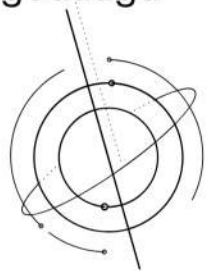
🕵️ Bedankt voor je aankoop bij PapierPuzzels!

Beste Tijdreiziger / Spelleider,

Hartelijk dank voor je aankoop van deze Chronos Temporal Enforcement escape-puzzelset!

Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om de spelers een onvergetelijk, spannend en uitdagend avontuur te bezorgen.
Achter de schermen hebben we met veel zorg en passie gewerkt aan de cryptische tijdpuzzels, de live systeemtelemetrie en het printvriendelijke design.
We hebben de game zo ontworpen dat het voor jou als spelleider super eenvoudig en snel klaar te zetten is, terwijl het team écht wordt uitgedaagd om logisch na te denken, data te kraken en de klok te verslaan.



Wat kun je nu doen?
Print de gehele matrix direct uit via je computer.
Blader naar de volgende pagina's.
Daar vind je jouw handige Handleiding, het Antwoordenoverzicht en de Spiekbrief, waarin in heldere stappen staat uitgelegd hoe je de missie start en de spelers begeleidt!

We wensen het team ontzettend veel succes met het ontcijferen van de verborgen codes, het omzeilen van de firewalls en het stoppen van hacker Chronos voordat de noodaccu leeg is.

Mocht je enthousiast zijn over deze cyber-missie, dan zouden we een leuke review enorm waarderen!

Veel succes met de reboot en zorg dat het nieuwe jaar op tijd start!

Met een behouden tijdsgroet,

Het team van PapierPuzzels.nl ⏳🔐

🛑 HANDLEIDING & SPIEKBRIEF (Alleen voor de spelleider!)

Houd deze pagina bij de hand tijdens de missie om het spel klaar te zetten.

🗂️ VOORBEREIDING VOOR START

- **Printen:** Print alle pagina's van het spel enkelzijdig uit. Het spel is zo ontworpen dat dit zo min mogelijk inkt verbruikt.
- **Knippen:** Knip de labels op de laatste pagina (pagina 11) uit en plak deze op 3 enveloppen.
- **Vul de enveloppen:**
  - **Envelop 1 (Level 2 & 3):** Stop hier Pagina 3 & 4 (Core Calibration Matrix) en Pagina 5 (Timeline Diagnosis Log) in.
  - **Envelop 2 (Level 4 & 5):** Stop hier Pagina 6 (Network Hardware Interface) en Pagina 7 (Cyber Security Deflector Matrix) in.
  - **Envelop 3 (Level 6):** Stop hier Pagina 8, 9 en 10 (Destruction Prevention Protocol) in. Dit is de grote finale!
- **Op tafel:**
  - **Los Blad (De Start):** Houd Pagina 1 (Critical Intercept Log) en Pagina 2 (Terminal Bypass Interface) apart. Dit is Level 1.
  - **De 3 enveloppen**
  - **Tablet of pc met de app** (zorg dat app klaar staat bij start)

🌐 De App

- Voor de ervaring werken wij met een app die speciaal geschreven is voor deze escapegame. De app is te bereiken via de QR-code of de link: https://www.papierpuzzels.nl/chronos-terminal.
  De app is beveiligd met het volgende wachtwoord:
  RANSOMWARE-3112.

- Na het invoeren van bovenstaand wachtwoord zie je de knop 'start aftelling' staan. Dit is het startscherm voor de mensen die het spel gaan spelen. Als de knop wordt ingedrukt, start het spel. We gaan dan met zijn allen aftellen naar het nieuwe jaar.

- Binnen de app is er een mogelijkheid om een verborgen beheerdersmenu te openen. Dat doe je door 5x op het logo van PapierPuzzels te klikken. Er verschijnt een inlogscherm dat je kunt ontgrendelen met de code **NYE-50844.** Hier kun je in geval van nood de timer aanpassen of alle rode schermen uitzetten. Echter, de timer aanpassen is niet per se nodig, want na 2 uur gaat het systeem automatisch in overtime, zodat de game altijd afgemaakt kan worden.

📵 TELEFOONS

Natuurlijk is het hartstikke leuk om foto's te maken tijdens een escapegame, dit moet ook kunnen, maar wel adviseren wij om geen informatie via een laptop, tablet of telefoon op te zoeken. Alle informatie is via de app of de uitgeprinte puzzels te vinden.

🧩 UITLEG PUZZELS

📍 Puzzel 1

Nadat we samen hebben afgeteld naar het nieuwe jaar, krijgen de deelnemers de melding dat de tijd stilstaat en dat we voor 2 uur stroom hebben. Hier kunnen ze de knop 'start missie' drukken en komen de timer en alle functies online. Hiermee is level 1 te zien. De deelnemers gaan op zoek naar een activiteit in het archief (bovenin in het midden).

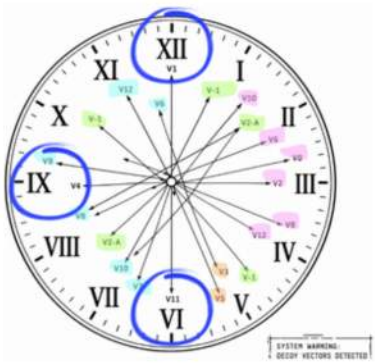
- [M] = **120** , [A] = **1880**, [B] = **1789**, [Z] = **89** (de meeste antwoorden zijn te vinden in het archief van 14 jul 1789).

Nadat ze de juiste waardes gevonden hebben, kunnen ze de formule invullen:
BASE_TIME = (A - B) + M + Z - 50hz = (1880 - 1789) +120 + 89 - 50 = **[250]**
De MULTIPLIER staat in het zelfde archief in het zelfde bestand uitgeschreven. “Naar verwachting duurde dit omgerekend naar jaren wel **een komma vierveertig** jaar.” Hetgeen dus een waarde van 1.44 geeft. 250x1.44 geeft de eerste code van **360**

Deelnemers kunnen via de app de ingebouwde rekenmachine gebruiken

📍 Puzzel 2

Na het invoeren van 360 zal de app een melding geven. **Envelop 1** kan geopend worden. Hiermee krijgen ze puzzel 2 en 3 in één keer.
Voor puzzel 2 zien ze 3 schakelaars die op de goede stand gedraaid moeten worden. Dit doen ze door middel van 4 meldingen. Uiteindelijk blijven V1, V4 en V11 over. Deze omgezet naar graden betekent: schakelaar K01 = **0 graden**, K02 = **270 graden**, K03 = **180 graden.**



📍 Puzzel 3

Bij puzzel 3 dienen de deelnemers in het archief met meer dan 300 files 3 goede bestanden te vinden. Dit kan geëlimineerd worden door goed de schuiven te bekijken. Hier staat achter de tekst een jaartal, waardoor er nog 10 files per jaar doorgelezen moeten worden. Als ze de juiste documenten hebben gevonden, kunnen ze de waardes aflezen. De documenten die geopend moeten worden:

- 1920 / log_06_november.txt
  - Hierin staat in de tekst 20 %
- 1980 / log_20_juli.txt
  - Hier staat 60 %
- Huidig jaartal /Log_31_december.txt
  - Hier staat 90 %

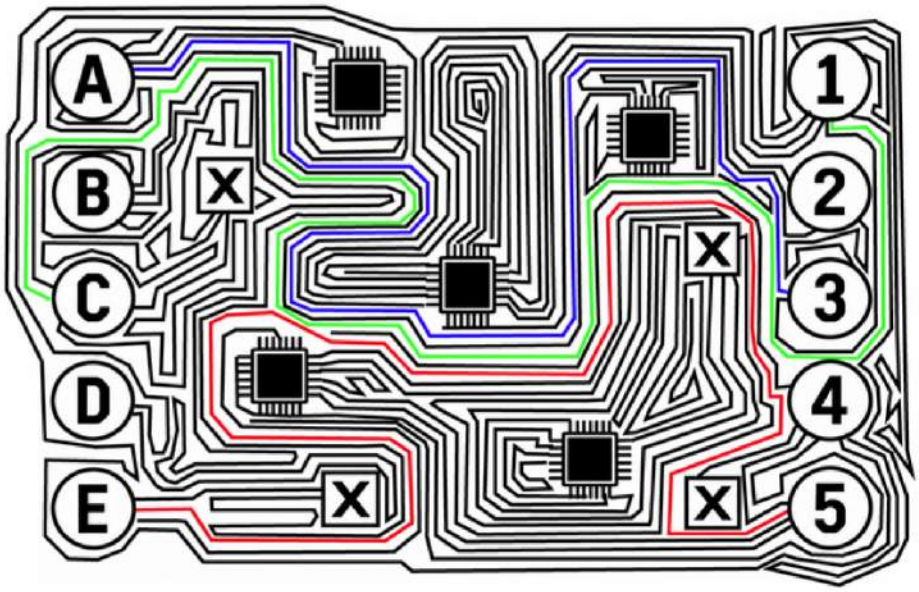
Uiteindelijk zullen de schuiven op 20 / 60 / 90 moeten staan

📍 Puzzel 4

Nadat de schuiven op de goede plek staan, zal de app aangeven dat **envelop 2** geopend dient te worden.

De deelnemers zien een computerplaat waar ze moeten achterhalen hoe de lijnen getrokken moeten worden. Aan de hand van de lijnen zullen ze zien dat het juiste antwoord als volgt is:

- A naar 3
- C naar 1
- E naar 5





📍 Puzzel 5

Bij puzzel 5 worden er 5 aanvallen achter elkaar gecreëerd.
De deelnemers hebben een lijst voor zich met meerdere errors.
Deze kunnen ze aflezen en binnen 30 seconden moeten ze de juiste code bij de juiste error invoeren.
Indien fout of te laat, kost dit hun 5 minuten van de tijd. In het ergste geval verliezen de deelnemers 25 minuten qua tijd, maar gaan dan automatisch door naar level 6.

Naast opzoeken kunnen ze ook bij de Error-code 112 optellen.

De enige juiste codes:

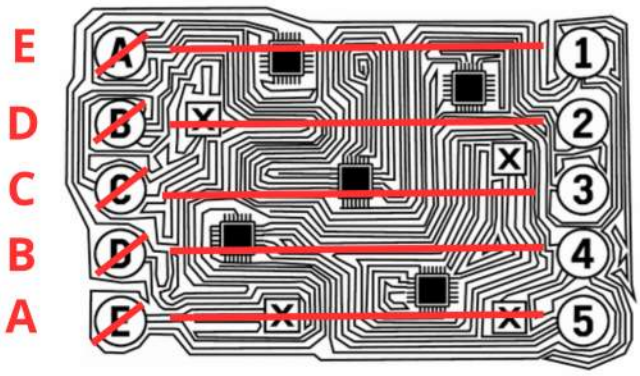
Error-code	Antwoord
`ERR_CORE_12`	124
`ERR_CORE_45`	157
`ERR_CORE_88`	200
`ERR_CORE_17`	129
`ERR_CORE_63`	175

📍 Puzzel 6

Nadat alle aanvallen zijn geëindigd, zal de app aangeven dat **envelop 3** geopend dient te worden. Puzzel 6 bestaat uit 3 rondes. De finale waarin de hacker teruggrijpt naar andere puzzels.

📍 Puzzel 6-1

Bij deze puzzel wordt aangegeven dat ze terug moeten grijpen naar puzzel 4. Hier wordt gezegd dat de deelnemers de lijnen niet meer moeten volgen, maar dat de hardwareknoppen in omgekeerde volgorde gezet moeten worden. Hierna zullen ze van hoog naar laag gaan.



Nu de lijnen zijn getrokken, worden deze van hoog naar laag gezet.

Dit geeft dus van boven naar beneden:
A5, B4, C3, D2, E1.

📍 Puzzel 6-2

Bij puzzel 6-2 wordt er teruggegrepen naar puzzel 3.
Echter wordt er aangegeven dat de percentages niet aangehouden moeten worden.

Als de deelnemers de tekst bij de invoer goed lezen, kunnen ze achterhalen waar alles op behoort te staan.

*"Versleep alle drie de verticale sliders simultaan naar het exacte geometrische **midden** van hun schaalverdeling om de beveiligingsgrendel van Stap 2 te deactiveren."*

Dit betekent dat alle sliders op **50%** moeten staan.

📍 Puzzel 6-3

Bij de laatste puzzel krijgen de deelnemers dezelfde vragen als puzzel 3. Het enige verschil is dat we nu naar de toekomst gaan en niet meer het huidige getal aan moeten houden. De deelnemers zullen dan in het allerlaatste bestand (1 januari van de toekomst) het percentage vinden.

De uiteindelijke code is dus **20 / 60 / 3.**

Omdat de tandwielen draaien, is het juist timen om ze exact op de juiste graden te laten stoppen.

Mocht dit juist worden gestopt, wordt het tandwiel gelockt. Als ze alle 3 goed hebben staan, kunnen ze op de knop drukken en is de escapegame uitgespeeld.

