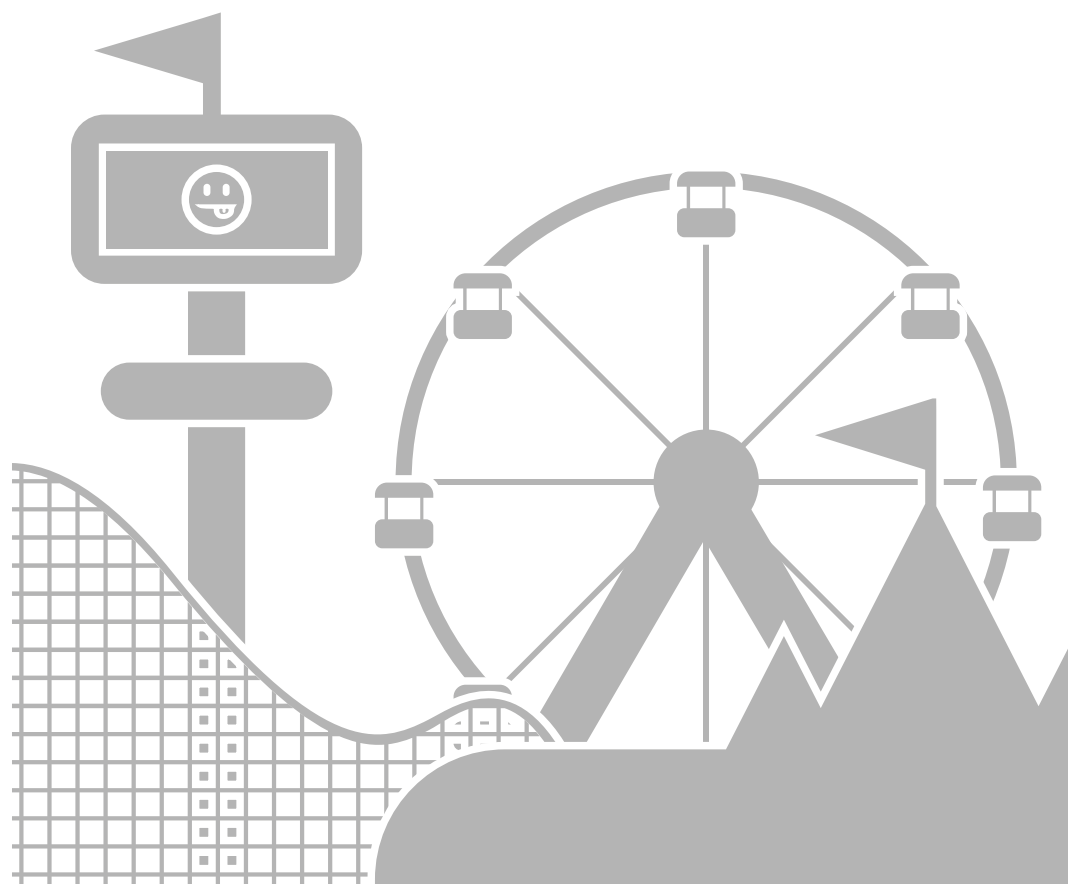


MÉGALOMANIA



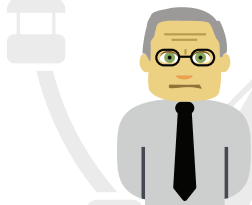
Un jeu de devinettes sous le thème de l'encryption

Une plainte concernant la vie privée a été formulée à la ville de St-Encryption! L'agent 4957T a été mis en charge de ce dossier en apparence banal et doit se rendre sur place. Le parc d'attraction Mégalomania, tenu par Charles Hatan, est visé par cette plainte stipulant qu'une atteinte aux dispositifs mobiles des visiteurs aurait lieu à proximité du parc. Monsieur Hatan se servirait des données des téléphones des visiteurs pour dresser un palmarès des emoji les plus utilisés et ainsi parvenir à mousser les ventes de ses peluches à l'effigie de ces expressions populaires. Il aurait récemment installé sur la tour de son plus haut manège un écran affichant d'heure en heure les emoji les plus populaires.

L'agent 4957T n'est pas revenu de sa visite de Mégalomania et sa famille s'inquiète... Son acolyte, l'agent 5841P a de fortes raisons de croire qu'il serait séquestré dans une prison de fortune au sommet de cette tour. Il a d'ailleurs réussi à infiltrer le système et est parvenu à changer les emoji affichés par cet écran en court-circuitant la boîte de contrôle. Puisque ces deux collègues de la ville de St-Encryption utilisent eux-mêmes des emoji quotidiennement, l'agent 5841P a eu la brillante idée d'utiliser l'image de tasse de café qu'il s'envoient toujours en début de journée pour signaler sa présence à l'agent 4957T. En envoyant cet emoji qui ne figure que très rarement dans le palmarès, il prends le pari que son collègue notera les emoji qui suivront sur les barreaux de sa cellule et décodera les instructions qu'il tente de lui envoyer. Cependant, ils devront faire vite puisque Charles Hatan garde un oeil attentif aux activités de son parc et pourrait très bien surprendre nos deux acolytes dans leur communication cryptée!



Agent 5941P
Crypteur



Charles Hatan
Propriétaire de Mégalomania



Agent 4957T
Décrypteur

Déroulement du jeu :

Pour démarrer le jeu, les deux joueurs doivent prendre position face à face. Le joueur qui devra choisir les emoji (**le crypteur**) aura le contrôle de la manette en tout temps. L'autre joueur (**le décrypteur**) devra donner sa réponse à l'oral à son acolyte dans un temps limité à 30 secondes pour éviter de se faire surprendre par Charles Hatan!

À chacun des tours, **le crypteur** sera invité par l'ordinateur à formuler une chaîne d'emoji symbolisant le mot de passe indiqué sur son écran pour le faire deviner au décrypteur. Dix emoji lui seront suggérés par l'algorithme.

Le décrypteur, pour sa part, verra s'afficher sur son écran une question ou une phrase à compléter à laquelle s'ajoutera ensuite la série d'emoji envoyée par **le crypteur**. À l'aide de ces indices, il devra dire ce qu'il croit que son acolyte tente de lui faire deviner.

Le crypteur jugera si le mot de passe correspond à la réponse qu'il tentait de faire deviner au **décrypteur** en acceptant (Bouton « B ») ou en refusant (Bouton « Y ») la réponse donnée. Le jugement discrétionnaire du **crypteur** sera mis à l'épreuve et nous comptons sur votre honnêteté à cette étape!

Si la réponse est devinée correctement, un des trois cadenas de la prison sera retiré. Si la réponse n'est pas bonne, mais que le temps de réponse n'est pas écoulé, le cadenas demeurera en place et l'indice changera au prochain tour.

Si le temps de réponse est écoulé (peu importe la réponse donnée par le décrypteur) **Charles Hatan** découvre alors l'anomalie créée par l'infiltration de l'agent 5941P dans son système d'affichage et un nouveau cadenas est ajouté à la prison de l'agent 4957T.

Si le compte dépasse 5 cadenas sur la prison de l'agent 4957T, les deux joueurs perdent la partie... :'(

Si tous les cadenas sont ouverts grâce à la bonne communication des deux joueurs, l'agent 4957T s'échappe de la prison de fortune et **Charles Hatan** est arrêté par la ville de St-Encryption. Victoire!!! :D