

CYBERTRAP

Manuel du hacker

Expérience n°7
Test sur cobaye humain

David Brunel, Fabien Essid, Damien Jobard Siejak,
Martin Lesueur, Alexandre Nugues, Grégoire Protas



Bienvenue dans le labyrinthe néon de Cybertrap

Etudiez ce manuel avec attention, vous serez le guide du prisonnier. Dans ces pages, vous trouverez les clefs des énigmes du labyrinthe qu'il devra affronter.

Rappelez-vous, le prisonnier a besoin de votre aide alors ne vous trompez pas!

Résoudre les énigmes

Lors de sa fuite, le prisonnier rencontrera des énigmes et vous êtes là pour l'aider à s'échapper en les résolvant. Grâce aux informations qu'il vous donnera, vous devrez lui indiquer la marche à suivre.

Le labyrinthe

Le labyrinthe contient trois des cinq différentes épreuves existantes. Chacune d'elle a ses règles et ses spécificités, vous les trouverez aux pages dédiées.

Les épreuves sont:

- L'écran symbolique
- Le chemin lumineux
- Le fil d'Ariane
- Le jeu de Simon
- Le taquin

Les fautes

En cas d'erreur, essayez de ne pas trop paniquer. Vos ennemis sont: vous-même et le temps. Pour sortir du labyrinthe, le prisonnier dispose de 5 minutes. Il vous faudra donc bien communiquer et aller vite.

Parcourir le labyrinthe

Lors de son parcours dans le labyrinthe, le prisonnier aura l'occasion de trouver des symboles sur les murs. Ces symboles influenceront ses déplacements.

Les symboles sont les suivants:

- Le carré
- Le cercle
- Le triangle
- La croix

Voici les règles à suivre:

Les règles les plus hautes sont prioritaires.

● avec ● juste avant = aller à droite

■ avec ✕ juste avant = aller tout droit

▲ avec ■ juste avant = aller à gauche

■ avec ■ avant = aller à droite

● avec ▲ avant = aller à gauche 2 fois

■ aller à gauche

● aller à droite

▲ aller tout droit

✕ aller à gauche

L'écran symbolique

Devant le prisonnier s'étale un parterre de dalles. Au fond de la salle, un écran avec un symbole. À chaque fois que le prisonnier avance, l'écran change.

- Le symbole indique la dalle où aller
- Le symbole change à chaque dalle
- Si le joueur se trompe, il recommence au début avec une pénalité

Dalle	Ecran
⌈	⌈
⌋	⌋
⌌	⌌
⌍	⌍
⌎	⌎
⌏	⌏
⌐	⌐
⌑	⌑
⌒	⌒
⌓	⌓

Exemple :

⌈	⌐	⌌	⌈	⌋	⌏
⌋	⌌	⌋	⌈	⌌	⌌
⌌	⌏	⌌	⌈	⌈	⌌
⌋	⌈	⌐	⌌	⌏	⌋
⌈	⌌	⌏	⌐	⌋	⌈
Dalles					Ecran

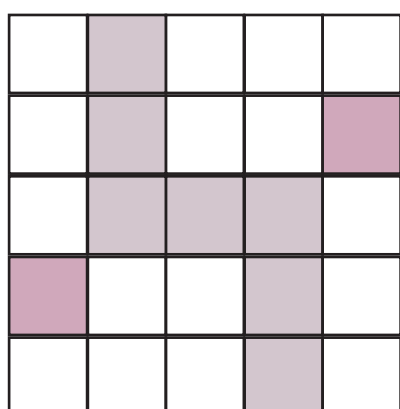
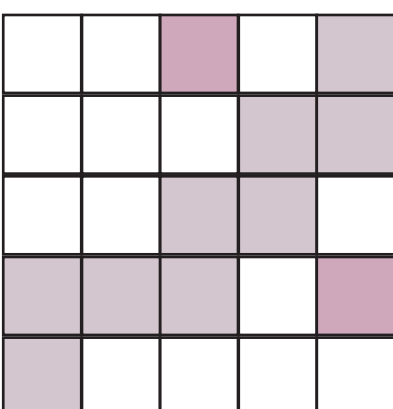
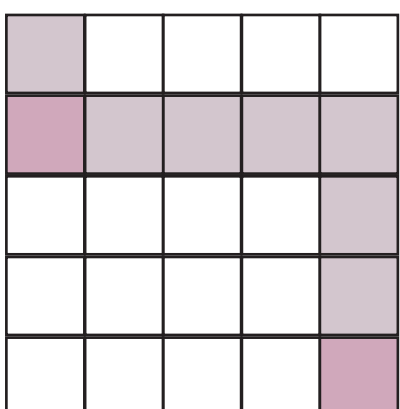
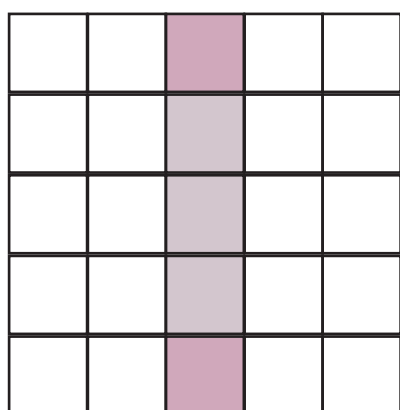
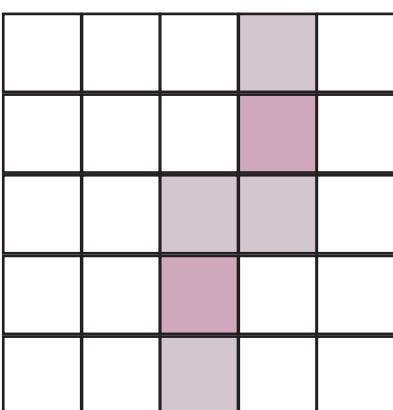
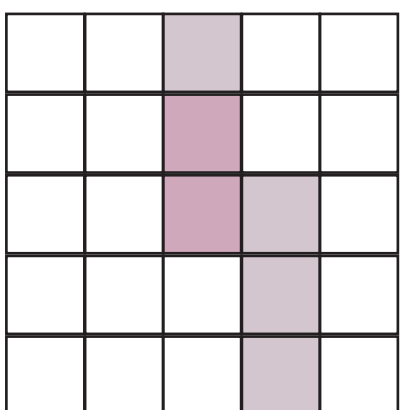
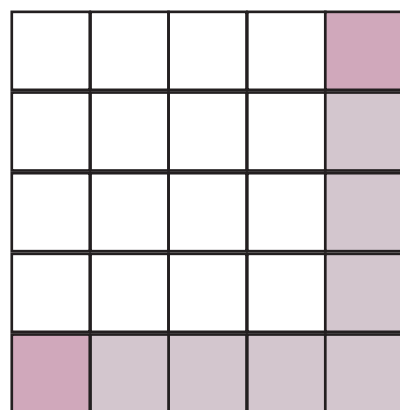
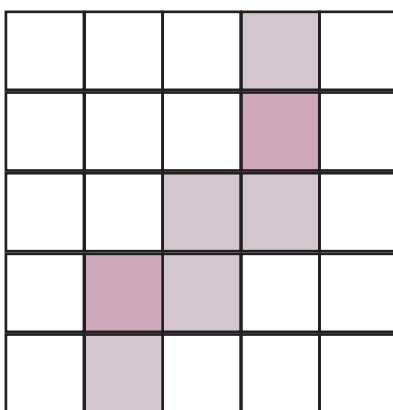
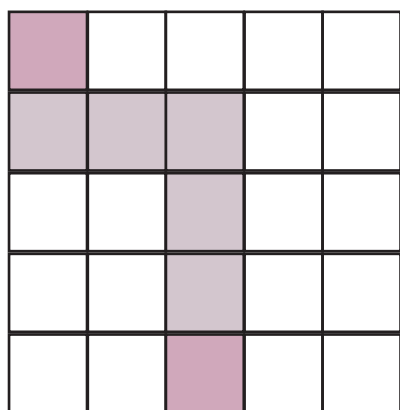
Lors de cette épreuve, le prisonnier ne peut aller qu'en ligne droite. Les diagonales n'existent pas.

Le chemin lumineux

Devant le prisonnier s'étale un parterre de dalles. Cette fois-ci, nul écran, mais deux dalles sont colorées.

- L'emplacement des dalles colorées définit le chemin à suivre
- Si le joueur se trompe, il recommence au début avec une pénalité

Voici les différents modèles possibles:



Le fil d'Arianne

Devant le prisonnier se trouve de nombreux fils. Ce nombre est très important puisqu'il indique le bon interrupteur. Faites aussi attention aux couleurs.

- Le nombre de fils indique l'interrupteur
- Une salle contient de 3 à 5 fils
- La couleur des fils influence aussi la réponse
- Si le joueur se trompe, il a une pénalité
- L'ordre des fils commence par celui de gauche

3 fils :

S'il n'y a pas de fil rouge, suivre le deuxième fil

Sinon, si le troisième est bleu, suivre le premier fil

Sinon, suivre le troisième fil

4 fils :

S'il n'y a pas de fil rouge mais un bleu, suivre le premier fil

Sinon, s'il n'y a ni fil rouge ni fil bleu, suivre le quatrième fil

Sinon, s'il y a un fil vert mais pas de fil jaune, suivre le deuxième fil

Sinon, s'il n'y a pas de fil bleu mais un fil rouge, suivre le troisième fil

Sinon, s'il y a un fil rouge et un fil bleu, suivre le premier fil

5 fils :

S'il y a un fil jaune, suivre le quatrième fil

Sinon, si le deuxième fil est bleu et le troisième rouge, suivre le deuxième fil

Sinon, s'il n'y a pas de fil rouge, suivre le troisième fil

Sinon, s'il n'y a pas de fil vert, suivre le premier fil

Sinon, si le fil vert est en dernier alors suivre le cinquième fil

Sinon, s'il y a un fil vert et un fil bleu en quatrième alors suivre le deuxième fil

Sinon, s'il y a un fil vert et un fil rouge en cinquième alors suivre le troisième fil

Sinon, s'il y a un fil bleu et un fil rouge en troisième alors suivre le quatrième fil

Le jeu de Simon

Devant le prisonnier se trouve un losange découpé en 4. Chacune des parties peut s'éclairer de sa couleur propre, de gauche à droite, le rouge, le vert, le jaune et le bleu. A cela s'ajoute, quatre interrupteurs. Le but de l'épreuve est de reproduire la séquence qui se joue devant le joueur grâce aux interrupteurs. Cependant, la couleur que voit le joueur n'est pas celle à jouer mais indique la solution, en se référant au manuel.

- L'un des quatre triangles colorés va clignoter
- En utilisant la table, choisissez le bon interrupteur
- La séquence se complexifie à chaque itération
- La séquence augmente de 1 à chaque fois jusqu'à 4 fois

Voici ce qu'impliquent les couleurs:

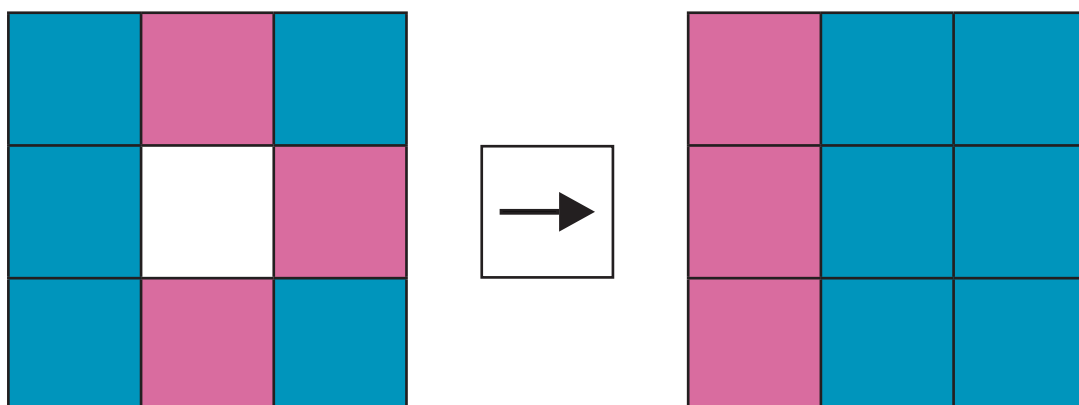
	Flash rouge	Flash Vert	Flash Jaune	Flash Bleu
Interrupteur à appuyer:	Jaune	Bleu	Rouge	Vert

Le taquin

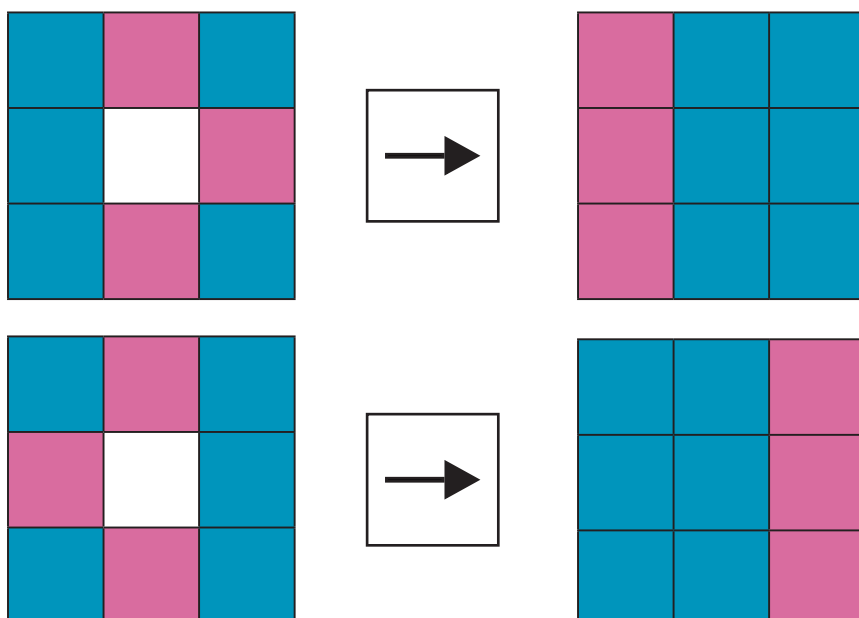
Devant le prisonnier se trouve un taquin à résoudre. La disposition des tuiles roses de départ, indique l'emplacement que doivent avoir les tuiles du taquin à la fin.

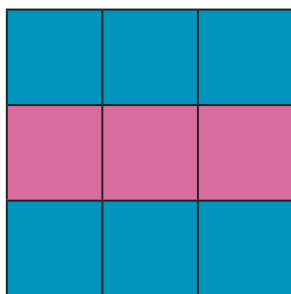
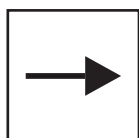
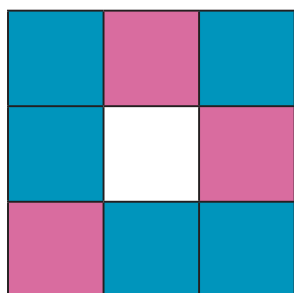
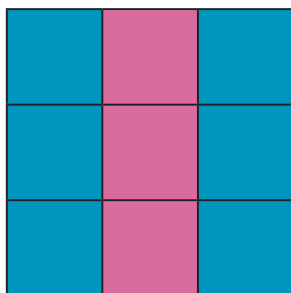
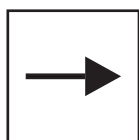
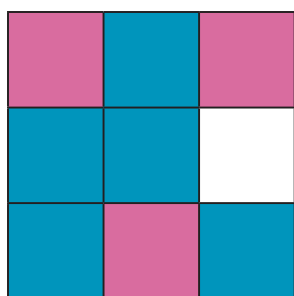
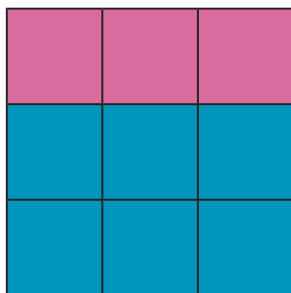
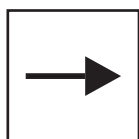
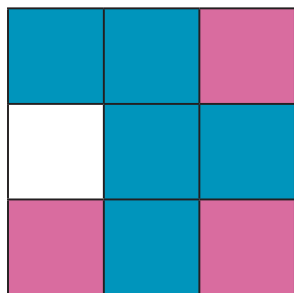
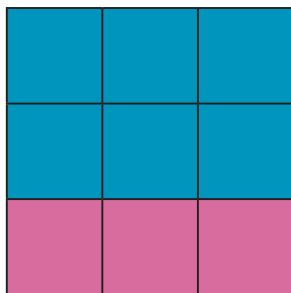
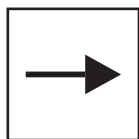
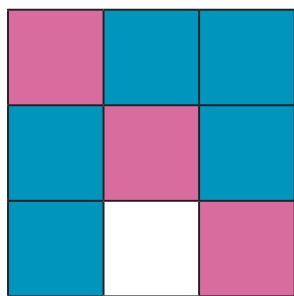
- La disposition des tuiles roses influence la réponse
- Si le joueur se trompe, il a une pénalité
- Il dispose d'un nombre de coups indéfini pour résoudre le taquin

Exemple:



Voici les différents modèles possibles:





La position de la case blanche, qui est un trou dans le taquin, n'a pas d'importance à la fin. Seule la position des tuiles roses compte.

CYBERTRAP