

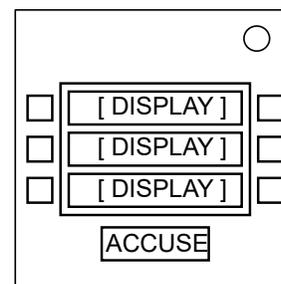
## 关于“凶案”模块

受害者不明不白地死去，找出真凶，让受害者的灵魂得以安息。

指示器表请查看附录A。

电池表请查看附录B。

端口表请查看附录C。



- 找出正确的凶手，凶器和案发现场，按下“異議あり！”……
- 不是不是，是“指控 (ACCUSE)”以解除模块。
- 发现尸体的房间会用红色显示，但案发现场不一定也是这个房间。
- 下表显示了凶案发生时嫌疑人和凶器的位置，此时凶手会与凶器在同一位置。
- 经调查，某些嫌疑人和凶器已经被排除——这些不在模块上列出。

### 嫌疑人：

如果炸弹上有个写着TRN的指示灯亮，请使用第5行来定位嫌疑人。

否则，如果尸体是在餐厅 (Dining Room) 被发现的，请使用第7行。

否则，如果炸弹有2个或更多的音效RCA端口，请使用第8行。

否则，如果炸弹上没有D电池，请使用第2行。

否则，如果尸体是在书房 (Study) 被发现的，请使用第4行。

否则，如果有5节甚至更多的电池，请使用第9行。

否则，如果炸弹上有个写着FRQ的指示灯不亮，请使用第1行。

否则，如果尸体是在温室 (Conservatory) 被发现的，请使用第3行。

否则，请使用第6行来定位嫌疑人。

### 凶器：

如果尸体是在休息室 (Lounge) 被发现的，请使用第3行来定位凶器。

否则，如果有5节甚至更多的电池，请使用第1行。

否则，如果炸弹有Serial端口，请使用第9行。

否则，如果尸体是在台球室 (Billiard Room) 被发现的，请使用第4行。

否则，如果炸弹上一节电池都没有，请使用第6行。

否则，如果炸弹上没有指示灯亮起，请使用第5行。

否则，如果尸体是在大厅 (Hall) 被发现的，请使用第7行。

否则，如果炸弹有2个或更多的音效RCA端口，请使用第2行。

否则，请使用第8行来定位凶器。

房间:

	<b>Miss Scarlett</b>	<b>Professor Plum</b>	<b>Mrs Peacock</b>	<b>Reverend Green</b>	<b>Colonel Mustard</b>	<b>Mrs White</b>
	<b>烛台 Candlestick</b>	<b>匕首Dagger</b>	<b>铅管Lead Pipe</b>	<b>左轮 Revolver</b>	<b>绳索Rope</b>	<b>扳手 Spanner</b>
<b>1</b>	餐厅 (Dining Room)	图书馆 (Library)	休息室 (Lounge)	厨房 (Kitchen)	书房 (Study)	温室 (Conservatory)
<b>2</b>	书房 (Study)	大厅 (Hall)	台球室 (Billiard Room)	休息室 (Lounge)	厨房 (Kitchen)	图书馆 (Library)
<b>3</b>	厨房 (Kitchen)	台球室 (Billiard Room)	宴会厅 (Ballroom)	图书馆 (Library)	温室 (Conservatory)	餐厅 (Dining Room)
<b>4</b>	休息室 (Lounge)	宴会厅 (Ballroom)	餐厅 (Dining Room)	温室 (Conservatory)	大厅 (Hall)	厨房 (Kitchen)
<b>5</b>	台球室 (Billiard Room)	厨房 (Kitchen)	书房 (Study)	宴会厅 (Ballroom)	餐厅 (Dining Room)	大厅 (Hall)
<b>6</b>	温室 (Conservatory)	休息室 (Lounge)	图书馆 (Library)	书房 (Study)	台球室 (Billiard Room)	宴会厅 (Ballroom)
<b>7</b>	宴会厅 (Ballroom)	温室 (Conservatory)	厨房 (Kitchen)	大厅 (Hall)	图书馆 (Library)	书房 (Study)
<b>8</b>	大厅 (Hall)	书房 (Study)	温室 (Conservatory)	餐厅 (Dining Room)	休息室 (Lounge)	台球室 (Billiard Room)
<b>9</b>	图书馆 (Library)	餐厅 (Dining Room)	大厅 (Hall)	台球室 (Billiard Room)	宴会厅 (Ballroom)	休息室 (Lounge)