



Undercover Missions: **Operation Kursk K-141** **PORADNIK DO GRY**

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Undercover Missions: Operation Kursk K-141

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-300-4

Producent The Game Species, Wydawca Ravenscourt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Rozdział 1 - Murmańsk	5
Rozdział 2 - Kursk odpywa	9
Rozdział 3 - Morderstwo Osipa Gerasimova	16
Rozdział 4 - Misja Kurska	26
Rozdział 5 - Przybycie łodzi Balakovo	32
Rozdział 6 - Sygnał alarmowy	36
Rozdział 7 - Generał Germin	41
Rozdział 8 - Bez szansy na przetrwanie	48
Rozdział 9 - Przesłuchanie	53

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Undercover Missions: Operation Kursk K-141* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę klasyczną przygodówkę, której akcja dzieje się w nietypowych jak na ten gatunek warunkach - we wnętrzu współczesnej rosyjskiej łodzi podwodnej. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez wszystkie perypetie tajnej agentki rządowej Mileny Belyaevej, prowadzącej pod fałszywym nazwiskiem śledztwo w sprawie powiązań załogi Kurska z rosyjską mafią i kradzieżą łodzi patrolowych. Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania Mileny. Dodatkowo łamigłówki logiczne opatrzono nagłówkami pozwalającymi na ich szybkie zlokalizowanie w tekście. Wszystkie przedmioty, które powinny lub mogą trafić do ekwipunku bohaterki, zostały wyróżnione kolorem **czzerwonym**, problematyczne momenty kolorem **niebieskim**, a istotne informacje **pogrubieniem**. Gra jest typowym point-and-clickiem, pozbawionym czasówek, walk i elementów zręcznościowych.

W poradniku do gry *Undercover Missions: Operation Kursk K-141* znajdziesz:

- dokładny opis wszystkich czynności, jakie trzeba wykonać, by kontynuować zabawę i dotrzeć do finału;
- objaśnienie wszystkich zagadek logicznych wraz z odpowiednimi obrazkami;
- podpowiedzi odnośnie sytuacji, kiedy dana postać nie pojawia się w miejscu, w którym powinna być, albo bohaterka uparcie nie chce opuścić danego pomieszczenia.

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

Eksploracja

Dokładnie sprawdzaj wszystkie pomieszczenia, nawet po kilka razy - przedmioty, które wcześniej były nieaktywne albo przeznaczone tylko do obejrzenia, w toku gry staną się możliwe do zabrania czy użycia, a w już opróżnionych szufladach bądź szafkach pojawiają się nowe rzeczy lub to, co bohaterka wcześniej uznała za nieprzydatne, nagle okaże się potrzebne.

W nieprzegapieniu istotnych elementów pomoże Ci ikonka lupki (prawy dolny róg ekranu). Gra jest liniowa i często pominięcie jakiegoś obiektu przeznaczonego do zbadania powoduje, że nie można wyjść z danej lokacji. Gra ma też specyficzną cechę - w paru momentach, aby akcja rozwinęła się dalej, należy po prostu dobrą chwilę poczekać.

Wskazówki

Gdy ujawnisz lupką wszystkie interaktywne punkty, dostępna stanie się też ikonka znaku zapytania (prawy górny róg ekranu), pod którym ukryta jest podpowiedź do danego momentu gry.

Warto też klikać przedmioty i obiekty najpierw PPM, a dopiero potem LPM, w paru przypadkach jest to konieczne do wykonania pewnych czynności, a często zyskuje się w ten sposób dodatkowe wskazówki.

Zagadki

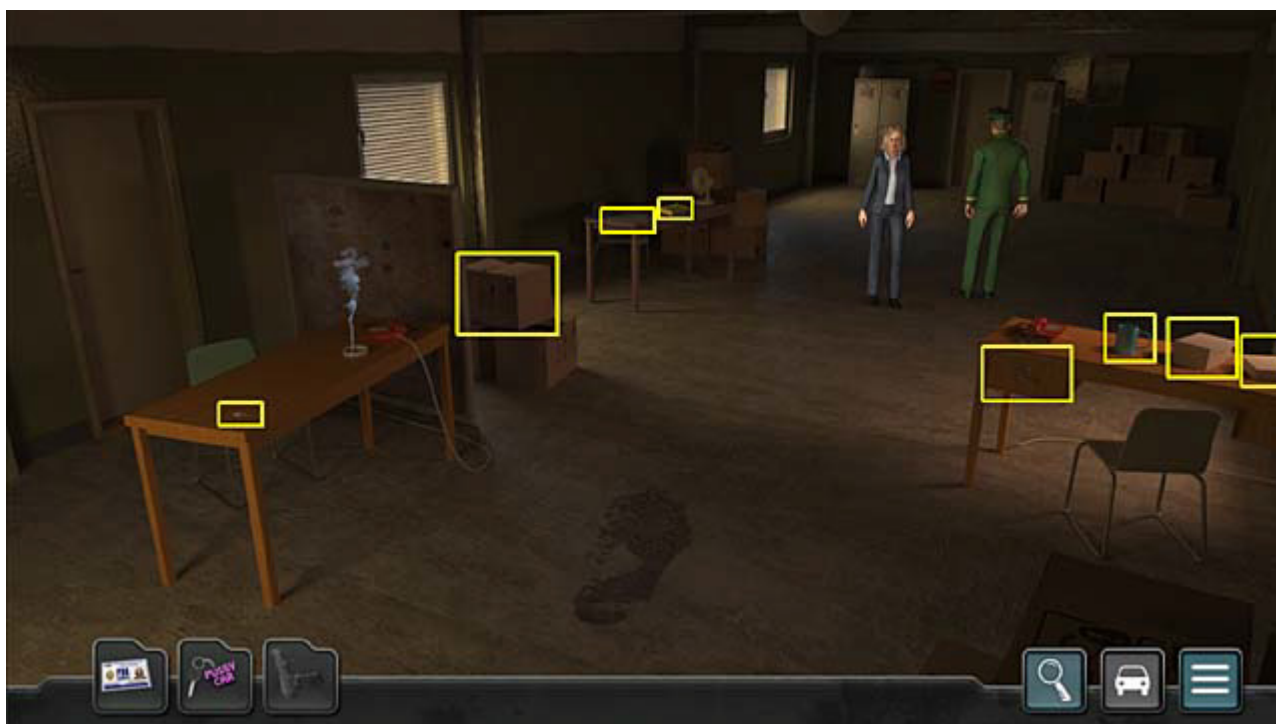
Gra jest całkiem logiczna, niekiedy wystarczy się chwilę dłużej zastanowić, by wpaść na właściwe rozwiązanie, zamiast bez sensu klikać wszystkim na wszystkim. Nie zniechęcaj się, jeśli po pierwszym wykorzystaniu jakiegoś przedmiotu na obiekcie nie będzie reakcji, czasem trzeba daną czynność powtórzyć kilkakrotnie. Używaj przedmiotów z ekwipunku również na rzeczach oznaczonych tylko "okiem". Pamiętaj, że możesz ich też użyć na bohaterce (ten sam efekt osiągniesz także dwuklikiem w ekwipunku).

Rozdział 1 - Murmańsk

Zdobądź adres punktu obserwacyjnego Arthura

Po rozmowie z przełożonym sprawdź zawartość małego pudełka na biurku po prawej i zabierz z niego (LPM) **pistolet** wraz z **amunicją**. Połącz oba przedmioty w ekwipunku, klikając jednym na drugim.

Z biurka pułkownika (po lewej) weź **klucze** i otwórz nimi szufladę w stojącym po prawej biurku bohaterki. Wyjmij z niej **wytrych** (wyjdź ze zbliżenia strzałką - druga ikonka z prawej strony w dole ekranu). Z górnego pudełka, stojącego nieopodal biurka Bobrova, zwiń **rękawice**.



Po kolejnym dialogu z pułkownikiem Bobrovem na biurku Mileny pojawi się aluminiowe pudełko - wyjmij z niego trzy komplety **akt**, dotyczących łodzi patrolowych **Perm** i **Balakovo** oraz rosyjskiej **mafii** VORY. Przejrzyj je w ekwipunku (PPM).

Na trzecim, usytuowanym bardziej w głębi (po lewej) biurku znajdziesz **mapę Murmańska** oraz **książkę telefoniczną**. Wreszcie z biurka Mileny zabierz **kubek**, okaże się, że stał on na **notatce** sporządzonej przez Arthura. Weź ją i przeczytaj (w ekwipunku). Następnie użyj jej na książce telefonicznej, po czym skorzystaj z czerwonego aparatu stojącego na biurku pułkownika. Poznawszy adres, pod który Milena powinna się udać, opuść biuro drzwiami w głębi pomieszczenia (albo kliknąwszy ikonkę samochodu - druga w prawym dolnym rogu ekranu).

Pozyskaj dalsze informacje na ulicy Burkowej

Na klatce schodowej nałóż rękawice (użyj ich na bohaterce) i wytrychem otwórz drzwi mieszkania nr 11 (na wprost po prawej). Wejdź do środka. Zabierz leżącą na łóżku **komórkę**. Wytrychem otwórz szufladę biurka i wyjmij z niej **baterię** oraz **kartę SIM** (wyjdź ze zbliżenia).

Weź leżącą na parapecie **latarkę**. Przeszukaj też stojącą na oknie doniczkę z rośliną - zyskasz **mały klucz**. Dotknij jej raz jeszcze, a spadnie na biurko i rozbije się. Zabierz leżący na prawo od niej ostry **ceramiczny odłamek**.



Kluczykiem otwórz drzwi schowka (na lewo od szafy) - w środku znajduje się zamknięta walizka ze sprzętem do inwigilacji. Poradź sobie z nią za pomocą wytrycha i wyjmij z niej **akta Osipa Gerasimova**. Przejrzyj je (w ekwipunku).

Wyjdź na korytarz (kliknij ikonkę samochodu). Teraz wytrychem otwórz drzwi obserwowanego przez Arthura mieszkania nr 12 (na wprost po lewej) i wejdź do środka. Przesuń drewnianą szafę - ujawnią się drzwi do schowka. Otwórz je - niestety, panują za nimi egipskie ciemności. Zainstaluj więc zabraną z szuflady w mieszkaniu nr 11 baterię w znalezionej tam latarce i rozjaśnij nią panujący w schowku mrok.

Przyjrzyj się stojącej na posadzce torbie i plamie krwi. Zamek torby jest ułamany i nie można jej otworzyć - wykorzystaj do tego kawałek rozbitej doniczki zabranej z sąsiedniego mieszkania. Zajrzyj do otwartej torby i wyjmij z niej **płytki drukowane** oraz **paczki banknotów** (wyjdź ze zbliżenia).



Żeby wziąć **zakrwawiony nóż**, musisz się zabezpieczyć, by nie zostawić odcisków palców. W tym celu odetnij odłamkiem doniczki **kawałek materiału** z leżących na podłodze ubrań i użyj go do wyjęcia noża z torby (wyjdź ze zbliżenia).

Wreszcie zabierz leżący na łóżku **list** i przeczytaj go (w ekwipunku). Włóż kartę SIM do telefonu komórkowego, wybierz **kod PIN: 0808** - kiedy kilkakrotnie wyjmiesz (opcja "Back") i włożysz kartę do telefonu, Milena wspomni, że Arthur obchodzi urodziny na początku sierpnia - i naciśnij strzałkę (w dole po prawej). Odsłuchaj nagraną wiadomość.

Opuść mieszkanie i klatkę schodową.