1 Objet code

2 Objet récupérable

3 Objet bloqué par un code

4 Objet bloqué par un autre objet

Speech d’accueil :

« Nous désirons parcourir et découvrir la France, mais cela de manière écologique. Nous avons donc choisi de partir à vélos !

Pour notre premier voyage et donc notre première destination (tenue secrète pour le moment), nous souhaiterions t’emmener avec nous ;)

Alors prêt(e) pour ces péripéties ?

(FAKE NEWS : Le lieu de départ te sera bientôt communiqué.) »

**Initialisation :**

Départ avec un zoom de la carte sur le campus et les vélos cassés affichés.

**PHASE DE JEU**

Le joueur doit zoomer sur l’école pour voir apparaître les vélos cassés (velos\_casses.png).

Lors du click msg (popup = indice) : « Il me semble que les ENSGagés ont acheté des outils pour les mettre à disposition de tout le monde. »

+ affichage de *l’objet solution* : cadenas.

Le joueur doit zoomer sur l’aile Laplace et trouver la porte verrouillée par un cadenas(cadenas.png) avec l’indication « Le code est la date de la création de l’Académie du Climat de Paris, Place Baudoyer à côté de l’hôtel de ville de Paris » + affichage de *l’objet solution* : plaque.

Le joueur doit zoomer sur le bâtiment et trouver une plaque (plaque.jpg) avec la date attendue : *objet débloquant* 2021 (validation du formulaire).

Le joueur doit débloquer le cadenas (si code juste, la plaque disparaît), *l’objet libéré* boite à outils (outils.png) apparaît (également *l’objet débloquant* des vélos cassés).

Si le joueur click dessus elle se met dans l’inventaire. S’il la sélectionne puis click sur vélos cassés, les vélos se réparent vélos réparés (velos\_repares.png) (*objet libéré* des vélos cassés).

Le joueur doit cliquer dessus et les vélos réparés se mettent dans l’inventaire.

« NOUVELLE INITIALISATION »

Cela provoque un **msg d’alerte APPEL** : « appel entrant Lisa ». L’utilisateur doit cliquer sur le message et cela déclenche un audio (ou texte) : « Coucou Claire, c’est Lisa. Pour notre premier voyage dans une partie de la France, j’ai pensé à une première destination. Et j’ai toujours voulu aller au festival des vieilles charrues ! Ça te dit qu’on y aille ? »

+ **affichage** de l’objet place id = 6

Avec l’indice audio, le joueur doit zoomer sur la Bretagne sur Carhaix-Plouger pour voir la place (place.png) bloquée par un code. En cliquant, popup avec indice et formulaire pour rentrer un code à 4 chiffres. L’indice : « J’avais prévu qu’on aille voir la plus grande fierté des Montois avant de commencer le tour de Bretagne. ». L’objet place libère alors *l’objet solution* photo du mont saint Michel.

L’utilisateur doit se rendre au Mont-St Michel, une fois sur place une photo du mont saint Michel (photo\_mont.jpg) apparait à l’écran avec un chiffre (première partie du code) et un panneau pour indiquer la prochaine direction cachés (Dinan) dans l’image. Le click libère l’objet Dinan : *objet solution*.

L’utilisateur doit zoomer sur Dinan où l’objet Dinan composé d’une photo renseigne sur la dernière partie du code (chiffre caché dans l’image). Ces deux objets solutions permettent au joueur de débloquer la place (place.png) : *objet bloquant* 5712.

Cet objet place libère un *objet libéré* carte postale (photos de notre voyage avec Louise ?).

Le click le met dans l’inventaire car objet récupérable (la carte postale donne un indice sur la localisation de la « côte sud »).

« NOUVELLE INITIALISATION »

Petite music qui démarre avec **audio/texte** « Merci, c’était vraiment chouette ce festival. On part vers la côte sud maintenant ».

+ affichage de l’objet ?

REVOIR LA SUITE

Si l’utilisateur zoom vers la presqu’île de Crozon il trouve un bon (bon.png) (objet code ou objet récupérable qui ne sert à rien) pour une crêpe à Concarneau.

Si l’utilisateur zoom sur Concarneau il trouve objet crêpe (crepe.png) bloqué « indice : Elle manque de beurre ta crêpe. On m’a dit que la Biscuiterie de Carnac avait les meilleures mottes de beurre salé. »

L’utilisateur doit zoomer sur Carnac où il découvre l’objet beurre (beurre.png). S’il clique dessus il le place dans l’inventaire. Il doit ensuite le sélectionner et cliquer sur la crêpe. Elle disparait, le chrono de la partie est coupé et un audio/texte se déclenche. « Miam, rentrons, c’était bien bon. Merci pour ce voyage. » Puis la page des résultats perso s’affiche.

Sources des images : flaticon, leaflet, image perso et images libres de droit

