

Citește doar dacă ești pregătit pentru soluție!

Prietenul și colegul tău a dispărut de un an. Deodată ai o viziune despre Jesse! Ai rezolvat cu succes misterul dispariției lui Jesse sau ți-a scăpat ceva? Iată ce trebuia să faci pentru a rezolva misterul.

NIVEL 0 – PARTEA 1: ORA DE DETENȚIE

Pentru că ați adormit cu toții pe neașteptate în timpul orei de matematică a domnului Collins, ați fost trimiși în detenție și v-ați despărțit. Cum ai putea rezolva misterul dispariției lui Jesse într-o oră? Deodată auzi pe cineva tușind în spatele tău. E Casper. Îți înmânează un bilețel care seamănă cu tema lui la matematică și este semnat cu „Îmi rămâi dator. Casper, Regele Detenției.”

0) Biletul Regelui Detenției

Biletul pe care Casper ți l-a dat conține o combinație de cuvinte, numere și simboluri matematice. Așază biletul cu susul în jos și, cu atenție, uită-te la numerele și simbolurile albastre pentru a descifra mesajul secret al lui Casper. Aceste simboluri sunt cuvinte secrete care au fost scrise cu susul în jos. Când descifrezi biletul vei obține următoarele:

Plan de evadare

- 1) Împătorește **foaia în avion** de hârtie și aruncă-l spre prietenii tăi.
- 2) Asigură-te că primești **permisiunea** să te duci la **baie**.
- 3) **Fură** cheia de la **biroul** decanului de la omul de serviciu. Intră în **biroul** decanului și **cheamă-l** pe domnul **Collins** folosind Interfonul.
- 4) **Restul fugiți** de la **școală** imediat ce domnul **Collins** se duce în **biroul** decanului. Desenează cea mai **scurtă** cale de **evadare**. Fii **atenți**: nu te du mai **departe** de ușile sălilor de clasă în care **încă se mai învață!!!**

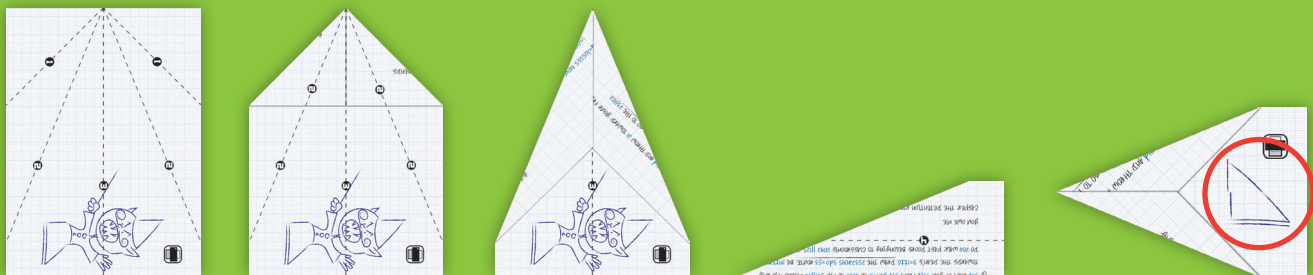
Îmi rămâi dator.
Casper Regele Detenției

Urmărește părțile subliniate ale planului de evadate pentru a găsi forma celor patru chei corecte. Ordinea pașilor este și ordinea cheilor.

INDICIUL 1: CITIȚI CU ATENȚIE PLANUL DE EVADARE. ATUNCI CÂND FACEȚI ASTA, ȚINEȚI BILETUL INVERS PENTRU A PUTER DESCIFRA NUMERELE ALBASTRE ȘI SIMBOLURILE.

1) Împătorește foaia în avion de hârtie

Împătorește biletul de-a lungul liniilor de îndoire în ordinea numerelor, apoi verifică vârful avionului și observă că desenul cu domnul Collins s-a transformat într-un triunghi. Linia de lângă o latură a triunghiului îți arată care parte e cea de jos.



Cheia 1: 

INDICIUL 2: PLIAȚI BILETUL ÎN INTERIOR DE-A LUNGUL LINIILOR PLIABILE ÎN ORDINEA NUMERELOR.

2) Asigură-te că primești permisiunea să te duci la toaletă

Domnul Collins crede că ar fi trebuit să te duci la baie în pauză. Dar din fericire, nu e chiar așa de „afurisit” pe cât ai crede, așa că-ți mai dă o șansă să te duci la baie în cele din urmă. Îți dă o ghicitoare pe care crede că nu o vei putea rezolva și se uită la tine cu un zâmbet plin de mulțumire de sine:

Sunt plin de găuri, dar tot pot păstra apa. Ce sunt?

Răspunsul este: Buretele. Buretele e în clasă sub tablă. Când te uiți mai atent la burete vezi un cerc pe el.

Cheia 2: ●

3) Fură cheia de la biroul decanului de la omul de serviciu.

Unuia din voi i s-a acordat permisiunea să umble prin școală liber pentru a merge la baie. Dar în loc de baie, această persoană trebuie să se îndrepte spre debaraua omului de serviciu pentru a fura cheia de la biroul decanului. Există un suport de chei în spatele omului de serviciu. Acest suport are aceeași dispunere ca și harta școlii. Cercetează harta pentru a localiza biroul decanului și caută cheia corespunzătoare pe suport. Aceasta este cheia cu gaura pătrată.



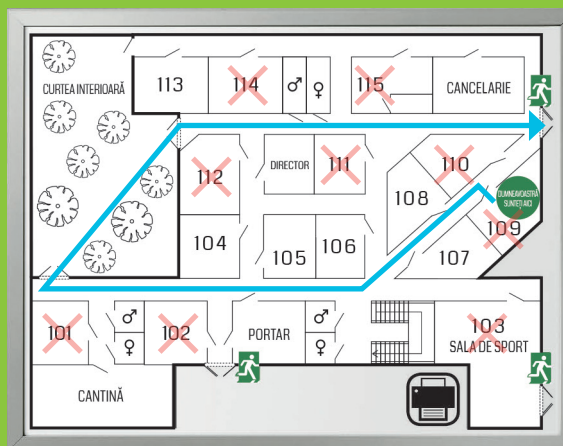
Cheia 3: ■

INDICIUL 3: DE CE VĂ AMINTEȘTE CONFIGURAȚIA RAFTULUI CU CHEI?

4) Desenează cea mai scurtă cale de evadare

Persoana care s-a dus la „baie” a folosit cheia furată pentru a intra în biroul decanului și a folosit interfonul pentru a-l chema pe domnul Collins, schimbându-și vocea. Acum depinde de restul grupului să fugă din școală cât timp domnul Collins a părăsit clasa pentru a se îndrepta spre decan.

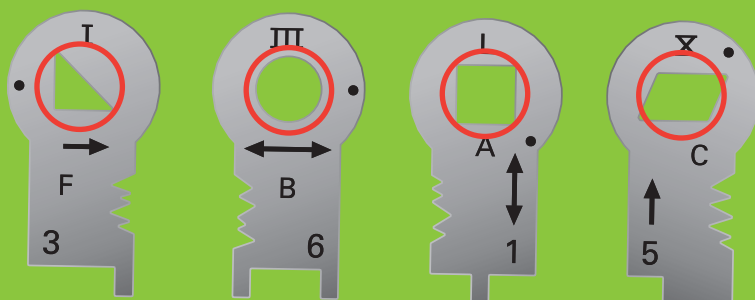
Căasper îți spune în planul de evadare că nu trebuie să treci pe lângă ușile sălilor de clasă unde încă se învață, altfel ai putea fi văzut și prins de unul din profesori. Află ce oră este și în care sală de clasă se mai învață. Potrivit ceasului din clasă, este 15:10 și conform orarului mai sunt la această oră încă 9 săli de clasă unde se mai învață. Acestea sunt 101, 102, 103, 109, 110, 111, 112, 114, 115. Marchează-le pe hartă. Vei vedea că este imposibil să folosești intrarea din sud sau ieșirea de siguranță din sala de sport pentru a evada fără a trece pe lângă camerele 102 și 103. Singura ta opțiune este să folosești intrarea estică. Desenează ruta pe hartă și vei vedea că formează un paralelogram.



Cheia 4: ▽

INDICIUL 4: 1. VERIFICAȚI ORARUL SĂ VEDEȚI ÎN CE SĂLI MAI SUNT ORE. 2. ÎNSEMNĂȚI-LE PE HARTA DUMNEAVOASTRA. 3. DESENAȚI CEL MAI RAPID DRUM SPRE IEȘIRE CARE EVITĂ UȘILE SĂLILOR ÎNSEMNATE.

Cod 1: ▽, ●, ■, ▽



NIVEL 0 – PARTEA 2: CASA

Ajuns acasă observi că ai o fereastră deschisă la etajul al doilea. Aceasta ar putea fi calea ta de acces înăuntru! Constructorii se bucură de o ceașcă de cafea în baraca lor. Concepi un plan îndrăzneț și pornești. Primul pas: asigură-te că nu ești oprit de muncitori.

Cei patru pași pe care trebuie să-i urmezi pentru a intra în casă sunt scriși pe planul de acțiune care este prins de „vechea casă a lui Jesse”. Aceasta este și ordinea celor patru chei. Cuvintele subliniate îți vor spune ce cauți.

1) Încuie muncitorii

Leagă frânghia în jurul barăcii în așa fel încât toate căile de ieșire (inclusiv ventilația) să fie blocate, iar capetele frânghiei să fie legate între ele.



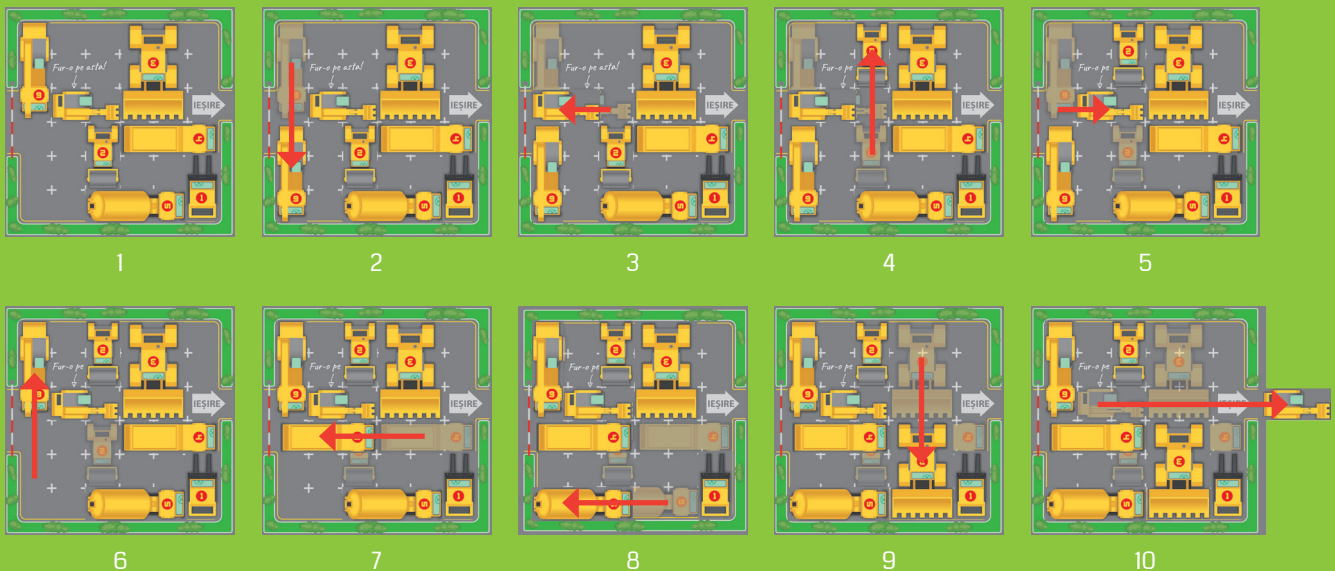
Vei vedea că baraca este acoperită de forme, desenate cu graffiti, din care 5 acum sunt acoperite de frânghie. Triunghiul din spate este singurul neacoperit și astfel lăsat liber.

Cheia 1: ▲

INDICIUL 5: CE FORMĂ RĂMÂNE DUPĂ CE AȚI LEGAT FUNIA DE-A LUNGUL TUTUROR IEȘIRILOR?

2) Fură excavatorul

Amplasează toate utilajele de construcție la locul în parcare. Acesta este indicat de formele lor transparente. Aceste utilaje pot fi mutate doar înainte și înapoi. Mută-le pe rând, înainte sau înapoi, până când vei reuși să muți excavatorul (care nu are număr) spre ieșire. Vei face acest lucru mutând toate utilajele cu excepția utilajului 1.



Cheia 2: 1

3) Poziționează corect excavatorul

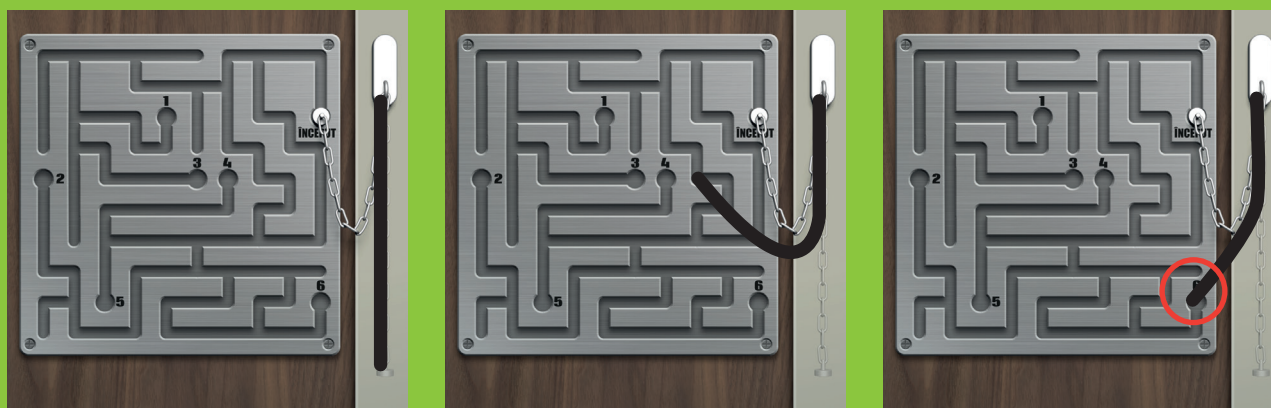
Mai întâi montează excavatorul în locația „vechea casă a lui Jesse”. Asigură-te că punctele cu culori pereche sunt amplasate unul peste altul în așa fel încât discurile numerotate să fie deasupra. Apoi mută componentele astfel încât cupa excavatorului (cu partea corectă în sus) să atingă marginea ferestrei deschise)

Acum citește numerele indicate de săgețile excavatorului. Acestea sunt: **384**. Verifică în spatele barăcii. Aici vei găsi o listă cu pozițiile excavatorului și literele care corespund acestor poziții. Poziția **C** este cea corectă.

Cheia 3 3: C

4) Deschide încuietoarea cu lanț

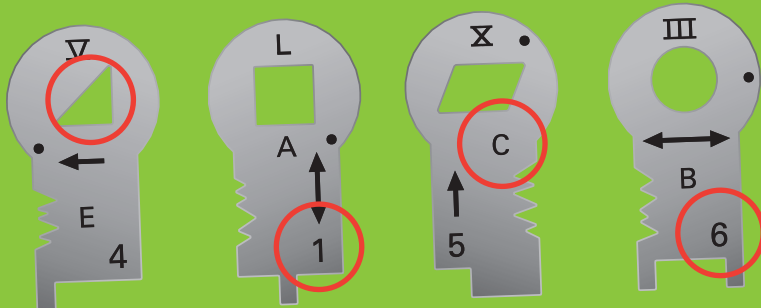
Vechea casă a lui Jesse are o încuietoare foarte specială la ușă: o încuietoare cu lanț și labirint. Capătul lanțului trebuie să ajungă la una din găuri pentru a deschide încuietoarea. Folosește frânghia pentru a imita lanțul. Asigură-te că frânghia are aceeași lungime ca lanțul transparent și mut-o prin labirint spre găurile individuale. Vei observa că atunci când menții lungimea corectă, frânghia va putea ajunge doar la gaura 6.



Cheia 4: 6

INDICIUL 6: PUNEȚI FUNIA PESTE LANȚUL TRANSPARENT (CU CAPĂȚUL ÎN JOS). ASIGURAȚI-VĂ SĂ MENȚINEȚI LUNGIMEA LA FEL CA CEA A LANȚULUI ȘI MUTAȚI CAPĂȚUL FUNIEI PRIN LABIRINT. LA CARE GAURĂ SE POATE AJUNGEȚI ASTFEL?

Cod 2: ▲, 1, C, 6.



NIVEL 0 – PARTEA 3: CAMERA

Astăzi ai șansa de a investiga camera lui Jesse. În timp ce te plimbi în jurul camerei, deodată tresari la auzul sunetelor de tobe pe care le auzi venind din dulap. Uitându-te în jurnalul lui Jesse, obții informații folositoare. Poate acestea vor conține indicii despre ce i s-a întâmplat lui Jesse și despre misterioasele zgomote de tobe.

1) Descifrează zgomotele tobelor pentru a găsi cheia la dulap

În cameră vei auzi sunete de tobe, indicate de bula specială care arată spre dulap. Fiecare tobă are propriul său sunet. Cu ajutorul paginii de web “Tobe africane și sunetele sale” poți descifra sunetele tobei. Pentru fiecare din cele 4 sunete, caută tipul de tobă care îl produce. Acestea sunt: TOBE DE CEREMONIE ALE POPORULUI SENOFO, EWE, RAVANNE, TOBE DE CEREMONIE ALE POPORULUI SENOFO. Ia litera subliniată din fiecare din aceste nume și pune-le împreună: C-E-R-C.

INDICIU 7: UITAȚI-VĂ LA LITERELE SUBLINIATE ALE TOBELOR CARE PRODUC ZGOMOTELE (CARE VIN DIN DULAPUL LUI JESSE).

Cheia 1: ●

2) Găsește unde este ascuns controller-ul

Când deschizi dulapul, vei găsi consola și doar trei controllere. Al patrulea a fost folosit de Jesse și probabil e ascuns în cameră.

Pe imaginea consolei poți observa cum arată controllerele. Căutând prin cameră vei vedea mufa controllerului ieșind dintre cărțile din bibliotecă. Acum uită-te pe spatele jurnalului. Aici vei găsi o schiță a camerei împărțite în 6 segmente, fiecare marcat cu un simbol de cheie. Ai găsit controllerul în segmentul din dreapta jos, marcat cu triunghiul cu vârful drept în dreapta..



Cheia 2: ▲



3) Găsește ordinea în care controllerele sunt conectate și transpune simbolurile în acea ordine.

Imediat ce ai conectat controllerele vei observa cablurile lor încurcate. Va trebui să afli care controller aparține cărui jucător. Decodifică simbolurile de pe controllere folosind codul secret al rozacruzienilor în partea dreaptă a Decodurului Chrono. Vei obține: S,A,S,E.

Află în care ordine controllerele sunt conectate la consolă de sus în jos. Când vei pune literele decodificate în acea ordine, vei obține: SASE.

Cheia 3: 6

4) Află ce personaj a ales Jesse

Acum consola este montată. Imediat ce ai început jocul, vei vedea meniul de selectare a personajului. Dintr-o frază din jurnalul lui Jesse, „Sper că are animale în el!”, plus decorațiunile din cameră, poți trage concluzia sigură că lui Jesse îi plac animalele. Prin urmare, Jesse ar fi ales cu siguranță opțiunea 2, „ANIMAL EXPERT”, ca personaj în joc.

INDICIUL 8: MAJORITATEA JUCĂTORILOR ALEG UN PERSONAJ CARE SEAMĂNĂ CU EI ÎNȘIȘI.

Cheia 4: 2

Cod: ●, ▲, 6, 2

