



คู่มือการกระเบิด

www.keeptalkinggame.com

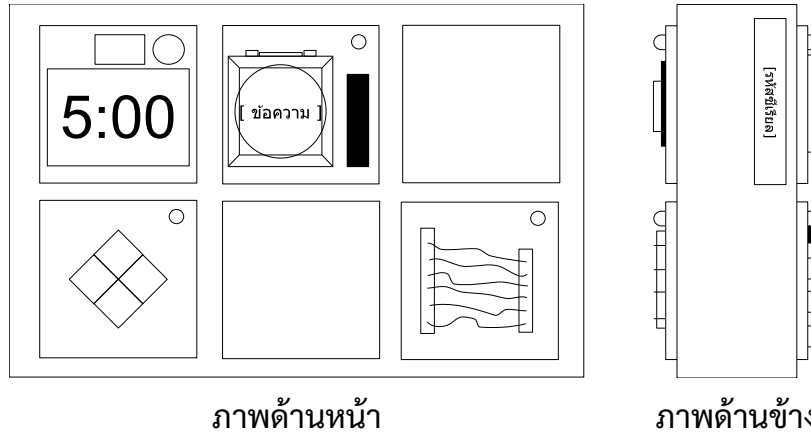
เวอร์ชัน 1-th
รหัสยืนยัน: 248

คู่มือนี้เป็นเครื่องมือส่วนหนึ่งของหน่วยสื่อสาร เพื่อใช้ในการเก็บกู้วัตถุระเบิด
ศึกษาคู่มือนี้ให้ดี คุณคือหน่วยสื่อสาร คุณสามารถหาข้อมูลทุกอย่างที่จะช่วยเหลือผู้เก็บกู้ระเบิดให้ภารกิจ
สำเร็จด้วยดี
ห้ามละเลยอะไรเด็ดขาด!

พื้นฐานของการกู้ระเบิด

ระเบิดจะทำงานในสองกรณี คือเมื่อเวลาที่เหลืออยู่นับถอยหลังจนถึง 0:00 หรือได้เกิดสไตรค์ขึ้นมากเกินกว่าที่กำหนดไว้ การที่จะกู้ระเบิดให้หยุดทำงานได้นั้น จำเป็นที่จะต้องแก้โมดูลทุกตัวบนตัวระเบิดก่อนที่เวลาจะหมด

ภาพตัวอย่างของระเบิด



ภาพด้านหน้า

ภาพด้านข้าง

โมดูล

ระเบิดทั่วไปจะมีโมดูลได้มากที่สุด 11 โมดูล

โดยที่โมดูลแต่ละตัวจะไม่มี การเชื่อมโยงต่อกัน และสามารถปลดโมดูลใดก่อนก็ได้

ขั้นตอนและวิธีการปลดโมดูลจะอยู่ในส่วนที่ 1 ของคู่มือนี้

ในส่วนของโมดูลวนซ้ำเป็นโมดูลกรณีพิเศษ จึงได้ถูกแยกเป็นส่วนที่ 2 ของคู่มือนี้

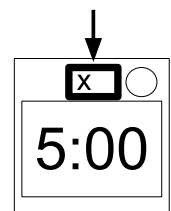
สไตรค์

สไตรค์ เกิดขึ้นจากการกระทำอันใดต่อโมดูลใดก็ตามที่ไม่ตรงตามขั้นตอนที่ถูกต้อง

จำนวนของสไตรค์ที่มีอยู่จะแสดงอยู่บนตัวแสดงจำนวนสไตรค์เหนือหน้าจอแสดงเวลาที่เหลือ ระเบิดที่มีตัวแสดงสไตรค์ติดตั้งไว้จะทำงานเมื่อได้รับสไตรค์ที่สาม และทุกครั้งที่ตัวระเบิดได้รับสไตรค์ เวลาที่เหลืออยู่ก็จะเดินเร็วขึ้นด้วย

แต่ถ้าหากตัวระเบิดไม่มีตัวแสดงจำนวนสไตรค์ติดตั้งไว้ นั่นหมายความว่าระเบิดจะทำงานทันทีเมื่อได้เกิดการสไตรค์ครั้งแรก

ตัวแสดงจำนวนสไตรค์



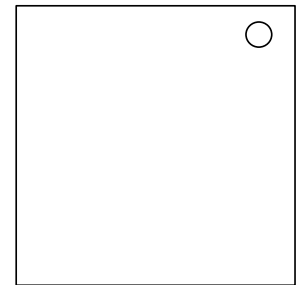
ข้อมูลบนตัวระเบิด

ในการปลดโมดูลบางประเภทนั้น จำเป็นต้องใช้ข้อมูลต่างๆ ของตัวระเบิด เช่น รหัสซีเรียลของระเบิด เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะอยู่บนบริเวณขอบด้านต่างๆ ของตัวระเบิด ซึ่งในคู่มือนี้มีภาคผนวก ก, ข และ ค ที่แจกแจงข้อมูลเพิ่มเติมที่อาจมีประโยชน์สำหรับการแก้โมดูลบางประเภท

บทที่ 1: โมดูล

สถานะของโมดูลจะดูได้จากหลอด LED ที่มุมบนด้านขวา ถ้าหลอดแอลอีดีเปลี่ยนเป็นสีเขียว แสดงว่าแก้มอดูลนั้นสำเร็จแล้ว

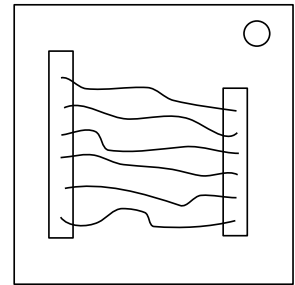
ทุกโมดูลจะต้องถูกแก้ทั้งหมดก่อน จึงจะถือว่ากู้ระเบิดสำเร็จ



โมดูล สายไฟ

สายไฟเป็นเหมือนกับเลือดหล่อเลี้ยงระบบไฟฟ้า! เคียวนะ ไมสิ ไฟฟ้าต่างหากเป็นเลือด สายไฟเหมือนเส้นเลือดแดงมากกว่า หรือเส้นเลือดดำ? ช่างมันเถอะ...

- โมดูลสายไฟประกอบด้วยสายไฟตั้งแต่ 3 ถึง 6 เส้น
- ผู้กระเบิดต้องตัดสายไฟที่ถูกต้องเพียง หนึ่งเส้นเท่านั้นเพื่อแก้โมดูลนี้
- ลำดับของสายไฟจะเรียงจากบนลงล่าง



สายไฟ 3 เส้น:

ถ้าไม่มีสายไฟสีแดงให้ตัดสายไฟเส้นที่สอง

มิฉะนั้น ถ้าสายไฟอันสุดท้ายคือสีขาวให้ตัดสายไฟอันสุดท้าย

มิฉะนั้น ถ้ามีสายไฟสีน้ำเงินมากกว่าหนึ่งเส้นให้ตัดสายไฟสีน้ำเงินเส้นสุดท้าย

มิฉะนั้น ให้ตัดสายไฟเส้นสุดท้าย

สายไฟ 4 เส้น:

ถ้ามีสายไฟสีแดงมากกว่าหนึ่งเส้น และเลขหลักสุดท้ายของรหัสซีเรียลเป็นเลขคี่ ให้ตัดสายไฟสีแดงเส้นสุดท้าย

มิฉะนั้น ถ้าสายไฟสุดท้ายเป็นสีเหลือง และไม่มีสายไฟสีแดง ให้ตัดสายไฟเส้นแรก

มิฉะนั้น ถ้ามีสายไฟสีน้ำเงินหนึ่งเส้น ให้ตัดสายไฟเส้นแรก

มิฉะนั้น ถ้ามีสายไฟสีเหลืองมากกว่าหนึ่งเส้น ให้ตัดสายไฟเส้นสุดท้าย

มิฉะนั้น ตัดสายไฟเส้นที่สอง

สายไฟ 5 เส้น:

ถ้าสายไฟเส้นสุดท้ายมีสีดำและตัวเลขตัวสุดท้ายที่รหัสซีเรียลเป็นเลขคี่ ให้ตัดสายไฟเส้นที่สี่

มิฉะนั้น ถ้ามีสายไฟสีแดงหนึ่งเส้นและมีสายไฟสีเหลืองมากกว่าหนึ่งเส้น ให้ตัดสายไฟเส้นแรก

มิฉะนั้น ถ้าไม่มีสายไฟสีดำ ให้ตัดสายไฟเส้นที่สอง

มิฉะนั้น ตัดสายไฟเส้นแรก

สายไฟ 6 เส้น:

ถ้าไม่มีสายไฟสีเหลืองและตัวเลขตัวสุดท้ายที่รหัสซีเรียลเป็นเลขคี่ ให้ตัดสายไฟเส้นที่สาม

มิฉะนั้น ถ้ามีสายไฟสีเหลืองหนึ่งเส้นและมีสายไฟสีขาวมากกว่าหนึ่งเส้น ให้ตัดสายไฟเส้นที่สี่

มิฉะนั้น ถ้าไม่มีสายไฟสีแดง ให้ตัดสายไฟเส้นสุดท้าย

มิฉะนั้น ตัดสายไฟเส้นที่สี่

โมดูล ป้อมใหญ่

ถึงแม้ว่ามันจะมีปุ่มแค่อันเดียว แต่อย่าได้ประมาท การทุบระเบิดไม่มีคำว่าง่าย

เปิดไปที่ภาคผนวก ก สำหรับประเภทของรหัสอักษร

เปิดไปที่ภาคผนวก ข สำหรับประเภทของแบตเตอรี่

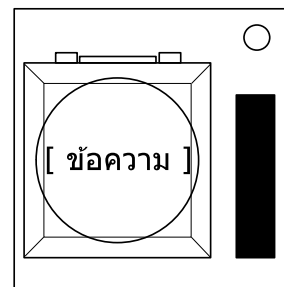
อ่านกฎแต่ละข้อตามลำดับ และทำตามกฎข้อแรกที่ตรงกับคุณสมบัติของป้อมและตัวระเบิดเท่านั้น:

1. ถ้าป้อมเป็นสีน้ำเงิน และเขียนไว้ว่า "หยุด" ให้กดปุ่มค้างไว้ แล้วข้ามไปดูที่ "วิธีการปล่อยป้อม"
2. ถ้าบนระเบิดมีแบตเตอรี่มากกว่า 1 ก้อน และป้อมเขียนว่า "จุดชนวน" ให้กดปุ่มแล้วปล่อยทันที
3. ถ้าป้อมเป็นสีขาว และบนระเบิดมีไฟติดที่แถบรหัสอักษร CAR ให้กดปุ่มค้างไว้ แล้วข้ามไปดูที่ "วิธีการปล่อยป้อม"
4. ถ้าบนตัวระเบิดมีแบตเตอรี่มากกว่า 2 ก้อน และมีไฟติดที่แถบรหัสอักษร FRK ให้กดปุ่มแล้วปล่อยทันที
5. ถ้าป้อมเป็นสีเหลือง ให้กดปุ่มค้างไว้ แล้วข้ามไปดูที่ "วิธีการปล่อยป้อม"
6. ถ้าป้อมเป็นสีแดง และเขียนไว้ว่า "กดค้าง" ให้กดปุ่มแล้วปล่อยทันที
7. หากทุกข้อที่กล่าวไว้ก่อนหน้านั้นไม่ตรงกับป้อมที่อยู่บนตัวระเบิดเลย ให้กดปุ่มค้างไว้ แล้วข้ามไปดูที่ "วิธีการปล่อยป้อม"

วิธีการปล่อยป้อม

เมื่อทำการกดปุ่มค้าง แถบไฟที่ด้านขวาจะติดขึ้น ให้ดูว่าแถบที่ขึ้นนั้นเป็นสีอะไร แล้วทำตามด้านล่าง:

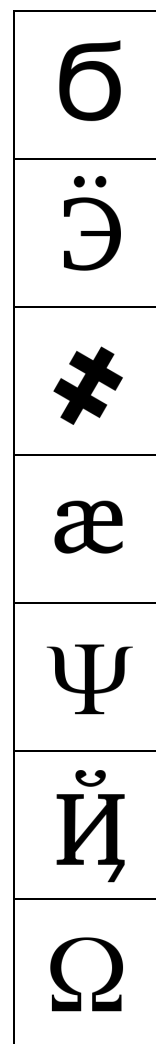
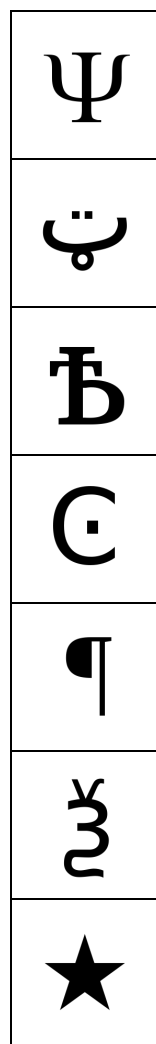
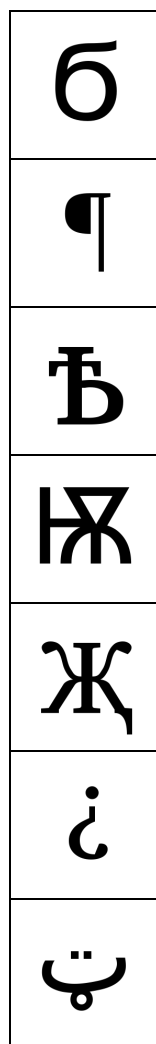
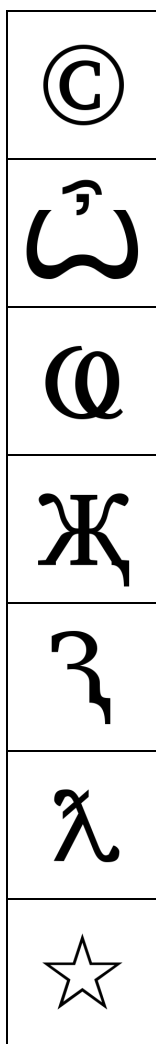
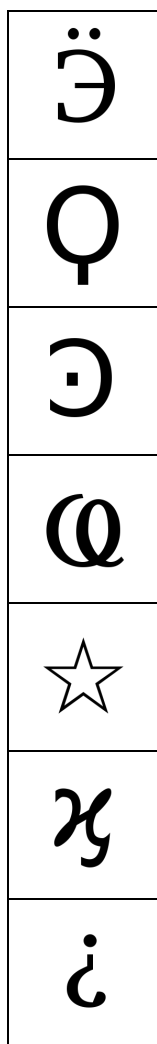
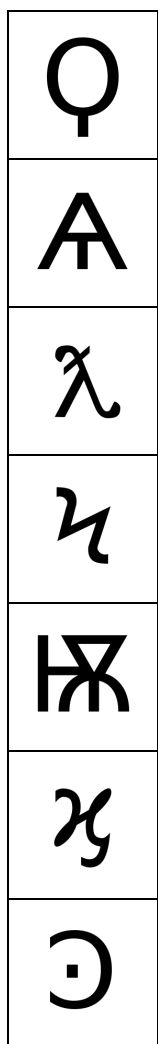
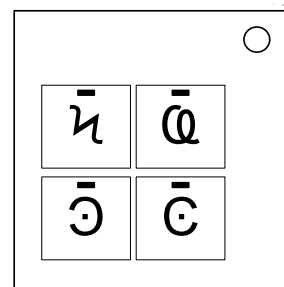
- **แถบสีฟ้า:** ปล่อยป้อมเมื่อเวลาที่เหลืออยู่มีเลข 4 อยู่ในหลักใดหลักหนึ่ง
- **แถบสีขาว:** ปล่อยป้อมเมื่อเวลาที่เหลืออยู่มีเลข 1 อยู่ในหลักใดหลักหนึ่ง
- **แถบสีเหลือง:** ปล่อยป้อมเมื่อเวลาที่เหลืออยู่มีเลข 5 อยู่ในหลักใดหลักหนึ่ง
- **แถบสีอื่น ๆ:** ปล่อยป้อมเมื่อเวลาที่เหลืออยู่มีเลข 1 อยู่ในหลักใดหลักหนึ่ง



โมดูล สัญลักษณ์

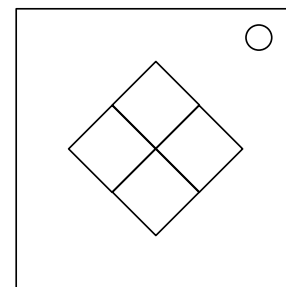
ไม่มีใครรู้ว่าสัญลักษณ์เหล่านี้คืออะไร แต่เดาได้ว่ามันน่าจะเกี่ยวกับสิ่งลับ

- จากแถวด้านล่างทั้งหมด มีเพียงหนึ่งแถวเท่านั้นที่จะมีสัญลักษณ์ทั้งสี่ตัวบนโมดูลอยู่
- กดปุ่มสัญลักษณ์ตามลำดับที่สัญลักษณ์นั้น ๆ ปรากฏอยู่ในแถวจากบนลงล่าง

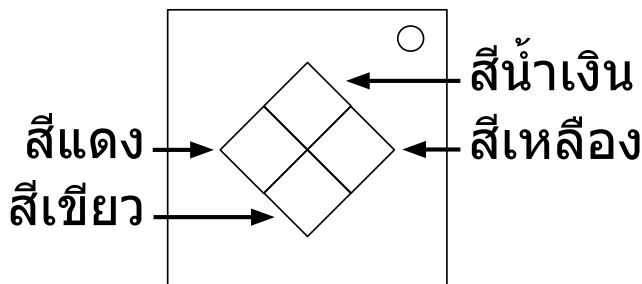


เกี่ยวกับโมดูล Simon Says

สิ่งนี้เหมือนกับของเล่นที่น่าจะเคยเล่นกันสมัยเด็ก ๆ ที่คุณต้องกดปุ่มตามลำดับสีที่ปรากฏขึ้น ต่างกันตรงที่อันนี้น่าจะเป็นของเลียนแบบที่ซื้อได้ตามร้านทุกอย่าง 20 บาท



1. ปุ่ม 1 สีจากทั้งหมด 4 สีจะกะพริบ
2. ใช้ตารางที่ถูกต้องด้านล่าง กดปุ่มที่มีสีที่สอดคล้องกัน
3. ปุ่มแรกจะเริ่มกะพริบ ตามด้วยปุ่มอื่นถัดมา และวนซ้ำต่อไปตามลำดับ
4. จำนวนปุ่มที่ต้องกดจะเพิ่มขึ้นทีละปุ่มเมื่อขึ้นรอบถัดไปจนกว่าโมดูลนี้จะถูกแก้สำเร็จ



หากรหัสสีเรียกมีสระ:

		สีแดงกะพริบ	สีน้ำเงินกะพริบ	สีเขียวกะพริบ	สีเหลืองกะพริบ
ปุ่มที่จะกด:	ไม่มีสไตรค์	สีน้ำเงิน	สีแดง	สีเหลือง	สีเขียว
	1 สไตรค์	สีเหลือง	สีเขียว	สีน้ำเงิน	สีแดง
	2 สไตรค์	สีเขียว	สีแดง	สีเหลือง	สีน้ำเงิน

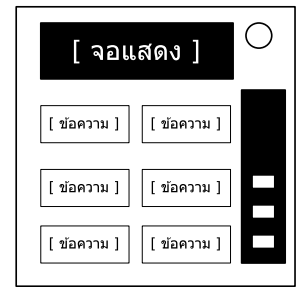
หากรหัสสีเรียกไม่มีสระ:

		สีแดงกะพริบ	สีน้ำเงินกะพริบ	สีเขียวกะพริบ	สีเหลืองกะพริบ
ปุ่มที่จะกด:	ไม่มีสไตรค์	สีน้ำเงิน	สีเหลือง	สีเขียว	สีแดง
	1 สไตรค์	สีแดง	สีน้ำเงิน	สีเหลือง	สีเขียว
	2 สไตรค์	สีเหลือง	สีเขียว	สีน้ำเงิน	สีแดง

เกี่ยวกับโมดูล "คำกำกวม"

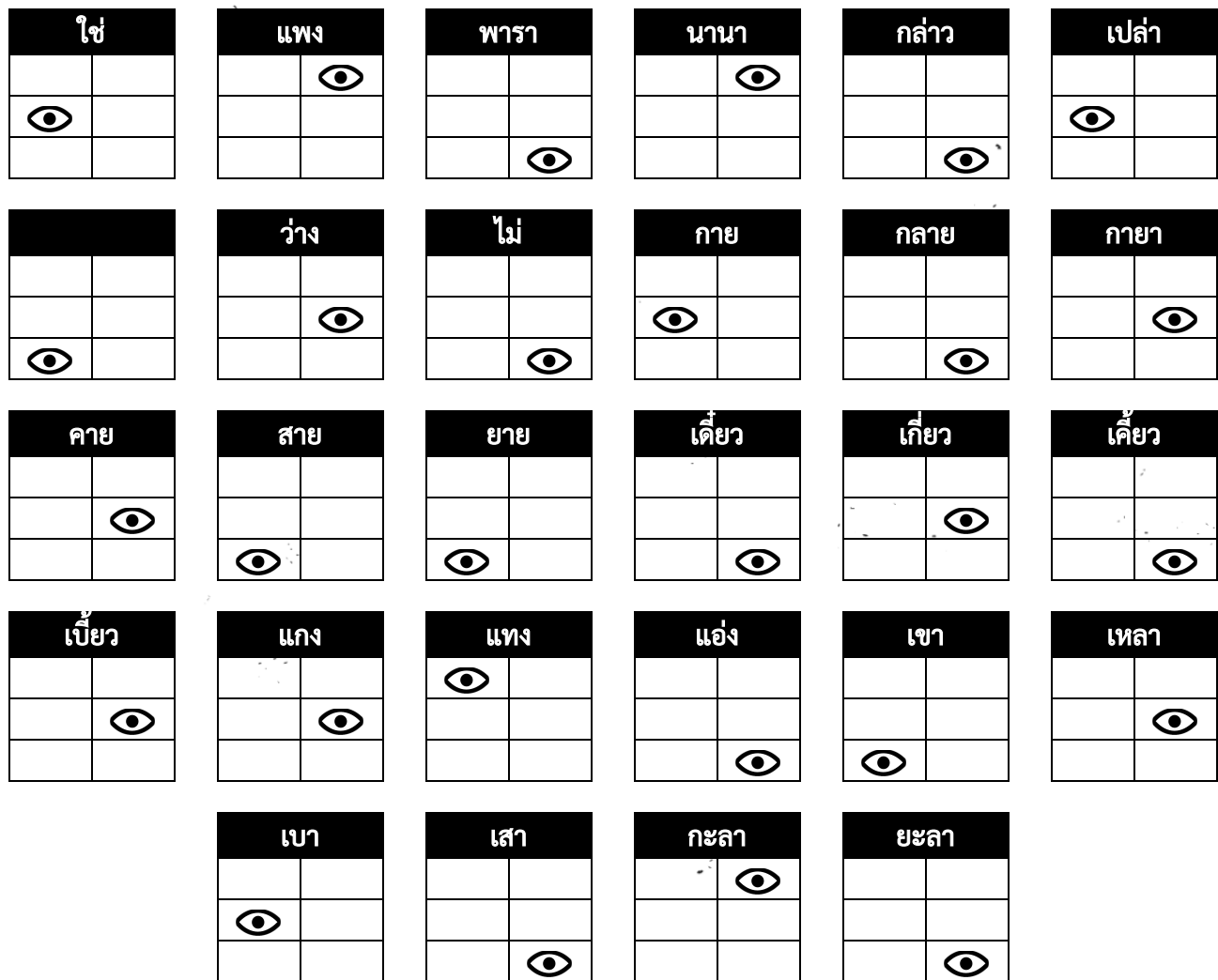
วงจรมันเหมือนเรื่องที้ออกมาจากมุกของพวกเขาตลกคาเฟ่ ซึ่งน่าจะเป็นมุกที่ดีแหละ ถ้ามันไม่ได้ถูกต่อเข้ากับระเบิดอยู่ เดี่ยวจะพูดให้สั้น ๆ ไว้ละกัน เพราะถ้าพูดเยอะเดี๋ยวจะสับสนเอา

1. อ่านจอแสดงผลและดูขั้นตอนที่หนึ่งเพื่อยืนยันว่าจะต้องอ่านปุ่มไหน
2. ใช้จอแสดงผลอันนี้ และใช้ขั้นตอนที่ 2 เพื่อหาว่าควรกดปุ่มไหน
3. ทำซ้ำจนกว่าโมดูลจะถูกแก้



ขั้นตอนที่หนึ่ง:

ดูจากจอแสดงผล อ่าน สิ่งทีเขียนไว้บนปุ่ม และไปที่ขั้นตอนที่สอง



ขั้นตอนที่สอง:

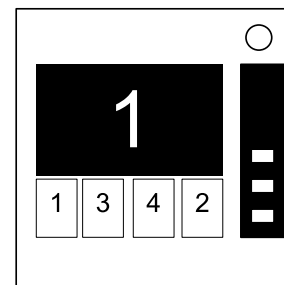
ใช้สิ่งที่เขียนจากขั้นตอนที่หนึ่ง กดปุ่มแรก ที่อยู่ในรายการ:

"พร้อม":	ใช่, ตกลง, อะไร, กลาง, ซ้าย, กด, ขวา, วาง, พร้อม, ไม่, แรก, เอ่อ, ไม่มี, รอ
"แรก":	ซ้าย, ตกลง, ใช่, กลาง, ไม่, ขวา, ไม่มี, เอ่อ, รอ, พร้อม, วาง, อะไร, กด, แรก
"ไม่":	วาง, เอ่อ, รอ, แรก, อะไร, พร้อม, ขวา, ใช่, ไม่มี, ซ้าย, กด, ตกลง, ไม่, กลาง
"วาง":	รอ, ขวา, ตกลง, กลาง, วาง, กด, พร้อม, ไม่มี, ไม่, อะไร, ซ้าย, เอ่อ, ใช่, แรก
"ไม่มี":	เอ่อ, ขวา, ตกลง, กลาง, ใช่, วาง, ไม่, กด, ซ้าย, อะไร, รอ, แรก, ไม่มี, พร้อม
"ใช่":	ตกลง, ขวา, เอ่อ, กลาง, แรก, อะไร, กด, พร้อม, ไม่มี, ใช่, ซ้าย, วาง, ไม่, รอ
"อะไร":	เอ่อ, อะไร, ซ้าย, ไม่มี, พร้อม, วาง, กลาง, ไม่, ตกลง, แรก, รอ, ใช่, กด, ขวา
"เอ่อ":	พร้อม, ไม่มี, ซ้าย, อะไร, ตกลง, ใช่, ขวา, ไม่, กด, วาง, เอ่อ, กลาง, รอ, แรก
"ซ้าย":	ขวา, ซ้าย, แรก, ไม่, กลาง, ใช่, วาง, อะไร, เอ่อ, รอ, กด, พร้อม, ตกลง, ไม่มี
"ขวา":	ใช่, ไม่มี, พร้อม, กด, ไม่, รอ, อะไร, ขวา, กลาง, ซ้าย, เอ่อ, วาง, ตกลง, แรก
"กลาง":	วาง, พร้อม, ตกลง, อะไร, ไม่มี, กด, ไม่, รอ, ซ้าย, กลาง, ขวา, แรก, เอ่อ, ใช่
"ตกลง":	กลาง, ไม่, แรก, ใช่, เอ่อ, ไม่มี, รอ, ตกลง, ซ้าย, พร้อม, วาง, กด, อะไร, ขวา
"รอ":	เอ่อ, ไม่, วาง, ตกลง, ใช่, ซ้าย, แรก, กด, อะไร, รอ, ไม่มี, พร้อม, ขวา, กลาง
"กด":	ขวา, กลาง, ใช่, พร้อม, กด, ตกลง, ไม่มี, เอ่อ, วาง, ซ้าย, แรก, อะไร, ไม่, รอ
"คุณ":	แน่แน่, คุณคือ, ของคุณ, คุณเป็น, ถัดไป, เหนือ, พวกเรา, ถือ, อะไร?, คุณ, เออเออ, ชอบ, เสร็จ, ณ
"คุณคือ":	ของคุณ, ถัดไป, ชอบ, เหนือ, อะไร?, เสร็จ, เออเออ, ถือ, คุณ, ณ, คุณเป็น, แน่นแน่, พวกเรา, คุณคือ
"ของคุณ":	เออเออ, คุณคือ, เหนือ, ของคุณ, ถัดไป, พวกเรา, แน่นแน่, ณ, คุณเป็น, คุณ, อะไร?, ถือ, ชอบ, เสร็จ
"คุณเป็น":	คุณ, คุณเป็น, พวกเรา, ถัดไป, เออเออ, คุณคือ, ณ, ของคุณ, อะไร?, เหนือ, แน่นแน่, เสร็จ, ชอบ, ถือ
"พวกเรา":	เสร็จ, ณ, พวกเรา, เหนือ, อะไร?, แน่นแน่, ของคุณ, ถือ, คุณเป็น, ชอบ, ถัดไป, เออเออ, คุณคือ, คุณ
"ณ":	เหนือ, แน่นแน่, ถัดไป, อะไร?, คุณเป็น, พวกเรา, เออเออ, เสร็จ, ณ, คุณ, ชอบ, ถือ, คุณคือ, ของคุณ
"เหนือ":	เหนือ, ของคุณ, คุณคือ, คุณ, เสร็จ, ถือ, เออเออ, ถัดไป, แน่นแน่, ชอบ, คุณเป็น, พวกเรา, ณ, อะไร?
"เออเออ":	พวกเรา, ณ, คุณคือ, คุณเป็น, ถัดไป, เออเออ, เสร็จ, คุณ, เหนือ, ชอบ, ของคุณ, แน่นแน่, ถือ, อะไร?
"อะไร?":	คุณ, ถือ, คุณเป็น, ของคุณ, ณ, เสร็จ, เออเออ, ชอบ, คุณคือ, เหนือ, พวกเรา, ถัดไป, อะไร?, แน่นแน่
"เสร็จ":	แน่นแน่, เหนือ, ถัดไป, อะไร?, ของคุณ, พวกเรา, คุณเป็น, ถือ, ชอบ, คุณ, ณ, คุณคือ, เออเออ, เสร็จ
"ถัดไป":	อะไร?, เหนือ, เออเออ, ของคุณ, ถือ, แน่นแน่, ถัดไป, ชอบ, เสร็จ, คุณคือ, พวกเรา, คุณเป็น, ณ, คุณ
"ถือ":	คุณคือ, ณ, เสร็จ, เออเออ, คุณ, พวกเรา, แน่นแน่, อะไร?, คุณเป็น, ถัดไป, ถือ, เหนือ, ของคุณ, ชอบ
"แน่นแน่":	คุณคือ, เสร็จ, ชอบ, คุณเป็น, คุณ, ถือ, เหนือ, พวกเรา, แน่นแน่, ณ, อะไร?, ถัดไป, ของคุณ, เออเออ
"ชอบ":	คุณเป็น, ถัดไป, ณ, พวกเรา, ถือ, เสร็จ, เออเออ, อะไร?, เหนือ, คุณ, ชอบ, แน่นแน่, คุณคือ, ของคุณ

โมดูล หน่วยความจำ

ความทรงจำเป็นสิ่งที่เปราะบาง แต่นั่นก็เหมือนกับทุกๆ อย่างเมื่อระเบิดทำงานนั้นแหละ

- กดปุ่มที่ถูกต้องตามคำสั่งของแต่ละขั้นตอน เมื่อทำถูกต้องครบทุกขั้นตอนแล้ว โมดูลจะหยุดทำงาน
- หากกดปุ่มผิด จะต้องเริ่มใหม่ตั้งแต่ต้น
- ตำแหน่งของปุ่มเรียงจากซ้ายไปขวา



ขั้นที่ 1:

- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 1 ให้กดปุ่มในตำแหน่งที่ 2
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 2 ให้กดปุ่มในตำแหน่งที่ 2
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 3 ให้กดปุ่มในตำแหน่งที่ 3
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 4 ให้กดปุ่มในตำแหน่งที่ 4

ขั้นที่ 2:

- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 1 ให้กดปุ่มที่มีตัวเลข 4
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 2 ให้กดปุ่มที่อยู่ตำแหน่งเดียวกันกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 1
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 3 ให้กดปุ่มในตำแหน่งที่ 1
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 4 ให้กดปุ่มที่อยู่ตำแหน่งเดียวกันกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 1

ขั้นที่ 3:

- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 1 ให้กดปุ่มที่มีตัวเลขเหมือนกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 2
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 2 ให้กดปุ่มที่มีตัวเลขเหมือนกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 1
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 3 ให้กดปุ่มในตำแหน่งที่ 3
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 4 ให้กดปุ่มที่มีตัวเลข 4

ขั้นที่ 4:

- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 1 ให้กดปุ่มที่อยู่ตำแหน่งเดียวกันกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 1
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 2 ให้กดปุ่มในตำแหน่งที่ 1
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 3 ให้กดปุ่มที่อยู่ตำแหน่งเดียวกันกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 2
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 4 ให้กดปุ่มที่อยู่ตำแหน่งเดียวกันกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 2

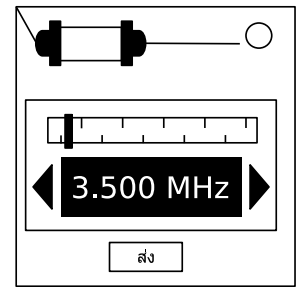
ขั้นที่ 5:

- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 1 ให้กดปุ่มที่มีตัวเลขเหมือนกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 1
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 2 ให้กดปุ่มที่มีตัวเลขเหมือนกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 2
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 3 ให้กดปุ่มที่มีตัวเลขเหมือนกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 4
- ถ้าตัวเลขบนจอเป็นเลข 4 ให้กดปุ่มที่มีตัวเลขเหมือนกับปุ่มที่กดไปในขั้นที่ 3

โมดูล รหัสสมอรัส

ช่องทางการสื่อสารผ่านโทรเลขในอดีต? แล้วไงต่อ? อย่างน้อยนี่ก็เป็นรหัสสมอรัสของจริง เพราะนั่นก็คือว่าเป็นสิ่งที่ควรเรียนรู้ไว้

- อ่านและแปลรหัสที่ถูกส่งผ่านสัญญาณแสงโดยใช้แผนผังรหัสสมอรัสด้านล่าง
- รหัสที่ถูกส่งมาจะสะกดได้เป็นคำหนึ่งจากตารางด้านขวา
- รหัสจะถูกส่งซ้ำเรื่อย ๆ โดยจะมีช่วงเวลาพักขณะหนึ่งระหว่างการส่งรหัสแต่ละครั้ง
- เมื่อแปลรหัสที่รับมาเป็นคำได้แล้ว ให้ตั้งค่าความถี่สัญญาณตามที่แสดงในตาราง และกดปุ่ม TX เพื่อส่งสัญญาณ



วิธีการอ่านรหัสสมอรัส

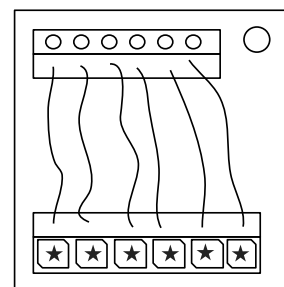
1. สัญลักษณ์จุด หมายถึงสัญญาณสั้น
2. สัญลักษณ์ขีด หมายถึงสัญญาณยาว
3. ในระหว่างการส่งรหัส จะมีช่วงเวลาพักขณะหนึ่ง ระหว่างแต่ละตัวอักษร
4. หลังจากส่งรหัสเสร็จแล้ว จะมีช่วงเวลาพักขณะหนึ่งที่ยาวกว่าสัญญาณยาว ก่อนที่การส่งรหัสจะเริ่มอีกครั้ง

A	● —	U	● ● —
B	— ● ● ●	V	● ● ● —
C	— ● — ●	W	● — —
D	— ● ●	X	— ● ● —
E	●	Y	— ● — —
F	● ● — ●	Z	— — ● ●
G	— — ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● — — —		
K	— ● —	0	— — — —
L	● — ● ●	1	● — — — —
M	— —	2	● ● — — —
N	— ●	3	● ● ● — —
O	— — —	4	● ● ● ● —
P	● — — ●	5	● ● ● ● ●
Q	— — — ● —	6	— ● ● ● ●
R	● — ●	7	— — — ● ● ●
S	● ● ●	8	— — — — ● ●
T	—	9	— — — — ●

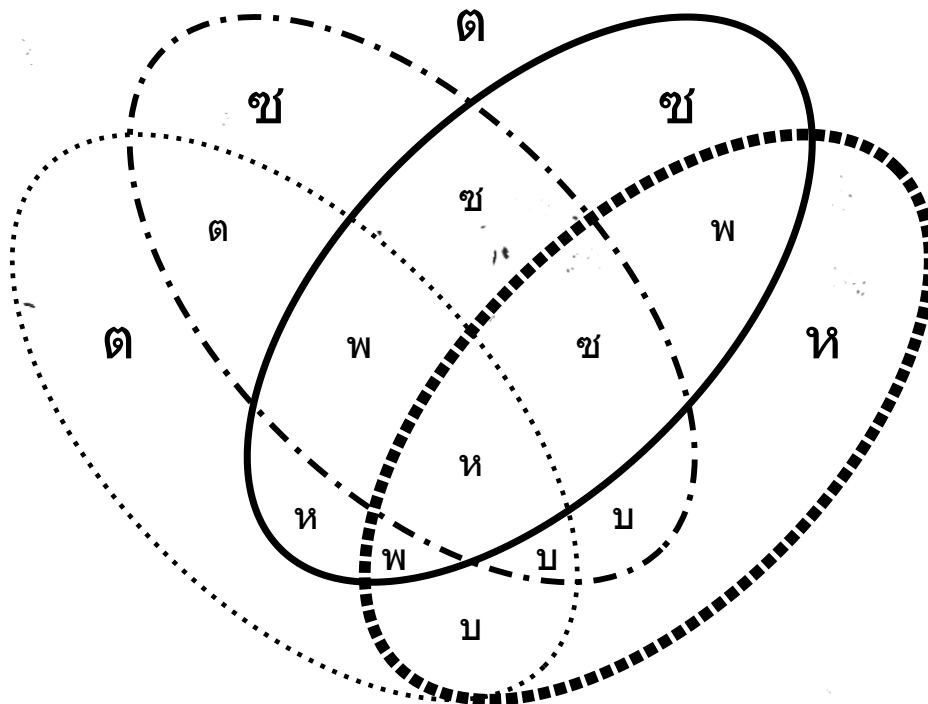
ถ้าคำที่ถูกส่งมาคือ:	ตอบที่ความถี่:
obran	3.505 MHz
knrvay	3.515 MHz
qlrwm	3.522 MHz
ecvaca	3.532 MHz
mayagl	3.535 MHz
emsayn	3.542 MHz
pagga	3.545 MHz
oxkdi	3.552 MHz
sgprg	3.555 MHz
tikwam	3.565 MHz
hnavta	3.572 MHz
gdhmay	3.575 MHz
egahli	3.582 MHz
dntri	3.592 MHz
sifva	3.595 MHz
xawswn	3.600 MHz

โมดูล สายไฟซับซ้อน

สายพวกนี้ไม่เหมือนอันอื่น บางอันจะมีลายด้วย! ลายที่ทำให้พวกมันต่างกับสายไฟอีกแบบโดยสิ้นเชิง ชาวดีก็
คือเราได้พบวิธีการจัดการกับพวกมันที่สั้นกระชับด้วย! ถึงมันอาจจะกระชับเกินไปหน่อย ๆ ก็เถอะ...



- ที่สายไฟแต่ละเส้น จะมีหลอดไฟแอลอีดีอยู่ด้านบน และที่ว่างสำหรับสัญลักษณ์ ★ อยู่ด้านล่าง
- สำหรับการรวมกันของแต่ละสายไฟ/หลอดแอลอีดี/สัญลักษณ์ ใช้แผนภาพเวเนนด้านล่างเพื่อให้ตัดสินใจได้ว่าควรตัดสายไฟหรือไม่
- สายไฟแต่ละเส้นอาจมีสีหลายสีพันรอบอยู่



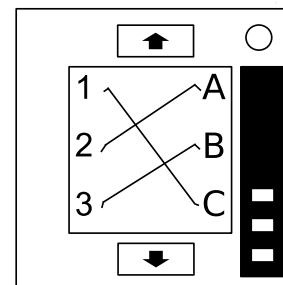
	สายไฟมีสีแดง
	สายไฟมีสีน้ำเงิน
	มีสัญลักษณ์ ★
	มีไฟที่หลอดแอลอีดี

ตัวอักษร	คู่มือ
ด	ตัดสายไฟ
ห	ห้ามตัดสายไฟ
ช	ตัดสายไฟ หากตัวเลขตัวสุดท้ายของรหัสซีเรียลเป็นเลขคู่
พ	ตัดสายไฟ หากกระเบิดมีพอร์ต Parallel
บ	ตัดสายไฟ หากกระเบิดมีถ่านตั้งแต่สองก้อนขึ้นไป

เปิดไปที่ภาคผนวก ข สำหรับประเภทของแบตเตอรี่
เปิดไปที่ภาคผนวก ค สำหรับประเภทของพอร์ตเชื่อมต่อ

โมดูล อนุกรมสายไฟ

มันยากที่จะพูดว่าระบบนี้ทำงานอย่างไร การออกแบบสิ่งนี้มันค่อนข้างน่าทึ่ง แต่ว่ามันต้องมีวิธีที่ง่ายกว่านี้ในการจัดการกับสายไฟเก้าเส้น



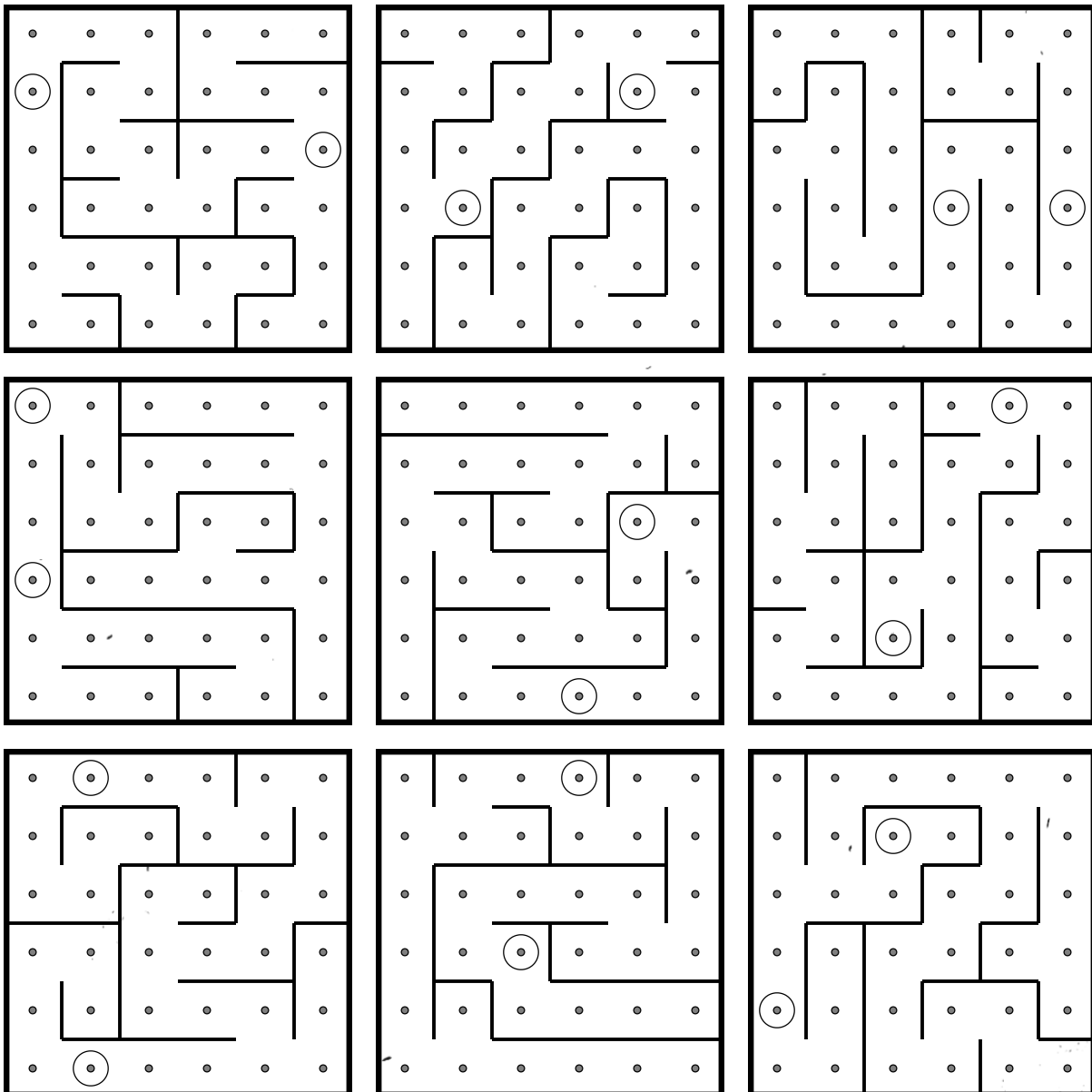
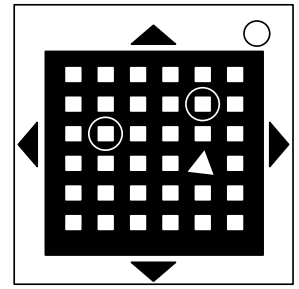
- โมดูลนี้ประกอบด้วยแผงควบคุมจำนวนหนึ่งซึ่งมีสายไฟเชื่อมต่ออยู่ แต่จะมีแผงควบคุมที่สามารถจัดการได้ครั้งละ 1 แผงควบคุมเท่านั้น กดปุ่มลูกศรลงเพื่อเลื่อนไปที่แผงควบคุมถัดไปและปุ่มลูกศรขึ้นเพื่อเลื่อนไปที่แผงควบคุมก่อนหน้า
- ห้ามกดเลื่อนไปที่แผงควบคุมถัดไปจนกว่าจะมั่นใจว่าคุณได้ตัดสายไฟที่ต้องตัดทุกเส้นบนแผงควบคุมที่เปิดอยู่เรียบร้อยแล้ว
- ตัดสายไฟตามเงื่อนไขในตารางที่กำหนดให้ ลำดับการปรากฏของสายไฟจะนับรวมทุกแผงควบคุมในหนึ่งโมดูล

ลำดับของสายไฟสีแดง		ลำดับของสายไฟสีน้ำเงิน		ลำดับของสายไฟสีดำ	
ลำดับการปรากฏขึ้นของสายไฟ	ตัดสายไฟเส้นนี้หากต่อกับ:	ลำดับการปรากฏขึ้นของสายไฟ	ตัดสายไฟเส้นนี้หากต่อกับ:	ลำดับการปรากฏขึ้นของสายไฟ	ตัดสายไฟเส้นนี้หากต่อกับ:
สายไฟสีแดงเส้นแรก	C	สายไฟสีน้ำเงินเส้นแรก	B	สายไฟสีดำเส้นแรก	A, B หรือ C
สายไฟสีแดงเส้นที่สอง	B	สายไฟสีน้ำเงินเส้นที่สอง	A หรือ C	สายไฟสีดำเส้นที่สอง	A หรือ C
สายไฟสีแดงเส้นที่สาม	A	สายไฟสีน้ำเงินเส้นที่สาม	B	สายไฟสีดำเส้นที่สาม	B
สายไฟสีแดงเส้นที่สี่	A หรือ C	สายไฟสีน้ำเงินเส้นที่สี่	A	สายไฟสีดำเส้นที่สี่	A หรือ C
สายไฟสีแดงเส้นที่ห้า	B	สายไฟสีน้ำเงินเส้นที่ห้า	B	สายไฟสีดำเส้นที่ห้า	B
สายไฟสีแดงเส้นที่หก	A หรือ C	สายไฟสีน้ำเงินเส้นที่หก	B หรือ C	สายไฟสีดำเส้นที่หก	B หรือ C
สายไฟสีแดงเส้นที่เจ็ด	A, B หรือ C	สายไฟสีน้ำเงินเส้นที่เจ็ด	C	สายไฟสีดำเส้นที่เจ็ด	A หรือ B
สายไฟสีแดงเส้นที่แปด	A หรือ B	สายไฟสีน้ำเงินเส้นที่แปด	A หรือ C	สายไฟสีดำเส้นที่แปด	C
สายไฟสีแดงเส้นที่เก้า	B	สายไฟสีน้ำเงินเส้นที่เก้า	A	สายไฟสีดำเส้นที่เก้า	C

โมดูล เขาวงกต

คาดว่าจะจะเป็นเขาวงกตหรืออะไรสักอย่าง คล้าย ๆ พวกที่อยู่บนแผ่นรองงานอะไรประมาณนั้น

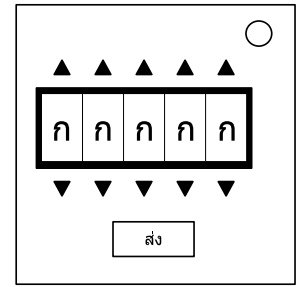
- หาว่าเขาวงกตอันไหนที่มีตำแหน่งวงกลมตรงกับที่อยู่บนโมดูล
- แล้วใช้ปุ่มลูกศรรอบตัวโมดูลเพื่อย้ายจุดสีขาว ไปยังช่องที่มีสามเหลี่ยมสีแดง
- คำเตือน : ห้ามเดินผ่านเส้นกำแพงของเขาวงกต เส้นเหล่านี้จะไม่ปรากฏบนตัวระเบิด



โมดูล รหัสผ่าน

โชคดีที่รหัสผ่านในเกมนี้ไม่ได้ตั้งขึ้นตามข้อบังคับความปลอดภัยมาตรฐานของรัฐ: อย่างน้อย 22 ตัวอักษร ประกอบไปด้วยตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ พิมพ์เล็ก ตัวเลข และไม่มีคำที่อ่านจากหลังไปหน้าหรือหน้าไปหลังแล้ว เหมือนกันยาวเกิน 2 ตัว

- ปุ่มที่อยู่ด้านบนและด้านล่างของแต่ละตัวอักษร จะเลื่อนตัวอักษรที่เป็นไปได้สำหรับตำแหน่งนั้น ๆ วนไปมา
- ตัวอักษรที่กำหนดให้ในแต่ละครั้งจะประกอบได้เป็นคำคำเดียวเท่านั้นที่ตรงกับรหัสผ่านด้านล่าง
- กดปุ่ม "ส่ง" เมื่อตัวอักษรประกอบเป็นคำที่ถูกต้อง



บรรจง	ชมเชย	ไฟแรง	ตากลม	ตาลาย
ตามมา	ละลาย	อาคาร	อากาศ	רבקונ
ทบทวน	ระบาย	กระทะ	วรรณะ	เออออ
สายตา	ธรรมะ	แหกตา	ปากใบ	ลงนาม
สายไฟ	ผลงาน	ชนคาน	ประถม	ตนเอง
ระบาด	องอาจ	ระนาด	อวสาน	ทนทาน
ละออง	โอกาส	อวกาศ	ลาออก	งงงวย

บทที่ 2: โมดูลวนซ้ำ

โมดูลวนซ้ำไม่สามารถโดนปลดได้ แต่จะติดขึ้นมาเรื่อย ๆ

โมดูลวนซ้ำสามารถสังเกตได้จากหน้าจอที่มีตัวเลขเวลา 2 หลักอยู่ตรงกลางด้านบน การกระทำใด ๆ ต่อระเบิดอาจเป็นการเปิดให้โมดูลวนซ้ำทำงาน เมื่อมีการเริ่มทำงานแล้ว ผู้เล่นจะต้องจัดการกับโมดูลวนซ้ำเป็นระยะ ๆ อย่างสม่ำเสมอก่อนจะหมดเวลา เพื่อให้โดนสไตรค์

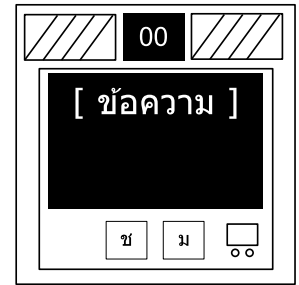
โปรดสังเกตให้ดี: โมดูลวนซ้ำสามารถถูกเปิดให้ทำงานใหม่ได้ทุกเมื่อ

00

โมดูล ระบายก๊าซ

หากคุณโชคดีพอ คุณก็อาจจะเอาเทปขาวแปะปุ่มใดปุ่มหนึ่งทิ้งไว้ก็ได้ แต่เสียดายที่มันไม่เป็นเช่นนั้น

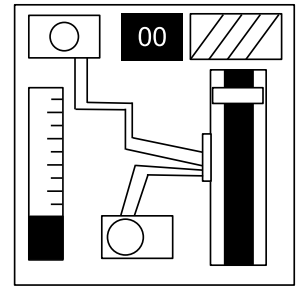
- เลือกกดปุ่ม Y (Yes) หรือ N (No) ตามคำถามบนหน้าจอ



โมดูล คายประจุไฟฟ้า

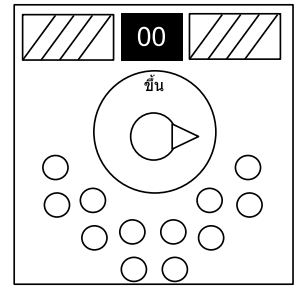
เราเชื่อว่าโมดูลนี้ถูกสร้างมาเพื่อถ่วงเวลาโดยเฉพาะ เพราะไม่น่าจะมีใครที่เห็นเขาทำางจระอย่างนี้กัน

- ปลดปล่อยประจุไฟฟ้าจากตัวเก็บประจุก่อนที่ประจุไฟฟ้าจะเต็มโดยการกดคันโยกบนตัวโมดูลค้างไว้



โมดูล ลูกบิด

ถูกสร้างขึ้นมาให้ซับซ้อนโดยไม่จำเป็น และจะวนซ้ำต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด ถ้าเอาเวลาตรงนี้ไปใช้ทำอย่างอื่นแทนที่จะเป็นปริศนาชวนปวดหัวแบบนี้ก็คงดี



- สามารถหมุนลูกบิดไปให้ชี้ได้ 4 ทิศทาง
- ลูกบิดต้องชี้ไปในทิศที่ถูกตั้งก่อนที่เวลาของโมดูลจะหมด
- ตำแหน่งของไฟ LED ที่ติด/ดับ ทั้ง 12 ดวง ที่อยู่บนโมดูลจะเป็นตัวบ่งบอกว่าต้องหันไปทิศใด
- ทิศของลูกบิดนั้น จะขึ้นอยู่กับด้านที่เขียนไว้ว่า "บน" ซึ่งอาจจะอยู่ที่ทิศใดก็ได้

ตำแหน่งของไฟ LED ที่ติด

ตำแหน่งบน:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

ตำแหน่งล่าง:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

ตำแหน่งซ้าย:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

ตำแหน่งขวา:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X แสดงตำแหน่งของไฟที่ติด

ภาคผนวก ก: แถบรหัสอักษร

แถบรหัสอักษรสีแดง สามารถพบเห็นได้บนขอบด้านนอกของตัวระเบิด โดยที่ไฟของแต่ละแถบอาจติดสว่างหรือไม่ติดก็ได้

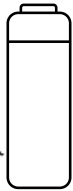
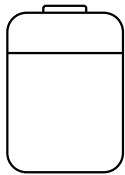


ประเภทรหัสที่พบได้บ่อย

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

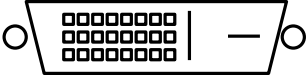
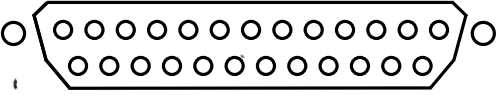

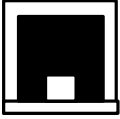
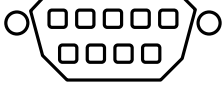

ภาคผนวก ข - ประเภทของแบตเตอรี่

ในบางครั้งอาจจะมีแบตเตอรี่ประกอบมาด้วยในตัวระเบิด ซึ่งจะอยู่บริเวณขอบด้านนอก

แบตเตอรี่	ประเภท
	AA
	D

ภาคผนวก ค: ประเภทของพอร์ต

พอร์ตดิจิทัลและอนาล็อกที่สามารถพบได้บริเวณด้านข้างของระเบิด

พอร์ต	ชื่อ
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA