



Tom Clancy's Splinter Cell:

Blacklist

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	5
Sterowanie	7
Xbox 360	7
PlayStation 3	9
PC	11
Prolog – Blacklist Zero	14
Dotarcie do bazy lotniczej Andersen	14
Zbliżenie się do urządzenia zakłócającego	16
Mobilne centrum dowodzenia – Paladyn	18
Misja 1 – Safehouse (Kryjówka)	21
Dotarcie do kryjówki CIA	21
Odnalezienie Kobina	25
Dotarcie w okolice posterunku policji	28
Przedostanie się do wnętrza komisariatu	37
Dotarcie do sali przesłuchań	40
Uratowanie Kobina	42
Eskortowanie Kobina	44
Misja 2 – Insurgent Stronghold (Forteca partyzantów)	46
Przedostanie się do miejsca przejęcia kontroli nad dronem	46
Zidentyfikowanie kupca	49
Dotarcie do miejsca pobytu kupca	50
Zlokalizowanie źródła transmisji	53
Ucieczka z miejsca ostrzeliwanego przez drony	64
Misja 3 – American Consumption (Amerykańska konsumpcja)	65
Zinfiltrowanie hali festiwalowej	65
Odnalezienie zakładników	71
Utrzymanie zakładników przy życiu	72
Zbadanie tuneli	74
Dotarcie do stacji filtracji wody	76
Przedostanie się do pomieszczenia kontrolnego	78
Wyłączenie pomp	82
Zakręcenie zaworu odpływu	85
Misja 4 – Private Estate (Prywatna posiadłość)	87
Zinfiltrowanie terenów wokół posiadłości	87
Dotarcie do szopy narzędziowej	90
Zdetonowanie ładunku EMP przy skrzynce z bezpiecznikami	94
Przedostanie się do wnętrza posiadłości	96
Odnalezienie kryjówki Nouriego	100
Zneutralizowanie napastników	103
Eskortowanie Nouriego	106
Misja 5 – Abandoned Mill (Opuszczony młyn)	108
Przedostanie się na dachy	108
Dotarcie do szybu windy	111
Zbadanie głównego obszaru młynu zbożowego	114
Dotarcie do strefy załadunku	116
Pozostawienie lokalizatora w ciężarówce	119
Opuszczenie strefy załadunku	120
Zlokalizowanie Sadiqa	121
Dotarcie na dach w towarzystwie Briggsa	125

Misja 6 – Special Missions HQ (HQ wydziału specjalnego)	127
Przedostanie się do wnętrza centrum dowodzenia	127
Dotarcie na najniższy poziom parkingu	130
Wydostanie się z więzienia	132
Dotarcie do windy	133
Uzyskanie dostępu do skarbca	135
Ściągnięcie danych	141
Wydostanie się z centrum dowodzenia z dyskiem Charliego	143
Dotarcie do ogrodów	147
Dotarcie do strefy ewakuacji	149
Ochronianie furgonetki	152
Misja 7 – Transit Yards (Transport)	153
Rozbrojenie pierwszej bomby	153
Rozbrojenie drugiej bomby	155
Rozbrojenie trzeciej bomby	158
Rozbrojenie czwartej bomby	164
Dośnięcie lidera komórki Inżynierów	165
Misja 8 – Detention Facility (Ośrodek więzienny)	168
Dotarcie do sali przesłuchań	168
Odzyskanie wyposażenia Fishera	169
Wydostanie się z obozu	173
Spotkanie się z Briggsem przy łodzi	179
Misja 9 – Airstrip (Lotnisko)	180
Zneutralizowanie atakujących najemników	180
Ochronianie kołującego samolotu	183
Misja 10 – American Fuel (Amerykańskie paliwo)	184
Zrzucenie ładunku	184
Zresetowanie systemu	186
Misja 11 – LNG Terminal (Terminal gazowy)	187
Przedostanie się na teren gazoportu	187
Zneutralizowanie wszystkich terrorystów	191
Dotarcie do miejsca unieszkodliwienia wirusa	194
Odnalezienie lidera komórki Inżynierów	197
Dośnięcie lidera komórki Inżynierów	199
Misja 12 – Site F (Obiekt F)	202
Wyłączenie wentylatora	202
Zinfiltrowanie bunkra	205
Uzyskanie dostępu do systemów obronnych bunkra	208
Dokonanie sabotażu systemów obronnych bunkra	212
Załączenie procedury blokady bunkra	219
Powstrzymanie Sadiq	221
Dodatkowe misje (4E Missions) – ogólne założenia	224
Dodatkowe misje zlecane przez Grim	225
Informacje wstępne	225
Misja 1 – Hawkins Seafort (Fort morski Hawkinsa)	226
Misja 2 – Border Crossing (Przejście graniczne)	234
Misja 3 – Hackers' Den (Kryjówka hakerów)	243
Dodatkowe misje zlecane przez Charliego	252
Informacje wstępne	252
Rodzaje przeciwników i ogólne zasady misji Charliego	253
Misja 1 – Pakistani Embassy (Ambasada Pakistanu)	256
Misja 2 – Swiss Embassy (Ambasada Szwajcarii)	260
Misja 3 – Egyptian Embassy (Ambasada Egiptu)	265
Misja 4 – Russian Embassy (Ambasada Rosji)	270

Dodatkowe misje zlecane przez Kobina	274
Informacje wstępne	274
Misja 1 – Opium Farm (Plantacja opium)	275
Misja 2 – Fish Market (Targ rybny)	279
Misja 3 – Blood Diamond Mine (Kopalnia diamentów)	282
Dodatkowe misje zlecane przez Briggsa	285
Informacje wstępne	285
Misja 1 – Smugglers Compound (Kryjówka przemytników)	286
Misja 2 – Missile Plant (Baza rakietowa)	292
Misja 3 – VORON Station (Placówka Woronu)	299
Misja 4 – Abandoned City (Opuszczone miasto)	304
Paczki (Dead Drops)	312
Misje głównej kampanii	312
Misje Grim	318
Misje Charliego	320
Misje Kobina	322
Misje Briggsa	324
Cele o dużym znaczeniu (High Value Targets)	326
Misje głównej kampanii	326
Misje Grim	332
Misje Kobina	334
Misje Briggsa	336
Laptopy Czarnej Listy (Blacklist Laptops)	338
Misje głównej kampanii	338
Misje Grim	343
Misje Charliego	345
Misje Kobina	347
Misje Briggsa	349
Wyposażenie Fishera i ulepszenia samolotu	351
Gadżety	351
Gogle, stroje i broń palna	354
Ulepszenia Paladyna	355
W co zainwestować w pierwszej kolejności?	357
Wyzwania i osiągnięcia	358
Wskazówki dotyczące zaliczania wyzwań	358
Osiągnięcia	359

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.

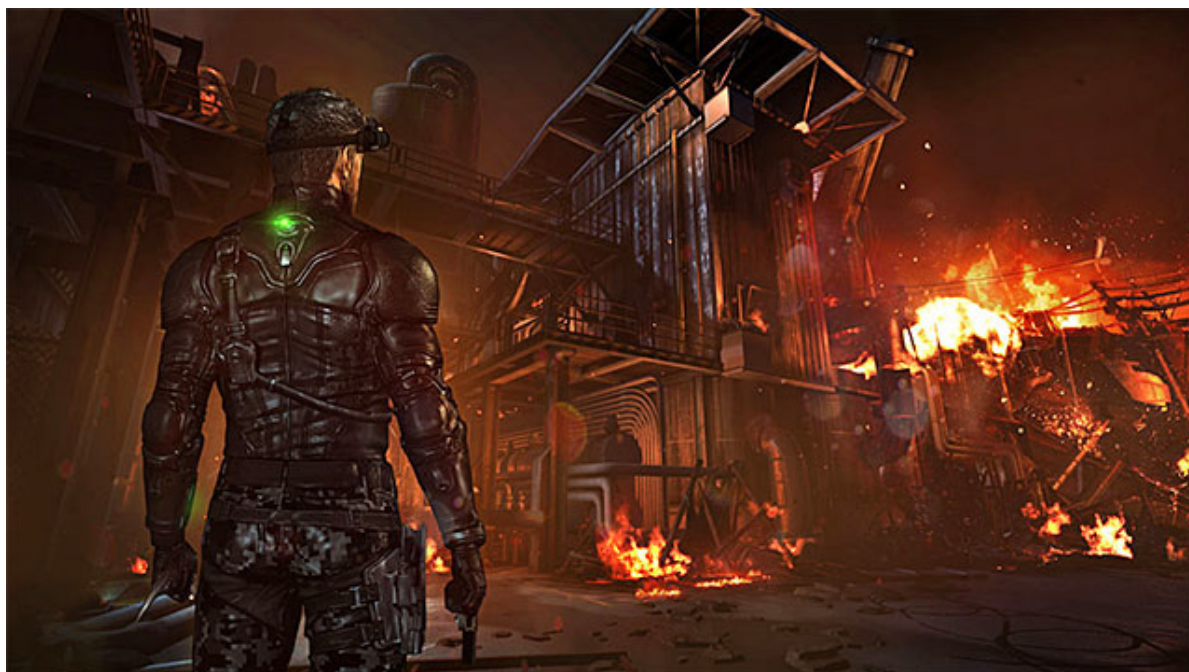
Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* zawiera przede wszystkim **bardzo szczegółowy opis przejścia jej wszystkich głównych oraz dodatkowych misji**. Omówienia poszczególnych etapów koncentrują się nie tylko na wypełnianiu otrzymywanych zadań, ale także na skutecznym unikaniu wykrycia i odnajdywaniu sekretnych przedmiotów. W dalszej części poradnika zamieszczono rozdziały poświęcone **wszystkim odmianom sekretów (paczki, cele o dużym znaczeniu, laptopy)**, jak również **ulepszaniu wyposażenia głównego bohaera** oraz **zaliczaniu wyzwań i osiągnięć**.

Poradnik do gry *Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist* to:

- szczegółowy opis przejścia wszystkich głównych misji
- szczegółowy opis przejścia wszystkich opcjonalnych misji otrzymywanych od sojuszników Fishera
- informacje na temat lokalizacji wszystkich paczek (Dead Drops)
- informacje na temat lokalizacji i sposobów pojmania wszystkich celów o dużym znaczeniu (High Value Targets)
- informacje na temat lokalizacji wszystkich laptopów Czarnej Listy (Blacklist Laptops)
- wskazówki odnośnie ulepszania wyposażenia głównego bohatera
- informacje na temat zaliczania wyzwań i osiągnięć



U w a g i w s t ę p n e

Niniejszy poradnik powstał w głównej mierze w oparciu o styl rozgrywki o nazwie Duch (Ghost), w którym główny bohater nie tylko unika wykrycia przez przeciwników, ale także ich nie zabija. Opis przejścia posuwa się zresztą o krok dalej, albowiem podpowiada w jaki sposób całkowicie unikać atakowania przeciwników, przedstawiając bardziej agresywne rozwiązania tylko i wyłącznie jeśli wymagają tego założenia danego celu misji (np. oczyszczenie drogi do punktu ewakuacji).

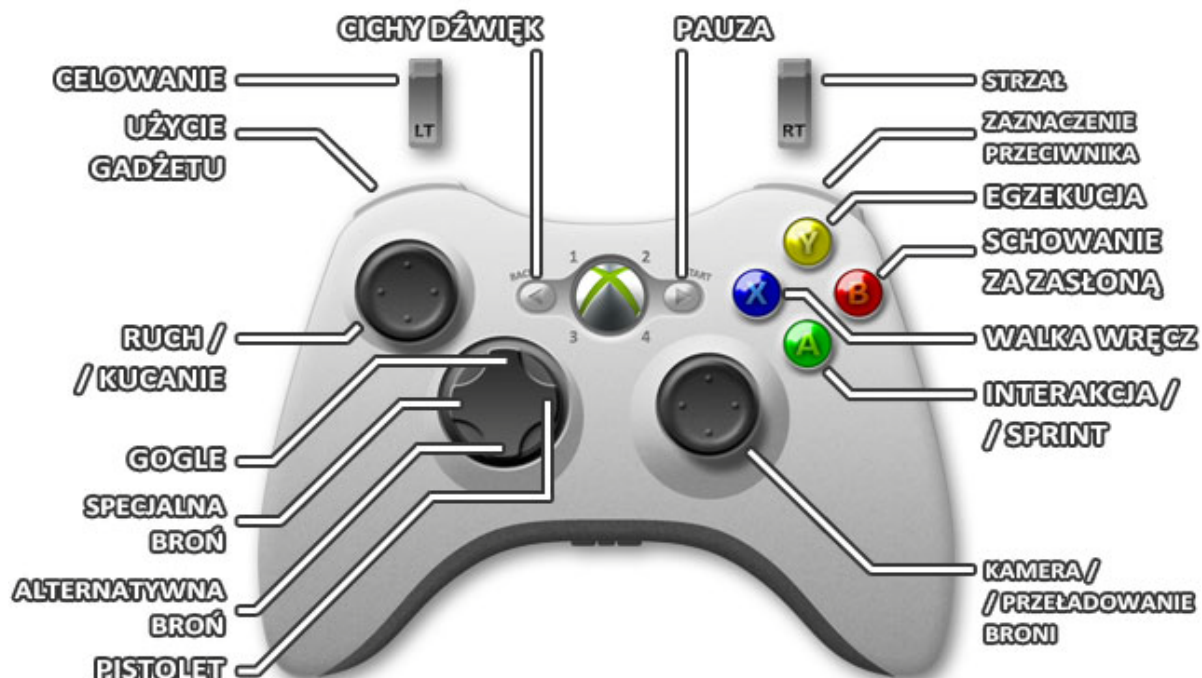
Poradnik przygotowywany był na najwyższym poziomie trudności Perfekcjonista, na którym oprócz bardzo czujnych przeciwników Fisher musi sobie też radzić bez wspomagaczy w postaci "prześwietlania" ścian gogłami sonarowymi, korzystania z odnajdywanych w świecie gry skrzyń z zapasami i wykonywania automatycznych egzekucji.

Pod koniec wybranych stron opisu przejścia znajdują się dodatkowe wskazówki dla dwóch pozostałych stylów rozgrywki, czyli Pantery (Panther – ciche zabijanie wrogów) oraz Ataku/Szturmowca (Assault – branie udziału w bezpośrednich konfrontacjach z użyciem broni palnej i materiałów wybuchowych). Na eksperymenty z tymi stylami radzę zdecydować się dopiero po zaliczeniu głównej kampanii, gdyż w przeciwnym wypadku utracisz szansę na otrzymanie osiągnięcia/trofeum przyznawanego za ukończenie gry bez zabijania innych postaci.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Sterowanie

X b o x 3 6 0



	Ruch
	Przykucnięcie
	Zmiana pozycji kamery
	Przeładowanie broni
	Interakcja / Przemyskanie między zasłonami / Sprint (przytrzymaj)
	Schowanie się za zasłoną