

راهنمای مراحل بازی

قتل در کوچه ها / طهرانی ۱۳۱۲

خرید بازی های دیگر در فروشگاه آنلاین عصر بازی: <http://shop.asrebazi.com/>

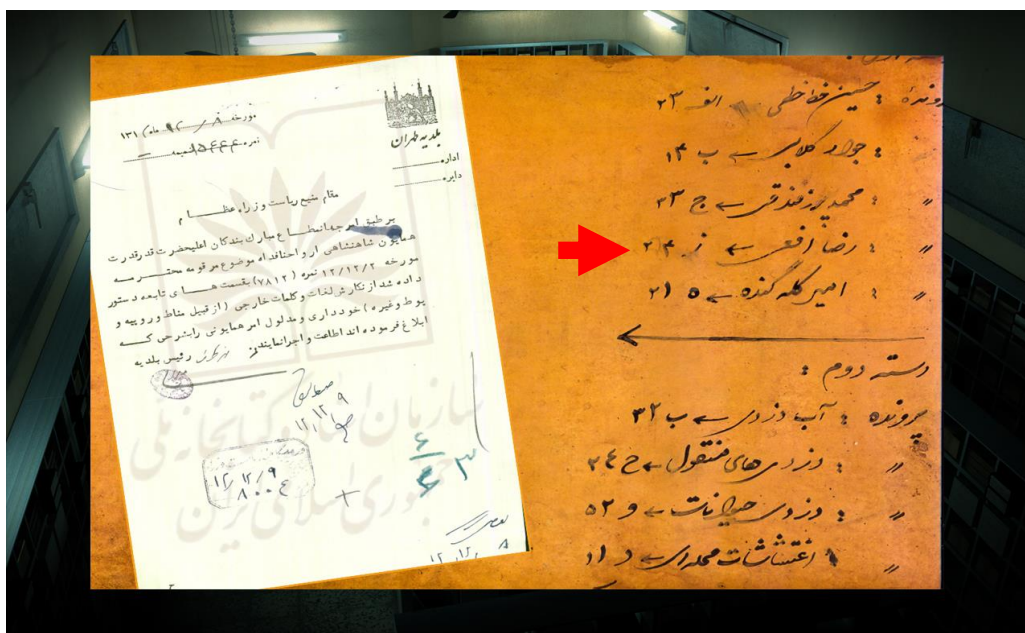
رسانا شکوه کویر

نویسنده : عماد رحمانی

تابستان ۱۳۹۰

بفشر اول : خط خونی ...

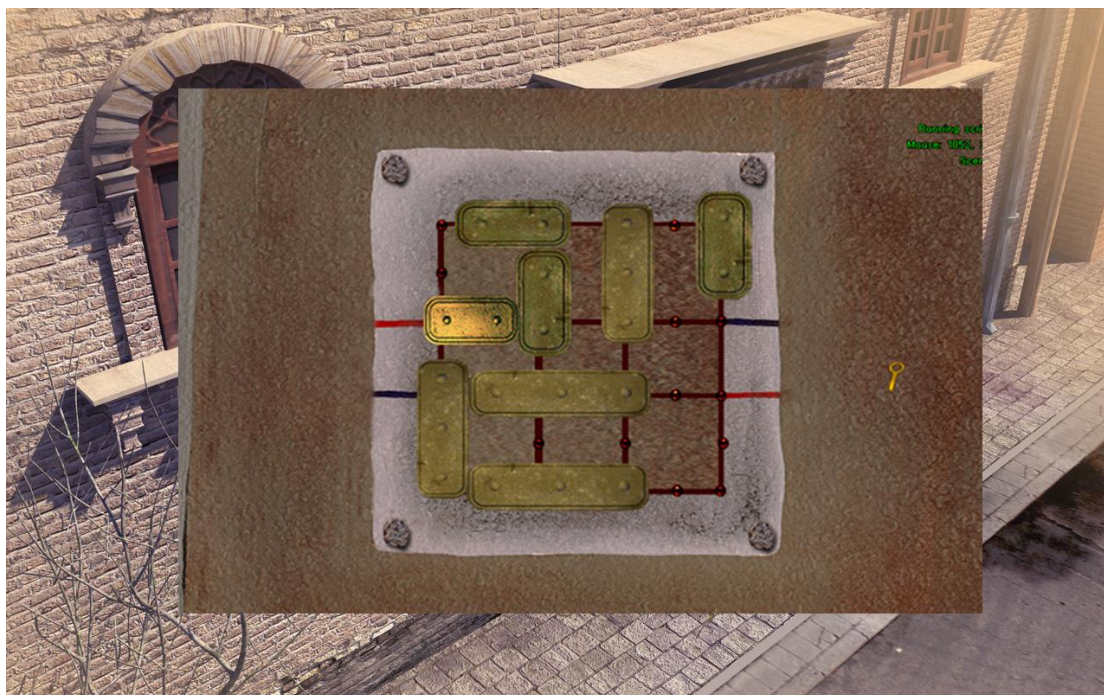
بازی رو با کاراگاه افشار شروع میکنیم . ابتدا وارد اتاق کاراگاه شوید و از کتابخانه ، چراغ قوه را بردارید و از روی درب ، دسته کلید و از روی میز نشان شناسایی و از میز سمت راست سنجاق قفلی را بردارید . اکنون از اتاق خارج شده و به انتهای راهرو بروید و در راهروی دیگر وارد بایگانی شوید ، روی میز بایگانی یک راهنما برای پیدا کردن پرونده قتل های سریالی هست ، خوب با توجه به راهنما و صحبت های دموئی ابتدایی پرونده مورد نظر را بر میداریم .



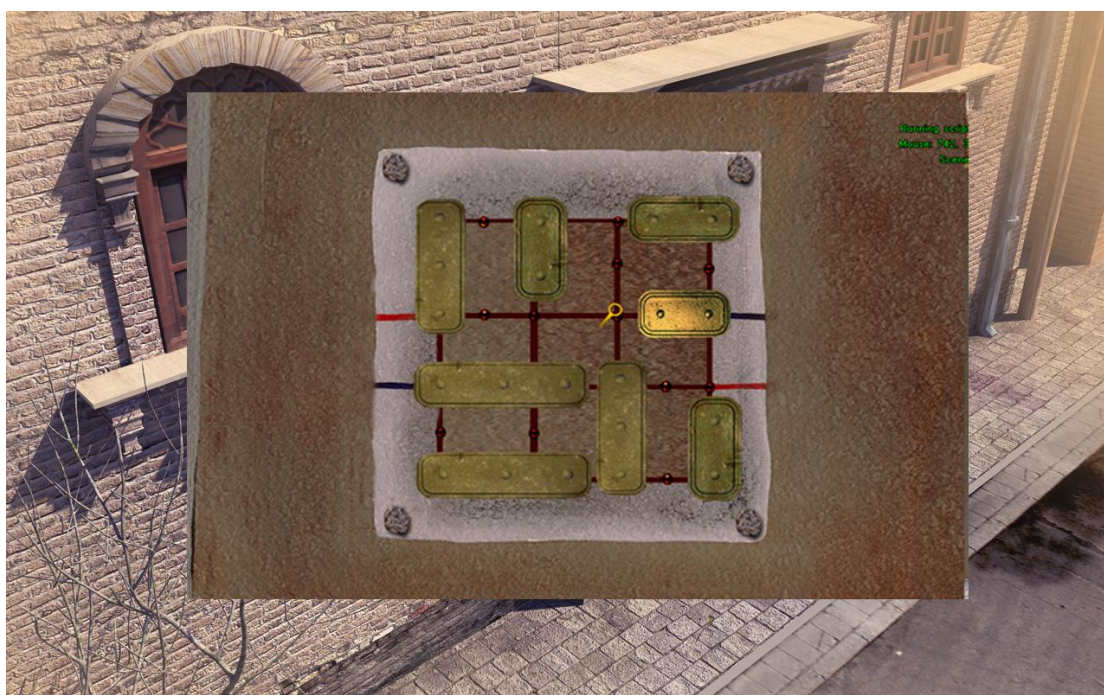
خوب با مطالعه پرونده متوجه میشیم آخرین قتل در یک قلعه خرابه در حوالی شهر به نام قلعه شتر خان اتفاق افتاده، پس باید سری به قلعه شتر خان بزنیم. البته پیش از این میتوانیم سری به اتاق افسر یحیوی بزنیم و با او در مورد پرونده صحبت کنیم. ((اتاق افسر یحیوی در راهروی پیشین، دست راست قرار دارد))

بسیار خوب ابتدا به ابتدای راهرو میرویم، سپس به لابی اداره پلیس و در نهایت از اداره خارج شده و سپس سری به نقشه میزنیم. (میتوانیم پیش از خروج از اداره سری به دکه روزنامه فروشی هم بزنیم). بسیار خوب در قلعه شتر خان وارد محوطه ای میشویم که افسر ایستاده، ابتدا با او صحبت میکنیم. سپس از کنار دیوار چوب، در سمت راست تصویر جنازه رو بررسی میکنیم و سپس چند تار مویی رو که روی زمین افتاده رو بررسی میکنیم که افشار برای برداشتن مو نیاز به یک نایلون داره، بسیار خوب در بالای تصویر یک قطعه آهن اسقاطی روی زمین افتاده که در صورت بررسی افشار تمایلی به برداشتنش نداره، اما فراموش نکنید هر آنچه خار آید، روزی است که کار آید. خوب کنار دیوار حصیر و در قسمت بالا طناب رو بر میدارم، یک قسمت از محوطه داخلی در بالای تصویر خاکی دست خورده و تازه دارد، با بررسی این قسمت افشار میگه باید زمین رو بکنم اما برای این کار نیاز به وسیله داره، بسیار خوب، از محوطه قلعه شتر خان خارج میشویم و سری به تشریح خانه و دکتر ناصحی میزنیم. در این محیط با در زدن دکتر متوجه نمیشه و باید زنگ بزنیم. وقتی زنگ رو میزنیم صداش ضعیفه و در واقع زنگ خرابه، بسیار خوب، در کنار درب ورودی یک چاقوی شکسته افتاده، اون رو بر میداریم و با کلیک راست تیغش رو از دسته جدا میکنیم، اکنون تیغه رو با چوب ترکیب کرده و یک چاقو به دست میاریم اما ایراد این چاقو اینه که تیغه لقه، پس چاقو لقی رو با طناب ترکیب میکنیم و اکنون یه چاقو سالم داریم، بسیار خوب با چاقو پیچ ها رو باز میکنیم و یه معما هست، تصویر نهایی پازل (که هدف رساندن یک سر سیم به آن سر هست تا صدا تقویت بشه) این چینه :

تصویر اولیه :



تصویر دوم :



خوب حالا با زدن زنگ میتونیم وارد تشریح خونه بشیم . در تشریح خونه با دکتر صحبت کنید ،از کنتور کنار میز متر رو بردارید ، از روی میز یک بسته نایلون آزمایشگاهی. خوب الان دیگه کاری در تشریح خونه نداریم ، برمیگردیم به شترخان ، حالا با نایلون ها مو رو بر میداریم ، یادتون هست که افشار نیاز به یه وسیله برای کندن خاک داشت ، بسیار

خوب باید یه بیل درست کنیم ، چاقو رو با کلیک راست تفکیک میکنیم و طناب و چوب داریم ، نیاز به یه تیکه آهن داریم ، درسته ، همون تیکه آهن اسقاطی رو میتونید بر دارید ، خود افشار هم بابت قضاوت عجولانش متاسفه ، با بیل زمین رو در حیاط پستی میکنیم و جنازه دوم رو پیدا میکنیم ، به اضافه یک کیسه ، کیسه رو با کلیک راست بررسی میکنیم و داخلش یک دفترچه خاطراته که افشار باید بخوندش اما میگه الان زمان مناسبی نیست ، پس میزاریم برای بعد ، و یه دستمال ، دستمال میتونه اثر انگشت داشته باشه ، پس بهتره مجددا سری به تشریح خونه بزنیم ، در تشریح خونه دستمال و موهای داخل نایلون رو به دکتر میدیم و او هم میگه تا فردا ظهر نتیجه بررسی هر دو رو به ما اعلام میکنه ، خوب شب شده و افشار خسته است ، بهتره بریم خونه ، داخل نقشه خونه افشار باز شده ، خوب افشار داخل راهرو (حیاط) میتونه یه کتاب خوب رو مطالعه کنه و میتونه بره آشپزخونش یا داخل پذیرایی ، داخل پذیرایی و برای خوندن دفترچه خاطرات ، افشار میگه خسته است و یه لیوان چایی میخواد ، بسیار خوب براش چایی درست میکنیم ، داخل آشپزخانه از روی کابینت ها لیوان و ذغال رو بردارید ، نفت را از زیر سینک ظرفشویی، کبریت را از روی گاز، و کاسه را از تختگاه کابینت بردارید . کاسه رو از آب پر کنید ، حال به قسمتی که سماور هست برید . ابتدا زغال و بعد کبریت و سپس آب ، حالا روی سماور کلیک کنید تا چایی آماده بشه ، بسیار خوب حالا با آماده شدن چایی میتونیم دفترچه رو هنگام نوشیدن یه چای خوشمزه مطالعه کنیم . داخل اتاق پذیرایی روی مبل کلیک کنید و دمو رو ملاحظه کنید ... بعد از تمام شدن دمو افشار که بسیار برآشفته است تصمیم میگیره فردا صبح سری به مسجد شاه بزنه ، خوب حالا میتونید بخوابید تا فردا صبح یا گشتی در شب بزنید . با کلیک کردن روی مبل د ونفره افشار روی آن استراحت میکنه، تبریک میگویم بخش اول به پایان رسید ...

بخش دوم : مرثیه ای بر یک روی

خوب روز جدید شروع شده ، ابتدا سری به مسجد شاه میزنیم که تازه روی نقشه باز شده ، پسرکی نزدیک مسجد ایستاده ، با او صحبت میکنیم مقتول رو میشناسه و به نظر میاد یه فرد مشکوک رو هم دیده اما قصد داره بادبادک درست کنه و تمایلی به ادامه صحبت نداره، بسیار خوب برای اینکه راضیش کنیم باید براش یه بادبادک درست کنیم .

خوب از نزدیکی رواق به کاغذ رو بردارید . حالا با لیوان از حوض اب کثیف را بردارید. کاغذ باطله رو با حصیر ترکیب کنید تا طرح اولیه بادبک به دست بیاد ، حالا نیاز به سریش داریم ، از پسرک در خواست سریش میکنیم و او که مقداری از مرشد مسجد گرفته رو به ما میده، حالا سریش رو با آب ترکیب کنید ، بسیار خوب نیاز به هم زدن سریش و آب هست ، بیل رو تفکیک کنید و با چوب سریش و اب رو هم بزنید . حالا سریش رو روی طرح اولیه میریزیم . بسیرا خوب بادبادک داره آماده میشه ، یه تیکه طناب کنار مغازه سفال فروشی آویزونه ، اون رو بر میدارم ، البته برای بادبادک کوتاهه ، پس بادبادک بدون طناب رو با طنابی که از تفکیک بیل به دست آوردیم ترکیب میکنیم . بسیارخوب حالا یه بادبادک آماده داریم. بادبادک رو به پسرک میدیم و بعد در مورد چهره قاتل ازش سوال میپرسیم . دیگه اینجا کاری نداریم. ظهر شده ، پس سری به دکتر ناصحی در تشریح خونه میزنیم . دکتر مشغول کاره ، از میز کنار درب قلاب اس مانند ، از قفسه ماده بیهوشی و سرکه را بر میداریم. کتابی به قلم دکتر نیز روی میز قرار دارد که خواندنش خالی از لطف نیست. اکنون با دکتر صحبت میکنیم:دکتر میگه موها مال مقتول بوده اما روی دستمال اثر انگشتی هست که با مقتول همخوانی نداره ، بسیار خوب از دکتر خداحافظی میکنیم و بر میگرددیم به اداره پلیس ، داخل اداره میشیم و حالا میتونیم سری به افسر امیر مسئول تطبیق اثر انگشت اداره بزنیم . اما امیری بر آشفته است ، چون نتونسته یه سودکو رو حل کنه ، ما هم که سودوکو بلد نیستیم ، اگر یادتون باشه داخل اتاق یحیوی کتابی درمورد سودوکو بود که افشار تمایلی به خوندش نداشت ، حالا باید بریم اتاق یحیوی و کتاب رو بخونیم ، بعد از خوندن کتاب و یاد گرفتن جدول ، برمیگردیم به اتاق امیری و ازش میخوایم جدول رو به ما بده تا حلش کنیم . حل شده جدول اینچنین خواهد بود :

۱۶	۳	۲	۱۳
۵	۱۰	۱۱	۸
۹	۶	۷	۱۲
۴	۱۵	۱۴	۱

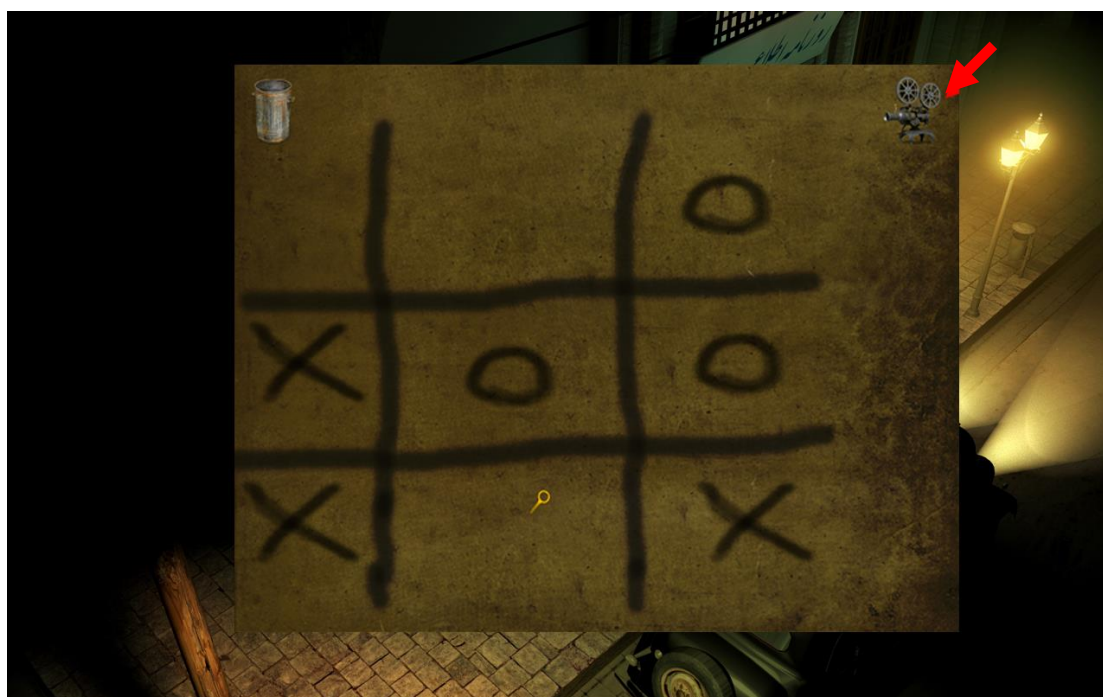
بسیار خوب پس از حل معما از امیری در مورد نتیجه بررسی سوال میکنیم و امیری در پاسخ از نبودن هیچ اثر انگشت مشابهی خبر میدهد ، خوب بهتره سری به اتاقمون بزنیم ، داخل اتاق روزنامه عصر با نام روزنامه دولت علیه ایران ، با مقاله از فردی به نام سرسلوکی هست ، با خوندن روزنامه دمویی پخش میشه که خبر از یک قتل جدید داره ، اینبار در مکانی به نام پل حشمتیه :

باید بریم به محل پل ، اونجا با افسر زرنگار صحبت میکنیم و متوجه میشیم تنها یک سری بریده شده از بدن رو اینجا پیدا کردن و بقیه جسد هنوز پیدا نشده ر ضمن اینکه خونی هم در این محل نیست، بعد از صحبت با زرنگار رد پای رو که روی پل هست بررسی و با نایلون خاک رو برمیداریم. حال به پایین پل و کنار رودخونه میریم ، یه جسمی تو آب برق میزنه ، باید درش بیاریم ، بسیار خوب قلاب اس ماندی رو که از تشریح خونه بر داشتیم با طناب کوتاه ترکیب میکنیم . نیاز به چوب بلندی هست ، یه تیکه چوب زیر پل افتاده ، اون رو هم برمیداریم و با نخ و قلاب ترکیب میکنیم. حالا یه قلاب ماهی گیری داریم ، قلاب رو بر روی جسم براق میندازیم و یه شان پلیس پیدا میکنیم . یعنی نشان مال کی میتونه باشه ؟ با زرنگار صحبت میکنیم که ایا قبل از ما کسی روی پل اومده و جواب میدهد که اولین نفر خودش بوده و مطمئنا هیچ کس نیومده ، بسیار خوب باید گل رو برای آزمایش پیش دکتر ببریم . گل رو به دکتر میدیم و برای جواب باید فردا پیش دکتر برگردیم ، خوب وقت استراحته ، بر میگردیم به خونه افشار و اتاق پذیرایی و مبل و

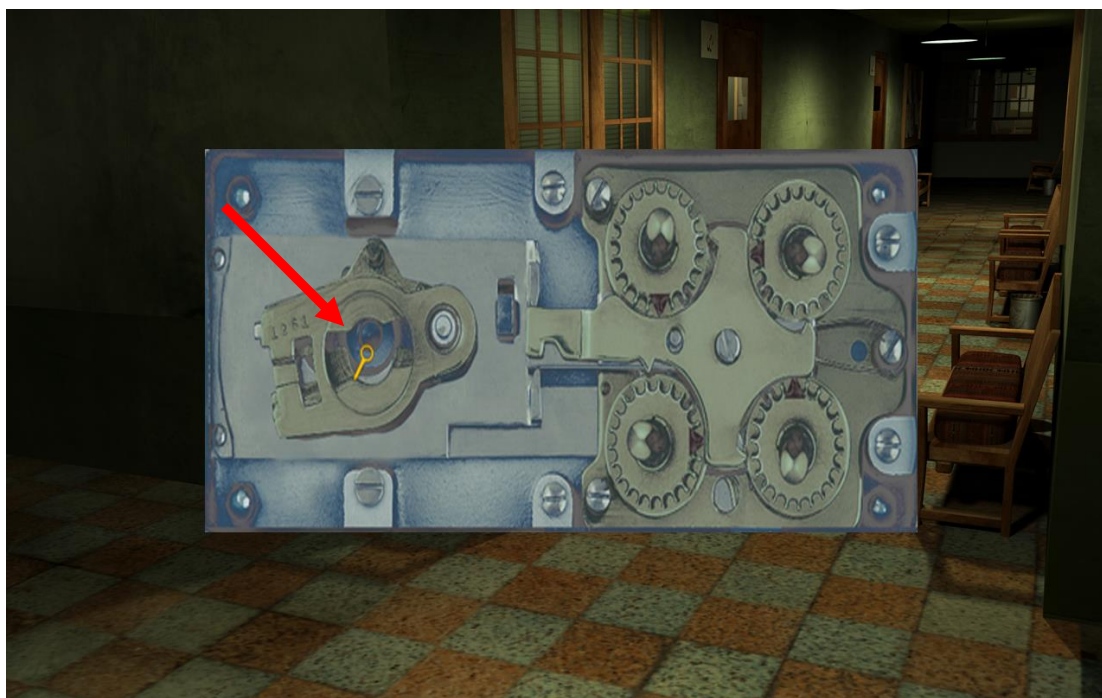
بخش سوم : وکیل مدافع شیطان

خوب صبح است و به اداره سری میزنیم . البته قبل از ورود به اداره میبینیم روزنامه جدیدی نیومده و متوجه میشیم روزنامه جدید دولت علیه ایران رسیده که مطالب تندی علیه نظمیه به قلم سرسلوکی نوشته شده . داخل اداره و در لابی با موسوی صحبت میکنیم و متوجه میشیم رییس احضارمون کرده ، بعلاوه میتونیم سری به یحوی هم بزنیم . حالا میریم سراغ رییس ، بعد از صحبت با رییس و توضیحات و بررسی روزنامه ها در دکه میتونیم سری به دکتر بزنیم . دکتر با بررسی نمونه خاک متوجه شده این خاک مال قسمت خاصی از تهرانه ، در مطب دکتر باید از کنار قفسه اسید رو

برداریم . بسیار خوب حالا میتونیم بریم سراغ نقشه ، مکان جدیدی باز شده که محوطه قنات امین الدوله است . در نمای اول کمر بند رو بر می داریم و جای پاها رو بررسی میکنیم و با متر اندازشون رو میگیریم . در نمای بعدی از کنار چمن ها و کنار چرخ یک پپ شکسته رو بر میداریم . خوب در نمای اخر در کنار چاه هستیم . بوی بدی از چاه میاد اما مطمئن نیستیم جسدی داخل باشه . ابتدا شمع رو میزاریم کنار چاه اما شمع باد میاد و شمع داخل چاه میافته ، اینبار با چراغ قوه بررسی میکنیم و در نهایت تیغه ای رو که از چاقو به جا مونده رو داخل چاه میندازیم ، صدای آبی نیما ، پس مطمئن میشیم جسد داخل چاهه ، اما خودمون نمیتونیم درش بیاریم و نیاز به کمک داریم ، بر میگردیم به اداره و از افسر لابی (افسر موسوی) کمک میخوانیم ، میتونیم سری به اتاق یحوی هم بزنیم . یک رد پای گلی کوچک داخل اتاق یحوی هست !!؟ و چتری رو که کنار لابی هست رو برداریم . بسیار خوب حالا بر میگردیم به چاه ، چند تا سرباز جنازه رو در آوردن ، داخل جیب جنازه یه برگه هست ، با برداشتن برگه و بررسیش متوجه میشم که برگه ترخیص از زندانه !! اما به خاطر آب خوردگی اسم زندانی از بین رفته ، بسیار خوب باید بریم سراغ نقشه و سری بزنیم به زندان قزل حصار ، در محوطه زندان نگهبان بیرون در اجازه ورود به ما نمیده ، برای ورود باید نشان شناسایی رو به اون نشون بدیم . وارد زندان میشیم . با نگهبان زندان ، افسر بازدار ، صحبت میکنیم و او با بررسی برگه میگه این مال زندانی به نام یوسف عبدی بوده و آدرس زندانی رو به ما میده ، در ضمن اجازه صحبت با هم بند یوسف رو هم به ما نمیده ، بسیار خوب با گرفتن آدرس میتونیم بریم سراغ منزل زندانی که ظاهرا به قتل رسیده ، خود زندانی نیست و و با همسرش صحبت میکنیم . و متوجه میشیم که یوسف مدتی هست غیبت زده و در عین حال در مدت حبشش با یک زندانی تازه وارد آشنا شده و ... ، بعد از صحبت با همسر یوسف از کنار دیوار نی لبک شکسته رو بر میداریم و از محوطه خونه یوسف خارج میشیم . خوب سری به منزل افشار میزنیم . دم دمای غروب هست ، داخل اتاق پذیرایی و روی میز یک یادداشت هست ؟ یعین از کی میتونه باشه ؟ با مطالعه یادداشت متوجه میشیم که اون از طرف سرسلوکی مدیر مسئول رونامه دولت علیه ایران هست که از ما خواسته سری بهش بزنیم . بسیار خوب از خونه خارج میشیم و سری به دفتر روزنامه میزنیم . درب دفتر رو پیرمرد سرایدار باز میکنه ، اما به ما اجازه نمیده و چون حسابی حصولش سر رفته ، اجازه ورود رو منوط به بردنش در بازی دوز میکنه ، بسیار خوب باید باهاش دوز بازی کنیم :



بسیار خوب با بردن بازی و کلیک بر روی ادامه بازی (مشخص شده با فلش در عکس) وارد دفتر روزنامه میشیم و پس از ورود به اتاق سرسلوکی با اون صحبت میکنیم . بعد از تمام شدن حرفهای سرسلوکی و اتهاماتی که متوجه مسئولین میکنه باید از این امر مطمئن بشیم , پس باید بریم اداره پلیس , اما شبها اداره بسته است و مش رحیم سرایدار اجازه ورود نمیده , بسیار خوب , باید یادداشت رو به مش رحیم که سواد نداره بدیم و به دروغ بگیم که مادرش مریضه و یادداشت از طرف پسرشه , مش رحیم بر آشفته میشه و اداره رو ترک میکنه , حالا باید وارد بشیم و سری به اتاق رییس بزنیم . درب اتاق رییس قفله و کلیدش تنها پیش خودش , پس باید قفل رو باز کنیم , سنجاق قفلی رو بر روی درب درگ میکنیم و حالا باید قفل رو باز کنیم , تصویر نهایی اینچنین است :

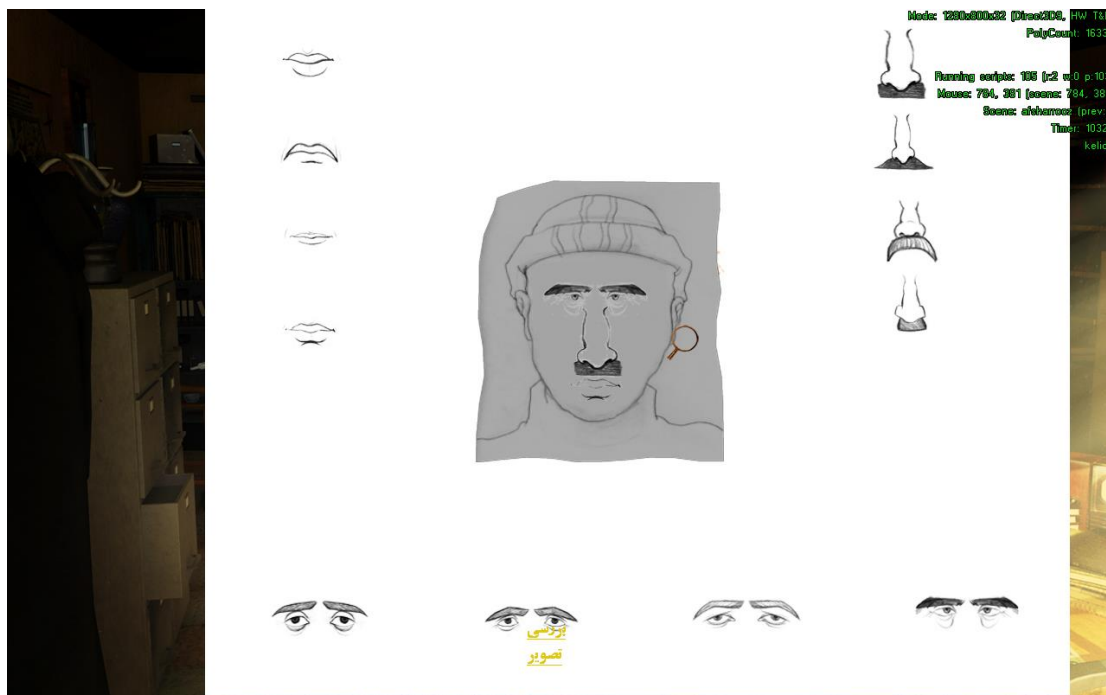


پس از درست کردن قفل بر روی ضامن (مشخص شده با فلش قرمز) کلیک میکنیم و حالا وارد اتاق رییس میشیم. داخل اتاق رییس روی کشتی کلیک میکنیم و یرس سند رو مطالعه میکنیم . یکی از سند ها از طرف گارد شاهنشاهی است ، موضوع نام کاراگاه افشار است (محمد افشار) بر روی این نام کلیک میکنم و افشار از دیدن نام خود برآشفته میشود و گمان به توطئه میرد ، حال باید از اتاق رییس بیرون بیایم و خود به خود به بخش چهارم منتقل میشویم :

بخش چهارم : بازیم ، همراه با مرگ

خوب بیرون اداره هستیم ، قبل از ورود به اداره باید سری به دکه بزنیم ، روزنامه روز خبر از مرگ سرسلوکی در شب گذشته میدهد ، باید وارد اداره شویم و از موسوی در این مورد پرسو جو کنیم و با حیوی صحبت کنیم ، سپس باید به

دفتر روزنامه برویم ، داخل راهرو روزنامه مقدار توتون ریخته شده و کنار راه پله هم یک سبته از مرجوعی های روزنامه دولت علیه ایران قرار دارد . بعد از برداشتن این ۲ آیتم با افسر عابدینی که کنار درب اتاق سرسلوکی ایستاده صحبت میکنم ، سپس وارد اتاق میشویم و جنازه سرسلوکی رو بررسی میکنیم ، اتاق به هم ریخته است ، یقیناً قاتل بدنبال شی خاصی میگشته ، کشو میز سرسلوکی رمزی است ، برای پیدا کردن رمز باید سال پوستری که در اتاق است را از قمری به شمسی تبدیل کنیم ، راهنمای این تبدیل کتابی است که بر روی میز قرار دارد ، بعد از تبدیل رمز میشود ۱۲۹۹ ، بسیار خوب رمز را وارد میکنیم و وسایل را بر میداریم . از اتاق خارج شده و به زندان میرویم . به قسمت پستی زندان رفته و در استراحتگاه افسران یک آتش درست میکنیم . برای درست کردن آتش ابتدا بوته و بسته روزنامه را در محل میگذاریم . سپس سرکه را برای دود و ماده بیهوشی را برای الوده کردن دود آتش و نفت را برای اشتعال زایی استفاده میکنم . در نهایت روی بوته کلیک میکنیم تا آتش روشن شود ، بسیار خوب دمویی نشان داده میشود که بازدار (افسر نگهبان زندان) به اتاق می رود و صد البته بر اثر استنشاق دود بیهوش میشود . خوب حالا باید برویم با زندانی هم بند یوسف صحبت کنیم . اما زندانی معتاد است و از ما چیق میخواد . باید پیپ شکسته رو با نیلک شکسته ترکیب کنیم تا دسته پیپ درست شود . حال توتون رو روی پیپ میگذاریم و در نهایت با فندک پیپ رو روشن میکنیم . مجدداً با زندانی صحبت میکنیم و پیپ را به او میدهیم . حال زندانی به ما کمک میکند و صحبت از هم مرید میکند که یک شب دستگیر شده و هم بند آنها شده و با یوسف آشنا از آب در آمده است ، در نهایت زندانی قباغه مرد را برای ما توصیف میکند ، بسیار خوب پس از صحبت باز زندانی زمان آن رسیده که چهره مرد مظنون را بر اساس صحبت های زندانی و پسر بچه مسجد شبیه سازی کنیم . پس به اتاق خود در اداره نظمی میرویم و چهره را به این شکل شبیه سازی میکنیم:



سپس با بررسی چهره یک دمو مشاهده میکنیم. در دمو به ما خبر داده میشود که قتل جدیدی در حوالی شهر و در یک کوره اجر پزی اتفاق افتاده، بسیار خوب باید خود را بدانجا برسانیم. از اتاق خارج شده و در بیرون اداره سراغ نقشه میرویم و کوره را انتخاب میکنیم.

در کوره با افسر دباغ صحبت کرده و سری به داخل کوره میزنیم و محل قتل رو بررسی میکنیم و از کنار فرقون داخل کوره، یک دسته کلید رو بر میداریم که منقش به آرم یک کاروانسراست. سپس سراغ نقشه میرویم و سری به مسجد شاه میزنیم تا تصویری که از مرد مظنون شبیه سازی کردیم رو به پسر بچه نشون بدیم، اما در مسجد پسر بچه نیست و به مرشد بر میخوریم. با مرشد صحبت میکنیم و ازش میخوایم در مورد مردی که همراه حمید بوده توضیحاتی بده، اون توضیح میده و برای شناسایش عکس از ما میخواد، تصویر شبیه سازی شده رو روی مرشد دراگ میکنیم و اون میگه بله این همون مرده و در موردش توضیحاتی میده، بسیار خوب حالا که از مرد مظنون مطمئن شدیم باید سری به کاروانسرای لاله زار بزنیم. بیرون کاروانسرا پسر جوانی که انجا کار میکند نشسته است. پس از صحبت با او متوجه میشویم که این کلید مال اتاق فردی به نام علی اصغر بروجردی است. حالا باید سری به اتاق اصغر بزنیم. اتاق در انتهای حیاط است. پیش از رسیدن به اتاق اصغر از کنار دیوار یک دیلم آهنی را بر میداریم. بسیار خوب، با کلید درب را باز میکنم و در داخل اتاق عکس اصغر را بر میداریم و عکس سفیر انگلیس را بررسی میکنیم. میبینم گره کروات برجسته

است. با کمر بند آن تکه از عکس را پاره کرده و کلیدی را به دست میاریم. کنار درب ورودی چند قطره خون ریخته است. آنجا را بررسی میکنیم و زیر فرش چندین آجر لقی و نامرتب است. با دیلم آجرها را در می آوریم. یک دریچه آهنی مبینم که قفل است، دریچه را با کلید باز کرده و یک جسد دیگه رو پیدا میکنیم. اکنون همه چیز بر مجرم بودن اصغر اذعان دارد اما برای اطمینان به زندان میرویم و عکس اصغر را که از اتاقش برداشته ایم را به بازدار (نگهبان زندان) نشان میدهیم، او میگوید این همان مردی است که یک شب در سلول یوسف بود و فردا صبحش به دستور رئیس آزاد شد... افشار احساس خطر میکند و برای نتیجه گیری و بررسی شواهد و مدارک به اتاقش میرود. اکنون افشار باید به بیست و سه سوال پاسخ گوید که همگی در جریان بررسی پرونده پیش آمده. او میتواند از تمامی دیالوگ ها و مشاهدات خود نیز استفاده کند. با پاسخ دادن به سوالات و کلیک راست بر روی پاسخنامه میتوانید دموی پایانی بازی را مشاهده کنید...

(توجه داشته باشید بازی از ۲ پایان تشکیل شده و هر کدام از این پایان ها به شیوه طی کردن بازی مربوط است، بنابراین ما در این راهنما تنها شیوه طی کردن مراحل را توضیح دادیم و نتیجه گیری و رسیدن به هر کدام از پایان ها به سلیقه و طرز تفکر شما باز میگردد)

امید داریم از این بازی لذت برده باشید

با تسکر

رسان مکتوبه کویر

خرید بازی های دیگر در فروشگاه آنلاین عصر بازی: <http://shop.asrebazi.com/>