



# 爆弾 解除 マニュアル

バージョン1-ja

認証コード：122

危険と困難を伴う爆弾解除の世界へようこそ。

君は分析担当者として本マニュアルをよく読み、爆弾の仕組みを理解するのだ。

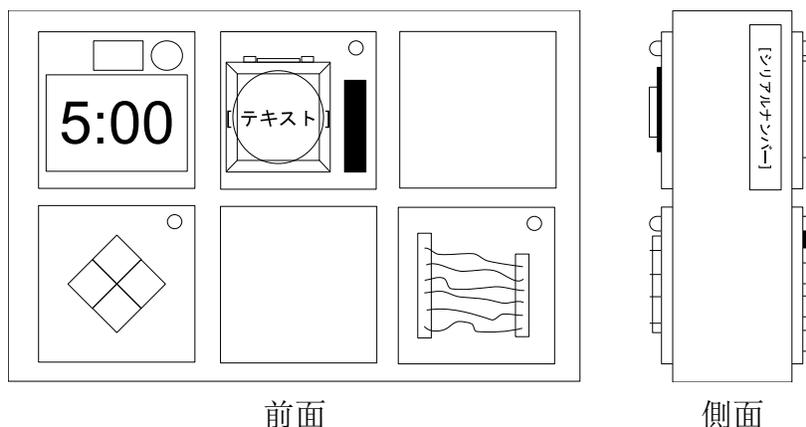
そうすれば、複雑に入り組んだ爆弾でも確実に解除できるだろう。

たったひとつの間違えが一巻の終わりにつながる。注意して取りかかるように！

# 爆弾の解除

タイマーの時間がゼロになったり、規定の回数より多くミスしてしまうと、爆弾は爆発する。タイマーの時間が残っている状態ですべてのモジュールを解除してはじめて、爆弾の解除は成功となる。

爆弾の一例



## モジュール

爆弾には最大で11のモジュールが取り付けられており、すべてを解除する必要がある。各モジュールを解除する順番に決まりはない。

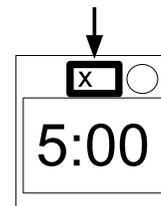
モジュールを解除する方法は「セクション1」で説明する。特殊モジュールを解除する方法は「セクション2」で説明する。

## ミス

処理担当者が操作を誤ると、爆弾にミスが記録される。ミスの回数はカウントダウンタイマーの上に表示されている。爆弾にミスの回数が表示されている場合、3回目のミスで爆発する。また、ミスが記録されるとカウントダウンタイマーの進みが早くなる。

カウントダウンタイマーの上にミスの回数が表示されていない場合、最初のミスで爆発する。

ミス回数



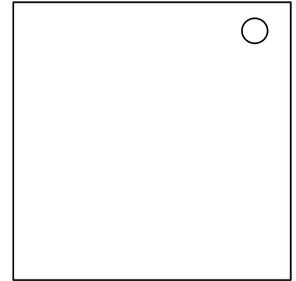
## 追加の情報

モジュールによっては、シリアルナンバーの内容など、爆弾そのものの情報も必要となる。このような情報は爆弾ケースの各側面を調べることでわかる。詳細については「付録A」「付録B」「付録C」を参照すること。

## セクション1：モジュール

モジュールは右上にLEDがついている。解除済みのモジュールは、LEDが緑色に点灯している。

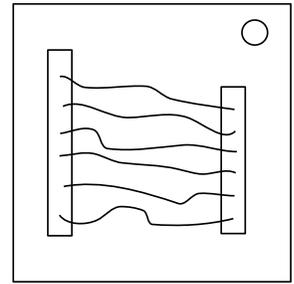
爆弾を解除するにはすべてのモジュールを解除する必要がある。



## モジュール詳細: ワイヤ

ワイヤとは電気回路を流れる生き血のような存在! いや、電気のほうが血液か? そうなるとワイヤは動脈...いや、静脈か、はて...

- ワイヤモジュールには3本から6本のワイヤがついている。
- モジュールを解除するには正しいワイヤを1本切る必要がある。
- ワイヤの順番は上から数える。



### 3本のワイヤ:

赤いワイヤがなければ、二本目のワイヤを切る。

そうでない場合、最後のワイヤが白ければ、最後のワイヤを切る。

そうでない場合、青いワイヤが一本よりも多ければ、最後の青いワイヤを切る。

そうでない場合、最後のワイヤを切る。

### 4本のワイヤ:

赤いワイヤが一本よりも多く、シリアルナンバーの最後の数字が奇数の場合、最後の赤いワイヤを切る。

そうでない場合、最後のワイヤが黄色くてかつ赤いワイヤがなければ、最初のワイヤを切る。

そうでない場合、青いワイヤが一本しかなければ、最初のワイヤを切る。

そうでない場合、黄色いワイヤが一本よりも多ければ、最後のワイヤを切る。

そうでない場合、二本目のワイヤを切る。

### 5本のワイヤ:

最後のワイヤが黒でかつシリアルナンバーの最後の数字が奇数の場合、四本目のワイヤを切る。

そうでない場合、赤いワイヤが一本しかなくかつ黄色いワイヤが一本よりも多ければ、最初のワイヤを切る。

そうでない場合、黒いワイヤがなければ、二本目のワイヤを切る。

そうでない場合、最初のワイヤを切る。

### 6本のワイヤ:

黄色いワイヤがなくかつシリアルナンバーの最後の数字が奇数の場合、三本目のワイヤを切る。

そうでない場合、黄色いワイヤが一本しかなくかつ白いワイヤが一本よりも多ければ、四本目のワイヤを切る。

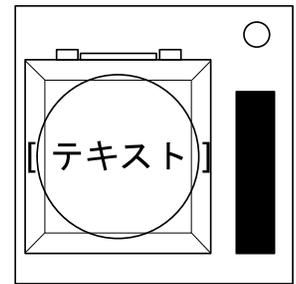
そうでない場合、赤いワイヤがなければ、最後のワイヤを切る。

そうでない場合、四本目のワイヤを切る。

## モジュール詳細：ボタン

「押す」と書いてあるボタンを操作するのは簡単だと思うかもしれないが、そのような心構えでは長生きできない。

インジケータを確認するには「付録A」を参照すること。  
バッテリーの種類を確認するには「付録B」を参照すること。



試すべき手順の優先順位は下記の通り。最初に該当する手順をこなす：

1. ボタンが青くかつボタンに「中止」と書かれている場合、ボタンを押したままで「ボタンを離すタイミング」を参照する。
2. 爆弾にバッテリーが1本よりも多くついていてかつボタンに「起爆」と書いてある場合、ボタンを押してすぐに離す。
3. ボタンが白くてかつ「CAR」というインジケータがある場合、ボタンを押したままで「ボタンを離すタイミング」を参照する。
4. 爆弾にバッテリーが2本よりも多くついていてかつ「FRK」というインジケータがある場合、ボタンを押してすぐに離す。
5. ボタンが黄色ければ、ボタンを押したままで「ボタンを離すタイミング」を参照する。
6. ボタンが赤くてかつ「長押し」と書かれている場合、ボタンを押してすぐに離す。
7. 上記のいずれもが該当しない場合、ボタンを押したままで「ボタンを離すタイミング」を参照する。

### ボタンを離すタイミング

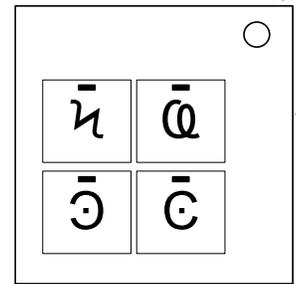
ボタンを押している間、モジュールの右側が光る。その色によって、ボタンを離してよいタイミングが決まっている：

- ・ 青い場合: カウントダウンタイマーに4が表示されているときに離す。
- ・ 白い場合: カウントダウンタイマーに1が表示されているときに離す。
- ・ 黄色い場合: カウントダウンタイマーに5が表示されているときに離す。
- ・ 他の色の場合: カウントダウンタイマーに1が表示されているときに離す。

## モジュール詳細: キーパッド

これらの記号が何を意味するのかわからないが、なんらかのオカルトとの関連が疑われている。

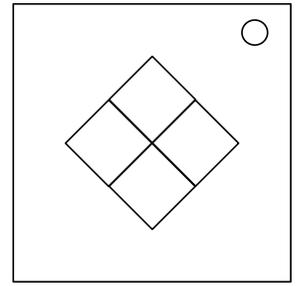
- 下記の各列の中で、モジュールについている4つのキーすべてが含まれているのは1列しか存在しない。
- 該当の列の上から順番にキーを押す。



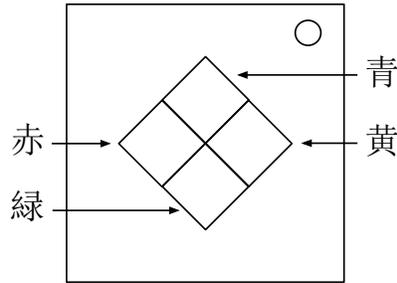
Q	Э	©	б	Ψ	б
A	Q	Ω	¶	¶	Э
λ	☉	Ω	Ђ	Ђ	✖
ㄣ	Ω	Ж	Н	С	æ
Н	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꞥ	Й
☉	¿	☆	¶	★	Ω

## モジュール詳細：サイモンゲーム

昔流行った玩具のひとつで、表示される光の順番を覚えて、そのとおりに押すことができるかを競う。ここで使われているのは安い偽物のようなが。



1. 4つのボタンのいずれかが点滅する。
2. 下記の表を見て、対応するボタンを押す。
3. 最初のボタンに続き、2つ目のボタンが光る。ふたたび下記の表を見て対応するボタンを2つ押す。
4. 正しい順番でボタンを押すたびに、光るボタンが1つ追加される。モジュールを解除するまで続ける。



シリアルナンバーに母音が含まれている場合：

		赤点滅	青点滅	緑点滅	黄点滅
押すボタン：	ミスなし	青	赤	黄	緑
	1ミス	黄	緑	青	赤
	2ミス	緑	赤	黄	青

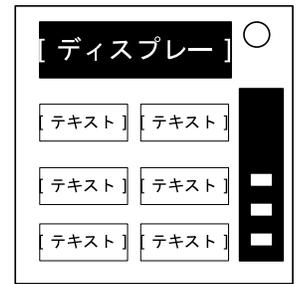
シリアルナンバーに母音が含まれていない場合：

		赤点滅	青点滅	緑点滅	黄点滅
押すボタン：	ミスなし	青	黄	緑	赤
	1ミス	赤	青	黄	緑
	2ミス	黄	緑	青	赤

## モジュール詳細：表比較

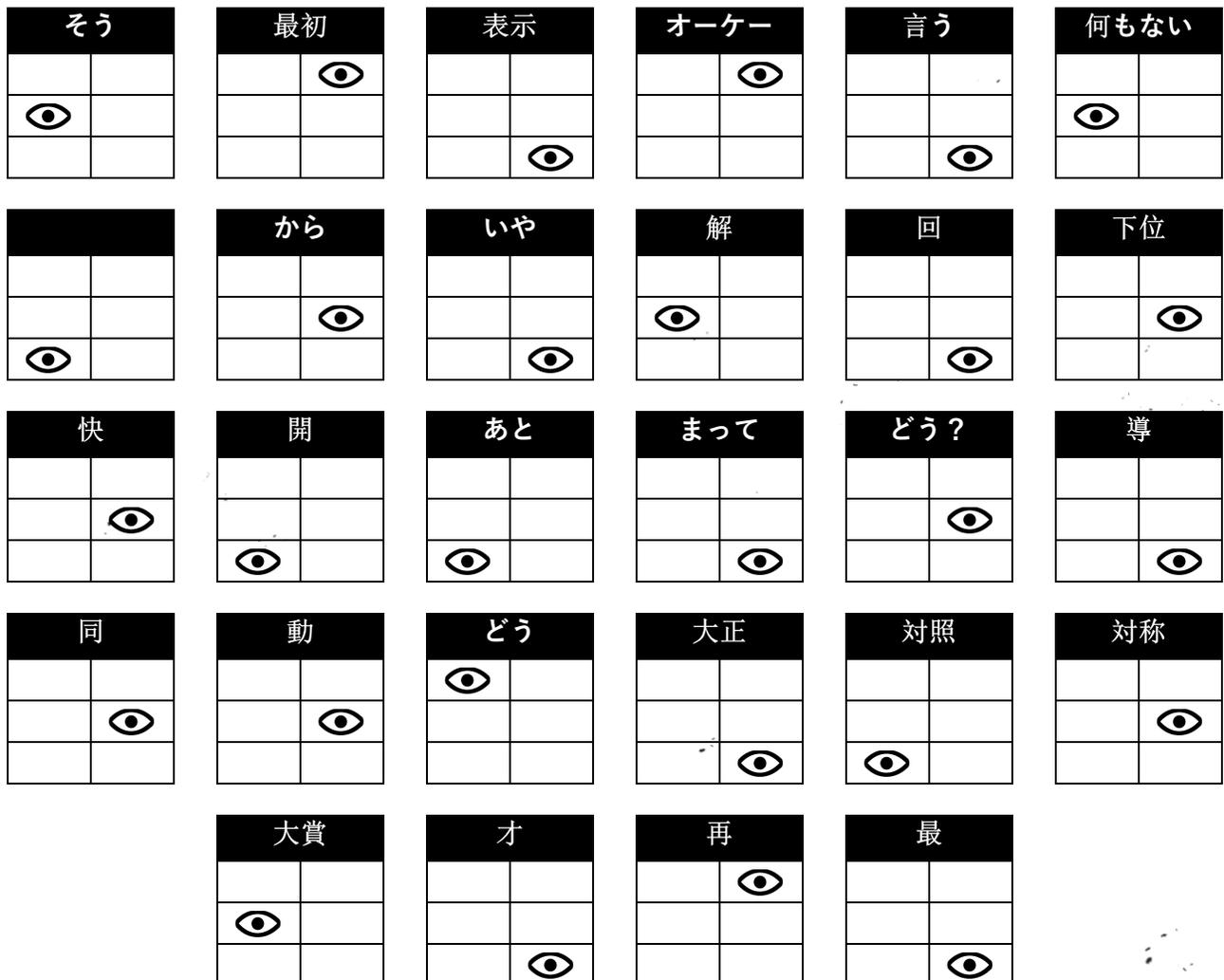
笑える遊びに見えるかもしれないが、爆弾につながっていることをお忘れなく。あれこれ「言葉」を重ねても混乱するだけだろう、早速はじめよう。

1. ディスプレーの内容とステップ1の各表を比較し、読むべきボタンラベルを決定する。
2. ボタンラベルとステップ2の表を比較し、押すべきボタンを決定する。
3. モジュールが解除されるまで繰り返す。



### ステップ1:

ディスプレイに表示されているテキストをもとに、一致するボタンのラベルを読んでからステップ2へ進む：



**ステップ2:**

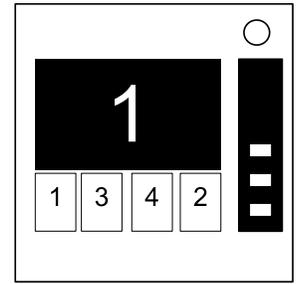
ステップ1のラベルをもとに、一致するリストの最初に表れるボタンを押す:

"準備OK":	そう, オーケー, 何?, 真ん中, 残り, 押して, 右, ブランク, 準備OK, 違う, 最初, えーと, なし, ウェイト
"最初":	残り, オーケー, そう, 真ん中, 違う, 右, なし, えーと, ウェイト, 準備OK, ブランク, 何?, 押して, 最初
"違う":	ブランク, えーと, ウェイト, 最初, 何?, 準備OK, 右, そう, なし, 残り, 押して, オーケー, 違う, 真ん中
"ブランク":	ウェイト, 右, オーケー, 真ん中, ブランク, 押して, 準備OK, なし, 違う, 何?, 残り, えーと, そう, 最初
"なし":	えーと, 右, オーケー, 真ん中, そう, ブランク, 違う, 押して, 残り, 何?, ウェイト, 最初, なし, 準備OK
"そう":	オーケー, 右, えーと, 真ん中, 最初, 何?, 押して, 準備OK, なし, そう, 残り, ブランク, 違う, ウェイト
"何?":	えーと, 何?, 残り, なし, 準備OK, ブランク, 真ん中, 違う, オーケー, 最初, ウェイト, そう, 押して, 右
"えーと":	準備OK, なし, 残り, 何?, オーケー, そう, 右, 違う, 押して, ブランク, えーと, 真ん中, ウェイト, 最初
"残り":	右, 残り, 最初, 違う, 真ん中, そう, ブランク, 何?, えーと, ウェイト, 押して, 準備OK, オーケー, なし
"右":	そう, なし, 準備OK, 押して, 違う, ウェイト, 何?, 右, 真ん中, 残り, えーと, ブランク, オーケー, 最初
"真ん中":	ブランク, 準備OK, オーケー, 何?, なし, 押して, 違う, ウェイト, 残り, 真ん中, 右, 最初, えーと, そう
"オーケー":	真ん中, 違う, 最初, そう, えーと, なし, ウェイト, オーケー, 残り, 準備OK, ブランク, 押して, 何?, 右
"ウェイト":	えーと, 違う, ブランク, オーケー, そう, 残り, 最初, 押して, 何?, ウェイト, なし, 準備OK, 右, 真ん中
"押して":	右, 真ん中, そう, 準備OK, 押して, オーケー, なし, えーと, ブランク, 残り, 最初, 何?, 違う, ウェイト
"どう?":	もちろん, 導, 同, 動, 次, うんうん, 左, まって, え?, どう?, そうそう, 例えば, できた, それ
"導":	同, 次, 例えば, うんうん, え?, できた, そうそう, まって, どう?, それ, 動, もちろん, 左, 導
"同":	そうそう, 導, うんうん, 同, 次, 左, もちろん, それ, 動, どう?, え?, まって, 例えば, できた
"動":	どう?, 動, 左, 次, そうそう, 導, それ, 同, え?, うんうん, もちろん, できた, 例えば, まって
"左":	できた, それ, 左, うんうん, え?, もちろん, 同, まって, 動, 例えば, 次, そうそう, 導, どう?
"それ":	うんうん, もちろん, 次, え?, 動, 左, そうそう, できた, それ, どう?, 例えば, まって, 導, 同
"うんうん":	うんうん, 同, 導, どう?, できた, まって, そうそう, 次, もちろん, 例えば, 動, 左, それ, え?
"そうそう":	左, それ, 導, 動, 次, そうそう, できた, どう?, うんうん, 例えば, 同, もちろん, まって, え?
"え?":	どう?, まって, 動, 同, それ, できた, そうそう, 例えば, 導, うんうん, 左, 次, え?, もちろん
"できた":	もちろん, うんうん, 次, え?, 同, 左, 動, まって, 例えば, どう?, それ, 導, そうそう, できた
"次":	え?, うんうん, そうそう, 同, まって, もちろん, 次, 例えば, できた, 導, 左, 動, それ, どう?
"まって":	導, それ, できた, そうそう, どう?, 左, もちろん, え?, 動, 次, まって, うんうん, 同, 例えば
"もちろん":	導, できた, 例えば, 動, どう?, まって, うんうん, 左, もちろん, それ, え?, 次, 同, そうそう
"例えば":	動, 次, それ, 左, まって, できた, そうそう, え?, うんうん, どう?, 例えば, もちろん, 導, 同

## モジュール詳細：記憶

記憶とは、なんともろい存在か...もっとも、爆弾が爆発してしまえばどんなものだってもらい。爆弾の解除は慎重に！

- 正しいボタンを押すと次のステージへ進む。
- 誤ったボタンを押すとステージ1へ戻される。
- ボタンの位置は左から数える。



### ステージ1:

ディスプレイが1の場合、二番目のボタンを押す。  
ディスプレイが2の場合、二番目のボタンを押す。  
ディスプレイが3の場合、三番目のボタンを押す。  
ディスプレイが4の場合、四番目のボタンを押す。

### ステージ2:

ディスプレイが1の場合、「4」と書かれたボタンを押す。  
ディスプレイが2の場合、ステージ1で押したのと同じ位置のボタンを押す。  
ディスプレイが3の場合、一番目のボタンを押す。  
ディスプレイが4の場合、ステージ1で押したのと同じ位置のボタンを押す。

### ステージ3:

ディスプレイが1の場合、ステージ2で押したのと同じラベルのボタンを押す。  
ディスプレイが2の場合、ステージ1で押したのと同じラベルのボタンを押す。  
ディスプレイが3の場合、三番目のボタンを押す。  
ディスプレイが4の場合、「4」と書かれたボタンを押す。

### ステージ4:

ディスプレイが1の場合、ステージ1で押したのと同じ位置のボタンを押す。  
ディスプレイが2の場合、一番目のボタンを押す。  
ディスプレイが3の場合、ステージ2で押したのと同じ位置のボタンを押す。  
ディスプレイが4の場合、ステージ2で押したのと同じ位置のボタンを押す。

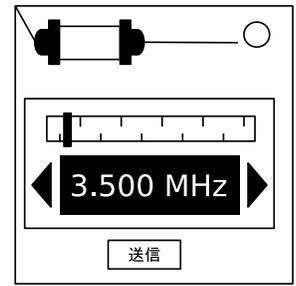
### ステージ5:

ディスプレイが1の場合、ステージ1で押したのと同じラベルのボタンを押す。  
ディスプレイが2の場合、ステージ2で押したのと同じラベルのボタンを押す。  
ディスプレイが3の場合、ステージ4で押したのと同じラベルのボタンを押す。  
ディスプレイが4の場合、ステージ3で押したのと同じラベルのボタンを押す。

# モジュール詳細: モールス信号

こんな時代遅れの通信手段がなぜここに? まあ、爆弾を解除する過程で新しい知識が身につく(かもしれない)のが、せめてもの救いか。

- 点滅する光はモールス信号でなんらかの単語になっている。
- 光の点滅は長い休止をはさみ、何度も繰り返される。
- 単語が判明したら、対応する周波数にあわせて「送信」ボタンを押す。



## モールス信号一覧

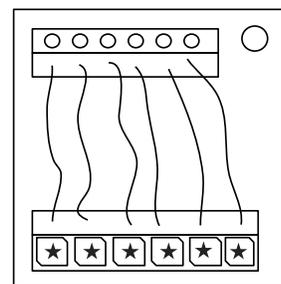
1. 短い点灯は点
2. 長い点灯はダッシュ
3. 文字間には長い休止
4. 単語間には非常に長い休止

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

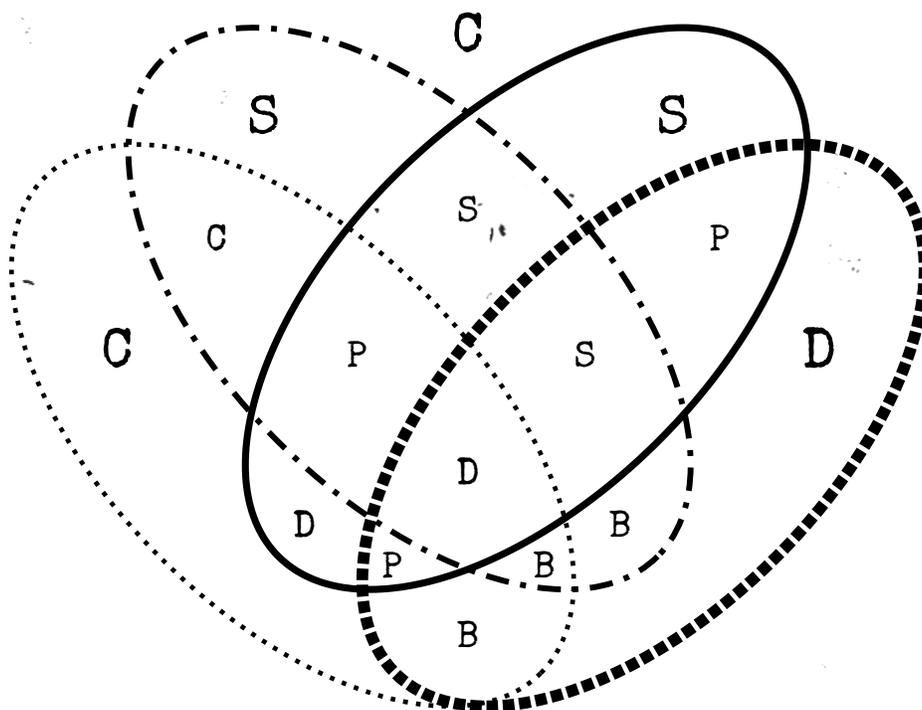
単語:	周波数:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

## モジュール詳細：複雑ワイヤ

これはほかのワイヤモジュールとは違い、ストライプ模様のワイヤも混ざっている！だが心配は無用、ワイヤを処理するにあたってのルールを簡潔にまとめた。少し簡潔すぎたかもしれないが...



- すべてのワイヤを観察する。各ワイヤの上にはLED、下には★印がつく場所が用意されている。
- それぞれのワイヤ・LED・★印の組み合わせにつき、下記のベン図を参照し、ワイヤを切るかどうかを判断する。
- ワイヤは複数の色のストライプ模様である場合もある。



	ワイヤが赤い
	ワイヤが青い
	★印つき
	LEDが点灯

文字	指示
C	ワイヤを切る
D	ワイヤを切らない
S	シリアルナンバーの最後の数字が偶数であればワイヤを切る
P	爆弾ケースに平行ポートがついていたらワイヤを切る
B	爆弾ケースにバッテリーが二本以上ついていたらワイヤを切る

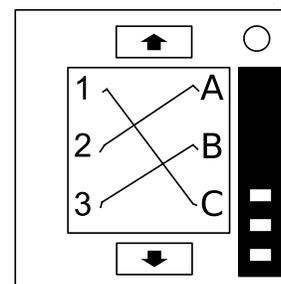
バッテリーの種類を確認するには「付録B」を参照すること。

ポートの種類を確認するには「付録C」を参照すること。

## モジュール詳細：順番ワイヤ

このモジュールの仕組みは謎が多い。工学的には優れた構造だと思われるが、9本のワイヤを管理するだけならもっと簡単な仕組みもあったはずだ。

- このモジュールには、ワイヤが取り付けられたパネルが何枚か内蔵されているが、1枚ずつしか表示されない。下ボタンで次のパネルへ、上ボタンで前のパネルを表示する。
- 現在のパネルで切るべきワイヤをすべて切ってから、次のパネルへ進むこと。
- 下記の表に従ってワイヤを切ること。ワイヤの出現回数はモジュール内で累積する。

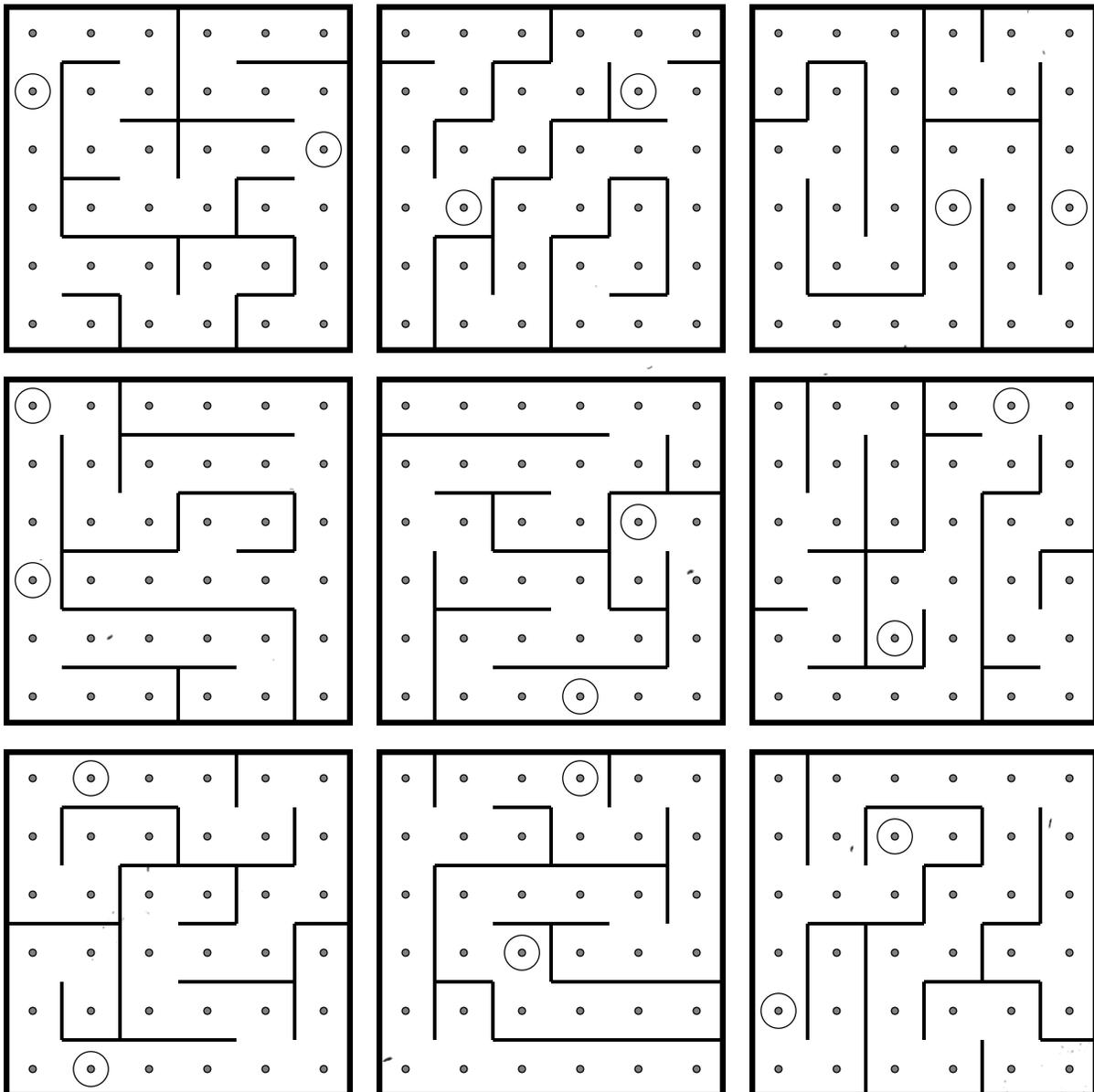
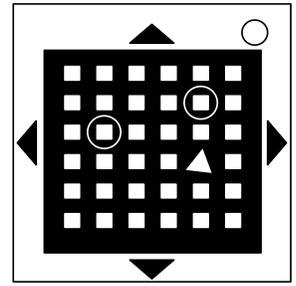


赤いワイヤの出現回数		青いワイヤの出現回数		黒いワイヤの出現回数	
ワイヤの出現回数	切るべき 接続先:	ワイヤの出現回数	切るべき 接続先:	ワイヤの出現回数	切るべき 接続先:
一番目の出現 (赤)	C	一番目の出現 (青)	B	一番目の出現 (黒)	AかBかC
二番目の出現 (赤)	B	二番目の出現 (青)	AかC	二番目の出現 (黒)	AかC
三番目の出現 (赤)	A	三番目の出現 (青)	B	三番目の出現 (黒)	B
四番目の出現 (赤)	AかC	四番目の出現 (青)	A	四番目の出現 (黒)	AかC
五番目の出現 (赤)	B	五番目の出現 (青)	B	五番目の出現 (黒)	B
六番目の出現 (赤)	AかC	六番目の出現 (青)	BかC	六番目の出現 (黒)	BかC
七番目の出現 (赤)	AかBかC	七番目の出現 (青)	C	七番目の出現 (黒)	AかB
八番目の出現 (赤)	AかB	八番目の出現 (青)	AかC	八番目の出現 (黒)	C
九番目の出現 (赤)	B	九番目の出現 (青)	A	九番目の出現 (黒)	C

## モジュール詳細：迷路

大方この迷路は、どこかのレストランのランチョンマットを書き写したものだろう。

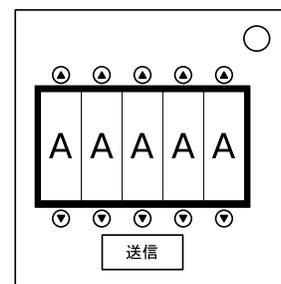
- 丸印が一致する迷路を見つける。
- 処理担当者は上下左右のボタンを操作して、白い点を赤い三角形まで導く。
- 注意：迷路の壁を越えてはならない。爆弾のモジュールでは壁が表示されていない。



## モジュール詳細: パスワード

このパスワードが政府の推奨する仕様（22文字、大文字小文字混在、ランダムな順番で数字を混入、3文字以上の回文禁止）に準拠していないのが不幸中の幸いだ。

- 各文字の上下についているボタンで、そのダイヤルを回す。
- 用意された文字で作成できるパスワードは、下記のうち1つしかない。
- 正しいパスワードを入力したら「送信」ボタンを1回だけ押す。



about	after	again	below	could
every	first	found	great	house
large	learn	never	other	place
plant	point	right	small	sound
spell	still	study	their	there
these	thing	think	three	water
where	which	world	would	write

## セクション2: 特殊モジュール

特殊モジュールは解除することができず、何度も邪魔をしてくる。

特殊モジュールは、上部中央に2桁のデジタルタイマーがついていることで識別できる。爆弾の操作を続けているとタイマーが起動することがあり、ゼロになる前に特殊モジュールに必要な操作をしないと、ミスとして記録されてしまう。

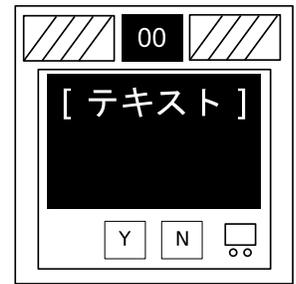
警戒を怠るな。特殊モジュールはいつ再起動してもおかしくない。

00

## モジュール詳細：ガス放出

コンピューターハッキングは大変な労力を伴う！...普通ならば、だが。このモジュールなら水飲み鳥の玩具でもハックすることができるだろう。

- コンピューターの問いかけにイエスの「Y」か、ノーの「N」を押して答える。

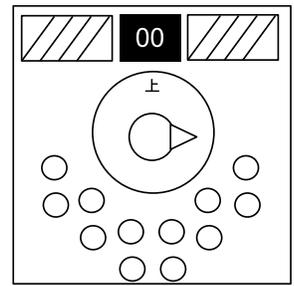




## モジュール詳細：ダイヤル

不必要に複雑で、底抜けに強欲な機械。この才能をもっと生産的な行為に向けることができたら...

- ダイヤルは4つの位置で止めることができる。
- このモジュールのタイマーがゼロになるまでに、ダイヤルを正しい方向に回す必要がある。
- 十二あるLEDの光り方を見て、ダイヤルを止めるべき方向を判断する。
- ダイヤルを回すべき方向は「UP」と書かれたラベルを「上」として判断する。ラベルがモジュールの上方を指しているとはかぎらない。



### LEDの光り方

#### 上位置:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

#### 下位置:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

#### 左位置:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

#### 右位置:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X: 点灯しているLED

## 付録A：インジケーター確認表

ケースの側面にはインジケーターがついていることがある。

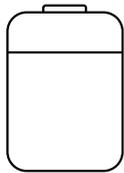


### インジケーター例

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

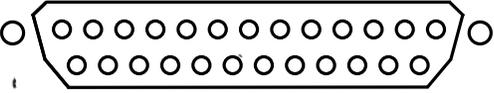
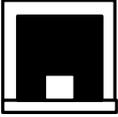
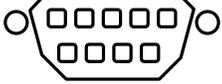
## 付録B：バッテリー確認表

ケースの側面には一般的な電池がついていることがある。

バッテリー	種類
	単3
	単1

## 付録C：ポート確認表

ケースの側面には各種のデジタル・アナログポートがついていることがある。

ポート	名称
	DVI-D
	パラレル
	PS/2
	RJ-45
	シリアル
	ステレオRCA