
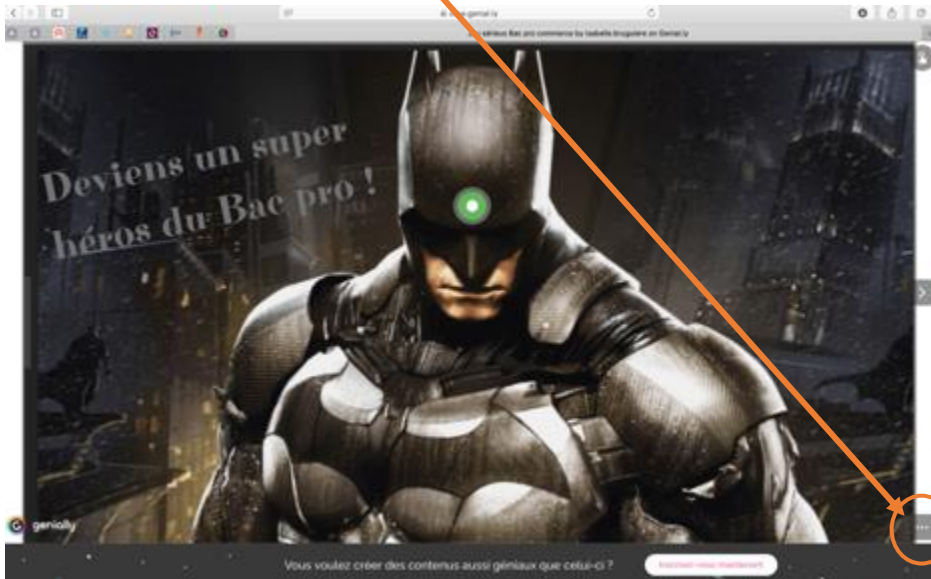


BATMAN

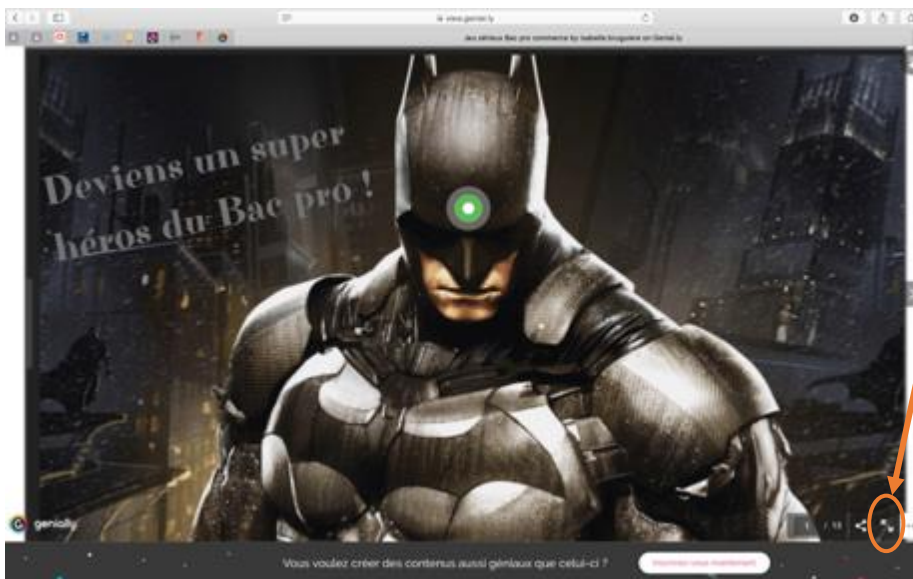
Ouvrir le lien : Cliquer sur [BATMAN](#) ou <https://view.genial.ly/5bfaf0d397f6e2512df2e8d4/jeu-serieux-bac-pro-commerce>

MISE EN PLEIN ECRAN

Cliquer sur les **3 petits points** 



Puis cliquer sur les **2 flèches qui s'opposent** pour avoir le jeu en plein écran 



Vous pouvez commencer la partie !

BATMAN

⇒ Cliquer sur le bouton **vert** sur le front de Batman



⇒ Tu arrives sur le **sommaire** du jeu

The main menu screen of the game. It features a large image of Batman on the left and a dark, textured background on the right. Text in the center reads: "Tu dois affronter tes ennemis pour gagner la guerre commerciale. Quand tu auras trouvé tous les mots de l'énigme, trouves le passage secret pour compléter la combinaison". On the right, there are two enemy portraits labeled "LE JOKER" and "TWO FACE". At the bottom left is a yellow Batman logo. Callout boxes with orange borders and arrows point to various elements: "Consigne" points to the central text; "Cliquez sur chaque ennemi pour accéder aux jeux" points to the enemy portraits; "Retour à la 1ere page" points to the yellow logo.

1^{er} défi => Ennemi JOKER

A gameplay screen titled "BATMAN. — VS — JOKER.". It shows a blue Batman on the left and a purple Joker on the right. The Joker has a speech bubble that says: "Profil de l'ennemi : l'ultime ennemi de Batman, sadique psychopathe, extrêmement intelligent et doté d'un inquiétant humour noir. C'est le meurtrier de Robin". Below the characters, there are four circular icons: a location pin, a Joker portrait, a checkmark, and a magnifying glass. A green circle with a white checkmark is in the bottom left corner. A small image of a safe dial is in the bottom right. Callout boxes with orange borders and arrows point to: "Accès au jeux learning apps" pointing to the Joker portrait icon; "Profil de l'ennemi (culture gé)" pointing to the Joker's speech bubble; "Accès au coffre lorsque tu as récupéré les 4 couleurs gagnés à la fin des 4 jeux" pointing to the safe dial image; "Retour Sommaire" pointing to the green circle icon.

BATMAN

Accès au coffre JOKER

⇒ Cliquer sur chaque couleur dans l'ordre (le 1^{er} jeu a donné une 1ere couleur ect....)



Retour Sommaire

⇒ Si erreur dans la couleur : PERDU, avec la possibilité de retourner au sommaire



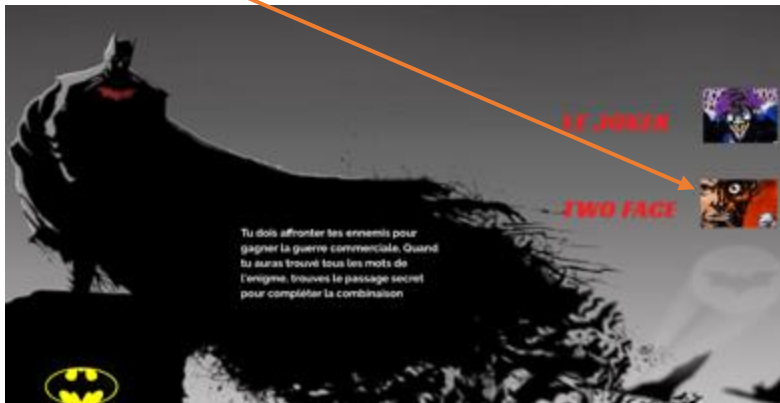
⇒ Si le code du coffre est correct alors **tu as gagné !**

Tu peux revenir au sommaire pour affronter le 2^{ème} ennemi



BATMAN

2ème ennemi



⇒ Défi Two-face

Accès au jeux learning

Profil de l'ennemi (culture gé)

Autrefois connu sous le nom d'Harvey Dent, Two-Face était procureur de la ville de Gotham. L'homme a perdu la raison, lorsqu'on lui a lancé de l'acide, ce qui lui a défiguré la moitié du visage. Symbolisant la dualité entre le bien et le mal, il se plaît à tirer à pile ou face, afin de déterminer le destin de ses victimes.

Chaque pièce représente une activité commerciale à réaliser. Lorsque tu auras terminé chaque activité, tu obtiendras une partie du code pour ouvrir la serrure du coffre... Tu réalises les activités dans l'ordre que tu souhaites.

Retour menu

Vers la serrure du coffre

Retour Sommaire

Consigne

Accès au coffre

BATMAN

Accès au coffre Two face

⇒ Cliquer sur les numéros gagnés lors des jeux dans l'ordre (à la fin de chaque jeu, il est précisé si c'est le 1^{er} numéro ou le 2^{eme})



Retour Sommaire

⇒ Si erreur dans la couleur : PERDU, avec la possibilité de retourner au sommaire



⇒ Si le code du coffre est correct alors **tu as gagné !**

