

# **Tom Clancy's Splinter Cell**

## **PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Tom Clancy's Splinter Cell**

**autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Zanim zaczniesz</b>	<b>4</b>
<b>[Training] Część 1</b>	<b>5</b>
<b>[Training] Część 2</b>	<b>9</b>
<b>[Police Station] Część 1</b>	<b>13</b>
<b>[Police Station] Część 2</b>	<b>15</b>
<b>[Police Station] Część 3</b>	<b>21</b>
<b>[Defense Ministry] Część 1</b>	<b>25</b>
<b>[Defense Ministry] Część 2</b>	<b>32</b>
<b>[Oil Refinery] Część 1</b>	<b>35</b>
<b>[Oil Refinery] Część 2</b>	<b>36</b>
<b>[CIA HQ] Część 1</b>	<b>40</b>
<b>[CIA HQ] Część 2</b>	<b>43</b>
<b>[CIA HQ] Część 3</b>	<b>49</b>
<b>[Kalinattek] Część 1</b>	<b>54</b>
<b>[Kalinattek] Część 2</b>	<b>58</b>
<b>[Kalinattek] Część 3</b>	<b>65</b>
<b>[Chinese Embassy] Część 1</b>	<b>69</b>
<b>[Chinese Embassy] Część 2</b>	<b>73</b>
<b>[Abattoir] Część 1</b>	<b>76</b>
<b>[Abattoir] Część 2</b>	<b>84</b>
<b>[Chinese Embassy] Część 1</b>	<b>90</b>
<b>[Chinese Embassy] Część 2</b>	<b>92</b>
<b>[Chinese Embassy] Część 3</b>	<b>96</b>
<b>[Presidential Palace] Część 1</b>	<b>102</b>
<b>[Presidential Palace] Część 2</b>	<b>108</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Splinter Cell to gra, która już od dłuższego czasu zdobywa sobie uznanie graczy na całym świecie. Jako tzw. action-sneaker z widokiem z perspektywy trzeciej osoby przypomina na pierwszy rzut oka genialną Mafię czy obie części klimatycznego Hitman'a. Jednak umiejętności naszego bohatera w poruszaniu się na polu walki przywołują na myśl triki, jakie swego czasu wykonywała pani Lara Croft. Za to najlepszy element, moim skromnym zdaniem, to możliwość skradania się w cieniu i chowania się przed strażnikami, rodem z serii Thief.

Oczywiście nie jest to wymagane i większość misji można przejść strzelając do wszystkiego, co się rusza i nosi karabin przy boku. Jednak frajda podczas chowania się w cieniu, zajęcia strażnika rozbitą butelką czy aluminiową puszką i prześlizgnięcie się tuż za jego plecami do upragnionego przejścia, by zaraz zniknąć za rogiem w cieniu – to najlepszy i najciekawszy element tej gry.

Dlatego poradnik ten jest szczegółowym opisem przejścia gry właśnie w sposób cichy, bez zabijania czy nawet ogłuszania strażników. Oczywiście są od tego odstępstwa, głównie spowodowane konkretnymi celami misji, jednak w 99% przypadków podałem trik, który pozwoli przejść obok każdego wojaka po cichu i bez sprowadzania go do podłogi.

## Zanim zaczniesz

Przed rozpoczęciem gry polecam przeczytanie poniższych wskazówek. Powinno to pomóc w Wam przebrnąć przez większość sytuacji w grze, a same triki stanowią integralną część poradnika i wielokrotnie podczas przechodzenia gry będzie trzeba z nich korzystać. A więc:

### 1. Cisza na planie!

Jak już wcześniej wspomniałem, SC to tzw. sneaker. Oznacza to ni mniej ni więcej tyle, że musisz w większości wypadków chować się w cieniu, niszczyć lampy, przechodzić cichaczem za strażnikami i ogólnie – być niewykrywalnym. Oczywiście jeśli ktoś woli, zawsze można skorzystać z załączonej giwiery i sobie postrzelać. Ale ja wolę opcję Thief'a i dlatego poradnik został pod nią właśnie przygotowany.

Główna zasada jest prosta – nie idź w stronę światła. Im bardziej oświetlony jesteś, tym wskaźnik w prawym dolnym rogu będzie się przemieszczał do końca, w prawo. Jeśli wskaźnik nie przeskoczy pierwszej kreski, jesteś niewidoczny. I taki postaraj się być zawsze... jak Tommy Lee Jones w Scigany!:-))

Drugą ważną kwestią jest hałas. Ten element działa obusiecznie. Z jednej strony, gdy będziesz biegł czy strzelał, od razu Cię usłyszą. A jeśli będziesz miał jeszcze tego pecha, by hałasować będąc oświetlonym, to pozostaje mi tylko życzyć zdrowia. Wykorzystać go możesz rzucając różnymi elementami otoczenia, jak aluminiowa puszka czy szklana butelka. Zwabieni tak strażnicy odejdą od swojego posterunku i będziesz miał na chwilę spokój.

### 2. Ruchy – czyli nowa Lara.

Sam to całkiem zdolny facet i potrafi wykonać kilka ciekawych trików. Większość została wyjaśniona podczas gry, jednak warto pamiętać o głównej zasadzie: **zawsze staraj się przemieszczać kucając**. Wtedy na pewno masz większe szanse, że ktoś Cię usłyszy, a to już wielka przewaga.

Do tego podczas opuszczania się lub skakania, gdy zrobisz to kucając, opadniesz niżej po cichu, co jest przydatną umiejętnością, gdy starasz się przecisnąć za plecami wyczulonego na najmniejszy szelest strażnika.

Pamiętaj o podwójnych skokach, które pozwolą Ci się dostać nawet na najwyższą półkę. Pewnym minusem tych skoków jest fakt, że okoliczni strażnicy na pewno Cię usłyszą. Ale coś za coś.

### 3. Wyposażenie – czyli ja widzę Ciebie, a Ty widzisz...

Sam od początku dysponuje noktowizorem, do którego będziesz musiał się przyzwyczaić. Zapomnij o podziwianiu grafiki. Ponad połowa gry to oglądanie jej elementów w czarno – białych barwach. No ale skoro pożyjesz dzięki temu kilka sekund dłużej, to czemu nie?

W dalszej części gry do dyspozycji zostanie oddana termiwozja. To sprytne urządzenie wykryje każdego przeciwnika, nie zasłoniętego przez grubo mur czy inną zasłonę, przesłaniającą możliwe do odebrania na wizjerze ciepło ludzkiego ciała. Przydatne do zaglądania, co dzieje się „za drzwiami”.



[Training] Część 1

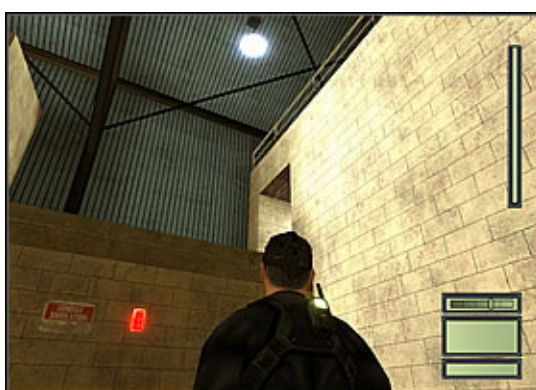
Po rozmowie z Lambertem rozpoczniesz fazę treningu. Dzięki niemu będziesz mógł stawić czoła wyzwaniom stawianym podczas zabawy ze SC, więc nie bagatelizuj go i naucz się podstawowych ruchów, jakie potrafi wykonać Sam Fisher.



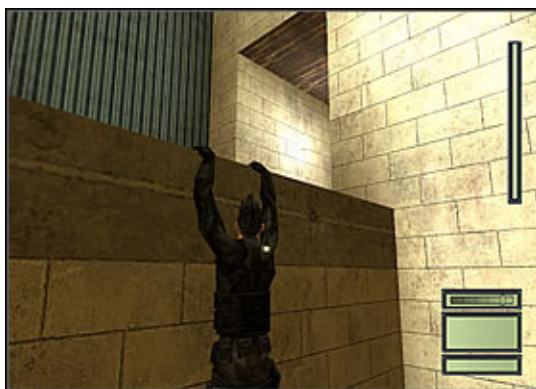
Zaczniesz od podstaw. Po prostu rozglądaj się po okolicy, patrząc na świecące na czerwono lampki, które będą kolejno świeciły (z lewej, prawej, pod dachem i w końcu przed Tobą, na ziemi). Gdy zaliczysz ten kurs, dowódca nakaże Ci przeskoczyć przez mur znajdujący się przed Twoimi oczami. To ten przy pustym basenie.



**UWAGA!** Jeśli chcesz zobaczyć ciekawy bonus\*, nie przeskakuj od razu przez mur, tylko skieruj się w prawo. Zauważysz, że nad czerwoną lampką znajduje się przejście, tylko trzeba by się tam jakoś wspiąć.



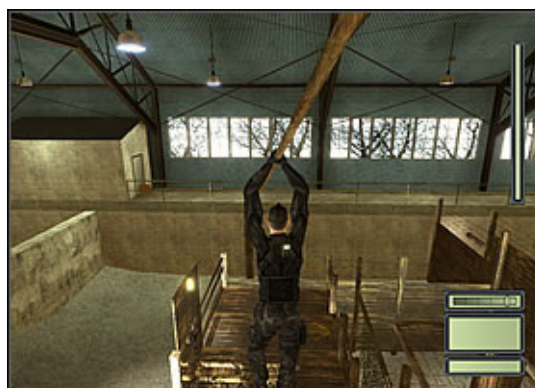
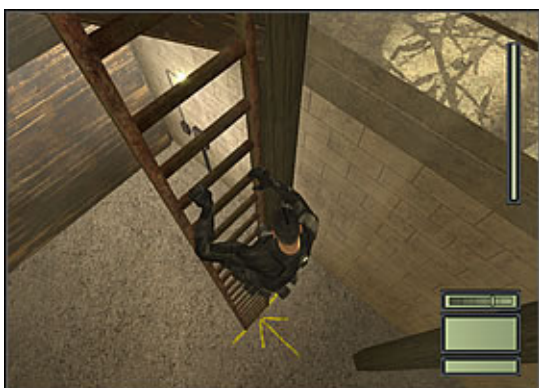
\* Początkowo może to się wydawać nie lada trudnym wyczynem, gdyż by Sam chwycił się rękami półki i wspiął na górę, musisz dobrze wykonać szereg czynności: ustawić się bokiem do ściany z lampką, tak by mieć ją po lewej, biec w stronę ściany, przy której zaczynałeś i wykonać skok z odbiciem się od ściany (skaczesz, gdy sam jest w powietrzu naciskasz skok po raz drugi, by odbił się od ściany) i ustawiasz go w powietrzu tak, by był skierowany przodem do półki. Powinien chwycić się jej rękami, po czym wspiąć wyżej.



\* Tam przejdź do otwartych drzwi z prawej. W ciemnym pomieszczeniu (nie będzie światła, a jeszcze nie masz noktowizora), po prawej, na półce, znajdziesz wytrych **[Lock pick]**. Zabierz go i wróć do normalnego kursu.



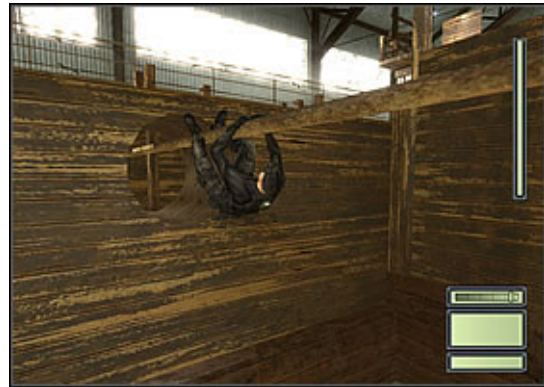
Po przeskoczeniu murku podejź do drabiny umieszczonej na prawo. Wyjdź na górę i dalej zjedź po linie (stań pod nią i skocz, Sam chwyci się jej automatycznie, podobnie jak wyszedł od razu po drabinie gdy do niej podszedłeś). Schodzenie jest troszkę trudniejsze. Musisz po prostu uważać, by nie spać, tylko chwycić się drewnianego słupa.



Następne w kolejce jest przejście pod palami. Musisz przykucnąć. Zapamiętaj też przy okazji, że kucanie to najlepszy sposób cichego przemieszczania się. Warto jak najczęściej kucać, zamiast chodzić w postawie stojącej, gdyż stajesz się wtedy automatycznie trudniejszym do wykrycia celem dla strażników.



Teraz nauczysz się najlepszego triku, jaki według mnie potrafi wykonać Sam. Stojąc przodem do ściany, skocz, odbij się od niej i gdy będziesz w powietrzu naciśnij ponownie klawisz skoku. Nasz bohater powinien zawisnąć w powietrzu, wspierając się nogami obu ścianek. W następnej lokacji podskocz będąc pod drewnianym palem, co pozwoli Ci się na niego wspiąć. Gdy dojdiesz do zwężenia, wciśnij klawisz kucania, by przejść do nowego obszaru.



Przez siatkę powinieneś przejść bez najmniejszych problemów (Sam wszystko robi automatycznie). Kolejny krok to „przytulanie” się do ściany. To dobry sposób cichego wyglądania zza rogu. Ten tryb pozwala zdjąć człowieka lub kamerę nim te Cię zauważą. Przejdź tak przez dwa wąskie tunele, by zaliczyć test.



Jeszcze tylko wespnij się i zejź po drabinie, by znaleźć się przed finalnym testem sprawnościowym. Musisz wykonać tutaj skok podobny, jak opisałem w informacji o bonusie.