

Tom Clancy's Splinter Cell: **Double Agent**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

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](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	4
Etapy treningowe (Test Course A i B)	4
Misja 1: Iceland – Geothermal Plant	8
Misja 2: Kansas – Ellsworth Penitentiary	22
Misja 3: NYC – JBA HQ – Part 1	36
Misja 4.1: Sea of Okhotsk	55
Misja 4.2: Sea of Okhotsk	63
Misja 5: Shanghai - Hotel	77
Misja 6 NYC – JBA HQ – Part 2	97
Misja 7.1: Cozumel – Cruise Ship	112
Misja 7.2: Cozumel – Cruise Ship	122
Misja 8: NYC – JBA HQ – Part 3	131
Misja 9.1: Kinshasa	147
Misja 9.2: Kinshasa	163
Misja 9.3: Kinshasa	174
Misja 10.1: NYC – JBA HQ – Part 4	181
Misja 10.2: NYC – JBA HQ – Part 4	187
Zakończenia	196
Misja 11 (BONUS): NYC – Coast Guard Boat	197

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 gry „Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent”. Poniższy tekst składa się w całości z bardzo dokładnego opisu przejścia wszystkich poziomów, które składają się na przygotowaną przez producentów kampanię single player. W miarę możliwości starałem się żeby mój opis przedstawiał subtelne rozwiązania napotykanych w trakcie zabawy problemów. Należy bowiem pamiętać, iż gra ta w dalszym ciągu jest dość złożoną skradanką, premiującą pozostawanie w ukryciu, a także unikanie otwartych starć z siłami wroga. W omawianej odsłonie serii jest to jeszcze bardziej widoczne. Każde takie „przewinienie” (także pozornie nieszkodliwe, np. zniszczenie źródła światła albo ogłuszenie wartownika) karane jest bowiem odjęcie punktów stealth (domyślnie jest to maksymalna wartość), wyświetlanych po zakończeniu misji. Warto w tym miejscu zaznaczyć, iż za najlepszy wynik punktowy nie otrzymuje się żadnych bonusów. Kwestia dopracowania wszystkich szczegółów jest więc uzależniona wyłącznie od naszych osobistych preferencji. Ja będę skupiał się oczywiście na przedstawieniu czynności, które pozwolą na wypełnienie wszystkich postawionych zadań. W wielu miejscach pozwolę sobie jednak na ogłuszenie wartowników, czy zneutralizowanie wybranych źródeł światła.

„Double Agent” jest bardziej nieliniowy od swoich poprzedników, co jest szczególnie widoczne na najwyższym poziomie trudności. Ja postarałem się przedstawić najciekawsze rozwiązania, tzn. takie, które zapewniają solidną dawkę adrenaliny, ale nie wymagają przy tym stosowania bardzo skomplikowanych posunięć. Radziłbym zwracać uwagę na pojawiające się w opisach misji skróty, gdyż można się z nich dowiedzieć, do której z organizacji dane zadanie zostało przyporządkowane. Nie zapominaj również o jak najczęstszym zapisywaniu stanu gry, gdyż o pomyłkę nietrudno, a w wielu sytuacjach odkrycie swojej pozycji jest równoznaczne z zawaleniem drugorzędnych zadań, dzięki którym można byłoby odblokować sobie nowe przedmioty, czy polepszyć wynik punktowy.

Życzę udanej zabawy!

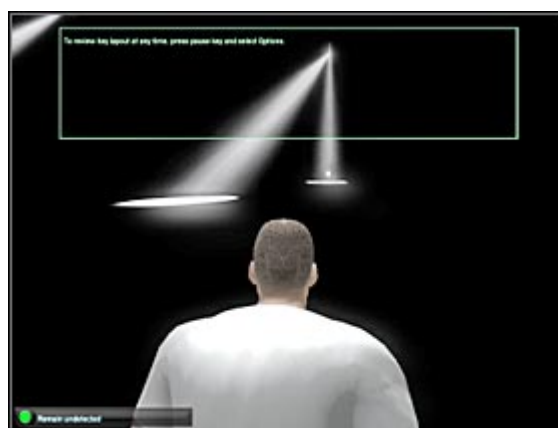
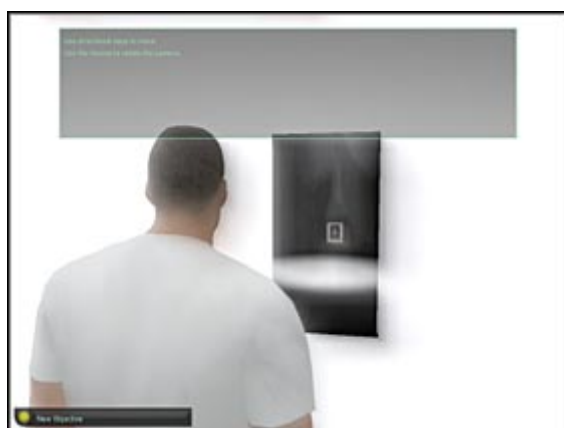
Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

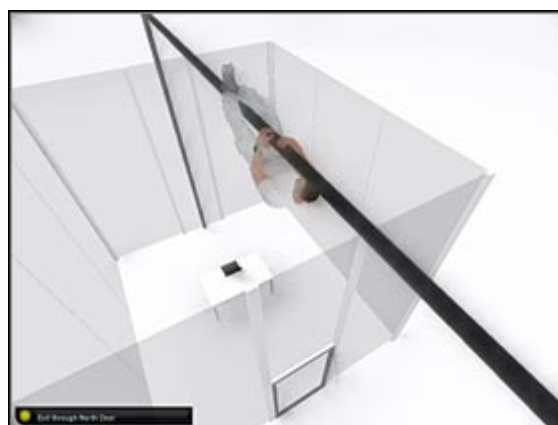
Etapy treningowe (Test Course A i B)

Uwaga! Poziomy te są oczywiście nieobowiązkowe, aczkolwiek radziłbym do nich przystąpić. Oba etapy są bowiem bardzo krótkie, tak więc nie stracisz tu dużo czasu. Będziesz natomiast mógł przypomnieć sobie podstawowe kwestie związane ze sterowaniem postacią. Nie poznasz natomiast zbyt dużej ilości nowych ruchów, ale mimo wszystko radziłbym zapoznać się z oba etapami.

Nie sugeruj się tym, iż oba te etapy rozgrywane są w „wirtualnym” środowisku. W zamierzeniu miało to zapewne pozwolić w lepszym oznaczeniu problemów, które będziesz w trakcie zabawy napotykał. Na początek będziesz musiał skierować się do znajdującego na wprost przejścia (#1). Teraz będziesz musiał dobiec do oznaczonego przez grę obiektu, unikając przy tym źródeł światła (#2). Nie powinno ci to sprawić żadnych problemów. Zaczekaj na wyświetlenie kolejnego filmu.



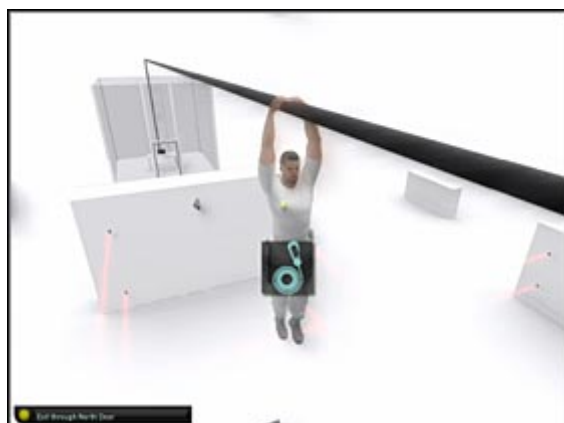
Podejdź do rynny i zacznij wspinać się na górę (#1). Teraz będziesz musiał przejść na drugą stronę. Podskocz, tak aby się chwycić rury i ruszaj przed siebie. W końcowej części będziesz się musiał dodatkowo podciągnąć (#2). Nie zeskakuj. Dojdź do samego końca i ostrożnie zejdź po rynnie na dół.



Podejdź teraz do laptopa i wciśnij przycisk używania (#1). Będziesz musiał przystąpić do niezbyt skomplikowanej minigry (#2), którą szerzej przedstawiłem w końcówce opisu pierwszej misji gry. Cała zabawa polega na wyszukiwaniu tych cyfr, które „zatrzymały się”. W ten sposób będziesz musiał uzupełnić wszystkie cztery pola. Wróć się na rynię.



Ruszaj przed siebie. Zatrzymaj się mniej więcej w połowie drogi. Powinna się tu wyświetlić charakterystyczna ikonka (#1). Wciśnij przycisk używania i zacznij opuszczać się na dół. Dzięki temu posunięciu będziesz mógł podnieść upragniony obiekt (#2). Zaczekaj teraz na kolejny filmik. Zeskocz na dół i skieruj się do czarnego przejścia, dzięki czemu zaliczysz pierwszą misję treningową.



Druga misja treningowa przybliży ci kwestię nokautowania napotykanym przeciwników. Dodam jednak, iż w tym etapie nie będziesz karany za wykonywanie tej czynności. Mowa tu o wspomnianych już wcześniej punktach Stealth. W pierwszej kolejności musisz zlikwidować pojedynczego gościa (#1). Zaczekaj aż wejdzie on do budynku. Spróbuj zająć go od tyłu i znokautować (#2). Dysponujesz tu dość dużą swobodą działania.



Skieruj się teraz do niewidocznych na pierwszy rzut oka podwójnych drzwi (#1). Gra wyświetli w tym miejscu nowy filmik przerywnikowy. Tym razem będziesz musiał załatwić dwóch terrorystów oraz uratować zakładnika. Zejdź po schodach na dół. W pierwszej kolejności załatw gościa patrolującego ten korytarz (#2). Musisz go zająć od tyłu i znokautować.



Znajdujesz się w niezbyt rozbudowanym labiryncie. W trakcie rozgrywania normalnej misji mógłbyś skorzystać z trójwymiarowej mapy. Teraz radziłbym się jednak wrócić na schody i zapamiętać sobie drogę (#1). Po dotarciu na miejsce spróbuj zbliżyć się do terrorysty (#2). Jego również musisz znokautować.



Na koniec podejź do zakładniczki i wciśnij klawisz używania żeby ją uwolnić (#1). Nie pozostało ci już nic więcej, jak tylko skierować się do nowo powstałego przejścia (#2). Gratulacje! Właśnie ukończyłeś obie misje treningowe. Będziesz mógł teraz przystąpić do pierwszej właściwej misji gry.

