

Undercover:

Operation Wintersun

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Undercover Operation Wintersun

autor: Katarzyna „kassiopestka” Pestka

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

Wstęp	3
Solucja	4
Londyn	4
Berlin	6
Heigerloch	26
Stalingrad	41

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

Jest rok 1943, trwa druga wojna światowa. 8 stycznia angielski fizyk profesor John Russell stawia się na nieoczekiwane wezwanie w biurze Colonela Traversa. Na jego kolanach ląduje teczka z aktami „Operacji Wintersun”. Otrzymuje polecenie zapoznania się z ich zawartością oraz - ku swemu zaskoczeniu - wyjazdu do Berlina wraz z obecnym w pomieszczeniu niejakim Peterem Grahamem. W ten oto prosty i raczej niezachwycający go sposób, mężczyzna wiodący dotąd spokojny żywot naukowca, staje się agentem M16.

Chcąc skutecznie wspierać Johna w jego działaniach, traktuj wszelkie napotkane przedmioty LPM - by je obejrzeć i PPM - by je zabrać, nawet jeśli to ostatnie nie od razu jest możliwe. Dość często bowiem zdarza się, że nie możesz zadziałać jednym przedmiotem na drugim, choć wydaje się to oczywiste i logiczne, dopóki nie dowiesz się o nim czegoś więcej lub nie spróbujesz wziąć go gołymi rękami. Również w inwentarzu lewy przycisk odpowiada za informacje, natomiast prawy umożliwia posługiwanie się zebranymi znaleziskami. Także zmiana lokacji wymaga kliknięcia PPM na ikonkę z czerwoną strzałką (dwukrotne - przyspiesza ten proces), bowiem zadziałanie samym LPM sprowokuje tylko Johna do objaśnień, dokąd dana droga prowadzi. Jeśli chcesz, by Twój bohater poruszał się szybciej, naciśnij przycisk dwa razy. Zaś dialogi i sekwencje filmowe przewiniesz spacją. W tej przygodzie niekoniecznie musisz rozmawiać ze wszystkimi o wszystkim, choć oczywiście możesz, a sytuacje - gdy przepytanie kogoś niezbędne jest do rozwoju akcji - są wyraźnie zaznaczone w tekście. Pomarańczowym kolorem wyróżniłam wszystkie gromadzone w ekwipunku przedmioty oraz teksty, które należy przeczytać.

Jak typowy nieporadny intelektualista w okularkach poradzi sobie w roli szpiega? Jakich wyborów przyjdzie mu dokonywać? Kto okaże się przyjacielem, a kto wrogiem? Dowiesz się już za chwilę...

Katarzyna „kassiopeстка” Pestka

Solucja

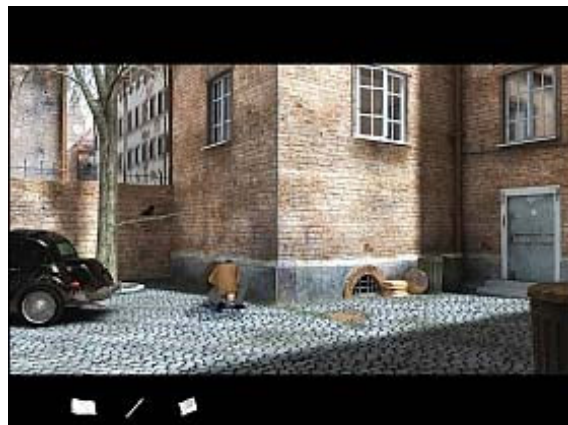
L o n d y n



Podwórko



Nieco oszołomiony całą sytuacją Russell wychodzi z budynku. Ma wielką ochotę podsłuchać o czym jeszcze toczy się na górze rozmowa, z dalszego ciągu której został grzecznie wyproszony. Niestety, odrobinę uchylone okno gabinetu znajduje się zbyt wysoko. John zagląda do stojącego tuż obok wejścia pojemnika na śmieci i wyjmuje zeń **ziemniak**. Zauważa też w widniejącym tuż obok okratowanym okienku piwnicznym wetknięty na skos **pręt**, który udaje mu się wyciągnąć. Jednak jest on za krótki, by dosięgnąć nim okna.

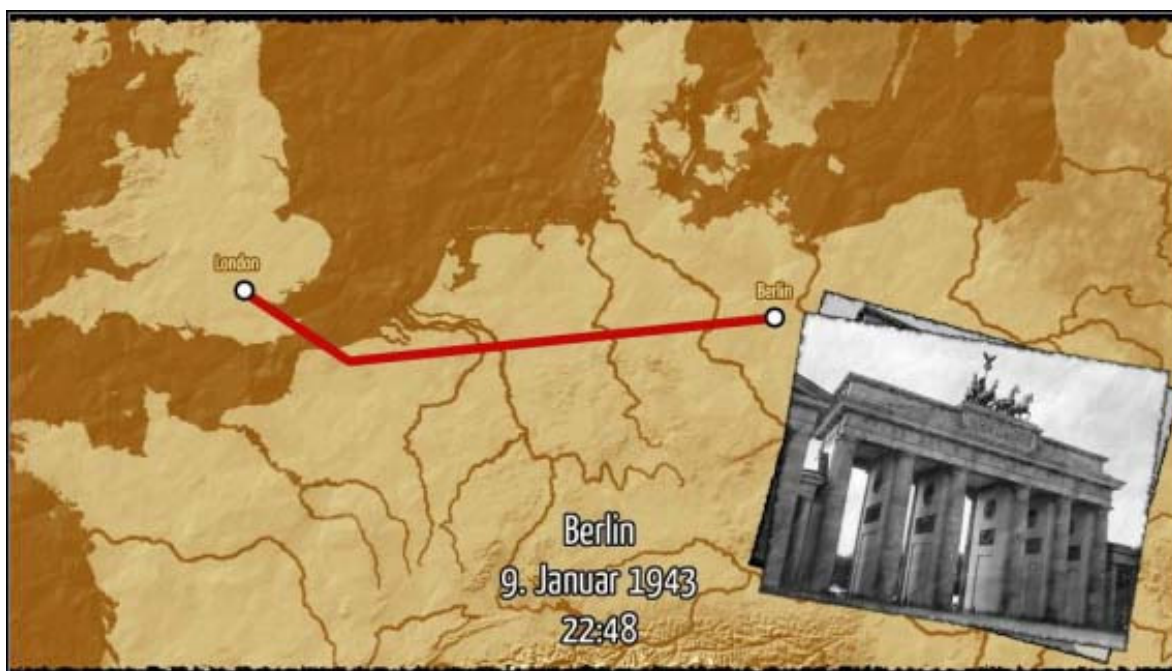


Mężczyzna podnosi jeszcze z ziemi **gazetę** z zeszłego tygodnia i podchodzi do drzewa rosnącego z boku budynku. Interesuje go gałąź, na której siedzi dość nerwowa wrona. Ptaszysko nie daje się przegonić, za to robi wówczas sporo hałasu. John wpada jednak na pomysł i rozkrusza kartofel na ciemniejszym fragmencie bruku obok. Wrona kusi się i zlatuje z drzewa, by zająć się kawałkami ziemniaka.



Teraz Russell ma swobodny dostęp do **gałęzi**, ułamuje ją więc i przy jej pomocy próbuje bardziej otworzyć okno. Niestety - i gałąź jest za krótka. Dopiero wetknięcie jej w pręt daje dostatecznie długą **tyczkę**. Cóż z tego, skoro w momencie, gdy profesor wyciąga ją ku oknu, znienacka pojawia się Graham i cały wysiłek spełza na niczym. Zgodnie z ustaleniami obaj panowie wyruszają do Berlina.

B e r l i n



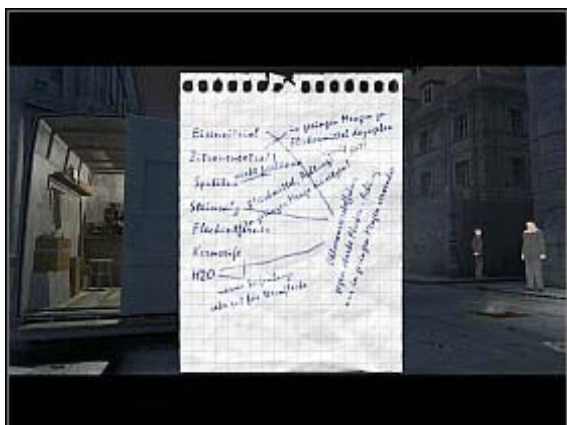
U l i c a



Na rogu ulicy przy budynku Instytutu Cesarza Wilhelma (Keiser Wilhelm Institut) John poznaje Schmidta, czyli swój kontakt w Berlinie, po czym zostaje odesłany do furgonetki, bowiem przy wejściu do gmachu ICW stoi w tej chwili dwu wartowników. Mężczyzna po drodze podnosi z jezdni kolejną (tym razem niemiecką) starą gazetę i kilka małych kamieni. Pod tylnymi drzwiami samochodu znajduje kartkę, która po przestudiowaniu (LPM w ekwipunku) okazuje się być listą komponentów niezbędnych do sporządzenia kilku substancji.



Zajrzawszy do otwartego wozu, ze stojącego w nim pudła wyciąga kolejno: flaszkę **spirytusu**, kostkę **mydła oliwkowego**, buteleczkę **wyciągu z cytrusów**, bryłkę **sol**i, zaostrzony **ołówek**, butlę **rozpuszczalnika**, **butelkę** z dużym otworem i flaszkę **witriolu**. Jego uwadze nie umyka również wiszący nad pudłem **gumowy wąż**.



Przestudiowawszy raz jeszcze znalezioną notatkę, Russel zauważa, że do sporządzenia **kwasu solnego** brakuje mu tylko... wody. Wsadza więc jeden koniec węża w otwór pustej butelki, zaś drugi we wlew chłodnicy usytuowanej z prawej strony furgonetki. Pozyskawszy w ten sposób H_2O , rozpuszcza w niej posiadaną sól, po czym dolewa witriolu.