

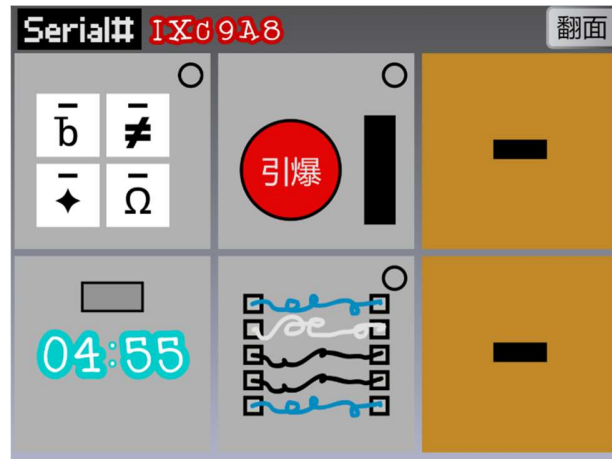
Keep Talking Scratch Ver.
and Nobody Explodes

拆弹手册

版本 v1.02
(Game v0.02~0.03/v1.01~)

拆除炸弹

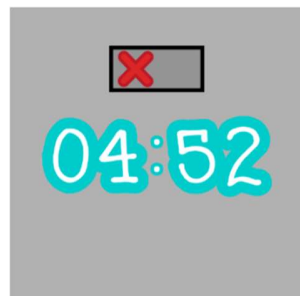
- 当倒计时计数器到达 0:00 或失误次数过多，炸弹将会爆炸
- 只有在倒计时结束之前解除炸弹上所有的模块(最多 11 个)才能成功拆除它
- 本文件第 1 部分是解除一般模組的说明，而第 2 部分“特需”模組是一个特殊情况



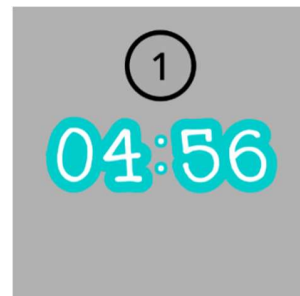
[显示示例]

失误

- 拆弹者每进行一次错误操作，倒计时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



[失误显示器>>2 次容错机会]



[无显示器>>无容错机会]

收集信息

- 部分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/失误次数

第 1 部分：常规模块

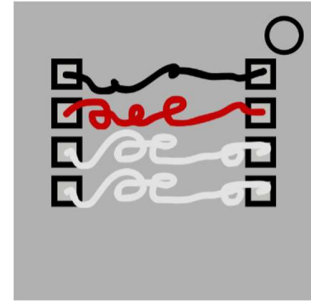
- 本部分含 10 种模块，编号 01~10
- 当模块右上 LED 绿灯长亮则代表该模块已被成功拆除
- 拆除所有模块来完成拆弹



01- 简单线路

俗话说得好：如果电流是机器的血液，线路就是它的动脉
(Update Log: 2024-02-23 @ v0.01)

- 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



如果有 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，剪断第一根线
否则，剪断最后一根线

如果有 4 根线：

如果有不止一根红线且序列号末位为奇数，则剪断最后一根线
否则，当没有红线且最后一根线是黄线时，剪断第三根线
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

如果有 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，剪断第三根线
否则，当没有黑线时，剪断第二根线
否则，剪断第一根线

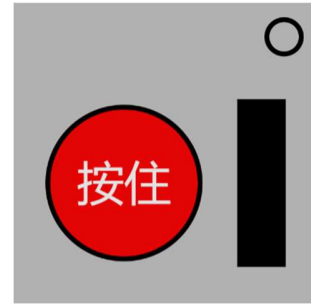
如果有 6 根线：

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，剪断第二根线

02- 按钮模块

写“按下”“引爆”的按钮，不一定真的让你这么做！（手动狗头）

(Update Log: 2024-02-24 @ v0.01)



请根据下面的规则及序号顺序进行操作：

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. 如果序列号末尾为偶数，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，且序列号含数字“7”，按住按钮，接着参考“松开按住的按钮”
4. 如果序列号中有元音字母(A E I O U)，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. 如果是有“按住”的红色按钮，按下按钮并立即松开

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

你必须基于光条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

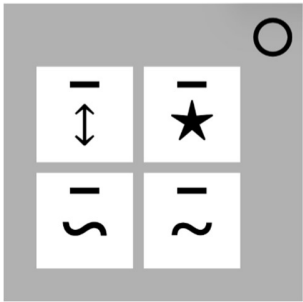
白色光条：在计时器任意数位显示 1 时松开

黄色光条：在计时器任意数位显示 5 时松开

其他颜色光条：计时器任意数位显示 7 时松开

03- 键盘模块

一定要准确传递这些符号的形状! Good Luck!
(Update Log: 2024-03-02 @ v0.01)

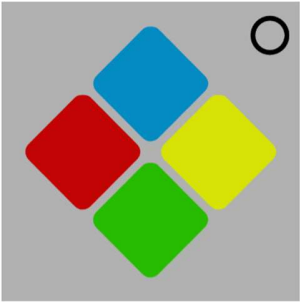


- 以下只有一列包含键盘模块上所示的四个符号
- 以四个符号在对应一列中从上到下的位置顺序来按下这四个按钮

Ω	↕	≈	▨	≠	∅
∅	◆	α	★	~	▨
≠	α	∅	◆	↕	◆
ᵇ	Ω	∈	Ω	∫	α
≈	▨	~	≠	≈	®
▨	∫	▨	↕	▨	Ω
☆	≠	▨	λ	λ	≠
∈	ᵇ	☆	∫	★	ᵇ

04- 四色方块

很简单，一个接着一个的按就行了~
(Update Log: 2024-03-09 @ v0.01)



- 四个彩色按钮中有一个会闪烁
- 对照下面的表格，根据当前情况按下正确的颜色按钮
- 每次正确按下按钮后，序列都会多一次闪烁；
模块将在第五次按键顺序正确后被成功解除
- 请一定依照表格，按照顺序将闪光对应的颜色按一遍

如果序列号中有元音字母(A E I O U):

	红色闪光	蓝色闪光	绿色闪光	黄色闪光
没有失误	蓝	红	黄	绿
失误 1 次	黄	绿	蓝	红
失误 2 次	绿	红	黄	蓝

如果序列号中没有元音字母:

	红色闪光	蓝色闪光	绿色闪光	黄色闪光
没有失误	蓝	黄	绿	红
失误 1 次	红	蓝	黄	绿
失误 2 次	黄	绿	蓝	红

05- 他叫什么？

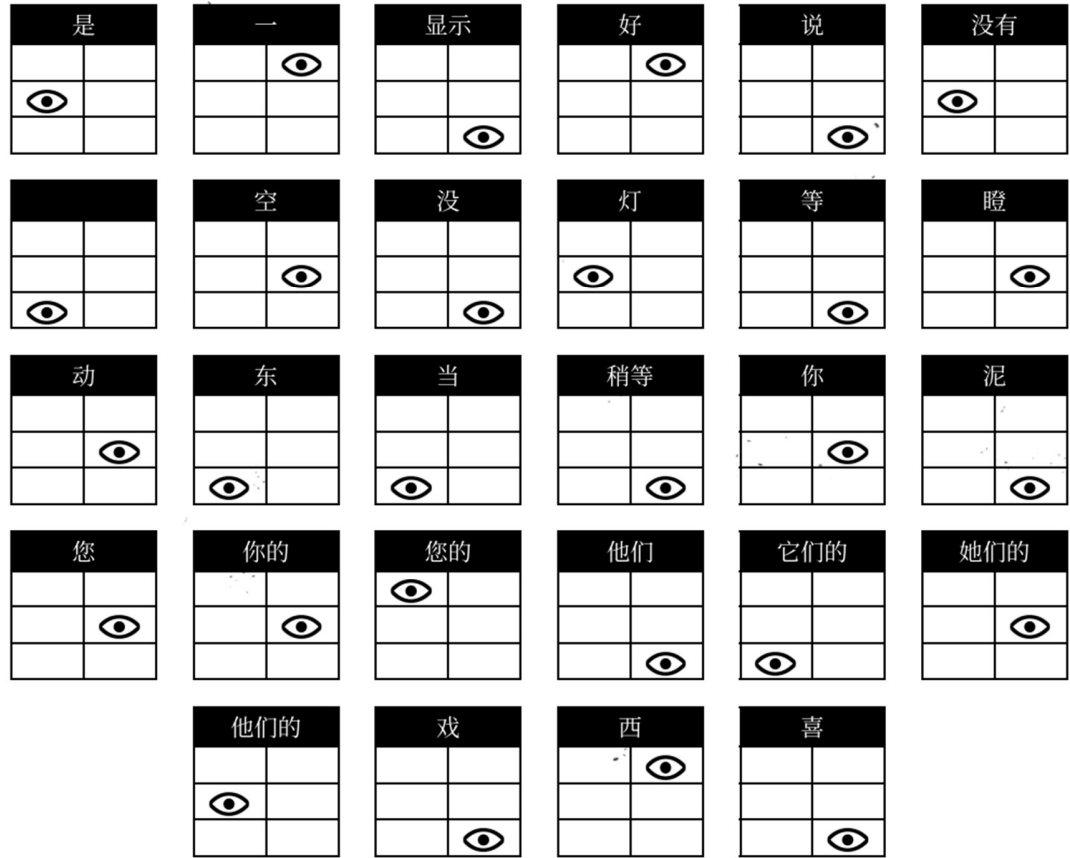
我也不知道他叫什么，呵呵~
(Update Log: 2024-03-23 @ v0.02, 完全照搬哈哈)



- 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
- 按照这一按钮标签，然后通过第 2 步决定该按下哪个按钮
- 当你正确累计完成三个后，模块将被拆除

第 1 步

根据显示，读出某一个按钮的标签并且前往第 2 步



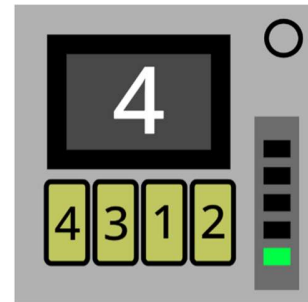
第 2 步

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

<u>准备</u>	是, 好, 什么, 中间, 左, 按, 预备, 空, 准备, 没, 一, 就是, 没有, 等下
<u>二</u>	左, 好, 是, 中间, 没, 预备, 没有, 就是, 等下, 准备, 空, 什么, 按, 一
<u>没</u>	空, 就是, 等下, 一, 什么, 准备, 预备, 是, 没有, 左, 按, 好, 没, 中间
<u>空</u>	等下, 预备, 好, 中间, 空, 按, 准备, 没有, 没, 什么, 左, 就是, 是, 一
<u>没有</u>	就是, 预备, 好, 中间, 是, 空, 没, 按, 左, 什么, 等下, 一, 没有, 准备
<u>是</u>	好, 预备, 就是, 中间, 一, 什么, 按, 准备, 没有, 是, 左, 空, 没, 等下
<u>什么</u>	就是, 什么, 左, 没有, 准备, 空, 中间, 没, 好, 一, 等下, 是, 按, 预备
<u>就是</u>	准备, 没有, 左, 什么, 好, 是, 预备, 没, 按, 空, 就是, 中间, 等下, 一
<u>左</u>	预备, 左, 一, 没, 中间, 是, 空, 什么, 就是, 等下, 按, 准备, 好, 没有
<u>预备</u>	是, 没有, 准备, 按, 没, 等下, 什么, 预备, 中间, 左, 就是, 空, 好, 一
<u>中间</u>	空, 准备, 好, 什么, 没有, 按, 没, 等下, 左, 中间, 预备, 一, 就是, 是
<u>好</u>	中间, 没, 一, 是, 就是, 没有, 等下, 好, 左, 准备, 空, 按, 什么, 预备
<u>等下</u>	就是, 没, 空, 好, 是, 左, 一, 按, 什么, 等下, 没有, 准备, 预备, 中间
<u>按</u>	预备, 中间, 是, 准备, 按, 好, 没有, 就是, 空, 左, 一, 什么, 没, 等下
<u>你</u>	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
<u>泥</u>	您, 下一个, 好像, 行, 什么?, 好了, 不太对, 稍等下, 你, Ni, 你的, 没问题, 您的, 泥
<u>您</u>	不太对, 泥, 行, 您, 下一个, 您的, 没问题, Ni, 你的, 你, 什么?, 稍等下, 好像, 好了
<u>你的</u>	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
<u>您的</u>	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
<u>Ni</u>	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
<u>行</u>	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?
<u>不太对</u>	您的, Ni, 泥, 你的, 下一个, 不太对, 好了, 你, 行, 好像, 您, 没问题, 稍等下, 什么?
<u>什么?</u>	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
<u>好了</u>	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
<u>下一个</u>	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
<u>稍等下</u>	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
<u>没问题</u>	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
<u>好像</u>	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

06- 记忆模块

记忆是脆弱的，不过这里需要记忆力 Max。最好记一下~
(Update Log: 2024-03-24 @ v0.02)



- 按下正确的按钮即可进入下一阶段
- 完成所有阶段(共 5 个)即可解除模块
- 按下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

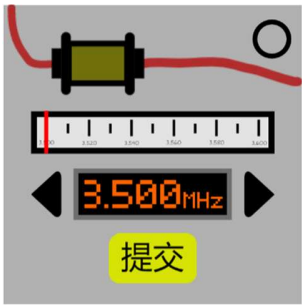
如果显示的是 1，按下和阶段 1 中所按下的按钮位置相同的按钮
如果显示的是 2，按下第一个位置的按钮
如果显示的是 3，按下和阶段 2 中所按下的按钮位置相同的按钮
如果显示的是 4，按下和阶段 2 中所按下的按钮位置相同的按钮

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 中所按下的按钮数字相同的按钮

07- 摩斯电码

过时的传递信息的方式，可能要现场学习~
(Update Log: 2024-03-24 @ v0.02)



- 根据闪烁的亮光，借助摩斯电码表来尝试拼出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 — — — · ·

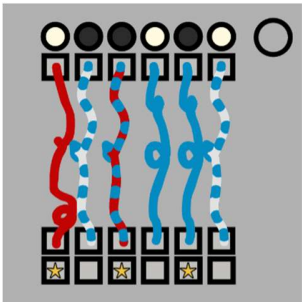
9 — — — — ·

单词	频率
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

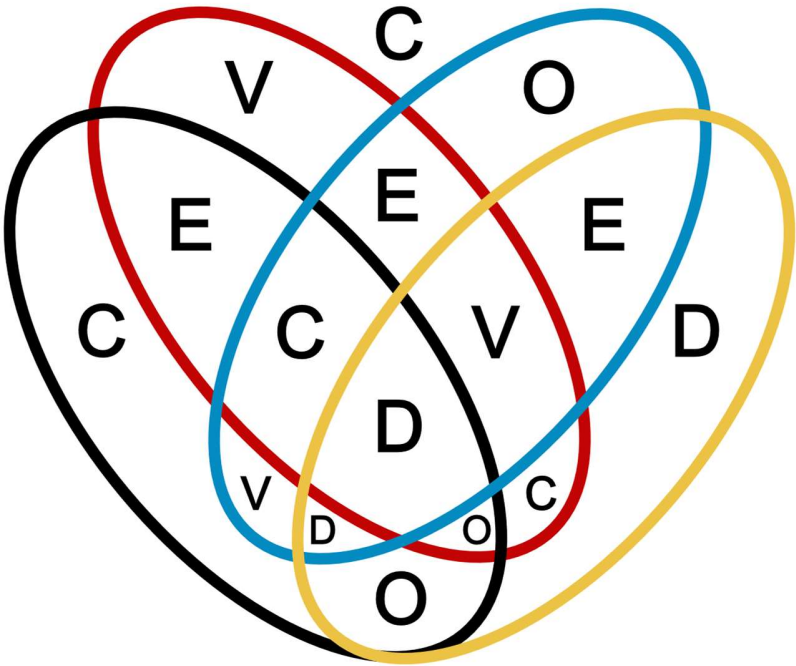
11 / 18

08- 复杂线路

这个比手册中的模块 01(也就是线路模块)复杂多了， 很费时间
(Update Log: 2024-03-31 @ v0.02)



- 每条线路上方都有一个 LED，下方都有可容纳一个"★"的空间
- 对于每种线路/LED/"★"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

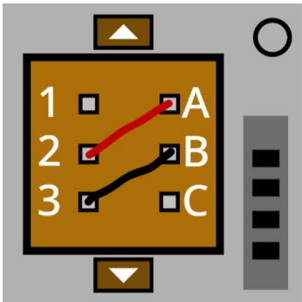


	线路有红色
	线路有蓝色
	LED点亮
	有"★"符号

C	剪断线路
D	不要剪断线路
O	如果序列号末尾为奇数则剪断线路
E	如果序列号中含"2"则剪断线路
V	如果序列号中有元音字母(A E I O U)则剪断线路

09- 顺序线路

I believe，一定有更简单的方法来搞清楚这九根线！
(Update Log：2024-07-04 @ v0.02)



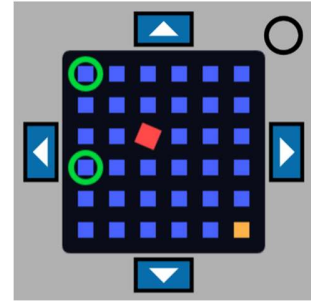
- 模块中会有多个包含线路的面板，每次仅一个面板可见
- 按下键切换到下一个面板，上键切换回到上一个面板
- 在当前面板的线路都正确剪断前，不要切换到下一个面板
- 依照下表引导剪断线路，每一模块中不同面板线路出现次数顺序累加

红线		蓝线		黑线	
线路顺序	连接字母	线路顺序	连接字母	线路顺序	连接字母
第一根	C	第一根	B	第一根	A/B/C
第二根	B	第二根	A/C	第二根	A/C
第三根	A	第三根	B	第三根	B
第四根	A/C	第四根	A	第四根	A/C
第五根	B	第五根	B	第五根	B
第六根	A/C	第六根	B/C	第六根	B/C
第七根	A/B/C	第七根	C	第七根	A/B
第八根	A/B	第八根	A/C	第八根	C
第九根	B	第九根	A	第九根	C
[说明]如果以上有线路与对应字母相接，则剪断该线路					

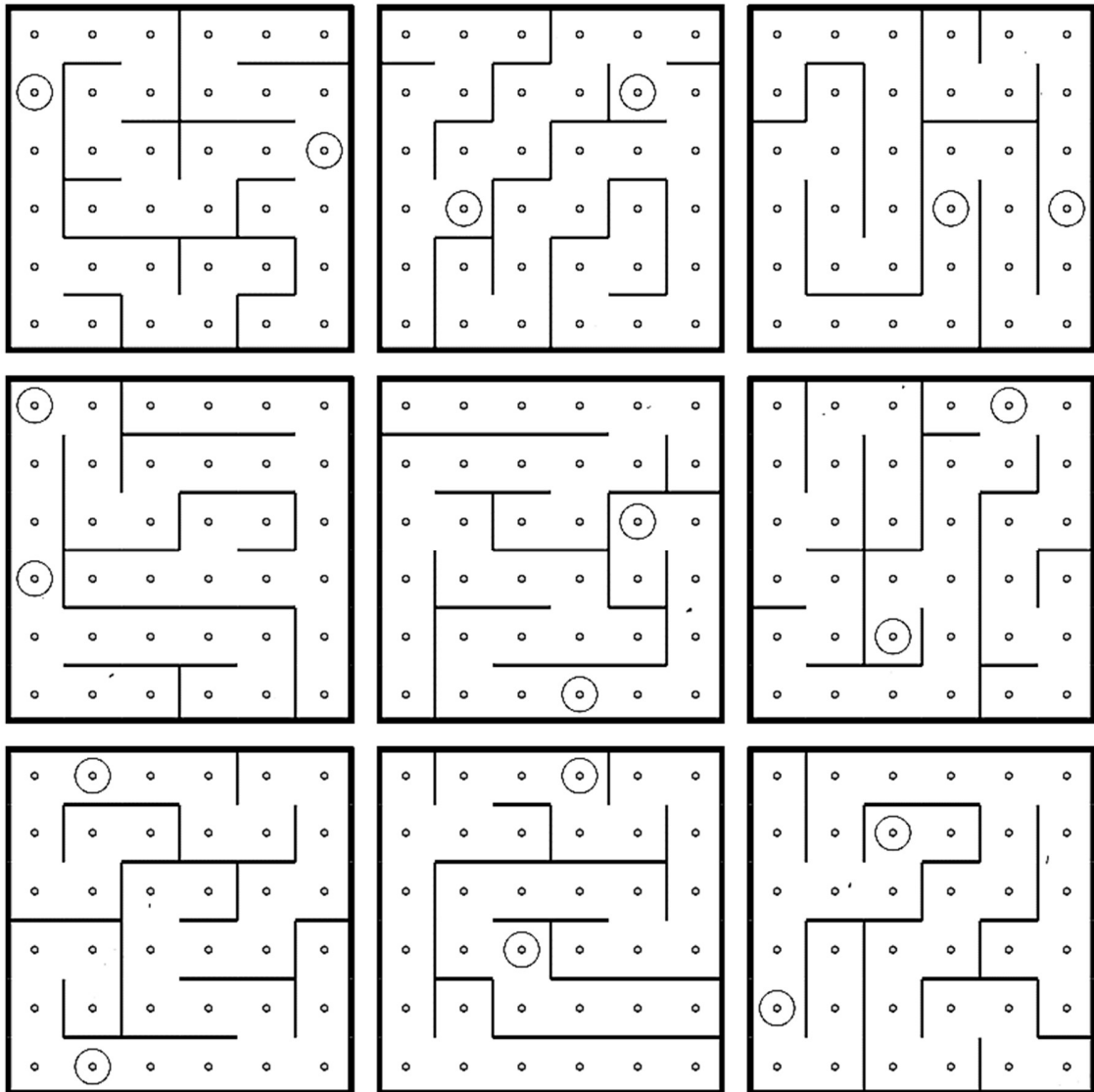
10- 迷宫模块

一个简单的 6x6 走迷宫，但是 half 蒙眼的那种……

(Update Log: 2024-07-04 @ v0.02)



- 根据圆圈的位置来确定迷宫。
- 用方向键来引导橙色光点使之抵达红色正方形
- 不要横跨迷宫上的线条，但这些线在炸弹上看不见
(横跨后算一次失误，但线条不会出现 awa)



第 2 部分：特需模块

- 本部分含 3 种模块，编号 11~13
 - 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，激活后伴随提示音，计时器重置(15~60s)
 - 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
- (Note: 所有特需模块将在一个常规模块拆除后第一次激活)



11- 排气模块

反复地按两个键就行了，但是容易分心……

(Update Log: 2024-07-06 @ v0.02)

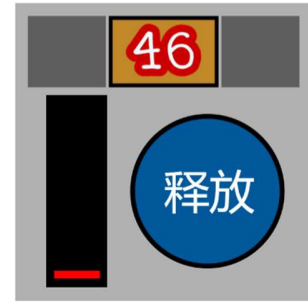
- 根据显示屏上的问题，点击正确的按键就可以~



12- 电容放电

额，比模块 11 还简单，但注意时间！
(Update Log: 2024-07-07 @ v0.02)

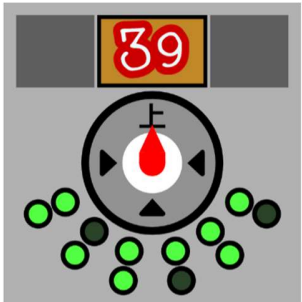
- 在电容过载(倒计时归零)之前按下按钮使其放电



13- 电容放电

额，很复杂……
(Update Log: 2024-07-10 @ v0.02)

- 指针可以拧向 4 个不同方向
- 计时器到 0 时，旋钮须指向正确方向，否则记作失误一次
- 正确方向以 12 个 LED 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

相对向上

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

相对向下

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

相对向左

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

相对向右

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

注：X=LED 灯亮