



---

# 拆弹手册

---

[www.keeptalkinggame.com](http://www.keeptalkinggame.com)

版本 1-zh-CN

验证码 931

欢迎来到危险而又具有挑战性的拆弹世界。

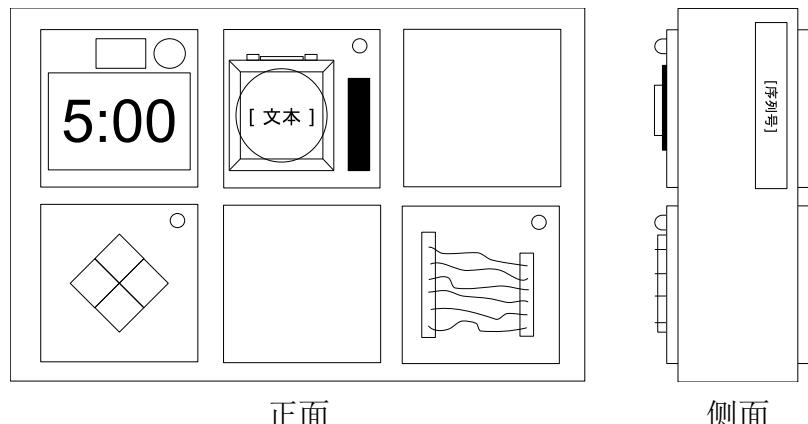
仔细阅读这份手册：因为你是专家。你可以在字里行间找到一切你所需要的内容——哪怕是最阴险的炸弹的拆除方法。

记住，失之毫厘，差之千里！

# 拆除炸弹

当倒计时计数器到达0:00或失误次数过多，炸弹将会爆炸。只有在倒计时结束之前解除炸弹上所有的模块才能成功拆除它。

范例炸弹



正面

侧面

## 模块

每个炸弹都会有至多11个必须解除的模块。每个模块都是独立的，解除模块的顺序也是任意的。

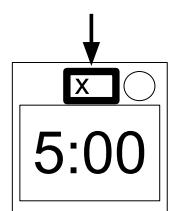
在章节1可以找到解除一般模组的说明。而章节2描述的“特需”模组是一个特殊情况。

## 失误

拆弹者每进行一次错误操作，炸弹就会在倒计时计数器上方的失误指示器上显示一次失误。带有失误指示器的炸弹将会在第三次失误时爆炸。每次失误发生后，倒计时都会加快。

如果倒计时计数器上方没有失误指示器，炸弹将会在第一次失误时爆炸，稍有疏漏就会前功尽弃。

失误指示器



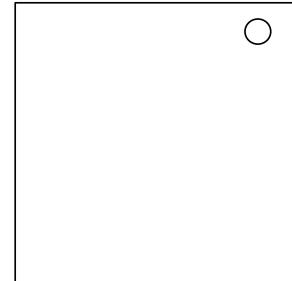
## 收集信息

有些解除模块的方法会需要炸弹本身的一些特定信息，比如说序列号。这种信息一般可以在炸弹的顶部底部以及各侧面找到。而附录A,B和C会在解除一些特定模块时提供有用的信息。

## 章节1：模块

当模块右上LED绿灯长亮则代表该模块已被成功拆除。

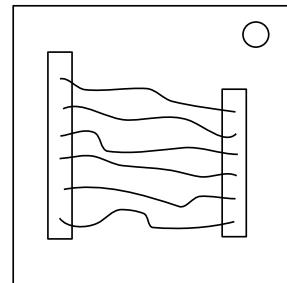
拆除所有模块来完成拆弹



## 关于线路模块

如果电流是机器的血液，线路就是它的动脉。

- 一个线路模块中会有3~6根线。
- 拆除这种模块要剪断唯一一根正确的线路。
- 线路顺序为从上到下。



### 3根线:

如果没有红线，则剪断第二根线。

否则，当最后一根线为白线时，剪断最后一根线。

否则，当有不止一根蓝线的时候，剪断最后一根蓝线。

否则，剪断最后一根线。

### 4根线:

如果有不止一根红线且序列号末位为奇数，则剪断最后一根红线。

否则，当没有红线且最后一根线是黄线时，剪断第一根线。

否则，当有且仅有一根蓝线时，剪断第一根线。

否则，当有不止一根黄线时，剪断最后一根线。

否则，剪断第二根线。

### 5根线:

如果最后一根线是黑线且序列号末位为奇数，则剪断第四根线。

否则，当有且仅有一根红线，且黄线不止一根时，剪断第一根线。

否则，当没有黑线时，剪断第二根线。

否则，剪断第一根线。

### 6根线:

如果没有黄线且序列号末位为奇数，则剪断第三根线。

否则，当有且仅有一根黄线，且白线不止一根时，剪断第四根线。

否则，当没有红线时，剪断最后一根线。

否则，剪断第四根线。

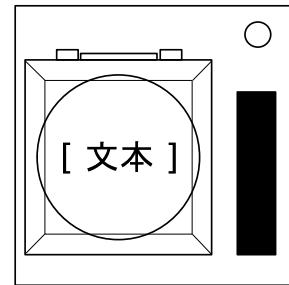
## 关于按钮模块。

你可能看到写有“按下”字样的按钮就想直接照做了。但大多数这样想的人都炸了。

指示器表请查看附录A

电池表请查看附录B

以下列规则及其顺序进行操作：



1. 如果是写有“中止”的蓝色按钮，按住按钮，接着参考“松开按住的按钮”。
2. 如果炸弹上有不止1个电池，同时按钮上写着“引爆”，按下按钮并立即松开。
3. 如果按钮是白色的，同时炸弹上有个写着CAR的指示灯亮，按住按钮，接着参考“松开按住的按钮”。
4. 如果炸弹上有不止2个电池，也有写着FRK的指示灯亮，按下按钮并立即松开。
5. 如果按钮是黄色的，按住按钮，接着参考“松开按住的按钮”。
6. 如果是写有“按住”的红色按钮，按下按钮并立即松开。
7. 如果不满足上述任一情况，按住按钮，接着参考“松开按住的按钮”。

### 松开按住的按钮

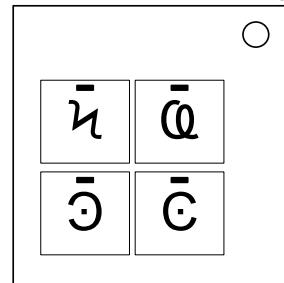
如果你已经按住了按钮，一个彩色光条将会在模块右侧亮起。你必须基于它的颜色，在一个特定的时间点松开按钮：

- 蓝色光条: 在计时器任意数位显示4时松开。
- 白色光条: 在计时器任意数位显示1时松开。
- 黄色光条: 在计时器任意数位显示5时松开。
- 其他颜色光条: 在计时器任意数位显示1时松开。

## 关于键盘模块

我不确定这些符号是什么，但我怀疑它们内有玄机。

- 以下只有一列包含键盘模块上所示的四个符号。
- 以四个符号在对应一列中从上到下的位置顺序来按下这四个按钮。

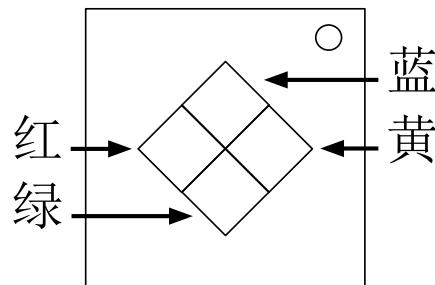
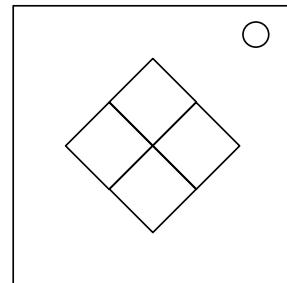


Q	Ё	©	б	Ψ	б
À	Ӯ	ӭ	҃	Ҫ	Ӵ
Ӷ	҂	҄	Ҋ	҆	ӷ
ń	Ӱ	Ӯ	҉	҈	æ
Ҥ	☆	Ҍ	Ҍ	ҁ	Ѱ
Ӯ	Ӯ	Ӷ	ڏ	ӵ	Ӯ
҂	ڏ	☆	߱	߳	߱

## 关于四色方块

这个廉价儿童玩具一样的模块需要你按照它亮起的颜色进行对应操作。

1. 四个彩色按钮中有一个会闪烁。
2. 对照下面正确的那张表，视情况按下正确的颜色。
3. 初始按钮会首先闪烁，接着是第二个，第三个...请依照表格，按对应的颜色与顺序重新按一遍。
4. 每次正确按下按钮后，序列都会多一次闪烁，直到模块被成功解除为止。



如果序列号中包含元音字母 (A E I O U) :

		红色闪光	蓝色闪光	绿色闪光	黄色闪光
要按的按钮:	无失误	蓝	红	黄	绿
	1次失误	黄	绿	蓝	红
	2次失误	绿	红	黄	蓝

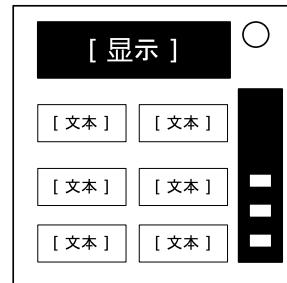
如果序列号中不包含元音字母:

		红色闪光	蓝色闪光	绿色闪光	黄色闪光
要按的按钮:	无失误	蓝	黄	绿	红
	1次失误	红	蓝	黄	绿
	2次失误	黄	绿	蓝	红

## 关于他叫什么？模块

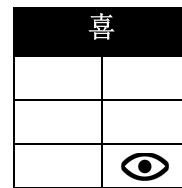
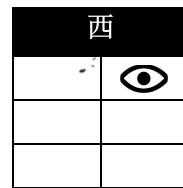
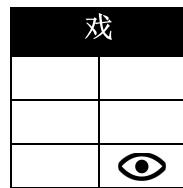
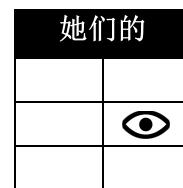
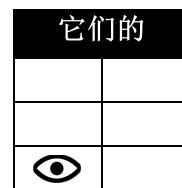
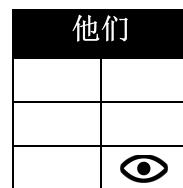
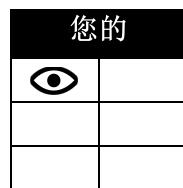
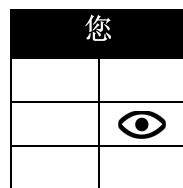
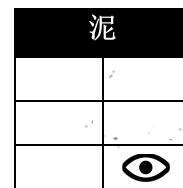
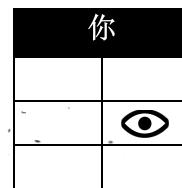
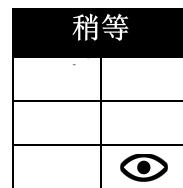
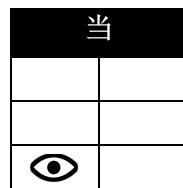
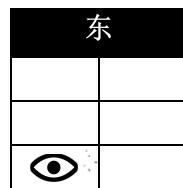
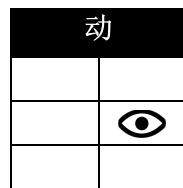
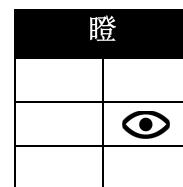
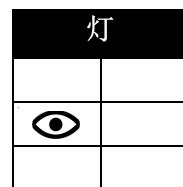
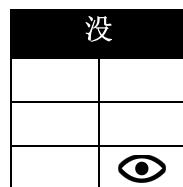
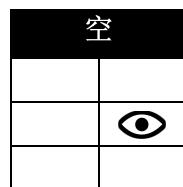
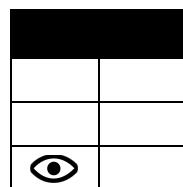
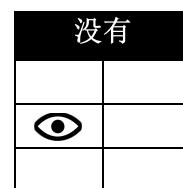
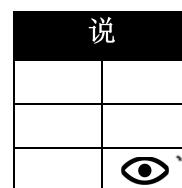
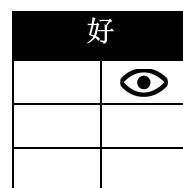
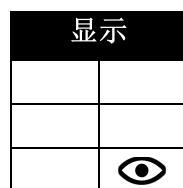
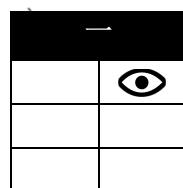
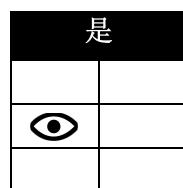
这个装置灵感来源于喜剧桥段，如果不是连在炸弹上的话应该还是很有意思的。我会尽量简练说明，过多描述只会让问题更加复杂。

1. 阅读显示屏的内容并且使用第1步来决定读出哪个按钮标签。
2. 按照这一按钮标签，然后通过第2步决定该按下哪个按钮。
3. 重复至模块被解除为止。



### 第1步：

根据显示，读出某一个按钮的标签并且前往第2步：



## 第2步：

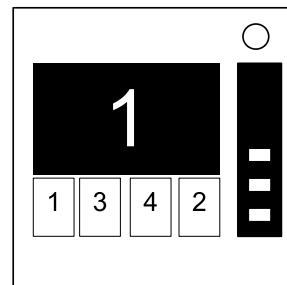
按第1步找到的标签找到下表对应行，然后按下写有该行最先出现字词的按钮：

"准备":	是, 好, 什么, 中间, 左, 按, 预备, 空, 准备, 没, 一, 就是, 没有, 等下
"一":	左, 好, 是, 中间, 没, 预备, 没有, 就是, 等下, 准备, 空, 什么, 按, 一
"没":	空, 就是, 等下, 一, 什么, 准备, 预备, 是, 没有, 左, 按, 好, 没, 中间
"空":	等下, 预备, 好, 中间, 空, 按, 准备, 没有, 没, 什么, 左, 就是, 是, 一
"没有":	就是, 预备, 好, 中间, 是, 空, 没, 按, 左, 什么, 等下, 一, 没有, 准备
"是":	好, 预备, 就是, 中间, 一, 什么, 按, 准备, 没有, 是, 左, 空, 没, 等下
"什么":	就是, 什么, 左, 没有, 准备, 空, 中间, 没, 好, 一, 等下, 是, 按, 预备
"就是":	准备, 没有, 左, 什么, 好, 是, 预备, 没, 按, 空, 就是, 中间, 等下, 一
"左":	预备, 左, 一, 没, 中间, 是, 空, 什么, 就是, 等下, 按, 准备, 好, 没有
"预备":	是, 没有, 准备, 按, 没, 等下, 什么, 预备, 中间, 左, 就是, 空, 好, 一
"中间":	空, 准备, 好, 什么, 没有, 按, 没, 等下, 左, 中间, 预备, 一, 就是, 是
"好":	中间, 没, 一, 是, 就是, 没有, 等下, 好, 左, 准备, 空, 按, 什么, 预备
"等下":	就是, 没, 空, 好, 是, 左, 一, 按, 什么, 等下, 没有, 准备, 预备, 中间
"按":	预备, 中间, 是, 准备, 按, 好, 没有, 就是, 空, 左, 一, 什么, 没, 等下
"你":	没问题, 泥, 您, 你的, 下一个, 行, 您的, 稍等下, 什么? , 你, 不太对, 好像, 好了, Ni
"泥":	您, 下一个, 好像, 行, 什么? , 好了, 不太对, 稍等下, 你, Ni, 您的, 没问题, 您的, 泥
"您":	不太对, 泥, 行, 您, 下一个, 您的, 没问题, Ni, 您的, 你, 什么? , 稍等下, 好像, 好了
"你的":	你, 你的, 您的, 下一个, 不太对, 泥, Ni, 您, 什么? , 行, 没问题, 好了, 好像, 稍等下
"您的":	好了, Ni, 您的, 行, 什么? , 没问题, 您, 稍等下, 你的, 好像, 下一个, 不太对, 泥, 你
"Ni":	行, 没问题, 下一个, 什么? , 你的, 您的, 不太对, 好了, Ni, 你, 好像, 稍等下, 泥, 您
"行":	行, 您, 泥, 你, 好了, 稍等下, 不太对, 下一个, 没问题, 好像, 你的, 您的, Ni, 什么?
"不太对":	您的, Ni, 泥, 您的, 下一个, 不太对, 好了, 你, 行, 好像, 您, 没问题, 稍等下, 什么?
"什么?":	你, 稍等下, 你的, 您, Ni, 好了, 不太对, 好像, 泥, 行, 您的, 下一个, 什么? , 没问题
"好了":	没问题, 行, 下一个, 什么? , 您, 您的, 你的, 稍等下, 好像, 你, Ni, 泥, 不太对, 好了
"下一个":	什么? , 行, 不太对, 您, 稍等下, 没问题, 下一个, 好像, 好了, 泥, 您的, 你的, Ni, 你
"稍等下":	泥, Ni, 好了, 不太对, 你, 您的, 没问题, 什么? , 你的, 下一个, 稍等下, 行, 您, 好像
"没问题":	泥, 好了, 好像, 你的, 你, 稍等下, 行, 您的, 没问题, Ni, 什么? , 下一个, 您, 不太对
"好像":	你的, 下一个, Ni, 您的, 稍等下, 好了, 不太对, 什么? , 行, 你, 好像, 没问题, 泥, 您

## 关于记忆模块

记忆是脆弱的，然而炸弹爆炸后的一切也是。所以小心一些吧！

- 按下正确的按钮以进入下一阶段。完成所有阶段以解除模块。
- 按下一个错误的按钮将重置模块至阶段1。
- 按钮位置的顺序为从左到右。



### 阶段1:

如果显示的是 1，按下第二个位置的按钮。

如果显示的是 2，按下第二个位置的按钮。

如果显示的是 3，按下第三个位置的按钮。

如果显示的是 4，按下第四个位置的按钮。

### 阶段2:

如果显示的是 1，按下数字为“4”的按钮。

如果显示的是 2，按下和阶段 1 中你所按下的按钮位置相同的按钮。

如果显示的是 3，按下第一个位置的按钮。

如果显示的是 4，按下和阶段 1 中你所按下的按钮位置相同的按钮。

### 阶段3:

如果显示的是 1，按下和阶段 2 中你所按下的按钮数字相同的按钮。

如果显示的是 2，按下和阶段 1 中你所按下的按钮数字相同的按钮。

如果显示的是 3，按下第三个位置的按钮。

如果显示的是 4，按下数字为“4”的按钮。

### 阶段4:

如果显示的是 1，按下和阶段 1 中你所按下的按钮位置相同的按钮。

如果显示的是 2，按下第一个位置的按钮。

如果显示的是 3，按下和阶段 2 中你所按下的按钮位置相同的按钮。

如果显示的是 4，按下和阶段 2 中你所按下的按钮位置相同的按钮。

### 阶段5:

如果显示的是 1，按下和阶段 1 中你所按下的按钮数字相同的按钮。

如果显示的是 2，按下和阶段 2 中你所按下的按钮数字相同的按钮。

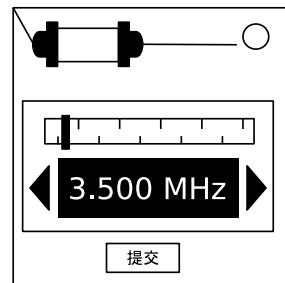
如果显示的是 3，按下和阶段 4 中你所按下的按钮数字相同的按钮。

如果显示的是 4，按下和阶段 3 中你所按下的按钮数字相同的按钮。

## 关于摩斯电码

一个过时的海军交流形式？下一个又是什么？嘛，至少这是真正的摩斯电码，所以集中精神！说不定你还能学到什么。

- 根据闪烁的亮光，借助提供的摩斯电码表来尝试拼出右侧表格中的某一个单词，从而破译信号。
- 信号会循环播放，每个循环间会有非常长的间隔。
- 当破译出单词后，调至对应的频率并按下（提交）按钮。



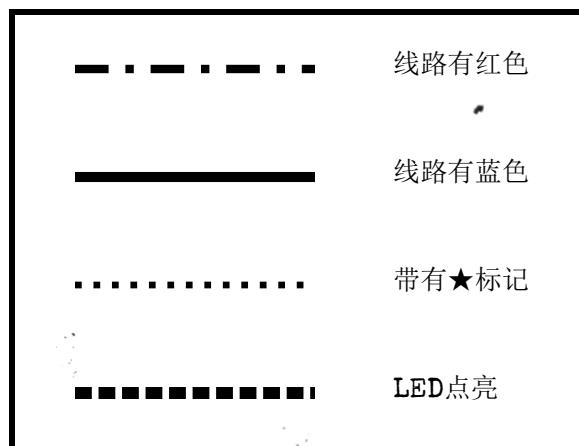
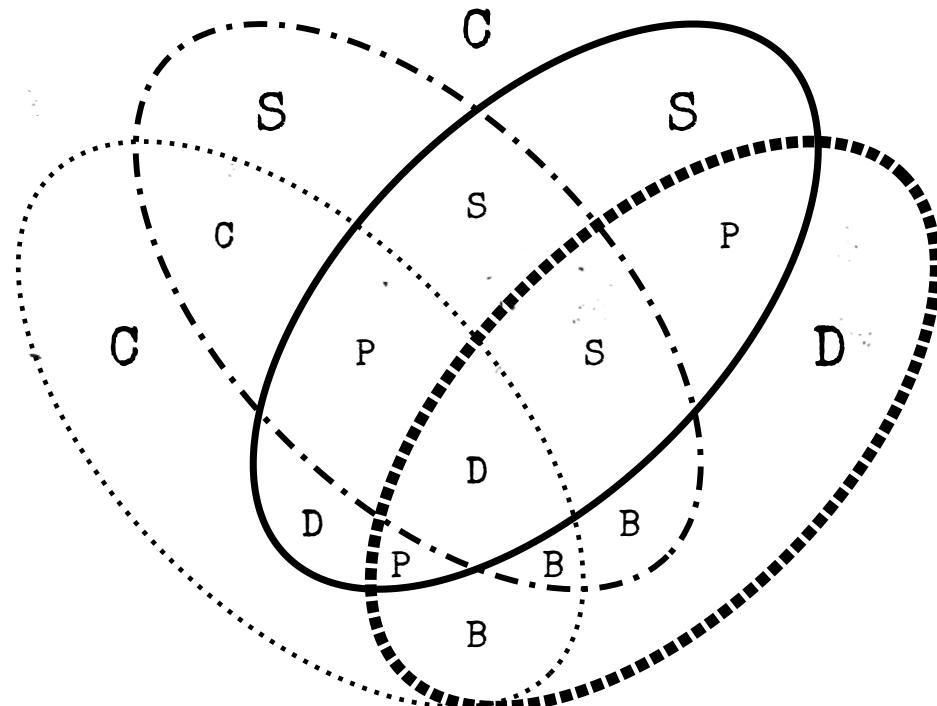
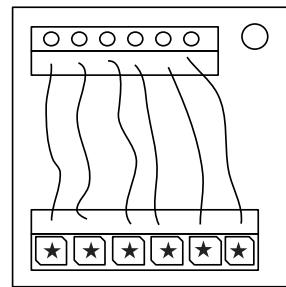
如何破译	
1.一个短暂亮光代表一个点。	
2.一个较长亮光代表一横。	
3.在每个字母间会有较长的间隔。	
4.在单词重复之前会有非常长的间隔。	
A	• —
B	— • • •
C	— • — •
D	— • •
E	•
F	• • — •
G	— — •
H	• • • •
I	• •
J	• — — —
K	— • —
L	• — — • •
M	— —
N	— •
O	— — —
P	• — — •
Q	— — • —
R	• — — •
S	• • •
T	—
U	• • —
V	• • • —
W	• — —
X	— — • •
Y	— — • —
Z	— — — •
0	— — — —
1	• — — —
2	• • — —
3	• • • —
4	• • • •
5	• • • • •
6	— • • •
7	— — • •
8	— — — • •
9	— — — — •

如果单词是：	于此频率进行回应：
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

## 关于复杂线路

尽管这些带有条纹的线路看上去很特殊，但我们也有与之对应完全准确的方法来解决它们。可能过于准确了些...

- 每条线路上方都有一个LED，下方都有可容纳一个"★"符号的空间。
- 对于每种 线路/LED/符号 的组合，根据下面的集合图来确定是否要剪断此线路。
- 每条线路可能带有多种颜色的条纹。



字母	指引
C	剪断线路
D	不要剪断线路
S	如果炸弹序列号末位为偶数则剪断线路
P	如果炸弹有Parallel端口则剪断线路
B	如果炸弹上有两个或更多电池则剪断线路

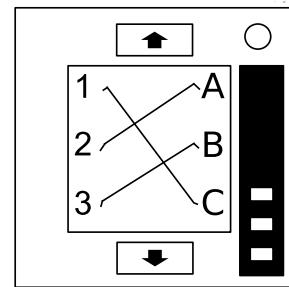
电池表情请查看附录B

端口表情请查看附录C

## 关于顺序线路

很难说这个设备到底是怎么运作的。这工艺真是令人印象深刻，但一定有更简单的方法来管理这九根线。

- 这种模块中会有多个包含线路的面板，但每次只有一个面板可见。  
按下键切换到下一个面板，上键切换回之前的面板。
- 在当前面板的线路都正确剪断前，不要切换到下一个面板。
- 依照下表引导剪断线路。同一模块中不同面板线路出现次数顺序累加。

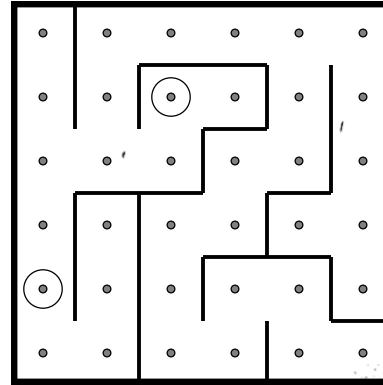
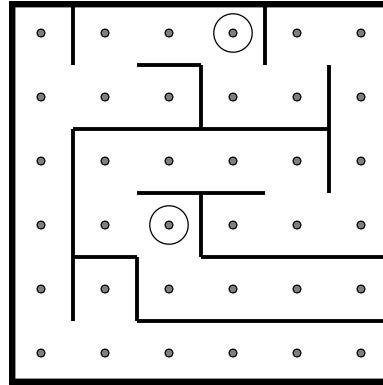
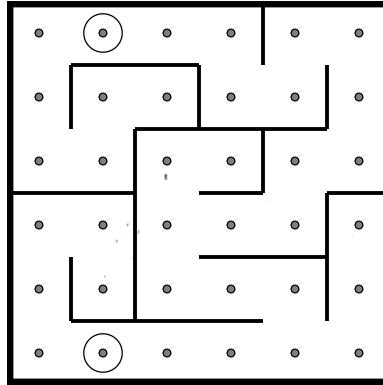
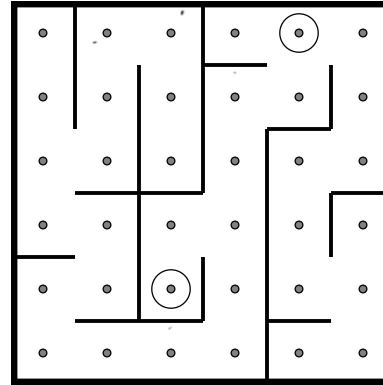
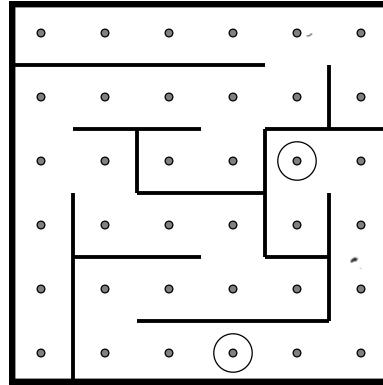
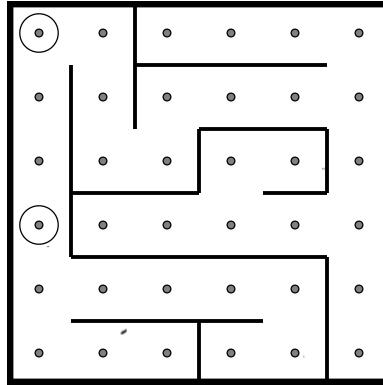
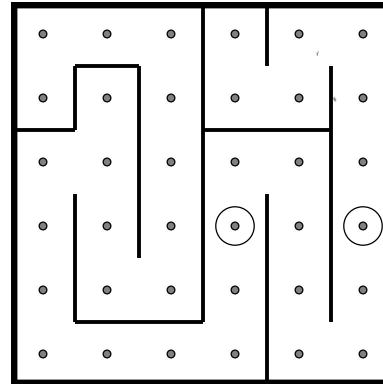
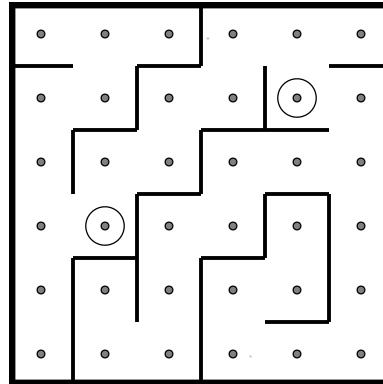
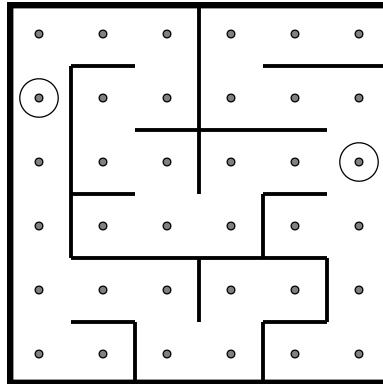
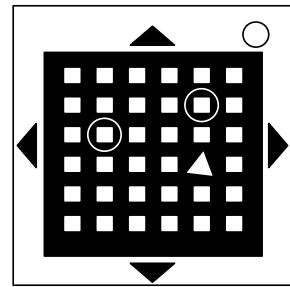


红线出现次数		蓝线出现次数		黑线出现次数	
线路顺序	如果与以下相接则剪断：	线路顺序	如果与以下相接则剪断：	线路顺序	如果与以下相接则剪断：
第一根红线	C	第一根蓝线	B	第一根黑线	A、B或C
第二根红线	B	第二根蓝线	A或C	第二根黑线	A或C
第三根红线	A	第三根蓝线	B	第三根黑线	B
第四根红线	A或C	第四根蓝线	A	第四根黑线	A或C
第五根红线	B	第五根蓝线	B	第五根黑线	B
第六根红线	A或C	第六根蓝线	B或C	第六根黑线	B或C
第七根红线	A、B或C	第七根蓝线	C	第七根黑线	A或B
第八根红线	A或B	第八根蓝线	A或C	第八根黑线	C
第九根红线	B	第九根蓝线	A	第九根黑线	C

## 关于迷宫模块

这看上去就像某种迷宫，很可能就是从某个餐厅的餐具垫上偷下来的。

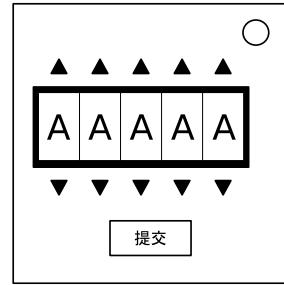
- 根据圆圈的位置来确定迷宫。
- 拆弹者必须用模块四周的方向键来引导白色光点使之抵达红色三角形。
- 警告：**不要横跨迷宫上的线条。这些线在炸弹上是看不见的。



## 关于密码模块

22个字符，大小写混合，随机位置插入数字并且不得有连续3个字符以上的回文情况。这是一般政府机关的密码要求，幸好不是这个模块的密码要求。

- 每个字母上下方的两个按钮用于切换字符。
- 可用的字母中只有一个组合可以与下表中的一个单词对应。
- 当拼出正确词后按下提交按钮。



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

## 章节2：特需模块

00

特需模块无法被拆除，而且会反复引发危险。

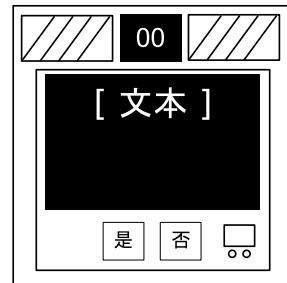
特需模块顶部有一个2位数字的计时器。任何互动均有可能激活特需模块。一旦激活，需要经常对其进行处理，否则超时会触发1次拆弹失误。

保持警惕：特需模块随时会被重新激活。

## 关于排气模块

入侵电脑是个复杂工作。至少通常来讲是这样的。而这个模块只需要你反复按同一个键就可以了。

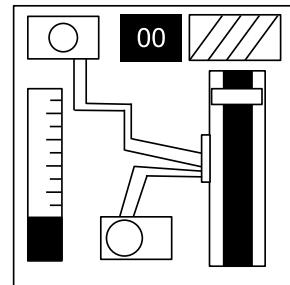
- 按Y回复“是”，按N回复“否”。



## 关于电容放电

我猜这只是为了占用注意力而设计的，因为这其实是一项最低级的数控工作。

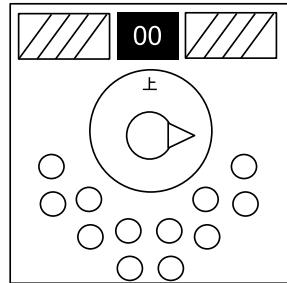
- 在电容过载之前拉下拉杆使其放电。



## 关于旋钮模块。

复杂并且没法彻底拆除。发明这些的人就不能做点有用的东西吗？

- 旋钮可以拧向4个不同方向。
- 计时器到0时，旋钮必须指向正确方向。
- 正确方向以12个LED的开关配置情况决定。
- 注意旋钮可能已被旋转，而且朝向说明均相对“上”标记而言。



### LED配置

向上：

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

向下：

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

向左：

				X	
X			X	X	X

				X	
				X	X

向右：

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = 亮着的LED

## 附录A：指示表

有标签的指示灯可在炸弹侧面找到。

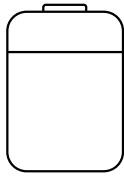


### 常见指示标记

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

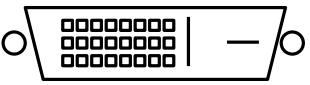
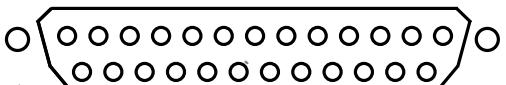
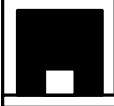
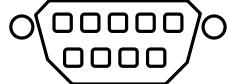
## 附录B：电池表

一般类型的电池能够在炸弹侧面的电池槽位找到。

电池	类型
	AA
	D

## 附录C：端口表

数字端口和模拟信号端口一般在炸弹侧面外壳上。

端口	名称
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA