

ESCAPE GAME 100% DIGITAL CYBER PANIC

—◆—
CECI EST VOTRE MAÎTRE
(DU JEU, BIEN ÉVIDEMMENT)

Ce document est votre maître du jeu.

C'est une aide, un guide pour recevoir des indices au cours de votre partie. Il est tout à fait normal (et même recommandé) de faire appel à lui quand vous rencontrez une difficulté qui semble insoluble, pour que la partie ne s'enlise pas.

Dès que vous bloquez plus de 5 minutes, recherchez la QUESTION qui définit le mieux où vous en êtes, et rendez-vous à l'INDICE indiqué.

- ▶ Le 1er indice est une aide pour débloquer la situation.
- ▶ Si cela ne suffit pas, le 2e ou 3e indice vous donne la réponse à la question posée, vous permettant ainsi de poursuivre votre partie.

Vous n'avez aucune obligation à respecter l'ordre des questions. Les indices, quant à eux, ont été volontairement mélangés.

QUESTIONS

• **Par quoi commencer ?**

- ▶ **Aide** (indice 08)

• **Quel code entrer sous le minuteur ?**

- ▶ **Aide** (indice 19)

• **Que faire avec le bouton 1, 2, 3 et 4 ?**

- ▶ **Aide** (indice 03)
- ▶ **Aide** (indice 22)
- ▶ **Solution** (indice 34)

• **Que faire sur les boutons 5 ?**

- ▶ **Aide** (indice 14)
- ▶ **Aide** (indice 04)
- ▶ **Aide** (indice 17)

• **Que faire avec les boutons 6 ?**

- ▶ **Aide** (indice 14)
- ▶ **Aide** (indice 25)
- ▶ **Aide** (indice 01)
- ▶ **Aide** (indice 36)

- **Que faire avec les boutons 7 ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 35)
- ▶ Aide (indice 05)
- ▶ Solution (indice 33)

- **Que faire avec les boutons 8 ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 02)
- ▶ Aide (indice 37)

- **Que faire avec les boutons 9 ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 30)
- ▶ Aide (indice 12)
- ▶ Aide (indice 29)
- ▶ Aide (indice 13)

- **Que faire avec les boutons 10 ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 27)
- ▶ Aide (indice 15)

- **Que faire avec ces 10 Chiffres ?**

- ▶ Aide (indice 23)
- ▶ Aide (indice 18)

- **Solution**

- ▶ Aide (indice 11)

INDICES

01

Le triangle jaune donne 2 caractéristiques retrouvables dans le tableau.

02

Suivez la flèche !

03

Ces boutons sont situés sur 4 pages différentes, et semblent ouvrir le même fichier... Mais en êtes-vous sûrs ?

04

Les lettres peuvent devenir chiffres...

05

Certaines lettres sont de couleurs différentes dans ce mail. Dans quel ordre les lire ?

06

Les petits pois sont rouges.

07

Le message téléphonique parle de 5 piliers, et d'une grille...

08

Que chaque joueur explore bien sa page. Cliquez sur les boutons et ouvrez les documents à la recherche d'indices !

09

Le robot qui vérifie les bonnes caractéristiques porte le numéro 8.

10

Un scélérot veille sur vous.

11

Le mot PARTENAIRE est à entrer sur la page Alpha pour arrêter le minuteur. Suivez les instructions qui apparaissent alors pour accéder à la vidéo finale

12

Chaque lettre du mot codé est remplacée par une autre.

13

Si A vaut K, alors B vaut L, C vaut M... Plus qu'à dérouler l'alphabet pour traduire le mot et trouver le 9ème chiffre !

14

Il existe 2 boutons avec ce chiffre, sur 2 pages différentes. Trouvez-les !
C'est en combinant les 2 que vous aurez la solution.

15

En superposant les 2 grilles on obtient le 10ème chiffre. Notez-le bien !

16

4 le matin, 2 à midi et 3 le soir.

17

Traduisez RE – MI grâce au clavier (le R correspond à un chiffre, le E également, etc.), et faites la soustraction. Vous obtenez le cinquième chiffre, notez-le bien !

18

Appeler le numéro de téléphone permet d'obtenir le code à entrer !

19

Pour trouver le code à entrer sous le minuteur, il va vous falloir résoudre les énigmes cachées dans les documents accessibles en cliquant sur les boutons 1 à 10. Communiquez entre vous car vous n'avez pas accès aux mêmes éléments, et prenez des notes !

20

Quels alphabets connaissons-nous ? Peut-on les faire entrer dans la grille située sur l'arrière-plan des pages Beta, Delta et Gamma ?

21

Encore un coup du vil gredin.

22

Il semblerait que l'on cherche un numéro de téléphone... Mais comment le compléter ?

23

Les 10 chiffres forment un numéro : **07 56 98 10 23**. Que peut-on en faire ?

24

Pierre Feuille Ciseaux.

25

Une histoire de coordonnées...

26

Oh sombre héros mexicain.

27

Super ! Posons-nous un peu...

28

Mystère et boule de gomme.

29

Avocat... A vaut K ?

30

Un des boutons dévoile un mot codé, et l'autre la clé du code

31

En remplaçant chaque lettre par la valeur de la couleur dont c'est l'initiale, vous pouvez calculer le 9ème chiffre, notez-le bien !

32

Vole papillon vole...

33

Lisez les mots formés par les lettres rouges, puis les lettres vertes, et enfin les lettres roses. Vous obtiendrez le 7ème chiffre, notez-le bien !

34

Chaque bouton permet de trouver un des chiffres du numéro de téléphone (le bouton 1 indique le premier chiffre, le bouton 2 le 2ème chiffre, etc.).

35

Frédérique a un style haut en couleurs !

36

Le chiffre recherché se situe à l'intersection de la colonne Triangle et de la ligne Jaune. Notez-le bien !

37

En dessinant le trajet suivi par les flèches sur la grille, vous formerez le 8ème chiffre. Notez-le bien !