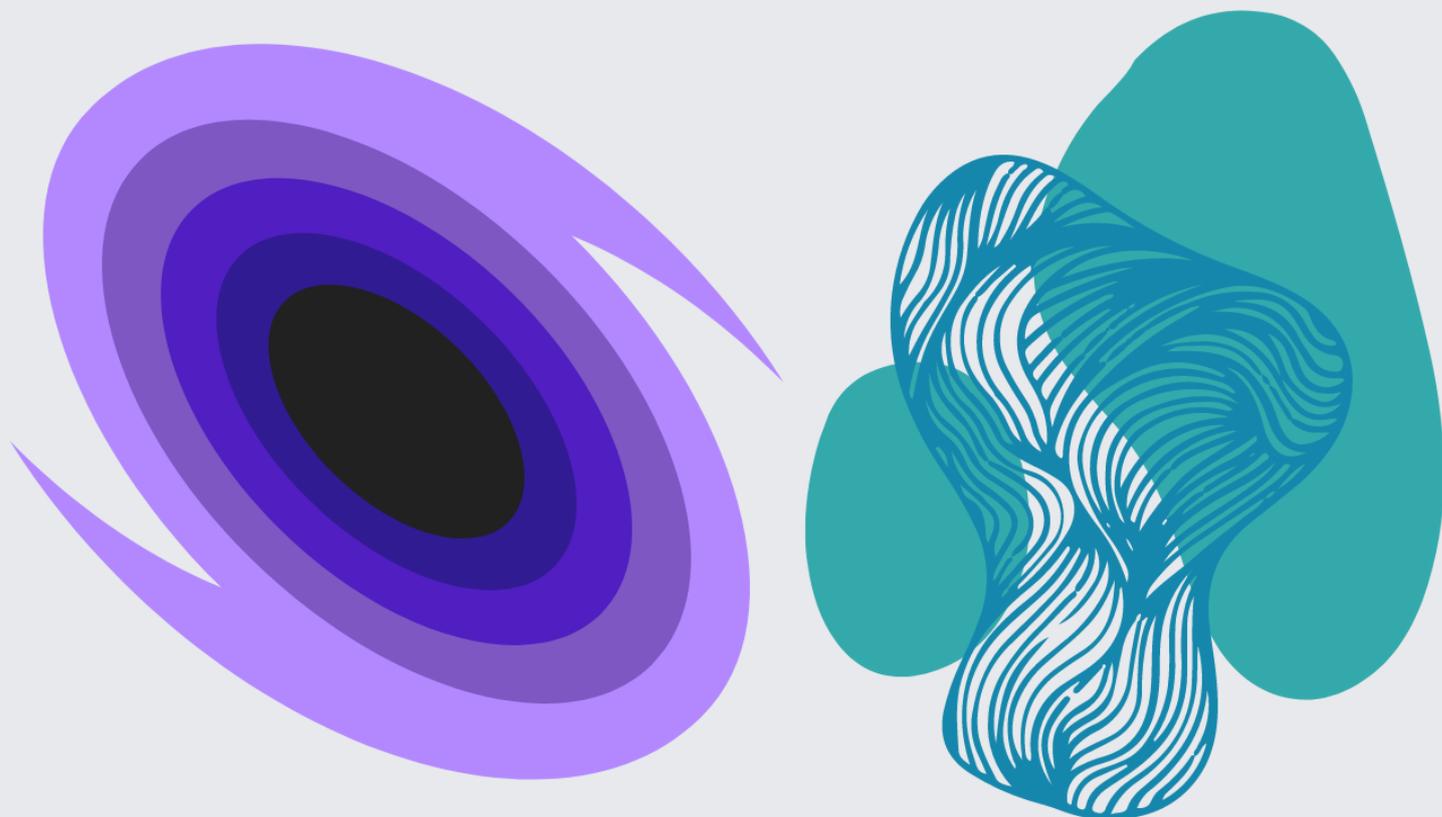




## Le manuel des scénarios Coder

**Instructions pour les participants**

**Titre: Arrêtez la catastrophe d'un  
trou noir dans la mer Adriatique**





# ARRÊTER UNE CATASTROPHE D'UN TROU NOIR DANS LA MER ADRIATIQUE

## Guide d'instruction pour les aventuriers

### 1. Description du jeu

L'Institut Ruđer Bošković, en Croatie, est le plus grand institut STEM public du pays. Il conserve sa reconnaissance internationale en tant qu'institution publique leader et la plus compétitive participant à des projets de recherche locaux et internationaux dans l'UE. Ses scientifiques du laboratoire de physique ont trouvé un moyen d'utiliser une réaction chimique étudiée par des scientifiques croates dans les années 1960, qui active un dispositif de voyage dans le temps conçu par le scientifique croate Nikola Tesla au début du XXe siècle. Cependant, une fois le dispositif activé, ils ont également créé un trou noir dans la mer Adriatique qui atteint lentement la côte croate. La seule façon d'arrêter la catastrophe est de déchiffrer le code informatique qui permet au personnel de contrôler la machine à remonter le temps. Plus précisément, le code permettra aux scientifiques de voyager en 1967 et d'atteindre la scientifique Vjera Marjanović-Krajovan qui, à l'époque, effectuait des recherches sur un composé chimique crucial pour contrôler la machine à remonter le temps de Tesla. Elle pourrait avoir un moyen d'éteindre la machine à remonter le temps et d'empêcher le trou noir d'atteindre la côte.

### 2. Comment gagner ?

Lorsque les scientifiques ont activé la machine à remonter le temps, vous étiez avec un groupe de jeunes codeurs qui visitaient l'institut avec leur professeur et vous avez été automatiquement enfermés dans la salle de l'observatoire avec l'ordinateur qui contrôle la machine. Dès que la machine a été activée, tout le bâtiment a été verrouillé et les scientifiques ont juste pu vous donner des indices de dernière minute avant que le trou noir n'interrompe les communications. Vous devez suivre les indices à l'intérieur de l'observatoire et rassembler cinq objets cachés afin d'arrêter la catastrophe.

### 3. Comment trouver des indices ?

Il y a 4 défis dans le jeu. En résolvant chacun d'entre eux, vous rassemblerez 5 objets cachés dans la pièce que vous pourrez utiliser pour pirater la machine à remonter le temps et sauver la planète.

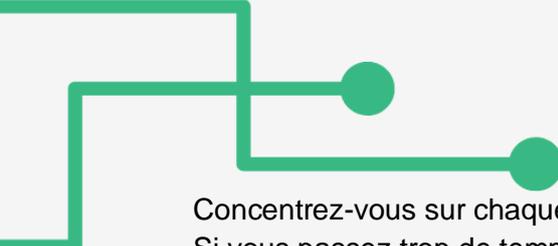
### 4. Conseils et astuces

Suivez le scénario du jeu et ne vous précipitez pas dans les scènes.

Chaque scène contient un ou plusieurs des boutons suivants :

- BACK - pour revenir à l'étape précédente
- NEXT - pour passer à la scène suivante
- RESET - pour réinitialiser le jeu et recommencer.
- Un objet que vous devez trouver - pour continuer le jeu.





Concentrez-vous sur chaque scène pour être sûr de trouver l'indice nécessaire.  
Si vous passez trop de temps sur une scène, un maître du jeu apparaîtra et vous donnera un indice pour vous aider à comprendre ce que vous cherchez.  
Bonne chance !



Le projet #CodER est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et sera mis en œuvre de décembre 2021 à novembre 2023. Cette publication reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait en être faite des informations qui y sont contenues (Code projet : 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



**Cofinancé par  
l'Union européenne**





Cofinancé par  
l'Union européenne

Le projet #CodER est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et est mis en œuvre de décembre 2021 à novembre 2023. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Project Number: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696

