BOMB : Explication et solutions



Pour revenir à l'accueil du site : taper la commande suivante dans la console

admin.return

Version 06/26

Table des matières

Introduction....2
Qui voit quoi....2
Ce qui change à chaque partie....2
Le compte à rebours....3
Notes techniques....3
Mise en place....3
Premiers pas....3
Choisir le démineur....3
Gérer la difficulté....4
Suivre la procédure....4
Décrypter la minuterie....4
Faire des tests....4
Les zones de la bombe....5
Procédure et solutions....5
1 – Décrypter la minuterie....5
2 – Lever les verrous....8
3 – Trouver le code de désamorçage....9
4 – Saisir la commande de désamorçage....10
Annexes....11
Solution des schémas de levé du verrou manuel....11
Liste des commandes consoles....14

Introduction

Fausse bombe à désamorcer avant la fin du compte à rebours inspiré du jeu "Keep Talking and Nobody Explodes". Tout le jeu tient dans un déséquilibre : un seul joueur voit l'engin, et c'est le seul à ne pas avoir le manuel.

Qui voit quoi

Un joueur s'installe devant l'écran. Lui seul voit les câbles, les voyants, la grille d'identification et la console — et il n'a pas le manuel.

Les autres ont le manuel de désamorçage et ne voient jamais l'écran.

Tout passe donc par la parole : décrire un voyant, épeler un symbole, dicter une commande. Le manuel ne sert à rien sans description exacte, et la description ne sert à rien sans le manuel.

Le MJ n'a rien à animer pendant ce temps.

Ce qui change à chaque partie

Deux fabricants sont tirés parmi six, un par module — le détonateur et la minuterie — et jamais le même pour les deux.

Le fabricant décide de tout le reste : la couleur des trois voyants de son module, le rôle de chaque câble, et les symboles cachés dans la grille d'identification.

Identifier les deux fabricants est donc le premier travail des joueurs : rien d'autre ne peut se lire dans le manuel tant que ce n'est pas fait.

Le compte à rebours

29 minutes 59 secondes, lancées dès l'ouverture de la page.

Il est illisible au départ : les quatre chiffres défilent au hasard tant que l'écran de spécifications n'a pas été déchiffré. Les joueurs ne savent donc pas combien de temps il leur reste.

À zéro, l'engin explose.

Notes techniques

Quelques informations technique :

- Le dispositif n’est pas adapté à des écrans portrait. Il ne peut etre utilisé sur smartphone et tablette.
- Le joueur chargé de déminer la bombe devra utiliser une console. Ce dispositif du jeu ne prend pas en compte la casse (il ne fait de pas de distinction entre majuscule et minuscule), de plus, le pointeur de souris ne va automatiquement dessus. Si la saisie ne se fait pas, le joueur devra cliquer sur le champ de saisie.

Mise en place

Premiers pas

Avant de mettre ce jeu dans les pattes de vos joueurs et pour une meilleures compréhension du fonctionnement, il est recommander de jouer seul quelques parties. Munissez-vous du manuel et tentez de désamorcer la bombe seul. Après une partie, vous pouvez consulter ce présent document pour vous aider à comprendre le fonctionnement du jeu.

Lorsque vous avez affiché la page de la bombe, vous pouvez utiliser la touche F11 pour l’afficher en pleine écran et ainsi augmenter l’immersion de vos joueurs.

Choisir le démineur

L’un des joueurs devra être celui qui sera face à la bombe. Le jeu demandera de la saisie de commande dans la console, dans l’idéal, choisissez un joueur qui est à l’aise avec l’utilisation d’un clavier.

De plus, le dispositif utilisant des couleurs vertes et rouge, éviter de donner ce rôle à un joueur daltonien.

Gérer la difficulté

Le jeu tel qu'il est conçu n'est pas facile. Lorsque je rédige cette solution, j'ai pu le testé sur une dizaine de groupe différent pour environ 1/3 de réussite. Cette partie vous présente quelques piste afin de vous aider à gérer la difficulté du jeu.

Suivre la procédure

plus loin dans ce chapitre, vous trouverez une procédure détaillée de désamorçage. Cette procédure représente le « chemin idéal » pour désamorcer la bombe. Cependant, vos joueurs l'ignorerons probablement, même si elle est indiqué dans le manuel.

Les groupes qui ont le mieux réussis, sont ceux qui ont suivie cette procédure (mais d'autres ont réussi sans cela). Si vous voyez qu'ils s'éparpillent trop vous pouvez les recentrer sur cette procédure afin de les aider a structurer leur méthode.

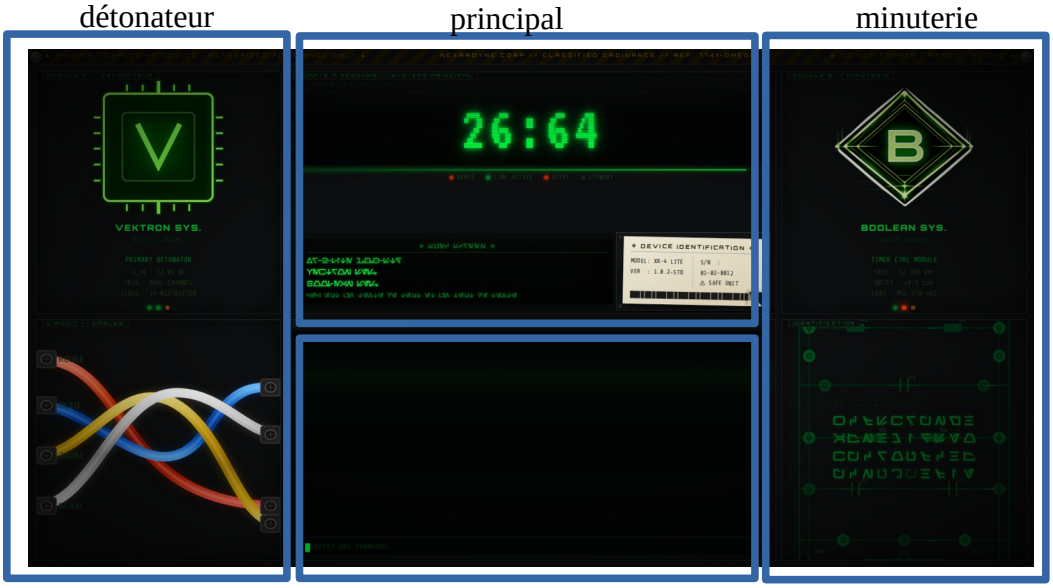
Décrypter la minuterie

Au lancement du dispositif, la bombe est crypté. La minuterie n'est pas lisible (des chiffres aléatoires s'affichent) et certaines informations sont cryptées avec un alphabet à symboles. Utilisez la commande admin.kronos pour décrypter la minuterie avant de donner le dispositif aux joueurs. Cela saute une étape dans le désamorçage de la bombe ce qui fera gagner du temps (informez les joueurs que la partie « Décrypter la minuterie » du manuel n'est plus nécessaire, sinon vous obtiendrez l'effet inverse car les joueurs perdront du temps à chercher à décrypter quelque chose qui l'est déjà.

Faire des tests

Vous pouvez également demander aux joueurs de faire des tests de jeu classique s'ils vous posent des questions. S'ils réussissent vous pouvez leur donner des informations qui les aiderons dans leur mission de sauver des vies.

Les zones de la bombe



Procédure et solutions

1 – Décrypter la minuterie

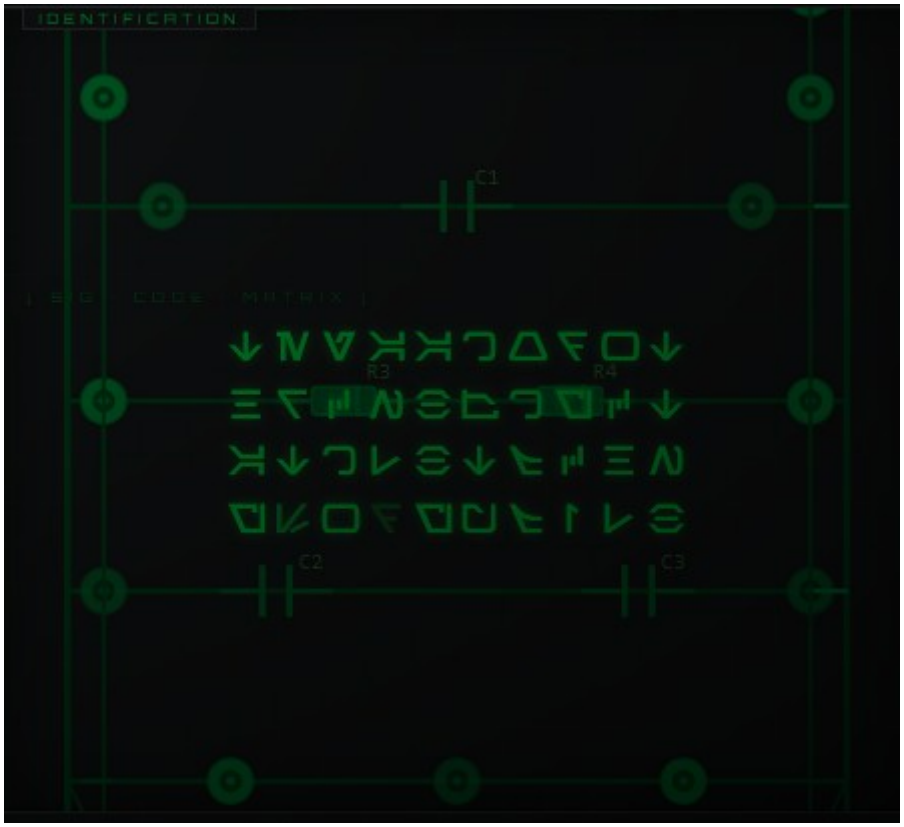
C’est la première étape pour permettre aux joueurs d’avoir accès à toutes les informations de la bombe et notamment le délai réel avant explosion. Pour la décrypter, les joueurs devront :

a – Identifier le Cryptage : le cadre avec une écriture « bizarre » dans la moitié basse du module de minuterie par exemple. A l’heure actuelle, une seul cryptage est codé dans le dispositif : Aure-68K (mais ça les joueurs l’ignore). Ils peuvent avoir cette informations de deux manières :

- le démineur décrit les symboles aux autres joueurs qui essaieront de deviner le cryptage dans la liste du manuel (chapitre Minuterie, point B)
- le démineur saisie la commande log.diag : le nom du cryptage y est renseigné.

```
> log.diag
[ SYS ] LECTURE JOURNAL DIAGNOSTIQUE...
[ LOG ] [SYS] PRINCIPAL : OK - CRYPTAGE - AURE-68K [SYS] MINUTERIE : ERR-42 - CORRUPTION DONNEES - SYSTEME PRINCIPAL IMPACTE [SYS] DETONATEUR
: OK
```

b – décoder la clef de décryptage : Le décryptage de la clef se fait a partir du panneau bas de la minuterie :



Les joueurs devront trouver un code à 4 lettres cachées dans cette suite de caractères. Il y a un caractère par ligne (chapitre Minuterie, point E), l'emplacement de ce caractère dans la ligne est indiqué par les ancres de décryptage (chapitre Minuterie, point D).

Le démineur devra donc indiquer le nom du fabricant de la minuterie. Cette information est essentielle afin que les autres joueurs puissent indiquer au démineur la position du caractère qui va permettre de constituer la clef.

Lorsque les joueurs connaissent le cryptage utilisé et la position du caractère de chaque ligne, le démineur devra décrire ce caractère aux autres joueurs. Les joueurs se réfèreront ensuite au tableau du cryptage correspondant pour constituer la clef de cryptage en caractères latin.

b – saisir la bonne commande console : Lorsque les joueurs sont en possession de la clef décryptage, il devront la saisir dans la console. La commande à saisir est indiqué en note à la fin du chapitre minuterie (les joueurs pourront aussi la retrouver dans la liste des commandes consoles à la fin du manuel).
Saisissez « cipher.decrypt --key= » + « clef de décryptage » dans la console.

EXEMPLE :



Dans cette exemple, nous avons une minuterie de Nexar Dynamics.

D’après le manuel (chapitre minuterie, point C), les caractères de la clef de décryptages sont :

- ligne 1 > caractère 6
- ligne 2 > caractère 5
- ligne 3 > caractère 5
- ligne 4 > caractère 4

En regardant le tableau du cryptage Aure-68K (chapitre minuterie, point B) :

- caractère 6 > ⍒ > D
- caractère 5 > ⍙ > X
- caractère 5 > ⍒ > D
- caractère 4 > ⍠ > A

La clef de décryptage pour un minuteur de Nexar Dynamics est : DXDA

Attention, certains caractère du cryptage se ressemble. Par exemple ⍙ (qui correspond à la lettre X), et ⍜ (qui correspond à la lettre O). Même si cela est indiquez sur le manuel, si vous voyez que la description du démineur n’est pas assez précise et oriente les autres joueurs vers la mauvais caractère n’hésitez pas à les réorienter vers le bon, surtout s’ils ont perdu beaucoup de temps sur cette partie.

Ensuite saisir le commande indiquée à la fin du chapitre minuterie dans la console. Remplacer les XXXX par les lettres de la clef de décyptage. Pour Nexar Dynamics : cipher.decrypt --key=DXDA

2 – Lever les verrous

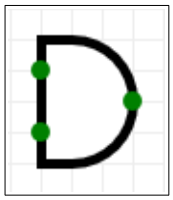
Avant de désamorcer la bombe avec la commande de désamorçage, le démineur devra effectuer deux taches appeler « lever les verrous ».

a – Le verrou matériel : premier verrou à lever. Il est représenté par la partie basse du détonateur. C'est le classique câble à couper.

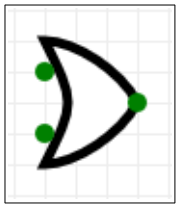
Pour connaître le bon câble, le démineur devra indiquer le fabricant du détonateur aux autres joueurs. Avec cette information, les joueurs pourront consulter le chapitre détonateur partie B (Topologie de câblage).

Dans cette partie, le manuel présente des schéma électronique simplifiés suivant une logique binaire (1 et 0). Il devront suivre la logique de chaque câble et trouver le câble dont la sortie vaut 1.

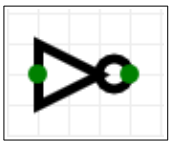
Ci-dessous, vous trouverez les différents connecteur logique de ces schéma :



Connecteur AND
> multiplie les deux valeurs d'entrées



Connecteur OR
> si l'une des deux d'entrées vaut 1,
alors la valeur de sortie vaut 1, sinon 0



Connecteur NOT
> inverse la valeur d'entrée

Vous trouverez la solution des schémas en annexe de ce document.

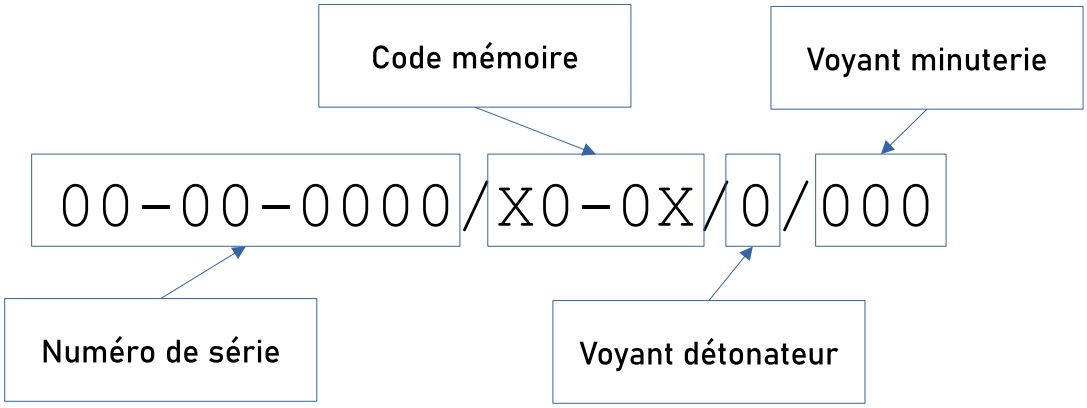
a – Le verrou logiciel : second verrou, accessible uniquement lorsque le verrou matériel est levé. Le démineur doit simplement entrer la commande indiquée dans le chapitre « Liste des commandes consoles » ou en note à la fin du chapitre « Procédure général » du manuel :

auth-override --clearance=omega

3 – Trouver le code de désamorçage

Il s'agit du plus gros morceau. Les joueurs vont devoir constituer un code de désamorçage qui sera utilisé à la toute fin du jeu.

Ce code est structuré comme ceci :



(les 0 sont des chiffres, les X des lettres, les / font partie intégrante du code)

a – Identifier le numéro de série : L'étiquette « Device Identification » est fausse. Ce piège est sous entendu dans le manuel (chapitre système principal, encadré à la fin du point A > incite les joueurs à privilégier les informations du SPEC SCREEN et les commandes consoles)

Le moyen d'obtenir le bon numéro est de saisir la commande console : sys.query –sn

b – Trouver le code mémoire : Cette informations n'est présente que sur le SPEC SCREEN (partie gauche/bas du système principale). Tant que le minuteur n'est pas décrypté, cette information est inaccessible. Les joueurs pourront trouver de précieux indice dans la note de l'inspecteur Rodriquez à la fin du point A du chapitre « Le système principal »

Le démineur devra donner l'information renseignée après « [MEM] » (abréviation de mémoire). En comparant avec la structure du code, les caractères seront évidents :



c – Les voyants du détonateur

Pour cette partie, le démineur devra décrire les 3 voyants sous la partie fabricant du détonateur.



Les joueurs devront consulter le manuel : tableau du point A du chapitre «Le détonateur » (ou « Minuterie »). Chaque type de voyant est associé à un chiffre. Les joueurs vont devoir additionner les 3 chiffres pour connaître la partie « voyant détonateur » du code de désamorçage.

Ils pourront trouver des indications concernant les voyants et leur comportement en note du tableau de minuterie (puisqu'il s'agit du même tableau que celui du détonateur > les voyants des deux modules ont le même comportement et les mêmes valeurs).

Les voyants vert et orange peuvent également clignoté. Pour ces deux couleurs, cette nuance n'a aucune importance. Elle importante uniquement pour la couleur rouge.

d – Les voyants de la minuterie

Même logique que pour le détonateur à le différence que les valeurs des voyants sont listés et non pas additionné pour donner un nombre à 3 chiffre (contre un seul pour le détonateur).

4 – Saisir la commande de désamorçage

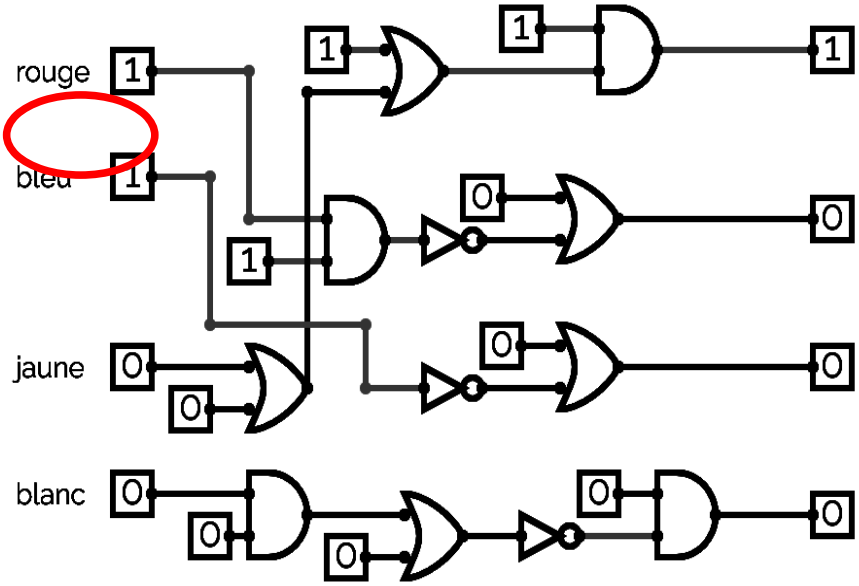
Pour pouvoir enfin désamorcer la bombe, le démineur doit avoir lever les deux verrou (partie 2) et trouver le code de désamorçage (partie 3). Lorsque cela est fait, il peut enfin saisir la commande renseignée dans la manuel permettant de désamorcer la bombe pour sauver le monde :

defuse.key=00-00-0000/X0-0X/0/000

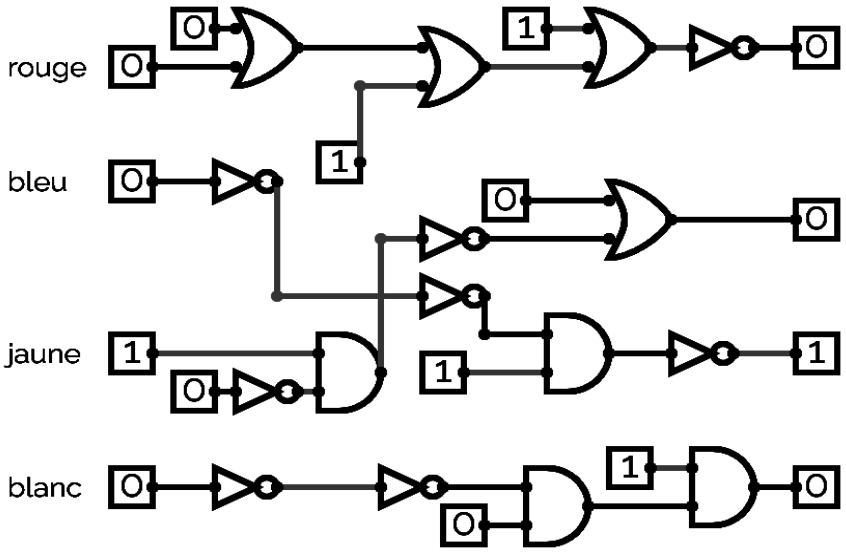
Annexes

Solution des schémas de levé du verrou manuel

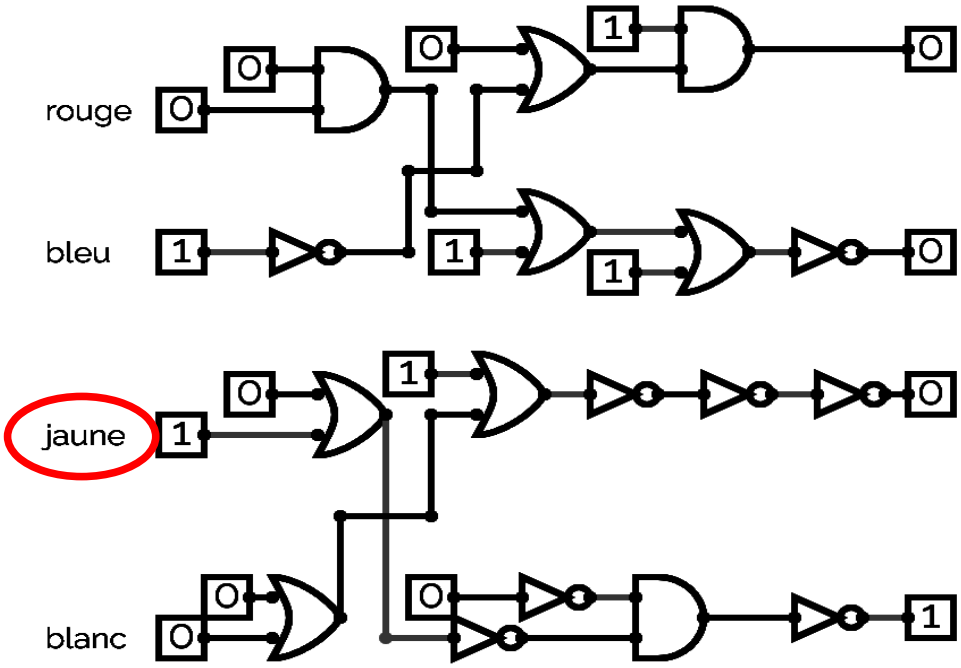
Arkane Tech



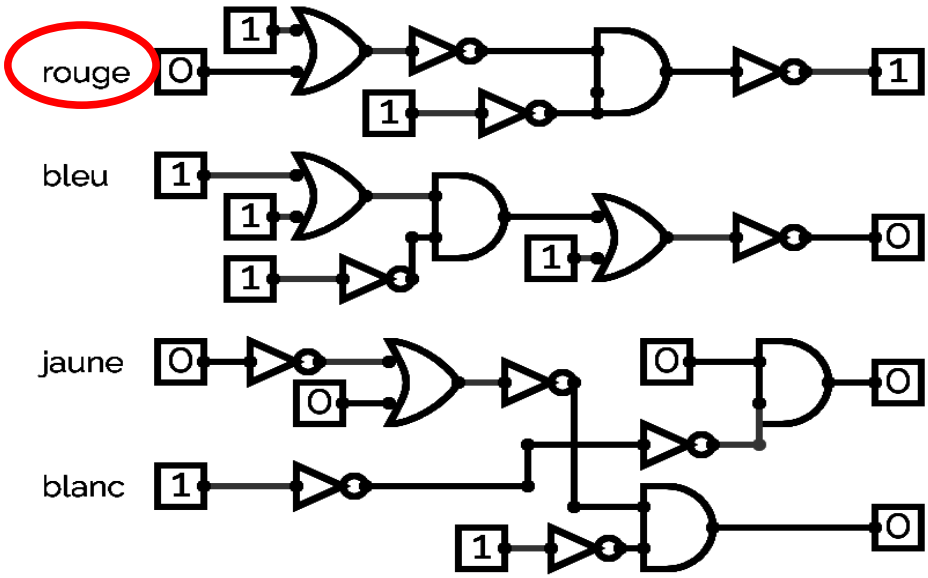
Boolean Systems



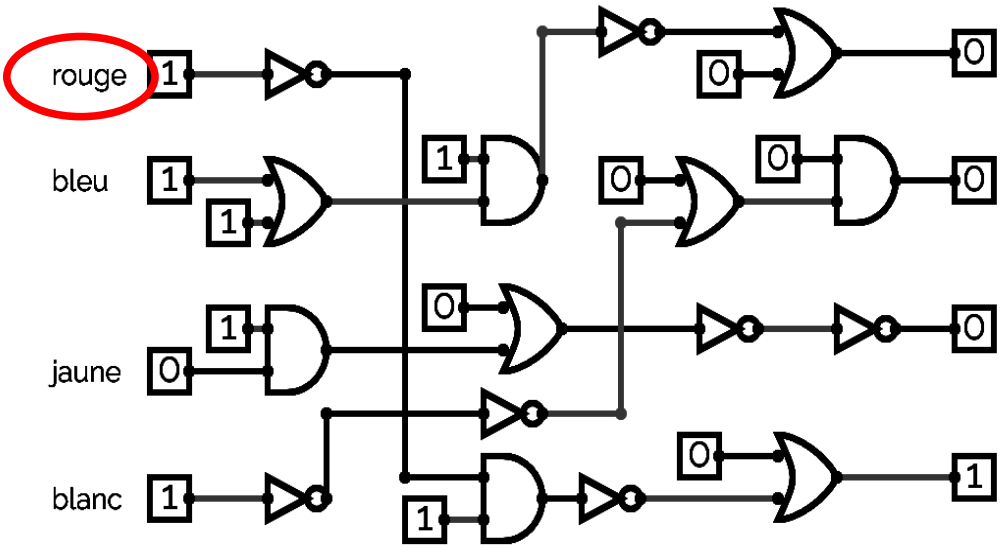
Nexar Dynamics



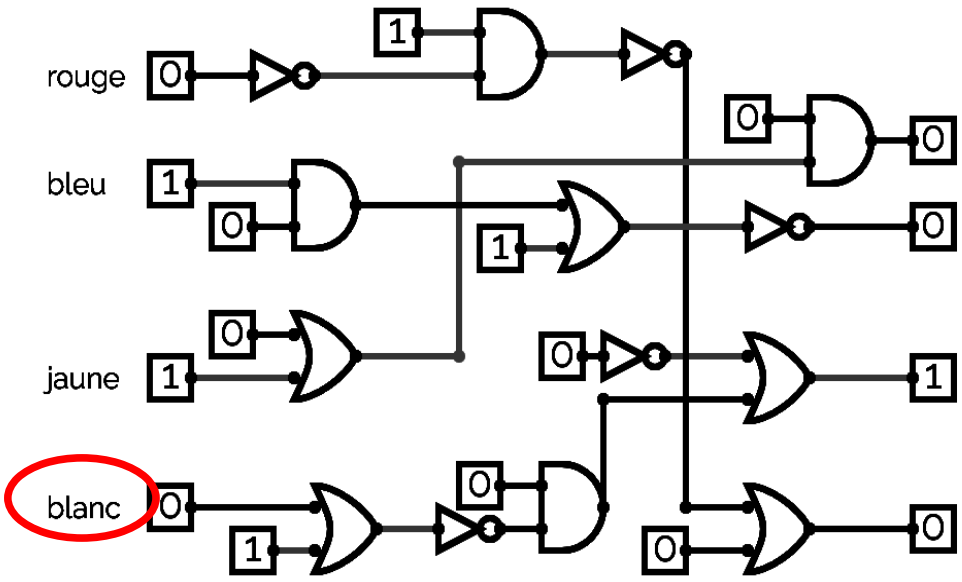
Vekron Systems



X-Technologies



Ypsilon Core



Liste des commandes consoles

Commandes renseignées dans le manuel

Commande	Options	Details
sys.query	--mod	renvoie le modèle du système principal
	--ver	renvoie la version du système principal
	--sn	renvoie le numéro du système principal
cipher.decrypt	--key=	Décrypte les SPEC et affiche le compte à rebours. Saisir un code à 4 lettres après =
log.diag		Affiche les log du système
auth.override	--clearance= omega	déverrouille la commande de désamorçage. Saisir le code
defuse.key=		Stop la minuterie. Saisir le code de désamorçage

Commandes administrateur

Commande	Details
admin.princeps	Rappel la construction du code de désamorçage
admin.kronos	Décrypte la minuterie
admin.hades	Déclenche l’explosion
admin.zeus	Désamorce la bombe
admin.return	Retour à l’index du site web eos