

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow - Single Player

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tom Clancy's
Splinter Cell
Pandora Tomorrow

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Kampania dla pojedynczego gracza	4
Podstawowe zasady super-agenta	4
Solucja	5
[Timor] Dili	5
[France] Paris	12
[France] Paris-Nice	20
[Israel] Jerusalem	23
[Indonesia] Kundang	34
[Indonesia] Komodo	43
[Indonesia] Jakarta	50
[USA] Los Angeles	60

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 mulitplayer**, zawierający informacje pomocne przy pierwszym zetknięciu się z trybem gry wieloosobowej, jak również cenne wskazówki i informacje dla graczy zaawansowanych.

Kampania dla pojedynczego gracza

Poradnik ten jest opisem przejścia całej gry od początku do końca, na poziomie trudności HARD. Staralem się w nim podpowiedzieć graczowi, jak sobie radzić w wielu przypadkach bez uśmiercania kogokolwiek. Niestety w odróżnieniu od pierwszej części, zabijanie w PT stało się chlebem powszednim. Jednak nie należy traktować go jako najlepszego sposobu radzenia sobie z niezbyt sprzyjającymi okolicznościami. Największą frajdę z gry można czerpać dopiero wtedy, gdy ukrywając się w ciemnych zakamarkach dzięki sprytowi i wrodzonej inteligencji umykamy sterowanym komputerowo strażnikom.

Wielokrotnie zdarza się podczas gry, że do wykonania jakiegoś zadania prowadzi kilka dróg. Ja zdecydowałem się opisać zawsze jedną. Tę najciekawszą i zarazem najbardziej (dla mnie) logiczną. Nie oznacza to, że nie ma lepszych czy gorszych sposobów radzenia sobie z danym problemem. Ale to już zależy od Waszych osobistych upodobań, ja natomiast skupiłem się ja jasnym i klarownym opisie przejścia całej gry.

Zapraszam

Zodiak

Podstawowe zasady super-agenta

Wszelkie podstawowe zagadnienia nie zmieniły się znacznie od pierwszej części gry, tak więc zapraszam również do zapoznania się z poradnikiem [Sprinter Cell](#) mojego autorstwa.

Nie daj się zobaczyć

Pamiętaj, że granie w SC wymaga skupienia się na (nie)zupełnie nowym aspekcie rozgrywki – pozostawaniu w cieniu. Dlatego staraj się zawsze omijać wszelkie źródła światła, a Twój kombinezon super szpiega zawsze skryje Cię przed oczyma gapiów. Jeżeli jakieś przejście jest bardzo oświetlone, użyj swojej broni do zniszczenia kilku lamp. Takie przybytki jak wille narkotykowych bossów, mają ich na pewno sporo w zapasie, więc nie powinieneś martwić się o jakiegokolwiek problemy natury moralnej.

Mów, byle nie za głośno

By nie zostać zauważonym, nie wystarczy znajdować się w cieniu. Musisz także starać się nie wydać nawet najmniejszego szelestu. Czyli: nie ruszasz się, gdy patrzą w Twoją stronę, chodzisz tylko na kuckach, a jak już chodzisz w pozycji wyprostowanej – to tylko powoli. Bieganie zachowaj dla momentów gry, w których naprawdę trzeba uciekać.

Strzelaj celnie, albo lepiej wcale

Przed wszystkim należy pamiętać, że SC-20K to broń dużo głośniejsza niż pistolet z tłumikiem. Dlatego szczególnie ten drugi nadaje się do niszczenia wszelkiego rodzaju lamp i neonów. Jego minusem jest natomiast niewielka ilość amunicji oraz duży rozrzut, uniemożliwiający za pierwszym podejściem trafienie celu odległego o kilka metrów. Karabin będzie słyszalny w okolicy, a na wyższym poziomie trudności jego wystrzał od razu zaalarmuje strażników.

Wszyscy mają wizję, mam i ja

Czyli noktowizja oraz termowizja, specjalne tryby oglądania okolicy. Pierwsza rozjaśnia każdy element znajdujący się w cieniu, przez co możesz łatwo orientować się w ciemnościach i wiedzieć, co się dookoła dzieje. Pamiętaj jednak, że patrząc pod światło, zostaniesz chwilowo oślepiony! Termowizja jest pomocna podczas sprawdzania, czy w okolicy nie ma jakiegoś strażnika. Dzięki tej wizji możesz zajrzeć za drzwi i szyby, oraz cienkie ścianki. Niestety, nie zobaczysz nikogo, kto jest umieszczony za grubą ścianą.

Solucja

[T i m o r] D i l i

Infiltruj ambasadę.

Biegnij do molo i skocz, chwytając się jego krawędzi rękoma. Podciągnij się do góry i skieruj swe kroki przed siebie aż do miejsca z drabiną. Wyjdź po niej na górę. Nad głową zauważysz pal. Ustaw się dokładnie pod nim i podskocz. Zjedziesz na pobliskie molo. Następnie ustaw się pod drugim drewnianym palem i również podskocz, chwytając się go rękoma. Przejdź po nim w stronę zabudowań.



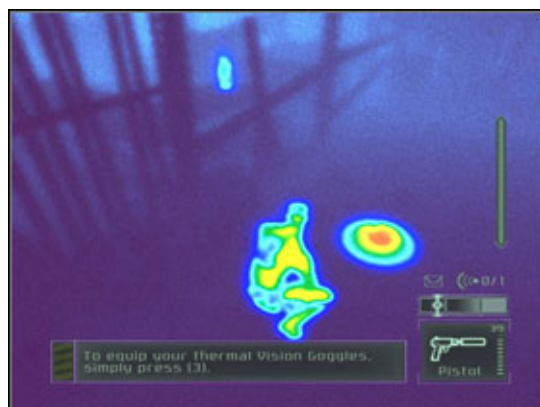
Drogę zablokuje Ci wysoki płot. By tędy przejść podnieś nogi (naciskając Shift). Kontynuuj wspinaczkę po palu, aż dojdiesz do zabudowań. Tam opuść się (naciskając C). Przejdź wokół budynku do jego drzwi wejściowych. Otwórz je i wejdź do środka. Nie znajdziesz tam nic przydatnego, więc wyjdź przez drugie drzwi. Ale w tym momencie napotkasz na przeszkodę: drzwi niestety będą zamknięte- będziesz musiał więc wyłamać zamek. Wejdiesz do niewielkiego pomieszczenia z rurą pod ścianą. Wespnij się po niej na górę. Tam w podłodze znajdziesz kratę wentylacyjną. Otwórz ją i zeskocz na dół.



Wyjdź na świeże powietrze. Przejdź na plac i odszukaj wąskie przejście pod schodami z lewej. Przykucnij (klawisz C) i w ten sposób przedostań się na jego drugą stronę. Po schodkach wejdź na drewniane przejście, prowadzące do miejsca z palącą się beczką. Tam „przytul się” do płotu (klawisz Q) i w ten sposób wąskim korytarzem ruszaj do miejsca z siedzącym na pudle strażnikiem.



Będąc ciągle przyciśniętym do płotu, wychyl się w stronę strażnika, po czym przebiegnij na drugą stronę wyrwy (naciskając spację podczas wychylania się. Ponownie wychyl się w stronę strażnika, tym razem wyciągając broń (klawisz E). Wyceluj w palącą się lampę i rozwal ją, niszcząc jedyne oświetlenie w okolicy. Strażnik wstanie sprawdzić, co się dzieje. Przykucnij i przejdź za jego plecami w stronę balkoników przy budynku. Gdy strażnik obróci się plecami do tego miejsca, ruszaj biegiem dalej przed siebie. Będąc już za balkonem, włącz termowizję – na ziemi znajdują się miny.



By je ominąć, podejź pod drewniany podest na budynku z prawej i wskocz na niego. Skręcając za róg, ponownie włącz termowizję – na ziemi leży druga seria min. Wejdź na pułt na budynku i podskocz chwytając się belki pod dachem. Przejdź na rękach ponad minami, opuszczając się przy wejściu. Na placu skieruj się pomiędzy dwa budynki. Musisz, odbijając się od ściany, skoczyć wyżej, przytrzymując się nogami ścian. Potem przenieś ciężar ciała na stronę przeciwną niższej krawędzi i wybij się w górę, chwytając rękoma krawędzi.



Przejdź przez kolejne pomieszczenia do miejsca, w którym możesz po drewnianym palu opuścić się na ziemię. Wejdź do niewielkiego strumyka i poruszaj się dalej na kuckach, zmniejszając maksymalnie prędkość. Przejdź pod mostkiem na drugą stronę strumyka, uważając na okolicznych strażników. Wyjdź na brzeg – zauważysz w oddali siedzącego na pudle strażnika. Drugi czeka w budynku z lewej.



Dalsza część zadania może okazać się trudna. Możesz podejść po cichu do siedzącego strażnika i przydusić go wyciągając cenne informacje. Po przesłuchaniu ogłusz go, a następnie po cichu podejdź do rury, wspinij się po niej na górę, co zakończy misję. Możesz również zniszczyć lampy na ogrodzeniu i przemknąć wzdłuż budynku w stronę cienia naprzeciwko palącej się beczki i czekając na dogodny moment podbiec do paleniska, po czym szybko schować się pomiędzy budynkiem a ogrodzeniem, w cieniu. Tam wykonaj ponownie skok z odbiciem się od ściany, by wspiąć się na ogrodzenie i zakończyć misję bez atakowania kogokolwiek.

