

Tom Clancy's Splinter Cell: **Chaos Theory**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Peru - Punta Blanco Lighthouse	4
Panama Canal - Maria Narcissa	19
Panama - MCAS Banco de Panama	34
USA - Manhattan Garment District	51
USA - Offices of Displace International	65
Japa - Private Retreat	81
North Korea -NKA Coastal Battery	91
South Korea - National Data Trunk [1]	107
South Korea - National Data Trunk [2]	114
Japan -Shinjuku District Bath House	126
Japan - Japanese Defence Ministry	142

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do trzeciej części serii "Tom Clancy's Splinter Cell", oznaczonej podtytułem "Chaos Theory". W poniższym tekście znajdziesz dokładny opis przejścia trybu singleplayer (dla pojedynczego gracza). Mam nadzieję, iż poradnik ten w równym stopniu zainteresuje osoby doświadczone, którym poprzednie odsłony serii nie są obce, jak i nowicjuszy, rozpoczynających swoją znajomość z Samem Fisherem od omawianej pozycji. Opis przejścia „Chaos Theory” powstał w oparciu o najwyższy dostępny poziom trudności (Expert).

Przed rozpoczęciem właściwej zabawy radziłbym zapoznać się z przygotowanymi przez producenta filmikami instruktażowymi, dzięki którym można przypomnieć sobie znane elementy rozgrywki (operowanie inwentarzem, pozostawanie w cieniu), jak i zaznajomić się z licznymi nowinkami. Doszedłem do wniosku, iż powielanie przedstawianych w nich informacji pozbawione jest sensu, tym bardziej, że niemal wszystkie czynności dokładnie opisałem w określonych miejscach poradnika (najczęściej w momencie, w którym z danego typu zachowania korzysta się po raz pierwszy). Bez zbędnych przygotowań proponuję więc przejść do właściwego opisu.

Oznaczenia w moim poradniku przedstawiają się następująco:

NOWY CEL [RODZAJ CELU MISJI]: Treść celu misji (luźne tłumaczenie)

np.: **NOWY CEL [PRIMARY]: Rescue Morgenhoft (Uratuj Morgenhofta)**

Cele Primary są obowiązkowe i należy je zaliczać, aby móc przejść daną misję. Cele Secondary i Opportunity nie są bezwzględnie wymagane. Cele Secret nie pojawiają się na liście w trakcie rozgrywania etapu. Poznaje się je (wyłącznie w przypadku zaliczenia danego zadania) dopiero po ukończeniu całego poziomu.

Ważniejsze przedmioty, które trzeba lub można będzie zabrać, oznaczone zostały **kolorem zielonym**. Miejsca, w których warto byłoby zapisać stan gry, zaznaczyłem natomiast **kolorem czerwonym**.

W razie ewentualnych problemów służę oczywiście dodatkową pomocą. Zapraszam do lektury :)

Peru - Punta Blanco Lighthouse

Założenia misji:

Niejaki Bruce Morgenholt został porwany przez grupę peruwiańskich separatystów, znanych jako People's Voice (Głos Ludu). Wiedza posiadana przez Morgenholta nie może wpaść w ręce tej organizacji, a tym bardziej jej przywódcy – Hugo Lacerdy. Należy uratować porwanego mężczyznę, a także ustalić, czy zdołał przekazać cenne informacje wspomnianej frakcji terrorystycznej.

Początkowe cele:

[PRIMARY]: Rescue Morgenholt (Uratuj Morgenholta)

[PRIMARY]: Recover or destroy information about The Masse Kernels (Odzyskaj lub zniszcz zdobyte przez separatystów informacje)

[SECONDARY]: Eliminate Hugo Lacerda (Wyeliminuj przywódcę People's Voice)

Opis przejścia etapu:

Zanim przejdziesz do właściwej misji odbędzie się briefing. Jest to nowy element serii, wysłuchaj informacji podanych przez wszystkich pracowników Third Echelon, ze szczególnym uwzględnieniem znanego z poprzednich odsłon „Splinter Cella” Lamberta oraz Williama Reddinga (opisze on okolicę, w której będzie rozgrywał się ten etap).

Zabawę zaczynasz na plaży. Jeżeli chcesz, możesz wykorzystać wolną chwilę na przypomnienie sobie najważniejszych ruchów Fishera. W okolicy nie ma żadnych wrogów, tak więc do woli eksperymentuj. Kiedy już się nabiegasz i naskaczysz skieruj się w stronę widocznej na pierwszym screenie drogi (prowadzącej na „wyższy poziom”). Znajduje się ona niedaleko miejsca startu, tak więc z jej odnalezieniem nie powinieneś mieć większych problemów. Skorzystaj oczywiście z noktowizora. Domyślnie włącza się go klawiszem **[2]**. Idź jedyną możliwą drogą. Będziesz mógł wejść pomiędzy skały (drugi screen).



W pewnym momencie Sam będzie musiał „przykleić się” do jednej ze ścian, tak aby móc przejść dalej. Jeśli nie wykona tego automatycznie, wciśnij **[Q]**, aby mu pomóc. Dojdiesz w końcu do miejsca, które ukazane zostało na drugim screenie. Fisher będzie się musiał w tym miejscu przeczołgać. Aby to zrobić, wciśnij **[SPACJĘ]**. Uaktywni to zaproponowaną przez grę czynność, której nazwa (Enter crawl space) powinna pojawić się w prawym górnym rogu ekranu. Zaczynij się czołgać.



W pewnym momencie (czołgając się) powinieneś usłyszeć wystrzały. Nie masz się czego obawiać, nikt do Ciebie nie strzela. ;-) Po chwili odezwie się Lambert. Wysłuchaj jego komentarza, warto byłoby sprawdzić od kogo organizacja Lacerdy zakupiła broń. Pojawi się nowy cel misji.

NOWY CEL [PRIMARY]: Discover where the guerillas got their arms and equipment (Dowiedz się od kogo ludzie Lacerdy otrzymali broń oraz dodatkowy ekwipunek)

Po wyczołganiu się z dziury podejdź do końca korytarza i skocz do góry. Sam chwyci się ukazanej na drugim screenie skalnej półki. Wyjdź na górę. **ZANIM jednak wykonasz kolejny skok zapisz stan gry.** Czekaj Cię bowiem pierwsze spotkanie z wrogo nastawionymi żołnierzami.



Wyjdź na samą górę. W oddali powinieneś zauważyć niewielki mostek. **NIE RUSZAJ SIĘ**. Po chwili przyjdzie tu dwóch strażników. Jeden z nich skieruje się w stronę mostu, jego kolega pozostanie po drugiej stronie przepaści. **NIE PRÓBUJ** atakować żołnierza idącego w Twoją stronę. Musisz poczekać, aż obaj wartownicy zakończą rozmowę. Dopiero, gdy gość znajdujący się po drugiej stronie przepaści opuści tę okolicę, zajmij się stojącym obok wartownikiem. Zajdź go od tyłu. Pojawi się opcja złapania strażnika (Grab character), z której oczywiście skorzystaj.



W oknie akcji pojawi się opcja przesłuchania (Interrogate), wybierz ją. Wysłuchaj rozmowy pomiędzy Fisherem a trzymanym przeciwnikiem. Po zakończonym przesłuchaniu warto byłoby pozbyć się niewygodnego świadka. Podejdź ze strażnikiem do przepaści (cały czas musisz go trzymać!) i wciśnij lewy przycisk myszy, aby zepchnąć go w przepaść. Uważaj przy tym, aby Fisher nie stracił gruntu pod nogami. :-) Możesz już skorzystać ze znajdującego się nieopodal mostu linowego.



Po znalezieniu się w miejscu, do którego początkowo przyszli wartownicy, skieruj się w prawo. **Konieczn**ie zapisz w tym miejscu stan gry. Przygotuj sobie karabin SC-20K i ruszaj prosto. Dotrzesz do oświetlonego pomieszczenia z beczkami po bokach. Spróbuj ostrożnie się wychylić. Możliwie jak najszybciej będziesz musiał zniszczyć widoczne na drugim screenie źródło światła (lampa). Aby to zrobić przejdź do trybu snajperskiego. Pamiętaj, że możesz pomagać sobie w celowaniu wstrzymując na chwilę oddech (prawy przycisk myszy). Czynność tę musisz wykonać stosunkowo szybko, tak aby znajdujący się tu strażnik nie wykrył Twojej pozycji.



Zacznij ostrożnie posuwać się do przodu. Wykorzystaj fakt, iż znajdujący się tu żołnierz nie jest w stanie Cię zauważyć. Oczekaj aż odwróci się do Ciebie plecami i złap go. Wyeliminuj go z dalszej rozgrywki wciskając lewy lub prawy przycisk myszy. Zanim jednak to zrobisz, dobrze byłoby udać się z wartownikiem w jakieś nieoświetlone miejsce.

NOWY CEL [OPPORTUNITY]: Scan the SSCC bar code on the delivered crates (Sprawdź kody kreskowe na dostarczonych skrzyniach z amunicją)

Zadanie to jest stosunkowo proste. W całym kompleksie znajduje się w sumie pięć skrzyń, które będziesz musiał zbadać. Najwygodniej jest to robić podchodząc do każdej z nich i wybierając domyślną czynność (Scan crate). Opcjonalnie możesz skorzystać ze specjalnego trybu wizji, ale naprawdę nie jest to konieczne. W przypadku problemów z odnalezieniem niektórych skrzyń możesz posłużyć się trybem EEV, który dostępny jest pod klawiszem [4].

