Gähn... Zzzz... BÄNG!!!



Manuel pour la désactivation des générateurs de rêves

FR | v3.0

Étudiez attentivement ce manuel:

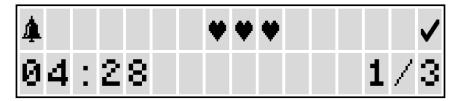
Vous êtes l'expert. Regardez attentivement les instructions.

Et rappelez-vous:

Une petite erreur et la personne qui rêve sera emprisonnée dans le cauchemar pour toujours!

master

- Veuillez résoudre tous les modules dans le temps imparti pour désactiver le générateur de rêves.
- Si vous faites trop d'erreurs ou si vous manquez de temps, le générateur de rêves sera détruit.
- Dès que sur l'écran "NEEDY" est indiqué, ce module sera activé.





Le temps qu'il vous reste pour désactiver le générateur de rêves. Lorsque le temps est écoulé, la personne au générateur de rêves sera emprisonnée dans le cauchemar pour toujours.

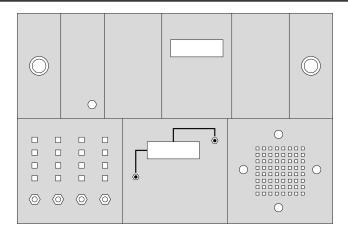
Si vous faites une erreur, vous perdez un cœur. Si tous les cœurs sont partis, la personne au générateur de rêves sera emprisonnée dans le cauchemar pour toujours.



ATTENTION: Il y a des modules qui, en cas d'erreur, déduisent plus que juste un cœur. Vous pouvez voir combien de cœurs sont déduits sur les feuilles des modules respectifs.



Ici, vous pouvez voir combien de modules ont déjà été résolus. Si tous les modules sont résolus dans le temps imparti, le générateur de rêves est désactivé.

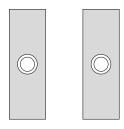


Panneau de contrôle du TG53-1

Page 3 de 7

needy ♥♡♡

Ce module n'est pas activé depuis le départ.
Dès qu'il démarre, "NEEDY" serra indiqué sur l'écran du module "MASTER", ensuite des lumières s'allument et puis elles s'éteignent une à une.

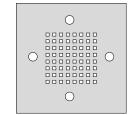


- Si toutes les lumières s'éteignent, vous perdez un cœur et le module recommence.
- Appuyez sur les deux boutons pour recharger de nouveau toutes les lumières.
- Ce module ne peut pas être résolu, il nécessite votre attention constante.

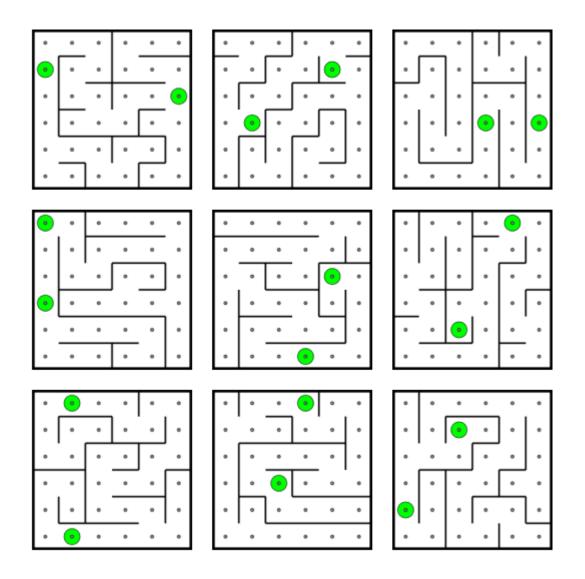
aMAZE....ing ♥♡♡



• Trouvez le labyrinthe avec les marqueurs verts correspondants.

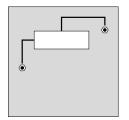


- La personne au générateur de rêves doit naviguer depuis la lumière bleue jusqu'à la lumière rouge à l'aide des boutons.
- Ne franchissez pas les lignes indiquées dans le labyrinthe. Ces lignes ne sont pas visibles sur le générateur de rêves.



fremda linvo ♡♡♡

- Appuyez sur le bon bouton pour passer au niveau suivant. Complétez toutes les étapes pour résoudre ce module.
- Si vous appuyez sur le mauvais bouton, le module se réinitialisera au niveau 1.
- L = bouton gauche | R = bouton droit



d'affichage	code			
	0 - 350	351 - 750	751 - 999	
Z-P-M-C-O-E-C-B	L	L	L	
Z-P-M-C-O-E-J-B	R	L	L	
Z-P-M-C-O-Q-C-B	R	R	R	
Z-P-M-C-O-Q-J-B	R	L	R	
Z-P-M-P-O-E-C-B	L	R	L	
Z-P-M-P-O-Q-C-B	L	R	R	
Z-P-M-P-O-Q-J-B	R	L	L	
Z-Y-M-C-O-E-C-B	L	L	L	
Z-Y-M-C-O-Q-C-B	L	R	R	
Z-Y-M-C-O-Q-J-B	R	L	R	
Z-Y-M-P-O-E-C-B	R	R	R	
Z-Y-M-P-O-E-J-B	L	L	L	
Z-Y-M-P-O-Q-C-B	L	L	L	
Z-Y-M-P-O-Q-J-B	L	L	L	

switchmania ♥♡♡

- Basculez chaque interrupteur à bascule dans la bonne position pour résoudre ce module.
- Pour savoir si tu dois basculer un interrupteur à bascule vers le haut ou vers le bas, consulte le tableau ci-dessous.
- Les interrupteurs à bascule du générateur de rêves sont numérotés de gauche à droite.
- Les lumières doivent être lues comme suit :
 - o dans le générateur de rêves -> de haut en bas
 - o dans le manuel -> de gauche à droite
- Est-ce que tous les interrupteurs sont dans la bonne position?
 - o Trouver la clé
 - O Trouve le trou de la serrure
 - O Tourne la clé de la position O à la position 1.

Module résolu = tous les lumières s'allument en vert, puis le module s'éteint

Erreur = tous les lumières s'allument en rouge, puis clignotent en blanc -> Remettre la clé en position 0 !!

interrupteur à bascule 1	interrupteur à bascule 2	LED	interrupteur à bascule 3	interrupteur à bascule 4
bas	haut	0000	haut	bas
bas	bas	0001	haut	haut
haut	bas	0010	bas	haut
haut	haut	0011	bas	bas
haut	bas	0100	haut	haut
bas	haut	0101	haut	haut
bas	haut	0110	bas	bas
bas	bas	OIII	bas	haut
haut	haut	1000	haut	haut
bas	haut	1001	bas	haut
bas	bas	1010	bas	bas
haut	bas	1011	bas	bas
haut	bas	1100	haut	bas
haut	haut	IIOI	haut	bas
bas	bas	IIIO	haut	bas

O -> éteint

I -> allumé