Laly + Zoé + Anaïs + Adèle

Matériel :
ILS, Electroaimant, carte, batterie, diodes, clés USB.

Pablo + Mayssène + Tomane + Liloue

Matériel :
vieux livres, écran, potentiomètre à glissière carte + batterie.

Anasimon + Jihane + Alexandre Louise.

Matériel :
Labyrinthe + Joystick + écran + Bouton

Alice + Maxime + Simon + Mélina

Matériel :
4 LED RGB + 4 BP + carte + Batterie + servo moteur.

Gaël + Christian + Guillaume + Salim

Matériel :
Maquette de volcan + platforme
3 Servomoteurs + 1 glissière
+ 2 BP + 2 touches sensitives

Lena + Lisa + Clara + Shaina

Matériel :
Carte + Batterie - lecteur RFID
Ventilateur, ruban 10 LEDs, servomorteur

Ilyasse + Max + Jean + Bastien

Matériel :
Bargraphe, écran, bouton, Autre. (A définir)

Présentation des règles de l'escape game.

Diffusion d'un message qui annonce que les câbles de la centrale risquent de lâcher. C'est un sabotage ! Son de mise en ambiance. Alerte ROUGE DE NIVEAU 3

3

Mission, stabiliser la plate forme

Une affiche dans les tons jaunes, cache un chiffre

7

Un livre creux contient une statuette.

Prévoir
Bruit ambiance
Eléments de décors
Quelques vieux livres

Prévoir
Un PC + post-it
2 cadenas
Mobilier

0

Bibliothèque

Dans la bibliothèque, il y a un vieux Dictionnaire fermé avec un cadenas clés. Il a été creusé et contient des éléments Arduino, écran + potentiomètre à glissière

Utiliser les pages restantes du dico pour comprendre les bons réglages sur les potentiomètres.

L'écran s'allume en vert et affiche un numéro.

Centrale Thermico-volcanique

Sur une table, mis en scène il y a une boite pour l'ouvrir il faut poser trois statuettes aux bons emplacements. Elles contiennent un aimant qui va activer un ILS.

Une fois les ILS tous activés, La boite s'ouvre. (fermée par un électroaimant).

Elle contient une clés USB et un Pzzule en papier représentant une carte des centrales qui s'avèrera être une fausse piste, mais permet de localiser notre centrale.

Ouvrir la clés USB donne accès à un coffre virtuel.

Dans le coffre virtuel, on trouve un message qui nécessite un petit miroir (caché dans la salle) pour être lu.

Ce message dit entre autres, d'aller sur le PC pour ouvrir un fichier précis. Il est accompagné d'une image qui évoque les commentaires.

Le fichier envoi sur une vidéo YouTube qui parle des centrales thermico-volcaniques. Dans la description de la vidéo, il y en a un indice, qui donne un code couleur RGB.

La bonne combinaison autorise d'acceder à une trappe où se trouve une clé.

Ordinateur

Sous le clavier, déplaçant à peine, Il y a une grille de mots croisée et le mot de fin donnée par les cases colorées est le MDP ; Fournaise

Au mur, les photos des chefs avec noms, fonctions et dates d'activité. Le login est le p.nom du directeur.

2

Un fichier étrange et énigmatique permet de déduire le code violet

Affiche représentant le principe du codage des couleurs en RGB.

Labyrinthe à bille à résoudre, pour "faire sortir" la bille.

Peser la bille bleu + Indice micor

4

L'interface comporte un écran qui affiche un calcul lorsqu'on appuie sur le joystick

activer la bonne combinaison permet d'afficher un calcul sur fond de lumière orange

6

Une maquette de la plateforme trône au milieu de la salle.
3 servomoteurs, permettent via des câbles de gérer sa stabilité.
L'accès aux commandes à été bloqué par 3 systèmes !
1 cadenas clés et 2 chiffre

Procédure pour le cadenas à lettres

Une étrange machine constituée de tuyaux de formes et tailles différentes est à disposition. Chaque tuyau cache un secret.

Le premier renferme le badge RFID n°1. Il est percé de nombreuses ouvertures qui permettent de passer des baguettes. Avec un peu d'adresse, récupérer le badge jaune.

Sur l'écran s'affiche le chiffre 2 - - -

Le 2nd renferme le Badge RFID n°2. Pour l'attraper il faut utiliser une canne à pêche et l'attraper par magnétisme. Badge bleu.

Sur l'écran s'affiche le chiffre - 5 - -

Le troisième tuyau peut être décroché il y a un papier avec marqué
- - - 8

le dernier chiffre correspond au nombre de tuyau.
- Papier qui dit "le gros compte double"
- "compter les tuyaux"

Code du cadenas à 4 chiffres

En la respectant scrupuleusement, il est possible de réparer le système qui alimente en énergie les 3 moteurs de la centrale.

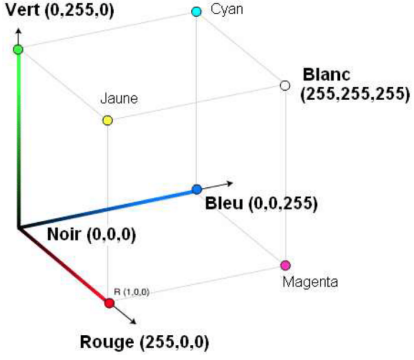
Il est matérialisé par un boitier avec des boutons, un écran et une jauge de charge.
Une fois la procédure achevée, un message s'affiche et donne un code.
code 1549

On dispose du carnet du saboteur de la centrale, il raconte les actions qu'il fait tous les jours. Il a des tocs.

Dans le carnet on dit d'aller voir la chaise qui saigne

Dans ce document il donne une procédure à suivre.

Système d'aide



Après plusieurs minutes de jeu, une voix retentit aux enceintes.
Il s'agit d'une employée, nommée Mireille. Elle est dans la centrale, qui penche dangereusement. Elle a peur ! Elle ne peut pas bouger.

Heureusement, elle peut nous parler et nous entendre (si on parle dans le micro). En la rassurant, on devrait pouvoir obtenir de l'aide, car elle connait bien la centrale.

Si on arrive à réparer, on pourra la sauver !