

Unlock

Casse sur la 5^e avenue

Un scénario écrit par Maurice Lupin (un cousin d'Arsène ?). Édité par Space Cowboys

La Soluce

Ce scénario est téléchargeable gratuitement [sur le site des Space Cowboys ici](#). Un bon scénario de découverte, beaucoup plus simple que L'Elite.

Voici la soluce.

Proposée par [gusandco.net](#). Avril 2017

La toute première carte contient un élément plus ou moins bien caché. La lettre F



La carte 44 indique qu'une fenêtre est ouverte, mais impossible d'y accéder.

Pour cela, il va falloir chercher derrière la poubelle (F), prendre la sacoche, récupérer les trois objets et utiliser le grappin (42).



42+44=86.

Et maintenant ?



La carte 25 avec Corc/Croc ;-) annonce la présence d'une alarme. Avec trois couleurs, bleu, jaune, rouge.



Des couleurs qu'on retrouve sur la W.

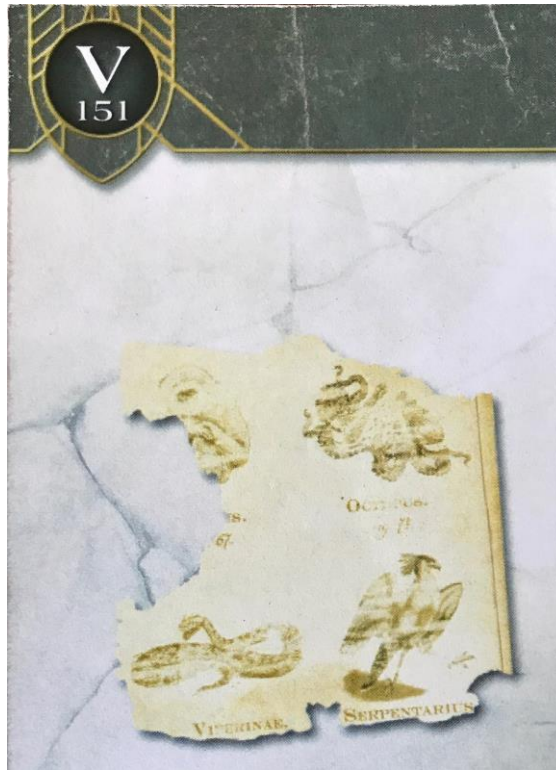


Il faut donc désactiver les bons connecteurs : bleu (+1), rouge (+3) et jaune (+2) = 6. Et utiliser la manette 37 (il y a un mot inscrit sur la manette, que l'on retrouve également sur le panneau de la W)
 $6+37=43$

La 43 coupe le courant et indique +67. Le tableau de la 25 n'est à présent plus protégé. $25+67=92$



On y découvre un pliage avec un élément caché. Le V.

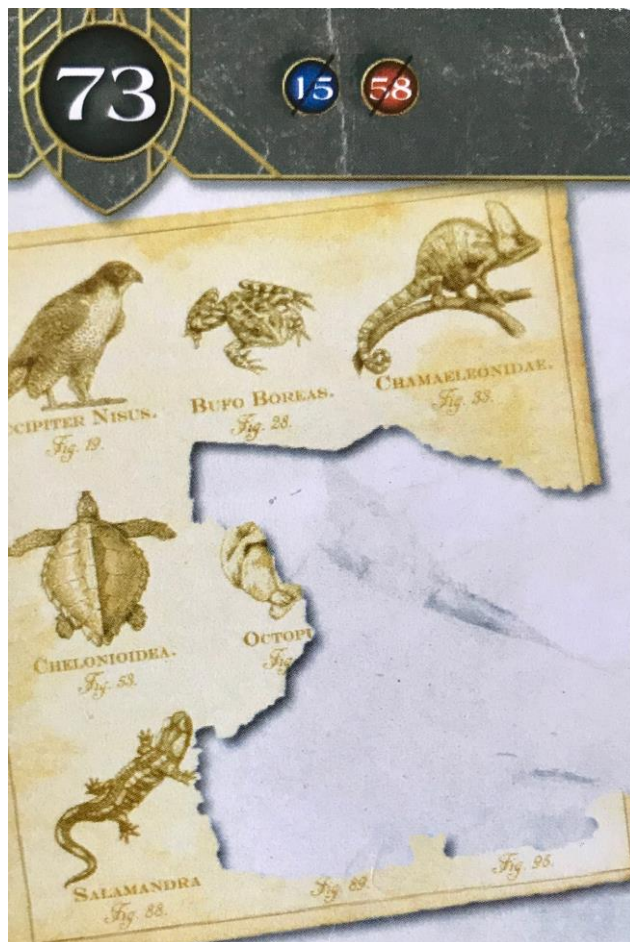


Et maintenant ?

Prenons l'épingle à cheveux (15) pour crocheter la serrure de la bibliothèque (58).

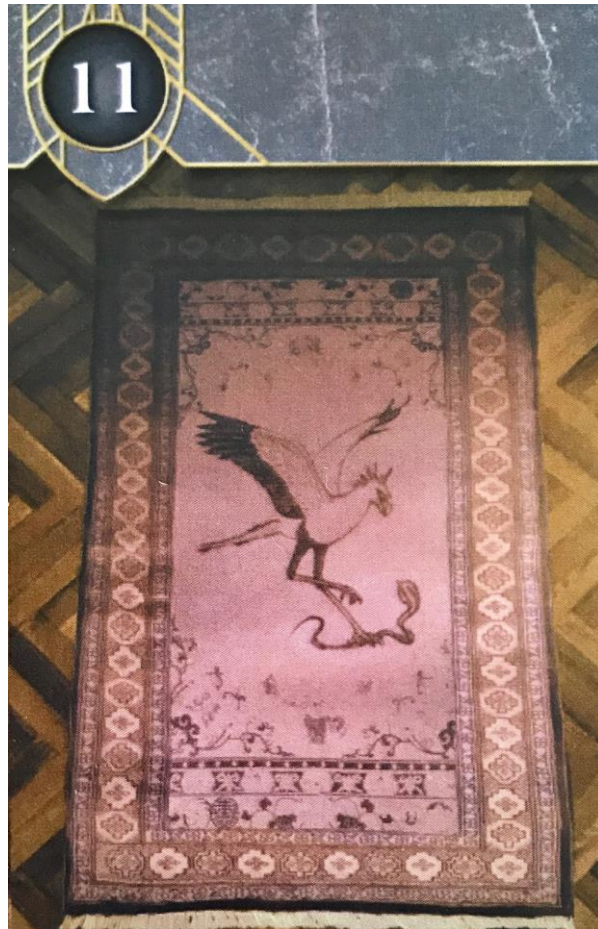


La 73 tombe de la bibliothèque ouverte.



Il faut maintenant réussir à ouvrir la porte blindée R. Mais comment ?

Le tapis (11) fournit une indication. Un oiseau agrippant un serpent dans ses serres.



Et maintenant ? Quel est le code pour accéder à la chambre forte ? Associons les deux morceaux de papier, 73 & V.



On y retrouve les deux mêmes animaux que sur le tapis (11), avec des chiffres en-dessous. Comme le Serpentarius est au-dessus, il faut donc rentrer son chiffre (95) en premier, puis celui du serpent (89).

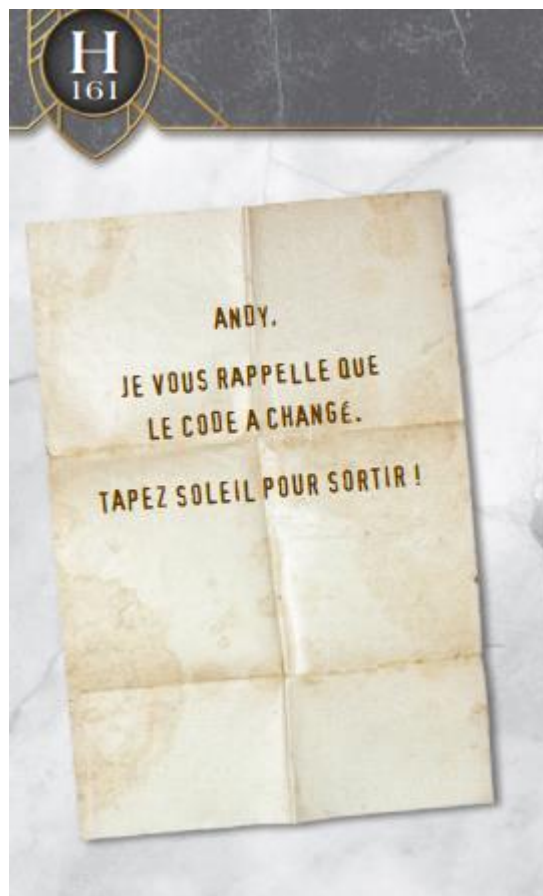
Le code est donc **9589**. A entrer dans l'appli.

On vient de pénétrer dans la chambre forte. Prenons les cartes 22 et G.

Commençons par ouvrir la caisse en bois (22). Utilisons pour cela le pied de biche (8) récupéré dans la sacoche F.

$8+22=30$.

La 30 permet de récupérer le jeu Unlock (tache le placement de produit), à ramener à Al Capone. Il va pouvoir y jouer tranquillement. Sur la 30 on y découvre également un papier.



Tapez « soleil » pour sortir. Soleil. Soleil, à l'envers et en langage [LEET](#), ça donne :

713705 = 713705

Langage LEET. Comment pouvait-ton trouver ?

Vous vous souvenez de la carte 86, le siège de la 2M4GD Corp ?



2M4GD, en LEET, ça fait DMAGD. Comme Cyril Demaegd, le concepteur d'Unlock. Malin. Un indice pour déchiffrer le code final.

Et maintenant ? Sur le digicode il manque le chiffre 7. Donc 713705, sans le 7, il reste 1305. C'est le code final.



A tout bientôt sur gusandco.net pour la soluçe des 3 scénarios officiels d'Unlock !