

بسم الله الرحمن الرحيم

راهنمای مراحل بازی سال های سیاه



(سال های تاریکی)

اجرای بازی:

با کلیک کردن بر روی میانبر بازی (شورتکات) 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 پریدن از روی 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 دستندران تیم تولید کننده .

خروج : خروج از بازی.

شروع بازی:

روی اجرای بازی کلیک کنید تا وارد بازی شوید.

اول، یک میان پرده نمایش داده شده می شود ، که می تواند با فشردن دکمه ESC از روی میان پرده بپرسید و یا اصطلاحاً ردش کنید.

سپس، وارد اولین بخش بازی می شوید. امیر در یک اتاق درحالی که به یک صندلی بسته شده از حالت بیهوشی بیدار میشه. او سعی می کند از روی صندلی بلند بشه 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 میشه و پایین می افتد . برای ادامه کلید B را فشار دهید تا بازی وارد مرحله بارگزاری بشود.

مرحله اول: بندر (دعوت نامه)

مرحله بعدی 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، شما شخصیت امیر را بدست میگیرید.

برای خواندن و بستن مطالب داخل بازی از کلید **E** استفاده کنید. از **موشواره** برای چرخش دید دوربین استفاده کنید. همینطور از کلید های **W,S,A,D** برای حرکت کردن به سمت های مختلف استفاده کنید. از کلید **شیفت چپ (LEFT SHIFT)**، برای دویدن استفاده کنید. همچنین از **کلید وسط موشواره** برای تنظیم فوکوس دوربین و از کلید **N** برای باز کردن دفترچه (کتابچه)ی امیر و از **I** برای ورق زدن آن استفاده کنید. کلید **I** همچنین برای نمایش کوله پشتی شخصیت اول بازی است.

سپس وارد کارخانه متروکه واقع در چند قدم جلوتر در سمت راست تان بشوید. یک قایق بزرگ به سقف کارخانه متصل است. پس از بررسی محیط، با فشار دادن **N** دفترچه (کتابچه) را باز کنید. بعد **I** را بزنید تا به صفحه آخر برسید تا روی نقشه مکان خانه فریدمن را بیابید. برای رسیدن به خانه شما باید از پل سنگی عبور کنید و از کنار یک خانم و آقای که در نزدیکی یک آتش گرم هستند عبور کنید. البته می‌توانید با زدن کلید **E** با آنها صحبت کنید.

در بین راه خانه فریدمن می‌توانید با افراد مختلف 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. به خانه فریدمن نزدیک می‌شوید، در انتهای کوچه خانه‌ای با در سفید رنگ در سمت راست، که کف آن سنگی (سنگ فرش) است. همان خانه فریدمن است.

در بزنید. تق تق اما هیچ کس پاسخ نخواهد داد. از پنجره نگاه کنید. پنجره در طرف راست در قرار دارد. به آن نزدیک شوید و **E** را بزنی میبینید که چراغ‌ها روشن هستند اما هیچ کس آنجا نیست. امیر تصمیم دارد وارد خانه بشود. 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 فیوز برق بگردید. این فیوز در سمت چپ قایق قرار دارد. آنجا باید یک معما را حل کنید تا برق وصل بشود تا قایق را پایین بیاورید. هر سیم رنگی را به هم‌رنگ خودش وصل کنید. با اینکار بالا بر فعال شده و قایق پایین می‌آید.

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. حالا میتوانید درب خانه فریدمن را باز کنید. به پیش خانه 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 نکند 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 فریدمن کشته شده است! حالا باید بررسی های مختلف را انجام بدید. اول جسد فریدمن را بررسی کنید. بنظر دستش شکسته است و مشتش گره کرده است.

توجه داشته باشید که یک کاغذ بزور در دستان او چپانده اند. محتویات متن نوشته نشان می دهد که این کاغذ درواقع یک تهدید برای هر کسی است که بخواهد فضولی کند. دقت کنید میبینید که مقتول قبل از مرگش به تصویری خیره شده بوده. تصویری که از چندین سرباز را در جنگ دهانی دوم گرفته شده است! همینطور تصویر دیگری هم در اتاق وجود دارد (تصویر پیروزی متفقین).

تاریخ این تصویر اشتباه درج شده! روی این عکس بجای سال ۱۹۴۵ ، ۱۹۴۷ درج شده؟! با بررسی این تصویر مشخص است که فریدمن قبل از مرگش درحال تحقیق و واریسی به این تصویر خیره شده بوده است.

به همان تصویر اول که چشمان خیره فریدمن به آن دوخته شده ناهی بیندازید، تصویر بر روی دیوار به ظاهر تصویر ساده است اما 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 برای انتخاب عدد و از کلیک راست برای ثبت عدد مورد نظر استفاده کنید.

صندوق باز می شود. در جعبه یک روزنامه درباره محل حضور وزیر امور خارجه ایران در لندن و نشانی مکانی را در ایران پیدا می کنید.

به محض واریسی اسناد، پلیس سر می رسد. امیر متوجه میشه که در خانه گیر افتاده. امیر باید فوراً آنجا را ترک کند. 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 برروی روزنامه بیندازید. سپس از پنجره فرار کنید. البته فرار امیر بی‌فایده است و امیر توسط پلیس بازداشت می‌شود.

مرحله دوم: کارآگاه افشار

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 دیگر شخصیت قابل بازی است)

کارآگاه افشار باید سریعاً خودش را به محل ارتکاب جرم برساند. 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 چراق قوه را از روی میز بردارید.

از اتاق خارج شوید و از روی میز آشپزخانه در باز کن کنسرو را بردارید.