

ของที่ใหม่ที่สุดในภาพ

คู่มือผู้เล่น TimeGuessr ฉบับเริ่มจากศูนย์ ทุกเคล็ดลับที่ผู้เล่น นักจดหมายเหตุ และนักสืบวงศ์ตระกูลจ่ายค่าเรียนไปแล้ว

ห้องสมุด AICE · the-newest-thing-in-the-frame

10 บท · ฉบับภาษาเดียว

เขียนครั้งแรก 28 กันยายน 2026 · ปรับปรุงล่าสุด 28 กันยายน 2026

ทุกตัวเลข ชื่อ และปีในเล่มนี้ตรวจย้อนไปยังแหล่งที่อ้างอิงไว้ได้

ก่อนกดเริ่มเกม

กล่องเกมสมัยก่อนมีสมุดเล่มบางๆ แถมมาทุกกล่อง

คู่มือเกมสมัยก่อนบอกว่าปุมไหนทำอะไร เล่มนี้บอกเพิ่มอีกอย่างหนึ่ง คือคะแนนของคุณหายไปตรงไหน

เกมที่เล่นนี้พูดถึงชื่อ TimeGuesser มันยื่นภาพถ่ายจริงมาให้คุณทีละภาพ ให้คุณเลื่อนสไลด์รอบๆ ไปที่ปีที่คิดว่าภาพถูกถ่าย แล้วปิกหมุดลงบนแผนที่ตรงที่คิดว่าช่างภาพยืนอยู่ ทุกวันมี daily หนึ่งเกม ห้าภาพ ทุกคนทั่วโลกได้ภาพชุดเดียวกัน และหลังคุณกดส่งแต่ละภาพ เกมจะลดยปีกับที่จริงให้คุณทันที

เล่มนี้ทำมาจากอะไร

ไม่มีอะไรในเล่มนี้ที่คิดขึ้นเองแล้วหวังว่าจะจริง มันมาจากสี่แหล่ง

แหล่งแรกคือผู้เล่นที่เขียนเล่าไว้ว่าตัวเองทำอะไร ทั้งในกระทุ่ บล็อก และบทสัมภาษณ์ แหล่งที่สองคือคนที่หาปีของภาพเป็นอาชีพ นักอนุรักษ์ภาพ บรรณารักษ์ นักสืบวงศ์ตระกูลที่ชาวบ้านจ้างให้บอกว่าภาพของทวดถ่ายปีไหน และโครงการภาพเก่าในอาร์เจนตินาที่เขียนลำดับการอ่านภาพของตัวเองไว้ละเอียด แหล่งที่สามคืองานวิจัยที่วัดจริงว่าคนทั่วไปทายปีของภาพพลาดกี่ปี และวิธีฝึกแบบไหนทำให้ตาแยกของที่หน้าตาคล้ายกันออก แหล่งที่สี่คือตัวเกมเอง

เกมนี้ไม่มีหน้ากติกา สูตรคะแนนในเล่มนี้จึงอ่านออกมาจากโค้ดที่เว็บของเกมส่งมาให้ เบราวเซอร์ เมื่อวันที่ 28 กันยายน 2026 และตารางกลยุทธ์ทุกตารางคำนวณต่อจากสูตรนั้น ถ้าวันหนึ่งเกมเปลี่ยนสูตร ตารางเหล่านั้นก็เก่าตาม

สิ่งที่ไม่มีในเล่มนี้ก็ตั้งใจไม่ใช่ เทคนิคที่ดังที่สุดหลายอย่างของ GeoGuesser เป็นเรื่องของกล่อง Street View ของ Google เช่นสี่ของรถที่ถ่ายในบางประเทศ หรือรอบบนเลนส์ TimeGuesser ไม่มี Street View ความรู้แบบนั้นจึงไม่มีที่ให้ใช้ ทุกอย่างในเล่มนี้ใช้ได้กับภาพเก่าไปไหนก็ได้ในโลก ในอัลบั้มที่บ้าน ในพิพิธภัณฑ์ หรือในโพสต์ที่มีคนแชร์มาพร้อมคำว่าภาพหายาก

หน่วยของเล่ม

หนึ่งรอบคือหนึ่งภาพ ได้สูงสุด 10,000 แต้ม แบ่งเป็นคะแนนปี 5,000 กับคะแนนที่ 5,000 หนึ่งเกมมีห้ารอบ เต็ม 50,000 ทุกตัวเลขในเล่มนับด้วยหน่วยนี้

ข้อที่ไม่รอด

ก่อนเขียนเล่มนี้ มีความเชื่อสี่ข้อที่ถูกเอาไปเทียบกับหลักฐานก่อน แล้วไม่รอด หรือยังตัดสินใจไม่ได้ พิมพ์ไว้ตรงนี้ก่อนที่คุณจะไปเชื่อมั่นจากที่อื่น

- ผู้ทำเกมบอกว่าภาพทั้งหมดมาจากคลังภาพไหน ไม่จริง ไม่มีหน้าไหนของเกมบอกไว้ เฉลยของบางภาพ มีชื่อช่างภาพกำกับ และภาพของผู้เล่นก็ถูกคัดไปเป็นภาพของ daily ได้ (บทที่ 5)
- ของสื่อที่ใช้ดูปีคือรถ เสื้อผ้า เนื้อฟิล์ม และอุปกรณ์ ไม่รอดในฐานะรายการ เสื้อผ้ากับเนื้อภาพรอด และอยู่หัวแถว รถกับอุปกรณ์ไม่ได้ตรงนั้น (บทที่ 4)
- ลังระหว่างสองคำตอบในหัวขตรงกลางเสมอ ไม่รอดการคำนวณ จริงเฉพาะสองปีที่ห่างกันไม่เกินเก้าปี และไม่จริงเลยกับแผนี่ (บทที่ 6)
- ภาพยิ่งเก่ายิ่งหายยาก ยังไม่มีข้อยุติ งานวิจัยชิ้นหนึ่งบอกว่าใช่ อีกชิ้นบอกตรงข้าม (บทที่ 1)

ใครควรอ่าน

ถ้าคุณเพิ่งเปิดเกมนี้ครั้งแรกแล้วรู้สึกวุ่นวายทุกภาพดูเหมือนกันหมด ถ้าคุณอยากขึ้นไปอยู่บน leaderboard ของวันไหนสักวันแบบที่อธิบายได้ว่าขึ้นไปได้อย่างไร และถ้าคุณอยากให้ความเก่งที่ได้มาเป็นความรู้เรื่องโลก ไม่ใช่ความรู้เรื่องกล่องของบริษัทไหน เล่มนี้เขียนให้คุณ

อ่านยังไง และเล่นเมื่อไร

บทที่ 1 ถึง 8 จบด้วยสามบล็อกเดิมทุกบท ภารกิจชิ้นนี้คือการซ่อมที่ทำได้ทันที ระหว่างอ่าน จะรู้ว่าบทนี้ผิดเมื่อคือสิ่งที่คุณเห็นได้เองจากบันทึกของคุณ ถ้าบทนั้นไม่จริงสำหรับคุณ และแหล่งคือที่มาทุกชิ้น บทที่ 9 เป็นตาราง การ์ดอ้างอิงด่วนหน้าเดียว แบบที่คู่มือเกมเก่าชอบแปะไว้ปกหลัง และแผ่นบันทึก

อ่านให้จบก่อน แล้วค่อยเริ่มนับวัน ตารางเวลาของเล่มมีแค่นี้

- วันที่ 1 ถึง 7 เล่น daily วันละเกมด้วยตาของคุณเอง จดทุกภาพลงแผ่นบันทึก เจ็ดวันนี้คือจุดตั้งต้นของคุณ
- วันที่ 8 เริ่มใช้เจ็ดขั้นกับการ์ดทุกวัน และนับเป็นวันแรกของแบบทดสอบยี่สิบแปดวัน
- คำว่าหลังสองสัปดาห์ในบทต่างๆ นับจากวันที่ 8

เล่มนี้พิมพ์ข้อที่ไม่รอดไว้ก่อน เพื่อให้คุณไม่ต้องจ่ายค่าเรียนซ้ำ

01 · เรื่องราว — ตาที่ยังไม่มีไม้บรรทัด

เปิดอัลบั้มเก่าของบ้านไหนก็ได้ แล้วชี้ภาพสักใบ

คุณมักรู้ก่อนมีใครบอกว่าภาพนั้นถ่ายตอนพ่อแม่อายุหนุ่มสาว หรือก่อนหน้านั้นอีกรุ่นหนึ่ง ตาของคุณเรียงภาพจากเก่าไปใหม่ได้อยู่แล้ว สิ่งที่ยังไม่มีคือไม้บรรทัด

เรื่องนี้มีคนวัดไว้แล้ว และตัวเลขที่ออกมาใจดีกว่าที่ฟังดู

ตาที่ไม่มีใครสอน

งานชิ้นแรกให้ผู้ใหญ่เจ็ดคนที่ไม่เคยฝึกดูภาพเก่า อายุตั้งแต่ 26 ถึง 58 ปี ทายปีของภาพถ่าย 1,120 ภาพ ทุกภาพถ่ายระหว่าง 1930 ถึง 1999 คัดมาจากชุดภาพขนาดใหญ่บนเว็บฝากภาพ ซึ่งมีทั้งฉากในเมือง ภาพครอบครัว ธรรมชาติ และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

เจ็ดคนนั้นพลาดเฉลี่ย 10.9 ปี ทายถูกปีเป๊ะแค่ 3.8% ของภาพ แต่ลงในรัศมีห้าปีได้ 35.4% และในรัศมีสิบปีได้ 58.1% คือมากกว่าครึ่งของภาพทั้งหมด โดยไม่มีใครสอนอะไรเลยสักข้อ

งานชิ้นที่สองเป็นเกมบนเว็บที่ใช้ภาพจากชุดเดียวกัน ผู้เล่น 113 คน เล่นรวม 15,473 ครั้ง เกมนั้นมีสองโหมด โหมดแรกให้ทายปีของภาพเดียว ผู้เล่นลงในรัศมีห้าปีได้ 25.6% โหมดที่สองวางภาพสองภาพแล้วถามคำว่าภาพไหนเก่ากว่า ผู้เล่นตอบถูก 65.9% ในโหมดนี้ต่อให้เดาสุ่มก็ได้ครึ่งหนึ่ง

อ่านสองงานรวมกันแล้วได้ภาพเดียวกัน ตาที่ไม่มีใครสอนมีนาฬิกาหยาบๆ อยู่แล้ว ลงในรัศมีสิบปีได้เกินครึ่ง และเรียงสองภาพถูกบ่อยกว่าโยนเหรียญ สิ่งที่ยังขาดคือส่วนละเอียด การบอกว่าภาพนี้ถ่ายปี 1972 ไม่ใช่ 1967 ต้องมีของอย่างอื่นมาวางเทียบ คือภาพชุดหนึ่งที่คุ้นรูปแน่นอนอยู่แล้วในหัว แล้ววางภาพใหม่ลงไประหว่างพวกมัน

ไม้บรรทัดทำจากอะไร

ไม้บรรทัดในความหมายนี้ไม่ใช่ประวัติศาสตร์ทั้งเล่ม มันคือภาพไม่กี่ร้อยภาพที่คุณรู้ปีของมัน และรู้ด้วยว่ามันต่างจากภาพข้างๆ ตรงไหน คู่มือของห้องสมุดมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในอังกฤษบอกคนที่อยากหัดดูอายุภาพว่า ยิ่งดูตัวอย่างภาพจากยุคต่างๆ มาก ก็ยิ่งแยกชนิดของภาพได้คล่อง และความคล่องนั้นช่วยประมาณอายุ

งานชิ้นแรกมีร่องรอยของเรื่องนี้อยู่ในตาราง ภาพหลังราวปี 1965 ถูกทายพลาดน้อยกว่าภาพช่วงปี 1930 ถึง 1964 ภาพปี 1930 ถึง 1934 พลาดเฉลี่ย 15.7 ปี ภาพปี 1980 ถึง 1984 พลาดแค่ 7.5 ปี ผู้วิจัยอธิบายว่าผู้ทายกลุ่มนี้คุ้นกับภาพ รายการทีวี และประสบการณ์ของตัวเองมาตั้งแต่ราวปี 1960 ภาพปี 1940 ถึง 1944 ซึ่งหลายภาพเป็นฉากสงครามโลกครั้งที่สอง ก็พลาดน้อยกว่าช่วงก่อนและหลังมัน คือ 9.6 ปี ผู้วิจัยไม่ได้บอกเหตุผล เดาได้ว่าเป็นเพราะภาพสงครามคือภาพที่คนเคยเห็นมาแล้วนับครั้งไม่ถ้วน แต่นั่นเป็นการเดาของเล่มนี้ ไม่ใช่ของงานวิจัย

งานชิ้นที่สองได้ผลกลับข้าง ผู้เล่นของมันทายทศวรรษเก่าได้ง่ายกว่า สองชิ้นใช้ภาพจากชุดเดียวกัน แต่คนละกลุ่มคนและวัดคนละแบบ เล่มนี้พิมพ์ไว้ทั้งสองผล เพราะยังไม่มีข้อไหนชนะ

ทำไมเรื่องนี้เป็นข่าวดี

ถ้าความแม่นยำมาจากพรสวรรค์ คุณคงทำอะไรกับมันได้ไม่มาก แต่ถ้ามันมาจากจำนวนภาพที่รู้ปีซึ่งเคยผ่านตา ปัญหาที่เหลือแค่ข้อเดียว คือหาภาพแบบนั้นมาให้ตาดูทีละภาพ พร้อมคำเฉลย

เกมนี้ส่งภาพที่มีปีกำกับมาให้คุณวันละห้าภาพ ไม้บรรทัดสร้างจากตรงนั้น

ภารกิจคืนนี้: เล่น daily หนึ่งเกมโดยยังไม่ใช่เทคนิคอะไรเลย จดปีที่ทายกับปีจริงของทั้งห้าภาพไว้ในกระดาษแผ่นเดียว นี่คือตัวเลขที่ยังไม่มีใครสอน

จะรู้วาทนนี้คิดเมื่อ: ทำวันแรกของตารางเวลามีอีสิบห้าภาพ ถ้ามีภาพที่ทายพลาดไม่เกินสิบบิน้อยกว่าแปดภาพ ตาของคุณยังตามหลังผู้ใหญ่ที่ไม่ได้ฝึกในงานชิ้นแรก และ

คำว่านาฬิกาหยาบๆ ในบทนี้ยังไม่ใช่ของคุณ สำหรับตาที่อยู่ระดับเดียวกับเจ็ดคนนั้นพอดี โอกาสที่เรื่องนี้จะเกิดเองโดยบังเอิญต่ำกว่าหนึ่งในสี่ร้อย

แหล่ง:

- Müller, E., Springstein, M. & Ewerth, R. (2017). "When Was This Picture Taken?" – Image Date Estimation in the Wild. ECIR 2017, LNCS 10193, 619–625. ผู้ใหญ่ 7 คน ภาพทดสอบ 1,120 ภาพ ปี 1930–1999 ตาราง 1 https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-56608-5_57
- Yucedag, H. & Jatowt, A. (2025). Guess the Age of Photos: An Interactive Web Platform for Historical Image Age Estimation. arXiv 2505.22031. ผู้เล่น 113 คน 15,473 ครั้ง รัศมีห้าปี 577 จาก 2,252 ครั้ง <https://arxiv.org/abs/2505.22031>
- University of Birmingham Library, คู่มือการหาอายุภาพถ่าย (ปรับปรุงล่าสุด 21 กรกฎาคม 2026) <https://libguides.bham.ac.uk/c.php?g=678107&p=5202442>
- โอกาสหนึ่งในสี่ร้อย คำนวณจากการแจกแจงทวินามที่ความน่าจะเป็น 58.1% ต่อภาพ ยี่สิบห้าภาพ ได้ 0.23%

02 · การควบคุม — สองปุ่มที่ไม่เท่ากัน

หน้าจอของเกมมีของแค่สามอย่าง ภาพหนึ่งภาพ แผนที่หนึ่งแผ่น และแถบเลื่อนปีหนึ่งแถบ

สองอย่างหลังดูเหมือนมีน้ำหนักเท่ากัน อย่างละ 5,000 แด้มต่อรอบ แต่มันลงโทษความผิดไม่เหมือนกันเลย ปักหมุดผิดไปพันกิโลเมตร เกมยังให้ 3,500 แด้ม เลื่อนปีผิดไปยี่สิบเอ็ดปี เกมให้ศูนย์

เกมไม่ได้บอกเรื่องนี้ไว้ที่ไหน ตัวเลขทั้งหมดในบทนี้อ่านออกมาจากโค้ดที่เว็บของเกมส่งมาให้เบราร์เวอร์ในวันที่ 28 กันยายน 2026 ถ้าเกมเปลี่ยนโค้ด ตารางนี้ก็เก่าตาม

บันไดกับทางลาดที่มีหน้าผาซ่อน

พลาตปี	คะแนนปี	พลาตที่	คะแนนที่
0 ปี	5,000	ไม่เกิน 50 เมตร	5,000
1 ปี	4,950	1 กม.	4,980
2 ปี	4,800	25 กม.	4,800
3 ปี	4,600	100 กม.	4,500
4 ปี	4,300	500 กม.	4,000
5 ปี	3,900	1,000 กม.	3,500
6–7 ปี	3,400	2,000 กม.	2,500
8–10 ปี	2,500	3,000 กม.	1,500
11–15 ปี	2,000	6,000 กม.	300
16–20 ปี	1,000	ไกลกว่า 6,000 กม.	12
21 ปีขึ้นไป	0		

ครึ่งซ้ายเป็นบันได ปีที่พลาตเพิ่มแต่ละปีไม่ได้หักเท่ากัน ห้าปีแรกหักทีละไม่มาก จากนั้นบันไดตกเป็นขั้นใหญ่ห้าครั้ง ตรงรอยต่อระหว่าง 5 กับ 6 ปี 7 กับ 8 ปี 10 กับ 11 ปี

15 กับ 16 ปี และ 20 กับ 21 ปี สองชั้นสุดท้ายหักชั้นละพันแต้ม และชั้นสุดท้ายหักจนเหลือศูนย์ พลาดยี่สิบปีได้ 1,000 พลาดยี่สิบเอ็ดปีไม่ได้อะไรเลย

ครึ่งขวาดูเหมือนทางลาด และเกือบตลอดทางมันก็เป็นแบบนั้น แต่มีหน้าผาซ่อนอยู่สี่แห่ง ทุกแถวในตารางคือขอบบนของหน้าผา เลยไปอีกเมตรเดียว คะแนนตก ที่ 1,000 กิโลเมตร จาก 3,500 เหลือ 3,000 ที่ 2,000 กิโลเมตร จาก 2,500 เหลือ 1,833 ที่ 3,000 กิโลเมตร จาก 1,500 เหลือ 900 และที่ 6,000 กิโลเมตร จาก 300 เหลือ 12 ในรัศมีร้อยกิโลเมตรแรก ทางแทบเรียบ

หน้าผาเหล่านั้นน้อยกว่าบันไดปีมาก ปักถูกประเทศขนาดกลางแล้วพลาดจากจุดจริงไม่เกิน 500 กิโลเมตร ก็ได้ 4,000 แต้มขึ้นไปแล้ว ปักผิดไปประเทศเพื่อนบ้านที่เมืองหลวงห่างกันราวพันกิโลเมตร อย่างกรุงเทพฯ กับฮานอยซึ่งห่างกันราว 987 กิโลเมตร ยังได้ราว 3,500 แต้ม ผู้เล่นคนหนึ่งบนไวต์ตั้งแต่เกมเพิ่งเปิดว่าทายได้หัววันแต่คำตอบคือเกาหลี่ได้ แล้วยังได้ราว 3,000 จาก 5,000 เขาเรียกคะแนนที่ว่าใจดีเกินไปเมื่อเทียบกับคะแนนปี

แถวล่างขวามีเรื่องขำอยู่หนึ่งเรื่อง ปักผิดไปไกลกว่าหกพันกิโลเมตรเกมให้ 12 แต้ม ไม่ใช่ศูนย์ ตัวเลขที่ดูเหมือนเกมสงสารคุณ

ตาที่ยังไม่ได้ฝึกเสียคะแนนตรงไหน

ตาของผู้ใหญ่ที่ไม่ได้ฝึกในบทที่แล้วพลาดเฉลี่ย 10.9 ปี ค่าเฉลี่ยนี้ไม่ได้แปลว่าทุกภาพได้คะแนนเท่ากัน บางภาพลงใกล้ บางภาพลงไกล แต่ในงานเดียวกัน 41.9% ของภาพพลาดเกินสิบปี และทุกภาพในกองนั้นได้คะแนนปีไม่เกิน 2,000

แผนที่ไม่ได้ลงโทษแบบนั้น ปักผิดประเทศเพื่อนบ้านเสียราว 1,500 แต้มต่อภาพ แยกทศวรรษ 1960 กับ 1970 ไม่ออก เสียคะแนนปีได้ตั้งแต่ 2,500 ถึง 4,000 แล้วแต่ว่าพลาดไปที่

สไลเดอร์ที่เราไว้ก่อนคุณ

สไลเดอร์ของ daily เลื่อนได้ตั้งแต่ 1900 ถึง 2026 และเริ่มต้นไว้ที่ 1962 ถ้าคุณกดส่งโดยไม่แตะมัน ปีที่อยู่บนสไลเดอร์คือ 1962 นั่นคือเกมเดาแทนคุณไปแล้วหนึ่งครั้ง และมันเดาแบบคนที่ยังไม่ได้ดูภาพ

เพราะสไลเดอร์ไปไม่ถึงก่อน 1900 ความรู้เรื่องภาพถ่ายในศตวรรษที่ 19 จึงแทบไม่ได้ใช้ใน daily ถ้ามันจะได้ใช้ ก็คือในเกมที่ผู้เล่นสร้างกันเอง

เกมนี้ชนะกันที่สไลเดอร์ แผนที่แค่ช่วยไม่ให้แพ้

ภารกิจคืนนี้: หลังเล่น daily คืนนี้ แยกคะแนนที่หายไปของแต่ละภาพเป็นสองกอง กองปีคือ 5,000 ลบคะแนนปี กองที่คือ 5,000 ลบคะแนนที่ แล้วรวมแต่ละกองของทั้งห้าภาพ

จะรู้ว่บทนี้ผิดเมื่อ: รวมเจ็ดวันแรกของตารางเวลาแล้ว กองปีของคุณเล็กกว่ากองที่ ถ้าเป็นแบบนั้น ลำดับความสำคัญในบทนี้ไม่ใช่ของคุณ และเวลาฝึกของคุณควรไปลงที่แผนที่ก่อน

แหล่ง:

- สูตรคะแนนปีและคะแนนที่ อ่านจากโค้ด JavaScript ที่ timeguesser.com ส่งให้เบราว์เซอร์ วันที่ 28 กันยายน 2026 ตรวจสอบโดยผู้ตรวจอีกคนในวันเดียวกัน ช่วงของสไลเดอร์อ่านจากหน้า daily วันเดียวกัน <https://timeguesser.com/play?mode=daily>
- ผู้เล่นที่หายได้หวันแต่คำตอบคือเกาหลีใต้ กระทุ้ Hacker News วันที่ 21 สิงหาคม 2023 <https://news.ycombinator.com/item?id=37203511>
- Müller, Springstein & Ewerth (2017) ตาราง 1 https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-56608-5_57
- ระยะกรุงเทพฯ ถึงฮานอยคำนวณจากพิกัดของสองเมืองหลวงด้วยรัศมีโลก 6,371 กิโลเมตร ซึ่งเป็นค่าเดียวกับที่โค้ดของเกมใช้ได้ 987 กิโลเมตร และ 3,513 แท้ม ตามพิกัดที่เลือกอาจได้ 986 ถึง 989 กิโลเมตร

03 · กฎข้อเดียว — ของที่ใหม่ที่สุดในภาพ

รถกระบะคันหนึ่งจอดอยู่หน้าบ้านไม้ ช่างรถมีเด็กคนหนึ่งยืนก้มหน้าดูโทรศัพท์

รถอาจอายุสี่สิบปี บ้านอาจอายุแปดสิบ แต่โทรศัพท์ในมือเด็กตัดสินทุกอย่างไปแล้ว
ภาพถ่ายไม่มีทางเก่ากว่าของที่ใหม่ที่สุดในภาพ แต่มันใหม่มักราวนั้นได้เสมอ

ของเก่ารอดมาอยู่ในวันนี้ได้ ของใหม่ย้อนกลับไปอยู่ในวันก่อนที่มันเกิดไม่ได้ ของทุก
ชิ้นในภาพจึงให้ข้อเท็จจริงหนึ่งข้อเท่ากัน คือภาพนี้ไม่เก่ากว่าวันที่ของชิ้นนั้นเกิด บ้าน
บอกว่าภาพไม่เก่ากว่าแปดสิบปีที่แล้ว รถบอกว่าไม่เก่ากว่าสี่สิบปี โทรศัพท์บอกว่าไม่
เก่ากว่าวันที่โทรศัพท์แบบนี้วางขาย สามข้อนี้จริงพร้อมกัน แต่มีข้อเดียวที่ใช้ได้ คือ
ข้อที่ใหม่ที่สุด

เล่มนี้เรียกปีต่ำสุดที่ภาพจะเป็นไปได้ว่าพื้น และเรียกปีสูงสุดว่าเพดาน

คนที่ทำเรื่องนี้เป็นอาชีพ

นักสืบภาพเก่าชาวอเมริกันคนหนึ่งซึ่งรับหาปีของภาพครอบครัวเป็นงาน เปิดคู่มือของ
เธอด้วยคำถามข้อแรกว่า นี่เป็นภาพชนิดไหน ตามด้วยใครเป็นคนถ่าย คนในภาพแต่ง
ตัวอย่างไร และมีอะไรอยู่รอบตัวเขา เธอให้ปีเกิดของภาพแต่ละชนิดไว้ด้วย ดาแกโร
ไทป์เริ่มปี 1839 แอมโบรไทป์ปี 1854 ทินไทป์ปี 1856 และภาพติดการ์ดขนาด
นามบัตรหลังปี 1859 ตามปีในอเมริกา ทุกปีในรายการนั้นคือพื้น ภาพทินไทป์ใบหนึ่ง
อาจถ่ายปี 1880 ก็ได้ แต่ไม่มีทางถ่ายปี 1850

ภาพเหล่านั้นไม่มาถึง daily เพราะสไลเดอร์เริ่มที่ 1900 กฎยังอยู่ครบ สิ่งที่เปลี่ยนคือ
ของที่ใช้ตั้งพื้น จากชนิดของภาพ กลายเป็นของที่อยู่ในภาพ

ตุ๊กต่าน้ำปี 1997

ชายญี่ปุ่นคนหนึ่งนั่งดูภาพที่ตัวเองถ่ายไว้เมื่อราวสามสิบปีก่อน ภาพหนึ่งเป็นภาพ
ห้องแถวในเมืองเล็กๆ ไม่มีวันที่ เขาเขียนเล่าในบล็อกเมื่อเดือนกรกฎาคม 2026 ว่าหา

ปีของมันเจอได้อย่างไร เขาไม่ได้เดาจากสีของภาพหรือทรงผมของใคร เขาขยายกรอบออกไปเป็นฟิล์มทั้งม้วน

ในภาพห้องของเขาจากม้วนเดียวกันมีหนังสือเล่มหนึ่งที่วางแผงเดือนมีนาคม 1997 ในภาพตุ๊กตน้ำที่ถ่ายวันเดียวกันมีชายี้อหนึ่งที่วางขายเดือนมีนาคม 1997 เช่นกัน นั่นคือพื้น

แล้วเขาทำอีกอย่างที่ฉลาดพอกัน เขาดูว่าอะไรไม่อยู่ในตู้ เครื่องดื่มอีกตัวที่วางขายเดือนสิงหาคมปีนั้นไม่มีอยู่ในนั้น ถ้าภาพถ่ายหลังเดือนสิงหาคม มันก็น่าจะอยู่นั่นคือ เพดาน ผลคือปลายเดือนมีนาคมถึงราวเดือนกรกฎาคม 1997 และภรรยาของเขาซึ่งเข้าทำงานบริษัทเครื่องดื่มในเดือนเมษายนปีนั้นยืนยันช่วงเวลาให้

ในเกม คุณมีภาพเดียว ไม่มีฟิล์มทั้งม้วน กฎเหมือนเดิม กรอบเล็กลง

พื้นกับเพดานแข่งไม่เท่ากัน

พื้นคือตรรกะ ถ้าชาอยู่ในตู้ ภาพก็ถ่ายหลังชาวางขาย ไม่มีทางอื่น เพดานคือการอนุมาน เครื่องดื่มตัวใหม่ที่หายไปจากตู้อาจหายเพราะภาพถ่ายก่อนมันวางขาย หรืออาจหายเพราะตู้มันไม่ได้เติมมันเลยก็ได้ ของที่ไม่อยู่ในภาพมีเหตุผลให้ไม่อยู่ได้หลายข้อ ของที่อยู่ในภาพมีเหตุผลให้อยู่ได้ข้อเดียว

พื้นข้ามไม่ได้ เพดานข้ามได้ ใช้ทั้งสองเป็นขอบของช่วงที่คุณจะวางสไลเดอร์ แต่ถ้ามีหลักฐานอื่นดันเกินเพดาน ให้เชื่อหลักฐานนั้น

ตึกก็ให้พื้น แต่มักลึกเกินกว่าจะใช้ลำพัง

โครงการภาพเก่าในอาร์เจนตินาอ่านตึก ผังเมือง และภูมิทัศน์เป็นกุญแจดอกสุดท้ายและเขียนเหตุผลไว้ชัด ต้องใช้อย่างระมัดระวังที่สุด เพราะสิ่งเหล่านี้อยู่ทนข้ามกาลเวลา และภาพอาจถ่ายหลังจากนั้นก็ได้อันยังช่วยหาปีได้ในฐานะหลักฐานเสริมของกุญแจดอกอื่น ตึกไม่ได้โกหก มันแค่ให้พื้นที่มักอยู่ลึกเกินกว่าจะใช้ตัดสินลำพัง

เรื่องเดียวกันเกิดกลับข้างในงานของกลุ่มนักสืบข้อมูลเปิด Bellinca ปี 2015 พวกเขาพยายามยืนยันว่าวิดีโอหนึ่งถ่ายที่ไหน แล้วเจอป้ายโฆษณาในวิดีโอที่ไม่มีอยู่ใน

ภาพถนนที่ใช้อ้างอิง ภาพถ่ายดาวเทียมเผยว่าป้ายเหล่านั้นเพิ่งสร้าง วิดีโอไม่ได้ผิด ภาพอ้างอิงต่างหากที่เก่ากว่าป้าย ของใหม่ในภาพพูดความจริง ภาพเก่าที่เอามาเทียบ คือตัวที่ตกยุค

หยุดถามว่าภาพดูเก่าแค่ไหน ถามว่าอะไรในภาพเกิดทีหลังสุด

ภารกิจคืนนี้: ใน daily คืนนี้ ก่อนแตะสไลเดอร์ในแต่ละภาพ ชี้อ้างที่ใหม่ที่สุดในภาพ ให้ได้หนึ่งชิ้น แล้วเขียนปีต่ำสุดที่มันจะมีได้ ถ้าหาไม่เจอ เขียนว่าไม่มีพื้น

จะรู้ว่บทนี้ผิดเมื่อ: หลังสองสัปดาห์ ให้นับเฉพาะภาพที่คุณเขียนพื้นไว้ในแผ่นบันทึก ถ้ามีอย่างน้อยสิบภาพ และปีจริงต่ำกว่าพื้นที่คุณเขียนเกินหนึ่งในห้าของภาพเหล่านั้น พื้นที่คุณตั้งยังไม่ใช้พื้น มันคือการเดาอีกแบบหนึ่ง และบทนี้จะยังใช้กับคุณไม่ได้จนกว่าปีของสิ่งของที่คุณรู้จักจะแม่นยำขึ้น

แหล่ง:

- Maureen Taylor, How to date an old photograph (หน้าเว็บแก้ไขล่าสุด 3 กุมภาพันธ์ 2016) <https://maureentaylor.com/learn/how-to-date-an-old-photograph/> และหน้าแนะนำตัว <https://maureentaylor.com/about-maureen/>
- Shinichi Yakabe, บันทึกบน note.com วันที่ 18 กรกฎาคม 2026 <https://note.com/yakabeshinichi/n/n267c26bd161b>
- Fotografías históricas JEHM, Argentina (28 พฤษภาคม 2019) อนุญาตการอ่านสื่อดอก และเหตุผลที่อ่านสถาปัตยกรรมเป็นดอกสุดท้าย <https://fotografiashistoricasjehm.home.blog/>
- Eliot Higgins, Bellingcat, Searching the Earth: Essential geolocation tools for verification (25 กรกฎาคม 2015) <https://www.bellingcat.com/resources/how-tos/2015/07/25/searching-the-earth-essential-geolocation-tools-for-verification/>

04 · ไอเทม — หกอย่างที่บอกปี เรียงตามที่คุณทำงานไว้ใจ

คู่มือเกมเก่าทุกเล่มมีหน้าไอเทม ของชิ้นเล็กๆ เรียงเป็นแถว แต่ละชิ้นมีบรรทัดเดียว บอกว่ามันทำอะไร

หน้านี้ก็เหมือนกัน ต่างกันตรงที่ลำดับสำคัญกว่าตัวของ ตึกถูกอ่านเป็นอย่างสุดท้าย ไม่ใช่เพราะมันบอกอะไรไม่ได้ แต่เพราะมันอยู่นานกว่าคนที่ถ่ายรูปมัน

รายการที่ฟังดูถูกแต่ไม่รอด

ถ้าให้เดาว่าคุณดูปีของภาพจากอะไร รายการที่ฟังเป็นธรรมชาติที่สุดคือรถ เสื้อผ้า เนื้อฟิล์ม และอุปกรณ์ในภาพ เมื่อเอาไปเทียบกับบันทึกวิธีดูปีที่หาเจอ ทั้งของผู้เล่น และของคนทำงาน รายการนี้ไม่รอดในฐานะรายการ รถถูกเอ่ยถึงครั้งเดียว ขณะที่ตัวหนังสือที่มีวันที่ ตราหรือชื่อร้านถ่ายรูป และตึก ถูกเอ่ยถึงอย่างละสามครั้ง เสื้อผ้ากับเนื้อภาพรอด และอยู่หัวแถวของมืออาชีพด้วย

ต้องบอกให้ครบว่าถ้านับเฉพาะคนที่เล่นเกม บันทึกมีแค่สี่ชิ้น น้อยเกินกว่าจะตัดสินอะไรได้ ลำดับที่ใช้ในหน้านี้จึงมาจากคนทำงาน

คนทำงานเห็นตรงกันที่สองชิ้นแรก และเถียงกันที่ชิ้นท้าย โครงการภาพเก่าในอาร์เจนตินาอ่านวัสดุและกระบวนการของภาพก่อน ตามด้วยช่วงปีที่ช่างภาพเปิดร้านต่อด้วยเสื้อผ้า และปิดท้ายด้วยตึก ผังเมือง และภูมิทัศน์ นักสืบภาพเก่าชาวอเมริกันถามว่าเป็นภาพชนิดไหน ใครถ่าย คนในภาพแต่งตัวอย่างไร แล้วค่อยดูของรอบตัว แต่คู่มือของห้องสมุดมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในอังกฤษดูฉากหลังกับสิ่งของก่อนเสื้อผ้า และหาปีของภาพตัวอย่างของตัวเองจากตึกหลังหนึ่งที่รู้ปีสร้าง หกชิ้นข้างล่างตัดแปลงจากลำดับแบบอาร์เจนตินา ให้เข้ากับภาพที่เกมส่งมา

ระหว่างรอบ ใช้แค่สิ่งที่อยู่ในหัว การค้นหาคือการบ้านหลังเกม ไอเทมที่ต้องค้นปีคือไอเทมที่คุณจะรู้จักมากขึ้นทุกครั้งที่ทำการบ้าน

1. เนื้อภาพ

มืออาชีพเริ่มที่ตัวภาพ กระจก โลหะ กระจก และกระบวนการที่ใช้ คู่มือของนักอนุรักษ์ภาพบอกว่าการดูด้วยตาใกล้กล้องจุลทรรศน์ โดยยังไม่ต้องวิเคราะห์ทางเคมี ตอบคำถามเรื่องกระบวนการได้เกินสามในสี่ ในเกม คุณไม่ได้เห็นตัวภาพ คุณเห็นภาพที่สแกนมาแล้ว ไม่มีหลังภาพให้พลิก และไม่มีภาพก่อน 1900 สิ่งที่เหลือจากชิ้นแรกคือหน้าตาของมัน ขาวดำ สี หรือดิจิทัล

ขาวดำอย่างเดียวบอกน้อย ภาพขาวดำที่พิมพ์ด้วยเจลาตินกับเงิน หรือ gelatin silver ครองงานพิมพ์ขาวดำในศตวรรษที่ 20 สืบถามมากขึ้น แต่ไม่ได้ตั้งพื้นให้ ภาพสีจริงมีมาก่อนฟิล์ม Kodachrome ซึ่งคิดค้นปี 1935 เสียอีก ขณะที่ผู้วิจัยชุดเดียวกับในบทที่ 1 เขียนไว้ว่าภาพสีพบได้น้อยมากก่อนปี 1970 ภาพสีจึงดันความน่าจะเป็นไปทางหลังปี 1970 และแค่นั้น

2. ตัวหนังสือที่ค้นได้

ขั้นที่สองของมืออาชีพคือชื่อหรือตราของร้านถ่ายรูป ร้านทุกร้านมีปีที่เปิดและปิด ค้นได้ บริการสีบวงศ์ตระกูลในบราซิลก็สอนลูกค้าแบบเดียวกัน มองหาตราประทับ เครื่องหมาย หรือชื่อร้านบนภาพ แล้วค้นว่าร้านนั้นเปิดอยู่ช่วงไหน

ในเกมคุณไม่เห็นหลังภาพ แต่มักเห็นของที่ทำหน้าที่เดียวกัน คือตัวหนังสือพิมพ์ที่ค้นได้ โปสเตอร์งาน ป้ายร้าน หน้าหนังสือพิมพ์ ปกหนังสือ ฉลากสินค้า นักทำวิดีโอชื่อ Jordan Liles เคยหาวันที่ของภาพนิวยอร์กเก่าชุดหนึ่งจากโปสเตอร์งาน ป้ายร้านที่เทียบได้ว่าบริษัทนั้นตั้งอยู่ตรงนั้นช่วงไหน จำนวนชั้นของตึกที่ยังสร้างไม่เสร็จ และหิมะบนถนนที่เทียบกับบันทึกสภาพอากาศ จนได้ช่วงวันที่ 13 ถึง 15 พฤศจิกายน 1904 ตู๊กค้นปี 1997 ในบทที่แล้วก็คือไอเทมชิ้นนี้

3 · เหตุการณ์และคนที่คุณจำได้

ผู้เล่นคนหนึ่งแบ่งเบาะแสในเกมนี้เป็นสองชนิด ชนิดความรู้ คือธง ภาษา เหตุการณ์ และบุคคลในประวัติศาสตร์ กับชนิดความรู้สึก คือเสื้อผ้า รถ หน้าตาผู้คน และตึก ชนิดความรู้ให้ปีเป๊ะเมื่อคุณจำได้ และไม่ให้อะไรเลยเมื่อคุณจำไม่ได้

มีคำเตือนหนึ่งข้อ ภาพดังที่คุณจำได้ให้คะแนนแต่ไม่ได้สอนอะไร ผู้เล่นคนหนึ่งบอกว่า เกมมีภาพดังเยอะเกินไป จนเป็นการนึกออกมากกว่าการทาย ภาพแบบนั้นทำให้คะแนนของวันนั้นดี และทำให้ไม้บรรทัดของคุณไม่ยาวขึ้นเลย

4 · เสื้อผ้าและทรงผม

นักประวัติศาสตร์การแต่งกายที่ทำงานหาปีให้ภาพครอบครัวคนหนึ่ง บอกว่าชุดผู้หญิงในศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 ระบุปีได้ในช่วงห้าถึงสิบปี จากทรงชุด แขน เสื้อ และทรงผม ส่วนชุดสุทผู้ชายมักจะระบุได้แค่ราวสิบปี เพราะแบบเสื้อผู้ชายเปลี่ยนช้ากว่า ในรายการจุดเปลี่ยนของเธอที่อยู่ในช่วงของเกม มีทรงถึงของปี 1918 ถึง 1920 ทรงตรงของต้นทศวรรษ 1920 และจุดที่ชัดที่สุด คือชายกระโปรงที่ขึ้นมาแค่เข่าในปี 1926 ก่อนจะยาวลงอีกครั้งตอนต้นทศวรรษ 1930

ข้อยกเว้นที่เธอเขียนไว้คืออายุ รสนิยม และถิ่นที่อยู่ คนสูงวัยแต่งตัวแบบเก่ากว่าคนหนุ่มสาว และในชนบทที่ห่างไกลอาจตามแฟชั่นช้าไปไม่กี่ปี ส่วนคนฐานะไม่ดีนั้น เธอบอกว่ามักตามแบบใหม่ทัน ความจนเห็นที่เนื้อผ้ากับการตกแต่ง ไม่ใช่ที่ทรง เสื้อผ้าจึงให้ช่วง ไม่ได้ให้ปี และคนที่อายุมากที่สุดในภาพคือคนที่อ่านยากที่สุด

5 · เครื่องจักร

รถถูกผู้เล่นเอ่ยถึงแค่ครั้งเดียว งานชิ้นหนึ่งสอนโมเดลให้ทายปีของภาพชาวขาวดำเกือบสี่หมื่นภาพ ถ่ายระหว่าง 1950 ถึง 1999 แล้วดูว่าของชนิดไหนในภาพทำให้มันพลาดน้อยลง คนในภาพมีผลมากที่สุด รถบัส รถยนต์ และแมวช่วยให้พลาดน้อยลง ส่วนจักรยาน เรือ มอเตอร์ไซด์ รถไฟ นก และม้า กลับทำให้พลาดมากขึ้น ผู้วิจัยบอกเองว่าผลนี้ต้องศึกษาต่อ และมันเป็นผลของโมเดล ไม่ใช่ของคน สิ่งที่เราเอามาใช้ได้คือ

รถยนต์กับรถบัสบอกเวลาได้จริงสำหรับตาที่รู้จักรุ่น และมันให้พื้นเสมอ ไม่เคยให้ปี เพราะรถอยู่บนถนนได้หลายสิบปี

โทรศัพท์ จอ และกล่องในมือคน มีวันเปิดตัวให้คนได้เหมือนชาในตุ๊กตน้ำ iPhone เปิดตัวเดือนมกราคม 2007 คนในภาพที่ถือ iPhone จึงอยู่ในภาพที่ถ่ายหลังจากนั้น

6 • ตึก ถนน และภูมิทัศน์

อ่านเป็นอย่างสุดท้าย ด้วยเหตุผลที่บทที่แล้วให้ไว้ และใช้เสริมไอเทมอื่นมากกว่าใช้ ลำพัง ตึกที่รู้ปีสร้างให้พื้นที่ใช้ได้จริงเมื่อมันใหม่พอ Jordan Liles ก็ใช้ตึกที่สร้างเสร็จแล้วด้วย และตึกที่กำลังสร้างใช้ได้ดีกว่านั้นอีก ตึกที่สร้างเสร็จแล้วคือพื้น ตึกที่กำลังสร้างคือนาฬิกา

ไอเทมสำหรับแผนที่

ตัวอักษร ภาษา และธง คือเบาะแสชนิดความรู้ที่ชี้ประเทศได้ทันที สำหรับคนที่อ่านภาษาไทยออก อักษรไทยบนป้ายคือคำตอบในเสียวินาที แต่ผู้เล่นต่างชาติที่เล่นทุกวันมาสิบเอ็ดเดือนยังเขียนว่าตัวเองแยกเวียดนามกับไทยได้ยาก ความรู้เรื่องตัวอักษรที่คุณมีอยู่แล้วจึงเป็นแต้มจริง และทุกระบบตัวอักษรที่คุณหัดจำหน้าตาได้เพิ่มอีกหนึ่งระบบ ก็คือแต้มเพิ่มในทุกภาพที่มีป้าย

ลำดับนี้เริ่มจากของที่ดูปราดเดียวก็ตัดยุคทิ้งได้ ต่อด้วยของที่มีวันที่ประทับ แล้วจบที่ของที่อยู่รอดข้ามยุค

ภารกิจคืนนี้: อ่านทุกภาพใน daily คืนนี้ตามหกไอเทม แล้วจดไว้ข้างปีที่ทายว่าไอเทมชิ้นไหนเป็นตัวตัดสิน ใช้ชื่อ ไม่ใช่เลข

จะรู้วาทน์ผิดเมื่อ: หลังสองสัปดาห์ แยกภาพตามไอเทมที่ตัดสิน ถ้าภาพที่ตัดสินด้วยตัวหนังสือหรือเหตุการณ์ อย่างน้อยห้าภาพ พลาดเฉลี่ยมากกว่าภาพที่ตัดสินด้วยเสื้อผ้าหรือตึก ลำดับในบทนี้ไม่เข้ากับภาพที่เกมส่งมาให้คุณ

แหล่ง:

- Fotografías históricas JEHM, Argentina (28 พฤษภาคม 2019) <https://fotografiashistoricasjehm.home.blog/>
- Maureen Taylor, How to date an old photograph (2016) <https://maureentaylor.com/learn/how-to-date-an-old-photograph/>
- University of Birmingham Library, คู่มือการหาอายุภาพถ่าย (ปรับปรุงล่าสุด 21 กรกฎาคม 2026) <https://libguides.bham.ac.uk/c.php?g=678107&p=5202442>
- AIC Photographic Materials Group Wiki, Photographic Processes (แก้ไข 17 มิถุนายน 2025) ซึ่งอ้างอิง Stulik & Kaplan (2013) Getty Conservation Institute https://www.conservation-wiki.com/wiki/PMG_Photographic_Processes
- George Eastman Museum, Photographic Processes glossary (อ่านวันที่ 28 กันยายน 2026) รวมกระบวนการภาพสีก่อน Kodachrome <https://www.eastman.org/photographic-processes-video-series-glossary>
- Encyclopaedia Britannica, Kodachrome <https://www.britannica.com/technology/Kodachrome>
- Müller, Springstein & Ewerth (2017) ข้อความเรื่องภาพสีก่อนปี 1970 https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-56608-5_57
- Minha Árvore Genealógica (26 มกราคม 2022) <https://minhaarvoregenealogica.com/como-identificar-fotos-antigas-da-familia/>
- Alvy, Microservos (25 พฤษภาคม 2021) สรุปลิขิตของ Jordan Liles <https://www.microservos.com/archivo/mundoreal/pistas-viejas-fotos-dar-precision-nueva-york.html>
- Mikian Musser, A Letter to TimeGuessr, Medium (17 มีนาคม 2025) https://medium.com/@mikianmusser_86589/a-letter-to-timeguessr-939b3a8b712f
- กระทั่ง Hacker News วันที่ 21 สิงหาคม 2023 เรื่องภาพดัง <https://news.ycombinator.com/item?id=37203511>
- Jayne Shrimpton, Family photos: what are they wearing? findmypast (24 พฤษภาคม 2011) <https://www.findmypast.co.uk/blog/help/family-photos-what-are-they-wearing>
- Barancová, A., Wevers, M. & van Noord, N. (2023). Blind Dates: Examining the Expression of Temporality in Historical Photographs. arXiv 2310.06633 (10 ตุลาคม 2023) <https://arxiv.org/abs/2310.06633>
- Apple Newsroom, Apple Reinvents the Phone with iPhone (9 มกราคม 2007) <https://www.apple.com/newsroom/2007/01/09Apple-Reinvents-the-Phone-with-iPhone/>
- ผู้เล่นที่แยกเวียดนามกับไทยได้ยาก Hacker News วันที่ 14 มิถุนายน 2025 <https://news.ycombinator.com/item?id=44279608>

05 · ศัตรู — ของที่หลอกตา และความมั่นใจที่หลอกใจ

ศัตรูในเกมนี้ไม่วิ่งเข้าหาคุณ มันนั่งนิ่งอยู่ในภาพ

และตัวที่อันตรายที่สุดไม่ได้อยู่ในภาพด้วยซ้ำ ความผิดพลาดที่แพงที่สุดไม่ได้มาจากภาพที่คุณไม่แน่ใจ มันมาจากภาพที่คุณแน่ใจ

ศัตรูตัวที่อยู่ในหัว

การทดลองชุดหนึ่งสามการทดลอง ให้คนตัดสินใจที่ต้องเทียบด้วยตาซ้ำหลายรอบ และให้บอกทุกครั้งว่ามั่นใจแค่ไหน ในข้อที่ยาก คนมั่นใจเกินกว่าที่ตัวเองทำถูกจริง ในข้อที่ง่ายกลับมั่นใจน้อยเกินไป พอให้เฉลยทันทีหลังตอบแต่ละข้อ สิ่งที่ดีขึ้นคือความสามารถแยกข้อที่ตัวเองน่าจะตอบถูกออกจากข้อที่น่าจะตอบผิด ส่วนตัวเลขความมั่นใจที่เพี้ยนอยู่ไม่ได้ตรงขึ้นเลย

เฉลยจึงช่วยให้คุณรู้ว่าข้อไหนน่าสงสัย แต่ไม่ได้ช่วยให้ตัวเลขความมั่นใจของคุณเชื่อถือตรงขึ้นเอง งานเดียวกันมีชาวตืออยู่ด้วย คนในการทดลองชี้ข้อที่ตัวเองน่าจะผิดได้จากความมั่นใจของตัวเอง แม้ไม่มีใครเฉลยให้ ตัวเลขความมั่นใจมีประโยชน์ ถ้าคุณจดมันไว้ และถ้าคุณนิยามมันให้ชัด เล่มนี้นิยามไว้แบบเดียว คือโอกาสที่เปอร์เซ็นต์ที่ปีจริงห่างจากปีที่คุณทายไม่เกินห้าปี

ศัตรูแบบที่หนึ่ง ของเก่าที่รอดมาอยู่ในภาพใหม่

ตึกคือตัวใหญ่ที่สุด รถคือตัวที่อยู่บนถนนได้หลายสิบปี และเสื้อผ้าของคนสูงวัยคือตัวที่เนบเนียนที่สุด คนสูงวัยแต่งตัวแบบเก่ากว่าคนหนุ่มสาว และชนบทที่ห่างไกลอาจตามแฟชั่นช้าไปไม่กี่ปี ภาพทั้งภาพจึงดูเก่ากว่าวันที่มันถูกถ่ายได้ง่ายมาก

ศัตรูแบบนี้แพ็กของพื้นทุกครั้ง ของเก่าก็สับชิ้นก็ตั้งพื้นลงไม่ได้ ขอแค่คุณหาชิ้นที่ใหม่ที่สุดเจอหนึ่งชิ้น

ศัตรูแบบที่สอง ของใหม่ที่แต่งตัวเป็นของเก่า

ภาพवाद้าที่ถูกลงสีภายหลังดูใหม่กว่าอายุจริงของมัน และบางครั้งมันเปลี่ยนมากกว่าสี ในปี 2021 นักลงสีคนหนึ่งลงสีภาพนักโทษในคุกของเซมรแดงแล้วแก้สีหน้าบางคนให้ดูยิ้ม กระทั่งวงวัฒนธรรมของกัมพูชาบอกว่าภาพเหล่านั้นทำร้ายศักดิ์ศรีของผู้เสียชีวิต และ Vice ซึ่งตีพิมพ์ภาพเหล่านั้นก็ถอดออกพร้อมขอโทษ นักวิทยาศาสตร์ข้อมูลอีกคนทดสอบโปรแกรมลงสีอัตโนมัติกับภาพปี 1943 แล้วพบว่ามันทำให้ผิวของคนในภาพขาวขึ้น

สีที่ถูกเติมทีหลังจึงไม่ใช่หลักฐานเรื่องปี ของในภาพยังเป็นหลักฐานอยู่ เล่มนี้หาเกณฑ์จับภาพลงสีที่สถาบันไหนเขียนไว้ไม่เจอ ถ้าสีดูแปลก ให้ถอยกลับไปเช็ชของในภาพ ไม่ใช่สีของมัน

ศัตรูแบบที่สาม ของที่เป็นของเกม ไม่ใช่ของโลก

บางอย่างให้คะแนนโดยไม่ได้อ่านอะไรเรื่องโลกเลย มันคือความรู้เรื่องกองภาพของเกม แบบเดียวกับที่ความรู้เรื่องรถล่อของ Street View เป็นความรู้เรื่อง GeoGuessr ไม่ใช่เรื่องโลก หน้านี้วางมันไว้ในฝั่งศัตรูด้วยเหตุผลนั้น

- **กองภาพเอียงใหม่** ในกระทุหนึ่งปี 2025 ผู้เล่นคนหนึ่งเล่าว่าภาพที่เขาเจอส่วนมากมาจากอเมริกาและยุโรปตะวันตก ผู้เล่นอีกคนได้ภาพจากอเมริกาทั้งเกม ผู้ทำเกมตอบคนหลังว่าขอโทษ วันส่วนมากมีความหลากหลายทางภูมิศาสตร์มากกว่านั้น และกำลังปรับปรุงอยู่ ผู้เล่นที่เล่นทุกวันมาสิบเอ็ดเดือนแย้งว่ากองภาพไม่ได้มีแต่ประเทศร่ำรวย และตัวเขาเองยังสับสนประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อยู่ เกมถัดมาของคนแรกได้เบลเยียม เดนมาร์ก อเมริกา อังกฤษ และอเมริกา
- **ภาพซ้ำ** ผู้เล่นคนหนึ่งรายงานตั้งแต่ช่วงที่เกมเพิ่งเปิดตัวว่าภาพบางภาพซ้ำ แม้แต่ในเกมเดียวกัน ยังไม่รู้ว่ามีวันยังเป็นอยู่หรือไม่
- **ปีที่ถูกปิด** ผู้เล่นคนหนึ่งเชื่อว่าบางภาพถูกบันทึกปีผิดลงเป็นต้นทศวรรษ ตัวอย่างของเขาเองไม่ลงตัวนัก ภาพปลายทศวรรษ 1990 ที่เขาทย 1999 ถูกนับว่าพลาดสิบปี ทั้งที่ถ้าปีถูกปิดเป็น 1990 จริงควรพลาดเก้าปี
- **ภาพตั้ง** จำได้ ได้คะแนน ไม่ได้ไม่บรรทัดเพิ่ม
- **ภาพของผู้เล่น** ผู้ทำเกมคัดภาพที่ผู้เล่นส่งไปใช้เป็นภาพของ daily ได้ และให้ผู้ส่งเลือกเองว่าจะให้เครดิตอย่างไร ในเฉลี่ยของบางภาพมีชื่อช่างภาพกำกับ แต่ไม่มีหน้าไหนของเกมบอกว่ากองภาพทั้งหมดมาจากไหน

ข้อปีที่ถูกปิดตรวจได้เองจากแผ่นบันทึกของคุณ ถ้าปีลงเอยแบบส้อม ปีที่ลงท้ายด้วยศูนย์ควรมีราวหนึ่งในสิบ หลังเจ็ดสิบภาพ ถ้ามันมีสิบห้าภาพขึ้นไป แปลว่าปีในกองภาพถูกปิดจริง และโอกาสที่ตัวเลขจะขึ้นไปถึงตรงนั้นเองโดยบังเอิญต่ำกว่าหนึ่งในสองร้อย มันบอกไม่ได้ว่าใครปิด เกม หรือคลังภาพที่บันทึกปีไว้แค่เป็นทศวรรษ และไม่ว่าใครปิด ภาพเหล่านั้นจะทำให้ความแม่นยำของคุณในทศวรรษนั้นดูแย่กว่าที่มันเป็น ให้ดูคะแนนของมันแยกไว้ อย่าเอาไปตัดสินตาของตัวเอง

กฎของฟั่นชนะศัตรูทั้งสองแบบ เพราะมันไม่เคยถามว่าภาพดูเก่าไหม

ภารกิจคืนนี้: ใน daily คืนนี้ ก่อนกดส่งทุกภาพ เขียนความมั่นใจไว้ข้างปีที่หาย เป็นเปอร์เซ็นต์ที่คุณให้กับโอกาสที่ปีจริงห่างจากที่หายไม่เกินห้าปี

จะรู้ว่บทนี้ผิดเมื่อ: เมื่อมีภาพที่คุณให้ความมั่นใจตั้งแต่ 70 ขึ้นไปครบยี่สิบภาพ ถ้างลงโน้รศมีห้าปีจริงตั้งแต่สิบสี่ภาพขึ้นไป คุณไม่ได้มั่นใจเกินตัว และค่าเตือนของบทนี้ไม่ใช่ของคุณ

แหล่ง:

- Baranski, J. V. & Petrusic, W. M. (1994). The calibration and resolution of confidence in perceptual judgments. *Perception & Psychophysics* 55(4), 412–428. <https://link.springer.com/article/10.3758/BF03205299>
- Jayne Shrimpton, findmypast (24 พฤษภาคม 2011) ช้อยกเว้นเรื่องอายุ รสนิยม และถิ่นที่อยู่ <https://www.findmypast.co.uk/blog/help/family-photos-what-are-they-wearing>
- PetaPixel, The controversial history of colorizing black and white photos (18 พฤษภาคม 2021) <https://petapixel.com/2021/05/18/the-controversial-history-of-colorizing-black-and-white-photos/>
- กระทุ้ Hacker News เรื่องกองภาพ พร้อมคำตอบของผู้ทำเกม (14 ถึง 17 มิถุนายน 2025) <https://news.ycombinator.com/item?id=44233063>
- กระทุ้ Hacker News เรื่องภาพซ้ำและปีที่ถูกปิด (21 สิงหาคม 2023) <https://news.ycombinator.com/item?id=37203511>
- หน้าส่งภาพของ TimeGuessr (อ่านวันที่ 28 กันยายน 2026) <https://timeguessr.com/submit>

06 · วิธีเล่นหนึ่งรอบ — เจ็ดชั้น เก้าสิบวินาที

ภาพขึ้นมาบนจอ สไลเดอร์ยังนิ่งอยู่ตรงกลาง

ก่อนเริ่มเจ็ดชั้น มีกฎสองข้อที่คำนวณจากตารางคะแนนของเกม และมันขัดกันจนน่ารำคาญ เมื่อไม่แน่ใจระหว่างสองปีห่างกันไม่เกินเก้าปี ให้วางตรงกลาง เมื่อไม่แน่ใจระหว่างสองประเทศ อย่างวางตรงกลาง

ทำไมปีกับแผนที่กลับข้างกัน

ตัวเลขทุกตัวในส่วนนี้ตั้งอยู่บนสมมติฐานสองข้อ คำตอบที่คุณลงเล่นน่าจะเป็นพอๆ กัน และถ้าเราถูกประเทศ หมดของคุณลงตรงจุด ในเกมจริงหมดลงไม่ตรงจุดเสมอ ตัวเลขจริงจึงต่ำกว่านี้ แต่ลำดับว่าอะไรดีกว่าอะไรไม่เปลี่ยน

สมมติคุณลงระหว่างสองปี ถ้าสองปีนั้นห่างกันสี่ปี วางตรงกลางได้เฉลี่ย 4,800 แต้ม เลือกข้างใดข้างหนึ่งได้เฉลี่ย 4,650 ห่างกันเก้าปี ตรงกลางยังชนะ 4,100 ต่อ 3,750 พอห่างกันมากกว่านั้น ตรงกลางเริ่มแพ้ แต่คำตอบที่ดีที่สุดก็ไม่ใช้การเลือกข้างเดียวเสมอไป

เหตุผลอยู่ที่รูปร่างของบันได ขึ้นบันไดมีชันพักที่แบนอยู่สี่ช่วง พลาด 6 ถึง 7 ปีได้เท่ากัน 8 ถึง 10 ปีได้เท่ากัน 11 ถึง 15 ปีได้เท่ากัน และ 16 ถึง 20 ปีได้เท่ากัน ถ้าสองปีที่คุณลงห่างกันเกินเก้าปี ให้วางสไลเดอร์ใกล้ปีหนึ่ง โดยให้อีกปีหนึ่งห่างออกไปพอดีปลายชันพัก คือ 7 10 15 หรือ 20 ปี สองปีที่ยังกันสิบเอ็ดปี วางตรงกลางได้ 3,650 เลือกข้างเดียวได้ 3,500 แต่วางห่างปีหนึ่งสี่ปีและห่างอีกปีเจ็ดปี ได้ 3,850 ตารางในภาคผนวกให้คำตอบของทุกระยะไว้แล้ว

แผนที่กลับข้างเสมอ ลงระหว่างสองเมืองที่ห่างกัน 800 กิโลเมตร ปักเมืองเดียวได้เฉลี่ย 4,350 ปักกลางทางได้ 4,100 ห่างกัน 6,000 กิโลเมตร ปักเมืองเดียวได้ 2,650 กลางทางได้ 1,500 ทางลาดชันที่สุดตรงช่วงใกล้ศูนย์ การปักถูกหนึ่งครั้งมีค่ามากกว่าการพลาดครึ่งทางสองครั้ง

และถ้าสิ่งที่คุณมีคือช่วงเรียบๆ ช่วงเดียว เช่นทุกปีตั้งแต่ 1950 ถึง 1970 น่าจะเป็นพอกัน วางกลางช่วงได้เฉลี่ย 3,748 แต้ม วางที่ขอบได้ 2,707 กลางช่วงคือตำแหน่งที่ดีที่สุดทุกความกว้างที่คำนวณ ตั้งแต่ช่วงหกปีไปจนถึงสี่สิบปี

เจ็ดขั้น

ขั้นตอนข้างล่างหนาแน่นโดยตั้งใจ อ่านให้จบหนึ่งรอบ แล้วดูตัวอย่างที่ตามมา มันจะคลายเอง

1. **เนื้อหา** ขาวดำ สี หรือดิจิทัล จดไว้ว่ามันดันไปทางไหน ใช้เวลาไม่เกินสิบวินาที
2. **ของที่ใหม่ที่สุด** ชี้ให้ได้หนึ่งชิ้น แล้วเขียนพื้น ขั้นนี้ได้เวลามากที่สุด
3. **เพดาน** ของที่ควรอยู่ถ้าภาพใหม่กว่านี้แต่ไม่อยู่ใช้เป็นขอบบนของช่วง พื้นข้ามไม่ได้ เพดานข้ามได้ถ้ามีหลักฐานอื่นดัน
4. **บีบช่วง** ด้วยตัวหนังสือ เหตุการณ์ เสื้อผ้า เครื่องจักร และตึกเป็นอย่างสุดท้ายตามลำดับในบทที่ 4
5. **วางสไลเดอร์** ถ้ามีช่วงเดียว วางกลางช่วง ถ้าเหลือสองปีที่น่าจะเป็นพอกัน ห่างกันไม่เกินเก้าปีวางกลาง ห่างกว่านั้นใช้ตารางในภาคผนวก ถ้าไม่มีทั้งพื้นและเพดาน อย่างวางกลาง 1900 ถึง 2026 ซึ่งก็คือ 1962 ของเกม ให้วางที่ปีที่ตาของคุณเดาเอง นาฬิกาหยาบๆ ในบทที่ 1 ลงในรัศมีสิบปีได้เกินครึ่ง
6. **ปักหมุด** ตัวอักษร ภาษา และธงชี้ประเทศ ปักที่เมืองเดียว ถ้ามีเมืองที่ให้เหตุผลได้ปักที่นั่น ถ้าไม่มี ปักที่เมืองใหญ่ที่สุดที่คุณรู้จักในประเทศนั้น ข้อหลังนี้เป็นข้อเสนอของเล่มนี้ ยังไม่มีใครทดสอบ ห้ามปักกลางทางระหว่างสองประเทศ
7. **จดความมั่นใจ** แล้วกดส่ง

เก้าสิบวินาทีต่อภาพเป็นจังหวะที่เล่มนี้เสนอ ไม่ใช่ผลวิจัย ถ้าเกินบอย ให้ตัดขั้นที่ 4 ให้สั้นลงก่อน อย่าตัดขั้นที่ 2

ตัวอย่างที่หนึ่ง ตึกคนน้ำ

เรื่องในบทที่ 3 เดินผ่านเจ็ดชั้นได้แบบนี้ ถ้าคุณยอมขยายกรอบเป็นฟิล์มทั้งม้วนแบบเจ้าของภาพ ชั้นที่ 1 ไม่ได้ช่วยตัดอะไรมาก ชั้นที่ 2 ของที่ใหม่ที่สดคือขาที่วางขายเดือนมีนาคม 1997 พันคือ 1997 ชั้นที่ 3 เครื่องดื่มที่วางขายเดือนสิงหาคมไม่อยู่ในตู้ขอบบนคือกลางปี 1997 ชั้นที่ 4 ไม่ต้องบีบต่อ เพราะช่วงเหลือปีเดียวแล้ว ชั้นที่ 5 สไลเดอร์ไปที 1997

ชั้นที่ 6 ตัวอักษรญี่ปุ่นบนตู้ซึญี่ปุ่น แต่ไม่ได้ชี้เมือง ถ้าในภาพไม่มีอะไรบอกเมืองเลย ปักที่เมืองใหญ่ที่สุดที่คุณรู้จัก ชั้นที่ 7 ความมั่นใจเรื่องปีสูงมาก

ในเกม คุณจะไม่มีภาพอื่นจากม้วนเดียวกัน ตัวอย่างนี้จึงแสดงวิธีคิด ไม่ใช่ความเร็ว

ตัวอย่างที่สอง ภาพสมมติจากไม้บรรทัดอันแรก

ภาพขาวดำ ถนนในเมือง ป้ายร้านเป็นภาษาอังกฤษ ผู้หญิงสองคนเดินผ่าน กระโปรงสั้นแค่ว่า

ชั้นที่ 1 ขาวดำ ไม่ได้ตัดอะไร ชั้นที่ 2 ของที่ใหม่ที่สดที่คุณอ่านได้คือชายกระโปรงแค่ว่า ซึ่งตามนักประวัติศาสตร์การแต่งกายในบทที่ 4 มาถึงในปี 1926 พันคือ 1926 ชั้นที่ 3 ชายกระโปรงยาวลงอีกครั้งตอนต้นทศวรรษ 1930 ขอบบนอ่อนๆ อยู่ราว 1931 ซึ่งข้ามได้ถ้ามีหลักฐานอื่น เพราะคนไม่ได้เปลี่ยนเสื้อผ้าทั้งตู้ในปีเดียว ชั้นที่ 4 ป้ายร้านไม่มีวันที่ ไม่บีบเพิ่ม ชั้นที่ 5 ช่วง 1926 ถึง 1931 วางกลางช่วงที่ 1928 หรือ 1929 ไม่ใช่ 1926 ที่คุณเพิ่งเจอ เพราะพื้นบอกแล้วว่าต่ำกว่านั้นไม่ได้ ไม่ได้บอกว่าอยู่ตรงนั้น ชั้นที่ 6 ป้ายภาษาอังกฤษ บอกได้แค่ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ ถ้าไม่มีอะไรอื่น เลือกประเทศเดียว เมืองเดียว

ความผิดที่ทำได้ง่ายที่สุดในชั้นที่ 5 คือการวางสไลเดอร์ทับพื้น พื้นเป็นกำแพง ไม่ใช่คำตอบ

เก้าสิบวินาทีต่อภาพพอสำหรับเจ็ดชั้น ถ้าชั้นที่สองได้เวลามากที่สุด

ภารกิจคืนนี้: เล่น daily คืนนี้ด้วยเจ็ดชั้น ใช้ไม่เกินเก้าสิบวินาทีต่อภาพ

จะรู้ว่าบทนี้ผิดเมื่อ: คะแนนเฉลี่ยของวันที่ 8 ถึง 14 ในตารางเวลา ซึ่งใช้เจ็ดชั้น ต่ำกว่าวันที่ 1 ถึง 7 ซึ่งยังไม่ได้ใช้ ถ้าเป็นแบบนั้น ขั้นตอนนี้ทำให้คุณช้าลงโดยไม่ได้อะไรกลับมา

แหล่ง:

- ตัวเลขทุกตัวในบทนี้คำนวณจากสูตรคะแนนปีและคะแนนที่ในโค้ดของ timeguessr.com (อ่านวันที่ 28 กันยายน 2026 และตรวจซ้ำโดยผู้ตรวจอีกคนในวันเดียวกัน) ภายใต้อสมมติฐานสองข้อที่พิมพ์ไว้ต้นบท <https://timeguessr.com/play?mode=daily>
- คู่มือนี้ บันทึกบน note.com (18 กรกฎาคม 2026) <https://note.com/yakabeshinichi/n/n267c26bd161b>
- ชายกระโปรงปี 1926 และต้นทศวรรษ 1930, Jayne Shrimpton, findmypast (24 พฤษภาคม 2011) <https://www.findmypast.co.uk/blog/help/family-photos-what-are-they-wearing>

07 · สูตรโกง — สูตรเดียวที่มีจริง

คู่มือเกมยุคตลับขบซ่อนสูตรโกงไว้หน้าท้ายๆ กดปุ่มตามลำดับแปลกๆ แล้วได้ชีวิตเพิ่ม

เกมนี้ไม่มีสูตรแบบนั้น แต่มีสิ่งที่ใกล้ที่สุด สูตรโกงข้อเดียวที่มีจริง คือวางภาพที่คุณหายพลาดไว้ข้างภาพจากปีที่คุณเดา แล้วชี้ให้ได้ว่ามันต่างกันตรงไหน

ทำไมต้องวางคู่กัน

งานวิจัย 59 ชิ้นถูกรวบรวมวิเคราะห์ในปี 2019 เพื่อตอบคำถามเดียว ถ้าจะหัดแยกของหลายประเภทที่หน้าตาคล้ายกัน ควรดูทีละประเภทจนจบ หรือดูสลับกันไปมา คำตอบรวมคือดูสลับชนะ และชนะมากที่สุดเมื่อสิ่งที่ต้องแยกคือภาพวาดกับวัสดุที่เป็นภาพ ยิ่งแต่ละประเภทหน้าตาคล้ายกันเท่าไร การดูสลับยิ่งได้ผล ช้อยกเว้นก็มี สำหรับคำศัพท์ การดูทีละกลุ่มกลับชนะ และสำหรับบทความกับรสชาติ ผลยังไม่ชัด

ทศวรรษที่อยู่ติดกันคือประเภทที่หน้าตาคล้ายกันมาก ภาพปี 1962 กับภาพปี 1967 อาจต่างกันแค่ทรงผมหรือรุ่นรถ ซึ่งคือแบบที่การดูสลับได้ผลดีที่สุด

แต่ต้องสลับให้ถูกวิธี การทดลองสามชิ้นที่ใช้ภาพผีเสื้อกับนกพบว่าสิ่งที่ทำให้การดูสลับได้ผล คือการได้เห็นสองประเภทติดกัน พอมีช่วงเวลามาค้นจนการเทียบถูกตัดขาด ผลดีหายไปและกลายเป็นเสีย ภาพที่คุณพลาดวันนี้กับภาพจากปีที่คุณเดา ต้องอยู่บนจอเดียวกันในเวลาเดียวกัน

ภาพคู่มาจากไหน

ภาพที่เชื่อได้ที่สุดคือภาพที่เกมเฉลยให้คุณแล้ว เก็บภาพหน้าจอของทุกภาพพร้อมปีและที่จริงไว้ในโฟลเดอร์เดียว สองสัปดาห์ผ่านไปคุณจะมีเจ็ดสิบภาพที่รู้ปีแน่นอน นั่นคือคลังสำหรับหาภาพคู่ และคือไม้บรรทัดของคุณในรูปแบบที่จับต้องได้

คืนแรกคุณยังไม่มีคลัง ภาพจากปีที่คุณเดาหาได้จากเกมที่ผู้เล่นสร้างกันเองในหน้า community หรือจากคลังภาพออนไลน์ของห้องสมุดและพิพิธภัณฑ์ที่ติดปีไว้กับภาพ

เรียงก่อน ค่อยบอกปี

ในบทที่ 1 การบอกว่าภาพไหนเก่ากว่าถูก 65.9% ขณะที่การทายปีให้ลงในรัศมีห้าปี ได้ 25.6% เริ่มฝึกจากตรงที่ตาทำได้อยู่แล้ว สุ่มภาพห้าภาพจากคลังของคุณ เรียงจากเก่าไปใหม่ก่อน แล้วค่อยเปิดดูปี เมื่อเรียงถูกบ่อยขึ้น ค่อยขยับไปบอกปีเป็นตัวเลข ลำดับฝึกนี้เป็นข้อเสนอของเล่มนี้ ยังไม่มีใครทดสอบมัน

การ์ด

ผู้เล่น GeoGuesser คนหนึ่งเล่าว่าชุดบัตรทบทวนของเขามีส่วนหนึ่งทำจากภาพหน้าจอของทีที่ตัวเองปักพลาต และเขาไม่แนะนำชุดบัตรสำเร็จรูปที่คนอื่นทำไว้ เพราะการลงมือทำบัตรเองเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน นั่นคือความเห็นของคนหนึ่งคน ยังไม่มีใครเทียบสองแบบนี้ให้เห็น

การ์ดของเล่มนี้มีสองหน้า หน้าแรกคือภาพที่คุณพลาต หน้าหลังคือปีจริง ที่จริง และประโยคเดียว ภาพนี้ต่างจากภาพปีที่ฉันทเดาตรงที่ ตามด้วยของที่ชี้ได้หนึ่งชิ้น ประโยคนั้นคือส่วนที่ยากที่สุด และคือส่วนที่ทำงาน

ส่วนที่หลักฐานยังบาง

หลักฐานเรื่องการ์ดสำหรับงานแบบนี้ยังบาง งานรวมวิเคราะห์ 27 ชิ้นในวิชาคณิตศาสตร์พบว่าการฝึกแบบเว้นระยะขณะการฝึกรวดเดียว ส่วนการทดสอบตัวเองเทียบกับการอ่านซ้ำมีงานแค่เจ็ดชิ้น และยังไม่พบว่ามันชนะจริง ยังไม่มีงานไหนวัดการ์ดสำหรับการดูปีของภาพโดยตรง

งานฝึกการดูภาพทางการแพทย์ด้วยชุดฝึกการรับรู้ที่ถูกรวบรวมไว้มีห้าชิ้น สี่ชิ้นทำให้ความแม่นยำในการวินิจฉัยขึ้นจริง และสามชิ้นผลอยู่ได้นานถึงหนึ่งปี ห้าชิ้นยังน้อย แต่ทิศทางตรงกับที่บทนี้เสนอ ดูภาพจำนวนมาก พร้อมเฉลยทันที

ปริมาณก็อยู่ในบันทึกเช่นกัน ผู้เล่น GeoGuessr ชื่อตั้งคนหนึ่งเล่นไปเกือบหนึ่งหมื่น เกม เขาบอกว่าการท่องบัตรพิกัดน่าเบื่อสุดๆ แต่เมื่อเล่นลึกขึ้น เขาก็ยอมท่องจำแบบ ตรงๆ เป็นครั้งคราว เช่นตอนที่อยากจำป้ายถนนทุกแบบของเยอรมนี มีทั้งปริมาณ และการท่องแบบเจาะจงอยู่ในเรื่องเดียวกัน และยังไม่มีใครเทียบว่าอย่างไรได้ผล กว่า

หนังสือ Ultralearning ของ Scott Young ซึ่งออกในปี 2019 เป็นกรอบคิดที่มี ประโยชน์เรื่องการเรียนทักษะยากให้เร็ว ยังหางานที่ทดลองโปรแกรมของมันทั้งก่อน ไม่เจอ สิ่งที่ยิบมาไว้ในบทนี้จึงมีแค่ชิ้นที่มีการทดลองยืนยันอยู่ข้างหลัง คือการเทียบ ภาพคู่ การเฉลยทันที และการเว้นระยะ

เกมส่งเฉลยมาให้วันละห้าข้อ สูตรโกงคือการเก็บมันไว้

ภารกิจคืนนี้: หลังเล่น daily คืนนี้ เลือกภาพที่พลาดเกินห้าปี หาภาพจากปีที่คุณเดาใน คลังของคุณหรือในเกมของผู้เล่นคนอื่น วางคู่กันบนจอเดียว แล้วเขียนการ์ดหนึ่งใบ

จะรู้ว่บทนี้ผิดเมื่อ: ทบทวนการ์ดครบสองสัปดาห์แล้ว จำนวนภาพที่พลาดเกินสิบปี ในสัปดาห์ที่สองไม่น้อยกว่าสัปดาห์แรก

แหล่ง:

- Brunmair, M. & Richter, T. (2019). Similarity matters: A meta-analysis of interleaved learning and its moderators. Psychological Bulletin 145(11), 1029–1052. 59 งาน 238 ขนาดผล <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31556629/>
- Birnbaum, M. S., Kornell, N., Bjork, E. L. & Bjork, R. A. (2013). Why interleaving enhances inductive learning: The roles of discrimination and retrieval. Memory & Cognition 41(3), 392–402 (ออนไลน์ 9 พฤศจิกายน 2012) <https://link.springer.com/article/10.3758/s13421-012-0272-7>
- Yucedag & Jatowt (2025) arXiv 2505.22031 <https://arxiv.org/abs/2505.22031>
- ผู้เล่นที่ทำบัตรจากที่ตัวเองพลาด Hacker News (26 เมษายน 2025) <https://news.ycombinator.com/item?id=43804433>
- Murray, E., Horner, A. J. & Göbel, S. M. (2025). Educational Psychology Review 37(3), article 75 (ออนไลน์ 29 กรกฎาคม 2025) <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-025-10035-1>
- Guégan, S., Steichen, O. & Soria, A. (2021). Annales de Dermatologie et de Vénérologie 148(1), 16–22 <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0151963820302465>

- Maxwell Strachan, The Guy Who Memorized Google Maps Says You Can Too, VICE (9 กันยายน 2022) <https://www.vice.com/en/article/geoguessr-rainbolt-interview/>
- Scott H. Young, Ultralearning is Now Available (สิงหาคม 2019) <https://www.scotthyoung.com/blog/2019/08/06/ultralearning-out-now/>

08 · คะแนนสูงสุด — อันดับของวันนี้ และแบบทดสอบยี่สิบแปดวัน

หน้าสุดท้ายของคู่มือเกมเก่ามักเป็นตารางว่างๆ ให้เขียนชื่อกับคะแนนสูงสุดด้วยปากกา

TimeGuessr ก็มีตาราง แต่ไม่ใช่แบบตารางคะแนนสูงสุดของเกมตู้ เกมนี้ไม่มีอันดับโลกตลอดเวลา มีแต่อันดับของวันนี้ และวันนี้คือวันเดียวที่คุณลงแข่งได้

เกมเก็บอะไรไว้ให้คุณ

ทุก daily มี leaderboard ของตัวเอง ดูได้ทั้งแบบทุกคนและเฉพาะเพื่อน ต้องล็อกอินก่อนถึงจะเห็น ข้างกันมีแท็บ stats ที่บอกความแม่นยำเรื่องปีและเรื่องที่ของคุณเป็นเปอร์เซ็นต์ ในโค้ดและหน้าเว็บของเกมไม่พบอันดับตลอดเวลา ไม่พบเรตติ้ง และไม่พบสถิติต่อเนื่องแบบสตรีค การไม่พบในโค้ดเป็นหลักฐานที่อ่อน แต่เท่าที่อ่านได้ในวันที่ 28 กันยายน 2026 อันดับโลกของเกมนี้คืออันดับของวันเดียว

แปลว่าคำถามว่าคุณอยู่อันดับเท่าไรของโลก มีคำตอบใหม่ทุกวัน และคำตอบของเมื่อวานไม่ติดตัวไปถึงพรุ่งนี้ บน leaderboard ทุกเช้าทุกคนเริ่มที่ศูนย์แต้มเท่ากัน รวมทุกคนที่เล่นมาแล้วสามปี

ตัวเลขที่พอหาได้

เกมไม่เผยแพร่การกระจายของคะแนน สิ่งที่มีคือตัวเลขของผู้เล่นทีละคน คนหนึ่งได้ 30,592 และเขียนว่าสูงกว่าที่คิด อีกคนโพสต์ 42,086 อีกคนเล่นจนได้ 48,000 ในช่วงที่เกมเพิ่งเปิด และอีกคนตั้งเกณฑ์ของตัวเองไว้ว่าเกิน 40,000 คือชนะ ตัวเลขเหล่านี้เป็นของคนละคน ไม่ใช่สถิติ

ตารางคะแนนในบทที่ 2 บอกได้ชัดกว่าความแม่นยำระดับไหนพอสำหรับคะแนนเท่าไร ถ้าทุกภาพของวันลงแบบเดียวกัน

ทุกภาพพลาดปี	ทุกภาพพลาดที่	คะแนนทั้งวัน
2 ปี	25 กม.	48,000
3 ปี	50 กม.	46,500
4 ปี	100 กม.	44,000
5 ปี	250 กม.	40,750
7 ปี	750 กม.	35,750
10 ปี	1,000 กม.	30,000

แถวที่สามคือเป้าที่อธิบายได้ ถ้าทุกภาพอยู่ในสี่ปีกับหนึ่งร้อยกิโลเมตร คุณได้ 44,000 มันไม่ใช่ทางเดียว สามปีกับสองร้อยห้าสิบกิโลเมตรก็ได้ 44,250 แต่มันคือเป้าที่คุณวัดตัวเองได้ที่สภาพ

แบบทดสอบ

ยังไม่มีใครในโลกเทียบสองวิธีฝึกเกมนี้นายใดเงื่อนไขเดียวกันให้เห็น เล่นนี้จึงจบด้วยแบบทดสอบที่คุณทำเองได้ และกฎตัดสินถูกเขียนไว้ก่อนคุณมีข้อมูลแม้แต่วันเดียว

1. วันที่ 1 ของแบบทดสอบคือวันที่ 8 ของตารางเวลา เล่น daily วันละหนึ่งเกม ยี่สิบแปดวันติด ใช้เจ็ดชิ้นกับการ์ดทุกวัน
2. จัดทุกภาพลงแผ่นบันทึกในภาคผนวก
3. เมื่อครบยี่สิบแปดวัน หาค่าเฉลี่ยคะแนนรวมของวันที่ 1 ถึง 14 กับวันที่ 15 ถึง 28 แล้วลบกัน ได้ผลต่าง
4. หาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนรวมสิบสี่วันแรก คูณด้วย 0.38 ได้ความคลาดเคลื่อนของผลต่าง
5. ถ้าผลต่างตั้งแต่ 2,000 ขึ้นไป และมากกว่าสองเท่าของความคลาดเคลื่อน วิธีนี้ได้ผลกับคุณ ถ้าผลต่างบวกสองเท่าของความคลาดเคลื่อนแล้วยังไม่ถึง 2,000 วิธีนี้ไม่ได้ผลกับคุณ นอกนั้นยังตัดสินไม่ได้ เล่นต่ออีกยี่สิบแปดวัน แล้วตัดสินด้วยสองครั้งของห้าสิบหกวัน

ต้องบอกให้ครบสองข้อ ข้อแรก แบบทดสอบนี้บอกว่าคุณดีขึ้นพอหรือไม่ระหว่างใช้วิธีนี้ มันไม่ได้บอกว่าวิธีนี้ชนะการเล่นเฉยๆ ถ้าคุณอยากรู้ข้อนี้ แบบทดสอบถัดจากนี้คือ สลับสับดาท์ที่ทบทวนกับสับดาท์ที่ไม่ทบทวน แล้วเทียบกัน ข้อที่สอง คะแนนรายวัน แกว่งมาก และไม่มีใครเผยว่าแกว่งแคไหน ถ้าคะแนนของคุณขึ้นลงวันละหลายพัน แต้ม คำตอบที่ได้บ่อยที่สุดหลังยี่สิบแปดวันแรกอาจเป็นยังตัดสินไม่ได้ นั่นไม่ใช่ความ ล้มเหลวของแบบทดสอบ มันคือความซื่อตรงของมัน

คำตอบว่าวิธีนี้ได้ผลกับคุณหรือเปล่า ยังไม่มีใครในโลกเคยวัด คนเดียวที่วัดได้คือคุณ

ภารกิจคืนนี้: เตรียมแผ่นบันทึกไว้ วันที่ 1 ของตารางเวลาคือวันแรกหลังอ่านเล่มนี้จบ

จะรู้วาทน์ผิดเมื่อ: ผลต่างบวกสองเท่าของความคลาดเคลื่อนแล้วยังไม่ถึง 2,000 แต้ม ถ้าเป็นแบบนั้น เล่มนี้ล้มเหลวกับคุณ และสิ่งที่ควรทดสอบต่อคือการทบทวน เทียบกับการเล่นอย่างเดียว ไม่ใช่การเพิ่มขึ้นตอนใหม่

แหล่ง:

- leaderboard แท็บ stats และการไม่พบอันดับตลอดกาล อ่านจากหน้าเว็บและโค้ดของ timeguesser.com วันที่ 28 กันยายน 2026 <https://timeguesser.com/>
- ผู้เล่น 30,592 Hacker News (14 มิถุนายน 2025) <https://news.ycombinator.com/item?id=44275586>
- ผู้เล่น 42,086 Hacker News (21 สิงหาคม 2023) <https://news.ycombinator.com/item?id=37209382>
- ผู้เล่น 48,000 Hacker News (21 สิงหาคม 2023) <https://news.ycombinator.com/item?id=37203511>
- เกณฑ์เกิน 40,000 คือชนะ Mikian Musser, Medium (17 มีนาคม 2025) https://medium.com/@mikianmusser_86589/a-letter-to-timeguesser-939b3a8b712f
- ตารางคะแนนทั้งวัน คำนวณจากสูตรคะแนนในโค้ดของเกม ส่วน 0.38 มาจากรากที่สองของ 2 ทหาร 14 สำหรับผลต่างของค่าเฉลี่ยสองชุด ชุดละสิบสี่วัน

09 • ภาคผนวก

ปกหลังของคู่มือเกมเก่ามักมีการ์ดแข็งหนึ่งใบ สรุปรูปทุกปุ่มไว้ในหน้าเดียว

ตารางในภาคผนวกนี้ไม่ใช่เฉลย มันคือไม้บรรทัดอันแรก ที่เหลือคุณต้องสร้างเองจากภาพที่หายพลาด

ก • บันไดคะแนนปี ครบทุกชั้น

พลาดปี	คะแนนปี	พลาดปี	คะแนนปี
0	5,000	8	2,500
1	4,950	9	2,500
2	4,800	10	2,500
3	4,600	11 ถึง 15	2,000
4	4,300	16 ถึง 20	1,000
5	3,900	21 ขึ้นไป	0
6	3,400		
7	3,400		

ข • ทางลาดคะแนนที่ และหน้าผาทั้งสี่

ภายในแต่ละช่วง คะแนนลดเป็นเส้นตรง และตกทันทีเมื่อข้ามรอยต่อ แถวที่มีตัวเลขในคอลัมน์ขวาคือหน้าผา

พลาตที่	คะแนนที่	เลยไปอีกหนึ่งเมตร
ไม่เกิน 50 ม.	5,000	
1 กม.	4,980	4,964
5 กม.	4,900	4,880
25 กม.	4,800	
50 กม.	4,700	
100 กม.	4,500	4,400
250 กม.	4,250	
500 กม.	4,000	
750 กม.	3,750	
1,000 กม.	3,500	3,000
1,500 กม.	2,750	
2,000 กม.	2,500	1,833
3,000 กม.	1,500	900
4,000 กม.	700	
5,000 กม.	500	
6,000 กม.	300	12

ค · ตารางตัดสินใจ

ลังระหว่างสองปีที่น่าจะเป็นพอกัน วางสไลเดอร์ตามคอลัมน์ที่สอง ถ้าคุณเอนไปทางปีไหนมากกว่านิดหนึ่ง ให้ปีนั้นเป็นปีที่ใกล้

สองปีห่างกัน	วางตรงไหน	ได้เฉลี่ย	ถ้าวางกลาง	ถ้าเลือกข้างเดียว
2	กลาง	4,950	4,950	4,900
4	กลาง	4,800	4,800	4,650
6	กลาง	4,600	4,600	4,200
8	กลาง	4,300	4,300	3,750
9	กลาง	4,100	4,100	3,750
10	ห่างปีใกล้ 3 ปี อีกปี 7 ปี	4,000	3,900	3,750
11	ห่างปีใกล้ 4 ปี อีกปี 7 ปี	3,850	3,650	3,500
12	ห่างปีใกล้ 2 ปี อีกปี 10 ปี	3,650	3,400	3,500
13	ห่างปีใกล้ 3 ปี อีกปี 10 ปี	3,550	3,400	3,500
14	เลือกข้างเดียว	3,500	3,400	3,500
15	เลือกข้างเดียว	3,500	2,950	3,500
16	ห่างปีใกล้ 1 ปี อีกปี 15 ปี	3,475	2,500	3,000
17	ห่างปีใกล้ 2 ปี อีกปี 15 ปี	3,400	2,500	3,000
18	ห่างปีใกล้ 3 ปี อีกปี 15 ปี	3,300	2,500	3,000
19	ห่างปีใกล้ 4 ปี อีกปี 15 ปี	3,150	2,500	3,000
20	เลือกข้างเดียว	3,000	2,500	3,000
21 ถึง 24	ห่างปีใกล้ 1 ถึง 4 ปี อีกปี 20 ปี	2,975 ถึง 2,650	2,250 ถึง 2,000	2,500
25 ขึ้นไป	เลือกข้างเดียว	2,500	2,000	2,500

ระยะที่ไม่อยู่ในตารางตั้งแต่ 3 ถึง 7 ปี วางกลางให้ใกล้ที่สุด ผลเท่ากับค่าที่ดีที่สุด

สังเกตระหว่างสองที่ที่น่าจะเป็นพอกัน โดยถ้าเตาถูกหมุดลงตรงจุด

สองที่ห่างกัน	ปักกลางทาง	ปักที่เดียว
300 กม.	4,350	4,600
800 กม.	4,100	4,350
1,500 กม.	3,750	3,875
3,000 กม.	2,750	3,250
6,000 กม.	1,500	2,650

ช่วงเรียบที่ทุกปีน่าจะเป็นพอกัน ความกว้างนับรวมปีหัวท้าย ช่วง 1950 ถึง 1970 คือ ความกว้าง 20 ปี มีสี่สิบเอ็ดปีในช่วง

ความกว้างของช่วง	วางกลางช่วง	วางที่ชอบ
6 ปี	4,814	4,421
10 ปี	4,555	3,805
20 ปี	3,748	2,707
30 ปี	3,184	1,834
40 ปี	2,651	1,387

ง. ไม้บรรทัดอันแรก

ของในภาพ	บอกอะไร
ภาพขาวดำ	บอกน้อย ภาพขาวดำแบบ gelatin silver ครอบงานพิมพ์ขาวดำในศตวรรษที่ 20
ภาพสี	ไม่ตั้งพื้น ภาพสีจริงมีมาก่อน Kodachrome ซึ่งคิดค้นปี 1935 และ Kodachrome เป็นพื้นได้เฉพาะภาพที่รู้แน่ๆ เป็นฟิล์มนั้น ผู้วิจัยในบทที่ 1 เขียนว่าภาพสีพบน้อยมากก่อนปี 1970 ภาพสีจึงต้นความน่าจะเป็นไปทางหลัง 1970
ภาพดิจิทัล	กล้องดิจิทัลตัวแรกถูกประดิษฐ์ปี 1975 เป็นพื้นที่ต่ำเกินกว่าจะใช้
iPhone ในมือคน	เปิดตัวมกราคม 2007
ชุดผู้หญิงในศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20	ระบุได้ในช่วงห้าถึงสิบปี
ชุดสุทผุ้ชาย	มักจะระบุได้ราวสิบปี
ชุดทรงถัง	1918 ถึง 1920
ชุดทรงตรง	ต้นทศวรรษ 1920
ชายกระโปรงแค้เข้า	1926 อยู่ถึงราว 1930 แล้วยาวลงอีกครั้งต้นทศวรรษ 1930
คนสูงวัยในภาพ	แต่งตัวแบบเก่ากว่าคนหนุ่มสาว อ่านปีจากคนที่อายุน้อยที่สุด
ชนบทที่ห่างไกล	อาจตามแพ้น้ำเข้าไปไม่กี่ปี
ฉากสงครามโลกครั้งที่สอง	สงครามอยู่ในช่วง 1939 ถึง 1945 ผู้หายเจ็ดคนในบทที่ 1 พลาดกับภาพช่วง 1940 ถึง 1944 น้อยกว่าช่วงข้างเคียง
ตึกที่กำลังสร้าง	นาฬิกา ใช้บิ๊บช่วงได้
ตึกที่รื้อสร้าง	พื้น มักลึกเกินกว่าจะใช้ลำพัง
ตัวหนังสือพิมพ์ที่ค้นได้	โปสเตอร์ ป้ายร้าน ปกหนังสือ ฉลากสินค้า คั่นวันวางขายหรือวันจัดงานได้หลังเกม

แหล่งของแต่ละแถวอยู่ท้ายบทที่ 1 ถึง 5 แถวที่ไม่มีในบทใด มีแหล่งของตัวเองท้ายหน้า

จ . การ์ดอ้างอิงด่วน ทุกเคล็ดในหน้าเดียว

1. ภาพไม่มีทางเก่ากว่าของที่ใหม่ที่สุดในภาพ หาขึ้นนั้นก่อน (บทที่ 3)
2. พื้นข้ามไม่ได้ เพดานข้ามได้ ใช้ทั้งสองเป็นขอบของช่วง (บทที่ 3)
3. อ่านตามลำดับ เนื้อภาพ ตัวหนังสือ เหตุการณ์ เสื้อผ้า เครื่องจักร ดึงเป็นอย่างสุดท้าย (บทที่ 4)
4. ดึงที่กำลังสร้างคือนาฬิกา ดึงที่เสร็จแล้วคือพื้นที่มักลึกเกินกว่าจะใช้ลำพัง (บทที่ 4)
5. ภาพสไลด์นโปทางหลัง 1970 แต่ไม่ได้ตั้งพื้น (บทที่ 4)
6. ชุดผู้หญิงแน่นกว่าชุดผู้ชาย อ่านปีจากคนที่อายุน้อยที่สุดในภาพ (บทที่ 4)
7. ระหว่างรอบใช้แค่สิ่งที่อยู่ในหัว การค้นหาคือการบ้านหลังเกม (บทที่ 4)
8. ปีคือบันได ที่คือทางลาดที่มีหน้าผาเตี้ยที่ 1,000 2,000 3,000 และ 6,000 กม. เวลาฝึกลงที่ปีก่อน (บทที่ 2)
9. ไม่มีพื้นไม่มีเพดาน อย่าส่ง 1962 ของเกม ใช้ปีที่ตาคุณเดาเอง (บทที่ 2 และ 6)
10. ช่วงเรียบช่วงเดียว วางกลางช่วงเสมอ (บทที่ 6)
11. สองปีห่างกันไม่เกินเก้า วางกลาง ห่างกว่านั้นให้ปีที่ใกล้เคียงปลายขานพัก 7 10 15 หรือ 20 ปี ตามตาราง ค (บทที่ 6)
12. สองประเทศ ห้ามปักกลางทาง ปักที่เดียวเสมอ (บทที่ 6)
13. พื้นคือกำแพง ไม่ใช่คำตอบ อย่าวางสไลเดอร์ทับพื้น (บทที่ 6)
14. ภาพลงสี เชื่อของในภาพ ไม่เชื่อสี (บทที่ 5)
15. ภาพดังที่จำได้ให้คะแนนแต่ไม่ได้สอน (บทที่ 4)
16. ก่อนกดส่ง จดความมั่นใจเป็นโอกาสที่ปจจริงอยู่ในรัศมีห้าปี (บทที่ 5)
17. หลังเจ็ดสิบภาพ ถ้าปจจริงที่ลงท้ายด้วยศูนย์มีสิบห้าภาพขึ้นไป ปีในกองภาพถูกปิด (บทที่ 5)
18. เก็บภาพหน้าจอตทุกภาพพร้อมเฉลย นั่นคือไม้บรรทัดของคุณ (บทที่ 7)
19. ภาพที่พลาดเกินห้าปี วางคู่กับภาพจากปีที่เดา บนจอเดียว ในเวลาเดียว (บทที่ 7)

20. เรียงภาพจากเก่าไปใหม่ก่อน ค่อยฝึกบอกปี (บทที่ 7)
21. เขียนการ์ดเอง ประโยคเดียว ต่างจากภาพปีที่เดาตรงที่ (บทที่ 7)
22. อันดับโลกของเกมนี้คืออันดับของวันเดียว ภายในสี่ปีกับร้อยกิโลเมตรทุกภาพพอสำหรับ 44,000 (บทที่ 8)

ฉ. การ์ดเปล่า

... หน้าแรก ภาพที่พลาด หน้าหลัง ปีจริง ____ ที่จริง ____ ฉันทา ____ ภาพนี้
ต่างจากภาพปี ____ ตรงที่ ____ ...

ช. แผ่นบันทึก หนึ่งแถวต่อหนึ่งภาพ

วัน	ภาพ	ปีที่ หาย	ปี จริง	พื้นที่	พาดาน	ไอเทมที่ ตัดสิน	ความ มั่นใจ	คะแนน ปี	คะแนน ที่
1	1								
1	2								
1	3								
1	4								
1	5								
2	1								
...									

คะแนนรวมของวันคือผลรวมสิบช่องท้ายของห้าแถวในวันนั้น แบบทดสอบในบทที่ 8 เริ่มที่วันที่ 8 ของแผ่นนี้

ซ. คำที่ใช้ในเล่ม

- รอบ หนึ่งภาพ ได้สูงสุด 10,000 แต้ม
- เกม ห้ารอบ ได้สูงสุด 50,000 แต้ม
- พื้นที่ต่ำสุดที่ภาพจะเป็นไปได้ มาจากของที่ใหม่ที่สุดในภาพ ข้ามไม่ได้

- เพดาน ปีสูงสุดที่ภาพน่าจะเป็น มาจากของที่ควรอยู่แต่ไม่อยู่ ข้ามได้
- เนื้อภาพ หน้าตาของสื่อ ขาวดำ สี หรือดิจิทัล
- ไอเทม หกอย่างที่บอกปี เรียงตามลำดับในบทที่ 4
- ขานพัก ช่วงบนบันไดคะแนนปีที่พลาดก็ปีก็ได้คะแนนเท่ากัน คือ 6 ถึง 7 ปี 8 ถึง 10 ปี 11 ถึง 15 ปี และ 16 ถึง 20 ปี
- ไม่บรรทัด ภาพชุดที่คุ้นรูปแน่นอน ซึ่งใช้วางภาพใหม่ลงไปเทียบ

แหล่งของหน้านี้: ตาราง ก ถึง ค คำนวนจากสูตรคะแนนในโค้ดของ
timeguessr.com อ่านวันที่ 28 กันยายน 2026 · กล้องดิจิทัลตัวแรก George
Eastman Museum <https://www.eastman.org/photographic-processes-video-series-glossary> · ช่วงเวลาของสงครามโลกครั้งที่สอง Encyclopaedia Britannica
<https://www.britannica.com/event/World-War-II>