Thread feat Suteguma Satoru trong Arc Tower of Karma. Để đỡ phải tốn dòng giải thích lại cơ chế game cũng như bối cảnh nói chung thì dưới đây là post giải thích cả game TOK tập trung vào phía của Baku để tham khảo.Tuy vậy, docs này vẫn sẽ giải thích bổ sung và rõ hơn 1 vài chỗ trọng yếu trong rule. Thread này sẽ hướng về góc nhìn của Suteguma. https://www.facebook.com/groups/dbvn1/posts/773236487070567/ (Cre: Nguyễn Hà Duy Khang)

Bonus tí Suteguma có thể chơi card counting => Analysis, Math thinking, WMI (minor)

Ngay Round 1 Dotty sau khi Baku ấn sai số, Suteguma đã cho thấy hiểu biết của mình về sinh học khi dùng những số liệu thực tế về cơ thể con người đưa ra dự đoán các triệu chứng hệ quả từ việc bị rút máu mà Baku đang đối mặt. Suteguma sau đó dùng ‘’nửa sự thật’’ nói rằng vì cơ thể Baku đang phải chịu những ảnh hưởng thế nên mới phải bám lấy con số 11 ít đưa ra thông tin về mình nhất để tránh việc thua trong Dotty game (cơ bản đồng nghĩa chết, đặc biệt là với Baku cũng đã đc Suteguma giải thích ở đầu). Với đó làm nền tảng để bịp mình đọc đc ý nghĩ của Baku nhằm gây áp lực => Knowledge, Deception, Bluff
-Nhma vì đây là các trò khá căn bản nên Baku hoàn toàn ko bị ảnh hưởng, đủ tỉnh táo thì biết rằng chọn 11 có tới 2 lý do: Ít lộ info nhất như Suteguma nói, ngoài ra còn là tổ hợp có xác suất xảy ra cao nhất khi mù info số hạt của đối phương.

Cơ chế của Dotty game, sơ lược đọc ở post TOK trên. Ở đây Nguyễn Hà Duy Khang đã update bản giải thích chi tiết tư duy cũng như cách suy luận số hạt trong game nói chung. https://docs.google.com/document/d/1sKxXJxLf7vogxIV5JWK92KY4nMZ-xNYZ0i9FlkVJTXE/edit?usp=sharing

Ngoài việc phải tư duy logic như trên, người chơi còn phải nhớ những kết quả 2 bên đã chọn qua các rounds, mới đầu thì chưa nhưng về gần cuối khi số lượng tổ hợp hình thành và bị loại đã trở nên quá nhiều, cần đối chiếu liên tục với tất cả thông tin có đc trước đó để đưa ra dự đoán về số đúng sau cùng. Gần cuối sẽ có vd cho thấy quá trình này rối như nào nếu ko kẻ thẳng 1 bảng thống kê loại trừ. Vậy nên yêu cầu các cate ở mức tối thiểu gồm có: Logical Thinking, Deduction và WMI.
- Tất nhiên Suteguma không chỉ chơi được mức cơ bản này, mà còn như Baku rất nhanh nắm được cốt lõi của việc đoán trong Dotty game. Suteguma ngay lập tức nhìn ra Baku đã chọn con số tối ưu nhất là 11, để rồi ngay sau đó chọn ra con số tổng chỉ leak lượng thông tin ít sau 11. Điều này chứng tỏ hắn đã tư duy ra được cơ chế thực sự của trò chơi, ý nghĩa mỗi lần đoán và về số ‘’bất khả thi’’ như docs trên trình bày. => PSI, FRI, Analysis

Trở lại khi cả 2 mới chuẩn bị vào Round 1 thì Suteguma đã lầm bầm nói với Hyougo (đồng đội của nó) điều gì đó. Sau khi Round 1 kết thúc thì đó được tiết lộ là kế hoạch kêu Hyougo lên bằng thang máy trong khi R1 đang diễn ra, làm Marco tưởng là Hyougo lên nhập đáp án nên đuổi theo lên trên. → Ở đây thì Hyougo đã lên tới giữa tháp và cài máy đã ghi âm lại luật game cho 2 thành viên còn lại bên phe Kurama gang update → Khi Marco bắt đầu lên bằng thang máy thì Hyougo đã đi xuống làm việc khác mà Suteguma giao cho: Đó là phá hủy mạch thang máy khiến nó ko sử dụng được nữa. → Marco lên tới giữa tháp thì ko thấy Hyougo đâu, r nhận ra thang máy đang đc dùng (thực tế là đã hư) nên chạy thang bộ lên trên đỉnh tháp. Mục đích của tất cả việc này lộ ra sau khi Suteguma và Baku rời khỏi Dotty room:

1) Set up cho Kurama và Leo nắm rule trò chơi bởi dự định của phe này là ngư ông đắc lợi (nhưng thực chất Suteguma cũng ko phải đồng minh của Kurama Gang mà chỉ đang theo lệnh của 1 thế lực to hơn cài vào Gang nhằm có cơ hội tiếp cận chơi TOK với Baku, kế hoạch định sẽ quay mặt phản bội Kurama vào phút cuối khi phe này tưởng là bên đã thu lợi)
2) Phá thang máy → Buộc Baku phải đi bằng thang bộ nếu muốn rời tầng 1.
3) Dụ Marco lên tầng đỉnh và bị kẹt ở trên đấy bởi Leo + Hyougo team up hội đồng → Tách Baku với Marco, thêm ý ở 2) nên đúng nghĩa làm Baku ''tê liệt'', hoàn toàn không thể rời tầng 1 để nhập mật khẩu kể cả có đoán ra về sau, bởi vì các tầng khác ko có rule cấm bạo lực nên rời tầng 1 thì Baku có bị Suteguma hay bất cứ ai giết CHẾT, cũng chả có gì phạm luật.

=> Tactics, Short-term plan, Prediction, Leadership

Suteguma đọc được rằng Baku sẽ chỉ kêu Marco xem số Suteguma kêu Hyougo nhập là gì chứ ko kêu ngăn chặn vì Baku tin rằng nó ko thể đúng. Suteguma sau đó lại dùng đó là cơ sở để mõm tiếp mình đọc đc sạch tâm trí Baku => Mind read

Sau khi xác nhận công việc giao cho Hyougo đã hoàn thành, Suteguma thực hiện bước đầu tiên cho chiến lược kinh khủng sau này. Dù chỉ mới đúng ra giảm số hạt khả thi của Baku xuống ⅛, Suteguma vẫn vô cùng tự tin nói rằng mình đã biết đáp án, và thậm chí còn kêu Hyougo lên tầng đỉnh nhập **SỐ 8** mình theo ngay sau. Hyougo cho đến mãi về sau mới biết rằng Suteguma đã biết 8 là đáp án sai ngay từ đầu và bản thân cũng như Kurama Gang chỉ đang bị lợi dụng cho kế hoạch nham hiểm của Suteguma (*). => More bluff, deception

''Death Veil'' của Suteguma. Bản thân Suteguma giữ 9 hạt, nhưng ngay sau Round 1 Dotty lại ra hiệu cho Hyougo nhập vào số 8 - một kết quả mà nó thừa biết là bất khả thi. Điều này nhằm tạo ra thông tin giả chí mạng dắt mũi hướng suy luận của Baku, vì khi biết đc mk/tổng Hyougo nhập sai là 8 thì theo lý lẽ đương nhiên sẽ lập tức loại các số từ 8 trở lên ra khỏi số hạt mà Baku nghĩ Suteguma nắm. Chiến thuật này tạo ra 1 vỏ bọc tạm thời hoàn hảo cho con số thật sự của Suteguma là 9 khi đã bị loại khỏi diện tình nghi từ sớm. Phải nói thêm rằng dù đây là 1 thủ đoạn không khó để tưởng tượng ra, nhưng để hiện thực hóa kế hoạch này thì người thường không ai dám làm bởi nhiều rủi ro mà nó mang lại trong khi chưa chắc đã thành quả. Suteguma đã bạo dạn chọn con đường mà ít người dám thử để đi lên, đồng thời củng cố tỉ lệ thành công của nó bằng những biện pháp của mình → Kết quả: Khiến Baku chắc nịch với đáp án 13 của mình đến mức kêu cả Marco đi lên đỉnh nhập luôn, qua đó rơi vào cái bẫy của Suteguma → Lúc lớp vỏ bọc của Suteguma tan ra thì cũng là lúc số của Baku đã bị thắt chặt xuống còn đúng 2 số, Suteguma thử vào Dotty 1 số rồi còn 1 cơ hội nhập mk trên đỉnh tháp đảm bảo cho Suteguma chắc chắn thắng cả game (dù mớ này sau cũng là Baku's victims nhưng nó cũng thể hiện độ sâu kỹ năng của Suteguma) => Tactics, Strategy, Setting trap, Deception, Creativity:

+ Để đảm bảo thông tin về số nhập sai tới đc Baku, Suteguma đã khéo léo sắp xếp sau cho Marco ở trên các tầng cao, vì thang máy đã bị hư nên kiểu gì Hyougo cũng gặp ở thang bộ, và dặn trước Hyougo để Marco xem mk ghi vào (Hyougo ko vấn đề vì tin tưởng đáp án 8 của Suteguma là đúng) từ cái planning thang máy cũng như đoán đc Baku chỉ kêu Marco xem số nhập là gì chứ ko ngăn cản. => Info control
+ Suteguma còn lừa cả đồng đội (dù ko thật sự là phe nó về đại cục) khỏi chiến thuật của mình cho game. Việc này đảm bảo dễ thấy là để Baku ko thể thông qua người yếu hơn là Hyougo biết ý định thực của Suteguma. Và dù thế vẫn làm ra vẻ ko muốn

để Baku đọc ra số mà Hyougo đc kêu nhập (dù thế đúng với mục đích thực sự của Suteguma nhưng nó muốn thông qua những chiến lược khác cũng để nhồi vào info nó muốn Baku biết một cách tự nhiên và thuyết phục hơn) => more Acting, Deception

+ Cuối cùng, Suteguma đảm bảo Baku phải tin rằng số nó kêu Hyougo nhập là đáp án thật sự nó nghĩ chứ ko nhằm mục đích gì khác. Thể hiện ở đoạn tiếp theo.

Sau dotty round 1, khi Baku vẫn cố mạo hiểm tính mạng đi lên cầu thang để kiểm chứng xem suy đoán của mình về việc số Suteguma kêu Hyougo nhập trên đỉnh có phải là cố tình bịp nhằm phục vụ mục đích đánh lừa Baku hay ko, Suteguma cũng đã vô cùng bất ngờ. Phép thử của Baku là:

+ Nếu Suy đoán của Baku là đúng: Số 8 của Suteguma chỉ là 1 trò bịp tởm lợm nhằm khiến Baku loại số 8 trở lên ra khỏi danh sách số hạt khả thi của Suteguma => Suteguma sẽ ko giết Baku.
+ Nếu suy đoán của Baku sai => Baku sẽ chết.

Và lúc Baku chuẩn bị đi qua 1 cái lỗ thông với hướng của thằng bắn tỉa nấp ở vài toà nhà phía trước (Suteguma biết có sniper đằng đó vì vài phút trước nó bị bắn hụt) thì Suteguma lập tức định thần và đưa ra quyết định chớp nhoáng là phải tẩn cho Baku một trận thừa sống thiếu chết để nó tin là Suteguma thực sự sẽ giết nó (qua đó tự phủ nhận những nghi ngờ về việc số 8 có phải bịp ko), nhưng mục đích cuối cùng vẫn là để Baku tránh khỏi cái lỗ kia, giữ mạng cho Baku vì nó cần Baku sống để có thể chơi round 2 Dotty vì Suteguma biết bản thân chỉ còn 1 slot nhập mk cuối cùng, và lúc đấy chỉ mới loại trừ 2 số của Baku, tỉ lệ pick ⅛ vẫn là quá thấp => Decision making, Quick-thinking, Adaptability

Và để hoàn toàn thuyết phục thì Suteguma đã “khoác” lên mình Sát Ý vô cùng dữ dội thể hiện qua ánh mắt đến mức khiến Baku - The Lie Eater trong khoảnh khắc thực sự nghi ngờ về giả thiết của mình và nghĩ tới khả năng vong mạng. Màn thể hiện của Suteguma thuyết phục tới mức làm Baku dù sau cùng ko chết nhưng cũng ko xác nhận đc giả thiết của mình hoàn toàn, bởi nó cảm thấy sát ý thực thụ toả ra từ phía Suteguma (nên nhớ Baku là đứa đã trải qua tình huống sống chết rất nhiều lần nên cảm giác về mấy cái này vô cùng chuẩn). Như Baku nói đó là tình huống vừa trong dự đoán (Baku vẫn sống để chơi Round 2) vừa ngoài dự đoán (Suteguma biểu lộ quá thực làm Baku thấy lúc đó mình sắp bị giết thật)=> more Decision making, Acting, Emotional Engagement, Assault
-Sự dứt khoát đến đáng sợ trong suy nghĩ và hành động của Suteguma còn đc thể hiện ở ngay khúc debut khi ra tay cực gọn với người rất tin tưởng mình khi đã hết giá trị lợi dụng, mà thậm chí ko chớp mắt. Hành động này cũng gửi cho team Baku thông điệp rằng Suteguma hoàn toàn có thể ra tay ngay khi có cơ hội, khiến đối phương phải cân nhắc hơn về các quyết định vd như ở 2 đoạn trên => Threatening

Dù gần như lấy mạng Baku nhưng thực tế Suteguma chỉ muốn chứng tỏ với Baku rằng ‘’Số t nhờ Hyougo bấm ko phải cố tình bịp’’, trong khi đang câu giờ. Thứ Suteguma cần là 1 cái cớ để ko hành động giết Baku nữa, và việc Marco tới báo rằng mk Hyougo nhập đã sai là cái cớ hoàn hảo đó. Lúc này Suteguma ko cần diễn nữa, tha cho Baku vì nhìn ở góc độ logic trong hoàn cảnh đó cần Baku để chơi tiếp Dotty, và hơn nữa vì Marco đã tới bảo vệ.

Suteguma sau đấy nhanh chóng lệnh cho Leo và Hyougo làm Marco tránh xa khỏi bản thân trước khi xuống tầng 1. Cú trigger thành công khiến Marco nổi điên lao vào và bị 2 ông kia đấm, 3 người vật nhau ra chỗ khác. Trong khi đấy thì Suteguma thực hiện mục đích thật sự

tiếp theo của mình bởi Baku đã ra khỏi tầng 1 (dù ko phải tình huống có trong dự liệu của bất kì ai bên phe Suteguma), đó là phá hủy 1 mắt của Baku → Hành động đủ tàn bạo mà ko làm Baku chết → Baku bấy giờ bị đưa về thế ngang Suteguma cũng chỉ còn 1 cơ hội nhập mk, vì ko còn khả năng quét võng mạc → Đảm bảo chắc chắn Baku phải chơi Round 2 Dotty với mình => Adaptability, Assault, Tactics

Trước khi Round 2 Dotty bắt đầu, Suteguma đã thăm dò tình hình trận chiến giữa SAT và Kakerou bên ngoài, rồi mới nói cho Hyougo số hạt mình giữ là 5. Một sự dối trá trắng trợn nhưng cũng hợp lý khi nó < 8 mà Suteguma đã kêu Hyougo nhập, và kể cả Baku có bằng cách nào đó khiến Hyougo (hay phe Kurama) quay lưng cho Baku biết số hạt thì cũng bị hỏa mù ko biết thông tin chuẩn ko. => more Deception, Cunning, Prediction

Round 2 Dotty, ở lượt của mình Baku ko vội chọn số mà sử dụng đọc nguội lên Suteguma, kết quả từ những chi tiết cơ bản về phong thái đã suy trúng nhiều facts về Suteguma (C236 cho thấy Baku bóc trần đúng gần như toàn bộ background của Suteguma), còn khích tướng bốc phét sai trầm trọng vụ cáo buộc Suteguma đã giết chết cả gia đình → Hòa lẫn sự thật với láo toét vào (Cold read, cunning, bluff) đánh vỡ phòng tuyến tâm lý của đối phương bởi rất dễ mất bình tĩnh và ức chế khi vừa bị thấu tim đen trong khi cũng bị bịa facts láo lếu kèm theo trong đấy → Sau khi các bước chuẩn bị hoàn tất thì Baku nhanh chóng tiến hành đọc vị đối phương, với con mắt của The Lie Eater đã nếm qua ko biết bao nhiêu phản ứng của loài người có thể nắm rõ tâm lý và cảm xúc con mồi trong lòng bàn tay (EU, EP, Mind read).
- Nhưng tất cả là vô dụng với Suteguma ko bị kích động bởi những đòn trigger của Baku cũng như đã hoàn toàn kiểm soát được mọi biểu hiện của bản thân, làm cho Baku phải thốt lên chả hiểu gì cả như đang nhìn 1 khối sắt thép => Emotional Management
- Nhân tiện Suteguma đúng là người Trung quốc như và sử dụng tiếng Nhật hoàn hảo như Baku nói, chỉ có chút ngữ âm rất nhỏ cho thấy ko phải người bản địa => VCI (quá trình học hơi offscreen nên feat nhỏ vậy)

Baku sau đấy đã quá mệt nên bẻ gió câu chuyện thử lụi con số của Suteguma là 5.
- Flashback lại vài ngày trước đó lúc còn chưa đến arc KY Declaration, Baku nhận đc 1 đoạn băng ghi lại trận poker mà Suteguma đã đánh bại vua poker Fukurou từ Billy. Và sau rất nhiều lần xem đi xem lại đoạn băng đó thì cuối cùng Baku mới để ý được 1 chi tiết cực nhỏ thay đổi trên sắc mặt của Suteguma tại 1 trong số ít rounds poker mà nó thua, tức đó là phản ứng duy nhất của Suteguma có thể moi ra được thông tin. Về sau ta biết đây là 1 trận đấu dàn xếp bởi Ideal, và rằng cái chi tiết cực nhỏ kia cũng chỉ là sự diễn hết sức tinh vi của Suteguma nhằm gửi một ‘’tín hiệu giả’’ cho Baku để dụ nó vào những thời khắc mấu chốt cho game cả 2 sẽ đối đầu trong tương lai (và game đấy là Dotty/TOK). Đáng lưu tâm, đây là 1 cái bẫy đc thiết kế riêng cho Baku bởi chỉ nó mới có thể cảm nhận đc chi tiết này
=> Acting
- Trở về Dotty round 2 thì khi Baku nói số 5, sắc mặt của Suteguma đã biến đổi y hệt như trong 1 ván thua ở game poker trong đoạn băng. Đã biết tất cả bối cảnh ta hiểu được rằng đây là 1 pha diễn tuyệt đối tởm, mô phỏng lại chính xác thói quen giả đã cố tình biểu hiện trong đoạn băng, hòng lừa Baku rằng ‘’Đây chính là biểu hiện khi thằng Suteguma bị nói đúng bài trong video. Vậy nên nó giữ 5 hạt là chuẩn rồi’’. Và Suteguma làm điều này khi Baku lại đang tiếp tục đọc nguội lẫn phét về mình, nghĩa là ko những giữ biểu hiện hoàn hảo mà còn tự tạo cho mình 1 lỗ hổng giả cực kỳ tinh tế lên bộ giáp thật sự bất hoại của mình để lừa kẻ đọc vị đỉnh cao nhất => More acting, EM

- Tuy nhiên, Baku tại 1 thời điểm trước khi vào Dotty round 2 cũng đã thấy điều bất thường, biết được trận đấu trong cuốn băng là dàn xếp cả rồi, và cái bẫy tín hiệu sai nhằm dụ mình. Baku muốn lợi dụng việc này. Giai thích dễ hiểu, đây là những gì Baku nghĩ:
    + Từ góc nhìn của Suteguma: ‘’Mình đã cho Baku tín hiệu lỗi, nếu nó đã xem đoạn băng kia và phát hiện ở đây tương tự thì nó sẽ mắc mưu. Chỉ cần lấy số nó sắp chọn trừ đi 5 sẽ ra số hạt nó giữ.’’
    + Từ góc nhìn của Baku: ‘’Thằng Suteguma nghĩ chỉ cần lấy số mình sắp chọn trừ đi 5 sẽ ra số hạt mình giữ (gọi số hạt Suteguma nghĩ Baku giữ sau khi trừ như trên là Y). Nhưng nó ko biết mình đã biết cái tín hiệu giả của nó rồi, vậy thì lùa ngược nó bằng cách cứ đoán 1 số tổng cho nó tìm ra Y (ko phải số hạt thật của mình), rồi lấy số tổng mà Suteguma đoán ở lượt của nó trừ đi Y là ra số hạt thật của nó’’
- Baku chọn đoán tổng là 12 vì nó là số ít để lộ thông tin sau 11 và ngang 10 (xem phần cơ chế suy luận cơ bản của game ở đầu). Kết quả sai nhưng mục đích Baku đang muốn lùa cho Suteguma nghĩ mình cầm số 7 (12-5) dựa trên chính cái bẫy Suteguma đã giả trước, R Baku lại bồi thêm mấy câu hại não triết lý r dọa Suteguma mà đoán đúng ở đây, Baku chết thì cũng ko còn cơ hội thu hẹp phạm vi đáp án nữa, cố thao túng khiến Suteguma phân vân ko thể chọn đc. Nhưng Suteguma đã tỉnh và nhận thấy ko đơn giản là 12 được và chọn số 14 (trong khi số nó chọn phải là 16 nếu nó tin số hạt Baku đang giữ là 7). Kết quả sai nhưng cũng để thể hiện sự thận trọng của Suteguma với những thứ quá dễ dãi, dù về cuối game đó lại là thứ khiến nó bỏ qua cơ hội thắng. => more Decision Making, Seeing through deception/bluff/manip
Ở đây Suteguma cũng thể hiện hiểu biết về lý tưởng mà Baku đang nói về khí vận của người chơi bạc vv, và đáp đc trọn vẹn ý mà Baku muốn nói => Abstract thinking, minor Mind Read

***Note**: Lý do Suteguma chọn số 14, thay vì số trên lý thuyết là tối ưu nhất: 13. Dưới đây là bản trình bày góc nhìn phân tích bởi Nguyễn Hà Duy Khang cho việc đấy.

Đại khái là. Việc chọn số 14 sẽ cho phép thúc tiến Baku rơi vào bẫy lộ số nhanh hơn, nhưng cũng khiến cho lớp màn bảo vệ số của Sute mỏng đi. Một nước cờ tấn công phù hợp Sute nói (nước đi để chiến thắng).
https://docs.google.com/document/d/1yO03QCUszsSi_ErQkq_yN2Riqjg-kdwx/edit?usp=sharing&ouid=109043378107707586886&rtpof=true&sd=true

Sau khi Round 2 Dotty kết thúc, Suteguma nhanh chóng suy luận được từ góc nhìn của Baku (chưa nhận ra Death Veil lẫn số Hyougo nhập sai ở đầu) phạm vi số hạt của mình đã đc thu hẹp xuống còn khoảng 5 đến 2 số. Qúa trình cụ thể như trọng tài Nowa trình bày => more deduction, logical thinking

Suteguma đã đồng ý đề nghị của Baku chơi thêm Round 3, nhưng cũng vô cùng thận trọng khi kêu cả 2 cùng lên tầng để chứng thực mõm của Baku về việc ko còn ai làm đồng minh của Suteguma có đúng hay ko. Hành động này thực chất có lẽ là để ngầm câu giờ bởi Suteguma đoán đc Baku chưa biết con số 8 nhập sai (chìa khoá cho chiến thuật Death Veil) và Baku cũng đang câu giờ chờ báo thông tin về số này (như Nowa giải thích) và Suteguma đã khéo léo ra vẻ cho phép điều đó xảy ra bởi anh muốn chắc suy đoán của mình => Acting, Tactics.

Suteguma đã sử dụng phép thử xem Baku đã đoán ra con số ấy chưa. Qua đó xác nhận đc suy nghĩ của mình ngay trước khi Round 3 diễn ra rằng Baku đang câu giờ chờ Marco, người đã vừa kịp lúc báo **số 8** cho Baku biết trước khi cả 2 vào R3 (lại chính là mấu chốt kế hoạch của Suteguma) => Mind read, Info Gathering.

Kể cả khi Baku đã rơi chính xác vào Death Veil của mình (dù là cố tình), Suteguma vẫn làm như thể sắp thua thật mất tất cả thần thái, túa mồ hôi bla bla đảm bảo Baku sẽ theo chọn số 13 đến cùng => more Acting

Sau khi Baku nhập số 13 và cho ra kết quả sai, Death Veil được lật ngửa, Suteguma đã dùng dữ kiện của cả trận đấu trước đó và quy về được chắc chắn Baku đang cầm 6 hoặc 7 hạt. Hướng suy luận khi ko kẻ bảng loại trừ sẽ được trình bày như đoạn trích từ post TOK => more Deduction, WMI, Analysis, PSI.
- Nếu có thể kẻ bảng sẽ dễ cho người thường dễ hình dung hơn, bảng sẽ trông như này.
- Lúc này với Suteguma thì hắn đã chắc chắn thắng, hắn nhập 15 (9+6) vào Dotty và cho kết quả sai, tức là chỉ còn lại 1 khả năng tổng là 16 (9+7) chắc chắn đúng.

Suteguma phóng như bay lên đỉnh tháp, Đồng đội mà hắn tự tin nói sẽ ko thua Baku thực chất là những đồng minh bên IDEAL của nó. Đến đây mới lộ ra hẳn kế hoạch phản bội Kurama gang của Suteguma, hắn đã sắp xếp báo cho Billy biết trước vị trí máy ghi âm thu lại luật chơi mà Hyougo sẽ gắn (planning thang máy đoạn đầu), để phe IDEAL có thể cập nhật nội dung của trò chơi cũng như trở thành bên ''vét máng'' thực sự tiêu diệt cả Baku, Marco, Kurama Gang và cuỗm luôn 50 tỷ yên tiền cược. => Planning

Khi đến nơi nhập mk, thứ Suteguma thấy ở đó ko phải là đồng đội bên phe IDEAL như đã trông đợi (bởi Kurama đã sắc sảo cộng thêm với những lời nhắn gửi từ Baku thông qua Marco, Kurama đã biết Suteguma là kẻ phản bội và thực chất đang làm việc cho IDEAL cũng như hội mình sắp bị úp sọt ở đây. Một đống sự kiện đẫm máu đã diễn ra ko gọn như dự tính của Suteguma, với hệ quả là cả 2 người bên phe IDEAL (Billy + Martin) chết cả, Hyougo thuộc Kurama Gang cũng đã hy sinh, còn lại 3 người Kurama, Leo và Marco đều trọng thương).
- Mặc dù đã thấy có mùi ko ổn, Suteguma vẫn giữ được biểu hiện tự nhiên như thể Kurama mới là phe nó đang trông đợi, và còn ra vẻ đau xót cho Hyougo. Kurama sau đó đưa cho Suteguma 1 khẩu súng kêu Suteguma canh Marco trong khi bản thân đi nhập mk. Và Suteguma ko chút do dự đã thẳng tay nổ súng lên cả Marco, Leo và cuối cùng quay sang bắn Kurama. Tất cả việc này thể hiện khả năng thích ứng tốt của Suteguma với những trường hợp nằm ngoài dự liệu, vẫn giữ bình tĩnh hoàn toàn và khi có cơ hội ngay lập tức hành động để lật kèo ko chút do dự. => more EM, Acting, Adaptability

Tất nhiên vì Kurama đã biết Suteguma là kẻ phản bội nên những viên đạn trong khẩu súng là loại ko nguy hiểm. Suteguma dù cũng đã biết khả năng cao thân phận bại lộ và Kurama đang thử mình nhưng lúc đó cũng ko còn cách nào khác, nên khi 3 người kia đứng dậy cũng ko lấy làm bất ngờ => minor Prediction

Sau khi đã lật bài ngửa, con số 16 của Suteguma nhập sai và đang ở thế bị dí súng vào, hắn vẫn bất biến đến đáng sợ. Suteguma bình tĩnh giải thích cho Kurama thấy cần có mình mới lấy được tiền (Suteguma vẫn nghĩ Marco đã nhập số 13 sai), và khuyên Kurama bắn Marco theo đúng như kế hoạch ban đầu thì tất cả đều lợi. Suteguma cũng chả phủ nhận

việc mình đúng từng là thành viên của IDEAL, mà còn táo tợn khẳng định từ giờ sẽ trở thành 1 phần chính thức của Kurama Gang, ko phản bội nhau. Kurama thử đọc vị xem Suteguma có đang nói dối hay ý gì ko, nhưng đương nhiên người qua mặt được cả Usogui thì Kurama ko thể cảm nhận thấy gì từ Suteguma, ko một chút cảm giác tội lỗi, thù hằn, âm mưu hay thậm chí là chút cảm xúc gì. Nó khiến Kurama thấy ghê sợ trước sự ‘’lạnh’’, sẵn sàng làm bất cứ cách gì miễn được sống tiếp của cái ‘’thứ’’ đang đứng trước mặt mình. => Adaptability, Persuasion, more EM.

Rồi sau cùng Baku toàn bộ lật bài, cho thấy bản thân đã trên hẳn 1 bậc so với Suteguma về nhân cách lẫn độ phức tạp chiến lược, lừa đảo,..vv Chi tiết cách Baku out trình xem trên post giải thích TOK ở đầu thread. Dù vậy nhưng Baku cũng phải khẳng định nhiều lần Suteguma là kẻ thù mạnh nhất anh từng đối mặt đến thời điểm đó và **You are perfect**. (Note, chắc do kèo STL1 vs Hal nhảm quá nên thua chóng vánh mà chưa thấy đc gì từ Hal PM 🐸)

*scroll down


I CAN SEE IT CLEARLY,
YOUR FACE.