

UNLOCK!

MYSTERY ADVENTURES

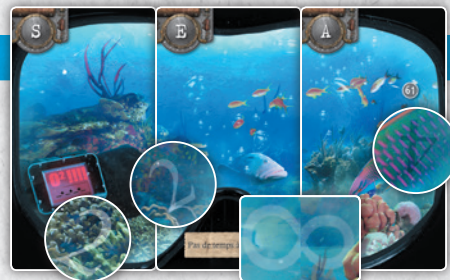
LES PIÈGES DU NAUTILUS
SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

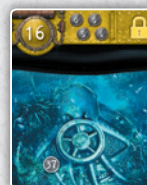
**ATTENTION :
NE LISEZ PAS CETTE PAGE AVANT
D'AVOIR JOUÉ !**

SOUS L'EAU

- Placez les cartes **S**, **E** et **A** côte à côte pour voir à travers votre masque et repérer les chiffres cachés parmi les coraux et le gros poisson à droite : 2, 2, 8 et 4. Remarquez les "+" sur votre écran (**S**) qui vous invitent à additionner : $2+2+8+4 = 16$. Prenez la carte **16**.



- Ouvrez l'écouille (**16**) grâce à la plaque rouillée (**37**). Les trous du texte cachent les mots "de neuf" et "s'éteint", ce qui rappelle les sonorités des chiffres 2, 9, 7 et 1. Débloquez l'écouille en tapant **2971** dans l'application. Prenez la carte **M**.

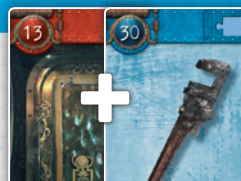
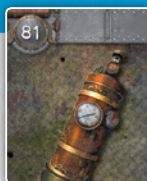


DANS LA COURSIVE

- Respirez un grand coup avec la carte **81**.
- Déverrouillez le sas blindé avec la clé anglaise :

$$13 + 30 = 43$$

La machinerie est accessible. Prenez la carte **43**.



+

=



- Ouvrez aussi le sas (**95**) en tournant le premier engrenage de deux crans dans le sens antihoraire. Cela place le cran rouge dans l'encoche de même couleur. Suivez le chemin jusqu'au dernier engrenage et entrez dans l'application les 4 chiffres qui sont en face des voyants rouges.

7251 : la bibliothèque est accessible. Prenez la carte **R**.



DANS LA MACHINERIE

43

- Utilisez le sonar (**19**) dans l'application ().
- Le bouton comportant le symbole "son" vous fait entendre une séquence de 4 sons : intermédiaire, aigu, intermédiaire et grave.
- Appuyez sur les boutons correspondants pour obtenir un manomètre :
- 1^{re} colonne : au milieu
- 2^e colonne : en haut
- 3^e colonne : au milieu
- 4^e colonne : en bas
- Prenez la carte **99**.



DANS LA BIBLIOTHÈQUE

R

- Ne manquez pas d'extraire 4 livres utiles (sur la carte 5).

Prenez les cartes 9, 15, 24 et 72.

Ensuite, associez la lanterne 88 au globe (10) : placez la carte 88 sur la 10 de façon à ce que chaque rai coloré de lumière désigne un chiffre.

Entrez-les dans l'ordre indiqué sur le sas (49) : jaune, bleu, rouge, puis vert.

4235 : le salon est ouvert.

Prenez la carte P. Traversez-le et entrez dans la cabine du capitaine.



DANS LA CABINE DE NEMO

J

- Respirez à nouveau avec la bombonne (B) légèrement dissimulée.

- Mettez en relation les cartes 75, 72 et 79.

Suivez avec attention le déroulement du premier voyage décrit dans le journal de bord du capitaine (72) pour obtenir un code. Le compas (79) peut être utilisé en le superposant directement sur la carte du monde (75).

Retenez bien qu'il ne faut jamais traverser les terres :

- partez du cap Nord et allez à La Havane (l'autonomie maximum de 3000 milles est indiquée sur la carte 24) : 5
- continuez vers le cap de Bonne Espérance : 4
- passez par l'océan Indien et faites une halte à Darwin : 7
- puis allez à Tokyo, à mi-chemin de l'autonomie maximum précisément : 6

Résultat : entrez **5476** dans l'application (65), prenez la carte 92 et retournez dans le salon (P).



DANS LE SALON

P

- Intéressez-vous à l'orgue du capitaine (7) à l'aide des cartes 9 et 3.

Les quatre lignes de la carte 9 correspondent aux quatre portées de la partition. Chaque point indique une note : suivez le schéma des notes qui montent et descendent, puis référez-vous à la carte 7 pour comprendre de quelles notes il s'agit. 1^{re} et 2^e lignes : mi. / 3^e ligne : si. / 4^e ligne : do. Sur les deux extrémités du piano, repérez le FA et le SOL inscrits sur les touches et suivez la partition, cela donne donc : fa, sol, la, si, do, ré, mi, fa, sol. Reportez-les sur les touches du piano pour jouer la bonne mélodie : **7745**. Prenez la carte 54.

- À présent, vous disposez des quatre manomètres amovibles (99, 29, 54, 92) qui permettent de déverrouiller l'accès à la salle de navigation (65). Chaque manomètre est identifié par une lettre.

En suivant les quatre schémas du message (65), accolez les manomètres deux à deux en respectant l'orientation des cartes à chaque fois, puis voyez quel chiffre est dans le prolongement d'une aiguille :

- W et Y : l'aiguille de la carte Y indique le 2 de la carte W
- Z et Y : l'aiguille de la carte Z indique le 5 de la carte Y
- Z et X : l'aiguille de la carte X indique le 3 de la carte Z
- W et X : l'aiguille de la carte W indique le 8 de la carte X

Le code **2538** vous ouvre la salle de navigation (prendre le message dans l'autre sens, de bas en haut, et entrer **8352** fonctionne également). Prenez la carte K.

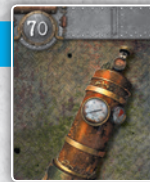


DANS LA SALLE DE NAVIGATION

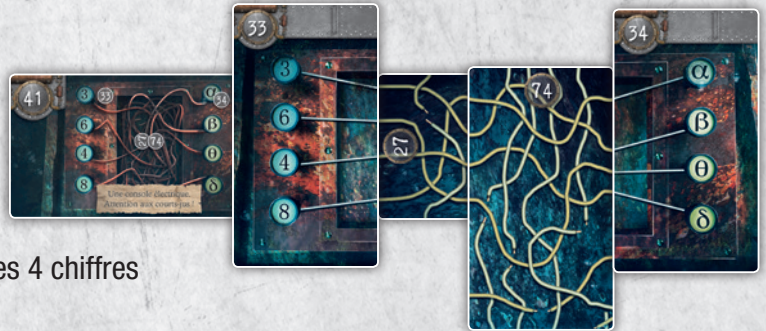
K

► Repérez une nouvelle bombonne d'oxygène (70), respirez, temporez...

► L'écrouille (40) fait référence à la carte (24) :
LO.TO "moins" VI.MA signifie qu'il faut retrancher la vitesse max (50 nœuds) à la longueur totale (70 mètres). $70 - 50 = 20$.
Prenez la carte (20).



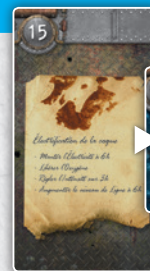
► Regardez maintenant la console électrique (41), elle vous indique comment placer les cartes (27) et (74) pour connecter les cartes (33) et (34).
Faites pivoter la carte (27) à 90° sur la gauche et glissez-la en partie sous la (74) pour relier chaque chiffre à une lettre grecque par un fil continu.
Déverrouillez la carte (20) en entrant dans l'application les 4 chiffres dans l'ordre des lettres indiquées sur le sas : **6843**.
Prenez la carte (98).



DANS LE BATHYSCAPHE

98

► Électrifiez la coque en suivant les consignes de la carte (15) :
sur le panneau de contrôle (55), imaginez-vous tourner d'un demi-tour les boutons E et L (car il faut les placer "à 6h") et d'un quart de tour le bouton I (car sur 3h).
Le "E" devient donc un "3", le "I" devient un "-" et le "L" un "7".
 $30 - 7 = 23$. Prenez la carte (23) !



=



► Dernier défi : parcourez le dédale de grottes de la carte (91) à l'aide des informations de la carte (51) :

- T1 : le bathyscaphe est en face du chiffre 2 de l'altimètre.
Ajoutez 1 pour chaque déplacement. $2+1=3$
- T2 : le bathyscaphe est en face du chiffre 5 de l'altimètre.
Ajoutez 1 pour chaque déplacement. $5+2=7$
- T3 : le bathyscaphe est en face du chiffre 3 de l'altimètre.
Ajoutez 1 pour chaque déplacement. $3+3=6$
- T4 : le bathyscaphe remonte à la surface (chiffre 0).
Ajoutez 1 pour chaque déplacement. $0+4=4$

Entrez l'ultime code **3764** et c'est gagné !

Non, monstre des abysses, ce n'est pas aujourd'hui que tu mangeras !

