



MANUEL DE DÉSAMORÇAGE DE BOMBE

www.keeptalkinggame.com

EXPERT 1

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.

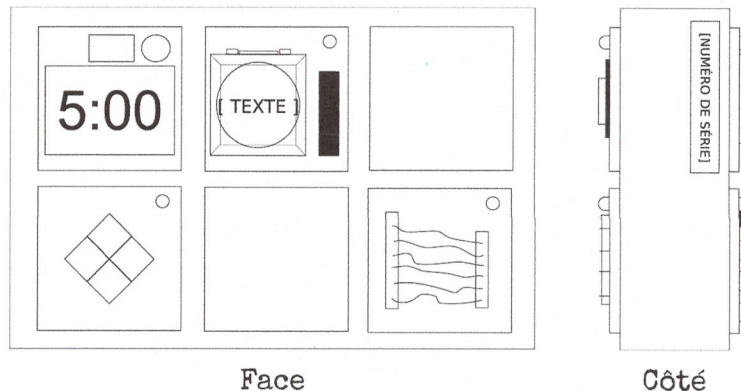
Étudiez ce manuel attentivement; vous êtes l'expert. Dans ces pages, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour désarmer même les bombes les plus coriaces.

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.

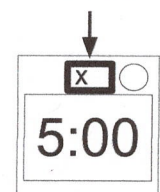
Les instructions pour désarmer les modules peuvent être trouvées dans la Section 1. Les modules "Demandants" sont une exception et sont décrits dans la Section 2.

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



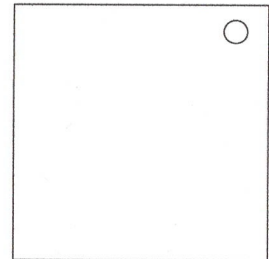
Obtenir des informations

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.

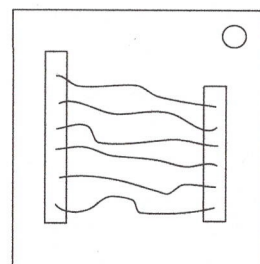
Tous les modules doivent être désarmés pour que la bombe soit désamorcée.



À propos des Fils

Les fils sont comme le sang de l'électronique ! Non... L'électricité est le sang. Les fils sont plus comme les artères. Les veines ? Peu importe...

- Un module de fils peut contenir entre 3 et 6 fils.
- Seul un fil a besoin d'être coupé pour désarmer le module.
- Les fils sont ordonnés de haut en bas.



3 fils :

S'il n'y a pas de fil rouge, couper le deuxième fil.

Sinon, si le dernier fil est blanc, couper le dernier fil.

Sinon, s'il y a plus d'un fil bleu, couper le dernier fil bleu.

Sinon, couper le dernier fil.

4 fils :

S'il y a plus d'un fil rouge et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le dernier fil rouge.

Sinon, si le dernier fil est jaune et s'il n'y a pas de fil rouge, couper le premier fil.

Sinon, s'il y a exactement un fil bleu, couper le premier fil.

Sinon, s'il y a plus d'un fil jaune, couper le dernier fil.

Sinon, couper le deuxième fil.

5 fils :

Si le dernier fil est noir et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le quatrième fil.

Sinon, s'il y a exactement un fil rouge et plus d'un fil jaune, couper le premier fil.

Sinon, s'il n'y a pas de fil noir, couper le deuxième fil.

Sinon, couper le premier fil.

6 fils :

S'il n'y a pas de fil jaune et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le troisième fil.

Sinon, s'il y a exactement un fil jaune et plus d'un fil blanc, couper le quatrième fil.

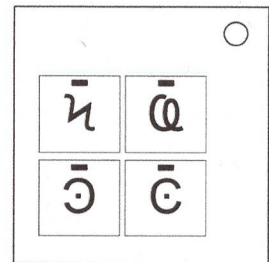
Sinon, s'il n'y a pas de fil rouge, couper le dernier fil.

Sinon, couper le quatrième fil.

À propos du Clavier

Je ne sais pas ce que sont ces symboles, mais je soupçonne quelque sorcellerie.

- Seulement l'une de ces colonnes contient les quatre symboles présents sur le clavier.
- Appuyer sur les quatre boutons dans leur ordre d'apparition dans cette colonne de haut en bas.

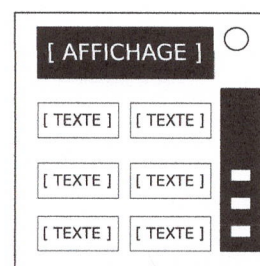


Q	Ë	©	б	Ψ	б
А	Q	٢	¶	٢	Ë
λ	÷	Q	Ђ	Ђ	✕
h	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	¿	Ж	¶	Ψ
х	х	λ	¿	Э	Й
÷	¿	☆	٢	★	Ω

À propos de Jeux de mots

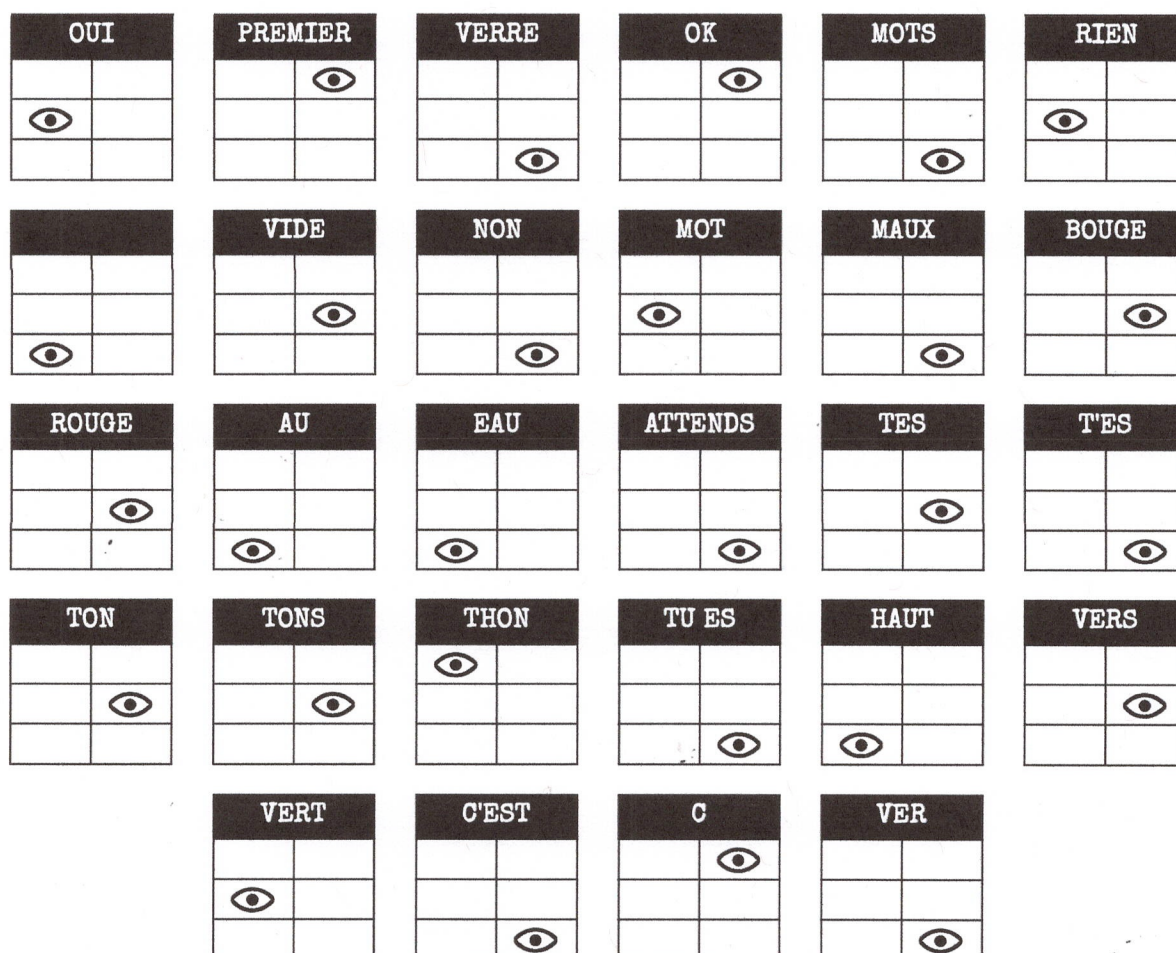
Si vous avez du mal à désamorcer ce module, et bien... Je ne peux pas vous aider !

1. Lire l'écran et utiliser l'étape 1 pour déterminer quel libellé de bouton lire.
2. En utilisant le libellé de ce bouton, se référer à l'étape 2 pour savoir sur quel bouton appuyer.
3. Recommencer jusqu'à ce que le module soit désarmé.



Étape 1 :

À partir de l'écran, lire le libellé inscrit sur un bouton en particulier et passer à l'étape 2 :



Étape 2 :

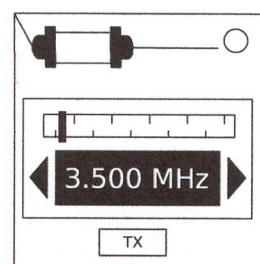
En utilisant le mot obtenu dans l'étape 1, appuyer sur le premier mot qui apparaît dans la liste correspondante :

« PRÊT »:	OUI, E, EUX, MILIEU, GAUCHE, APPUIE, DROITE, VIDE, PRÊT, NON, PREMIER, EUHHH, RIEN, ATTENDS
« PREMIER »:	GAUCHE, E, OUI, MILIEU, NON, DROITE, RIEN, EUHHH, ATTENDS, PRÊT, VIDE, EUX, APPUIE, PREMIER
« NON »:	VIDE, EUHHH, ATTENDS, PREMIER, EUX, PRÊT, DROITE, OUI, RIEN, GAUCHE, APPUIE, E, NON, MILIEU
« VIDE »:	ATTENDS, DROITE, E, MILIEU, VIDE, APPUIE, PRÊT, RIEN, NON, EUX, GAUCHE, EUHHH, OUI, PREMIER
« RIEN »:	EUHHH, DROITE, E, MILIEU, OUI, VIDE, NON, APPUIE, GAUCHE, EUX, ATTENDS, PREMIER, RIEN, PRÊT
« OUI »:	E, DROITE, EUHHH, MILIEU, PREMIER, EUX, APPUIE, PRÊT, RIEN, OUI, GAUCHE, VIDE, NON, ATTENDS
« EUX »:	EUHHH, EUX, GAUCHE, RIEN, PRÊT, VIDE, MILIEU, NON, E, PREMIER, ATTENDS, OUI, APPUIE, DROITE
« EUHHH »:	PRÊT, RIEN, GAUCHE, EUX, E, OUI, DROITE, NON, APPUIE, VIDE, EUHHH, MILIEU, ATTENDS, PREMIER
« GAUCHE »:	DROITE, GAUCHE, PREMIER, NON, MILIEU, OUI, VIDE, EUX, EUHHH, ATTENDS, APPUIE, PRÊT, E, RIEN
« DROITE »:	OUI, RIEN, PRÊT, APPUIE, NON, ATTENDS, EUX, DROITE, MILIEU, GAUCHE, EUHHH, VIDE, E, PREMIER
« MILIEU »:	VIDE, PRÊT, E, EUX, RIEN, APPUIE, NON, ATTENDS, GAUCHE, MILIEU, DROITE, PREMIER, EUHHH, OUI
« E »:	MILIEU, NON, PREMIER, OUI, EUHHH, RIEN, ATTENDS, E, GAUCHE, PRÊT, VIDE, APPUIE, EUX, DROITE
« ATTENDS »:	EUHHH, NON, VIDE, E, OUI, GAUCHE, PREMIER, APPUIE, EUX, ATTENDS, RIEN, PRÊT, DROITE, MILIEU
« APPUIE »:	DROITE, MILIEU, OUI, PRÊT, APPUIE, E, RIEN, EUHHH, VIDE, GAUCHE, PREMIER, EUX, NON, ATTENDS
« TOI »:	OK, THON, TON, TONS, SUIVANT, AVANT, T'ES, MAINTIENS, QUOI ?, TOI, QUOI, COMME, FAIT, TES
« THON »:	TON, SUIVANT, COMME, AVANT, QUOI ?, FAIT, QUOI, MAINTIENS, TOI, TES, TONS, OK, T'ES, THON
« TON »:	QUOI, THON, AVANT, TON, SUIVANT, T'ES, OK, TES, TONS, TOI, QUOI ?, MAINTIENS, COMME, FAIT
« TONS »:	TOI, TONS, T'ES, SUIVANT, QUOI, THON, TES, TON, QUOI ?, AVANT, OK, FAIT, COMME, MAINTIENS
« T'ES »:	FAIT, TES, T'ES, AVANT, QUOI ?, OK, TON, MAINTIENS, TONS, COMME, SUIVANT, QUOI, THON, TOI
« TES »:	AVANT, OK, SUIVANT, QUOI ?, TONS, T'ES, QUOI, FAIT, TES, TOI, COMME, MAINTIENS, THON, TON
« AVANT »:	AVANT, TON, THON, TOI, FAIT, MAINTIENS, QUOI, SUIVANT, OK, COMME, TONS, T'ES, TES, QUOI ?
« QUOI »:	T'ES, TES, THON, TONS, SUIVANT, QUOI, FAIT, TOI, AVANT, COMME, TON, OK, MAINTIENS, QUOI ?
« QUOI ? »:	TOI, MAINTIENS, TONS, TON, TES, FAIT, QUOI, COMME, THON, AVANT, T'ES, SUIVANT, QUOI ?, OK
« FAIT »:	OK, AVANT, SUIVANT, QUOI ?, TON, T'ES, TONS, MAINTIENS, COMME, TOI, TES, THON, QUOI, FAIT
« SUIVANT »:	QUOI ?, AVANT, QUOI, TON, MAINTIENS, OK, SUIVANT, COMME, FAIT, THON, T'ES, TONS, TES, TOI
« MAINTIENS »:	THON, TES, FAIT, QUOI, TOI, T'ES, OK, QUOI ?, TONS, SUIVANT, MAINTIENS, AVANT, TON, COMME
« OK »:	THON, FAIT, COMME, TONS, TOI, MAINTIENS, AVANT, T'ES, OK, TES, QUOI ?, SUIVANT, TON, QUOI
« COMME »:	TONS, SUIVANT, TES, T'ES, MAINTIENS, FAIT, QUOI, QUOI ?, AVANT, TOI, COMME, OK, THON, TON

À propos du Code Morse

Je sais que vous êtes en train de vous dire : « Sérieux ? Du code Morse ? Et puis quoi encore ? » Mais au moins c'est le vrai code Morse, donc concentrez-vous et vous apprendrez peut-être quelque chose.

- Interpréter le signal de la lumière clignotante en utilisant la table de décodage du code Morse pour épeler un mot du tableau sur la droite.
- Le signal se répètera, avec une longue pause entre les répétitions.
- Lorsque le mot a été identifié, régler la fréquence correspondante et appuyer sur le bouton de transmission (TX).



Comment interpréter

1. Un clignotement court représente un point.
2. Un clignotement long représente un tiret.
3. Il y a une pause entre chaque lettre.
4. Il y a une longue pause avant que le mot ne se répète.

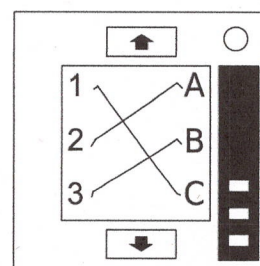
A	● —	U	● ● —
B	— ● ● ●	V	● ● ● —
C	— ● — ●	W	● — —
D	— ● ●	X	— ● ● —
E	●	Y	— ● — —
F	● ● — ●	Z	— — ● ●
G	— — ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● — — —		
K	— ● —	0	— — — —
L	● — ● ●	1	● — — —
M	— —	2	● ● — —
N	— ●	3	● ● ● —
O	— — —	4	● ● ● ●
P	● — — ●	5	● ● ● ●
Q	— — ● —	6	— ● ● ●
R	● — — ●	7	— — ● ● ●
S	● ● ●	8	— — — ● ●
T	—	9	— — — — ●

Si le mot est :	Répondre sur la fréquence :
vitre	3.505 MHz
ville	3.515 MHz
chose	3.522 MHz
signe	3.532 MHz
linge	3.535 MHz
ligne	3.542 MHz
champ	3.545 MHz
litre	3.552 MHz
phase	3.555 MHz
chaud	3.565 MHz
bille	3.572 MHz
balle	3.575 MHz
singe	3.582 MHz
plume	3.592 MHz
pluie	3.595 MHz
salle	3.600 MHz

À propos des Séquences de fils

C'est difficile d'expliquer comment ça fonctionne. C'est ingénieux, mais il y avait sûrement un moyen plus simple de gérer neuf fils.

- Sur ce module, il y a plusieurs panneaux contenant des fils mais seulement l'un d'eux est visible à la fois. Passer au panneau suivant en appuyant sur la flèche du bas et au panneau précédent avec la flèche du haut.
- Couper tous les fils du panneau qui doivent être coupés, avant de passer au suivant.
- Couper les fils comme décrit sur la table ci-dessous. Le nombre d'apparitions de fils est cumulatif sur tous les panneaux du module.

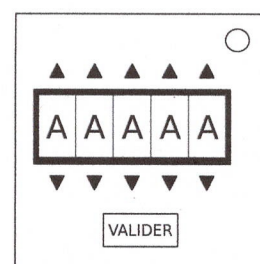


Apparitions de fils rouges		Apparitions de fils bleus		Apparitions de fils noirs	
Apparitions de fil	Couper si connecté à :	Apparitions de fil	Couper si connecté à :	Apparitions de fil	Couper si connecté à :
Premier fil rouge	C	Premier fil bleu	B	Premier fil noir	A, B ou C
Deuxième fil rouge	B	Deuxième fil bleu	A ou C	Deuxième fil noir	A ou C
Troisième fil rouge	A	Troisième fil bleu	B	Troisième fil noir	B
Quatrième fil rouge	A ou C	Quatrième fil bleu	A	Quatrième fil noir	A ou C
Cinquième fil rouge	B	Cinquième fil bleu	B	Cinquième fil noir	B
Sixième fil rouge	A ou C	Sixième fil bleu	B ou C	Sixième fil noir	B ou C
Septième fil rouge	A, B ou C	Septième fil bleu	C	Septième fil noir	A ou B
Huitième fil rouge	A ou B	Huitième fil bleu	A ou C	Huitième fil noir	C
Neuvième fil rouge	B	Neuvième fil bleu	A	Neuvième fil noir	C

À propos du Mot de passe

Heureusement que ces mots de passe ne suivent pas les normes gouvernementales : 22 caractères, majuscules et minuscules, nombres aléatoires et pas de palindromes de 3 caractères ou plus.

- Les boutons au-dessus et en dessous d'une position permettent de passer en revue les différentes lettres possibles pour cette position.
- Seule une combinaison des lettres disponibles correspond à un mot de la liste en dessous.
- Appuyer sur le bouton « Valider » lorsque les lettres forment un mot correct.



abats	abime	abois	adieu	delta
dense	devin	divin	drame	droit
envol	envie	envoi	erres	essai
fleur	finit	fiole	kilos	litre
livre	masse	match	matin	mauve
poser	ports	poule	salir	taire
tarif	tasse	valve	vanne	vente

Section 2 : Modules demandants

00

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

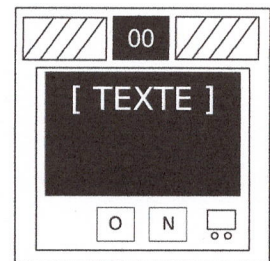
Les modules demandants sont identifiables par leur compte à rebours situé en haut au centre. Interagir avec la bombe peut les activer. Une fois activés, ils doivent être désarmés temporairement avant que leur compte à rebours n'arrive à sa fin pour ne pas commettre d'erreur.

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.

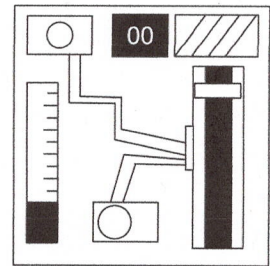
- Répondre aux questions de l'ordinateur en appuyant sur « O » pour « Oui » et « N » pour « Non ».



À propos du Condensateur

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

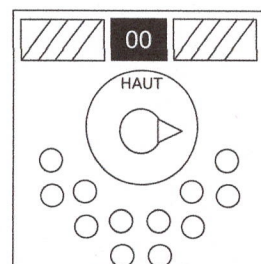
- Décharger le condensateur avant qu'il ne surcharge en maintenant le levier en bas.



À propos de la Molette

Très compliquée et se réactive tout le temps. Imaginez juste ce qui arriverait si cette expertise était utilisée dans d'autres choses que des bombes.

- La molette peut être tournée dans quatre directions différentes.
- La molette doit être dans la bonne direction lorsque le compte à rebours de ce module arrive à sa fin.
- La position correcte peut être déterminée en fonction de la configuration des douze lumières.
- La position de la molette est relative à la position du côté marqué « HAUT », ce dernier pouvant être tourné.



Configurations des lumières

Position « Haut »:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Position « Bas »:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Position « Gauche »:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Position « Droite »:

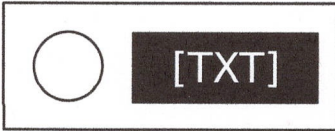
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Lumière allumée

Annexe A : Identification des indicateurs

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

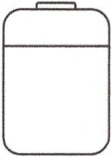


Indicateurs ordinaires

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

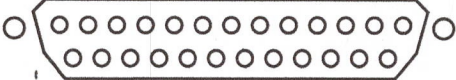
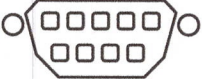
Annexe B : Identification des piles

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