



ما اینجا بودیم: برای همیشه

راهنمای کامل عبور از ۱۰۰٪ بازی

این گاید با تصاویر و توضیحات مرحله به مرحله به شما کمک می‌کند از تمام مراحل بازی «ما اینجا بودیم: برای همیشه» عبور کنید.

نوشته شده توسط: عرفان

برگرفته از گاید Princess Charlie در استیم — ترجمه و بازنویسی کامل به فارسی

فصل ۱ – قلعه

1.1 زندان‌ها (درها)

1.2 پرتگاه (آسانسور تعمیر)

1.3 خزانه (پروژکتور و قطب‌نما)

1.4 آزمایش (میدان نبرد)

1.5 یادگاری (پورتال‌ها)

1.6 توه‌ها (اتاق‌های پورتال)

فصل ۲ – کلیسای کوچک

2.7 پیمان (سرها)

2.8 مقاومت (عروسک‌ها)

2.9 سرود (موسیقی)

فصل ۳ – قبرستان

3.10 مهر و نشان‌ها (مدال‌ها)

3.11 گمشده (قبرستان)

فصل ۴ – راکبری

4.12 ویرانه‌های راکبری (پل گردان)

4.13 بازتاب‌ها (عدسی‌ها)

فصل ۵ – کارخانه ذوب‌آهن

5.14 سفر اکتشافی (تونل‌های زیر آب)

5.15 ناتیلوس (لوله‌ها)

5.16 اعماق (کراکن)

5.17 مونتاز (آشپزی مت)

فصل ۱ – قلعه

1.0 – زندان‌ها (درها)

در ۱

بازیکن ۱ | بازیکن ۲



در ۲

بازیکن ۱ | بازیکن ۲



در ۳

بازیکن ۱ | بازیکن ۲



1.1 – پرتگاه (آسانسور تعمیر)

قدم اول: بازیکن ۱ باید کلید سبز را داخل سطل بگذارد؛ بعد بازیکن ۲ باید اهرم را بکشد تا کلیدها جابه‌جا شوند.



برای روشن کردن چراغ باید کارهایی که در گیف نشان داده شده را انجام دهید:



سپس بازیکن ۱ باید عقربه‌ی گردان را در جای درست تنظیم کند و با کلید، قفس را باز کند ← آسانسور باز می‌شود.





هر دو بازیکن به اتاق بازیکن ۲ می‌روند و یک آسانسور دیگر باز می‌کنند.

ماشین شانس (اسلات)

بازیکنی که دکمه را فشار می‌دهد، یک شکل تصادفی دریافت می‌کند.



در سمت دیگر، هر شکل به یک شکل جدید اشاره می‌کند.



آن شکل جدید را باید بازیکنی که دکمه‌ها را دارد فشار دهد. به عنوان مثال:



برای باز کردن جعبه باید این مراحل را ۴ بار تکرار کنید. با کلید جدید به اتاق جدید دسترسی پیدا می‌کنید.

اتاق موتور / اتاق پروژکتور

باید همه‌ی دیسک‌های پروژکتور را به ترتیب درست بچینید. سپس باید هرچه سریع‌تر مراحل زیر را انجام دهید:

مرحله ۱

موتور را روشن کنید (با کلید)



مرحله ۲

دکمه‌ها را به ترتیب درست فشار دهید



مرحله ۳

۲ اهرم قرمز را با کمک چراغ بکشید



مرحله ۴

چرخ را بچرخانید



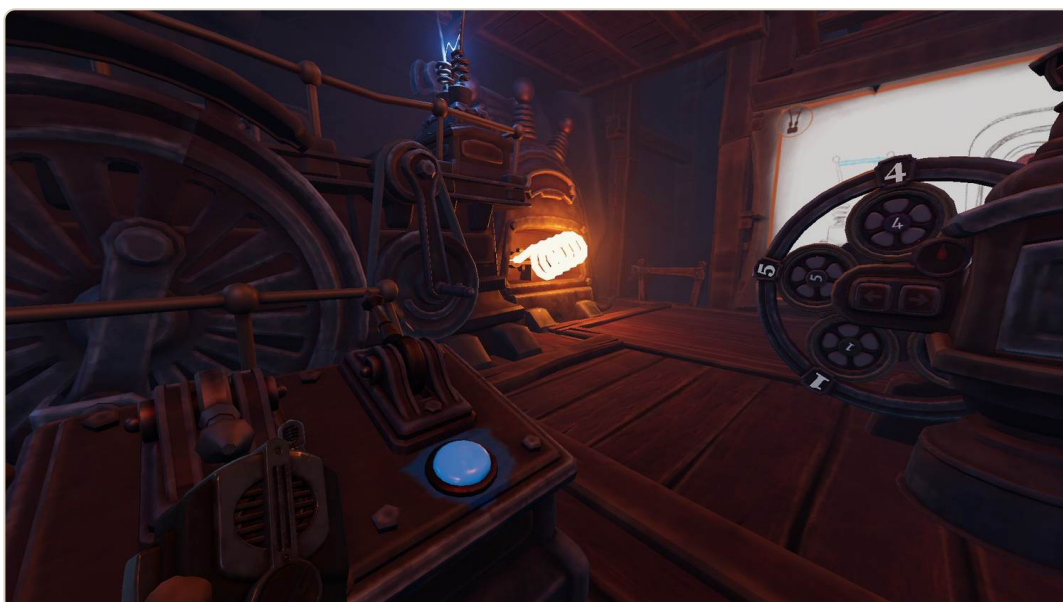
مرحله ۵

اهرم (پشت موتور) را بکشید



مرحله ۶

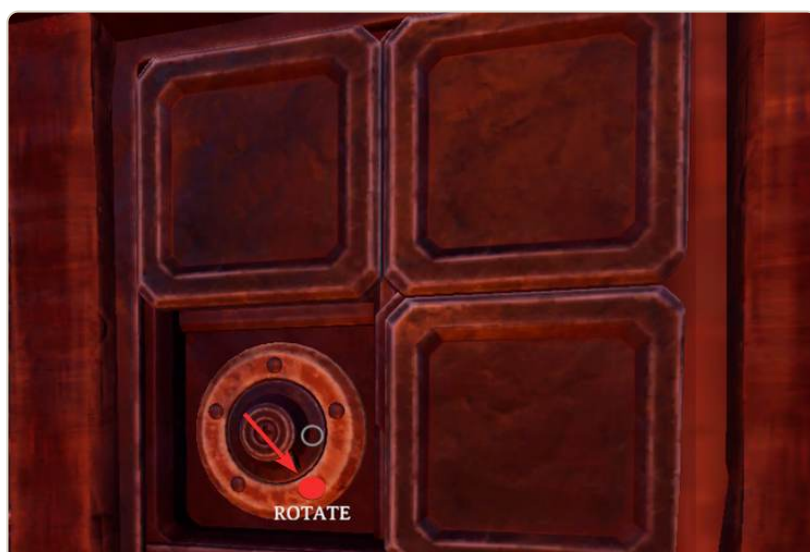
دسته‌ی زنجیر و اهرم آبی را بکشید



به آسانسور دسترسی پیدا می‌کنید. آنجا همان صفحه‌ی گردان را می‌بینید که باید این‌طور تنظیمش کنید:



عقربه‌ی گردان باید این‌طور باشد:





همه‌ی چرخ‌دنده‌ها را تنظیم کنید و چرخ مرکزی را بچرخانید تا به مرحله‌ی بعد برسید.

1.2 – خزانه (پروژکتور و قطب‌نما)

مرحله‌ی اول

بازیکنی که در اتاق است باید عدد ۲-۲-۴ را روی پروژکتور بگذارد و اهرم را بکشد.



مرحله‌ی دوم

بعد از آن جای مخفی باز می‌شود؛ باید یک عدسی بردارید و روی پروژکتور بگذارید.



و به سراغ چرخ گردان بروید.



بازیکن داخل قفس: چرخ را ۲ بار به چپ بچرخان | بازیکن در اتاق: فلش را روی دایره بگذار | بازیکن داخل قفس: چرخ را ۳ بار به راست بچرخان | بازیکن در اتاق: فلش را روی مربع بگذار | بازیکن داخل قفس: چرخ را ۲ بار به چپ بچرخان | بازیکن در اتاق: فلش را روی پنج‌ضلعی بگذار | بازیکن داخل قفس: چرخ را ۱ بار به راست بچرخان

نتیجه‌ی نهایی باید این‌طور باشد:



1.3 – آزمایش (میدان نبرد)

چالش اول

بازیکن بالا باید بازیکن پایین را در عبور از تمام مربع‌هایی که از بالا نشان داده می‌شود راهنمایی کند.

این پازل تصادفی است؛ تصاویر زیر فقط مثال هستند، نه راه‌حل.





چالش دوم

در این چالش، بازیکن پایین باید ۵ دور پشت سرهم روی تصویر درست بایستد. بازیکن بالا قبل از شروع چالش می بیند که در ۵ دور بعدی، تصاویر از چپ به راست کدامها هستند و باید آنها را حفظ کند (می توانید اسکرین شات بگیرید). برای شروع چالش، اهرم سمت چپ را بکشید.

این پازل تصادفی است؛ تصاویر زیر فقط مثال هستند، نه راه حل.

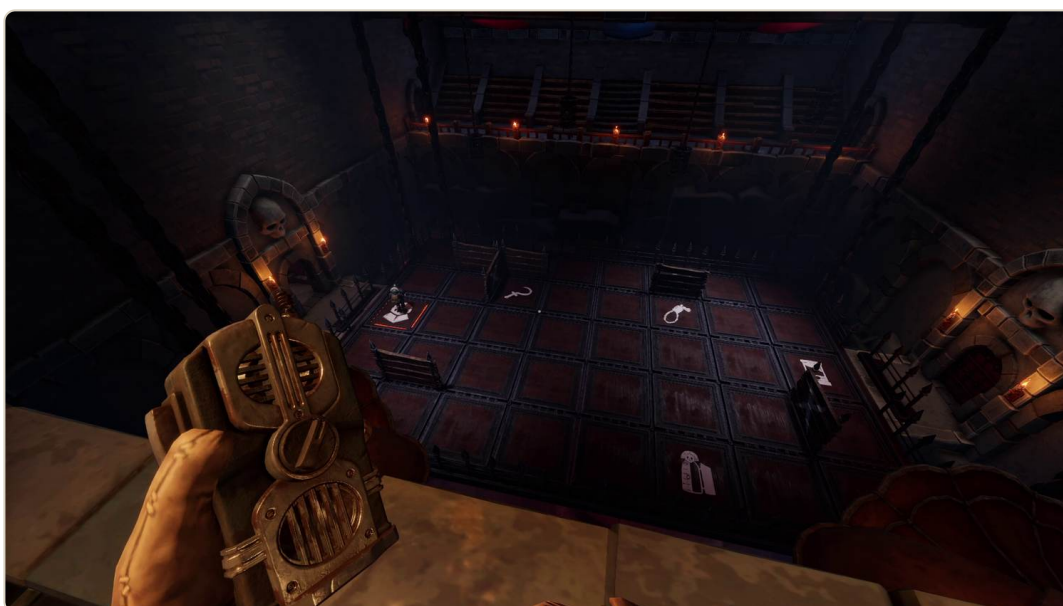




چالش سوم

مثل چالش اول، اما با دیوارها

این پازل تصادفی است؛ تصاویر زیر فقط مثال هستند، نه راه حل.



چالش چهارم

حالا علاوه بر تصاویری که باید رویشان بایستید، تصاویری هم هستند که نباید رویشان پا بگذارید، وگرنه می‌بازید. پس مسیر را نباید مستقیم بروید و باید از کنار این آیکن‌های ممنوعه رد شوید.

این پازل تصادفی است؛ تصاویر زیر فقط مثال هستند، نه راه حل.

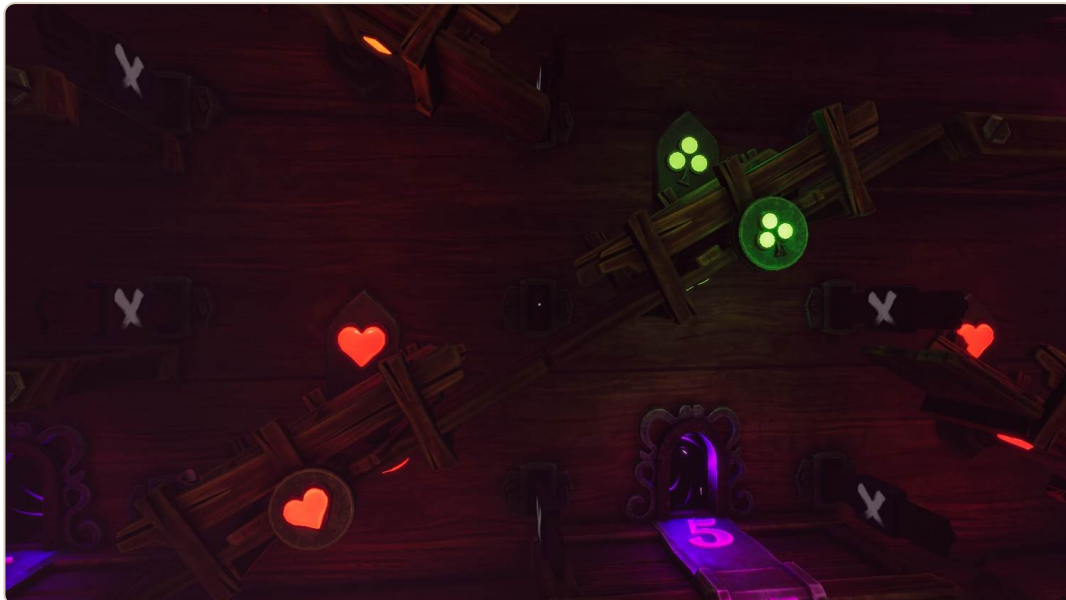


1.4 – یادگاری (پورتال‌ها)

هر دو بازیکن وارد پورتال پشت سر خود می‌شوند. بازیکن ۱ از پل سبز رد می‌شود، وارد پورتال ۲ می‌شود و اهرم قرمز را می‌کشد.



بازیکن ۲ از پل قرمز رد می‌شود و وارد پورتال ۶ می‌شود. بازیکن ۱ اهرم قرمز را می‌کشد. بازیکن ۲ اهرم سبز را می‌کشد. بازیکن ۱ وارد پورتال ۲ می‌شود و از روی پل رد می‌شود. بازیکن ۲ یک بار دیگر اهرم سبز را می‌کشد. بازیکن ۱ از پل سبز بالا می‌رود تا به پورتال ۳ برسد (وارد نشو!) بازیکن ۲ دوباره اهرم سبز را می‌کشد. بازیکن ۱ بالا می‌رود و به اهرم زرد می‌رسد. بازیکن ۲ برای آخرین بار اهرم سبز را می‌کشد. سپس بازیکن ۲ از پورتال ۶ رد می‌شود، از پل بالا می‌رود و وارد پورتال ۸ می‌شود. بازیکن ۱ اهرم زرد را می‌کشد، بعد اهرم سبز بالایی را، و به اهرم زرد برمی‌گردد و دوباره می‌فشارد. بازیکن ۲ از پل اول بالا می‌رود، می‌ایستد و برمی‌گردد. بازیکن ۱ اهرم زرد و بعد اهرم سبز بالایی را می‌کشد. بازیکن ۲ تا پورتال ۹ بالا



بازیکن ۲ به پورتال برمی‌گردد و از پل سبز رد می‌شود. بازیکن ۱ اهرم سبز و بعد اهرم زرد پایین را می‌کشد. بازیکن ۲ وارد پورتال ۸ می‌شود. بازیکن ۱ اهرم سبز و بعد اهرم زرد پایین را می‌کشد تا راه پورتال ۶ باز شود. بازیکن ۲ پایین می‌آید و از پورتال ۶ رد می‌شود. بازیکن ۱ پایین می‌آید و اهرم زرد را می‌کشد. بازیکن ۲ اهرم سبز را می‌کشد. بازیکن ۱ پایین می‌آید و از پورتال ۳ رد می‌شود. بازیکن ۲ یک بار دیگر اهرم سبز را می‌کشد. بازیکن ۱ به اهرم آبی می‌رود، آن را می‌کشد و جلوتر وارد پورتال ۴ می‌شود. بازیکن ۲ به پورتال ۶ برمی‌گردد و دوباره وارد پورتال ۸ می‌شود. بازیکن ۱ به سمت اهرم سبز می‌دود و آن را می‌کشد. بازیکن ۲ از روی همهی پل‌ها می‌دود و وارد پورتال ۷ می‌شود.

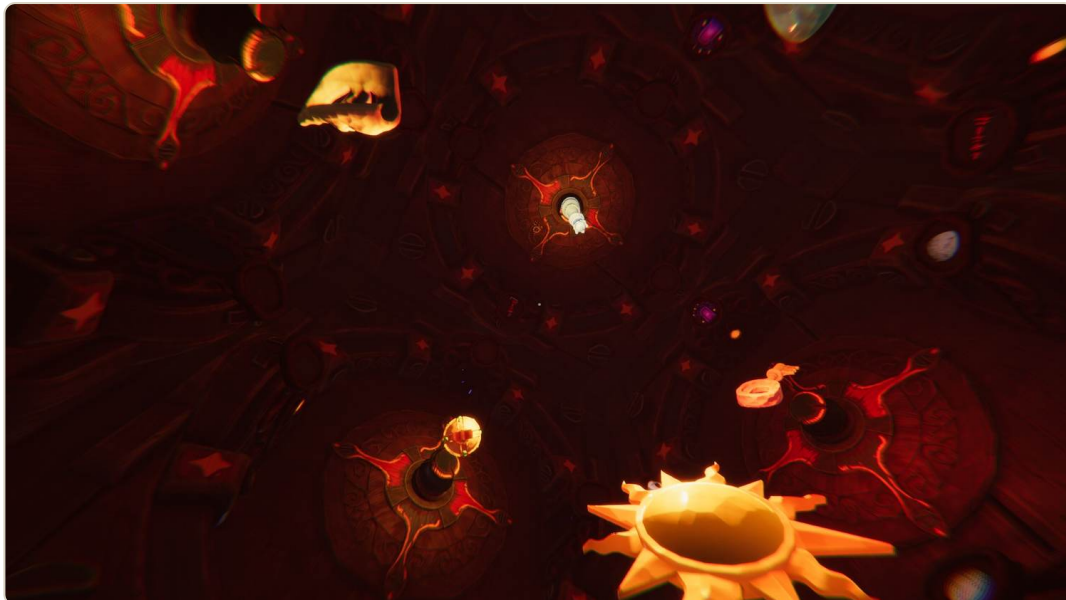


بازیکن ۱ از پورتال ۴ برمی‌گردد، به اهرم آبی می‌رسد و آن را می‌کشد. بازیکن ۲ از روی اولین پل آبی می‌دود. بازیکن ۱ دوباره اهرم آبی را می‌کشد و وارد پورتال ۴ می‌شود.

هر دو سر کلید به هم می‌رسند و آن را با هم می‌چرخانند



بازیکن اول اهرم را ۲ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند، وارد اتاق آکاردئون می‌شود و کلید را فشار می‌دهد. بازیکن دوم اتاق را ۱ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند و وارد اتاق کفش می‌شود. بازیکن دوم اتاق را ۲ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند و وارد اتاق تاس می‌شود. بازیکن اول (کنار آکاردئون) ۲ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن دوم ۱ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن اول وارد اتاق گیتار می‌شود. بازیکن اول ۲ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن دوم ۲ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند، وارد اتاق ورق می‌شود و کلید را فشار می‌دهد. بازیکن اول (در اتاق گیتار) دیوارها را ۱ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن دوم وارد اتاق کلاه می‌شود. (کاتسین را تماشا کنید.) بازیکن دوم در اتاق کلاه، ۲ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن اول وارد لوله‌ی موسیقی می‌شود. بازیکن دوم در اتاق کلاه، دیوارها را ۱ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن اول وارد اتاق چنگ می‌شود. بازیکن دوم در اتاق کلاه، ۱ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند و وارد اتاق ورق می‌شود. بازیکن اول در اتاق چنگ، دیوارها را ۲ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن دوم در اتاق ورق، دیوارها را ۲ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. هر دو بازیکن وارد اتاق درِ جادویی بنفش می‌شوند و کلیدهای روی زمین را با هم فشار می‌دهند.



بازیکن اول (کنار خورشید) دیوارها را می‌چرخاند تا به تخم‌مرغ برسد و از آن عبور می‌کند. بازیکن دوم (روی مهره‌ی شطرنج معمولی) ۱ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن اول روی تخم‌مرغ، ۱ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند. بازیکن دوم وارد مهره‌ی قرمز می‌شود و وارد نسخه‌ی موازی پازل می‌شود. بازیکن اول روی تخم‌مرغ، ۲ بار می‌چرخاند. بازیکن دوم وارد ماسک می‌شود. بازیکن دوم دیوارها را ۱ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند و وارد «نارنجک مقدس» می‌شود. بازیکن اول روی تخم‌مرغ، ۱ بار در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند و وارد عصای ژستر (مسخره) می‌شود. بازیکن دوم روی «نارنجک مقدس»، ۱ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند و وارد جمجمه می‌شود. بازیکن اول روی عصای ژستر، وارد کلید می‌شود. سپس بازیکن اول ۱ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند و وارد تخم‌مرغ می‌شود. بازیکن اول روی تخم‌مرغ، دیوارها را ۱ بار خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخاند.

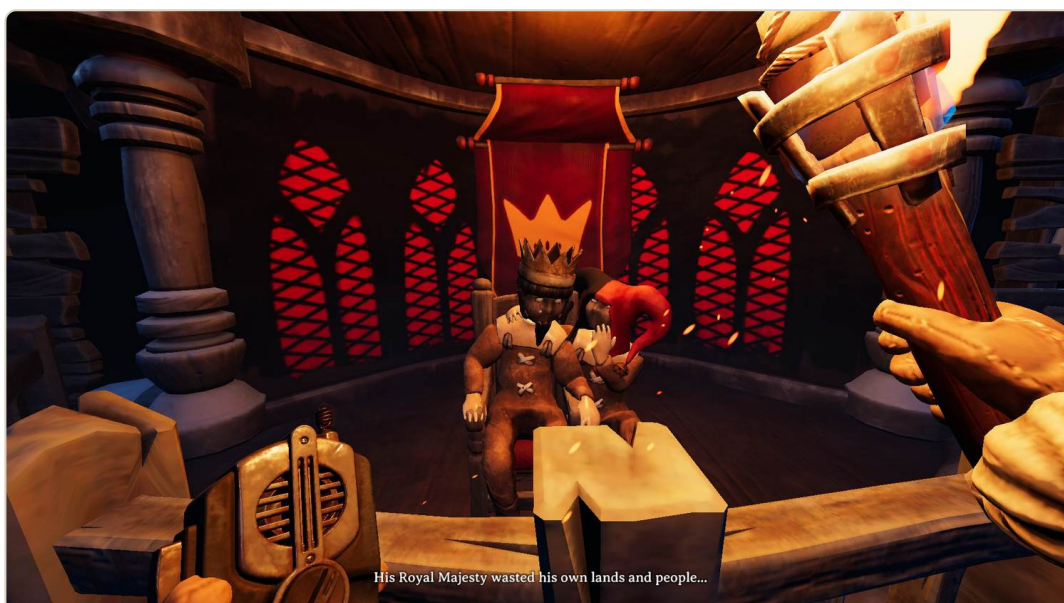
هر دو بازیکن وارد پورتال بنفش می‌شوند

فصل ۲ – کلیسای کوچک

2.0 – پیمان (سرها)

تخت پادشاهی

سر پادشاه را روی تخت بگذارید و سر مسخره را کنار آن.



ساختن دیوار

سر «اید» (Yde) را به کسی بدهید که دیوار را می‌سازد.

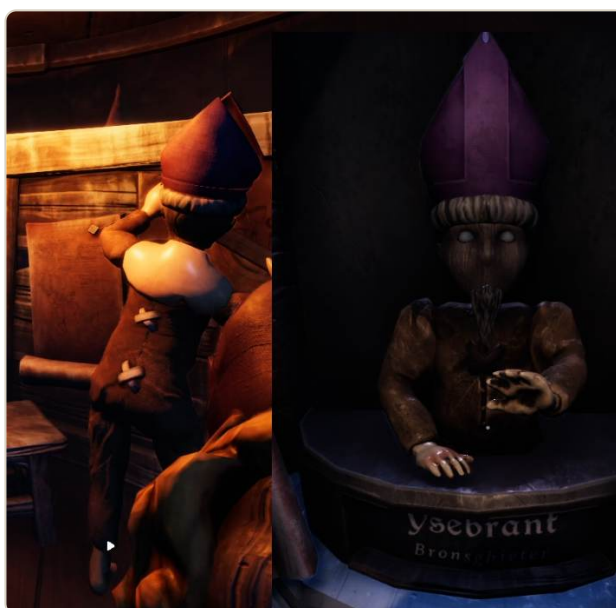


سر «آلارد» (Alard) را به کسی بدهید که سازوکار در را می‌سازد.



ستاره‌شناسی

سر «ایسبرانت» (Ysebrant) را به کسی بدهید که کنار نقشه‌ها ایستاده است.



سر «کیل» (Kylle) را به کسی بدهید که به آسمان اشاره می‌کند.



انتقام

سر پرنسس «کاترین» را به کسی بدهید که کتاب را پشت تابلو پنهان می‌کند.



سر پرنسس «امیلیا» را به کسی بدهید که تیغه را در دست دارد.



2.1 – مقاومت (عروسک‌ها)

همه‌ی عروسک‌ها را در این جایگاه‌های مشخص بگذارید:

نیمکت‌های چپ | نیمکت‌های راست







بعد از آن، به طبقه‌ی دوم بروید و این پرتره‌ها را انتخاب کنید:



2.2 – سرود (موسیقی)

بازیکن ۱

همه‌ی نت‌ها را این‌طور بگذارید.



بازیکن ۲

به ارگ نزدیک شوید و این ترتیب نت‌ها را وارد کنید:

G A C B •

G F C B •

G C C D •

C F G C •

E F G A •

فصل ۳ – قبرستان

3.0 – مهر و نشان‌ها (مدال‌ها)

مرحله‌ی مبادله ۱

بازیکن بالا | بازیکن پایین



مرحله‌ی مبادله ۲

بازیکن بالا | بازیکن پایین



مرحله‌ی مبادله ۳

بازیکن بالا | بازیکن پایین



مرحله ۴ مبادله

بازیکن بالا | بازیکن پایین

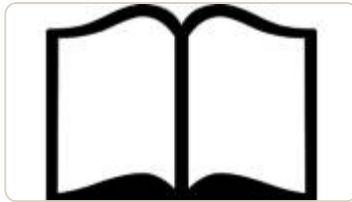


مرحله ۵ مبادله

بازیکن بالا | بازیکن پایین

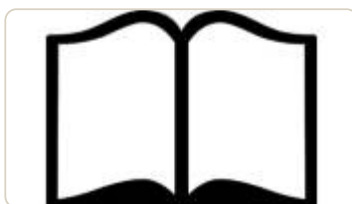


مرحله ۶ مبادله



مرحله‌ی مبادله ۷

بازیکن بالا | بازیکن پایین



مرحله‌ی مبادله ۸

بازیکن بالا | بازیکن پایین



مرحله‌ی مبادله ۹



مرحله‌ی مبادله ۱۰

بازیکن بالا | بازیکن پایین



مرحله‌ی مبادله ۱۱

بازیکن بالا | بازیکن پایین



بعد از تمام مبادلات، مدال‌ها را داخل شکاف‌ها بگذارید.



3.1 – گمشده (قبرستان)

بازیکن پایین باید کلنگ را داخل سطل بگذارد. بازیکن بالا آن را برمی‌دارد و قبرهای بعدی را پیدا می‌کند:



بازیکن بالا باید این قبرها را حفر کند تا کلیدها را به دست آورد:

ساعت ساز (Clockenmakere)

ترودن (TRUDEN) – ۱۲۵۶ تا ۱۳۳۹



برن سخیتر (Brensghieter)

۱۲۵۳ – XXX تا ۱۳۳۱



ایسبرانت (YSEBRANT) – ۱۲۰۷ تا ۱۲۸۵



شیشه‌گر (Glaseblaser)

رینوی (REYNWI) – ۱۲۶۱ تا ۱۳۳۹



سنگ تراش (Steenhouwere)

گرتروید (GERTRUID) – ۱۲۳۲ تا ۱۳۱۰



بعد از آن، بازیکن بالا باید کلیدها را با استفاده از چاه به پایین بفرستد. در اتاق بعدی، بازیکن پایین نقشه‌ای با یک ضربدر می‌بیند و کلنگ دیگری را برمی‌دارد (کنار نقشه). بازیکن بالا باید با کمک آن ضربدر، تپه‌ی برفی را پیدا کند. این بخش تصادفی است، پس تصاویر زیر فقط مثال هستند.



بازیکن پایین باید دری را پیدا کند که تعداد دایره‌ها و خط‌هایش درست باشد. ۱ دایره = ۱۰ و ۱ خط = ۱.



فصل ۴ – راکبری

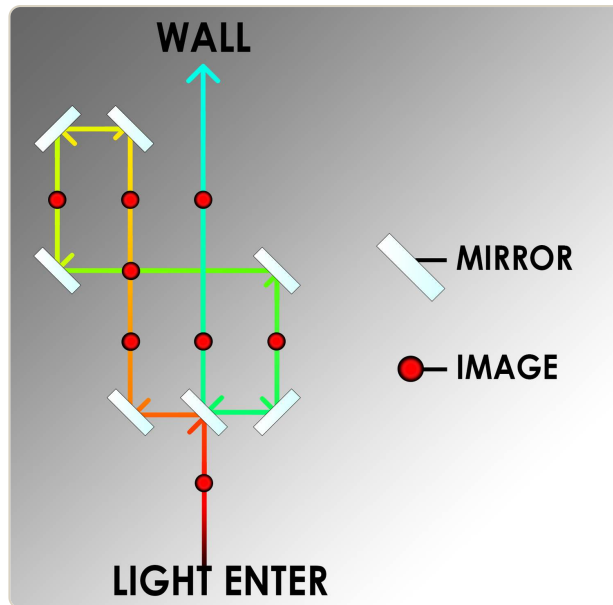
4.0 – ویرانه‌های راکبری (پل گردان)



بازیکن ۱ دکمه را ۳ بار فشار می‌دهد. بازیکن ۲ می‌رود ← اهرم را نگه می‌دارد و منتظر می‌ماند تا بازیکن ۱ از دروازه رد شود ← به نقطه‌ی شروع برمی‌گردد. بازیکن ۱ دکمه را ۳ بار فشار می‌دهد. بازیکن ۲ می‌رود. بازیکن ۱ دکمه را ۲ بار فشار می‌دهد. بازیکن ۲ می‌رود. بازیکن ۱ دکمه را ۱ بار فشار می‌دهد و خودش هم می‌رود.

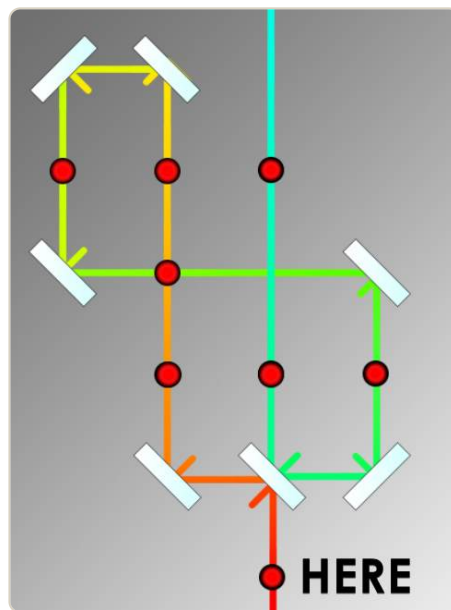
4.1 – بازتاب‌ها (عدسی‌ها)

همه‌ی عدسی‌های بازتابی را این‌طور بگذارید:



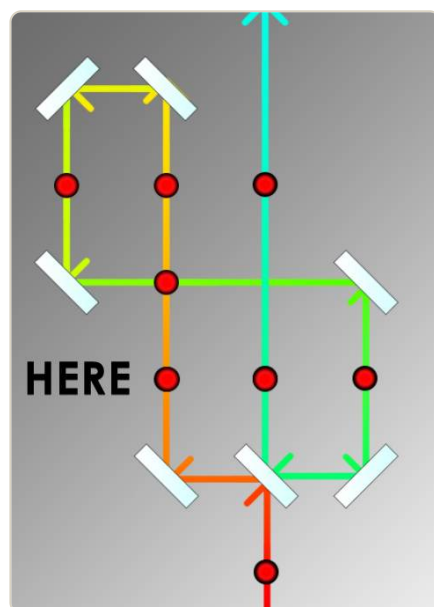
بعد از آن، عدسی‌های تصویردار را در شکاف‌های باقی‌مانده بگذارید. سمتی که عدسی به آن چرخانده می‌شود مهم است.

تصویر ۱



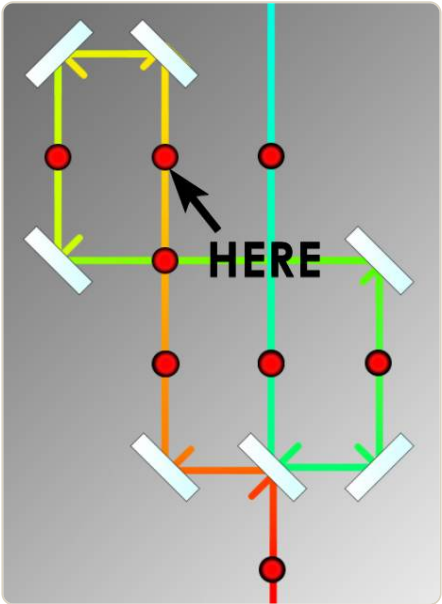


تصویر ۲



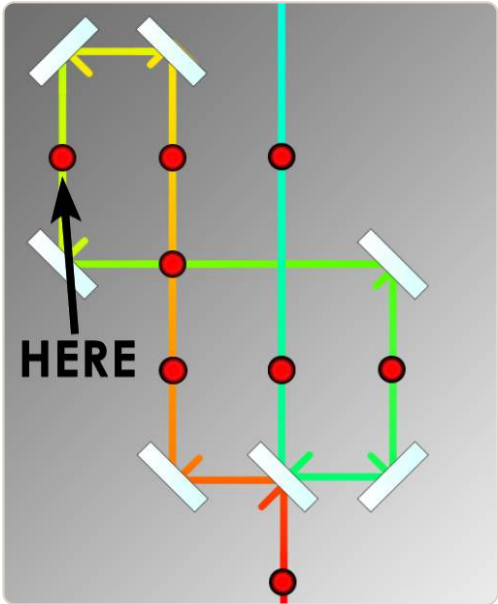


تصویر ۳



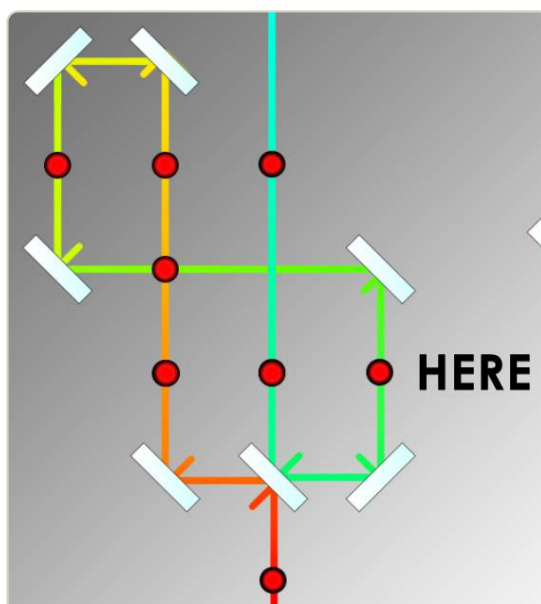


تصویر ۴



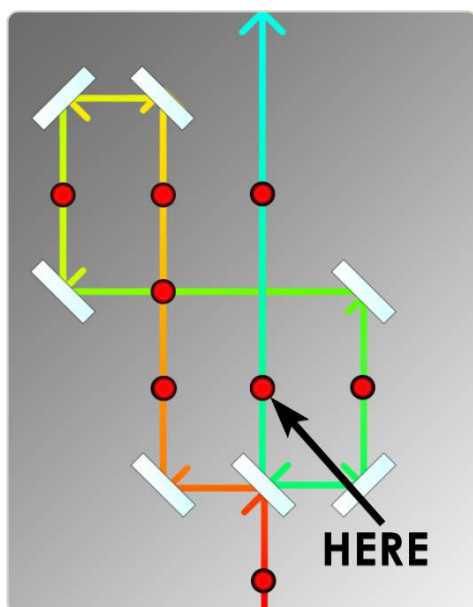


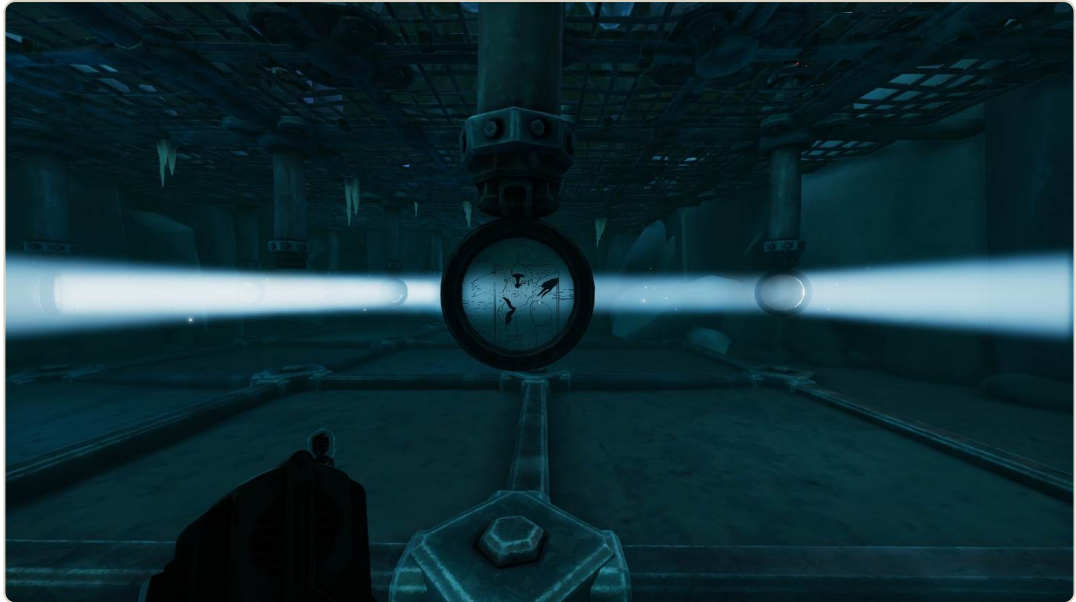
تصویر ۵





تصویر ۶



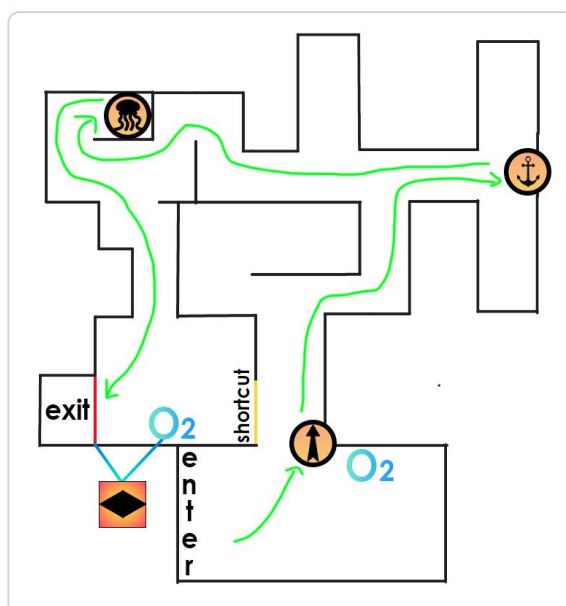


فصل ۵ – کارخانه ذوب آهن

5.0 – سفر اکتشافی (تونل‌های زیر آب)

سطح ۱

مسیر در تونل‌ها



جای لوله‌ها









سطح ۳

مسیر در تونل‌ها

این لوله‌ها را برای درِ اول عوض کنید



این لوله‌ها را برای درِ دوم عوض کنید



5.1 – ناتیلوس (لوله‌ها)

لوله ۱

بازیکن ۱ | بازیکن ۲



لوله ۲

بازیکن ۱ | بازیکن ۲



لوله ۳

بازیکن ۱ | بازیکن ۲



5.2 – اعماق (کراکن)

پیام‌ها را با این ترتیب مشخص بفرستید:

پیام ۱

لوزی (الماس) و کلیسای «آمونگاس» را بفرستید



پیام ۲

مستطیل و «انسان دو سر» را بفرستید



پیام ۳

مستطیل و «شخص دست‌بالا» را بفرستید



پیام ۴

مستطیل و «خط منحنی» را بفرستید



5.3 – مونتاژ (آشپزی مت)

برای انجام این کار زمان محدودی دارید: ۲ ظرف قرمز، ۱ ظرف سبز و ۳ کریستال آبی. استراتژی ما این بود: بازیکن چپ / بازیکن راست. بازیکن چپ بشقاب را برمی‌دارد، آن را با ریشه پر می‌کند و برای بازیکن راست می‌فرستد.



بازیکن راست مواد سبز را می‌گیرد تا مخروط‌ها را بسازد.



بازیکن راست ۲ مخروط، ۱ کریستال و مواد سبز می‌فرستد. بازیکن چپ مواد قرمز و زرد را می‌گیرد، ۲ مخروط را آسیاب می‌کند و کریستال را می‌گذارد.



بازیکن چپ مواد قرمز را می‌فرستد. بازیکن چپ مواد سبز را می‌گیرد تا ۲ کنسانتره بسازد. بازیکن چپ ۲ کنسانتره و ۲ مخروط آسیاب‌شده می‌فرستد.



بازیکن چپ مواد سبز و زرد و قارچ را می‌گیرد. بازیکن چپ پختن اولین کریستال آبی را شروع می‌کند. بازیکن راست شروع به بریدن ریشه می‌کند.



بازیکن راست با همه‌ی مواد، پختن ۲ ظرف قرمز را شروع می‌کند.



بازیکن راست ۳ کریستال و مواد قرمز می‌فرستد. بازیکن چپ ۱ کریستال را آسیاب می‌کند و یک کنسانتره‌ی دیگر می‌سازد. بازیکن چپ قارچ، کنسانتره و کریستال آسیاب‌شده را می‌فرستد. بازیکن راست بعد از بریدن قارچ، ساخت ظرف سبز را شروع می‌کند. بازیکن چپ ۲ کریستال آبی دیگر می‌سازد. بعد از پر شدن هر ۵ ظرف، بازیکن راست و چپ اهرم وسط را می‌کشند.



یادتان باشد: این گاید روش عبور خود ماست و ممکن است با بازی شما متفاوت باشد.

♦ پایان گاید

این هم پایان راهنمای کامل! 🎉

امیدوارم با کمک این گاید بتوانسته باشید از تمام مراحل بازی عبور کنید. اگر جایی گیر کردید، تصاویر همان بخش را

گاید اصلی روی استیم ۳۳ دیدگاه دارد؛ برای سؤال بیشتر می‌توانید به آن مراجعه کنید.
