

Contrôles du jeu :

ZQSD : déplacements
E : Interaction – Prendre Objet
Roulette : Pivoter l'objet
R : Lacher Objet
Echap : Quitter l'interface (pour le mini jeu des tuiles)
↑↓- ←→ : Pour Incrémenter les nombres – Déplacer curseur

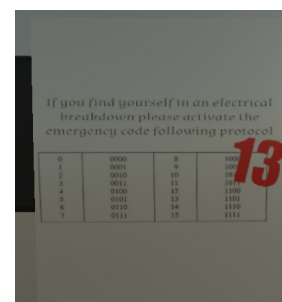
Déroulé Puzzle :

Vu le peu d'UI que l'on possède, vous pouvez retrouver le déroulé des puzzles ci-dessous, si vous êtes perdus.

Spoiler Puzzles :

Puzzle 1 : Lights

Il faut rallumer les lumières. Pour cela, dans la petite pièce où spawn le joueur, il faut appuyer sur les bons fusibles du disjoncteur. La solution est sur un poster sur notre droite quand on rentre dans la grande salle. La solution est 01101. Lumière éteinte du bouton = 0, Lumière allumée = 1.



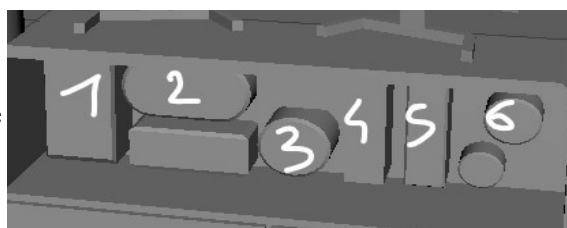
Puzzle 2 : Code

Il faut trouver le code à mettre dans la petite console au fond de la pièce (Elle est entre 2 gros meubles à plusieurs écrans). Le code se trouve sur une feuille, sur une des commodes de la salle. Le code est 875068.



Puzzle 3 : Machine Oxygène

Il faut trouver les 6 pièces de la machine à oxygène (à côté du lavabo) éparpillées dans la pièce et les remettre à leur emplacement. Un numéro est marqué sur chaque pièce, indiquant leur position sur la machine (de gauche à droite). De plus, il faut tourner la pièce de sorte à ce que le numéro soit vers soi avant de la poser. Pour la poser, il suffit d'avoir la pièce dans la main et d'appuyer sur E sur l'emplacement.



Puzzle 5 : Eau

Il faut d'abords baisser le niveau de l'eau, que l'on peut voir dans le sol de la pièce, a travers une vitre. A gauche de la machine a oxygène réparé plus tôt, il y a une valve avec laquelle il faut interagir. Un jeu avec des tubes apparaît, il faut relier la valve gauche a la valve droite, en cliquant sur les tuiles pour les retourner. Un fois fait, le niveau de l'eau baissera, mais attention, au bout d'une moment, il remonte. (Quand le mini jeu des valves est finis, il faut appuyer sur echap pour quitter l'écran de jeu).

La deuxième partie de puzzle consite a trouver des feuilles avec des symboles dans la salle. Ces feuilles ont un symbole et un nombre, qui une fois réunit avec les 3 autres nombres, formeront un code a 4 chiffres. On trouve l'ordre grace aux symboles qui étaient sous l'eau. Le codes est 2754. Il faut le rentrer sur la grosse console, au fond à droite de la pièce.

