

explodent

在炸彈爆炸前拆除它！

你只有兩次答錯的機會

在時限內
有效溝通
拆除炸彈！



簡易流程



玩家 A (拆彈者)	玩家 B (拆彈助手)
開始遊戲	—
給予炸彈資訊	接收炸彈資訊
—	利用資料解碼資訊
接收炸彈答案	給予炸彈答案
使用資訊拆除炸彈 (如果答錯了回到第二步)	—

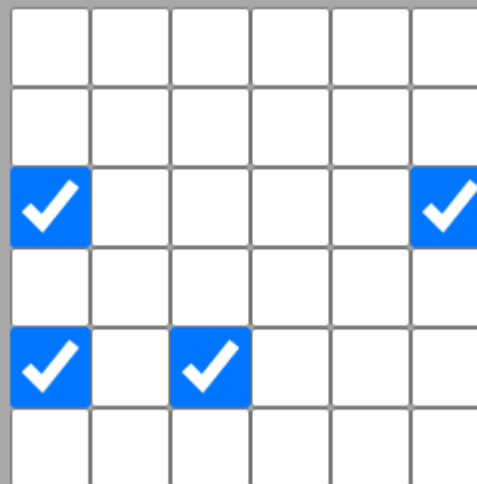


e11eE1E

e1eEeE

提交

你說什麼



“E”生在哪

令人混淆的字
讓助手來解碼

The按鈕

就算是按鈕
也會溝通不良

打勾方塊

行與列和位置
傻傻分不清楚

JQuery :

<https://jquery.com/>

靈感來源 :

[Keep Talking and Nobody Explodes](#)

BeepBox — 音樂製作 :

<https://beepbox.co/>

Module — Checkboxland :

<https://www.bryanbraun.com/checkboxland/>

字體 — Cubic-11 侏方體11號 :

<https://github.com/ACh-K/Cubic-11>

字體 — DSEG 七段顯示器字型 :

<https://github.com/keshikan/DSEG>

※字型亦基於 SIL Open Font License 授權條款公開發布。

Explodn+

拆彈筆記

只有助手可以看以下的頁數

模塊 【The 按鈕】

- 這是一個帶有文字和顏色的按鈕。
- 要成功拆除這個模組，需要按下按鈕對應的次數。
- 按鈕會在最後一下按下後的一秒後結算。



應對方式

如果上面沒有字，按兩次。

否則，如果上面有數字且是奇數，按一次。
若是偶數，依照上面的數字按下按鈕數次。

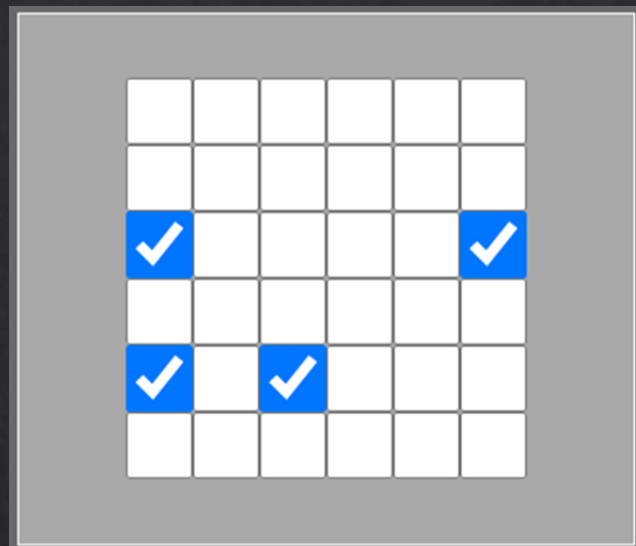
否則，如果按鈕是藍色，按鈕上每有一個字就按一次。

否則，如果按鈕上面若有人稱代名詞（你、我、他），按六次。

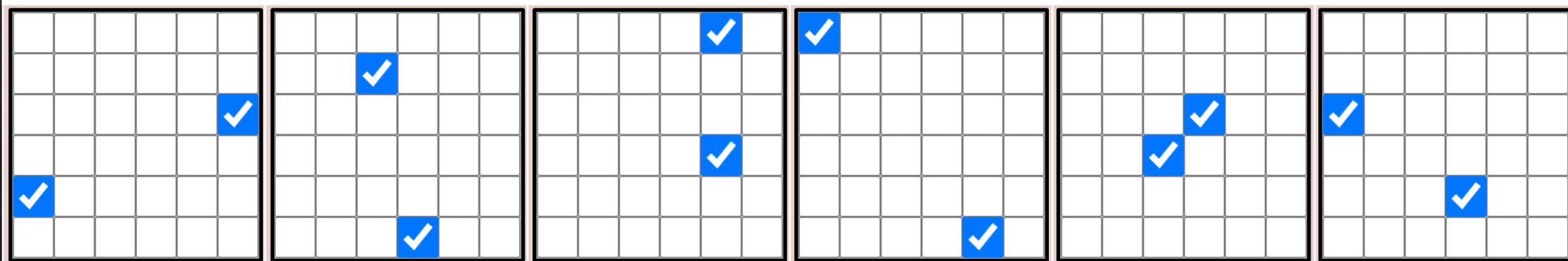
否則，按一次。

模塊【打勾方塊】

- 這是一個帶有六乘六打勾方塊陣列的模塊。
- 要成功拆除這個模組，需要將其點擊為下圖任一項。
- 陣列中會有二或四個打勾，要在剛好兩次點擊完成。
- ※模塊可能會有多个答案，下圖每一個答案都通用。



應對方式



※零個打勾的案例也存在，但機率奇低。（1/1296）
這個模塊只會出現一個。

模塊【"E"生在哪】

- 該模塊會有兩個被“e”,“E”,“1”填滿的文字方塊。
- 要成功拆除這個模組，需要根據條件改變字串。
- 兩個字串都必須答對才會拆除，若答錯就會重置。

e11eE1E

e1eEeE

提交

應對方式

如果該字串長度為 8，刪除該字串所有的 E。

否則，如果該字串有兩個相連的 E，該字串所有的 e 更換為 E。

否則，如果該字串的 e, E, 1 三者只有其中兩種，將該字串尾端新增一個缺失的字。
(如果只有 e 和 E，新增一個 1 在尾端)。

否則，如果該字串的數字跟字母一樣多(字母包含 E 和 e)，如果開頭是數字，將該字串所有 E 和 e 刪除。否則刪除該字串所有數字。

否則，將該字串刪除。