



MANUEL DE DÉSAMORÇAGE DE BOMBE

www.keeptalkinggame.com

EXPERT 2

Version 1-fr
Code de vérification : 750

Manuel compagnon pour le jeu vidéo. Allez sur www.keeptalkinggame.com pour en savoir plus.

Bienvenue dans le monde dangereux et difficile des désamorceurs de bombes.

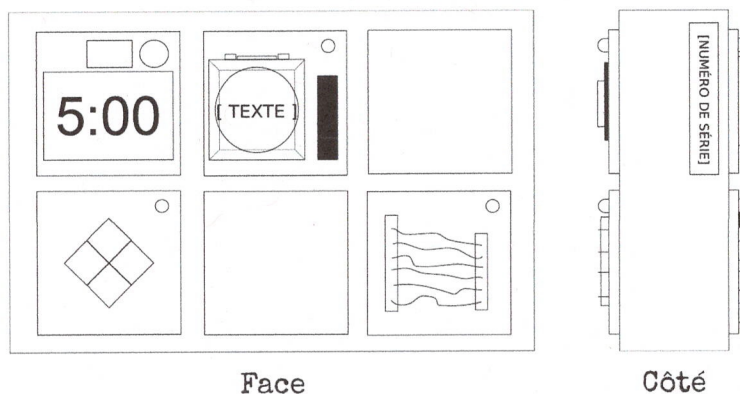
Étudiez ce manuel attentivement; vous êtes l'expert. Dans ces pages, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour désarmer même les bombes les plus coriaces.

Et n'oubliez pas — un seul oubli et tout pourrait se terminer !

Désamorcer des bombes

Une bombe explose lorsque son compte à rebours atteint 0:00 ou lorsque trop d'erreurs ont été commises. Le seul moyen de désamorcer une bombe avant qu'elle n'explose est de désarmer chaque module séparément avant que le compte à rebours ne se termine.

Exemple d'une bombe



Face

Côté

Modules

Chaque bombe aura jusqu'à 11 modules qui devront être désarmés. Chaque module est indépendant. Ils peuvent être désamorcés dans n'importe quel ordre.

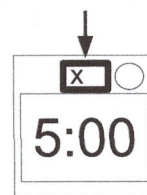
Les instructions pour désarmer les modules peuvent être trouvées dans la Section 1. Les modules "Demandants" sont une exception et sont décrits dans la Section 2.

Erreurs

Si le désamorceur fait une erreur, la bombe enregistre une erreur qui est montrée au-dessus du compte à rebours. Les bombes avec un compteur d'erreur exploseront à la troisième erreur. Le compte à rebours ira plus vite à chaque erreur commise.

S'il n'y a pas d'indicateur au-dessus du compte à rebours, la bombe explosera à la première faute commise, ne laissant aucune place à l'erreur.

Indicateur d'erreur



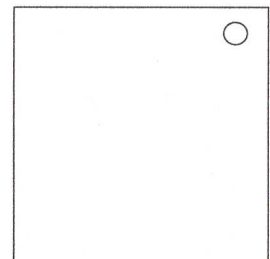
Obtenir des informations

Certaines instructions pour désarmer des modules nécessiteront des informations spécifiques sur la bombe, comme le numéro de série. Ce type d'information se trouve typiquement sur les côtés de la bombe. Se référer aux annexes A, B et C pour plus d'informations d'identification qui seront utiles pour désarmer certains modules.

Section 1 : Modules

Les modules peuvent être identifiés par leur petite lumière en haut à droite. Lorsque cette lumière est verte, le module est désarmé.

Tous les modules doivent être désarmés pour que la bombe soit désamorcée.

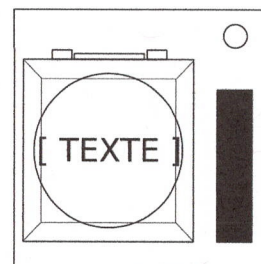


À propos du Bouton

On pourrait penser qu'appuyer sur un bouton est assez simple. C'est en pensant de cette façon que des bombes explosent.

Se référer à l'annexe A pour identifier les indicateurs.

Se référer à l'annexe B pour identifier les piles.



Suivre ces règles dans l'ordre dans lequel elles sont listées.

Effectuer la première action qui répond aux critères :

1. Si le bouton est bleu et est marqué « Annuler », maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
2. S'il y a plus d'une pile sur la bombe et si le bouton est marqué « Exploder », appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
3. Si le bouton est blanc et s'il y a un indicateur allumé avec les lettres CAR, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
4. S'il y a plus de deux piles sur la bombe et s'il y a un indicateur allumé avec les lettres FRK, appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
5. Si le bouton est jaune, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
6. Si le bouton est rouge et est marqué « Maintenir », appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
7. Si aucune des règles ne correspond, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».

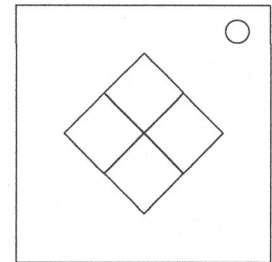
Relâcher un bouton enfoncé

Lors de l'appui sur le bouton, une bande colorée s'allume sur le côté droit du module. Relâcher alors le bouton à un moment spécifique en fonction de la couleur de cette bande :

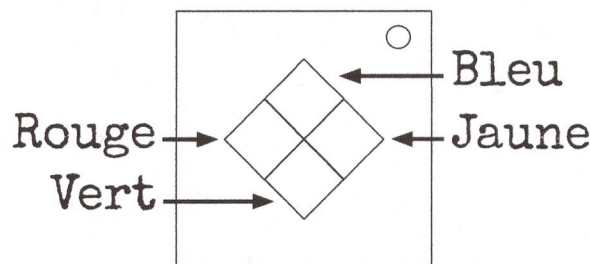
- Bande bleue : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 4 à n'importe quelle position.
- Bande blanche : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 1 à n'importe quelle position.
- Bande jaune : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 5 à n'importe quelle position.
- Bande d'une autre couleur : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 1 à n'importe quelle position.

À propos du Simon

Les modules peuvent être identifiés par leur petite lumière en haut à droite.
Lorsque cette lumière est verte, le module est désarmé.



1. Un des quatre boutons s'allumera.
2. En utilisant la table ci-dessous, appuyer sur le bouton correspondant.
3. Le bouton original s'allumera suivi d'un autre. Répéter la séquence dans l'ordre en utilisant la correspondance des couleurs.
4. La séquence s'allongera d'une couleur à chaque fois que la bonne séquence sera entrée, jusqu'à ce que le module soit désarmé.



Si le numéro de série contient au moins une voyelle :

		Flash Rouge	Flash Bleu	Flash Vert	Flash Jaune
Bouton à appuyer :	Pas d'erreur	Bleu	Rouge	Jaune	Vert
	1 erreur	Jaune	Vert	Bleu	Rouge
	2 erreurs	Vert	Rouge	Jaune	Bleu

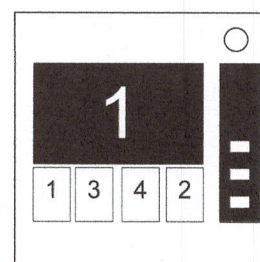
Si le numéro de série ne contient pas de voyelle :

		Flash Rouge	Flash Bleu	Flash Vert	Flash Jaune
Bouton à appuyer :	Pas d'erreur	Bleu	Jaune	Vert	Rouge
	1 erreur	Rouge	Bleu	Jaune	Vert
	2 erreurs	Jaune	Vert	Bleu	Rouge

À propos du Memory

La mémoire est une chose fragile, mais bon tout l'est quand une bombe explose, alors faites attention !

- Appuyer sur la bonne touche pour aller à la prochaine étape. Compléter toutes les étapes pour désarmer le module.
- Appuyer sur un bouton incorrect vous fera revenir à l'étape 1.
- Les boutons sont ordonnés de gauche à droite.



Étape 1 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton en deuxième position.
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton en deuxième position.
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en troisième position.
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton en quatrième position.

Étape 2 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton portant le chiffre « 4 ».
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en première position.
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.

Étape 3 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en troisième position.
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton portant le chiffre « 4 ».

Étape 4 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton en première position.
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.

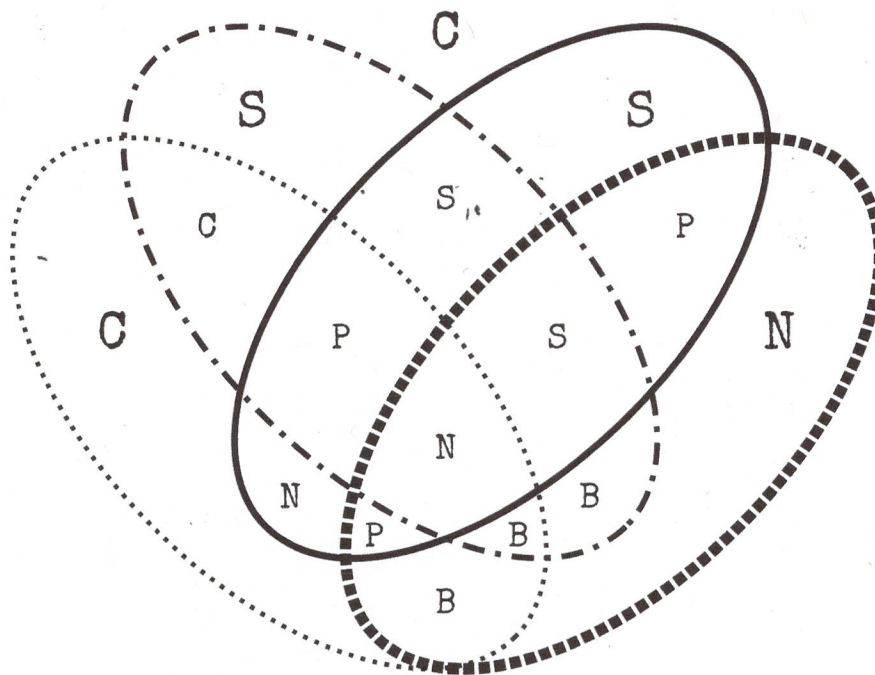
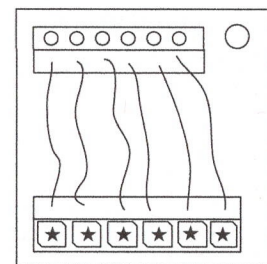
Étape 5 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 4.
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 3.

À propos des Fils compliqués

Ces fils ne sont pas comme les autres. Ils peuvent avoir deux couleurs ! Cela les rend complètement différents. La bonne nouvelle c'est que vous avez à votre disposition des instructions très précises ! Peut-être trop précises...

- Regarder chaque fil : il y a une lumière au-dessus et de l'espace pour le symbole « ★ » sous le fil.
- Pour **chaque** combinaison de fil/lumière/symbole, utiliser le diagramme de Venn pour savoir s'il faut couper le fil ou non.
- Chaque fil peut être rayé de multiples couleurs.



-----	Le fil contient du rouge
—————	Le fil contient du bleu
.....	Il y a le symbole ★
■■■■■■■■	La lumière est allumée

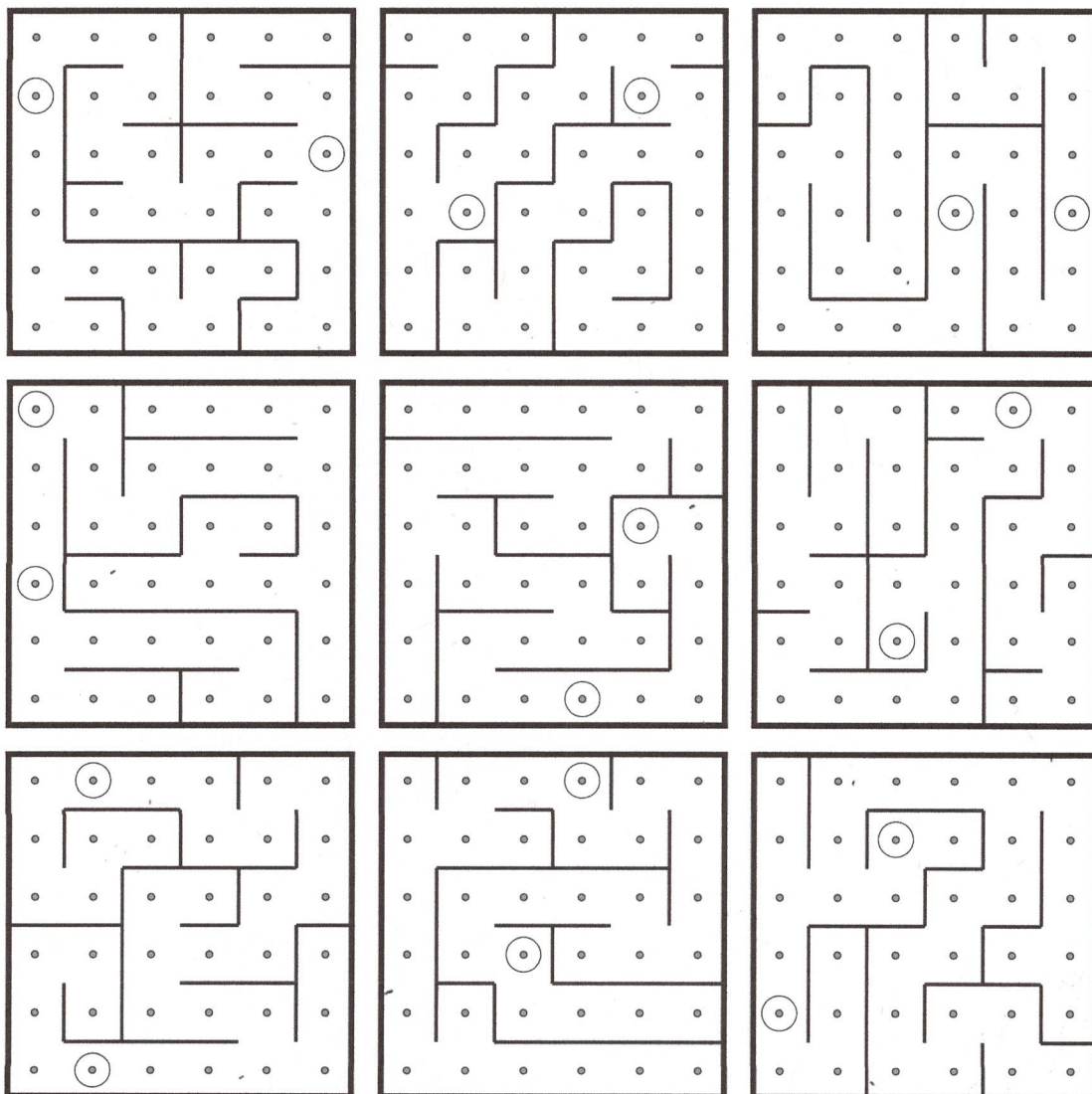
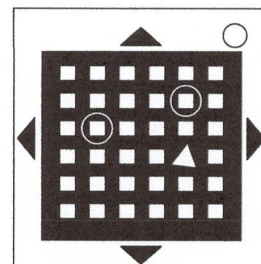
Lettre	Instruction
C	Couper le fil
N	Ne pas couper le fil
S	Couper le fil si le dernier chiffre du numéro de série est pair
P	Couper le fil si la bombe a un port parallèle
B	Couper le fil si la bombe a deux piles ou plus

Se référer à l'annexe B pour identifier les piles.
Se référer à l'annexe C pour identifier les ports.

À propos du Labyrinthe

On dirait une sorte de labyrinthe... Probablement plagié sur la nappe d'une table de restaurant.

- Trouver le labyrinthe auquel les repères circulaires correspondent.
- Le désamorceur doit amener le point blanc jusqu'au triangle rouge en utilisant les boutons en forme de flèche.
- **Attention :** Ne pas traverser les lignes visibles dans les labyrinthes. Ces lignes sont invisibles sur la bombe.



Section 2 : Modules demandants

00

Les modules demandants ne peuvent pas être désarmés mais posent un problème récurrent.

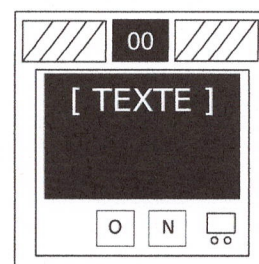
Les modules demandants sont identifiables par leur compte à rebours situé en haut au centre. Interagir avec la bombe peut les activer. Une fois activés, ils doivent être désarmés temporairement avant que leur compte à rebours n'arrive à sa fin pour ne pas commettre d'erreur.

Faites attention, les modules demandants peuvent se réactiver à n'importe quel moment.

À propos de l'Évacuation du gaz

Pirater des ordinateurs est une tâche ardue ! Enfin, en général. Cette tâche pourrait probablement être accomplie par un robot appuyant sur la même touche à répétition.

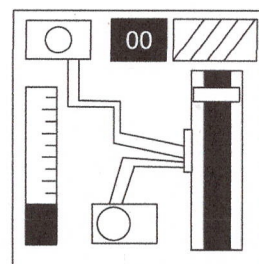
- Répondre aux questions de l'ordinateur en appuyant sur « O » pour « Oui » et « N » pour « Non ».



À propos du Condensateur

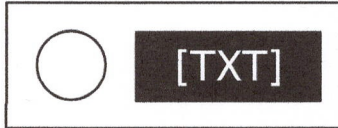
J'espère que ce module ne sera pas trop compliqué pour vous (amateur). Il est très difficile à comprendre !

- Décharger le condensateur avant qu'il ne surcharge en maintenant le levier en bas.



Annexe A : Identification des indicateurs

Des indicateurs, composés d'un libellé et d'une lumière, peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

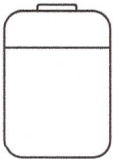


Indicateurs ordinaires

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

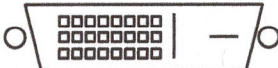
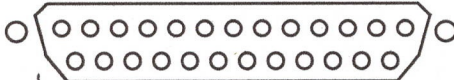
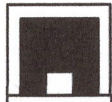
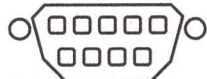
Annexe B : Identification des piles

Des piles aux formats ordinaires peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

Pile	Type
	AA
	D

Annexe C : Identification des ports

Des ports numériques et analogiques peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

Port	Nom
	DVI-D
	Parallèle
	PS/2
	RJ-45
	Série
	Stéréo RCA