

# splinter cell: pandora tomorrow

Sam Fisher je ostřílený hoch, ale v boji proti Suhadimu Sadonovi a jeho pohůnkům se mu bude jistě nějaká ta rada hodit. Přinášíme vám tedy kompletní návod na to, jak zabránit teroristům v zamoření Spojených států vražedným virem neštovic.

## PROLOG

### 1. Jak se dostat z pout

Mačkejte klávesy pro pohyb, až zjistíte, která ních zvedá aktuální stavítka. Poté danou klávesu opakovaně mačkejte do té doby, než se stavítka zasekne nahoře. Tento postup opakujte, dokud pouta nepovolí. Stejný postup se vám bude hodit později ve hře, až narazíte na zamčené dveře. Proč plynat jednorázovými paklíči, když si můžete otevřít ručně?

## DILI, TIMOR – VESNICE

### 2. První krůčky

Vyskočte na molo a vylezte po žebříku na věžičku. Naskočte na lano a svezte se dolů. Vyskočte na trubku a přeručujte k domu, budete se muset zachytit i nohama, abyste se dostali přes plot. Vejděte do dveří a projděte místností k dalším dveřím – páčení zámku se hodí. Pakliže byste měli problémy, v inventáři (klávesa [Ctrl]) máte jednorázový paklič. Vylezte po trubce nahoru, v rohu najdete mříž. Odsuňte ji a seskočte dolů.

### 3. Průchod vesnicí

Sejděte na trávník, skrčte se a vlezte pod chodníček u protějšího domu. Obejděte další budovu, a až nebudete moci pokračovat normálním způsobem dál, přitiskněte se zády k plotu a protáhněte se škvírou. Na konci proveďte s pomocí klávesy [Mezerník] speciální otočku. Vyhleďte za roh, rozstřelte lucernu, a až k ní strážný přistoupí, připližte se za něj, chyťte ho do kravaty a omračte ho. Pak jej odnesete někam, kde nebude na očích. Až se hra uloží, zapněte si termovizi a přesvědčete se, že vám cestu blokují miny. Obejděte je tedy pod chodníčkem a zamířte si to k dalšímu domu. Tam s pomocí termovize najdete další miny, takže vylezte na bednu a z ní vyskočte na okap. Přeručujte po něm.

### 4. Jak nahoru?

Zajděte do uličky, kterou budete mít po pravé straně. Proveďte výskok do rozporu, stiskem tlačítka [D] přesuňte těžiště a skočte ještě jednou – měli byste se zachytit. Přeručujte k mezeře v zábradlí a vytáhněte se nahoru. Projděte domem a slezte dolů po trubce.

### 5. Průnik do ambasády

Skrčte se a projděte středem potoka co nejbližší mústku, ale tak, abyste stále nebyli vidět. Pak zatočte doleva a protáhněte se po souši kolem mústku na druhou stranu, kde vás už hlídač nevidí. Tam však najdete druhého. Přistupte k ně-

mu, chyťte ho do kravaty a vyslechněte ho. Pak ho odtáhněte za roh do tmy a omračte jej. Počkejte, až budky vyjde druhý voják, a nechte ho poohlédnout se kolem. Když se vrátí do domu, je nejvyšší čas vyšplhat po trubce do ambasády.

## DILI, TIMOR – AMBASÁDA

### 6. Kde najít Shetlanda?

Po žebřících vyjděte na balkon. Tam se přitiskněte zády ke zdi a proklouzněte pod oknem. Počkejte, až Sadono zabije rukojmí, a pokračujte dál, opět zády ke zdi. Dveřmi proklouzněte speciální otočkou. Na konci balkonu vylezte na trubku, přeručujte po okapu a seskočte k oknu. Proklouzněte jím, zneškodněte žoldáka a promluvejte si s Douglasem Shetlandem.

### 7. Jak se dostat do druhého křídla?

Projděte dveřmi do haly a připližte se k vojákovvi. Chyťte jej pod krkem, omračte a odtáhněte do pokoje se Shetlandem – je tam tma. Pokračujte ke schodišti. Sejděte dolů a netropte hluk, ani nestřílejte do světla. Jeden strážný zde obchází, dva dřepí v rohu. Jděte ke vzdálenější stěně, z baru si vezměte láhev. Proklouzněte kolem ohně a počkejte si, až bude obcházející voják dostatečně daleko. Na konci ztemnělého prostoru u zdi hodte láhev co nejdál od sebe. Až vojáci odejdou, rozstřelte světlo na zdi, abyste nebyli vidět, a proběhněte do chodby v rohu.

### 8. Osvětlený dvůr

Projděte k velkým dveřím a proklouzněte na dvůr. Myslíte, že se budete muset držet ve stínu? Chyba lávky. Naopak se musíte za každou cenu pohybovat jen v kuželu světla. Dojděte tak na druhou stranu a vyšplhajte po okapu do věže. Pak už jen krátké ručkování po okapu, tichý seskok na balkon a rozhovor s Ingrid.

### 9. Hurá domů

Konečně můžete střílet, jak se vám zlíbí. Zabijte vojáka ve vedlejší místnosti a sejděte po schodech dolů. Vyjděte ze dveří a zabijte strážného. Vyšplhajte k reflektoru, vypněte jej a pokračujte dál. Tam čeká další voják a reflektor. Pak doběhněte na molo a vlezte do připraveného člunu.

## PAŘÍŽ, FRANCIE – PODZEMÍ LABORATOŘE

### 10. V podzemí

Spusťte se po žebříku dolů, zabijte strážného a vstupte do odstaveného vagonu. Přeručujte

nad hromadou sudů a dojděte na jeho konec. Vyslechněte rozhovor dvou žoldáků a až si dopovídají, vejděte do boční chodby.

### 11. Hoří, má panenko!

Cestu vám blokuje oheň. Střelte do uzávěru na trubce, plameny se uhasí. S pomocí optického kabelu se podívejte za dveře, až to bude bezpečné, pronikněte dovnitř. Zlikvidujte strážného a u dalších dveří si opět počkejte, až voják odejde. Pak vejděte dovnitř a zhasněte. Žoldáci si zase sice rozsvítí, ale vy získáte dost času na přeběhnout do protějšího kouta ke dveřím a poklidnému odchodu.

### 12. Směrem k počítači

Zámek u následujících dveří budete muset vypáčit. Pak projděte do další místnosti, a až bude plná vojáků, vylezte ve vhodný okamžik na trubku v rohu a přeručujte na druhou stranu. Tam se zase spusťte, z police si vezměte lahvičku a hodte ji na druhou stranu. Pak můžete proklouznout ke dveřím. Za nimi je místnost s potřebným počítačem. Musíte si však pospíšet, protože žoldáci je právě začali ničit. Nemáte na výběr – musíte je zabít.

### 13. Bomba!

Jakmile se naborujete do počítače, začne se odpočítávat bomba. Není ale kam pospíchat. Jděte do chodby, počkejte si, až oba vojáci odejdou, pak otevřete poslední dveře nalevo (nejlépe jednorázovým pakličem) a zneškodněte bombu. Pak jděte ke dveřím od schodiště.

## PAŘÍŽ, FRANCIE – LABORATOŘ

### 14. Jak do databáze?

Vyjděte po schodech nahoru a zneškodněte strážného. V místnosti s terminálem je víc kamer, než je zdrávo, ale to naštěstí nevdá. Rozbitými okny rozstřelte všechny zářivky, pak proklouzněte dovnitř (počkejte, až tam strážný nebude) a aktivujte počítač.

### 15. Francouzské mozečky

Dojděte ke dveřím s číselným zámekem a zadejte příslušný kód. Vypněte reflektor a zabijte strážného – a případně si doplňte zdraví. Dojděte k dalšímu schodišti, ale pozor – zde je kamera a mina. Vezměte si tedy rušičku signálu, namířte ji na kameru a volným krokem se k ní vydejte. Pak přistupte k mině, a až na ní bude svítit zelené světélko, zneškodněte ji. V následující místnosti zabijte oba strážné, zkuste se nalogovat do počítače a otevřete si dveře do „mrazáku“.

## 16. Hon na telefon

Zapněte si termovizi a ve vedlejší místnosti přeprogramujte automatickou věž tak, aby zabila nepřítele, pak ji vypněte a jděte k dalším dveřím. Na lávce chybí kus zábradlí – seskočte tedy a přeručujte na druhou stranu. Jen si dávejte pozor, aby vás nezabila pára. Pak vylezte opět nahoru a dojděte k mině. Zlikvidujte ji, doplňte si zdraví, jestli potřebujete, a vstupte do laboratoře. Zde vyskočte na skříň, z ní do ventilace a projděte doleva k hledanému strážnému. Promluvte si s ním (ne moc dlouho) a vezměte si telefon.

## 17. Jak zachránit Françoise?

Vraťte se do ventilace a ustřelte dole ventil, ze kterého uchází pára. Zabijete tak vojáky, kteří připravují nálož, a navíc se vám otevře cesta dál. Seskočte tedy dolů a utíkejte k přistavenému autu.

## PAŘÍŽ-NICE, FRANCIE

### 18. Na vlaku a pod vlakem

Otevřete poklop a seskočte dolů. Projděte do dalšího vagonu a vyslechněte průvodčího. Semjete kryt v podlaze a slezte dolů k podvozku vagonu. Přeručujte až k dalšímu poklopu, počkejte, až člověk odejde a vylezte nahoru. Odkmkněte si zde dveře vagonu, z místnůstky se vydejte doleva a vyšplhejte na bok vozu.

### 19. Ručkování nad propastí

Teď se obrňte trpělivostí. Ručkujte po římse tak, aby vás nikdo neviděl. Občas si budete muset počkat, ale riskovat se zde nevyplácí. U prvního okna muž brzy odejde, u třetího se žena uloží k spánku a kolem čtvrtého musíte proručkovat ve chvíli, kdy vás nebude osvětlovat žádná lampa (vystartujte tedy těsně poté, co váš ukazatel viditelnosti poskočí). Pak vstupte do dveří a projděte do vedlejšího vagonu.

### 20. Proradný Soth

Počkejte, až průvodčí odejde, a propižte se ke třetímu kupé – přitiskněte se zády ke zdi a otevřené dveře míjejte s pomocí speciální otočky. Přistupte k Sothovi a promluvte si s ním. Až přijde poslíček, skryjte se ve stínu. Jakmile Soth odejde, naloguňte se do počítače a vydejte se za ním. Projděte do následujícího vozu a z bezpečné vzdálenosti na něj namiřte laserový mikroskop. Vyslechněte rozhovor a ukryjte se v baru napravo. Pak zlikvidujte strážného a jděte dál k mašině. Až vás Lambert varuje, utíkejte do prvního vagonu, otevřete si poklop a vylezte na střechu. Bězte dozadu, chyťte se lana a vyšplhejte do Ospreye.

## JERUZALÉM, IZRAEL – ULICE

### 21. Pravda a láska

Vyjděte po schodech nahoru, vyhněte se kuželu světla a proklouzněte kolem policisty. U dveří

vlevo tradičně proveďte speciální otočku, opatrně projděte na konec ulice a vstupte do průchodu s kývající se lampou. Prosmýkněte se kolem židovské dvojice, a až bude vzduch čistý, pokračujte dál. V rohu najdete okap. Vyšplhejte po něm nahoru a nechte se svézt na konec ulice, kde se zachytíte římsy. Přeručujte až za roh, a postupně seskákejte až dolů. Propižte se za bednami až do průjezdu, kde si připravte zbraň.

### 22. Záchrana na poslední chvíli

Zneškodněte oba lupiče a promluvte si se Saullem. Dá vám automatickou pušku, kterou si můžete vyzkoušet, pokud budete Saula následovat. Klidně to udělejte. Stačí jít kus za ním a dávat si pozor, aby vás neviděl žádný policista. Až přijde strážný, na Saulovu výzvu ho zlikvidujte tazerovým nábojem a odklidte ho někam do stínu.

### 23. Za orientální kráskou

Vyjděte zpátky nahoru po schodech a za uličkou zatočte doprava. Sejděte dolů, skryjte se před procházející ženou. Až uvidíte dva policisty, všimněte si, že máte po pravé straně okap. Vyšplhejte po něm a dojděte na konec střechy. Až se policisté rozejdou, skočte do okna pod sebou a počkejte, až civilista na balkoně dokuří (vidíte jeho stín). Seskočte protějším oknem dolů na ulici a projděte na její konec. Tam zatočte doleva a vyšplhejte po okapu na střechu. Dojděte na její konec a po laně se přemístěte na druhou stranu. Pomocí komínku se spusťte na zem.

## JERUZALÉM, IZRAEL – DAHLIA

### 24. Hurá do skladiště

Promluvte si s Dahlií. Otevře vám branku, tak využijte příležitost a následujte ji. Nikdo vás nesmí spatřit – jako obyčejně. Rozstřelte světlo nad průchodem, aby vás hlídající policista neviděl, pak počkejte, až si s ním Dahlia popovídá. Jděte dál, až se dostanete na tržiště. Zatočte doleva ke kostelu, tam zničte lampy a proklouzněte ke schodišti nalevo. Kolem sloupů provádějte speciální otočky, ať vás nevidí modlící se věřící. Za rohem opět rozstřelte světla a proklouzněte kolem policistů za špienkou. Za rohem počkejte, až Dahlia strážce pořádku poněkud nežensky zlikviduje. Pak si s ní promluvte.

### 25. Morální dilema

Držte se podél pravé stěny a doběhněte na konec podloubí. Po okapu vyšplhejte do otevřeného okna. Projděte bytem kolem dvou civilistů a po římse se doplňte k další rouři, která vás dostane až na střechu. Proběhněte ke komínku, spusťte se dolů a počkejte, až kolem vás projde Dahlia. Nechte ji, ať si promluví s dalším policistou, a pak ho odlákejte hozením plechovky za roh. Cestu máte volnou, takže si otevřete drátěná dveře a běžte za Dahlií. Promluvte si s ní a nastupte do výtahu. A jakmile vám to Lambert nařídí, tak ji zabijte. Nepřemýšlejte o tom, prostě to udělejte. Pakliže byste projevili útlou, tak se pak dostanete do problémů – izraelská špiónka by vám totiž šla po krku.

## JERUZALÉM, IZRAEL – SKLADIŠTĚ

### 26. Círáty stranou

Rádi střílíte a nezanecháváte za sebou svědky? Pak přišla vaše chvíle. Zabíjejte, zabíjejte, zabíjejte. S nějakým odklizením těl se nezdržujte. Nejdřív zlikvidujte trojici vojáků u výtahu, pak dva za schodištěm a dalšího v hale. Zatočte doleva, pobijte vojáky a doplňte si munici a zdraví. Jděte chodbou dál, a hned napravo od vás je místnost, ve které je ND133. Nejprve ale zlikvidujte všechny strážné. Toho nejlépe docílíte tak, že seskočíte pod prosklenou buňku, zabijete jednoho vojáka, a ostatní už přiběhnou sami. Pak vejděte do laboratoře, vezměte si ND133 a upalujte ke druhému výtahu. A rychle na denní světlo. Škoda jen, že je noc...

### 27. Podezřívaví policisté

Rychle rozstřelte první žárovku, ať máte trochu soukromí. Přitiskněte se k pravé zdi a dojděte ke skupině sudů. Opatrně proklouzněte doprava kolem policisty a zajděte pod lešení. Odtamtud jděte do stínu, který vrhá plachta na kontejneru a s dobrým načasováním proniknete do druhé části dvora. Ideální je okamžik, když se od dvojice strážců pořádku jeden oddělí a popojde kousek dopředu. Za rohem zatočte doleva, a vida, mise je hotova.

## TÁBOR KUNDANG, INDONÉSIE – DŽUNGLE

### 28. Starý známý

Běžte dopředu a promluvte si se Shetlandem. Zahákněte lano za pařez a slaňte se dolů. Ukryjte se ve stínu stanu a počkejte, až si voják sedne na lavičku a usne. Můžete ho nechat žít, nebo jej zabít – my jsme jej bezpečnostních důvodů zlikvidovali, aby nám pak nevpadl do zad. Druhého strážného si přilákejte hozením lahve a také s ním učiňte krátký konec. Další dvou vojáků si nejdřív nevsímejte a nechte je, ať se vyprávějí. Za chvíli bude už jenom jeden. Jakmile k němu přiběhne ten druhý, zlikvidujte jej dobře mířenou ranou do hlavy. Můžete jít směrem k vesnici, ale čas od času si zapněte termovizi – v hustém podrostu se ukrývají nášlapné miny. Cestou potkáte jen jednoho vojáka, zato těch min bude opravdu hodně.

### 29. Letadélko Káně

Po chvíli se konečně dostanete k hangáru. Zatlímco si budou dva vojáci povídat, pronikněte dovnitř, nalevo máte žebřík. Vyšplhejte po něm a zhasněte světlo. Oba strážní pak pro vás budou představovat snadnou kořist. Připevňte na letadlo nálož a zneškodněte dalšího ozbrojence, který právě přišel.

### 30. Jak proniknout na základnu?

Vyjděte z hangáru, a dokud si vojáci povídat, pronikněte velkou branou a ukryjte se ve stínu u křoví. Potichu zabijete vojáka, který k vám při-

# TIPY, TRIKY, NÁVODY ▶▶

jde, druhého můžete zastřelit. Pak zajděte do strážní budky a otevřete si závoru. Projděte k táboru, ale pozor – vaším směrem půjde psovod i se zvířetem. Nejlepší je zlikvidovat nejprve člověka a až potom zvíře. Pokud vás hafan zmerčí, jsou ideálním místem pro tuto akci bedny u strážní budky – tam na vás pes nemůže. Poté odstraňte odstřelovače na věži nalevo a zbylé vojáky. Vyšplhejte na věž a po laně se spusťte na základnu.

## TÁBOR KUNDANG, INDONÉSIE – TÁBOR

### 31. Po stopách padoucha

Nechte Sadona projít a pak si písknutím přivolejte jediného vojáka, který zde zbyl. Ukryjte jeho tělo do stínu a z vyvýšeného přístřešku si vyvedněte municí. Zlikvidujte i strážného, který přechází po chodníčku mezi domky, a sami se skrčte a projděte pod ním. Opět uvidíte Sadona, tak za ním pomalu jděte. Projděte domkem a připravte si kameru. Zůstaňte se stínu mezi dveřmi a nastřelte kameru k hlavnímu teroristovi, abyste zaslechli heslo. Jakmile Sadono odejde, zlikvidujte vojáka a projděte vedle domku.

### 32. Začíná přituhovat

Pod stříškou z větví projděte k domu, ale nepospíchejte, aby vás nikdo neviděl. Poté se přitiskněte ke zdi a protáhněte se podél následující budovy. Až bude vzduch čistý, zneškodněte v rychlém sledu za sebou stojícího strážce (tazerovým nábojem) a přecházejícího vojáka (běžnou municí). Nezapomeňte také na psa v garáži. Vyslechněte rozhovor za dveřmi a „zhasněte si“ v garáži. Poté k sobě přilákejte jednoho strážce, druhého u protějších dveří zlikvidujte běžným způsobem. Pak sestupte do podzemí.

## TÁBOR KUNDANG, INDONÉSIE – VILA

### 33. Rafinerie

Potichu zneškodněte strážného, jenž přechází nahoře nad schodištěm, a pak seskočte dolů v místě, kde chybí zábradlí. Tam na vás čeká ještě jedna oběť. Odejděte dveřmi a nad schody zhasněte světlo. Jakmile se k vám vojáci rozejdou, proklouzněte prostřední uličkou k dalším dveřím. Tam chvíli počkejte, až se strážní vypoví, a pak si prvního přilákejte pískáním až k sobě, kde jej odstraňte. Druhého nalákáte zapnutím přístrojů. Třetího nechte naživu – je to pilot, se kterým si musíte promluvit. Udělejte to. Vydejte se za pomoci hesla zpět na čerstvý vzduch.

### 34. Příchod k vile

Počkejte, až si dvojice vojáků řekne, co měla na srdci, a pak přistupte k okapu a vylezte po něm nahoru. Přejděte na střechu a držte se co nej dál od kraje, aby vás neprozradil stín. Pak seskočte dolů a po trubce přeručkujte na konec střelnice, kde omračte vojáka u boxovacího pytle. Otevřete dveře a opatrně se vydejte na dvůr. Tam zatočte hned doleva a kolem plotu

projděte k hlavní bráně. Oba vojáky můžete nechat žít, prostě proklouzněte do strážní budky a podívejte se optickým kabelem za druhé dveře. Až bude vzduch čistý, pronikněte na nádvoří. Zneškodnit zdejší dvojici hlídačů by neměl být problém, jen si dejte pozor na reflektor.

### 35. Sadonův telefonát

S pomocí kódu, který jste se dověděli již dříve, si otevřete dveře do vily. Přitiskněte se ke stěně a vyslechněte Sadonův hovor. Pokud budete chtít přecházet mezi sloupy, tak výhradně speciální otočkou. Až Sadono odejde, ještě chvíli počkejte – bude se vracet. Pak rozstřelte všechna světla v místnosti a napíchněte se na počítač.

### 36. Rychle pryč

Vraťte se na chodbu s francouzskými okny a zahněte a roh. Tam vypněte elektriku, abyste nedostali ránu, a pokračujte chodbou. Až otevřete dveře na dvůr, překvapí vás vojáci. Ale nebojte se – o většinu se postará Shetland se svými hochy, se zbytkem si jistě poradíte sami.

## KOMODO, INDONÉSIE – TÁBOR

### 37. A zase tábor...

Zlikvidujte vojáka, který jde prověřit váš sektor. Dojděte pod věž, přičemž si dejte pozor na automatické kulometné hnízdo. V uličce zneškodněte jednu minu a jděte ke dvorku. Tam k sobě postupně přilákejte oba ozbrojence a jednoho po druhém je zlikvidujte. Pod světlem proběhněte do úzké uličky, kde vyskočte do rozporu a vytáhněte se do okénka. Vyjděte dveřmi po své pravici a neslyšně proklouzněte kolem dvojice vojáků. U mělkého příkopu s vodou je další úzká ulička. Víte, co máte dělat: skok do rozporu, ještě jeden skok, vytáhnout se a prolézt oknem. Vojáka pod sebou rozhodně nezabíjejte. Jen seskočte podél zdi, schovejte se za bednami a počkejte, až voják dostřelí. Pak se protáhněte za zástěnou a opatrně dojděte k plotu na levé straně. Vylezte na stožár a přeručkujte na střechu domu. Proskočte dolů a zapněte si termovizi. Opatrně projděte pod laseř a slezte do podzemí.

### 38. Rozhovor s technikem

Sjďte výtahem dolů a schovejte se ve stínu. Zde chvíli počkejte – nejdříve projde první strážný a za chvíli se zvedne i druhý. Nastala vaše chvíle. Projděte do kontrolní místnosti, chytněte pod krkem zdejšího technika a přistupte s ním k počítači. Donutí ponorku, aby se vynořila. Pak ho ještě přimějte k tomu, aby posádce řekl, že je vše v pořádku. Omračte ho a zlikvidujte dvojici hlídačů, které jste viděli předtím. Pak samozřejmě všechny hezky uklidte. Na závěr zbývá jediné – dojít ke dveřím na konci chodby.

## KOMODO, INDONÉSIE – DOKY

### 39. Střelba v podzemí

Vyjděte po schodech nahoru a počkejte, až voják za dveřmi odejde. Pak jej bez milosti zabij-

te. Následně s pomocí nejprve dalekohledu a poté i odstřelovacího módu pobijte vše živé v dohledu. Je to poměrně důležité. Měli by být tři napravo a jeden nalevo. Poté dojděte k pojezdové buňce a rozstřelte žárovku. Potom stiskněte spínač a nastupte. Počkejte, až dojedete na konec a vystupte na lávku – onoho vojáka sedícího u stolu, kterého jste minuli, si nevsímejte. Zatočte doleva a sejděte po schodech dolů. Vyjděte ven, obejděte hlídajícího vojáka (nebo ho zabijte, pokud máte zrovna špatnou náladu) a spusťte se do ponorky.

### 40. Ponorková nemoc

Sestupte po dalším žebříku a zneškodněte strážného, který se k vám blíží. Projděte ubikacemi, za rohem vás čeká další žebřík. Přitiskněte se zády ke zdi, speciální otočkou se dostaňte na druhou stranu a stiskněte spínač. Poté můžete v klidu proklouznout kolem vojáka na opačný konec místnosti. Před dveřmi s proskleným okénkem se ukryjte ve stínu a počkejte si na přicházejícího plukovníka. Chyťte ho pod krkem a dojděte s ním ke skeneru sítnice. Otevřete si dveře, odveďte důstojníka za roh a tam ho omračte. Poté vejděte do kontrolní kajuty, schovejte se ve stínu, počkejte, až jeden z vojáků odejde, a pak zamiřte do malé místnosti s počítačem. Napíchněte se na něj – mise splněna. Ale ještě se musíte dostat ven.

### 41. Vynořit!

Z kajuty zatočte doprava a po dvou žebřících se dostaňte až nahoru. Po lávce přejděte ke schodišti a zabijte přibíhající hlídku. Pak seběhněte dolů a učiňte krátký proces s nevrlymi strážnými, kteří se tam chovají jako na střelnici. Valnou část práce za vás udělá, když střelíte do sudů, u nichž se kryjí. Doběhněte až k ústí jeskyně, dole pod žebříkem na vás čeká nafukovací člun.

## JAKARTA, INDONÉSIE – ULICE

### 42. Tlačení v ulicích

Promluvte si s Coen, slezte po žebříku dolů a slaňte se na terasu. Pak seskočte dolů na ulici a za krabicemi počkejte, až kolem projde civilista. Poté utíkejte ke dveřím naproti a vylezte po okapu na střechu. Po ní dojděte k dalšímu a vylezte opět nahoru. Tam se zachytíte tyče, po které přeručkujte na druhou stranu ulice. Seskočte dolů a po římsě přejděte na konec domu. U poslední ventilace budete muset pochopitelně seskočit, zachytit se římsy a kritické místo přeručkovat. Poté skočte na okap a svezte se po něm dolů. Odsud rozstřelte žárovku kývajících se lampy a vraťte se pátky na střechu. Tentokrát dojděte až na její konec a tam přelezte na okap. Svezte se dolů a ve vhodný okamžik zničte silný reflektor pod střechem napravo. Na nic nečekejte a dejte se doleva k lešení. Vylezte po žebříku nahoru a přejděte na střechu. Tam uvidíte lano, po kterém se můžete svést na opačný konec ulice. Vyjděte do domu a naskočte na trubku. Spusťte se po ní do přízemí a vyjděte dveřmi napravo od vás.

### 43. Vražedná zahrada

Schovejte se za zaparkovanou dodávku a přilákejte k sobě jednoho vojáka, kterého následně zneškodněte. Dávejte si přitom pozor na blesky – v jednu chvíli jste bezpečně skryti, ve druhou vás vidí široké daleké okolí. Druhého strážného se zbavte prostě dle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Potom dojděte na konec plotu (rozhodně nechoďte hlavní branou) a přelezte na druhou stranu. Poté se nám osvědčil následující postup: ukryjte se do altánku, ať na vás neprší, zničte co nejvíce světel kolem sebe a potom jednoho po druhém odstraňte hlídkující vojáky. Dojděte k autu a vlezte do kanálu.

### 44. Zase kanály...

Seskočte dolů a projděte doprava do vedlejší stoky. Tam odstraňte stráž a připravte si rušičku kamery. Jakmile budete moci zatočit doleva, spusťte rušičku a projděte na druhou stranu. Tam se přitiskněte ke zdi a počkejte, až projde další voják. Jakmile se otočí, zabijte ho a zamířte si to k žebříku, který vás dovede na čerstvý vzduch.

### 45. Minové pole

Schovejte se za satelit a počkejte. Máte pocit, že ten reflektor vám nebude činit problémy? Reflektor možná ne, ale zkuste si nasadit termovizi. Aha, miny, co? Inu dobrá. Doleva to nepůjde, musíte jít doprava. Počkejte si, až bude reflektor pryč, a se zapnutou termovizí prokloukněte k dalšímu úkrytu. To opakujte, než se dostanete k plotu. Zaběhněte do rohu, kde vás bude krýt stín, a počkejte na vhodný okamžik k přezení plotu v místě, kde jej nahoře nechrání ostnatý drát.

### 46. Křehká střecha

Otevřete dveře a zlikvidujte strážného v budce. Poté postupně odstraňte i dva hlídače na dvoře, vyhněte se přitom automatické kulometné věži. Zajděte za auto nalevo, vylezte na truhlík, z něj vyskočte na stříšku, zajděte do úzké prolákliny, tam vyskočte do rozporu a přitáhněte se nahoru na střechu. Zde je prosklené okno, přičemž jedna tabule je naprasklá. Jednou do ní střílejte a slaňte dolů. Zabijte vojáka dole v hale a doběhněte k výtahu. Vyjedte nahoru.

## JAKARTA, INDONÉSIE – STUDIO

### 47. Kde jsi, Ingrid?

Vyjděte z výtahu doleva a počkejte, až muž za prosklenými dveřmi odejde. Vydejte se za ním, úzkou uličku proběhněte, když se nebude nikdo dívat. Projděte ke spadlé míži, napravo bude ideální místo pro skok do rozporu. Z něj dosáhnete nahoře na římsu, ze které se dostanete do vzduchotechniky. Projděte do hlediště, naskočte na trubku a přeručkujte na druhou stranu. Bude muset seskočit na traverzu a přejít na římsu vpravo. Tam seskočte dolů a ve správný okamžik spadněte až dolů, poté vejděte do dveří. Ukryjte se ve stínu u prosklených lítaček. Jakmile skočíte rozhovor, zajděte do dveří naproti a zlikvidujte vojáka u pultu. Poté jděte navštívit Ingrid.

### 48. Anděl strážný

Promluvte si s Ingrid a pak ji následujte k proskleným dveřím. Zatímco ona půjde rovně, vy jděte doleva. Nezapomeňte si ovšem vypnout kulometnou věž. Dojděte opatrně na konec chodby, za rohem číhá voják – našťástí se dívá na opačnou stranu. Zneškodněte ho a počkejte na Ingrid. Pustí vás dál. Pak vás vyzve, abyste šli doleva, zatímco ona půjde vpravo. Ne abyste vás to napadlo! Pěkně zůstaňte ve stínu tak, abyste na ni neviděli, a jakmile vojáci vytáhnou zbraně, zabijte je. Ingrid nesmí zemřít! Jakmile bude po nepřátelích, můžete jít dál, vaše průvodkyně vám otevře cestu.

### 49. Zprávy dne

Jděte do ztemnělé chodby. Na konci stínu vytáhněte rušičku kamery a dojděte až pod ní. Kousek od vás bude přecházet voják. Jakmile zajde, proběhněte do baru, kde se můžete na čas ukrýt. Až projde zase na druhou stranu, potichu si pospěšte za prosklenou stěnu, kde vyplhujte po trubce, přeručkujte po římsce a pronikněte do ventilace. Tou můžete projít až do studia, kde se právě Sadono chystá natáčet. Tady to je jednodušší, než by se mohlo zdát. Sejděte po schůdcích dolů a za kameramanem zahněte doprava. Dostanete se k dvojitém dveřím. Číhejte u vchodu do této uličky. Jakmile Sadono domluví, vydá se sem. Popadněte ho, držte ho před sebou jako živý štít a postřílejte všechny vojáky – nebudou moc střílet ze strachu, že zabijí svého velitele. Pak dojděte ke skeneru nahoře za kulisami, použijte Sadonovo oko, odejděte se zajatcem po rampě, tam ho znovu přinutíte otevřít dveře, a jste na střeše, kde čeká Ingrid.

## LOS ANGELES, USA – LETIŠTĚ

### 50. Letištní kontrola

Přelezte přes drátěný plot a připližte se ke kamionu. Naskočte do něj a nechte se odvézt na parkoviště. Tam opatrně vystupte a podél zdi se dostaňte ke strážní budce. Termovizí se můžete přesvědčit, že hlídač je opravdu terorista. Zabijte ho (omráčení nestačí), nejlepší je vylézt na střechu budky a zastřelit ho otvorem ve střeše. Pak vyjděte dveřmi za budkou. Optickým kabelem se podívejte za následující dveře a počkejte, až uklízečka odejde na toalety. Následujte ji a schovejte se ve stínu. Až vás nechá o samotě, vskočte do ventilace a projděte až na její konec.

### 51. Zavazadlový prostor

Seskočte dolů a přilákejte k sobě teroristu. Zabijte ho. Proklouzněte do vedlejší haly a nejprve ze všeho se bavte nepříteli, který odpočívá na židli. Poté se zaměřte na toho, který se vydává za pracovitěho zaměstnance (je na stejném patře). Následující terorista je nahoře na ochozu. Abyste se tam mohli dostat, musíte rozstřílet lampu osvětlující schodiště a zářivku nahoře. Nepříteli se nejlépe zbavíte, až zalezete do své prosklené kukaně. Tím jste v této části hotovi a můžete dál.

### 52. Otravný rentgen

Odejděte dveřmi za teroristovými kukaní a seskočte dolů po schodech. Zamířte k levému dopravníku a ukryjte se za hromadou zavazadel – projedete tak kolem kontrolorů. Pak seskočte a zatočte doprava, před rentgenem zase doleva. Zde je pootevřené okno, takže tazerovým nábojem zneškodněte civilistu. Pak můžete bezpečně proběhnout na konec, kde najdete dveře a schodiště.

## LOS ANGELES, USA – HALA

### 53. Mezi civilisty

Projděte do haly a počkejte, až terorista zajde do budky. Pak jej na dálku zastřelte. Jděte k levé stěně a proklouzněte postupně až na konec. Poslední úsek musíte překonat speciální otočkou. Poté si zajděte vyzvednout k mrtvému teroristovi za přepážkou kód ke dveřím. Natukejte kód do číselníku u dveří a projděte chodbou – s kamerou vám opět pomůže rušička. Až budete pod schody, rozstřílejte světlo a projděte dveřmi. Je zde další terorista.

### 54. Zase ten Soth

Vyjděte na ochoz a z bezpečnostních důvodů rozstřílejte alespoň část světel. Pak počkejte, až se civilisté nadýchají čerstvého vzduchu, a můžete jít dál. S pomocí rušičky sejděte po eskalátorech a dole pod sebou s pomocí termovize a dalekohledu identifikujte zlotilého Sotha. Pak rozstřílejte světla u výtahu a vyjedte jedním nahoru. V polovině cesty bohužel teroristé vypnou proud, takže musíte rozstřílet víko u únikového východu, vylézt na kabinu, po nejbližší tyči vyšplhat k dalšímu výtahu, přeručkovat po traverze, pak se otočit zády k následujícímu lanu a šikovně se pustit – zachytíte se za ten svazek drátů, ke kterému jste byli zády. Teď stačí vylézt kousek nahoru na kabinu a protáhnout se směrem k lávkám.

### 55. Závěrečný souboj

Musíte se dostat nahoru k Sothovi a jeho mužům. Nesmíte tropit žádné podezřelé zvuky, protože v tom případě by Soth spustil dekompresi a vy byste měli jen minutu na pořádnou akci – a to bez přípravy nejde. Takže se kolem sebe pořádně rozhlédněte. Musíte se dostat na žebřík nalevo od vás. Jak se tam dostanete a jestli někoho omráčíte, to je jen na vás. My jsme to udělali. Pak až nebude zbylí, začněte střílet po nepřátelích. Nemusíte se bát, že byste omylem zabili civilistu – tady nahoře žádní nejsou. Osvědčilo se nám zneškodnit prvního teroristu u žebříku tazerem, protože tím nebyli přivoláni zbylí dva. Pak stačilo vyšplhat nahoru, přejít po lávce, seskočit o kousek níže a zabít zbývající (samozřejmě také dorazit toho v bezvědomí). Onen minutový limit je v tento okamžik poměrně benevolentní, protože se od vás už chce jen jediné – doběhnout na konec lávky k ND133. Gratuluje, právě jste dokončili hru *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Ale toho jste si asi všimli, že?

PAVEL MONDSCHEN  
04G0274