

PC
CD-ROM

GHOST in THE SHEET

WYDZIAŁ
12
POLSKA
WERSJA

PARANORMALNA GRA PRZYGODOWA

Poradnik do gry.
Ghost in the sheet

Autor
Urszula

Data publikacji
Styczeń 2012 r.

PrzygodoMania.pl



Wszelkie prawa zastrzeżone.
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SPIS TREŚCI

WSTĘP

FABRYKA

POCZEKALNIA

HALA A

HALA B



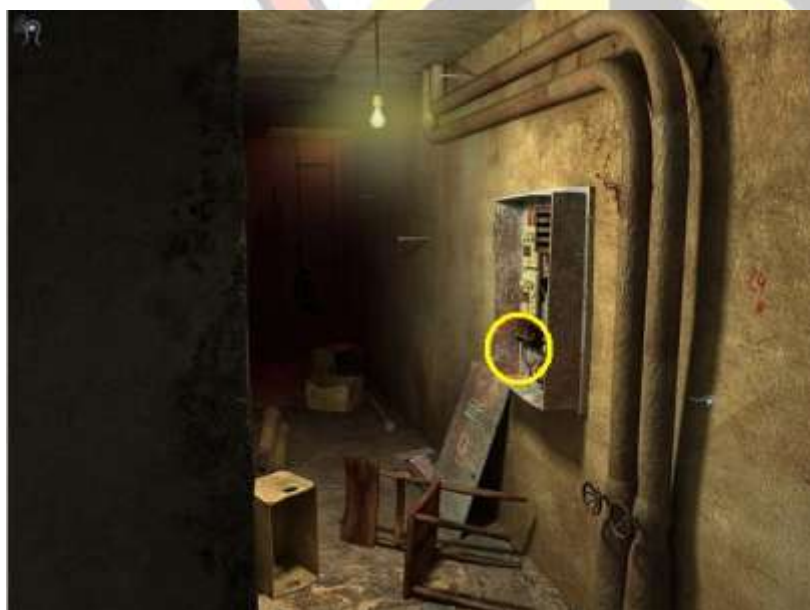
Wstęp

Jesteśmy duchem - mało fajna rola. Mnie ona nie odpowiada, ale chyba nie mamy wyjścia. Trzymamy się kupy tylko dzięki temu, że jesteśmy w prześcieradle. Trafiliśmy do świata umarłych i mamy sprawdzić, gdzie znikają inne duchy. Przed nami do zbadania jest fabryka. U góry w lewym rogu będą się pojawiały możliwości podniesienia, pchania i używania przedmiotów. Będziemy zdobywać umiejętności.

Fabryka



Przed drzwiami leży zardzewiały metalowy pręt. Przy pomocy telekinezy (czyli czynności, którą możemy zmienić w górnym lewym rogu) wyważamy pokrywę po stronie prawej od drzwi. Gotowe. Tamtędy możemy dostać się do fabryki. Wchodzimy.



Po prawej, tablica z bezpiecznikami. Przesuwamy dźwignię na dole, idziemy dalej. Jesteśmy w pomieszczeniu z wagonikiem. Po lewej, drzwi z dziurą, za nimi tablica ogłoszeń. Wchodzimy do

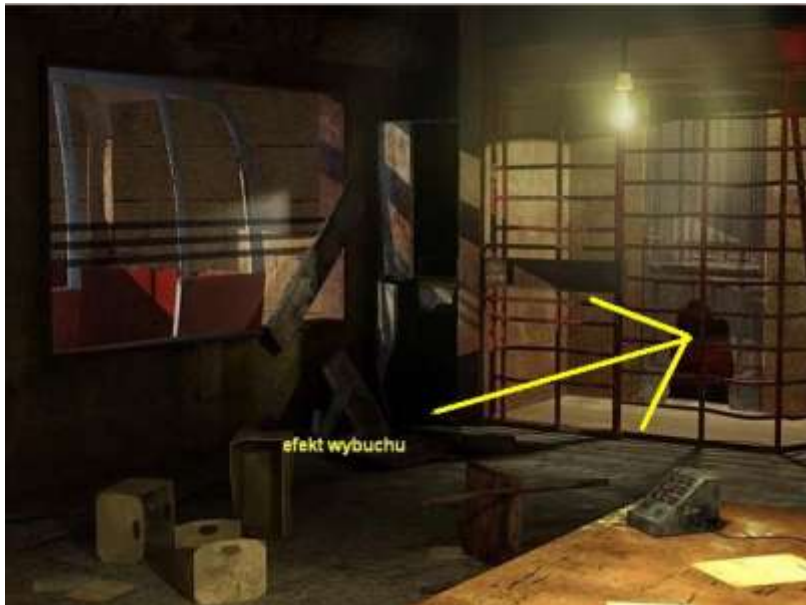
pomieszczenia przez dziurę w drzwiach. W środku na ziemi leży cegła, spod której bije niebieska poświata. Odrzucamy ją, podnosimy pamiętnik i czytamy. Tutaj musimy zapamiętać numer przepustki i datę, kiedy ostatni raz został zmieniony kod wejścia. Przechodzimy w głąb do drugiego pomieszczenia z urządzeniem na stole, przy pomocy telekinezy przestawiamy dźwignię po prawej.



Następnie przy pomocy ołówka włączamy trzy duże czerwone przyciski. Mniejsze przyciski w tym samym rzędzie przyciskamy w kolejności od lewej: **1,2,4,3**. Te przyciski zapalą dwie pierwsze lampki, bliżej dźwigni.

Nad czerwonymi guzikami mamy cztery przełączniki, pierwszy zapala **11 lampkę**, drugi **7**, trzeci **2**, czwarty **4**. Teraz przy pomocy tych dźwigni musimy zapalić wszystkie pięć lampek i żeby wszystkie dźwignie były włączone. Robimy to w takiej kolejności: **1, 2, 3, 1, 4, 1**. Gotowe, wagonik uruchomiony. Wychodzimy, kierujemy się do pomieszczenia z wagonikiem. Wchodzimy do środka, po lewej na ścianie przestawiamy dźwignie. W wagoniku, po prawej, na ziemi, gra jakieś radio. Dojeżdżamy do stacji kolejki u góry, przybywa nam kolejna umiejętność, pchanie przedmiotów.

Na stole leży kartka z raportem dotyczącym pożaru w hali B oraz urządzenie do wpisywania kodu pracowniczego. W rogu po lewej - sterta śmieci, na niej bliżej krat leży kawałek rękawa. Zabieramy go i łączymy z garnkiem, potem przykładamy do rury w suficie. Garnek wypełniony po brzegi kwasem wylewamy na śmieci, w efekcie mały wybuch i mamy dziurę w drzwiach za kratami.

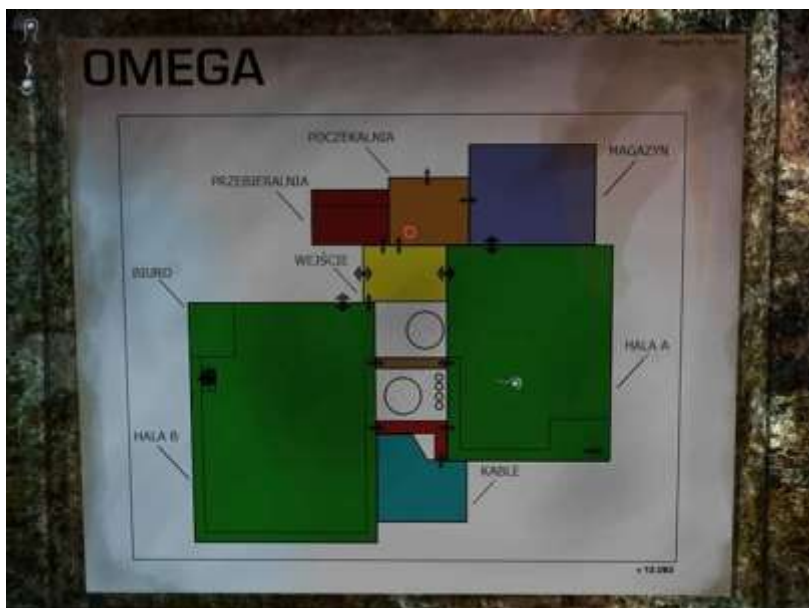


Podchodzimy do urządzenia na stole i zgodnie z pamiętnikiem wpisujemy **kod 3822**. Krata się otwiera, możemy przez dziurę w drzwiach dostać się do kolejnego pomieszczenia. W podłodze jest otwór, dochodzi stamtąd głos. Rozmawiamy z gościem i wypyтуujemy, co tutaj się wydarzyło. Potem próbujemy go wyciągnąć. Zobaczywszy ducha w prześcieradle spada i ginie. Trzeba wszystko dobrze obejrzeć. Na ścianie po lewej jakieś zapiski dotyczące prawidłowego ustawienia gazu w obu halach, na ziemi kolejne kartki. Oglądamy wszystkie i kierujemy się na prawo, do hali B. Drzwi nie można otworzyć. Wracamy i kierujemy się na prawo, do hali produkcyjnej A. Na wprost, w głębi, pod czerwoną lampką jest wejście do holu, tam kierujemy swe kroki, potem na prawo, u dołu ekranu w głąb holu. Po prawej widać dwoje drzwi do poczekalni i przebieralni. Wchodzimy do poczekalni.



Poczekalnia

Po lewej zjawia portiera, na wprost plan fabryki, oglądamy go, nad planem wielki zepsuty wentylator.



Rozmawiamy ze zjawą, nie jest do nas przychylnie nastawiona, obwinia nas o swoją śmierć. Kierujemy się w lewo, w głębi widać drzwi do magazynu, próbujemy je otworzyć, nie możemy. Ponownie rozmawiamy ze zjawą. Tak prowadzimy rozmowę, aby była dla nas miłsza i pomogła nam otworzyć drzwi od magazynu. W końcu zgadza się nam pomóc, pod warunkiem wybicia szcurków, które się rozmnożyły w magazynie. Wchodzimy do środka, przed wózkiem leżą cegłówki, podnosimy jedną i klikamy na szczura, który siedzi pod wózkiem. Musimy zgnieść wszystkie szczury.



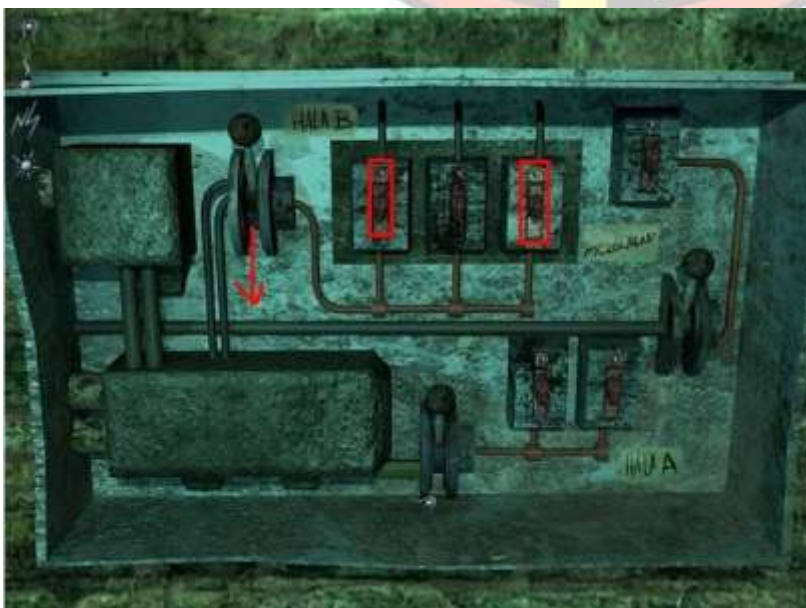
Gdy się z tym uporamy, patrzymy na prawo. Pod regałem leży list Nielsa do Larisy, czytamy go. W głębi widać drzwi zabezpieczone kodem. Nie możemy ich otworzyć. Wracamy do portiera. Obok lady, przy której stoi, na ziemi, leży instrukcja. Czytamy ją, potem żegnamy się ze zjawą. Gdy odchodzimy, zjawą prosi nas o naprawienie wentylatora, bo jest jej bardzo gorąco. W zamian obiecuje pomoc przy różnych kodach. Wychodzimy i kroki swe kierujemy do przebieralni, kierujemy się w głąb, z jednej z szafek wydobywa się dym. Klikamy na szafkę. W środku siedzi kolejny duch, strażaka, który lubi sobie popykać z fajeczki.



Rozmawiamy z nim o wszystkim. W głębi widać drzwi, wchodzimy tam. Pod prysznicem duch Larisy bierze kąpiel, rozmawiamy z nią o wszystkim tak długo, aż przekonamy ją, że jest duchem. Wracamy do hali A, gdy przejdziemy w głąb, widać jakiś ciemny kąt i drabinę. Wchodzimy po niej. Z daleka widać dziwne urządzenie, idziemy tam. Na ścianie znajduje się poczta pneumatyczna. W środku siedzi potwór, jakoś go trzeba wykurzyć. Wracamy, ale jest jeszcze droga prowadząca do przejścia. Idziemy sprawdzić, co tam jest. Po lewej, w prześwicie, widać unoszące się świecące banieczki. Możemy również wejść na pomost nad halą B, ale do środka do niej dostać się nie możemy. Musimy się dostać do piwnicy. Wracamy do poczekalni i przez magazyn dochodzimy do drzwi prowadzących do piwnicy. Jaki mógłby być kod? Przypominamy sobie datę, kiedy ostatni raz dokonana została zmiana kodu. Wpisujemy cyfry: **0745**



Wchodzimy do środka, na wprost na dole tablica, podnosimy brązową klapkę. W środku dwa czerwone przyciski. Wciskamy pierwszy od lewej, potem drugi, otrzymaliśmy nową umiejętność, potrafimy robić spięcie. Wracamy do poczty pneumatycznej, w której siedzi potwór, traktujemy go naszą nową umiejętnością. Mamy teraz drogę otwartą, poprzez tunel możemy się dostać do hali B. Wchodzimy do środka i kierując się w prawo, otwieramy zamknięte do tej pory drzwi. Wracamy do hali A, idziemy do góry i do przejścia, gdzie w prześwicie widać było świecące kuleczki. Klikamy nowo nabytą umiejętnością na jedną z nich, spięcie spowodowało zatrzymanie jej. Używając klawisza **backspace**, rozwalamy ją, co powoduje zdobycie kolejnej umiejętności, a mianowicie potrafimy świecić. Trzeba wrócić do stacji wagonikowej, tam gdzie przy pomocy kwasu spowodowaliśmy wybuch i dziurę w drzwiach. Rozświetlamy ciemny kąt, w środku leży list, czytamy go. Musimy wrócić do piwnicy i zobaczyć, co się kryje za słowami: potwór i biedronki.



Ciemność w piwnicy rozświetlamy i naszym oczom ukazuje się dziwny, głodny stwór. Obiecujemy mu zdobycie jedzenia. Po lewej, na ścianie, jest jakaś skrzynka, podchodzimy do niej, włączamy dźwignie: **1 i 3**, licząc od lewej tę przy hali B. Wracamy do hali B. Przy samochodzie, po lewej, na ścianie jest skrzynka. Nie możemy jej otworzyć. Uruchomienie samochodu z powodu braku paliwa również jest niemożliwe. Przechodzimy w głąb hali, koło taśmociągu stoi kanister, stawiamy go pośrodku taśmy. W oddali na wprost widać panel kontrolny, podchodzimy do niego. Z boku po prawej rozświetlamy sobie ciemność, widać odcięte kable. Klikamy raz na jeden, raz na drugi kabel i przetransportowujemy kanister w okolice samochodu. Napełniamy jego bak i uruchamiamy samochód dźwignią. Z ziemi podnosimy łom i ostrzemy go o przednie koła samochodu, jest tak naostrzony, że możemy otworzyć szafkę na wprost. Podchodzimy do niej i przestawiamy dźwignię w dół. Obok samochodu otwiera się przejście.



Wchodzimy do środka, mamy tam czerwoną maszynę, przełącznik wentylatora ustawiamy na ON. Następnie schodzimy do piwnicy, pierwszy przycisk po lewej wyłączamy, wciskamy przycisk nad dźwignią do poczekalni i przestawiamy wajchę w dół. Nareszcie wentylator uruchomiony. Jeszcze raz rozmawiamy z naszym portierem. Dostajemy nową umiejętność, wianie wiatrem.

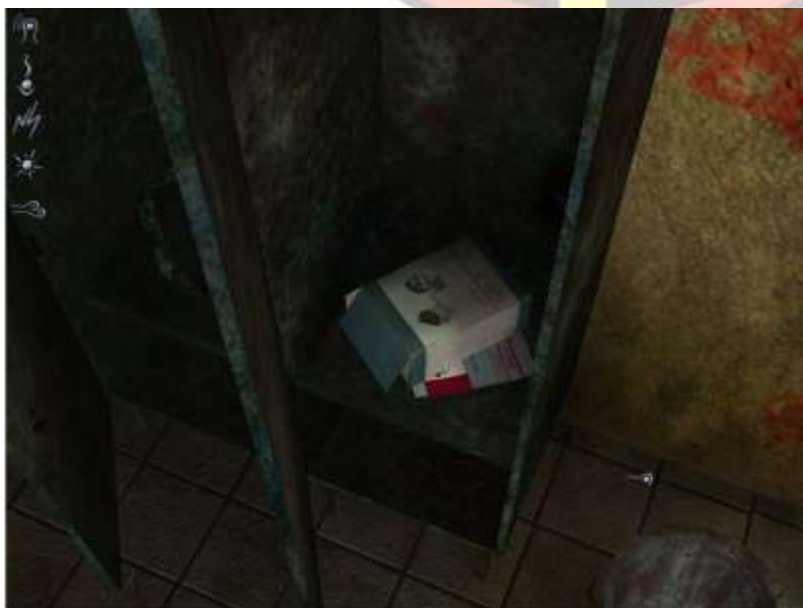
Hala A

Wracamy do hali A i kierujemy się w głąb, do ciemnego kąta za drabiną. Przy ziemi jest rura, klikamy na nią, coś w niej utknęło. Przy pomocy wiatru dmuchamy w nią. Animacja i już wiemy, dłoń

wylądowała na stole, koło poczty pneumatycznej. Idziemy tam, rzeczywiście na stole leży odcięta dłoń, traktujemy ją prądem. Tak zdobyty klucz wkładamy do pustej kapsuły i wkładamy do poczty, ale ona nie działa. Wracamy do piwnicy, aby trochę energii dostarczyć hali A. Na tablicy przestawiamy wajchę przy hali B, a włączamy przy hali A i wciskamy drugi przycisk. Wracamy do poczty pneumatycznej, popychamy kapsułę i gotowe. Musimy teraz wrócić i jeszcze raz porozmawiać ze zjawą portiera. Następnie idziemy do przebieralni, podchodzimy do szafki, w której siedzi strażak. Otwieramy szafkę po jego prawej stronie.



W środku kartka, czytamy rząd cyfr i zwracamy uwagę na podkreślone cyfry: **2, 3, 1**. Musimy się pobawić szafkami. Na lewo od strażaka otwieramy szafkę **1x**, po prawej od strażaka 2x. Szafka pierwsza w pierwszym pomieszczeniu przebieralni, tuż przy prawym rogu ekranu, ma być zamknięta. Klikamy na znak "nie palić", ten koło wejścia pod prysznicem i szafka się otwiera.



W środku mamy produkt, jaki był wytwarzany w sektorze omega. Głównemu duchowi, który wyprawił nas na tę misję, to się nie podoba, wysłała na nas jakiegoś żarłoka. My wchodzimy do pomieszczenia z prysznicami i rozmawiamy ze zjawą, ostrzega nas ona przed niebezpieczeństwem. Wracamy do szatni. Zaczyna się zabawa w kto kogo zje. Na planszy mamy potworka, którego musimy zaprowadzić do piwnicy, gdzie czeka na niego nasz głodny stwór. Gdy już się naje, prosimy go o naprawienie schodów w hali B.

Hala B

Teraz kierujemy swoje kroki do hali B i schodami do góry. Wiemy już, gdzie poleciała nasza kapsuła z kluczykiem. Otwieramy drzwi i wchodzimy do środka. W pomieszczeniu jest bałagan, po prawej na stole leży dyskietka, na wprost komputer, wkładamy dyskietkę do komputera, jest pusta.



Odchodzimy od komputera i przechodzimy w głąb biura, po lewej w rogu stoi sejf, na wprost, na stole, odtwarzacz. Przewijamy taśmę do początku i odsłuchujemy ją, dowiadujemy się ciekawych rzeczy i zdobywamy nową umiejętność. Możemy podsłuchiwać. Podchodzimy do sejfu, ale nie znamy kombinacji, musimy wypytać wszystkich, może ktoś nam pomoże. Rozmawiamy po kolei ze wszystkimi, dowiadujemy się, że duch Kurta jest wśród nas i że najczęściej przebywał w hali B, na mostku i z góry pokrzykiwał na pracowników. Udajemy się w tamtą stronę. Przechodzimy przez halę

A, na drabinę, a potem w bok, do przejścia. Tam gdzie były świecące kuleczki, potem na mostek do hali B. Zostawiamy tam swoje ucho i wchodzimy. Po chwili wracamy, klikamy na ucho i mamy kod. Wracamy do biura, klikamy na sejf i gotowe, nareszcie jest otwarty. Czytamy wszystko, co jest w środku.



Zwracamy uwagę na przyciski na samej górze oraz na najniższą półkę. Wciskamy przyciski. Po lewej stronie kasy otwiera się tajne przejście, w środku krzyżująca głowa. Na ziemi papier z zapisanym numerem **002Y71**. Rozmawiamy z głową na wszystkie tematy i obiecujemy powrócić, jak wymyślimy jak jej pomóc. Pozostawiamy nasze ucho i wychodzimy. Wracamy do naszego komputera, wprowadzamy zapisane na kartce hasło.



Odformatowujemy dyskietkę i przeglądamy obrazki, interesujemy się tym oznaczonym **mv.529.jpg**. Schodzimy do piwnicy, mamy dziwne spotkanie z mrówkami, ostrzegają nas przed tym, który nas tutaj wysłał. Na ziemi leży kość. Traktujemy ją prądem, robi się z niej fujarka. Wracamy do naszej wrzeszczącej głowy, odsluchujemy, co się nam nagrało. Teraz możemy już z nim porozmawiać. Rozmawiamy o wszystkim, szczególnie zwracamy uwagę na Nielsie. Wracamy do piwnicy i dmuchamy we flet.



Mamy nową umiejętność. Za jej pomocą uruchamiamy flet (dmuchamy w otwór na dole, bez przyciskania dziurek), jest stworek, ale coś nam nie wychodzi porozumiewanie się z nim przy pomocy fletu. Teraz musimy naśladować dźwięki wydane przez stworka. Dziurki zatykamy prześcieradłem, licząc od dołu. Stworek jest zadowolony, gdy na jego ostatni odgłos odpowiemy w ten sam sposób. Jeśli dźwięk jest prawidłowy, stworek wydaje głos zadowolenia.

- 1 dziurka zatkana, dźwięk przypomina niskie mu**
- 2 dziurka zatkana, dźwięk przypomina piskliwy głos kota**
- 3 prychnięcie**
- 4 gruby buu.**

Jak zagramy odpowiednie dźwięki, obracamy się do panelu i uruchamiamy halę B. Włączamy tylko jeden przycisk, ten pośrodku. Rozmawiamy ze stworkiem na wszystkie tematy.



Dostaniemy od niego kod dostępu do maszyny, czyli numer: **8-9-7-4-9-0-3-5**. Wracamy do przebieralni i rozmawiamy ze strażakiem na temat ustawienia gazu. Po rozmowie wchodzimy do maszyn na dole, w pierw maszyna czerwona. Zgodnie ze zdjęciem wskaźnik ma być na trójce. Wciskamy u góry **2 i 3 czerwony przycisk**. Musimy wrócić do góry, sprawdzamy odczyt przy butli na wskaźniku i jeszcze raz oglądamy kartkę z boku. Wracamy na dół, przy pomocy małych przełączników trzeba wyrównać poziom gazu **66:34**. Zgodnie z kartką przełączniki mają wartości: **1,2,4,8,16** i mnożnikiem jest liczba trzy. Tutaj, jeżeli nie jest to zagadka losowa, trzeba wykonać takie działanie: **$0:100 \ 2 \times 3 + 4 \times 3 + 16 \times 3 = 6 + 12 + 48 = 66$** . Klikamy na **2, 3, 5**, a następnie przestawiamy wajchę po lewej w dół.



Teraz przechodzimy do drugiej maszyny. Tutaj musimy wpisać kod, taki jaki nam podał Niels. Później, zgodnie z pamiętnikiem, wciskamy przyciski: **1, 4 i 5**, przestawiamy dźwignię. Udajemy się do hali A. W wiadrze na taśmociągu znajdziemy anty-łapacz .[/align]



Zabieramy go i łapiemy po kolei wszystkich, których spotkaliśmy. Na koniec łapiemy samych siebie i kończymy tę dziwną przygodę.

Koniec