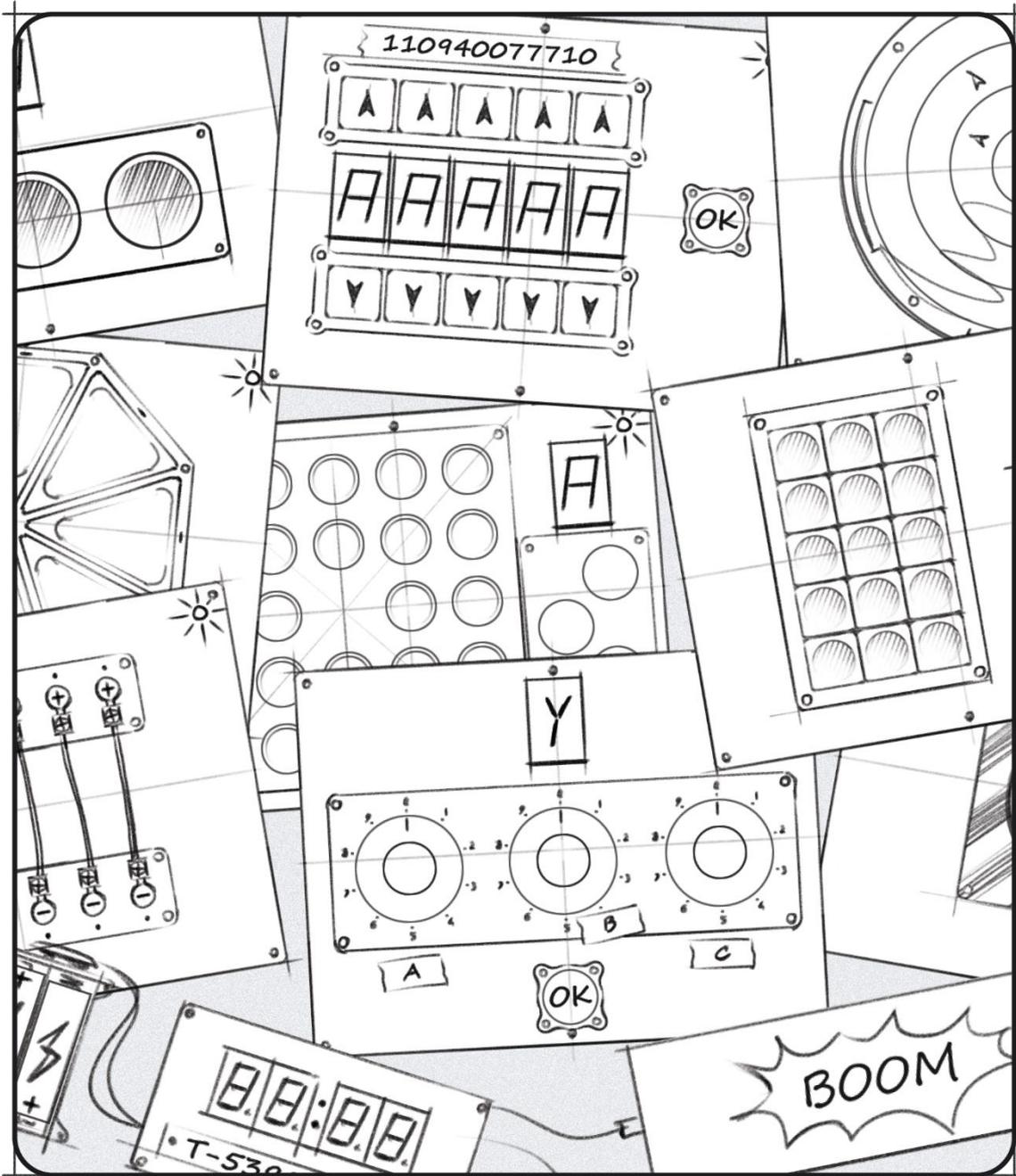


THEM BOMBS

Руководство по обезвреживанию™



Them Bombs!

Руководство по обезвреживанию

Работал над
переводом:
Морозов Антон

Русский 1.4

Важно!

Это руководство подходит только для PC, Mac, Linux, Телефонов (single-touch), iPhone, Nintendo Switch и Apple TV версий *Them Bombs!* Для других платформ (Планшетов и iPad) загрузите соответствующее руководство с www.thembombs.com/manual.

Вступление

Сумасшедший ученый по имени Доктор ТиНТ заложил смертельно опасные бомбы в различных публичных местах. Каждый раз, всего за несколько минут до взрыва, случайный человек в радиусе взрыва получает от него сообщение. Только этот человек – **Нежданный Герой** – может обезвредить бомбу... учитывая, что он или она получает право помощи.

Правила игры

Один из игроков – это **Нежданный Герой**, который пытается обезвредить бомбу (в рамках игры *Them Bombs!*). Остальные игроки становятся **Командой Экспертов**, и они имеют доступ к этому руководству. Эксперты не могут видеть, что видит **Герой** на экране, и **Герой** не может видеть содержание руководства. Игроки могут использовать только словесное общение, как если бы команда экспертов и герой разговаривали по радио.

Ключи к успеху – хладнокровие, **эффективное общение** и... **внимательное чтение** мануала.

Удачи!

Доктор ТинТ – «образ действия»

Ясно одно, Доктор ТинТ безумец.. Кажется, ему нравится, когда весь ад раскалывается.

Бомбы Доктора ТинТа всегда устроены одинаково. Есть маленькая бомба с взрывчаткой, соединенная с огромным контейнером с основным зарядом. Где он получает взрывчатку в таком количестве неизвестно. То, как он перевозит бомбы, также является загадкой.

Хотя некоторые факты известны

Попробуйте переместить контейнер – бомба взорвется!

Попробуйте отсоединить взрыватель-бомба взорвется!

Попробуйте снять батарею таймера-бомба взорвется!

Попробуйте удалить взрывчатку-бомба взорвется!

Правда, стоящая за этими предупреждениями, была доказана жизнью многих храбрых саперов.

Единственным эффективным методом до сих пор оказалась деактивация охранных модулей бомбы. Модули кажутся элементами большой игры доктора Тинта ...

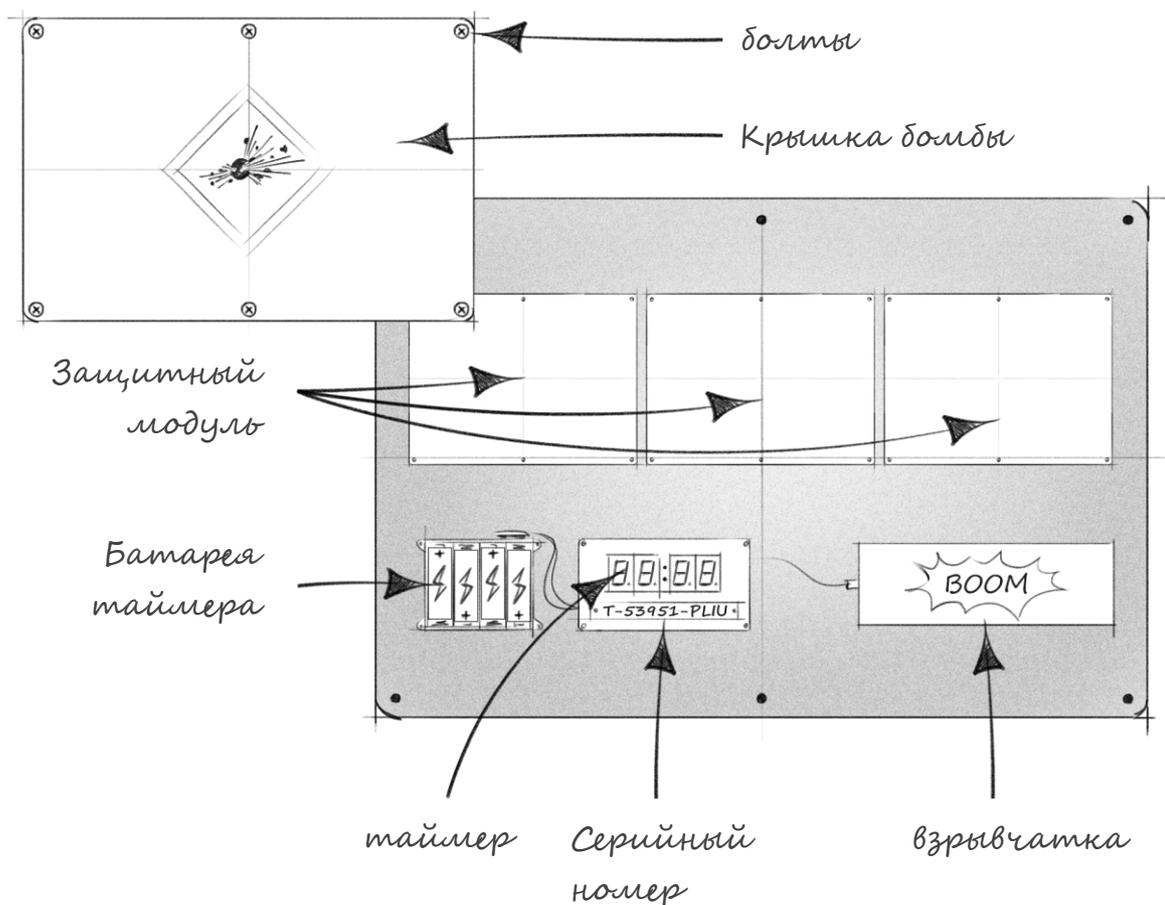
Как правило, Доктор ТинТ предупреждает одну из потенциальных жертв с помощью не отслеживаемого текстового сообщения. Он также оставляет некоторые основные необходимые инструменты сзади (электрическая отвертка, плоскогубцы, фонарик, и т. д.), как будто он хочет, чтобы случайный герой преуспел и избежал катастрофы.

Тщательный анализ показал, что люди, которые получают сообщение от доктора Тинта, не являются просто случайными людьми. Он, кажется, нацелен на людей с необычной храбростью..

Обезвреживание бомбы Доктора ТиНТа - основы

Чтобы обезвредить бомбу, нужно деактивировать все охраняющие модули бомбы. Инструкции по снятию всех типов модулей можно найти на следующих страницах данного руководства.

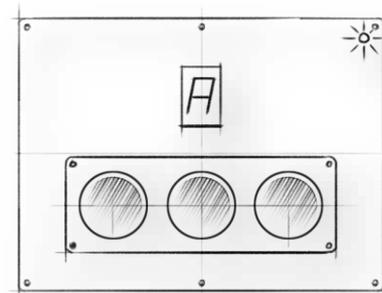
Во-первых, снимите крышку бомбы - открутите болты (не волнуйтесь, крышка не представляет опасности).



Модуль: Три мигающие кнопки

ОПИСАНИЕ: Однобуквенный дисплей и ряд из 3 красочных мигающих кнопок.

ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: нажимайте на кнопки, когда они мигают нужным цветом.



Правильный набор цветов определяется:

1. буквой на дисплее (буква периодически меняется)
2. временем, оставшимся до взрыва.

Найдите правильное сочетание цветов кнопок в таблице ниже.

Как читать таблицу: Три буквы, разделенные вертикальными линиями, соответствуют цветам трех кнопок. Появляющиеся цвета:

Y – желтый R – красный B – синий

Пример: комбинация Y|R|B – нажимайте каждую из кнопок в момент их мигания: желтую, красную и синюю (начиная слева).

Время до взрыва	Буква на дисплее						
	A	B	C	D	E	F	G
<i>240 с < время</i>	Y B R	Y R Y	R R R	B Y B	B B B	R Y R	Y Y Y
<i>120 с < время ≤ 240 с</i>	B Y B	B R B	B B Y	Y Y R	R B Y	R Y Y	Y B R
<i>60 с < время ≤ 120 с</i>	Y Y Y	B B B	R Y Y	Y B R	B B Y	B R B	Y Y R
<i>время ≤ 60 с</i>	R R R	B B Y	R Y R	R B Y	B R B	Y R Y	R R R

(240 с = 4 минуты, 120 с = 2 минуты, 60 с = 1 минута)

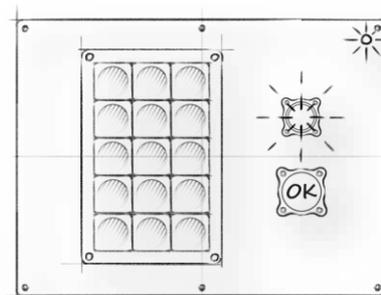
СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:

- До двух раз, вы можете ошибиться при нажатии правильного цвета (просто нажмите его снова, чтобы продолжить последовательность). При нажатии на третью кнопку, Вы должны быть правы или будут неприятные последствия.
- Кажется очень сложной задачей? Тогда попробуйте запомнить количество цветов, появляющихся между черным и цветом, который вы хотите нажать.

Модуль: 15 плиток и лампочка

ОПИСАНИЕ: 15 плиток, мигающий свет, и кнопка “OK”.

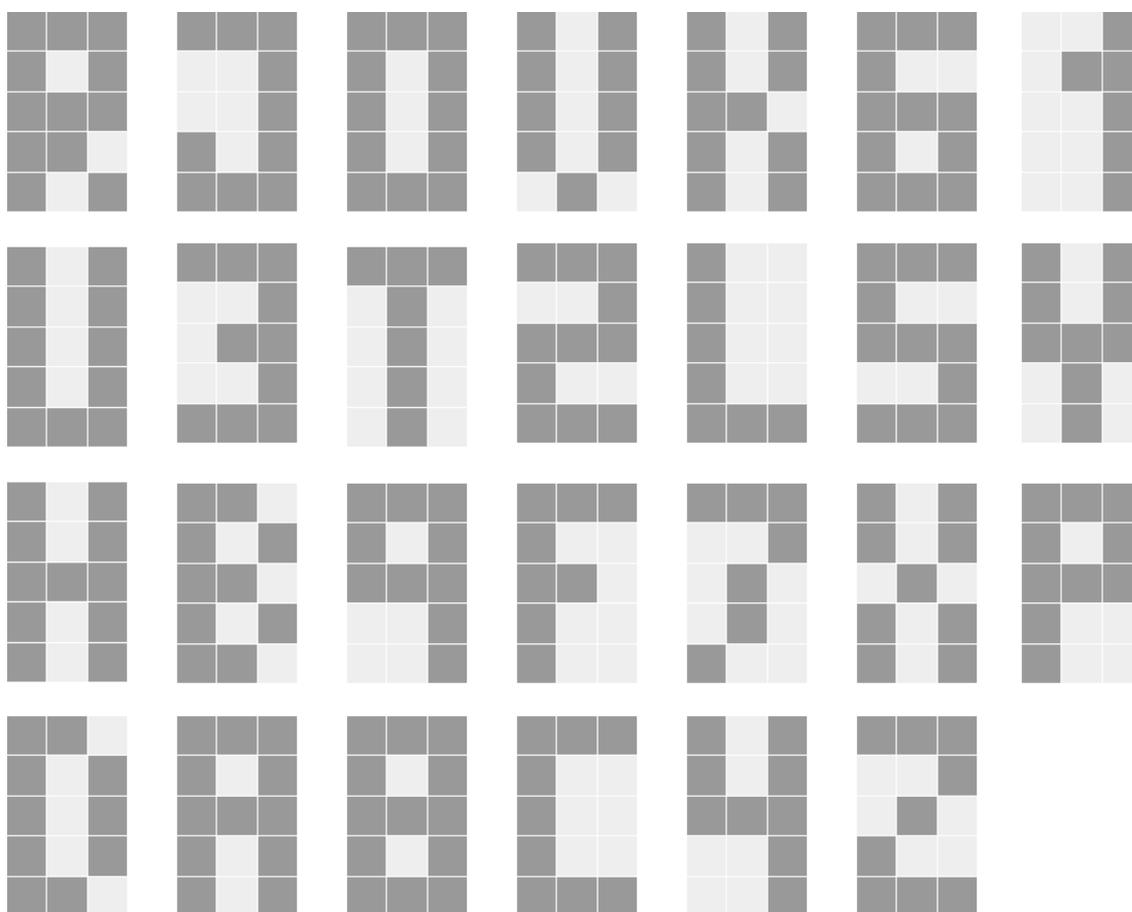
ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: Нажмите и осветите правильные плитки, а затем нажмите OK.



Мигание света – это передача цифры или буквы, используя Код Морзе – см.

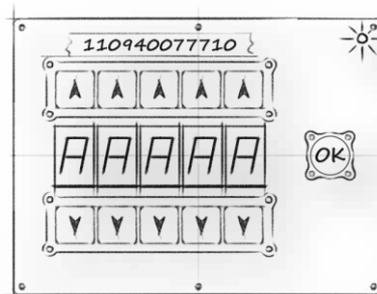
Приложение III. Нажмите плитки, чтобы воссоздать форму этой буквы / числа.

Возможные комбинации:



Модуль: 5-ти буквенный код

ОПИСАНИЕ: Пластина с последовательностью чисел, 5-ти буквенный экран (буквы могут быть изменены с помощью стрелочек) и кнопка “OK”.



ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: Введите правильный 5-буквенный код и нажмите OK.

Начиная слева, добавьте последовательно цифры. Когда вы доберетесь до четной цифры, прекратите добавлять (но добавьте и эту цифру). Найти результат можно в таблице ниже.

Повторите этот процесс для оставшихся цифр.

Пример:

1112 - сумма равна 5, что соответствует букве А

1112330 становится 5 и 6, что соответствует буквам А И В

А - 5	Ж - 17	С - 2
В - 6	К - 21	Т - 7
С - 27	Л - 8	У - 25
Д - 12	М - 14	В - 15
Е - 0	Н - 10	W - 16
Ф - 11	О - 3	Х - 19
Г - 26	Р - 22	У - 20
Н - 13	Q - 18	Z - 24
И - 4	Р - 9	

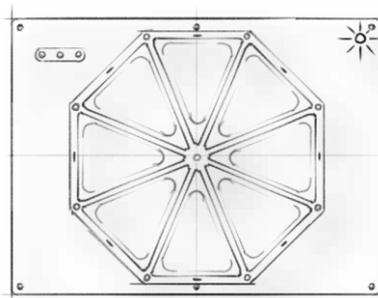
СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:

- Здесь ровно 5 четных чисел.
- 0 тоже четное число!

Модуль: Пицца

ОПИСАНИЕ: 8 треугольников. Некоторые из треугольников светятся в случайной последовательности.

ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: Нажмите все правильные треугольники. Время ввода ответа всегда будет длиться 3-6 секунд, считая от первого нажатия треугольника.



Нужные треугольники:

- Если крышка бомбы была установлена с помощью 4 винтов, нажмите только треугольники, которые загорелись*.
- Если крышка бомбы была установлена с помощью 6 винтов, нажмите только треугольники, которые не загораются*.

* См. исключения ниже.

Исключения:

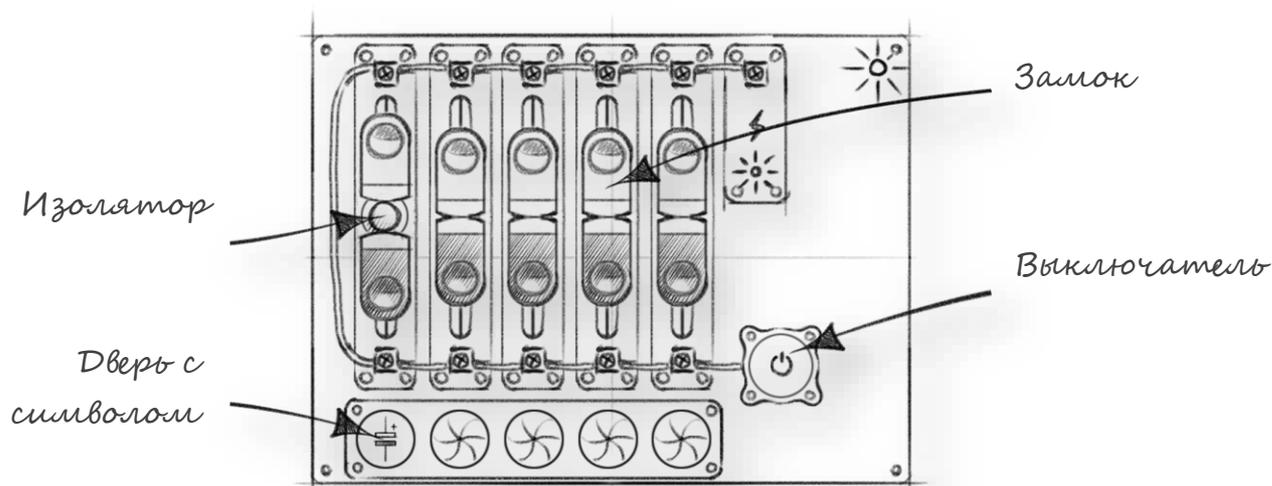
- Если батарея состоит из литий-диоксида марганца (см. Приложение I), не нажимайте на Северный треугольник.
- Если в держателе батареи разнонаправленны (см. Приложение I), не нажимайте на Южный треугольник.
- Если серийный номер таймера содержит хотя бы одно четное число, не нажимайте на восточный треугольник.
- Если цифры серийного номера таймера включают только Четные числа, не нажимайте на западный треугольник.

СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:

- 0 тоже четное число.
- Нажмите на треугольники и подождите, пока ваша комбинация будет принята или отклонена, что произойдет в течение 3-6 секунд.
- Если в соответствии с вышеуказанными инструкциями треугольники не должны быть нажаты, нажмите случайный треугольник дважды.

Модуль: Электрические замки

ОПИСАНИЕ: 5 замков составляют спаренные синие и красные соединенные платы. Есть также 5 дверей и кнопка (выключатель).



ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: откройте правильные замки и вставьте изоляторы.

Для каждого из замков выполните следующие действия:

1 Осторожно откройте замок (оттянув синюю или красную пластину) так, чтобы дверь под замком открылась.

2. Найти символ в одном из списков на следующей странице.

3а. Если символ указывает на то, что замок должен быть открыт (**СИМВОЛ ОСТАНОВКИ**), поместите изолятор между пластинами замка (нажмите круг между пластинами) и перейдите к следующему замку.

3б. Если символ указывает, что Блокировка должна быть закрыта (**СИМВОЛ ПРОПУСКА**), закройте блокировку и перейдите к следующему замку.

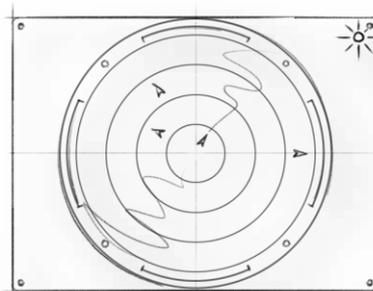
Наконец, включите питание, нажав выключатель. Если нужные замки открыты и закрыты, то модуль будет обезврежен.

СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:

- Будьте осторожны, чтобы не вызвать короткое замыкание! Это происходит, когда вы слишком далеко раздвигаете пластины замка.
- Не забудьте внимательно посмотреть на символы- они могут ввести в заблуждение...
- Если вы допустили ошибку, вы можете удалить изолятор, нажав на него еще раз.

Модуль: 4 вращающиеся кольца

ОПИСАНИЕ: 4 вращающихся кольца. На каждом из колец есть стрелка, показывающая ориентацию кольца.



ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: Нажмите на каждое из колец, чтобы остановить их так, чтобы они были ориентированы на правильные точки направления, которые:

N - север **W** - запад
S - юг **E** - восток

Точки направления отмечены на внешней границе колец.

КАК ИСКАТЬ ТОЧКИ НАПРАВЛЕНИЯ: Проверьте важные элементы бомбы: аккумулятор, серийный номер и крышку бомбы. Затем найдите правильные кардинальные направления в таблице ниже.

кольцо	правильные точки направления
1 (Самое большое)	Проверьте напряжение батареи таймера в Приложении I : <ul style="list-style-type: none">• Если напряжение больше чем 9 V - точка N• Если напряжение 8 V - точка S• Если напряжение 2.6 V - точка W• Для других случаев - точка E
2	Проверьте серийный номер (рядом с таймером): <ul style="list-style-type: none">• Если первая буква Y - точка N• Если первая буква T - точка S• Если первая буква A - точка W• Для других случаев - точка E
3	Проверьте тип батареи в Приложении I : <ul style="list-style-type: none">• Если ячейка - оксид серебра - точка N• Если ячейка - литий -диоксид марганца - точка S• Если ячейка - диоксид марганца цинка - точка W• Для других случаев - точка E
4 (the smallest ring)	Крышка бомбы (снята в начале) была: <ul style="list-style-type: none">• зеленая - точка N• красная - точка S• синяя - точка W• Для других случаев - точка E

СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:

- Если вы сделаете ошибку - не волнуйтесь, просто нажмите на кольцо снова, чтобы перезапустить его.
- Стрелка на кольце загорится желтым цветом, когда кольцо остановится в одной из кардинальных точек.

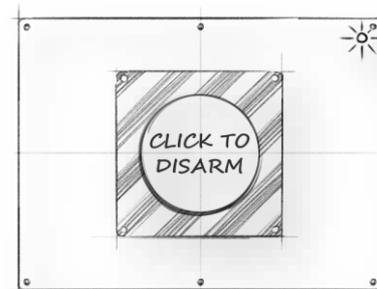
Модуль: Ловушка

ОПИСАНИЕ: Большая кнопка с текстом (таким, как *Click me!*, *Press here!*, *Click to defuse!* И т.д.).

Внимание! Ни при каких обстоятельствах не следует нажимать эту кнопку небрежно! Бомба взорвется именно в этот момент.

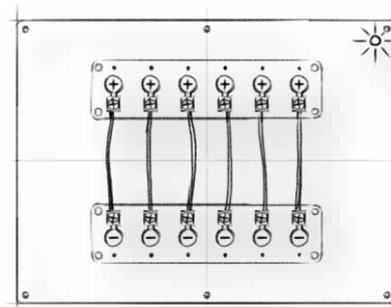
ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: всегда отключайте этот модуль как последний. После того, как все другие модули отключены, **нажмите и удерживайте** кнопку не менее 3 секунд, а затем отпустите.

СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:
Будьте осторожны! Нет места ошибкам!



Модуль: Провода

ОПИСАНИЕ: от 3 до 6 цветных проводов, расположенных вертикально. Каждый провод соединён с контактами на плате, обозначенными “+” и “-”.



ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: Зажмите верхний контакт (“+” и “-”) и затем перережьте нужные провода.

Проверьте тип взрывчатого вещества, используемого в этой бомбе – см. Приложение II.

Если взрывчатое вещество: С-4, Семтекс или TNT, обратитесь к таблице А.

Если взрывчатое вещество: Динамит, самодельная взрывчатка или другое, обратитесь к таблице В.

Таблица А (С-4, Семтекс, TNT)

- Если есть 3 провода и все они одного цвета, **НАЖМИТЕ [+]** провода на левой стороне и **[-]** провода справа. **ОТРЕЖЬТЕ** средний провод.
- Если есть 3 или 4 провода, а именно два из них синие, **НАЖМИТЕ [+]** синего провода справа и **[-]** синего провода слева. **ПЕРЕРЕЖЬТЕ** все провода.
- Если есть 3 или 4 провода, а именно два из них желтые, **НАЖМИТЕ [+]** обоих желтых проводов и **[-]** провода между желтыми проводами. **ОТРЕЖЬТЕ** только желтые провода.
- Если есть 5 проводов и ровно три из них одного цвета, **НАЖМИТЕ [+]** первого провода справа и **[-]** первого провода слева. **ПЕРЕРЕЖЬТЕ** все провода.
- Если есть 5 проводов и ровно два из них красные, **НАЖМИТЕ [+]** обоих красных проводов и **[-]** первого провода справа. **ПЕРЕРЕЖЬТЕ** все провода, кроме красных.
- Если есть 5 проводов, и ровно два из них являются зелеными, **НАЖМИТЕ [+]** обоих зеленых проводов и **[-]** первого провода слева. **ПЕРЕРЕЖЬТЕ** все провода.

ТАБЛИЦА В (Динамит, самодельная взрывчатка, другое)

- Если есть 3 провода и все они одного цвета, **НАЖМИТЕ [+]** провода справа и **[-]** провода слева. **ОТРЕЖЬТЕ** средний провод.
- Если есть 3 или 4 провода, и ровно два из них синие, **НАЖМИТЕ [+]** синего провода слева и **[-]** синего провода справа. **ПЕРЕРЕЖЬТЕ** все провода.
- Если есть 3 или 4 провода, а именно два из них желтые, **НАЖМИТЕ [-]** желтых проводов и **[+]** провода между желтыми проводами. **ПЕРЕРЕЖЬТЕ** только желтые провода.

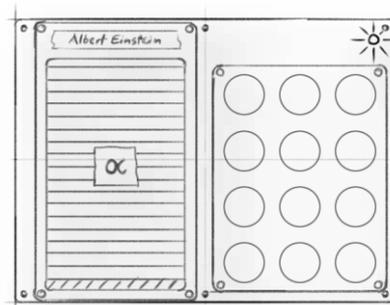
- Если есть 5 проводов и ровно три из них одного цвета, *НАЖМИТЕ* [+] первого провода слева и [-] первого провода справа. *ПЕРЕРЕЖЬТЕ* все провода.
- Если есть 5 проводов и ровно два из них красные, *НАЖМИТЕ* [+] обоих красных проводов и [-] первого провода слева. *ОТРЕЗАТЬ* все провода отдельно от красных.
- Если есть 5 проводов, и ровно два из них зеленые, *НАЖМИТЕ* [-] обоих зеленых проводов и [+] первого провода слева. *ПЕРЕРЕЖЬТЕ* все провода

СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:

- Возможные цвета проводов: красный, синий, зеленый, розовый, желтый или коричневый.
- Если вы перерезали неправильный провод, то это может привести к немедленному взрыву или может резко сократить время обратного отсчета!
- Чтобы избежать штрафа за время, убедитесь, что правильные контактные пластины (только правильные!) отжаты перед тем, как резать любой провод.

Модуль: Тройная защита

ОПИСАНИЕ: 12 круглых красочных кнопок, сворачивающаяся дверь с греческой буквой, и именем известного ученого.



ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: Откройте каждую из двух дверей и введите правильный 4-значный код.

А. ПЕРВАЯ ДВЕРЬ: нажать правильную комбинацию разноцветных кнопок.

Комбинация определяется:

1. греческой буквой, изображенной на двери,
2. именем ученого.

Возможные комбинации вы найдете в таблице ниже. Вы можете нажать любую из кнопок, пока их количество и цвета верны.

Ученый	Греческая буква на двери							
	α	β	γ	δ	ϵ	ζ	η	θ
Albert Einstein 1879-1955	1Y 2G 1R	2Y 2G	1G 3R	3Y 1R	4G	4R	4Y	1Y 1G 2R
Isaac Newton 1643-1727	4G	4R	2Y 2R	1G 3R	2G 2R	1Y 2G 1R	3Y 1G	3Y 1R
Marie Curie 1867-1934	2Y 2G	1Y 3R	2Y 1G 1R	1Y 3G	3Y 1R	2G 2R	4R	3G 1R
Louis Pasteur 1822-1895	2Y 2R	1Y 2G 1R	4R	3Y 1G	1G 3R	2Y 1G 1R	2Y 2G	4Y
Nikola Tesla 1856-1943	2G 2R	2Y 1G 1R	3Y 1R	4Y	1Y 3G	1Y 1G 2R	3G 1R	4G
Thomas Edison 1847-1931	4R	4Y	4G	1Y 3R	2Y 2G	3G 1R	2Y 2R	1G 3R
Blaise Pascal 1623-1662	1G 3R	2G 2R	1Y 1G 2R	2Y 2R	3Y 1G	1Y 3R	1Y 1G 2R	1Y 3G
Galileo Galilei 1564-1642	3Y 1G	2Y 2G	1Y 3G	4G	2Y 1G 1R	3Y 1R	1Y 2G 1R	1Y 3R

Y –желтый G – зеленый R – Красный

Пример: для комбинации 1Y 2G 1R, нажимайте следующие кнопки: 1 желтая, 2 зеленые и 1 красная.

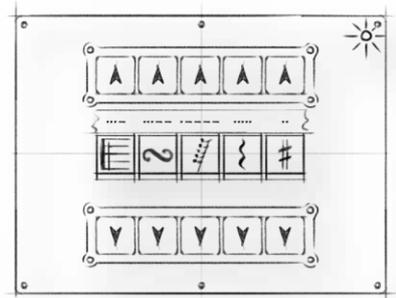
В. ВТОРАЯ ДВЕРЬ: Нажмите три из шести квадратных кнопок с греческими буквами на них. Правильная комбинация определяется:
 1. цветом второй двери (дверь ниже шести квадратных кнопок),
 2. набор доступных греческих букв.
 Можно будет найти только одну из комбинаций ниже

Цвет двери	Возможные комбинации символов			
	комбинации	комбинации	комбинации	комбинации
Синяя	α δ ζ	γ ε κ	β η ψ	π μ θ
Серая	ρ δ κ	α η ζ	ι ξ λ	ψ ν μ
Фиолетовая	τ ξ β	η ι ν	δ λ υ	ρ ω ε
Коричневая	σ γ κ	θ ζ π	β ο υ	ω μ α
Оранжевая	ι ν ο	λ γ σ	χ ε π	ψ ρ θ

С. 4-значный код: Используйте стрелки, чтобы изменить цифры. Правильный код – это дата смерти ученого..

Модуль: Музыкальные знаки

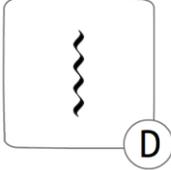
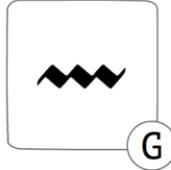
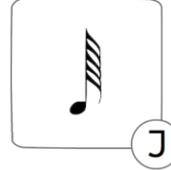
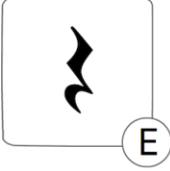
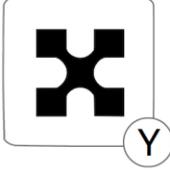
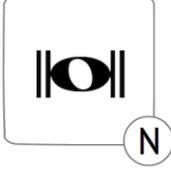
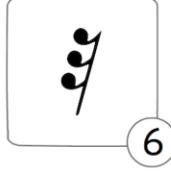
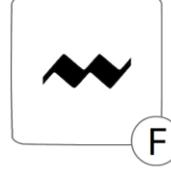
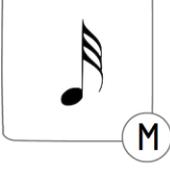
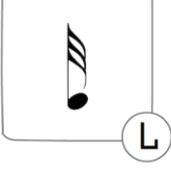
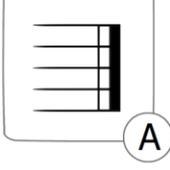
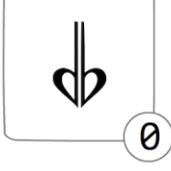
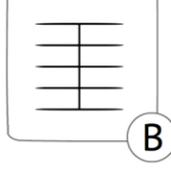
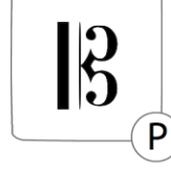
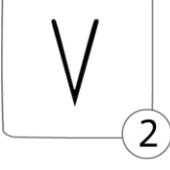
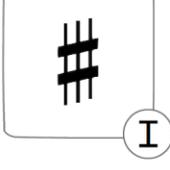
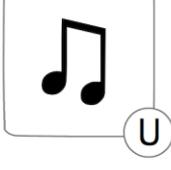
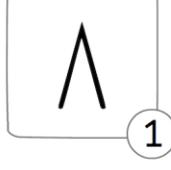
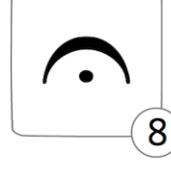
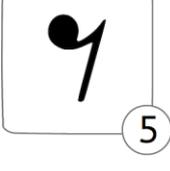
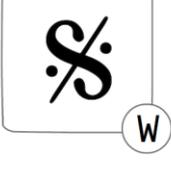
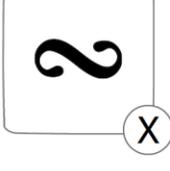
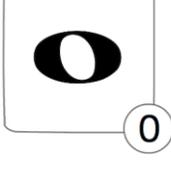
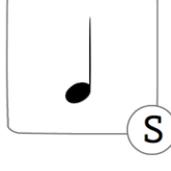
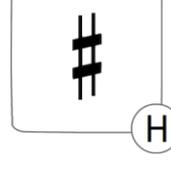
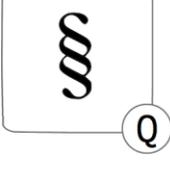
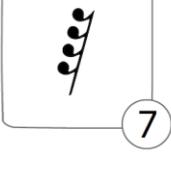
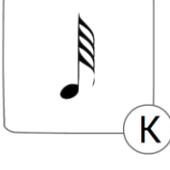
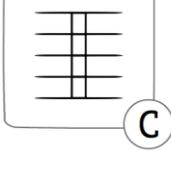
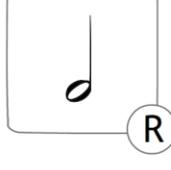
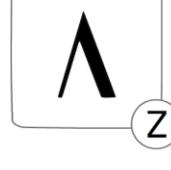
ОПИСАНИЕ: на нем есть листок бумаги с тире и точками (код Морзе) и 5 ящиков с музыкальными символами. Изменить символы можно с помощью стрелок сверху и снизу. Установите в каждом из ящиков правильный музыкальный символ.



Преобразуйте тире и точки (код Морзе) над каждой из коробок в букву или цифру – см.

Приложение III. Далее найдите эту букву или номер ниже и установите этот символ в поле.

Модуль будет снят с охраны через 3 секунды после установки правильных символов во всех пяти коробках.

 V	 T	 9	 D	 G	 J
 E	 3	 Y	 N	 6	 F
 M	 L	 A	 0	 B	 P
 2	 4	 I	 U	 1	 8
 5	 W	 X	 O	 S	 H
 Q	 7	 K	 C	 R	 Z

Модуль: 24 точки

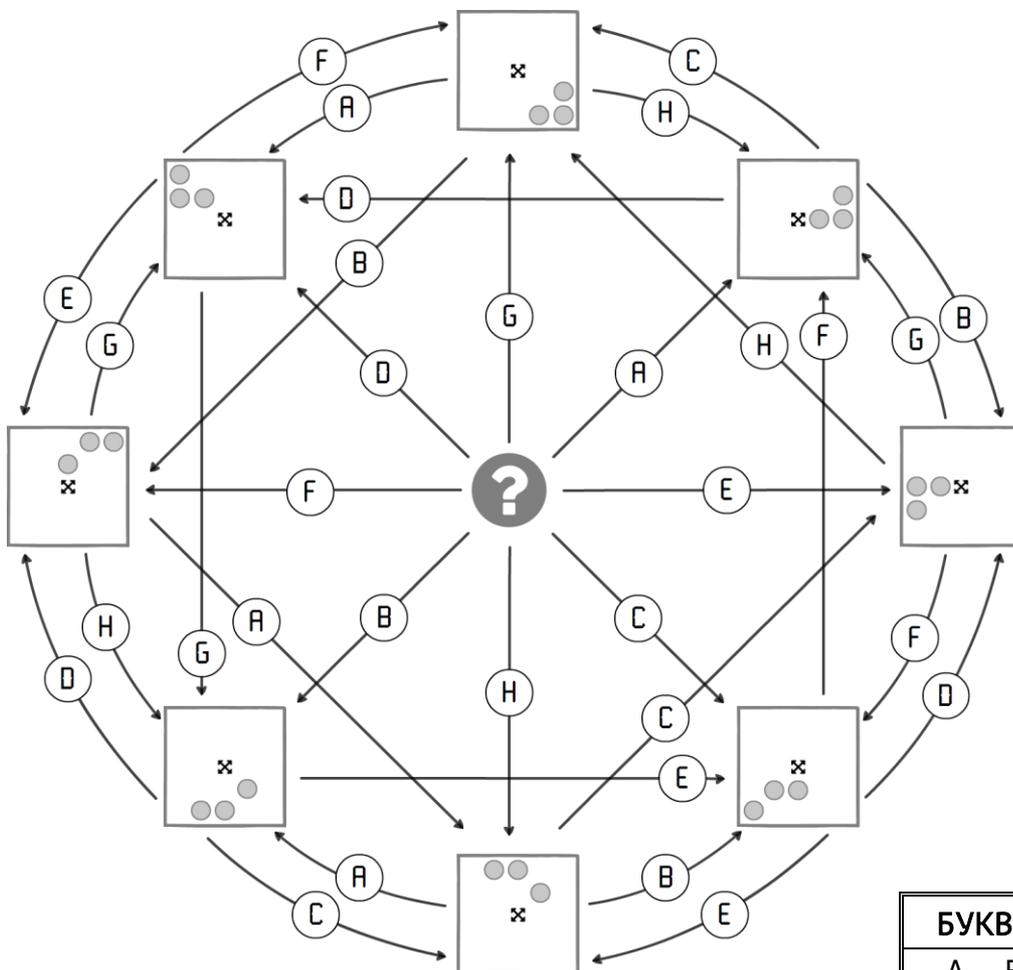
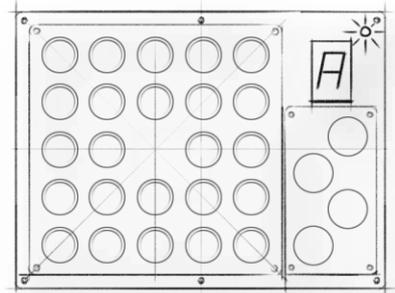
ОПИСАНИЕ: 24 точки, однобуквенный дисплей и 4 цветные круглые пластины.

ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: Используя правильный цвет, осветите 9 точек в соответствии с приведенной ниже диаграммой.

Начиная с вопросительного знака, следуйте по стрелкам к шаблонам.

Буква на дисплее указывает:

1. стрелку, за которой нужно следовать, чтобы найти правильный шаблон окна,
2. Цвет, который нужно использовать для того, чтобы окрасить точку (см. таблицу)



СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:

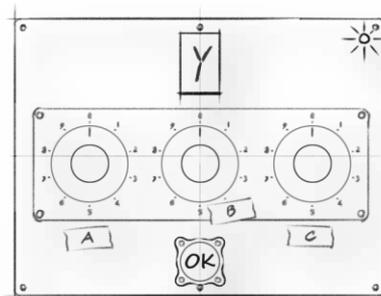
- Чтобы раскрасить точку, сначала нажмите на пластину, а затем нажмите на точку, которую вы хотите перекрасить.
- Вы можете изменить цвет, заменяя его другим цветом. Чтобы полностью удалить цвет, нажмите еще раз на выделенную пластину, и затем на нужную точку. Если невозможно изменить цвет точки, это означает, что этот цвет уже был проверен как правильный.

БУКВА	Цвет
A E	синий
B F	желтый
C G	красный
D H	зеленый

Модуль: Три циферблата

ОПИСАНИЕ: 3 циферблата, помеченные как А, В и С, однобуквенный дисплей и кнопка "OK".

ДЛЯ ОТКЛЮЧЕНИЯ: установите для каждого циферблата правильное значение и нажмите OK.



Циферблат А – повернуть циферблат и наблюдать, в каких значениях издается звуковой сигнал и в каких значениях дисплей показывает 'X'.

ЦИФЕРБЛАТ А		
значения со звуковым сигналом	значения, на которых появляется буква 'X'	правильное значение циферблата А
2	5	1
2	3	2
2	6	3
4	8	4
4	7	5
6	0	6
6	1	7
7	3	8
7	6	9
7	1	0
1	3	1
1	7	2
1	9	3
3	1	4
3	5	5
5	8	6
5	2	7
8	4	8
8	0	9
9	7	0

Циферблат В – поверните циферблат и посмотрите на те значения на дисплее, в которых показывает букву 'X' и в которых – 'Z'.

ЦИФЕРБЛАТ В		
значения, на которых появляется буква "X"	значения, на которых появляется буква "Z"	правильное значение циферблата В
0	9	7
0	8	1
0	4	9
1	3	0
1	2	0
1	6	8
2	1	5
2	3	3
2	8	8

3	5	1
3	4	6
3	0	1
4	3	5
4	2	5
4	5	1
5	7	1
5	6	4
5	9	1
6	5	4
6	8	1
6	1	4
7	1	8
7	4	1
7	3	0
8	4	6
8	2	8
8	7	9
9	0	5
9	7	5
9	5	3

Циферблат С – установите циферблаты А и В в правильные значения, а затем посмотрите на таймер и проверьте последние две цифры (секунды).

ЦИФЕРБЛАТ С		
Сумма значений А и В	последние две цифры на таймере (секунды)	Правильное значение циферблата С
Четное число	0-15 секунд	1
Четное число	16-30 секунд	2
Четное число	31-45 секунд	3
Четное число	46-59 секунд	4
Нечетное число	0-15 секунд	5
Нечетное число	16-30 секунд	6
Нечетное число	31-45 секунд	7
Нечетное число	46-59 секунд	8

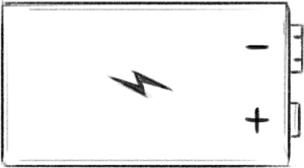
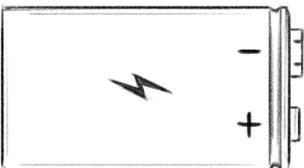
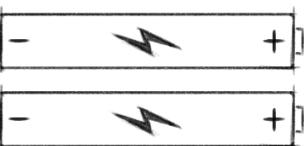
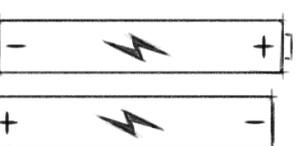
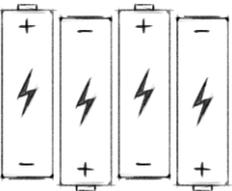
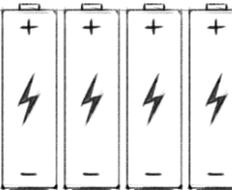
СОВЕТЫ ДЛЯ “ОСТАВШЕГОСЯ В ЖИВЫХ САПЕРА”:

- Вы можете сэкономить время на циферблатах А и В. Но для ручки С попытайтесь делать все как можно аккуратнее и нажмите "OK".
- Установили правильную комбинацию, но модуль все еще вооружен? Убедитесь, что циферблаты установлены точно на правильные значения.

Приложение I – Типы батарей

Знание типа батареи таймера, используемого в бомбе, играет важную роль в безопасности сапера.

Батарея таймера обычно помещена рядом с таймером.

Изображение	Параметры батареи
	<p>ТИП: 6LR61 ВОЛЬТАЖ: 9.0 V ЯЧЕЙКА: марганцево-цинковый элемент КОЛИЧЕСТВО И ОРИЕНТАЦИЯ: 1 штука</p>
	<p>ТИП: 6LS05 ВОЛЬТАЖ: 9.2 V ЯЧЕЙКА: марганцево-цинковый элемент КОЛИЧЕСТВО И ОРИЕНТАЦИЯ: 1 штука</p>
	<p>ТИП: CR61 ВОЛЬТАЖ: 2 × 1.3 V ЯЧЕЙКА: литий-диоксид марганцевый элемент КОЛИЧЕСТВО И ОРИЕНТАЦИЯ: 2 штуки, сонаправлены</p>
	<p>ТИП: CR61 ВОЛЬТАЖ: 2 × 1.3 V ЯЧЕЙКА: литий-диоксид марганцевый элемент КОЛИЧЕСТВО И ОРИЕНТАЦИЯ: 2 штуки, разнонаправлены</p>
	<p>ТИП: 2SF11 ВОЛЬТАЖ: 4 × 2.0 V ЯЧЕЙКА: оксид серебра КОЛИЧЕСТВО И ОРИЕНТАЦИЯ: 4 штуки, разнонаправлены</p>
	<p>ТИП: 2SF11 ВОЛЬТАЖ: 4 × 2.0 V ЯЧЕЙКА: оксид серебра КОЛИЧЕСТВО И ОРИЕНТАЦИЯ: 4 штуки, сонаправлены</p>

Приложение II – Типы взрывчатых веществ

Доктор ТиНТ использует относительно небольшие взрывчатые вещества, помещенные внутри корпуса бомбы. Иницирующее взрывное устройство детонирует главный заряд.

Наиболее популярными взрывчатыми веществами являются:

Наименование	Характеристики
С-4	ОСНОВНОЙ КОМПОНЕНТ: RDX ХИМИЧЕСКАЯ ФОРМУЛА: $C_3H_6N_6O_6$ СОСТАВНОЙ КЛАСС: алифатический R.E. ФАКТОР: 1.6* СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ: 8750 m/s
Семтекс	ОСНОВНОЙ КОМПОНЕНТ: PETN ХИМИЧЕСКАЯ ФОРМУЛА: $C_5H_8N_4O_{12}$ СОСТАВНОЙ КЛАСС: алифатический R.E. ФАКТОР: 1.66* СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ: 8400 m/s
Динамит	ОСНОВНОЙ КОМПОНЕНТ: nitroglycerin ХИМИЧЕСКАЯ ФОРМУЛА: $C_3H_5N_3O_6$ СОСТАВНОЙ КЛАСС: алифатический R.E. ФАКТОР: 1.5* СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ: 7700 m/s
TNT	ОСНОВНОЙ КОМПОНЕНТ: trinitrotoluene ХИМИЧЕСКАЯ ФОРМУЛА: $C_7H_5N_3O_6$ СОСТАВНОЙ КЛАСС: ароматический R.E. ФАКТОР: 1.0* СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ: 6900 m/s
Самодельное взрывное устройство	ОСНОВНОЙ КОМПОНЕНТ: TATP ХИМИЧЕСКАЯ ФОРМУЛА: $C_9H_{18}O_6$ СОСТАВНОЙ КЛАСС: алифатический R.E. ФАКТОР: 0.83* СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ: 5300 m/s

* в отношении к 1 кг тротила

Приложение III – Азбука Морзе

Многие охранные модули бомбы основаны на коде Морзе. Точка относится к короткому световому (или звуковому) сигналу. Тире относится к длинному сигналу. Длинный сигнал в три раза длиннее короткого сигнала.

A	•–	M	--	Y	--•--
B	--•••	N	-•	Z	---••
C	-•-•	O	---	1	•-----
D	-••	P	•---•	2	••-----
E	•	Q	---•-	3	•••---
F	••-•	R	•-•	4	••••-
G	---•	S	•••	5	•••••
H	••••	T	-	6	-••••
I	••	U	••-	7	---•••
J	•----	V	•••-	8	----••
K	-•-	W	•--	9	-----•
L	•-••	X	-••-	0	-----