

UNLOCK!

EXOTIC ADVENTURES

EXPÉDITION CHALLENGER
SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

**ATTENTION :
NE LISEZ PAS CETTE PAGE AVANT
D'AVOIR JOUÉ !**

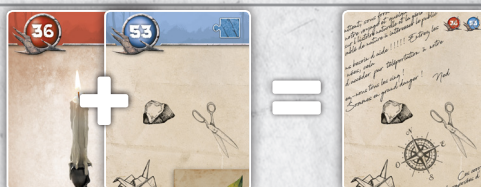
- ▶ Avant toute chose, lisez attentivement le guide de survie.

LE BUREAU DE CHALLENGER

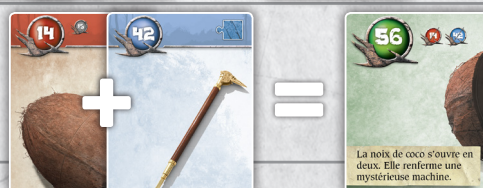
- ▶ Regardez bien le tableau, il ne s'agit pas d'une signature mais du nombre 14. Prenez la carte



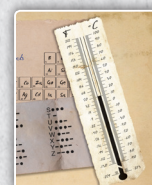
- ▶ Mettez le papier sous la flamme de la bougie, il s'agit d'encre sympathique : + = . Prenez la carte .



- ▶ Ouvrez la noix de coco avec le chausse-pied : + = . Prenez la carte .



- ▶ Sur le livre d'Alice au pays des merveilles, il y a un F rouge et un C bleu ainsi qu'une petite vague. Le F est pour les degrés Fahrenheit et le C pour les degrés Celsius, tandis que la petite vague représente l'eau. Pour faire bouillir de l'eau, il faut atteindre 212 degrés Fahrenheit et pour la geler, 0 degré Celsius. Le bon code est 2120. Prenez la carte .



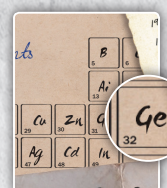
- ▶ La pagination indique 34. Prenez la carte .



- ▶ Posez la carte sur la carte selon les marques, un nouveau paragraphe est composé !



- ▶ Utilisez alors la machine : pour la latitude, Ned vous précise qu'il s'agit du sud mettez donc S. Ensuite, regardez en bas à droite de la carte : il est écrit 34, entrez donc 34. Pour la longitude, il faut battre le lapin qui fait pierre. Vous devez donc faire feu. La feuille est située à l'ouest sur la carte , O est donc la lettre à mettre. Les initiales de Challenger sont indiquées à l'arrière du guide de survie : G.E. Sur le tableau périodique des éléments il y a un GE qui est le 32, rentrez ce chiffre après le O. S34 O32 sont les bonnes latitude et longitude. Bon voyage ! Prenez la carte .





- Vous voici dans le monde perdu ! Fouillez le camp avant de partir et rejetez un œil au guide...



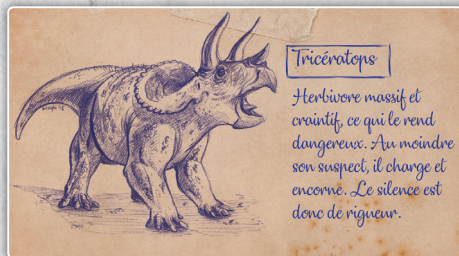
ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

- ATTENTION : à tout moment dans votre aventure, vous pourriez être surpris par ces événements aléatoires !

- L'attaque des vélociraptors :
Tirez un coup de fusil (21) pour les faire fuir.



- L'irruption du tricératops :
Restez silencieux ! Il partira tout seul. Si vous faites trop de bruit, le tricératops va s'énervier et charger !



- Que l'exploration commence ! Allez en haut, carte 82, et repérez le numéro 94 dans la brume. Prenez la carte 94.



- Ramassez le fusil (21). Si vous tombez à court de balles, appuyez sur le fusil pour recharger.



- Allez de nouveau en haut, carte 10, et profitez-en pour ramasser la rame (32) et remplir votre bouteille d'eau :

$$45 + 10 = 55$$

Prenez la carte 55.



=

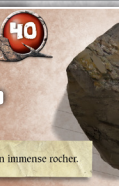


- Dirigez vous à gauche, carte 52, et faites levier avec la rame pour déplacer le rocher : 32 + 40 = 72.

Prenez la carte 72.



+



=



- Dans la machine 72, vous pouvez entendre du morse. Il s'agit d'un S.O.S. Déplacez votre doigt sur l'écran noir et tendez l'oreille. Le bruit se fait de plus en plus fort jusqu'à émettre un son de validation. Vous retrouverez le professeur Summerlee !

Notez que la machine 28 ne sert plus à rien une fois que Summerlee a été sauvé. Autrement, on y entend aussi son S.O.S en morse.



LE MONDE PERDU (SUITE)

- Déplacez-vous en haut, carte 29.



- Déplacez-vous à nouveau en haut, carte 51.



- Partez à droite, carte 97, et assemblez la petite griffe trouée et les lacets de la chaussure pour former un fil de pêche primitif :

$$16 + 7 = 23$$

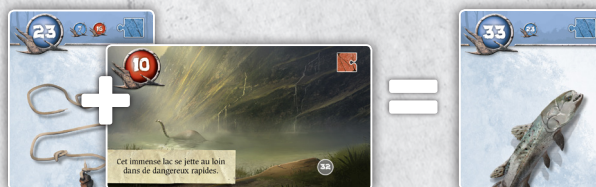
Prenez la carte 23.



- Pêchez dans le lac à l'aide du fil de pêche (pas besoin de vous y déplacer, il n'y a pas de symbole ancre sur la carte) :

$$23 + 10 = 33$$

Prenez la carte 33.



- Retournez en bas à gauche, carte 97, et donnez le poisson au ptéranodon (il est écrit dans le guide qu'il est piscivore) :

$$33 + 4 = 37$$

Prenez la carte 37.



- Utilisez la machine 35 et faites des étincelles en frappant les deux pierres taillées. Regardez bien l'étincelle, le nombre 18 y apparaît :

$$26 + 18 = 44$$

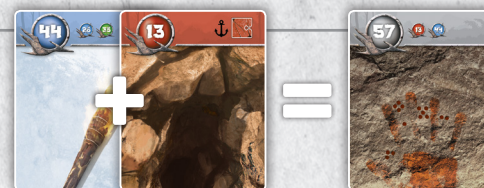
Prenez la carte 44.



- Repartez maintenant en haut, carte 51, et entrez dans la grotte avec votre torche :

$$44 + 13 = 57$$

Prenez la carte 57.



- Utilisez aussi votre corde pour escalader la falaise :

$$37 + 51 = 88$$

Prenez la carte 88.



- Allez à droite, carte 97, pour résoudre le code des inscriptions. En suivant les flèche de la stèle (88), vous pouvez former les mêmes symboles que les inscriptions de la carte 75. Pour savoir lequel est le bon, regardez la couleur de la craie, elle est blanche. Observez alors à quelle position se trouve ce symbole sur chaque ligne : 1^{re} ligne 3, 2^e ligne 6, 3^e ligne 7 et 4^e ligne 4. Le bon code est donc 3674.

Prenez la carte 51.



LE MONDE PERDU (SUITE)

- Vous êtes maintenant au village des Indiens. Utilisez la machine  90 pour préparer une décoction pour Roxton. Ned en parle dans le guide de survie. Voici la recette : de l'herbe-sang, appuyez sur le pot contenant des plantes rouges ; des fleurs de soleil, appuyez sur le pot contenant les grosses fleurs jaunes ; des champignons, le seul pot en contenant est celui en haut à droite ; et la fleur du Grand-Cerf. Ce sont les fleurs présentes aux pieds du cerf de la carte  52 (il s'agit en fait d'un mégacéros) : appuyez sur le pot aux fleurs violettes. Appuyez maintenant sur le bouton « concocter », puis entrez le code 0094 pour soigner Lord Roxton.



- Allez au lac ( 10), vous pouvez vous y rendre grâce à la pirogue :  10 +  76 =  86. Vous voilà dans des rapides !



=



- Activez la machine  86. Pour choisir le bon chemin, servez-vous de la peinture ( 57). Imaginez que les flèches se trouvent entre chaque doigt et appuyez dessus en fonction du nombre de points : de gauche à droite, 2^e flèche, 4^e flèche, 1^{re} flèche, 2^e flèche et enfin 3^e flèche. Prenez la carte  79.



- Vous êtes à présent sur un champ de bataille, carte  79. Parlez à Zambo et donnez-lui de l'eau, il vous remettra alors un plan pour traverser la forêt :  25 +  55 =  80. Prenez la carte  80.



=



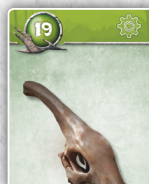
- Vous voilà dans la jungle, carte  38. Fiez-vous au plan de Zambo : tout droit, gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite. Prenez la carte  64.



- Enfin le camp des hommes-singes ! Écoutez bien les tambours, le nombre de percussions vous donnera le code : 3, 5, 1 et 4. Entrez 3514 dans l'application. Prenez la carte  99.



- Ned est sauvé, mais vous êtes encerclés ! Soufflez dans le crâne du parasaurolophus pour attirer un T.rex : utilisez la machine  19 et soufflez dans le micro de votre appareil jusqu'à ce qu'il produise un bruit. Le tyrannosaure arrive !



- Challenger vous attendait au camp ! Vous pouvez fuir pour Londres avec tous les rescapés, bien joué !

