

*No-Turning-Back "game" solution (french, below):*

It is above all a simulation game that asks the player to test to understand what it is possible for him to do. Nothing indicates anything (except rare messages): it is therefore up to the player to find a way out of the situation. Click or not? Which ? The keyboard ? Observe? Try everything?

Download the game

Start the game

Possible antivirus scan: wait for it to be done, with possibility of automatic restart of the game

Click on the alert at the bottom right of the screen

Click on Ok on the messages (clicking on No/Cancel will make the pleasure last but will lead to the same)

The desktop is no longer accessible: right-click and navigate in the Windows menus

- Control Panel - Security Control - Disable

- Clickteam - Show Rules

(the player can print the cube pattern by following the following path: Display - Windows - Turn On - Activate - Printer - Print)

- Display - Desktop - Customize - System - Hack - Open

Recreate a paper cube with the pattern shown/printed previously, or actually in the center of the screen

Find the longest possible path on the paper cube, considering the movement rules in green (If we face "C", we turn left, if "E" we turn right, ...).

Two possible paths, to enter with or without the dashes (all these possibilities are recognized):

- EPCMNUXZOWNO

- OXCMNUXZOWNO

- EPCM-NUXZ-OWNO

- OXCM-NUXZ-OWNO

As soon as one of the codes is entered, press "Enter"

The player have to read the inscription opposite the screen. It is possible to stop the scrolling of the letters by clicking (and holded). The message: "FIND. GREEN.ONES".

The player must place the mouse cursor over each of the 4 green butterflies, avoiding the white ones. The perimeter of the black central circle of the screen indicates how many butterflies he had.

Same situation: the player must read the message. "DON'T.MOVE.DURING.9.SECONDS". By leaving the mouse in place, the player automatically switches to the text screen.

If the player has been looking closely at the center of the screen, their view should be blurred by waves of distortion. Nothing harmful, but it may surprise (and it's done on purpose, since it was the "sight calibration" of the player ... as if the latter was perhaps not human .. )

Voting screen: let the mouse follow its path (moving it will only delay the inevitable 5 stars), then use the keyboard to write anything: a random text of compliments is written little by little. As soon as the text is finished, let go of everything and let it happen.

The game opens the browser, goes to the game page and automatically leaves the randomly written comment. Returning to the game: a message of thanks. It is still possible for the player to edit/delete his message if he wishes.

This game is an experience designed to mix the virtual (the screen) and the real (the cube to be built, the visual effects of deformation and the commentary left). It is also an opportunity to remind players that giving an opinion and voting for a game can change a person's future, and that this role should not be minimized.

Solution du "jeu" No-Turning-Back :

Il s'agit avant tout d'un jeu de simulation qui demande au joueur de tester pour comprendre ce qu'il lui est possible de faire. Rien n'indique quoi que ce soit (si ce n'est de rares messages) : c'est donc au joueur à trouver comment se sortir de la situation. Clic ou pas ? Lequel ? Le clavier ? Observer ? Tout essayer ?

Télécharger le jeu

Lancer le jeu

Possible scan anti-viral : attendre que ce soit fait, avec possibilité du redémarrage automatique du jeu

Cliquer sur l'alerte en bas à droite à l'écran

Cliquer sur Ok sur les messages (cliquer sur non fera durer le plaisir mais aboutira au même)

Le bureau n'est plus accessible : clic-droit et naviguer dans les menus Windows

- Control Panel - Security Control - Disable
- Clickteam - Show Rules
- Display - Desktop - Customize - System - Hack - Open

Recréer un cube en papier avec le patron montré précédemment, ou en vert au centre de l'écran

(le joueur pouvait dans le menu contextuel précédent imprimer directement le patron en suivant le chemin suivant :

- print

Trouver le chemin le plus long possible sur le cube en papier, en considérant les règles de déplacement en vert (Si on fait face à "C", on tourne à gauche, si "E" on tourne à droite, ...). Deux chemins possible, à entrer avec ou sans les tirets (toutes ces possibilités sont reconnues) :

- EPCMNUXZOWNO
- OXCMNUXZOWNO
- EPCM-NUXZ-OWNO
- OXCM-NUXZ-OWNO

Sitôt l'un des codes entrés, appuyer sur "Entrée"

Le joueur doit lire l'inscription en contre de l'écran. Il est possible de stopper le défilement des lettres en cliquant (et maintenant appuyé). Le message : "FIND. GREEN.ONES").

Le joueur doit placer le curseur de la souris sur chacun des 4 papillons verts, en évitant les blancs. Le pourtour du rond central noir de l'écran indique combien de papillons il a eu.

Même situation : le joueur doit lire le message. "DON'T.MOVE.DURING.9.SECONDS". En laissant la souris en place, le joueur passe automatiquement à l'écran textuel.

Si le joueur a bien regardé le centre de l'écran, sa vue doit être brouillée par des vagues de déformation. Rien de nocif, mais ça peut surprendre (et c'est fait exprès, vu qu'il s'agissait de la "calibration de la vue" du joueur ... comme si ce dernier n'était peut-être pas humain ...)

Ecran de votes : laisser la souris suivre son chemin (la bouger ne fera que retarder l'inévitable des 5 étoiles ), puis utiliser le clavier pour écrire n'importe quoi : un texte aléatoire de compliments s'écrit peu à peu. Sitôt le texte fini, tout lâcher et laisser faire.

Le jeu ouvre le navigateur, va sur la page du jeu et laisse automatiquement le commentaire écrit aléatoirement. Revenir sur le jeu : un message de remerciement. Il reste possible au joueur d'éditer/supprimer son message s'il le désire.

Ce jeu est une expérience prévue pour mélanger le virtuel (l'écran) et le réel (le cube à contruire, les effets visuels de déformation et le commentaire laissé). Il est aussi l'occasion de rappeler aux joueurs que donner un avis et voter pour un jeu peut changer l'avenir d'une personne, et qu'il ne faut pas minimiser ce rôle.