

# UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

LA FORMULE  
SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

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



## PREMIÈRE SALLE

- ▶ Dans la salle de départ, prenez la clé (33) cachée dans la poche de la blouse (42).



- ▶ La boîte trouée fixée au mur (27) n'attend que l'eau du vase (57) sur la table pour vous révéler une deuxième clé :  $27 + 57 = 84$ . Prenez la carte (84).



- ▶ Ouvrez la porte de la carte (8) :  $8 + 84 = 92$ . Prenez la carte (92).



## SALLE DU GÉNÉRATEUR

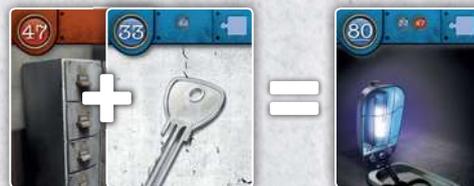
- ▶ Dans la salle du générateur (92), en haut à droite du générateur se dissimule le chiffre 7. Cette lamelle (7) donne envie d'être observée au microscope :  $7 + 66 = 73$ . Prenez la carte (73).



- ▶ Quant à la diapositive (13) trouvée, il suffit de la mettre dans le projecteur de la salle de départ :  $13 + 12 = 25$ . Prenez la carte (25). Une porte secrète !



- ▶ La clé (33) ouvre l'armoire à tiroirs :  $47 + 33 = 80$ . Prenez la carte (80).



- ▶ La lampe à UV découverte à l'intérieur peut être passée devant le clavier du générateur :  $80 + 11 = 91$ . Prenez la carte (91). On voit alors quelles touches sont couvertes d'empreintes, et les symboles ">" (supérieur à) incitent à taper les chiffres du plus grand au plus petit. Le code **8652** enclenche le générateur. Tapez-le dans l'application et prenez la carte (K).



## SALLE DU GÉNÉRATEUR (suite)

- ▶ Ensuite, le fil de cuivre flexible (50) trouvé au début de l'aventure est à placer sur le tableau électrique (machine F). La carte 73 explique la manipulation : le 4<sup>e</sup> picot de la 1<sup>re</sup> et de la 3<sup>e</sup> ligne, et le 3<sup>e</sup> picot de la 2<sup>e</sup> ligne.  
 $(1 + 7 + 1 = 9)$  ou sélectionnez ceux-ci dans l'application via l'icône (9).

Puis  $9 + 50 = 59$ . Prenez la carte 59.

Le téléphone qui sonne (59) est à combiner avec le téléphone mural (37) :  
 $27 + 37 = 64$ . Prenez la carte 64.

- ▶ Le téléphone opérationnel (64) est à mettre en rapport avec l'aile dessinée sur un bout de papier (L). Les lettres A, I, L et E appliquées au cadran vous donnent le code 2453. Tapez-le dans l'application. Vous accédez ainsi à la carte B.

Lisez ensuite la lettre du professeur (Y) pour savoir comment agir sur le panneau B :  
 - l'interrupteur à droite : +2  
 - 4 pressions sur le bouton noir : +4  
 - 2 pressions sur le bouton rouge : +10

Ce total de 16 s'additionne au générateur en marche (K) :  
 $16 + 15 = 31$ . Prenez la carte 31, qui vous laisse entendre l'ouverture de la porte secrète (25) :  
 $31 + 25 = 56$ .  
 Prenez la carte 56.



## DANS LE LABO 56

- ▶ Dans le laboratoire, l'armoire (28) pourra s'ouvrir grâce à Mona Lisa et au tableau périodique des éléments (3). Décomposez le prénom et le nom ainsi :  
 Mo : 5 / Na : 3 / Li : 2 / Sa : 7 → 5327 est le bon code ! Tapez-le dans l'application et prenez la carte M.



- ▶ Placez le disque (23) pris dans l'armoire sur l'électrophone (20) :  
 $23 + 20 = 43$ . Prenez la carte 43.  
 La phrase diffusée semble prononcée à l'envers...  
 Inversez alors le code : 1234 devient 4321 ! Tapez-le dans l'application.



- ▶ Faites ce que vous entendez, ouvrez le coffre (74) en "ajoutant 11" et prenez la carte 85.

Les lettres sur la carte 85 font référence aux planètes du poster (2).

Elles sont les initiales de Mercure, Vénus, Mars, etc.

Seul le "N" de Neptune est manquant et correspond au point d'interrogation.

Prenez la carte N !

Voici que la formule vous dévoile 4 chiffres colorés :  
 du gris, du rouge, du vert et du bleu.

À présent, comptez le nombre total de fioles de chaque couleur rangées dans l'armoire blindée (M) ouverte (93) et dans l'armoire à pharmacie (90) :  
 une grise, deux bleues, trois rouges et quatre vertes.

C'est l'ordre des chiffres de la formule !

Tapez donc 8563 sur le clavier de la carte 19 et vous êtes libres ! Bravo !

