



日本語話者のための
爆発物
処理

マニュアル

バージョン1

確認コード：241

第四版

非公式翻訳：空アキラ

爆発物処理の危険かつ難解な世界へようこそ。

爆発物処理の、危険かつ刺激的な世界へようこそ。あなたは**専門家**役です。

このマニュアルには、どんなに綿密に作られた時限爆弾でも、処理するのに必要な情報がすべて書いてあるでしょう。

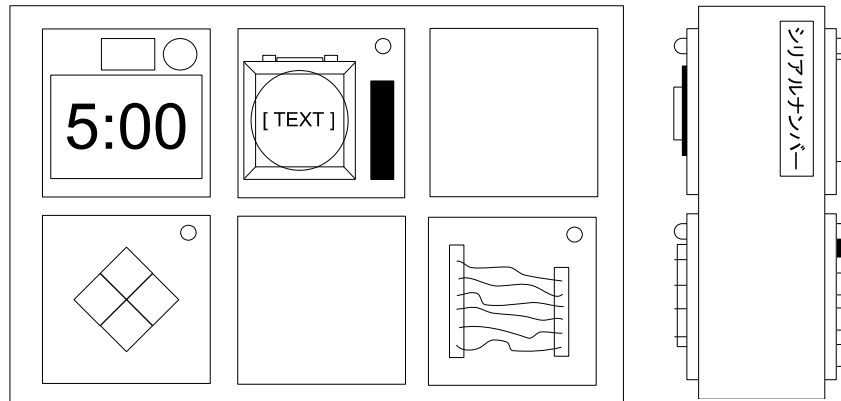
しかし覚えていてください——少しの間違いでも犯したら、それでおしまいですよ！

注：この翻訳は**非公式**です。誤訳やミスタイプがある可能性もあります。
もし何かがおかしい場合、thefizzynator@gmail.com へメールを下さい。
「処理者のための通訳ブックレット」もご覧ください。

時限爆弾について

爆弾は、タイマーの時間がなくなるか、お手付きが限界以上に溜まると、爆発します。爆発するのを止めるためには、時間内に全てのモジュールを機能停止するしかありません。

時限爆弾の例



正面図

側面図

モジュール

爆弾一つには、最大 11 台のモジュールという独立したパーツが搭載されています。モジュールとは、爆弾の独立した部分であり、どの順番に処理しても結果に変わりはありません。

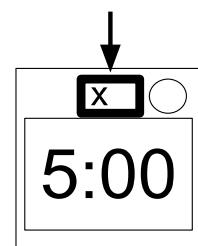
モジュールの処理の方法は、第一部に書いてあります。かまって型のモジュールは例外で、第二部で説明されています。

お手付き (Strike)

「爆発処理者」が間違いを犯すと、爆弾はそれをお手付きとして記憶します。蓄積したお手付きは、タイマーの上にバツ印として表示されます。お手付きの表示がある爆弾は、三回目のお手付きで爆発するでしょう。タイマーのカウントダウンは、お手付きがたまるほど早くなります。

カウントダウンタイマーの上にお手付きの表示がない場合、最初の間違いですぐに爆発します。

お手付き表示



情報確保

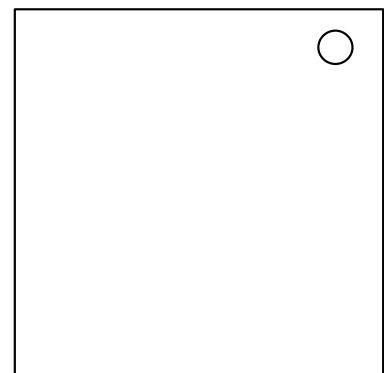
いくつかのモジュールを処理するには、シリアルナンバーなどのその爆弾固有の情報が必要になります。その様な情報は、爆弾のケーシングの側面に書いてあるでしょう。付録 A から C は、その情報をより理解するための表になっています。

第一部 モジュール

全てのモジュールの右上には、LED がついています。

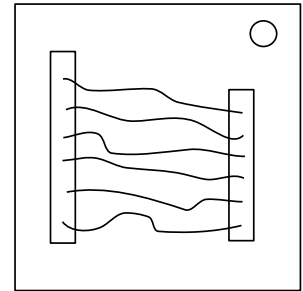
その LED が緑に変わったら、機能停止した証です。

全てのモジュールの機能が停止されたら、時限爆弾は止まります。



配線について

ワイヤーは電化製品の生命線だ。ちょっと待て、生命線というよりは、電気を血に見立てるとワイヤーは血管のようなものか。まあ、関係ないが…



- ア) 配線モジュールには、三本から六本のワイヤーがついています。
- イ) モジュールを機能停止させるには、正しい**一本**のワイヤーを切断しなければいけません。
- ウ) 一番上のワイヤーを「ワイヤー 1」、その下のワイヤーを「ワイヤー 2」、と表記します。
- エ) ルールは、アイウエオ順に適用されます。

ワイヤーが 3 本

- ア) 赤いワイヤーがない場合、ワイヤー 2 を切断します。
- イ) 一番下のワイヤーが白い場合、そのワイヤーを切断します。
- ウ) 青いワイヤーが複数ある場合、青いワイヤーの中で一番下のものを切断します。
- エ) ワイヤー 3 を切断します。

ワイヤーが 4 本

- ア) 赤いワイヤーが複数あり、かつシリアルナンバーの最後の桁が奇数なら、赤いワイヤーの中で一番下のものを切断します。
- イ) 一番下のワイヤーが黄色く、かつ赤いワイヤーがない場合、ワイヤー 1 を切断します。
- ウ) 青いワイヤーが一本だけの場合、ワイヤー 1 を切断します。
- エ) 黄色いワイヤーが複数ある場合、ワイヤー 4 を切断します。
- オ) ワイヤー 2 を切断します。

ワイヤーが 5 本

- ア) 一番下のワイヤーが黒く、かつシリアルナンバーの最後の桁が奇数なら、ワイヤー 4 を切ります
- イ) 赤いワイヤーが一本だけ、かつ黄色いワイヤーが複数ある場合、ワイヤー 1 を切断します。
- ウ) 黒いワイヤーがない場合、ワイヤー 2 を切断します。
- エ) ワイヤー 1 を切断します。

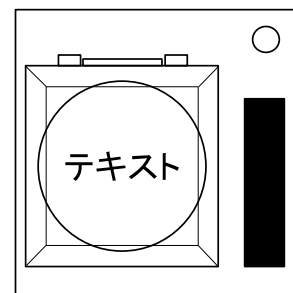
ワイヤーが 6 本

- ア) 黄色いワイヤーがなく、かつシリアルナンバーの最後の桁が奇数なら、ワイヤー 3 を切断します
- イ) 黄色いワイヤーが一本だけ、かつ白いワイヤーが複数ある場合、ワイヤー 4 を切断します。
- ウ) 赤いワイヤーがない場合、ワイヤー 6 を切断します。
- エ) ワイヤー 4 を切断します。

ボタンについて

ボタンに書かれている文字を真に受ける人もいるかもしれない。そういう人が真っ先に爆弾にぶっ飛ばされるんだ。

インジケーターについては、付録 A を、電池の種類については、付録 B を参照。



このルールを順番にたどっていき、最初に条件の合ったものを実行しなさい。

ア) ボタンが青く、^{アボート}**ABORT** (中断) と書いてある場合、ボタンを押し込み、そのまま離さずに「押し込んだボタンを離す」を参照。

イ) 電池が複数あり、かつボタンに^{デトネート}**DETONATE** (爆破) と書いてある場合、ボタンを押し、すぐ離す。

ウ) ボタンが白く、かつ**CAR** と書かれたインジケーターのライトが点灯している場合、ボタンを押し込み、そのまま離さずに「押し込んだボタンを離す」を参照。

エ) 電池が三本以上あり、かつ**FRK** と書かれたインジケーターのライトが点灯している場合、ボタンを押し、すぐ離す。

オ) ボタンが黄色い場合、ボタンを押し込み、そのまま離さずに「押し込んだボタンを離す」を参照。

カ) ボタンが赤く、^{ホールド}**HOLD** (長押し) と書いてある場合、ボタンを押し、すぐ離す。

キ) これらの条件が合わない場合、ボタンを押し込み、そのまま離さずに「押し込んだボタンを離す」を参照。

訳注：ボタンに書いてある文字列は、**ABORT** (中断)、**DETONATE** (爆破)、**HOLD** (長押し)、^{プレス}**PRESS** (押す) の 4 種類です。

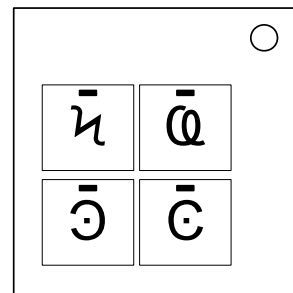
押し込んだボタンを離す

ボタンを押し込むと、モジュール右側の電灯の帯が点灯するでしょう。その色により、離すタイミングが決定します。

- ・ 青 残り時間のどれかの桁が「4」である時に離す。
- ・ 白 残り時間のどれかの桁が「1」である時に離す。
- ・ 黄色 残り時間のどれかの桁が「5」である時に離す。
- ・ その他 残り時間のどれかの桁が「1」である時に離す。

キーパッドについて

この記号は何だ？ さっぱり見当がつかないが、オカルトな雰囲気かふんぶん漂っているぞ。



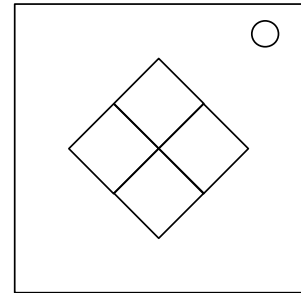
- ア) キーパッドに書いてある四つの記号は、この下のグループの一つから選ばれています。（つまり、キーパッドに書かれてある文字から、どのグループか確定できます。）
 イ) グループの上から下の順番で、キーを押してください。

Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ω	¶	ᵽ	Ë
λ	ᵽ	Q	Ђ	Ђ	⌘
ㄥ	Q	Ж	И	©	æ
И	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
ㄥ	ㄥ	λ	¿	Ꞥ	Й
ᵽ	¿	☆	ᵽ	★	Ω

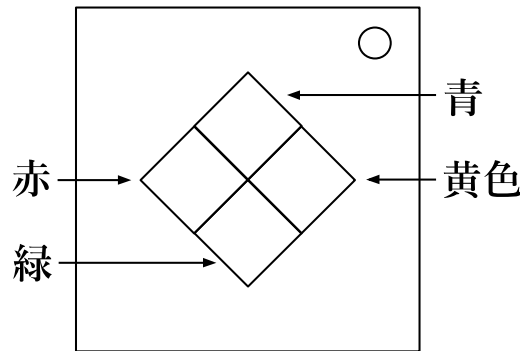
(注：フォントの違いにより、実際の文字と細部が異なる場合があります。)

Simon Says (記憶ゲーム) について

子供のころによく遊んだおもちゃを思い出すな。光る順番にボタンを押すゲームだが、これは百円ショップで売ってそうな非正規版のようだな。



- ア) 四色のボタンのうち一つが光ります。
- イ) 下の表を見て、正しいボタンを押します。
- ウ) 最初のボタンがまた光り、その後にもう一つボタンが点灯するでしょう。下の表を見て、光った順番でボタンを押していきます。
- エ) 正解するたびに、点灯するボタンの数一つずつ増えていくでしょう。ある数に達したら、モジュールが機能停止します。



シリアルナンバーに母音 (A, E, I, O, または U) が含まれている場合

		光ったボタン			
		赤	青	緑	黄
押すボタン	お手付き無し	青	赤	黄	緑
	お手付き 1 回	黄	緑	青	赤
	お手付き 2 回	緑	赤	黄	青

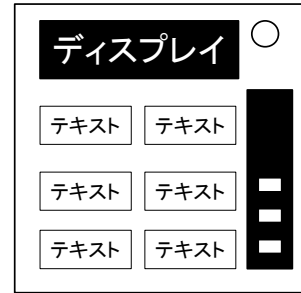
シリアルナンバーに母音が含まれていない場合

		光ったボタン			
		赤	青	緑	黄
押すボタン	お手付き無し	青	黄	緑	赤
	お手付き 1 回	赤	青	黄	緑
	お手付き 2 回	黄	緑	青	赤

単語パズルについて

まるでショートコントに出てくる小物みたいだ。時限爆弾に取り付けられてなかったらどんなに面白かったことか。まあ、ここでは何を言っても頭がこんがらがるから黙っておくよ。

(訳注：これは、英語の同音異義語や、「待って」、「えっと」、「何？」など、間違えやすい単語でプレイヤーをイライラさせるミニゲームです。詳しくは、コント”Who’s On First” (一塁はダレだ) を参照。)



- ア) ディスプレイの表示をもとに、ステップ1の表を読み、ラベルを**読む**ボタンを判断します。
- イ) そのボタンに書いてある文字をもとに、ステップ2の表を読み、**押す**ボタンを判断します。
- ウ) モジュールが機能停止するまで、複数回繰り返します。

ステップ 1

上のディスプレイに表示された文字をもとに、目のアイコンで示された位置のボタンのラベルを**読み**、ステップ2へと行きます。

YES [Eye icon]	FIRST [Eye icon]	DISPLAY [Eye icon]	OKAY [Eye icon]	SAYS [Eye icon]	NOTHING [Eye icon]
BLANK [Eye icon]	NO [Eye icon]	LED [Eye icon]	LEAD [Eye icon]	READ [Eye icon]	
RED [Eye icon]	REED [Eye icon]	LEED [Eye icon]	HOLD ON [Eye icon]	YOU [Eye icon]	YOU ARE [Eye icon]
YOUR [Eye icon]	YOU'RE [Eye icon]	UR [Eye icon]	THERE [Eye icon]	THEY'RE [Eye icon]	THEIR [Eye icon]
	THEY ARE [Eye icon]	SEE [Eye icon]	C [Eye icon]	CEE [Eye icon]	

ステップ 2

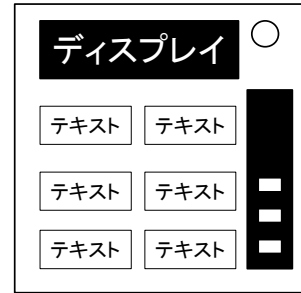
ステップ 1 で読んだボタンのラベルをもとに、リストに書いてある順で一番最初に出てくるボタンを押します。

READY	YES, OKAY, WHAT, MIDDLE, LEFT, PRESS, RIGHT, BLANK, READY, NO, FIRST, UHHH, NOTHING, WAIT
FIRST	LEFT, OKAY, YES, MIDDLE, NO, RIGHT, NOTHING, UHHH, WAIT, READY, BLANK, WHAT, PRESS, FIRST
NO	BLANK, UHHH, WAIT, FIRST, WHAT, READY, RIGHT, YES, NOTHING, LEFT, PRESS, OKAY, NO, MIDDLE
BLANK	WAIT, RIGHT, OKAY, MIDDLE, BLANK, PRESS, READY, NOTHING, NO, WHAT, LEFT, UHHH, YES, FIRST
NOTHING	UHHH, RIGHT, OKAY, MIDDLE, YES, BLANK, NO, PRESS, LEFT, WHAT, WAIT, FIRST, NOTHING, READY
YES	OKAY, RIGHT, UHHH, MIDDLE, FIRST, WHAT, PRESS, READY, NOTHING, YES, LEFT, BLANK, NO, WAIT
WHAT	UHHH, WHAT, LEFT, NOTHING, READY, BLANK, MIDDLE, NO, OKAY, FIRST, WAIT, YES, PRESS, RIGHT
UHHH	READY, NOTHING, LEFT, WHAT, OKAY, YES, RIGHT, NO, PRESS, BLANK, UHHH, MIDDLE, WAIT, FIRST
LEFT	RIGHT, LEFT, FIRST, NO, MIDDLE, YES, BLANK, WHAT, UHHH, WAIT, PRESS, READY, OKAY, NOTHING
RIGHT	YES, NOTHING, READY, PRESS, NO, WAIT, WHAT, RIGHT, MIDDLE, LEFT, UHHH, BLANK, OKAY, FIRST
MIDDLE	BLANK, READY, OKAY, WHAT, NOTHING, PRESS, NO, WAIT, LEFT, MIDDLE, RIGHT, FIRST, UHHH, YES
OKAY	MIDDLE, NO, FIRST, YES, UHHH, NOTHING, WAIT, OKAY, LEFT, READY, BLANK, PRESS, WHAT, RIGHT
WAIT	UHHH, NO, BLANK, OKAY, YES, LEFT, FIRST, PRESS, WHAT, WAIT, NOTHING, READY, RIGHT, MIDDLE
PRESS	RIGHT, MIDDLE, YES, READY, PRESS, OKAY, NOTHING, UHHH, BLANK, LEFT, FIRST, WHAT, NO, WAIT
YOU	SURE, YOU ARE, YOUR, YOU'RE, NEXT, UH HUH, UR, HOLD, WHAT?, YOU, UH UH, LIKE, DONE, U
YOU ARE	YOUR, NEXT, LIKE, UH HUH, WHAT?, DONE, UH UH, HOLD, YOU, U, YOU'RE, SURE, UR, YOU ARE
YOUR	UH UH, YOU ARE, UH HUH, YOUR, NEXT, UR, SURE, U, YOU'RE, YOU, WHAT?, HOLD, LIKE, DONE
YOU'RE	YOU, YOU'RE, UR, NEXT, UH UH, YOU ARE, U, YOUR, WHAT?, UH HUH, SURE, DONE, LIKE, HOLD
UR	DONE, U, UR, UH HUH, WHAT?, SURE, YOUR, HOLD, YOU'RE, LIKE, NEXT, UH UH, YOU ARE, YOU
U	UH HUH, SURE, NEXT, WHAT?, YOU'RE, UR, UH UH, DONE, U, YOU, LIKE, HOLD, YOU ARE, YOUR
UH HUH	UH HUH, YOUR, YOU ARE, YOU, DONE, HOLD, UH UH, NEXT, SURE, LIKE, YOU'RE, UR, U, WHAT?
UH UH	UR, U, YOU ARE, YOU'RE, NEXT, UH UH, DONE, YOU, UH HUH, LIKE, YOUR, SURE, HOLD, WHAT?
WHAT?	YOU, HOLD, YOU'RE, YOUR, U, DONE, UH UH, LIKE, YOU ARE, UH HUH, UR, NEXT, WHAT?, SURE
DONE	SURE, UH HUH, NEXT, WHAT?, YOUR, UR, YOU'RE, HOLD, LIKE, YOU, U, YOU ARE, UH UH, DONE
NEXT	WHAT?, UH HUH, UH UH, YOUR, HOLD, SURE, NEXT, LIKE, DONE, YOU ARE, UR, YOU'RE, U, YOU
HOLD	YOU ARE, U, DONE, UH UH, YOU, UR, SURE, WHAT?, YOU'RE, NEXT, HOLD, UH HUH, YOUR, LIKE
SURE	YOU ARE, DONE, LIKE, YOU'RE, YOU, HOLD, UH HUH, UR, SURE, U, WHAT?, NEXT, YOUR, UH UH
LIKE	YOU'RE, NEXT, U, UR, HOLD, DONE, UH UH, WHAT?, UH HUH, YOU, LIKE, SURE, YOU ARE, YOUR

単語パズル (日本語版) について

まるでショートコントに出てくる小物みたいだ。時限爆弾に取り付けられてなかったらどんなに面白かったことか。まあ、ここでは何を言っても頭がこんがらがらるから黙っておくよ。

(このカスタムモジュールは、Steam でダウンロードできます。インストールした後、モッドのフォルダにある TranslatedModules-settings.txt の "CurrentLanguages": ["de"] を "CurrentLanguages": ["ja"] に変更してください。)



モジュールに「JP V1」と書かれたバーコードステッカーがあることを確認してください。

- ア) ディスプレイの表示をもとに、ステップ 1 の表を読み、ラベルを**読む**ボタンを判断します。
- イ) そのボタンに書いてある文字をもとに、ステップ 2 の表を読み、**押す**ボタンを判断します。
- ウ) モジュールが機能停止するまで、複数回繰り返します。

ステップ 1

上のディスプレイに表示された文字をもとに、目のアイコンで示された位置のボタンのラベルを**読み**、ステップ 2 へと行きます。

空白	画面	待って	いや	うん	そう
OK	オッケー	何もない	以外	意外	
移動	異動	異同	解雇	回顧	懐古
蚕	斎藤	斉藤	齋藤	齊藤	1
位置	一	壱	伊地		

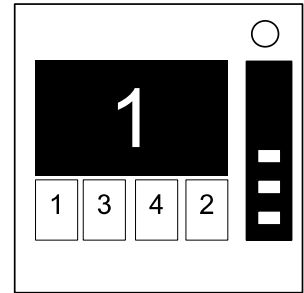
ステップ 2 (日本語版)

ステップ 1 で読んだボタンのラベルをもとに、リストに書いてある順で一番最初に出てくるボタンを押します。

空白	上、オッケー、真ん中、違う、右、わかった、いや、待って、空白、うん、終わり、下、左、押す
終わり	右、オッケー、上、違う、うん、いや、左、下、押す、空白、待って、真ん中、わかった、終わり
うん	待って、下、押す、終わり、真ん中、空白、いや、上、左、右、わかった、オッケー、うん、違う
待って	押す、いや、オッケー、違う、待って、わかった、空白、左、うん、真ん中、右、下、上、終わり
左	下、いや、オッケー、違う、上、待って、うん、わかった、右、真ん中、押す、終わり、左、空白
上	オッケー、いや、下、違う、終わり、真ん中、わかった、空白、左、上、右、待って、うん、押す
真ん中	下、真ん中、右、左、空白、待って、違う、うん、オッケー、終わり、押す、上、わかった、いや
下	空白、左、右、真ん中、オッケー、上、いや、うん、わかった、待って、下、違う、押す、終わり
右	いや、右、終わり、うん、違う、上、待って、真ん中、下、押す、わかった、空白、オッケー、左
いや	上、左、空白、わかった、うん、押す、真ん中、いや、違う、右、下、待って、オッケー、終わり
違う	待って、空白、オッケー、真ん中、左、わかった、うん、押す、右、違う、いや、終わり、下、上
オッケー	違う、うん、終わり、上、下、左、押す、オッケー、右、空白、待って、わかった、真ん中、いや
押す	下、うん、待って、オッケー、上、右、終わり、わかった、真ん中、押す、左、空白、いや、違う
わかった	いや、違う、上、空白、わかった、オッケー、左、下、待って、右、終わり、真ん中、うん、押す
絵	壱、ああ、あ～、あーあ、1、何？、え、位置、解雇、絵、そう、一、蚕、何
ああ	あ～、1、一、何？、解雇、蚕、そう、位置、絵、何、あーあ、壱、え、ああ
あ～	そう、ああ、何？、あ～、1、え、壱、何、あーあ、絵、解雇、位置、一、蚕
あーあ	絵、あーあ、え、1、そう、ああ、何、あ～、解雇、何？、壱、蚕、一、位置
え	蚕、何、え、何？、解雇、壱、あ～、位置、あーあ、一、1、そう、ああ、絵
何	何？、壱、1、解雇、あーあ、え、そう、蚕、何、絵、一、位置、ああ、あ～
何？	何？、あ～、ああ、絵、蚕、位置、そう、1、壱、一、あーあ、え、何、解雇
そう	え、何、ああ、あーあ、1、そう、蚕、絵、何？、一、あ～、壱、位置、解雇
解雇	絵、位置、あーあ、あ～、何、蚕、そう、一、ああ、何？、え、1、解雇、壱
蚕	壱、何？、1、解雇、あ～、え、あーあ、位置、一、絵、何、ああ、そう、蚕
1	解雇、何？、そう、あ～、位置、壱、1、一、蚕、ああ、え、あーあ、何、絵
位置	ああ、何、蚕、そう、絵、え、壱、解雇、あーあ、1、位置、何？、あ～、一
壱	ああ、蚕、一、あーあ、絵、位置、何？、え、壱、何、解雇、1、あ～、そう
一	あーあ、1、何、え、位置、蚕、そう、解雇、何？、絵、一、壱、ああ、あ～

ナンバーメモリーについて

忘れるのは簡単だが、覚えることは難しい。でも、爆弾でぶっ飛ぶことだけは避けたいから、頑張って覚えるんだ！



ア) 正しいボタンを押して、次のステージに進みます。最終ステージをクリアすると、モジュールが処理されます。

イ) 間違えた場合、第一ステージに戻ります。

ウ) 一番左のボタンが「一番目」で、右に向かって数えていきます。

第一ステージ

表示が1の場合、二番目のボタンを押します。

表示が2の場合、二番目のボタンを押します。

表示が3の場合、三番目のボタンを押します。

表示が4の場合、四番目のボタンを押します。

第二ステージ

表示が1の場合、4のボタンを押します。

表示が2の場合、第一ステージに押したボタンと同じ位置のボタンを押します。

表示が3の場合、一番目のボタンを押します。

表示が4の場合、第一ステージに押したボタンと同じ位置のボタンを押します。

第三ステージ

表示が1の場合、第二ステージに押したボタンと同じ数字のボタンを押します。

表示が2の場合、第一ステージに押したボタンと同じ数字のボタンを押します。

表示が3の場合、三番目のボタンを押します。

表示が4の場合、4のボタンを押します。

第四ステージ

表示が1の場合、第一ステージに押したボタンと同じ位置のボタンを押します。

表示が2の場合、一番目のボタンを押します。

表示が3の場合、第二ステージに押したボタンと同じ位置のボタンを押します。

表示が4の場合、第二ステージに押したボタンと同じ位置のボタンを押します。

最終ステージ

表示が1の場合、第一ステージに押したボタンと同じ数字のボタンを押します。

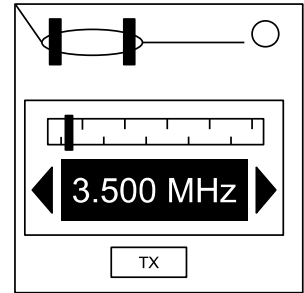
表示が2の場合、第二ステージに押したボタンと同じ数字のボタンを押します。

表示が3の場合、第四ステージに押したボタンと同じ数字のボタンを押します。

表示が4の場合、第三ステージに押したボタンと同じ数字のボタンを押します。

モールス信号について

今みたいに無線で声を発信できなかった時代には、こうやって意思疎通を図ったんだな。和文モールスっていうのも作られたらしいが、ここでは欧文モールスを使っているらしい。



- ア) 点滅するライトがあらわす単語を解釈します。国際モールス信号の表を参照。
- イ) ライトの信号はループしますが、一回一回の信号の間に一定時間ライトが消えます。
- ウ) 単語を解釈したら、正しい周波数に設定して TX（発信）ボタンを押します。

国際モールス信号

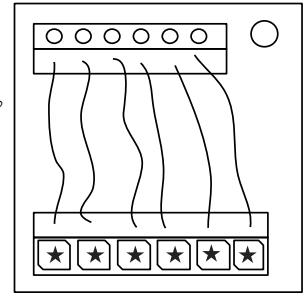
1. 「トン」は一単位的时间を要します。
2. 「ツー」は三単位的时间を要します。
3. 符号と符号の間には、一単位的时间を空けます。
4. 文字間には、三単位的时间を空けます。
5. 単語間には、七単位的时间を空けます。

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 ■■■ ■■■ ● ●

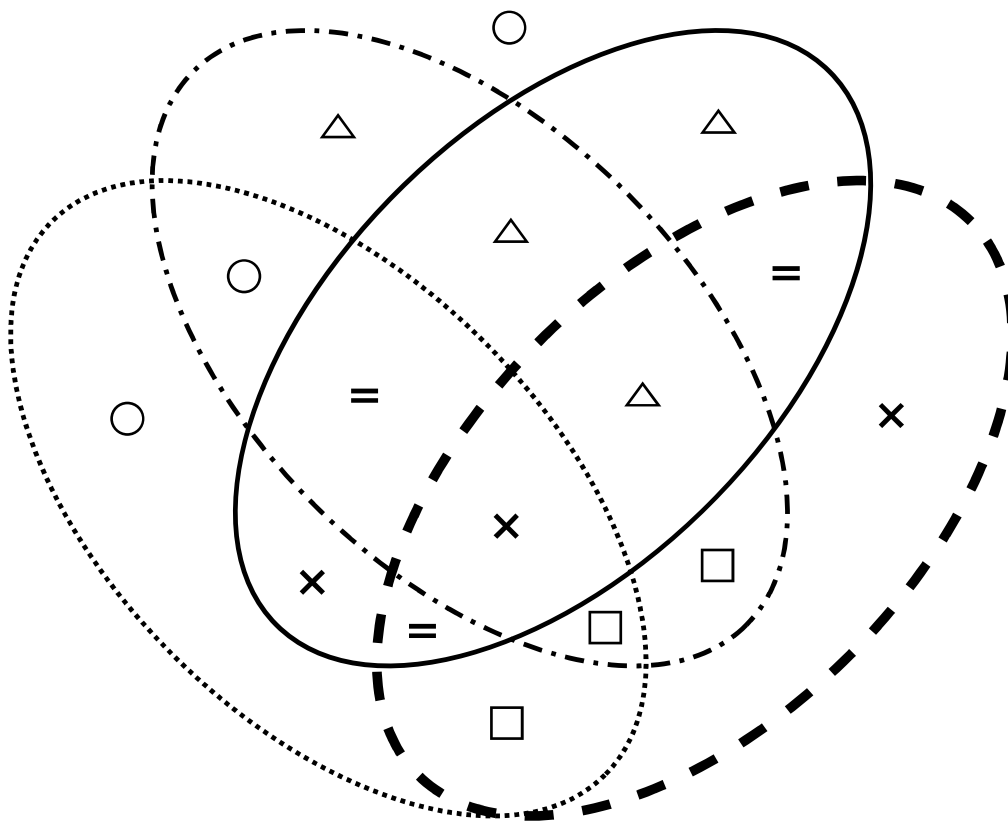
単語	周波数
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

複雑な配線について

このワイヤーは他のと違うぞ。縞模様のワイヤーもある！きっと特注ものだ。幸運なことに、手順はシンプルだ。少しシンプルすぎはしないかと思うが…



- ア) 各ワイヤーの上には LED が、下には星印が書かれているかもしれない箱があります。
- イ) **それぞれの**ワイヤーに対して、ヴェン図に従って切るかどうかを決めます。
- ウ) ワイヤーには、複数色色がついている場合があります。

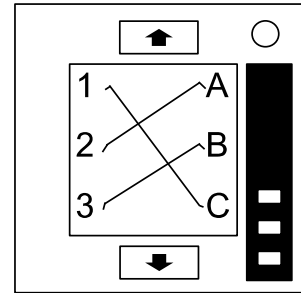


— · — · — ·	ワイヤーが赤色
————	ワイヤーが青色
.....	下に星印がついている
- - - -	LEDが点灯している

○	切断する
×	切断しない
△	シリアルナンバーの最後の桁が偶数なら切断
≡	パラレルポート (付録C参照) なら切断
□	電池が複数個なら切断

複数パネルの配線について

このモジュールの構造はどうなっているんだ？ここにすぎ込まれたエンジニアリングは驚異的だが、もっと能率的なデザインがあったはずだ。

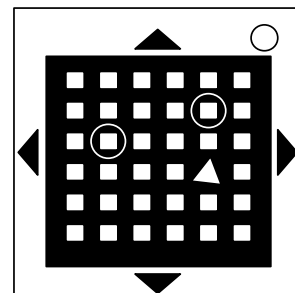


- ア) このモジュールには、複数のパネルがありますが、一度に一枚しか見えません。上下のボタンでパネルをめくってください。
- イ) そのパネルで切るべきワイヤーを**全て**切るまで、次のパネルには移らないでください。
- ウ) 次の表にある通りワイヤーを切ります。その色のワイヤーが現れた回数は、全てのパネルにかけて通しです。

赤いワイヤー		青いワイヤー		黒いワイヤー	
これまでで…	接続されていたら切断	これまでで…	接続されていたら切断	これまでで…	接続されていたら切断
一本目	C	一本目	B	一本目	A, B, C どれか
二本目	B	二本目	A または C	二本目	A または C
三本目	A	三本目	B	三本目	B
四本目	A または C	四本目	A	四本目	A または C
五本目	B	五本目	B	五本目	B
六本目	A または C	六本目	B または C	六本目	B または C
七本目	A, B, C どれか	七本目	C	七本目	A または B
八本目	A または B	八本目	A または C	八本目	C
九本目	B	九本目	A	九本目	C

迷路について

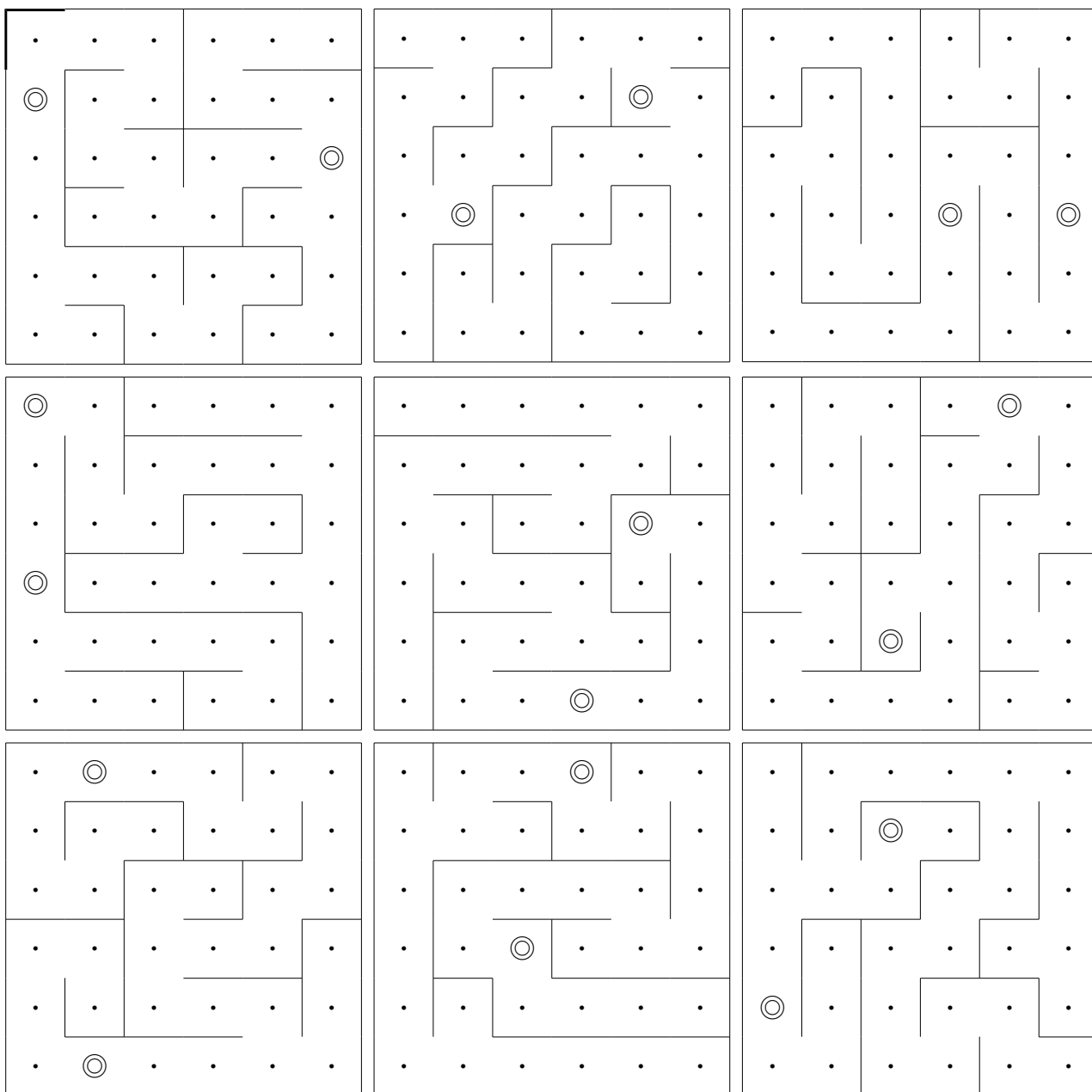
なんかの迷路のようだ。たぶんファミレスの子供用プリントから盗んだんだろう。



ア) 丸の位置から、正しい迷路の図を探し出します。

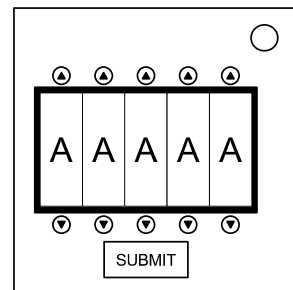
イ) 外周の矢印ボタンを使い、白い光を赤い三角の場所まで動かします。

警告: 迷路の壁を乗り越えようとすると、お手付きになります。この壁は、爆弾のほうには表示されません。



パスワードについて

幸いなことに、**国家機密レベル**ではないようだ。**国家機密レベル**っていうのは、最低 22 文字で、大文字小文字を混ぜて、無作為な数列が入って、三文字以上の回文が入っていないパスワードのことさ。



- ア) 上下のボタンで、それぞれの桁の文字を変更します。変更できる文字は桁によって限られています。
- イ) 下の表の中で、使える文字で作れる単語は一つしかないでしょう。
- ウ) その単語を入力して、**Submit** (確認) ボタンを押します。

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

第二部 かまって型

かまって型モジュールは一時的にしか機能停止できません。

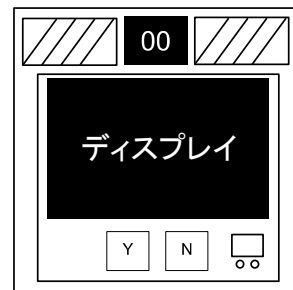
かまって型モジュールの上には二桁のタイマーがついています。爆弾を操作しているときに突然始動することがあります。始動すると、かまって型モジュールのタイマーが0になる前に機能停止しなければお手付きが蓄積されます。

よく見ていてください。かまって型モジュールはいつ機能再開するかわかりませんよ。

00

ダイアログについて

ハッキングは大変な努力をしないとできないようだが、これなら誰でも簡単に解除できそうだ。一つのボタンを押すことしかいらなからな。



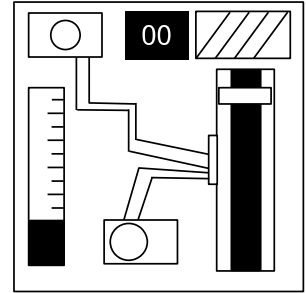
表示される質問に「はい (Y)」または「いいえ (N)」で答えます。

訳注：表示される質問は「ガス抜きをしますか？」(Vent gas?) と「爆破しますか？」(Detonate?) があります。

英語がよくわからない方は、まず「いいえ (N)」を押してから、また質問が出てきたら「はい (Y)」を押してください。

キャパシテーターについて

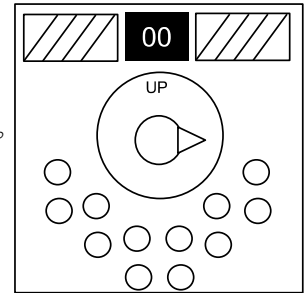
注意をそらすためのモジュールみたいだな。それ以外の用途が全く見つからないからな。



オーバーロードする前にレバーを下げて、爆発を防ぎます。

ノブについて

かまって型モジュールの鏡ともいえるほど、注意を必要とするモジュールだ。
この技術力を邪悪なパズルを作る以外の何かに使えないものか。



- ア) ノブは四方向のどれかに向きます。
イ) モジュールのタイマーが 0 になる時に、ノブが正しい方向に向いていなければいけません。
ウ) 正しい方向は、十二個の LED の点灯パターンから解ります。
エ) 「UP」と書かれた方向が上です。UP ラベルはどこに書いてあるかわかりません。

LED の点灯パターン

上に回す

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

下に回す

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

左に回す

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

右に回す

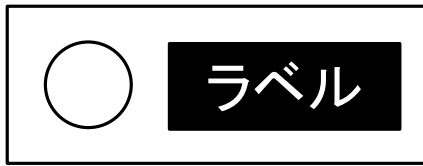
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = 点灯した LED

付録 A インジケーター

ラベルの付いたインジケーターライトは、爆弾のケーシングの側面にあるでしょう。

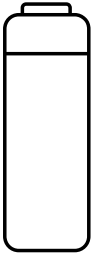
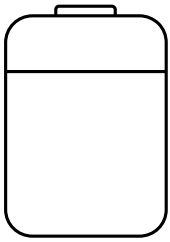


よくあるインジケーターのラベル

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

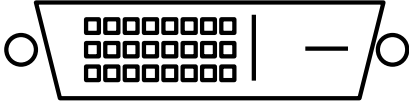
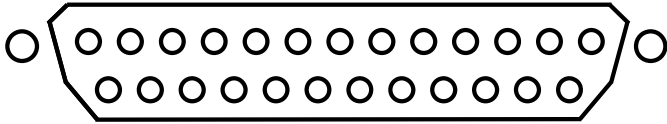

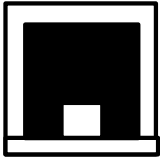
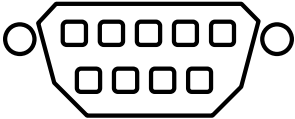

付録 B 電池

電池は、爆弾のケーシングの側面にあるへこみの中に見つかるでしょう。

電池	種類
	単三電池
	単一電池

付録 C 端子

デジタルポートやアナログポートは、爆弾のケーシングの側面にあるでしょう。

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

クレジットと使用規約

Keep Talking and Nobody Explodes は、Steel Crate Games の PC ゲームです。私は Steel Crate Games と何も関係がありません。

この非公式翻訳は、ペンネーム「空アキラ」(theFIZZYnator@gmail.com) によって翻訳されました。印刷、ダウンロード、さらに画像としての動画へ入れることは完全自由です。**再配布**（他人にダウンロードしてもらうために無断で再アップロードすること）**や無断複製は禁止です**。もしこのマニュアルを広めたいのであれば、次のウェブサイトへ必ずリンクしてください：

<http://fizzystack.web.fc2.com/ktane/ktane.html>

この文書は、LibreOffice Writer を使って作られました。挿絵の SVG 以外はすべて、本家のマニュアルや第三者のテンプレートは全く流用していません。

Keep Talking and Nobody Explodes is a PC game by Steel Crate Games. I am not affiliated or related in any way to Steel Crate Games.

This unofficial translation has been translated by theFIZZYnator/Akira Sora. Printing, downloading, and embedding in videos as images are allowed. **Reposts** (reuploading the manual for others to download without permission) **are prohibited**. If you want to spread the word of this manual, always link to the following website:

<http://fizzystack.web.fc2.com/ktane/ktane.html>

This document was written using LibreOffice Writer. Everything except the SVG illustrations are made from scratch, without modifying the original manual or using a third-party template.

Changelog (変更履歴)

バージョン 1 2015 年 11 月

- 初版。全てを原語版から翻訳。

バージョン 2 2016 年 1 月 1 日

- 全体 太字をゴシック体に
- 全体 ストライク → お手付き
- 大見出しのコロン (:) を削除
- 全体 “to disarm a module” の訳を「モジュールの機能を停止する」で統一
- 2 ページの最初の文を変更
- 3 ページをいろいろ修正
- 「配線について」 ウ) をもう少し詳しく
- 「ボタンについて」 ボタンのラベルに振り仮名を追加
- 「ボタンについて」 HOLD の訳を「押し続ける」から「長押し」に
- 「キーボードについて」 記号の字体を、公式に近くなるように変更
- 「単語パズルについて」 Who's On First の訳を「単語パズル」に
- 「モールス信号について」 国際モールス信号の表の書式を少し修正
- 「モールス信号について」 Shell が間違っ大文字になっていたので修正
- 「複雑な配線について」 「より複雑な」の「より」を削除
- Changelog を追加
- クレジットを追加
- 「処理者用通訳ブックレット」を追加執筆

バージョン 3 2016 年 8 月 18 日

- 全体 フォントエラーを修正
- 全体 細かい修正
- ダイアログ まことにすみませんでした。(Detonate? について追加執筆)
- ダイアログ 英語部分にルビ追加

バージョン 4 2017 年 2 月 3 日

- 「単語パズルについて」 説明を省スペース化
- 「単語パズル (日本語版) について」を追加