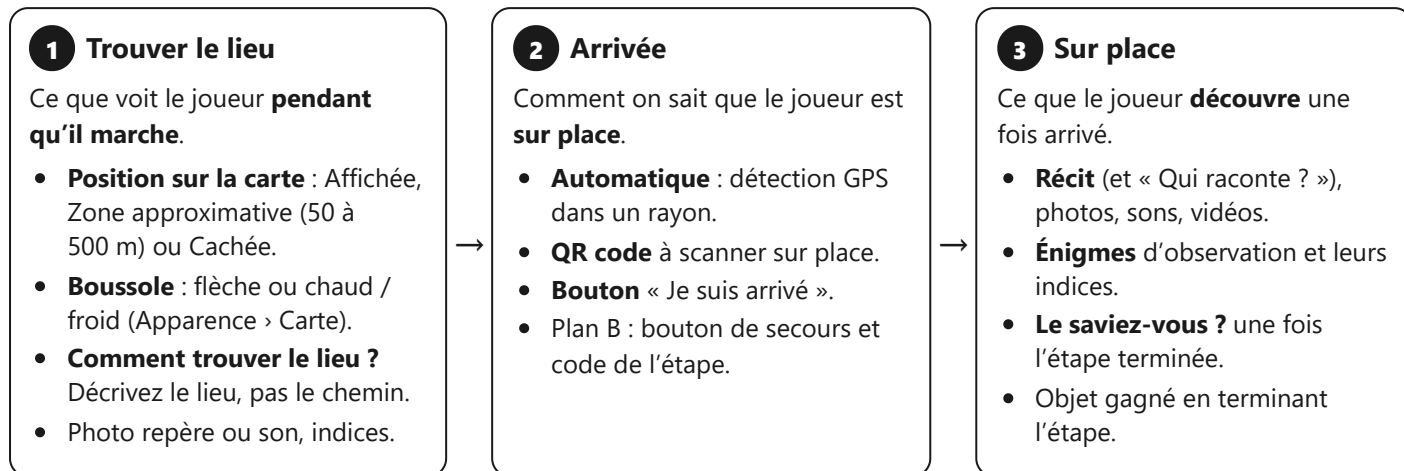


Les trois temps d'une étape

Une étape, c'est un lieu à atteindre. Le joueur la vit toujours dans le même ordre, et le panneau de l'étape, dans le studio, suit exactement cet ordre.



Rayons de détection conseillés

Lieu	Préréglage
Ville : rues larges, places	Ville · 25 m
Centre ancien : ruelles, hauts murs	Centre ancien · 30 m (valeur par défaut)
Campagne : forêt, chemins	Campagne · 45 m

Le rayon des nouvelles étapes se règle une fois pour tout le parcours : **Parcours > Règles du jeu > Rayon de détection des nouvelles étapes**.

Quand choisir le QR code ?

- ☐ En intérieur : musée, église, halle couverte.
- ☐ Dans les ruelles étroites, au pied de hauts murs, sous les arbres.
- ☐ Quand deux étapes sont très proches l'une de l'autre.
- ☐ Quand le propriétaire du mur accepte qu'on y fixe une plaque.

Le **code de l'étape** reste toujours accepté en secours, quel que soit le mode d'arrivée : affichez-le au comptoir ou sur un panneau.

Les bons réflexes

- **Placez toujours le repère sur le vrai lieu**, même si sa position est cachée : elle sert à détecter l'arrivée.
- **Le guidage appartient à l'étape de destination**. La consigne de l'étape 3 mène à l'étape 3, d'où que vienne le joueur.
- **Position cachée** : ajoutez une boussole, une consigne ou des indices, sinon le lieu est introuvable.
- **Gardez le bouton de secours** « Je suis arrivé » si le GPS risque d'être imprécis. Chez le joueur, il s'appelle « Nous y sommes ».
- **Récit court** : deux ou trois phrases à l'écran ; le reste va dans « Le saviez-vous ? ».
- Une énigme **se résout en observant le lieu** : une date gravée, un animal sculpté, un nombre de fenêtres.

Tout s'enregistre tout seul. Pas de bouton « Enregistrer ». **Ctrl** + **Z** (**⌘** + **Z** sur Mac) annule la dernière modification.

Pour aller plus loin

/aide/concevoir/etape-en-trois-temps
 /aide/concevoir/arrivee
 /aide/concevoir/position-des-lieux