Si vous passez votre souris au-dessus du secret, des informations apparaîtront dans les cases de droites. Pour retourner sur votre partie, cliquez sur « Retour au jeu » en haut à gauche, vous réapparaîtrez là où vous vous étiez arrêté à la partie précédente (où plutôt à l'étape d'après).

Dans le cas des mini-jeux, la sauvegarde est réalisée lorsque vous avez fini le mini-jeu. La sauvegarde fait apparaître la dernière

Le rectangle gris à droite de la carte est l'inventaire qui est initialement vide. Vous pouvez cliquer sur « Afficher/Masquer l'inventaire », si vous souhaitez le voir disparaître ou apparaître.

Premier drapeau bleu à Gérardmer :

Voici le premier mini-jeu. Cliquez sur « Découvrir le mini-jeu ». Vous avez alors trois fontaines qui apparaissent. Vous pouvez cliquer dessus pour voir leur contenu. La fontaine à sélectionner dans le menu déroulant est la « Fontaine des lilas », vous pourrez alors cliquer sur « Valider ».

Deuxième drapeau bleu à La Bresse :

Cliquez sur découvrir le mini-jeu. Deux popups apparaissent alors. La popup représentant les outils est collectable sur le champ en cliquant sur « Placer dans l'inventaire ». Les outils apparaîtront alors dans l'inventaire et seront sélectionnables. Le fond d'origine est gris, le fond d'un objet sélectionné est jaune. Sur le marker de la patte de dérailleur, cliquez sur « Aller voir la bibliothèque », un nouveau marker apparaîtra dans une autre zone de la ville. Vous devez le collecter. Retourner sur le marker « patte de dérailleur », sélectionnez les caractéristiques du vélo et collectez la patte de dérailleur. Elle apparaît alors dans l'inventaire. Retournez sur le drapeau bleu, sélectionnez la patte de dérailleur et les outils et cliquez sur le bouton. Le mini-jeu se termine alors.

Drapeau rouge du Markstein :

Cliquez sur « Commencer le mini-jeu ». Quatre pièces de puzzle apparaissent à un zoom plus précis de la carte. Elles se trouvent toutes sur la D430 qui va vers Guebwiller. Voici les réponses des 4 popups :

- Le plateau « 1 » est le plus adapté
- plateau 2/ vitesse 4
- Le port du casque n'est pas obligatoire
- Le carbone est le moins dense

Dans les quatre cas, une fois que vous avez répondu juste, cliquez sur le bouton « Collecter les pièces » pour obtenir les pièces dans l'inventaire.

Arrivés au drapeau bleu de Guebwiller, sélectionnez les 4 pièces et cliquez sur « Reconstituer le puzzle ». Cliquez sur « Faire le puzzle », une nouvelle page apparaîtra.

ATTENTION : ne cliquez pas sur « Continuer » tant que vous n'avez pas fini le puzzle ou cliquer sur le bouton « Passer » au risque de retourner au niveau du drapeau rouge du Markstein (la sauvegarde se faisant à la fin du mini-jeu).

Vous avez alors un puzzle à reconstituer dont voici le modèle. Lorsque vous avez constitué le puzzle, un texte apparaîtra au centre de l'image. Votre score a été enregistré dans les scores. Si vous ne souhaitez pas faire le puzzle, cliquez sur « Passer » un texte explicatif apparaîtra au centre de l'image, en revanche votre temps ne sera pas pris en compte. Cliquez seulement sur « Continuer » lorsque un texte est apparu au centre du puzzle. Vous allez alors être redirigés vers le drapeau bleu de Guebwiller, vous n'aurez plus qu'à cliquer sur « Continuer ».



Quatrième drapeau bleu à Thann :

Cliquez sur « Découvrir le mini-jeu ». Un marker apparaîtra, cliquez sur le bouton de sa popup. Pensez bien à sélectionner les caractéristiques du vélo dans l'inventaire. Un marker représentant un billet apparaîtra. Cliquez sur « Découvrir la proposition », 8 markers vont apparaître sur la carte ainsi que 4 polygones de couleurs différentes. Chaque marker aura une couleur associée dans le contenu de sa popup. Votre objectif est de placer les markers dans la zone de couleur qui lui est associée. Un marker bien placé n'est plus déplaçable.

ATTENTION : Le placement des markers est aléatoire. Il y a une chance faible pour qu'un marker soit placé pile sur le drapeau bleu (dans ce cas, il n'est plus déplaçable). Auquel cas, il suffit d'aller sur la page des secrets puis de revenir sur la page principale. Si les markers se passent bien, ne prenez pas en compte ces instructions.

Une fois la mission réussie, cliquez sur « Revenir voir votre employeur ». Retourner au marker des équipements, puis sélectionnez le billet pour obtenir l'objet « équipements ». Un marker représentant une pompe apparaîtra et vous devrez cliquer dessus pour placer l'objet dans votre inventaire. Retournez au drapeau bleu, sélectionnez la pompe, les outils et les équipements puis cliquez sur le bouton en bas de la popup. Le mini-jeu s'achève lorsque vous cliquez sur « Continuer ».

Cinquième drapeau bleu à Luxeuil :

Cliquez sur « Faire le mini-jeu ».

ATTENTION : Si vous cliquez sur « Continuer » sans avoir achevé le mini-jeu, vous serez redirigé vers le drapeau bleu au même point avant de cliquer sur « Faire le mini-jeu ». Mais ce n'est pas interdit de cliquer dessus si vous préférez chercher des trésors avant de continuer.

Cliquez sur « Lancer le mini-jeu », dans la page qui vient de s'ouvrir. Une série de flèche va apparaître à vous de réaliser un sans faute dans un temps limité à 20 secondes. En cas d'échec, cliquez sur « Lancer le mini-jeu ». Lorsque vous avez réussi le mini-jeu, le message « Vous avez gagné apparaît ». Votre score vient d'être enregistré dans la table « vache », il apparaîtra dans les classements s'il est meilleur que les autres enregistrements. Cliquez alors sur « Continuer ».

Sixième drapeau bleu à Beulotte-Saint-Laurent :

Cliquez sur « Faire le mini-jeu ».

ATTENTION : Même remarque le mini-jeu précédent.

Une nouvelle page apparaît. Cliquez sur « Lancer le mini-jeu ». Parcourez l'image de l'auberge avec la souris, lorsqu'une image apparaît cliquez dessus. Une fois que vous avez tout collecter les ingrédients, le message « Vous avez récupéré tous les ingrédients apparaît ». Vous pouvez alors cliquer sur « Continuer ». Votre progression a été enregistrée de retour à l'écran.

Fin de jeu :

Le dernier marker se trouve à la Planche des Belles Filles. Cliquez sur « Sirotez une bière ». La page de fin s'ouvrira et vous indiquera le nombre de secrets que vous avez trouvé. Votre score a été enregistré dans la base de données trésors qui classe les joueurs en fonction du nombre de secrets qu'ils ont obtenus. Pour retourner au menu principal cliquez sur le bouton prévu à cet effet. Votre partie est encore accessible mais les markers principaux sont supprimés, vous pouvez seulement parcourir la carte pour trouver des secrets. Ce choix s'explique par le fait que nous ne souhaitons pas que le joueur puisse finir le jeu une infinité de fois avec le même compte ce qui fausserait les classements.