

# *MANUEL DE DÉSAMORÇAGE*



**DÉDALE FACTORY**

Si vous tenez ce manuel dans les mains, c'est que vous êtes sur le point, ou en train  
d'essayer de sauver votre peau.  
Avec un peu de concentration, de mémoire et de communication, cela ne devrait pas poser  
trop de problème.

Si la bombe est dans une boîte ou une mallette, n'hésitez pas à la sortir pour être plus à  
votre aise.

En fonction de l'état de la bombe, référez-vous à la page indiquée pour savoir quoi faire.

Page 4 : Des lignes horizontales descendent sur l'afficheur digits avec un BIP toutes les secondes.

Page 5 : Le compteur de temps défile et une séquence lumineuse se répète sur les LED, il n'y a pas de bip.

Page 6 : Quatre tirets sont affichés sur les 4 digits, juste avant une série de chiffres s'est affichée.

Page 7 : Le bip est régulier mais anormalement trop rapide ou trop lent par rapport aux secondes qui défilent.

Page 8 : Un chiffre est indiqué dans une des 3 cases à gauche de l'afficheur, il n'y a pas de bip.

Page 9 : Un nombre à 4 chiffres, ou un mot occupe tout l'afficheur, le bip est irrégulier (comme si c'était du morse).

Page 10 : Un symbole aléatoire est généré sur la troisième case de l'afficheur. Il est entouré par deux barres verticales.

Page 11 : Le compteur et le bip sont réguliers, une ou plusieurs LEDs sont allumées.

## Presque comme un Tetris

Des lignes horizontales descendent sur l'afficheur digits avec un BIP toutes les secondes.

Quand la ligne horizontale arrive en bas de l'afficheur LED, **Il faut appuyer sur le bouton correspondant (JUSTE AVANT LE NOUVEAU BIP).**

Le digit 1 correspond au bouton S1

Le digit 2 correspond au bouton S2

Le digit 3 correspond au bouton S3

En cas d'erreur, la série recommence.

Soyez attentif !

Le compteur de temps défile et une séquence lumineuse se répète sur les LEDs, il n'y a pas de bip.

En fonction de la séquence jouée par les LEDs, appuyer sur la bonne série de boutons.

Ordre de la séquence LEDs	Ordres des actions à effectuer sur les boutons
[D1] [D2] [D3/D4] [D3/D4] [D3]	Appuyer S2, relâcher S2, appuyer S1, appuyer S3, relacher S1, relacher S3, appuyer S2, relâcher S2.
[D1] [D2] [D3/D4] [D3] [D3/D4]	Appuyer S2, relâcher S2, appuyer S3, Appuyer, S1 relacher S1, Appuyer S1, relacher S3, relacher S1.
[D2] [D1] [D3/D4] [D3/D4] [D3]	Appuyer S3, relacher S3, Appuyer S2, relacher S2, Appuyer S1, Appuyer S3, relacher S1, relacher S3
[D3/D4] [D1] [D2] [D3/D4] [D3]	Appuyer S1, Appuyer S3, relacher S1, appuyer S1, relacher S3, relacher S1 Appuyer S3, relacher S3.
[D1] [D3] [D3/D4] [D3/D4] [D3]	Appuyer S3, relacher S3, Appuyer S2, relacher S2, Appuyer S3, Appuyer S1, relacher S1, relacher S3.
[D1] [D3/D4] [D2] [D3/D4] [D2]	Appuyer S1, appuyer S3, relacher S3, Appuyer S3, relacher S1, relacher S3, appuyer S2, relacher S2.

## C'est juste un memory

Quatre tirets sont affichés sur les 4 digits, juste avant une série de chiffres s'est affichée.

C'est un memory, il faut répéter la série qui a eu lieu avant l'apparition des tirets.

Pour répéter la série, il faut faire une erreur, donc **appuyer sur n'importe quel bouton** et **attendre l'apparition des tirets** pour rentrer la série.

Appuyer sur S1 pour le chiffre 1

Appuyer sur S2 pour le chiffre 2

Appuyer sur S3 pour le chiffre 3

## Un petit recalibrage et ça repart

Le bip est régulier mais anormalement trop rapide ou trop lent par rapport aux secondes qui défilent.

- Si le bip est plus rapide qu'une seconde, il faut tourner le bouton du potentiomètre dans le sens anti horaire, pour qu'il soit synchroniser avec les secondes de l'afficheur.
- Si le bip est plus lent qu'une seconde, il faut tourner le bouton du potentiomètre dans le sens horaire, pour qu'il soit synchroniser avec les secondes de l'afficheur.

Normalement il y a toujours un tournevis qui va bien dans ma mallette.

**Ne pas hésiter à tourner rapidement.**



Plus vite !

Un chiffre est indiqué dans une des 3 cases à gauche de l'afficheur, il n'y a pas de bip.

C'est une question de rapidité, à chaque fois un chiffre apparaît dans une des trois cases de l'afficheur. Il faut appuyer le plus rapidement possible le nombre de fois correspondant sur le bouton correspondant.

Le digit 1 correspond au bouton S1

Le digit 2 correspond au bouton S2



Le digit 3 correspond au bouton S3

Les LEDs, représente une jauge qui se remplit au fur et à mesure de votre habilité, quand elle est pleine, le jeu est réussi, en cas d'erreur, elle retombe à zéro.



## Ecoute je pense vraiment que c'est du morse

Un nombre à 4 chiffres, ou un mot occupe tout l'afficheur, le bip est irrégulier, comme s'il s'agissait de morse.

- Si l'afficheur indique  il faut tourner en sens anti horaire jusqu'à ce qu'une fréquence apparaisse.
- Si l'afficheur indique  il faut tourner en sens horaire jusqu'à ce qu'une fréquence apparaisse.
- Si l'afficheur indique une fréquence, concentrez-vous sur ce que vous entendez.

Ecoutez bien ! En **fonction de la lettre** que vous arrivez à décoder, **tourner le bouton** du potentiomètre pour atteindre la bonne fréquence.

Quand la fréquence est atteinte appuyer sur le bouton **S3 pour valider**.

En cas d'erreur le mot est changé, il faut recommencer.

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

Un son court correspond à un point  
 Un son long correspond à un tiret  
 Il y a une pause entre chaque lettre  
 Il y a une très longue pause entre chaque répétition du mot.

Mot à décoder	Fréquence à atteindre	Mot à décoder	Fréquence à atteindre
F	0.195 MHz	Y	1.366 MHz
X	0.390 MHz	L	0.586 MHz
H	0.781 MHz	J	1.562 MHz
Q	0.976 MHz	Z	1.757 MHz
V	1.171 MHz	P	1.952 MHz

Quand la fréquence est atteinte appuyer sur le bouton **S3 pour valider**.

### Où est Charlie ?!

Un symbole aléatoire est généré sur la troisième case de l'afficheur. Il est entouré par deux barres verticales.

1. Il faut retrouver le symbole dans le tableau en poster, attention le point est important dans le symbole
2. Une fois que vous avez trouvé le symbole, il faut repérer ses coordonnées, c'est-à-dire quelles LEDs sont allumées ou pas en bout de ligne ou de colonne du symbole trouvé sur le poster.
3. En cliquant sur le bouton S3, vous devrez faire apparaître sur les LEDs, les coordonnées de la **ligne** du symbole qui correspondent au symbole généré par la bombe.

Pour revenir en arrière appuyez S1

Pour valider appuyez S2

4. En cliquant sur le bouton S3, vous devrez faire apparaître sur les LEDs, les coordonnées de la **colonne** du symbole qui correspondent au symbole généré par la bombe.

Pour revenir en arrière appuyez S1

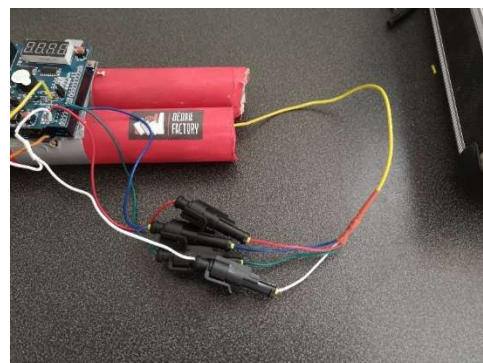
Pour valider appuyez S2

En cas d'erreur, un nouveau symbole est généré.

Ils se débranchent comment ces connecteurs ?

Le compteur et le bip sont réguliers, une ou plusieurs LEDs sont allumées.

En fonction de l'affichage des différentes LED vous devrez débrancher certains fils.



D1	D2	D3	D4	Action
Eteinte	Eteinte	Eteinte	Clignote	Débrancher le fil bleu du détonateur
Eteinte	Clignote	Clignote	Eteinte	Débrancher le fil bleu du détonateur
Eteinte	Eteinte	Allumée	Allumée	Débrancher le fil vert du détonateur
Eteinte	Allumée	Clignote	Eteinte	Débrancher le fil vert du détonateur
Clignote	Allumée	Eteinte	Allumée	Débrancher le fil rouge du détonateur
Clignote	Allumée	Clignote	Eteinte	Débrancher le fil rouge du détonateur
Clignote	Allumée	Allumée	Allumée	Débrancher le fil rouge du détonateur
Clignote	Eteinte	Clignote	Eteinte	Débrancher le fil bleu du détonateur
Clignote	Eteinte	Eteinte	Allumée	Débrancher le fil vert du détonateur
Clignote	Eteinte	Allumée	Eteinte	Débrancher le fil bleu du détonateur
Allumée	Eteinte	Clignote	Allumée	Débrancher le fil vert du détonateur
Allumée	Clignote	Eteinte	Eteinte	Débrancher le fil vert du détonateur
Allumée	Allumée	Clignote	Allumée	Débrancher le fil rouge du détonateur
Allumée	Allumée	Clignote	Eteinte	Débrancher le fil bleu du détonateur
Allumée	Clignote	Allumée	Allumée	Débrancher le fil rouge du détonateur