

راهنمای فارسی قدم به قدم و جامع بازی

RESIDENT EVIL

سعید آقابایی

biohazard

راهنمای فارسی قدم به قدم و جامع بازی

Resident Evil 7

Biohazard

تهیه و ارائه شده به صورت اختصاصی در وبسایت گیمفا (بهار ۱۳۹۷)

G a m e f a . c o m

تهیه، ترجمه و گردآوری: سعید آقابابایی (سردبیر تحریریه وبسایت گیمفا)

«THE GUEST HOUSE»

وقتی بازی را آغاز می‌کنید در کات سین ابتدایی با اتان وینتر شخصیت اصلی بازی آشنا می‌شوید که بعد از ۲ سال ناپدید بودن همسرش Mia حالا با یک پیام ویدئویی مشکوک از او مواجه شده است و برای پیدا کردن وی پای به «Dulvey Louisiana» می‌گذارد.

- ماموریت: یافتن Mia

هنگاتم رانندگی کنترل اتان را به دست می‌گیرید و البته فقط می‌توانید به اطراف نگاه کنید. سپس ماشین می‌ایستد و از ماشین پیاده می‌شوید و به سمت جلو و تنها مسیری که وجود دارد بروید.

- نکته: بعد از پیاده شدن از ماشین تروفی برنز «She's Alive» را می‌گیرید.

مسیر را به سمت عمارت بزرگی که می‌بینید ادامه دهید و کاری به حشرات در راه نداشته باشید. در مسیر، بازی به شما می‌گوید که تاج پد را بفشارید تا هدف و ماموریت خود را ببینید. این کار را انجام دهید و محل خود را در روی نقشه محل می‌بینید. همچنین یک ستون به نام فایل‌ها هم در سمت چپ می‌بینید. فعلا فایل ثبت شده ندارید اما می‌توانید مثلث را بزنید و گزینه «Email from Mia» را در اینونتوری انتخاب کنید. سپس ضربدر را بزنید و گزینه magnifying glass (همان تست کردن و بررسی آیتم است) را انتخاب کنید تا ایمیل ویدئویی را ببینید و متوجه شوید که چه چیزی شما را به اینجا کشانده است. بعد از این کار، «Email from Mia» در بخش فایل‌ها ثبت می‌شود.

- نکته: فایل‌ها جزو آیتم‌ها و موارد جمع کردنی در بازی هستند که تمامی این آیتم‌ها و .. را در طول مسیر راهنما خواهید یافت و هیچ چیزی را از دست نمی‌دهید. در طول راهنما تمام آیتم‌های جمع کردنی را به صورت بولد شده خواهم نوشت تا کسانی که فقط می‌خواهند آیتم را جمع کنند راحت باشند. خواهش میکنم!!! کاری نکردم!!

مسیر را ادامه دهید و دروازه آهنی را امتحان کنید که قفل است. سمت چپ مسیر را ادامه دهید و بازی به شما می‌گوید که می‌توانید با فشردن L3 بدوید. البته دیدنش خیلی خسته است ولی از هیچی بهتر است!! جلوتر به یک ماشین می‌رسید که آن را بررسی کنید. می‌توانید درب کنار آن را باز کنید و یک مجله پیدا کنید. مثل این که قبلا عده‌ای به این خانه سر زده‌اند. پشت مجله را چک کنید تا یک پیام استرس را ببینید.

مسیر را ادامه دهید تا به یک دروازه که یک نشانه روی آن وجود دارد و نوشته است «Accept Her»، برسید. وارد شوید و مسیر را دنبال کنید. مسیر به چپ می‌رود و مجدداً ادامه می‌یابد اما ناگهان در جلوتر شخصی را می‌بینید که راه می‌رود و از تصویر خارج می‌شود. دنبالش بروید و البته که او را پیدا نخواهید کرد ولی یک مسیر دیگر می‌بینید که با آیتم‌های عجیب در کنار یک درخت بزرگ تزیین شده است و چندین کلاغ می‌بینید. به سمت اراه‌ای که آویزان است بروید و بازی به شما می‌گوید R۲ را بزنید تا بتوانید بنشینید و از زیر این بخش رد شوید و مجدداً همین دکمه را بزنید تا بلند شوید. مسیر را ادامه دهید و از کلاغ‌های مرده رد شوید و در یک بخش باید به پایین بپرید که این کار را انجام دهید.

به نظر می‌رسد که کسی به تازگی چیزهایی را اینجا سوزانده است. اینجا می‌بینید که در حیاط پشتی خانه هستید. به سمت آتش بروید و روی کیف قهوه‌ای دکمه تعامل را بزنید تا آن را بردارید. بازی به شما می‌گوید که از L۲ و R3 برای بررسی دقیق یک آیتم استفاده کنید. به این طریق درون کیف را نگاه کنید و یک گواهینامه رانندگی را می‌بینید که متعلق به Mia است. بازی به شما می‌گوید که می‌توانید اینونتوری خود را با زدن مثلث باز کنید که می‌توانید این کار را امتحان نمایید.

- نکته: بعد از یافتن گواهینامه تروفی برنز «A-ha!» را می‌گیرید.

به سمت منطقه پشت خانه بروید و یک درب می‌بینید که باز می‌شود و ناچاراً باید وارد شوید. درب پشت سر شما بسته می‌شود. خوشبختانه اتان یک چراغ قوه همراه دارد که می‌تواند مقداری نور در تاریکی بیاندازد.

- ماموریت زیرشاخه هدف اصلی: خانه را بگردید.

کمی جلوتر وارد درب شوید و خود را در یک راهرو می‌یابید. جلوتر یک کابینت وجود دارد که م‌توانید با آن تعامل کنید اما می‌فهمید که هنوز آیتم مناسب باز کردنش را ندارید (ایناس که رزیدنت ۷ رو یک رزیدنت اوپل واقعی کرده و عاشق‌ای رزیدنت اوپل کیف میکن باهاش که ۱۰ بار برن و برگردن تا آیتم مربوط به یه کمد اول بازی رو پیدا کنند و ...). سمت راست کابینت وارد آشپزخانه شوید. کلی آیتم چندش اور و تهوع آور اینجا وجود دارد که با آنها تعامل می‌توان کرد. (مایکروویو و قابلمه و شیر آب و ..). یک روزنامه روی میز است که نوشته تعداد

افراد خیلی زیادی در چند سال گذشته ناپدید شده‌اند.

دقیقا در سمت راست جایی که وارد آشپزخانه شدیم یکی دو کثو وجود دارند. کشوی اولی را باز کنید تا یک عکس سوخته پیدا کنید. عکس زیادی آسیب دیده است و نمی‌توان از روی آن چهره را شناخت. کشوی بغلی را هم امتحان کنید که می‌بینید قفل است و فعلا کاری نمی‌توانید بکنید اما بعدا بر می‌گردیم. از آشپزخانه خارج شوید و به یک راهروی دیگر می‌رسید و یک کشوی دیگر هم اینجا وجود دارد که البته خالی است. اینجا دو راه دارید. مسیر کنار پله‌ها را ادامه دهید یا از پله‌ها بالا بروید. ابتدا از پله‌ها بالا می‌رویم.

در بالای پله‌ها یک دکمه «stairs» می‌بینید که اگر فشار دهید می‌بینید اتفاقی نمی‌افتد و انگار برقش قطع است. کمی جلوتر سمت راست یک دستگاه ضبط کاست (cassette recorder) روی میز می‌بینید. با آن تعامل کنید و پدر می‌یابید که می‌توانید بازی را ذخیره نمایید. یاد typewriter معروف سری به خیر....

سمت راست این دستگاه کاست، یک نوار ویدئویی می‌بینید که آن را بردارید و رویش نوشته است «Derelict House Footage». پس حالا باید منتظر یافتن یک VCR باشیم.

- مأموریت زیر شاخه: نوار ویدئویی را برای یافتن شواهد تماشا کنید

حالا برگردید و از پله‌ها پایین بروید و این بار راه کنار پله‌ها را ادامه دهید. جلوتر درب سمت راست را امتحان کنید تا وارد اتاق شوید. در آن سمت اتاق یک تلویزیون می‌بینید. روی میز اتاق یک عکس وجود دارد که می‌توانید آن را بررسی نمایید. یک عکس دیگر هم سمت چپ قرار دارد. شبیه Mia است. نه؟

سمت راست عکس‌ها یک جعبه فیوز روی دیوار می‌بینید که مشخص است یکی از فیوزهایش کم است و احتمالا همین دلیل کار نکردن آن دکمه «stairs» بود. این جعبه را بادتان باشد. بعد از پیانو به سمت تلویزیون بروید و می‌بینید که یک دستگاه VCR هم به آن وصل است. ایول!!! حالا نوار «Derelict House Footage» را داخل دستگاه بگذارید و آن را اجرا نمایید.

- نکته: در این بازی نوارهای ویدئویی که می‌بینید خودشان مرحله‌هایی از بازی هستند و خودتان داخل این نوارها باید با شخصیت‌های آن نوار که ضبط شده است بازی نمایید.

«مرحله نوار ویدئویی DERELICT HOUSE FOOTAGE»

شما در این ویدئو کنترل شخص فیلم بردار را بر عهده می‌گیرید. در همان ابتدای ابتدای این بخش کمی به عقب بروید و روی زمین یک **LOCKPICK** که یکی از مهمترین آیتم‌های بازی هستند پیدا کنید. مسیر را دنبال کنید و دنبال دو شخص دیگر بروید و وارد خانه شوید. می‌بینید که در آن آشپزخانه‌ای هستید که با اتان بودید و می‌توانید دوباره تمام موارد قبلی را بررسی کنید. اما مهم ترین کار اکنون این است که آن کشویی که در زمان بازی با اتان دیدیم قفل است را با آیتم **LOCKPICK** که اول این بخش برداشتیم باز نمایید و با این کار آن کشو برای اتان باز خواهد شد حتی اگر تا الان آن را در زمان حال چک هم کرده باشید و قفل بوده باشد باز هم ناگهان بار بعدی که چک کنید می‌بینید باز خواهد بود.

به هر حال مطمئن شوید این کار را بکنید تا بعدا اتان از آن آیتم مهمی بردارید. در ادامه می‌بینید که Andre گم می‌شود و Pete به دنبال او می‌رود. او را دنبال کنید و لازم نیست از پله‌ها بالا بروید چون چیزی آنجا نیست. وارد اتاق سمت راست راهرو شوید و همان اتاقی است که با اتان اکنون دارید در آن فیلم را تماشا می‌کنید. اما در فیلم، Pete یک زنجر مخفی در شومینه پیدا می‌کند که با کشیدن آن یک راه مخفی باز می‌شود. دنبال او بروید و به یک نردبان می‌رسید. وی یک ترسوی بزدل است و به شما می‌گوید اول پایین بروید. در پایین نردبان و کمی جلوتر Andre را می‌بینید که رو به دیوار ایستاده است. سمتش بروید و خواهید دید که چه اتفاقات مخوفی رخ می‌دهد... اینجا فیلم به پایان می‌رسد.

• زمان حال:

حالا فیلم را دیده‌اید و نکاتی را فهمیده‌اید. ابتدا در قدم اول باز گردید و در آشپزخانه از داخل آن کشویی که در فیلم باز کردیم و اکنون باز است، آیتم بسیار مهم **ANTIQUE COIN 1/18** که اولین از ۱۸ سکه داخل بازی است را بردارید. حالا برگردید و آن زنجر درون شومینه را بکشید و به راه مخفی بروید و هنگام پایین رفتن از نردبان، می‌شکند و بدجوری به زمین خواهید افتاد!! جلو بروید مسیر را ادامه دهید و داخل تونل شوید. مسیر را پیش بروید و در آب سرتان را بالای آب نگاه دارید و ادامه دهید. جلوتر سرانجام یک نور در انتهای تونل می‌بینید. یک درب سلول. خلاصه هر چه باشد از تونل بهتر است!! به سمت سلول بروید ولی قبل از این

که با درب سلول تعامل کنید به سمت چپ بپیچید و یک اتاق مانند اتاق کار می‌بینید. اینجا یک تکه کاغذ می‌بینید که تعدادی نام روی آن نوشته شده است و جلوی هر کدام نوشته «مرده» یا «تبدیل شده»... یا خدا!! اینجا چه خبر بوده است؟ می‌بینید که تقریباً اکثر آنها تبدیل شده‌اند. می‌بینید که آندره و کلسی هم تبدیل شده‌اند.

مطمئن شوید که دکمه ضربدر «X» را در هر دو روی جلو و پشت کاغذ بزنید تا این کاغذ به عنوان یکی از افایل‌های شما شمرده شود و بازی آن را برای شما حساب کند (می‌توانید ستون فایل‌ها را در اینونتوری چک کنید و ببینید که آیا این فایل در آن بخش آمده است یا نه). این کاغذ در بخش فایل‌های شما به صورت LIST OF NAMES (FRONT) و LIST OF NAMES (BACK) نمایش داده خواهند شد. سمت راست این کاغذ، یک BOLT CUTTERS می‌بینید که جتماً آن را بردارید. همچنین متوجه می‌شوید که یک راهروی باریک دیگر و یک اتاق هم اینجا وجود دارد ولی لازم نیست بروید چون هم چیزی آنجا نیست و هم کمی بعد به آنجا خواهیم رفت. حالا به سمت سلول بروید و با BOLT CUTTERS درب آن را باز کنید و زنجیر را ببرید. وارد سلول شوید.. وای خدای من... خودش است!! Mia اینجاست. او گیج شده است با دیدن شما و از سلول خارج می‌شود و به شما می‌گوید دنبالش بروید قبل از این که «Daddy» سر برسد.

• ماموریت: با Mia فرار کنید.

در این بخش به دنبال میا بروید و از بخش باریک بین قفسه‌ها عبور کنید. مشخص است که میا ترسیده و چیزهایی را به شما نمی‌گوید. در ادامه صحنه‌ای می‌بینید و میا می‌گوید که اینجا قبلاً یک درب بوده است و ناراحت و پریشان می‌نشیند. در کنار همین درب سابق، یک عکس قرار دارد که می‌توانید چک کنید. کنار اینجا یک اتاق انبار مانند وجود دارد که آنجا بروید. عروسک‌ها را در بخش پشتی این اتاق چک کنید و سپس صدای فریاد میا را می‌شنوید. به سمت او بروید و می‌بینید که رفته است، دقیقاً از همان جایی که گفت قبلاً درب بوده است و حالا شکسته شده و او را برده‌اند...

• ماموریت: Mia را پیدا کنید

از همان درب وارد شوید و از پله‌ها بالا بروید تا به یک راهرو برسید. سمت چپتان یک درب است که می‌توانید باز کنید ولی هیچ چیزی آنجا نیست. همچنین سمت چپتان کمی جلوتر در راهرو یک تلفن وجود دارد ولی کار نمی‌کند. بعد از تلفن یک کشو وجود دارد که داخل آن می‌توانید **نقشه GUEST HOUSE** را پیدا کنید. در این نقشه اسم اتاق‌های مختلف و نمای کلی از GUEST HOUSE را می‌توانید ببینید. مسیر راهرو را ادامه دهید و وارد دستشویی شوید. در اینجا کشوی سمت چپ را باز کنید و **"AID MED FIRST"** را بردارید. انگار قرار است به ما حمله شود!!

کمی جلوتر هم یک **"FIRST AID MED"** وجود دارد که بردارید. دیگر اینجا چیزی وجود ندارد. صدایی از راهرو می‌شنوید. برگردید به راهرو و اینجا فقط یک درب وجود دارد که زنجیره‌ای ولی آن هم قفل است و ناچار برمی‌گردید به سمت دربی که ابتدا از آن وارد راهرو شدید (از پله‌ها بالا آمدید). وقتی می‌خواهید از پله‌ها پایین بروید می‌بینید که چیزی دارد از پله‌ها می‌خزد و به سمت شما بالا می‌آید. او میا است ولی فرق کرده و وحشی شده!! اینجا دیگر اکثر سکانس اسکرپت شده است و کار زیادی نمی‌توانید انجام دهید. فقط برگردید و سعی کنید با R2 از خود دفاع کنید. اینجا قرار است آسیب ببینید. سپس میا به خودش می‌آید و دوباره خودش می‌شود و به نحوی خودش را بیهوش می‌کند. اینجا بازی به شما می‌گوید که با R1 وضعیت سلامتی خود را بهبود دهید. این کار را انجام دهید تا یکی از FIRST AID MEDها را مصرف کنید.

حالا باید به سراغ میا بروید و سعی کنید او را که روی زمین افتاده چک کنید. یا ابالفضل!!! او دوباره خودش بلند می‌شود و مشخص است که «میا خوبه» نیست و شخصیت شیطانی اوست!! او تقریباً ما را بلند می‌کند و به دیوار می‌کوبد و دیوار می‌شکند و به درون یک اتاق پرت می‌شود. او دوباره به شما حمله می‌کند ولی طی یک صحنه شما یک تبر بر می‌دارید و باید با آن دفاع کنید. وقتی میا به سمت شما حمله می‌کند R2 را بزنید تا از خود دفاع کنید و گرنه می‌میرید. بعد از یکی دو بار که این کار را کردید بالاخره شما تبر را در گردن او فرو می‌کنید و می‌افتد. درون این اتاق یک کشو است که چیزی داخلش نیست. به راهرو برگردید و می‌بینید که همان تلفنی که قبلاً دیده بودیم زنگ می‌خورد. تلفن راب ردارید و با شخصی به نام «Zoe» صحبت می‌کنید که می‌گوید نباید اینجا باشید!! (نه بابا راست میگویی!!). او به شما می‌گوید اگر می‌خواهید فرار کنید باید به اتاق زیر شیروانی بروید.

• ماموریت: به اتاق زیر شیروانی بروید

برگردید به جایی که میا افتاده بود و می‌بینید که آنجا نیست!! ولی آیتم تبر آنجاست. تبر را بردارید. حالا به سمت آن درب راهرو بروید که تنها راه خروج است و قبلاً قفل بود. می‌بینید که حالا باز است و اینگونه به قسمت آشپزخانه و اتاق زیرشیروانی که قبلاً اینجا بودیم دسترسی می‌یابید. می‌توانید حالا بازی را ذخیره

کنید در بالای پله‌ها همان جایی که اولین بار دستگاه سیو بازی را دیدیم. حالا در بخش راهروی کنار آشپزخانه پادتان است که یک کمد بزرگ زنجیر شده بود که قبلا در قسمت قبلی راهنما گفتیم نمی‌توانید آن را هنوز باز کنید زیرا آیتم مناسب را ندارید؟ حالا می‌توانید آن را با آیتم Bolt Cutters که دارید باز نمایید. درون آن **"FUSE"** را پیدا می‌کنید. روی آن نوشته شده پله‌ها. حالا باید به اتاقی بروید که قبلا فیلم را درون آن نگاه کردیم. از آشپزخانه به سمت راهرویی که پله دارد بروید و مسیر کنار پله‌ها را ادامه دهید و درب سمت راست را باز کنید تا وارد اتاق جعبه فیوز (living room) شوید و فیوز را روی آن قرار دهید. برگردید و به سمت پله‌هایی بروید که بالای آن دستگاه سیو قرار دارد. اما قبل از این که به پله‌ها برسید صحنه بدی در انتظارتان است. میا باز می‌گردد. اینجا کار خاصی نمی‌توانید بکنید و شما باید و میا و اره برقی و دستتان!! فایده ندارد چقدر سریع دکمه را بزنید زیرا نهایتا دیر شده و دستتان کنده می‌شود!!

وقتی کنترل را به دست گرفتید سریع دستتان را از روی زمین بردارید!! از پله‌ها بالا بروید و دکمه‌ای را که بالای پله‌ها بود و قبلا به خاطر نبود فیوز برقش قطع بود را بفشارید تا ببینید که پله‌های منتهی به اتاق زیرشیروانی پایین می‌آید. از آن بالا بروید و وارد اولین اتاق سمت راست شوید. خب قضیه دارد جدی می‌شود. اینجا سلاح **"M19 HANDGUN"** را بردارید و عدد **"HANDGUN AMMO"** و یک آیتم سلامتی **"FIRST AID"** دیگر را بردارید (البته این دستتان را نمی‌چسباند!!). حواستان باشد که از اینجا به بعد می‌توانید با دکمه‌های D Pad خود را عوض کنید و بین تبر و سلاح گرم تغییر دهید. برگردید به بیرون اتاق و مسیر را ادامه دهید و وارد اتاق بعدی شوید.

• نکته: اینجا وقتی وارد اتاق شدید درب را پشت سر خود ببندید تا یک تروفی برنز راحت به نام **«Behind Closed Doors»** را بگیرید.

اینجا روی میز ۷ عدد دیگر **"HANDGUN AMMO"** بردارید. یک نردبان می‌بینید که بالا می‌رود ولی هنوز به سمت آن نروید و به جای آن، وارد یک اتاق دیگر که سمت راست شما قرار دارد شوید. جعبه‌ها را بشکنید و از روی میز پشت آن‌ها، ۲۰ عدد **"HANDGUN AMMO"** دیگر را بردارید. ایول!!! حالا برگردید و سعی کنید تا از نردبان بالا بروید تا صدای خفناک اره برقی را بشنوید. اینجا اولین باس فایت بازی در انتظارتان است. Mia با اره برقی مخوفش....

• مبارزه با Mia

به محض این که صحنه را دیدید از نردبان پایین آمده و عقب بروید تا همان اول روی نردبان با اره برقی به زمین نیافتید. این مبارزه شاید در واقع یک «باس فایت» نباشد اما واقعا خفن است و بسیار دلهره آور. در این نبرد باید بارها و بارها به سر میا شلیک کنید. فقط همین کار را تکرار کنید و اصلا نگران مهمات سلاحتان نباشید زیرا تا اینجا کلی گلوله جمع کرده ایم. مدام از او دور شوید و وقتی با اره برقی حمله می‌کند سریع فرار کنید و از وی دور شوید و هرگز نگذارید نزدیکتان شود و مدام هم به سر او شلیک کنید تا نهایتا کارش تمام شود. بعد از مبارزه کمی در نزدیک جایی که میا افتاده است صبر کنید تا صحنه‌ای ببینید و این بخش به پایان خواهد رسید.

• نکته: بعد از شکست او و پایان این بخش تروفی برنز **«Welcome to the Family, Son»** را خواهید گرفت.

THE MAIN HOUSE (خانه اصلی)

اوه اوه!! گیر افتاده ایم.. بدجور هم گیر افتاده ایم. میا هم اینجا نیست... صحنه سر میز شام در کنار خانواده دوست داشتنی را مشاهده نمایید!! سریع از شام به شکنجه می‌رسیم!! اما یک نکته خوب وجود دارد و آن هم این است که لااقل دستانم سرچایش است و وصل شده است!! وقتی تلفن زنگ می‌خورد با آنالوگ‌ها کاری کنید تا سندلیستان به زمین بیافتد و آزاد شوید. خب حالا باید به فکر فرار از خانه باشیم.

• ماموریت: از خانه فرار کنید

ابتدا وارد اتاقی شوید که سمت راست جایی که روی صندلی نشسته بودید قرار دارد و در آن ساعت پدر بزرگ وجود دارد. این ساعت را به یاد داشته باشید که بعد با آن کار داریم. روی میز اتاق یک کتاب وجود دارد که می‌توانید چک کنید و یک فایل **NEWSPAPER ARTICLE - MISSING PEOPLE**. اینها همان اعضای گروه فیلم برداری هستند که دیده بودیم. در گوشه اتاق یک کتو وجود دارد که آن را باز کنید و **HANDGUN AMMO x5** بردارید. از اتاق بیرون بیایید و دقیقا سمت راستتان بعد از خروج از اتاق تعدادی کاغذ روی دیوار می‌بینید. آنها را چک کنید تا فایل **HOME-IMPROVEMENT STORE RECEIPT** برایتان ثبت شود.

حالا به آشپزخانه بروید و در پشت این آشپزخانه آیتم **HERB** را بردارید. همچنین می‌توانید یخچال را چک کنید.

خب حالا ۳ درب هست که می‌توانیم بررسی کنیم. ابتدا به درب سمت راست آشپزخانه بروید یعنی دربی که از یخچال دورتر است. سمت چپ در اتاق یک کابینت است که چیزی داخل آن نیست. یک لنگه چکمه نیز در سمت راست اتاق هست که می‌توانید بررسی کنید و نام «Eveline» را در آن می‌بینید. یک درب قفل یا floor-hatch روی زمین نیز هست که گویا به راهی زیرخانه می‌رود و فعلا قفل است.

• مأموریت فرعی: کلید درب قفل روی زمین (floor-hatch) را پیدا کنید.

برگردید به آشپزخانه و حالا وارد درب نزدیک یخچال شوید. حالا در راهرو هستید. می‌توانید سمت چپ بروید و درب دیگر حال را باز کنید تا روی نقشه آبی شود. کنار این درب هم یک **کشوی قفل** وجود دارد که بعداً به سراغش می‌آییم. روبروی کشوی قفل یک راه می‌بینید که با پله پایین می‌رود و به «Garage» می‌رسد و یک جعبه هم اینجا می‌بینید و متوجه می‌شوید که با آیتم درست، بعداً می‌توانید جعبه‌ها را بشکنید. پایین بروید و می‌بینید که جعبه کلید گاراژ به یک نوار قرمز دور آن پوشانده شده است که باید چاقو داشته باشید تا آن را باز کنید.

برگردید و به راهروی اصلی و حالا از جایی که از درب آشپزخانه بیرون آمدیم و به چپ پیچیدیم، این بار به راست بروید و به سمت گوشه راهرو. درب سمت چپتان قفل است. تنها مسیر راهرو را ادامه دهید. حالا قرار است تا بخشی استرس را تجربه نمایید...

کمی که در راهرو جلو بروید ناگهان می‌بینید که JACK یا همان پدر خانواده مقداری جلوتر در گوشه راهرو است. اینجا سریعاً برگردید و به بخشی بروید که مربوط به گاراژ بود و اینجا پشت دیوار مخفی شوید تا جک به این بخش راهرو بیاید و احتمالاً وارد آشپزخانه خواهد شد. وقتی او وارد آشپزخانه شد سریعاً به راهرو بروید و سعی کنید که مسیری که قبلاً از آن برگشتید را ادامه دهید و در گوشه راهرو جایی که اولین بار جک را دیدیم از روی یک کمد کوچک، کلید **HATCH KEY** که دنبالش بودیم را بردارید. در بخش جنوبی راهرو یک درب فلزی بزرگ می‌بینید که گویا یک قطعه روی آن کم است و احتمالاً یک پازل است و شما را به یاد بازی‌های قدیمی سری می‌اندازد. همچنین برخی عکس‌ها اینجا وجود دارد از اعضای خانواده که می‌توانید آن‌ها را چک نمایید اما کلاً چیز مهم و به درد بخوری در اینجا وجود ندارد. حالا برگردید به سمت منطقه آشپزخانه. اینجا کارتان مقداری سخت است. باید کمین کنید تا زمانی که جک به سمت منطقه سالن و اتاقی که در آن ساعت پدر بزرگ قرار دارد برود و شما سریعاً به صورت نشسته با R۲ از پشت این آشپزخانه به اتاق دورتر از یخچال بروید که درب قبل روی زمین در آن است. اگر جک شما را ببیند کارتان سخت می‌شود و دنبالتان می‌کند و با بیل مدام ضربات مرگباری به شما می‌زند و باید از دست او فرار کنید و جایی قایم شوید تا شما را گم کند و دوباره مسیر را تکرار نمایید.

حالا از کلید بر روی درب قفل روی زمین استفاده کنید و آن را باز نمایید و وارد بخش زیر خانه شوید. اینجا از جک در امان هستیم. مسیر را دنبال کنید و تنها کمی جلوتر، سمت چپتان در کنار یک دستگاه قرمز رنگ آیتم مهم **ANTIQUE COIN 2/18** را بردارید.

نکته: این **ANTIQUE COIN** ها بعداً برای خرید آگريدها و آیتم‌ها به کار خواهند آمد و بسیار مهم هستند. همچنین جمع کردن همه آن‌ها تروفي خوبی نیز دارد. پس همه آن‌ها را با دقت جمع کنید.

مسیر را ادامه دهید تا جایی که باید خود را بالا بکشید و وارد اتاق رختشویی شوید. حالا دقیقاً در پشت درب قفلی هستیم که قبلاً در راهرو نزدیک درب آشپزخانه دیده بودیم. به نقشه نگاه کنید تا متوجه شوید. اینجا می‌توانید بازی را در cassette recorder ذخیره کنید و یکی از نقاط **SAVE POINT** است. خدا را شکر!!!

سمت چپ این بخش ذخیره، می‌توانید نقشه خانه اصلی یا **MAIN HOUSE MAP** را بردارید. طبقه دوم به نظر خیلی بزرگ می‌رسد نه؟ در این مناطق ذخیره بازی، یک جعبه سبز رنگ بزرگ نیز وجود دارد که می‌توانید به یاد جعبه‌های نسخه‌های قدیمی رزیدنت اوایل آیتم هایتان را در آنجا جابجا کنید و ذخیره کنید و در هر اتاق سیوی که در طول بازی بروید کل آیتم‌هایی که قبلاً در اتاق‌های سیو دیگر نیز در جعبه گذاشته‌اید همگی در دسترس شما هستند و همه جعبه‌ها در واقع یکی هستند. فعلاً چیز خاصی برای ذخیره و برداشتن و .. از جعبه نداریم.

کابینت سبز رنگ سمت چپ جعبه را چک کنید و **HERB** و **CHEM FLUID** را بردارید. اینجا یک بخش آموزشی دیگر بازی به شما می‌دهد در مورد ترکیب آیتم‌ها. مثلث را بزنید تا اینونتوری باز شود و R1 بزنید تا به بخش ترکیب آیتم‌ها بروید. **یک HERB به همراه یک CHEM FLUID** ترکیبشان منجر به ساخت یک **"First Aid Med"** می‌شود. این آیتم را بسازید اما اگر وضعیت سلامتیتان قرمز نیست بیهوده از آن استفاده نکنید.

• دستورالعمل جدید: Herb + Chem Fluid = First Aid Med

حالا به سمت درب اتاق بروید و جعبه‌ای که روی قفسه سمت راست درب است را بررسی کنید. آن را بچرخانید تا درب و گیره درب آن را پیدا کنید. آن را باز کرده و آیتم مهم **LOCKPICK** را بردارید. حالا درب را باز کنید (در واقع دارید دربی را که از آن سمت راهرو قفل بود از پشت باز می‌کنید) و وقتی می‌خواهید خارج شوید تلفن پشت سر شما زنگ می‌خورد. آن را جواب دهید. دوباره Zoe است. انگار دارد ما را می‌بیند و از ما می‌خواهد به سمت سالن اصلی برویم. هنوز نمی‌دانیم که آیا می‌توانیم به او اعتماد کنیم یا خیر....

• مأموریت زیرشاخه: به سالن اصلی بروید.

از اتاق ذخیره خارج شوید و به سمت راست راهرو بروید و نزدیک‌های انتهای راهرو یادتان است یک کمد قفل بود که گفتیم بعدا به سراغش می‌آییم؟ حالا می‌توانید آن را با **LOCKPICK** که دارید باز کنید و آیتم **FIRST AID MED** و همینطور یک تروفی برنز بگیرید.

• نکته: بعد از باز کردن کمد قفل با **LOCKPICK**، تروفی برنز **Master of Unlocking** را می‌گیرید. اگر طرفدار پر و پا قرص رزیدنت اوایل هستید با دیدن نام این تروفی حتما به یاد رزیدنت اوایل ۱ می‌افتید و جایی که **Barry**، جیل ولتاین عزیز ما را با لقب **Master of Unlocking** در یک صحنه بسیار خوفناک مفتخیر می‌کند!!

حالا برگردید بروید به راهروی جنوبی آن طرف خانه و درب سالن اصلی که قبلا دیدیم انگار یک آیتم روی آن کم بود را بررسی کنید تا دوباره بفهمید که قفل است و نمی‌توانید اکنون به سال اصلی بروید. دوباره برگردید و به محل کمد قفلی که باز کردیم بیاوید و نزدیک آن یک پنجره می‌بینید که یک نفر دارد از آنجا نوری به داخل می‌اندازد. به سمت آن بروید.

او یک افسر پلیس است. خدا را شکر... صحنه را ببینید و اتان تقاضای کمک از او می‌کند، ولی پلیس تفنگش را به اتان نمی‌دهد اما خوشبختانه لااقل یک چاقوی جیبی به ما می‌دهد و از اتان می‌خواهد در گاراژ هم را ملاقات کنند.

• مأموریت زیرشاخه: به گاراژ بروید.

خب حالا لااقل چاقو داریم و می‌توانیم آن نوار قرمز زنگی که دور جعبه کلید باز کردن گاراژ پیچیده شده بود را پاره کنیم و همینطور آن جعبه‌ای که همان اول پله‌های گاراژ است و قبلا گفتیم آیتمی نداریم که آن را بشکنیم را شکسته و **HANDGUN AMMO x5** را بردارید. از پله‌ها پایین بروید و چاقو را روی نوار دور جعبه کلید استفاده کنید و بعد دکمه گاراژ را بزنید تا باز شود و وارد شوید. از یک صحنه فوق خفن لذت ببرید و بعد باس فایت با Jack آغاز می‌شود.

«باس فایت Jack»

خب حالا با جک که خیلی هم عصبانی است در گاراژ گیر افتاده ایم!! به سلامتی انشالله! در چند ثانیه ابتدایی باس فایت جک همچنان مشغول ضربه زدن به جنازه افسر پلیس است و مدتی زمان در این چند ثانیه در اختیار دارید تا سریعاً آیتم‌های گاراژ را جمع کنید. ابتدا سریعاً بروید پشت سر جک و سلاح **G17 HAND-GUN** را از روی زمین بردارید. حالا دوباره برگردید و به سمت گوشه سمت چپ یا شمالی گاراژ بروید و از روی یک میز کار، یکی از مهم ترین آیتم‌های این مبارزه یعنی **سویچ ماشین** را بردارید. حالا دیگر جک قطعاً به دنبالان است. بدوید و به سمت دیوار سمت راست ماشین بروید و از کابینت آبی آیتم **CHEM FLUID** را بردارید. سپس در نزدیکی این کابینت یک جعبه را بشکنید و آیتم رندوم را بردارید. حالا همان دیوار کابینت آبی را به سمت جنوب و درب گاراژ طی کنید و یک کمد قه‌وای می‌بینید که آن را باز کرده و آیتم **FIRST AID MED** را بردارید. حواستان باشد که انجام دادن این هایی که گفتم به همین راحتی گفتنش نیست و جک دنبالان است و استرس وحشتناکی به شما وارد می‌شود و اگر هم به شما برسد ضربات مرگباری را می‌زند.

خب حالا با جک که خیلی هم عصبانی است در گاراژ گیر افتاده ایم!! به سلامتی انشالله! در چند ثانیه ابتدایی باس فایت جک همچنان مشغول ضربه زدن به جنازه افسر پلیس است و مدتی زمان در این چند ثانیه در اختیار دارید تا سریعاً آیتم‌های گاراژ را جمع کنید. ابتدا سریعاً بروید پشت سر جک و سلاح **G17 HAND-GUN** را از روی زمین بردارید. حالا دوباره برگردید و به سمت گوشه سمت چپ یا شمالی گاراژ بروید و از روی یک میز کار، یکی از مهم ترین آیتم‌های این مبارزه یعنی **سویچ ماشین** را بردارید. حالا دیگر جک قطعاً به دنبالان است. بدوید و به سمت دیوار سمت راست ماشین بروید و از کابینت آبی آیتم **CHEM FLUID** را بردارید. سپس در نزدیکی این کابینت یک جعبه را بشکنید و آیتم رندوم را بردارید. حالا همان دیوار کابینت آبی را به سمت جنوب و درب گاراژ طی کنید و یک کمد قه‌وای می‌بینید که آن را باز کرده و آیتم **FIRST AID MED** را بردارید. حواستان باشد که انجام دادن این هایی که گفتم به همین راحتی گفتنش نیست و جک دنبالان است و استرس وحشتناکی به شما وارد می‌شود و اگر هم به شما برسد ضربات مرگباری را می‌زند.

خب دیگر... حالا که جک تعطیل شده است و آیتم‌های اینجا را نیز جمع کرده ایم، از یک نردبان که در طول مبارزه و خرابی گاراژ در نزدیک میز کار، پایین آمده است بالا بروید. اینجا یک بار دیگر جک لعنتی خدمتتان می‌رسد و حسابی بهتان استرس می‌دهد! (بابا لعنتی بمیر دیگه! هر کی بود تا حالا صد بار مرده بود.. اما بیکرها «هر کسی» نیستند!). بالای نردبان در سمت چپ مهمات **SHOTGUN SHELL** را بردارید. حالا به سمت راست بروید و اینجا از روی قفسه یک عکس را برداشته و پشت آن را چک کنید. آیتم دیگر را نیز در اینجا بردارید و بخش جلوی آن را چک کنید و پیچ را بیچانید تا باز شود و **OX STATUETTE** را به دست آورید. خب دیگر کاری نیست. قفسه را هل دهید و پایین ببرید. حالا دقیقا در جلوی درب ورودی گاراژ هستید که قبلا با چاقو نوار چسب روی آن را پاره کردیم تا وارد شویم. دیگر نیازی به باز کردن دوباره درب گاراژ نیست. در اولین قدم برگردید به اتاق ذخیره و بازی را ذخیره نمایید. از اینجا به بعد یک آیتم جدید قابل تعامل در بازی هم اضافه می‌شود که مجسمه‌هایی کوچک با سر لرزان هستند و **Mr. Everywhere** نام دارند و شما باید در طول بازی به آنها ضربه بزنید و بشکنید تا با انجام این کار و شکستن تمام آنها یک تروفی کسب نمایید. اولین از این آیتم‌ها که **MR. EVERYWHERE 1/20** است، زیر همین میز سیو قرار دارد که بنشینید و آن را بشکنید.

- نکته: با شکستن اولین **Mr. Everywhere** شما تروفی برونز «He's Here, There, Everywhere» را دریافت می‌کنید.

شما می‌توانید در اینجا برای باز شدن جای بیشتر در اینونتوری برخی آیتم‌های خود مثل سکه و تیر شات گان و **CHEM FLUID** را در جعبه ذخیره بگذارید. حالا درب را باز کنید و مستقیم تا ته راهرو بروید و به راست پیچید و دوباره تا ته بروید و در کنار یک صندلی، مجسمه **MR. EVERYWHERE 2/20** را بشکنید. حالا کمی عقب برگردید و روی درب بزرگ سالن اصلی که یک بخش کم داشت، آیتم **Ox Statuette** را قرار دهید تا درب بزرگ باز شود.

- ماموریت زیرشاخه: در سالن اصلی گشت و گذار و اکتشاف کنید.

بلافاصله بعد از ورد به سالن سمت چپتان **MR. EVERYWHERE 3/20** را با چاقو بشکنید و آیتم **HERB** را بردارید. یک عکس هم اینجا است که باید برای حرفه ای‌های رزیدنت اوایل آشنا باشد. همین دیوار که کنارش هستید را ادامه دهید و از درون یک کمد، **GUNPOWDER** را بردارید.

- فرمول جدید: **Gunpowder + Chem Fluid = Handgun Ammo**

سپس بالاترین کشو را نیز باز کنید و آیتم مهم **ANTIQUA COIN 3/18** را بردارید.

حالا به سمت درب شمالی سالن که تلفن آنجاست حرکت کنید و می‌بینید که زنگ می‌خورد. گوشی را بردارید. می‌دانید دیگر! زوئی است! اینجا می‌فهمید که او دختر جک است و شما را تشویق می‌کند که تلاش کنید و راهی برای فرار از اینجا پیدا کنید. درب اینجا که به حیاط می‌رود قفل است و تمام تلاش این مرحله برای باز کردن این درب است. نقش سگ ۳ سر هیدیس که سربروس نام دارد روی درب است و جای ۳ سر آن خالی است و باید هر ۳ را پیدا کنید تا درب باز شود. می‌بینید؟ این یک رزیدنت اوایل کلاسیک و کامل است...

- ماموریت اصلی: ۳ سر سربروس را برای باز کردن درب حیاط پیدا کنید

به سمت راست درب حیاط بروید و یک درب دیگر اینجا است که قفل هم هست و نقش عقرب روی آن وجود دارد. (به این درب از این به بعد درب عقربی می‌گوییم). کنار آن درب یک آیتم مربوط به ساعت پیدا می‌کنید که پاندول ساعت یا **CLOCK PENDULUM** است. یک روزنامه نیز اینجا است که بخوانید و خبر از افراد گمشده می‌دهد. حالا وارد اتاقی شوید که نور در آنجا می‌بینید.

نقاشی که نور دارد روی آن می‌تابد «Sky Hunter» نام دارد و یک پرنده در آن کم است. در اینجا و در بخش وسط اتاق می‌توانید آیتم‌های مختلفتان را امتحان کنید تا سایه بیاندازد. البته این کار جواب نمی‌دهد ولی یک تروفی به خاطر آن می‌گیرید.

- نکته: برای استفاده از پاندول ساعت روی دستگاه سایه ساز وسط اتاقی که نقاشی پرنده دارد، تروفی برنز «Nice Try» را به جهت «استفاده از آیتمی بی ربط برای ایجاد سایه!!» می‌گیرید.

بعدا باید باید با آیتم صحیح به اینجا باز گردیم. بیرون اتاق زیر پله‌ها یک بخش انبار مانند کوچک هست که در آن **CHEM FLUID** را بردارید. حالا به نزدیکترین دربی که در آن یک مجسمه می‌بینید که شاتگان در دست دارد بروید. ایول!! قرار است شات گان دار شویم؟ نه به همین راحتی...

• ماموریت: شات گان را به دست آورید.

می دانم که قطعاً مثل هر بازیاز دیگری می‌روید و راحت شاتگان را از دست مجسمه در می‌آورید و تا می‌خواهید خوشحال شوید، می‌بینید که با برداشتن شاتگان انگار وزن مجسمه کم می‌شود و بالا می‌آید و درب پشت سرتان بسته می‌شود! پس باید اینجا کلک ایندیانا جونزی بزنییم و یک ایتیم درست را به جای شاتگان در دستان مجسمه قرار دهیم. ایتیمی که فعلاً نداریم. پس باید اکنون بی خیال شات گان شوید. خب حالا قبل از رفتن به طبقه بالای سالن اصلی، بگذارید تا به اتاق ذخیره برویم و کمی خودمان را خالی کنیم (البته ایتیم هایمان را!!). می‌توانید فقط ایتیم های first aid med و گلوله‌ها را همراه ببرید (البته با پاندول ساعت) تا ۵ جای خالی داشته باشیم. یادتان نرود بازی را ذخیره کنید. حالا می‌دانید باید کجا برویم؟ به اولین اتاقی که در بازی بعد از صحنه میز شام رفتیم و ساعت پدر بزرگ در آنجا بود و اول راهنما گفتیم این ساعت و این اتاق را یادتان باشد. خب حالا پاندول ساعت داریم، پس CLOCK PENDULUM را در ساعت قرار دهید و با این کار می‌توانید ایتیم **WHITE DOG'S HEAD** را یکی از ۳ سر درب حیاط است را بردارید. برگردید و این سر را روی درب حیاط قرار دهید تا حالا ۶ جای خالی در کوله پشتی داشته باشید.

حالا از یکی از پله‌های دو سمت سالن اصلی بالا بروید و در طبقه بالا یک کشو می‌بینید که آن را باز کنید و عکس یک دختر دیگر که کوچکتر است به نام «Eveline» را می‌بینید. پس اینجا بیشتر از یک دختر داشته‌اند. در نزدیک اینجا مادر بزرگ را می‌بینید که روی صندلی چرخ دارش نشسته و هیچ کاری نمی‌توانید با او انجام دهید. در سمت دیگر این طبقه به درب قفل دقت کنید که علامت مار روی آن است و به آن «Snake Door» می‌گوییم (مانند Scorpion Door) و بعداً باید سراغش بیاییم. حالا دیگر هیچ راهی نیست به غیر از وارد شدن به دربی که نزدیک مادر بزرگ است. بعد از ورود به راهرو اگر به سمت راست بروید و مقداری صبر کنید، از پشت زده‌های بالکن و درون حیاط، شخصیت مادر خانواده و همسر جک را می‌بینید که در حال راه رفتن است و با خود حرف می‌زند و می‌رود. او فعلاً کاری با ما ندارد. همین مسیر بالکن را ادامه دهید و درب سمت چپتان را رد کنید تا در انتهای این مسیر به یک جعبه برسید. آن را بشکنید و ایتیم را بردارید. یک جعبه دیگر نیز اینجا است که قفل است و نیاز به Lockpick دارد و بعداً به سراغ آن خواهیم آمد (یادتان باشد). در نزدیک همین جعبه قفل، وارد راهرو شوید و می‌بینید که پله‌های شکسته که پایین می‌روند در اینجا هستند و اکنون دقیقاً در بالای بخش راهرویی که آشپزخانه آنجاست و اتاق سیو کنارش است قرار دارید و حتی می‌توانید از این پله‌های شکسته پایین ببرید و بغل اتاق سیو در بیایید. (نپرید پایین ها!!).

نزدیک پله‌ها درون کشو، **CHEM FLUID** را بردارید. سپس پله‌ها را رد کنید و آخر راهرو درون کشو چیز خاصی وجود ندارد. دقیقاً سمت راست این کشوی خالی، وارد حمام شوید (ترسناک است می‌دانم!). **دقت کنید که اینجا اصلاً و اصلاً و اصلاً هنوز با وان وسط حمام کاری نداشته باشید.** ابتدا از درون کشوی سمت چپتان دقیقاً بعد از ورود به این بخش، **HANDGUN AMMO x7** را بردارید. حالا به سمت دیوار شمالی این بخش بروید و داخل دستشویی را نگاه کنید و ایتیم **ANTIQUE COIN 4/18** را بردارید. حالا خارج شوید، بعداً برای بررسی وان بر خواهیم گشت اما فعلاً کاری به وان نداشته باشید. بعد خروج، مسیر راهروی مستقیمتان را بروید و به چپ بپیچید و در ادامه یک درب روبروتان می‌بینید. وارد شوید. حالا در «Recreation Room» هستیم. در اینجا به سیستم TV/VCR دقت کنید. سمت چپ دربی که وارد شدید یک یادداشت به Marguerite با نام **JACK'S MEMO** وجود دارد که آن را بخوانید و خواندنش باعث می‌شود ماموریت فرعی برایتان فعال شود.

• ماموریت فرعی: راه ورود به منطقه processing را پیدا کنید.

در گوشه شمالی سمت راست اتاق ایتیم **ANTIQUE COIN 5/18** را از روی یک کابینت بردارید. در سبد نزدیک این جا مجسمه **MR. EVERYWHERE 4/20** را بشکنید.

روی دیوار شرقی (سمت راست اتاق از درب ورودی) یک درب دیگر با علامت عقرب می‌بینید که مشخص است درون این اتاق یک شات گان وجود دارد. پس حتماً بعداً به سراغش خواهیم آمد وقتی کلید عقرب را داشتیم. در بخش بعد از قسمتی که حالت این آشپزخانه و Bar دارد رد شوید و در گوشه جنوبی اتاق، یک سطل زباله سبز رنگ می‌بینید که باز کنید و **GUNPOWDER** را بردارید. اینجا یک کتاب قهوه‌ای هم هست که بردارید و آن را بچرخانید تا زاویه‌ای برسد که بتوانید آن را باز نمایید و می‌بینید که در وسط کتاب، **BLUE DOG'S HEAD** جاسازی شده است. خب این هم از سر دوم سربروس...

حالا به پشت بخش Bar مانند بروید. کشوی سمت چپتان را باز کنید و یک فایل دیگر اینجا قرار دارد به نام **JACK'S JOURNAL**. مثل این که قبلاً مشکل طوفان وجود داشته است. یک سطل زباله دیگر نیز اینجا هست که البته داخلش خالی است. سپس در اینجا نوار ویدئویی با نام **MIA** را بردارید. VCR و تلویزیون نیز که همینجاست. پس نوار را داخل آن قرار دهید و اجرا کنید. قبل از دیدن نوار می‌توانید به طبقه پایین بروید و سیو هم بکنید.

نوار ویدئویی Mia

- نکته: در این نوار ویدئویی امکان گرفتن یک تروفی برای شما وجود دارد که برای کامل کردن نوار ویدئو بدون دیده شدن توسط Marguerite به شما تعلق می‌گیرد و «Can't Catch Me» نام دارد. در این بخش سعی می‌کنیم روش دستیابی به این تروفی را توضیح دهیم.

در این نوار ویدئویی ما در نقش Mia قرار می‌گیریم. به نظر می‌رسد که او این نوار را بعد از برخوردی که در بازی با او داشتیم ضبط کرده است. صحنه را تماشا کنید تا زمانی که مارگریت شما را می‌بیند و حالا از اینجا به بعد کنترل میا را به دست می‌گیریم. مستقیم بروید و جلو رفته و دروازه را باز کنید. از پل «doll bridge» که پر از عروسک است بگذرید و وارد خانه شوید. به سمت چپ بروید و یک درب دیگر می‌بینید که وارد شوید. در اتاق از ابزار و وسایل و آت و اشیالها بگذرید و در سمت دیگر اتاق، وارد درب سمت چپ شوید. در این راهرو کمی جلو بروید ولی به تقاطع راهرو نرسید، زیرا صدای مارگریت را می‌شنوید که دارد از آن سمت می‌آید. سریع بنشینید پشت جعبه‌هایی که اینجا و نزدیک درب است و قایم شوید. همین جا بنشینید و قایم شوید تا مارگریت نزدیک شما برسد. می‌دانم، اینجا نفستان از ترس بند می‌آید!! وقتی او وارد اتاق شد شما از پشت جعبه‌ها بیرون بیایید و به راهروی سمت چپتان بروید و وارد اتاق دیگر شوید.

اکنون در یک اتاق هستید که یک معمای سایه در وسط آن وجود دارد ولی حالا وقت حل کردن آن نیست. سریعاً از دربی که به فضای آزاد و بیرون می‌رود خارج شوید و به راست بپیچید و مجدداً به راست بروید تا پشت دیوار اتاق در تاریکی پنهان شوید. باید مدتی را در اینجا سر کنید. از شکاف دیوار یا پنجره می‌بینید که مارگریت وارد اتاق پازل می‌شود. فقط مراقب باشید که وقتی او خیلی نزدیکتان می‌شود کمی فاصله بگیرید. سپس مارگریت هم بیرون می‌آید و اینجا استرس مرگباری می‌گیرد که نکند این سمت بیاید و شما را ببیند زیرا راه فراری ندارید. خوشبختانه او سمت چپ می‌رود. وقتی به سمت چپ رفت، شما بیایید و پشت درب که او باز گذاشته است قایم شوید (در همین بیرون). او می‌آید و نزدیک درب مقداری می‌ایستد و حرف می‌زند و سرانجام به اتاق برمی‌گردد و می‌رود.

حالا می‌توانیم برگردیم داخل و پازل را حل کنیم. در اینجا باید شکل سایه عنکبوت را بسازیم. اینجا باید آیتم را از وسط اتاق بردارید و می‌بینید که می‌توانید آن را در تمام جهت‌های ممکن بچرخانید و چپ و راست کنید و بالا و پایین ببرید. باید این کار را آن قدر انجام دهید که شکل سایه این آیتم روی تابلو، مانند جای عنکبوت خالی در تصویر شود و جای آن را با سایه عنکبوت پر کنید تا معما حل شود. وقتی این کار را کردید می‌بینید که یک راه باریک باز می‌شود. از آنجا وارد شوید و ادامه دهید تا نهایتاً به یک اتاق برسید. اینجا به جعبه‌های روی هم در وسط اتاق دقت کنید زیرا راه رد کردن این قسمت و دیده نشدن توسط مارگریت و کسب تروفی، از طریق این جعبه هاست. آرام از سمت راست جعبه‌ها حرکت کنید تا صدای مارگریت را بشنوید که دارد از روبرو می‌آید.

پشت همین جعبه‌ها در سمت راست بنشینید و قایم شوید و با حرکت مارگریت به سمت شما، شما نیز حرکت کنید، به طوری که مدام جعبه‌ها بین شما و او باشند و نتواند شما را ببیند. وقتی او از جعبه‌ها رد شد (ابتدا مقداری در ابتدای جعبه‌ها می‌ایستد و حرف می‌زند پس عجله نکنید) شما نیز آرام از پشت سر او به سمت مسیر مستقیم بروید و به راست بپیچید تا یک بخش که شکسته و به زیر خانه می‌رود را ببینید. پایین بروید و وارد بخش زیر خانه شوید. مسیر را پیش بروید تا به انتهای این بخش برسید و آیتم و یک عکس را بررسی کنید تا ناگهان ببینید به دام افتاده‌اید و مارگریت این زیر درست پشت سر شماست. می‌دانم خیلی ترسیده‌اید! صحنه سیاه می‌شود و سپس می‌بینید که ویدئو به پایان رسیده است.

- نکته: بر طبق مسیر این راهنما و دیده نشدن توسط مارگریت، شما اینجا تروفی «Can't Catch Me» را می‌گیرید.

ادامه بازی در زمان حال

حالا دوباره با اتان هستیم. اگر تا اینجا طبق مسیر راهنما آمده باشید اکنون پر از آیتم هستید و بهتر است سری به صندوق بزنیم. از درب پایین اتاق خارج شوید و به چپ بپیچید. در مسیر می‌توانید اتاق «Kid's Room» را چک کنید اما درش قفل است و این دومین درب «Serpent Door» یا «درب با قفل مار» است که می‌بینیم. از پله‌ها پایین برگردید تا به سالن اصلی برسید و بروید و سر دوم سگ که پیدا کردیم یعنی «Blue Dog's Head» را بر روی درب سگ ۳ سر قرار دهید تا یک جا خالی شود. سپس برگردید به راهروی اول بازی و اتاق ذخیره. دوباره اینجا همه چیز را غیر گلوله‌ها و first aid med در جعبه بگذارید که باعث می‌شود ۶ جای خالی داشته باشید و البته یک جعبه پر از آیتم! حالا وقت کمی پیشرفت در خط داستانی است. راستی یادتان نرود که بازی را ذخیره نمایید.

از اتاق ذخیره به سالن اصلی و بالای پله‌ها بروید و وارد راهرویی شوید که کمی قبل‌تر بعد از دیدن فیلم میا از آن برگشتیم. حالا جای «حمام» را یادتان است؟ باید از دربی که وارد راهرو می‌شوید کمی به چپ بروید و سپس به راست بپیچید و دوباره در انتها به چپ و سپس مجدداً به راست بروید تا در انتهای راهرو به درب حمام برسید که سمت چپ آن کمد خالی بود که قبلاً چک کردیم و سمت راست آن هم پله‌های شکسته طبقه دوم که می‌توانستیم از آنجا به طبقه زیرین و نزدیک اتاق ذخیره برویم. وارد حمام شوید و حالا با وان که در قسمت قبلی راهنما گفتیم کاری به آن نداشته باشید، تعامل کنید تا آتش خالی شود و از درون وان، آیتم **WOODEN STATUETTE** را بردارید. حالا وقتی بخواهید از حمام بیرون بازگردید ناگهان می‌بینید که "Jack is back" !!! چک لعنتی دوباره پیدایش شد!! این "Cellular regeneration" یا «بازسازی سلولی» عجب کاری کرده و دارد باز هم ادامه می‌دهد تا دوباره چک مثل روز اولش شود!! چک شما را می‌گیرد و پرتان می‌کند به دیوار حمام!!

بهترین کار در اینجا آن است که وی را بکشانید به دور وان و وقتی به آن طرف آمد شما از دور وان بچرخید و از حمام سریعاً خارج شده و به چپ بپیچید و از پله‌های شکسته به طبقه پایین بروید و سریعاً وارد اتاق ذخیره شوید. حالا در امان هستید ولی باید برگردیم به منطقه سالن اصلی. کمی صبر کنید و سپس وارد راهرو شوید و به سمت سالن اصلی خانه بروید و وارد آن شوید. (ممکن است وقتی از اتاق سیو بیرون می‌آید و دارید راهروی مستقیم را می‌روید ناگهان چک دیوار سمت راست راهرو را خراب کرده و طی یک صحنه بسیار مرگبار و استرس‌زا از جلوی شما در بیاید که باید سریعاً فرار کنید و یا بهتر است که برگردید داخل اتاق ذخیره و مجدداً بعد از مدتی بیرون بیایید. وقتی وارد سالن اصلی خانه شدید دقیقاً روبروتان همان اتاق پازل نور است که سایه پرنده می‌خواست و قبلاً آیتم لازم‌ش را نداشتیم و حالا می‌توانیم از Wooden Statuette برای ایجاد سایه پرنده استفاده نماییم که دقیقاً به مانند روشی که برای پازل عنکبوت به کار بردیم را در این مورد نیز انجام دهید و ضربدر را بزنید تا بخشی از دیوار اتاق باز شود. مسیر باریک باز شده بین دیوار را ادامه دهید تا به یک اتاق جدید برسید. اتاقی مخفی که اصلاً در نقشه هم نیست! کلی آیتم خوب و عالی در این بخش وجود دارد. از همین کنار دیواری که وارد اتاق شدید جلو بروید تا یک **HERB** را درون گلدان بردارید. سپس کشوی سمت چپتان را باز کنید تا **HANDGUN AMMO x5** را بردارید. روی میز در اینجا یک آیتم جدید و باحال و البته عجیب را پیدا می‌کنید. این آیتم را بردارید و می‌بینید که نامش **PSYCHOSTIMULANTS** است.

• نکته: استفاده از **PSYCHOSTIMULANTS** سبب می‌شود تا مدت معینی تمام آیتم‌هایی که نزدیکتان است و در یک محدوده مشخص اطراف شما قرار دارند را ببینید. با این دارو برخی آیتم‌ها که در حالت عادی نمی‌توانید آنها را ببینید مشخص می‌شوند.

• نکته: در اینجا برای اولین بار استفاده کردن از **PSYCHOSTIMULANTS**، می‌توانید تروفی «Open Your Eyes» را کسب نمایید.

حالا ادامه می‌دهیم. جعبه‌ای که در این اتاق قرار دارد را بشکنید و آیتم رندوم را بردارید. حالا حتماً متوجه درب با قفل کلاغ یا «The Crow Door» شده‌اید که مانند درب مار و درب عقرب هنوز کلید آن را نداریم و بعداً به سراغش خواهیم آمد. نگران نباشید زیرا که تمام این درب‌ها و .. را در این راهنما برای شما توضیح خواهیم داد و به آنها بازخواهیم گشت.

دقیقاً در سمت راست همین درب مجسمه **MR. EVERYWHERE 5/20** را از بین ببرید. از درون فریزر هم می‌توانید **CHEM FLUID** بردارید. همچنین با توجه به این که داروی **PSYCHOSTIMULANTS** استفاده کرده‌اید روی سر گوزن روی دیوار تعداد **HANDGUN AMMO x4** مشخص می‌شود که بردارید و همین‌طور **SHOTGUN SHELL x2** در پشت تابلوی نقاشی که در بدو ورود به این اتاق قرار دارد. از تنها دربی که می‌بینید وارد شوید و به یک اتاق دیگر می‌رسید که می‌بینید یک جعبه قفل که لاک پیک می‌خواهد روی میز قرار دارد. در سمت راست ورودی اتاق یک فایل وجود دارد در مورد «تبدیل شدن قربانی‌های ربوده شده» و همین‌طور یک نقاشی کودکانه است که می‌توانید آنها را چک کنید. در سمت دیگر میزی که هنگام ورود به اتاق جلوتان قرار دارد، می‌توانید **ANTIQUE COIN 6/18** را بردارید.

سپس جعبه فلزی روی قفسه اتاق را بردارید و بچرخانید تا جلوی آن را ببینید و درش را باز کنید. آیتم خوبی است نه؟! همچنین سمت چپ اتاق را نیز چک کنید و باید بنشینید تا بتوانید آیتم **GUNPOWDER** را بردارید. کلتان را آماده کنید و وارد اتاق بعدی شوید. نهوع اور است، نه؟ مسیر را پیش ببرید تا با یک دشمن جدید روبرو شوید که «**MOLDED**» نام دارد و بسیار هم مخوف هستند. مدام عقب بروید تا دستش به شما نرسد و در همین حین ۴-۵ تیر به سرش شلیک کنید تا بیافتد. دقت کنید که خیلی راحت می‌توانید اینجا یک تروفی بگیرید. برای این باید اجازه دهید «**MOLDED**» به شما ضربه بزند و شما با L1 دستتان را بگیرید جلوی صورتتان و دفاع نمایید. اینجا محل مناسبی برای این کار است.

• نکته: در اینجا برای دفاع کردن ضربه دشمن تروفی برنز «Arms in the Air» را دریافت می‌کنید.

مسیر را ادامه دهید و وارد دربی که می‌بینید شوید و خود را درون یک راهرو می‌پایید. می‌دانید کجا هستیم؟ دقیقا در منطقه پشت «درب عقربی» که از سالن اصلی و نزدیک درب سگ ۳ سر قرار داشت و قفل بود. این درب که همچنان قفل است و شما یک راه بیشتر ندارید تا مسیر را ادامه دهید. کمی جلوتر در راهرو یک سری پله می‌بینید که پایین می‌روند و یک اتاق هم در بالای پله‌ها می‌بینید. کدام را برویم؟ اصلا و ابدا شک نکنید که در ابتدا فقط و فقط وارد اتاق شوید و پله‌ها را پایین نروید. حالا فهمیدید چرا؟ پله اینجا یک **اتاق SAVE** است. خدا را شکر!! موزیک آرامش بخش اتاق سیو در سری رزیدنت اوپل.. در این اتاق تمام آیتم‌هایی که لازم ندارید را درون جعبه بگذارید و سپس بازی را ذخیره نمایید. اینجا در این اتاق یکی دو آیتم برای برداشتن وجود دارند. نزدیک جعبه آیتم‌ها، کثو را باز کنید و فایل **TRAVIS' MEMO (FRONT)** را چک نمایید. آن را بچرخانید و پشت فایل را نیز چک کنید تا قسمت دیگر این فایل یعنی **TRAVIS' MEMO (BACK)** نیز ثبت شود.

یک بار دیگر می‌گوییم پادتان نرود که روی هر فایل و هر صفحه و پشت و جلوی آن باید حتما ضربدر را بزنید تا آن فایل برایتان حساب شود. در سمت راست میزی که دستگاه ذخیره روی آن است یک جعبه وجود دارد که آن را چک کنید و می‌بینید قفل است و باز هم یک لاک پیک نیاز داریم. سپس کمد لباس‌ها را باز کنید و **HANDGUN AMMO x5** را بردارید. بازی را دوباره ذخیره کنید و از اتاق بیرون رفته و از پله‌ها پایین بروید. به محض این که درب پایین پله‌ها را باز کنید خواهید فهمید که اینجا قرار است «MOLDED»‌های بیشتری سر راهتان قرار بگیرند. دربی که اینجا سمت راستتان است قفل است. پس راه مستقیم را از راهرو دنبال کنید. وقتی از راهرو برای دومین بار به سمت راست پیچید یک Molded می‌بینید. دوباره سیستم عقب رفتن و ۴-۵ شلیک در سر او را پیاده کنید تا کشته شود. خیلی خیلی برای شلیک به سر دشمن دقت کنید تا درست نشانه‌گیری نمایید زیرا اصلا نباید گلوله و مهمات هدر دهیم. سپس در همان جایی که دشمن را دیدیم سمت راست راهرو یک درب می‌بینید.

درب را باز کنید ولی هنوز داخل اتاق نروید. داخل اتاق یک Molded دیگر وجود دارد که سعی کنید او را بیرون کشیده و مانند قبلی از بین ببرید. حالا وارد اتاق شوید. اینجا اتاق کوره یا incinerator است. کمدی که اینجا است باز می‌شود ولی چیزی درون آن نیست. پادداشت بالای سینک را چک کنید تا **INCINERATOR ROOM MEMO** را کسب کنید. همچنین در این اتاق زیر یکی از تخت‌ها بنشینید و **GUNPOWDER** را بردارید. اینجا شما می‌توانید تک تک درب‌های کوره را باز کنید و چک کنید ولی هیچ چیزی در هیچ کدام نیست. درب کوره «Travis» قفل است. پس اینجا در واقع یک پازل است. اما لازم نیست که اکنون آن را حل کنید تا درب کوره «Travis» باز شود. پس فعلا بی خیال آن شوید زیرا بعدا بر می‌گردیم و مطمئن باشید که به دلیل درستی اکنون بی خیال آن می‌شوید. حالا از اتاق بیرون بروید و یکی از بهترین کارها این است که حالا که دشمنان را کشته‌اید برگردید به اتاق ذخیره و بازی را سیو کنید.

دوباره برگردید به همان راهرو و از کنار اتاق کوره‌ها رد شوید و مسیر را ادامه دهید. یک درب سمت چپتان است که قفل می‌باشد. جلوتر یک درب دیگر سمت چپتان می‌بینید که فعلا بی خیالش شوید. در جلوتان دروازه سبز رنگ را باز کنید. جلوتر کلی آیتم در اتاق داریم ولی خب چند دشمن بدترکیب هم باید بکشیم. در همان ابتدای ورود به اتاق، کنار دیوار سمت چپ می‌بینید که چند چوب به دیوار تکیه داده شده‌اند؟ کمی از چوب‌ها رد شوید و برگردید و بنشینید و پشت چوب‌ها را نگاه کنید تا آیتم **ANTIQUE COIN 7/18** را بردارید که خیلی خوب مخفی شده‌اند. سپس جلوتر، نقشه **PROCESSING AREA MAP** را بردارید. می‌بینید چقدر این منطقه بزرگ است؟ دو جعبه را اینجا بشکنید و آیتم‌های رندوم را بردارید. حالا درب سمت راستتان از جایی که وارد اتاق شدید را باز نمایید و می‌بینید که آن همان دربی است که وقتی قسمت قبل برای اولین بار وارد این زیرزمین شدیم و از پله‌های کنار اتاق سیو پایین آمدیم سمت راستمان بود و قفل بود و مجبور شدیم مستقیم برویم و دشمنان را بکشیم. حالا یک میان بر به سمت اتاق سیو باز کرده ایم. البته فعلا لازم نیست بروید اتاق سیو. مطمئن باشید جاهایی که سیو می‌خواهید را می‌گوییم.

در اتاق، جلوتر بروید و در وسط اتاق یک کلید خیلی تابلو و بزرگ عقربی می‌بینید (که حتما می‌دانید برای درب‌های عقربی است دیگر!!) اما اصلا برش ندارید و بگذارید تا آخر آن را برداریم. از کلید رد شوید و از روی قفسه‌ها **TREASURE PHOTO** را بردارید. این یک سرخ برای نشان دادن جایی است که یک آیتم عالی در آنجا قرار دارد و در واقع نقشه گنج است. جلوتر در فریزر، آیتم **LOCKPICK** را بردارید و جلوتر هم **HERB**. به سمت راست و منطقه کوچکتر بروید و درب را اینجا باز کنید تا مقداری **CHEM FLUID** از روی قفسه بردارید. درب اینجا به منطقه «Morgue» می‌رسد ولی فعلا انتهایش یک بن بست است. اما می‌رویم تا آیتم‌ها را برداریم. از چند پله پایین بروید و **SHOTGUN SHELL x2** را بردارید. پایین‌تر و در انتها یک درب مار شکل یا «Snake Door» می‌بینید. سمت چپ این درب **PSYCHOSTIMULANTS** را بردارید. همچنین دقت کنید که اینجا روی زمین **MR. EVERYWHERE 6/20** قرار دارد که با چاقو آن را بشکنید. حالا مسیر را برگردید در همان اتاق و کلیدی که وسط اتاق بود و برنداشتیم را بردارید و می‌بینید که **SCORPION KEY** است که قفل‌های عقرب را باز می‌کند. بعد از برداشتن این کلید، آماده مبارزه باشید. آرام به سمت منطقه ورودی اتاق بروید و یک **MOLDED** از سقف می‌افتد پایین. او را از پای در آورید. به نکته‌ای که پایین‌تر نوشته ام دقت کنید چون اینجا جای خوبی برای گرفتن آن تروفی است.

نکته: شما اینجا می‌توانید تروفی برنز "Things Got Personal" را برای کشتن یک دشمن با چاقو دریافت نمایید.

سپس بعد از کشتن دشمن به سمت دربی که به عنوان میانبر برای اتاق سیو باز کردیم بروید و وقتی از درب رد شدید یک Molded دیگر از دیوار می‌افتد بیرون که آن را نیز از پای در آورید. حالا برگردید به اتاق ذخیره. اینجا می‌توانید از LOCKPICK که پیدا کردیم برای باز کردن کشوی قفل اینجا استفاده کنید و **HANDGUN AMMO x12** را بردارید. آیتم‌های تالازم را در صندوق بگذارید و باید حدود ۵ جای خالی اکنون داشته باشید. بازی را ذخیره نمایید. حالا نوبت برداشتن آیتم مخصوصی است که در TREASURE PHOTO دیدیم. مسیر را از اینجا برگردید به اتاقی که ابتدا از آن وارد این راهرو شدیم و به اتاقی برسید که در آن سر گوزن روی دیوار بود و شومینه داشت (همان اتاقی که با حل کردن پازل نقاشی پرنده در سالن اصلی بین دیوار باز شد و به آن رسیدیم). TREASURE PHOTO که پیدا کردیم دقیقا عکس همین شومینه را نشان می‌دهد، پس اینجا آیتم خوبی وجود دارد. سنگ بالا سمت راست شومینه را فشار دهید تا آن را از جای خود بردارید و پشت آن **STE-ROID** (یکی از بهترین آیتم‌های بازی) را بردارید. نکته زیر را برای استفاده از این آیتم‌ها بخوانید.

نکته: استروئیدها آیتم‌های فوق العاده‌ای هستند (لااقل در این بازی. چون در دنیای واقعی ممکن است دوپینگ شوید!!). مصرف آن‌ها نه تنها باعث می‌شود اندازه خط سلامتی یا **MAX HEALTH** شما طولانی‌تر شود (که خیلی در این بازی مهم است) بلکه تمام سلامتی‌تان را نیز پر می‌کند. هوشمندانه است که اینها را نگه دارید تا زمانی که خط سلامتی‌تان خیلی اوضاع بدی داشت آن را مصرف کنید تا مجانی و بدون استفاده از آیتم سلامتی، خط سلامتی شما به طور کامل پر شود. می‌توانید هم اگر خواستید بلافاصله بعد از پیدا کردن، آن را استفاده کنید که نظر خودتان است.

خب حالا که کلید عقرب را داریم باید یک سفر برویم برای به دست آوردن شات گان. برگردید به سالن اصلی خانه. به طبقه دوم بروید و مواظب جک باشید که اینجاها پرسه می‌زند. او معمولا طبقه دوم اطراف "Recreation Room" است. دقیقا همان جایی که ما باید برویم. به هر روشی که می‌توانید یواشکی به این اتاق وارد شوید (همان اتاقی که بخش ویدیوی میا را در آن بازی کردیم و سر اولین سگ را از لای کتاب برداشتیم). با کلید عقرب در اینجا درب اتاق "Grandma's Room" را باز کنید که قبلا دیدیم قفل بود و یک شات گان هم درون آن دیده می‌شد. اینجا درون اتاق مادر بزرگ بهتر است کلا بنشینید تا جک اگر آمد شما را نبیند. اینجا چند آیتم وجود دارد. مهم ترین آن ها **BROKEN SHOTGUN** است که آن را از روی میز بردارید. درون کشوی میز، دندان خواهید دید!! از روی میز **MEMO ABOUT RELIEF** را نیز بردارید. درون کمد لباس **HANDGUN AMMO x5** را بردارید و دقیقا سمت راست آن مقداری **CHEM FLUID** قرار دارد. زیر تخت خواب می‌توانید **SHOTGUN x2** را بردارید. نزدیک تخت خواب، کشو را باز کنید و از درون آن **DOCTOR'S LETTER** را بردارید. حالا وقت برگشتن به سالن اصلی خانه در طبقه پایین است. یواش از دست جک فرار کنید و به سالن اصلی خانه بروید و به درون اتاقی که مجسمه در دستش شاتگان است. حالا که ما broken shotgun را داریم می‌توانیم شاتگان سالم M37 Shotgun را از دست مجسمه برداریم و این را جای آن قرار دهیم تا درب باز بماند

خب حالا وقت سیو کردن است. در سالن اصلی، درب سمت راست درب سگ ۳ سر، که قفل عقرب دارد و قبلا بسته بود را با کلید باز کنید و الان دیگر می‌دانید کجایید چون قسمت قبلی از پشت این درب نیز آمده بودیم و حالا یک میانبر ایجاد شده است. بعد از درب بروید به راهروی چپ که می‌رسد به پله‌هایی که به زیرزمین می‌رود و اتاق سیوی که کنار پله‌ها قرار دارد. بروید همان اتاق سیو و می‌توانید اینجا Gunpowder و Chem Fluid هایی که تا الان دارید را ترکیب کنید و گلوله کلت بسازید. یادتان نرود که آیتم‌های اضافه را بگذارید در صندوق و بازی را ذخیره کنید. حالا وقت برگشتن به زیرزمین است. از پله‌های کنار اتاق سیو پایین بروید و در زیرزمین به راست بروید و از درب میانبری که باز کردیم وارد اتاقی شوید که کلید عقرب را برداشتیم. از این اتاق به سمتی بروید که اولین بار از آن طرفش وارد این اتاق شده بودیم و یک دروازه سبز رنگ را باز کرده بودیم. یادتان است که اول راهنما، پیش از این که دروازه سبز رنگ را باز کنیم، سمت چپتان دقیقا نزدیک دروازه سبز رنگ یک اتاق بود که گفتیم فعلا کاری با آن نداشته باشید. حالا به آن اتاق بروید که بسیار تاریک و پر از وان‌های کهنه و سیاهی‌های مربوط به دشمنان Molded است. این اتاق به همین اندازه قیافه اش که ترسناک است خودش نیز خطرناک است.

در ابتدای اتاق نگران نباشید و از پله‌ها پایین رفته و به چپ بپیچید و از درون وان، **HANDGUN AMMO x8** را بردارید. سپس مسیر ادامه اتاق را بروید و دقیقا در گوشه اتاق از درون یک وان دیگر **CHEM FLUID** را بردارید. صبر کنید. به سمت راست و نزدیک جایی که از پله‌ها پایین آمدیم نگاه کنید و می‌بینید که یک Molded عزیز از دیوار برخاست (اگر بخواهید جلو بروید و مسیر را به آن بخش کوچک جلوتر ادامه دهید تا او به شما نرسد، می‌بینید که دو قدم جلوتر یک Molded دیگر بر می‌خیزد و در واقع اکنون یکی پشت سرتان و یکی جلویتان در همین جای باریک وجود دارند و گیر کرده‌اید و می‌خواهند شما را قیچی کنند، اما خب شما دارید راهنما می‌خوانید دیگر. نباید به این مسائل دچار شوید!!!). بهترین کار این است که همین که اولی از سمت

راستتان دارد بر می خیزد برگردید زود به ورودی اتاق و بالای پله ها و او را با شلیک خیلی نزدیک شاتگان به سرش به همراه یکی دو تیر کلت و یا کلا با هدشات کلت از پای در آورید (شات گان در این بازی شاهکار است و عاشقش خواهید شد). سپس بروید ادامه اتاق تا دومی هم بر خیزد و باز عقب بپایید و دومی را هم مثل اولی به درک واصل کنید تا این گونه tub room یا اتاق وانها را تبدیل به یک اتاق امن کنید.

بعد از کشتن این دو شک نکنید (یعنی ابدا شک نکنید) که باید برگردید و به اتاق سیو بالای پله ها بروید و بازی را ذخیره کنید تا از شر این دو راحت شده باشید زیرا که جلوتر اتفاقات خفن تری در انتظاران است. بعد از سیو کردن دوباره برگردید همین اتاق وانها و ادامه دهید و از جایی که دشمن دوم برخاست **HERB** را بردارید. اتاق بعدی که Boiler Room است احتمالا سخت ترین اتاق تا اینجا بازی است. آرام درب اتاق را باز کنید و یواش به سمت چپ اتاق سرک بکشید و نگاه کنید. یک نوع از Molded هایی را می بینید که دست ندارند و اینها را حتی می توانید با دقت با چاقو بکشید ولی خب به هر حال می توانند به شما حمله کرده و با دهانشان آسیب بزنند و کشتن فقط با چاقو کار زیاد راحتی نیست. آن را عقب بکشید و کارش را در اتاق وانها تمام کنید. حالا دو تا Molded دیگر در اتاق هستند که با این که ظاهرا شبیه بقیه هستند ولی قوی ترند و شاید حدود ۱۰ تیر کلت می خواهند تا بمیرند.

بهترین کار این است که وارد اتاق شوید و از سمت چپ دور اتاق بروید تا اولی و دومی شما را ببینند و سپس سریعاً برگردید دم در ورودی اتاق و شات گان را آماده کنید تا هر دوی آنها با هم به سمت ورودی در بپایند و در این جای پارک که هر دو کنار هم هستند از نزدیک با شات گان به سرشان شلیک کنید که آسیب فوق العاده ای به آنها می زند و معمولا پرت می شوند روی زمین و می توانید تا بلند نشده اند دوباره با شاتگان به سر آنها شلیک کنید تا بمیرند یا با کلت کارشان را بسازید. حالا وقت گشتن اتاق آن هاست. البته چیز خیلی زیادی در این اتاق نیست. نزدیک دیوار سمت چپ اتاق، **SHOTGUN SHELL x2** را بردارید و نزدیک به درب آن طرف اتاق درون کابینت هم ایتمی جدید به نام **STRONG CHEM FLUID** را بردارید که نوع قوی تر همان معمولی هاست. حالا با این ایتم دستور العمل های جدیدی برای ترکیب ایتمها به وجود می آید:

Gunpowder + Strong Chem Fluid = Enhanced Handgun Ammo - گلوله قوی کلت

Herb + Strong Chem Fluid = Strong First Aid Med - ایتم قوی تر سلامتی

همان طور که می بینید درب دیگر اتاق برای خارج شدن قفل است و کلید می خواهد. حالا کلید کجاست؟ باید با حل کردن آن پازل اتاق کوره ها "Incinerator Room" که قبلا گفتم بی خیالش شوید آن را به دست آوریم. کمی عقب برگردید و از اتاق وانها بروید بیرون و به راست بپیچید و سپس به چپ تا به اتاق کوره ها برسید. اینها را تماما می توانید روی نقشه بازی ببینید و مثلا ببینید از کجا به "Incinerator Room" برسید تا هی با چپ و راست گفتن های ما گیج نشوید. در اتاق کوره ها جلوی آنها بایستید و حالا اول از همه، اولی از سمت راست که متعلق به "Tamara" 3 A's را باز کنید. سپس سومی را باز کنید که روی آن آثار دست خونی است. با این کار می بینید که قفل کوره اولی از چپ باز می شود. شات گان را آماده کنید و به سمت آن بروید و درب کوره را باز نمایید. می بینید که از درون آن یک Molded خیلی قوی تر از حالت عادی بیرون می افتد. لحظه ای که این دشمن روی زمین می افتد همان اول بلافاصله با شات گان به سرش شلیک نمایید. سپس چند تیر کلت به سرش و نهایتاً یک تیر دیگر شات گان به سرش تا کار او را بسازد. وقتی که او را کشتید، از درون کوره ای که دشمن از آن بیرون افتاد، کلید **ROOM KEY DISSECTION** را بردارید. حالا از اینجا حتماً برگردید به اتاق سیو که خیلی نزدیک است و بازی را ذخیره کنید و چند جا را خالی کنید تا در ادامه مسیر که خیلی زود یک باس فایت خواهیم داشت به مشکل نخورید.

برگردید به اتاق Boiler Room که ۳ دشمن در آن بودند و درب قفلی که کلید می خواست باز کنید. اینجا ایتم سر سوم سگ یعنی "Red Dog's Head" را روی قفسه می بینید و بروید که آن را بردارید ولی یک صحنه می بینید و ناگهان جک از آن طرف قفسه ها آن را بر می دارد. وای خدا... انگار او دارد آن افسر پلیسی که اول بازی در گاراژ کشت را تبدیل به Molded می کند.

وقتی می بینید که اسم یک ایتم برداشتنی در بازی را به صورت بولد نشده و دارای حروف کوچک نوشته ام یعنی منظور این است که در آن جا این ایتم را با نباید اصلاً بردارید و یا نمی توانید هنوز بگیرید. مثل همین بالاتر که ایتم سر سگ سوم را Red Dog's Head نوشته ام که حروف کوچک دارد و بولد نشده است و آن را می بینید ولی تا می خواهید برش دارید جک زودتر از شما از آن سمت بر می دارد و یا مقداری جلوتر در راهنما که باز می بینید اسم این ایتم را نوشته ام ولی باز هم بولد نشده و حروف کوچک دارد که یعنی اصلاً آن جا برش ندارید وگرنه باس شروع می شود و نمی توانید سیو کنید.

سپس جک آن اتاق را ترک می کند. حالا شما از کابینت سمت راستان **SHOTGUN SHELL x5** را بردارید. از تنها مسیری که هست بروید و مقداری جلوتر چند ایتم دیگر خواهید یافت که شامل **HERB** و **SHOTGUN SHELL x2** هستند. سپس درب دو دهنه را باز کنید و وارد شوید. سمت راست بروید و از پله ها بالا رفته و وارد

اولین اتاق سمت راست شوید. همان اتاقی است که از آن طرف قفسه‌ها داشتیم جک را در آن می‌دیدیم. اتاق را بگردید و اگر آیتمی هست بردارید. بیرون برگردید و مسیر مستقیم را ادامه دهید و کمی جلوتر به چپ بپیچید و روی لبه این بخش، می‌بینید که سر سگ سوم یا Red Dog's Head را جک آنجا گذاشته است. فعلا اصلا برش ندارید. از پله‌هایی که اینجا می‌بینید پایین بروید. یک درب با قفل مار پایین پله هاست که فعلا نمی‌توانیم کاری با آن داشته باشیم. اما زیر پله‌ها می‌توانید آیتم **GUNPOWDER** را بردارید. برگردید بالا و اینجا بدانید که وقتی که سر سگ سوم را از لبه اتاق بردارید باس فایت شروع می‌شود. پس بهترین کار این است که برای این که دوباره تمام این کارها را در صورت شکست از باس تکرار نکنید و همین طور برای این که بخواهید چندین بار باس را تکرار کنید تا بتوانید یک تروفی که توضیح می‌دهم را بگیرید، مسیری که آمدید را از اتاق boiler و اتاق وان و .. برگردید و در اتاق سیو نزدیک، بازی را ذخیره نمایید. حالا دوباره برگردید همان جایی که بودید و آیتم سر سگ سوم یعنی **RED DOG'S HEAD** را بردارید تا باس فایت بعدی شروع شود.

اکنون زمان باس فایت است. آن هم در یک محیط بسته و کوچک در حالی که جک لعنتی سلاح‌های بسیار خفناک و بلندی را در این نبرد خواهد داشت و کلا از همین الان می‌گویم که بدانید مبارزه بسیار پر استرس و مخوفی را تجربه خواهد کرد.

باس فایت Jack، راند ۲

در اینجا با جک گیر افتاده ایم و او می‌خواهد با تبر غول پیکرش ما را تکه تکه کند. مثل مبارزه اول، اینجا هم یک الگوی بازی وجود دارد که با دنبال کردن آن می‌توانید آسیب‌ها را به حداقل برسانید و زودتر جک را بکشید.

در این منطقه ۳ جسد آویزان هستند که شما می‌توانید به آنها لگد بزنید. حالا کار درست چیست؟ باید بگذارید زمانی که جک می‌خواهد به شما حمله کند و سلاح را بالا می‌برد، شما که پشت یکی از جسدها ایستاده‌اید به آن لگد بزنید تا به جک بخورد و وی چند ثانیه گیج می‌شود و در این لحظات مدام با کلت به سر او شلیک کنید (ابتدا ۴ تا ۵ تیر کلت و سپس در آخر یک تیر شات گان به سر لعنتی اش!!). چند بار این روند را انجام دهید و سپس می‌بینید که او به سراغ یک بخش که فنس فلزی دارد می‌رود و آن را باز می‌کند... یا خدا!!! جک یک قیچی بسیار عظیم و غول پیکر و مخوف را بر می‌دارد. در اینجا ابتدا سریعا از بخشی که او سلاحش را برداشت دور شوید و به آن طرف اتاق بروید تا جک را به سمت خود بکشید و سپس تا نزدیک شد، شما از آن طرف بروید جایی که او قیچی را برداشت و از اینجا شما هم **CHAINSAW** یا اره برقی را بردارید. ای جاکااااا!!! اره برقی دار شدیم!!

• **نکته:** اینجا یک تروفی نقره برای گرفتن وجود دارد با نام **"Duck If You Love Life"**. از زمانی که جک قیچی را بر می‌دارد، یکی از حملات او به این شکل است که با قیچی مستقیم به سمت شما حمله می‌کند تا آن را به بدن شما فرو کند و این حمله، نسبتا سریع نیز هست. حالا اگر شما هنگامی که جک این کار را کرد و به سمت شما پورش آورد، سریعا بنشینید روی زمین تا حمله از شما رد شود، تروفی **"Duck If You Love Life"** را می‌گیرید. دقت کنید که اگر دیدید جک دارد قیچی را به این طرف و آن طرف و... می‌زند و از جهات مختلف ضربه می‌زند و حمله می‌کند، عقب بروید و بیخودی ننشینید زیرا این حمله‌ها برای تروفی نیست و فقط حمله‌ای که جک مستقیم با قیچی به سمت شما حمله می‌کند، باعث گرفتن تروفی می‌شود. در خصوص گرفتن این تروفی با توجه به سیوی که در راهنمای قبلی گفتیم قبل باس فایت انجام دهید، کار سختی برای این که چند بار گرفتن این تروفی را امتحان کنید ندارید. در واقع می‌تواند ابتدا بیایید به مبارزه و تروفی را بگیرید و تمرکزتان را بر روی گرفتن آن بگذارید و سپس بعد از کسب آن، از سیو خود بازگردید و این بار فقط باس فایت را با جدیت دنبال کنید. چون روند گرفتن تروفی طوری است که ممکن است چندین بار قبل از گرفتن آن موفق نشوید و ضربه‌های بدی بخورید.

خب به ادامه روند مبارزه از زمانی که جک قیچی را بر داشت باز می‌گردیم. توجه داشته باشید که در این فاز هم روند جنگیدن با جک، مانند همان قبلی است (همون همیشگی!!). بروید پشت جسدها و وقتی جک سلاح را بالا برد که حمله کند، به جسد لگد بزنید تا به جک بخورد و گیج شود، اما این بار با اره برقی سراغش بروید و با صحنه‌های فوق العاده زیبا و لطیف و دلنواز و خونین او را مورد نوازش قرار دهید!! بعد از ۳ تا ۴ بار که این کار را کردید می‌بینید که جک زانو می‌زند و سرش شروع به تغییر شکل دادن می‌کند. در اینجا همان طور که بازی هم به شما می‌گوید سریعا به سمت او بروید و با فشردن همزمان $R2 + L2$ کنار او، به جانش بیافتید و کلی آسیب به او بزنید.

او دوباره بلند می‌شود و باز باید همین روند را طی کنید. البته این‌ها به گفتن خیلی آسان‌تر است و در مبارزه خیلی هم راحت نیست که از او ضربه نخورید. حتی او ممکن است که برخی جسدها را با قیچی اش قطع کند و از بین ببرد. جک یک کمبوی ۳ ضربه‌ای بسیار مرگبار هم دارد که بعد از زدن آن، یکی دو ثانیه فرصت دارید تا به او با اره برقی ضربه بزنید. روند را ادامه دهید و هر بار که او روی زانو می‌نشیند بروید و با $R2 + L2$ به جانش بیافتید. اگر احيانا حين مبارزه ایتام سلامتی خواستید و نداشتید، در گوشه شمالی این بخش یک **FIRST AID**

MED را می‌توانید بردارید، فقط مراقب باشید در گوشه گیر نیافتید. دقیقا به همین شکل ادامه دهید و پس از چند بار که او روی زانو نشست و با اره حالش را جا آوردید، طی یک صحنه بی نظیر و معرکه با اره برقی، جک را به فنا خواهید داد و می‌دانم که کلی کیف خواهید کرد!!

• ادامه بازی

الان دقیقا می‌دانم بعد باس فایت چه دارید با خود می‌گویید!! «عجب بازی شاهکاره این لامصب. دم سعید آقا بابایی گرم که نوشت راهنماشو و باعث شد ما بیایم سراغش!!!»... خواهش می‌کنم اختیار دارید!!

همچنین اینجا یک حس دیگر هم دارید که با خود می‌گویید «خب دیگه جک رو که کشتم و یه رزیدنت اوایل باز خفن هم هستم و از اون خفن‌تر این که اره برقی دارم!!!» اما بازی خیلی سریع حالتان را می‌گیرد. بعد از باس فایت به سمت درب قفل آهنی این اتاق بروید و باید با اره برقی قفل بسیار عظیم و فلزی این اتاق را ببرید که این باعث می‌شود اره برقی عزیزمان بعد از بریدن قفل، بشکند... ای لعنت به این شانس!! ای تو این زندگی!! (مرگ!!)

از اینجا بیرون بروید. خب دیگه حالا سر سگ سوم را هم داریم و می‌توانیم از خانه خارج شویم. از اینجا مسیر را برگردید و از اتاق بخار و وان‌ها و زیرزمین و .. رد شوید و برگردید به پله‌هایی که از زیرزمین بالا می‌رود و به اتاق سیو می‌رسد. به یک حقیقت ترسناک و عجیب دقت کردید؟ اینجا وقتی از پله‌ها بالا می‌روید صدای آهنگی که دارد خوانده می‌شود را می‌شنوید؟ از آن مخوف‌تر این که تا بالای پله‌ها می‌رسید اگر به سمت راهروی چپ بپیچید ناگهان می‌گرخید و می‌بینید که مادر بزرگ با ویلچرش وسط این راهرو نشسته و مثل همیشه کلا بی حرکت است که همین وی را از همه شخصیت‌ها ترسناک‌تر می‌کند. او چطور مدام در بازی جابجا می‌شود و به مکان‌های مختلف و عجیب خانه می‌رود؟ چه کسی داشت آهنگ را می‌خواند؟

خلاصه به اتاق سیو بروید و بازی را ذخیره کنید و از راهرویی که مادر بزرگ نشسته به سمت درب عقب بروید و باز کنید و وارد سالن اصلی خانه شوید و حالا بروید سر سگ سوم را روی درب حیاط بگذارید (دو تای قبلی را که در روند راهنما گذاشتیم) و درب خانه باز می‌شود. ایول!! به حیاط رسیدیم. خدا کند حیاط جای بهتری باشد...

• **نکته:** وقتی درب حیاط را باز کنید و از خانه خارج شوید، تروفی برنز **"You Ain't Gettin' Away"** را می‌گیرید.

خب حالا وارد حیاط شده ایم و مرحله جدیدی از بازی را پیش رو داریم.

• THE OLD HOUSE

بیرون آمدن از آن خانه لعنتی حس خوبی دارد ولی هنوز خیلی راه در پیش است. Marguerite احتمالا همین جاها در حال پرسه زدن است. حواستان باشد.

• **ماموریت: حیاط را جستجو کنید.**

در حیاط تعداد خیلی زیادی آیتم وجود دارد و کلا زیاد به اینجا سر خواهید زد. دلیلش هم آن تریلر وسط حیاط است که بعدا به آن می‌رسیم. ابتدا برویم سراغ آیتم‌ها. یکی دو قدم از پله‌هایی که جلوی آن است پایین بروید و سمت چپ را نگاه کنید و درون یک گلدان، آیتم ارزشمند **LOCKPICK** را بردارید. حالا از بقیه پله‌ها هم پایین بروید و دقیقا پایین پله‌ها به چپ بپیچید و در گوشه این بخش درون یک گلدان، آیتم **HERB** را بردارید. دقیقا همین دیوار زیر نرده‌های خانه که گلدان کنارش است را از کنار آن دنبال کنید و مقداری جلوتر به یک بخش فلزی که حالت خراب دارد و با سایر مسیر این بخش زیر خانه، فرق دارد می‌رسید. این فلزها و .. را از سر راه بردارید و می‌بینید که یک مسیر کوچک که به زیر خانه می‌رود جلوی آن است. در این حفره بروید و جلوتر جعبه را بشکنید و آیتم جدید **REPAIR KIT** را بردارید.

• **نکته:** با این **REPAIR KIT** یکی دو کار مختلف می‌توانید انجام دهید. کمی جلوتر در بازی یک کلت شکسته با **"Broken Handgun"** پیدا خواهید کرد که با این **REPAIR KIT** می‌توانید آن را تعمیر کنید و کلت **M19 HANDGUN** را به دست آورید. همچنین می‌توانید بروید داخل خانه و شات گان شکسته دست مجسمه را بردارید و شات گان خود را جایش بگذارید. سپس با این **REPAIR KIT**، شات گان شکسته را تعمیر کنید تا **M21 SHOTGUN** را به دست آورید. شاید می‌گویید مگر مرض دارم که بروم شات گانم را بگذارم و شکسته را بردارم و تعمیر کنم تا تازه یک شات گان داشته باشم!! نه دوستان این طور نیست. این کلت جدید و شات گان جدید که در اثر تعمیر اسلحه‌های شکسته به دست می‌آیند مثل همان کلت و شات گان خودتان نیستند. بگذارید این طور بگویم که این کلت و شات گان جدید یعنی **HANDGUN M19** و **SHOTGUN M21**، در واقع ورژن قوی‌تر کلت و شات گان خودتان هستند

با این تفاوت که ظرفیت تیرشان کمتر است. یعنی آسیب بیشتر و خشاب کمتر. تصمیم با شماست. به شخصه ابتدا کلت شکسته را تعمیر کردم و ورژن قوی‌تر کلت با خشاب کمتر را برداشتم. جلوتر در باری یک REPAIR KIT دیگر هم خواهد بود که من با آن شات گان شکسته را تعمیر کردم و ورژن قوی‌تر شات گان را برداشتم. در واقع انتخاب من در هر دو سلاح کلت و شات گان، ورژن قوی‌تر با خشاب کمتر بود. زیرا فکر می‌کنم آسیب مهم‌تر است. پس اگر می‌خواهید مثل من عمل کنید صبر کنید تا کمی جلوتر کلت شکسته را برداریم و آن را تعمیر کنیم و کلت خودمان را بگذاریم در صندوق.

حالا دوباره برگردید دم همان پله‌هایی که از خانه بیرون آمدیم و پایین پله‌ها به سمت چپ رفتیم. این بار از پایین پله‌ها به سمت راست بروید و در گوشه این بخش گلدانی را می‌بینید که از آن **ANTIQUE COIN 8/18** را بردارید. حالا دوباره برگردید دقیقا جلوی درب خانه که بیرون آمدیم و این بار اصلا از پله‌ها پایین نروید و از دم درب خانه به چپ بروید و مسیر را دنبال کنید تا ابتدا **HERB** و سپس در انتهای این بخش **GUNPOWDER** را بردارید.

دوباره و بهتر است بگویم ۳ باره برگردید جلوی درب خانه. این بار پله‌ها را پایین بروید و دقیقا مستقیم ادامه دهید تا به یک درخت بزرگ برسید و در اطراف درخت، **GUNPOWDER** را بردارید. حالا بروید به پشت تریلر وسط حیاط. دروازه‌ای که اینجا می‌بینید قفل است اما اینجا در قسمت زیر تریلر بنشینید و می‌توانید از زیر تریلر **SHOTGUN SHELLS x4** را بردارید. حالا به سمت غرب به طرف دربی که می‌بینید می‌درخشید و چشمک الکتریسیته می‌زند بروید!! این درب قفل است و کارت‌های آبی و قرمز (keycard) را می‌خواهد تا باز شود. در سمت چپ این درب یک آئتم جدید می‌بینید که بردارید و **SUPPLEMENTS** نام دارد. حالا با این آئتم دو دستور العمل ترکیبی جدید خواهیم داشت.

• **Supplements + Chem Fluid = PsychoStimulants**

• **Supplements + Strong Chem Fluid = Neuro Rounds**

به به!! دستور العمل دوم و Neuro Round به ما می‌گویند که دیر یا زود نارنجک‌انداز هم خواهیم داشت! ایول!!

حالا به سمت درب جلوی تریلر بروید و سمت راست آن درون یک جعبه روی زمین، **CHEM FLUID** را بردارید. حالا زیر دو سه پله ورودی تریلر را نگاه کنید و **MR. EVERYWHERE 7/20** را بشکنید. حالا وقتش است که به تریلر وارد شوید.

اینجا یک اتاق سیو است (وای!! خدا رو شکر!!). همان موزیک آرامش بخش!! اینجا چند آئتم داریم. داخل، به سمت راست تریلر بروید و از روی میزی که قفس (جریان قفس‌ها را توضیح خواهیم داد) رویش است **AN-TIQUE COIN 9/18** را بردارید. سمت چپ آن میز یک عکس روی صندلی است که می‌توانید آن را ببینید. روی دیوار سمت چپ همان میز، می‌توانید فایل‌های **ZOE'S INVESTIGATION NOTES** را چک کنید. به نظر می‌رسد که زوئی می‌خواسته خودش را درمان کند. اگر می‌خواهید فریزر را چک کنید اما چیزی درون آن نیست. کنار فریزر روی میز، باز هم قفس وجود دارد. سمت چپ قفس‌ها یک لباس است که می‌توانید چک کنید! چک کردید؟! خب دیگر بس است لباس را چک نکنید! هنوز دارید چک می‌کنید؟! سمت چپ این بخش، دستگاه سیو و صندوق ذخیره آئتم است. روی تخت هم **BROKEN HANDGUN** یا همان کلت شکسته که قبل‌تر گفتیم را بردارید. اگر می‌خواهید آن را با **REPAIR KIT** تعمیر کنید تا کلت قوی‌تر **M19 HANDGUN** که ظرفیت خشاب کمتری دارد را به دست آورید. یکی از کلت‌ها را در هر حال در صندوق بگذارید تا جای الکی نگردد.

خب حالا می‌رسیم به قفس‌ها. از این قفس‌ها می‌توانید با خرج کردن **Antique Coin**، آئتم‌های مختلف بخرید. روی هر قفس یک کاغذ است که آئتم درون آن را نوشته و پایین قفس هم تعداد سکه‌ای که می‌خواهد تا دربش باز شود. این آئتم‌ها را در قفس‌ها دارید:

• **Steroid (افزایش خط سلامتی): ۳ سکه**

• **Stabilizer (افزایش سرعت ریلود): ۵ سکه**

• **Magnum ۴۴. (یک سلاح خیلی قدرتمند با قدرت پرتاب کردن دشمنان به عقب یا روی زمین): ۹ سکه**

اکنون بازی را ذخیره نمایید تا در صورت خرید هر کدام از آئتم‌ها اگر دیدید راضی نیستید بتوانید از فایل ذخیره دوباره آغاز کنید.

در ابتدا باید خدمت شما عرض کنم که هیچ یک از آئتم‌های خریدنی تریلر، خریدشان «خیلی قطعی» و

«واجب» نیست. اگر شما تا اینجا با راهنما پیش آمده باشید اکنون ۹ سکه دارید و می‌توانید هر دو آئتم استروئید و افزایش دهنده سرعت ریلود را بخرید. با توجه به تجربه شخصی، اولین آئتم مهم برای خریدن در اینجا استروئید است که آن را نگاه دارید تا در زمان لازم استفاده کنید و هم خونتان پر شود و هم خط سلامتی افزایش یابد.

بسیار خب. بعد از گرفتن تصمیمتان، آئتم‌های اضافه را در صندوق بگذارید و بازی را ذخیره کنید تا از تریلر بیرون برویم. عجیب است زوئی تا الان زنگ نزده است! اما به محض آن که می‌خواهید از تریلر خارج شوید تلفن زنگ می‌خورد. چه کسی می‌تواند باشد؟ آفرین.. جک!! ببخشید، زوئی است که زنگ زده!! با او صحبت کنید و او به شما دلیل خوبی می‌دهد که "Old House" را بگردید. مارگریت آن جاست و منتظر ما... باید جالب باشد، نه؟

• ماموریت: "Old House" را بگردید تا Serum را پیدا نمایید.

نکته: اینجا پیشنهاد می‌کنم که کلت و تیرهای آن را در صندوق بگذارید و با خود نبرید تا جای خالی برایتان باز شود و واقعا هم اینجا زیاد لازمش نداریم. چاقو، شاتگان و سلاحی که جلوتر خواهیم گرفت برایتان کفایت خواهد کرد.

از تریلر خارج شوید و به چپ بروید و مسیر را به سمت چپ حیاط آن قدر ادامه دهید و درب را باز کنید تا برسید به جایی که اول در ویدئوی Mia دیده بودیم. یعنی همان پلی که در ویدئو از آن کلی عروسک آویزان بود و روبرویش هم درب "Old House". قبل از ورد به خانه جعبه سمت راست درب را بشکنید تا آئتم رندوم را بردارید. درب را باز کنید و وارد شوید و اینجا در بدو ورود باید دو سه حشره بزرگ را بکشید که روی دیوار روبرویتان هستند. اگر سریع عمل نکنید پرواز می‌کنند و در دسر می‌شود و گاهی به شما حمله می‌کنند و خلاصه کمی کار سخت می‌شود. به همین دلیل زود آنها را روی دیوار با چاقو بکشید و کلا برای کشتن این‌ها هرگز تیر نزنید چون ارزش ندارند. وقتی هر ۳ را کشتید سمت راست دربی که وارد شدید را نگاه کنید تا روی زمین، بلوپرنت مربوط به یک سلاح آتش افروز یا flamethrower را پیدا کنید. در اینجا همچنین می‌توانید یکی دو تیر خیلی قوی برای سلاح مگنوم پیدا کنید که بعدا به کارتان خواهند آمد، اما برای دیدنش باید از psychostimulants استفاده کنید. البته من بدون این آئتم پیدایشان کردم ولی کلا دیده نمی‌شوند. بگذارید دقیقا بگویم کجا پیدایشان کنید. از درب ورودی که داخل این خانه شدید یک راه سمت چپ دارید که یک درب هم آنجاست. سمت چپ آن درب در تاریکی روی زمین می‌توانید **۲۲MAG AMMO x2** را پیدا کنید و بردارید. حالا از درب ورودی که وارد این خانه شدید به راست بروید و درب را باز کنید و وارد اتاق شوید. اصلا زیاد جلو نروید زیرا می‌بینید که جلوتر لانه حشرات است و کلی از آنها حضور دارند و راه را فعلا به نوعی بسته‌اند و ما هم هنوز آتش‌انداز نداریم. در سمت راست درب این اتاق، یک جعبه است که از آن **BURNER FUEL x50** را بردارید و از کشوی میز هم در این اتاق **SOLID FUEL** را بردارید. حالا دو دستورالعمل جدید داریم.

• Solid Fuel + Chem Fluid = Burner Fuel

• Solid Fuel + Strong Chem Fluid = Flame Rounds

در این بخش می‌توانید یک تروفی هم به راحتی کسب نمایید و البته اگر خواستید بعد کسب آن دوباره از سیوتان بیایید تا یک تیر شاتگان هم حرام نکرده باشید!

• یک تروفی نقره در بازی وجود دارد به اسم "Less is More" که برای گرفتن آن باید دو دشمن را با یک تیر بکشید. در اینجا که حشرات در حال پرواز هستند و جمعشان جمع است می‌توانید با یکی دو تیر شاتگان که به سمت جمع آنها بزنید این تروفی را کسب نمایید و سپس از سیو بیایید و دوباره چند کار کوچکی که انجام دادیم را انجام دهید. یا حتی اگر مثل من باشید بر می‌گردید اول یک بار در تریلر سیو می‌کنید و دوباره می‌آید تروفی را می‌گیرید و دوباره از سیو می‌آید تا کارها را هم دوباره انجام ندهید!

از اتاق برگردید بیرون و این بار به چپ بروید و دربی که از کنارش تیر مگنوم برداشتیم را باز کرده و وارد شوید. اینجا سمت چپ اتاق، دوباره مجموعه‌ای حشرات می‌بینید که فعلا باید بی خیالشان شویم. آرام از سمت راست اتاق بروید و دو حشره که اینجا هستند را روی دیوار بکشید. اینجا شاید مجموعه حشرات در مسیر به شما حمله کنند و یکی دو ضربه بخورید ولی آنها تا جلوتر تعقیبتان نمی‌کنند و چیز خاصی از خط سلامتیتان کم نمی‌شود. درب آن سمت اتاق را باز کنید و وارد راهرو شوید. پادتان است؟ اینجا جایی است که در ویدئوی Mia پشت جعبه از دست مارگریت قایم شده بودیم. در تقاطع راهرو به چپ بروید (درب سمت راست جعبه‌ها را بی خیال شوید) و می‌توانید نقشه این بخش یعنی خانه قدیمی را بردارید.

وارد درب روبرو شوید و اینجا اتاقی است که در ویدئوی Mia با وی پازل سایه را حل کردیم ولی آن مجسمه‌ای که وی با آن سایه ایجاد کرد نیست، پس باید پیدایش کنیم. از اتاق به سمت بیرون (فضای آزاد) بروید (بخشی که

با Mia پشت خانه قایم شده بودیم و مارگریت بیرون آمد و دنبلمان می‌گشت). اینجا درون آشغال‌ها در سمت راست درب، **SHOTGUN SHELL x5** و **CHEM FLUID** را بردارید. سپس جلوتر در میان اشغال‌ها **BURNER GRIP** را بردارید که نصف آن چیزی است که برای ساختن سلاح آتش‌انداز لازم داریم. حالا به مسیر سمت چپ درب بروید و از پل کوچک رد شوید و وارد اتاق شوید. به به!! اتاق سیو!! این اتاق تا به اینجا بهترین اتاق سیو بازی است. می‌دانید چرا؟ چون بهترین آیتم بازی تا اینجا را به ما می‌دهد یعنی **BACKPACK UP-GRADE** یا ارتقای کوله پشتی برای فضای بیشتر. این آیتم ۴ فضای اضافه به کوله پشتی شما می‌دهد و همچنین یک تروفی نیز اینجا می‌گیرید.

• با برداشتن نخستین آیتم **BACKPACK UPGRADE** در بازی، تروفی برنز "In the Bag" را می‌گیرید.

در سمت چپ این اتاق **MR. EVERYWHERE 8/20** را با چاقو بشکنید. سپس آیتم‌هایی که نمی‌خواهید را در صندوق بگذارید و بازی را ذخیره نمایید. به نظر من اینجا **Burner Grip**، شات گان و تیرهایش، چاقو و یک عدد **First Aid Med** برایتان بس است. البته کمی **chem fluid** و **solid fuel** هم برای ساخت مهمات آتش‌انداز بد نیست.

برگردید به اتاق پازل سایه و بیرون بروید و به راهرویی که از آن آمده بودیم، برگردید. کمی جلو بروید و چند حشره شیشه‌ها را می‌شکنند و وارد راهرو می‌شوند (یاد پریدن سگ‌ها از پنجره در نخستین **Resident Evil** به خیر...) که آن‌ها را با چاقو بکشید.

حالا به درب مسیر مستقیم راهرو که دفعه قبل ردش کردیم (سمت راست جعبه‌هایی که Mia پشتشان قایم شده بود)، وارد شوید، یعنی **dining room**. چند قدم جلوتر از درون قفسه آیتم **SOLID FUEL** را بردارید. سپس از جعبه سمت راست درب اتاق، **SHOTGUN SHELL x4** را بردارید. زیر سینک، یک کشوی قفل وجود دارد که پادتان باشد. یک کابینت بزرگ هم اینجا در گوشه اتاق هست که می‌بینید پوشیده از عنکبوت است و فعلا نزدیکش نشوید. در این اتاق دو درب وجود دارد که شما از دربی که دقیقا روبروی کابینت عنکبوتی است خارج شوید که به فضای بیرون می‌رود. اینجا چند حشره بزرگ که حمله می‌کنند را با چاقو بکشید. سمت چپ این درب می‌توانید **GUNPOWDER** را بردارید. سپس به سمت راست درب بروید و در آخر مسیر، **PSYCHOSTIMULANTS** و یک **LOCKPICK** را بردارید. می‌توانید اکنون از لاک پیک برای کشوی قفل زیر سینک استفاده کنید که در آن یک **FIRST AID MED** است و یا می‌توانید آن را برای دیگر قفل‌هایی که از قبل باقی مانده‌اند و باز نکرده بودید نگاه دارید.

حالا از دربی که بیرون رفتیم و چپ و راستش را گشتیم، مسیر مستقیم را بروید و مقداری جلوتر، یک تقاطع که به راست می‌رود را رد کنید و در انتها می‌بینید که پل، پایین است و یک دستگیره یا **crank** می‌خواهد که آن را بالا بیاوریم، پس باید بعدا برگردیم. حالا برگردید و به همان تقاطعی که رد کردیم بروید و در مسیر، حشره را بکشید و وارد اتاقی که اینجا است شوید. در سمت چپ اتاق **HERB** را بردارید و از آن مهم‌تر در این اتاق، **BURNER ER NOZZLE** را بردارید. این آیتم را با **Burner Grip** که همراه آورده بودیم ترکیب کنید تا سلاح **BURNER** را به دست آورید. به به! حالا آتش‌انداز داریم! هم چنین اینجا می‌توانید مقداری **burner fuel** (می‌شود ۱۰۰ گلوله) با دستور العملی که بالاتر گفتیم درست کنید که برای این سلاح به کار می‌رود و برای این منطقه حشره خیز، خیلی عالی است!

حالا برگردید و بروید به اتاق **dining room**. ناگهان می‌بینید که یک لانه حشره در وسط اتاق از سقف آویزان شده که به نوعی یک معرفی برای کارایی سلاح آتش‌اندازتان است. سلاح **Burner** را نشانه بگیرید و ۳ بار شلیک کوتاه آتش به آن بزنید و در همین حین که آتش می‌زنید کمی هم عقب بروید. با این روش لانه می‌سوزد و همه حشرات آنجا از بین می‌روند. البته دقت کنید که این ۳ شلیک دقیقا مقدار معینی ندارند و بسته به نوع شلیک شما هستند و اصلا می‌توانید مداوم آتش بزنید تا لانه بسوزد، ولی این روشی که گفتم برای کمترین استفاده از مهمات است. حالا برویم سراغ کابینت عنکبوتی! آن‌ها را با یکی دو شلیک آتش از بالا تا پایین بسوزانید و درب کابینت را باز کنید و **CHEM FLUID** و **STRONG CHEM FLUID** را بردارید. حالا باید برگردیم عقب به راهرویی که از آن آمده بودیم و به اتاقی که قبلا از لانه حشرات که در آن بود از سمت راست اتاق فرار کردیم و دو ۳ حشره را هم کشتیم، یعنی اتاق **guest room** که در نقشه نوشته است. حالا در این اتاق که لانه حشره آن مقداری قوی‌تر از قبلی است، مجددا به روش قبلی حشرات را بسوزانید و سپس می‌توانید با یک شلیک شات گان باقی مانده لانه که تقریبا روی زمین است را نیز بترکانید. می‌بینید که یک کابینت عنکبوت دیگر نیز اینجا نزدیک لانه حشرات است. عنکبوت‌ها را هم بسوزانید و از درون کابینت، **BURNER FUEL x120** (در واقع ۲ تا **BURNER FUEL x60** است!!) را بردارید. یک جعبه فلزی هم نزدیک لانه است که آن را بردارید و بچرخانید و باز کنید تا یک **HERB** به دست آورید.

حالا باید برویم به **living room**. یعنی همان اتاقی که در ابتدای ورود به این خانه به عنوان اولین اتاق واردش شدیم و چون لانه حشرات راه را بسته بود باز گشتیم. این بار لانه و حشرات را بسوزانید و شاید یک تیر

شاتگان هم نیاز شود. خیلی نزدیک به این لانه و مقداری جلوتر در اتاق جایی که یک حفره بزرگ در دیوار وجود دارد، می‌بینید که یک لانه دیگر نیز هست و آن را هم بسوزانید که این یکی زیادی پایین است و بهتر است بنشینید و آن را با آتش‌انداز و شات گان از بین ببرید. حالا قبل از این که وارد حفره‌ای که در دیوار است شوید، از روی یک کابینت تقریباً سفید رنگ که در این سمت اتاق است **CHEM FLUID** را نیز بردارید. حالا وارد حفره بزرگ دیوار شوید (درب سمت چپ حفره دیوار را بی خیال شوید) و کمی جلوتر، دقیقاً بالای پله‌هایی که پایین می‌رود، بایستید و سمت چپتان را بنشینید و نگاه کنید تا در نزدیک پالت‌هایی که اینجا هستند، **MR. EVERYWHERE 9/20** را بشکنید. پایین پله‌ها سمت چپ، **ANTIQUE COIN 10/18** را نیز بردارید و وارد اتاقی که اینجا است شوید. در اینجا **STONE STATUETTE** که برای ایجاد سایه در اتاق پازل به آن نیاز داریم را بردارید. اینجا صحنه‌ای از Mia می‌بینید به همراه پسر روانی خانواده. فعلاً نمی‌توانیم کاری برایش بکنیم. باید برگردیم به اتاق پازل سایه ولی بدانید که از این جا به بعد مارگریت درون کل اتاق‌های Old House پرسه می‌زند. اوه!!

• ادامه مسیر در خانه قدیمی

گفتیم که از این به بعد مارگریت در داخل خانه پرسه می‌زند. از پله‌ها برگردید و از حفره دیوار خارج شوید. اینجا یک تروفی است که می‌توانیم بگیریم. بعد از خروج از حفره بلافاصله درب سمت راستان که خیلی نزدیک است را سعی نمایید که باز کنید. ولی می‌بینید که طی یک صحنه مارگریت نمی‌گذارد و درب را می‌بندد و روی آن پر از عنکبوت می‌شود. در اینجا می‌توانید با حمله کردن به عنکبوت‌ها با چاقو و از بین بردن کل آن‌ها این تروفی را دریافت نمایید. البته در این راه قطعاً آسیب خواهید خورد و شاید به قیمت یک First Aid Med برایتان تمام شود. البته با پاک کردن این درب کار برای بعداً نیز آسان‌تر خواهد شد و تروفی را هم می‌گیرید.

• در اینجا تروفی برنز "Slash Slash, Slashity Slash!" را برای از بین کل عنکبوت‌های روی درب با چاقو دریافت خواهید کرد.

حالا به اتاق guest room بروید و کمی آنجا صبر کنید. می‌بینید که مارگریت می‌آید و شما می‌توانید پشت آت و آشغال‌های این اتاق قایم شوید تا وی بیرون برود. وقتی رفت دنبالش بروید و او وارد راهرو می‌شود و شما هم بروید و پشت همان جعبه‌های معروف ویدئوی میا قایم شوید! صبر کنید تا او به درب راست یعنی آشپزخانه برود و سپس شما راهرو را بروید سمت چپ تا به اتاق پازل برسید. در اینجا با توجه به این که اتاق سیو خیلی نزدیک است بروید و بازی را ذخیره نمایید. حتماً این کار را بکنید زیرا برای گرفتن یک تروفی هم شدیداً این سیو کردن را لازم داریم تا بعد از تروفی دوباره از سیو برگردیم. حالا قبل از حل کردن پازل نوری می‌رویم به سراغ یک تروفی نقره‌ای. متن زیر را بخوانید و مسیر را دنبال کنید.

• شما در اینجا می‌توانید تروفی نقره "Back Off, Mrs. B!" را برای مبارزه و شکست مارگریت در خانه قدیمی دریافت نمایید. حالا که سیو کرده ایم مشکلی نداریم و می‌توانیم این کار را بکنیم. کلی ایتام سلامتی و گلوله و .. بردارید و به راهرو برگردید و به سمت آشپزخانه بروید تا سرانجام مارگریت پیدایش شود. شروع کنید و با آتش‌انداز تا می‌توانید مداوم و پشت سر هم او را بسوزانید و سپس با شاتگان بروید نزدیک و به سرش شلیک نمایید. از ایتام سلامتی استفاده کنید و دوباره همین روند را تکرار نمایید. سرانجام مارگریت شکست می‌خورد و یک تروفی نقره خوب را می‌گیرید. حالا دوباره از فابل ذخیره خود برگردید.

بعد از لود کردن فابل ذخیره بازی به اتاق پارل نوری برگردید. با ایتام statue که برداشته بودیم پازل نوری را حل کنید تا همان راه باریک بین دو دیوار که قبلاً در ویدئوی میا دیده بودیم باز شود. بروید به این مسیر باریک و رد شوید. البته اینجا مقداری شاید چندشتان هم بشود چون کلی حشره مشره می‌ریزند سرتان! وقتی بیرون آمدید جلو بروید و سپس سمت راست را نگاه کنید تا مقداری **SOLID FUEL** را بردارید. کمی بعد از آن نیز **HERB** را بردارید. اینجا متوجه پله‌هایی که بالا می‌روند باشید. بله یک طبقه بالا هم وجود دارد. همچنین می‌بینید که یک crank machine هم اینجا وجود دارد. به سمت گوشه این بخش بروید و بپرید پایین. مثل وقتی که با میا رفتیم و او به زیر خانه رفت و بعداً گیر افتاد.

در این مسیر زیر خانه جعبه را بشکنید و ایتام رندوم را بردارید. بعد از جعبه مقداری هم **CHEM FLUID** پشت چوب‌ها در سمت راست وجود دارد که بردارید. حالا اینجا با دقت به سمت چپ نگاه کنید و **MR. EVERYWHERE 10/20** را بشکنید. در انتهای مسیر هم ایتام **CRANK** که می‌خواستیم را بردارید. حالا برگردید تا از زیر خانه بیرون بیایید. در مسیر برگشت یکی دو حشره بزرگ را باید بکشید. از جایی که پریدید پایین بالا بروید و به سمت crank machine که اینجا است بروید تا با ایتامی که یافتیم پل بین این دو بخش خانه را بالا بیاوریم. قبل از رفتن روی پل از چند پله‌ای که اینجا هستند و گفتیم به طبقه دوم می‌روند بالا رفته از روی درب دارای قفل کلاغ در اینجا، **MARGUERITE'S WARNING** را بخوانید. از کشوی سمت راست اینجا نیز **CHEM FLUID** را بردارید. خواندن این یادداشت باعث می‌شود تا یک ماموریت جانبی دیگر هم فعال شود.

• ماموریت فرعی: محراب طبقه دوم را بررسی کنید.

خب حالا از روی پل رد شوید و می بینید که دقیقا و دقیقا جلوی درب اول خانه که برای نخستین بار از آن وارد خانه قدیمی شدیم رسیدید (دم سازندگان گرم با این راهیابی. آدم یاد رزیدنت اوایل های قدیمی و مسیرهای دارک سولز می افتد). اینجا خیلی خیلی نزدیک به تریلر حیاط هستید و بهتر است برویم تا مقداری خود را سبک کنیم (البته ایتیم هایمان را!!). در مسیر هم که هیچ دشمنی وجود ندارد. پس بروید در تریلر و ایتیم های اضافی را بگذارید (crank را همراه خود ببرید چون لازمش داریم) و بازی را ذخیره نمایید.

برگردید به خانه قدیمی و به اتاق Living Room بروید. آن سمت اتاق همان درب قبلا عنکبوت زده را باز کنید که وارد آشپزخانه یا Dining Room می شود ولی کمی صبر کنید. به لطف مارگریت یک لانه حشرات جدید وسط آشپزخانه روی سقف درست شده است. سپس می بینید که مارگریت هم وارد آشپزخانه می شود و سپس خارج می شود. ۵ تا ۷ ثانیه بعد رفتن او وارد آشپزخانه شوید و بدوید و از لانه بگذرید (کمی آسیب می بینید ولی به جایش مارگریت شما را نمی گیرد) و بروید به درب سمت راست گوشه اینجا که به بخش بیرون خانه می رفت. اینجا مجدداً ۳ حشره بزرگ را مثل دفعه قبل باید بکشید. حالا بروید به مسیر مستقیم که انتهایش دستگیره می خواست تا پل را بالا بیاوریم. حالا خوشبختانه crank را داریم. از آن استفاده کنید تا پل بالا بیاید. بعد از پل در سمت راست درب اتاق، FIRST AID MED را بردارید. سپس وارد اتاق شوید. اینجا کلی ایتیم هست. BURNER FUEL x100 را از درون توالی بردارید!! ANTIQUE COIN 11/18 را از پشت توالی بردارید. از درون جعبه اینجا هم مهم ترین ایتیم یعنی کلید کلاغ یا CROW KEY را بردارید.

خب حالا حتما می گوئید که به درب کلاغ که کمی قبل در خانه قدیمی بالای پله ها دیدیم و یادداشت مارگریت را روی آن خواندیم برویم. بله باید آنجا برویم اما خوبی راهنما این است دیگر. به جای این کار، می توانیم ابتدا یک کار خیلی ویژه با این کلید بکنیم و خوشحالتان می کند. پس مسیر راهنما را دنبال کنید. باید برگردیم به تریلر. از همین بیرون، داخل آشپزخانه را نگاه کنید و صبر کنید تا مارگریت به سمت راست برود و چند ثانیه بعد که خارج شد شما وارد آشپزخانه شوید و بدوید و از دربی که قبلا عنکبوت داشت و تروفی گرفتیم برگردید داخل Living Room که کمی قبل تر از آن آمدیم به آشپزخانه.

مسیر را ادامه دهید و از خانه قدیمی خارج شوید و به تریلر برگردید. اینجا ایتیم های اضافه را خالی کنید و خوب است یک lockpick با خود بردارید و بازی را ذخیره نمایید. حالا از تریلر بیرون بروید و از درب سگ ۳ سر وارد خانه و سالن اصلی خانه شوید. بروید به اتاق پازل نوری در سمت چپ سالن اصلی و از راه باریکی که با حل کردن پازل باز کرده بودیم وارد شوید و بروید تا برسید به اتاقی که شومینه داشت یعنی Drawing Room. حالا یادتان آمد نه؟ اینجا یک درب با قفل کلاغ داریم. در اتاق سمت چپ Drawing Room نیز اگر یادتان باشد یک جعبه بود که باز کردنش lockpick می خواست. آن را باز کنید و SHOTGUN SHELL x6 را بردارید. حالا برگردید به اتاق اصلی شومینه و اینجا درب دارای قفل کلاغ را باز کنید. اینجا مهمانی ایتیم است! در سمت راست اتاق SOLID FUEL را بردارید. کمی جلوتر سلاح را بردارید. بله درست حدس می زنید. این GRENADE LAUNCHER است! ها ها ها! حالا نارنجک انداز هم داریم. دمت گرم سعید آقابابایی که این اتاق یادت بود و ما را آوردی اینجا!

سمت چپ درب اتاق GUNPOWDER را بردارید و در همین سمت در گوشه اتاق SHOTGUN SHELL x3 و FLAME ROUND x1 را بردارید. کیف کردید نه؟ خب دیگر جایزه مان را گرفتیم. مسیر را برگردید به تریلر و کوله پشتی را سبک کنید. می توانید اینجا کلت خود و تیرهایش را بگذارید در صندوق و فقط Shotgun, Burner و Grenade Launcher را با تیر بردارید و دو ایتیم First Aid Med. برگردید درون خانه قدیمی و سمت چپ از پلی که بالا آورده بودیم به آن سمت خانه بروید تا از پله ها بالا رفته و درب کلاغی را باز کنیم. اما در وسط راه پله ها ناگهان مارگریت ظاهر شده و یک درگیری با او خواهید داشت. او شما را می گیرد و پرت می کند عقب و شما از یک حفره کف اتاق به پایین می افتید و مارگریت هم می آید بالا سرتان و لبه این حفره می ایستد و به سمت شما حشره می فرستد. آتش اندازتان را بردارید و به سمت حشرات و خود مارگریت آتش بزنید. بیشتر از ۸-۹ شلیک آتش معمولاً لازم نیست تا هم او آسیب ببیند و هم همه حشراتش کشته شوند. سپس می بینید که وقتی او به اندازه کافی آسیب دید درون گودالی که شما هستید می افتد. سریعاً از این جا بالا بروید و گرنه کمی بعد شروع به آسیب دیدن خواهید کرد. حالا با خیال راحت از پله هایی که قبلاً می خواستیم برویم بالا، بالا رفته و درب کلاغ را باز کنید تا وارد منطقه محراب گونه با "Altar" شوید. کشوی سمت راست اینجا هیچ ایتیمی ندارد. جعبه ای که اینجا است را باز کنید تا یک فابل با نام SERUM DOCUMENTATION را بخوانید. خواندن این فایل دو ماموریت را آپدیت می کند.

• ماموریت: سرم را بسازید

• ماموریت: مواد لازم برای سرم را پیدا کنید.

سپس اینجا تلفن زنگ خواهد خورد و باید با زویی صحبت کنید. مثل این که او یک «سر» پیدا کرده و از ما

می‌خواهد که بقیه خانه را بگردیم و «بازو» را پیدا کنیم و سپس در تریلر او را ملاقات کنیم.

بعد از صحبت با تلفن راهرو را مستقیم به درون اتاق روبرو بروید و اینجا یک عروسک روی مخ و ترسناک را می‌توانید آزمایش کنید. دفترچه **MARGUERITE'S NOTEBOOK** را نیز از اینجا بردارید. جالب است. به نظر می‌رسد که یک منبع برای این به قول آنها «هدیه» وجود دارد. برداشتن و خواندن این دفترچه یک مأموریت زیرشاخه هم آزاد می‌کند.

• "بازو" را در خانه قدیمی در طبقه دوم پیدا کنید.

از کشوی اینجا **SHOTGUN SHELL x2** را نیز بردارید و مسیر را بیرون اتاق ادامه دهید. در محوطه کوچک بعدی و در وسط آن یک **MR. EVERYWHERE 11/20** وجود دارد که باید بشکنید. در کشوی گوشه این بخش نیز **AN-TIQUE COIN 12/18** را بردارید. تنها دربی که برای پیشروی داریم قفل است، با یک فانوس... برای باز کردن آن نیاز به Marguerite's lantern داریم.

• مأموریت زیرشاخه: ماگريت را شکست دهید و lantern او را بگیرید.

خب پس... لعنت بهش... باس بعدی ماگريت خواهد بود... برگردید و بیرون از درب کلاغ که وارد اینجا شدیم در پایین پله‌ها به درون حفره‌ای نگاه کنید که ماگريت شما را در آن پرت کرد و با او جنگیدیم. اکنون دیگر این حفره امن است و lantern هم هنوز اینجا است... اما نه... دیگر نیست!! لعنتی... بروید از نردبان پایین و داخل این حفره، تونل باریکی که می‌بینید را به دنبال ماگريت بروید تا جایی که بتوانید از آن خارج شوید. می‌دانید اکنون کجا هستیم؟ در منطقه بالای تریلر حیاط که اگر یادتان باشد در شمال تریلر یک درب بود که قفل بود و حالا ما آن طرف آن درب هستیم. چه خوب... نزدیک بودن به تریلر آرامش بخش است!! به سمت نور و دروازه‌ای که می‌بینید بروید و ابتدا در مسیر **STRONG CHEM FLUID** را بردارید. حالا به سمت درب رفته و آن را باز کنید تا ببینید که از بالای تریلر در آمدیم و یک راه کوتاه باز شد.

اکنون زمان عالی است برای آن که برویم و بازی را ذخیره کنیم. کوله پشتی خود را نیز سبک کنید. یک باس فایت در راه داریم. برای این مبارزه من شاتگان، آتش‌انداز و نارنجک‌انداز را پیشنهاد می‌کنم داشته باشید با تعداد مهماتی که هر چه بیشتر بهتر. البته اگر کلت قوی دارید و تیرهای قوی و تقویت شده کلت نیز دارید بد نیست ولی خب بهتر است جای خالی داشته باشید برای ایتیم‌هایی که در راه داریم. در اینجا بد نیست که در تریلر **STERIODS** را هم بخرید. البته اگر خط سلامتی‌تان در بدترین حالت نیست اصلاً از آن استفاده نکنید و بگذارید در کوله تان باشد تا وقت باس فایت هنگامی که وضعیت سلامتی وخیم بود آن را مصرف کنیم تا علاوه بر افزایش خط سلامتی، نقش یک ایتیم سلامتی که خونتان را کاملاً پر می‌کند نیز ایفا نماید.

یکی دو عدد **Med Kit** هم می‌توانید با خود داشته باشید. بعد از انجام این فعالیت‌ها بازی را ذخیره کنید و برگردید بیرون تریلر و بروید به همان جایی که از آن آمدیم یعنی درب شمال تریلر. در این منطقه دربی که در طبقه اول در سمت چپ می‌بینید قفل است. پس باید از یک سری پله که اینجا وجود دارند بالا برویم اما حواستان باشد که دقیقاً در ابتدای مسیر پله‌ها **TREASURE PHOTO** را از سمت چپتان بردارید که بعداً لازم می‌شود. پله‌ها را بالا بروید و وارد دربی که وجود دارد شوید تا به اتاقی پر از ایتیم برسیم. در گلدان‌های اینجا می‌توانید **HERB x2** را بردارید و از قفسه بالای آنها نیز **SOLID FUEL** را بردارید. در اینجا یک کشو نیز هست که نیاز به lockpick دارد و همچنین یک ایتیم جدید به نام **SEPARATING AGENT** که بردارید. استفاده این ایتیم آن است که می‌توانید با استفاده از آن روی ایتیم‌های ترکیبی، آن‌ها را به حالت قبل از ترکیب شدن برگردانید یعنی به موادی که قبلاً بوده‌اند و با هم ترکیبشان کرده بودید. در اینجا بعد از برداشتن ایتیم‌های اتاق و قبل از پریدن به حفره کف اتاق که به مسیر باس فایت می‌رسد، بهتر است که برگردید تریلر و یک بار دیگر سیو کنید تا اگر خواستید جلوتر هنگام باس فایت برای گرفتن تروفی که توضیح خواهیم داد دوباره بازی را لود کنید، باز مجبور نباشید و بیاید ایتیم‌های این اتاق را بردارید و بتوانید یک راست بپرید به درون حفره کف اتاق.

حالا بعد از سیو کردن و برگشتن به این اتاق، از حفره‌ای که کف اتاق است به طبقه زیرین بپرید. دربی که در شمال اینجا و نزدیک‌تان می‌بینید قفل است. وارد بخش کناری این اتاق شوید و می‌بینید یک دروازه فلزی، دیواره جنوبی اتاق را بسته است (که به ورودی طبقه اول می‌رسد و از حیاط قفل بود). در گوشه اینجا هم یک جعبه است که بشکنید و ایتیم رندوم را بردارید. حالا از تنها راهی که در بخش شمالی اینجا باز است وارد شوید و حالا ۲ راه دارید که چپ و راست و جلو (بالا رفتن از پله‌ها) است. فقط به همین ترتیب که می‌گویم عمل کنید (اصلاً به مسیر پله‌ها نروید که باس فایت شرع می‌شود). اول به سمت چپ بپیچید و از روی میل، **PSYCHOSTIUM LANTS** را بردارید. سپس مسیر راست را بروید و مقداری جلوتر یک درب می‌بینید که عنکبوت گرفته است (سمت راستتان) و یک کابینت عنکبوت گرفته هم می‌بینید (سمت چپتان). درب را اصلاً کار نداشته باشید و مهمات حرامش نکنید. کابینت سمت چپتان را می‌توانید عنکبوت هایش را بسوزانید و **SHOT-GUN SHELL x8** و **STRONG CHEM FLUID** را از آن بردارید. خب دیگر حالا وقت باس فایت است. از پله‌هایی که هست بالا بروید تا باس فایت شروع شود.

- نکته: در این باس فایت یک تروفی هم وجود دارد که در هنگام مبارزه آن را برای شما شرح می‌دهم. اگر توانستید خیلی زود و بدون دردسر و آسیب خوردن زیاد تروفی را بگیرید که خب مبارزه را ادامه می‌دهید ولی اگر بارها برای گرفتنش ضربه خوردید و خط سلامتیان مدام کم شد و مهماتتان هدر رفت بهتر است که از فایل سیو بازی را شروع کنید تا دیگر فقط روی باس فایت تمرکز کنید (من که همین کار را کردم).

خب حالا وقت باس فایت است دیگر! سرتان سلامت!

باس فایت: مارگریت جهش یافته

خیلی خوشگل بود مارگریت جان، حالا دیگر جهش هم یافته است و دست و پای عنکبوتی هم به صورت زیبایی اضافه می‌شود که هلویی شود برای خودش لامصب!

مبارزه به این شکل آغاز می‌شود که وقتی دارید از پله‌ها بالا می‌روید ناگهان مارگریت جهش یافته شما را می‌گیرد و باید سریع با یک شلیک شاتگان به صورتش خود را رها کنید. حالا مبارزه اصلی آغاز می‌شود. مارگریت از کل این منطقه دو سه طبقه‌ای که در آن هستید به عنوان میدان نبرد استفاده می‌کند و از هر لحظه ممکن است از نزدیک شما روی در و دیوار یا از پنجره‌ها و زمین و... سر در بیاورد. ما باید او را از روی در و دیوار شکار کنیم و زمین بیاندازیم و به او ضربه بزنیم. در فاز اول مبارزه باید مثل یک شکارچی دنبال طعمه که مارگریت است بگردید و همه جا را از در و دیوار و طبقه‌ها چک کنید تا پیدایش کنید. اگر طیف مواردی که گفتم عمل کرده باشید الان بیشتر از مقدار نیازتان هم مهمات دارد. این منطقه پر از آیتم و مهمات و .. است ولی چون همه چیز به اندازه کافی داریم پس بگذارید تا کل آیتم‌ها را بعد از باس فایت از این منطقه جمع کنیم.

در این منطقه و پس از آغاز نبرد، شروع کنید و دنبال مارگریت بگردید. وقتی او را پیدا کردید (ممکن است مثل صحنه اول مبارزه ناگهان از پنجره‌ها یا حفره‌های روی زمین ظاهر شود و شما را بگیرد که مثل قبل با یک شاتگان به صورتش شلیک کنید) سریعاً به وی شلیک نمایید. مارگریت وقتی روی در و دیوار و ... نیست و روی زمین است معمولاً دو کار را انجام می‌دهد. یکی این که با سرعتی تقریباً کم و روی دو پا به سمت شما حمله می‌کند که در این حالت شکمش که نقطه ضعفش است (حتماً خودتان فهمیده‌اید) کاملاً مشخص است.

شما باید سعی کنید از نزدیک چندین بار به شکمش شلیک کنید تا آسیب زیادی به او بریزد (۲-۳ شلیک شاتگان و سپس یک شعله از آتش افروز بسیار خوب است) و سپس او به حالت چهار پا رفته و فرار می‌کند. حمله دومش هم این است که به حالت چهار دست و پا و با سرعت زیاد به سمت شما هجوم می‌آورد که خیلی ترسناک است. او می‌تواند همین طور چهار دست و پا روی در و دیوار هم راه برود. او این کار را می‌کند و روی دیوارها و سقف می‌رود تا از بالا ناگهان روی شما بپرد. در این حالت که می‌خواهد روی شما بپرد اگر سریع باشید می‌توانید به او شلیک کنید (در بخش تروفی این حالت را دقیقاً توضیح می‌دهم)، فقط مراقب باشید که بیهوده مدام تیر نزنید.

در طول نبرد مارگریت با شما حرف نیز می‌زند! وقتی که او اعلام می‌کند به دنبال شماست تقریباً می‌توانید مطمئن باشید که از پنجره یا از زمین، ناگهان از نزدیک شما ظاهر خواهد شد. در این حالت و وقتی ظاهر شد سعی کنید با آتش‌انداز به او آسیب زده و سپس با یک شلیک شاتگان کار را کامل کنید. به همین شکل نبرد را پیش ببرید و سعی کنید زنگ باشید و مدام دنبال او بگردید و پیدایش کنید تا غافلگیر نشوید. حواستان باشد که خیلی بی دقت کنار پنجره‌ها و حفره‌های زمین جا خوش نکنید تا غافلگیر نشوید. حواستان به خط سلامتیان باشد و وقتی قرمز و خطرناک شد از استروئیدی که دارید (گفتیم بعد از خرید مصرف نکنید) استفاده کنید تا هم طول خط سلامتی افزایش یابد و هم این که کار یک آیتم سلامتی را برای شما انجام داده باشد و خونتان را پر کند. هنگامی که او روی زمین و حالت دو پا است و شکمش مشخص است می‌توانید با نارنجک‌انداز به شکمش شلیک کنید تا حداکثر ضربه وارد شود و مهمات کمیاب نارنجک‌انداز بهینه مصرف شود.

در ضمن مارگریت وقت‌هایی که نیست و دارید و دنبالش می‌گردید حشره‌ها و خزنده‌هایی را ظاهر می‌کند تا به سمت شما بیایند. هم می‌توانید با کمی آتش آنها را بکشید (تا آتش گرفتن دیگر وِلشان کنید و توجه نکنید زیرا خواهند مرد) و هم این که می‌توانید مثل طول روند بازی با جاقوتیان این حشرات بزرگ را بکشید که البته مقداری زمان برتر از آتش است و باید حواستان به ظاهر شدن مارگریت نیز باشد. همین روند را ادامه دهید و به مارگریت مدام آسیب بریزید و وقتی دنبالش می‌گردید سلاحتان را ریلود کنید و مراقب خط سلامتیان نیز باشید. سرانجام بعد از چندین و چند بار آسیب زدن و شلیک کردن‌های مداوم به او، مارگریت شکست می‌خورد و از بین می‌رود. حالا باید از روی بقایای او **LANTERN** که لازم داشتیم را بردارید.

به این نکته دقت کنید که می‌توانید بعد از کشتن مارگریت اگر هنوز تروفی که گفتیم را نگرفته‌اید می‌توانید بازی را ادامه دهید و جلوتر وقتی که گفتیم بازی را سیو کنید، سیو خود را روی یک خانه دیگر (غیر از خانه‌ای که سیو قبل باس روی آن است) انجام دهید تا فایل سیو قبل از باس همچنان برایتان باقی بماند و بعد از

سیو کردن جدید و راحت شدن خبالتان از این که فایل سیو بعد از باس را دارید، از سیو قبل باس ریلود کنید و بروید و تروفی را در باس فایت بگیرید و سپس دوباره بازی را برگردانید از فایل سیو جدیدتان که بعد از باس بود.

- شما می‌توانید تروفی نفره "Fly Swatter" را برای شلیک و عقب پرت کردن مارگریت درست در لحظه‌ای که وی روی هواست و به سمت شما پریده است تا رویتان بیافتد، دریافت نمایید. شاید اصلاً در طول مبارزه‌ای که بالا گفتیم به صورت طبیعی این را گرفته باشید اما اگر نگرفته‌اید روشی که در پاراگراف بالا گفتیم را انجام دهید و وقتی جلوتر خواستید بازی را سیو کنید، روی یک خانه جدید سیو کنید تا بتوانید از فایل سیو قبل باس لود کنید و بروید و تروفی را بگیرید و سپس دوباره لود کنید به فایل سیو جدیدتان بعد باس.

بسیار خب. حالا که مارگریت را کشتیم وقت جمع کردن آیتم‌های این منطقه است. دقیقاً از ابتدا شروع می‌کنیم. یعنی از همان پله‌هایی که اول مبارزه مارگریت آمد و ما را گرفت. بالای پله‌ها از درون کابینت عنکبوت گرفته، **SOLID FUEL** و **HERB** را بردارید. به اتاق کنار کابینت بروید و سمت چپ اتاق یک جعبه است که بشکنید و آیتم را بردارید. در کشوی نزدیک این جعبه **BURNER FUEL x70** را بردارید. جلوتر و به سمت غرب اتاق، از روی میز، **BURNER FUEL x50** و از روی قفسه‌ها **HANDGUN AMMO x15** را بردارید. خب این طبقه بالا. حالا از نردبان بروید پایین و دربی که اینجا است را باز نمایید (اگر در طول مبارزه باز نکرده‌اید). از همین درب آغاز می‌کنیم. در کشویی که اینجا است **BURNER FUEL x70** را بردارید. در اتاق غربی و از روی قفسه سبزرنگ، **CHEM FLUID** را بردارید و به اتاق کناری بروید. اینجا یک کابینت عنکبوتی دارد که از درون آن **SOL- ID FUEL** و **CHEM FLUID** را بردارید. به سمت جنوب و بخش "growing area" بروید. روی زمین در سمت چپ اینجا، **HERB** را بردارید. نزدیک آن هم یک **FIRST AID MED** وجود دارد و یک جعبه که بشکنید و آیتم رندوم را بردارید. حالا به سمت اتاق شرقی بروید که نردبان دارد. در این اتاق **CHEM FLUID** را برداشته و از سمت راست نردبان هم **BURNER FUEL x75** را بردارید. قرار نیست این آیتم‌ها تمام شوند؟ ما هم که ناراحت!

جلوتر به سمت شمال بروید و از درون یک کشو **HANDGUN AMMO x5** را بردارید. حالا از دربی که اینجا است بیرون رفته و در منطقه قبل از باس (جایی که قبل از بالا رفتن از پله‌ها و رسیدن به مارگریت آنجا بودیم) که یک دروازه جلوی دیوار را گرفته بود، دروازه را امتحان کنید و می‌بینید که چون مارگریت از بین رفته است دروازه سیاه نیز از بین می‌رود و راه باز می‌شود. جلوتر از درون کشو، **BURNER FUEL x50** را بردارید. خب حالا با این همه آیتم و .. وقت آن است که برگردیم به تریلر و سیو کنیم. حالا دربی را که از آن طرف قفل بود باز کنید و می‌بینید که در حیاط گرین هاوس هستید (که دربش قفل بود و از پله‌ها بالا رفته بودیم تا از درون حفره اتاق به طبقه اول ببریم). بروید به سمت راست و از دروازه پشت تریلر وارد حیاط اصلی شوید و سپس به درون تریلر بروید. در تریلر بخش توالی را چک کنید و اینجا **MAG AMMO x3** را خواهید یافت. می‌دانید چرا قبلاً نبود؟ زیرا عکس گنج یا "treasure photo" که قسمت قبلی راهنما در پایین پله‌های گرین هاوس یافتیم، تصویر این توالی را نشان می‌دهد و حالا که تصویر گنج را یافته ایم، آیتم را نیز می‌توانیم در اینجا پیدا کنیم. خب دیگر حالا فانوس را داریم و وقت آن است که برگردیم و ماجراجویی در خانه قدیمی را ادامه دهیم. یادتان نرود خود را سبک کنید و بازی را نیز ذخیره نمایید. شات گان و آتش‌انداز کافی است که همراه خود ببرید. بروید به Old House و بیچید چپ و از روی پل رد شوید و وارد درب کلاغ شوید و به راست بروید و در انتهای مسیر که درب قفل بود و فانوس می‌خواست، از lantern استفاده کنید تا درب باز شود.

ترسیده‌اید؟ نه؟ حق دارید. این منطقه خیلی خیلی تاریک و ترسناک است و چند بار هم حساسی حالتان را جا می‌آورد ولی من نمی‌گویم کجا تا حال کنید! مسیر اینجا کاملاً خطی است. پس مسیر را همین طور به جلو ادامه دهید و از تنها راهی که وجود دارد بروید تا نهایتاً به اتاق "Contaminated" برسید. کمی جلوتر از اینجا مسیر کاملاً تاریک تاریک می‌شود و یک صدایی نیز می‌شنوید. اما توجه نکنید و فقط به جلو بروید تا سرانجام به "Detention Room" برسید. در این اتاق به اطراف دقت کنید و به گوشه سمت راست اتاق رفته و از درون خانه عروسکی (دربش را باز کنید) یک دیاگرام را بردارید که منطقه پشت تخت خواب در آن نشان داده شده است. دقیقاً پشت تخت خواب روی دیوار بایستید و ضربدر را بزنید. یک درب مخفی باز می‌شود که یک بدن در آنجا قرار دارد. جلو بروید و از آنجا **D-SERIES ARM** را بردارید. خب این هم بازویی که زویی گفته بود برای سرم نیاز داریم. حالا باید دقیقاً مسیری که آمدیم را برگردیم. برگردید به اتاق اصلی و دخترچه‌ای را که می‌دود و فرار می‌کند را می‌بینید. لعنتی.. مثل این که در این خانواده جریاناتی بیشتر از پدر و مادر در جریان بوده است. شات گان را آماده کنید و درب را باز کنید و بلافاصله یک **molded** را بکشید.

مسیر را ادامه دهید و در اتاق Contaminated یکی دیگر از سقف می‌افتد و او را نیز بکشید (به راحتی می‌توانید آن را بسوزانید). جلوتر که بروید سومی هم به سراغتان می‌آید که او را نیز بکشید و یا با آتش‌انداز بسوزانید. برگردید به بیرون از درب فانوسی که از آن آمده بودیم و در نزدیک درب کلاغی، تلفن را جواب دهید (همان تلفنی که قبلاً یک بار با زویی صحبت کرده بودیم). حالا برگردید به بیرون از خانه قدیمی و به سمت تریلر بروید.

- در مسیر یک تروفی برنز می‌گیرید برای «رفتن به سمت تریلر در حالی که D-Series Arm را دارید».

وقتی به تریلر می‌رسید دوباره تلفن درون تریلر زنگ می‌خورد. حتما زویی است چون قرار بود اینجا منتظر ما باشد. تلفن را بردارید... لعنتی.. زویی نیست... به نظر می‌رسد فعلا باید سرم را بی خیال شویم و به کار مهم تری پردازیم زیرا لوکاس، پسر روانی خانواده، زویی و میا را گرفته است و گویا باید این عوضی را هم بکشیم. بروید و داخل فریزر را نگاه کنید. سر را بردارید و بچرخانید تا یک یادداشت ببینید. اینجا ماموریت هایی باز می‌شود.

• ماموریت: ماده لازم برای سرم را از لوکاس بگیرید.

• ماموریت زیرشاخه: جسد افسر پلیس اول بازی را در اتاق dissection پیدا کنید.

باید برگردیم به داخل خانه اصلی (از درب سگ ۳ سر). شات گان و آتش‌انداز برایتان کافی خواهد بود. بازی را حتما ذخیره کنید. بعد از ورود به خانه اصلی از درب سگ ۳ سر، سریع به چپ بپیچید و از درب عنکبوتی وارد شوید و از پله‌ها پایین بروید تا به زیرزمین برسید. به محض رسیدن به زیرزمین به راست بروید و وارد اتاق شوید و سپس از درب سمت چپ اتاق خارج شوید و دوباره جلوتر به درب راست وارد شوید که همان اتاق پر از وان است. مسیر را ادامه دهید تا به Boiler Room برسید... یا ابافضل... مادر بزرگ روی صندلی چرخ دار اینجا وسط این اتاق چکار میکند؟! اصلا چطوری این همه جای خانه ظاهر می‌شود؟ این مادر بزرگه از همه ترسناک‌تر است! از درب آن سمت Boiler Room خارج شوید و شات گان را آماده نمایید. وقتی دارید از پله‌های اینجا پایین می‌روید با یک دشمن جدید مواجه خواهیم شد آن هم به طرز ترسناکی که کاملا جا می‌خورد (البته اگر راهنما نداشته باشید!). وی ناگهان از درون دیوار روبرو بیرون می‌پرد و به سمت شما حمله می‌کند. اینها Molded های چهار پا هستند.

اینها خیلی خیلی سریع‌تر از Molded های معمولی بوده و تشخیصشان هم سخت‌تر است و ساکت‌تر هستند. سعی کنید تا از دیوار روبرویان بیرون می‌پرد با شاتگان به سرش شلیک کنید و کارش را بسازید. بالاخره این هم از مزایای راهنما است دیگر!! برای نشانه گیری اینها باید سریع باشید وگرنه باعث می‌شوند تیر هدر بدهید. بعد از کشتنش وارد درب شوید و سمت راست از پله‌ها بالا بروید و وارد اتاق سمت راست بالای پله‌ها شوید که همان اتاق dissection است (که اوایل بازی جک بدن پلیس مادر مرده را از دیوارش آویزان کرده بود). بدن افسر پلیس اینجا است ولی لعنتی سر ندارد... یادداشت را بخوانید... این پسر به پیشرف واقعا مریض است. باید از گردن پلیس دست را داخل بدنش ببریم و از درون شکمش کلید مار یا **SNAKE KEY** را برداریم. وقتی این کار را کردید یک پیام از لوکاس می‌شنوید که ماموریتی جدید به شما می‌دهد.

• ماموریت زیرشاخه: ۲ عدد keycard را پیدا کنید.

خب حالا از این اتاق بیرون برگردید. به راست بروید و یک Molded که می‌آید را بکشید. سپس از پله‌ها پایین بروید و یادتان هست که اینجا یک درب با قفل مار بود. حالا کلیدش را داریم و آن را باز کنید. می‌بینید که به راهرویی رسیدیم که بر می‌گردد به درون اتاق بزرگی که اول بازی از آنجا کلید عقرب را برداشتیم. مسیر را به سمت خروج از زیر زمین و بالا رفتن از پله‌هایی که به اتاق سیو (بالای پله‌ها) می‌رسد بروید. مراقب باشید که در این مسیر یک Molded چهار پا نیز وجود دارد که او را نیز بکشید. در بالای پله‌ها درون اتاق سیو بازی را ذخیره نمایید و حسابی، یعنی خیلی حسابی کوله پشتی خود را خالی کنید چون کلی جا لازم خواهید داشت. حالا برگردید و از درب عقبی که اول از آن آمديم، دوباره وارد سالن اصلی خانه شوید (که درب سگ ۳ سر دارد). در این سالن اکنون دو عدد Molded پُر سه می‌زنند که یکی دارای یک بازوی بزرگ قویتر از حالت عادی است و دیگری نرمال است. هر دو را از پای در آورید. از پله‌های دو طرف سالن بالا رفته و بالای پله‌ها از دربی که قفل مار ندارد (درب نزدیک جایی که اول بازی مادر بزرگ نشسته بود و به راهرویی می‌رود که در آن چند اتاق بود و قبلا آنجا بودیم) وارد راهرو شوید. اینجا اگر یادتان باشید در راهرو یک اتاق بچه‌ها یا "Kid's Room" بود که قفل مار داشت و حالا می‌توانیم وارد شویم. وارد این اتاق شوید و همان اول در سمت چپتان بنشینید و **SHOTGUN SHELL x3** را بردارید. کمی جلوتر از روی میز **LUCAS' JOURNAL** را بردارید و بخوانید. می‌فهمید که لوکاس اینجا یک ریومت کنترل را درون یکی از اسباب بازی هایش قایم کرده است.

• ماموریت زیرشاخه: پازل اتاق بچه‌ها را حل کنید.

بعد خواندن ژورنال لوکاس کلی اسباب بازی در اتاق است که درونشان را بگردید اما ناسلامتی دارید راهنما می‌خوانید ها! بروید پیانو را چک کنید و کنار آن درون یک ایتیم کوزه مانند را بگردید و **HERB** را بردارید. سپس میزی که یک آینه شکسته دارد را چک کنید تا **TORN PAGE FROM JOURNAL** را پیدا کنید. با یافتن این صفحه، جایی که باید به دنبال ریومت برگردیم آپدیت می‌شود. حالا بروید به گوشه اتاق جایی که تختخواب هست و درون یک cupboard کنار تخت، **HANDGUN AMMO x5** را بردارید. حالا بروید به گوشه دیگر اتاق دقیقا روبروی تخت. درون یک گلدان کوچک در اینجا **LOCKPICK** را بردارید. حالا نزدیک اینجا یک لامپ مانند چراغ خوب می‌بینید که آن را بردارید و بچرخانید تا درونش یک دکمه ببینید و آن را فشار دهید تا بخش زیر شیروانی اتاق در جایی که نردبان می‌بینید (نزدیک آینه شکسته) باز شود. از نردبان بالا بروید و همان جا دقیقا بایستید.

برگردید و سمت راست به طرف پایین نردبان را نگاه کنید تا در گوشه اینجا **MR. EVERYWHERE 12/20** را ببینید. با چاقو که نمی‌شود ولی با یک شعله خیلی خیلی کوچک آتش‌انداز می‌توانید آن را بشکنید.

درون یک کمد نزدیک نردبان، نوار ویدئوی **"HAPPY BIRTHDAY"** را بردارید. حالا دقیقا از جایی که از نردبان بالا آمدید بپیچید راست و به بخش پشت و عقب اتاق بروید. از روی زمین یک قرارداد نوسازی به همراه یک شاتگان چوبی **MODEL SHOTGUN** و یک تبر اسباب بازی **TOY AXE** را بردارید. حالا به سمت جلوی اتاق بروید و از روی قفسه سمت چپ اتاق که می‌بینید **STRONG CHEM FLUID** را بردارید. حالا وقت تعامل با پازل نوری "Judgement" در این اتاق است. برای راحت‌تر حل کردن این پازل و در آوردن شکل صحیح سایه، سعی کنید تبر بالای سایه را جور در آورید تا بقیه سایه درست شود. وقتی پازل حل شد، خانه عروسکی باز می‌شود و از درون آن **KEYCARD (BLUE)** را بردارید. حالا برگردید و از نردبان پایین بروید و از اتاق بچه‌ها خارج شوید و به راهرو بروید. حالا باید برگردیم به سمت سالن اصلی خانه که از آن آمدیم. البته اینجا می‌توانید در روی بالکن این طبقه که مشرف به حیاط است و قبلا اگر پادتان باشد یک جعبه قفل در انتهایش وجود داشت، با Lockpick که پیدا کردیم آن را باز کنید و **SHOTGUN SHELL x4** را بردارید. برگردید به سمت سالن اصلی خانه ولی قبل از پایین رفتن از پله‌ها و رسیدن به سالن اصلی، درب اتاق دارای قفل مار در آن سمت طبقه دوم که اتاق "Master Bedroom" است را با کلید مار باز کنید ولی واردش نشوید. حالا بروید پایین و در سالن اصلی خانه در بخشی که شاتگان شکسته را قبلا دست مجسمه داده بودیم، شاتگان قلابی یا **MODEL SHOTGUN** را که از بالای اتاق بچه‌ها پیدا کردیم با شاتگان شکسته **BROKEN SHOTGUN** دست مجسمه عوض کنید.

حالا از درب سگ ۳ سر برگردید به حیاط و مراقب **Molded** چهارپایی که نزدیک تریلر ظاهر شده است و به سمت شما می‌آید باشید و آن را بکشید. بروید به درب الکترونیکی سمت چپ تریلر و **Blue Keycard** که پیدا کردیم را درون آن قرار دهید تا یک بخش کار حل شده باشد و فضایی که این کارت اشغال کرده بود هم خالی شود. حالا بروید درون تریلر و کلید مار و شاتگان شکسته را درون صندوق بگذارید و کوله پشتیان را از آیتم‌هایی که نمی‌خواهید خالی نمایید و سپس بازی را ذخیره کنید.

• نکته: اگر از اوایل بازی، **Repair Kit** را که در حیاط یافته بودیم نگاه داشته باشید و آن را روی کلت شکسته استفاده نکرده باشید (تا کلت قوی‌تر را ظرفیت کمتر را به دست آورید)، در اینجا می‌توانید آن **Repair Kit** را روی "Broken Shotgun" استفاده کنید تا **M21 SHOTGUN** را به دست آورید که که مدل قوی‌تر شاتگان خودتان است که ظرفیت تیر کمتری دارد. یعنی آسیب بیشتری می‌زند ولی تیر کمتری در خشاب جای می‌گیرد. به نظر من که هر دو سلاح کلت و شاتگان، مدل قوی ترشان بهتر است و مهم نیست که خشابشان کمتر جای می‌گیرد.

حالا وقت رفتن به **Master Bedroom** که کمی قبل در سالن اصلی و طبقه دوم قفل مارش را باز کردیم ولی واردش نشدیم.

بعد از سیو کردن، از تریلر به خانه اصلی برگردید و قبل از بالا رفتن از پله‌ها در سالن ساعت را نگاه کنید و ببینید ساعت چند است (برای من ۱۰:۱۵ بود). حالا در سالن از پله‌های سمت چپ بالا بروید تا جلوی درب اتاق **Master Bedroom** با قفل مار که قبل‌تر آن را باز کرده بودیم (تا بتوانیم کلید مار را در صندوق بگذاریم) برسید. حالا وارد اتاق شوید. ای بابا... اینجا چه خبر است؟ دوباره مادر بزرگ را می‌بینید که با صندلی اش در اتاق نشسته است و طبق معمول ذره‌ای حرکت ندارد و صحبت نمی‌کند و بسیار حالت ترسناک و روی مخی دارد. در این اتاق خبرهای زیادی است و یکی از مهم‌ترین اتاق‌های بازی محسوب می‌شود که راهی مخفی و زیرزمینی نیز دارد که در ادامه برای شما توضیح خواهیم داد.

در این اتاق از درون کابینت سمت چپ **HANDGUN AMMO x5** را بردارید. سپس یادداشت روی کره زمین را بخوانید تا **CLOCK MEMO** باز شود. فعلا بی خیال ساعتی که اینجا است شوید تا اول آیتم برداریم. نزدیک مادر بزرگ و زیر میل گوشه اتاق، **HERB** و **SHOTGUN SHELL x2** را بردارید. کشوی روی دیوار چیزی ندارد ولی از جعبه‌ای که اینجا است حتما **LOCKPICK** را بردارید. دربی که در این اتاق نزدیک مادر بزرگ است را باز کنید و سمت راست **HERB** را بردارید. حالا وقت خوشحالی است! در این اتاق می‌توانید **BACKPACK UPGRADE 2** را بردارید تا جای وسایلتان باز هم بیشتر شود. به به! درون سبد اینجا نیز یک آیتم وجود دارد که به نظر مثل نقشه‌ای برای یک سلاح است ولی ما خودمان الان داریم این سلاح را که **grenade launcher** است.

کشوی سمت راست این اتاق خالی است. سمت چپ جایی که کوله پشتی را برداشتید می‌توانید یک **TREA-SURE PHOTO** با عکس گنج دیگر بردارید. حالا برگردید به اتاق اصلی و با ساعت کنار تختخواب تعامل کنید و آن را بگذارید روی ساعتی که در سالن دیده بودیم (مثلا روی ساعت ۱۰:۱۵). این باعث می‌شود تختخواب کنار رفته و زیر آن یک راه باز شود. پایین پریده و به این مسیر باز شده بروید. این مسیر به یک "Workshop" در زیرزمین می‌رسد. در اینجا می‌توانید کمد کنار درب را چک کنید ولی خالی است. از کابینتی که اینجا وجود دارد **ENHANCED HANDGUN AMMO x10** را بردارید. آیتم اصل کاری که دنبالش هستیم نیز اینجا روی میز است، یعنی **KEYCARD (RED)** که آن را نیز بردارید.

حالا وقت فرار است. شات گانتان را آماده کنید. دربی که اینجاست را باز کنید و دو Molded بزرگ در جلوی شما می‌آیند و یکی هم از پشت سرتان خواهد آمد که باید آنها را بکشید یا از دستشان فرار کنید به سمت پله‌هایی که به اتاق سیو می‌رسد. حتماً فهمیده‌اید که الان کجا هستیم دیگر؟ نه؟ دقیقاً پشت دربی در راهروی زیر زمین هستیم که قبلاً از داخل راهرو قفل بود و در راهرویی که اتاق وان‌ها و اتاق کوره‌ها وجود داشت و اکنون ما از دربی بیرون آمده ایم که قبلاً قفل بود و رویش نوشته ورک شاپ. حالا باید زود به سمت پله‌هایی که به خانه اصلی برمی‌گردد و بالایش اتاق سیو است برویم حالا چه با کشتن دشمنان گفته شده و چه با فرار. بالای پله‌های زیرزمین می‌توانید در اتاق سیو کنار پله‌ها بازی را ذخیره کنید. سپس از راهروی بالای پله‌هایی که آمدیم به درون سالن اصلی خانه برگردید و نزدیک درب سگ ۳ سر می‌بینید که تلفن دوباره زنگ می‌خورد که لوکاس است و دارد چک می‌کند که آیا ما در راه هستیم یا خیر.

از درب سگ ۳ سر بیرون بروید و در مسیر تریلر یک Molded چهارپای دیگر را که به سمتتان می‌آید نیز باید بکشید. بعد از کشتن او و وقتی که نزدیک تریلر می‌شوید یکی دیگر هم ناگهان ظاهر می‌شود که باید آن را نیز از پای در آورید. اگر با شات گان سریع از نزدیک به صورتشان شلیک کنید خیلی عالی است ولی می‌توانید از آتش افروز هم کمک بگیرید. در تریلر بازی را سیو کنید و آیم هایتان را مدیریت کنید. حالا که کارت قرمز را نیز داریم می‌توانیم درب الکترونیکی حیاط در کنار تریلر را نیز باز کنیم ولی بهتر است قبلش دو کار را انجام دهیم. ابتدا با lockpick که قبل‌تر برداشتیم بروید به ناحیه گلخانه در پشت تریلر و در اینجا از پله‌هایی که به طبقه دوم می‌رسد بالا بروید تا به اتاقی برسید که درونش حفره‌ای داشت و از آن پایین پریده بودیم تا به باس مارگریت برسیم. اینجا اگر پادتان باشد یک کشو بود که قفل بود و حالا می‌توانید آن را با لاک پیک باز کنید و **FLAME ROUND x2** را بردارید.

مسیری که آمدیم را برگردید به حیاط اصلی و کنار تریلر. حالا وقت برداشتن یک آیم ویژه دیگر است. اگر تر اسباب بازی یا TOY AXE را که قبلاً برداشته بودیم در صندوق گذاشته‌اید آن را از صندوق تریلر بردارید و به حیاط برگردید. بروید دقیقاً جلوی درب الکترونیکی که دو کارت قرمز و آبی می‌خواهد. اینجا از کنار درب، مسیر دیوار سمت چپ را دنبال کنید و از لای برخی شاخه‌ها و رد شوید تا نهایتاً به یک بخش پازل مانند shadow/light برسید که اینجا می‌توانید از تر اسباب بازی یا TOY AXE استفاده کنید و آن را طوری در نور بچرخانید که سایه آن به شکل عدد «۷» شود و عدد کامل شود که باعث می‌شود یک صندوق کوچک که اینجاست باز شود.

درون این صندوق یک **STABILIZER** رایگان برای شما قرار دارد. به به! یکی از همان آیم‌هایی که درون تریلر می‌توانید یکی از آن را بخرد. از این آیم استفاده و آن را مصرف کنید که در واقع یک آپگرید رایگان برای reload speed شما است که واقعاً مجانی‌اش خیلی خوب است! خب حالا یک کار خفن دیگر باقی مانده است و آن هم نورا ویدئوی "Happy Birthday" است که به نظر من خفن‌ترین و دردناک‌ترین بخش بازی است و اعصابتان را قطعاً خرد خواهد کرد ولی واقعاً سازندگان با این بخش شاهکار کرده‌اند و تازه یک تروفی هم برای این نوار وجود دارد. می‌دانید که درون تریلر یک دستگاه پخش و تلویزیون است. پس به آنجا بروید و حتماً بازی را سیو کنید تا اگر خواستیم برای گرفتن تروفی دوباره لود کنیم مشکلی نباشد. سپس به سراغ تماشای نوار "Happy Birthday" در دستگاه پخش تریلر بروید.

نوار ویدئوی «HAPPY BIRTHDAY»

نکته: در این ویدئو یک تروفی می‌توانید بگیرید به نام "Out Before Dessert". اگر این ویدئو را زیر ۵ دقیقه به اتمام برسانید این تروفی را دریافت خواهید کرد. ما سعی می‌کنیم خیلی سریع مسیر را بگویم و شما هم زود این کارها را که می‌گویم انجام دهید و وقت تلف نکنید تا در همین بار اول بازی که دارید پیش می‌روید تروفی را هم بگیرید و نیازی به بازگشت دوباره از سیو و دوباره گرفتن تروفی نباشد. ویدئو با انداخته شدن ما در یک اتاق آغاز می‌شود. وقتی صحنه را دیدید شمع را از روی دلقکی که اینجاست بردارید. به اتاق سمت چپتان بروید و سریعاً از اینجا به اتاق سمت راستتان بروید که کیک روی میز است و در ورودی آن، آب شمعتان را خاموش می‌کند. کیک را چک کنید و در حالی که لوکاس حرف می‌زند به ایتیم‌های این اتاق شامل بشکه و جعبه روی دیوار و .. دقت کنید. وقتی صحبت‌های او تمام شد و "Fuck You" را شنیدید وقت عمل است! هدف، روشن کردن شمع کیک تولد است. جعبه روی دیوار قفل است و ما راه حلش را داریم.

اگر می‌خواهید که فقط سریع تروفی را بگیرید و مهم نیست که چگونه این راه حل را به دست آورده ایم، پس پاراگراف بعدی را رد کنید و نخوانید و فقط راه حل معما را که **PERSON, BELL W/ BIRD, FETUS** است انجام دهید و این شکل‌ها را بچینید (جنین، پرنده/زنگ، آدم) تا جعبه باز شود و **STRAW MAN** را بردارید.

• **روش به دست آوردن راه حل قبلی:** باید به نزدیک دلقک بروید و سمت چپ او یک توالست است که باید آنجا سیفون را بکشید تا **TELESCOPE** را بگیرید. حالا با تلسکوپ به زیر ورودی اتاق کیک که آب می‌ریزد و بروید و زیر آب بایستید و تلسکوپ را استفاده کنید تا تمیز شود. حالا در این جا مانیتورهای مختلفی وجود دارد که با تلسکوپ تمیز شده آنها را نگاه کنید و راه حل معمای قفل جعبه را می‌بینید

که **PERSON, BELL W/BIRD, FETUS** است.

با آیتم STRAW MAN که برداشتیم با بشکه‌ای که اینجا روی میز است تعامل کنید تا **GEAR** را به دست آورید. حالا از این اتاق و زیر آب به اتاق قبلی بروید و اجاق گاز اینجا را روشن کنید. با آتش اجاق گاز، شمع‌تان را دوباره روشن کنید و با شمع، آیتم STRAW MAN را بسوزانید تا آیتم **FINGER** را بگیرید. حالا با دست در داشتن شمع به سمت درب اتاقی که سمت راست مانی‌تورهاست بروید و با شمع، طناب روی درب را بسوزانید تا باز شود و وارد شوید. درون این بخش کلی بادکنک می‌بینید که روی زمین ریخته‌اند. در انتهای اینجا یک درب هست که پشورود می‌خواهد و فعلا نداریم. در گوشه این بخش نزدیک قفسه کتاب‌ها یک بادکنک خالی نیز هست که آن را بردارید (زیر بادکنک‌ها پنهان شده است که آن‌ها را می‌توانید بترکانید تا بادکنک خالی را پیدا کنید).

بادکنک خالی را بیاورید در اتاق اصلی که مانی‌تورها و اجاق گاز و .. هستند و در سمت راست این اتاق، از لوله گازی که اینجا است استفاده کنید تا بادکنک را باد کند تا سرانجام بترکد. یک صحنه خیلی دردناک و بد می‌بینید ولی خب آیتمی که می‌خواهید را به دست می‌آورید یعنی **QUILL**. حالا برگردید کنار دلقک و آیتم **FINGER** را روی دست او استفاده کنید و آیتم **QUILL** را نیز در دستش جا دهید. حالا **GEAR** را درون شکمش بگذارید تا به کار بیافتد و حالا یک صحنه خفن و دردناک دیگر در انتظار تان است که قطعا به شما استرس می‌دهد و اعصاب‌تان را به هم می‌ریزد. نهایتا بعد از صحنه، پشورود لازم را در می‌یابید که **LOSER** است.

حالا از درب دیگری که در اتاق است (غیر از ورودی که به اتاق کیک می‌رود) وارد شوید و کلی بادکنک روی زمین می‌بینید. در انتهای این بخش یک درب قفل دیگر می‌بینید که باید کد "Loser" را در آن وارد کنید تا باز شود و از درون اتاق **VALVE** را بردارید. حالا بروید به اتاق کیک و دقیقا بعد از رد شدن از زیر آب، سمت چپ‌تان را نگاه کنید تا لوله آب را ببینید که می‌توانید از **VALVE** روی آن استفاده کنید تا آب ورودی اتاق را قطع کنید. حالا بروید دم اجاق گاز و دوباره شمع‌تان را روشن نمایید و برگردید اتاق کیک (که دیگر آب شمع را خاموش نمی‌کند) و شمع را روی کیک بگذارید. دیگر پازل را حل کرده‌اید. اما... صحنه‌ای می‌بینید که حسابی آزارتان می‌دهد و بدترین و در واقع شدیدترین قسمت بازی از نظر روحی روانی است. می‌توانید دوباره **VALVE** را برای دوباره به جریان‌اندادن آب استفاده کنید ولی می‌شکند و کمکی نمی‌کند... هیچ چیز کمکی نمی‌کند... فقط تا وقتی می‌توانید زنده بمانید... تولدتان مبارک...

• ادامه بازی

نوار ویدئو به پایان رسید. اعصاب‌تان خیلی خرد شده است نه؟ چقدر رذالت و نامردی و پستی از این پسر دیوانه خانواده یعنی لوکاس ممکن است؟ حالا باید به دنبال لوکاس برویم. اینجا آنقدر کینه در دلم از لوکاس داشتم که دلم می‌خواست فقط پیدایش کنم و او را به بدترین شکل بکشم. می‌دانم شما هم همین طور هستید.

نوار را در صندوق بگذارید و بازی را ذخیره کنید. «کی کارت» قرمز را بردارید و از تریلر بیرون بروید و کارت قرمز را هم در درب الکترونیکی که قبلا کلید آبی را در آن گذاشته بودیم قرار دهیم تا درب باز شود. جلو بروید و از پله‌ها بالا رفته تا به یک اتاق برسید. اینجا هیچ کاری غیر تماشای تلویزیون ندارید. یک صحنه جذاب از مکالمه لوکاس. نگاه کنید تا زمانی که تلویزیون بشکند. حالا می‌توانید مسیر مستقیم را به جلو بروید. ابتدا در پشت درب اینجا **HERB** را بردارید و سپس وارد اتاق شوید. اینجا مراقب **TRIPWIRE** یا سیم انفجاری سمت راست‌تان باشید. لوکاس کلی تله برای شما در مسیر گذاشته است. جعبه را بشکنید و از زیر سیم انفجاری رد شوید و جلوتر دوباره بنشینید و از زیر یک سیم دیگر نیز رد شوید. قفسه‌های سمت چپ را چک کنید و **HANDGUN** را بردارید. در اتاق بعدی دوباره از زیر یک سیم رد شوید. جعبه‌ای که اینجا است بشکنید تا آیتم را بردارید. ولی وقتی به گوشه این بخش می‌رسید یک جعبه دیگر روی بخش پله مانند می‌بینید که اصلا آن را نشکنید. با یک شعله خیلی خیلی کوچک آتش‌انداز از یک فاصله معقول آن را بزنید تا منفجر شود (لوکاس بی‌شرف). بنده که الان راحت این را برای شما نوشتم تا منفجر نشود خودم به روش سخت این را یاد گرفتم و تجربه کردم!! مسیر را ادامه دهید و از پله‌ها پایین بروید ولی در این جا وارد درب نشوید. دو سیم منفجر شونده از آن نگهبانی می‌دهند. به سمت راست بروید و نگاه کنید تا یکی از نورهای قرمز یکی از سیم انفجاری را ببینید و با شعله آن را بترکانید. حالا می‌توانید زیر سیم دیگر بروید و آن را نیز از بین ببرید.

با دکمه‌های جلوی درب تعامل کنید تا یک صحنه با لوکاس ببینید. او به ما مثلا پشورود می‌دهد. اول ۰۸۱۴، بعد ۰۶۲۱ و نهایتا هم ۰۵۱۴ همه اینها دروغ هستند. او نمی‌خواهد بگذارد ما راحت وارد شویم. یکی از این پشوردها را بزنید و تا زدید می‌شنوید که لوکاس می‌گوید «تیک تاک» و صدای حرکت چیزی می‌آید، اینجا خیلی خیلی خیلی سریع از درب عقب بروید و کاملا دور شوید و اصلا در محوطه جلوی درب یا نزدیک آن و اطراف آن نباشید و کاملا عقب بروید زیرا ناگهان یک پاندول بزرگ و مرگبار می‌آید و منطقه جلوی درب را می‌گذراند و می‌رود و بر می‌گردد و اگر جلوی‌ش باشید سلاخی می‌شوید. با این کار یک درب در سمت راست درب قفل باز می‌شود که وارد آن شوید و کمی جلوتر دوباره وارد درب سمت راست‌تان شوید. اینجا دو جعبه هست که اولی آیتم دارد و آن را بشکنید اما دومی تله است و منفجر خواهید شد. کابینت اینجا هیچ آیتمی ندارد ولی در

بخش دیگر اتاق می‌توانید **SHOTGUN SHELL x2** را بردارید. از درب دیگر اتاق خارج شوید (بر می‌گردد همان راهروی اول) و مسیر را به جلو ادامه دهید.

خب... این بخش مقداری شیطانی است!! نزدیک انتهای راهرو یک سیم انفجاری می‌بینید که وقتی نزدیک آن می‌شوید بدون آن که بفهمید یک Molded چهار پا از پشت سرتان از وسط‌های راهرو سر می‌رسد تا از پشت به شما حمله کند. پیشنهاد می‌کنم با شلیک آن را بکشید چون اگر یک Molded معمولی بود قطعا می‌گفتم که سریع از زیر سیم رد شوید و بگذارید او بیاید به سیم بخورد و بمیرد ولی این دشمن چهارپا کوچک و نسبتا ضعیف است و ارزش حرام کردن انفجار سیم را ندارد. این دشمن را بکشید و از زیر سیم رد شوید و درب را باز کنید ولی وارد نشوید. اینجا Moldedهای دیگر نیز از پشت سر و منطقه کناری انبار به سمت شما می‌آیند که بهتر است زود برگردید و از زیر سیم دوباره رد شوید و در راهرو بگذارید بایند و بخورند به سیم و مقدار زیادی از سلامتی‌شان کم شود و بیافتند و شما سریع با شات گان یا آتش‌انداز کارشان را بسازید. دقت کنید چه می‌گوییم: اگر اینجا خط سلامتی‌تان خیلی کم شده و حسابی آسیب دیده‌اید از آیتم سلامتی‌تان استفاده نکنید تا کمی جلوتر بگوییم چرا.

بعد از کشتن دشمنان بروید جلوی دربی که باز کردید ولی وارد نشوید. در این اتاق ۴ سیم انفجاری وجود دارد ولی اتاق خیلی با ارزشی هم هست. به سمت چپ درب بروید و طوری بایستید که دیوار سمت راست اتاق را ببینید که بتوانید یکی از سیم‌ها را با شلیک به آن روی دیوار از بین ببرید. دومی نیز بالای دیوار سمت راست روی سقف است که از بین ببرید. حالا دو تای دیگر مانده‌اند ولی دیگر می‌توانید از زیرشان رد شوید پس بچسبید به دیوار راست و از زیر سیم‌ها رد شوید و در اتاق جلو بروید. اینجا می‌توانید کمد را چک کنید ولی اصلا جعبه را نشکنید چون تله است. اما خبر خوب این است که می‌توانید از اینجا **STERIODS** را بردارید. به به! افزایش اندازه خط سلامتی مجانی و پر کردن کامل خط سلامتی‌تان. برای این بود که قبل‌تر گفتم اگر وضع خط سلامتی‌تان خراب است آیتم مصرف نکنید چون اکنون می‌توانید با مصرف این استروئید علاوه بر کار اصلی آن که افزایش خط سلامتی‌تان است، مجانی خط سلامتی را نیز پر کنید. اگر خیلی خوب هست وضعیت‌تان هم می‌توانید آن را نگه دارید تا در یک جایی که خیلی وضع خراب بود آن را مصرف کنید. از کشویی که اینجا است نیز باید **ANTIQUE COIN 13/18** را بردارید. دیدید؟ عجب اتاقی بود. به به!

حالا برگردید بیرون و تنها راهی که کنار درب است و به یک منطقه بزرگ‌تر می‌رود دنبال کنید. مقداری مبارزه در راه است! وقتی وارد این بخش شدید کمی جلوتر سمت راستان یک Molded در تاریکی است که آن را بکشید. ولی وقتی او را می‌کشید دو عدد Molded دیگر نیز از سمت دیگر این بخش ظاهر شده و به سمت‌تان می‌آیند. یکی از آنها **STRONG ARM Molded** است ولی خوشبختانه پایش به فنا رفته و فقط می‌تواند بخزد که خوراک شات گان است برای شلیک به سرش! دیگری هم که یک نوع معمولی است که با آتش‌انداز ترتیبش را بدهید. وقتی همه را کشتید، حالا از جایی که وارد این بخش شدید به سمت چپ‌تان نگاه کنید و خوب دقت کنید تا **MR. EVERYWHERE 13/20** را ببینید و آن را بشکنید. سپس در آن بخش تاریکی که دشمن اول بود نیز **HERB** را بردارید. مسیر را جلو بروید و از قفسه‌های سمت راستان **GUNPOWDER** را بردارید. اگر درست یادم باشد اینجا در بخش روبروی قفسه‌ای که آیتم را برداشتید روی زمین و پشت وسایلی که اینجا است یک آیتم به خوبی مخفی شده است که فکر می‌کنم تیر مگنوم بود و خیلی شانسی آن را پیدا کردم. از پله‌ها بالا بروید و مستقیم ادامه دهید و درب را باز کرده و وارد اتاق شوید. خدا رو شکر!! اتاق سیو است! از قفسه‌های سمت چپ **SOLID FUEL** را بردارید و از سمت دیگر اتاق **SHOTGUN SHELL x3** را بردارید.

همچنین می‌توانید اینجا از **Repair Kit** روی **"Broken Handgun"** استفاده کنید (اگر قبلا این کار را نکرده‌اید) تا **M19 HANDGUN** را به دست آورید که قبلا گفته بودم مدل قوی‌تر کلت خودتان است ولی خشابش کمتر جا می‌گیرد. بازی را ذخیره کنید و آیتم هایتان را در صندوق مدیریت کنید و پیشنهاد می‌کنم که مقدار بیشتری مهمات آتش‌انداز با خود بردارید. اینجا می‌توانید **HANDGUN M19** را نیز با خود بردارید در کنار شات گان و آتش‌انداز. چون اکنون می‌دانم اگر طبق راهنما آمده باشید تعداد زیادی تیر معمولی کلت و حتی تیر قوی کلت دارید (اگر ساخته باشید) و حالا هم که مدل قوی‌تر کلت را داریم می‌توانیم به آن تکیه کنیم و این گونه مهمات شات گان عزیزانمان را بیشتر حفظ کنیم. یادتان نرود که بازی را ذخیره کنید و بیرون بروید. در گوشه این طبقه از درون جعبه آیتم رندوم را بردارید. سپس مسیر را به جلو ادامه دهید و در گوشه دیگر این بخش یک جعبه دیگر را بشکنید و آیتم را بردارید. حالا باید از این طبقه بپرید پایین و به زمین برسید. سپس از پله‌ها بالا بروید و **BATTERY** را بردارید. جعبه‌ای که گوشه این منطقه است مفید است ولی جعبه دیگری که روی قفسه است تله می‌باشد. از دور تله را بترکانید و از نزدیک آن **HERB** را بردارید. از پله‌ها پایین برگردید و دو جعبه‌ای که اینجا هستند نیز بشکنید و آیتم بردارید.

هر وقت آماده نبرد هستید و حسابی خود را آماده کردید، battery را در این بخش در دستگاه قرار دهید تا به قول لوکاس، نبرد **"Barn Fight"** آغاز شود که باید با یک **FAT MOULDED** که قوی‌تر از انواع عادی و خیلی هم بزرگ‌تر است بجنگید. می‌دانید من چطور این مبارزه را راحت تمام کردم. این دشمن مدام از خودش چیزی پرتاب می‌کند و آسیب‌های خیلی زیادی به شما می‌زند و اصلا فرصت نمی‌دهد که درست ببینید و شلیک کنید و ... اینجا باید دقیقا دور وسایلی که در وسط این بخش است مدام بچرخید و نشسته هم باشید که هر

چه این گنده بک تف می‌کند به شما نخورد و وسایل سپر شود ولی شما از این سمت می‌توانید قشنگ با کلت مدام به سر او شلیک کنید و سعی کنید فقط هم به سرش بزنید تا تیر هدر ندهید. تا می‌آید سمتان شما مدام دوباره دور این‌ها بچرخید تا او بایستد و شروع به تف مالی کند! شما هم که می‌چسبید به وسایل و می‌نشینید و شروع به شلیک به سرش می‌کنید. همین روند را که طی کنید با کمترین آسیب و درد سر نهایتاً می‌توانید این خیکی را بکشید!

بعد از نبرد، سوار آسانسور شوید و بالا بروید تا درب باز شود و از آسانسور خارج شوید. جلو بروید و وارد اتاقی که می‌بینید شوید. اینجا کسی شما را تهدید نمی‌کند و خطری نیست. اینجا از جلیوتان **SUPPLEMENTS** و از سمت راست اتاق **CHEM FLUID** را بردارید. حالا بروید نزدیک جسد و یادداشتی که اینجا است را بخوانید و عددی که می‌بینید را حفظ کنید که همان پسوندد دربی است که قبلاً لوکاس چند بار به ما اشتباه گفت (برای من ۱۴۰۸ بود). از اتاق بیرون بروید و حتماً از روی قفسه **ANTIQUE COIN 14/18** را بردارید. حالا دکمه را بزنید تا پله‌ها پایین بیاید. این پله‌ها دقیقاً می‌رسد که به همان درب قفل که پسوندد می‌خواست (دم سازنده‌ها گرم با این مسیر سازی به هم پیوسته و زنده کردن یاد اوایل‌های قدیمی). بروید جلو پسوندد را بزنید تا درب باز شود ولی لوکاس نمی‌گذارد که وارد اتاق شوید مگر این که کل وسایل و لوازمی که دارید را درون صندوقی که اینجا است بگذارید! این کار را انجام دهید و کل آیتم‌ها را خالی کنید. حالا وارد درب شوید.

واللهای خدای من!! می‌دانید کجا هستیم؟ دقیقاً در اول بخشی که نوار مرگبار **Happy Birthday** را دیدیم و سرنوشت آن بیچاره را... حالا خودمان اینجا می‌آیم... لوکاس می‌خواهد دقیقاً همان کار را با ما انجام دهد و می‌خواهد همان مسیر را طی کنیم تا نهایتاً به فنا برویم و زنده زنده بسوزیم. اما کور خوانده است. برخلاف آن بیچاره قبلی، ما فیلم این بخش را دیده ایم و می‌توانیم کلی از مسیر را جلو بیافتیم. شمع را بردارید و بروید به اتاق کیک. مثل قبلاً لوکاس بازی را معرفی می‌کند. حالا با شمع بروید دم احاق گاز و چندین بار بزنید تا گاز روشن شود و با شمع بروید طناب درب اتاق پر از بادکنک را بسوزانید و وارد شوید. اما اینجا فرق ما این است که ما همین الان پسوندد درب را می‌دانیم و روی درب **LOSER** را بزنید تا باز شود و **VALVE** را بردارید. بروید اتاق کیک و آب را قطع کنید. دوباره بروید شمع را روشن کنید و بپایید بگذارید روی کیک... باز هم می‌دانید فرق ما با آن بدبخت که سوخت چیست؟ او مجبور بود برای حل پازل از روی بشکه آیتم را بردارد و سبب می‌شد تا ماده قابل اشتعال از درون بشکه کف زمین پخش شود و وقتی کیک منفجر شد همه جا به آتش کشیده شد و جزاله گردید، ولی ما چون پسوندد **LOSER** را بلد بودیم اصلاً کاری به بشکه نداشته ایم و چیزی نیست کف زمین که وقتی کیک می‌ترکد، بسوزد و آتش بگیرد (یعنی هر کس بگوید سازندگان این بازی نابغه نیستند واقعاً زیاد درک هنری ندارد و یا کلاً این را بازی نکرده و الکی می‌گوید بد است... مگر از این هوشمندانه‌تر و قشنگ‌تر هم می‌شود؟).

فاتحه لوکاس را بدجوری خواندیم. او دیوانه می‌شود و عصبانی است و سعی می‌کند یک بمب بیاندازد داخل اتاق ما. کاری که باید بکنیم این است که سریعاً بمب را برداریم و برویم نزدیک دیوار کنار بشکه که روی دیوار شکستگی و ترک می‌بینیم بگذاریم و به این ترتیب وقتی بمب می‌ترکد دیوار می‌شکند و یک راه جدید برای ما باز می‌شود. مسیر را دنبال کنید و می‌بینید که به **"Control Room"** می‌رسیم و واضح است که لوکاس کلاً از اینجا داشته همه روند پازل را کنترل می‌کرده و صندلی اش هنوز دارد می‌چرخد اما در رفته است. تلویزیون اینجا را برای دیدن یک صحنه تماشا کنید و زوئی به شما می‌گوید که باید حالا کجا بروید.

• ماموریت زیرشاخه: نزد زوئی و میا در boat house بروید

خب حالا دقیقاً همین جا بازی را **سیو** کنید چون اینجا می‌توانید تروفی بگیرید. بعد از سیو بازی ایتم **D-SE-RIES HEAD** و نقشه **TESTING AREA MAP** را بردارید. همچنین اینجا به جعبه آیتم‌ها نیز مثل همیشه دسترسی دارید و می‌توانید خود را مجهز کنید و آیتم‌های اضافه را بگذارید و ... بهتر است که الان یک بار دیگر بازی را سیو کنید چون اینجا می‌توانید یک تروفی بگیرید و شاید بعدش بخواهید دوباره از سو بپایید.

• شما می‌توانید تقریباً به آسانی تروفی برنز «**1st Place at the Science Fair**» را در اینجا دریافت نمایید. این تروفی برای خلق تمام آیتم‌های ممکن که در آنها **Chem Fluid** یا **Strong Chem Fluid** وجود دارد داده می‌شود. یعنی همه ایتم‌هایی که با این‌ها خلق می‌شوند را ساخته باشید. با برداشتن دومین ایتم **"Supplements"** که قبل‌تر به دست آوردیم اکنون می‌توانیم این کار را انجام دهیم. البته من در اینجا فرض می‌کنم که شما طبق راهنما آمده‌اید و یا خودتان همه آیتم‌های ممکن را طبق ترکیباتی که من تا حالا در بازی نوشته ام ترکیب کرده و ساخته‌اید. بای را که سیو کرده‌اید پس شروع کنید و مدام ایتم‌هایی که با دو ماده گفته می‌شود ترکیب کرد و ساخت را بسازید و باز از سیو بپایید و انجام دهید تا همه احتمالات دارای **Chem Fluid** یا **Strong Chem Fluid** ساخته شود و تروفی را بگیرید. حالا برگردید به سیو قبلی تان قبل از انجام این کارها، در حالی که یک تروفی را گرفته‌اید.

حواستان باشد که ایتم **CRANK** را با خود حتماً ببرید. از درب که خارج شدید حدوداً تا وسط‌های راهرو بروید و سپس بایستید. ۱۸۰ درجه برگردید و می‌توانید **MR. EVERYWHERE 14/20** را ببینید و بشکنید. ای کلک‌ها!!

مسیر را ادامه دهید تا به فضای آزاد برسید. سمت راستان را چک کنید و **SHOTGUN SHELL x6** را بردارید. چه دست و دلبازی ها!! خبری است؟ باسی در راه است؟ به قسمت بعدی بروید و دوباره سمت راست را چک کنید و **HANDGUN AMMO x10** را بردارید. به جان خودم سلام گرگ بی طمع نیست!! البته حق هم داره از وقتی گرگ آس روم رو پوشوندن!! اینجا از crank استفاده کنید تا یک پلتفرم بالا بیاید و بتوانید رد شوید. مستقیم بروید و سپس به سمت راست پیچید (سمت چپ بن بست است). داخل خانه ای که سمت راست می بینید شوید و جعبه های اینجا را بشکنید و ایتام را بردارید و همین طور **CHEM FLUID** را از روی قفسه بردارید. در سمت چپ این اتاق هم اون زیر میرها و روی زمین پشت تور، یکی قایم شده است که کسی نیست جز «پانزدهمین مرتیکه هرجایی»، ببخشید **MR. EVERYWHERE 15/20** که بزنید و بشکنید!

حالا دوباره برگردید و خارج شوید و مسیر را از خانه ادامه دهید و روی زمین سمت در چپ جعبه ها، **MAG ۴۴** را بردارید. اینجا درست وقتی که دوباره از crank استفاده کردید تا پل آن سمت را بالا بیاورید، به حالت مبارزه وارد شوید. الان باید برگردیم به جایی که اول این بخش گفتیم به چپ بروید چون بن بست است. زیرا حالا پلش را بالا آورده ایم و راهش باز شده است. در مسیر برگشت همان ابتدا یک **Four-Legged Molded** به شما حمله می کند. خیلی خیلی سریع با شات گان کار این را بسازید و حرکت کنید به سمت برگشت. ۴ عدد **MOLDED** هم دارند از جایی که وارد این بخش شدیم به سمت ما حرکت می کنند که اگر سریع بدوید و به سمت پل حرکت کنید، قبل از این که در تقاطع به آنها بخوریم یا بدتر از آن، آنها وارد مسیر ما شوند، فرار کرده و به مسیر پل برویم و تیر حرام نکنیم. در مسیر یک **Four-Legged Molded** دیگر هم می آید که کارش را با شاتگان بسازید و ریلود کنید چون بلافاصله بعد از رد شدن از پل، یک **Molded** دیگر هم پایین می پرد که یک شاتگان حرام سرش کنید و زود بدوید و وارد درب شوید تا از مبارزه با ۴ تای پشت سرمان راحت شویم. در واقع فقط ۲ نوع چهارپا و یک معمولی را کشتیم.

به به! اینجا که آمدم اتاق سیو است. سمت راستان جعبه ها را بشکنید و همین طور **GUNPOWDER** را بردارید. نزدیک دستگاه سیو **PSYCHOSTIMULANTS** و از سمت چپ آن، **FLAME ROUND x3** را نیز بردارید. در گوشه سمت چپ اتاق هم می توانید **HERB** و **SHOTGUN SHELL x10** را بردارید. در بخش بالای دستگاه سیو **CHEM FLUID** و **STRONG CHEM FLUID** و **SEPERATING AGENT** را بردارید! کف کرده اید نه؟ چقدر ایتام! حتما باسی چیزی در راه است. توصیه می کنم حتما شات گان و کلتان را همراه بردارید با گلوله زیاد و اگر خواستید می توانید نارنجک انداز را هم برای محکم کاری داشته باشید ولی خب من بدون این سلاح باس را دو بار کشتم تنها با کلت و شات گان.

همه آماده سازی هایتان را بکنید و خود را مجهز نمایید و دو ایتام "D-SERIES ARM" and the "D-SERIES HEAD" را هم با خود بردارید و سپس حتما حتما بازی را ذخیره نمایید. حالا از پله ها بالا بروید. می بینید که میا و زوئی هر دو بسته شده اند. بروید میا را آزاد کنید و سپس زوئی را نیز آزاد نمایید. او ایتامها را از شما می خواهد و ۲ عدد سرم با آنها می سازد که می تواند هم خود و هم میا را درمان نماید. اما قبل از این که بتواند استفاده کند، ناگهان اتاق می ترکد و یک هیولا وارد می شود و می پریم درون باس فایت. حالا باس کیست؟ ای داد بیداد! جک که هنوز نمرده است! مسخره است دیگر بابا! او کاملا جهش یافته و تبدیل به یک هیولای غول پیکر و مخوف شده است که ما را می اندازد در یک اتاق که با او مبارزه کنیم.

باس فایت MUTATED JACK

برخلاف باس قبلی این بار به شما پیشنهاد می کنم که قبل از شروع مبارزه همه ایتامهای اتاق را جمع آوری کنید. زیرا اگر مبارزه طولانی شود ممکن است دسترسیمان را به این ایتامها بعد نبرد از دست بدهیم. ابتدا بگذارید تا در مورد این منطقه ای که هستیم صحبت کنیم. در این اتاق یک بخش همکف که در آن هستید و یک طبقه بالاتر وجود دارد. طبقه بالا شامل بخش های باریکی است که به دو گوشه ختم می شود. طبقه پایین هم که یک اتاق کامل است و به همه جای آن و ۴ گوشه اش و ایتامها دسترسی دارید.

بسیار خب. برویم سراغ جمع کردن ایتام ها. ایتامهای طبقه بالا که خیلی راحت و مشخص هستند و پیدا کردنشان راحت است و اول به سراغ آنها می رویم. به طبقه بالا بروید. در گوشه جنوبی اتاق جایی که مبارزه را شروع کردیم، دو جعبه هستند که بهتر است بی خیالشان شوید و بروید به سمت گوشه شمالی اتاق تا از ضربات افقی باس جاخالی دهیم. در این گوشه شمالی، **SHOTGUN SHELL x10** و **FIRST AID MED** را بردارید و جعبه را بشکنید. حالا می توانید زود برگردید و دو جعبه قبلی را هم بشکنید و سپس بپرید پایین. اینجا باید سریع به هر گوشه اتاق سرک بکشیم و ایتام هایش را برداریم. به گوشه جنوبی بروید و **HANDGUN AMMO x20** را بردارید. در گوشه شمال شرقی یک جعبه است که می توانید بشکنید. در گوشه جنوب غربی اتاق یک جعبه و **SHOTGUN SHELL x10** قرار دارند. سرانجام در گوشه شمالی نیز یک جعبه دیگر قرار دارد. کلی ایتام برداشتیم که می توانند بسیار کمک کنند و همان ۲۰ تیر شات گان خودشان یک دنیا هستند که همین ۲۰ تا کفایت می کند برای کشتن باس.

حالا وقت مبارزه جدی با جک است. این مبارزه به معنای واقعی یک باس فایت "old school" است که جذابیت

خودش را دارد. چک روی بدنش ۸ نقطه ضعیف دارد که مثل یک چشم بزرگ هستند و حتما چندتایشان را تا همین الان دیده‌اید. بگذارید تا بگویم دقیقا کجاها این ۸ چشم قرار دارند. روی صورت، روی دم، روی پشت باس (پشت جهش یافته)، روی بازوی چپ، روی بازوی راست، در سمت راست بدن، روی شکم و نهایتا زیر دم می‌توانید این نقاط را پیدا کنید. با شات گان و کلت به آنهایی که می‌بینید شلیک کنید و گاهی از نردبان بالا بروید تا جک نیز بخواهد بالا بیاید برخی نقاطی که دیدنش سخت‌تر است پیدا می‌شوند و می‌توانید شلیک کنید. همچنین خوب است گاهی بالا بیایید و بگذارید باس هم بالا بیاید و سریعاً شما پایین بپرید تا مثلاً بتوانید نقطه زیر دم و شکم و .. را پیدا کنید و بزنید. معمولاً هر چشم با دو تیر شاتگان از بین می‌رود. برای حمله‌های جک، وقتی که او ضربات افقی می‌زند که بیشترین ضربه اش هم هست، باید با دستتان دفاع کنید زیرا قابل جاخالی دادن نیستند. البته اگر از قبل زدن وی شروع به دویدن کرده باشید می‌توانید از آنها فرار کنید و دور شوید. وقتی هم که او از دهانش چیزی به سمت شما تف می‌کند باید با چپ و راست رفتن جاخالی دهید. حمله دیگر وی هم کوبیدن مشتش به روی شماسست. برای نخوردن این ضربه، «مدام دویدن» بهترین کار است و بهترین شانس را برای جاخالی دادن با دویدن مداوم دارید.

وقتی هم شما پایین باشید و او بالا، گاهی تا نصفه بدنش به پایین آویزان می‌شود و سعی می‌کند که با مشت شما را بزند. اگر سرش در این هنگام پایین بود یعنی می‌خواهد تف پرتاب کند. مدام از این ضربات فرار کنید و سریعاً با شات گان و کلت به چشم‌ها ضربه بزنید. وقتی که هر ۸ چشم را از بین بردید، جک به درون آب می‌افتد و ناپدید می‌شود. می‌دانم که می‌دانید هنوز همه ماجرا تمام نشده است. او ناگهان می‌آید و شما را می‌گیرد و تنها کاری که باید اینجا بکنید این است که مدام با شات گان به صورتش شلیک کنید. وقتی می‌خواهد با مشتش به روی شما بکوبد سریعاً بدوید و بروید به منطقه زیر او. مدام به صورتش شلیک کنید تا کار تمام شود. سپس زوئی می‌آید نزدیک درب اتاق و وقتی می‌خواهیم به سمت او برویم، دوباره جک لعنتی ظاهر می‌شود و ما را در مشتش می‌گیرد. گندش را در آوردند دیگر. تنها کاری که اینجا از دستتان بر می‌آید و چاره‌ای هم غیر از انجام آن ندارید و باید طبق روند بازی آن را انجام دهید این است که یکی از سرم‌ها را به جک تزریق کنید و در همین حال دارید فکر می‌کنید که پس حالا یک سرم باقیمانده برای سوئی است یا میا.

• ادامه بازی

بعد از باس فایت می‌توانید دو جعبه را برداشتن آیتم بشکنید. سپس دنبال زوئی بروید به منطقه بیرون و لب رودخانه که میا و زوئی آنجا هستند. صحنه‌ای می‌بینید و سپس باید مهم ترین انتخاب خود را در بازی انجام دهید. برای زدن سرم و درمان شدن، زوئی را انتخاب می‌کنید یا میا را؟

بگذارید این طور بگویم که هیچ کدام از این‌ها کاملاً تصمیم درست یا غلطی نیستند ولی با توجه به روند بازی و پایان‌ها به نظر می‌رسد که خود بازی نجات میا را حالا به هر دلیلی پایان خوب فرض کرده است. شاید چون از اول برای همین کار آمده بودیم، ولی خب زوئی هم خیلی کمک کرد. هر کدام از این انتخاب‌ها در پایان تروفی خود را دارند. یک فرق تقریباً بزرگی که بین این انتخاب‌ها هست آن است که اگر زوئی را انتخاب کنید بعداً در بازی یک مبارزه اضافی نسبت به وقتی میا را انتخاب کنید خواهید داشت. به هر شکل انتخاب خود را بکنید و صحنه‌ای را می‌بینید و سوار قایق می‌شوید و به سمت مرداب می‌روید.

• در اینجا تروفی برنز "You Better Start Running" را برای فرار از خانه بیکرها می‌گیرید.

THE TANKER

چه زوئی را انتخاب کرده باشید و چه میا، شما در نقش میا بیدار خواهید شد و تنها نیز هستید. پس باید اتان را پیدا کنیم.

• ماموریت: اتان را پیدا کنید

مسیر شیب دار را بالا بروید و سپس بپرید پایین به درون کشتی. جلوتر یک فرد را می‌بینید که وقتی جلو می‌روید می‌بینید اتان است و سعی می‌کنید که او را به هوش آورید ولی زود بدن ناپدید می‌شود. جلو بروید و سمت چپ از شیب بالا رفته و به سمت درب بروید. درب را باز کرده و جلوتر پایین به داخل کشتی بپرید. وقتی وارد کشتی می‌شوید یک مقدار حس و حال "Resident Evil Revelations" به شما دست می‌دهد. این طور نیست؟ به سمت جلو بروید و خیلی زود یک فلش بک خواهید دید. از پله‌ها بالا بروید و وارد یک اتاق بزرگ شوید. کشوی سمت چپ اینجا خالی است. به سمت درب دیگر بروید و یک فلش بک دیگر خواهید دید. همان طور که در فلش بک دید به مانند خدمه کشتی به درون دریچه بپرید. مسیر را دنبال کنید تا به یک تقاطع برسید. به سمت راست بروید و در انتهای بن بست به سمت چپ نگاه کنید تا **ANTIQUÉ COIN** 15/18 را بردارید.

حالا برگردید و مسیر دیگر را بروید و بپرید پایین. اینجا سمت راستتان بن بست است. مسیر را ادامه دهید تا

وقتی که یک درب ببینید. وارد شوید و داخل کمد این اتاق را بررسی کنید. بخش اول لیست کارکنان کشتی و یک پیام روی دیوار می بینید. اتاق بعدی هم یک کمد دارد که می توانید باز کنید ولی خالی است. یک پیام ترسناک دیگر روی دیوار می بینید. خارج شوید و مسیر را ادامه دهید و سمت چپ از پله ها بالا بروید تا یک فلش بک دیگر ببینید. دخترک را دنبال کنید و نهایتاً باید از یک نردبان بالا بروید و بپرید درون بخشی آب گرفته. تا پریدید پایین باستید و به سمت چپتان نگاه کنید و نزدیک دیوار و کمی عقب تر می توانید **ANTIQU COIN** را بردارید که مخفی ترین سکه بازی است. از نردبان دیگر بالا بروید تا یک صحنه دیگر از دخترچه ببینید. او را دنبال کنید تا جایی که می بینید او درب را پشت سرش می بندد و آن را فاسد می کند تا نتوانید واردش شوید. سمت چپ درب یک جعبه فیوز است ولی باید فیوز را پیدا کنیم.

یک **Molded** چهار پا در این منطقه پرسه می زند و حواستان باشد. اوضاع دارد جدی می شود. وارد درب نزدیکتان در سمت راست پله ها شوید و یک جعبه می بینید که نمی توانید بازش کنیم و نزدیکش هم **HERB** را بردارید. به سمت شرق رفته و وارد دیگر اتاق شوید. سمت راستتان **CHEM FLUID** را بردارید و توجهتان در عقب اتاق به یک نقطه درخشان روی دیوار جلب می شود. اگر به سمت آن بروید یک **Molded** بیرون خواهد آمد. می توانید برگردید عقب و دشمن را دنبال خود دور میز بکشید تا بچرخد و شما بدوید به سمت دیوار و **GEN-ERAL PURPOSE FUSE** را بردارید. برگردید و بیرون بروید و زود درب را ببینید تا دشمن در اتاق گیر بیافتد. از فیوز روی دربی که لازم بود استفاده کنید تا به دنبال **Evie** برویم. حالا در راه پله های طبقاتی کشتی هستیم. به طبقه سوم بروید و مسیر را دنبال کنید. دخترک شما را به یک اتاق مانند اتاق کنترل می برد و می خواهد بنشینید روی صندلی و نواری را تماشا کنید. نوار **OLD VIDEOTAPE** را بردارید و اجرا کنید.

- در اینجا اگر طبق راهنما آمده باشید تروفی برنز "**Be Kind, Please Rewind**" را برای تماشا کردن همه نوارهای بازی در یک بار بازی کردن دریافت می کنید. یعنی ۳ نوار.

نوار **OLD VIDEOTAPE**

در نوار ویدئویی هم در نقش میا هستید که اکنون سر کار است و دارد با همکارش آلن صحبت می کند. گویا **Evie** به شکلی آزاد شده است و باید او را پیدا کنند.

- ماموریت: **Eveline** را پیدا کنید

وقتی کنترل میا را دست گرفتید اتفاقی که در آن هستید را بگردید تا **ORDERS** و **MACHINE GUN AMMO x60** را پیدا کنید. در این ویدئو و در مبارزاتش معمولاً خیلی بیشتر از حد نیاز تیر و مهمات داریم. از درب خارج شوید و به سمت جنوب بروید. در این راهروی جنوبی آسانسور را می بینید که بعداً از آن استفاده خواهیم کرد. وارد درب بعدی شوید و **HERB** و **SUPPLEMENTS** را در "**Crew Room**" بردارید. یک جعبه هم اینجا است که قفل است و یادتان باشد. از اتاق بیرون بروید دربی که در شمال اینجا است قفل است و بغلش هم یک جعبه قفل دیگر است که باز هم به خاطر داشته باشید.

حالا وارد دیگر درب های شمالی شوید و وقتی وارد می شوید بازی به شما می گوید که او نزدیک است. اینجا می توانید از سمت چپ **MACHINE GUN AMMO x40** را بردارید. حالا به جای این که خم شوید و از دریچه اینجا وارد اتاق بعدی شوید به سمت راست همین اتاق بروید و **SUPPLEMENTS** را بردارید و سپس از دربی که اینجا است وارد اتاق دیگر شوید و **MACHINE GUN AMMO x60** را بردارید. برگردید به اتاق قبل و از دریچه ای که گفتیم خم شوید و وارد اتاق بعدی شوید تا مقداری از قدرت **Evie** را ببینید. میا به آلن گزارش می دهد و جستجو ادامه می یابد. از درون سینک **HERB** را بردارید و برگردید عقب درون راهروی اصلی. به سمت چپ بپیچید و **Molded** را بکشید و سپس برگردید به کنار آسانسوری که قبل تر گفتیم. آسانسور را بزنید ولی مراقب باشید زیرا تا وارد شوید یک **Molded** از سقف می افتد. او را بکشید و به طبقه "**S2**" بروید.

مسیر را دنبال کنید و یک **Molded** را از پای در آورید و بعد از او در بخشی که تانکر آب است **HERB** را بردارید و از روی پالت ها هم **MACHINE GUN AMMO x40** را بردارید. یک دشمن دست تیغه ای در اتاق بعدی است. پس مراقب باشید و وارد شوید و کارش را بسازید. به درب سمت راست که قفل است توجه کنید و به سمت انتهای راهرو بروید تا یک تجهیزات جدید پیدا کنید به نام **REMOTE BOMB x2** که آن را بردارید. حالا با این ها یک تروفی هست که می توانید بگیرید.

- شما می توانید تروفی برنز "**That's a Spicy Meat-a-ball**" را دریافت نمایید اگر بتوانید یک ریموت بمب را به یک دشمن وصل کنید. می توانید بلافاصله بعد از گرفتن این بمب ها این کار را در اتاق بعدی انجام دهید. به اتاق وارد شوید و بگذارید تا **Molded** پایین بیاید. صبر کنید تا او ناگهان به سمت شما بدود و اجازه دهید شما را بگیرد. شما به زمین می افتید ولی در همین حال اگر خیلی سریع ریموت بمب را بچسبانید آن را به صورت هیولا بچسبانید تا بترکد و چند ثانیه بعد تروفی را بگیرید.

بعد از کشتن این دشمن در سمت چپ دنبال **MACHINE GUN AMMO x40** بگردید و تنها مسیری را که هست دنبال کنید تا به یک درب قفل در سمت راست برسید. از اینجا به آلفن زنگ می‌زنید و بعد از آن در گوشه انتهایی این بخش **CHEM FLUID** را بردارید و وارد تنها اتاق غیر از اتاق قفل شوید. در اینجا می‌توانید یک درب را باز کنید و از آن **CORROSIVE x3** را بردارید. می‌دانید اینها به چه درد می‌خورند؟ اینها خورنده هستند و تمام آن قفل‌هایی که قبلاً روی جعبه‌ها و درب‌ها دیده ایم باز می‌کنند.

پس چند قدم برگردید عقب و از یکی از این‌ها روی درب استفاده کنید. دقت کنید که اکنون اگر می‌خواهید می‌توانید به اتاق قفل قبلی که کمی عقب‌تر بود برگشته و آن را باز نمایید و **MACHINE GUN AMMO x60** و **HERB** و **REMOTE BOMB x2** و تازه یک **CORROSIVE** دیگر را بردارید. برگردید به اتاق اصلی که بازش کردیم و وارد شوید و به سمت جلو بروید. در اینجا چندین سکانس از صداها می‌شنوید. دور اتاق را بزنید و خارج شوید. Evie دارد با ما بازی می‌کند. وقتی خارج می‌شوید به آلفن زنگ می‌زنید و حالا باید مسیری که آمده بودیم را برگردیم ولی چند نبرد در راه است.

در اتاقی که پله دارد دو عدد Molded نزدیک هم هستند که از ریموت بمب استفاده کنید. در راه‌ر یک عدد Molded دیگر می‌بینید که آن را نیز بکشید. بعد از آن ۲ عدد Molded دیگر می‌بینید که باز هم از بمب استفاده کنید تا ضعیف شوند و کارشان را بسازید. در آسانسور Evie باز هم ما را مجبور می‌کند صبر کنیم ولی بالاخره آسانسور آزاد می‌شود و با آن قرار است به طبقه سوم بروید. اما به آنجا نمی‌رسیم! وقتی کنترل میا را دوباره به دست گرفتید از لبه آسانسور بالا بروید و می‌توانید بروید به اتاق آلفن سری بزنید ولی او رفته است. در اتاق Crew Room که قبلاً بودیم از corrosive روی جعبه قفل استفاده کنید و **REMOTE BOMB x2** را بردارید. بیرون بروید و یک Molded می‌بینید که با بمب ضعیفش کنید و او را با شلیک بترکانید. در شمال راهرو که قبلاً گفته بودیم یک درب قفل و کنارش هم یک جعبه قفل است می‌توانید از یک corrosive دیگر روی جعبه قفل استفاده کنید و **REMOTE BOMB x2** را بردارید.

وارد اتاق بالاتر در راهروی شمالی شوید و سپس وارد اتاق سمت راست شوید و در گوشه راست این اتاق می‌توانید خودتان را بالا بکشید و از محل پنجره مانند، بپرید پایین تا درب قفل راهرو را رد کرده باشید. حالا جلوتر وارد درب راه پله‌های کشتی شوید و از پله به طبقه سوم بروید. جلو بروید تا صحنه‌ای را با آلفن ببینید. وقتی که از صحنه قبلی به هوش آمدید جلو بروید و با کامپیوتر تعامل کنید تا یک پیام بفرستید. می‌دانید کدام پیام؟ همان پیامی که اتان در ابتدا از میا دید و دنبالش آمد. کمی جلو بروید تا صحنه‌ای ببینید و ویدئو تمام شود.

• ادامه بازی:

بعد از تمام شدن نوار ویدئو یک صحنه می‌بینید. بعد از آن می‌توانید اینجا بازی را سیو کنید.

بعد از ذخیره بازی از درب شرقی اتاق وارد اتاق دیگر شوید و از کابینت چپ **CHEM FLUID** را بردارید و سپس مستقیم به سمت آسانسور بروید. آسانسور را باز کرده و دریچه را بررسی کنید تا بفهمیم که نیاز به ابزاری داریم. بالا رفته و جعبه سمت چپ را چک کنید و می‌بینید که چیزی کم است و متن را نیز بخوانید تا فایل **TATTERED SECRET DOCUMENT** اضافه شود.

• ماموریت زیرشاخه: از بالا وارد آسانسور شوید.

به اتاق بعدی وارد شوید و جعبه‌ای که سمت چپ است را چک کنید و می‌بینید که قفل است. پس یک لاک پیک دیگر هم می‌خواهیم و تا الان دو جعبه قفل در این بخش داشتیم. از همین جا **MACHINE GUN AMMO x40** را بردارید. برگردید و کمد را چک کنید و **CHEM FLUID** را بردارید و از میز بعدی **GUNPOWDER** و از محل کامپیوتر هم **HERB** را بردارید. جلو بروید و می‌فهمید که درب شکسته است و نیاز به corrosive داریم.

• ماموریت زیرشاخه: درب را با corrosive باز کنید

برگردید به آسانسور و از نردبانی که داخلش است بالا بروید. وقتی بالا رسیدید جلو بروید و دوباره بپرید پایین. در این اتاق بزرگ باید یک کامپیوتر نزدیکتان باشد که می‌توانید با آن تعامل کنید و دوربین‌هایی که هنوز فعال هستند را ببینید. دوربین‌ها را عوض کنید تا وقتی اتان را ببینید و یک ماموریت اصلی جدید فعال شود.

• به طبقه همکف رفته و اتان را نجات دهید.

وقتی از مانیتور فاصله بگیرید یک صحنه می‌بینید. به سمت چپ این بخش بروید و از کشوی اینجا **GUN-POWDER** را بردارید. سپس به سمت راست کشتی و به طرف پشت مانیتور حرکت کنید و یک درب اینجاست که اتاق کاپیتان یا Captain's Cabin است. وارد شوید و کابینتی که اینجاست را چک کنید تا ماموریت جدیدی

اضافه شود.

- ماموریت اصلی: ماشین گان را به دست بیاورید.
- کلید کمد اتاق کاپیتان را پیدا کنید.

در این اتاق می‌توانید **SHIP MAP** و **LUG WRENCH** را نیز بردارید که کمی بعد لازم‌تان خواهد شد. به سمت غرب بروید و از کمد کنار دریچه اسانسور **HERB** را بردارید. می‌توانید همین مسیر را به سمت غرب ادامه دهید که به چند پله می‌رسد که پایین می‌روند و حتماً توجه‌تان به **Mr. Everywhere** هم جلب خواهد شد که فعلاً نمی‌توانیم آن را بشکنیم. پایین پله‌ها هم **REMOTE BOMB** را بردارید و «اصلاً آن را روی بشکه‌هایی که اینجاست به امید این که بترکند و راه باز شود استفاده نکنید چون فایده ندارد و مثل من بمب هایتان حرام می‌شود!»

حالا برگردید دم آسانسور و درب را باز کنید و ببرید پایین. سپس از **LUGWRENCH** استفاده کنید تا دریچه را باز کنید و ببرید پایین داخل آسانسور. اینجا می‌توانید پنل داخل آسانسور را چک کنید تا ماموریت‌های جدیدی اضافه شود. نوشته بالای پنل را چک کنید تا فایل **MECHANIC'S MEMO** اضافه شود. ماموریت‌های جدید اینها هستند:

- ماموریت زیر شاخه: کابل برق پیدا کنید
- ماموریت زیر شاخه: فیوز پیدا کنید

الان حس شاخه و زیرشاخه بهتان دست داده است. نه؟! کلاً هم که این میای بیچاره در کار فیوز و لنگ فیوز است!! در اینجا هم می‌توانیم بالا برویم و هم پایین (از ورودی نصفه گیر کرده آسانسور که هم می‌توانیم خود را بالا بکشیم و هم می‌توانیم به زیرش برویم). ما ز بالاایم و بالا می‌رویم!! پس ابتدا برویم بالا. وقتی خود را بالا کشیدید دقیقاً جلوی **SURVIVAL KNIFE** را بردارید. حالا که چاقو داریم بهتر است برگردیم و از نردبان بلند داخل آسانسور بالا برویم و سمت راست کنار پله‌ها **MR. EVERYWHERE ۲۰/۱۶** را بشکنیم. برگردید به جایی که چاقو را برداشتیم. در این بخش طبقه دوم یک دشمن نسبتاً ضعیف وجود دارد که دست هم ندارد و می‌توانید راحت آن را بکشید. فقط مراقب حملات دهانش باشید و او را با چاقو بکشید. بعد از کشتن آن به اتاقی بروید که **Alan** در آن بود و می‌بینید که برگه‌های "Orders" هنوز آنجا هستند ولی می‌توانید از اینجا و سمت راست برگه‌ها **HANDGUN AMMO x10** و **CORROSIVE** را خم شوید و بردارید. اینجا اتاق سیو هم هست و می‌توانید ایتیم‌های اضافه را بگذارید و خود را سبک کنید و بازی را هم حتماً ذخیره نمایید. حالا به سمت راهروی جنوبی و اتاق **Bunk Room** بروید. درب جنوبی اینجا قفل است. به اتاق شمالی بروید و اینجا یک **Molded** پایین می‌افتد. تازہ سیو کرده ایم پس نگرانی وجود ندارد و با چاقو آن را بکشید و حتی مقداری از سلامتیتان هم که از دست برود ایرادی ندارد. بعد از کشتن دشمن، از این اتاق می‌توانید **CHEM FLUID** را از درون مایکروبو و **GUNPOWDER** را از درون کشو بردارید. جالب است اینجا مجله‌ای هم وجود دارد که از راکون سیتی صحبت می‌کند.

حالا بروید و از کوروسیو روی درب جنوبی که قفل بود استفاده کنید و وارد شوید. اینجا باید **CAPTAIN'S CABIN** و **KEY** و همینطور **STRONG CHEM FLUID** را بردارید. با این کلید، به شما توصیه می‌کنم که سریعاً برگردید به اتاق کاپیتان ولی مراقب باشید که وقتی می‌پريد پایین یک دشمن چهارپا به شما حمله می‌کند و بهتر است با یک ریموت بمب کارش را بسازید. وارد اتاق کاپیتان شوید و درب را ببندید و از درون کابینتی که قفل بود **REMOTE BOMB** و ماشین گان عزیزمان **P19 MACHINE GUN** را بردارید. تا سلاح را بردارید یک دشمن به شما حمله می‌کند پس مراقب باشید. خب حالا با سلاح گرم بهتر است! برگردید به طبقه دوم و بازی را سیو کنید و به سمت درب شمال غربی این طبقه بروید. درون راهروی شمالی به سمت شرق مسیر را دنبال کنید و وارد شمالی ترین درب شوید. از نردبان بالا بروید و **REMOTE BOMB x2** را بردارید و یک جعبه هم هست که با لاک پیک باز می‌شود. همچنین بالای اینجا **MR. EVERYWHERE 17/20** نیز مخفی شده است که با شلیک هفدهمین مرتبه هر جایی را بشکنید!

حالا ببرید پایین و وارد اتاق شمالی که "Dining Room" است شوید. مراقب باشید زیرا یک **Strong Arm Molded** از منطقه آشپزخانه می‌آید و بهتر است یک یمپ برایش آماده داشته باشید و او را از بین ببرید. از منطقه کوچک خم شوید و وارد آشپزخانه شوید و **MACHINE GUN AMMO x40** را بردارید و درب سطل زباله را هم برای ایتیم رندوم باز کنید. حالا به "Break Room" بروید و کابینت اینجا را باز کنید و **GUNPOWDER** و سپس به سمت جنوب بروید و گیاه را بردارید. در این اتاق یک پازل با تابلوهای روی دیوار وجود دارد که البته نمیتوان به آن گفت پازل چون خیلی آسان است. فقط باید تابلوهای دیوار چپ که می‌توانید بچرخانیدشان را با تابلوهای دیوار راست ست کنید. به این شکل یک صندوق در این اتاق باز می‌شود و **CORROSIVE x3** را بردارید. ایول!!

اتاق سیو خیلی نزدیک است. بهتر است برگردید و سیو کنید. حالا به خروجی شمال غربی بروید و از اینجا از پله‌ها پایین بروید تا به طبقه اول برسید. یک دشمن چهارپای نزدیک درب اینجا وجود دارد که آن را بکشید. از اینجا به سمت جنوب بروید و وارد درب جنوب غربی شوید و یک محل سیو پیدا می‌کنید و از آن مهم‌تر از درون کشو **MPM HANDGUN** را بردارید. خب قوی‌تر شدیم! وقتی از درب می‌خواهید برگردید بیرون مراقب باشید چون من اینجا با یک دشمن چهارپای دیگر مورد حمله قرار گرفتم که این یکی معمولا در این منطقه پرسه می‌زند و سریع از دستش راحت شوید. از راهرو به سمت شرق بروید و وارد اتاقی که دقیقا زیر اتاق Bunk Room است شوید. اینجا یک جعبه جلوی شماس است که از آن **PSYCHOSTIMULANTS** را بردارید. همچنین روی این جعبه **GIOVANNI'S WILL** و زیر این جعبه هم یک جعبه شکستنی که می‌توانید بشکنید برای ایتام رندوم.

به سمت شمال بروید و از زیر یک تختخواب **HANDGUN AMMO x6** را بردارید و از گوشه شمالی این اتاق هم **JIM'S LETTER** را بردارید. برگردید به راهروی اصلی. اتاق بخش شمال شرقی اینجا را با کوروسو باز کنید و داخل این اتاق یک جایزه بی نظیر می‌گیرید یعنی **BACKPACK UPGRADE 3**. همچنین **CORROSIVE** را از کنارش بردارید و کمی جلوتر روی نیمکت **MACHINE GUN AMMO x50** را نیز بردارید. از نزدیک گیاهان اینجا می‌توانید یک **HERB** را هم کسب کنید. از کمد پشتی این اتاق هم **REMOTE BOMB x2** را بردارید تا اتاق خالی شده باشد. عجب اتاقی بود!! برگردید به راهرو و بروید به درب پله‌های طبقاتی و از نزدیک این درب **GENERAL PURPOSE FUSE** را از کنار پنل بردارید. سپس به جنوب بروید و به داخل آسانسور رفته و از آن بالا بروید. فیوز را درون پنل آسانسور استفاده کنید تا نصف مسیر تعمیر آن را رفته باشیم.

حالا خود را از درون آسانسور بالا بکشید تا به طبقه دوم برسید. سعی کنید یک لاک پیک همراه داشته باشید و می‌توانید بازی را هم سیو کنید. به درب راه پله‌های طبقاتی که از آن آمده بودیم بروید و حالا بالا بروید تا به طبقه سوم برسید. از درون اتاق‌ها ادامه دهید تا به یک کشوی نیاز مند به لاک پیک برسید و آن را باز کنید تا **18/17 ANTIQUE COIN** را به دست آورید. در مسیرتان به سمت **corrosive door** یک **strong-arm molded** که البته مقداری ضعیف شده است را از بین ببرید. از کوروسو روی درب استفاده کنید و وارد راهرو شوید و ادامه دهید. اینجا یک **view** ی خیلی عالی به بیرون داریم. در انتهای مسیر وارد دستشویی شوید. اینجا خیلی ترسناک است... شجاع باشید و ادامه دهید و در اتاق بعدی **CHEM FLUID** و **STRONG CHEM FLUID** را از روی قفسه بردارید. اگر می‌خواهید آماده باشید یک ریموت بمب را روی ورودی دستشویی به اتاق کار بگذارید. سپس به سمت چک کردن مانیتور اینجا بروید. اینجا می‌فهمید که یک **Fat Molded** از دستشویی دارد می‌آید. بمب اول که او را می‌ترکاند و سپس با دو بمب دیگر بعد از آن و شاید شلیک چند تیر ماشین گان کارش را خواهید ساخت.

وقتی کشته شد ایتام مهم **POWER CABLE** را بردارید و از گوشه دورتر این اتاق هم **CORROSIVE** را کسب کنید. در بخش کوچک راهرو مانند چسبیده به این اتاق و در انتهایش **REMOTE BOMB** را هم بردارید. حالا باید کل مسیرتان را تا آسانسور برگردید و دیگر می‌توانیم با کابلی که داریم آن را کامل تعمیر کنیم و وقتی درست شد با آن به "S2" بروید. اینجا یک پیام از Eve می‌گیرید. مسیر را به جلو ادامه دهید. وقتی در بالای سرتان به بخش راهرو مانند روی لوله‌ها دیدی مراقب باشید و می‌بینید یک **molded** دارد بالای سر شما روی این بخش‌ها می‌خزد. برگردید عقب و جایی که این بخش قطع می‌شود و می‌فهمید که از آنجا پایین می‌افتد را پیدا کنید و یک بمب رویش کار بگذارید تا وقتی افتاد پایین روی بمب بیافتد و بترکد. کمی جلوتر از بخش داخل رفتگی، جعبه را بشکنید و ایتام رندوم را بردارید و سپس یک دشمن دیگر را در گوشه این بخش بکشید. کمی جلوتر هم از بخش اتاق مانند و از درون کابینت **REMOTE BOMB** و **HANDGUN AMMO x15** را بردارید. راهروی بعدی این بخش یک دشمن چهارپا دارد. او را با دقت بکشید. اتاق سمت راستان را چک کنید تا **RE-MOTE BOMB x2** و **MACHINE GUN AMMO x80** را بردارید و همچنین یک جعبه را برای ایتام رندوم بشکنید و همینطور **HANDGUN AMMO x8** را از درون کابینت بردارید.

حالا از راهرو به اتاق "Engine Room 1. No." بروید. سمت چپ را چک کنید و **REMOTE BOMB** را بردارید. سپس دور لوله‌ها را بچرخید تا **MACHINE GUN AMMO x70** از روی یکی از لوله‌ها بردارید. حالا جلو بروید و وقتی به پله‌ها برسید یک **Strong Arm Molded** بر می‌خیزد که کارش را بسازید. از پله‌ها بالا بروید و اوضاع بدتر می‌شود و یک **Fat Molded** می‌آید. او را نیز طعمه بمب هایتان کنید و کارش را بسازید. بالای پله‌ها دو جعبه را بشکنید و به سمت تنها مسیر ممکن بروید و وارد درب شوید و در راهروی بعدی از پله‌ها پایین رفته و روی جعبه از **corrosive** استفاده کنید تا **ANTIQU COIN 18/18** را بردارید. به تمام سکه‌ها را گرفتیم!! جلو بروید و درب سمت راست را رد کنید و در انتهای راهرو سمت چپ وارد درب شوید و از کوروسو روی جعبه استفاده کنید و **REMOTE BOMB x2** را بردارید و برگردید و حالا به دربی که رد کردیم و سمت راهرو است یعنی "No. 2 Engine Room" وارد شوید.

• نکته: در اینجا شما اگر طبق راهنما آمده باشید تروفی نقره "**Pelicans in Your Pocket**" را برای جمع کردن تمام سکه‌های بازی که در حالت آسان و نرمال ۱۸ تا هستند، دریافت خواهید کرد.

در اتاق جلو بروید تا چند صحنه را ببینید. صحنه‌ای که جک را در آن می‌بینید و او با شما حرف می‌زند و شخصیت واقعی او را قبل از اسیر شیطان شدن می‌بینید، واقعا تکان دهنده است و خیلی دل‌تاز برای آنها می‌سوزد که چطور قربانی شده‌اند و تبدیل به این هیولاها می‌شوند...

- نکته: یکی از تفاوت‌های انتخاب زوئی با میا در قسمت قبلی بازی در اینجا خود را نشان می‌دهد. اگر شما زوئی را نجات داده باشید باید با میا در این بخش بجنگید که کاملاً توسط Eve کنترل می‌شود و با چاقو به شما حمله می‌کند. بروید به پشت اتاق و یک **CROWBAR** پیدا می‌کنید که حالا می‌توانید با آن به میا ضربه بزنیم. کشتن او زیاد سخت نیست و دفاع کنید و ضد حمله بزنید و بعد از کشتن او صحنه را ببینید.

وقتی که کنترل اتان را به دست گرفتید و از زیر بخشی که در اتاق می‌بینید خم شده و رد شوید و مسیر را بروید جلو و جایی که می‌توانید از کشتی بپرید پایین تا این بخش تمام شود و از کشتی فرار کرده باشیم.

- نکته: اینجا تروفی برنز "Into the Depths" را برای فرار از کشتی می‌گیرید.

THE MINES

حالا خود را در یک بخش مرداب مانند می‌بینید و یک مأموریت جدید داریم که البته می‌دانم نیاز ندارید دوباره یادآوری کنیم ولی به هر حال راهنما است و باید گفت:

- مأموریت اصلی: **Eveline** را از پای در آورید.

در اینجا مسیر را ادامه دهید و از درون آب و ماهی‌ها و زیر چوب‌ها و .. همینطور مسیرتان را ادامه بدهید. در کنار لبه یک چوب می‌توانید **FLAME ROUND x1** را بردارید و سپس به لبه دیگر بروید و از زیر چوب رد شوید. از نردبانی که به آن می‌رسید بالا بروید و در اتاق کوچکی در آن هستید می‌توانید **ENHANCED HANDGUN** را بردارید و همچنین یک ژورنال را بخوانید و می‌فهمید که داریم به معدن نمک می‌رسیم. جلو بروید و سمت راست را نگاه کنید و مقداری **PSYCHOSTIMULANTS** را بردارید. عکس هلیکوپتر را چک کنید و رادیو را روشن نمایید و صحبت‌هایی بین آلفا و براوو را می‌شنوید که انگار آنها هم دنبال Eveline هستند و همچنین در جستجوی شما... خدا کند این طور باشد. وارد اتاق بعدی شوید و می‌بینید که یک اتاق سیو است. قبل از هر کاری بازی را سیو کنید.

حتماً دیده‌اید که در این اتاق قفس‌های آیت‌های فروشی که درون تریلر بودند به اینجا منتقل شده‌اند و می‌توانید با سکه آنها را بخرید. زیر قفس‌ها را نگاه کنید و **MACHINE GUN AMMO x120** را بردارید. صندوق آیت‌ها که اینجا است خبرهای خوبی برایتان دارد زیرا که آیت‌های میا هم اکنون در آن اضافه شده‌اند و حالا ماشین گان داریم. اینجا دیگر آخرهای بازی است و کل سکه‌ها را هم که جمع کرده ایم، پس پیشنهاد می‌کنم که با آنها کل آیت‌های ۳ قفس را خریداری کنید (اگر هنوز خریداری نکرده‌اید) تا مگنوم را هم به دست آورید. البته فعلاً مگنوم را بگذارید در جعبه و بازی را سیو نمایید. گلوله و آیت سلامتی کافی با خود بردارید. می‌توانید روی شات گان و تیرهای قدرتمندتر کلت تمرکز کنید و این‌ها را با خود بیاورید. از درب خارج شوید و به راست بپیچید و **BURNER FUEL x170** را بردارید. چقدر مهمات دارند می‌دهند! حالا به سمت چپ درب از کنار دیوار خانه جلو بروید تا به بخش پشتی آن برسید که اینجا می‌توانید از روی لبه **MAG AMMO ۴۴** را بردارید. بایستید و با دقت به بخش دیوار و قسمت پنجره مانند پشت خانه نگاه کنید تا **MR. EVERYWHERE 18/20** را ببینید و بشکنید. کمی جلوتر از روی گاری **CHEM FLUID** و **STRONG CHEM FLUID** را نیز بردارید. مسیری که وجود دارد را ادامه دهید. اینجا به یک بخش باز و بزرگ خواهید رسید که آسانسور دارد و ۵ تا هم **Molded**. سعی کنید همه اینها را بکشید (اگر خراب کاری کردید و کلی تیر هدر کردید و .. می‌توانید از سیو برگردید) تا بعد با خیال راحت بتوانیم منطقه را بگردیم.

بعد از کشتن اینها در سمت راست این منطقه **CHEM FLUID** و کمی جلوتر از آن روی بشکه‌ها **STRONG CHEM FLUID** را بردارید. دو جعبه هم در این منطقه هستند که می‌توانید بشکنید و همچنین از درون یک جعبه در اینجا **HERB** را بردارید. حالا سوار آسانسور شوید با آن پایین بروید تا به معدن نمک برسید. جلو بروید و یک دشمن چهارپا که سمتتان می‌آید را بکشید. اینجا مراقب ۳ تله انفجاری در منطقه باشید که یکی جلوی شما در ورودی منطقه بعدی و دوتای دیگری در منطقه بعدی هستند و می‌توانید با شلیک آنها را از بین ببرید. وارد تونلی که می‌بینید شوید و اینجا دو **Strong Arm Molded** را باید بکشید که بهتر است با شاتگان این کار را انجام دهید. دو جعبه که اینجا می‌بینید را بشکنید و مسیر تونل را ادامه دهید. جلوتر باید پایین بروید و اینجا یک مسیر ۳ راهی می‌بینید. تونل سمت چپی بن بست است و از انتهای آن **MAG AMMO x1 ۴۴** را بردارید. تونلی که مستقیم روبروتان است نیز بن بست است ولی آنجا نیز می‌توانید **REMOTE BOMB x2** را بردارید.

حالا به مسیر راست بروید اما مراقب باشید زیرا یک دشمن چهارپا و یک **Strong Arm Molded** پشت سرتان

ظاهر شده‌اند که سریع برگردید و هر دو را بکشید. وقتی وارد تونلی که اینجاست شوید و کمی جلو بروید دو عدد دشمن دیگر باز هم از پشت سرتان ظاهر می‌شوند که برگردید و آنها را نیز بکشید. راهنما به درد اینجاها می‌خورد نه؟! در منطقه بعدی باید یک **minecart** را هل دهیم تا سرعت بگیرد و بخشی که سد شده است را بشکند و راه را باز نماید. مسیر باز شده را ادامه دهید. اینجا و در این منطقه بزرگ دشمنی وجود ندارد!! در انتهای این بخش یک جعبه را بشکنید و ایتیم تصادفی را بردارید. اما از آن مهم‌تر این که همین جا بایستید و به بالا نگاه کنید تا **MR. EVERYWHERE 19/20** را ببینید و به آن شلیک نمایید. سپس از پله‌هایی که اینجاست بالا بروید. جعبه بالای پله‌ها را نشکنید زیرا تله است. کاش یکی هم به من می‌گفت!! مسیر را ادامه دهید و وارد اتاق شوید. اینجا یک لپ تاب سمت چپتان است که از آن فایل **EMAIL LOG** را بخوانید. حالا **HERB x2** را از روی میز بردارید.

جلو بروید و دقیقا قبل از درب بایستید و خم شوید و زیر وان‌های سمت راستتان را نگاه کنید.. وای خدای من!! یک **STEROIDS** اینجاست که آن را بردارید. از درب رد شوید و روبرویان فایل را بخوانید. مطمئن شوید که روی فایل ضربدر را بزنید تا **INFECTION REPORT** برایتان ثبت شود. سمت چپتان یک آزمایشگاه است که کلی عکس و .. در اینجا می‌بینید. چمدانی که اینجا در بخش مکانیسم سرمایی است را چک کنید تا متوجه شوید که این "E-Necrotoxin" است. این احتمالا یک فرم جدید از سلاح زیستی است که آمبرلا یا حتی نیو آمبرلا روی آن کار می‌کرده‌اند. شاید هم حتی **Tricell**? کسی پشت این قضااست. کیفی که اینجاست را باز کنید و **E-NECROTOXIN DOCUMENT** را بخوانید. سپس با همان بخش مکانیسم تعامل کنید و ایتیم "Evelin Tissue Samples" را آنجا بگذارید و وقتی روند طی شد **E-Necrotoxin** را بردارید.

• مأموریت اصلی: Evelin را با E-Necrotoxin بکشید

فایلی که بعد از کیف روی میز سمت چپ است را بخوانید تا **R&D REPORT [1 OF 2]** ثبت شود و سپس آن را برگردانید و بخش دیگر فایل را بخوانید تا **R&D REPORT [2 OF 2]** نیز برایتان ثبت شود (حتما ضربدر را بزنید)

• نکته: اینجا اگر بر طبق راهنما از ابتدا آمده باشید تروفی نقره "The Devil Is in the Details" را برای خواندن کل فایل‌های بازی دریافت می‌کنید.

وارد اتاق بعدی شوید و می‌بینید که اتاق ذخیره است. **FLAME ROUND x2** را از قفسه سمت چپ و **NEU-RO ROUND x1** را از روی میز بردارید. کوله پشتی و ایتیم‌هایتان را مرتب کنید و فضا را خالی کنید و سپس بازی را ذخیره نمایید. اینجا آخرین بخش آماده سازی برای قسمت نهایی بازی است. به شخصه پیشنهاد می‌کنم **ENHANCED HANDGUN AMMO** و **Remote Bomb** و شات گان و کلت را حتما بردارید. همچنین ایتیم سلامتی نیز بردارید. می‌توانید اینجا کلی ایتیم سلامتی و تیر تقویت شده بسازید با ایتیم‌هایی که جمع کرده ایم. اگر می‌خواهید خیلی هم خفن‌تر باشید مگنوم را هم بیاورید و به شما می‌گویم کجا استفاده کنید. اگر مگنوم ندارید هم می‌توانید نارنجک‌انداز را با ۵-۶ تیر بردارید. ماشین گانتان را هم بردارید ولی از آن استفاده نمی‌کنیم تا باس نهایی که آنجا خوب به درد می‌خورد.

بعد از ذخیره بازی از اتاق خارج شوید و از روی بشکه **ENHANCED HANDGUN AMMO x12** را بردارید. از پله‌ها پایین بروید. به راست بروید و از اینجا **CHEM FLUID** و **REMOTE BOMB** را بردارید. حالا به تونل سمت چپ که راه اصلی است بروید. در بخش بعدی که به آن می‌رسید می‌توانید از سمت چپ و پشت یک سنگ **۲۴ MAG AMMO x2** بردارید. سمت راست این منطقه هم **NEURO ROUND x1** وجود دارد که بردارید. جلو بروید و از زیر بخشی که راه را گرفته خم شده و رد شوید. اینجا تقریبا بخش نهایی مبارزات بازی است. می‌توانید از برخی دشمنان فرار کنید و رد شوید اما پیشنهاد می‌کنم این کار را انجام ندهید و دشمنان را بکشید. در بخشی که از تونل وارد یک منطقه بزرگتر می‌شوید در همین بخش پایینی ۳ عدد **Molded** حمله می‌کنند که آنها را بکشید. هداشات کلت عالی است برای آنها. سپس بالا بروید و از بخش بالایی **HERB** را بردارید. مستقیم بروید و یک دشمن معمولی و یک نوع چهارپا را از بین ببرید. جعبه را بشکنید و ایتیم رندوم را بردارید. در تونل بعدی یک **Strong Arm Molded** است که با ریموت بمب کارش را بسازید.

جلوتر، از سمت چپ **REMOTE BOMB** را بردارید. مسیر را ادامه دهید تا به یک اتاق کوچک در چپ برسید و دو جعبه اینجا هستند که بشکنید. نفس عمیق بکشید و ریلود کنید. در بخش بعدی باید یک دشمن چهارپا و دو نوع معمولی و یک **Strong Arm Molded** را بکشید. با شات گان چهارپا را بکشید و بقیه را با ریموت بمب. جلو رفته و از پله‌ها بالا بروید و وقتی که می‌توانید از سمت چپ به بخش پایین بروید. جلو بروید و به یک منطقه بزرگ می‌رسید که معلوم است اینجا مبارزه داریم. اگر مگنوم دارید اکنون دقیقا زمان استفاده از آن است. در این منطقه دو عدد **FAT MOLDED** به شما حمله می‌کنند که با هداشات مگنوم و شات گان و ... باید آنها را بکشید. اول روی یکی تمرکز کنید و بکشید و سپس دومی را از بین ببرید. نارنجک‌انداز هم اینجا به دردتان می‌خورد. به هر شکل بعد از کشتن آنها به هر روشی که می‌خواهید، می‌توانیم منطقه را بگردیم. سمت راست این منطقه **FIRST AID MED** را بردارید و جعبه را بشکنید. ۳ جعبه دیگر هم در این منطقه وجود دارند. از نردبان بالا بروید و به بخش باریکی که در سمت راست می‌بینید بروید. اینجا دو جعبه دیگر می‌بینید و **MINES**

MAP را بردارید و آخرین دستگاه سیو بازی نیز اینجا است که بازی را ذخیره کنید.

بعد از ذخیره بازی در آخرین دستگاه سیو بازی، درب چوبی را بشکنید و حالا خود را در منطقه آشنایی می‌پایید. در انبار Guest House خانه ابتدای بازی!! باید کار را همان جایی که همه چیز شروع شد تمام کنیم. ابتدا دور بخش قفسه‌ها بگردید که وسط این اتاق است بچرخید و بایستید. اینجا روبرویان روی قفسه **MR. EVERY** قرار دارد که آخرین آیتم جمع کردنی بازی است و آن را بشکنید تا دیگر مرتیکه هر جایی به هر جایی نرود!! البته این آیتم در اول بازی که اینجا بودیم، نبود.

• اینجا اگر طبق راهنما آمده باشید تروفي نقره "Mr. Nowhere" را برای شکستن تمام این مجسمه‌های «مرد هرحایی» در بازی می‌گیرید که در واقع حالا تبدیل به «مرد هیچ جایی» شده است!

مسیر را به اتاق بالا ادامه دهید تا یک توه‌م ببینید. قرار است از اینجا به بعد چندتایی از این توه‌م‌ها ببینیم. در این بخش سالن به سمت پله‌ها بروید تا یک صحنه خیلی خیلی خفن و آزار دهنده ببینید. حالا به آشپزخانه بروید. به سمت درب پشتی اینجا بروید تا یک توه‌م دیگر ببینید. از درون آشپزخانه رد شده و از پله‌ها بالا بروید. مسیر را دنبال کنید تا Evie را در یک حالت شناور در هوا ببینید. حالا باید به سمت او برویم ولی او می‌خواهد نگذارد به او برسیم و فریادهای خوفناکی می‌زند. اینجا باید با دستان خود در برابر انرژی این فریاد که شما را به عقب هل می‌دهد دفاع کنید و همین‌طور به سمت وی قدم بردارید. باید این کار را ادامه دهید تا سرانجام به او برسید و سپس اتان سرم را به Evie تزریق می‌کند. این کار منتهی می‌شود به باس فایت EVELINE.

باس فایت EVELINE

باید بگویم این مبارزه در واقع باس فایت خاصی نیست و اگر هست بسیار مسخره و بدترین در بازی است، آن هم به عنوان باس آخر. EVELINE شروع به ذوب شدن در اینجا می‌کند و یک صورت بزرگ و غول پیکر را شکل می‌دهد. اینجا شما باید به این صورت شلیک کنید. شلیک را ادامه دهید تا وارد فاز نهایی باس شوید!! در این بخش شما به خارج از خانه پرت می‌شوید. شلیک را ادامه دهید تا وقتی که دوباره به زمین بیافتید. صحنه را دنبال کنید و سپس وقتی می‌توانید اسلحه را از سمت راستان بردارید (یک هدیه از طرف کسی که داخل هلیکوپتر است) و چند بار به صورت EVELINE شلیک کنید تا نهایتاً مبارزه تمام شود..

«پایان بازی و حالت‌های آن»

بخش نهایی بازی بستگی به این دارد که چند مرحله قبل شما زویی را نجات داده باشید یا میا را. انتخاب میا در واقع پایان خوب بازی حساب می‌شود و انتخاب زویی پایان بد بازی. به شما تبریک می‌گم.. شما یک وحشت بقای فوق العاده به نام Resident Evil V: Biohazard رو به پایان رساندید.

- نکته: اینجا تروفي برنز "Playing it Safe" را برای تمام کردن بازی در حالت آسان می‌گیرید.
- نکته: اینجا تروفي برنز "The Nightmare's Finally Over" را برای تمام کردن بازی در حالت نرمال می‌گیرید.
- نکته: اینجا تروفي نقره "End of the Night" را برای انتخاب کردن میا می‌گیرید.
- نکته: اینجا تروفي نقره "Just A Memory Now" را برای انتخاب کردن زویی می‌گیرید.

«New Game Plus»

آیتم‌هایی که بعد از پایان بازی می‌گیرید کاملاً بسته به نوع تمام کردن بازی توسط شما دارند و آیتم‌هایی که ازاد می‌کنید در بازی جدید درون صندوق اتاق سیو خواهند بود. مواردی که ازاد می‌شوند به شرح زیر هستند:

- درجه سختی MADHOUSE DIFFICULTY (برای تمام کردن بازی در حالت نرمال)
- ALBERT-01R (برای تمام کردن بازی در حالت نرمال)
- THE SECRETS OF DEFENSE (برای تمام کردن بازی در حالت نرمال)

- **WALKING SHOES** (برای یافتن و شکستن تمامی Mr. Everywhere ها و تمام کردن بازی)
- **ESSENCE OF DEFENSE** (برای یافتن و شکستن تمامی Mr. Everywhere ها و تمام کردن بازی)
- می توانید بسته رایگان "Not a Hero" را دانلود و در نقش کریس ردفیلد بازی کنید.
- تیر بی نهایت (تمام کردن بازی در حالت MADHOUSE)
- **"X-Ray Glasses"** که تمام آیتمهای بازی را نشان می دهد (برای تمام کردن بازی به صورت speedrun زیر ۴ ساعت)
- **Circular Saw** که یک سلاح Mele جدید است (برای تمام کردن بازی به صورت speedrun زیر ۴ ساعت)

به این ترتیب است که داستان و پرونده راهنمای Resident Evil 7: Biohazard برای همیشه به پایان می رسد تا یک مرجع فارسی و کامل، با کل آیتمها و ارتقاها و انتخابها و پایانهای بازی و توضیح قدم به قدم، برای بازیگران عزیز و کاربران دوست داشتنی گیمفا وجود داشته باشد و بتوانند برای دفعات بعدی بازی کردنشان برای کشف تمام رازهای بازی از آن استفاده کرده و یا اگر تازه می خواهند سراغ بازی بیایند، بتوانند با استرس کمتری جلو بروند. در پایان امیدوار هستم که از این راهنما راضی بوده باشید و گاهی به کارتان آمده باشد یا بیاید.

Resident Evil 7: Biohazard یک بازی شگفت انگیز بود. عنوانی که در حال بازی کردن آن، دقیقا به حال و هوای زمان بازی کردن نسخه دوم و سوم این سری رفتم و بدون وقفه پشت سر هم 3 بار آن را به پایان رساندم تا تمام رازها و تک تک آیتم ها و تمام نوارهای ویدئو و همه ارتقاها و سلاح ها و .. را کاملا به صورت 100 درصد جمع کنم و باید بگویم این یکی از بی نظیرترین و جذاب ترین تجربه های من در سال 2017 بود و کاملا اعتقاد دارم که بازی Resident Evil 7: Biohazard می توانست کاندید بازی سال هم باشد. در واقع کپکام دوباره این سری را احیا کرد و همان حسی را به ما برگرداند که از کمبود مهمات می ترسیم، از بازی و راه رفتن در محیط و راهروهای آن می ترسیم، بار ها و بارها باید بازگردیم تا فلان کلید فلان اتاق را که درب آن قفل بود پیدا کنیم و از آنجا آیتمی را برداریم که بعدا در جایی از بازی به دردمان خواهد خورد. باید معما و پازل حل کنیم و محیط مخوف بازی را بگردیم. وقتی به اتاق سیو می رسیم همان نفس راحتی را می کشیم که زمان بازی کردن عناوین نخست سری می کشیدیم و با شنیدن موسیقی آرامش بخش اتاق سیو روحمان شاد می شود! Resident Evil 7: Biohazard بازی تقریبا پیچیده ای هم هست. نه به مانند دارک سولز و .. ولی بازی در سبک خود یک عنوان پیچیده و پر از رمز و راز و آیتم مخفی و .. است که ممکن است خیلی از آن ها را در زمان بازی کردن رد کنید و متوجهشان نشوید. به همین دلیل هم احساس کردم که با توجه به تسلط بالایی که به این بازی بی نظیر پیدا کرده ام، راهنمای آن را برای شما عزیزان بنویسم تا شما نیز در صورت تمایل، بازی را مو به مو کامل کنید و حس لذتبخش قدرت و پز دادن با کلی گلوله جلوی باس ها را حس کنید و ذره ای از بازی برایتان گنگ نماند. علاوه بر کسانی که می خواهند بار اول این بازی را تجربه کنند، افرادی هم که این بازی را شاید یکی دو بار به صورت سریع تجربه کرده اند، گاهی نیاز دارند تا به راهنما مراجعه کنند تا تمام رازهای بازی را بفهمند و احساس یک گیمر هاردکور حرفه ای بودن در یک عنوان وحشت بقای خوفناک را حس کنید. به همین دلیل هم چه برای بازیبازان حرفه ای تر و چه برای مبتدی ها که می خواهند اولین بار به استقبال Resident Evil 7: Biohazard بروند و یا برخی کسانی که می ترسند بازی را شروع کنند و می خواهند قدم به قدم از خطرات جلوتر آگاه شوند، وجود یک راهنمای فارسی که به راحتی آن ها را در بازی پیش ببرد و تمامی رازهای بازی را برای آن ها باز کند می تواند خیلی مفید باشد. در ایران این راهنمای فارسی نوشتاری و قدم به قدم Resident Evil 7: Biohazard برای اولین بار تاکنون توسط گیمفا انجام شده است. امیدوارم که این راهنمای قدم به قدم و جامع Resident Evil 7: Biohazard که برای اولین بار توسط گیمفا به زبان فارسی تهیه می شود مورد رضایت و توجه شما عزیزان قرار بگیرد و این راهنما بتواند گاهی به کمک شما بیاید.

