

AKIRA บทสรุปภาษาไทย

แปลไทยโดย MURPHY-TH แปลเกมที่ชอบ

แจกฟรีเท่านั้นห้ามจำหน่าย!

ข้อมูลเกม

- ชื่อเกม: AKIRA บน Famicom (ใช้คู่กับแพตช์ภาษาไทยของ MURPHY-TH)
- ผู้จำหน่าย: Taito (ผู้พัฒนา TOSE) วางขาย 24 ธันวาคม 1988 ในญี่ปุ่น
- แนวเกม: ผจญภัยแบบเลือกคำสั่ง
- เกมนี้ไม่เคยวางขายเป็นเวอร์ชัน NES ในอเมริกาหรือยุโรป มีแค่ฉบับ Famicom ญี่ปุ่น

เรื่องย่อ

เกมดำเนินเรื่องตามเวอร์ชันหนังอนิเมะ เราเล่นเป็น **คานะดะ** หัวหน้าแก๊งมอเตอร์ไซค์ในเมืองนีโอโตเกียว เรื่องเริ่มต้นแก๊งโดนจับไปห้องสอบสวน จากนั้นคานะดะต้องตามหาเพื่อนชื่อ **เท็ตสึโอะ** ที่โดนกองทัพบีบไปทดลอง โดยมี **เคย์** กับกลุ่มกองโจรมาช่วย

เพื่อนในแก๊ง: **ไค** และ **ยามากาตะ**

ถ้าเคยดูหนังมาก่อนจะเล่นง่ายขึ้นเยอะ เพราะหลายฉากต้องรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นในหนัง

วิธีใช้เมนูคำสั่ง

เลือกคำสั่งจากเมนู บางคำสั่งจะให้เลือกต่อว่าทำกับใคร หรือถามเรื่องอะไร

คำสั่ง	ใช้ทำอะไร
ดู	มองคนหรือสิ่งของ
พูด	คุยกับคนตรงหน้า
สอบถาม	ถามเรื่องต่างๆ หรือถามทาง
ตรวจสอบ	ค้นหรือตรวจดูให้ละเอียด
แอบมอง	แอบส่องดู
ย้ายที่	ไปสถานที่อื่น
หยิบ	เก็บของ
ใช้	ใช้ของที่มี
ให้ดู	เอาของให้คนอื่นดู
คิด	ทบทวนเรื่องราว

คำสั่ง	ใช้ทำอะไร
วิ่งเข้าไปหา	วิ่งเข้าไปหาคน
ตะโกน	ตะโกนเรียก
หมอบ / ก้ม	หลบลงต่ำ
หนี	วิ่งหนี
ต้อย	ต้อยคน
เรียก	เรียกคน
ขอร้อง	ขอความช่วยเหลือ
เดินหน้า	เดินต่อไป
ยิง / ขว้าง	ใช้อาวุธ

คำสั่งพิเศษที่โผล่เฉพาะบางฉาก: ชวนดื่มชา, เข้าใกล้, พุงตั่ว, กระโดดพุง, หลบ, กระโจนเกาะ, หยุด, อธิบาย, ขอพึ่งเคย์

หลักสำคัญ: เกมนี้เป็นแบบ "ลองทุกคำสั่ง" และบางฉากต้องกดคำสั่งเดิม **ซ้ำหลายครั้ง** เรื่องถึงจะเดินต่อ ในบทสรุปจะเขียน $\times 2$, $\times 3$ ไว้ แต่ถ้าเลือกผิดในฉากอันตราย จะ **เกมโอเวอร์ทันที**

บทสรุปทีละฉาก

ฉาก 1: ห้องสอบสวน

- ดู พวกพ้อง → เลือก ยามากาตะ $\times 2$, ไค $\times 2$, ตัวเอง $\times 2$
- พูด $\times 2$
- แอบมอง รายชื่อ $\times 2$
- สอบถาม $\times 3$

ฉาก 2: ทางเดิน (อันตราย!)

- ตรวจสอบ ที่ไหน → เลือกคนที่ใส่หมวกสีส้ม (ผู้หญิง) $\times 2$
- ชวนดื่มชา
- ตะโกน
- หมอบ** ← ฉากระเบิดมือช่วงต้นเกม ถ้าไม่หมอบจะตาย [ไม่แน่ใจ ว่าต้องเลือกทันทีหรือไม่ แต่ลำดับที่ปลอดภัยคือหมอบ]
- ดู ทหาร
- พูด

ฉาก 3: ร้านฮารุกิยะ

- แอบมอง
- สอบถาม → เจ้าของร้านจะบอกเขต 1-4 แบบ สุ่ม
- ย้ายที่ไปเขตที่ถูกบอก

ฉาก 4: ตามหาเขต 4

- ที่แต่ละเขต ให้ สอบถาม แล้ว ย้ายที่ ไปเขตถัดไปที่ถูกบอก ทำซ้ำจนมีคนบอกว่า "เขต 4" แล้วค่อยย้ายไปเขต 4
- (อีกแหล่งเขียนเป็นลำดับ เขต 1 → เขต 2 → เขต 3 → เขต 4 โดย สอบถาม ทุกเขต)

ฉาก 5: เขต 4

1. ให้อู๋ ×2
2. สอบถาม

ฉาก 6: ชายขอบเขตโรงงาน (อันตราย!)

1. กัม
2. หนี
3. ดู รถ → ดู ซี.อาร์.ซี → ดู เท็ตสึโอะ
4. วิ่งเข้าไปหา
5. สอบถาม
6. ดู รถ → ดู เท็ตสึโอะ
7. สอบถาม → วิ่งเข้าไปหา
8. อู๋ ×2
9. ตะโกน (อีกแหล่งบอกว่า ต่อย หรือ วิ่งเข้าไปหา ก็ผ่านได้)

ฉาก 7: น้ำพุสวนบนดาดฟ้า

1. สอบถาม ไค → เรื่องทหาร ×2 (อีกแหล่งเขียน 1 ครั้ง)
2. สอบถาม ยามาซากะ → เรื่องเด็ก
3. สอบถาม สาวกรูปี → เรื่องอาภิระ
4. สอบถาม สาวกรูปี → เรื่องเท็ตสึโอะ
5. ดู ผู้ก่อการร้าย ×2
6. ตรวจสอบ
7. สอบถาม
8. ย้ายที่ เขต 2

ฉาก 8: เขต 2

1. สอบถาม → แอบมอง → เข้าใกล้
2. ฟุ้งตัว → กระโดดฟุ้ง

ฉาก 9: ฐานลับผู้ก่อการร้าย (อันตราย!)

1. พุด ×5
2. คิด

3. ตรวจสอบ **คนตรงกลาง** ×2
4. ตรวจสอบ คนซ้ายหรือขวา (คนไหนก็ได้)
5. อธิบาย → ความจริง
6. ขอฟังเคย์
7. สอบถาม เรื่องทหาร → สอบถาม เรื่องกองโจร
8. คิด
9. ขอร้อง ×2
10. หยิบ → บัตรผ่านแล้ว **สำคัญ ห้ามลืม**

ฉาก 10: ท่อระบายน้ำในลับ (ฉากยิง)

1. เดินหน้า → หยิบ
2. **ฉากยิง:** ยิงเครื่องบิน เอฟ.พี.เอช ให้ตก 7 เครื่อง
3. หลบ → กระโจนเกาะ

ฉาก 11: ในลับ (ฉากยิง)

- ยิงทหาร 1 คน → 2 คน → 2 คน รวม 3 รอบ

ฉาก 12: ห้องเด็ก

- ฉากนี้ **เลื่อนจอไปทางขวาได้** ให้เลื่อนหาแทตสึโอะ
- ดู แทตสึโอะ
- พูด แทตสึโอะ

ฉาก 13: ห้องกักตัวในลับ

1. เรียก
2. สอบถาม เรื่องทหาร
3. สอบถาม เรื่องกองโจร ×2
4. สอบถาม เรื่องแทตสึโอะ → สอบถาม เรื่องอาภิระ
5. คิด
6. หนี

ฉาก 14: ใต้คั่นกันน้ำ

1. ดู → ตรวจสอบ
2. วิ่งเข้าไปหา ×3
3. คิด ×2
4. ย้ายที่ เมือง

ฉาก 15: ย้ายที่ต่อเนื่อง

- หนักร้านเครื่องไฟฟ้า: ย้ายที่ โรงเรียน

- ที่จอดรถมอเตอร์ไซค์โรงเรียน: ย้ายที่ ที่ตั้งสนามโอลิมปิก

ฉาก 16: ทางด่วน

1. หยุด
2. ตรวจสอบ → ปีนเลเซอร์ ที่อยู่บนท้ายรถด้านขวาจอ

ฉาก 17: ฐานลับกองทัพ (อันตราย!) จุดแยกตอนจบ

- ใช้ (ปืนเลเซอร์) → ให้อยู่พลาตทั้ง 5 นั้ด จนแบตหมด
- ถ้ายิงโดน กล่องตัวอย่าง: อาภิระตึ้น นีโอดีเกียวมน้ำทะเล (จบแบบอื่น)
- ถ้ายิงโดน เท็ตสึโอะ: เท็ตสึโอะตาย บ้านเมืองสงบ (จบแบบอื่น)
- จากนั้น สอบถาม → ดู → ตะโกน (อีกแหล่งมี คิด เพิ่มอีกครั้ง)

ฉาก 18: ด่านเก็บเงินทางด่วน

1. แอบมอง ปีนเลเซอร์ → แอบมอง ไค
2. สอบถาม ไค → เรืองมอเตอร์ไซค์ (อีกแหล่งเขียน x2)
3. คิด
4. แอบมอง เคย์

ฉาก 19: ที่ตั้งสนามโอลิมปิก (อันตราย!)

- (อีกแหล่งให้ ดู x2 ก่อน)
- ขว้าง → ซ้าย
- ยิง → กระจก
- ถ้า ยิง เท็ตสึโอะ: เท็ตสึโอะตาย จบแบบอื่น

ฉากสุดท้าย: ปะทะเท็ตสึโอะ

1. ดู
2. พุด → ตอนจบหลัก
3. ทางเลือกอื่น:
4. ยิง: นีโอดีเกียวมน้ำทะเล (เท็ตสึโอะยังรอด)
5. หนี: นีโอดีเกียวมพินาศ อาภิระกับเท็ตสึโอะพบกัน
6. ต่อย: คาเนดะโดนเท็ตสึโอะกลืน นีโอดีเกียวมพินาศ

ตอนจบหลายแบบ

เกมนี้มี ตอนจบ 6 แบบ และเกมโอเวอร์หลายจุด จุดตัดสินใจอยู่ที่ฉาก 17, 19 และฉากสุดท้าย ตามที่เขียนไว้ด้านบน [ไม่แน่ใจ ว่าแบบไหนนับเป็น "ตอนจบจริง" อย่างเป็นทางการ แต่ทุกแหล่งใช้เส้นทาง พุด ในฉากสุดท้าย]

กับดักเกมโอเวอร์ที่ต้องระวัง

- เกมนี้ขึ้นชื่อเรื่อง **เลือกผิดแล้วตายทันที** ไม่มีเต็อน โดยเฉพาะฉากระเบิดมือช่วงต้น (ฉาก 2) ให้ หมอบ
- ฉากขายขอบเขตโรงงาน ให้ ก้ม แล้ว หนี ก่อนอย่างอื่น
- ฉากยิงถ้ายังไม่ครบตามจำนวนจะผ่านไม่ได้ [ไม่แน่ใจ ว่าโดนแล้วเกมโอเวอร์ทันทีหรือให้ลองใหม่]
- ฉาก 17 อย่างยิงโดนอะไรเลย ต้องยิงพลาด 5 นัด

เคล็ดลับ

- ถ้าติด ให้ลองกดคำสั่งเดิมซ้ำ หรือไล่ลองทุกคำสั่งทุกตัวเลือก (ยกเว้นฉากที่มี (อันตราย!))
- ร้านฮารุกิยะกับการตามหาเขต 4 เป็นแบบสุ่ม เดินวน สอบถาม ไปเรื่อยๆ จนได้ยินว่าเขต 4
- ห้องเด็กเลื่อนจอไปทางขวาได้ อย่าลืม
- อย่าลืม หยิบ บัตรผ่านเล็บ ในฐานผู้ก่อการร้าย
- ดูหนังอนิเมะ AKIRA (1988) ก่อนเล่นจะเข้าใจเรื่องง่ายขึ้นมาก

แหล่งข้อมูล

- FLAT FLOOD: fl-2.net/fc/akira/
- XNEO: xneo.jp/akira-famicom/