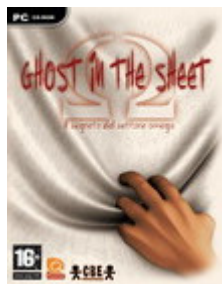


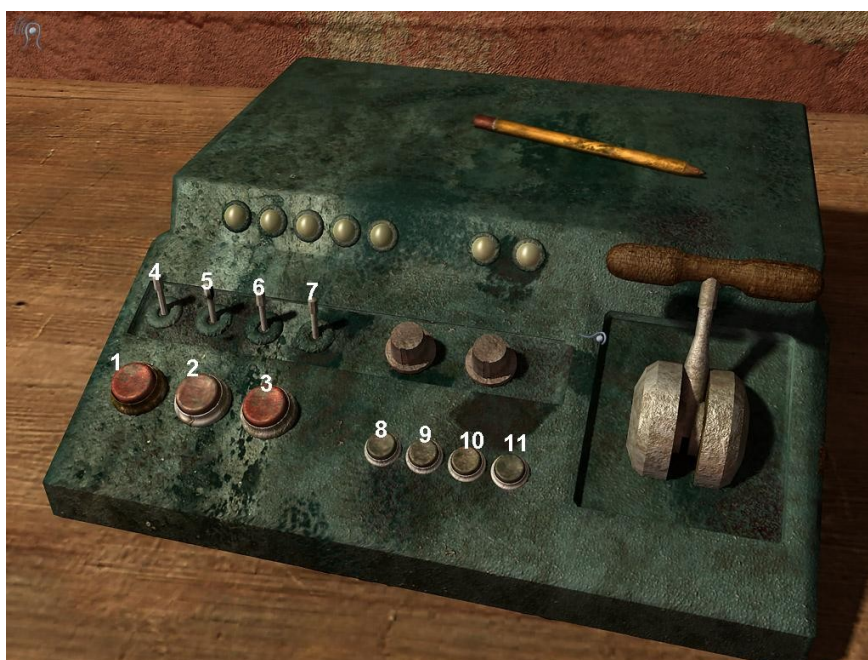
GHOST IN THE SHEET - Il Segreto Del Settore Omega



Raccogli la barra di ferro da terra e usala per aprire l'entrata del sotterraneo a dx della porta. Scendi e solleva l'interruttore nel quadro elettrico, avanza e osserva la teleferica dove dentro c'è una radio. Esci e leggi le scritte sul muro e sul pannello a sx, entra nella porta e solleva il mattone che hai davanti, leggi il diario e in fondo troverai un tesserino con un numero che ci interesserà dopo: **3822**



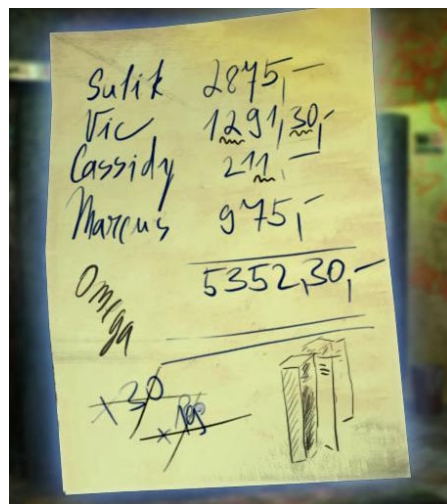
Vai nella stanza davanti verso i pannelli al muro e osserva bene lo schema: ti dice come muovere i pulsanti del macchinario in basso: tutti i pulsanti abbassati e tutte le luci accese, naturalmente saranno da muovere in un certo modo. Esci dalla schermata e vai verso il macchinario, di seguito il disegno con la soluzione.



Abbassa la leva e prendi la matita e poi premi secondo questo ordine: **3-1-2-5-7-5-6-5-4-8-9-11-10**

Esci e vai alla teleferica, abbassa la leva a sx e parti. Leggi il rapporto sul tavolo e poi prendi la manica tra i rottami in fondo, mettila sul recipiente che si trova sulla scrivania e poi usa il tutto per

raccogliere l'acido che cola dal tubo in alto e poi sui rottami in fondo: l'esplosione aprirà un varco sulla porta. Guarda nel foro nei rottami ma è troppo buio, vai sulla specie di telefono sul tavolo e digita il codice trovato prima: **3822**, il cancello si aprirà, entra nel buco della porta e osserva: i fogli in terra, quelli attaccati alla parete a sx e poi il carrello davanti. Guarda nel buco in terra e parla con Dirac di tutto, a una domanda rispondi che sei un fantasma, poi digli che lo tiri su e precipiterà. Davanti hai passaggi: sx e dx, vai a sx davanti a una porta chiusa del **settore B**, in terra osserva i cavi, i fogli e il tubo. Torna indietro e vai nell'altro passaggio nel **settore A**, inizia a guardarti intorno e osservare tutto, fogli in terra compresi e poi ritorna al punto iniziale. Da qui vai a dx e poi in avanti verso le impalcature verdi (dove ti dice angolo buio), osserva il tubo davanti dove noti che c'è qualcosa ma non puoi prendere. Esci dalla schermata e sali le scale che vedi sull'ultimo pilastro verde a dx, vai a dx nel passaggio ed entra nella porta in fondo, ritorna al passaggio e osserva attraverso la rete metallica centrale a sx : vedrai delle lucciole, cliccane una. Ritorna indietro e sulla panoramica della sala sottostante clicca la strana macchina sopra i piani verdi a dx in fondo. Avanza e osserva le due capsule: una chiusa e l'altra aperta, guarda nel buco e osserva il mostro che hai liberato prima. Ritorna indietro fino al punto iniziale e scendi cliccando sulle scale vicino al bidone bianco. Ritorna al punto iniziale e vai nella porta in fondo dove c'è la luce rossa, davanti hai una porta ma è chiusa, posiziona il cursore in basso e clicca per trovarti in fondo alla hall, vai nella porta più a sx per gli spogliatoi, avanza all'interno e vedrai che da un armadietto esce del fumo, apri quello di dx e trovi un foglietto come da disegno sotto.



Foglio 1

Premi sul fumo e parla con Scott di tutto poi vai nella porta davanti, Larisa si sta facendo la doccia: parla con lei convincendola che è un fantasma e poi esaurisci i dialoghi. Esci e ritorna all'esterno e vai nella porta a dx, parla di tutto col fantasma Dirac che alla fine ti chiederà di riparare la ventola. Osserva la piantina sul muro davanti e poi esci a sx, osserva tutto e sulla sx vedi che l'uscita è ostruita da dei rottami, la porta in fondo per il magazzino è chiusa e parlando con Dirac saprai che ti aiuterà solo se elimini i topi. In automatico sei nel magazzino, prendi una pietra e clicca sul topo nascosto dietro alla scatola alla dx del muletto e da ora dovrai ucciderne 6, non è molto difficile e dopo pochi tentativi ce la farai. Una volta eseguito il compito osserva il foglio più a dx sotto lo scaffale: una lettera di Niels a Larissa. Vai verso la porta in fondo dove devi inserire un codice per aprirla, non conoscendolo vai da Larissa alla docce e chiedile di Niels parlandole poi della lettera che hai appena visto e ti dirà di guardare nel diario di Niels per trovare i numeri. Per guardarlo devi tornare indietro alla prima stazione delle teleferiche e osservarlo di nuovo (era sotto il mattone). Ora osserva le uniche date dove nella dicitura sottostante hanno dei numeri:

19 luglio: 5290

24 luglio: 6109

7 agosto: 7018

Poi dice di aver cambiato per 6 volte i codici ma solo i primi 3 quindi secondo un calcolo semplice matematico si può arrivare alla soluzione in questo modo:

Notate bene la serie di numeri in colonna, da sx sale, poi scende poi sale e poi scende, ora dobbiamo fare un calcolo e trovare le 3 combinazioni che rispecchino lo stesso andamento con numeri in sequenza.

890 987 234 765: sale, scende, sale, scende..ora mettiamo in colonna i primi 2 numeri di ogni serie:

8 9 2 7

9 8 3 6

0 7 4 5 la combinazione del tastierino numerico.

Riprendi la teleferica e ritorna al magazzino e inserisci i numeri per aprire la porta.

Sei in cantina, vai verso il pannello il fondo e togli il coperchio per scoprire 2 pulsanti, premili e prenderai al corrente e da adesso avrai il potere di dare delle scosse. Esci dalla schermata e vai a dx ma è buio, serve qualcosa per fare luce, vai dove hai visto le lucciole e fai come segue per prenderle, anche se non c'è un modo unico:

usa l'icona scossa e clicca su una centrale, se ne clicchi un'altra vedrai che si unisce a quella appena ciccata, rimane pochi attimi e poi si stacca, quindi il mio consiglio è questo: clicca su una centrale e poi velocemente su quelle più esterne in modo che ci mettano tempo per avvicinarsi al nucleo centrale, in questo modo hai tempo di ciccare su quelle più vicine al nucleo oppure a quelle che si staccano. Alla fine avrai l'icona luce. Ritorna in cantina e vai a dx al buio, usa l'icona luce e vedrai un mostro: parlaci di tutto. Agisci sul pannello a sx solo sulla "Hall A": alza i due pulsanti e abbassa la leva come da disegno sotto.



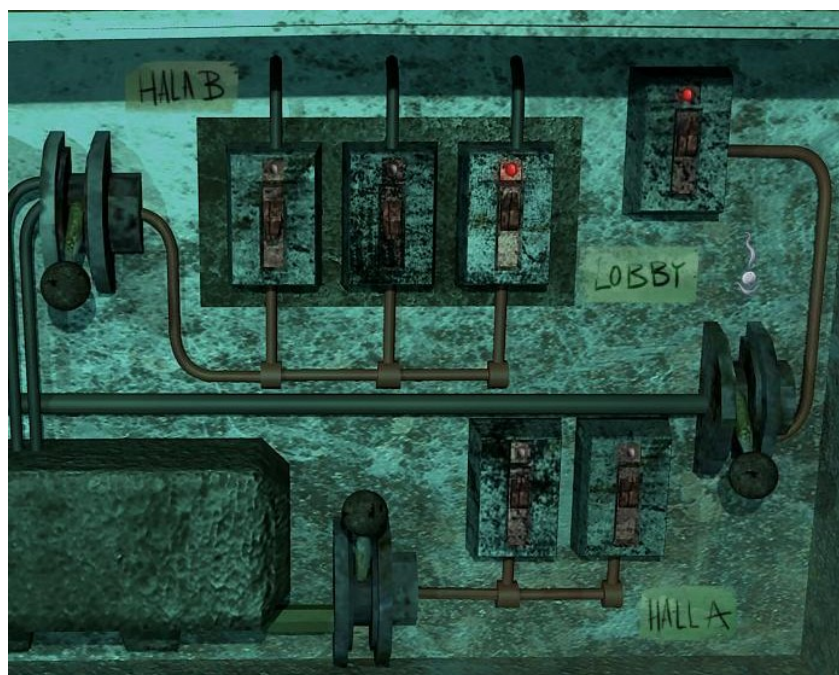
Ora devi ritornare alla teleferica per andare nella stanza dove hai usato l'acido. Usa la luce nei rottami in fondo dove non riuscivi a vedere perché era troppo buio. Prendi il documento scritto da Hansen e leggilo. Rientra nel buco della porta e vai a dx, ancora a dx e sali le scale in fondo, avanza verso il macchinario in fondo e vai verso il tubo dove c'era il mostro. Usaci la scossa, osserva la scena e poi infilati nel buco, leggi i fogli in terra dove troverai dei numeri: 39-82-71-52: il numero di telefono di un caffè. Ora devi attivare la corrente in questo settore, quindi devi ritornare in cantina: clicca 3 volte in basso allo schermo e poi nella solita stanza vai a sx per la cantina. Vai a dx dal mostro e sul pannello agisci come da disegno sotto.



Per prima cosa alza la leva che hai abbassato prima, quindi assicurati che tutti i pulsanti della "Hall B" siano abbassati, abbassa la leva A e poi alza i pulsanti 1 e 2

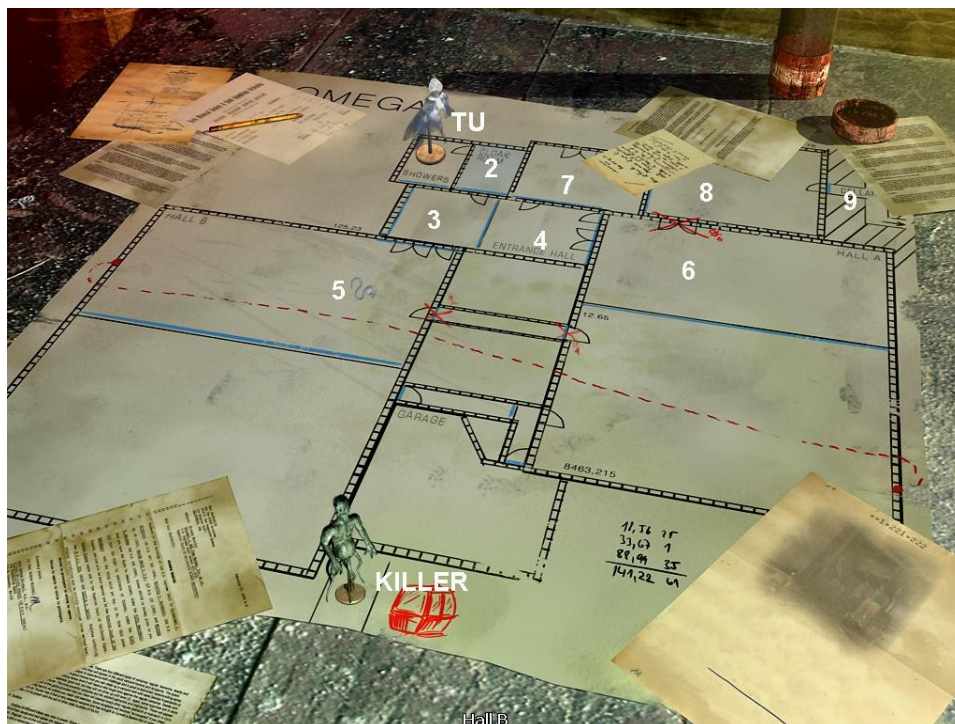
Esci dalla schermata e ritorna sulle scale, premi quattro volte in basso allo schermo e poi nella porta davanti: sei in una stanza con un carrello e due silos bianchi, osserva i fogli e gli oggetti in terra e

poi premi una volta in basso allo schermo, premi a sx e sei davanti a dei bidoni verdi e un nastro trasportatore, osserva tutto e poi prendi la tanica verde e mettila sul nastro trasportatore il più a dx possibile. Vai a dx e tira la leva sul carrello ma non si muove perché è senza benzina, osserva la colonna a sx dove c'è un pannello, raccogli la sbarra di ferro in terra usala sul pannello ma non va. Ritorna a sx e vai verso il pannello in fondo alla sx del nastro scorrevole, come da cartello premi il pulsante rosso ma non funziona, usa quindi l'icona luce nella fessura a lato e vedrai che i cavi sono interrotti. Sui cavi inferiori usa la scossa e in alto a sx vedrai la tanica che hai posizionato prima: ora usa i cavi inferiori sia a dx che a sx per trascinarla verso dx. Ritorna a dx e usa la tanica di benzina nel serbatoio che si trova alla sx della leva di avvio, tira la leva e usa la sbarra in terra sulla ruota senza pneumatico in modo da diminuirne lo spessore. Ora usala sul pannello sulla colonna e stavolta entrerà. La prima cosa che devi fare è assicurarti che ci sia una spia luminosa accesa dove hai tolto il pannello, se così non fosse significa che non hai attivato il corrente dal pannello elettrico in cantina. Vai verso il pannello e abbassa la leva: si aprirà un passaggio dopo le transenne davanti, scendi e vedi due macchinari con dei pulsanti, vai verso quello rosso e metti la levetta a dx su "ON"; però in questo modo la ventola non gira ancora, ritorna in cantina, vai a dx verso il pannello elettrico e osserva il disegno sotto per vedere cosa devi fare.



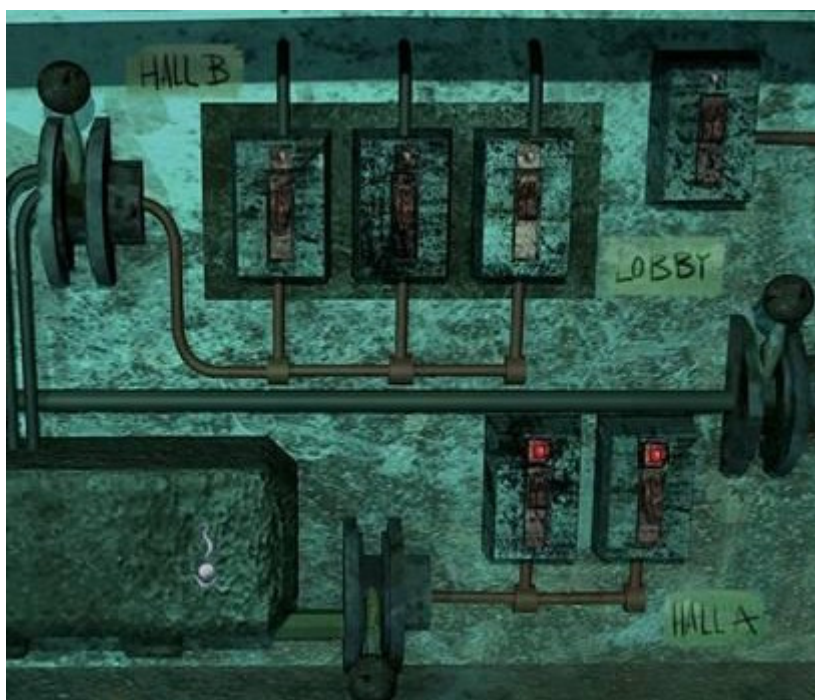
Posiziona esattamente le leve e pulsanti come vedi.

Le due leve laterali devono essere abbassate e i pulsanti alzati devono essere solo quelli che vedi con le luci rosse. Torna indietro e vedrai che la ventola girerà. Parla con Dirac che ti darà il potere "Vento". Vai negli spogliatoi e rileggi il foglio nell'armadietto come "Foglio 1" sopra, noterai che ci sono tre cifre sottolineate in sequenza: 2-3-1, ritorna nel primo androne con la serie di armadietti e sul primo a sx aprilo di 1 scatto, ritorna sugli altri e il secondo da sx aprilo di 2 scatti, per ultimo il primo a dx che devi aprire di 3 scatti. Ora premi per più volte il cartello in fondo del vietato fumare e si aprirà un armadietto a sx: leggi le scatole che ci trovi. Nel filmato che segue un mostro incaricherà un killer di ucciderti. Vai alle docce e parla con Larissa e poi devi sfuggire al killer conducendolo, senza farti prendere, in cantina..ricorda che non devi mai trovarti con lui nella stessa stanza. Di seguito lo schema del percorso da fare..



Il percorso è: 2-3-5-3-4-3-5-3-4-7-8-9

In questo modo l'avete portato in cantina come cibo per il mostro, parlati e ti riparerà la scala rotta. Sali e la porta davanti è chiusa, ritorna indietro fino alla "Hall A" e vai a dx dove c'era il tubo con qualcosa dentro che non riuscivi a prendere, usaci il potere del vento per spingere un qualcosa, ritorna indietro una volta e sali le scale, vai nel macchinario dalla parte opposta e sul tavolo in fondo trovi una mano mozza con una chiave, usaci la scossa e poi metti la chiave nella capsula aperta che devi infilare nel tubo in alto, prova ad usarci il vento ma non si muove. Ritorna in cantina al pannello elettrico e in terra vedi delle coccinelle che ti parlano, vai al pannello e muovi come da disegno sotto.



Posiziona esattamente le leve e pulsanti come vedi.

Ritorna dove hai messo la capsula e premila dentro, ritorna al settore B e sali la scala verde riparata dal mostro: la capsula si è aperta, prendi la chiave e apri la porta. Entra e osserva tutto, poi prendi il floppy sul mobiletto a dx e usalo sul computer, premi il tasto grande di conferma e ci vuole una password: premi sull'ultima scelta (cioè che non ne hai idea), premi "freccia giù" e poi conferma per uscire. Premi in basso allo schermo per andare nell'altro lato dell'ufficio e vai verso la scrivania, chiudi il coperchio del registratore e premi il tasto con frecce a sx per riavvolgere il nastro, premi play e ascolta il dialogo: ora hai la capacità di origliare. Esci dalla schermata e vai verso la cassaforte a sx: ci va una combinazione. Ritorna allo spogliatoio e parla con Scott dentro l'armadietto, chiedigli della combinazione e di Kurt. Vai alla docce e chiedi a Larissa le stesse cose, poi vai da Dirac dove avevi messo in funzione la ventola e chiedi le stesse cose. Torna indietro e sali le scale sull'impalcatura per andare dove hai preso le lucciole, clicca sulla funzione di origliare, entra nella porta in fondo e clicca il nuovo la funzione "origliare", rientra e si attiverà a tutto schermo: però devi vederla quando sei oltre la porta, se non va subito riprova in po' di volte. Una volta che vedi l'icona a tutto schermo cliccala e sentirai la combinazione. Ritorna alla cassaforte, premi i tasti della combinazione che si inserirà in automatico e poi premi la leva per aprirla. Leggi sul diario tutta la pagina centrale sfogliando fino alla fine dove vedrai un disegno come sotto.

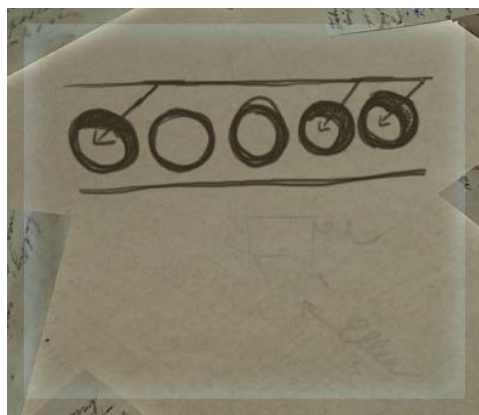


Foto 2

Esci dalla schermata per una volta e osserva dentro la cassaforte in alto a dx un pulsante: premilo ma non succede nulla, premi il sangue sul ripiano in basso: stavolta qualcosa è scattato. Esci dalla schermata e vai nella porta a sx della cassaforte: vedrai la testa di Hansen che urla, parla di tutto e poi osserva il foglio in terra con scritto: 002YZ1, usa sulla testa la funzione "origlia" e uscirai. Rientra e ascolta cosa dice, esci e rientra e parla di nuovo con lui usando la sua stessa frase appena sentita e poi termina i dialoghi ascoltando la sua storia: alla fine avrai la capacità di comunicare con i suoni. Ritorna alla stanza del computer e inserisci come password: **002YZ1**, con le frecce ritorna indietro e seleziona "Amministratore", conferma e poi scegli "Ripristina Disco" per recuperare i file e sulla sx vedrai i file ".jpg", rientra come amministratore e non premere il tasto conferma ma usa la freccia a sx per osservarli tutti. Esci e ritorna in cantina, vai dove c'era il mostro, usa la scossa sull'osso in terra e otterrai un flauto. Usa l'icona dei suoni sul flauto e l'icona che otterrai usala sempre sull'icona dei suoni a sx: in questo modo avrai il flauto in primo piano.

Cercherò ora di spiegare il meccanismo: il flauto ha un foro grande in basso, se clicchi sentirai una musichetta e apparirà un mostro in alto a sx, premi poi i buchi uno per volta che saranno tappati dal lenzuolo e ognuno emetterà un suono diverso. Il mostro emetterà un suono e bisogna rispondergli con un altro suono corretto. Iniziamo: soffia nel buco grande in basso e apparirà il mostro che emetterà un suono e tu dovrai riprodurlo sul flauto: se sarà sbagliato il mostro farà un verso brutto, se sarà giusto risponderà in un modo più dolce e subito dopo emetterà un suono che dovrai riprodurre. Ecco i suoni che vengono emessi dal flauto tappando un buco per volta.

Buco 1= ululato

Buco 2= Blu-blu-blu

Buco 3= risata

Buco 4= risata paurosa

Per emettere i suoni devi tappare un buco e soffiare nel buco grande in basso, per ricominciare basta togliere il lenzuolo e soffiare nel buco grande in basso. Di seguito il disegno con alcune indicazioni sufficienti per uscirne. Dovrai dare 7 risposte consecutive corrette per parlare con lui.



Suoni del mostro:

Pianto di un bimbo corrisponde al buco 2

Rana corrisponde al buco 4

Ramo rotto corrisponde al buco 3

Risata bimbo corrisponde al buco 2

Ululato cupo e lento corrisponde al buco 1

Parla con lui e ti darà un codice che devi segnarti perché random, il mio è: 02395709

Vai sul pannello a sx e posiziona come da disegno sotto.



In questo modo hai attivato il macchinario che regola il gas. Ora vai negli spogliatoi e parla con Scott nell'armadietto e chiedigli come si regola il gas, ti dirà che il rapporto è: 66:34

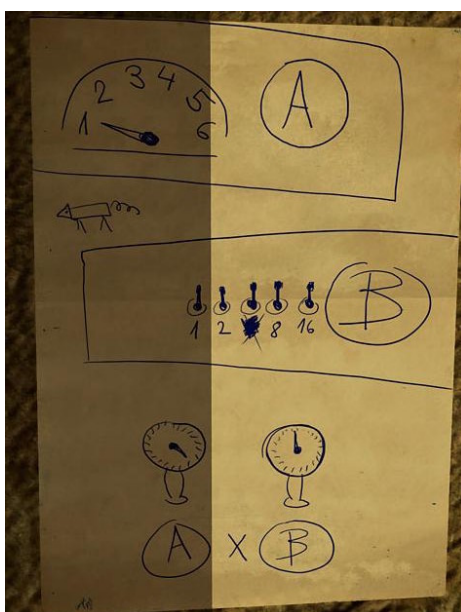
Vai nel settore B dove ci sono i nastri trasportatori e scendi sotto, vai verso il macchinario sotto e se ricordi bene nelle foto sul computer una aveva la lancetta regolata sul 3

Per prima cosa verifica che la spia verde in alto a sx sia accesa, se non lo fosse hai sbagliato qualcosa nel pannello elettrico. Di seguito l'immagine con la soluzione.



Premi: 7-8 e la lancetta si sposterà sul 3

Ritorna sopra e vai nella zona iniziale quando sei arrivato e osserva i manometri sulla sx, devono segnare 0:100, se fosse 93:7 va bene uguale perché il rapporto è simile. Esci dalla schermata e osserva il foglio sul muro a sx che indica lo schema come vedi sotto. Credo sia random anche questo però di seguito la spiegazione.



Nella sezione A la lancetta segna 1

Nella sezione B i pulsanti hanno i numeri: 1-2-4-8-16 (il 4 è cancellato ma essendo gli altri raddoppiati si intuisce).

In basso dice che A deve essere moltiplicato per B, quindi ogni numero dovrà essere moltiplicato per 3 da come abbiamo impostato la lancetta prima.

Quindi avremo: 3-6-12-24-48 e da questi dovrà uscire il 66 che era il rapporto da ottenere, quindi avremo: $6+12+48=66$ Il 6-12-48 corrispondono ai pulsanti 2-3-5 secondo la scala che vedi sopra perché ottenuti dai numeri 2-4-16 **QUESTO È RIFERITO SE I MANOMETRI ERANO A 0:100**

Invece se erano a 93:7 facendo lo stesso calcolo però usando il **34** del rapporto diventa: $93-66=27$ e la somma è data dai pulsanti: **1 e 4**

Ritorna la macchina rossa e alza le levette **2-3-5** se avevi 0:100 e le levette **1 e 4** se avevi 93:7

Tira la leva grande a sx e sentirai un sibilo. Vai nell'altro macchinario e inserisci i numeri che ti ha dato il mostro da sx a dx e poi premi i pulsanti indicati dalle frecce guardando la "FOTO 2" più indietro.

Abbassa la leva e se hai fatto tutto giusto vedrai un filmato di un macchinario che si mette in funzione. Sali e vai nel settore A nella posizione iniziale, davanti hai una cassa azzurra, osserva il macchinario dietro e cliccaci, clicca sul secchio e poi sull'acchiappa-fantasmi e sarai esorcista.

Usa questo potere su Larissa-Dirac-Scott e su Hansen nella porta dietro al cassaforte.

Osserva il finale.

Soluzione di Mac