

PROJET ISN

Version du manuel : 1.1.1

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 : Coffre-fort**
 - Page 7 : Simon**
 - Page 8 : Carte**
 - Page 10 : Bouton**
- **Partie 4 : Autre (Page 11)**

PARTIE 1 : LA BOMBE

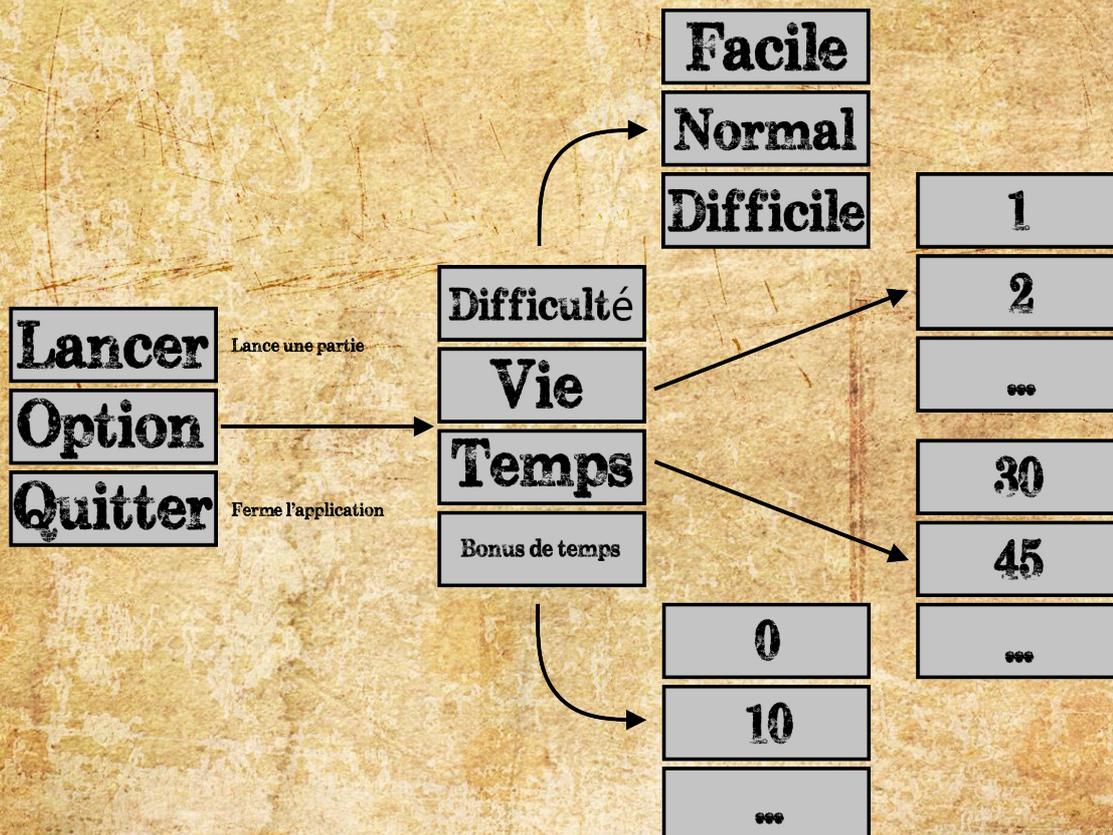
La bombe est contenue dans une mallette. Elle nécessite d'être rechargé grâce à une batterie à l'intérieur ou d'être branché directement sur secteur.

Elle est composée 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 nombre de vies, soit le nombre d'erreurs que le joueur peut faire avant de perdre, la difficulté des modules qui vont permettre 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.

Attention : pensez à vérifier la compatibilité entre votre manuel et la bombe via la version renseignée dans l'en tête du manuel.



PARTIE 2 : REGLES

Le jeu se joue en duo : 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 par exemple 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 communiquées, ce qu'il doit faire pour le désactiver.

Si un module est mal désamorcé, une erreur s'affichera sur l'écran, et une fois le module complètement désamorcé, un message pour l'indiquer s'affichera. Si les joueurs font plus d'erreurs 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 félicitations 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 ou 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 tous 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 interrupteur est associé une LED. Le principe du Simon est de répéter la séquence jouer 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 s'il elle est fausse, alors vous devez passer à la prochaine condition. En revanche, si elle est vrai, 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

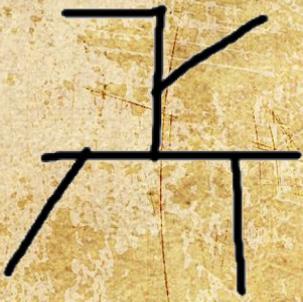
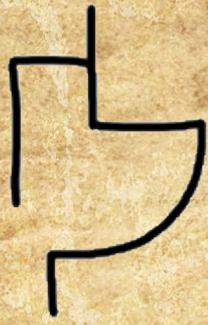
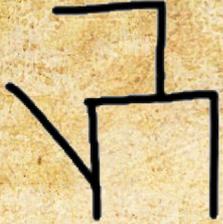
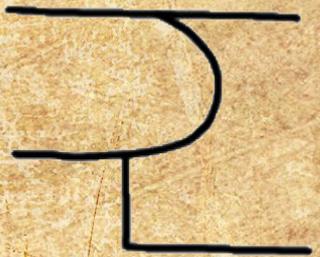
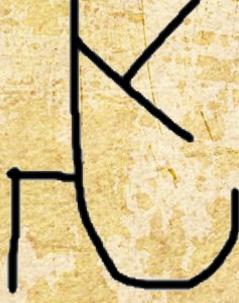
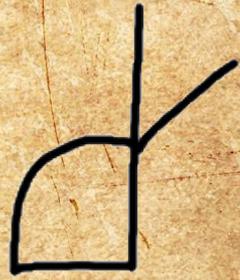
Si, dans le module 2 (Fil)	Position de la LED			
	Vert	Bleu	Rouge	Jaune
F est allumé	Bleu	Rouge	Jaune	Vert
A est éteint	Vert	Jaune	Rouge	Bleu
B clignote	Jaune	Bleu	Rouge	Vert
A clignote	Jaune	Rouge	Bleu	Vert
C est allumé	Vert	Bleu	Rouge	Jaune
Sinon	Bleu	Jaune	Rouge	Vert

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	3	AMBRE	4	ANIMAL	2
BAIGNER	9	BUCHE	9	BEBE	1
CACHOT	10	COFFRE	7	CUIVRE	3
DALLE	2	DOIGT	4	DORMIR	2
ERREUR	11	EFFET	12	EFFECTIF	8
FLEUR	6	FIL	7	FABULEUX	3
GALLAIS	8	GRENADE	1	GRANDE	12
HANCHE	4	HOTEL	11	HAUTEUR	7
IDOLE	1	IDEAL	10	IDEE	7
JAPON	5	JOUET	5	JOIE	12
KART	8	KAYAK	5	KOALA	6
LAIT	11	LAMPE	2	LOUP	4
MACRO	4	MANOIR	3	MOUCHE	1
NAVET	10	NEZ	6	NOUS	9
OBJET	4	OCEAN	5	ORANGE	11
PUIT	10	PETIT	1	POULET	8
QUEL	11	QUINTE	4	QUICHE	6
RUELLE	12	RIRE	1	RITUEL	12
SANS	9	SUIVRE	7	SAUCE	10
TABLE	8	TETE	5	TUILE	9
ULTRA	3	USINE	6	UTILE	2
VACHE	12	VIVRE	3	VICTOIRE	11
WAGON	5	WIKI	10	WEEKEND	9
XYLENE	3	XYLOPHONE	7	XENOPHOBE	5
YAOURT	8	YEUX	6	YOGA	2
ZAFARI	12	ZINC	2	ZEN	9

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

BOUTON

Ce module ne consiste qu'en un simple bouton qui doit être pressé. 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 NORMAL

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 Explodes*, voir le site officiel du jeu à KeepTalkingGame.com

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

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