

بسم الله الرحمن الرحيم

راهنمای مراحل بازی سال های سیاه



(سال های تاریکی)

اجرای بازی:

با کلیک کردن بر روی آیکن میانبر بازی (shortcut) پنجره ی تنظیمات اولیه باز می شود که در آن می توانید تنظیمات مورد نظرتون مثل رزولیشن، کیفیت گرافیک بازی را انتخاب کنید. سپس با کلیک بر روی اجرای بازی، وارد بازی می شوید. ابتدا لوگوی ناشر و سپس لوگوی سازنده به نمایش در می آید که می توانید برای رد کردن این ویدئوها از کلید ESC کیبرد استفاده کنید.

منوی اصلی بازی:

آغاز بازی : شروع یک بازی جدید.
ادامه : ادامه بازی از آخرین ذخیره.
تنظیمات : گزینه های مربوط به تنظیمات بازی شامل گرافیک، صدا و غیره.
سازندگان: نمایش اسامی دستدرکاران تیم تولید کننده .
خروج : خروج از بازی.

شروع بازی:

روی اجرای بازی کلیک کنید. شما وارد بازی می شوید.
ابتدای بازی، یک میان پرده نمایش داده شده می شود. می توانید با فشردن کلید ESC ردش کنید.
وارد اولین بخش بازی می شوید. امیر درحالی که در اتاقی به یه صندلی بسته شده بهوش می آید. او سعی می کند از روی صندلی بلند شود و خودش را آزاد کند.
در این اثنا، هر کلیدی را که بر روی صفحه نمایش (QTE) ظاهر می شود را سریعاً بزنید.
در نهایت، امیر با شکست مواجه می شود و می افتد . برای ادامه کلید B را فشار دهید تا بازی وارد مرحله بارگزاری بشود.

مرحله اول: بندر (دعوت نامه)

محیط مرحله اول در یک بندر صورت می‌گیرد. در این مرحله، شما کنترل امیر روزنامه‌نگار ایرانی را برعهده دارید. فردی نامه‌ای برای امیر فرستاده و گفته است که اطلاعات و اسناد مهمی در اختیار دارد. او در نامه از امیر دعوت کرده است تا به خانه‌اش بیاید. پس از خواندن نامه، کنترل شخصیت امیر را شما بدست می‌گیرید.

راهنمای جزئی:

E	خواندن و بستن مطالب
موشواره (Mouse)	چرخش دید دوربین
کلید های W,S,A,D	حرکت کردن به سمت ۴ جهت اصلی
شیفت چپ (LEFT SHIFT)	دویدن
کلید وسط موشواره	تنظیم فوکوس دوربین
N	باز کردن دفترچه (کتابچه)
I	ورق زدن و همچنین برای نمایش کوله پشتی

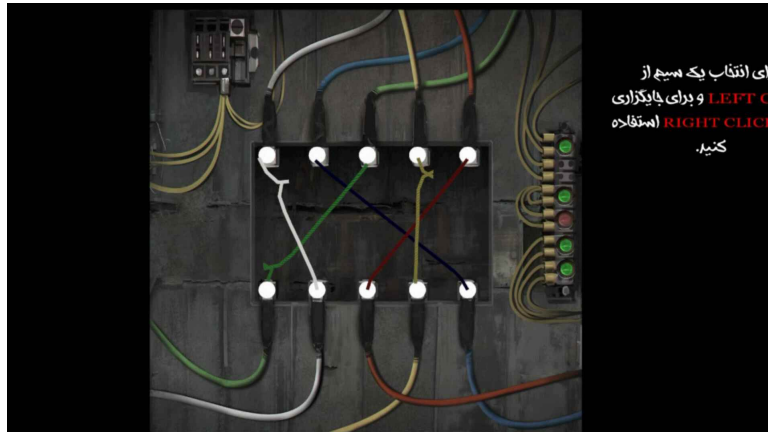
بعد از خواندن مطالب نمایش داده شده روی تصویر، وارد کارخانه متروکه که چند قدم جلوتر و سمت راست تان هست بشوید. یک قایق بزرگ بالای سقف کارخانه آویزان است. پس از بررسی محیط، با فشار دادن N دفترچه (کتابچه) را باز کنید. بعد I را بزنید تا به آخرین صفحه برسید. آنجا کروکی نشانی خانه فریدمن را می‌بینید.

برای راهنمایی تان، نحوه رسیدن به خانه فریدمن را شرح می‌دهیم: برای رسیدن به خانه شما باید از پل سنگی عبور کنید. از کنار یک خانم و آقای که در نزدیکی یک آتش گرم هستند عبور کنید.

در بین راه خانه فریدمن می‌توانید با افراد مختلف (با فشردن کلید E) صحبت کنید. در مسیر پیش رو، اولین کوچه سمت چپ مسدود شده است اما کوچه دوم که با یه طاق سنگی مشخص شده است، باز است. وارد کوچه دوم شوید. دیگه به خانه فریدمن خیلی نزدیک شدید، در انتهای کوچه سمت راست خانه‌ای با در سفید رنگ وجود دارد که کفش سنگی است. همان خانه فریدمن است.

در بزنید. تق تق اما هیچ کس پاسخ نخواهد داد. از پنجره نگاه کنید. پنجره در طرف راست در است. به آن نزدیک شوید و E را بزنید می‌بینید که چراغ‌ها روشن هستند اما هیچ کس آنجا

نیست. تصمیم میگیرید وارد خانه شوید. برای باز کردن در دوباره اقدام کنید اما در قفل است. برای باز کردن در و ورود به ساختمان به طناب و یه قلاب احتیاج دارید. پس به کارخانه متروکه برگردید. آنجا در قایق یک طناب و یک قلاب وجود دارد. اما برای پایین کشیدن قایق باید بدنبال یک کنتور برق (دستگاه بزرگ) بگردید. این کنتور در سمت چپ قایق قرار دارد. آنجا باید یک معما را حل کنید تا برق وصل شود و قایق را پایین بیاورید. معما ساده است، هر سیم رنگی را به هم رنگ خودش وصل کنید.



حالا از داخل قایق، طناب و قلاب را بردارید. سپس I را بزنید تا کوله پشتی باز بشود. طناب و قلاب را با هم ادغام کنید.

به پیش خانه آقای فریدمن برگردید. کوله پشتی را باز کنید (کلید I را بزنید) و طناب قلاب شده را به سمت در خانه فریدمن بکشید.

برای حل باز شدن در، باید قلاب را به دستگیره گیر بیندازید. از کلید های W,S برای بالا و پایین بردن قلاب و از A,D برای چپ و راست بردن قلاب استفاده کنید. طوری طناب قلاب دار را جابجا کنید که قلاب به دستگیره در گیر بکند تا در باز بشود.



وقتی موفق شدید در را باز کنید، وارد خانه بشوید. میز را بررسی کنید آنجا یک روزنامه است

آن را بردارید. سپس به آشپزخانه بروید و یک قاشق آنجاست، آن را بردارید. در طبقه بالا، وای! آقای فرید من کشته شده است! حالا باید بررسی های مختلف را انجام دهید. اول جسد فریدمن را بررسی کنید. بنظر دستش شکسته است و مشتش گره کرده است. توجه داشته باشید که یک کاغذ را بزور در دستان او چپانده اند. محتویات کاغذ نشان می دهد که این کاغذ در واقع یک تهدید برای هر کسی است که بخواهد فضولی کند. (یعنی شما) دقت کنید می بینید که چشمان مقتول قبل از مرگش به سمت تصویری خیره شده. تصویر را بررسی کنید. تصویر تعدادی سرباز در جنگ جهانی دوم است. همینطور تصویر دیگری هم در اتاق وجود دارد که تصویر پیروزی متفقین هست. اما تاریخ این تصویر به اشتباه نوشته شده! روی این تصویر بجای سال ۱۹۴۵ که پیروزی متفقین در آن رخ داده، ۱۹۴۷ درج شده!

به همان تصویر اول که چشمان خیره فریدمن به آن دوخته شده نگاهی بیندازید، به آن نزدیک شوید و کلید E را بزنید. تصویر میفتد و یک گاو صندوق پیدا می کنید. رمز گاو صندوق ۱۹۴۷ است. برای وارد کردن رمز از کلید چپ موشواره و برای ثبت عدد مورد نظر از کلیک راست استفاده کنید.

با وارد کردن رمز، صندوق باز می شود. درون صندوق یک روزنامه پیدا می کنید که محل حضور وزیر امور خارجه ایران در لندن را نشان می دهد و نشانی دوم مکانی را در ایران مشخص می کند.

به محض واریسی اسناد، پلیس سر می رسد. شما متوجه میشوید که در خانه گیر افتاده اید. می توانید صبر کنید تا زمان تمام شود و یا سعی کنید آنجا را ترک کنید. بهر حال نتیجه یکی است! بعبارتی شاید راه خروج اتاق سرویس بهداشتی باشد که در سمت راست جسد قرار دارد. بررسی کنید درش قفل است. کلید این در در طرف دیگر در قرار دارد! روزنامه را از کوله پشتی بردارید و زیر در بگذارید. حالا قاشق را بردارید و با آن کلید را بر روی روزنامه بیندازید.



سپس از پنجره فرار کنید. البته فرار امیر بی فایده است و امیر توسط پلیس بازداشت می شود.

مرحله دوم: کارآگاه افشار (پرونده قتل یک خبرنگار)

بازی بارگزاری می‌شود و سپس میان پرده‌ای پخش می‌شود. افسر ذبیح پور تلفنی گزارش قتل یک خبرنگار مشهور تهرانی را در دفتر کار خودش به اطلاع کارآگاه افشار می‌رساند (کارآگاه افشار شخصیت دیگر قابل کنترل در بازی است)

شما اینبار در نقش کارآگاه افشار در طهران، باید سریعاً خودتان را به محل ارتکاب جرم برسانید. اما قبل از آن باید لوازم خود را از منزل بردارید. به اتاق سمت چپ بروید (جایی که یک میز تحریر وجود دارد). آنجا تفنگ و نشان پلیس و چراغ قوه را از روی میز بردارید.

از اتاق خارج شوید و از روی میز آشپزخانه در باز کن کنسرو را بردارید. خانه را ترک کنید و از پله‌ها پایین بروید. یک سگ گرسنه بیرون در است و اجازه نمیدهد شما از ساختمان خارج شوید. کنسرو را از مقابل یک خانه در کف راهرو بردارید و با درب باز کن در آن را باز کنید و آنرا جلوی سگ بیندازید. سگ دور می‌شود. حالا از ساختمان بیرون بروید.

سوار ماشین بشوید (E را برنید) و با کلیدهای W,S,A,D ماشین را کنترل کنید. یک نقشه در کنار صفحه وجود دارد. با زدن کلید Tab نقشه را بزرگ کنید. محل دفتر کار مقتول روی نقشه مشخص شده. خودتان را به آنجا برسانید. وارد دفتر کار بشوید.

بازی بارگزاری می‌شود. پیش افسر ذبیح پور بروید او کنار دیوار ایستاده. او برایتان توضیح می‌دهد که قتل چگونه اتفاق افتاده است.

سپس با پزشک قانونی صحبت کنید. به گردن‌بند خاصی که روی گردن مقتول قرار دارد توجه کنید.

پوکه گلوله را از کنار جسد بردارید.

به چپ بروید و با همسر نگهبان دفتر صحبت کنید. او هم درباره اینکه قتل چگونه اتفاق افتاده توضیحاتی را برای شما بیان می‌کند. او همچنین کلید اتاق قربانی واقع در طبقه بالا را به شما می‌دهد. به اتاق مقتول بروید. نزدیک میز، یک کشوی قفل شده هست و یک پازل هم در کتاب خانه وجود دارد. پازل را حل کنید و گوی را بدست بیاورید.

بنظر گردن‌بند خاصی که روی گردن جسد مقتول مشاهده شد، همان کلید کشویی باشد که در اتاق مقتول وجود دارد. اما اینکار در حضور ذبیح پور و پزشک نمی‌توان این کار را انجام داد. با ذبیح پور صحبت کنید و پیغامی به او بدهید تا برود.

سپس پیش پزشک بروید و پوکه‌ای را که برداشته‌اید از داخل کوله پشتیتان روی پزشک بکشید. او پس از شنیدن صحبت‌های شما، محل را ترک خواهد کرد.

حالا میتوانید گردن‌بند را بردارید. حالا از پله‌ها بالا بروید. کلید (گردن‌بند) را برای باز کردن کشو استفاده کنید. یک صفحه باز می‌شود که با استفاده از گوی آهنی می‌توانید آن را برطرف کنید. گوی آهنی را روی کشو بکشید. کشو باز می‌شود. اطلاعات درون کشو را بررسی کنید.

حالا ذبیح پور را پیدا کنید و با او صحبت کنید. افشار برای فردا صبح یک قرار ملاقات در ایستگاه پلیس تعیین می کند. از دفتر کار روزنامه خارج شوید. افشار سوار ماشین میشود و به سمت خانه رانندگی میکند. وقتی به خانه میرسد، همسرش از خواب بیدار شده و با او صحبت می کند. همسرش از بی توجهی افشار حرف میزند و اینکه از افشار دلخور است. افشار باید به آشپزخانه برود و با پازل قرار ملاقات روانشناسی پاره شده همسرش مواجه می شود. این پازل را درست کنید و به اتاق خواب بروید (اتاق سمت راست / کنار اتاق کار افشار) او یک یادداشت برایش همسرش مینویسد و بر روی آینه میگذارد. افشار خسته است و باید به تخت خوابش برود و استراحت کند. کلید E را بزنید تا این مرحله به پایان برسد.

مرحله سوم: امیر در زندان

بازی با امیر ادامه پیدا می کند. او در زندانی در لندن حبس شده. امیر باید از اینجا فرار کند و به آدرسی را که در خانه فریدمن پیدا کرده برود. همان جایی که وزیر امور خارجه ایران اسکان دارد (یعنی هتل شرینگ تن).

اما او نباید توجه نگهبانان را به خود جلب کند. پس این مرحله را باید مخفیانه انجام دهید. اول یک سوزن را از نیمکت چوبی خارج کنید. کوله پشتی را بردارید و سوزن را بکشید روی در. بعد با مینی گیمی (مرحله فرعی) که با آن مواجه می شوید که به باز شدن در منتهی میشود. بعد از اینکه نگهبان از جلوی سلول گذشت فوراً از سلول خارج شوید. وقتی که نگهبان وارد اتاق دیگر شد، روزنامه را از روی میز بردارید. به طبقه دوم بروید. انتهای راهرو از پلکان بالا بروید. یک نگهبان آنجا حضور دارد. وقتی از دید خارج شد، بلافاصله به طرف چپ اتاق بروید و خیلی سریع خودتان را به اتاق سمت چپ برسانید. یک میز در این اتاق است. روزنامه ای را که از طبقه پایین برداشتید اینجا روی این میز قرار دهید. پشت دیوار، پلکان وجود دارد. سریع آنجا پنهان شوید تا نگهبان برگردد و روزنامه توجهش را جلب کند.



وقتی اینگونه شد سریعاً به در خروجی بروید و وارد شهر شوید.

نقشه را بزرگنمایی کنید تا ببینید مکان هتل کجاست. امیر نایست توسط پلیس دیده بشود. بدون اینکه دیده شوید خودتان را به هتل برسانید.

مرحله چهارم: هتل شرینگ تن

یک مامور روبروی در اصلی هتل ایستاده و به هر کسی اجازه ورود به هتل را نمیدهد. گدایی نزدیک هتل نشسته است. با او صحبت کنید. او به شما خواهد گفت که گرسنه است و تا غذای نخورد به شما کمکی نمی کند. امیر وارد یک کافه می شود. کافه کنار هتل قرار دارد. وقتی امیر با صاحب کافه صحبت کند متوجه می شود که بیشتر مشتریان کافه از مهمانان هتل هستند بعلاوه یک در مشترک بین هتل و کافه وجود دارد. بنابراین امیر می تواند از طریق این در وارد هتل بشود اما یکی از کارکنان کافه در انتهای راهرو نشسته و به امیر اجازه نمیدهد تا وارد منطقه مشترک بشود.



پس امیر باید از دست کارمند کافه خلاص بشود. یک دستشویی در راهرو وجود دارد. آنجا یک سری حشرات موذی وجود دارند! برای برداشتن آن سوسک به پاکت کبریت نیاز دارید. و دستمال توالت و مایه سفید کننده را از نزدیک روشویی دستشویی بردارید. پیش صاحب کافه بروید و یه پاکت سیگار از او بگیرید و به دستشویی برگردید و سوسک رو با آن بگیرید. برگردید به داخل کافه و غذا را از روی پیشخوان بردارید و بجایش سوسک را بیندازید روی آن. صاحب کافه از کارمندش میخواهد تا سوسک را بکشد.

حالا به سمت انتهای همان راهرو بروید. اما در قفل است! از کافه خارج شوید و غذایی را که گرفتید به آن فرد گرسنه بدهید و در ازای غذا از او یک میله آهنی بگیرید.

حالا برگردید و قفل در را با میله آهنی باز کنید. به منطقه مشترک (انباری) وارد شوید. در ورودی به هتل را ببینید که این هم قفل است! قفل این در الکتریکی است. مایه سفید کننده و دستمال توالت را با هم ادغام کنید. حالا این دستمال را وارد منبع برق کنار در بکنید. با این کار قفل غیر فعال می شود و در باز می شود.



زیر پله یک اتاق وجود دارد. وارد اتاق بشوید. یکی از لباس‌ها را بردارید و بپوشید تا شناخته نشود و لو نروید. حالا از پلکان انتهای راهرو بالا بروید و وارد آشپزخانه هتل بشوید. یک ظرف حاوی غذا را از آشپزخانه بردارید و به پذیرش لابی هتل بروید. شماره اتاق وزیر خارجه ایران را درخواست کنید. او پاسخی به شما نخواهد داد. ظرف غذا را به پذیرش نشان دهید (ظرف را سمت او بکشید) تا متوجه شود که قصد دارید غذا را برای وزیر ببرید. او شماره اتاق را به شما می‌دهد (اتاق شماره ۲۱۴).

از پلکان بالا بروید. به چپ بپیچید و سپس راست. اتاق وزیر را در انتها و سمت راست میتوانید پیدا کنید. وارد اتاق بشوید و با وزیر صحبت کنید. او برای راهنمایی امیر می‌گوید که می‌بایست هویت جعلی درست کرده و هرچه زودتر به ایران برگردد! وزیر به امیر درباره یک شخصی به نام جیمز اطلاعات می‌دهد که میتونه به امیر در این رابطه کمک کند. سپس یک میان پرده پخش می‌شود و امیر دستگیر و به یه مکان نامعلوم فرستاده می‌شود!

مرحله پنجم: حلقه اسرار

ادامه بازی در نقش کاراگاه افشار پیگیری می‌شود. بازی در ایستگاه پلیس و اتاق کار افشار شروع می‌شود.

افشار یک روزنامه میخواند که مرگ محمد مسعود را گزارش کرده است (همان قربانی روز گذشته) سپس او تصمیم می‌گیرد تا با افسر ذبیح پور صحبت کند. او در بیرون اتاق در راهرو بیرون اتاق ایستاده است.

بعد از صحبت با او متوجه می‌شوید که پزشک قانونی منتظر شماسست به طبقه پایین (زیر زمین) بروید. به محلی که پزشکی قانونی آنجاست بروید. با دکتر صحبت کنید. او درباره نحوه انجام شدن قتل و احتمال دخالت نیروهای نظامی توضیح می‌دهد. او همچنین برگه جواز دفن قربانی را به افشار می‌دهد. افشار از پزشکی قانونی خارج می‌شود و تصمیم می‌گیرد تا به خانه قربانی برود (محمد مسعود) و با همسر داغدار او صحبت کند.

با خروج از ایستگاه پلیس یک میان پرده به نمایش در می‌آید که یک راننده مست تصادف می‌کند. متأسفانه یک کودک کشته شده. راننده فرار میکند! افشار بایست فوراً برای تعقیب و دستگیری او اقدام کند (مرحله فرعی بازی). سپس وقتی او را دستگیر می‌کند افشار سوار ماشین می‌شود و به خانه مسعود می‌رود. بعد از رسیدن به خانه، وارد حیاط شوید و از پله‌ها بالا رفته و وارد راهرو شوید.

همسر عزادار مسعود در اولین اتاق از سمت چپ، منتظر شماست. با او صحبت کنید و درباره مرگ مسعود بپرسید و اینکه مسعود روی چه مسائلی فکر می‌کرده و ممکنه چه چیزی باعث مرگ او شده باشد. در پایان از او بخواهید که اجازه بدهد وارد اتاق مقتول بشوید و آنجا را بررسی کنید. سپس یک بسته از آدامس را از روی میز سمت راست بردارید و به اتاق مسعود که اتاق روبرویی است بروید.

اول کتابخانه اتاق مسعود را بررسی کنید. یک نقشه از سیارات منظومه شمسی یافت می‌شود. همچنین یک مدل از منظومه شمسی در اتاق وجود دارد. روی مدل کلیک کنید. سیارات را با توجه به فاصله شان نسبت به خورشید مرتب کنید. یک نامه با حل این معما بدست می‌آید. متن نامه نشان می‌دهد که مسعود تهدید به مرگ شده بوده. در زیر نامه مسعود یک چیزی نوشته: «انگشترم برای پدرم» همچنین یک عدد: ۰۴۲۸. افشار پیش همسر مسعود بر می‌گردد (بعد از آنکه نامه را خواند) از همسرش درباره خانواده شوهرش (پدر مسعود) سؤال می‌پرسد. با این حال او از آن‌ها اطلاعاتی ندارد. افشار با خانم مسعود خداحافظی می‌کند و از خانه خارج می‌شود. در اینجا سوار ماشین شوید و به سمت ایستگاه پلیس بروید. کلید **Tab** را بزنید تا نقشه باز بشود و مسیر را پیدا کنید. به سمت مقصدتان (ایستگاه پلیس) بروید.

با افسری که در راهرو ایستاده صحبت کنید و درباره آرشیو اداره درباره آن روزنامه نگار سؤال بپرسید. افسر پاسخ می‌دهد که اطلاعات کاملی از این روزنامه‌نگار در آرشیو ایستگاه پلیس وجود دارد. افشار بایست به اتاق بایگانی (آرشیو) سر بزند. اتاق آرشیو در انتهای راهرو سمت چپ واقع شده است. وارد اتاق بایگانی شوید و با افسری که آنجاست صحبت کنید او به شما می‌گوید که پرونده مسعود را در ایستگاه میم (M) باید پیدا کنید. (بر اساس حروف الفبا) پس



پرونده مسعود در دومین راهرو از سمت چپ پیدا کنید. افشار به آدرس پدر مسعود پی می‌برد و تصمیم می‌گیرد تا به سراغ او برود.

قبل از خروج از ایستگاه پلیس، یک دستمال قرمز را از انتهای راهرو نزدیک یک مردی که روی نیمکت نشسته بردارید. از ایستگاه پلیس خارج شوید. سوار ماشین شوید و به سمت مغازه پدر مسعود حرکت کنید (از نقشه استفاده کنید). پدر مسعود یک خشک شویی دارد. وارد که شدید او را نمی‌بینید، پس وارد اتاق دیگر شوید و با او صحبت کنید. ولی پدر مسعود بشدت عصبانی است و درگیر لوله بخار است. لوله را تعمیر کنید: برای اینکار اول شیری را که در زیر لوله قرار دارد ببندید.

سوراخ لوله را با آدامس بپوشانید و با دستمال قرمزی که برداشتید روی آن را ببندید. با این کار بخار متوقف می‌شود.

کارآگاه افشار از پدر مسعود در رابطه با اسناد مرتبط با پسرش سؤال می‌پرسد اما این پسر مرد همه چیز را انکار می‌کند. افشار باید به دفتر کار خود برگردد و ارتباط میان مسعود با پدرش را بفهمد تا پدر مسعود اسناد را به افشار نشان بدهد و این با همان انگشتر در دست مسعود ممکن می‌شود.

اما در خارج از خشک شویی افشار شاهد است که افراد شرور مردم را مورد آزار قرار می‌دهند. افشار بایست با این افراد شرور بجنگد (مرحله فرعی) و آن‌ها را از پای در بیاورد.

سپس به دفتر کار تان در ایستگاه پلیس برگردید. پیش پزشک قانونی در زیر زمین ایستگاه پلیس بروید و با او صحبت کنید. او می‌گوید که خیلی خسته است. برای برداشتن انگشتر باید دکتر را به اتاق دیگری بفرستید. پس او را به اتاق دیگر ببرید تا استراحت کند و یک لیوان چای بنوشد. از اتاق پزشکی قانونی خارج شوید. به آبدارخانه بروید (روبروی پزشکی قانونی در همین طبقه زیرزمین است) در بزنید. در قفل است. پیش خدمت اینطور توضیح می‌دهد که کلید در چاه افتاده و در قفل است. به یک کلید یدکی نیاز دارید که زیر یکی از گلدان‌ها در بالاست.

گلدان را در سمت راست راهروی طبقه بالا می‌توانید بیابید. در آبدارخانه را با آن باز کنید. پیشخدمت-آقای مش قاسم- برای دکتر سریعاً یک چای درست می‌کند و دکتر به اتاق دیگر می‌رود.

افشار باید جسد را بررسی کند و حلقه انگشتر را بگیرد. سپس بایستی از دفترکارش خارج بشود و به مغازه پدر مسعود برگردد. پس سوار ماشین شوید و با استفاده از راهنمای نقشه خودتان را به محل کار پدر مسعود برسانید. سپس حلقه انگشتر را به روی او بکشید و با او صحبت کنید.

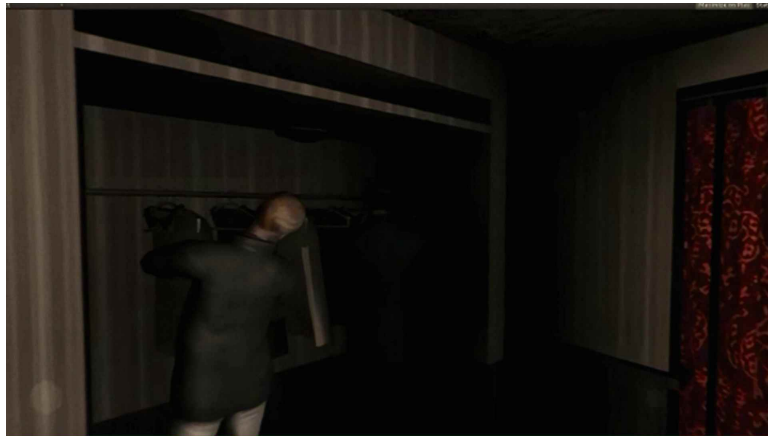


پدر مسعود جعبه‌ای را می آورد. یک پسورد برای باز کردن جعبه نیاز است. این رمز همان ۰۴۲۷ ایست که مسعود در زیر آن نامه نوشته بود. جعبه باز می‌شود و تعدادی مدرک بدست می‌آید. آن‌ها را بخوانید. افشار باید از خشک شویی خارج بشود، اما یک میان پرده پخش میشود و افشار بشدت مورد ضرب و شتم چند نفر قرار می‌گیرد که بعد از زدن کارآگاه افشار فرار می‌کنند.

این مرحله نیز به پایان می‌رسد.

مرحله ششم: خروج از لندن

باز به لندن برمیگردیم و بازی را با کاراکتر دوم، امیر روزنامه‌نگار ادامه می‌دهیم. امیر باید پیش جیمز برود (همان جاعل اسناد). با توجه به نقشه به خانه جیمز بروید. وارد خانه شوید و با جیمز صحبت کنید. او توضیح می‌دهد که میتواند یک گذرنامه انگلیسی فراهم کند و برای اینکار باید بعد از گریم خود یک عکس جدید و ناشناخته داشته باشید. او توضیح می‌دهد که ابزار سبیل و ریش مصنوعی در طبقه بالای این خانه وجود دارد. خود را به آنجا برسانید و ریش و سبیل را بردارید. از خانه جیمز خارج شوید و از روی نقشه به محل فروشگاه لباس مراجعه کنید. امیر باید لباس‌های جدیدی خریداری کند و یک کلاه و یک عصا. لباس‌ها در انتهای سالن در طرف چپ قرار دارند. عصا را نیز در وسط فروشگاه بیابید و کلاه هم در طرف دیگر.



بعد از اینکه همه آن‌ها را گرفتید برای تهیه عکس به عکاسی بروید. با عکاس صحبت کنید و به او توضیح دهید که عکس را برای گذرنامه می‌خواهید. او به شما می‌گوید که به اتاق دیگر بروید و روی صندلی بنشینید. اینکار رو انجام بدید و روی صندلی بنشینید. بعد از گرفتن عکس به اتاق دیگر بروید و مجدداً با عکاس در پیشخوان صحبت کنید. او می‌گوید که عکس فردا آماده می‌شود اما امیر در جواب می‌گوید که عکس‌ها را خیلی فوری نیاز دارد. عکاس معتقد است خود امیر باید برای ظاهر کردن عکس اقدام کند تا زودتر به عکس دستیابد. در ورودی اتاق تاریکخانه سمت چپ همان اتاقی است که در آن عکس گرفتید. امیر وارد اتاق می‌شود و نزدیک یک میز می‌رود. E را بزینید تا مراحل ظاهر کردن عکس انجام بشود. پس از آن، از عکاسی خارج بشوید و به خانه جیمز بروید. (در صورت نیاز از نقشه کمک بگیرید) اما در برابر خانه چند شرور برای امیر مزاحمت ایجاد می‌کنند، با آن‌ها مبارزه کنید (مرحله فرعی)، سپس وارد خانه شوید. به طبقه بالا بروید و عکس را به گذرنامه بچسبانید. از خانه خارج شوید. یک میان پرده پخش می‌شود. میان پرده‌ای پخش می‌شود و نشان می‌دهد که امیر به همراه وزیر امور خارجه ایران از لندن خارج می‌شود. پایان این مرحله.

مرحله هفتم: اتفاقات ناگوار

بازی با افشار ادامه پیدا می‌کند. او بدجوری زخمی شده و تا حالا دو ماه شده است که به کما رفته است. همسرش در بیمارستان کنار اوست. بعد از آنکه او بهوش می‌آید، افشار یک لیوان آب طلب می‌کند. در همین اثنا او یک روزنامه را می‌بیند که روی آن نوشته شده: ذبیح پور ناپدید شده است. افشار بلند می‌شود و تصمیم به خروج از بیمارستان می‌گیرد. هرچند همسرش سعی می‌کند مانع او شود، با این وجود افشار از بیمارستان خارج می‌شود. در بیرون از بیمارستان افرادی به او حمله می‌کنند. افشار بایست آن‌ها را از پای در بیاورد (مرحله فرعی). سپس او به ایستگاه پلیس می‌رود. در ابتدای راهرو با یک افسری که آنجاست صحبت کنید و از او در رابطه با اتفاقی که از اتفاقی که برای ذبیح پور افتاده جويا شوید. آن افسر جزئیاتی از آن را

برای شما میگوید. افشار درباره رئیس پاسگاه میپرسد و افسر در پاسخ میگوید که رئیس پلیس در اتاق خودش قرار دارد.

افشار راهرو را طی می کند و پیش سرهنگ (کلنل افشارطوس) می رود. با ورود به اتاق سرهنگ میان پرده ای پخش می شود که رئیس پلیس شرح می دهد که مشغول رسیدگی به پرونده گم شدن ذبیح پور است. همچنین می گوید که افسر امیری مامور رسیدگی به این پرونده شده است. همچنین رئیس پلیس درباره تلاش برای کودتا درمقابله با دولت ملی صحبت می کند. سپس از افشار میخواهد تا با صحبت با افسر امیری و مراجعه به بایگانی، اطلاعات بیشتری در این رابطه کسب کند.

این صحنه به پایان میرسد و بازی در ایستگاه پلیس ادامه پیدا می کند. افشار باید به اتاق افسر امیری در طبقه همکف برود و با او صحبت کند و سپس به اتاق بایگانی برود و مدارکی رو بررسی کند.

به اتاق ذبیح پور برود. در طبقه بالا. در قفل است. پیش مش قاسم آبدارچی -در طبقه همکف است- برود و کلید را از او بگیرد. وارد اتاق که شدید دفترچه خاطرات را در کتابخانه بیابید. او در دفترچه خود اینطور نوشته است که او به یک نفر مشکوک است، فردی به نام خطیبی در کانون افسران بازنشسته. در نهایت او فهمیده بود که یک افسر اخراجی به نام فضل الله زاهدی در خارج از شهر زندگی می کند. ذبیح پور تصمیم گرفته بود به آن مکان برود! افشار از این دست نوشته ها متوجه می شود که این سرنخ ماجراست و باید برای پیدا کردن سرنخ ها به آنجا برود.

اما الآن شب است و او تا صبح فردا منتظر می ماند تا به ویلای مورد نظر برود. خب، تصمیم می گیرد از ایستگاه پلیس خارج شده به خانه برود. سوار ماشین شوید (و با استفاده از نقشه) خود را به خانه افشار برسانید. خانه او در طبقه ساختمان است. وقتی به خانه رسیدید میبینید که در آپارتمان قفل است.

او کلید را از زیر گلدان برداشته و در را باز می کند. او متوجه می شود که همسرش در خانه نیست. در اتاق خواب یک نامه پیدا می کند که همسرش درباره استرس ناشی از این پروژه کارآگاه افشار و رفتار افشار گلایه کرده و نوشته که از این وضعیت خسته شده و به خانه مادرش می رود. افشار ناراحت روی تخت با زدن کلید E میخوابد.

این مرحله به پایان می رسد.

مرحله هشتم: آخرین توان

یک میان پرده به نمایش در می آید که امیر و چندین نفر دیگر مشغول برنامه ریزی هستند. یک طرح برای جلوگیری از یک خرابکاری! امیر در محل ویلاست (همان ویلایی که نشانی آن در

خانه فریدمن دیده بود). یک نگهبان روبروی خانه ایستاده است و از ورود امیر به ویلا خود داری می کند. بنابراین امیر بایستی مسیر دیگه ای را امتحان کند. به راست بیچید و راه را به سمت بالا ادامه دهید. اینجا یک آبراهه طولانی قرار دارد. در امتداد دیوار در جانب شرقی آن. امیر باید با این راه وارد آن ویلا بشود. یک نگهبان اطراف ویلاست. امیر بایستی یک چوب بگیرد و با آن نگهبان را بیهوش کند سپس وارد ساختمان بشود. بعد به طبقه بالا بروید. به چپ بیچید و وارد یک اتاق شوید. هنگام ورود به اتاق یک میان پرده پخش می شود که امیر یک شخصی را می بیند که خیلی غافل گیر می شود!

ادامه بازی با کارگاه افشار است. افشار نیز نزدیک درب ویلاست اما هیچ نگهبانی آنجا نیست. افشار می خواهد وارد ویلا می شود اما در ساختمان بسته است. یک بخشی از زمین پشت ساختمان مشکوک بنظر می رسد زمین بنظر دست خورده است. افشار می فهمد که چه اتفاقی افتاده است. یک بیل را از جایی نزدیک خانه نگهبان بیاید. بیل را به روی آن قسمت زمین که دست خورده بکشاید، او زمین را با بیل می کند. یک میان پرده پخش می شود. افشار بدن بی جان ذبیح پور را می یابد که بی رحمانه خاک شده بود. افشار باید کلید را از دستان بیرون از خاک افتاده ذبیح پور بر دارد. سپس مجدداً به خانه نگهبان در انتهای ویلا رفته و یک نردبان بر دارید. با استفاده از این نردبان و از طریق پنجره وارد ساختمان شوید.



وارد ساختمان بشوید و به طبقه پایین بروید. به چپ بیچید تا وارد اتاق نشیمن شوید. یک ذغال گردان را از کنار شومینه بردارید. تعداد زیادی مبل در پایان اتاق چیده شده اند. افشار می فهمد که رد مبل ها روی زمین بسیار دیده می شود که حکایت از آن دارد که مبل ها برو روی زمین بارها کشیده شده اند. با استفاده از ذغال گردان مبل را به سمت دیوار هل دهید. حالا م بتوانید از دریچه کولر مدارکی را بدست بیآورید. این اسناد را بخوانید و از اتاق خارج شوید به طبقه بالا بروید و وارد دومین اتاق از سمت چپ شوید، یعنی اتاق فضل الله زاهدی. مدارک جدیدی از کشوی داخل اتاق بدست می آورید. حالا از اتاق خارج شوید. یک میان پرده پخش می شود که فردی افشار را زده و به زمین می اندازد. پایان مرحله.

مرحله نهم: حقیقت

در ادامه با امیر روبروی یک ساختمان قرار دارید. کودکی فریاد می زند و از خیانت یک افسر عالی رتبه سخن می گوید. امیر با کودک صحبت میکند و همینطور با یک نگهبان جلوی در. سپس وارد ساختمان می شود. او اطراف را بررسی می کند و یک اتاق را پیدا می کند که دو نفر

در حال صحبت هستند. امیر کنجکاو می‌شود که حرف‌های آن‌ها را بشوند و سعی می‌کند اینکار را انجام دهد. با زدن E .
لحظاتی بعد نگهبان آمده و او را از اتاق بیرون می‌کند. حال بنشینید و پایان بازی را تماشا کنید.

پایان

با تشکر از سازندگان بازی - کاری از سایت گیمی www.Gamei.ir