

به نام خدا

راهنمای بازی گربه قجری را مشاهده می کنید.

۴ نکته را ضمیمه این راهنما می کنیم. اصل راهنما(که در ادامه میاید) توسط

سازنده و ناشر(عصر بازی) عرضه شده است.

۱) بهتر است استخوان ماهی را بعد از همه آیتم ها بردارید تا بازی کرش نکند.

۲) برای ورود به قصر چند بار متوالی بروی سرباز کلیک کنید.

۳) برای دک کردن سربازی که از حرمسرای شاه محافظت میکند باید از خانم

مرغه تلفن را بگیرید و سپس از آب حوضچه برای بچه ببری خان شیر درست

کنید و سپس با شماره کارت ویزیت تماس بگیرید.

۴) برای ورود به اتاق پادشاه باید موشواره را در منتها الیه ببرید تا آیگون ورود

نمایش داده بشه.

خوب دوستان و همراهان همیگی بازیهای ماجراجویی، البته بازیهای ماجراجویی ایرانی ...

سلام

خوشحالم که با راهنمای مراحل بازی تجربه مجری در خدمتون هستم. امیدوارم از این بازی لذت ببرید. تمام تلاش من و دوستانم در طراحی این بازی، ایجاد اوقات خوش و سرشار از انرژی برای شما عزیزان بوده است.

بسیار خوب، سخن رو کوتاه میکنم و وارد بازی میشیم.

با اجرا کردن بازی تجربه مجری از روی میز کار (Desktop) و یا از طریق منو شروع (Start) صفحه کی زیر رو پس از تماشای چند لوگو از طرف شرکت های سازنده و توزیع کننده (رسانا شکوه کویر - عصر بازی پارس - هورخش آسمان هفتم) مشاهده خواهید کرد.



بعلم دوستان من، این منوی آغازین بازی تجربه مجری هشت ...

گزینه اول که همان شروع بازی جدید هشت، یک بازی جدید، با همه چیز جدید ...

گزینه دوم برای بازیابی (Load) کردن مراحل ذخیره (Save) شده میباشد.

گزینه سوم در منوی اصلی غیر فعال است !!!

تَرینِه چهارم راهنمای کلید ها و لشرر های بازی است ...

تَرینِه پنجم معرفی سازندگان نابغه!! (تعریف از خودمان نباشد یک موقع:دی) هشت

گَرینِه ششم همان تروفی یا اچیمونت به معنای ایرانیزه شده است

و در نهایت برای خروج از بازی گَرینِه هفتم به کار خواهد آمد ...

بسیار خوب ، با زدن اولین گَرینِه وارد بازی خواهیم شد ...

در ابتدا رمویی را مشاهده میکنید که بیری خان بچه گرسنه اش را در بغل دارد و زیر باران سیل اس ،

حیران و ویران است! راوی پیشنهاد میکند بچه را به قصر برسایم . با تمام شدن بازی بیری بازی را

از گوشه سمت چپ میدان آغاز میکند . ابتدا از حوض ماهی را صید کنید . این کار با کلید چپ بر روی

ماهی کند تر انجام خواهد شد . یک استخوان ماهی بسیار خوشمزه روی سطح آشغال قرار دارد (اینکه

چرا خوشمزه است را از نویسنده ساریو آقای استخوان رها لدر پیر سید) آن را هم بر میداریم و از کتک کیمه زبانه

های کتک سطح زبانه ، یک شیشه شیر بچه ، البته بدون سر شیشه را نیز بر دارید . صدای ونگ ونگ بچه

بیری اعصابمان را خرد کرده اما برای سیر کردنش حد اقل باید شیشه شیری پر از شیر به او داد ، پس

فحلا زمان سیر کردن اوان نیست ، هنوز کلن کار داریم ...

حال به نمای بعدی میرویم که یک نگهبان بسج بد اخلاق مشغول مراقبت از دروازه قصر میباشد .

ترفندی به کار نبریم ، نگهبان بیری را با اردنگی به سمتی پرتاب میکند . بسیار خوب ، با کلید بر روی

، پازلین ظاهر میشود به شرح زیر :



مکّن است بیری لوس کوچک در هر کدام از خانه ها ظاهر شود ، به سرعت بر روی آن کلیت کنید تا بیری خود را برای نلّه بان لوس کند . بدین ترتیب او اجازه ورود به قصر را خواهد داد . در قصر ابتدا با الاغ صحبت کنید که بسیار گرسنه است و باید برایش غذای پیدا کنیم ، فراموش نکنید ، خانم مرغه داستان ما تلفن همراه خوبی نیز به همراه !! .

بسیار خوب به نمای مطبخ میرویم . در این نمای یک سبب بر روی زمین افتاده است ، از آن نمیگذریم و برش میداریم . حتما با زدن کلید (Space) تمام نقاط حس صفحه را بررسی کنید . شاید بیری حرفهای جالبی برای گفتن داشته باشد . بسیار خوب بر روی وردی مطبخ کلیت میکنیم ، به امید غذای برای پچه گرسنه اش وارد میشود اما با اردنگی از مطبخ به بیرون پرتاب میشود . مجددا صحبت میکنیم . بیری غذا را به او میدهد و خر نیز در ازای آن شیشه ای شیر خشک به او میدهد . بسیار خوب برای درست کردن شیشه شیر ، نیاز به یک سر شیشه داریم و کمی هم آب . شیشه شیر بدون سر شیشه در توله پستی کلیت راست بلنیم . توضیحاتی داده میشود مبنی بر این که بیری باید به خودش تکیه کند . صخر یارمان باشد با کلیت راست بر روی تمامی آیتم ها در توله پستی ،

توضیحاتی در مورد آنان خواهد داد. بسیار خوب باید روی بیری کلیت چپ کنیم. این کار را آنقدر ادامه میدهیم تا بیری از روی تفکراتش سر شیشه را بردارد!! حال سر شیشه را با شیشه شیر ترکیب میکنیم و شیشه شیر حاصل را با قوطی شیر خشک ترکیب میکنیم. خوب ریگر تنها نیاز به اندک آب داریم.

به نمای مطبخ میرویم و از آنجا به نمای بیرون اندرون که دارای حوض است و سرپنازی جلوی درب نلعبان میدهد. شیشه شیر دارای شیر خشک را از کوله پشتی روی حوض میکنیم و بین ترتیب شیر بچه. حال به سمت درب ورودی اندرون میرویم. با کلیت بر روی سرپنازی خود را

برای نلعبان لوس میکنند اما این تو بگیری از آن تو بگیری ها نیست، نلعبان با عصبانیت بیری را به نمای مطبخ پرتاب میکنند. خوب به همان نمای بیرون اندرون باز میگردیم. حرارت ویزیتی از جیب سرپنازی بیری زمین افتاده است. آن را بر میداریم. با کلیت راست بر روی ایتیم حرارت در کوله پشتی،

به وضوح مبینم. آن را مطالعه میکنیم. شماره تلفن همراه نلعبان نیز بر روی حرارت درج شده است. بسیار، به سراغ خانم مرغه میرویم و از او تلفن همراهش را قرض میگیریم. با کلیت راست بر روی تلفن،

میتوان شماره گیری کرد، صدای بچه بیری که هنوز قطع نشده است،

شیشه شیر آماده را به بچه بیری میدهیم. خوب حالا به نمای ریتری رفته و روی تلفن همراه کلیت راست میکنیم و شماره نلعبان را میگیریم. شماره او این عدد است:

0912888778

خوب حالا بیری نلعبان را گول زده و میتواند به نمای بیرون اندرون برود. ریگر سرپنازی آنجا نیست. راهرو میشویم. میرا ادامه میدهیم به سمت انتهای راهرو. صدای گریه و آه و ناله یک نفر میآید. بیری بر روی درب کلیت میکنند، و بدین ترتیب دموی را مشاهده میکنیم که بیری وارد اتاق پادشاه مریض میشود اما راه بازگشت را پیدا نمیکند. بیری بچه اش را زیر تخت پادشاه میگذارد.

پادشاه خوب میشود و او این امر را به علت ورود بیری میداند. اینچنین بیری یک شبه تبدیل به گربه محبوب پادشاه قاجار میشود. پس از پایان دمو بازی را در صبح و از اتاق پادشاه از سر میگیریم...

بسیار خوب طلاهای روی میز را برداشته از اتاق خارج میشویم.

از روی بیری تخت پادشاه سبزی و از کنار ظرف نوشتی، از آن را بر میداریم،

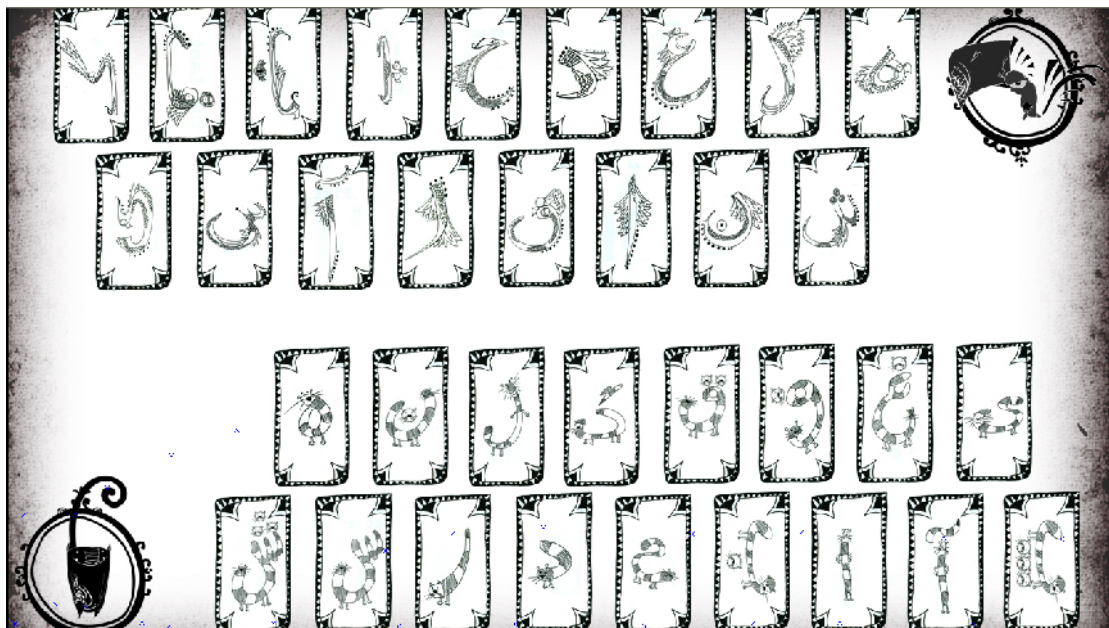
خوب سری به نمای بعدی میزنیم . ابتدا از کنار شیر آب ارزن .

های جانمایی را بر میداریم . حالا بد نیست سری هم به داخل مطبخ بزنیم . با حرارت طپیدن بیری از بزیکنان ، او وارد مطبخ میث . (مویی را مشاهده میکنیم که بیری را بسیار تحویل گرفته و او چاق و تپل میل از مطبخ خارج میشود . !! حرکت میکنیم .

بعدی خرو مرغ را مشاهده میکنیم . با او صحبت کرده و سبزی را به او بدهید ، عمری برایتان میکند که حاکمان جا بیاید . خانم مرغ هم اسیر و عیر است ، یادتان نرفته که گوشه سوتن خوب شما هم ارزن ها را به او بدهید تا کمی قوت بگیرد .

میزنیم ، همه چیزو به راه است . () یزنیم ، همراه با چابک سواران و خدمت کاران می آیند و بیری را بر تخت همایونی میثانند و به اتاق اصلی شاه میبرند . با پایان یافتن این دمو ، بیری را در اتاق پادشاه مینیم .

در این نما پادشاه مشغول پلج استیشن نمیدونم چند است . ، او حرف میزنیم متوجه منظورمان نمیشود . بسیار خوب . از میز کنار کاتب ، جوهر را برداشته و با طوطی پادشاه صحبت کنید ، او میتواند با پادشاه صحبت کند ، پس از او میخواهیم حرفهایمان را ترجمه کند ، این کار مترجم تطبیق اهلیای آریه ای با طوطی ای است . بسیار خوب . پازل را اینچنین حل میکنیم ...



بسیار خوب با حل کردن پنزل ، بیری و پادشاه خوش و خرم مشغول بازی کردن پلج استیشن ،
خیر شاید هم ایس باکس میشوند ...

پس از چند لحظه بیری با اجازه پادشاه برای استراحت به اتاق او باز میگردد.

پس میبیریم ...

بسیار خوب در اتاق پادشاه ابتدا لباس را بر میداریم و با دکنگ را نیز از بالای تخت دوره میزنیم (میداریم) ، کمی هم به لباس پادشاه که کتف تخت اویزان است ور میرویم . (با کلیت چپ کردن روی

(وقتی میخواهیم بخوابیم ، مینیم به خاطر وجو ، این امکان وجود ندارد . بسیار خوب ،

اتاق خارج میشویم و به راهروی قصر میرویم . ، با درگ کردن جوهر روی تمامی

ک این راهرو ، نقاشی های پادشاهان را به اثری کمیگ تبدیل میکنیم . بسیار خوب ،

به اتاق پادشاه مینیم ، ، خانوم ها رضن سراغ تابلو ها برای پاک کردنشون ،

کلیت مینیم و بعد با کلیت روی باشه به خواب نازی فرو میرویم ...

بسیار خوب وارد رویای بیری میشویم . اما ای داد بیدار . نلنگ غول پیکری راه را بسته است . بسیار

خوب ماهی که در کوله پشتی داریم به او میدهیم . ! به اسمان ها پرواز میکنند .

ساعتی که کتف نلنگ را بود را بر میداریم و به نفاک بعد میرویم ...

در نفاک بعد همه چیز بر عکس شده است . این مسئله احتمالاً به خاطر به آسمان رضن نلنگ اتفاق

. بسیار خوب ، باید به سمت دستگیره ای که در سمت راست تصویر قرار دارد حرکت کنیم . با کلیت

روی دستگیره متوجه میشویم که با چرخاندن آن ، همه چیز درست میشود ، اما بلافاصله دستگیره خود به خود

میچرخد و همه چیز به حالت عادی باز میگردد . بنابراین باید از زن جادویی را روی دستگیره بریزیم تا دستگیره

گیر کند . با درگ کردن از زن جادویی از کوله پشتی به روی دستگیره ، دمویی را مشاهده میکنیم که نلنگ به

زمین آمده و همه چیز رو به راه میشود ، بسیار هم عالی ، به نفاک سوم روی میرویم ...

در این نفا بیری و پادشاه مشغول الاکلنگ بازی کردن هستند . بر روی فلش که

کلیت مینیم ... چند لحظه صبر میکنیم تا با پخش شدن دمویی بازی را ادامه دهیم ...

در (مو مینیم) که زنان دربار توطئه کرده و بیری را توسط زردی به یک چاه میاندازند.

بازی را در کیمه زرد ادامه می‌دهیم . بهتر است از درون کیمه زرد غورباغه ماده ،
مصنوعی ، دی وی دی بازی شیطنت های علیمردان خان و قبیح طلارا بر می‌داریم . اگر به درستی
بر روی هر کدام از آنها کلیت نیم صدای یک بوق شنیده میشود !! با برداشتن تمامی آیتم های
، بیری خان به درون یک چاه عمیق سقوط میکنند ...

روی کله دانیاسور کلیت نرده و آن را بر می‌داریم . سپس به سمت دیگ چاه می‌رویم .
غورباغه نریا همان متر مقل () . زتش را گم کرده است ،
خانمش را به او می‌دهیم تا میرا باز کند . با دیدن همسرش زوق میکنند و با هم می‌روند دنبال یک
، خوب میر باز است اما بیری از این باریکه رد نمیشود . ما میدانیم مقل نیست نه آسان نشود

، لذا با قاشق نقره از کوله پستی ، روی زمین کلیت نرده و انقدر می‌نیم تا میر باز شود ،
بعدی می‌رویم . تونل که در آن هستیم را ادامه می‌دهیم تا به سمت دیگ تونل رسیده و با موش کوری که
مشغول بازی کردن " سرقت اتومبیل بزرگ" بر روی پس اس پس است رو به رو شویم .

کرده و او را به تقوای الهی و بازی های مجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای توصیه می‌کنیم .
کوله پستی یک نخه شیطنت های علیمردان خان را به او می‌دهیم .

می‌کنیم میرا برای ما بکنند به سمت بالا و با بادکنک پروازی را به سطح زمین انجام می‌دهیم .
خوب به یک چهارراه رسیده ایم که تابلو اس هم بازی در می‌آورد و با هر کلیت یک سمتی را نشان
میدهد . کاک پستی وسط میدان خوابید ، از او راه را می‌پریم اما انقار نه انقار ، بیار خوب ، این دور و زرمونه
بدون رشوه کار پستی نمی‌رود . دندان مصنوعی و قبیح طلارا را به او می‌دهیم . اینبار میر سمت چپ (

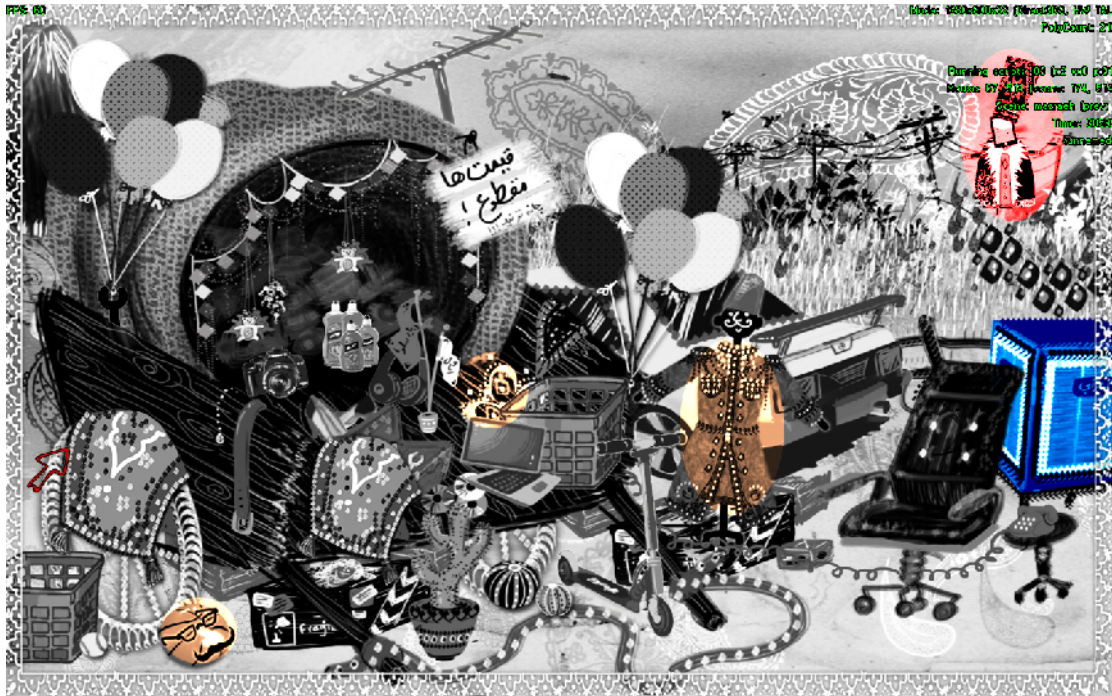
(را نشان میدهد . میرا ادامه می‌دهیم .

در نمای بعدی به مترسک بی لباسی بر می‌خوریم که مثل پچه ها زاری میکنند ، از او علت را جویا می‌شویم ،
ایشان توضیح می‌دهند که بی لباس هستند و پزندگان از او نمی‌ترسند ، بیار خوب باید به او کمک کنیم ،
چغندری که روی زمین افتاده را بر می‌داریم و به سمت پشت مزرعه حرکت می‌کنیم .

سطح آقا زرده را می‌بینیم و خودش را که با خیال راحت خوابیده است ، از او اجازه می‌خواهیم که یکری از
وسایلیش را برداریم و به ازای این اجازه قاشق نقره را از کوله پستی به او می‌دهیم .

هماری رفته و با کلیت روی آن وارد یک اشیای مضمی ساده می‌شویم . در این نما بر اساس تصویر زیر عمل می‌کنیم:

بر روی نقاط زرد کلیت می‌کنیم (تاج و صورتک) و بعد بر روی مترسک خوشحال کلیت می‌کنیم . آثر به ترتیب صحیح کلیت نرده باشیم ، بیری این سه آیتیم را بر داشته و به جعبه ابزار را نیز جایزه می‌گیرد.



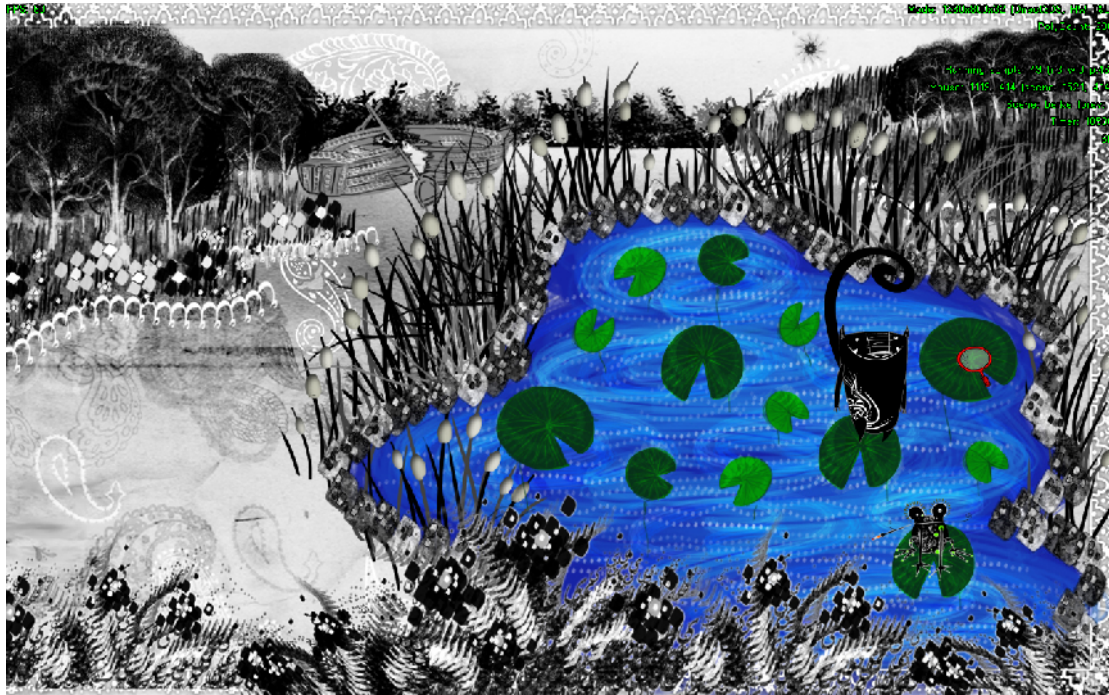
بسیار خوب تاج و صورتک و لباس را با هم ترکیب می‌کنیم و به نمایش که مترسک لغت در آنجا بود بر می‌گردیم . لباس را به مترسک می‌دهیم و او خوشحال می‌شود و پرنده ها دیگر از او می‌ترسند و از مزرعه فرار می‌کنند . مترسک به ازای این لطف ، یک امریه به ما می‌دهد ، آن را از روی زمین بر می‌داریم و به میر خودمان را از سمت چپ تصویر ادامه می‌دهیم . در نمای بعد تکه های سفینه فضایی را می‌کنیم . به نمای بعدی می‌رویم . خانواده فضایی را می‌کنیم که سفینه شان خراب شده و زار زار گریه می‌کنند . بسیار خوب بیری مکانیک وارد می‌شود . ابتدا جعبه ابزار را از کوله پشتی روی درب سفینه درگ می‌کنیم و داخل سفینه می‌شویم . داخل سفینه به سمت محیط را بررسی کرده و بر روی آتش سبز که در واقع قسمت خراب سفینه است کلیت می‌کنیم . پنزل ساده ای که

صدها دارد اثبات کند $5=2*2$

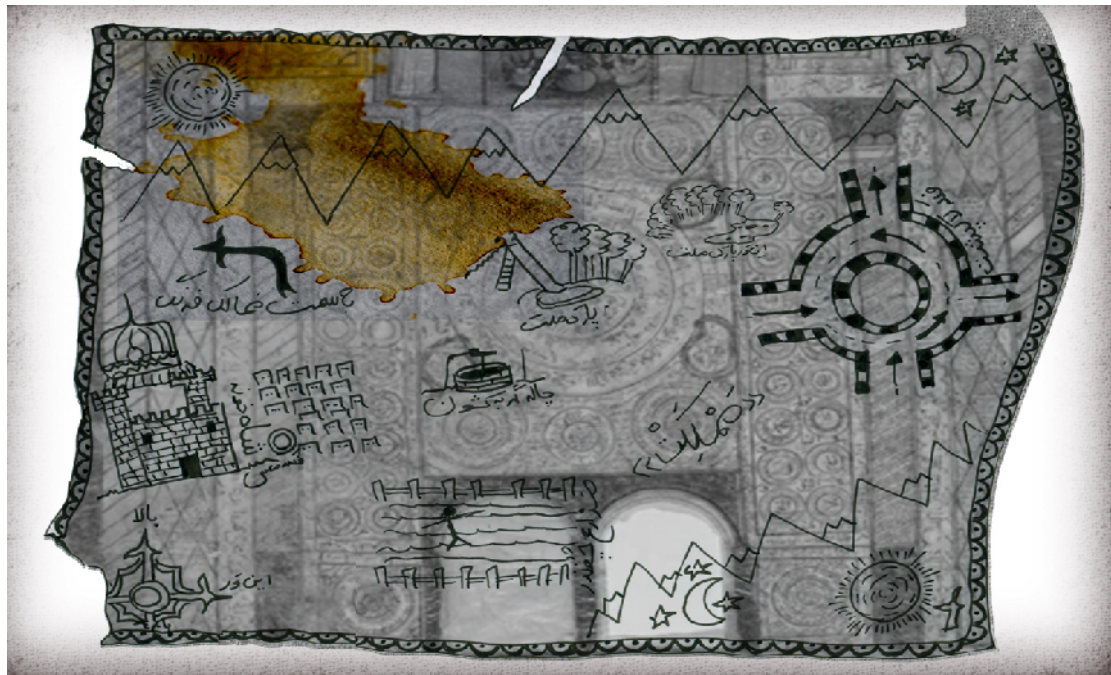
بر اساس شکل زیر پازل را با کلیت بر نقاط نورانی حل می‌کنیم:



بسیار خوب با حل کردن پازل ، (مویس را میبینم که فضایی ها به فضا باز می‌آوردند و تیلی را به یادگار برای ما می‌گذارند . از نمای بیرون سفینه ، گنگ هدیه و سفینه کوچیک را برداشتم و میرا ادامه می‌دهیم . بعدی به برکه ای میرسیم که پیری باید به سرعت از روی آن عبور کند . این کار با کلیت بر روی بزرگ نیلوفر های بزرگ ممکن است . (به تصویر زیر دقت کنید)



بار کردن بر که، به نمایش میرسیم که تنها پشت یک اسب مشخص است، به نمای بعدی میرویم،
 این نما سر اسب قرار دارد. با او صحبت میکنیم و از او میپرئشت به قصر را میبریم. او میرا میدانند و میتوانند
 ما را به آنجا شوت کند اما جان در بدن ندارد. بیری با ترکیب چخند و گیت فضایی یک ابر گیت برای او
 من سازد و آن را به اسب میدهد. با رضایت اسب، به نمای قبل باز میگردیم، اینبار چندین گربه را میبینم
 که . . . دیدن بیری معروف، گربه محبوب ناصر الدین شاه که عکس روی
 مجلات زرد چاپ شده است به دور او جمع میشوند، بیری نیز از آنها دعوت میکند که همراه او به قصر سفر کنند،
 آماده میشوند، منتها باید پیش از حرکت، نقشه را درست کنند و به آقای اسب بدهند که آنها را دقیقه
 دروازه قصر شوت کند. نقشه را به شکل زیر تلمیل کنید:



بسیار خوب با حل کردن نقشه (موی را میبینم) که بیری تمام میرا با سفینه کوچیک همراه دوستاش به سمت قصر باز میگردد. (هم دروازه پیاده میشوند. نگهبان هم در اجازه ورود نمیدهد. امربه را از کوله پستی میدهیم تا وارد قصر شویم، اینبار ورودی قصر خلوت تر از سابق است، همراه با سایر روستاگران گریه مان به سمت قصر حرکت میکنیم، با رسیدن به قصر، (موی) آخر را مشاهده میکنیم...

البته بعد از (موی) آخر معرفی سازندگان فراموش نشود: ...

امیدوارم از این بازی لذت برده باشید

با تقدیرم احترام

عماد رحمانی