

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow - Multiplayer

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's
Splinter Cell
Pandora Tommorow

PORADNIK DO GRY WIELOSOBOWEJ
(CZARNA KSIĘGA)

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Tryb gry wieloosobowej	4
Rozgrywka	5
Szpieg i najemnik	5
Tryby gry	7
Szpieg	9
Podstawy	9
Wizje	11
Arsenał	13
Gadżety	15
Jak pozostać nieuchwytnym	18
Sztuczki	21
Najemnik	23
Podstawy	23
Wizje	24
Arsenał	26
Gadżety	28
Jak wytropić szpiega	31
Sztuczki	33
Mapy	34
Cinema	34
Warehouse	36
Museum	38
Mount Hospital	40

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

Splinter Cell: Pandora Tomorrow to kontynuacja niekwestionowanego hitu sprzed roku, ukazująca graczom zmagania agenta tajnej komórki amerykańskiej Agencji Bezpieczeństwa Narodowego (NSA). Jako Sam Fisher, super szpieg, wykorzystywany do zajmowania się najbardziej niebezpiecznymi zadaniami wywiadowczymi, będziesz musiał stawić czoła nowemu zagrożeniu w 17 rozbudowanych do granic możliwości misjach.

Dostępne są dwa poradniki do gry Splinter Cell: Pandora Tomorrow:

1. **Poradnik dla pojedynczego gracza**, w którym znajduje się dokładny opis przejścia gry na najwyższym (HARD) poziomie trudności.
2. **Poradnik dla wersji multigraczej**, zawierający informacje pomocne przy pierwszym zetknięciu się z trybem gry wieloosobowej, jak również cenne wskazówki i informacje dla graczy zaawansowanych.

Tryb gry wieloosobowej

W SC:PT może grać jednocześnie do 4 osób, zarówno przez sieć LAN, jak i na serwerach ubi.com. Poradnik ten ma za zadanie pomóc graczom stawiającym pierwsze kroki w rozgrywce wieloosobowej zaadoptować się w nowym środowisku, jak również zaznajomić tych już doświadczonych z zasadami panującymi w świecie szpiegów i najemników.

Znajdziecie tutaj porady ułatwiające zapanowanie nad wybranym bohaterem, opisy jego uzbrojenia oraz umiejętności, znacznie ułatwiających radzenie sobie z przeciwnikiem i w konsekwencji jego eliminację. Opisałem też kilka wybranych map z wersji podstawowej gry, wraz z kilkoma wskazówkami pomocnymi szczególnie przy pierwszych podejmowanych przez graczy próbach.

Podziękowania dla w1tka z klanu Majestic za pomoc w tworzeniu niniejszego poradnika. W szczególności za dawanie mi fory, przez co 90% meczy wygrywałem ;-)

Zapraszam

Zodiac

Rozgrywka

S z p i e g i n a j e m n i k

SC: PT w każdym calu różni się od typowych produkcji, jakie do tej pory większość z Was miała okazję poznać podczas zmagania wieloosobowych. Przede wszystkim brak tu walki na śmierć i życie. Podobnie jak w wersji dla pojedynczego gracza, tak i tu należy w dużej mierze unikać przeciwnika, skupiając się na swoich zadaniach. Włamanie się do wrogiego kompleksu, wyniesienie z niego śmiertelnej substancji lub wyłączenie jakiegoś urządzenia – to cele powszednie każdego szpiega.

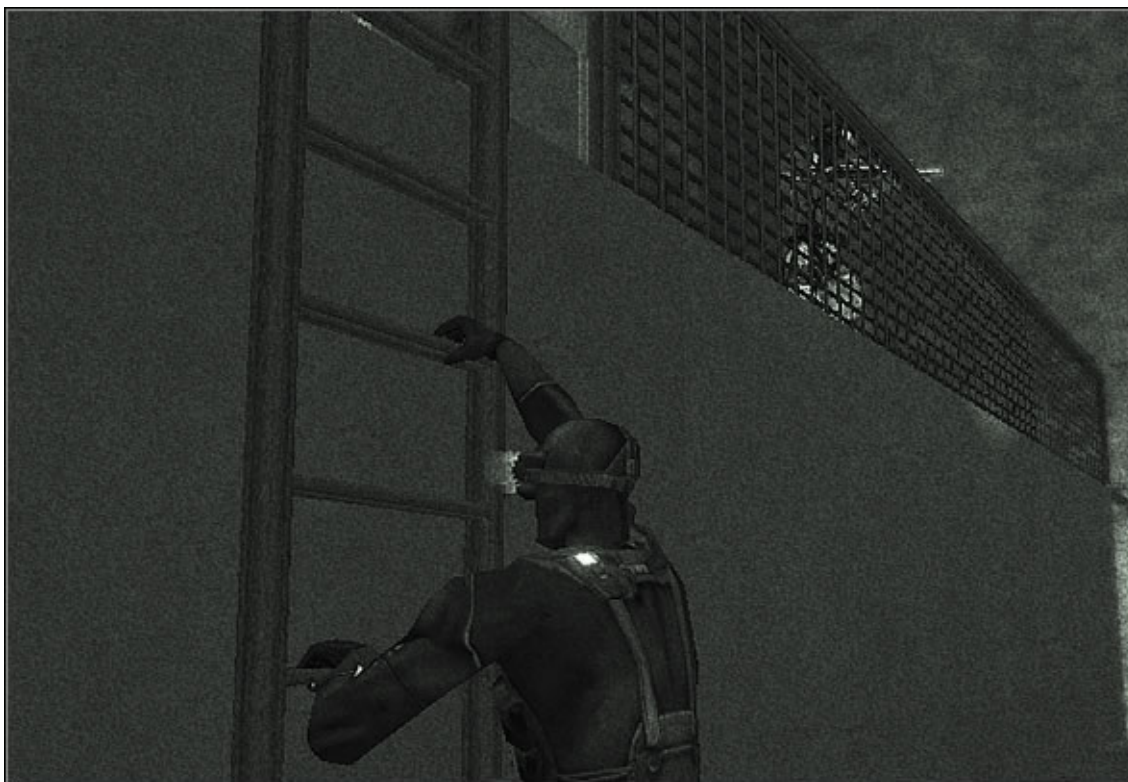
By szpiegowi nie było za łatwo, do akcji wkraczają uzbrojone od stóp do głów oddziały najemników. Ci mili panowie mają zdecydowanie prostsze w samych założeniach zadanie: wytropić i zneutralizować szpiega. Wspomagani przez broń palną i granaty są postrachem każdego szpiega. Ten natomiast nie posiada broni mogącej zranić oponenta, a jedyną szkodę jaką może mu wyrządzić, to chwilowe ogłuszenie. Dzięki niemu będzie mógł oddalić się na bezpieczną odległość, do pobliskiego cienia czy tunelu wentylacyjnego, niedostępnego dla najemnika.



Takie spotkanie zwykle kończy się śmiercią. Szpieg jest tu na przegranej pozycji.

Na większości map zostały umieszczone urządzenia wykrywające szpiega: kamery, czujniki ruchu, laserowe. Do tego najemnik może samodzielnie zakładać podobne, nawet zawierające ładunek wybuchowy zabijający nieuważnego szpiega. Można oczywiście takie pułapki omijać lub neutralizować, ale to trudne i czasochłonne zadanie. Dlatego granie szpiegiem jest opcja dużo trudniejszą.

Szpieg dzięki noktowizji i termowizji ma nad najemnikiem sporą przewagę. Sam może kryć się w cieniu i za różnymi przeszkodami (co jest naprawdę skuteczne i świetnie wygląda, gdy przeciwnik stoi tuż obok nas i rozgląda się po okolicy, nas nie zauważając). Najemnik korzysta ze swoich pomocniczych wizji do tropienia, jednak jego możliwości są dużo bardziej ograniczone.



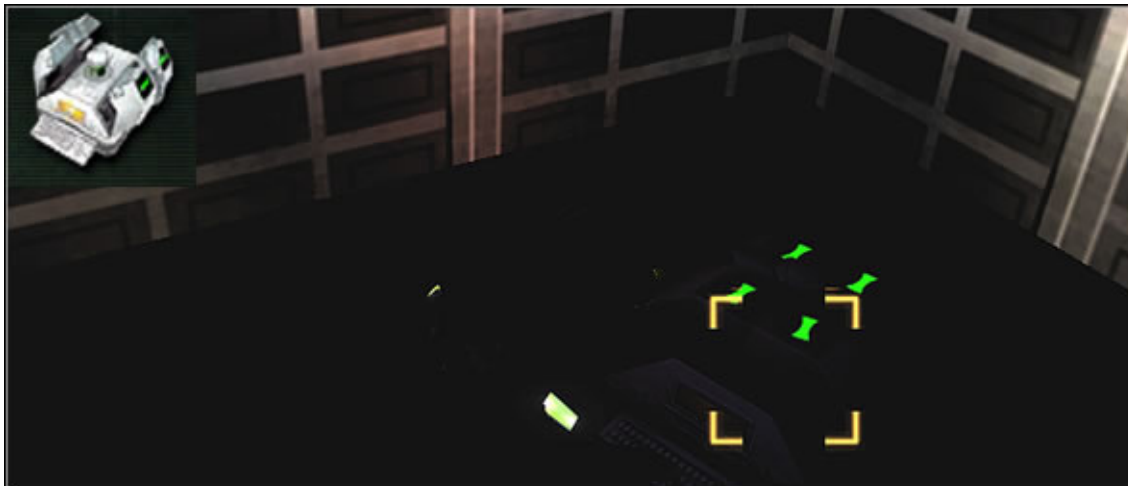
Najemnik nie widzi skrytego w cieniu szpiega. A wystarczy tylko włączyć odpowiednią wizję...

W skrócie gra przypomina nie tyle zabawę w kotka i myszkę, co w gonitwę łowcy za zwierzyną. Grając szpiegiem poczujesz się właśnie jak zwierzyna uciekająca przed silniejszym łowcą, chowająca się w cieniu i unikająca walki. Natomiast po wybraniu najemnika, poczujesz się jak pan danej mapy – nic nie będzie mogło prześlizgnąć się niezauważone przed Twoimi oczyma.

T r y b y g r y

Od wyboru mapy zależy rodzaj rozgrywki, jaką będziesz prowadził. O ile zadanie najemnika z grubsza pozostaje taki samo, to szpieg będzie miał zgoła inne cele w każdym z trzech dostępnych trybów.

Neutralization



W tym trybie zadanie szpiega polega na zneutralizowaniu urządzeń zawierających śmiertelnie niebezpieczną substancję. By tego dokonać, należy podejść do takiego urządzenia i odczekać kilka (naście) sekund potrzebnych na jego rozbrojenie. W tym czasie najemnik zostaje poinformowany o miejscu, w którym rozbrajasz dane urządzenie.

W większości misji wystarczy rozbroić jedno urządzenie w danej sali, by wszystkie pozostałe zostały włączone. Zadaniem najemnika jest przeszkodzenie nam w tym. Jeśli mu się uda, po powrocie do tego samego urządzenia można kontynuować rozbrajanie od poprzedniego miejsca (a nie od początku).

Extraction



Tym razem należy zabrać fiolkę z niebezpieczną substancją z jednego z urządzeń i zanieść go do miejsca startu. Jeśli Ci się to uda, zadanie zostanie zaliczone. Pozostałe zasady są identyczne jak w poprzednim trybie.