

Ghost in the Sheet

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Ghost in the Sheet

autor: Bartosz „bartek” Sidzina

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent CBE, Wydawca Tri Synergy, Wydawca PL PLAY
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Mapa fabryki Omega	4
Opis przejścia	5

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry przygodowej *Ghost in the Sheet*. W grze wcielasz się w mężczyznę, który odkrywa, że po śmierci również trzeba się nieźle naharować. Zostajesz przywitany przez marudnego szefa, który wręcza Ci prześcieradło i od razu przydziela zadanie do wykonania. Twoim zadaniem jest wyjaśnienie, z jakich przyczyn nagle ustała produkcja w nawiedzanej fabryce, znanej jako Sektor Omega.

Poradnik zawiera opis wszystkich czynności niezbędnych do pomyślnego ukończenia gry. Za każdym razem, gdy przeprowadzasz z kimś rozmowę, wyczerpuj wszystkie dostępne tematy. Podczas gry czytaj uważnie kartki i dzienniki, znajdziesz w nich masę rzeczy, które pomogą Ci pchnąć fabułę do przodu. Zwracaj uwagę na to, by co jakiś czas zapisywać stan gry, gdyż możliwe jest, że stracisz życie. Nie przedłużając, życzę udanej zabawy.

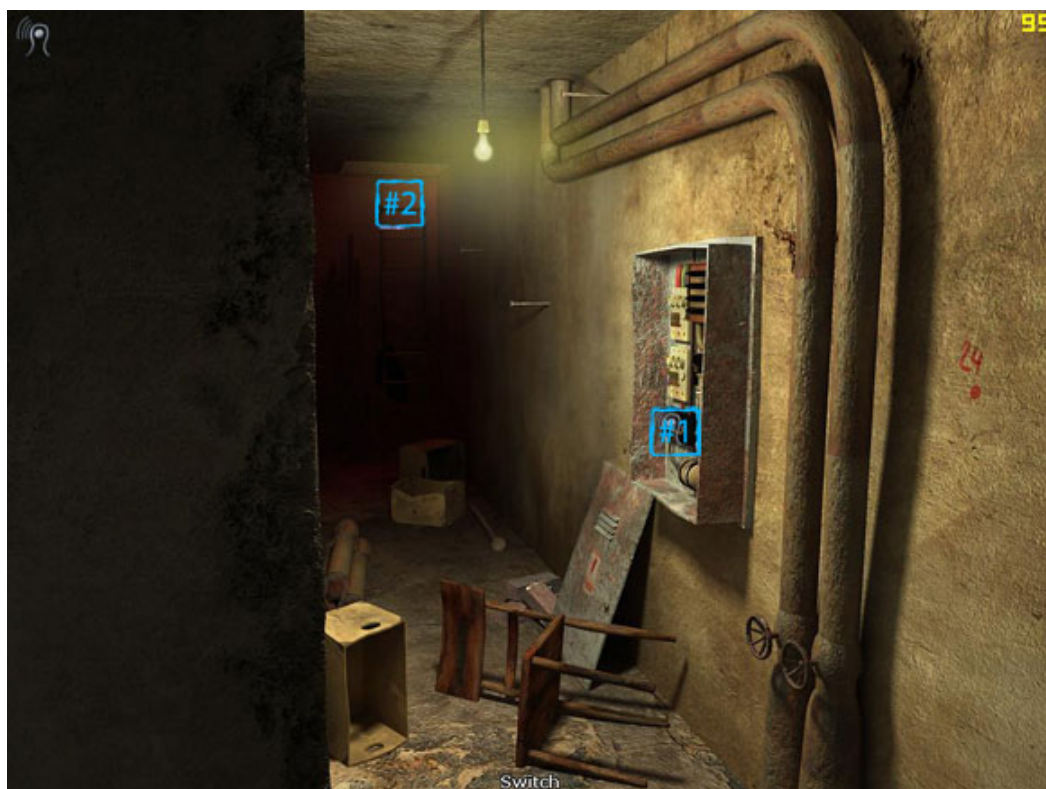
Mapa fabryki Omega



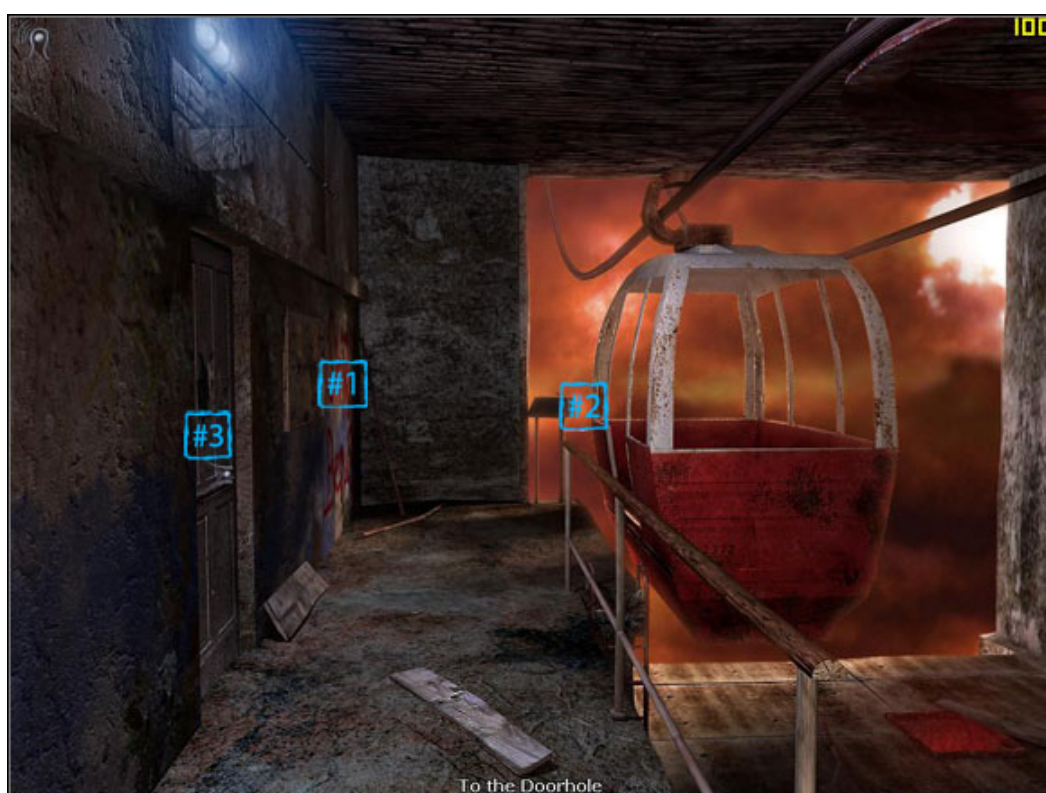
Opis przejścia



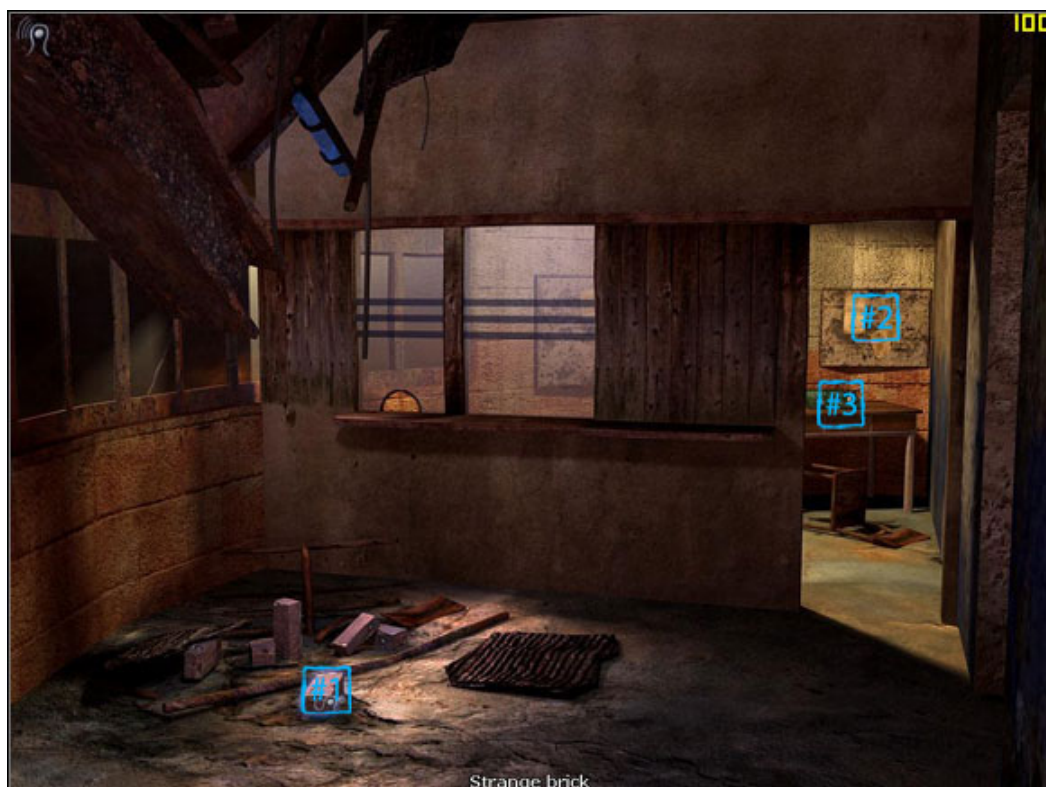
Spróbuj otworzyć drzwi (#1) – zamknięte. Sprawdź klapę po prawej (#2). Użyj telekinezy na metalowym pręcie (#3), a następnie użyj go na klapie. Otwarte, możesz wejść do środka.



Użyj telekinezy na przełączniku (#1), a następnie wyjdź po drabinie (#2).



Zauważ napisy na ścianie (#1) i sprawdź kolejkę (#2) – nie działa, musimy włączyć zasilanie. Wejdź przez drzwi po lewej (#3).



Użyj telekinezy na cegle (#1). Pod nią znajdziesz dziennik pracownika, przeczytaj go uważnie, gdyż jego znajomość potem się przyda. Zauważ instrukcję na tablicy ogłoszeń (#2), a następnie podejdz do zielonej maszyny na biurku (#3).