

142757 ✓

**ПОЛЬОВИЙ
ПОСІБНИК ДЛЯ
ЗНЕШКОДЖЕННЯ
БОМБ**

Центральне Розвідувальне Управління

ЗАСЕКРЕЧЕНО

! V 2.40.512

**ESCAPE
the BOOM!**

ЗАВАНТАЖИТИ ЦЕЙ ПОСІБНИК З
www.Escape-the-BOOM.com

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
ТАЙМЕР.....	6
ДРОТИ.....	6
ШИФР ЧЕРОКІ.....	10
ОСЦИЛОГРАФ.....	11
ТРУБКИ З КНОПКАМИ.....	14
ТРУБКИ З ПЕРЕМИКАЧАМИ.....	15
НАЗАД В СРСР.....	16
ТАЙМЕР З КНОПКОЮ.....	18
ТОКІЙСЬКЕ МЕТРО.....	21
РАН АМ.....	22
КОМБІНАЦІЙНИЙ ЗАМОК.....	25
ЕНІГМА.....	26
ЛІЧИЛЬНИК ГЕЙГЕРА.....	28

ДОДАТОК А: СЕРІЙНИЙ НОМЕР.....	Д 1
ДОДАТОК В: ІНТЕРФЕЙСИ.....	Д 2
ДОДАТОК С: СПИСОК ЦРУ СВІТОВИХ СТОЛИЦЬ.....	Д 3
ДОДАТОК D: ТИТРИ.....	Д 5

!!

**ПЕРЕКОНАЙТЕСЯ, ЩО ВЕРСІЯ НА ОБКЛАДИНЦІ ПОСІБНИКА СПІВПАДАЄ З ВЕРСІЄЮ В
ГОЛОВНОМУ МЕНЮ ESCAPE THE BOOM!**

ВСТУП

У ці неспокійні дні холодної війни між НАТО і ОВД наші секретні розвідники часто стикаються з бомбами походження СРСР, які вимагають негайного знешкодження.

На жаль, вони рідко знають, як знешкодити бомбу, тому вони будуть звертатись до вас і вашої команди експертів зі знешкодження бомб. Використовуйте цей посібник, щоб обговорити з офіцером всі необхідні дії, для знешкодження бомби. Оскільки кожна бомба відрізняється, просіть точні описи та ставте точні запитання. І завжди майте на увазі головну директиву:

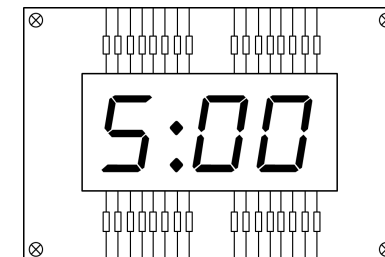
**ВЛАСНИКИ ПОСІБНИКА НЕ МАЮТЬ ПРАВА ПІДГЛЯДАТИ ЗА БОМБОЮ,
ТА ОФІЦЕР ЯКИЙ ЗНЕСКОДЖУЄ БОМБУ НЕ МАЄ ПІДГЛЯДАТИ В ПОСІБНИК!**

Розпізнавайте різні модулі конкретної бомби якомога швидше, оскільки час має вирішальне значення. Будьте спокійні, уважно читайте необхідні розділи та проведіть офіцера через усі необхідні кроки. Крім того, намагайтеся зберігати позитивне мислення — врешті-решт, виживання вашого офіцера буде залежати від вашої здатності працювати разом у команді.



ТАЙМЕР

Вам потрібно дезактивувати всі модулі на бомбі, перш ніж таймер закінчиться.

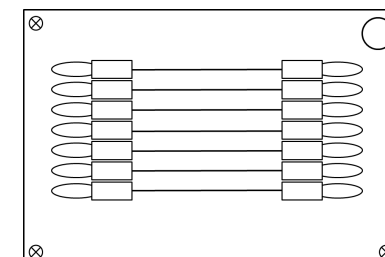


ДРОТИ

Якщо ви бачите набір різнокольорових дротів і таймер, вітаємо:

Ви знайшли бомбу! І ще одне, я сподіваюся ви не забули взяти з собою кусачки, щоб відрізати той самий вирішальний провід.

Є сім гнізд для кріплення дротів, дроти рахуються зверху вниз.



ТРИ ДРОТИ

Визначте провід, який потрібно обрізати, за наступною таблицею:

Усі дроти різного кольору		Перекусіть середній дріт
Два дроти мають однаковий колір ...	... Зелений	Перекусіть перший зелений дріт
	... Жовтий	Перекусіть третій дріт
	... Синій	Перекусіть другий синій дріт
	... Червоний	Перекусіть дріт, колір якого не червоний
Усі дроти одного кольору		Перекусіть перший дріт

ЧОТИРИ ДРОТИ

Визначте інтерфейс на задній стороні бомби, щоб відрізати правильний провід.

Обережно тримайте пристрій над головою і дивіться на нього знизу.

Для отримання додаткової інформації про інтерфейси зверніться до Додатка В цього посібника.

Якщо інтерфейс...	XLR або Robotron	Micro-Ribbon	D-Sub	DIN
Перекусіть наступний провід ...	Червоний	Синій	Жовтий	Зелений

П'ЯТЬ ДРОТІВ

Будьте особливо обережні, щоб не перекусити неправильний дріт, дотримуйтеся *усіх наведених правил* нижче:

- 1) Якщо провід має порожнє гніздо над собою, не перекусіть його (якщо тільки бомба не була зібрана після 1978 року *, в цьому випадку не перекусіть дріт, якщо нижче нього порожнє гніздо)
- 2) Якщо є хоча б два дроти одного кольору, не перекусіть перший із цих двох дротів
- 3) Ніколи не перекусуйте синій провід, якщо немає принаймні двох червоних дротів
- 4) Ніколи не перекусуйте перший дріт, якщо він не жовтий (або зелений, якщо бомба була випущена до 1975 року)

*, щоб отримати додаткову інформацію про дату виготовлення, див. до Додатка А: Серійний номер

ШІСТЬ ДРОТІВ

Будьте особливо обережні, щоб не перекусити неправильний дріт, дотримуйтесь усіх наведених правил нижче.

Залежно від інтерфейсу * (див. Таблицю нижче):

- 1) Ніколи не перекусуйте жодного дроту, розташованого під дротом з кольором А
- 2) Ніколи не перекусуйте жодного дроту, розташованого над дротом з кольором С
- 3) Ніколи не перекусуйте жодного дроту кольору D, якщо є принаймні два дроти колір яких В
- 4) Якщо дріт кольору А знаходиться поруч із порожнім гніздом, не перекусуйте його
- 5) Перекусуйте лише дріт кольору С, якщо їх щонайменше два.
- 6) Ніколи не перекусуйте перший провід (якщо бомба не має інтерфейсу з більш ніж 20 контактами*, в цьому випадку ніколи не перекусуйте останній провід)

Якщо інтерфейс...	ROBOTRON	CENTRONICS	CANNON	DIN
Колір А - це...	Жовтий	Синій	Червоний	Зелений
Колір В - це...	Червоний	Жовтий	Зелений	Синій
Колір С - це...	Синій	Зелений	Жовтий	Червоний
Колір D - це...	Зелений	Червоний	Синій	Жовтий

*, щоб отримати додаткову інформацію про інтерфейси, див. Додаток В: Інтерфейси

СІМ ДРОТІВ

Всі дроти потрібно обрізати відповідно за наступною послідовністю:

- 1) Гніздо *першого дроту*, який потрібно перекусити, залежить від дати випуску бомби (див. наведену нижче таблицю, дровові слоти рахуються з верху до низу);
- 2) *Другий дріт* повинен відрізнятись від того що буду відкушений на 6 етапі;
- 3) *Третій дріт* повинен мати той же колір, що і дріт на 5 етапі;
- 4) *Четвертий дріт* повинен мати вже перекушений дріт над собою;
- 5) *П'ятий дріт*, який буде перекушений повинен знаходитись в одному з трьох можливих положень, позначених номером партії на задній стороні бомби;
- 6) Колір *шостого дроту*, який потрібно перекусити, залежить від інтерфейсу на задній стороні бомби (див. розділ "Чотири дроти" цього посібника);
- 7) *Останній дріт* повинен мати той же колір, що і дріт який був перекушений на етапі 1;



Ніколи не перекушуйте два сусідніх дроти один за одним!

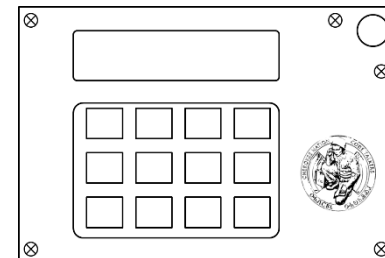
Ніколи не перекушуйте два дроти одного кольору один за одним!

	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982
Початок	1	3	4	3	7	2	6	4	5	7	2	5	1
Середина	6	2	5	4	6	4	1	2	1	3	7	3	6
Кінець	4	7	2	3	1	5	3	7	5	6	1	7	4

ШИФР ЧЕРОКІ

Під час світових воєн ВМС США покладалися на індіанську Конституцію для передачі радіоповідомлень без необхідності шифрування. Коли дається комбінація літера-цифра, буква визначає рядок, цифра — слово у Конституції нації черокі (рахуючи зліва направо).

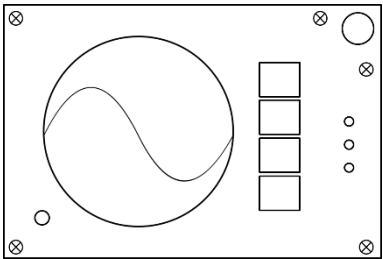
Введіть слово в модуль, щоб знешкодити його.



НАЦІОНАЛЬНА КОНСТИТУЦІЯ ЧЕРОКІ

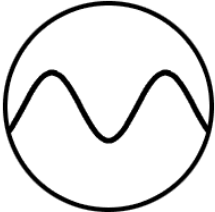
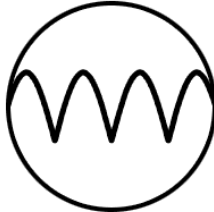
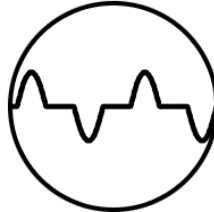
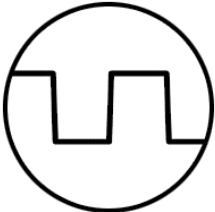
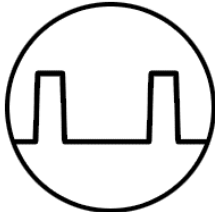
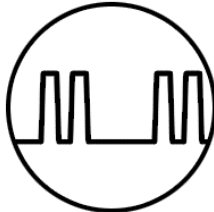
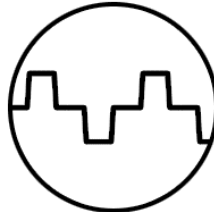
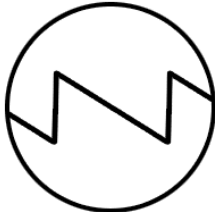
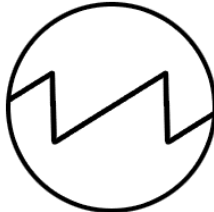
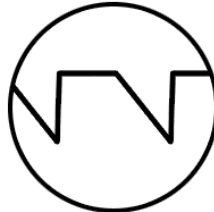
A Ⴕၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵၵ
B ၵၵ ၵၵ ၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵ
C ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ
D ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ
E ၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ
F ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵၵၵ
G ၵၵၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ
H ၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ
I ၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ
J ၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵၵၵၵၵၵ
K ၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵၵၵၵ
L ၵၵၵၵၵ ၵၵၵၵ ၵၵ ၵၵၵၵၵၵၵ ၵၵၵ

ОСЦИЛОГРАФ



Якщо ви зіткнулися з модулем осцилографа, ви з часом дізнаєтесь, чи перебуваєте ви на одній хвилі зі своєю командою. Кроки, які потрібно виконати, залежать від правильної ідентифікації та опису сигналу, який ви бачите.

Хвильові форми можна класифікувати на такі типи:

Категорії хвиль	Базова форма	Різновидність А	Різновидність В	Різновидність С
Синусоїдна				
Прямокутна				
Трикутна				

Залежно від форми хвилі, дотримуйтесь наведених нижче правил. Як тільки форма сигналу стане рівною лінією, це означає що модуль дезактивований. Подивіться на світлодіоди з позначкою 1/2/3, щоб дізнатись, на якому етапі знаходиться осцилограф.

ЕТАП 1:

- 1) Якщо форма сигналу СИНУСОЇДНА або ТРИКУТНА, і рухається зліва направо, натисніть 
- 2) В іншому випадку, якщо форма сигналу ПРЯМОКУТНА або СИНУСОЇДНА, рухається справа наліво, натисніть 
- 3) В іншому випадку, якщо форма сигналу ТРИКУТНА, натисніть 
- 4) Якщо нічого з вищезазначеного не підходить під ваш випадок, натисніть 

ЕТАП 2:

- 1) Якщо хвиля рухається справа наліво ТА форма сигналу НЕ ПРЯМОКУТНА, натисніть 
- 2) В іншому випадку, якщо форма хвилі має БАЗОВУ форму, натисніть 
- 3) Інакше, якщо форма сигналу схожа на Різновидності А або В, натисніть 
- 4) Якщо нічого з вищезазначеного не підходить під ваш випадок, натисніть 

ЕТАП 3:

- 1) Якщо форма сигналу має базову форму або схожа на Різновидність С, натисніть 
- 2) Інакше, якщо форма сигналу схожа на Різновидність А і рухається зліва направо, натисніть кнопку 
- 3) В іншому випадку, якщо форма сигналу схожа на Різновидність В, натисніть 
- 4) Якщо нічого з вищезазначеного не підходить під ваш випадок, натисніть 

Важливе зауваження: Якщо світлодіод, що позначається  блимає, перейдіть на наступну сторінку.

Якщо світлодіод, що позначається  блимає, тоді виконайте наступні дії:

ЕТАП 1:

- 1) Якщо форма сигналу ПРЯМОКУТНА або СИНУСОЇДНА і рухається справа наліво, натисніть ○
- 2) Інакше, якщо форма сигналу ТРИКУТНА і рухається зліва направо, натисніть 
- 3) Інакше, якщо форма сигналу потрапляє в категорію ПРЯМОКУТНИК, натисніть 
- 4) Якщо нічого з вищезазначеного не підходить під ваш випадок, натисніть 

ЕТАП 2:

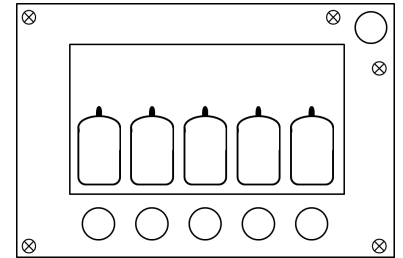
- 1) Якщо форма сигналу має базову форму, натисніть 
- 2) Якщо форма сигналу схожа на Різновидність А, натисніть 
- 3) Якщо форма сигналу схожа на Різновидність В, натисніть кнопку з категорії сигналу, яка зараз відображається на осцилографі,
- 4) Якщо форма сигналу схожа на Різновидність С, натисніть кнопку з тією ж категорією сигналу, яку ви бачили на осцилографі на 1 ЕТАПІ.

ЕТАП 3:

- 1) Якщо хвиля рухається зліва направо, натисніть ту саму кнопку, яку ви натиснули на 1 ЕТАПІ, ТІЛЬКИ якщо форма сигналу не схожа Різновидність С,
- 2) Інакше, якщо форма сигналу показує базову форму, натисніть кнопку з тією ж категорією сигналу, яка відображалася на осцилографі на 2 ЕТАПІ,
- 3) Інакше, якщо форма сигналу схожа на Різновидність В, натисніть ту саму кнопку, яку ви натискали на 2 ЕТАПІ,
- 4) Якщо нічого з вищезазначеного не підходить під ваш випадок, натисніть кнопку з тією ж категорією сигналів, яка була показана на осцилографі під час 1 ЕТАПУ.

ТРУБКИ З КНОПКАМИ

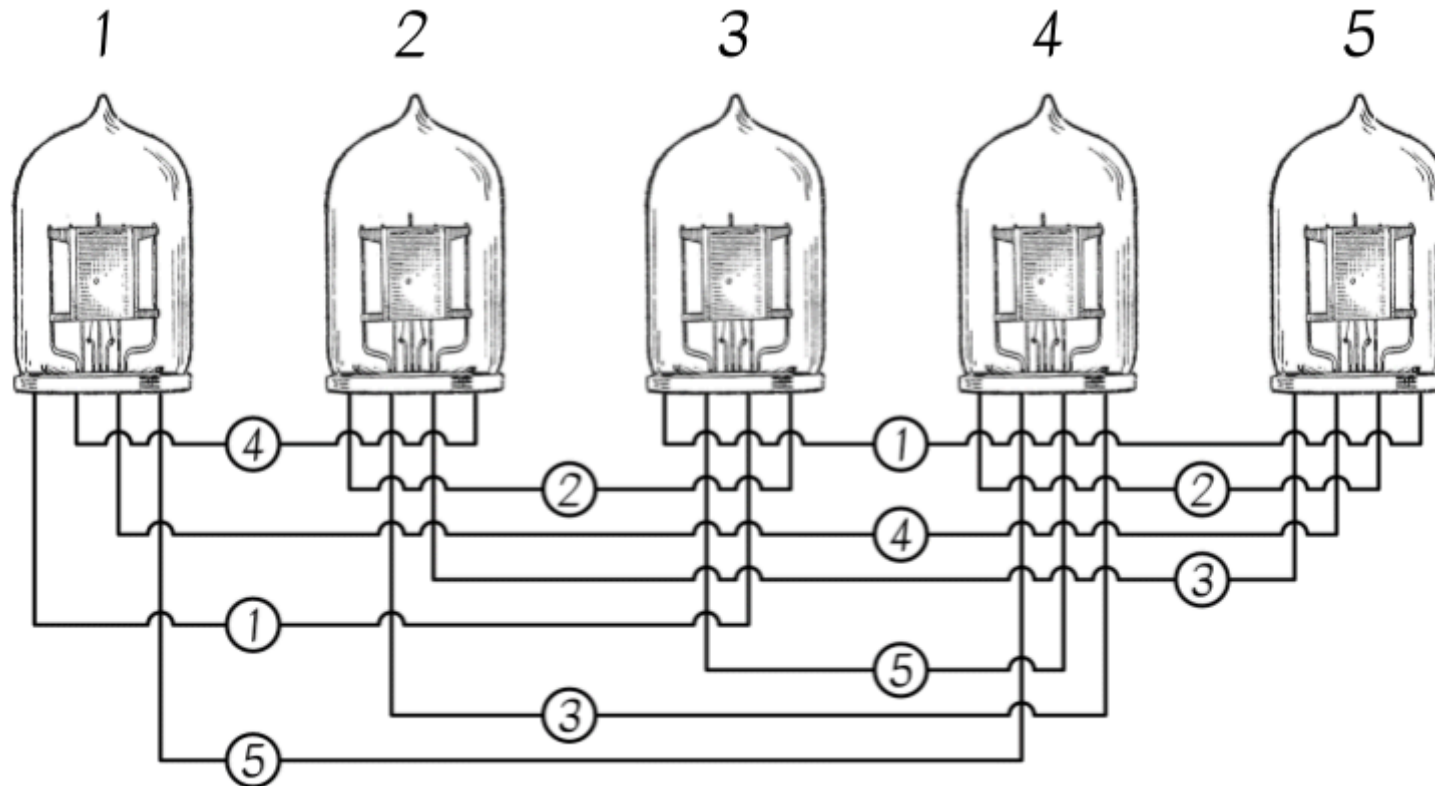
Шанувальники старої школи, як і раніше, віддають перевагу старовинним модулям труб перед сучасними цифровими бомбами. Вони просто створюють "теплішу" атмосферу і менш стерильні, ніж їх транзисторні аналоги.



ПРИМІТКА. Якщо замість кнопок — перемикачі, зверніться до наступної сторінки.

Зверніть увагу на послідовність загоряння ламп і простежте шлях сигналу на діаграмі нижче.

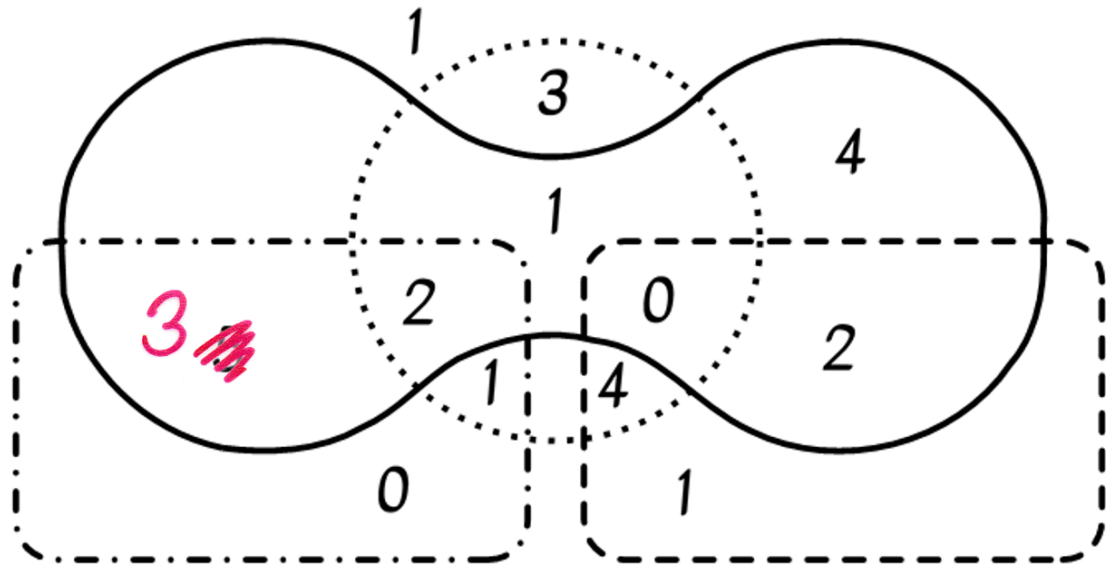
Зверніть увагу на послідовність чисел, які передає сигнал, і введіть ту саму послідовність, натискаючи кнопки, щоб знешкодити цей модуль.



ТРУБКИ З ПЕРЕМИКАЧАМИ

Зверніться до наступної діаграми Едвардса, щоб дізнатись для кожної трубки, чи слід її активувати, повертаючи відповідний перемикач вниз:

Трубка має червону етикетку	— . — . — .
Трубка має білу етикетку	— — — — —
Марка трубки - Valvo	
	
Розмір трубки становить 78 мм	
	
55 мм	78 мм



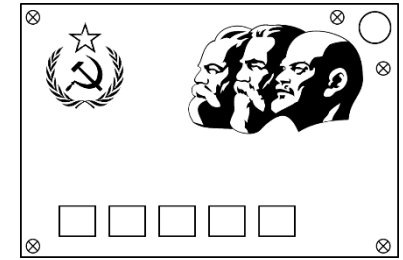
- 0 - Не торкайтесь цього перемикача
- 1 - Поверніть перемикач і активуйте трубку
- 2 - Поверніть перемикач, *лише* якщо бомба має інтерфейс CANNON *
- 3 - Поверніть перемикач, *лише* якщо бомба має інтерфейс DIN *
- 4 - Поверніть перемикач, якщо є принаймні одна трубка від Telefunken

*, інформація про інтерфейси наведена у Додатка В: Інтерфейси

НАЗАД В СРСР

Цілком очевидно, що ця бомба була сконструйована в Радянському Союзі.

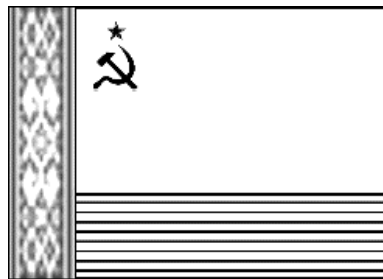
Назву фабрики, написану кириличними літерами на спеціальному ярлику ви знайдете на тильній стороні бомби*. (поруч із символом) 



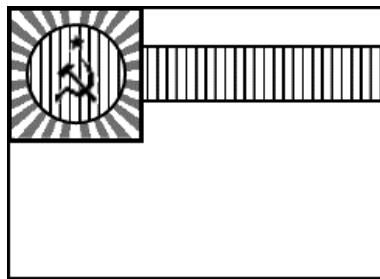
Уважно огляньте кириличну етикетку. Деякі літери використовуються лише в деяких радянських країнах.

Діаграма на наступній сторінці показує, яка країна які спеціальні символи використовує.

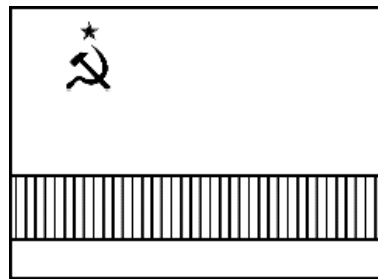
Натисніть на прапор країни, у якій була сконструйована ця бомба, щоб дезактивувати цей модуль.



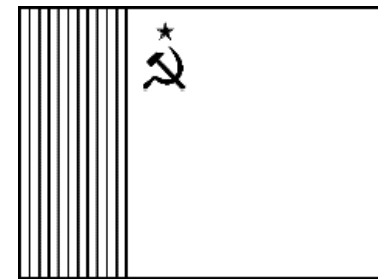
Білорусь



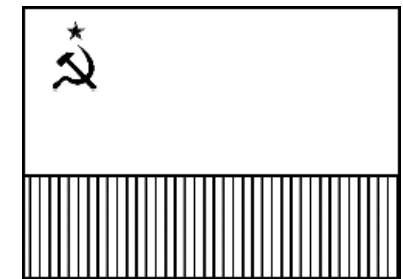
Грузія



Казахстан



Росія



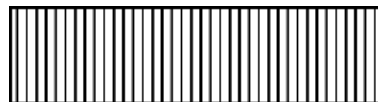
Україна



Червоний

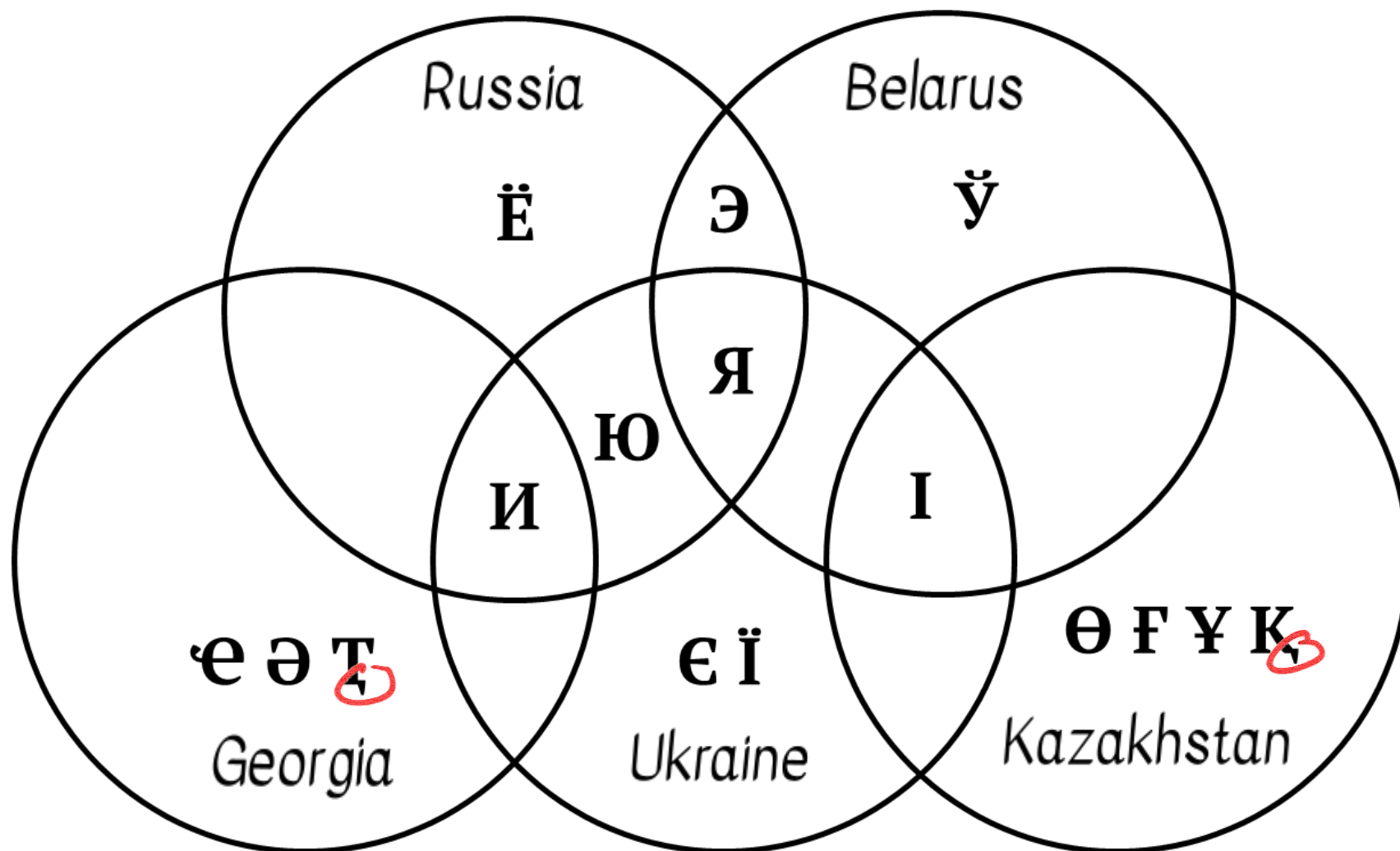


Зелений



Синій

* Для отримання додаткової інформації про тип етикетки зверніться до Додатка А: Серійний номер

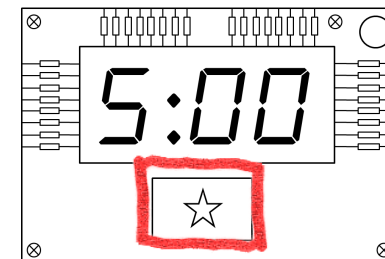


Спільні літери, що використовуються у всіх країнах СРСР:

А Б В Г Д Е Ж З К Л М Ї Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Ъ Ь

ТАЙМЕР З КНОПКОЮ

У деяких більш вдосконалених бомбах таймер буде мати позначену зірочкою кнопку зі світловою рамкою. У цьому випадку потрібно буде деактивувати і сам таймер. Визначте колір світлової рамки, щоб дізнатись, як дезактивувати модуль таймера:



ЧОРНА РАМКА (РАМКА НЕ ПІДСВІЧУЄТЬСЯ)

Натискайте кнопку, доки індикатор не увімкнеться. Утримуйте кнопку, визначте колір рамки та знайдіть відповідний розділ на наступних сторінках.

СИНЯ РАМКА

Натисніть і відпустіть кнопку одразу, як тільки остання цифра таймера відображатиме відповідне значення з таблиці нижче.

Зверніться до наступної таблиці, щоб дізнатися правильне значення:

Дата виготовлення *	1970-1974	1975-1978	1979-1982
Початок	4	3	5
Середина	2	7	0
Кінець	6	1	9

* для отримання додаткової інформації про рік виготовлення, див. Додаток А: Серійний номер

ЧЕРВОНА РАМКА

Натисніть і утримуйте кнопку поки остання цифра таймера не покаже потрібне значення з таблиці нижче. Продовжуйте утримувати кнопку, визначте змінений колір рамки та зверніться до відповідного розділу.

Військова частина *	Сухопутні війська	Повітряні сили	Військово-морські сили	Немає
Остання цифра	6	8	7	0

ЖОВТА РАМКА

Продовжуйте утримувати кнопку і відпускайте лише тоді, коли перша цифра (хвилини) та остання цифра (секунди) таймера відповідатимуть наступним умовам:

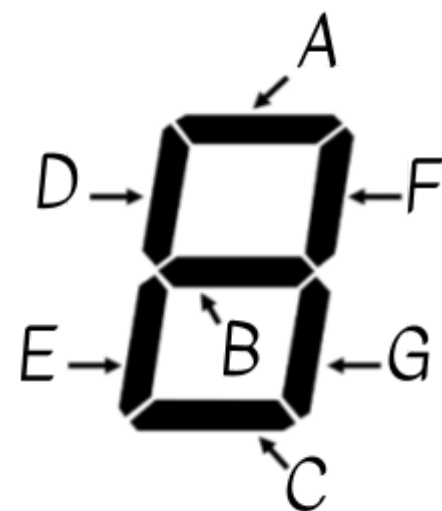
Перша цифра	Відпустіть лише тоді, коли ...
4	... остання цифра — така сама, як і друга цифра
0 або 2	... остання цифра більша у 2 рази за другу цифру (10 = 0)
1 або 3	... остання цифра дорівнює сумі першої і другої цифри

*, щоб отримати додаткову інформацію про військову частину, див. Додаток А: Серійний номер

БІЛА РАМКА

Утримуйте кнопку і відпускайте лише тоді, коли друга цифра (десятки секунд) та стан світлодіода останньої цифри (секунди) підходить до наступного значення:

Друга цифра	Активні світлодіоди
0	Відпустити, лише якщо світлодіоди F та G активні
1	Відпустити, лише якщо світлодіоди D та E активні
2	Відпустити, якщо лише один зі світлодіодів D або G активні, але не обидва з них
3	Відпустити, лише якщо світлодіоди A, B і C активні
4	Відпустити, якщо лише один зі світлодіодів E або F, активні, але не обидва з них
5	Відпустити, лише якщо світлодіод B неактивний

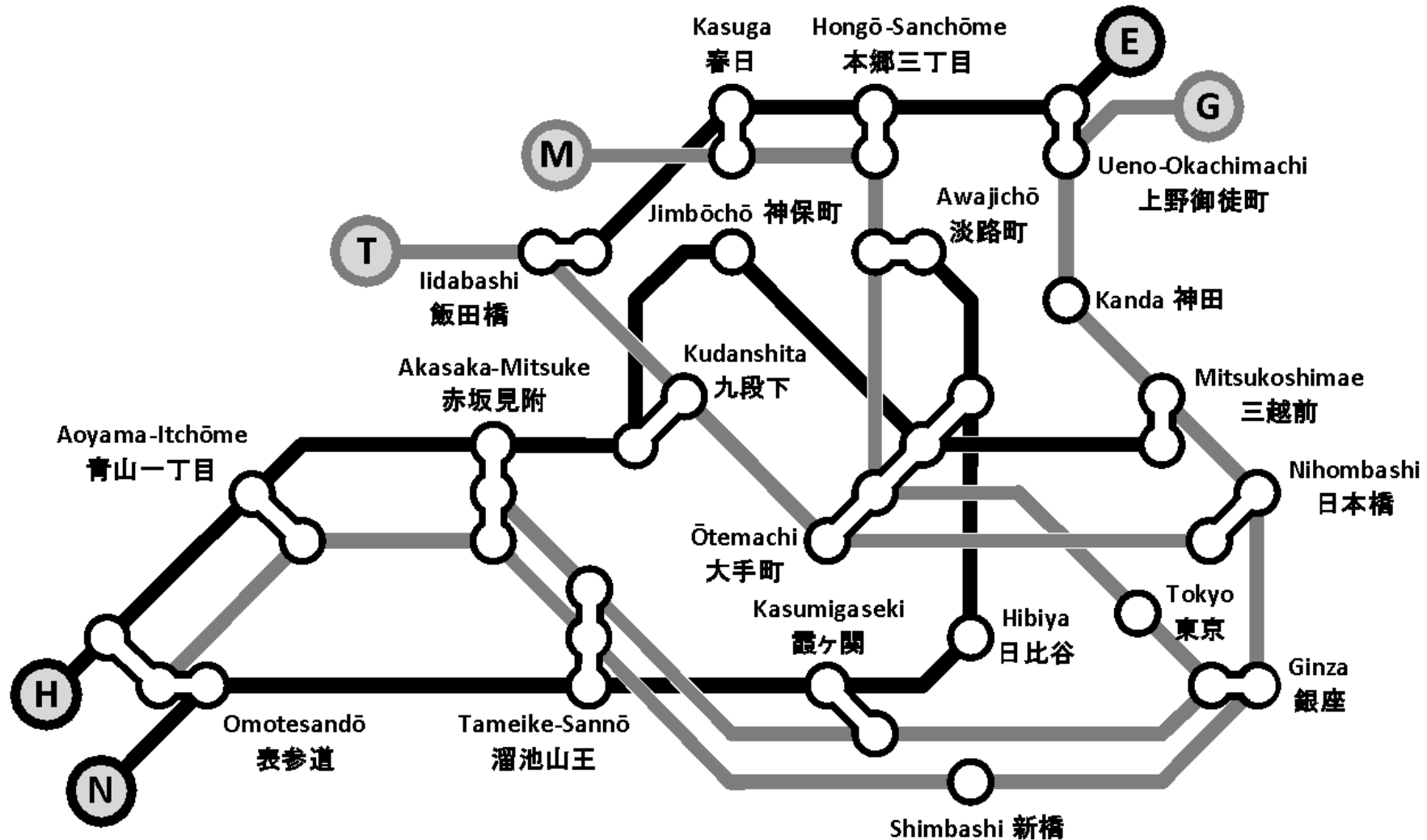
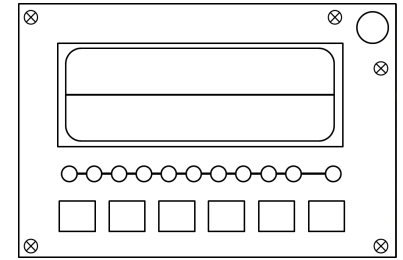


ЗЕЛЕНА РАМКА

Модуль деактивовано.

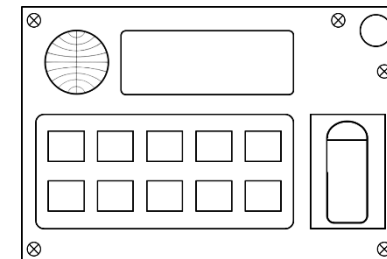
ТОКІЙСЬКЕ МЕТРО

Це неконтрольоване метро у центрі Токіо, у якому знаходиться вибухівка.
Визначте на якій лінії метро знаходиться вибухівка, за допомогою назви станції та карти нижче, для дезактивації цього модуля.



PAN AM

Ми шукаємо рейс Pan Am, який вилітає з Нью-Йорка. Короткий код аеропорту пункту призначення рейсу передається нашими агентами через азбуку Морзе. Визначте номер рейсу з плану польоту Pan Am на наступній сторінці та введіть його, щоб дезактивувати цей модуль.



АЗБУКА МОРЗЕ:

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

СПИСОК АЕРОПОРТІВ:

ACCRA	ACC	FRANKFURT	FRA	MONTEVIDEO	MVD
ANTIGUA	ANU	GLASGOW	PIK	MOSCOW	SVO
BANGKOK	DMK	GUATEMALA CITY	GUA	NASSAU	NAS
BARBADOS	BGI	HONG KONG	HKG	NICE	NCE
BARCELONA	BCN	ISTANBUL	IST	OSLO	FBU
BEIRUT	BEY	JOHANNESBURG	JNB	PARIS	ORY
BERMUDA	BDA	KINGSTON	KIN	REYKJAVIK	KEF
BRUSSELS	BRU	KINSHASA	FIH	RIO DE JANEIRO	GIG
BUENOS AIRES	EZE	LAGOS	LOS	ROME	FCO
CARACAS	CCS	LISBON	LIS	SAN SALVADOR	ILS
CASABLANCA	CMN	LONDON	LHR	SHANNON	SNN
DAKAR	DKR	MANAGUA	MAG	STOCKHOLM	ARN
DELHI	DEL	MIAMI	MIA	TEHRAN	THR
FAIRBANKS	FAI	MONROVIA	ROB	TOKYO	NRT

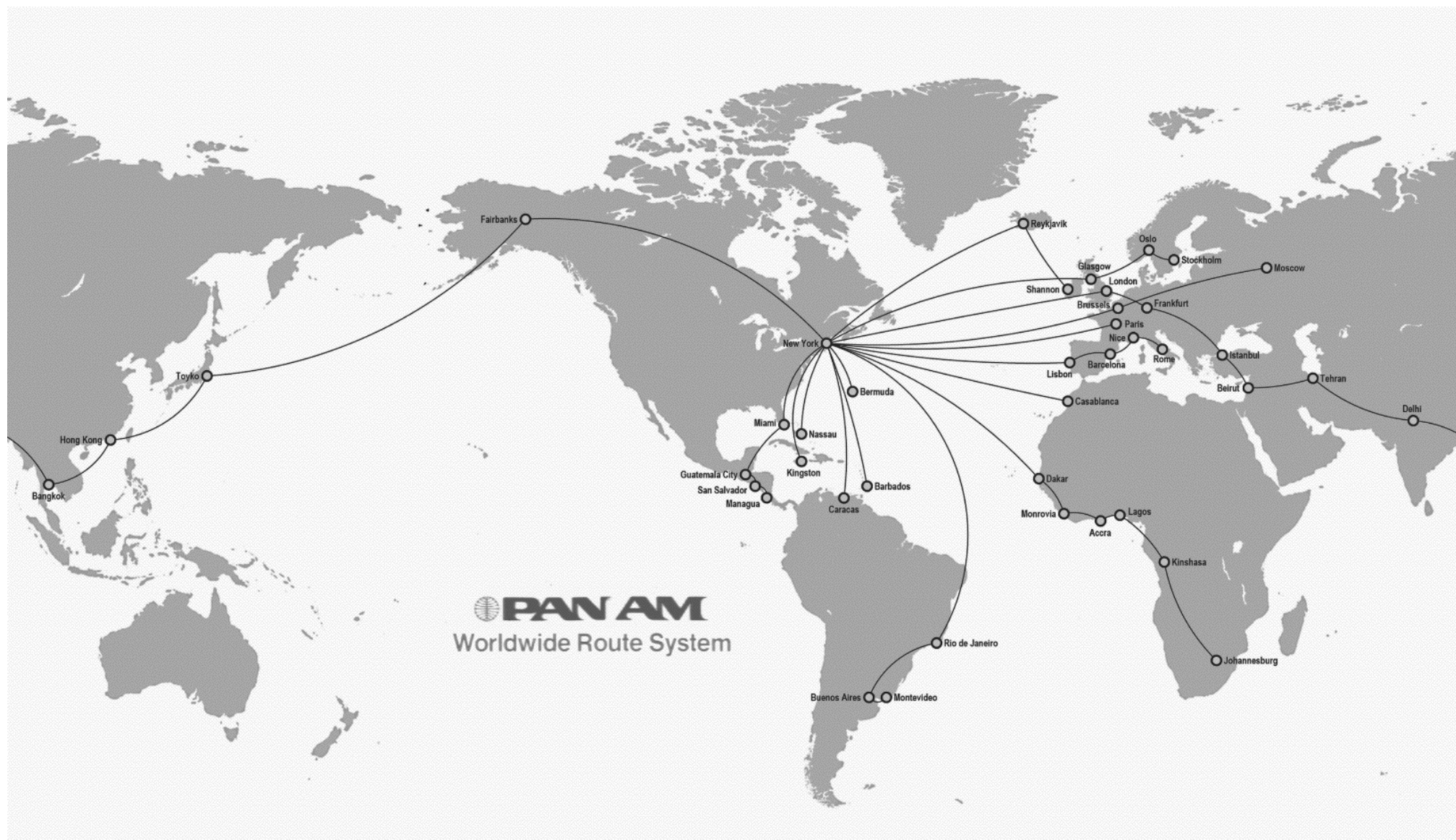
FROM

NEW YORK

To	Leave	Arrive	Flight No.	Stops	Aircraft
ACCRA	1900	1155 + 1	PA184	2	707
ANTIGUA	0915	1305	PA219	0	707
BANGKOK	1900	1025 + 2	PA002	6	747
BARBADOS	0830	1255	PA229	0	707
BARCELONA	1945	0935 + 1	PA154	1	747
BEIRUT	1900	1755 + 1	PA002	3	747
BERMUDA	1030	1230	PA132	0	747
BRUSSELS	1815	0625 + 1	PA090	0	707
BUENOS AIRES	2115	1200 + 1	PA201	1	707
CARACAS	1530	2005	PA217	0	707
CASABLANCA	2120	0820 + 1	PA150	0	707
DAKAR	1900	0635 + 1	PA184	0	707
DELHI	1900	0415 + 2	PA002	5	747
FAIRBANKS	1045	1250	PA801	0	707
FRANKFURT	1900	0925 + 1	PA002	1	747
GLASGOW	1945	0705 + 1	PA076	0	707
GUATEMALA CITY	1015	1440	PA503	1	707
HONG KONG	1045	2145 + 1	PA801	2	707/747
ISTANBUL	1900	1420 + 1	PA002	2	747
JOHANNESBURG	1900	2325 + 1	PA184	5	707
KINGSTON	1530	1810	PA223	0	727

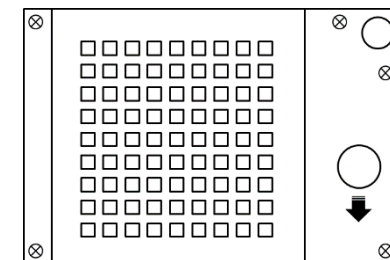


To	Leave	Arrive	Flight No.	Stops	Aircraft
KINSHASA	1900	1800 + 1	PA184	4	707
LAGOS	1900	1440 + 1	PA184	3	707
LISBON	1945	0710 + 1	PA154	0	747
LONDON	1900	0640 + 1	PA002	0	747
MANAGUA	1015	1845	PA503	3	707
MIAMI	1015	1300	PA503	0	707
MONROVIA	1900	0925 + 1	PA184	1	707
MONTEVIDEO	2115	1330 + 1	PA201	2	707
MOSCOW	1815	1225 + 1	PA090	1	707
NASSAU	1240	1525	PA207	0	707
NICE	1945	1140 + 1	PA154	2	747/707
OSLO	1945	0940 + 1	PA076	1	707
PARIS	0930	2140	PA118	0	707
REYKJAVIK	1930	0450 + 1	PA078	0	707
RIO DE JANEIRO	2115	0755 + 1	PA201	0	707
ROME	1945	1420 + 1	PA154	3	747/707
SAN SALVADOR	1015	1630	PA503	2	707
SHANNON	1930	0835 + 1	PA078	1	707
STOCKHOLM	1945	1115 + 1	PA076	3	707
TEHRAN	1900	2140 + 1	PA002	4	747
TOKYO	1045	1530 + 1	PA801	1	707

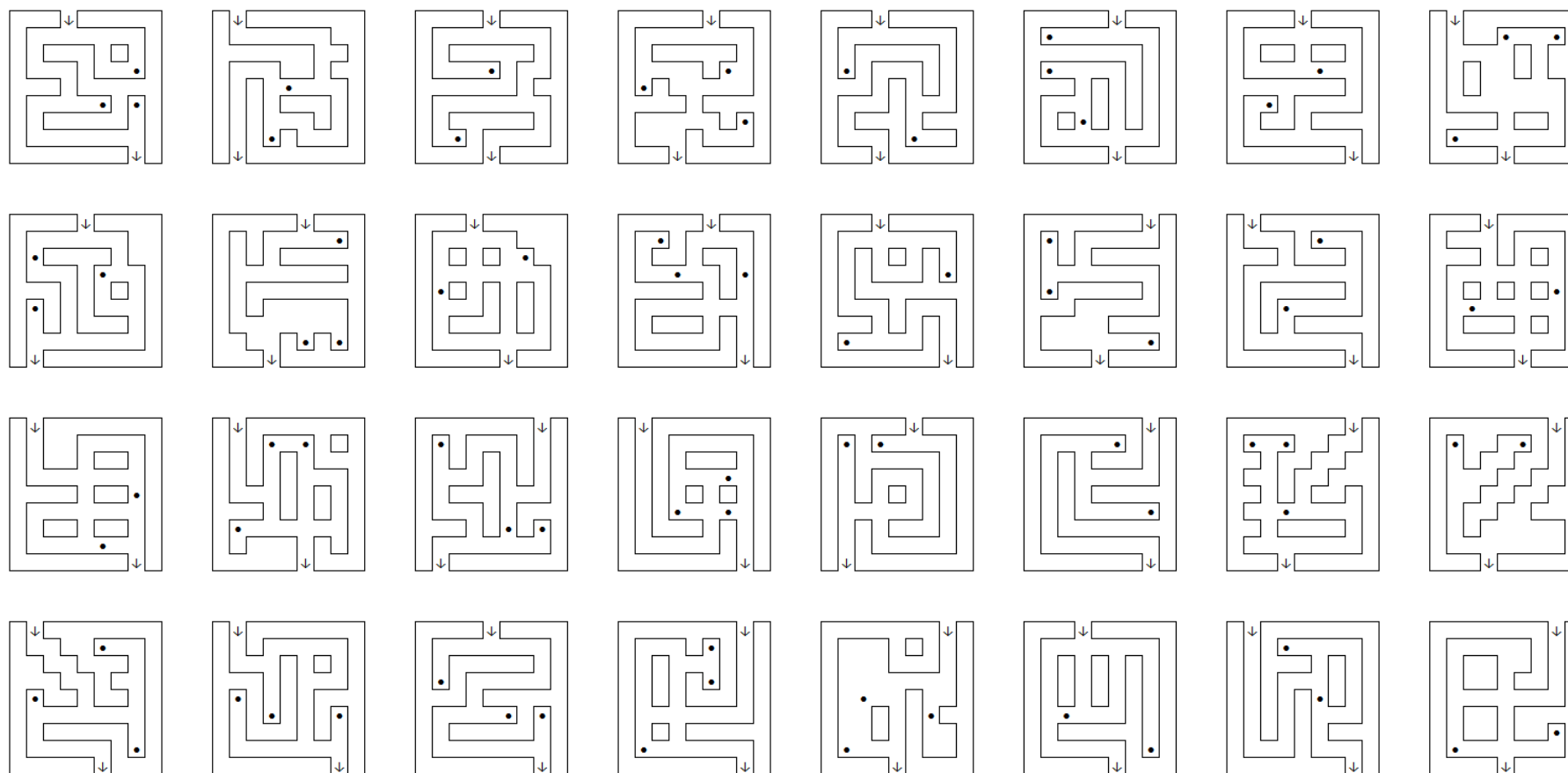


КОМБІНАЦІЙНИЙ ЗАМОК

Цей модуль захищений обертним замком із секретною структурою лабіринту всередині. Проведіть срібну кульку по лабіринту, тримаючи пристрій *вертикально перед собою* і обертайте його з кроком на 90° за годинниковою стрілкою або проти. Будьте обережні, щоб не вдарити м'ячем по будь-якому прихованому спусковому сигналу (показаному як ●).

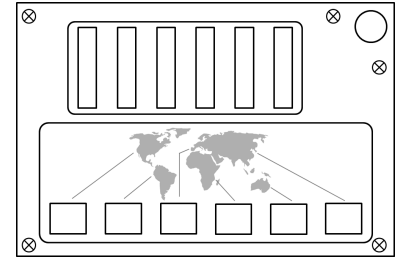


ПРИМІТКА. Почніть збір замка, натискаючи на курок. Ви *не можете працювати* на будь-якій іншій частині бомби, поки не розблокуєте комбінаційний замок.



ЕНІГМА

Конструктор бомби використав досить застарілу шифрувальну машину, часів Другої світової війни з обертовими шестернями для кодування імені світової столиці. Закодоване слово відображається на машині.

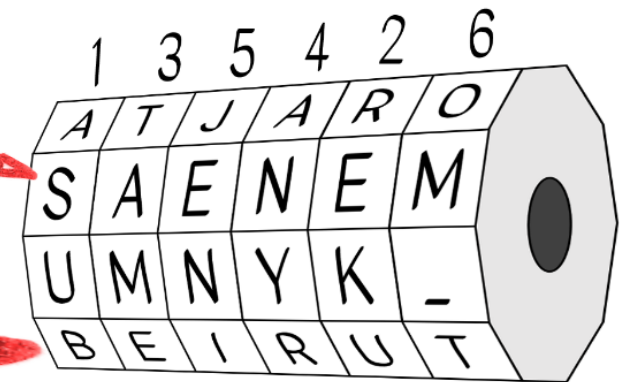


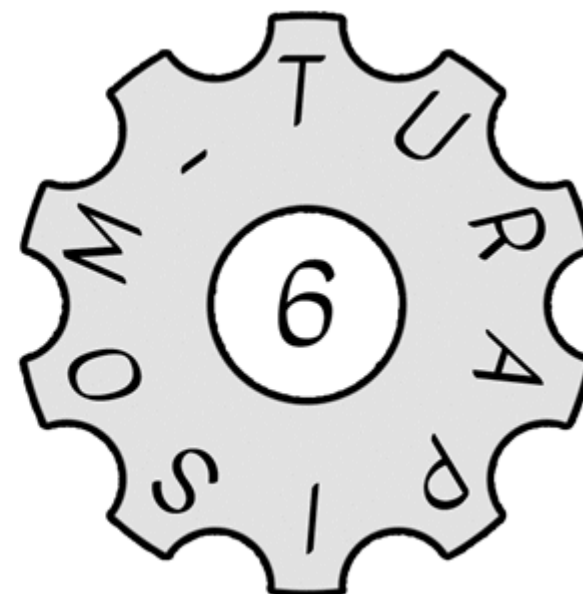
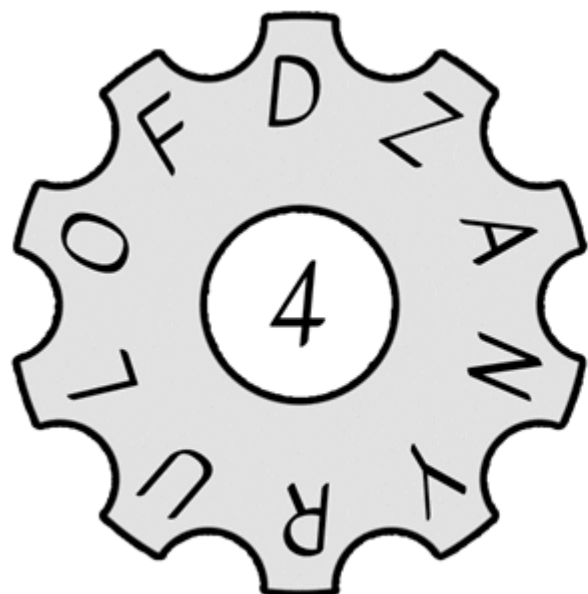
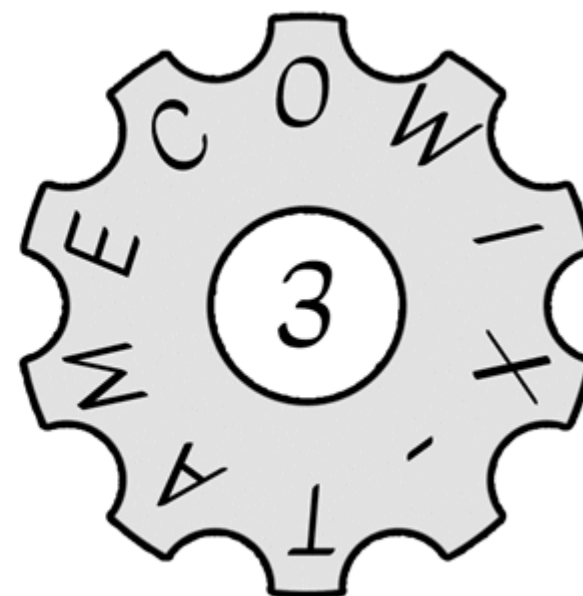
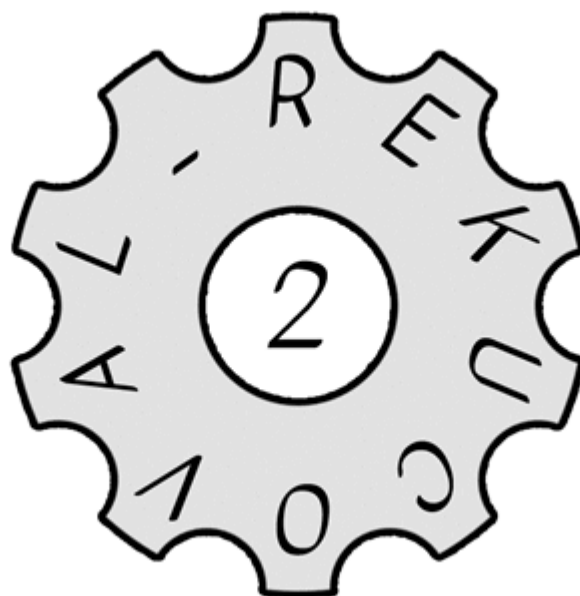
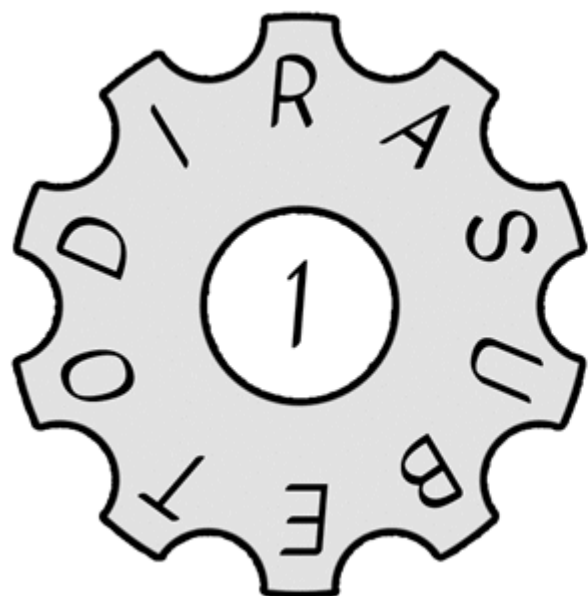
З'ясуйте назву міста, шукаючи можливі позиції коліс на наступній сторінці. Після ідентифікації міста оберіть континент столиці, щоб дезактивувати цей модуль.

Щоб знайти список світових столиць, зверніться до Додатка С: Список ЦРУ світових столиць

ЯК ВИКОРИСТОВУВАТИ ШИФРУВАЛЬНУ МАШИНУ З ПОВОРОТНИМИ ШЕСТЕРНЯМИ:

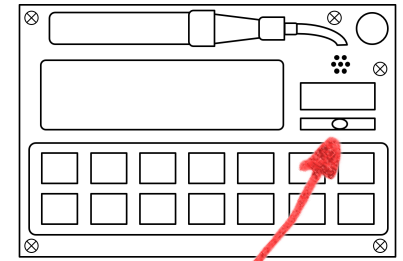
- 1) Визначити послідовність шестерень
- 2) Встановити шестерні таким чином, щоб вони показували кодове слово на одному рядку (тобто SAENEM)
- 3) Дивись до іншого рядка, в якому виписано значуще слово (тобто BEIRUT).



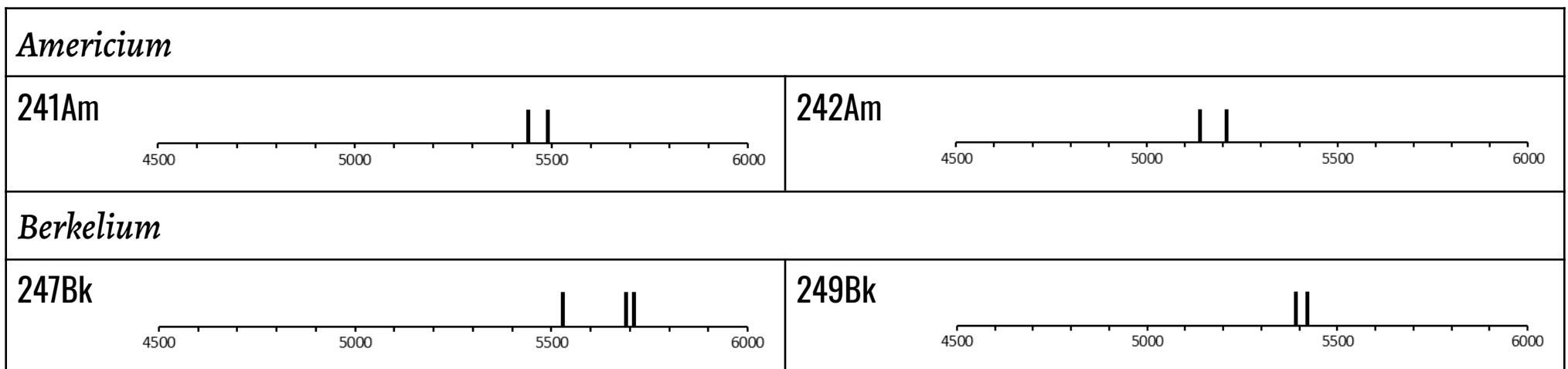


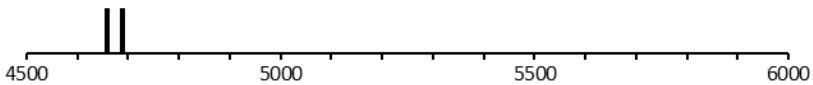
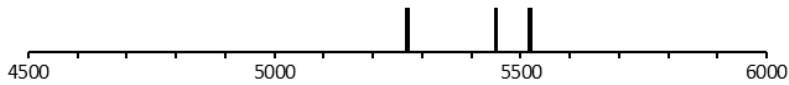
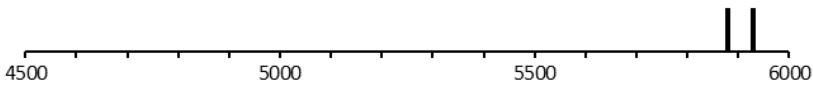
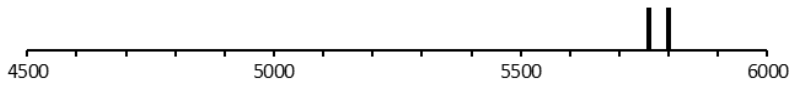
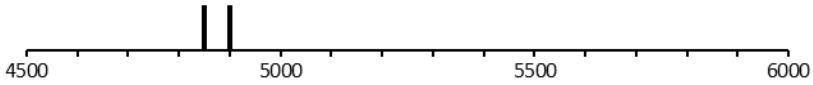
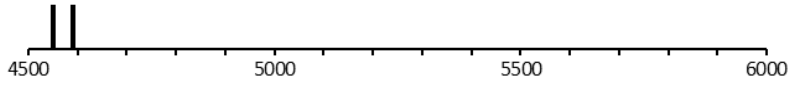
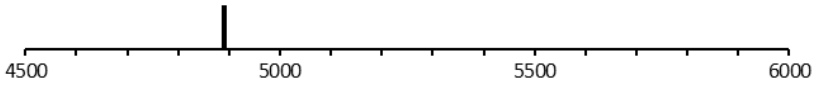
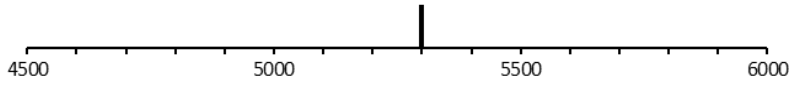
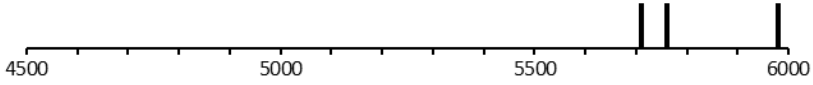
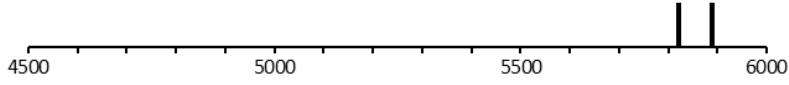
ЛІЧИЛЬНИК ГЕЙГЕРА

Якщо з'являється лічильник Гейгера, значить, поблизу знаходиться ядерний матеріал. Не панікуйте – Альфа-частинки небезпечні лише при вдиханні. Затримайте дихання і зосередьтеся на виконанні стандартної процедури:



- 1) Тримайте лічильник Гейгера перед собою, строго горизонтально. Він працюватиме лише тоді, коли рівень бульбашки буде по центру. Повільно повертайтеся вліво і вправо, щоб знайти джерело радіації в навколишній області. Ви зрозумієте, що знайшли його, коли індикатор сигналу досягне червоного рівня, а шум посилиться.
- 2) Уточнюйте своє положення, поки не побачите чіткі піки в альфа-спектрі.
- 3) Використовуйте наведений нижче довідник з альфа-спектрів, щоб ідентифікувати радіоактивний матеріал, і натисніть відповідну кнопку, щоб знешкодити цей модуль.



<i>Bismuth</i>	
^{210}Bi 	^{214}Bi 
<i>Curium</i>	
^{241}Cm 	^{244}Cm 
<i>Plutonium</i>	
^{241}Pu 	^{244}Pu 
<i>Polonium</i>	
^{209}Po 	^{210}Po 
<i>Thorium</i>	
^{229}Th 	^{230}U 

INTERNATIONAL
ATOMIC ENERGY
AGENCY



ДОДАТОК А: СЕРІЙНИЙ НОМЕР

Бомба була зібрана на фабриці у Радянському Союзі. Назву фабрики та серійний номер ви знайдете на звороті бомби, тримаючи пристрій екраном до низу.

Фабрика друкується поряд з символом зірки. 

Серійний номер надруковано поряд з етикеткою **№** і далі іде номер:

Q	YY	NNN	M
---	----	-----	---

YY - це рік виробництва

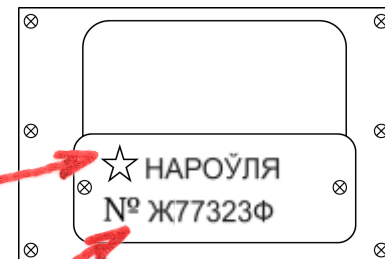
Q - це період часу протягом року виробництва:

Д	Початок	січня — квітень
Ж	Середина	травня — серпень
Б	Кінець	вересня — грудень

NNN - це номер партії бомби

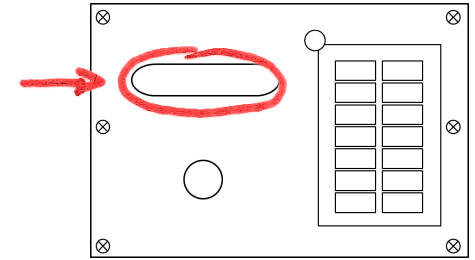
M (опціонально) - якщо бомба була побудована для військових цілей, M визначає для кого бомба була побудована:

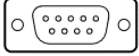
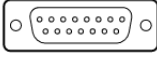
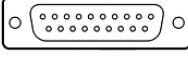
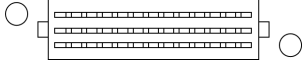
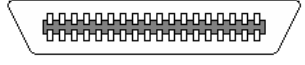
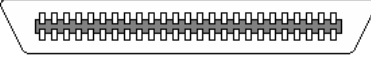
П	Пехота	Сухопутні війська
В	Воздушные	Повітряні сили
Ф	Флот	Військово-морські сили



ДОДАТОК В: ІНТЕРФЕЙСИ

Ви знайдете інтерфейс на задній частині бомби, перевернувши пристрій екраном донизу. Ідентифікуйте ваш інтерфейс за допомогою таблиці:



	DIN-інтерфейс динаміка, 2-контактний
	DIN-інтерфейс, 5-контактний
	DIN-інтерфейс, 6-контактний
	CANNON D-Sub DE-9
	CANNON D-Sub DA-15
	CANNON D-Sub DB-19
	CANNON XLR
	ROBOTRON EFS-39
	Micro-Ribbon / CENTRONICS 36 контактів
	Micro-Ribbon / CENTRONICS 50 контактів

ДОДАТОК С: СПИСОК ЦРУ СВІТОВИХ СТОЛИЦЬ

AFRICA			N. AMERICA	S. AMERICA
Abidjan	Freetown	Moroni	Basseterre	Asunción
Abuja	Gaborone	Nairobi	Belmopan	Bogotá
Accra	Harare	N' Djamena	Bridgetown	Brasilia
Addis Ababa	Juba	Niamey	Castries	Buenos Aires
Algiers	Kampala	Nouakchott	Georgetown	Caracas
Antananarivo	Khartoum	Ouagadougou	Guatemala City	Lima
Asmara	Kigali	Port Louis	Havana	Montevideo
Bamako	Kinshasa	Porto-Novo	Kingston	Paramaribo
Bangui	Libreville	Praia	Managua	Quito
Banjul	Lilongwe	Rabat	Mexico City	Santiago
Bissau	Lomé	São Tomé	Nassau	Sucre
Bloemfontein	Luanda	Tripoli	Ottawa	
Brazzaville	Lusaka	Tunis	Panama City	
Bujumbura	Malabo	Victoria	Port of Spain	
Cairo	Maseru	Windhoek	Port-au-Prince	
Conakry	Mbabane	Yaounde	Roseau	
Dakar	Maputo		San Salvador	
Dar es Salaam	Mogadishu		Santo Domingo	
Djibouti	Monrovia		Tegucigalpa	
			Washington	



ASIA

Aden
Almaty
Amman
Ashgabat
Baghdad
Baku
Bangkok
Beijing
Beirut
Bishkek
Colombo
Damascus
Dhaka
Dili
Doha
Dushanbe
Hanoi
Islamabad
Jakarta
Jerusalem
Kabul

Kathmandu
Kuala Lumpur
Kuwait City
Male
Manama
Manila
Muscat
Nay Pyi Taw
New Delhi
Nicosia
Phnom Penh
Pyongyang
Rangoon
Riyadh
Seoul
Singapore
Tashkent
Tehran
Thimphu
Tokyo
Ulaanbaatar

EUROPE

Amsterdam
Andorra
Ankara
Athens
Belgrade
Berlin
Bern
Bonn
Brussels
Bucharest
Budapest
Chisinau
Copenhagen
Dublin
Helsinki
Kiev
Lisbon
London
Luxembourg
Madrid
Minsk

Monaco
Moscow
Oslo
Paris
Prague
Reykjavik
Riga
Rome
San Marino
Sofia
Stockholm
Tallinn
Tbilisi
Tirana
Vaduz
Valletta
Vatican City
Vienna
Vilnius
Warsaw
Yerevan

OCEANIA

Apia
Canberra
Funafuti
Honiara
Majuro
Nuku' alofa
Port Moresby
Port Vila
Suva
Tarawa
Wellington
Yaren



ДОДАТОК D: ТИТРИ

ТВОРЦІ ГРИ ESCAPE THE BOOM

Майкл Крамер (dimjon) - Головоломки, Графіка, Звук, Музика, Розвиток модулів, Посібник
Ахім Стремплат - розробка програмного забезпечення

ІНСТРУКЦІЯ З ЕКСПЛУАТАЦІЇ

Завантажити цей посібник безкоштовно можна тут: www.Escape-The-BOOM.com

Для максимального ігрового досвіду, рекомендуємо надати роздруківку посібника кожному гравцеві.

Наразі доступні такі мовні версії: Англійська, Німецька, Іспанська, Французька, Італійська, Португальська, Російська, Китайська, Турецька, Українська, Іврит, Польська, Угорська, , Чеська.
Будь ласка, зв'яжіться з нами, якщо ви хочете перекласти посібник на іншу мову.

ЗВОРОТНИЙ ЗВ'ЯЗОК

Надсилайте ваші коментарі та відгуки на contact@Escape-The-BOOM.com

СЛІДКУЙТЕ ЗА НАМИ У

www.instagram.com/escapetheboom

www.facebook.com/Escape-the-BOOM

www.Escape-the-BOOM.com

ПЕРЕКЛАД

English and German Version by Michael Cramer

Un abrazo fuerte a María Berenguer for the Spanish translation.

Merci beaucoup à Aline Battini pour la traduction française.

Mille grazie a Corrado De Sanctis per la traduzione in italiano.

Muito obrigado a Éricson Sousa pela tradução para o português.

Красно дякую Куницькому Владиславу за переклад на українську та російську.

Большое спасибо Куницькому Владиславу за перевод на украинский и русский.

תורגם לעברית על ידי ענבל אופיר. תודה רבה.

谢谢程惠民, 刘欣欣, 刘无心和匡小燕的中文译本。

Türkçeye Kıvanç Karaca çevirdi. Teşekkürler!

Magyarra fordította Hornyák Gergely. Nagyon szépen köszönjük!

Podziękowania za przetłumaczenie dla Wiktora i Nikodema.

Moc děkuji Pavlu Vrbickému za překlad do češtiny.

ДЯКУЄМО

З любов'ю дякуємо всім гравцям за їхні відгуки та підтримку, особливо шаленим людям у Play4Agile, Сімейству Шубістрандів, маренам, Херренабенду, Домініку, Елеку, Владиславу та друзям.

ЛІТЕРАТУРА

СРСР

- Відмінності в кирилиці: https://en.wikipedia.org/wiki/Cyrillic_alphabets
- Міста та села в Європейському СРСР: https://www.citypopulation.de/Russia_d.html

ШИФР ЧЕРОКІ

- Корінні американські кодекси: https://en.wikipedia.org/wiki/Code_talker
- Конституція нації черокі: [Tsalagi Text Example \(languagegeek.com\)](https://www.languagegeek.com/Tsalagi-Text-Example)
- Монета Конституцій та шифру Черокі: [A Closer Look at 8 Native American Code Talker Coins](#)

ТРУБКИ

- Графічний шаблон трубки: Азбука вакуумних трубок у радіоприйомі, Е. Л. Льюїс, 1922 р. <https://archive.org/stream/abcofvacuumtubesoolewi/abcofvacuumtubesoolewi>

PAN AM

- PanAm розклад 1973 року: <http://www.departedflights.com/PA042973p2.html>
- Карта світових сполучень PanAm 1973 року: <http://www.departedflights.com/PA042973.html>

ЕНІГМА

- Пояснення шифрувального механізму: <https://www.monticello.org/site/research-and-collections/wheel-cipher>

ЛІЧИЛЬНИК ГЕЙГЕРА

- Таблиця радіоактивних ізотопів: <http://nucleardata.nuclear.lu.se/toi/>

ЗАГАЛЬНИЙ МАКЕТ ПОСІБНИКА ТА ФОРМУЛЮВАННЯ

- Простий польовий посібник ЦРУ:
<http://www.simplesabotage.com/wp-content/uploads/2015/09/Original-Manual.pdf>
- Стрілянина з танків — Польовий посібник GDR NVA (DE):
<https://www.cia.gov/library/readingroom/docs/CIA-RDP80T00246A070100290001-1.pdf>

ВИКОРИСТАНІ ШРИФТИ:

- Alegreya, Montserrat, Oswald (Посібник)
[https:// fonts.google.com/](https://fonts.google.com/)
- PT Serif (Кирилиця)
<https://fonts.google.com/specimen/PT+Serif>
- Antonio (Головне меню)
<http://www.1001fonts.com/antonio-font.html>
- Digohweli(Черокі)
<http://www.languagegeek.com/>
- o7YasashisaBold (Японська)
<http://www.fontna.com/blog/736/>

ІСТОРІЯ ВЕРСІЙ

v. 1.90.604

- Перва версія руководства

v. 2.40.512

- НОВЫЙ МОДУЛЬ: Счетчик Гейгера
- Таблица радиоактивных изотопов в ссылках, ссылки обновлены
- Обновленное содержание / межстрочный интервал: 1,15
- Шрифты, благодарности и доступные языковые версии обновлены
- Более упрощенная структура приложения
- Ссылка на Twitter удалена
- Нумерация страниц приложения изменена на А х, чтобы не нужно было перепечатывать все руководство для новых модулей

KUDOS!

Якщо у вас є ПК або консоль, ви також повинні зіграти в «[Keep Talking and Nobody Explodes](#)»
- геніальних творців цього жанру. **KUDOS!**