



拆彈手冊

www.keeptalkinggame.com

第 1-zh-TW 版
驗證碼 917

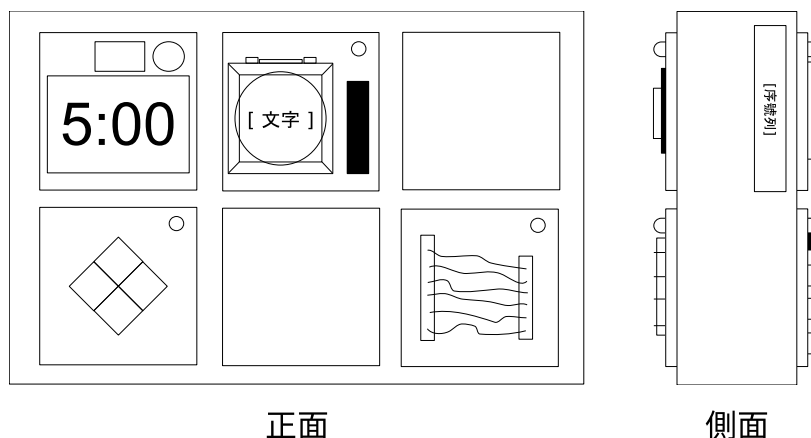
歡迎來到既危險又有挑戰性的拆彈世界。

請仔細閱讀這份手冊，因為您是拆彈專家；
您可以在這份手冊裡面找到一切所需的炸彈資料，連同最兇險的拆彈方法都有一一記錄。
記住：差之毫釐、謬之千里！

拆除炸彈

當倒數計時器到達 0:00 或失誤次數過多，炸彈將會爆炸。只有在計時完結前解除所有炸彈模組，才能成功拆除它。

範例炸彈



模組

每個炸彈能夠容納最多 11 個必須解除的模組。而每一個模組是獨立於其他模組，亦沒有一定的解除模組順序。

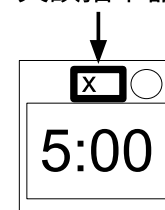
在普遍的情況下，你可以在第一章找到所有模組的拆除方法；而少部分「特殊」的模組則可以在第二章找到所需要的處理方法。

失誤

拆彈人員每次的錯誤操作，都會在計時器上方的失誤指示器上顯示；而帶有失誤指示器的炸彈將會在第三次失誤時爆炸。要特別注意的是，每觸發一次失誤後，倒數計時的速度都會加快。

備註：如果倒數計時器上方沒有失誤指示器，炸彈將會在第一次失誤時爆炸。

失誤指示器



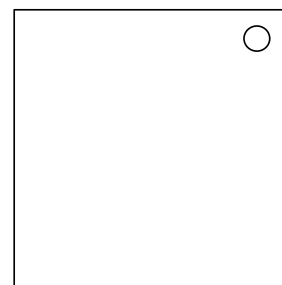
收集訊息

有些模組的拆除方法，會需要炸彈本身的特定訊息，比如機身序號列等等。這些訊息一般可以在炸彈的外殼、側面等地方找到。附錄 A、B 和 C 的表格或會有助於解讀某些拆彈方法。

第 1 章：一般模組

當模組右上角的燈號長亮，即代表該模組已經成功被拆除。

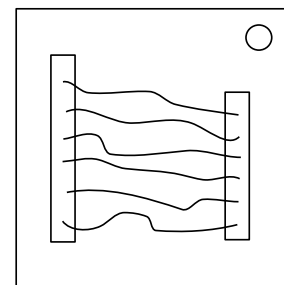
拆除所有模組來阻止炸彈爆炸！



關於【簡易線路】模組

如果電流是機器的血液，線路就是它的動脈。

- 一個簡易線路模組中，會有 3 至 6 條線。
- 要成功拆除這個模組，就要剪斷 一條 正確的線路。
- 線路順序由上而下。



〔3 條線〕

如果沒有紅線，剪斷第二條線。

否則，如果最後一條線為白線時，剪斷最後一條線。

否則，如果有多於一條藍線的時候，剪斷最後一條藍線。

否則，剪斷最後一條線。

〔4 條線〕

如果有多於一條紅線，而序號最後一位為奇數，剪斷最後一條紅線。

否則，如果沒有紅線，而最後一條線是黃線時，剪斷第一條線。

否則，如果只有唯一一條藍線時，剪斷第一條線。

否則，如果有多於一條黃線時，剪斷最後一條線。

否則，剪斷第二條線。

〔5 條線〕

如果最後一條線是黑線，而序號最後一位為奇數，剪斷第四條線。

否則，如果只有唯一一條紅線，而黃線多於一條時，剪斷第一條線。

否則，如果沒有黑線，剪斷第二條線。

否則，剪斷第一條線。

〔6 條線〕

如果沒有黃線，而序號列最後一位為奇數，剪斷第三條線。

否則，如果只有唯一一條黃線，而白線多於一條時，剪斷第四條線。

否則，如果沒有紅線，剪斷最後一條線。

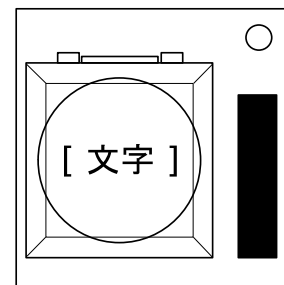
否則，剪斷第四條線。

關於【大按鈕】模組

你可能看到寫有【按下】字樣的按鈕就想直接照做了。但大多數這樣想的人都炸了。

延伸閱讀：查閱附錄 A 以解讀指示燈樣式表

延伸閱讀：查閱附錄 B 以解讀電池樣式表



壹：一些按鈕規則及操作

1. 如果按鈕上寫有"中止"且為藍色，按住按鈕並參考"貳"
2. 如果炸彈上有多於 1 顆電池，而按鈕上寫著「引爆」，按下按鈕並立即鬆開。
3. 如果按鈕是白色的，同時炸彈上有個寫著 CAR 的指示燈亮起，則按住按鈕，並參考"貳"。
4. 如果炸彈上有多於 2 顆電池，也有寫著 FRK 的指示燈亮起，按下按鈕並立即鬆開。
5. 如果按鈕是黃色的，則按住按鈕，並參考"貳"。
6. 如果是寫有「按住」的紅色按鈕，按下按鈕並立即鬆開。
7. 如果沒有上述任一情況，則按住按鈕，並參考"貳"。

貳：如何放開按鈕？

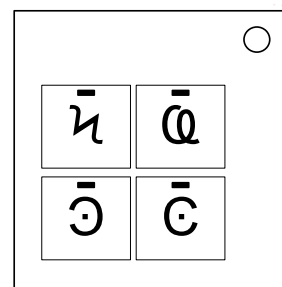
如果你已經按住了按鈕，一個彩色光條將會在模組右側亮起。你必須基於它的顏色，在一個特定的時間點放開按鈕：

- 藍色光條：在計時器任意數位顯示 4 時放開。
- 白色光條：在計時器任意數位顯示 1 時放開。
- 黃色光條：在計時器任意數位顯示 5 時放開。
- 其他顏色光條：在計時器任意數位顯示 1 時放開。

關於【謎之鍵盤】模組

我不確定這些符號是什麼，但我懷疑它們暗藏玄機。

- 只有下列其中一欄，才會完全包含鍵盤模組上所示的四個符號。
- 按照找到的欄中，由上而下出現的順序，按下相應的四個按鈕。



Q	Э	©	б	Ψ	б
А	Q	ٲ	¶	ٲ	Э
λ	᠐	Q	Ђ	Ђ	✕
h	Q	Ж	Ӧ	С	æ
Ӧ	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	з	Й
᠐	¿	☆	ٲ	★	Ω

關於【四色方塊】模組

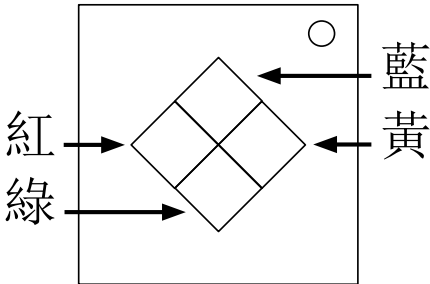
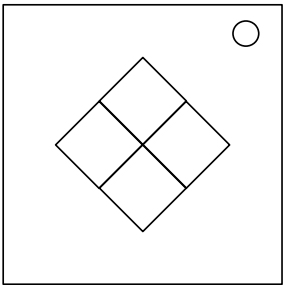
這個像廉價兒童玩具的模組，需要你按照它亮起的顏色進行相應的操作。

1. 四個彩色按鈕中有一個會閃爍。

2. 對照下面正確的那張表，視情況按下正確的顏色。

3. 初始按鈕會首先閃爍，接著是第二個，第三個...請依照表格，按對應的顏色與順序重新按一遍。

4. 每次正確按下按鈕後，序列都會多一次閃爍，直到模組被成功解除為止。



如果序號列中含有元音字母：

		紅色閃光	藍色閃光	綠色閃光	黃色閃光
要按的按鈕：	沒有失誤	藍	紅	黃	綠
	第一次失誤	黃	綠	藍	紅
	第二次失誤	綠	紅	黃	藍

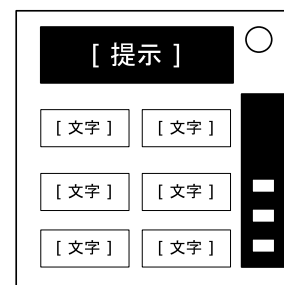
如果序號列中不含元音字母：

		紅色閃光	藍色閃光	綠色閃光	黃色閃光
要按的按鈕：	沒有失誤	藍	黃	綠	紅
	第一次失誤	紅	藍	黃	綠
	第二次失誤	黃	綠	藍	紅

關於【誰在一壘？】模組

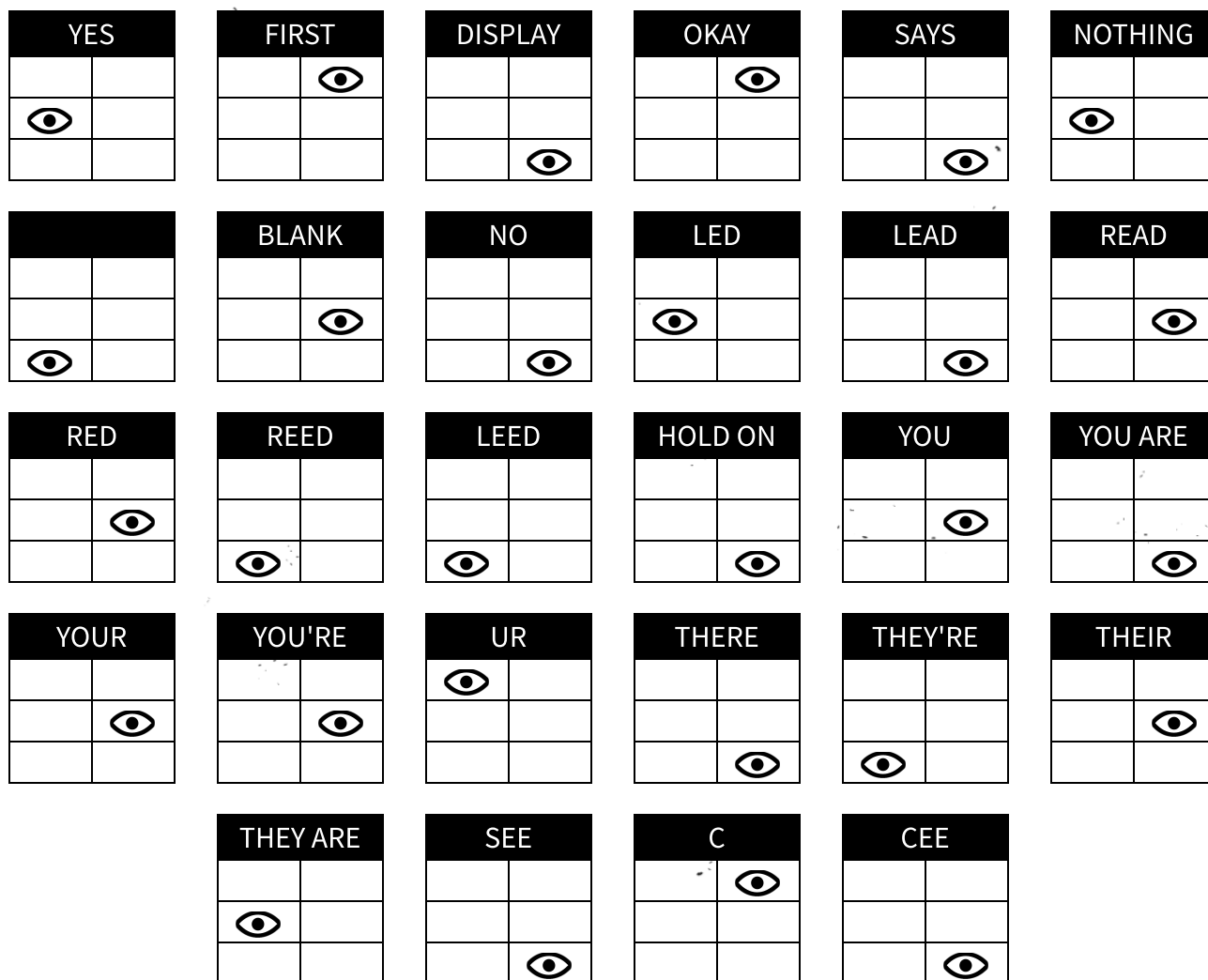
這個裝置靈感來自於喜劇橋段，如果不是在拆彈的時候說，應該還是很有趣的。
我會盡量簡單說明，過多的描述只會讓問題更加複雜。

1. 閱讀螢幕，並使用第 1 階段說明來決定讀出哪一個按鈕上的文字。
2. 根據按鈕文字，使用第 2 階段說明來決定按下哪一個按鈕。
3. 重覆第 1、2 階段直到模組被解除。



第 1 階段

根據螢幕顯示的提示，讀出相對應按鈕上的文字，並前往第 2 階段：



第 2 階段

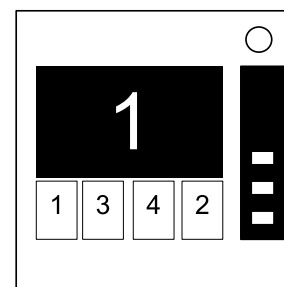
根據所讀出的文字找到相對應的一行，按下於該行中最先出現的字詞：

"預備":	沒錯, 好, 甚麼, 中間, 左邊, 按, 右邊, 空白, 預備, 不!, 首先, 呃, 沒東西, 等等
"首先":	左邊, 好, 沒錯, 中間, 不!, 右邊, 沒東西, 呃, 等等, 預備, 空白, 甚麼, 按, 首先
"不!":	空白, 呃, 等等, 首先, 甚麼, 預備, 右邊, 沒錯, 沒東西, 左邊, 按, 好, 不!, 中間
"空白":	等等, 右邊, 好, 中間, 空白, 按, 預備, 沒東西, 不!, 甚麼, 左邊, 呃, 沒錯, 首先
"沒東西":	呃, 右邊, 好, 中間, 沒錯, 空白, 不!, 按, 左邊, 甚麼, 等等, 首先, 沒東西, 預備
"沒錯":	好, 右邊, 呃, 中間, 首先, 甚麼, 按, 預備, 沒東西, 沒錯, 左邊, 空白, 不!, 等等
"甚麼":	呃, 甚麼, 左邊, 沒東西, 預備, 空白, 中間, 不!, 好, 首先, 等等, 沒錯, 按, 右邊
"呃":	預備, 沒東西, 左邊, 甚麼, 好, 沒錯, 右邊, 不!, 按, 空白, 呃, 中間, 等等, 首先
"左邊":	右邊, 左邊, 首先, 不!, 中間, 沒錯, 空白, 甚麼, 呃, 等等, 按, 預備, 好, 沒東西
"右邊":	沒錯, 沒東西, 預備, 按, 不!, 等等, 甚麼, 右邊, 中間, 左邊, 呃, 空白, 好, 首先
"中間":	空白, 預備, 好, 甚麼, 沒東西, 按, 不!, 等等, 左邊, 中間, 右邊, 首先, 呃, 沒錯
"好":	中間, 不!, 首先, 沒錯, 呃, 沒東西, 等等, 好, 左邊, 預備, 空白, 按, 甚麼, 右邊
"等等":	呃, 不!, 空白, 好, 沒錯, 左邊, 首先, 按, 甚麼, 等等, 沒東西, 預備, 右邊, 中間
"按":	右邊, 中間, 沒錯, 預備, 按, 好, 沒東西, 呃, 空白, 左邊, 首先, 甚麼, 不!, 等等
"您":	當然, 你是, 你的, 您是, 下一個, 不對, 您的, 等一下, 甚麼?, 您, 錯了, 像是, 完成, 你
"你是":	你的, 下一個, 像是, 不對, 甚麼?, 完成, 錯了, 等一下, 您, 你, 您是, 當然, 您的, 你是
"你的":	錯了, 你是, 不對, 你的, 下一個, 您的, 當然, 你, 您是, 您, 甚麼?, 等一下, 像是, 完成
"您是":	您, 您是, 您的, 下一個, 錯了, 你是, 你, 你的, 甚麼?, 不對, 當然, 完成, 像是, 等一下
"您的":	完成, 你, 您的, 不對, 甚麼?, 當然, 你的, 等一下, 您是, 像是, 下一個, 錯了, 你是, 您
"你":	不對, 當然, 下一個, 甚麼?, 您是, 您的, 錯了, 完成, 你, 您, 像是, 等一下, 你是, 你的
"不對":	不對, 你的, 你是, 您, 完成, 等一下, 錯了, 下一個, 當然, 像是, 您是, 您的, 你, 甚麼?
"錯了":	您的, 你, 你是, 您是, 下一個, 錯了, 完成, 您, 不對, 像是, 你的, 當然, 等一下, 甚麼?
"甚麼?":	您, 等一下, 您是, 你的, 你, 完成, 錯了, 像是, 你是, 不對, 您的, 下一個, 甚麼?, 當然
"完成":	當然, 不對, 下一個, 甚麼?, 你的, 您的, 您是, 等一下, 像是, 您, 你, 你是, 錯了, 完成
"下一個":	甚麼?, 不對, 錯了, 你的, 等一下, 當然, 下一個, 像是, 完成, 你是, 您的, 您是, 你, 您
"等一下":	你是, 你, 完成, 錯了, 您, 您的, 當然, 甚麼?, 您是, 下一個, 等一下, 不對, 你的, 像是
"當然":	你是, 完成, 像是, 您是, 您, 等一下, 不對, 您的, 當然, 你, 甚麼?, 下一個, 你的, 錯了
"像是":	您是, 下一個, 你, 您的, 等一下, 完成, 錯了, 甚麼?, 不對, 您, 像是, 當然, 你是, 你的

關於【記憶】模組

記憶是稍縱即逝的，然而炸彈周遭的一切也是。所以小心一些吧！

- 按下正確的按鈕以進入下一階段，完成所有階段以解除模組。
- 按下錯誤的按鈕將重設模組至第一階段。
- 按鈕位置的順序為從左到右。



階段 1：

如果顯示的是 1，按下第二個位置的按鈕。

如果顯示的是 2，按下第二個位置的按鈕。

如果顯示的是 3，按下第三個位置的按鈕。

如果顯示的是 4，按下第四個位置的按鈕。

階段 2：

如果顯示的是 1，按下數字為【4】的按鈕。

如果顯示的是 2，按下和階段 1 中你所按下的按鈕位置相同的按鈕。

如果顯示的是 3，按下第一個位置的按鈕。

如果顯示的是 4，按下和階段 1 中你所按下的按鈕位置相同的按鈕。

階段 3：

如果顯示的是 1，按下和階段 2 中你所按下的按鈕數字相同的按鈕。

如果顯示的是 2，按下和階段 1 中你所按下的按鈕數字相同的按鈕。

如果顯示的是 3，按下第三個位置的按鈕。

如果顯示的是 4，按下數字為【4】的按鈕。

階段 4：

如果顯示的是 1，按下和階段 1 中你所按下的按鈕位置相同的按鈕。

如果顯示的是 2，按下第一個位置的按鈕。

如果顯示的是 3，按下和階段 2 中你所按下的按鈕位置相同的按鈕。

如果顯示的是 4，按下和階段 2 中你所按下的按鈕位置相同的按鈕。

階段 5：

如果顯示的是 1，按下和階段 1 中你所按下的按鈕數字相同的按鈕。

如果顯示的是 2，按下和階段 2 中你所按下的按鈕數字相同的按鈕。

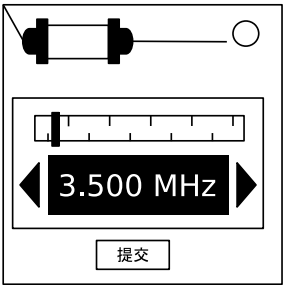
如果顯示的是 3，按下和階段 4 中你所按下的按鈕數字相同的按鈕。

如果顯示的是 4，按下和階段 3 中你所按下的按鈕數字相同的按鈕。

關於【摩斯密碼】模組

一個過時的通信形式？好吧，至少這是真正的摩斯電碼。說不定你學起來，以後會用到呢！

- 根據閃爍的燈號來拼出右側表格中的某一個單詞，從而回應訊號。
- 訊號會循環播放，每個循環之間會有非常長的間隔。
- 當解讀出單詞後，將模組調至對應的頻率，並按下【提交】按鈕。



如何解讀

1. 一個短暫閃光代表一個點。
2. 一個較長閃光代表一橫。
3. 在每個字母間會有較長的間隔。
4. 在單詞重複之前會有非常長的間隔。

A	● —	U	● ● —
B	— ● ● ●	V	● ● ● —
C	— ● — ●	W	● — —
D	— ● ●	X	— ● ● —
E	●	Y	— ● — —
F	● ● — ●	Z	— — ● ●
G	— — ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● — — —		
K	— ● —		
L	● — ● ●		
M	— —		
N	— ●		
O	— — —		
P	● — — ●		
Q	— — ● —		
R	● — ●		
S	● ● ●		
T	—		

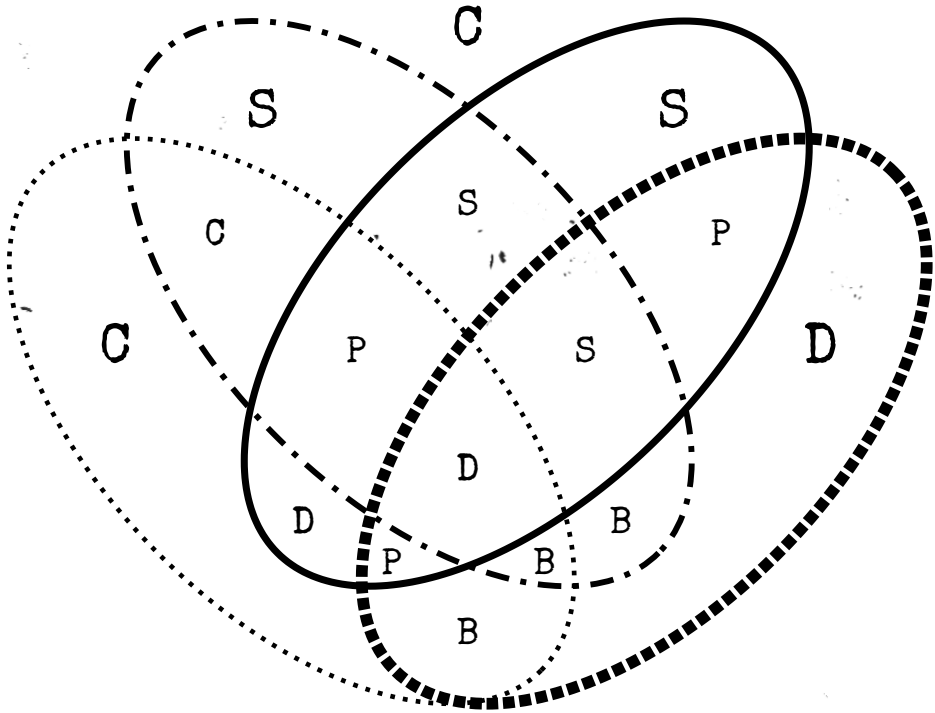
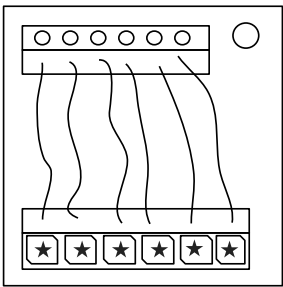
0	— — — — —
1	● — — — —
2	● ● — — —
3	● ● ● — —
4	● ● ● ● —
5	● ● ● ● ●
6	— ● ● ● ●
7	— — ● ● ●
8	— — — ● ●
9	— — — — ●

單詞	對應頻率
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

關於【複雜線路】模組

儘管這些帶有條紋的線路看起來很特殊，但我們也有與之對應完全準確的方法來解決它們。可能過於準確了些...

- 每條線路上方都有一個LED，下方都有可容納一個【★】符號的空間。
- 對於每種 線路/LED/符號 的組合，根據下面的集合圖來確定是否要剪斷此線路。
- 每條線路可能帶有多種顏色的條紋。



	線路有紅色
	線路有藍色
	帶有 ★ 標記
	LED 燈亮起

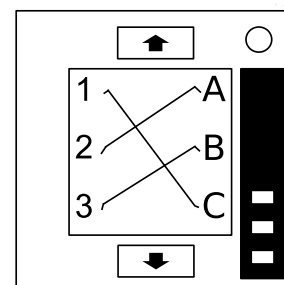
字母	指引
C	剪斷線路
D	不要剪斷線路
S	如果炸彈序號末位為偶數則剪斷線路
P	如果炸彈有 Parallel 埠口則剪斷線路
B	如果炸彈上有兩個或更多電池則剪斷線路

延伸閱讀：查閱附錄 B 以解讀電池樣式表
延伸閱讀：查閱附錄 C 以解讀埠口樣式表

關於【線路順序】模組

很難說這個設備到底是怎麼運作的。這工藝真是令人印象深刻，但一定有更簡單的方法來管理這九條線。

- 這種模組中會有多個包含線路的面板，但每次只有一個面板可見。按下鍵切換到下一個面板，上鍵切換回之前的面板。
- 在當前面板的線路都正確剪斷前，不要切換到下一個面板。
- 依照下表引導剪斷線路。同一模組中不同面板線路出現次數順序累加。

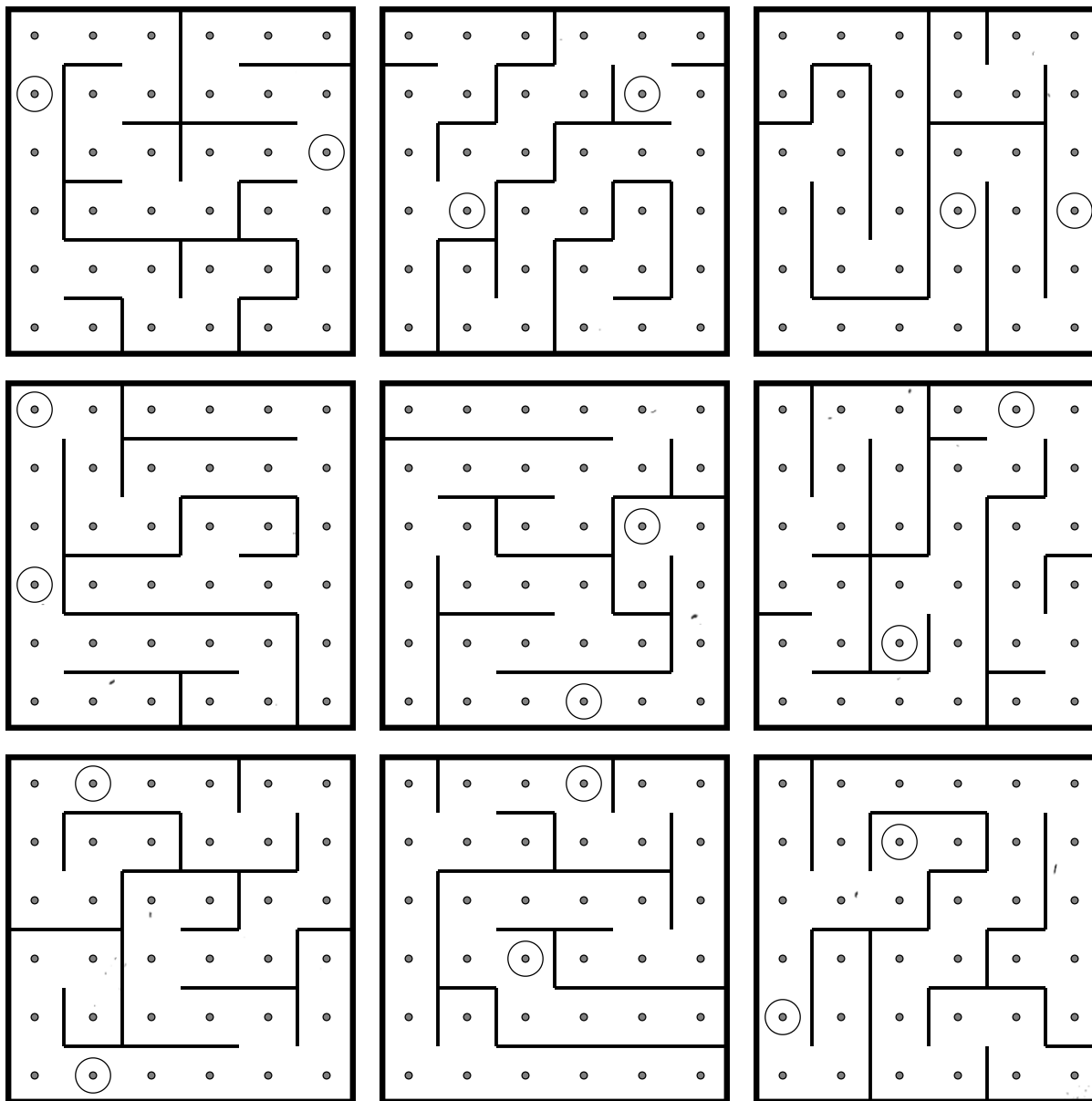
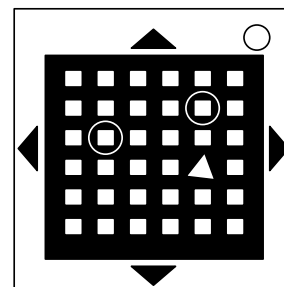


紅線出現次數		藍線出現次數		黑線出現次數	
出現次序	如果與以下相連接則剪斷：	出現次序	如果與以下相連接則剪斷：	出現次序	如果與以下相連接則剪斷：
第一條紅線	C	第一條藍線	B	第一條黑線	A、B 或 C
第二條紅線	B	第二條藍線	A 或 C	第二條黑線	A 或 C
第三條紅線	A	第三條藍線	B	第三條黑線	B
第四條紅線	A 或 C	第四條藍線	A	第四條黑線	A 或 C
第五條紅線	B	第五條藍線	B	第五條黑線	B
第六條紅線	A 或 C	第六條藍線	B 或 C	第六條黑線	B 或 C
第七條紅線	A、B 或 C	第七條藍線	C	第七條黑線	A 或 B
第八條紅線	A 或 B	第八條藍線	A 或 C	第八條黑線	C
第九條紅線	B	第九條藍線	A	第九條黑線	C

關於【迷宮】模組

這看起來就像某種迷宮，很可能就是從某份兒童刊物的內頁剪下來的。

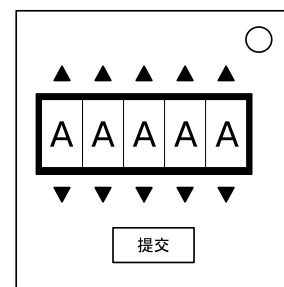
- 根據圓圈的位置來確定迷宮。
- 拆彈人員必須用模組四周的方向鍵來引導白色光點使之抵達紅色三角形。
- 警告：不要橫跨迷宮上的線條。這些線在炸彈上是看不見的。



關於【密碼】模組

22 個字元，大小寫混合，隨機位置插入數字並且不得有連續 3 個字元以上的倒序重複情況。這是一般政府機關的密碼要求，幸好不是這個模組的密碼要求。

- 每個字母上下方的兩個按鈕用於切換字元。
- 可用的字母中只有一個組合可以與下表中的一個單詞對應。
- 當拼出正確詞後按下提交按鈕。



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 2 章：特殊模組

特殊模組無法被拆除！
而且會每隔一段時間就重置，持續構成威脅。

這類模組的上方有一個兩位數字的計時器。
在拆彈的過程中，都有可能觸發特殊模組；
一旦觸發以後，就需要經常處理特殊模組，否則超時就會當作拆彈失誤。

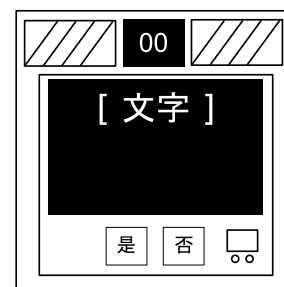
保持警惕！
特殊模組會隨時重新啟動！

00

關於【排氣】模組

入侵電腦是個複雜工作。至少通常來講是這樣的。而這個模組只需要你反覆按同一個鍵就可以了。

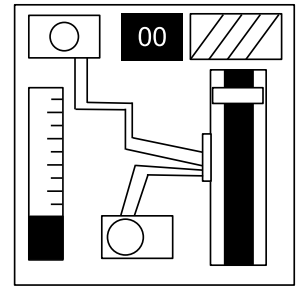
- 按 "是" 回覆【是】，按 "否" 回覆【否】。



關於【電容放電】模組

我猜這只是為了佔用注意力而設計的，畢竟如果我手邊有橡皮筋的話…

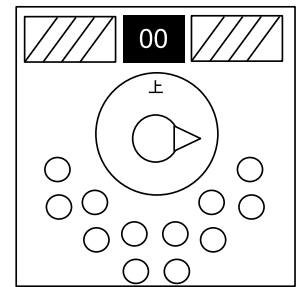
- 在電容過載之前拉下拉杆使其放電。



關於【旋鈕】模組

複雜並且沒辦法徹底拆除。發明這些的人就不能做點有用的東西嗎？

- 旋鈕可以擰向 4 個不同方向。
- 計時器到 0 時，旋鈕必須指向正確方向。
- 正確方向以 12 個 LED 的開關設定情況決定。
- 注意旋鈕可能已被旋轉，而且朝向說明均相對【上】標記而言。



LED 燈號設定

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 = 亮著的 LED 燈

附錄 A：指示燈樣式表

有標籤的指示燈可在炸彈的機身外殼找到。

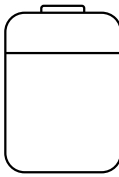


常見指示標記

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

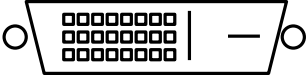
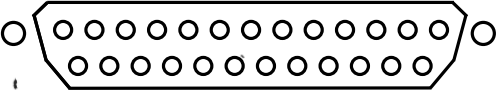
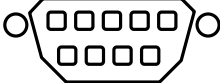
附錄 B：電池樣式表

電池一般能夠在炸彈外殼的側面找到。

電池	類型
	AA
	D

附錄 C：埠口樣式表

電腦訊號埠一般可以在炸彈外殼上找到。

埠口	名稱
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	RCA 音效埠口