



Découvrez aussi dans la gamme Tom Clancy :



Tom Clancy's **SPLINTER CELL™**

www.splintercell.com



© 2002 Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. Ubi Soft Entertainment et le logo Ubi Soft sont des marques déposées d'Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell est une marque déposée d'Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leur dépositaire respectif.

Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.
© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Tom Clancy's **SPLINTER CELL™**



Informations sur la sécurité

À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran de télévision, d'utiliser un écran de télévision de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité

Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre télévision

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou pausez un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre télévision pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

Table des matières

Connection Xbox live	2
Utilisation de la console de jeu Xbox™ de Microsoft.	4
Utilisation de la manette Xbox	6
L'opération	7
La discrétion	8
Sam Fisher	8
L'équipe du Third Echelon	9
Les terroristes	11
Menu principal	12
Menu des préférences profil (sauvegarde et chargement)	13
L'écran de jeu	14
Les mouvements de Sam	15
La montre-terminal	20
Inventaire rapide, armes et gadgets	21
Astuces et conseils	26
Credits	28
GARANTIE	32
Assistance technique	XX



Connexion Xbox Live

Important! Avant d'utiliser ce produit, consultez le manuel d'instruction Xbox pour en savoir plus à propos des recommandations sur la sécurité et sur la santé.

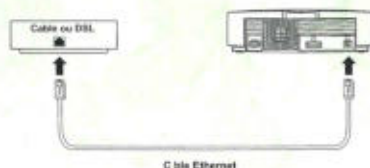
Etape 1 : Connexion

Pour connecter votre console Xbox directement sur le haut débit, consultez la figure A.

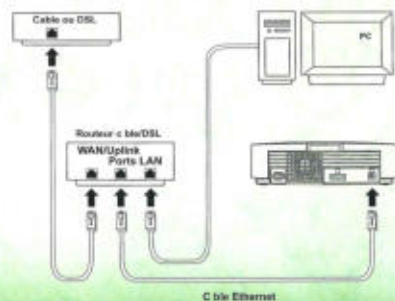
Pour partager votre connexion à haut débit avec un PC, consultez la figure B.

Pour plus d'informations à propos d'autres types de réseau domestique, comme le partage de connexion à Internet, visitez l'adresse www.xbox.com/live.

A. Connexion directe



B. Connexion partagée



Etape 2 : Jouez sur Live

Important! Xbox Live est un service à abonnement. Il vous faudra un code de souscription pour créer un compte Xbox Live et jouer en ligne.

Pour jouer en ligne, vous devez configurer un compte Xbox Live. Pour ce faire suivez les instructions ci-dessous :

1. Insérez le disque « Xbox Starter Kit » ou un disque de jeu dans la console. Consultez l'emballage du jeu pour savoir s'il prend en charge les parties Xbox Live.
2. Dans le jeu, sélectionnez l'option Xbox Live.

A cet instant, la console tentera de se connecter. Une fois votre Xbox connectée, créez votre compte Xbox Live en suivant les instructions à l'écran et entrez votre code de souscription.

Si la console ne parvient pas à se connecter automatiquement, vous obtiendrez un message d'erreur. Passez alors à l'étape 3.

Etape 3 : Configuration (si nécessaire)

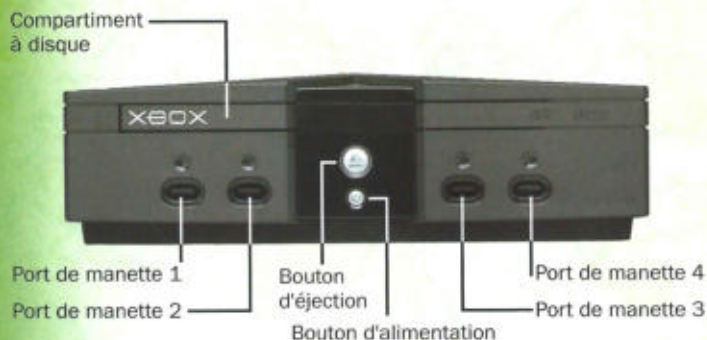
Si la console ne parvient pas à se connecter automatiquement, utilisez l'écran Paramètres réseau de l'interface Xbox pour entrer les paramètres de votre réseau. Vous devrez peut-être spécifier certaines informations, comme le nom de l'hôte, l'adresse MAC ou le nom et le mot de passe de votre fournisseur de services Internet. Saisissez ces informations dans l'interface Xbox.

Pour plus d'informations :

En cas de problèmes de connexion au service Xbox Live, n'essayez jamais de démonter, réparer ou modifier votre console ou vos périphériques. Vous risqueriez des blessures sérieuses ou la mort par électrocution et votre garantie serait annulée. Consultez le site www.xbox.com/live pour plus de renseignements.

Utilisation de la console de jeu vidéo Xbox

1. Pour installer votre console Xbox™, suivez les procédures fournies dans le manuel d'instructions Xbox.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation ; le témoin lumineux s'allume.
3. Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Placez le disque Splinter Cell dans le compartiment, le côté étiquette vers le haut puis fermez le compartiment.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur le jeu Splinter Cell.



Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques

Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques :

- Insérez uniquement des disques compatibles Xbox dans le lecteur de disques.
- N'utilisez jamais de disques dont la forme est inhabituelle, notamment des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- Ne laissez aucun disque dans la console Xbox lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- Ne déplacez pas la console Xbox alors qu'elle est sous tension et qu'un disque est inséré.
- N'appliquez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques.

Utilisation de la manette Xbox

1. Insérez la manette Xbox dans un port de manette de la console Xbox.
Pour un jeu à plusieurs joueurs, insérez des manettes supplémentaires dans les ports disponibles.
2. Insérez des périphériques (par exemple, des cartes mémoire Xbox) dans les ports d'extension de manette, le cas échéant.
3. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox pour le jeu Splinter Cell.



Utilisation de la console de jeu Xbox

Touche		Fonction
Touche X		Cibler
Touche Y		Saut/saut écart (en appuyant deux fois rapidement)
Touche A		Interaction
Touche B		S'accroupir
Touche blanche		Dos au mur/recharger en mode tir

Gâchette gauche
Tir secondaire/retenir son souffle en mode sniper

Gâchette droit
Tir principal

Stick analogique gauche
Déplacement/cadence de tir (en appuyant)

Bouton multidirectionnel
Vision nocturne (gauche)/vision thermique (droite)

Stick analogique droit
Contrôle caméra/volte-face (en appuyant)

Touche BACK
Carte

Touche START
Inventaire rapide



L'opération

Bienvenue en 2003.

En réponse à l'utilisation croissante de codes toujours plus performants cachant des menaces potentielles pour les Etats-Unis, la NSA (National Security Agency) est entrée dans une nouvelle ère dans le domaine du renseignement. Cette initiative top secrète, baptisée Third Echelon, marque un retour aux méthodes d'espionnage d'antan, mais améliorées par ce qui se fait de mieux en termes de techniques et de technologie récentes, le tout afin d'aller chercher les renseignements capitaux là où ils se trouvent, c'est-à-dire derrière les lignes ennemies. Quand il est impossible d'obtenir les informations nécessaires par les moyens conventionnels, Third Echelon entre en jeu.

Ce service, dont le gouvernement américain nie jusqu'à l'existence, se décompose en cellules indépendantes, unités d'élite constituées d'un agent opérant seul sur le terrain, mais avec le soutien d'une équipe l'assistant à distance. La mission d'une telle cellule : être semblable à un éclat de verre, c'est-à-dire petite, tranchante et pour ainsi dire invisible.

10 mars 2004 : La CIA a contacté la NSA après avoir perdu le contact de l'un de ses agents, Alison Madison, qui enquêtait sur de sérieux problèmes de communications frappant l'ancienne république soviétique de Georgie. L'agent Blaustein a été envoyé à T'bilisi, la capitale georgienne, afin de retrouver Madison, mais lui aussi a disparu sept jours plus tard. Craignant le pire pour les deux agents américains, Third Echelon a décidé d'envoyer Sam Fisher afin de découvrir ce qui est arrivé aux deux employés de la CIA et d'évaluer la situation.

Vous êtes Sam Fisher. Vous ne devez laisser aucune trace de votre passage derrière vous, et encore moins avoir une influence sur l'échiquier politique. Et n'oubliez jamais que, si tuer quelqu'un peut vous faire repérer, un cadavre est toujours préférable à un témoin capable de vous identifier. Car vous n'existez pas. Vous faites partie d'une cellule indépendante, une Splinter Cell.

La discrétion

La discrétion de Sam constitue son meilleur atout face à un ennemi très supérieur en nombre. Le compteur de visibilité qui se trouve sur votre montre-terminal est donc absolument vital pour vous. S'il l'indicateur est complètement à gauche, Sam est totalement invisible. Par contre, s'il est à droite, notre héros court le risque de se faire repérer et/ou intercepter. Il est bien évidemment important d'essayer de se fondre dans l'ombre le plus souvent possible, mais pensez aussi à vous accroupir, à avancer lentement ou à vous plaquer contre les murs pour ne pas vous faire remarquer.

Un agent tel que Sam doit échapper au regard, mais aussi à l'ouïe de l'ennemi. Il est parfois nécessaire de courir ou de sauter, mais cela fait du bruit et des patrouilles viendront souvent voir ce qui se passe. Il vaut mieux s'accroupir et avancer lentement pour éviter de se faire repérer.

Les signaux d'alarme

Quand les ennemis détectent Sam ou soupçonnent la présence d'un intrus, ils réagissent en donnant l'alerte ou en prévenant leurs compagnons plutôt que d'affronter seuls l'adversaire. Et les missions Third Echelon sont si secrètes que la moindre alerte déclenchée oblige souvent à annuler purement et simplement l'opération.

Sam Fisher

Au cours des dernières décennies, Sam a pris part à des missions d'espionnage dans tous les grands conflits du globe. Non seulement il a toujours survécu, mais il a maintes fois démontré qu'il faisait partie des meilleurs dans sa spécialité. Mais son métier est brutal, et il n'a pas le temps de se montrer tendre envers l'ennemi.

Bien que bénéficiant d'une exceptionnelle confiance en lui, Sam sait également que sa survie jusqu'à ce jour est due à une grande part de chance. Il commet des erreurs, comme tout le monde, et il ne veut pas mourir. Son humour se teinte d'une légère touche de cynisme.

Très calme, il est doté d'excellents instincts et de fantastiques capacités d'observation. Sa vie d'adulte est définie par trois priorités : le combat, l'espionnage et l'entraînement. Son sens tactique est désormais si ancré en lui qu'il fonctionne au même niveau que son instinct. Même quand il ne travaille pas, il ne se sent à l'aise qu'en marge de la société, à tout



observer sans jamais prendre part à rien.

Au fil des années, il a acquis une superbe collection de cicatrices et n'a plus rien à prouver à personne. La gloire ne l'intéresse pas. S'il continue de se battre, c'est parce qu'il pense que sa cause en vaut la peine et qu'il est capable de faire la différence.

L'équipe du Third Echelon

Les spécialistes Third Echelon ont été recrutés dans tous les services de renseignement et des forces armées, certains venant même de la vie civile. Ils sont ce que les Etats-Unis comptent de mieux en matière de stratèges, pirates informatiques et agents de terrain. Chacun d'eux est aidé par une unité de soutien forte d'une douzaine de membres.

L'unité de soutien de Sam Fisher
est dirigée par deux hommes et une femme :

COLONEL IRVING LAMBERT

Né en : 1961 à Batcave, Caroline du Nord

Taille : 1,88 m

Poids : 121 kg

Coordinateur Third Echelon

Lambert est le lien entre le ou les agents sur le terrain et les équipes de chercheurs, pirates informatiques, stratèges et décideurs d'Echelon 3. Il constitue la principale source d'informations pour Fisher et c'est lui qui lui explique les objectifs à mener à bien à chaque mission. Quand Fisher est sur le terrain, il est en contact permanent avec Lambert grâce à des capteurs intradermiques et des implants lui permettant de communiquer avec Lambert.





VERNON WILKES, Jr.

Né en : 1967 à Baltimore, Maryland

Taille : 1,78 m

Poids : 65 kg

Courrier Third Echelon

Les courriers Third Echelon sont principalement chargés de coordonner le transport et l'équipement des agents de terrain. Les moyens de transport sont généralement volés sur place et abandonnés au terme de l'opération. Les courriers s'occupent également de l'équipement et des munitions des agents. C'est donc Wilkes qui explique à Fisher comment utiliser toute nouvelle arme ou pièce d'équipement.

ANNA GRÍMSDÓTTIR

Née en : 1974 à Boston, Massachusetts

Taille : 1,73 m

Poids : 58 kg

Responsable des communications Third Echelon

Grímsdóttir se trouve à la tête d'une petite équipe de spécialistes chargée de soutenir les agents de terrain pour tout ce qui est technologie, cryptographie et transfert de données. Elle aide Fisher à mieux comprendre la partie hautement technique de ses missions.



Les terroristes

Kombayn Nikoladze

Profil : Nikoladze a réussi à se faire élire président de Georgie en faisant usage de son influence politique, technologique et financière. C'est un infatigable travailleur dont l'ambition ne connaît pas de limites.



Vyacheslav Grinko

Profil : ancien spetsnaz (Forces Spéciales russes), Grinko est désormais le bras droit de Nikoladze.



Hamlet

Profil : chauffeur de Grinko.



Colonels géorgiens

Profil : Ce sont eux qui dirigent les mercenaires de Nikoladze de par le monde.

Chaque cellule de l'armée de mercenaires géorgienne est sous les ordres de plusieurs colonels, ces derniers étant les seuls autorisés à se rendre dans certains secteurs sensibles.



Philip Masse

Profil : engagé pour son grand savoir informatique, Philip Masse est directement responsable de la guerre lancée par Nikoladze sur le plan de l'information.



Officiers chinois

Profil : dirigent l'armée chinoise. Certains détiennent des informations capitales pouvant aider Sam à accomplir ses missions. Les éliminer d'emblée n'est donc pas toujours la meilleure solution.



Menu principal

Note : Splinter Cell est disponible en anglais, français, allemand, italien ou espagnol. La sélection se fait automatiquement en fonction des paramètres de votre Xbox, mais rien ne vous empêche de changer de langue. Pour ce faire, allez à l'écran langue de votre interface et sélectionnez Anglais ou Français / Allemand / Italien / Espagnol.



JOUER

Permet de commencer une nouvelle partie ou d'en reprendre une. Chaque joueur peut avoir jusqu'à trois sauvegardes différentes.

PARAMETRES

Ce menu vous permet de modifier les options sonores et visuelles (comme le contraste, la luminosité ou la disposition de l'écran) afin de jouer dans les meilleures conditions possibles.

OPTIONS SUPPLEMENTAIRES

Contient de nombreux goodies, tels que des séquences vidéos, des avant-premières et d'autres surprises.

CREDITS

Donne le nom des gens qui ont participé à l'élaboration du jeu.

TELECHARGEMENT EN LIGNE

Cette option vous permet de télécharger de nouveaux niveaux par le biais de Xbox Live. Reportez-vous à la page 2 pour voir comment connecter votre Xbox à Xbox Live. Vous devez être inscrit à Xbox Live pour pouvoir télécharger quoi que ce soit. Le message "DOWNLOAD ONLINE" (téléchargement en ligne) s'affiche en couleur chaque fois que de nouveaux fichiers sont proposés. Si vous souhaitez les télécharger, sélectionnez "DOWNLOAD ONLINE" et appuyez sur la touche A. Une fois sur la page que Xbox Live réserve à Splinter Cell, sélectionnez le fichier qui vous

intéresse et appuyez une nouvelle fois sur la touche A. Le fichier se téléchargera alors sur votre console et sera automatiquement reconnu par le jeu. Vous pourrez accéder à la nouvelle carte accompagnant le niveau téléchargé. Chaque fois qu'un nouveau fichier vous est proposé, le message "DOWNLOAD ONLINE" s'affiche en couleur.

Menu des paramètres profil (sauvegarde et chargement)



Créer un nouveau profil

Vous permet de créer un profil. Une fois cela fait, sélectionnez le niveau 1 à partir du menu Charger partie pour commencer à jouer.

Nom : choisissez votre nom de joueur.

Manette : modifiez la configuration de votre manette.

Difficulté : changez le degré de difficulté.

Sauvegarder : sauvegardez votre nouveau profil.

Charger profil

Chargez un profil de joueur existant, puis sélectionnez un niveau disponible ou un point de contrôle.



L'écran de jeu



- 1 Barre de vie — Indique où en est la santé de Sam.
- 2 Compteur de discrétion — Se déplace vers la gauche ou la droite afin de symboliser le degré de luminosité de l'endroit où se trouve Sam.
- 3 Système d'interaction — Apparaît en cas d'interaction avec un objet ou un personnage. Maintenez la touche appuyée pour garder le système ouvert et utilisez les flèches ↓ ou ↑ du bouton multidirectionnel pour faire votre choix. Lâchez la touche pour valider votre sélection.
- 4 Objectif — Indique votre prochain objectif.
- 5 Arme, gadget ou objet sélectionné — L'arme, le gadget ou l'objet que vous avez sélectionné.
- 6 Fenêtre de communication — S'affiche en haut de l'écran lorsque vous recevez une communication.
- 7 Nouvel objectif communiqué par votre montre-terminal — Appuyez sur la touche START pour le consulter.
- 8 Nouvel objectif communiqué par votre montre-terminal — Appuyez sur la touche START pour le consulter.
- 9 Nouvel objectif communiqué par votre montre-terminal — Appuyez sur la touche START pour le consulter.
- 10 Cadence de tir
- 11 Total de munitions
- 12 Munitions dans un chargeur
- 13 Chargeurs

Les mouvements de Sam

Un mode de déplacement analogique

La plupart des mouvements de Sam se font de manière analogique, ce qui signifie que, plus vous appuyez fort sur une touche ou un stick et plus il va vite. Par exemple, si Sam marche, il suffit de pousser le stick analogique droit au maximum vers l'avant pour qu'il se mette à courir. Si vous poussez le stick plus doucement, notre héros avance plus lentement.

Comme Sam est bien plus discret lorsqu'il avance lentement, apprenez à contrôler ses mouvements avec une grande précision. Si l'ennemi vous entend arriver en courant dans son dos, dites-vous bien qu'il aura presque toujours le temps de se retourner et de vous tirer dessus avant que vous ne le mettiez hors de combat. Certes, il est souvent très difficile de se forcer à avancer lentement en terrain découvert quand on sait un adversaire tout proche, mais cela reste de loin la méthode la plus sûre !

Mouvements de base

Sam peut exécuter un grand nombre de mouvements différents. Il est vital de savoir comment se déplacer... et surtout de le faire sans être repéré par l'ennemi.



S'accroupir

Appuyez sur la touche **Ⓢ** pour vous accroupir. Vous avancez alors moins rapidement, mais bien plus silencieusement, et Sam est moins facile à apercevoir.



Enjamber

Appuyez sur le bouton multidirectionnel et poussez le stick vers l'avant pour que Sam enjambe les objets tels que les tables ou les caisses et grimpe dessus.



Grimper

Pour grimper à une canalisation, une échelle, un câble vertical ou une clôture, il vous suffit de vous en approcher et d'appuyer sur le bouton multidirectionnel.



Attaque au corps à corps

Après avoir rangé votre arme dans son étui, appuyez sur la gâchette droite lorsque vous vous trouvez tout près de l'ennemi pour lui donner un coup de coude ou de crosse.



Dos au mur

Appuyez sur la touche blanche lorsque vous vous tenez debout ou accroupi pour que Sam se mette dos au mur. Il devient moins visible dans cette position.



Se pendre

Sautez en appuyant sur le bouton multidirectionnel afin de vous pendre à une corniche. S'il dispose de suffisamment de place, Sam a la possibilité de monter sur la corniche ; sinon, il peut se déplacer vers la gauche ou la droite. Tirez le stick vers vous ou sautez de nouveau pour que Sam se laisse retomber.



Avancer le long d'un câble

Sautez en appuyant sur le bouton multidirectionnel pour vous saisir du câble (ou de la canalisation horizontale). Relevez les jambes de Sam pour franchir les obstacles en appuyant sur la touche **B**.



Se laisser glisser

Sautez en appuyant sur le bouton multidirectionnel afin de vous saisir d'un câble incliné. Sam se laisse automatiquement glisser. En cas d'obstacle, remontez ses jambes en appuyant sur la touche **B**. Sauter en appuyant de nouveau sur le bouton multidirectionnel pour vous laisser retomber.

Mouvements complexes

Les mouvements complexes sont tout aussi importants que ceux de base. Si vous parvenez à les maîtriser, Sam pourra se déplacer avec une plus grande précision et, surtout, en prenant moins de risques. La plupart de ces mouvements, utilisés en combinaison, permettent également d'attaquer. Voir page 16 pour ce qui est de s'équiper des armes et de les utiliser.



Roulé-boulé

Alors que vous vous déplacez, appuyez sur la touche **B** et maintenez-la enfoncée pour effectuer un roulé-boulé.



Impulsion murale

Lorsque vous vous tenez près d'un mur, sautez en appuyant sur le bouton multidirectionnel, puis appuyez une nouvelle fois dessus au sommet de votre bond afin de prendre une impulsion sur le mur et de sauter plus haut encore.



Saut écart

Si vous vous trouvez dans un couloir dont la largeur n'excède pas la taille de Sam, appuyez une troisième fois sur le bouton multidirectionnel lorsque Sam arrive au sommet de son impulsion murale. Il se met aussitôt en position de saut écart et reste suspendu en l'air.



Attaque aérienne

Si vous parvenez à vous placer au-dessus d'un adversaire et à vous laisser tomber sur lui, vous l'assommerez automatiquement. Appuyez sur le bouton multidirectionnel pour réaliser cette manœuvre.



Atterrissage silencieux

Lorsque vous vous laissez tomber, appuyez rapidement sur la touche **B** pour vous réceptionner sans un bruit.



Coup d'œil

Pour jeter un coup d'œil par une porte entrouverte avant d'entrer, sélectionnez l'interaction Ouvrir porte et retenez le stick analogique droit avant de relâcher la touche **X**. Poussez le stick vers l'avant si vous souhaitez entrer ou tirez-le vers vous si vous préférez fermer la porte.



Descente en rappel

Pour descendre en rappel, tenez-vous près du vide et choisissez l'interaction Rappel. A noter qu'au besoin, Sam a également la possibilité de remonter le long de la corde. Appuyez sur le bouton multidirectionnel pour pousser contre le mur.



Tir en rappel

Sam peut dégainer son arme et faire feu alors qu'il descend en rappel. Appuyez sur la touche **X** pour qu'il s'équipe de l'arme sélectionnée.



Tir en suspension

Sam peut dégainer son arme et faire feu lorsqu'il est pendu à un câble ou une canalisation, mais uniquement s'il n'a pas ramené les jambes contre son corps. Appuyez sur la touche **X** pour qu'il s'équipe de l'arme sélectionnée.



Tir en saut écart

Sam peut également dégainer son arme et faire feu en position de saut écart. Appuyez sur la touche **X** pour qu'il s'équipe de l'arme sélectionnée.



Tir dos au mur

Lorsque Sam approche d'un coin alors qu'il se trouve dos au mur, il jette automatiquement un coup d'œil à l'angle. Appuyez sur la touche **C** alors qu'il est en train de le faire pour qu'il s'équipe de l'arme sélectionnée, ce qui lui permettra de tirer dans cette position.

Mouvements liés aux autres personnages

Sam peut également effectuer certains mouvements devant impérativement être liés aux personnages non joueurs (PNJ). Il est bien souvent nécessaire de s'approcher des PNJ sans se faire repérer pour pouvoir exécuter ces mouvements.



Déplacer corps

Sam doit cacher les ennemis morts ou inconscients afin qu'ils ne soient pas repérés. Sélectionnez l'interaction Ramasser corps pour soulever l'adversaire. Appuyez sur la touche **X** pour le reposer en silence, ou équipez-vous d'une arme pour le lâcher brusquement si vous êtes pressé.



Conversation

Certains PNJ amicaux acceptent de vous parler. Dans ce cas, avancez jusqu'à eux, sélectionnez l'interaction Parler à et appuyez sur la touche **A**.



Clé

Saisissez-vous d'un adversaire en approchant dans son dos sans vous faire remarquer et en sélectionnant l'interaction Attraper personnage. Appuyez sur la touche **A**.



Bouclier humain

Alors que vous reprenez un ennemi à l'aide d'une clé, vous pouvez vous équiper de votre pistolet et faire feu sur les autres en vous servant de votre otage comme d'un bouclier humain. Appuyez sur la touche **X**.



Interrogatoire

Certains PNJ peuvent vous fournir des renseignements utiles pour peu que vous les interrogez. Tandis que vous les maintenez prisonniers à l'aide d'une clé, sélectionnez l'interaction Interroger et appuyez sur le bouton **A**.



Coopération forcée

Quelques objets ne peuvent être utilisés par Sam, mais certains PNJ peuvent les utiliser à sa place. Afin de forcer un PNJ à coopérer, attrapez-le à l'aide d'une clé, amenez-le à l'endroit où vous avez besoin de lui et sélectionnez l'interaction Coopération forcée. Appuyez sur la touche **A**.

La montre-terminal

La montre-terminal Palm™ de Sam lui permet de recevoir ses objectifs et toutes les informations que le quartier général Third Echelon a à lui communiquer en cours de mission. C'est également sur l'écran de sa montre-terminal qu'il consulte les images envoyées par sa caméra-glu. Appuyez sur la touche START pour accéder à la montre-terminal.



Inventaire

Recèle de nombreuses informations sur vos objets et votre équipement.

Informations de mission

OBJECTIFS

Détaille vos objectifs de mission.

NOTES

Dresse la liste des indices que vous avez recueillis en cours de mission.

DONNEES

Les données recueillies lors des opérations de reconnaissance vous donnent des renseignements sur l'ennemi, les lieux où vous vous rendez et d'autres éléments clés de l'opération. Accordez une attention toute particulière aux cartes mémoire, qui vous communiquent souvent des informations cruciales.

Informations agent

Détaille l'historique et les capacités de Sam.

Menu rapide

Vous permet de personnaliser les paramètres du jeu. Vous pouvez également accéder à une vidéo expliquant le fonctionnement de vos armes et gadgets. Elle est remise à jour au début de chaque mission.

Inventaire rapide, armes et gadgets



Maintenez le bouton noir appuyé pour accéder à l'inventaire rapide. Utilisez les touches ← et → pour sélectionner une catégorie, puis ↑ et ↓ pour surligner votre choix. Lâchez la touche noire pour que Sam s'équipe de l'objet choisi. Si vous appuyez de nouveau sur la touche noire, Sam reprend l'objet que vous aviez sélectionné précédemment.

SC-20K 5.56 mm, M.A.W.S. (fusil d'assaut modulaire)

La configuration de ce fusil d'assaut le rend compact et léger, sans pour autant réduire sa puissance de feu (calibre 5.56x45 mm ss109). Modulaire, il peut être modifié à l'envi en fonction de la mission à laquelle il est destiné. Équipé d'un silencieux, d'un cache-flamme et d'un lanceur à usage multiple, c'est vraiment l'arme de choix pour Sam lorsque ce dernier doit s'infiltrer derrière les lignes ennemies.



Note : vous ne pourrez avoir accès au SC-20K qu'après plusieurs missions, lorsque la situation le nécessitera.

Mode sniper : le mode sniper est uniquement disponible avec le SC-20K:

- Équipez-vous du SC-20K.
- Appuyez sur la touche Y pour passer en mode sniper.
- Appuyez sur la gâchette gauche pour retenir votre souffle et stabiliser votre visée (pour un temps limité).
- Appuyez sur la gâchette droite pour tirer.

Rechargement manuel

Le fait d'appuyer sur la touche blanche alors que vous avez sélectionné le SC-20K ou le pistolet permet de recharger. Sam recharge automatiquement lorsqu'il est à court de munitions.

Lanceur à usage multiple du SC-20K :

Appuyez sur la gâchette gauche pour faire feu à l'aide du lanceur. Ce dernier ne peut être utilisé en mode sniper.

Anneau aérodynamique

Projectile délivrant un choc violent au moment de l'impact mais ne pénétrant pas les chairs. Conçu pour assommer plutôt que pour tuer. L'anneau aérodynamique est bien plus efficace quand on vise la tête de la cible.



Caméra-glu

Cette caméra miniature est équipée de nombreuses fonctions (zoom, panoramique, vision nocturne, vision infrarouge). Elle envoie directement ses données à la montre-terminal de Sam. Idéal pour reconnaître le terrain et obtenir des informations. Réutilisable.

Electrocuteur

Objet délivrant de puissantes décharges électriques, dont la tête est entourée d'une résine adhésive. L'électrocuteur se fixe à la cible et la met aussitôt hors de combat.

Astuce : l'électrocuteur peut éliminer plusieurs adversaires d'un seul coup si on le tire dans l'eau.



Grenade à gaz

Grenade à gaz CS (0-chlorobenzalmononitrile). Utile pour mettre plusieurs ennemis hors de combat d'un coup. Le gaz CS provoque des troubles respiratoires, qui se traduisent par une perte de connaissance en cas d'exposition prolongée.

Caméra de diversion

Variante de la caméra-glu, dont les fonctions spécifiques ont été remplacées par une bombonne de gaz et un klaxon. Peut être déclenchée de manière à faire du bruit pour attirer l'ennemi, puis à l'endormir lorsqu'il arrive.



Gadgets

Pour utiliser un gadget, sélectionnez-le à partir de l'inventaire rapide et appuyez sur la gâchette droite.

Pistolet SC 5.72 mm

Ce pistolet doté d'un chargeur de 20 balles est équipé d'un silencieux et d'un cache-flamme. Ses munitions de calibre 5.7x28 mm ss190 offrent une bonne puissance de pénétration contre les armures corporelles actuelles, tout en limitant le poids, les dimensions et le recul de l'arme.



Passe-partout

Ustensile de serrurier permettant d'ouvrir les serrures de modèle habituel. Faites tourner tout doucement le joystick analogique gauche jusqu'à ce que la première goupille commence à bouger. Cela signifie que vous avez trouvé la bonne position. En conservant le joystick analogique gauche dans cette direction, agitez-le délicatement de droite à gauche jusqu'à ce que la goupille rentre dans le cylindre. Répétez l'opération avec les goupilles suivantes.



Micro-laser

Micro-laser intégré au SC-20K, permettant de capter les vibrations rebondissant sur certaines surfaces (principalement les vitres en verre). Utile pour écouter une conversation de loin.



Brouilleur de caméras

Cet instrument émet des micro-ondes brouillant les émissions des caméras de surveillance. Il fonctionne à l'aide d'une batterie qu'il est nécessaire de recharger de temps à autre.

Câble optique

Ce câble flexible peut aisément être glissé sous les portes afin de voir ce qui se passe de l'autre côté. Il est équipé d'un système de vision nocturne.



Crochet explosif

Ce crochet ressemble à un passe-partout, si ce n'est qu'il est équipé d'une micro-charge explosive afin de faire exploser la serrure sur laquelle on l'utilise.



Lunettes :

Lunettes de vision nocturne

Les lunettes de vision nocturne amplifient la lumière ambiante, et plus particulièrement celle qui est émise à l'extrémité la plus basse du spectre infrarouge.

Lunettes thermiques

Les lunettes thermiques sont similaires aux précédentes, si ce n'est qu'elles captent la partie haute du spectre infrarouge, émise sous forme de chaleur plutôt que de lumière.

Note : ces lunettes ne sont pas disponibles dans les premières missions.



Objets

Certains objets, tels que les grenades ou les fusées, peuvent être lancés. Pour ce faire, équipez-vous de l'objet et appuyez sur la touche X. Une série de réticules vous indique la trajectoire qu'il devrait prendre. Corrigez-la à l'aide du stick analogique droit et arrondissez-la ou tendez-la grâce à la gâchette gauche. Appuyez sur la gâchette droite pour lancer l'objet ou sur la touche X si vous décidez finalement de ne pas le lancer.

Mine murale

La mine murale est un explosif équipé de capteurs de mouvement et pouvant être fixé à n'importe quelle surface, ou presque.



Bâton lumineux

Ce bâton prend la forme d'un tube en plastique léger rempli d'un agent chimique binaire. Lorsque la paroi interne séparant les deux produits est brisée (en agitant vigoureusement la fusée), ils se mélangent, faisant luire le tube. Utile pour attirer l'ennemi ou faire diversion.



Fusée d'alerte

Cette fusée est similaire au bâton lumineux, si ce n'est qu'elle émet également une grande quantité de chaleur, ce qui la rend utile pour brouiller les capteurs thermiques, tels que ceux qui équipent les tourelles automatiques.



Grenade à fragmentation

La grenade à fragmentation M67 pèse 400 grammes. Elle se constitue d'une sphère en acier de 6 centimètres de diamètre entourant près de 200 grammes d'explosif. L'explosion volatilise la coque métallique, ce qui projette des éclats dans toutes les directions.

Trousse de secours

Trousse contenant tout le nécessaire de survie.



Boîte de balles

Permet de récupérer des munitions.

Éléments du jeu

Les défenses statiques de l'ennemi vous posent des problèmes extrêmement variés. Il vous faudra en effet procéder fort différemment pour franchir les portes à code digital ou les tourelles automatiques tirant sur tout ce qui bouge.

Interrupteur d'alerte

Ces interrupteurs peuvent être actionnés par l'ennemi afin de déclencher l'alerte. Comme les missions de Sam sont ultra secrètes, il se peut qu'elles soient purement et simplement annulées s'il vient à se faire repérer.



Tourelle automatique

Tourelle équipée de capteurs de chaleur et de mouvement, ainsi que d'un système de reconnaissance des ennemis. Il est possible de la désactiver par le biais de son ordinateur de contrôle, mais aussi de désactiver tout simplement son système de reconnaissance, auquel cas elle se met à tirer sur tout le monde, Sam y compris. Utilisez le bouton multidirectionnel afin d'utiliser l'ordinateur de contrôle.



Caméra de surveillance

Caméra détectant les mouvements et pouvant déclencher l'alerte. Fragile ; peut être détruite.



Caméra blindée

Identique au modèle précédent mais dotée d'une enveloppe à l'épreuve des balles.



Porte codée



Porte verrouillée électroniquement et reliée à un clavier. Ne s'ouvre que si l'on entre le bon code. Si un code incorrect est entré à plusieurs reprises, l'alerte est déclenchée. Sélectionnez votre combinaison à l'aide du stick analogique gauche.

IMPORTANT : lorsque vous trouvez un code de porte, il s'affiche automatiquement dans votre inventaire, à la partie Notes.

Scanner rétinién

Système de verrouillage qui n'ouvre la porte que s'il reconnaît la rétine de certaines personnes. Il est impossible de l'ouvrir autrement qu'en « convainquant » quelqu'un dont la rétine est reconnue par le système de vous aider. L'alerte est automatiquement déclenchée si le système ne reconnaît pas la rétine qui lui est proposée.



Astuces et conseils

- Vous pouvez modifier la cadence de tir du SC-20K grâce au stick analogique gauche.
- En mode sniper, appuyez sur la gâchette gauche pour retenir votre souffle. Cela stabilisera votre visée.
- Visez la tête ; cela tue automatiquement l'ennemi.
- Plus vous vous déplacez rapidement, plus les caméras vous repèrent vite.
- Un roulé-boulé permet de traverser les flammes sans subir de dégâts.
- Tirez à l'angle des couloirs en restant dos au mur, vous serez d'autant plus dur à toucher.
- Les attaques aériennes sont aussi efficaces que silencieuses.
- Changez fréquemment de mode de vision ; l'un d'eux vous permettra peut-être de distinguer des choses que vous n'auriez pas vues autrement.

- Les barriques contenant des explosifs ou des liquides inflammables peuvent s'avérer très utiles...
- Réfléchissez bien avant d'agir. Même un garde isolé peut présenter un sérieux danger s'il vient à vous repérer.
- Le roulé-boulé est un excellent moyen de se rendre d'un abri à l'autre sans se faire tuer
- Inutile d'économiser votre équipement, car il est systématiquement remis à jour entre deux missions. Utilisez tout ce dont vous disposez.
- Il est extrêmement dangereux d'affronter plusieurs ennemis à la fois. Utilisez pièges, explosifs et autres gadgets afin de mettre toutes les chances de votre côté.
- Les ennemis peuvent remarquer les ampoules brisées et les caméras détruites, ainsi que les objets que vous lancez.
- Les chiens sont capables de vous sentir et être caché ne sert à rien contre eux. Utilisez les obstacles ou entrez dans l'eau pour les retarder ou leur faire perdre votre trace.
- La vision thermique permet d'y voir au travers des matériaux suffisamment fins.
- Assommer un adversaire fait toujours moins de bruit que le tuer, car le rôle des mourants s'entend à plusieurs mètres de distance.
- Si un adversaire découvre un compagnon inanimé, il le réveille. Pensez à cacher les ennemis inconscients !
- Certains ennemis peuvent hésiter si vous utilisez l'un de leurs amis comme bouclier humain et si vous ne leur tirez pas dessus.
- Il n'est pas possible de forcer tous les adversaires à coopérer. Seuls les colonels peuvent faire fonctionner les scanners rétiniens. Pour ce qui est des ordinateurs, les techniciens sont les seuls capables de vous aider.
- Pensez à casser les ampoules si vous avez besoin de davantage d'ombre.
- Consultez souvent votre montre-terminal afin de voir s'il y a eu de nouvelles mises à jour de vos objectifs, notes ou données. Lisez bien ces cartes mémoire ; elles recèlent souvent des informations d'une grande importance.

Crédits:

EQUIPE CREATIVE

Producteurs

Mathieu Ferland
Reid Schneider

Producteur associé

Roxane Gosselin

Directeur artistique

Hugo Dallaire

Responsable de la programmation

Antoine Dodens

Responsable de l'infographie 3D et de la conception des niveaux

François C. Pelland

Responsable de l'infographie et de l'animation

Steve Dupont

Création du personnage principal

Martin Caya

Scénario

JT Petty

Conception du jeu

Nathan Wolff

Conception sonore

Fabien Noel

Responsable de l'infographie 3D

Marc Bouchard

Assistante de production

Anne-Marie Gabriele

Création originale, producteur associé et responsable créatif

François Coulon

Animation (jeu)

Jonathan Abenhaim, James Humphreys, Bourbaki Joseph, Frederic Poirier, Benoit Saumure

Infographistes 3D

Marek Bogdan, John Bigorgne, The Chinh Ngo, Aline Desruisseaux, Mathieu Fecteau, Sebastien Hebert, Thierry Laberge

Avec l'aide de

Sebastien Beaulieu, Christian Bedard, Carol Bertrand, Carl Lavoie

Textures

Yves Allaire

Effets spéciaux

Dany Bergeron

Conception de l'interface

Veronique Guilbault

Conception des personnages

David Blazetich
David Giraud

Avec l'aide de

Karine Fortin, Eric Belisle, Kenjo Aoki

Conception du jeu et participation à l'écriture du scénario

Clint Hocking

Conception des niveaux

Neil Alphonso, Mathieu Berube, Ed Byrne, Clint Hocking, Hugo Landreville, Potvin, Sebastien Galarneau

Avec l'aide de

Chris Smith

Programmation

Frederic Blais, David Chobot, Mathieu Laforce, Alain Turcotte, Yannick Letourneau

Avec l'aide de

Hugo Allaire, David Kalina, Yanick Mimee, Chris Gripeos

Programmation en interne

François Chelling
Matthew Clarke

Intégration des sons

Jean-Robert Michel, Sylvain Cote, Jonathan Gosselin

Infographiste 2D

Patrick Sirois

Storyboard

Wayne Murray

Coordination

François Ringuette

Coordination marketing

Stéphane Cardin

CINEMATIQUES Responsable de la modélisation (cinématiques)

François De Billy

Modélisation (cinématiques)

Daniel Bordeleau, Steve Fraser, Thierry Laberge, Martin Sabran, Simon Tremblay, Michael Yeomans

Animation (cinématiques)

Stephen Greenberg
Patrick Pelletier

Avec l'aide de

François Royer
Jean-Thierry Roy

ASSURANCE QUALITE

Responsable des tests

David Deschenes

Tests

Ahmad Jamous, Alain Chenier, Allen Tremblay, Bruno St-Laurent, Daniel Sarrazin, Eric Japerriere, Felix Hardy, François Quidoz, Frederic Ouellet, Jean-François

Dessureault, Jo-Ashley Robert, Luc Plante, Marc-Andre Proulx, Martin Asnong, Martin Tavernier, Mathieu Fortin, Mathieu Lachance, Miguel Canepa, Pascal Emard, Patrick Charland, Patrick Dufort, Philippe Dion, Pierre-Yves Savard, Stéphane Charbonneau, Yan Gagnon, Yan Provencher, Yanick Francoeur

La liste complète des crédits est disponible dans le jeu.

Mention spéciale

Bienvenue à Salome, Raphaëlle et Mederik, nés en cours de projet.
"The Name of the Game" par Ken Jordan, Scott Kirkland et Tom Morello

©2001 EMI VIRGIN MUSIC, INC., HARDER FASTER MUSIC, EMI VIRGIN SONGS, INC., DRUG MONEY MUSIC et Sony Music Publishing.

Tous les droits HARDER FASTER MUSIC sont détenus et gérés par EMI VIRGIN MUSIC, INC. (ASCAP).
Tous les droits de DRUG MONEY MUSIC sont détenus et gérés par EMI VIRGIN SONGS, INC. (BMI)

Tous droits réservés. Copyright international. Utilisé avec la permission des détenteurs des droits.
AVERTISSEMENT : copier, dupliquer ou reproduire ce programme sans la permission écrite de son propriétaire constitue une infraction possible de poursuite.

©2002 Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. Ubi Soft Entertainment et le logo Ubi Soft sont des marques déposées d'Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell est une marque déposée d'Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

Xbox est une marque déposée de Microsoft Corporation, aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
Unreal Engine est une marque déposée d'Epic Games Inc.

©2002 Palm, Inc. Tous droits réservés. Palm, le logo Palm, Palm Powered et l'habillage Palm sont des marques déposées de Palm, Inc ou de ses filiales. Toutes les autres marques commerciales et marques déposées appartiennent à leur propriétaire respectif.

Utilise Bink Video. Copyright ©1997-2001 par RAD Game Tools, Inc

Rejoins sans plus tarder la communauté Splinter Cell !

**Enregistre-toi librement sur www.splintercell.com et tu
découvras :**

- > des forums pour échanger tes impressions sur le jeu avec d'autres joueurs
- > une section secrète avec des informations et des téléchargements inédits
- > des trucs et astuces pour t'aider à remplir tes missions
- > toutes les dernières informations sur le jeu
- > des images, vidéos, artworks, fonds d'écran et plus encore

Voilà de quoi te faire vivre pleinement l'expérience Splinter Cell !



Note: THIS COMPUTER SOFTWARE PRODUCT IS A
WORK OF FICTION. ANY RESEMBLANCE TO ACTUAL
EVENTS OR ANY REAL PERSONS, LIVING OR DEAD, IS
PURELY COINCIDENTAL. Neither the Department of
Defense, the CIA, the FBI or the NSA have
approved, endorsed or authorized the use of their
names or logos or the product itself.

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3 France

UBI SOFT à votre service...

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ?

Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

- > Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- > Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infailible ?
- > Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Contactez sans plus attendre notre Service Consommateurs 24h/24 et 7/7

Support Technique (Service Après-vente)

Vous rencontrez un problème technique avec votre logiciel ou celui-ci s'avère défectueux...

Pour tout échange, ne nous retournez aucun logiciel sans avoir, au préalable, contacté notre Support Technique par téléphone.

36 15 UBI SOFT (0,34 euro / min) et site internet « ubi.com »

Nos services minitel « 3615 UBI SOFT » et internet « ubi.com » sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S. de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Tel : 08.92.70.50.30. (0,34 euro / min)
Accès techniciens :
lundi au vendredi 9h30-13h et 14h-19h

Fax : 0825.001.263 (0,15 euro / min)

serviceconso@ubi.com

Service Consommateurs Ubi Soft
96 Bd Richard Lenoir - B.P. 379
75011 Paris Cedex

Tel : 0.825.355.306 (0,15 euro / min)
Accès techniciens : lundi au samedi 9h-21h

Fax : 0825.001.263 (0,15 euro / min)

supporttechnique@ubi.com

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3 - France