

UNLOCK!

EPIC ADVENTURES

MISSION #07

SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté : 

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



L'ENTRÉE



- Avant toute chose, n'oubliez pas de prendre les gadgets de Sheryl. Prenez les cartes  et .



- Tommy peut aisément défoncer cette porte en bois :  +  = . Prenez la carte .



- Inspectez le contenu de ce tiroir à l'aide de la caméra miniaturisée :  +  = . Prenez la carte .



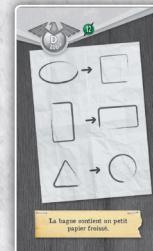
- On peut déjà éliminer un suspect. En effet, le Lézard est chauve, il n'a pas besoin d'un peigne !



- Regardez le contenu du casier () à l'aide des lunettes à rayons X. Pour ce faire, utilisez le bouton dédié dans l'application. On y découvre une veste militaire indiquant les dates 1965 – 1970. Ça ne peut pas être la veste du Merlu, car il est né en 1956. L'armée ne recrute pas les enfants de 9 ans, cela fait donc un suspect de moins.

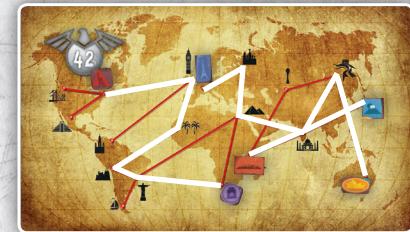


- Entrez dans la machine  et faites tourner la partie sertie de la bague (peu importe le sens). Au bout d'un moment la bague s'ouvre ! Prenez la carte .



L'ENQUÊTE

- Le papier trouvé dans la bague est le code qui permet de déchiffrer le verrou de la valise. Les formes dessinées se retrouvent sur les stickers de la valise. Ces stickers indiquent des lieux que vous pouvez repérer sur le planisphère (42). Après avoir associé chaque sticker à la forme qui est la sienne, suivez les lignes rouges sur le planisphère d'un lieu à l'autre en empruntant le chemin le plus court. Vous allez alors tracer 3 chiffres : tout d'abord le 4, puis le 3 et enfin le 2.
- Entrez le code 432 dans la machine 48.
- Prenez la carte 48.



- Sur le faux passeport est inscrit un nom masculin : John Doe. Le Colibri est donc disculpé !



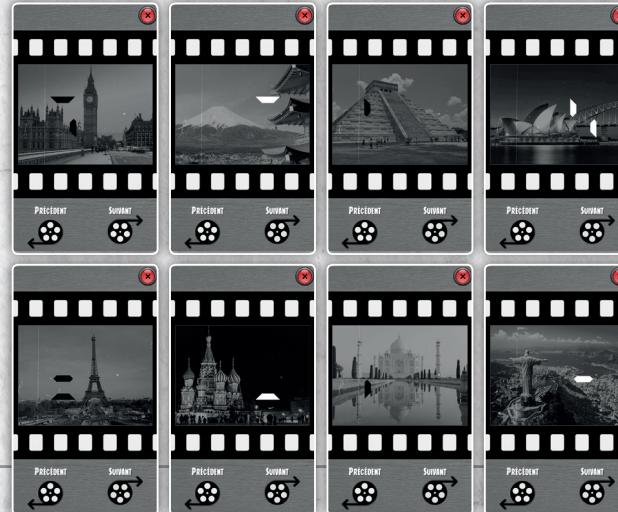
- Montrez le message codé à Elvis : $10 + 47 = 57$.
Prenez la carte 57.



- Placez la clé de décryptage de manière à compléter le point d'exclamation. Puis faites de même avec les points de suspension. Pour décoder les deux messages, il suffit d'échanger la position des lettres à l'extrémité de chaque arc de pointillés. Vous obtenez ainsi « SOYEZ VIGILANT ! » et « LE GORILLE SE MEFIE... ». Le Gorille ne s'écrirait pas à lui-même, il est donc innocenté.



- Il est temps de jeter un œil à ce microfilm : entrez dans la machine 65. Regardez bien les traits noirs et blancs sur les photos. Si on les superpose tous, on obtient le chiffre 65. Prenez la carte 65.



- Sur les diapositives (65) sont inscrits trois lieux de missions. Le seul agent n'ayant pas participé à ces trois missions est le Faisan. Il est donc disculpé.



Par élimination, la taupe est donc le Renard ! Ou le Renard est la taupe, comme vous voulez. On s'y perd avec tous ces noms d'animaux.



L'ENQUÊTE (SUITE)

- Ouvrez la porte avec la clé :  +  =  .
Prenez la carte .



- Passez la carte  aux rayons X en utilisant le bouton dédié dans l'application. Des lasers apparaissent, mais surtout, le numéro de la carte devient rouge ! Vous pouvez alors l'additionner à un numéro bleu. Jin est assez agile pour esquiver les lasers :

$$\begin{matrix} \text{key icon 32} \\ + \\ \text{key icon 23} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{key icon 55} \\ \text{card icon 55} \end{matrix} .$$

Prenez la carte .



- Sur le steak rouge dans le frigo est inscrit un +6. Donnez-le aux piranhas pour récupérer la disquette :
 +6 = .
- Prenez la carte .



- Passez l'affiche () aux rayons X. Vous voyez des chiffres aux emplacement de la bouche, de l'œil, du nez et de l'oreille de la femme : 3189. Sur le coffre-fort () vous pouvez observer les symboles correspondants. En suivant l'ordre indiqué, cela vous donne 8319. Entrez-le dans la machine  .
Prenez la carte .



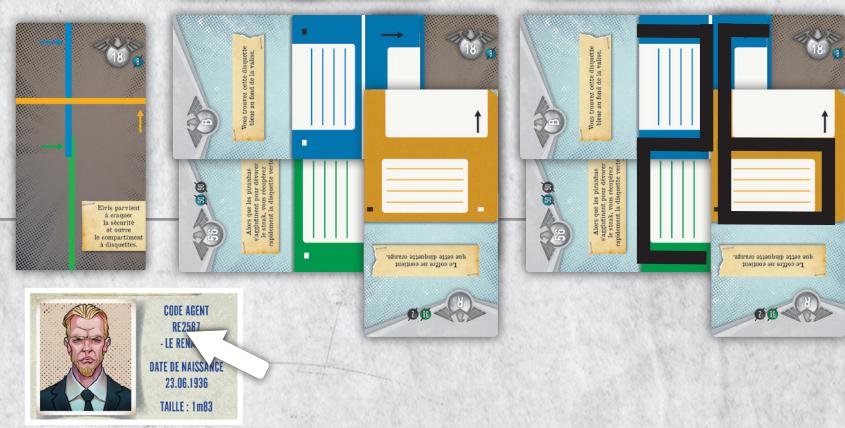
- Les touches du clavier () sont bizarrement placées. Vous pouvez lire le mot HUIT sur l'avant-dernière rangée. Prenez la carte .



- Laissez Elvis s'occuper de l'ordinateur :  +  =  .
Prenez la carte .



- Placez les trois disquettes comme indiqué ci-contre (il faut bien les superposer et faire correspondre les flèches et les couleurs des disquettes et les couleurs de la carte ). Vous pourrez ainsi lire le chiffre 26. Prenez la carte .



- Vous avez démasqué le Renard. Son code agent est indiqué dans le dossier. Entrez RE2587 dans la machine  .
Prenez la carte .



- Abritez-vous derrière le parapluie blindé pour vous protéger de l'autodestruction :
 +  = .
- Prenez la carte .



LA COURSE FINALE

- Il y a un 28 caché sur la carte  .
Prenez la carte .



- Faites monter Jin sur les épaules de Tommy :  +  =  .
Prenez la carte .



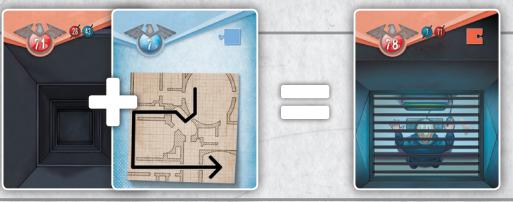
- Maintenant vous avez accès à la bouche d'aération :  +  =  .
Prenez la carte .



- Passez le bureau du président aux rayons X en utilisant le bouton  dans l'application. Vous verrez apparaître sur les deux cartes de gauche les conduits d'aération qui dessinent : « 2 + 5 ». 2 + 5 = 7.
Prenez la carte .



- Vous connaissez maintenant le chemin à prendre :  +  =  .
Prenez la carte .



- Observez la scène avec la caméra miniature :  +  =  .
Prenez la carte .



- Faites en sorte que Tommy secoue un peu l'agent de sécurité :  +  =  .
Prenez la carte .



- Le SOS peut aussi se lire 505: composez le 505 sur le téléphone. Dans la machine  , il faut appuyer sur le chiffre et faire glisser son doigt le long du cadran jusqu'à l'autre bout.



- Vous entendez le message suivant : « *M. le Président, venez dîner ce soir avec votre femme, suivie de Edward. Puis, éliminez Georges, j'lui fais pas confiance* ». C'est un code !

Observez les numéros de téléphone visibles sur les cartes  et  . On y retrouve les noms de Edward, Georges et Kate Jenkins, la femme du président Jenkins.

Si vous juxtaposez le numéro de Kate (8196) et celui d'Edward (5723), vous obtenez 81965723. Retirez à présent le numéro de Georges (situé sur la page manquante : 9657) des deux autres numéros : 81[9657]23. Il ne reste plus que 8123.

Composez au 8123 dans la machine  .

Prenez la carte .



LA COURSE FINALE (SUITE)

► Suivez les instructions de la carte  et manipulez les cartes. Une fois obtenue la position ci-contre, on voit apparaître la lettre X.

Prenez la carte .



► La pièce de puzzle de la carte  est violette (un mélange de rouge et bleu) et sa forme peut accueillir quatre autres pièces. Il faut donc additionner les cartes des agents pour vaincre l'agent Parker.

$$\text{3} + \text{23} + \text{14} + \text{10} + \text{20} = \text{70}$$

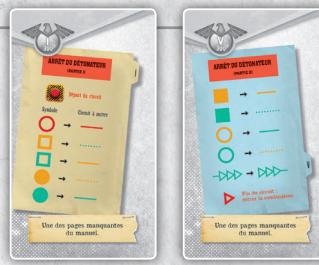
Prenez la carte .



► Il manque deux pages au manuel () :

les pages 1 et 5 en chiffres romains.

Prenez donc les cartes  et .



► La BOÎTE à laquelle font allusion les cartes  et  n'est autre que la boîte de jeu contenant les trois aventures. Retirez l'insert noir pour accéder à l'intérieur de la boîte. Il faut désactiver le boîtier des codes nucléaires. Suivez alors le circuit depuis le détonateur jusqu'au cœur en respectant les instructions du manuel. Lorsque vous rencontrez un symbole, les cartes  et  vous indiquent le nouveau chemin à suivre. Si vous ne faites pas d'erreur, vous arriverez sur le ERROR +87.

Elvis va pouvoir régler ça :  +87 = . Prenez la carte .

Placez la carte  à l'endroit où se trouve le symbole ERROR, il y a maintenant un  à la place et vous pouvez continuer.



Les couleurs de la combinaison correspondent aux couleurs des boutons de volume du mini-ordinateur d'Elvis. Allez dans la machine  et utilisez les boutons VOLUME + et VOLUME - de votre tablette/smartphone.

En fonction de ce qui apparaît à l'écran, le bon code est :



VOLUME + VOLUME + VOLUME - VOLUME +
VOLUME - (apparaît à l'écran : orange, orange, bleu, orange, bleu)



VOLUME - VOLUME - VOLUME + VOLUME -
VOLUME + (apparaît à l'écran : orange, orange, bleu, orange, bleu)



Le chemin à suivre est :

- LAUNCH > trait rouge
- cercle rouge vide > trait rouge
- carré bleu vide > trait orange
- cercle rouge vide > trait rouge
- cercle bleu plein > trait bleu
- cercle rouge vide > trait rouge
- cercle orange plein > pointillés orange
- cercle orange vide > trait bleu
- trois triangles bleus > trois autres triangles bleus > trait bleu
- cercle rouge vide > trait rouge
- cercle bleu vide > trait orange
- cercle rouge vide > ERROR transformé en OK par la carte 
- cercle bleu vide > pointillés orange
- cercle orange vide > trait bleu (double)
- cercle bleu vide > trait orange
- fin du circuit - entrez la combinaison : orange, orange, bleu, orange, bleu

Félicitations ! Vous avez sauvé votre pays !

Et attrapé cette fichue taupe ! Enfin le Renard quoi, vous avez compris...