

## **Ghost in the Sheet**

Je zde další adventura viděná z vlastního pohledu, což by nebylo nic nového pod sluncem, ale tady v této adventuře najdete něco nového. Jelikož jste duch (vysvětlení níže) a tudíž nemáte například moc pohybovat s předměty, dostanete speciální schopnost telekineze apod. Takových schopností je více, ale získáte je až v průběhu vašeho příběhu. Hru opět klasicky ovládáte myší a podle ikonky budete vaše levé tlačítko myši dělat odlišné úkony. Buď si můžete předměty prohlédnout, nebo s nimi manipulovat pomocí nějaké schopnosti a poslední možností je pohyb samotný. Schopností si pak vybíráte vlevo nebo klávesovou zkratkou F1 až podle počtu schopností. Držíte-li například nějaký předmět telekinezí, stačí stisknout pravé tlačítko myši a kurzor se vrátí do neutrální pozice. Je zde i pomocná klávesa, která se skrývá pod Tabulátorem a ukáže vám všechna místa, kam můžete jít. Animace a jednotlivé dialogy přeskakujete levým tlačítkem na myši.

V intru vás seznamuje hlavní hrdina, který je nyní mrtev, ale je zde stále v posmrtném životě. Jeho smrt byla způsobena střetem s nákladákem a již v posmrtném životě prošel zářícím tunelem a vyšel oblečen v kápi. Tady se setkává se šéfem duchů, který vede organizaci, která chytá další duchy a vy jste teď jejím členem byť proti vaší vůli. Jste také upozorněni, že pokud si sejměte kápi nebo vám ji někdo sundá či sebere, nejste již duch a vítr vás rozvíří jako prach. Při prvním setkání s vaším šéfem jste obeznámeni s tím, že někdo nebo něco brání v chytání duchů. Lidé sice zemřou, ale jejich duše se nikdy ani nepřiblíží k zářícímu tunelu. Šéf si myslí, že tento problém věží někde v opuštěné továrně a jelikož jste pouze nováček, tak jste pověřeni tím, abyste vše v továrně vyšetřili a přišli této záhadě na kloub. Jako nováček obdržíte prozatím pouze jednu paranormální schopnost a to telekinezi.

Jako první se musíte do továrny dostat. Začínáte před budovou, ve které je lanovka, abyste se do továrny mohli dostat a začít pátrat. Podívejte se na hlavní dveře, ale jsou zamčené. Více vpravo si všimněte poklopu vedoucího do sklepa, který není zamčený, ale pevně drží. Vpravo dole tedy uchopíte telekinezí (F1) železnou tyč a zvednete poklop. Vstupte do sklepa a vpravo na stěně si všimněte pojistek. Použijte telekinezi na přepínač, který je spíše níže v pojistkách, a rovně vylezte po žebříku. Prohlédněte si lanovku a nastupte do ní. Zkuste vlevo zatáhnout pomocí telekineze za páku, ale lanovka je pochopitelně nefunkční. Vystupte tedy z lanovky a vlevo na zdi si přečtete nápis, kde je napsáno „Smrt slunečkům sedmítečným“. Vstupte do dveří vlevo a na podlaze si všimněte zajímavě svítící cihly, na kterou použijte telekinezi. Cihla nějak záhadně zmizí a rozbije se. Uvidíte, že pod cihlou byl ukrytý deník, který si s pomocí telekineze přečtete. Dozvíte se o Nielsově zprávě o této továrně pro Hansena a Larisu. Také si přečtete něco o Hansenových postupných starostech a jeho následné sebevraždě. Také něco o tom, že Niels viděl muže vycházejícího ze skladiště, že třikrát změnil svůj kód a hlavně to, že Larisa byla těhotná. Za poslední stranou najdete zaměstnaneckou kartu Nielse Grossensona s číslem 3822. Nepřipomíná vám někoho fotka na kartě :-). V zadu si všimněte zeleného panelu a prohlédněte si jej. Pak se vraťte a podívejte se na schéma na nástěnce nad zeleným panelem. Na schématu máte znázorněno, že velká páka vpravo musí být dole, všechny kontrolky nahoře musí svítit, všechny čtyři malé páčky musí být taktéž dole a všechna tlačítka mají být stisknuta. Podívejte se tedy znovu na zelený panel a pomocí telekineze dejte velkou páku vpravo dolů. Telekinezí uchopíte tužku nahoře a zamáčkněte

všechna tři velká červená tlačítka. Čtyři malá tlačítka zamáčkněte v tomto pořadí zleva doprava první, třetí, čtvrté a druhé. Odložte tužku a telekinezí přepínejte malé páčky zleva doprava první, druhou, třetí, první, čtvrtou a první. Splníte takto dané schéma a do lanovky už půjde energie. Běžte ven, nastupte do lanovky a telekinezí zatáhněte za páku vlevo. Po animaci a dorazení do továrny obdržíte novou schopnost a schopnost tlačit na věci jako třeba tlačítka nebo dveře. Nalevo od okna, skrze které vidíte lanovku, si přečtete lístek. Je na něm napsáno, ať za žádnou cenu neotvíráte, ale kdo ví co. Vpravo na stole si přečtete zprávu, kde se píše o požáru v továrně a že v hale B byla zničena tavící jednotka. Zprávu psal jistý Scott Piper. Napravo od okna se dole podívejte na hromadu odpadu a hrdina vám řekne, že odtud vychází divný zvuk. Kousek výše si ve skřínce všimněte hadry z asbestového obleku. Nahoře se podívejte na rouru, ze které kape zelená kyselina. Prohlédněte si hrnec na stole vpravo a telekinezí uchopte hadru ve skřínce vlevo. Hadru použijte na hrnec a hadru z asbestového obleku s hrcem použijte na trubku, ze které kape kyselina. Po chvíli máte hrnec plný zelené kyseliny, který použijte na hromadu odpadu pod skříňkou. Uvidíte animaci, ve které nějaké příšery nebo spíše duchové vyletí ven a udělají díru do dveří za mříží. Podívejte se blíže na panel na stole a pomocí schopností stlačení zadejte čísla 3822. Mříže se otevrou a projděte dírou ve dveřích od příšer. Na zemi si přečtete papír, který je ve skutečnosti omluvný dopis od Kurta pro Ellen. V dokumentech na podlaze si přečtete zprávu o sektoru Omega a podívejte se i na lístek vlevo na stěně. Kde Niels varuje ohledně kalibrace plynu a také zdůrazní, že trubky jsou čisté. Na druhém papírku vlevo na stěně uvidíte další schéma, které si zapamatuje. Na podlaze si všimněte krvavé stopy, která vede dolů do díry. Podívejte se do díry a promluvte si se správcem sektoru Omega Jacquesem Diracem. Po celou dobu rozhovoru vám nebude věřit, že jste duch v kápi, a když se mu pak pokusíte pomoci a začnete jej vytahovat nahoru, spatří vás, lekne se a spadne dolů. Tím se vlastně přidá k duchům. Běžte vlevo a v chodbě si prohlédněte věci. Zkuste otevřít dveře vedoucí do haly B, ale jsou zamčeny. Jděte tedy zpět a běžte do pravé chodby do haly A. Všimněte si beden, kbelíku, papíru na podlaze a také nástěnky vlevo. Dveřmi vlevo se dostanete zpět a dveře na konci haly zatím vynecháme. Jděte tedy doprava více do haly a před vámi si pod zelenou plošinou všimněte temného rohu. Běžte se sem podívat a všimněte si kbelíku a trubky, ve které je něco uvízlé. Jděte zpět a vylezte nahoru po žebříku na plošinu. Uvidíte zde rozlohu haly A shora. Běžte k podivnému přístroji naproti a pokračujte vpřed k potrubní poště. Tady můžete vidět, že v potrubí je asi jedno z monster, které jste vypustili. Vpravo na stole si všimněte dvou kapslí, jedna je zavřená a druhá otevřená. Běžte dvakrát zpět, abyste opět viděli celou halu A shora. Kousek níže vstupte do průchodu, který spojuje halu A a B. Vlevo se podívejte na výhled a spatříte několik světelných brouků. Běžte vpřed do haly B a spatříte ji celou opět shora. Jděte zpět do průchodu a do haly A. Slezte po žebříku před vámi dolů a běžte do první části haly A. Vstupte do prostředních dveří vedoucích do vstupní haly. Dveře, které vidíte vlevo, jsou ty, kterými jste teď přišli. Vpravo jsou dveře do haly B, ale jsou opět zamčeny. Jděte dolů níže do haly a vpravo si všimněte dveří do šatny a předsíně.

Vstupte do předsíně a zde se opět setkáte s Jacquem Diracem, který je nyní taktéž duch, protože se vyděsil, když jste jej tahali z díry, a zabil se. Oslovte jej a zjistíte, že je pochopitelně trochu našťvaný. Zvolte postupně dialogy „Stop whining and death makes us all equals“, a pak „Be glad you don't have to look at the mess around here“. Po těchto větách se na svou smrt začne dívat z úplně jiného



pohledu. Důkladně jej tedy nyní vyzpovídejte a zjistíte něco o lidech, které znáte z dokumentů a také něco o sektoru Omega. Nikdo vlastně neví, co se v této továrně vyrábělo. Dozvíte se něco o beruškách neboli ladybird, což možná byli svítící brouci v pasáži. O šéfovi Kurtovi se dozvíte, že snad mohl do továrny tajně chodit a stejně tak se zde i procházet. Dirac se ke konci rozhovoru zmíní, jestli byste pro něj nemohli udělat službičku a to spravit větrák, protože mu zde začíná být horko. Napravo od Diraca se podívejte na plánek továrny a nalevo od pultu jděte blíže k Diracovi. Přečtěte si papíry ležící na podlaze a zjistíte, že potřebujete rukavice během manipulace s pojistkami. Na konci místnosti si všimněte zablokovaných dveří, které by měli vést ven. Vpravo jsou zamčené dveře vedoucí do skladu. Promluvte si s Diracem a zeptejte se jej na sklad. Řekne vám, že jsou zde krysy, a proto je zamčeno. Když ale zabijete všechny krysy, nechá vám do skladu volný přístup. Octnete se tedy ve skladišti a vpravo si pod regálem přečtěte dopis od Nielse pro Larisu. Použijte nyní telekinezi na dlažební kostky na podlaze a kostku použijte na krysu vpravo za krabicí na podlaze. Spustí se minihra, kdy musíte házet kostku na krysy, abyste je zabili. Krys je celkem šest a můžete je zabít házením kostky nebo jednoduše použít trik, stisknout klávesu Backspace a máte vyhráno. Podívejte se blíže na dveře na konci skladu, které jsou zamčeny a ke všemu fungují na kód. Běžte zpět skrze předsín do vstupní haly a vstupte do šaten. Dveře před vámi jsou dveře, kterými jste vstoupili do této šatny. Podívejte se na skříňky a na skříňku nejvíce vpravo použijte schopnost tlačení na její dvířka. Bohužel je prázdná, tak běžte dolů do další části šaten. Tady jsou další skříňky a použijte tlačení na skříňku vpravo od té, z které vychází kouř. Otevřete ji a přečtěte si papír. Poté se podívejte na kouř, který vychází z vedlejší skříňky a najdete tak požárníka Scotta Pipera. Promluvte si s ním a zjistíte, že při požáru v hale B někdo prohledával skříňky zde v šatně. Podivné je, že se jednalo o skříňky, které byly prázdné, tedy nikomu nepatřili. Nalevo od dveří se podívejte na ceduli zákaz kouření a další nápisy ladybirds, což by měli být světelní brouci. Vstupte do dveří vpravo a ve sprchách spatříte stín ženy. Jedná se o stín Laris, která se zde sprchuje už několik dnů, ale sama netuší, že je pouze stín. Oslovte ji a říkejte jí, že je pouze stín a poté zvolte první možnosti a pak, ať vás poslouchá a vysvětlíte jí, že je skutečně pouze stín. Jakmile je tedy Larisa přesvědčena, zeptejte se jí na Nielse a pak jí přečtěte něco z jeho deníku a především jí odcitujete dopis ze skladu. Potom se jí zeptejte na sluněčka sedmítečná, kód ke dveřím do sklepa ve skladišti a na sektor Omega. Běžte zpět až do hlavní haly a znovu jděte do předsíně a pak do skladiště. Běžte blíže ke dveřím, podívejte se na klávesnici a nyní musíte zjistit kód. Ze všech dokumentů jste mohli zjistit, že 19. července byl kód 5290, 24. července byl kód 6109 a 7. srpna byl kód 7018. Všimněte si, že čísla jdou střídavě nahoru a dolů. Pokud tedy Niels ještě třikrát změnil kód, tak by pokračoval takto 8927, 9836 a 0745. Poslední číslo je správně kombinace. Zadejte tedy do klávesnice pomocí tlačení čísla 0745 a stiskněte klávesu open. Vstoupíte do sklepa. Podívejte se blíže na skříň s pojistkami a telekinezí otevřete hnědý kryt. Tlačení stiskněte dvě červená tlačítka a v animaci uvidíte, jak hrdina dostane pěkný elektrický šok. Od teď máte již třetí paranormální schopnost a to elektrické impulzy. Vraťte se o obrazovku zpět a podívejte se vpravo dolů za trubky. Zde je vidět pouhopouhá temnota, ale když si trochu zesílíte zvuk, tak zde slyšíte spát nějakou příšeru. Sem se vrátíme za chvíli a půjdeme někam vyzkoušet novou schopnost.

Běžte zpět do haly A, vpravo vylezte nahoru po žebříku na zelenou plošinu a níže vstupte do průchodu. Vlevo se podívejte na světelné brouky a použijte na ně novou třetí schopnost elektrického impulsu. Světelný brouk se přemístí doprostřed, ale jen na chvíli. Zkuste takto pochyťat všechny brouky. Kdyby se vám to nedařilo, stačí použít známou fintu klávesy Backspace. Jakmile jsou tedy všichni brouci pochyťáni, objeví se menší exploze a vy získáte další schopnost. Již čtvrtá paranormální schopnost je vyvolání světla. Následuje kratší animace, kde se váš šéf radí se svým asistentem Oozy o postupu vašeho úkolu. Nyní běžte zpět do garáže, což je místo, kde jste vystoupili z lanovky. Takže jděte zpět do hlavní části

haly A a dveřmi vlevo běžte do chodby. Směrem dolů se dostanete do garáže a použijte vyvolání světla na temné místo pod skříňkou, kde jste předtím vypustili příšery. Na podlaze si všimněte dopisy, který si přečtete a dozvíte, co Hansen napsal o sektoru Omega. Jelikož byl ve sklepe nějaký vetřelec, nalíčil zde past a poté objevil obrovské monstrum. Po tomto objevu začal na dveřích do sklepa měnit kód. Hansen šel poté znovu do sklepa, ale místo monstra zde byli ladybirds. Nakonec odhalil cestu, která vedla někam, kde viděl velkého šéfa. Ten jej, ale také bohužel spatřil a vyslal někoho, aby Hansena zlikvidoval a vše nalíčil, aby to vypadalo jako sebevražda. Zde dopis končí a náš duch v kápi začne podezírat vlastního šéfa, který by za tím vším mohl být. Ted' se podíváme na další temné místo a to ve sklepe. Běžte tedy do haly A, pokračujte do vstupní haly a běžte do předsíně. Skrze skladiště jděte do sklepa a dolů po schodech vpravo k temnému místu. Použijte na temnotu vyvolání světla a objevíte velké monstrum, které zmiňoval Hansen v dopise. Při rozhovoru s monstrem zjistíte, že je velice hladové a chystá se vás asi sníst. Začněte jej přesvědčovat s tím, že jste duch a že vaše kápe je špinavá a ne zrovna chutná. Tím monstrem přesvědčíte, ale musíte mu slíbit, že pro něj něco seženete. Vlevo se podívejte na panel, který zapíná proud v jednotlivých halách a místnostech. Páku haly B vlevo dejte dolů a napravo jsou tři tlačítka. Zapněte pouze levé a pravé. Prostřední nechte být a běžte zpět do haly A. Vpravo vylezte nahoru na zelenou plošinu a jděte vpřed k divnému přístroji. Pokračujte dopředu k potrubní poště, kde je stále příšera z garáže. Použijte na příšeru elektrické impulzy, abyste ji prohnali potrubní poštou. Na druhém konci tunelu příšera vyletí, ale náhodou rozbije schody. Poté proletěte potrubní dírou, abyste se dostali na druhou stranu do haly B. Podívejte se na rozbité schody a pak na dveře nahoře vedoucí do kanceláře, kam se kvůli rozbitým schodům ted' nedostanete. Na podlaze si přečtete papír a jděte dolů na druhou stranu haly B. Opět jděte dolů, abyste si odemknuli dveře vedoucí do haly B ze vstupní haly. Běžte tedy zpět do haly B a všimněte si vozíku, který visí na řetězech. Přední kola vozíku nemají pneumatiky a vozík má páku pro naběhnutí a kousek vlevo od páky nádrž. Zkuste zatlačit za páku, ale nic se nestane. Na podlaze si všimněte tyče a předmětu, který nedokážete identifikovat. Vlevo na sloupu si všimněte zavřené skříňky, ve které je malá díрка. Zkuste na skříňku použít pomocí telekineze tyč, ale ta je moc velká. Jděte doleva a prohlédněte si kanystr s benzínem, papíry na podlaze, dopravní pás, díru ve stropě, sudy, vozík a pojistky nalevo u konce dopravního pásu. Běžte směrem dolů a odemknete si další přístup do haly B, tentokrát z chodby. Zpátky v hale B použijte telekinezi na kanystr a umístěte je vpravo na dopravní pás. Běžte k pojistkám a přečtete si lístek. Zkuste stisknout červené tlačítko, ale nic se ovšem nestane. Použijte tedy vyvolání světla vpravo na temnotu a uvidíte přerušené dráty. Na dráty začněte používat elektrické impulzy a postupně posunuje po pásu kanystr doprava. Dráty jsou dva a vždy se střídají. Takže musíte jedním začít a pak střídat, abyste kanystr správně posouvali. Běžte doprava, uchopte telekinezí kanystr a nalijte jeho obsah do nádrže vozíku. Tlačení zaberte za páku a nahodíte vozík. Uchopte na zemi tyč a nabruste ji o přední kolo vozíku. Poté ji použijte na malou skříňku vlevo na sloupu a otevřete ji. Podívejte se na otevřenou skříňku a zatáhněte za páku. Vlevo se odsunete velký kryt a slezte dolů. Podívejte se na červený panel před vámi. Prohlédněte si lísteček a tlačení na nápis ON zapněte větrák v předsíni. Běžte zpět do vstupní haly a pak do předsíně, ale vidíte, že větrák stále nefunguje. Jděte do skladiště a do sklepa dolů po schodech. Podívejte se vlevo na panel a vypněte levý přepínač u haly B. Potom zapněte přepínač u předsíně a dejte dolů páku předsíně. Běžte zpět k Diracovi a řekněte mu, že jste spravili větrák. Za odměnu vás naučí novou schopnost vítr. Běžte do šaten a znovu si důkladně promluvte s kouřem ve skřínce, tedy s Scottem Piperem. Vraťte se k Diracovi a zeptejte se jej na zloděje v šatnách. Dirac se zmíní, že v jednu chvíli byl v šatnách Hansen a mačkal nápis zákaz kouření. Běžte zpět do šaten a napravo ve skřínce od kouře si znovu prohlédněte papír. Každou skříňku můžete otevřít na tři možnosti. V první části šaten otevřete skříňku vpravo na jednu mezeru. Skříňku nalevo od Scotta otevřete na dvě

mezery a tu vpravo na tři mezery. Poté stiskněte nápis zákaz kouření a skříňka vlevo se otevře. Podívejte se do nově otevřené skříňky a podívejte se na krabičku uvnitř. Jedná se pravděpodobně o jeden z výrobků sektoru Omega a to XV - D400. Opět uvidíte svého šéfa, jak si předvolá sluhu Oozyho a řekne mu, aby vás odstranil, protože toho začínáte vědět příliš mnoho. Po této animaci se vám zjeví Larisa a varuje vás, že se něco zlého stane. Kdyby se vám Larisa nezjevila, tak se ujistěte, že jste byli v hale B, uzavřeli dohodu s hladovým monstrem, přečetli si dopis v garáži, promluvili si s Larisou o Nielsově dopise ze skladiště a objevili krabici výrobku ve skříňce. Běžte tedy do sprch a promluvte si s Larisou. Ta vás varuje, že Oozy se blíží a bohužel už je zde. Zobrazí se vám mapka, pomocí které musíte Oozymu utéct. Cílem je navést jej do sklepa k hladovému monstru. Musíte tedy chodit po mapce, a jakmile vás bude sledovat o jedno políčko, navedte jej do sklepa a je to. Poté uvidíte, jak nás hrdina dodržel slib hladovému monstru a pak si jen na zemi prohlédněte kost, což je vše co zbylo po Oozym. Promluvte si s velkým monstrem a na oplátku jej požádejte, aby pro vás spravil schody v hale B. Po chvíli jsou schody spraveny a vyjděte tedy nahoru. Zkuste otevřít dveře kanceláře, které jsou pochopitelně zamčeny. Běžte tedy do haly A, pokračujte vpravo a podívejte se na temný roh pod zelenou plošinou. V trubce je uvízlý nějaký předmět, na který použijte novou schopnost vítr a uvidíte, jak předmět vyletí ven a odrazí se od zdi na stůl o potrubní poště. Běžte tedy zpět, vylezte nahoru po žebříku na plošinu a jděte vpřed k poště. Na stolku se podívejte na předmět, který je ve skutečnosti ruka (možná Kurta), která drží klíče. Použijte na ruku elektrické impulsy, aby klíček pustila a ten pak dejte telekinezí do prázdné tuby. Tubu s klíčkem dejte do potrubní poště a zkuste použít vítr nebo tlačení, ale nic se nestane. Jděte tedy do vstupní haly a skrze předsín běžte do sklepa. Sejděte dolů po schodech a zde setkáte s ladybirds, tedy se slunéčky sedmítečnými. Ti vám chtějí pomoci a řeknou vám, že vás šéf, tedy šéf duchů zavinil vaši nehodu a tedy i vaši smrt. Podívejte se vlevo na panel a přepněte pravý vypínač u haly A. Dejte dolů páku haly A a ostatní páky se přehodí zpět nahoru. Vraťte se zpět do haly A až nahoru k potrubní poště a strčte tubu s klíčem. Jděte do haly B ke schodům a vyjděte po nich nahoru. Telekinezí uchopte klíček a použijte jej na zámek u dveří, abyste odemknuli. Vstupte do kanceláře. Podívejte se na počítač vzadu a na disketu na stole vpravo. Uchopte pomocí telekineze disketu a vložte ji do počítače. Zobrazí se vám monitor a vpravo je menší panel, který můžete ovládat pomocí druhé paranormální schopnosti. V pravé části monitoru vidíte, že máte zvolenou položku administrátor, stiskněte tedy vpravo tlačítko potvrdit, ale počítač bude vyžadovat heslo, které neznáme. Stiskněte tedy šipku dolů, abyste zvolili odhlášení a potvrďte. Jděte dolů do druhé části kanceláře a podívejte se na stole na přehrávač. Zavřete kryt přehrávače a dejte kazetu přehrát na začátek, což je dvojité šipka vlevo. Poté stiskněte přehrávání, tedy play a vyslechněte si rozhovor mezi Hansenem a Kurtem o posmrtném životě. Od této chvíle umíte další schopnost. Tentokrát se jedná o naslouchání nebo tedy spíše odposlouchávání.

V rohu kanceláře si všimněte sejfu, ke kterému ale potřebuje číselnou kombinaci. Jděte zpět a popovídejte si s požárníkem Scottem v šatnách. Zeptejte se jej na kombinaci sejfu a on se zmíní, že nedávno jakoby slyšel Kurta, takže Kurt je nyní možná stále v továrně, ale jako duch. Ve sprchách se zeptejte Larisy na kombinaci sejfu a ta se zmíní, že Kurt by určitě chtěl dohlížet na produkci v hale B a odkáže vás na Diraca. Běžte tedy do předsíně a zeptejte se Diraca na sejf a pak na Kurtova ducha. Dirac se zmíní, že Kurt většinou stával nahoře na lávce v hale B a křičel na zaměstnance. Jděte tedy do haly A, vylezte nahoru na zelenou plošinu a směrem dolů vstupte do průchodu. Dveřmi před vámi běžte na lávku haly B a aktivujte zde schopnost odposlechu. Vraťte se do průchodu a po chvíli běžte opět na lávku. Uvidíte znak odposlechu a uslyšíte Kurta, jak si pro sebe něco mumlá a říká i čísla 195134. Jděte nyní zpět do kanceláře v hale B a podívejte se na sejf. Použijte tlačení na klávesnici a automaticky zadáte kód k sejfu. Otevřete sejf červenou klikou a podívejte se na dokumenty



uvnitř. Otevřete deník a vpravo klikejte pro další stranu. Dozvíte se, že Kurt byl poměrně blízko svého šéfa a zákazníci byli kazatelé a doktoři. Továrna podle všeho vyráběla chytače duchů, ale poté se začali objevovat slunéčka sedmítečná (ladybirds) a Kurtova manželka Ellen byla také jedním z problémů. Dále zjistíte něco o Hansenovi a o přijetí Nielse a Larisy. Oozy byl pověřen, aby se postaral o Hansena, protože toho začínal vědět příliš mnoho. Poté co byl Hansen zabit, byla jeho hlava umístěna do skryše v kanceláři, aby jej mohli stále mučit. Niels byl taktéž zabit na příkaz velkého šéfa. Kurt se pak zmiňuje o svých pocitech za několik posledních dnů a nakonec je zde kresba s pěti dírami nebo tlačítky, kterou si zapamatujte. V horní přihrádce sejfu si vpravo nahoře všimněte malého tlačítka, které stisknete, ale nic se nestane. Podívejte se poté na spodní přihrádku a potom na ni zatlačte. Uslyšíte divný zvuk, a když pak odstoupíte od sejfu, uvidíte vpravo otevřenou tajnou skryš. Vstupte do tajné skryše a spatříte a taktéž uslyšíte hlavu Hansena. Jeho hlava je na podstavci a trpí, ale jak jste mohli vyčíst z deníku, tak Hansen zná nějaká slova, která mu bolest ulehčují, ale musí být o samotě. Proto si tedy s Hansenem zkuste promluvit na všechny možnosti a pak aktivuje odposlouchávání a automaticky odejdete. Vraťte se pak zpět a uslyšíte, jak si Hansen pro sebe říkal, že jej to nebolí. Běžte k němu a řekněte mu, nebolí mě to. Promluvte si s Hansenem a zjistíte, že přístroje na chytání duší vyráběné v sektoru Omega používali samotní doktoři a kněží u umírajících lidí. Z Nielse by v současné době mělo být létající monstrum. Hansen vám poradí, jak komunikovat s Nielsem. Musíte první zahrát strašidelnou melodii na nějaký hudební nástroj. Poté vás Hansen naučí další paranormální schopnost a to strašidelné zvuky. Na podlaze si všimněte papírku, kde je napsáno 002YZ1. Běžte do kanceláře a použijte počítač. Dejte potvrdit přihlášení administrátora a při zeptání na heslo zvolte 002YZ1. Stiskněte klávesu dolů na unformat disc a dejte potvrdit. Vlevo je několik obrázků formátu jpg, ale můžete si je prohlédnout až poté, co se vrátíte na volbu administrátora. Takže zvolte back, potvrďte a doleva a postupně dolů. Obrázek číslo 201 jsou skříňky, 358 je značka zákaz kouření v předsíni, 362 je fotka lanovky, 468 je sejf, 550 zabírá halu B, 559 ukazuje měřidlo ukazující na číslo 3 na červeném panelu a 934 jsou dveře do sklepa. Nakonec se odhlaste a běžte do sklepa. Použijte na kost na podlaze elektrické impulzy a potom na flétnu použijte schopnost strašidelných zvuků. Pro jistotu si zde uložte hru. Jakmile máte flétnu před sebou, tak můžete ucpávat čtyři dírky a vlevo dole do flétny foukáte. Zafoukejte tedy poprvé, když máte všechny dírky volné a vlevo nahoře se vám zobrazí Niels. Niels vždy odpoví ve dvou částech. Ta první znamená, jestli se mu zvuk líbil nebo ne a ta druhá vám má naznačit, jaký zvuk máte dále zahrát. Když bude jeho reakce špatná, uslyšíte našťvaný zvuk, a když naopak dobrá, tak uslyšíte radostnější zvuk. Musíte celkem sedmkrát odpovědět správně, abyste mohli s Nielsem začít normálně komunikovat. Jeho druhá reakce vždy nějak zazní a podle toho ucpete nějakou díрку a pak zahrajete. Dírky berte zleva doprava a nezapomeňte, že musíte sedmkrát po sobě odpovědět správně. Když Niels odpoví jako basový zvuk, ucpete první díрку a zahrajte. Uslyšíte-li mňoukání kočky, odpovězte ucpáním druhé dírky. Zazní-li chrápání, ucpete třetí díрку a hrajte. A poslední možností je chrochtání vepře a to je poslední čtvrtá dířka. Poté s vámi začne Niels normálně mluvit. Podá vám informace, jak udělat stroj s opačným účinek proti lapači duší. Stroj ale musí být kalibrový stejně jako plyn na panelu v hale B. Niels vám kód do stroje. Tento kód je při každém hraní jiný, takže si jej raději někam napište. V mém případě to bylo 71302001. Běžte do šaten a zeptejte se Scotta na nastavení plynu a ten vám



řekne, že poměr musí být 66 ku 34. Běžte do haly B a dolů k červenému panelu na plyn. Na červeném panelu můžete vidět, že do něj nejde energie. Jděte tedy do sklepa skrze předsíň a podívejte se na panel. U haly A přehod'te vypínače dolů a u haly B dejte nahoru levý a prostřední přepínač. Zatáhněte za páku haly B a běžte zpět k červenému panelu. Vlevo nahoře by měla svítit kontrolka. Nahoře na panelu jsou tlačítka. Zleva doprava stiskněte druhé a třetí, abyste ukazatel nastavili na číslo 3. Nalevo od ukazatele se podívejte na dva menší budíky, které jsou ale rozbité, takže podle nich nepoznáte poměr. Vylezte tedy nahoru, běžte doprava, pak dozadu a ještě jednou dozadu do chodby s dírou. Nad dírou se podívejte na funkční ukazatel a po podívání na budíky získáte současný průměr. Jsou zde dvě možnosti, které se náhodně střídají, takže buď máte poměr 93:7, nebo 0:100. Na červeném panelu je dole pět páček. V případě 0:100 dejte nahoru zleva doprava páčky dvě, tři a pět. Zkontrolujte poměr, který by měl být nyní 66:34. Pokud máte poměr 93:7, dejte zleva doprava nahoru páčky jedna a čtyři. Po kontrole poměru se vraťte k červenému panelu a zatáhněte za páku vlevo dole. Podívejte se na druhý panel vlevo a nahoře na číselnících zadejte kód, který vám řekl Niels. Zadáte-li jej správně, nahoře se rozsvítí jedno červené světlo. Podle Kurtova deníku stiskněte zleva doprava první, čtvrté a páté tlačítko pod číselníkem a mělo by se rozsvítit i druhé červené světýlko. Zatáhněte za páku a uvidíte, jak továrna vyprodukuje opak chytače duší a to kbelík. Běžte do hlavní části haly A a napravo od beden a nástěnky běžte k pásu, kde vyjel kbelík. Kdybyste místo nemohli najít, použijte pomoci klávesy Tab. Podívejte se do kbelíku a prohlédněte si přístroj na osvobození duší. Automaticky se osvobodíte a získáte poslední paranormální schopnost, abyste mohli osvobodit i zbytek lidí v továrně. Osvobod'te tedy Diraca, Scotta, Larisu s Nielsem a Hansena. Nakonec sledujte, jak s pomocí sluníček sedmitečných porazíte šéfa duchů a budete nyní pracovat pro ně, ale prozatím si náš hrdina může odejít na zasloužilý odpočinek.

*Návod je napsán pro [Abecedu her](#).*