

*Tipy, triky, taktiky*

## **Splinter Cell**

**Také patříte mezi ty, kdo neradi dělají hluk a vyhýbají se osvětleným místům? Pak jste přesně tou pravou cílovou skupinou pro naše kompletní řešení této špionážní akce.**

V taktické akční „stealth“ hře *Splinter Cell* vysílá firma Ubi Soft elitního agenta Sama Fishera po celém světě do misí, při nichž naskakuje husí kůže a vlasy na hlavě vstávají hrůzou. Na těchto dobrodružných výletech mu znepríjemňují život najatí nepřátelští žoldnéři, hlídací psi a nejrůznější obranné systémy. Náš návod, kudy se bezpečně proplížit, vám pomůže dostat se do všech ostře hlídaných objektů. Lovu zdar!

### **Všeobecné tipy:**

#### **K čemu používat zbraně?**

**Tip 1:** Základní funkcí pistole a samopalu je rychle a definitivně zneškodnit nepohodlné strážce. Aby to fungovalo tak, jak má, měli byste se vždy snažit trefit svou oběť do hlavy. Pravým tlačítkem myši může Sam přepínat způsob užití svých zbraní. Protože mívá zpravidla jen málo munice, měl by střílet jen zřídka a s rozvahou. Velmi vhodnou alternativou k běžným nábojům jsou fóliové kuličky a šípky fungující na principu tazeru, které po zásahu vyšlou silný elektrický impulz s ochromujícím účinkem. Obě tyto varianty se hodí ve chvílích, kdy je zapotřebí protivníka zneškodnit, ale ne jej zabít. Nejlepší metodou však ve většině případů zůstává plížení.

#### **Jak postupovat?**

**Tip 2:** Hluk a světlo jsou pro Sama Fishera nejnebezpečnějším nepřítelem. Opatrným plížením, jehož rychlost ovládáte kolečkem myši, se Sam může odvážit projít nepozorovaně za zády svých nepřátel. Přitom by si však měl dávat pozor na druh povrchu pod podrážkami svých bot. Mramorová podlaha způsobuje víc hluku než koberec. Rozstřílené lampy vás zase zahalí tmou, v níž bude hračkou se ukrýt. Pouhé otočení vypínačem mnohdy k nastolení tmy nestačí, protože většina stráží světlo velice rychle znovu zapne. Výstřelem lze zneškodnit také většinu monitorovacích kamer.

#### **Kam s nepřáteli?**

**Tip 3:** Strážní mohou náhodou najít mrtvá či omráčená těla svých kolegů. Padlé protivníky tedy vždy ukliděte někam do odlehlých tmavých místností a zákoutí. Sam musí samozřejmě prohledat jejich oblečení, jestli u sebe nemají lékárničku nebo paměťovou kartu s přístupovým kódem či jinými důležitými informacemi.

### **Kompletní řešení**

#### **Policejní stanice**

##### **Jak se dostanu dovnitř?**

**Tip 4:** Sam vyšplhá na střechu po žebříku vpravo, nahoře otevře poklop a skočí dolů. Se zapnutým přístrojem pro noční vidění se proplíží chodbou. Na další střeše je lano, po němž se náš agent dostane do druhé budovy. Sam se pod něj postaví a vyskočí. Zbytek již proběhne automaticky.

##### **Jak přežít ohnivé inferno?**

**Tip 5:** Za dveřmi v protilehlé místnosti překvapí našeho hrdinu zřícená podlaha. Kolegyně Grimsdottirová ho našťestí rádiem nasměruje k alternativní únikové cestě. Sam musí rychle běžet druhou místností nalevo ke schodišti a vyhnout se ohni.

### **Kde je kontaktní osoba?**

**Tip 6:** Dole skočí Sam na trubku a přeručkuje po ní nad propastí. Na druhé straně se pak vydá přes místnost nalevo, což ho dovede k dalšímu schodišti a po něm dál nahoru. Zde pak Fisher narazí na těžce raněného informátora.

### **Jak zajistím čerstvý vzduch?**

**Tip 7:** Po rozhovoru s informátorem vejde Sam do místnosti na druhé straně chodby. Zde opět zapne svůj přístroj na noční vidění, aby se zorientoval. Rychle prostřelí horní okno, aby měl kouř kudy unikat. Pak se dostane dalšími dveřmi ven.

### **Zloděj v pokoji – co teď?**

**Tip 8:** Jedním skokem se Sam dostane na sousední balkon. Pak se opatrně protáhne podél mříže. Než svého nepřítele zneškodníte, vyslechněte nejprve jeho rádiový hovor. Dozvíte se tak důležité informace. Pak se Sam vydá dál přes terasu a proleze pravým oknem. Druhého poberta zneškodní pistolí.

### **Kde je kód ke dveřím od balkonu?**

**Tip 9:** V ložnici najde náš hrdina za obrazem počítač a v koupelně lékárníčku. Kódem z počítače (091772) Sam otevře balkónové dveře a odejde. Vlevo vedle dveří se houpe lano, po němž se Fisher spustí na podkrovní střechu.

### **Jak se dostanu do výtahu?**

**Tip 10:** Za dveřmi je výtahová šachta. Sam se v ní pověsí na ocelové lano a spustí se po něm o patro níž. Do výtahu se dostane bezpečnostním poklopem. V další místnosti otevře náš agent paklíčem zamčené dveře.

### **Kde je tajné skladiště?**

**Tip 11:** Oba policisty u opilce a gangstery v uličce Sam zneškodní zezadu. Na dvoře s fontánou objeví pod nízkým balkonem ukrytý průchod. Ten vede k laptopu, jedné krabici střeliva a dvěma lékárníčkám.

### **Kdo se mi postaví do cesty?**

**Tip 12:** Jakmile Sam prozkoumá laptop, vrátí se zpět do zahrady. Za vraty, které jsou teď již otevřené, narazí na civilistu a vydá se za ním. V uličce rozstřelí náš agent Fisher obě lampy a plíží se dál. Strážného potichu odklidí z cesty a sebere mu elektronickou záznamovou kartu.

### **Co mám dělat ve slepé uličce?**

**Tip 13:** Za následujícími dveřmi čeká další oběť. Ve slepé ulici stojí na levé straně kontejner, z něž Sam skočí nejprve na zeď obytného domu a pak přeskočí na zeď policejního okrsku. Pak se škvírou v ostenatém drátu protáhne nahoru.

### **Kdo mi může dát informace?**

**Tip 14:** Ocelové dveře na konci schodiště otevřete pomocí kódu (5929), naťukáte jej na terminálu umístěného vedle dveří. Sam zneškodní policistu v chodbě a nabourá se do jeho počítače. Ve vedlejší chodbě zničí neonové osvětlení, aby se mohl nepozorovaně připlížit k vlasatému technikovi a podrobit ho výslechu.

### **Kde najdu pohřešované agenty?**

**Tip 15:** Potom Sam prohledá počítač v laboratoři a rozstřelí kameru v márnici. Zde leží i pohřešovaní agenti Blaustein a Madisonová. Pak pokračujte po schodech na konci chodby do přízemí (jste v suterénu, takže jděte nahoru).

### **Kde je munice?**

**Tip 16:** Jakmile se Sam dostane nahoru, přemůže policistu ve vrátnici foyeru, popadne lékárníčku a vydá se po schodech nahoru. Ještě než se Sam dostane do počítače v kanceláři, musí zneškodnit oba úředníky. Vlevo vzadu v místnosti s videem najdete další munici. Dveře otevřete paklíčem.

### **U koho najdu požadované informace?**

**Tip 17:** Ve druhé místnosti napravo narazí náš hrdina na dalšího protivníka, jehož zneškodní výstřelem z pistole. V jeho obleku a v počítači na stole najde důležité informace. Sam pak opustí budovu dvojitými dveřmi v přízemí.

### **Ministerstvo obrany**

#### **Jak se dostanu se zdravou kůží dolů po fasádě?**

**Tip 18:** Sam slaní po boku budovy k otevřenému oknu a proskočí do místnosti. Zneškodní příchozí stráž a vzápětí také kameru. Nyní může zcela klidně prozkoumat data v počítači.

#### **Jak přes hlídku u schodiště?**

**Tip 19:** Potom se musíte plížit chodbou a skrývat se ve stínu přede dvěma strážnými, kteří stojí na konci chodby, abyste je mohli nepozorovaně zlikvidovat. Nahoře na nedokončeném schodišti najde Sam lékárníčku.

#### **Jak se vyhnu kamerám na schodišti?**

**Tip 20:** Agent Fisher pochoduje dolů po schodišti. Cestou musí zničit kamery a žárovky. Potom pokračuje dolů do garáže.

#### **Co ví Grinkův řidič?**

**Tip 21:** Když Sam dorazí do podzemní garáže, musí nejprve rozstřílet kameru a pak se nepozorovaně připlížit k druhému nákladnímu autu, kde sedí Grinkův šofér (může též být v rohu garáže). Nasadí mu zezadu dvojitého nelsona a vymáčkne z něj požadované informace.

#### **Jak se dostanu do druhého křídla budovy?**

**Tip 22:** Sam se vrátí nahoru do chodby, vstoupí do druhé místnosti a zničí kameru nade dveřmi. Po prohledání místnosti otevře pomocí šperháků dveře na balkon. Odsud vede okap nalevo ke kuchyni, kde se musí náš agent ihned schovat za skříň. V cestě vám teď stojí celkem šest nepřátel.

#### **Co mám udělat s kuchaři?**

**Tip 23:** Jakmile strážný opustí kuchyni, napadne náš hrdina oba kuchaře a zneškodní je. Jejich těla ukryje v chladicím boxu, v němž musí zhasnout světlo. Nyní může Sam zcela klidně použít pistoli na likvidaci dalšího protivníka, který je ještě za dveřmi. Jeho mrtvolu pak ukryje v jídelně za pult. Stejným způsobem se zbaví i všech tří strážných ve velké hale.

#### **Jak přelstím skener sítnice?**

**Tip 24:** Sam se teď může připojit k počítači a přilákat tak plukovníka. Tomu pak vpadne do zad a donutí ho, aby se postavil před skener sítnice. V další místnosti zničí Fisher kameru a proklouzne dveřmi na dvůr, kde dva lidé nastupují do proskleného výtahu.

### **Kdy mám použít laserový mikrofon?**

**Tip 25:** Sam namíří laserový mikrofon na sklo výtahu a s jeho pomocí odposlechne rozhovor. Potom musí náš agent rychle splynout s tmou, aby unikl přicházejícím strážím. Ty postupně odstraní z cesty a pak se po vinné révě vyškrábe nahoru.

### **Jak se dostanu k výtahu?**

**Tip 26:** V komoře, která se nachází vedle výtahových dveří, najde agent Fisher útočiště před dvojčlennou stráží. Zde také leží na polici paklíč, který budete později potřebovat. Jakmile bude vzduch čistý, vyjeďte výtahem do nejvyššího poschodí.

### **Kam vede větrací šachta?**

**Tip 27:** V další chodbě ihned otevřete první dveře na levé straně a vklouzněte dovnitř. Sam Fisher se zde musí napojit na počítač a poté přes psací stůl vyšplhat do větrací šachty. Tou proleze směrem doprava, na jejím druhém konci seskočí a schová se za květinami. Teprve pak zneškodní kameru. V komoře si nabere munici a lékárničky.

### **Kde mám upevnit lano?**

**Tip 28:** Náš hrdina nyní musí vyšplhat po žebříku na střechu, běžet doprava a od komínku se po laně spustit k oknům. Stráž za oknem vyřadí Fisher střelou do hlavy.

### **Kdy mám použít tříštivé granáty?**

**Tip 29:** Ještě než se Sam uvnitř pustí do hackování počítače, sebere tříštivé granáty. Jakmile získá z počítače první informace, musí se ukryt za psací stůl, neboť bude nucen zlikvidovat příchozího protivníka (případně může vylézt oknem ven, zachytit se za římsu a počkat, až bude vzduch čistý). Pak teprve může vydolovat z počítače zbývající data.

### **Kam musím utéci?**

**Tip 30:** Na chodbě rozstřílejte kameru a uprchněte po schodišti dolů. Sam se po střeše dostane k výtahové šachtě, v níž se spustí po ocelové tyči dolů. Pozor, v patách mu jsou další vojáci! V garáži však již čeká auto, kterým Sam unikne.

### **Naftová plošina**

#### **Jak se dostanu se zdravou kůží na plošinu?**

**Tip 31:** Sam vyšplhá nahoru po žebříku a po rouře přeručkuje nad zátarasem z ostnatého drátu. Pak se pověsí na kovové nosníky pod betonovým kvádrem, a dostane se tak dál. Po ocelovém lanu vyšplhá k následující plošině a jen tak tak unikne explozi. Náš hrdina se nyní po tyči vyškrábe nahoru až k potrubí, protáhne se trhlinou dovnitř a rourou se připlíží až k plošině.

#### **Kdy mám začít s pronásledováním?**

**Tip 32:** Poté, co se Fisher dostane po žebříku nahoru, objeví se technik. Náš hrdina počká, až přijde ještě jeden strážný, a oba omráčí. Pak běží po výztužích až k železnému schodišti a začne následovat svůj cílový objekt.

#### **Jak předejdu popáleninám?**

**Tip 33:** Po animované sekvenci musí Sam nejprve zneškodnit útočícího vojáka a vzápětí i dvojčlennou stráž před kantýnou. Tam také leží lékárnička. Ohni, který hoří uvnitř kantýny, se vyhne po levé straně.

### **Kudy se jde do centrály?**

**Tip 34:** Po kovových kontejnerech na pravé straně doskáče náš hrdina k rouře, která vede do centrály. Sam se zachytí roury i nohama a zneškodní první stráž střílbou seshora. Uvnitř místnosti pak musí prohledat všechny kouty, jestli v nich není potřebný materiál a důkazy. Pak rychle vyběhne ze dveří a pokračuje dál.

### **Kdy mám napadnout technika?**

**Tip 35:** Jakmile vrtulník exploduje, zneškodní Sam obě nepřátelské stráže. Při pronásledování technika se dostanete do jedné místnosti, kterou však musíte kvůli náhlému výbuchu opět rychle opustit. Venku narazí Fisher znovu na technika, kterého konečně chytne, a může ho tedy vyslechnout a vzít mu kuffík.

### **Hlavní stan CIA**

#### **Jak proniknu do budovy?**

**Tip 36:** Přes ulici se náš hrdina dostane k plotu před větracími šachtami. Využije mezeru v osnatém drátu a proleze jí směrem k ventilačním otvorům. Dlouhým skokem se přenesse na římsu mezi oběma šachtami. Jedním z otvorů pak vlezde do budovy.

#### **Jak přelstím kameru?**

**Tip 37:** Uvnitř Sam přeleze mříž a ve vhodném okamžiku přepadne nic netušícího údržbáře. Jeho tělo ukryje v tmavém zákoutí. Teď je potřeba pokračovat dál chodbou k první kameře. Až se kamera otočí na levou stranu, vběhne Sam co nejrychleji do mrtvého úhlu pod ní. Jakmile se kamera opět otočí, poběží ke schodišti.

#### **Kde jsou zásoby?**

**Tip 38:** Pod schodištěm naláká Fisher hlukem dva strážné a odklidí je z cesty. Nyní pokračujte nahoru a na druhé straně opět dolů. V další chodbě vklouzněte do prvních dveří na pravé straně a prozkoumejte uvnitř počítač, a pak ještě přízemí domu, kde jsou kuličky fólie, elektrické tazerové šipky a lékárničky.

#### **Jak odstraním strážu u výtahu?**

**Tip 39:** Proklouzněte další chodbou vpravo a deaktivujte detektor kovu. Jakmile strážný v hale ukončí svůj telefonát a zmizí ve výtahu, proplíží se agent Fisher za kamennou zdí. Odsud hodí rámem dveří dózu, kterou najde ležet na rohu. Až se půjde strážný podívat, co způsobilo hluk, doběhnete k výtahu a sjeďte s ním dolů.

#### **Kde je místnost s počítačovým serverem?**

**Tip 40:** V blízkosti dalších dvou dveří musí Sam opět zasáhnout a zneškodnit zaměstnance, který bude přecházet z jedné místnosti do druhé. Než zjistíte v pravé místnosti číselný kód ke dveřím (2019), držte se raději ve tmě.

#### **Jak otevřu místnost pro obsluhu?**

**Tip 41:** V následující chodbě sejměte ze zadu další stráž a pak odbočte doprava. Samozřejmě musíte zneškodnit také strážného, který zde hlídá. K uklizení omráčených nepřátel se hodí sklad. Zde také najdete jednorázový paklíč. U oběti ze zadního strážního postu najde Fisher kód (7687) ke dveřím od místnosti pro obsluhu.

### **Koho mam zlikvidovat jako prvního?**

**Tip 42:** V místnosti s inventářem pro uklízečky se Sam nejprve připlíží k údržbáři, který si sem přišel vyzvednout něco z regálů, potom je na řadě strážný. V sousední chodbě leží lékárnička a v počítači najdeme kód ke dveřím (110598).

### **Kdy a na co mám použít zbraň?**

**Tip 43:** Za dveřmi, které otevřeme pomocí nalezeného kódu, se nachází náhradní zdroj elektrického proudu. Když se údržbáři od sebe dostatečně vzdálí, může Sam jednoho po druhém zneškodnit. Schodiště vede nahoru k jednomu skladišti, kde Fischer najde samopal SC-20K a municí. Teď může konečně ničit světla.

### **Jak se dostanu do kanceláří?**

**Tip 44:** V odpočívací místnosti přepadne Sam telefonujícího strážného. Pak si vezme lékárničku a plechovku od nápoje. U kanceláře před místností s počítačovým serverem zneškodní Fisher nejprve odcházejícího hlídače a vzápětí dalšího, který jej následuje. Než se bude Sam moci připojit k počítači, musí ještě v kanceláři omráčit zpravodaje.

### **Co najdu v místnosti se serverem?**

**Tip 45:** Kód (2019) umožní agentu Fisherovi přístup do centrální místnosti s počítačovým serverem. Zde musí zneškodnit údržbáře. Potom prozkoumá počítač ve druhé místnosti a vyběhne ven. Venku se plíží vlevo podél velké kanceláře, ale zastaví se před detektory kovu.

### **Jak projdu halou?**

**Tip 46:** Strážného v další místnosti naláká Sam hlasitými ruchy v místnosti a zneškodní ho. Oknem se pak dostane náš hrdina do velké haly, kde s pomocí svého zaměřovacího dalekohledu rozstřílí všechny lampy. Potom se může pomalu a opatrně proplížit halou.

### **Jak zneškodním kameru?**

**Tip 47:** V chodbě náš agent odklidí z cesty dalšího údržbáře a pokračuje po schodišti dolů. V malé místnosti s kamerou rozbije světlo a dostane se ke kódovacímu zámku.

### **Co mě čeká na střeleckém stanovišti?**

**Tip 48:** S pomocí kódu pro testování zbraní (110700) získá Sam přístup do dalšího komplexu. Zde musí nejprve přemoci strážného u automatu s nápoji a prozkoumat terminál, který u něj najde. Posbírá světlice a otevře dveře vedle automatické kulometné věže. Pak vyjede výtahem nahoru.

### **Kdy mám zaútočit?**

**Tip 49:** V dalším patře odbočí Fisher doprava a zcela nepozorovaně v klidu vyslechne celý rozhovor v mediální místnosti. Potom se skrývá tak dlouho za tabulí, dokud místnost neopustí i druhý agent. Teď můžete postupně zneškodnit oba techniky.

### **Jak si zajistím volnou cestu chodbou?**

**Tip 50:** Místnost č. 508 leží naproti kancelářím. Uvnitř náš hrdina prozkoumá Doughertyho počítač a pak se proplíží chodbou vedoucí podél kanceláře. První tři lampy zneškodní dobře mířenými ranami. Strážný se půjde podívat, co to bylo, ale na nic nepřijde. Jakmile se hlídač vydá na zpáteční cestu, Fisher ho rychle odstraní.

### **Jak mám pokračovat dál, abych se dostal k Mitchellovi?**

**Tip 51:** Za rohem stojí cílová osoba Mitchell, kterého Sam tajně sleduje od automatu na nápoje až ke kuřácké terase. Předtím musí Fisher ještě zneškodnit zbývající tři světla. V kanceláři za odpočívací místností omráčí Sam zaměstnance a zjistí z jeho počítače kód (0614). Tak bude moci nepozorovaně projít dveřmi, které byly předtím uzamčené.

### **Kdy unesu zrádce?**

**Tip 52:** V kuřáckém prostoru se Sam vrhne na Mitchella a zatáhne ho do tmavé chodby. Zde ho zneškodní, ale předtím ještě pošle k zemi s pomocí kuliček fólie nebo tazerových šipek také hlídače na terase. Nyní může odnést Mitchella až k železnému schodišti.

### **Kdo se mi ještě postaví do cesty?**

**Tip 53:** Sam nechá svou oběť ukrytou nahoře a schová se pod schodiště. Hluk přiláká jednoho údržbáře, kterého musí Fisher zneškodnit. Stejným způsobem se postará náš hrdina i o strážného, kterého vyrušil zvukem svých kroků.

### **Jakou municí budu potřebovat?**

**Tip 54:** Pro zbylé strážce bude agent Fisher potřebovat ještě nejméně čtyři kuličky fólie nebo tazerové šipky, protože všechny prostory jsou dobře osvětlené. U paty schodiště, které se nachází za další místností, překvapí dalšího patrolujícího strážného.

### **Kde čekají řidiči únikových vozů?**

**Tip 55:** Dole odbočí náš hrdina vpravo a vezme si na paškál stráž u schodiště. Tudy pak pokračuje směrem dolů a doběhne doprostřed dvora. Agentu CIA u vozu pošle nemilosrdně k zemi. Teď ještě musíte vyšplhat po žebříku a odnést Mitchella do vozu.

### **Budova Kalinateku**

#### **Na koho narazím v garážích?**

**Tip 56:** Na druhém konci podzemních garáží zneškodní Sam dva oponenty a v budce sebere lékárníčku. Stejným způsobem zatočí s ruskými mafiány na druhém podlaží.

#### **Jak se dostanu nepozorovaně do budovy Kalinateku?**

**Tip 57:** Od bedny na pravé straně se Fisher dostane ke kontejneru zavěšenému na jeřábu před oknem a odsud přeručkuje po jeřábové konstrukci na střešou budovy. Nyní je potřeba slanit se od komínku na skleněnou střešou, vyslechnout rozhovor v kanceláři a pak střešou proskočit dolů.

#### **Co mi umožní nalezený kód?**

**Tip 58:** Kód (97531), který vezme Sam strážnému, otevře dveře napravo. Za nimi najdete další municí. Pak pokračujte tmavou místností a vraťte se do chodby. Odstraňte z cesty obě strážce u detektoru kovů a vnikněte do sousední místnosti. Náš agent se může dostat do této místnosti také větrací šachtou.

#### **Jak odpálím přísavnou minu?**

**Tip 59:** V místnosti s akváriem musí Sam nejprve zhasnout a pak vystřelit na přísavnou minu ve vedlejší místnosti. S přeživšími žoldáky udělá krátký proces. U mrtvých nepřátel najde další, neaktivovanou minu a nad pohovkou jednu lékárníčku. Výtahovou šachtou na konci chodby se pak dostane o patro níž.

#### **Co dělají žoldnéři?**

**Tip 60:** Sam ve tmě vyšplhá po pravé straně až na úroveň obou hlučných stráží. Když začnou opouštět místnost, náš agent zaútočí. V chodbě o několik metrů dále odbočí Sam vlevo, kde je v cestě nastraženo několik přísavných min, za nimi jsou dva zajatí technici.

### **Jak zachráním techniky?**

**Tip 61:** Náš hrdina se potichu připlíží, postupně deaktivuje všechny miny a vyslechne techniky. Ti naštěstí znají kód (33575) k archivu. Nyní je potřeba v rychlosti přemoci dva nepřátele, kteří se znenadání objeví. Krátkým sprintem proběhne Sam podél přísavné miny v chodbě, a vyhne se tak účinku její exploze. V komoře, která je naproti této mině, visí na zdi lékárnička.

### **Kde najdu bombu?**

**Tip 62:** S pomocí nového kódu se Sam dostane do kanceláří, v nichž je instalováno množství přísavných min. Jste v časové tísní, což vás donutí použít neortodoxní metodu odpálení: prostě proběhněte rychle okolo, a bude-li to nutné, skryjte se před explozí. Sam otevře zámek od dveří k archivu, přeleze přes skříň a zneškodní bombu.

### **Co mám udělat s přísavnými minami, které mám u sebe?**

**Tip 63:** V hledišti Fisher nejprve zneškodní dva specialisty. Za pódiem seběhne po schodišti dolů. Po animované sekvenci náš agent okamžitě umístí jednu minu na zeď a opět se schová nahore. Po explozi se vrátí, aby mohl zlikvidovat zbylé vojáky, prohledat je a přepnout vypínač. Nezapomeňte pobrat všechny tříštivé granáty a ostatní střelivo.

### **Jak otevřu zadní dveře?**

**Tip 64:** Rus, který se najednou objeví v hledišti, má u sebe kód (1250) k zadním dveřím. Po schodišti za dveřmi vběhne náš hrdina do kulečnickové místnosti a zneškodní nepřátele, kteří zde číhají. Pak vyslechne zraněného technika v místnosti nalevo. Na ošetřovně najde dvě lékárničky.

### **Kde vězí Ivan?**

**Tip 65:** Dveře nouzového požárního východu otevřete pomocí počítače v místnosti se serverem. Schodiště vede do baru, kde Sam zneškodní všechny protivníky přesně mířenými ranami do hlavy. Větrací šachtou na záchodě se dostane k Ivanovi. Než bude moci zajatce vyslechnout, musí zneškodnit strážce, které ho hlídají. Ze záchodu pak pokračujte dál nahoru k výtahu.

### **Kde je východ?**

**Tip 66:** Žoldáky za dřevěnou přepážkou pošle Sam granátem do věčných lovišť. Po stavebním materiálu na konci chodby se Sam vydrápe nahoru, pověsí se na armaturu a sleze po ní dolů.

### **Kde najdu munici a granáty?**

**Tip 67:** Odklid'te z cesty oba strážné, kteří hlídají v další chodbě, a pak posbírejte munici a lékárničky. V místnosti za pravým rohem na vás čekají další tři protivníci, které Sam ode dveří postupně zneškodní. Nezapomeňte samozřejmě sebrat granáty a lékárničky, které leží na konci chodby, a pak pokračujte v cestě vlevo nahoru.

### **Kdy mohu konečně použít granáty?**



**Tip 68:** Sam zlikviduje další tři strážce, přičemž první na řadě je muž na horní plošině. Sam se pomalu propíjí chodbou a další tři protivníky vyhodí do vzduchu granátem. Přísavná mina v místnosti vzadu je zcela neškodná, pokud kolem ní náš agent rychle proběhne.

### **Kde přistane vrtulník?**

**Tip 69:** Namířenou zbraní připravenou k výstřelu pošle Sam na onen svět Rusa číhajícího za dveřmi a přesně to samé udělá s dalšími třemi u schodiště. Po animované sekvenci se Sam tiše propracuje k žebříku a lešení, kde se musí postarat o poslední dva strážné. Po lešení se pak dostane k vrtulníku.

### **Čínská ambasáda, část 1**

#### **Jak odlákám řidiče džípu?**

**Tip 70:** Po rozhovoru Sam s agentkou přežije na konci boční ulice přes zeď a schová se ve výklenku, který je o několik metrů dál nalevo. Sebere plechovku a odhodí ji, aby nalákal oba vojáky hlídající u džípu, načež je pošle do země snů. Pak pokračuje dál vlevo podél závory až do místnosti s hořícím kontejnerem na odpadky, kde po žebříku vyšplhá nahoru na střechnu.

#### **Jak se dostanu na další střechu?**

**Tip 71:** Až agent Fisher vyleze nahoru, musí se nepozorovaně dostat podél lešení a rozstřelit žárovku na protější straně. Pak přeručkuje po laně přes ulici na úzkou římsu na protější budově, po níž může pokračovat dál. Na konci římsy přeskočí na sousedící výčnělek a na podkrovní střeše zabočí za roh.

#### **Kde je vstup do kanálu?**

**Tip 72:** Ukrytý ve stínu se Sam dostane až na zem a najde úkryt za kontejnerem s odpadky. Když se od něj strážce vzdálí, propíjí se dál za plot na druhém konci prostranství a využije ke svému krytí temný pruh stínu. Otvorem pro kanálovou mříž vyskočí na ulici.

#### **Jak zneškodním všechny tři najednou?**

**Tip 73:** Po několika metrech narazí Fisher na tři vojáky, které zneškodní jednou elektrickou šipkou vstřelenou do vody. Poklopem šachty, který se nachází za druhou otevřenou mříží, vylezete opět nahoru. Hlídkující strážný se za chvíli vzdálí a Sam ho po několika sekundách může nenápadně sledovat až k žebříku na lešení.

#### **Kde je moje kontaktní osoba?**

**Tip 74:** Zde musíte vyšplhat nahoru, přeručkovat nad propastí a vlézt oknem dovnitř. K místu setkání se svou kontaktní osobou pokračujte po střeše podél tyče.

#### **Kde se mám spustit dolů?**

**Tip 75:** Pokračujte dál podél zdi vedle světelné reklamy. Světlo agent Fisher zhasne jedním dobře mířeným výstřelem ze své pistole, a může se tak nepozorovaně propížit kolem hlídajících vojáků. Nyní doběhne k žebříku na lešení, vyšplhá po něm nahoru a oknem vnikne do budovy.

#### **Kam vede lano?**

**Tip 76:** Osamělou stráž pošle Sam k zemi ranou do brady. Pak zničí světlo nad lanem a nikým nepozorován ručkuje na opačnou stranu. Z podkrovní střechy na druhé straně přeskočí na protilehlou střechu, z níž pak nepozorovaně zmizí v boční uličce. S vojáky, kteří tam stojí na stráž, se rozhodně nebude nijak párat, posbírání municí na můstku a pokračuje dál ulicí.

### **Jak se dostanu do dvora?**

**Tip 77:** Sam přemůže oba strážné u brány, jejich těla pak ukryje za dřevěnou konstrukci a běží vlevo podél nákladního auta ke strážnímu domku. Omráčí tu zbývajícího strážného a dobře ho ukryje. Největší nebezpečí v této části mise představuje přítomnost hlídacího psa, kterého zneškodníte tazerovou šipkou nebo sabotážní kamerou. Pozor, některé strážce kontrolují potenciální úkryty za závěsem.

### **Kde si tajně poslechnu určené osoby?**

**Tip 78:** Poté se Sam pod pláštěm tmy proplíží do zahrady, překročí můstek a jde vodním příkopem podél zdi. Jakmile skončí krátká animovaná sekvence, namíří náš hrdina laserový mikrofon nejprve na okno budovy a pak na blízké auto, aby mohl odposlouchávat určené osoby.

### **Jak se dostanu pryč z velvyslanectví?**

**Tip 79:** Ručně nebo s pomocí ochromující munice zneškodněte tři poslední strážce před hlavní budovou. Vyšplhejte po okapové rouře na opačném konci u strážního domečku u brány a protáhněte se ven mezerou v ostenatém drátu. Za zdí již čeká žena, která vás má kontaktovat.

### **Jatka**

#### **Koho mám vyřídit jako prvního?**

**Tip 80:** Sam Fisher zlikviduje tři venkovní strážce a vstoupí do malé kanceláře vedle sudu. Než prohledá počítač, sebere lékárníčku. V dalším dvoře zneškodní žoldáka, který právě rozmísťoval nášlapné miny, a odstřelovače na prvním balkonu.

### **Jak se vyhnu minám?**

**Tip 81:** Nyní se náš hrdina musí plížit přes dvůr, kde je třeba se vyhýbat kuželu strážního reflektoru. Miny objeví s pomocí svého přístroje na termální vidění. Některé otevřené kontejnery představují ideální úkryt. Ve slepé ulici najde v hromadě odpadků lékárníčku. Z kontejneru vyskočí na zeď, od ní se odrazí a zachytí se za římsu průchodu.

### **Jak přeruším vysílání?**

**Tip 82:** Sam se potichu přikrade přes střechu z vlnitého plechu k anténě a přepne vypínač. S vystrašenými nepřáteli udělá krátký proces. Dveře pak otevře paklíčem.

### **Jak překvapím nepřátele?**

**Tip 83:** Uvnitř proklouzněte pravými dveřmi, vyběhněte po schodech nahoru a z dřevěného balkonu postřílejte tři vojáky ve strážní místnosti dole. Tam také najdete potřebnou lékárníčku a laptop s informacemi.

### **Jak přemohu vojáky pod sebou?**

**Tip 84:** Sam odbočí doleva a vedle zabarikádovaných dvoukřídlových dveří najde otevřenou mříž do tunelu. Ve vedlejší místnosti hlídá jeden žoldněř munici. Na konci tunelu vede nahoru trubka. Náš hrdina opatrně vyšplhá až ke škvíře, odkud hodí dolů kouřové granáty. Tři vojáci pak budou snadnou kořistí.

### **Co mám dělat v chladírně?**

**Tip 85:** Strážce v blízké chladírně vystopuje Sam velmi snadno pomocí termovize. Automatickému dělu před druhým závěsem se vyhne tak, že přeleze chladicí boxy. Vzápětí může dělo bez nebezpečí deaktivovat. Kolem druhého kulometu u východu prostě jen rychle přeběhne, a dostane se tak k lékárně. V místnosti za ním se protáhne mříží v podlaze.

### **Kudy ven?**

**Tip 86:** Fisher projde tunelem, na druhém konci z něj opět vyběhne a sebere lékárničky vedle schodiště. Pak postupně přemůže jednotlivé vojáky a vypínačem si otevře východ.

### **Jak mám přeprogramovat děla?**

**Tip 87:** Ve stáji musíte nejprve pistolí zlikvidovat světlo. Pak zneškodněte tři strážné, a proběhněte kolem děla. V další části stáje Sam vyšplhá na levou stranu za boxy, a dostane se tak k řídicí jednotce automatického kulometného hnízda. Když u něj deaktivujete rozpoznávací schopnost, kdo je přítel a kdo nepřítel, stanou se oba žoldnéři rychle jeho terčem. Pak Fisher stroj vypne. Čtvrté dělo opět mine rychlým během.

### **Koho musím přednostně zlikvidovat?**

**Tip 88:** Venku na chodbě se náš hrdina ukryje v jednom z nízkých výklenků a překvapí dvojčlennou hlídku. Ve velké stáji vzadu deaktivuje děla a popovídá si s rukojmími v obou místnostech. Pak se vrátí zpět ke vchodu, aby zastavil žoldáky. Přitom použije ukořistěné granáty. Přednostně míří na plukovníka Bagrata a Grinka, aby zlomil bojovou morálku nepřátel.

## **Čínské velvyslanectví, část 2**

### **Jak se dostanu na druhou stranu?**

**Tip 89:** Sam prostřelí skleněné dveře čínské restaurace a zneškodní oba vojáky, kteří jsou uvnitř. Kuchaře pošle k zemi ranou pěstí. Po žebříku vedle výdejního okénka vyšplhá na střechu. Dřevěný plaňkový plot ho bezpečně dovede do protější budovy, kde přemůže hlídajícího vojáka.

### **Kudy se jde dolů?**

**Tip 90:** Z balkonu se Fisher spustí po laně k okraji hlavního vchodu, a dále ručkuje až k okapové rouře, po níž pak vyšplhá do okna. Otvorem se dostane o patro níž.

### **Jak se mám chránit?**

**Tip 91:** V místnosti s čisticími prostředky sebere náš hrdina lékárničku a projde dírou ve zdi. Potom sklouzne po potrubí dolů. Dole se připlíží k veliteli tří vojáků a použije ho jako živý štít. Nato prohledá počítač.

### **Kde se mohu bezpečně schovat?**

**Tip 92:** V místnosti pro uklízečky pod schodištěm leží dvě lékárničky, které Sam samozřejmě sebere. Po schodišti vystoupí o patro výš do vstupní haly. Než se vydá chodbou dál, zneškodní dva vojáky a bezpečnostní kameru. Okolo dvou spících nepřátel ve strážnici se jednoduše propíží a z další místnosti pozoruje důstojníka.

### **Kde získám kódy ke dveřím?**

**Tip 93:** Důstojník zadá kód (1436) ke dveřím. S pomocí termovize lze snadno zrekonstruovat pořadí číslic. Agent Fisher přiláká ode dveří hlídající vojáky a jednoho po druhém je zlikviduje. Pak však nepokračuje dál do haly, ale vyšplhá vpravo na římsu mramorového podstavce, aby se dostal ke stanovišti automatického děla. Tak vpadne zbylým vojákům nečekaně do zad.

### **Kde všude ještě jsou děla?**

**Tip 94:** Sam se vyškrábe zpátky na mramorový podstavec a přeleze přes prasklé zábradlí. Zde vypne rozlišovací schopnost děla na přátele a nepřátele, čímž se zbaví skupiny vojáků, která sem přiběhne ho zlikvidovat.

### **Jak se dostanu k plukovníkovi?**

**Tip 95:** Poté agent Fisher vyleze po trubce za vlajkovou žerdí k protilehlému nadchodu. Až bude důstojník sám, seskočí dolů z trubky a zatarasí mu cestu zpět. Sam ho nyní napadne a donutí ho, aby se postavil před scanner sítě.

### **Jak se dostanu do skladiště?**

**Tip 96:** V další místnosti otevře Sam okno a vyskočí z něj do zahrady. Zde se drží ve stínu rozstřílených světel a brodí se vodou. Vyhne se tak strážím a psům. Zamřížovaná brána u ústí vodního příkopu ho zavede k zadnímu vchodu do skladiště. Tam hlídá jeden voják a bezpečnostní kamera, kteří však také neuniknou svému osudu.

### **Jak zní přístupový kód?**

**Tip 97:** V šatně skladiště najdete lékárničku. Hlavním skladem projděte tak, že nejprve vyšplháte na regály a pak ještě jednou zadáte pomocí termovize kód, který jste zjistili od plukovníka (9753).

### **Kde najdu nákladní auta?**

**Tip 98:** V další místnosti doplní Sam své zásoby a vezme důstojníka jako rukojmí. Tak bude moci rychle vyřídít útočící vojáky. Obě bezpečnostní kamery jednoduše rozstřílejte. Pak se náš agent vyškrábe po naskládaných kartonech na železnou lávku a sprintuje po ní do haly, z níž se právě začíná vypravovat konvoj.

### **Kdy je ta pravá chvíle vyhodit konvoj do vzduchu?**

**Tip 99:** Fisher hodí z lávky dolů několik tříštivých granátů, a vyhodí tak do vzduchu čerpadlo. Exploze zapálí také obě nákladní auta. Dírou v podlaze se náš hrdina dostane do podzemního tunelu, kde nejprve zneškodní prvního vojáka a druhého pak sleduje radiostanicí. Tento voják zanechal – bohudíky – zřetelné stopy na kódovacím terminálu dveří (1456), které může Sam identifikovat díky své termovizi.

### **Jak mám sledovat stráž?**

**Tip 100:** Další dveře otevře Fisher stejným způsobem pomocí kódů (1834, 7921). Výstřelem zničí světlo a teprve pak v kanceláři promluví na generála Feironga. Ten se vykrucuje, a tak ho Sam musí zmáčknout.

### **Kde je nouzový východ?**

**Tip 101:** Následuje exploze, která vyrazí dveře, a náš hrdina uprchne hořícími místnostmi na schodiště. Tady si otevře okno, vyskočí ven a běží k vrtulníku.

### **Gruzínský prezidentský palác**

#### **Kdo je hlavně nebezpečný?**

**Tip 102:** Šplháním po konstrukci se agent Fisher konečně dostane do zahrady. Tady musí zneškodnit světla a hlídající psy. Z cesty je také potřeba odklidit odstřelovače, který číhá v prostřední věži.

#### **Kdo má kód od brány do zahrady?**

**Tip 103:** Jakmile Sam zneškodní i zbývající strážce, plíží se podél strážního světloometu až k bludišti v křovinách. Milicionář, který tam hlídá, má kód k bráně od zahrady (2126). Ta se nalézá za studnou.

#### **Jak uvidím laserové paprsky?**

**Tip 104:** Za studnou náš hrdina nejprve odstraní nepřítele a pak vnikne do budovy oknem vedle dveří. Zde najde lékárníčku. Schodiště vede do haly zajištěné laserovými paprsky. Ty uvidíte, když si zapnete přístroj na noční vidění.

#### **Jak se dostanu do zajištěných dveří?**

**Tip 105:** Agent Fisher otevře paklíčem dveře do skladiště na opačném konci haly. Vzápětí ze zálohy zneškodní přicházejícího vojáka a sebere paklíč. Pak se musí ještě postarat o strážce v hlavní hale. Teď teprve může nepozorovaně proklouznout zajištěnými bočními dveřmi.

#### **Jak zneškodním commandos?**

**Tip 106:** Schodiště na konci opět hlídá laserový bezpečnostní systém. I zde si nasadí náš hrdina noktovizor a ve vhodnou chvíli přeleze vpravo přes poprsní zeď zábradlí. Ve velké přijímací hale se nejprve schová do stínu a pak postupně zneškodní čtyři nepřátele. Commandos lze zlikvidovat pouze zepředu přesně mířenou ranou do hlavy.

#### **Jak otevřu horní chodbu?**

**Tip 107:** Jeden z commandos má u sebe kód (70021) ke dveřím ve druhém patře. Za nimi je chodba, kterou však hlídají čtyři vojáci. Po jejich likvidaci se v levé chodbě Fisher vyhne kameře a otevře paklíčem zámek ode dveří. Předtím je však samozřejmě potřeba pozhasínat všechna světla.

#### **Co najdu v pracovně?**

**Tip 108:** Plížením a přiskoky se dostanete úzkou chodbou přes laserové překážky, které zase uvidíte díky svému noktovizoru. V Cristavisově pracovně se schovejte za knihovnu a napadněte přichozícího vojáka ve chvíli, kdy rozsvítí světlo. V počítači najdete důležitá archivní data a v sousední konferenční místnosti opět jednu lékárníčku. Pak pokračujte chodbou až k východu.

#### **Jak se dostanu do knihovny?**

**Tip 109:** Za piánem u dvoukřídlových dveří je počítač, z nějž Sam získá další kód (66768). Kromě toho vedle něj na stole leží munice a lékárníčka. Výtah hlídají tři commandos. Ty náš hrdina vyřídí přesnými střelami do hlavy. Pak posbírá tříštivé granáty a sjede výtahem dolů do knihovny.

#### **Co mám udělat s Nikoladzem?**

**Tip 110:** Dole v knihovně musí Sam nejprve zneškodnit hlídajícího vojáka. Výborným úkrytem pro Sama jsou police s knihami. Může zde použít i granáty. Hned vedle dřevěného schodiště je tmavá chodba, která vede do sklepa, kde se ukrývá hlavní záporňák Nikoladze. Než ho však agent Fisher přepadne a donutí ho postavit se před skener sítnice, musí tohoto bývalého prezidenta důkladně vyslechnout, aby zjistil podrobnosti o jeho nekalých plánech.

#### **Jak se vyhnu popravě?**

**Tip 111:** Přispěchavší ničemové přinutí agenta jednat. Světla najednou zhasnou a Sam se může schovat za bednu. To je pro něj šance, aby si se zbraní a granáty v ruce prostřílel cestu ven. Pak pronásleduje Nikoladzeho opět knihovnou do sousedícího parku.

### **Kde Nikoladzeho znovu chytím?**

**Tip 112:** Venku se náš hrdina zbaví čtyř commandos a vyškrábe se po okapové rouře do horní chodby. Pak dostane rozkaz, aby konečně zlikvidoval obrzloducha Nikoladzeho. Zaměří svou zbraň do okna a zastřelí osobu vlevo. V případě, že už nemáte dostatek munice, najdete nějakou ležet na římse.

### **Jak se dostanu se zdravou kůží z paláce?**

**Tip 113:** Sam prchne dveřmi do jídelny, kde vyšplhá na skříň a z ní skočí na balkon. Z tohoto bezpečného úkrytu zlikviduje své pronásledovatele. Zbývající granáty a munici pak použije pro závěrečný boj ve vstupní hale paláce. Hlavním portálem vyběhne k vozu Osprey. Úplně sami jste zabránili třetí světové válce. Gratulujeme!

*Petra Schmitzová*