

Tom Clancy's Splinter Cell: **Conviction - wersja PC** PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Ubisoft Studios, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
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
Opis przejścia	7
Uliczne stragany	7
Posiadłość Kobina	12
Lotnisko Price	26
Diwaniya, Irak	42
Pomnik Waszyngtona	52
Laboratoria White Box	59
Pomnik Lincolna	83
Sztab Wydziału Trzeciego	93
Zbiornik przy Michigan Ave.	121
Centrum miasta	141
Biały Dom	157
Wyzwania	172
Informacje wstępne	172
Wyzwania "Przygotuj/Zlikwiduj"	173
Wyzwania Znikania	181
Wyzwania "Splinter Cell"	186
Uplay	200

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction* zawiera przede wszystkim bardzo szczegółowy opis wszystkich misji kampanii dla pojedynczego gracza. W tekście znalazły się informacje na temat wykonywania stawianych przed głównym bohaterem zadań, sprawnego unikania jednostek wroga oraz rozprawiania się z przeciwnikami w tych sytuacjach, w których jest to konieczne. W określonych miejscach prezentowane są ponadto różne warianty zachowań, opisujące między innymi wszystkie ścieżki prowadzące do celu czy mniej lub bardziej oczywiste metody eliminacji wrogów. Poradnik powstał w oparciu o najwyższy dostępny stopień trudności, choć wszystkie zawarte w nim wskazówki dotyczą także niższych poziomów.

Przed rozpoczęciem zabawy warto zapoznać się z dwoma dodatkowymi rozdziałami poradnika. W dziale **Porady ogólne** znajdują się podstawowe informacje na temat prowadzenia działań z ukrycia, skutecznego likwidowania wrogów czy korzystania z różnych elementów wyposażenia. W dziale **Wyzwania** znajdują się natomiast dokładne wskazówki dotyczące dodatkowych zadań, których można się podejmować praktycznie już od pierwszych minut gry.

Określone fragmenty tekstu w poradniku zostały oznaczone kolorem niebieskim i są to odwołania do zdjęć. **#1** oznacza, że dany fragment tekstu związany jest z pierwszym zdjęciem dołączonym do opisu, a **#2** – z drugim zdjęciem.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

Zdecydowanie polecam zabawę na najwyższym poziomie trudności *Realistic*, nawet jeśli *Conviction* jest dla Ciebie pierwszym kontaktem z tą serią. Paradoksalnie więcej problemów mogą Ci sprawić wymuszone potyczki z przeciwnikami niż pozostawanie w ukryciu, zwłaszcza że tylko w kilku misjach odkrycie pozycji Fishera będzie się wiązało z zawaleniem aktualnie wykonywanego zadania. Pamiętaj o tym żeby po wybraniu poziomu trudności pozostać już na takich ustawieniach do samego końca. Nie powinno to być szczególnie uciążliwe, gdyż nawet w przypadku porażki niemal zawsze mógł szybko powrócić do danego miejsca i spróbować ponownie.

CHECKPOINTY

Checkpointy, a więc punkty kontrolne, w których dokonywany jest automatyczny zapis stanu gry, w początkowej fazie rozgrywki są bardzo gęsto rozmieszczone. Dopiero w dalszych etapach bywa, że dotarcie do nowego miejsca zapisu wymaga przedostania się przez więcej niż jeden obszar okupowany przez wrogów. Mimo wszystko z zapisywaniem swoich postępów nie powinieneś mieć większych problemów. Ważną informacją jest to, że dane zapisywane w punkcie kontrolnym nie uwzględniają pozycji przeciwników. Jeśli więc wrogowie na Ciebie polują lub jesteś przez nich ścigany i dotrzesz do checkpointu to zdecydowanie warto go „przeładować”. Spowoduje to, że rozpoczniesz w tym samym miejscu, ale już bez wrogów.

UZUPEŁNIANIE ZAPASÓW

Skrzynie z wyposażeniem można odnajdywać w głównej mierze w miejscu rozpoczęcia misji i w pobliżu wybranych checkpointów. Zdecydowanie radzę z nich korzystać, a to dlatego, że za każdym razem możesz za darmo uzupełnić zapasy. W początkowych misjach gry nie musisz właściwie oszczędzać, bo skrzyń będzie dużo. Dopiero w końcowych etapach powinieneś się bardziej pilnować, szczególnie w przypadku materiałów wybuchowych, których zawsze powinieneś mieć trochę pod ręką.

WYPOSAŻENIE I UZBROJENIE

Z pomocą skrzyń możesz również dobierać sobie broń, kupować nowe pukawki lub usprawniać działanie już odblokowanych giwer. W tych ostatnich dwóch przypadkach wymagane jest wydawanie punktów przyznawanych za wypełnianie wyzwań. Więcej na ten temat możesz się dowiedzieć z rozdziału zatytułowanego **Wyzwania**. Ja proponuję zabierać na misje pistolet zdolny do eliminowania jak największej liczby wrogów z pomocą systemu *Oznacz i likwiduj* oraz „wyciszony” karabin szturmowy.

W miarę postępów gra odblokowuje dodatkowe gadżety. Z granatów i zdalnie odpalanych min warto korzystać na bieżąco, choć rzuty za każdym razem muszą być precyzyjne. Ciekawym dodatkiem są przenośne ładunki EMP, znacznie lepsze od zwykłych granatów EMP. Korzystanie z nich pozwoli Ci w bezpieczny i łatwy sposób omijać lokacje okupowane przez wrogów. Doskonałym gadżetem są również gogle sonarowe, które dostaje się mniej więcej w połowie gry. Radzę używać ich na bieżąco, dzięki czemu znacznie łatwiej będzie Ci unikać lub zaskakiwać przeciwników.

POZOSTAWANIE W UKRYCIU

Prowadzenie działań z ukrycia jest możliwe w większości misji, przy czym wypadałoby tu dokonać pewnego podziału:

- 1) Całkowite pozostawanie w ukryciu – Oznacza to przemierzanie lokacji bez likwidowania przeciwników i bez wszczynania alarmów. Gdy tylko jest to możliwe to taki właśnie wariant opisywany jest w głównej części poradnika.
- 2) Cicha eliminacja pojedynczych przeciwników – W określonych sytuacjach może się zdarzyć tak, że na drodze stanie Ci pojedynczy wartownik, którego trzeba się będzie pozbyć w celu przejścia do kolejnej lokacji. Warto oczywiście korzystać z opcji walki wręcz lub (jeśli z racji odległości nie jest to możliwe) posiłkować się pojedynczymi strzałami w głowę.
- 3) Zaskakiwanie grup przeciwników bez wszczynania alarmu – Jeżeli nie chcesz wszczynać alarmu, a konieczne jest zlikwidowanie większej grupki wrogów, to zdecydowanie warto skorzystać z systemu *Oznacz i likwiduj*, a więc zaznaczyć wrogów i ich błyskawicznie wyeliminować. Nie zapomnij o tym, że skorzystanie z tej akcji możliwe będzie tylko wtedy gdy wcześniej pokonałeś kogoś w walce wręcz.
- 4) Wszczynianie alarmu i ucieczka w bezpieczne miejsce – To najbardziej ekstremalne rozwiązanie, z którego będziesz chciał korzystać tylko wtedy gdy nie będzie innego wyjścia. Najlepiej sprawdzają się tu przenośne ładunki EMP, gdyż po zneutralizowaniu wszystkich źródeł światła będziesz mógł szybko przebiec przez okupowaną przez wrogów strefę. Pamiętaj o tym żeby się szybko ulotnić z danego miejsca lub gdzieś schować, bo wrogowie przystąpią następnie do poszukiwań.

DODATKOWE UWAGI

- Ukrywanie się w cieniu – Wrogowie w *Conviction* są dość sprytni, w rezultacie czego nie możesz liczyć na to, że pozostając w cieniu będziesz bezpieczny. Przeciwnicy często badają te miejsca lub oświetlają je latarką. Musisz też uwzględnić to, że jeżeli zostaną zaalarmowani to mogą wkroczyć do nieoświetlonych stref, które poprzednio ignorowali.
- Źródła światła – Musisz się tu niestety bardzo pilnować, bo w wielu przypadkach zniszczenie źródła światła lub skorzystanie z przełącznika na ścianie może zaalarmować wrogów, nawet tych stojących w kolejnym pomieszczeniu. W rezultacie lepiej jest korzystać z ładunków EMP lub szukać innych dróg do celu.
- Okiennice – W wielu misjach możesz korzystać z okiennic oraz gzymsów w celu omijania grup wrogów czy zaskakiwania pojedynczych przeciwników. Pamiętaj o tym żeby zawsze otwierać okiennicę, gdyż rozbicie szyby w momencie skoku zaalarmuje wrogów. Warto też wiedzieć, że po wszczęciu alarmu wrogowie mogą podbiegać do okiennic, tak więc nie możesz się czuć bezpiecznie nawet będąc na zewnątrz danego budynku.
- Ataki z góry – Dość często będziesz odnajdywał rurki lub wspinał się na niewielkie budynki, a to pozwoli znaleźć się nad przeciwnikami. Jest to oczywiście dobry pomysł, choć nie radzę z takiej pozycji celować w przeciwników z pistoletu, gdyż jeśli spudłujesz to łatwo Cię zlokalizują. Zamiast tego lepiej celować w wybuchowe obiekty lub zeskakiwać na nich gdy tylko ustawią się pod Tobą.
- Odkrywanie ciał – Alarm może zostać wszczęty gdy ciało zabitego wartownika odkryte zostanie przez innego przeciwnika lub przez kamerę. Takich sytuacji należy oczywiście unikać, likwidując wrogów w mało uczęszczanych miejscach.
- Ostatnia pozycja Fishera – Jeżeli zostaniesz zauważony przez wrogów to zapamiętają oni Twoją ostatnią pozycję. Możesz to wykorzystywać na swoją korzyść i szybko zmienić miejsce pobytu. Wrogowie zaczną ostrzeliwać miejsce, w którym Cię widzieli, bądź też się tam udadzą. To z kolei powinno Ci dać szansę żeby ich ominąć lub zaskoczyć.

STACZANIE BEZPOŚREDNICH WALK

W niektórych misjach eliminacja przeciwników jest niestety obowiązkowa, w rezultacie czego warto pamiętać o kilku ważnych sprawach:

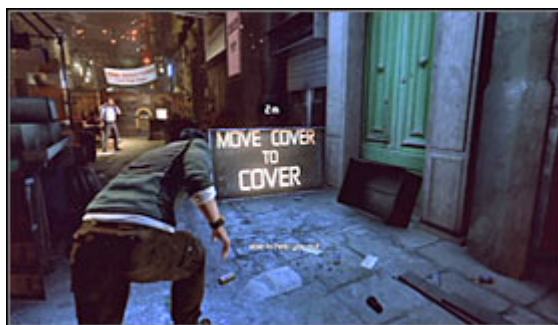
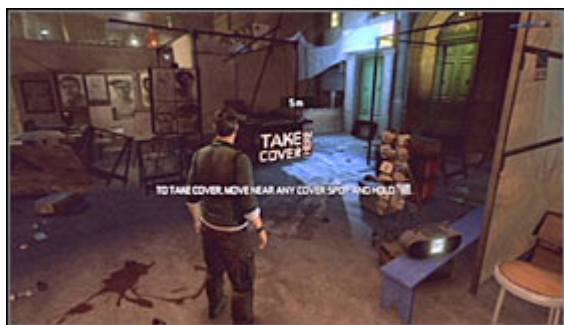
- 1) Korzystanie z zasłon – To sprawa absolutnie priorytetowa, szczególnie na najwyższym poziomie trudności, na którym Fisher nie przeżyje dłuższego ostrzału z broni.
- 2) Regeneracja zdrowia – W *Conviction* zastosowany został popularny system automatycznej regeneracji zdrowia. Gdy tylko stracisz więcej energii odszukaj sobie dobrą kryjówkę i zaczekaj aż Fisher powróci do pełni sił.
- 3) Materiały wybuchowe – W trakcie walk z przeciwnikami warto korzystać z materiałów wybuchowych. W szczególności przydatne mogą się okazać miny, gdyż jesteś w stanie kontrolować moment wybuchu. Ze zdetonowaniem ładunku zawsze warto odczekać do momentu aż w okolicy się zgromadzi większa grupa. Na granaty musisz również sam uważać, gdyż przeciwnicy (szczególnie ci spotykani w końcowych misjach) mogą z nich korzystać. Na szczęście łatwo je zauważyć, tak więc zwykle jest czas żeby uciec w bezpieczne miejsce.
- 4) Obiekty z otoczenia – Wiele obiektów z otoczenia może zostać zniszczonych i niejednokrotnie jest to bardzo pomocne. Ja radzę w szczególności rozglądać się za różnego rodzaju wybuchowymi beczkami i butlami z gazem. Oprócz tego w wielu sytuacjach możesz zrzucić przeciwnikom na głowy żyrandole i inne duże przedmioty.
- 5) Żywe tarcze – Wrogów możesz łąpać i wykorzystywać w formie żywych tarcz. Jest to dobra, choć nieco ryzykowna strategia.
- 6) Nakrycia głowy i pancerz – Elitarne jednostki wroga korzystają z hełmów oraz pancerzy, co znacznie utrudnia ich sprawną eliminację. W takich sytuacjach warto strzelać dłuższymi seriami i pomagać sobie ładunkami wybuchowymi.
- 7) Obserwowanie poczynąń przeciwników – Wrogowie w większości ze staczanych bitew będą dążyli do tego żeby Cię okrążyć lub zaatakować od flanki. Musisz odpowiednio wcześniej na to reagować, nie pozwalając im się zbliżyć. W dalszej fazie gry pomocne mogą się okazać gogle sonarowe, dzięki którym łatwiej można dostrzec tego typu próby i na nie odpowiednio zareagować.

Opis przejścia

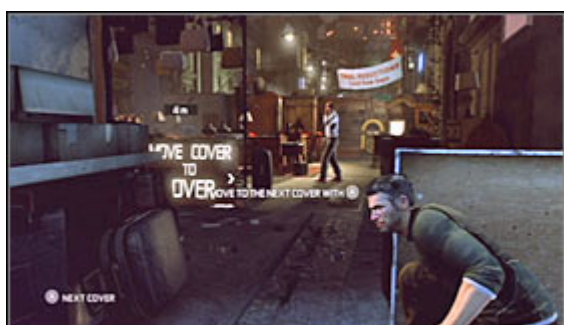
Uliczne stragany



Opis: Zaczekaj aż Anna poprosi Cię żeby spojrzeć do góry i podnieś kamerę, dzięki czemu ujrzysz unoszącego się nad budynkiem drona #1. Po usłyszeniu wystrzałów zignoruj biegający tłum i ruszaj w stronę oznaczonej przez grę bocznej alejki #2.



Zbliż się do oznaczonej przez grę przeszkody i za nią przycupnij #1. Odczekaj aż widoczny w oddali wartownik odwróci się i przetestuj akcję polegającą na szybkim przemieszczeniu się do sąsiedniej zasłony #2 (znajdującej się przy ścianie prawego budynku).



Ponownie odczekaj na właściwy moment i tym razem szybko przemieść się w stronę zasłony znajdującej się po Twojej lewej stronie #1. Po tym jak zostaniesz uraczony pierwszą retrospekcją podejdź do drzwi prowadzących do sypialni Sary i je otwórz #2.