Escape from Tortuga

version 3



Cet escape game a été conçu pour des enseignants, afin de découvrir l'univers du jeu sérieux Survive on Mars, ainsi que quelques outils numériques pédagogiques. Il peut être utilisé tel quel mais aussi être transformé pour adapter les énigmes à votre matière, vos élèves…

Cette version est la 3e, créée pour Eduspot 2018. L'entrée en matière a été remodelée, avec une phase de fouille, plus d'objets, des énigmes enrichies, une entrée différée dans la base pirate numérique créée avec genially.

Le scénario :

Les participants sont des colons kidnappés et retenus dans une base martienne souterraine et secrète. Clitis Wood, la Capitaine en Second de la base, les aide à s'échapper en leur laissant des indices pour passer les sas, prendre des scaphandres, trouver les coordonnées de la base et voler un marsovan, pour pouvoir prendre l'élévateur en direction de la surface et s'enfuir.

Pitch du game master avant le visionnage de la vidéo d'intro

Nous sommes en 2077. Mars a été colonisée, de nombreuses bases ont été construites. depuis quelques mois, des évènements mystérieux ont lieu : accidents, sabotages, disparitions. Vous faites partie des colons disparus, et êtes détenus dans une base inconnue et souterraine. Un terminal numérique vient de vous être remis discrètement par un de vos geôliers…

➔ **lancer la vidéo d'intro**

la vidéo de lancement : https://youtu.be/zTpGHGdlOLI

le genially (dont l'accès est caché dans un indice) : http://acver.fr/tortug4v3

un compte à rebours sonore de 45 min démarre à l'ouverture du genially

➔ il ne faut pas réactualiser la page sur l'ordinateur relié aux enceintes ! Cela relance le compte à rebours audio.

IMPORTANT : nécessite une bonne connexion internet, préférer des ordinateurs plutôt que les tablettes pour bénéficier de toutes les fonctionnalités du genial.ly ; prévoir des tablettes ou smartphones pour les applis (voir ci-dessous).

A prévoir : enceintes (vidéo, musique), applis Aurasma/HP Reveal, Shazam et lecteur de QR code sur les équipements mobiles, logiciel 7zip sur les ordinateurs

Eléments à cacher dans la pièce (à plastifier) :

- Lot de 8 cartes ID, dont celle de Clitis Wood avec inscrit au dos « alginate de calcium, euh… page not found ! » à l'encre invisible
- 3 « œuvres d'art » affichées au mur
- roue de décryptage de code César « Tortuga Décodeur »
- énigme « âge du capitaine »
- Boîte noire fermée par cadenas à chiffres (code 099)
- le document d'aide des applis

Contenu de la boîte noire :

- Les chroniques martiennes (Bradbury) – en anglais, commander l'ISBN : 978 1 4516 7819 2
- Seul sur Mars (Weir), La voie martienne (Asimov)… ou autres ouvrages évoquant Mars (seules les chroniques martiennes sont importantes)
- Lampe UV
- Flyers « Los Marsianos »
- clé USB avec étiquette « A=1 », contenant le dossier zippé avec mot de passe
- Carte de Mars (à acheter sur le site de la Maison de l'Astronomie ou à imprimer et plastifier)

Clés des énigmes

Objet réel : (arts plastiques)

« œuvre d'art » avec le lien acver.fr/tortug4v3, donne accès au genially

Sas 1 (culture française, puzzle et appli geek)



- QR code à reconstituer (morceaux cachés dans le décor, les 3 yeux du QR codes étant placés près du bord haut de l'image) menant à la biographie du capitaine de la base (à flasher avec un téléphone ou une tablette, à prévoir ou à autoriser)

Objets réels :

- à relier à l'énigme « âge du capitaine » : né en 1978, nous sommes en 2077, le capitaine a donc 99 ans
- Boîte noire : le code du cadenas est l'âge du capitaine : 099
- Dans la boîte, parmi les objets, une lampe UV qui révèle au dos de la carte ID de Clitis Wood, « alginate de calcium… euh page not found » → code E404 de la porte du sas

Sas 2 = carrefour pour 4 salles



Les participants doivent entrer dans les salles pour y accomplir des actions et récupérer des fragments du code d'ouverture de l'élévateur (6 caractères)

<u>Hangar</u> (culture cinéma et anglais)



- La vidéo Youtube indique la manière de démarrer une DeLorean (Retour vers le Futur) → pour démarrer le marsovan cliquer successivement sur la manette centrale, le clavier, le convecteur temporel (situé hors cadre)
- Fragment de code récupéré : -n----

<u>Porte de la salle de commandement</u> (culture cinéma et appli geek)



- Les indices mènent à utiliser l'application Aurasma / HP Reveal (logo A sur la porte, logo R en haut à droite, téléphone caché dans l'ombre), en s'abonnant à la chaîne contenant l'aura « angstrom tortuga »
- Les symboles (stargate) apparaissent et permettent d'entrer le code de la salle de commandement



<u>Salle de commandement</u> (géologie/géographie + maths)



- A l'intérieur, plusieurs indices amènent à localiser Tortuga près du volcan aligné le plus au sud : Arsia Mons

➔ indice flyer « Los Marsianos » : anagramme d'Arsia Mons + logo situant le volcan + histoire de Tortuga dans le genially

- Ce volcan est noté 118 sur la carte
- La suite mathématique (additionner les chiffres du nombre 118 jusqu'à n'avoir plus qu'un chiffre…) aboutit au chiffre 1, pour le fragment de code récupéré : 1-----

<u>Salle de matériel</u> (anglais, littérature SF)



- Déplacer scaphandres et bouteilles, trouver l'avion en papier
- Les indices indiquent qu'il faut utiliser The Martian Chronicles (ISBN, « Brad burried »), trouver la chronique d'octobre 2026 « the million year picnic » (date du rapport, évocation d'un pique-nique dans le marsovan, million d'années). Le mot attendu est de 6 lettres et en anglais : PICNIC
- Fragment de code récupéré : --8---

<u>Elévateur</u> (musique et appli geek)



- Clé usb contenant un fichier protégé par un mot de passe
- dossier YORKL et indice A=1

➔ utiliser la roue de décodage pour trouver BRUNO = mdp

- extrait de musique : connu ou à trouver avec Shazam → « 24k Magic » de Bruno Mars
- Fragment de code récupéré : ---24k

BILAN :

Code élévateur : 1n824k

Accès à un padlet contenant une vidéo montrant la remontée et la fuite.

Il est possible de laisser un commentaire sur le padlet.