

Excalibur

Énigme A

Vous avez lu la première partie de l'histoire et révélé la carte Indice marquée « Départ ». Vous avez trouvé la « Terre » dans la case 17. Maintenant, prenez la carte Indice 17, et résolvez l'énigme A.

Vous voyez un connecteur noir près de l'un des satellites, et le numéro 1 à côté, vous devez donc trouver une carte supplémentaire. Vous trouverez un satellite dans la case 10, alors prenez la carte Indice 10. Placez-la au-dessus de la carte Indice 17 en faisant correspondre les croix qui apparaissent sur la planète Terre sur chaque carte. La flèche vous suggère de faire pivoter la carte. En suivant l'ordre des trois flèches de couleur, faites d'abord pivoter la carte supérieure jusqu'à ce que les lignes rouges soient alignées. Maintenant, la nouvelle flèche rouge pointe vers le satellite 30. Ensuite, alignez les lignes jaunes et voyez la flèche jaune pointer vers le satellite 4. Enfin, tournez la carte du haut de manière à ce que les lignes bleues soient alignées et obtenez le numéro 9 de la flèche bleue. La bonne réponse est 3049.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez le « vaisseau spatial » dans la case 1 et prenez la carte Indice 1.

Énigme B

La carte Indice 1 vous a demandé de trouver « 41 » dans la case 20. Prenez donc la carte Indice 20 et résolvez l'énigme B.

Le symbole situé dans le coin de cette carte Indice vous indique que vous devez additionner les nombres de certaines cases. Les objets de la liste peuvent être trouvés sur l'image de la scène de crime. Vous pouvez trouver le tournevis et l'épée dans la case 12, la carte postale dans la case 21 et la boule puzzle dans la case 24. Additionnez $12 + 12 + 21 + 24$ pour obtenir la solution : 69.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez l'« enceinte » dans la case 11 et prenez la carte Indice 11.

Énigme C

La carte Indice 11 vous a demandé de trouver « cent pour cent » sur l'image de la scène de crime. Une icône correspondante se trouve dans la case 31, prenez donc la carte Indice 31 et résolvez l'énigme C.

Il y a un connecteur noir sur la carte Indice 31, et le chiffre 3. Vous avez donc besoin de trois cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme. Pouvez-vous trouver trois lumières jaunes sur l'image de la scène de crime ? Elles se trouvent dans les cases 2, 14 et 22, alors prenez les cartes correspondantes.

Chacune des quatre cartes comporte un indice au milieu qui vous aidera à résoudre l'énigme. Deux des cartes vous disent de former une grille de 2×2 avec les cartes, et une autre vous dit de faire correspondre les barres orange sur les bords des cartes. La carte originale (carte Indice 31) est en haut à droite ; la carte avec l'indice orange est en haut à gauche ; la carte avec les chiffres noirs est en bas à gauche ; et la carte avec les points d'interrogation est en bas à droite.

Les ensembles correspondants de barres orange forment des codes binaires à quatre chiffres composés de 1 et de 0. Une barre non remplie est égale à 0, et une barre remplie est égale à 1. La carte en bas à gauche comporte un indice avec des chiffres noirs qui vous indique où commencer, et dans quel sens lire le code

binaire. Les bords extérieurs des cartes vous donnent les clés pour convertir les codes binaires en nombres décimaux. Les codes sont, dans l'ordre, 1001, 1000, 0100 et 0011. La solution correcte est 9843.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez un « drapeau » dans la case 12 et prenez la carte Indice 12.

Énigme D

La carte Indice 12 vous a demandé de trouver un « circuit imprimé » dans la case 28, alors prenez la carte Indice 28 et résolvez l'énigme D.

L'aspect de la carte 28 devrait vous rappeler le Dossier d'Enquête fourni avec le jeu. Sortez ce dossier.

Ouvrez le dossier. À l'intérieur, vous trouverez les quatre mêmes symboles que vous pouvez voir sur la carte Indice. Vérifiez leur ordre sur la carte Indice, et placez la carte dans chacune des quatre zones de la chemise. N'oubliez pas de toujours faire correspondre le connecteur jaune de la carte avec le connecteur de la zone du dossier ! Commencez par le cercle (A). Placez la carte à l'intérieur du cadre avec un cercle. Laissez les connecteurs jaunes se rejoindre à une extrémité. Suivez maintenant la ligne qui part du symbole du cercle sur la carte. Lorsque vous suivez cette ligne, vous arrivez au chiffre 3. Déplacez ensuite la carte vers le cadre du triangle (B), et suivez la ligne partant du triangle. Vous arriverez au chiffre 5. Le cadre suivant est le carré (C). Ici, la ligne s'étend jusqu'à l'avant du dossier. Lorsque vous atteindrez l'extrémité, vous serez au chiffre 6. Enfin, nous avons l'hexagone (D). Cette ligne va dans deux directions, et au détour, il y a un signe plus. Additionnez les deux valeurs (6 et 1) que vous atteignez à chaque extrémité de la ligne, et vous obtiendrez 7. La solution correcte est 3567.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Il vous guide pour chercher un « médecin » dans l'image de la scène de crime. Vous trouverez une trousse de premiers soins dans la case 30, alors prenez la carte Indice 30.

Énigme E

La carte Indice 30 vous a demandé de chercher une « trappe ». Vous en trouverez une bien visible dans la case 26, alors prenez la carte Indice 26 et résolvez l'énigme E.

La carte Indice 26 ressemble au graphique à l'intérieur du couvercle de la boîte. Prenez-la. Regardez maintenant la carte : vous pouvez voir un connecteur noir et le chiffre deux près d'un trou dans le mur. Cela signifie que vous avez besoin de deux cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme. L'indice se trouve dans le mur endommagé, près du connecteur. Trouvez deux trous similaires dans les cases 6 et 15, dans l'image de la scène de crime, et prenez les cartes correspondantes. Vous êtes maintenant prêt à résoudre l'énigme E.

Placez le couvercle de la boîte à la verticale sur son côté le plus long. Les deux câbles noirs situés sous le compteur TARK correspondent aux câbles noirs de la carte Indice. Placez la carte à plat contre la paroi intérieure de la boîte. Les deux câbles métalliques doivent correspondre, et les contours de la carte doivent apparaître sur la paroi. La flèche sur la carte pointe de gauche à droite, alors commencez par le coin gauche. Vous y trouverez un connecteur orange. Vous trouverez son homologue sur la carte 15. Et maintenant, le tour est joué ! Tenez la carte verte à la verticale de façon à ce que le connecteur orange de la carte se tienne droit contre le sol de la boîte, dans l'un des coins inférieurs. Faites glisser la carte avec son côté touchant le mur jusqu'à ce que les connecteurs orange se rencontrent. Maintenez la carte parallèle contre le côté court de la boîte. Voyez où le lien jaune de la carte touche maintenant le sol. Suivez le câble bleu et vous atteindrez le nombre 31. Ensuite, tournez la carte de façon à ce que le connecteur rose touche

le sol et faites glisser la carte vers son homologue rose sur le mur. Le lien jaune mène maintenant au nombre 3. Il est alors temps d'utiliser la carte Indice 6. Commencez par le premier connecteur argenté de la carte Indice 26 pour atteindre le nombre 22. Le deuxième connecteur argenté de la carte Indice 26 et le lien vous mènent au nombre 40. Enfin, faites de même pour le connecteur jaune dont l'homologue se trouve sur la paroi opposée du couvercle de la boîte. Le lien jaune vous amène au nombre 19. La solution correcte est 31-3-22-40-19.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez un « microphone » faisant partie d'un casque dans la case 4, et prenez la carte Indice 4.

Énigme F

La carte Indice 4 vous a demandé de chercher une « combinaison ». Vous trouverez un casque, qui fait partie d'une combinaison, dans la case 8. Prenez donc la carte Indice 8 et résolvez l'énigme F.

Vous pouvez voir un connecteur noir et le chiffre 1 près d'une console sur le bord droit de la carte, vous devez donc trouver une carte supplémentaire pour résoudre l'énigme. Vous trouverez la même console dans la case 7 de l'image de la scène de crime, alors prenez la carte Indice 7.

Vous pouvez facilement aligner les deux cartes pour former un labyrinthe. Vous devez vous déplacer d'un bout à l'autre du labyrinthe et noter les chiffres et les symboles que vous rencontrez en chemin. Si vous commencez par le haut, votre premier symbole est un signe « égal ». Il serait peut-être mieux placé à la fin, alors commencez plutôt par le bas. Ne voyagez que vers l'avant, donc ne visitez jamais d'impasses. Vous allez écrire l'addition suivante : $4 + 2 + 5 + 6 + 13 =$. Lorsque vous effectuez l'addition, vous obtenez la solution : 30.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez un « stylo » dans la case 27 et prenez la carte Indice 27.

Énigme G

La carte Indice 27 vous a demandé de chercher un « extincteur ». Vous trouverez un extincteur dans la case 19, alors prenez la carte Indice 19 et résolvez l'énigme G.

La carte 19 montre une carte de la station spatiale. Il est écrit que trois points rouges doivent être additionnés. Si vous regardez les emplacements des points rouges sur la carte, et que vous trouvez les mêmes emplacements sur l'image de la scène de crime, vous trouvez un nombre à côté de chacun. Additionnez ces nombres (et non les nombres des cellules dans lesquelles vous les avez trouvés) pour trouver la solution : $21 + 2 + 3 = 26$.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoire. Ensuite, trouvez un « couteau » dans la case 16 et prenez la carte Indice 16.

Énigme H

Les mots « appareil photo » sont soulignés sur la carte 16, qui montre un connecteur noir accompagné du chiffre 3. Cela signifie que vous devez essayer de trouver trois appareils photo. Vous les trouverez dans les cases 9, 13 et 29. Prenez les cartes correspondantes.

Les trois cartes montrent la même partie de la station, mais vous remarquerez que certains détails sont faux

sur l'une des cartes. Comptez combien de différences vous pouvez trouver. Les différences sont les suivantes :

Les paquets de nourriture jaunes (manquants)

- Les paquets de nourriture rouges et verts (couleur)
- La petite lampe circulaire près de la porte (couleur)
- Le casque (manquant)
- Le couteau (manquant)
- Le sac jaune flottant à la fin (manquant)
- Le carré rouge sur le sol (un de trop)
- La quatrième lumière en partant du haut (éteinte)
- La lumière jaune centrale dans la grille (éteinte)

Solution : 9

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez l'écriture « russe » dans la case 5 et prenez la carte Indice 5.

Énigme I

La carte Indice 5 vous a demandé de chercher un « robot ». Vous ne pouvez pas manquer le robot dans la case 25 de l'image de la scène de crime, alors prenez la carte Indice 25 et résolvez l'énigme I.

Vous pouvez voir un connecteur noir et le nombre 2 à côté de certaines flèches de navigation. Vous trouverez des flèches similaires dans les cases 18 et 21 de l'image de la scène de crime.

La carte 18 montre une balle et un X. Votre mission consiste à transporter la balle jusqu'au X en utilisant les flèches de navigation. Tout d'abord, vous devez construire une piste fonctionnelle pour que cela fonctionne. Commencez par faire en sorte que toutes les flèches rouges des cartes pointent dans la même direction. Placez la carte 25 (avec les flèches de navigation) dans le sens de la longueur dans le coin supérieur gauche, et la carte 18 à côté dans le coin supérieur droit, avec les bases alignées. Enfin, placez la carte 21 en dessous des deux, de sorte que la balle puisse être attrapée lorsqu'elle se déplace d'abord vers la gauche, puis vers le bas à partir de la carte 18.

Vous pouvez maintenant programmer les mouvements de la balle : allez d'abord à GAUCHE (3), puis en BAS (2), puis encore à GAUCHE (3), puis en HAUT (1), et enfin à DROITE (4) pour atteindre le X. La solution correcte est 32314.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoire. Trouvez le symbole de la batterie à « zéro » pour cent dans la case 3, et révélez la dernière carte, la carte Indice 3.

Fin de partie

Vous avez trouvé le symbole « zéro » dans la case 3 et pris la carte Indice 3. La carte vous indique de lire la partie 3 de l'histoire. Il est temps de faire votre choix final.

Si vous avez toutes vos cartes de réputation, elles indiquent « Confiance en l'équipage ».

Le bon plan d'action est l'option b) Suivre Yevgeni et Hansen. Prenez la carte Indice 24 et voyez comment l'histoire se termine.