

# PROJET ISN

Version du manuel : 1.0.1

## Sommaire :

Partie 1 : La bombe (Page 2)

Partie 2 : Règles du jeu (Page 3)

Partie 3 : Module (Page 4 à 10)

Page 4 :	Écran d'affichage
Page 5 :	Fil
Page 6 :	Code binaire
Page 7 :	Simon
Page 8 :	Carte
Page 10 :	Bouton

Partie 4 : Autre (Page 11)



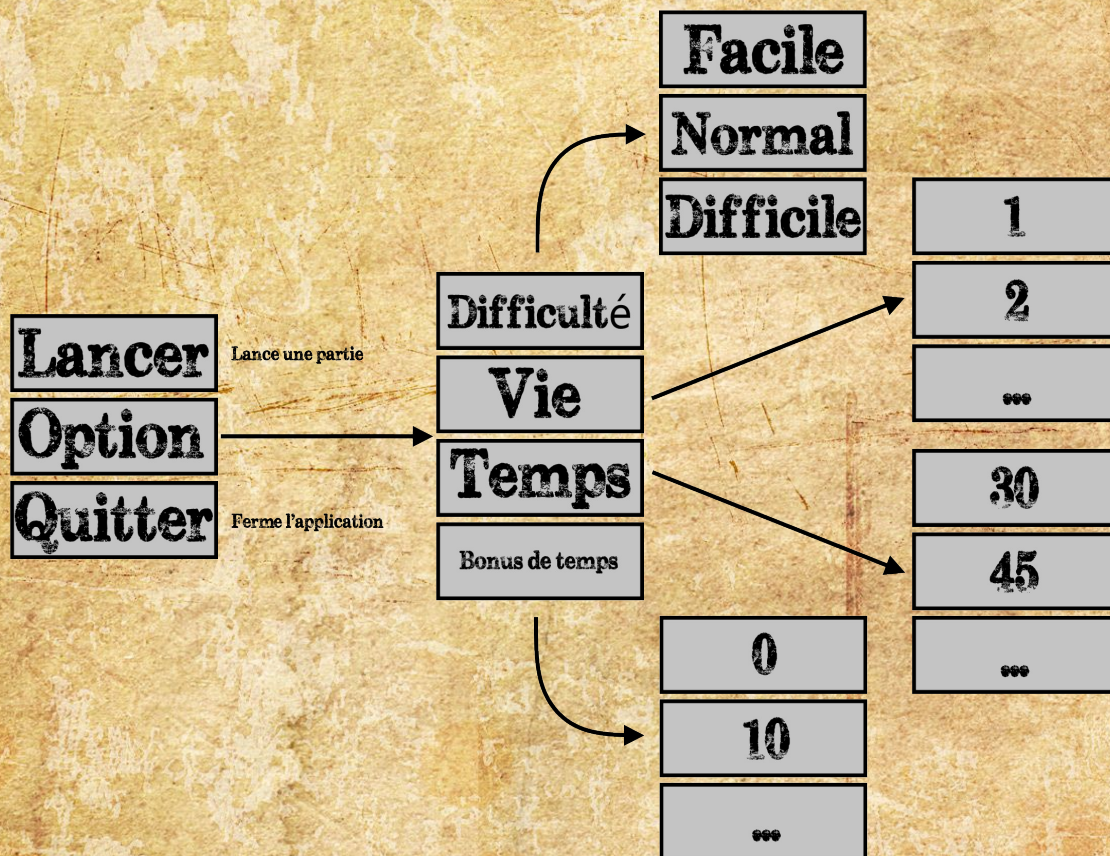
# PARTIE 1 : LA BOMBE

La bombe est contenue dans une mallette. Elle nécessite d'être rechargé grâce à une batterie à l'intérieur ou être branché directement sur secteur.

Elle est composé de 6 modules différents, de ce manuel ainsi que de 12 cartes.

Un lien est disponible pour avoir accès à une copie de ce manuel, ainsi que pour télécharger un émulateur de la bombe.

Une fois la bombe allumée, vous aurez accès au menu principal sur lequel vous pouvez sélectionner l'option « lancer » pour démarrer une partie et « option » pour éditer des paramètres tels que le temps disponible pour désamorcer la bombe, le nombres de vies, soit le nombre d'erreur que le joueur peut faire avant de perdre, la difficulté des modules qui vont permettent de rendre plus ou moins difficile les instructions pour désactiver les modules. Ce tableau est pilotable grâce au module « Simon » : la touche de gauche permet de revenir en arrière (sans sauvegarder pour les paramètres), celle de haut de monter dans les options, celle de bas de descendre, et celle de droite de sélectionner l'option (et de sauvegarder le paramètre sélectionné en nous renvoyant dans le menu précédent). Quand vous ouvrez les possibilités de paramètres (10s, 20s, 30s, ... pour les bonus de temps), le paramètre affiché par défaut est celui étant actif.





# **PARTIE 2 : REGLES**

Le jeu se joue en duos : un premier joueur (le démineur) doit prendre la bombe et le second (le guide) doit se munir de ce manuel à la partie C afin de donner des directives au premier joueur. Le démineur n'a pas le droit de jeter un œil au manuel ou de communiquer avec le guide autrement que par la voie (pas de dessins, de mime, etc...). Il est conseillé de jouer dos à dos à ce jeu.

Face au démineur vont se trouver plusieurs modules à désamorcer d'une manière spécifique selon certaines indications et la difficulté sélectionnée. Le guide doit indiquer au démineur, selon les indications que ce dernier lui a communiqué, ce qu'il doit faire pour le désactiver.

Si un module est mal désamorcé, une croix rouge s'affichera sur l'écran, et une fois le module complètement désamorcé, une croix verte s'affichera. Si les joueurs font plus d'erreur que le maximum configuré ou que le temps expire, l'écran affichera 3 croix rouges indiquant donc l'échec et vous fera retourner sur l'écran principal. En revanche, si vous désamorcez tous les modules dans le temps imparti sans faire trop d'erreur, un message de félicitation s'affichera avant de vous renvoyer sur le menu principal.



# **PARTIE 3 : MODULES**

## **ECRAN D'AFFICHAGE**

L'écran d'affichage est un module permettant de naviguer dans le menu principal pour lancer une partie où paramétrer les options, d'afficher le chronomètre lors d'une partie, de signaler lorsque le joueur se trompe lors du désamorçage du module et si le module a été complètement désamorcé.

Ce module ne nécessite aucune interaction afin d'être désamorcé.



# LES FILS

Le module est fil est constitué de plusieurs fils ainsi que de LED. Il est nécessaire pour le désactiver de débrancher certains de ces fils en fonction de l'état des LED en vous fiant au tableau ci dessous. Répéter ces étapes jusqu'à ce que tout les fils aient été désamorcé

Voici les étapes à suivre :

OUI : couper le fil

NON : ne pas couper le fil

## DIFFICULTE FACILE

LETTRE	LED ETEINTE	LED ALLUMER	LED CLIGNOTANTE
A	NON	NON	OUI
B	OUI	NON	NON
C	NON	OUI	NON
D	OUI	OUI	OUI
E	OUI	NON	OUI
F	NON	NON	NON

## DIFFICULTE NORMAL

LETTRE	LED ETEINTE	LED ALLUMER	LED CLIGNOTANTE
A	OUI si C clignote	NON	OUI
B	NON	NON	OUI si E éteint
C	OUI	OUI si F éteint	OUI
D	OUI	NON	OUI si A clignote
E	NON	OUI si B allumer	OUI
F	OUI	OUI	NON

## DIFFICULTE DIFFICILE

LETTRE	LED ETEINTE	LED ALLUMER	LED CLIGNOTANTE
A	OUI si B clignote	NON	OUI
B	OUI si A allumer	OUI	OUI si D éteint
C	NON	OUI si E éteint	OUI si F clignote
D	OUI si C clignote	NON	NON
E	OUI	OUI si A allumer	OUI si B allumer
F	OUI si A clignote	OUI si E éteint	OUI



# COFFRE FORT

Ce module est composé d'une LED, d'un potentiomètre et d'un bouton. Pour désamorcer ce module, vous devrez d'abord faire varier le potentiomètre jusqu'à faire s'allumer une LED. Selon la position du potentiomètre quand la LED s'allume, fiez vous au tableau ci dessous et enfin sélectionner avec le potentiomètre la valeur indiquée et appuyez sur le bouton. Répéter ces instructions jusqu'à atteindre la dernière étape.

## DIFFICULTE FACILE

ETAPE	1 allumé	2 allumé	3 allumé	4 allumé
1	3	2	1	4
2	4	3	2	1
3	3	1	4	2

## DIFFICULTE NORMAL

ETAPE	1 allumé	2 allumé	3 allumé	4 allumé
1	2	1	3	4
2	1	2	4	3
3	4	3	2	1
4	2	4	1	3
5	3	1	4	2
6	3	2	1	4

## DIFFICULTE DIFFICILE

ETAPE	1 allumé	2 allumé	3 allumé	4 allumé
1	2	4	1	3
2	4	1	2	3
3	1	3	4	2
4	1	2	4	3
5	3	2	1	4
6	4	3	2	1
7	4	2	3	1
8	2	1	3	4
9	3	4	1	2



# SIMON

Le Simon est séparé en deux parties : les LED et les interrupteurs. A chaque interrupteurs est associé une LED. Le principe du Simon est de répéter la séquence jouée par les LED dans l'ordre. Attention : dans cette version du Simon, la séquence à répéter ne sera pas la même que celle qui s'affiche : en effet, les interrupteurs vont être ré-associés à une autre LED selon le tableau suivant :

(A noter : la priorité des séquences de fait de haut en bas, c'est à dire que vous devez regarder la condition, et si elle est fausse, alors vous devez passer à la prochaine condition. En revanche, si elle est vraie, alors vous devez vous fier à la séquence qui suit jusqu'au désamorçage de la bombe.)

## DIFFICULTE FACILE

Si, dans le module 2 (Fil)	Position de la LED			
	Vert	Bleu	Rouge	Jaune
A est allumé	Bleu	Jaune	Vert	Rouge
Sinon	Jaune	Vert	Rouge	Bleu

## DIFFICULTE NORMAL

Si, dans le module 2 (Fil)	Position de la LED			
	Vert	Bleu	Rouge	Jaune
A est allumé	Jaune	Bleu	Vert	Rouge
E clignote	Jaune	Bleu	Rouge	Vert
C est éteint	Bleu	Rouge	Vert	Jaune
Sinon	Rouge	Jaune	Bleu	Vert

## DIFFICULTE DIFFICILE

Si, dans le module 2 (Fil)	Position de la LED			
	Vert	Bleu	Rouge	Jaune
F est allumé	Bleu	Rouge	Jaune	Vert
A est éteint	Vert	Jaune	Rouge	Bleu
B clignote	Jaune	Bleu	Rouge	Vert
A clignote	Jaune	Rouge	Bleu	Vert
C est allumé	Vert	Bleu	Rouge	Jaune
Sinon	Bleu	Jaune	Rouge	Vert



# CARTE

Ce module est composé d'une LED, d'un lecteur NFC et de 12 cartes contenant une puce NFC et un symbole. La LED va émettre un mot en morse dans le tableau ci dessous que vous devrez retrouver à l'aide du tableau de conversion morse -alphabet. Ce mot est associé à une valeur, correspondant elle même à un symbole se trouvant sur l'une des cartes que vous devrez scanner grâce au lecteur NFC.

..	A	....	F	---	K	....	P	..	U	....	Z
....	B	---	G	---	L	---	Q	....	V		
....	C	....	H	--	M	...	R	---	W		
...	D	..	I	--	N	...	S	---	X		
.	E	---	J	---	O	-	T	---	Y		

ABSTRAIT	6	JAPON	10	SANS	9
BAIGNER	4	KART	5	TABLE	1
CACHOT	1	LAIT	8	ULTRA	12
DALLE	10	MACRO	3	VACHE	6
ERREUR	5	NAVET	12	WAGON	7
FLEUR	2	OBJET	2	XYLENE	10
GALLAIS	11	PUIT	11	YAOURT	4
HANCHE	6	QUEL	7	ZAFARI	8
IDOLE	3	RUELLE	9		



1		5		9	
2		6		10	
3		7		11	
4		8		12	



# BOUTON

Ce module ne consiste qu'en un simple bouton qui ne doit être pressé qu'une fois tout les autres modules désamorcé afin de désarmé la bombe. Malgré cela, il peut être nécessaire de faire une opération avant d'appuyer sur ce bouton selon la difficulté:

(A noter : la priorité des actions de fait de haut en bas, c'est à dire que vous devez regarder la condition, et s'il elle est fausse, alors vous devez passer à la prochaine condition. En revanche, si elle est vrai, alors vous devez effectuer cette action afin de désamorcer la bombe.)

## DIFFICULTE FACILE

Aucune précision donnée, il vous suffit de presser ce bouton pour terminer la partie.

## DIFFICULTE INTERMEDIAIRE

Si, dans le module 2 (Fil)	Action
F clignote	Presser le bouton quand le compte à rebours affiche un 3 à n'importe quel endroit
F est éteint	Presser le bouton quand le compte à rebours affiche un 7 à n'importe quel endroit
F est allumé	Presser le bouton quand le compte à rebours affiche un 0 à n'importe quel endroit

## DIFFICULTE DIFFICILE

Si, dans le module 2 (Fil)	Action
D clignote	Presser le bouton quand le compte à rebours affiche un 3 à n'importe quel endroit
A est éteint	Presser le bouton quand le compte à rebours affiche un 7 à n'importe quel endroit
B est allumé	Presser le bouton quand le compte à rebours affiche un 0 à n'importe quel endroit
F ou B clignote	Presser le bouton quand le compte à rebours affiche un 5 au seconde
C est allumé	Presser le bouton quand le compte à rebours affiche un 3 au seconde
Sinon	Presser le bouton



# **AUTRE**

Manuel rédigé par Raphaël Caron avec l'aide de Sebastian Zitouni

Jeu inspiré par *Keep Talking And Nobody Explode*, voir le site officiel du jeu à [KeepTalkingGame.com](http://KeepTalkingGame.com)

Police d'écriture utilisé : Subway Novella (version démo, pas de caractères spéciaux)

Lien vers le GitHub du projet : <https://github.com/raphael60650/ISN-Projet-Emulateur>