

# CODE ITAKALA

---

version 1.3.1



## I. Introduction

Après avoir été aspiré dans la matrice depuis l'ordinateur d'Arthur Weasley. Vous vous réveillez dans une ville numérique, tout est coloré néon, vous ne remarquez aucune différence d'altitude, tout est angulaire et plat. Vous partez donc à la recherche de l'anomalie.

Au fur et à mesure que vous avancez dans l'univers, vous remarquez un nombre anormalement élevé de carcasses de robots, de motos, des bouts de programme éparpillés. Il devient apparent que quelque chose de grave se passe, et il est votre devoir de sauver cet univers !



## II. Consignes

- \* Soyez sûr d'avoir la bibliothèque Pygame installée sur votre ordinateur.
- \* En cas de question, pensez à demander de l'aide à votre voisin de droite. Puis de gauche. Ou inversement. Puis demandez enfin à un Interprète Reptilien si vous êtes toujours bloqué.

### III. L'arrivée dans Tron

Vous découvrez que vos transpondeurs ne marchent pas dans le monde numérique, pour vous déplacer vous devrez donc trouver un autre moyen. Votre traducteur est un peu familier avec cet univers et il se rappelle qu'une méthode de transport commune ici est via « Light Cycle ». Votre premier objectif est donc de vous en procurer !

Votre équipe guidée par les habitants locaux arrive à localiser une décharge virtuelle où de nombreux light cycles défectueux sont empilés. Vous décidez alors d'en réparer, cependant la pile est grande et de nombreuses parties sont défectueuses, vous devez alors trouver les parties viables et les assembler ensemble pour réparer les Light cycles.

Pour les réparer, vous devez résoudre un puzzle mais le programme est complètement désordonné, il y a des fichiers de partout, certains ne servent à rien tandis que d'autres sont cassés et ont besoin d'être réparés.

Pour retrouver le bon fichier à modifier vous avez cinq phrases à décoder :

#### Phrase 1 :

```
76 101 32 102 105 99 104 105 101 114 32 97 32 109 111 100 105 102 105 101 114 32
99 39 101 115 116 32 77 97 107 101 95 66 111 97 114 100
```

#### Phrase 2 :

```
76 101 32 102 105 99 104 105 101 114 32 97 32 109 111 100 105 102 105 101 114 32
99 39 101 115 116 32 77 97 107 101 95 83 117 114 102
```

#### Phrase 3 :

```
76 101 32 102 105 99 104 105 101 114 32 97 32 109 111 100 105 102 105 101 114 32
99 39 101 115 116 32 71 97 109 101
```

#### Phrase 4 :

```
76 101 32 102 105 99 104 105 101 114 32 97 32 109 111 100 105 102 105 101 114 32
99 39 101 115 116 32 66 111 97 114 100
```

#### Phrase 5 :

```
76 101 32 102 105 99 104 105 101 114 32 97 32 109 111 100 105 102 105 101 114 32
99 39 101 115 116 32 83 117 98 83 117 114 102
```

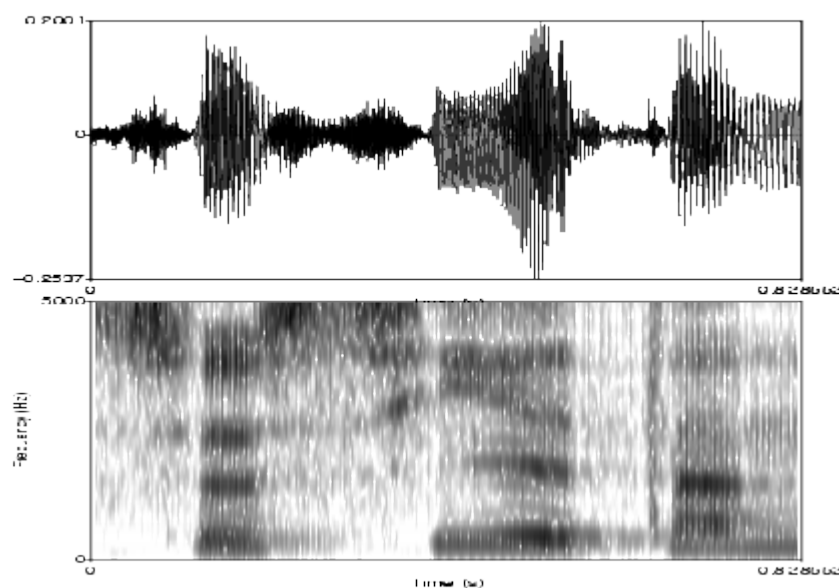
Pour tester votre programme, faite cette commande : **python3 Tron.py**

#### IV. Le créateur

Après avoir réparé les motos, vous et votre groupe avancez vers la prochaine anomalie. Votre interprète a détecté sa présence aux alentours du grand Processeur ! Au fur et à mesure que vous vous rapprochez de celui-ci, vous entendez de plus en plus de bruit, comme si c'était un signal de détresse, cependant, ils sont incompréhensibles, y aurait-il un message caché dans ces derniers ?

Votre interprète décide d'enregistrer les messages, maintenant vous devez examiner ces messages pour découvrir qui envoie ces messages de détresse, et sa position sur la grille.

Indice : pour décrypter les messages audios, vous devez rechercher un logiciel qui vous permettra de les lire. La plupart des messages vont jusqu'à 22Khz



Pour vous aider, votre interprète suggère de regarder dans le son des messages.

Une fois avoir trouvé l'endroit d'où émanait les messages de détresse, vous rencontrez Le créateur de la grille, il vous informe que l'anomalie est causée par un certain ITAKALA, il vous raconte comment il est arrivé dans la simulation, et qu'il a pris le contrôle de l'antivirus. La prochaine étape de votre mission sera de désactiver l'antivirus.

## V. La face caché d'ITAKALA

Après avoir appris comment ITAKALA est arrivée sur la simulation, vous avez décidé d'en reprendre le contrôle. Pour cela vous devrez vous connecter dessus. Pour cela, le créateur vous donne des indices supplémentaires, Le Login est encodé comme les pièces de Light Cicle et le mot de passe se trouve un message audio qu'il vous a fourni.

Pour se connecter à l'antivirus de la simulation, vous devrez utiliser **{Curl}** sur cette adresse IP : 54.38.232.200:4242/login.php

Login :

4C 65 20 6C 6F 67 69 6E 20 65 73 74 20 58 5F 4C 65 67 61 63 79



## VI. Conclusion

Après avoir appris la vraie identité d'ITAKALA et déjoué le système de sécurité, vous apprenez qu'il est déjà parti vers un autre univers. Pour vous remercier le créateur de la grille vous oriente vers des terminaux assez rustiques.

Leur lumière verte illumine les environs, vous remarquez aussi une sorte de bracelet écran. Une fois devant le terminal, le créateur vous informe qu'ils viennent d'un univers où il n'y a plus de lois, il vous met en garde contre ce que vous pourrez y trouver. Il vous informe aussi que ce terminal est un « point de convergence » avec la grille et que c'est une des rares sorties possibles.

En touchant le terminal, vous serez transporté dans l'univers d'où il provient !

