

Escape from Tortuga



Cet escape game a été conçu pour des enseignants, afin de découvrir Survive on Mars. Il peut être utilisé tel quel mais aussi être transformé pour adapter les énigmes à votre matière, vos élèves... Vous pouvez demander un duplicata de l'interface (créée avec www.genial.ly) pour la modifier par vous-même à cette adresse : melanie.fenaert@gmail.com

Une version 2^{nde} SVT/physique sera proposée dans l'année.

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.

Deux versions : semi-numérique avec boîte noire réelle avec un cadenas à 3 chiffres, ou complètement virtuelle.

EG semi-numérique : <http://acver.fr/tortuga>



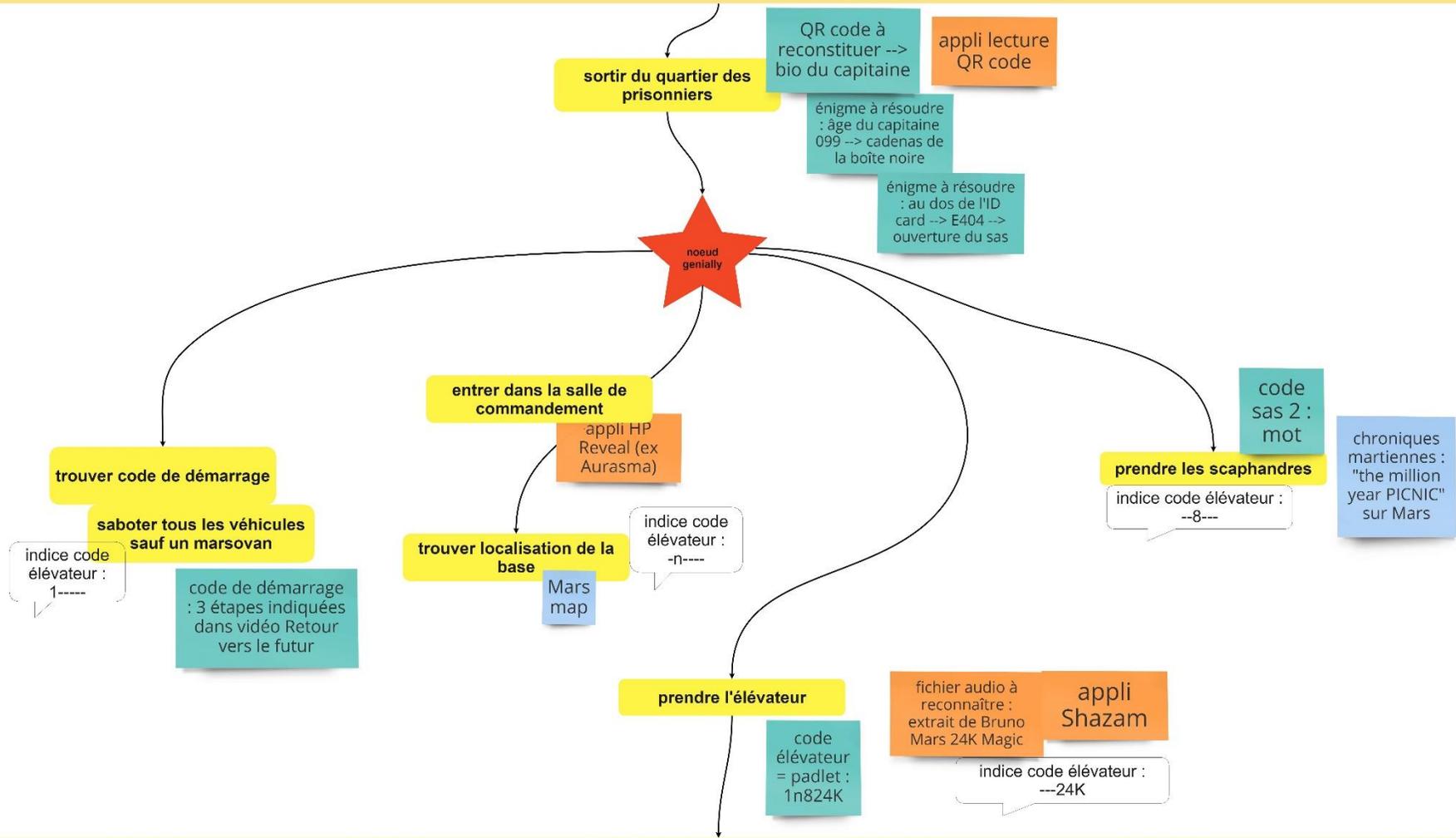
EG numérique : <http://acver.fr/tortugav2>



IMPORTANT : nécessite une bonne connexion internet, préférer des ordinateurs plutôt que les tablettes pour bénéficier de toutes les fonctionnalités du genial.ly ; prévoir tout de même tablettes ou smartphones pour flasher le QR code et l'aura.

A prévoir aussi : enceintes (vidéo, musique), applis HP Reveal (ex Aurasma), Shazam et lecteur de QR code sur les équipements mobiles

POINT DE DEPART : les colons enfermés à Tortuga veulent s'échapper



ARRIVEE : les prisonniers s'échappent par marsovan

Contenu de la boîte noire (boîte et objets à prévoir si version réelle, à placer dans un endroit visible mais neutre : sur un coin de la table, sous un ordi...) :

- Carte ID de Clitis Wood (plastifiée) avec **inscrit au dos « alginate de calcium, euh... page not found ! »***



- 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)
- clé USB contenant ce fichier : <https://1drv.ms/u/s!AmYe6EDgMRiH7HDok7aEteugDlb2>
- Carte de Mars (à acheter sur le site de la Maison de l'Astronomie ou à télécharger imprimer et plastifier : https://1drv.ms/b/s!AmYe6EDgMRiH_Q82gCWZI7uazW54)

***possibilité d'écrire cette phrase à l'encre invisible, à révéler avec une lampe à UV à fournir dans la boîte**

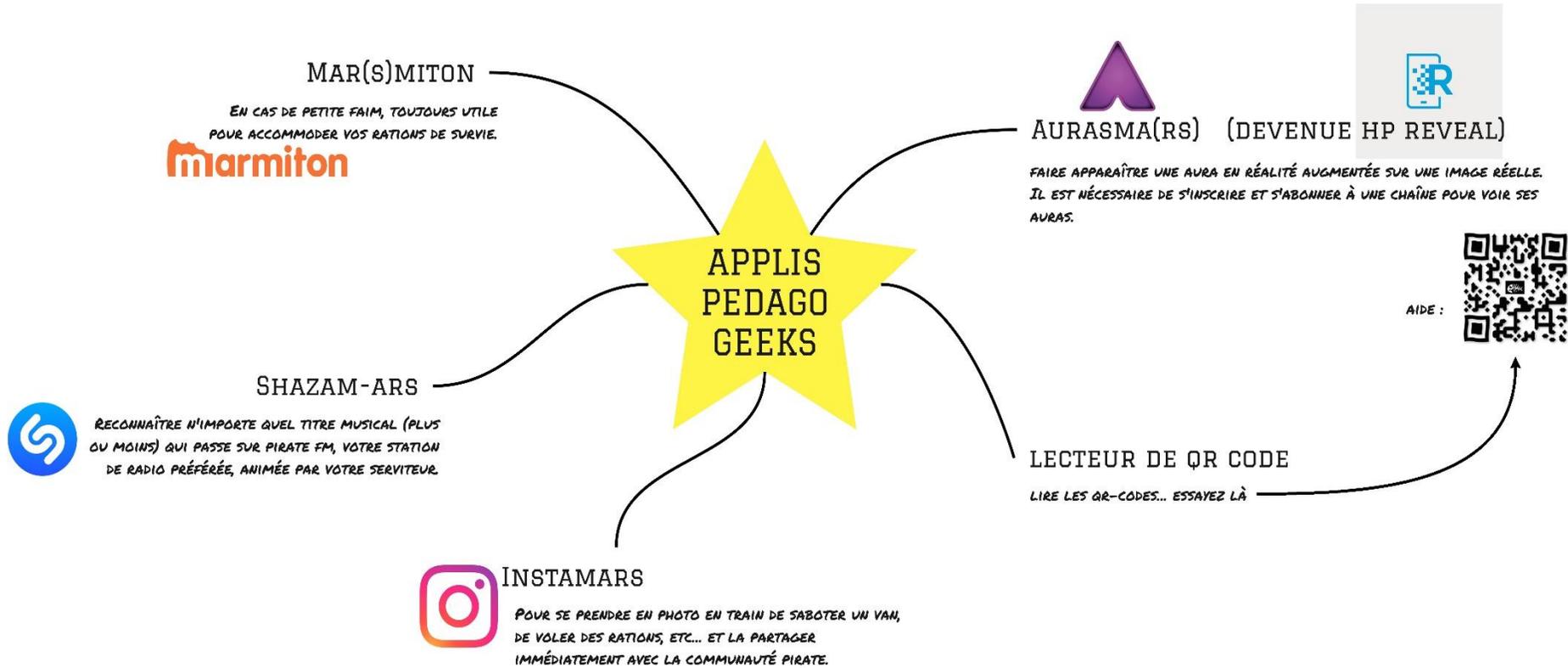
***autre possibilité, à imprimer en police de très petite taille, et ajouter une loupe à la boîte**

Possibilité de fournir un doc d'aide pour les applis au début du jeu (ou placé/caché dans la pièce) : voir page suivante



MINI NOTICE D'AIDE DES APPLIS PEDAGO-PIRATES DE VOTRE TERMINAL DE POCHE

PAR BRAD LAID-COUCPEUR, VOTRE REFERENT NUMERIQUE



Clés des énigmes

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)

Selon la version, la boîte noire peut être réelle avec un cadenas à 3 chiffres, ou complètement virtuelle

- Boîte noire : le code du cadenas est l'âge du capitaine en 2077 : 099
- Dans la boîte, parmi les objets, la carte ID de Clitis Wood, au dos « 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'ascenseur (6 caractères)

Hangar (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----

Porte de la salle de commandement (culture cinéma et appli geek)



- Les indices mènent à utiliser l'application HP Reveal (ex Aurasma) (logo A sur la porte, logo R sur la machine 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

Salle de commandement (géologie + maths)



- A l'intérieur, les indices amènent à localiser Tortuga près du volcan aligné le plus au sud : Arsia Mons, qui correspond au n°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-----

Salle de matériel (anglais, littérature SF)



- Déplacer scaphandres et bouteilles, trouver l'avion en papier
- Les indices indiquent qu'il faut utiliser Les chroniques martiennes (ISBN, « Brad burried »), trouver la chronique d'octobre 2026 « le pique-nique d'un million d'années » (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---

Élevateur (musique et appli geek)



- Clé usb contenant un 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.