

Ghost Master

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Ghost Master

autor: Borys „Shuck” Zajączkowki

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Disklejmer.....	3
Poziom 1.1. ABC przerażania.....	4
Poziom 1.2. Seans uduchowiony.	6
Poziom 1.3. Zło puka tylko raz.	8
Poziom 1.4. Gdzie Ściemniak mówi dobranoc.....	11
Poziom 2.1. Sztywni z ferajny.	13
Poziom 2.2. Nieziemscy podejrzani.	16
Poziom 2.3. Makijaż i latające miotły.	18
Poziom 2.4. Zanim umrzesz, ujrzysz jajo.....	20
Poziom 2.5. Duch zoperowany.....	22
Poziom 2.6. Błąd ognika z Blair.	24
Poziom 3.1. Straszna dziura.	25
Poziom 3.2. Duchołamacze.....	26
Poziom 3.3. Magazynek pełen strachu.....	28
Poziom 3.4. Co leży za kukułczym gniazdem?	29
Polsko-angielski słowniczek duchów.....	32
Polsko-angielski słowniczek śmiertelnych.....	34

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.

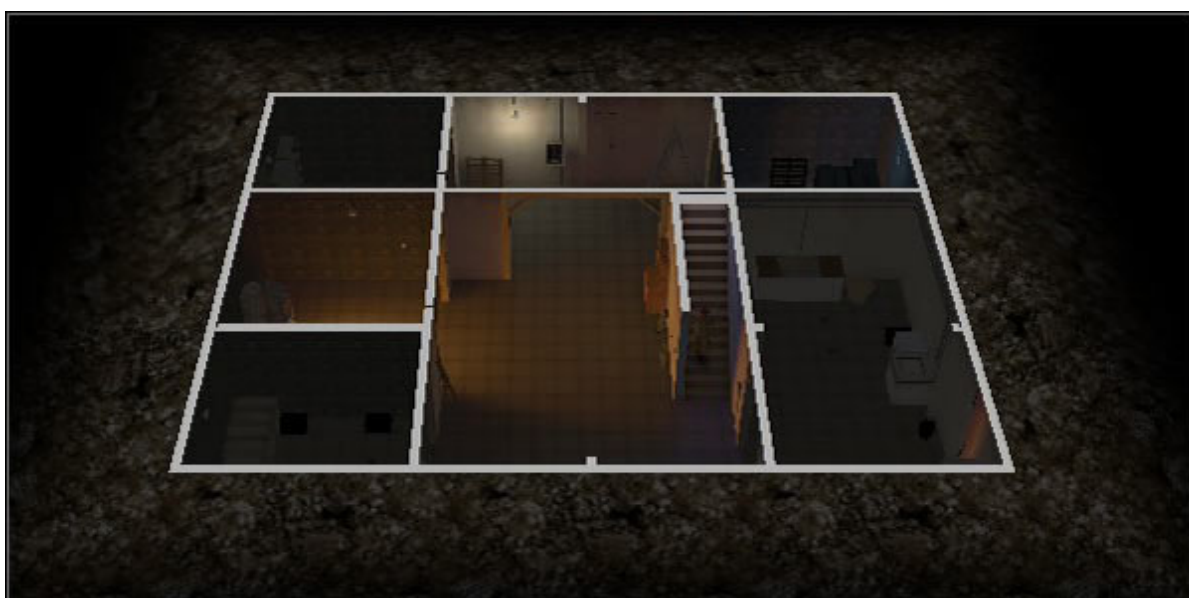
Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Dysklaimer

Pisząc niniejszy poradnik skupiłem się na dokładnym opisanu techniki przejścia wszystkich 14 poziomów, jakie gra ma do zaoferowania oraz na sposobach pozyskania wszystkich uwieczonych na nich duchów. Celowo nie poświęcałem uwagi na trening swoich duchów, by nie doszło do sytuacji, w której dawane przeze mnie porady wymagają mocy, którymi inny gracz mógłby w danym czasie nie dysponować. Podobnie starałem się przeważnie wykonywać kolejne misje korzystając z duchów domyślnie przydzielanych przez grę, a jeżeli z jakichś powodów było to niemożliwe lub zbyt niewygodne, wówczas wymieniam w opisie wybrany przeze mnie skład drużyny. Wierzę, że nikt korzystający z mojego poradnika nie będzie mieć większych problemów z ukończeniem tej wyjątkowej gry. Na końcu dołączyłem polsko-angielskie słowniczki imion występujących w grze duchów oraz śmiertelników – to z myślą o tych, którzy posiadają „Ghost Mastera” przysłanego przez ciocię z Kanady. Miłej zabawy!

Poziom 1.1. ABC przerażania.



Uwięziony duch: Skostnica (1). Aby uwolnić Skostnicę zwiąż Luźny Trybik z radiem ustawionym ponad wiedźmą i nakaż mu jednorazowe użycie Buntu maszyn. Wiążący Skostnicę odkurzacz ulegnie uszkodzeniu i da jej wiekuisty spokój.

Zwiąż Buuu z hallem (2) na parterze i nakaż mu brzęczeć łańcuchami. Gdy do hallu zejdzie się kilka studentek, wówczas poślij tam Wielonózkę z włączoną mocą Atak roju. Gdy zarobi nieco plazmy uwolnioną Skostnicę można posłać koło wyjścia z budynku – niech produkuje grzmoty. Buuu można zwiększyć moce do Telekinezy. Nie zaszkodzi również dorzucić Drgawka na dywanik do hallu, a Wielonózkę przesunąć do wyjścia na zewnątrz. Zresztą przesuwanie duchów w inne miejsca w zależności od aktualnych potrzeb jest stałą praktyką, np. gdy dziewczyny będą się ratować ucieczką do piwnicy lub na piętro.

Poziom 1.2. Seans uduchowiony.



Uwięzione duchy: Szczęściarz (1), Ślepiak (2), Maniek (3). Uwolnieniem Szczęściarza należy się zająć na samym początku, jeszcze przed rozpoczęciem właściwego straszenia. Do pokoju, w którym się znajduje poślij Buuu – niech brzęczy łańcuchami i wabi studentów. Następnie samemu szczęściarzowi nakaz używanie wyłącznie Deszczu szczęścia. Pierwszy student lub studentka, który podejdzie do flipera powinien wygrać i tym samym uwolnić Szczęściarza. Ślepiaka uwolni Wibracja swoją Wstrząsającą pieśnią, która kruszy szkło. Maniek zaś zostanie uwolniony, gdy tylko śpiący obok niego Tadziu Sterydek ucieknie z akademika. Aby to się stało, należy go przede wszystkim obudzić, czego można dokonać nakazując samemu Mańkowi jednorazowe użycie Śmiechu.

Krążący po salonie (4) Buuu, brzęczący łańcuchami będzie skutecznie wabił studentów. Warto dorzucić Drgawka do zawieszonego na ścianie trofeum i nakazać mu Strach – to pozwoli zwiększyć ilość dostępnej plazmy. Buuu niech się zajmie Telekinezą. Wibracja przed wejściem (5) niech produkuje Wstrząsającą pieśń. Drgawek może zająć się Tornadem, gdy tylko da już radę, Buuu zaś warto posłać do piwnicy, żeby wypłoszył stamtąd trójkę (6) wywołującą duchy. Dodatkowe związanie Denny'ego Morena z grządką (7) na zewnątrz i nakazanie mu stosowania wszystkich mocy oraz posłanie Upiordliwego na koszt (8) przy wyjściu z budynku kończy dzieło.