

Le renouveau de l'infiltration.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW



► Ne manquez aucun détail dans l'obscurité grâce au moniteur **LCD Ultra Clair** - la nouvelle technologie des écrans Sony!
(seulement disponible pour le modèle SDM-HS73P)



► Vous ne perdrez aucune image en utilisant le puissant **Processeur Graphique** installé dans les moniteurs Sony!

www.sony.de - www.sony.fr - www.sony.co.uk - www.sony.it - www.sony.es

SONY



UBISOFT

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

2202605

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW



UBISOFT™

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

II - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Table des matières

LE MODE UN JOUEUR	2
La menace	2
Sam Fisher	2
L'Equipe Echelon 3	2
Autres personnages	3
Démarrage rapide	4
Les Menus Un Joueur et Multijoueur	4
L'écran de jeu	5
Menus	6
La montre-terminal	6
L'infiltration	6
Actions et mouvements de Sam	6
Armes, gadgets et autres objets	10
 LE MODE MULTIJOUEUR	 14
Principe de jeu	14
Les différents modes de jeu	14
Commandes	15
Démarrage rapide	16
Menus	17
Ecrans de jeu	19
Capacités des personnages	20
Arsenal	24
Niveaux de jeu	27
Objet du décor	27
 Garantie	 29
Support technique	30

LE MODE UN JOUEUR

La menace

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 Echelon 3, marque un retour aux méthodes d'espionnage d'antan, mais améliorées par ce qui se fait de mieux en termes de techniques et de technologies 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 des moyens conventionnels, Echelon 3 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.

2006 : Les Etats-Unis installent une base militaire temporaire au Timor-Oriental, pour entraîner la force défensive de la "plus jeune démocratie du monde". La résistance à la présence américaine en Asie du Sud-Est est importante et passionnée, mais la menace que représentent les milices indonésiennes pour la démocratie timoraise suffit à la légitimer. D'ailleurs, les Etats-Unis estiment ne pas avoir à justifier la présence de personnel militaire non loin de la Corée du Nord et de la population musulmane la plus nombreuse de toute l'Asie.

Ce ressentiment à l'égard des Américains est incarné par Suhadi Sadono, le chef d'une milice armée qui agit avec le soutien officieux des principales factions corrompues du gouvernement indonésien. Ses hommes ont attaqué l'ambassade des Etats-Unis à Djakarta et occupent les lieux. Ils retiennent des dizaines de civils et de militaires en otages.

Vous êtes Sam Fisher. Si on vous a envoyé sur place, ce n'est pas pour sauver les otages mais pour détruire des documents classés 'secret défense' qui se trouvent à l'intérieur de l'ambassade. Il faut à tout prix empêcher que ces documents tombent entre les mains de Sadono.

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. Son métier est néanmoins 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. Comme tout le monde, il commet des erreurs et ne tient pas à mourir. Son humour se teinte parfois d'une légère touche de cynisme.

Très calme, il est doté d'excellents instincts et de fantastiques capacités d'observation. Sa vie 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 n'est pas sur le terrain, 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'Equipe Echelon 3

Colonel Irving Lambert

Né en : 1961 à Batcave, Caroline du Nord **Taille :** 1,88 m **Poids :** 121 kg

Coordinateur des opérations ECHELON 3

Lambert est le lien entre le ou les agents sur le terrain et les équipes de chercheurs, pirates informatique, stratèges et décideurs d'Echelon 3. Quand Fisher est sur le terrain, il est en contact permanent avec Lambert grâce à des capteurs intradermiques et des implants.



Dermot P. Brunton

Né en : 1963 **Taille :** 1,65 m **Poids :** 61 kg

Coordinateur des opérations SHADOWNET

Dermot est en quelque sorte l'homologue d'Irving Lambert au sein de l'équipe SHADOWNET. Toutefois, dans la mesure où les opérations de SHADOWNET interdisent tout contact satellite direct entre coordinateur et agents, Dermot se contente de fonctions administratives et d'encadrement.

Anna Grimsdóttir

Née en : 1974 à Boston, Massachusetts **Taille :** 1,73 m **Poids :** 58 kg

Responsable des communications ECHELON 3

Grimsdóttir 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.



Autres personnages

Suhadi Sadono

Chef de la guérilla indonésienne du DARAH DAN DOA

Sadono se bat pour l'autodétermination de l'Indonésie depuis ses quinze ans. Il a grimpé tous les échelons un par un pour se retrouver à vingt et un ans à la tête du Darah Dan Doa (Sang et Prière), qui ne comptait alors qu'une poignée de partisans. Au milieu des années 90, le Darah Dan Doa, créé (secrètement) par le Kopassus (forces spéciales indonésiennes) et l'opération RED-BEARD, était devenue une milice importante composée de plusieurs milliers d'hommes. Bien que les Etats-Unis et la CIA aient cessé de le soutenir en 1999, le DDD n'a jamais cessé de se développer.



Norman Soth

Mercenaire

Soth est un mercenaire formé par la CIA, et un ancien "combattant pour la liberté" qui opérait en Asie du Sud-Est, notamment en Indonésie. En 1992, il participe à l'opération REDBEARD menée par la CIA, puis il passe les dix années qui ont suivi à armer et à entraîner le Kopassus pour réprimer les insurrections timoraises.



Dahlia Tal

Agent du Shin Bet

Le Shin Bet, la police secrète israélienne, a pour mission de récupérer des informations pour le compte du gouvernement en usant de moyens plus ou moins respectables, comme les interrogatoires, les relations publiques et la désstabilisation psychologique.



Démarrage rapide

Installation

Pour installer Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, suivez les étapes ci-dessous :

1. Démarrez votre ordinateur.
2. Insérez le DVD de Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow dans votre lecteur de DVD-Rom. Le menu de démarrage automatique apparaît après quelques secondes.

Remarque : Si le menu de démarrage automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône du Poste de travail sur votre bureau, puis sur l'icône correspondant à votre lecteur de DVD-Rom. Le menu de démarrage automatique devrait maintenant s'afficher.

3. Cliquez sur le bouton Installer Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow. L'assistant d'installation vous guidera à chaque étape de la procédure d'installation du jeu. Une fois le répertoire d'installation créé, les fichiers du jeu sont copiés sur votre disque dur. Le programme vous propose ensuite d'installer les pilotes DirectX v9.0. Pour jouer à Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, les pilotes DirectX v8.1 ou plus récents doivent être installés sur votre ordinateur. Si DirectX v8.1 ou plus récent est déjà installé sur votre système, cochez simplement la case Non pour ne pas installer DirectX. Si vous ne savez pas quelle version est installée, cliquez sur Oui pour que le programme d'installation de DirectX effectue un diagnostic de votre système.

4. Une fois le jeu installé, sélectionnez "Ubisoft: Splinter Cell Pandora Tomorrow: Jouer à Splinter Cell Pandora Tomorrow" à partir du menu Démarrer de votre ordinateur ou double-cliquez sur le raccourci "Jouer à Splinter Cell Pandora Tomorrow" qui a été créé sur le bureau. Dans les deux cas, le jeu démarre.

Remarque : Le DVD de Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow doit obligatoirement se trouver dans votre lecteur de DVD-Rom pour que le jeu puisse fonctionner.

Désinstaller/Reinstaller le jeu

Pour désinstaller Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, suivez la procédure ci-dessous :

1. Démarrez votre ordinateur.
2. Insérez le DVD de Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow dans votre lecteur de DVD-Rom. Le Menu de démarrage automatique apparaît après quelques secondes.
3. Cliquez sur le bouton Désinstaller Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow. L'assistant de désinstallation vous demandera si vous souhaitez désinstaller le jeu. Si vous êtes certain de vouloir supprimer Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow de votre disque dur, cliquez sur Oui. Si vous ne souhaitez pas désinstaller le jeu, cliquez sur Non pour annuler. Si vous désinstallez Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, toutes vos sauvegardes resteront sur votre disque dur, à moins que vous ne répondiez Oui à la question "Effacer le fichier de configuration et les sauvegardes ?".

Remarque : Vous pouvez également désinstaller Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow à partir du panneau de configuration Ajout/Suppression de programmes de Windows.

Le menu principal

Une fois le jeu lancé, vous pouvez faire votre choix parmi les trois options suivantes :

- Un joueur
- Multijoueur
- Autres options

Le mode Un joueur

Choisissez Un joueur pour prendre part à la nouvelle aventure de Sam Fisher. Vous accédez alors au menu Un joueur, dans lequel vous pouvez choisir parmi les options suivantes :



Jouer

Permet de commencer une nouvelle partie ou d'en reprendre une. En sélectionnant cette option, vous accédez à l'écran Profil du Joueur, à partir duquel vous pouvez créer un nouveau profil, charger un profil existant ou effacer un profil. Vous pouvez créer jusqu'à 10 profils, chaque profil vous permettant de sauvegarder 3 fois la partie. Sélectionnez votre profil pour commencer une nouvelle partie. Pour reprendre le jeu à l'endroit où vous l'aviez laissé, vous devez d'abord sélectionner un profil de joueur, puis la sauvegarde à charger.



Options

Choisissez le menu Options pour ajuster les options sonores ou les paramètres d'affichage, comme la luminosité et le contraste.



Retour au menu principal

Choisissez cette option pour revenir au menu principal du jeu.

Le mode Multijoueur

Choisissez Multijoueur si vous voulez jouer à Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow en ligne ou sur un réseau local.

Autres options

L'écran de jeu



1. **Barre de vie** : Indique l'état de 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.
4. **Objectif** : Indique votre prochain objectif pour la mission courante.
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. **Montre-terminal** : Quand l'écran de votre montre-terminal clignote, un nouvel objectif ou une nouvelle note est disponible. Appuyez sur la touche F1 pour ouvrir la montre-terminal et consulter les informations.
8. **Total de munitions**
9. **Munitions dans un chargeur**

Menus

Appuyez sur la touche ECHAP en cours de partie pour accéder aux menus.

- **Charger une partie** : Permet de charger une sauvegarde ou relancer le niveau. Appuyez sur F5 en cours de partie pour effectuer une sauvegarde rapide. Pour charger la dernière sauvegarde de rapide, appuyez sur F8.
- **Options** : Permet de modifier les paramètres pour le son et l'affichage.
- **Manette** : Configurez votre manette.
- **Retour au menu Un Joueur** : Choisissez cette option pour revenir au menu Un Joueur.



La montre-terminal

Une montre-terminal est attachée au poignet de Sam. Il s'agit d'une version miniaturisée des assistants électroniques personnels disponibles dans le civil, qui lui permet de recevoir ses objectifs et toutes les informations que le quartier général Echelon 3 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 F1 en cours de jeu pour consulter la montre-terminal.

- **Objectifs** : Détaille vos objectifs de mission.
- **Notes** : Dresse la liste des astuces que vous avez recueillies en cours de mission.
- **Données** : Les données recueillies lors des opérations de reconnaissance vous renseignent 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.
- **Inventaire** : Recèle de nombreuses informations sur vos objets et votre équipement.



L'infiltration

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. Si 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 ses adversaires. 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.

Alarmes

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. A chaque nouvelle alerte, ils sont mieux armés et plus dangereux que la fois précédente. Et les missions Echelon 3 sont si secrètes que la moindre alerte déclenchée oblige souvent à annuler purement et simplement l'opération.

Actions et mouvements de Sam

Chaque fois que Sam peut effectuer une action spéciale, une fenêtre d'Interaction apparaît. Maintenez la touche Action (Entrée) enfoncée et faites défiler la molette de la souris vers le haut ou vers le bas pour sélectionner l'action à effectuer. Relâchez ensuite la touche Action (Entrée) pour valider.

Déplacement

Par défaut, quand vous appuyez sur la flèche de direction ↑, Sam avance en marchant. Pour accélérer ou ralentir le pas, utilisez la molette de la souris. 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 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.



Se baisser

Appuyez sur la touche Se baisser (Pav. Num. 0) pour vous baisser. Vous avancez moins rapidement, mais bien plus silencieusement, rendant Sam moins facile à apercevoir.

Enjamber

Appuyez sur la touche Sauter (Maj) et avancez vers les objets tels que les tables ou les caisses pour que Sam les enjambe ou grimpe dessus.

Grimper

Pour grimper à une canalisation, une échelle, un câble vertical ou une clôture, il vous suffit de vous en approcher. Appuyez sur la touche Se baisser (Pav. Num. 0) pour vous laisser tomber.

Attaque au corps à corps

Après avoir rangé votre arme dans son étui, appuyez sur la touche de Tir (bouton gauche de la souris) lorsque vous vous trouvez tout près de l'ennemi pour lui donner un coup de coude.

Dos au mur

Appuyez sur la touche Dos au mur (Pav. Num. 4) lorsque vous vous tenez debout ou baissé, pour que Sam se plaque contre le mur. Il devient moins visible dans cette position.

Se suspendre

Appuyez sur la touche Sauter (Maj) 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. Appuyez sur la touche Se baisser (Pav. Num. 0) pour que Sam se laisse retomber.

Avancer le long d'une canalisation

Appuyez sur la touche Sauter (Maj) pour vous saisir d'une canalisation horizontale. Relevez les jambes de Sam pour éviter les obstacles éventuels en appuyant une nouvelle fois sur la touche Sauter (Maj).

Se laisser glisser

Appuyez sur la touche Sauter (Maj) pour attraper un filin. Sam se laisse automatiquement glisser. En cas d'obstacle, relevez les jambes en appuyant sur la touche Sauter (Maj). Appuyez sur la touche Se baisser (Pav. Num. 0) pour vous laisser retomber.

Mouvements complexes

Les mouvements complexes sont tout aussi importants que les mouvements 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. Pour savoir comment s'équiper des armes et les utiliser, reportez-vous à la page 10.



Roulade

Pour effectuer une roulade, appuyez sur la touche Se baisser (Pav. Num. 0) et maintenez-la enfoncée tout en vous déplaçant.



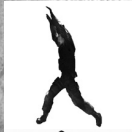
Saut écart

Si Sam se trouve dans un couloir dont la largeur n'excède pas sa taille, appuyez sur la touche Sauter (Maj) une première fois, puis une seconde fois pour qu'il se mette en position de saut écart.



Saut semi-écart

Si Sam se trouve dans un couloir encore plus étroit, il peut effectuer un saut semi-écart. Appuyez sur la touche Sauter (Maj) une première fois, puis une seconde fois pour qu'il se mette en position de saut semi-écart.



Saut semi-écart et Saut

A partir d'un saut semi-écart, Sam peut atteindre un point encore plus haut. Utilisez les flèches de direction droite et gauche pour que Sam se trouve face au point le plus haut et appuyez sur la touche Sauter (Maj) pour l'atteindre.



Tomber sur un ennemi

Si vous parvenez à vous placer au-dessus d'un adversaire et à vous laisser tomber sur lui, vous pourrez l'assommer. Appuyez sur la touche Se baisser (Pav. Num. 0) pour effectuer cette manœuvre.



Atterrissage silencieux

Lorsque vous vous laissez tomber, appuyez brièvement sur la touche Se baisser (Pav. Num. 0) pour vous réceptionner sans faire de bruit.



Descente en rappel

Pour descendre en rappel depuis une cheminée, placez-vous à proximité de celle-ci et choisissez l'interaction Rappel. Sam peut également se déplacer le long de la corde. Appuyez sur la touche Sauter (Maj) 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 Utiliser/S'équiper (Pav. Num. 1) pour qu'il s'équipe de l'arme sélectionnée.



Tir en suspension

Sam peut dégainer son arme et faire feu lorsqu'il est suspendu à une canalisation, mais uniquement s'il n'a pas ramené les jambes contre son corps. Appuyez sur la touche Utiliser/S'équiper (Pav. Num. 1) pour qu'il s'équipe de l'arme sélectionnée.

Tir la tête en bas

Lorsque Sam est agrippé à une canalisation horizontale, les jambes relevées, appuyez sur la touche Utiliser/S'équiper (Pav. Num. 1) pour qu'il dégaine son arme tout en se retenant par les jambes.

Tir en saut écart

Sam peut dégainer son arme et faire feu en position de saut écart. Appuyez sur la touche Utiliser/S'équiper (Pav. Num. 1) pour qu'il s'équipe de l'arme sélectionnée.

Tir dos au mur

Lorsque Sam approche d'un angle alors qu'il est plaqué contre le mur, il se penche automatiquement pour jeter un coup d'œil. Appuyez sur la touche Utiliser/S'équiper (Pav. Num. 1) pour qu'il s'équipe de l'arme sélectionnée, ce qui lui permettra de tirer dans cette position.

Jet d'un objet dos au mur

Lorsque vous vous penchez pour jeter un coup d'œil, appuyez sur les flèches de direction ↑ et ↓ pour sélectionner un objet à lancer. Appuyez sur la touche Utiliser/S'équiper (Pav. Num. 1) pour vous en équiper. Une fois équipé, appuyez sur la touche de Tir secondaire (bouton droit de la souris) pour ajuster la force du lancer. Appuyez sur la touche de Tir (bouton gauche de la souris) pour lancer l'objet.

Mouvement spécial

Lorsque Sam se penche pour jeter un œil sur une porte ouverte ou un petit couloir, appuyez sur la touche Action (Entrée) pour effectuer un mouvement spécial. Les mouvements spéciaux sont réservés aux forces d'élite et vous aident à rester invisible.

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 un corps

Sam doit généralement cacher ses victimes (mortes ou inconscientes) pour éviter qu'elles ne soient repérées. Sélectionnez l'interaction Corps pour soulever l'adversaire. Appuyez sur la touche Action (Entrée) pour le reposer en silence, ou appuyez sur la touche Utiliser/S'équiper (Pav. Num. 1) pour vous équiper d'une arme et le lâcher brusquement en cas d'urgence.

Clé

Saisissez-vous d'un adversaire en approchant dans son dos sans vous faire remarquer et en sélectionnant l'interaction Attraper.



Bouclier humain

Quand vous faites une clé à un ennemi pour le maîtriser, appuyez sur la touche Utiliser/S'équiper (Pav. Num. 1) pour vous équiper de votre pistolet et faire feu sur les autres, tout en vous servant de votre otage comme d'un bouclier humain.

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 pour les faire parler.

Coopération forcée

Quelques objets ne peuvent être utilisés par Sam, mais certains PNJ peuvent les utiliser à sa place. Pour forcer un PNJ à coopérer, faites-lui une clé pour le maîtriser, amenez-le à l'endroit où vous avez besoin de lui et sélectionnez l'interaction Coopération forcée.

Autres actions

- **Recharger** : Appuyez sur la touche . (point) du pavé numérique pour recharger votre arme.
- **Siffler** : Appuyez sur V pour siffler et attirer l'attention de vos ennemis pour qu'ils viennent vers vous.
- **Cadence de tir** : Si vous utilisez le SC-20K, appuyez sur F pour modifier la cadence de tir de cette arme.
- **Mode de vision** : Appuyez sur Suppr ou Fin pour activer respectivement le mode de vision nocturne et thermique.

Armes, gadgets et autres éléments du jeu

Maintenez la touche Ctrl appuyée en cours de partie pour accéder à l'inventaire rapide. Utilisez la souris pour sélectionner un objet. Pour utiliser l'objet sélectionné, appuyez sur la touche de Tir (bouton gauche de la souris).

Armes et gadgets

SC-20K 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 5.56x45mm ss109). Modulable, 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.

Quand Sam est équipé du fusil d'assaut SC-20K, appuyez sur le bouton central de la souris pour passer en mode Sniper. Faites défiler la molette (ou appuyez sur les touches PgAr et PgAv) pour effectuer un zoom avant et arrière.

Lanceur à usage multiple du SC-20K

Pour tirer avec le lanceur, appuyez sur la touche de Tir (bouton gauche de la souris). Le lanceur est indisponible en mode Sniper.



Balle annulaire

Projectile délivrant un choc violent au moment de l'impact, mais ne pénétrant pas dans les chairs. Conçu pour assommer plutôt que tuer.

Remarque : La balle annulaire 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 thermique). Elle envoie directement ses données à la montre-terminal de Sam. Elle est réutilisable et permet également d'enregistrer les conversations que Sam ne peut pas entendre.



Électrocuteur

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 tire dans l'eau.



Caméra de diversion

Cette caméra émet un bruit destiné à attirer l'ennemi, puis répand un nuage de gaz qui endort.



Grenade à gaz

Cette grenade à gaz est utile pour mettre d'un coup plusieurs ennemis hors de combat. En cas d'exposition prolongée, ce gaz provoque une perte de connaissance.



Flash Bang

Grenade produisant une lumière intense qui peut aveugler l'ennemi à moyenne portée.

Grenade chaff

En explosant, cette grenade projette des particules magnétiques qui perturbent les équipements électroniques situés dans son rayon, y compris l'équipement de Sam.



Visée laser

Lorsque la visée laser est activée, vos tirs sont plus précis mais le point rouge signale votre présence.



Crochet à serrure

Le crochet à serrure vous permet d'ouvrir les portes à serrure cylindrique. Utilisez les flèches de direction (↑, ↓, ←, ou →) jusqu'à ce que la première goupille commence à bouger. Cela signifie que vous avez trouvé la bonne position. Maintenez cette touche enfoncée jusqu'à ce que la goupille rentre dans le cylindre. Répétez l'opération avec les goupilles suivantes.



Crochet explosif

Ce crochet est similaire au crochet à serrure, si ce n'est qu'il est équipé d'une micro-charge explosive destinée à faire exploser la serrure sur laquelle on l'utilise.



Micro-laser K.A.T. (Kit Audio Tactique)

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



Lunettes

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.

Les lunettes thermiques sont essentielles dans les situations de faible éclairage. Cette technologie diffère de celle des lunettes de vision nocturne en ce sens qu'elle capte la partie haute du spectre infrarouge, émise sous forme de chaleur plutôt que de lumière.

Objets

Certains objets, tels que les grenades ou les torches, peuvent être lancés. Pour ce faire, équipez-vous de l'objet et appuyez sur la touche 1 du pavé numérique. Une série de réticules vous indique la trajectoire qu'il devrait prendre. Corrigez-la en déplaçant la souris, et arrondissez-la ou tendez-la en cliquant avec le bouton droit. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour lancer l'objet ou appuyez sur la touche 1 du pavé numérique si vous décidez finalement de ne pas le lancer.



Mine murale

La mine murale est un explosif doté de capteurs de mouvement et pouvant être fixé à n'importe quelle surface, ou presque. Pour désactiver et vous emparer d'une mine murale, attendez le signal vert.



Fusée d'alerte

Cette fusée émet 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 est constituée 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.

Éléments du jeu

Les défenses statiques de l'ennemi vous poseront 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 ou ses ennemis. Pilotez l'ordinateur de contrôle à l'aide des flèches de direction.



Caméra de surveillance

Caméra standard détectant les mouvements et pouvant déclencher l'alerte. Fragile, elle peut être détruite.



Caméra blindée

Identique à la caméra de surveillance standard, mais dotée d'une enveloppe à l'épreuve des balles.



Objet piégé

Cette grenade standard est reliée à un petit câble.



Capteur de mouvement

Si Sam passe trop rapidement devant un capteur de mouvement, celui-ci émet une lumière intense aveuglante à moyenne portée.



Porte codée

Porte verrouillée électroniquement et reliée à un clavier, qui ne s'ouvre que si l'on entre le bon code. Si un code incorrect est entré à plusieurs reprises, l'alerte est automatiquement déclenchée.



Scanner rétinien

Système de verrouillage qui repose sur un examen de la rétine. Il est impossible de l'ouvrir autrement qu'en "convaincant" 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.

LE MODE MULTIJOUEUR

Principe de jeu

Le jeu oppose deux équipes de joueurs humains. L'équipe Shadownet doit progresser sans être vue, analyser son environnement et remplir les conditions de victoire. L'équipe des mercenaires (ARGUS Corp.) devra traquer, trouver et éliminer l'équipe Shadownet pour l'empêcher de progresser.

Les différents modes de jeu

Le mode NEUTRALISATION



	Équipe Shadownet	ARGUS Corporation
OBJECTIF	Rechercher les conteneurs (ND133) et les neutraliser.	Protéger les conteneurs et éradiquer les intrus.
VICTOIRE	Neutraliser les ND133 ou éliminer tous les mercenaires.	Éradiquer tous les intrus ou protéger les ND133 jusqu'à la fin de la partie.
RÈGLES	Pour neutraliser un ND133, placez-vous face à lui et appuyez sur ACTION. La neutralisation prend du temps mais vous pouvez l'interrompre à tout moment et la reprendre là où vous l'avez laissée.	

Le Mode EXTRACTION



	Équipe Shadownet	ARGUS Corporation
OBJECTIF	Rechercher les ND133, prendre les tubes et les apporter au point d'extraction.	Empêcher les intrus de s'emparer des tubes et éradiquer la menace qu'ils représentent.
VICTOIRE	Rapporter assez de tubes au point d'extraction.	Éradiquer tous les intrus ou protéger les tubes jusqu'à la fin de la partie.
RÈGLES	Pour vous emparer d'un tube ND133, placez-vous face à lui et appuyez sur ACTION. Rapportez-le ensuite à un point extraction.	Protéger les tubes présents sur leurs supports. Vous pouvez récupérer un tube volé par un intrus en éliminant ce dernier avant qu'il n'ait quitté la zone de jeu et en marchant sur le tube.

Le Mode SABOTAGE



	Équipe Shadownet	ARGUS Corporation
OBJECTIF	Trouver les ND133 et les neutraliser en plaçant un modem à proximité.	Protéger les containers des intrus qui tentent de les neutraliser avec leurs modems.
VICTOIRE	Neutraliser les ND133 grâce à vos modems ou neutraliser les mercenaires.	Éradiquer les intrus ou les empêcher de neutraliser les ND133.
RÈGLES	Placez un modem sur une paroi à proximité d'un ND133 en appuyant sur ACTION. Le ND133 sera neutralisé à la fin du compte à rebours. Si le modem est détruit, le fait de placer un autre modem relance le compte à rebours là où il s'était arrêté. Prenez un nouveau modem dans un pack de munitions.	Protégez les ND133 des modems. Lorsqu'un compte à rebours apparaît, cherchez le modem en question et neutralisez-le en le retirant ou en tirant dessus.

Commandes

Les commandes sont divisées en quatre groupes : les paramètres (tout ce qui concerne la configuration du jeu), les commandes générales, les commandes de l'espion et les commandes du mercenaire.

PARAMÈTRES

Action	Explications	Touche(s) par défaut
SOURIS	Modifier la sensibilité de la souris	O et P
MENU DU JEU	Ouvrir le menu en cours de partie	Echap
HUD	Afficher les informations du HUD	F4
QUITTER	Quitter le jeu	F12
DIALOGUER	Ouvrir l'interface de dialogue	z
PLEIN ÉCRAN	Passer en affichage plein écran	Alt + Entrée

COMMANDES GÉNÉRALES

Action	Explications	Touche(s) par défaut
SE DÉPLACER	Déplacer le personnage vers l'avant	Z
SE DÉPLACER	Déplacer le personnage vers l'arrière	S
SE DÉPLACER	Déplacer le personnage vers la gauche	Q
SE DÉPLACER	Déplacer le personnage vers la droite	D
ACTION	Interaction avec l'environnement, et également : Espion : Placer un modem pour neutraliser un ND133 (mode sabotage uniquement), libérer un gaz suffocant en vue caméra-glu. Mercenaire : En continuant à avancer dans une direction, effectuer une charge.	Maj
ACTION SPÉCIALE 1	Permet d'effectuer l'action spéciale propre à votre équipe : Espion : Effectuer une roulade. Mercenaire : Activer / désactiver la visée laser.	A
ACTION SPÉCIALE 2	Permet d'effectuer l'action spéciale propre à votre équipe : Espion : Sortir / ranger une arme. Mercenaire : Activer / désactiver la lampe torche.	E
TIR PRIMAIRE	Utiliser une arme (Espion : en mode arme uniquement), et également : Espion : Lancer à vos pieds le gadget lié à l'emplacement 1 en vue troisième personne.	Clic gauche
TIR SECONDAIRE	Utiliser un gadget (Espion : en mode arme uniquement), et également : Espion : Lancer à vos pieds le gadget lié à l'emplacement 2 en vue troisième personne Mercenaire : Retenir son souffle (en mode Sniper).	Clic droit
SAUTER	Le personnage effectue un saut.	Espace
SE BAISSER	Le personnage s'accroupit ou se relève.	C

PIRATER COMM	Permet d'écouter les communications ennemies (quand une balle espion ou un marqueur est actif)	H
CHANGER VISION	Permet de changer de mode de vision spécial	TAB
GADGET 1	Sélectionne le gadget 1 de votre inventaire	1
GADGET 2	Sélectionne le gadget 2 de votre inventaire	2
GADGET 3	Sélectionne le gadget 3 de votre inventaire	3
GADGET 4	Sélectionne le gadget 4 de votre inventaire	4
RÉALITÉ AUGMENTÉE	Active ou désactive l'affichage du mode Réalité augmentée	F9
VISION 1	Utiliser le premier mode de vision spécial : Espion : Vision nocturne Mercenaire : Vision de mouvement	F1
VISION 2	Utiliser le second mode de vision spécial : Espion : Vision thermique Mercenaire : Pistage électromagnétique	F2
GADGET SUIVANT	Sélectionner le gadget suivant dans l'inventaire	5
GADGET PRÉCÉDENT	Sélectionner le gadget précédent dans l'inventaire	6
JUMELLES / SNIPER	Espion : Utiliser les jumelles Mercenaire : Passer en mode Sniper	Bouton central de la souris

Les commandes par défaut et les actions de l'espion Shadownet sont les suivantes :

COMMANDES DE L'ESPION

Action	Explications	Touche(s) par défaut
DOS AU MUR	Se mettre dos à un mur quand on est placé face à lui	W
Gadgets		
LASER	Activer ou désactiver la visée laser	L

Les commandes par défaut et les actions du mercenaire de l'Argus Corp. sont les suivantes :

COMMANDES DU MERCENAIRE

Action	Explications	Touche(s) par défaut
CADENCE TIR	Modifier la cadence de tir de votre arme	F
RECHARGER	Recharger votre arme	R

Démarrage rapide

Depuis le menu général de Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, sélectionnez "MULTIJOUEUR" pour accéder au menu général multijoueur. Choisissez un profil en le sélectionnant puis en cliquant sur SÉLECTIONNER. Vous pouvez supprimer un profil en choisissant EFFACER ou créer un profil en cliquant CRÉER.

IMPORTANT : Les profils créés sont communs aux modes Un joueur et Multijoueur mais les options dépendent du mode choisi.

Si c'est la première fois que vous choisissez le mode multijoueur, le jeu vous proposera automatiquement de créer un profil en entrant un nom. Une fois votre profil créé, vous accéderez automatiquement à deux didacticiels. Le premier vous permet de vous entraîner en tant qu'espion, le deuxième en tant que mercenaire. Vous pouvez quitter ces didacticiels à tout moment en appuyant sur ECHAP pendant le jeu puis en choisissant QUITTER.

Vous accédez ensuite au menu suivant :

- **JOUER SUR ubi.com** : Jouer sur Internet, via le service ubi.com.
- **JOUER EN RÉSEAU LOCAL** : Créer ou rejoindre des parties sur un réseau local.
- **DIDACTICIELS** : Un ensemble de conseils et d'outils pour mieux maîtriser le jeu. Vous pouvez également accéder à des niveaux d'entraînement.
- **OPTIONS** : Modifier les paramètres du profil utilisé.

Menus

Détails des menus

Menu profil et édition des gadgets

Le champ OPTIONS du menu principal permet d'éditer les paramètres relatifs à votre profil :

- **ÉQUIPEMENT** : Permet d'éditer les gadgets utilisés par les personnages du jeu. Chaque profil contient des caractéristiques relatives aux équipements des espions et des mercenaires. Pour voir ce que possède votre autre personnage, appuyez sur le bouton de changement d'équipe. Chaque personnage dispose de 4 emplacements pouvant chacun recevoir un gadget. Pour changer de gadget, cliquez dessus. Vous accéderez alors à une page affichant l'ensemble des gadgets disponibles pour le membre de l'équipe dont vous modifiez les caractéristiques. Ils sont au nombre de 6. Choisissez le gadget que vous souhaitez utiliser en cliquant dessus. Le nouveau gadget apparaît alors dans votre inventaire.

Remarque : Pour l'équipement espion, il est recommandé d'affecter des gadgets de type grenade aux emplacements 1 et 2. En cas d'urgence, vous pourrez en effet les utiliser en appuyant sur les touches TIR PRIMAIRE et TIR SECONDAIRE.

- **JEU** : Permet de définir les paramètres relatifs aux contrôles du jeu :
Inverser l'axe Y (Inverser l'axe vertical de visée), Inverser l'axe X (espion) (Inverser le sens de rotation horizontal de la caméra), Centrage automatique (Merc.) (Automatiser ou non le retour à l'horizontale lors du déplacement des mercenaires), Système de mesures (afficher les distances en mètres ou en pieds).
- **AUDIO** : Permet de configurer les paramètres sonores du jeu. Vous pouvez régler :
 - Le volume des effets dans le jeu en modifiant l'option **VOLUME BRUITAGES**
 - Le volume de la musique du jeu en modifiant l'option **VOLUME MUSIQUE**
 - Le volume des conversations (chat) du jeu, en modifiant l'option **VOLUME VOIX**.
 - L'option **EAX** détecte si cette fonctionnalité est activée ou non sur votre système.
- **VIDÉO** : Permet de configurer les paramètres d'affichage du jeu :
 - **Résolution d'écran** : Permet de modifier la résolution du jeu.
 - **Qualité** : Permet de définir la qualité des textures (BASSE, NORMALE ou HAUTE).
 - **Voir la mire** : Permet de définir les paramètres de votre carte en fonction des explications affichées à l'écran, de façon à jouer dans les meilleures conditions possibles.

Une fois la résolution choisie, cliquez sur VALIDER pour valider votre choix. L'affichage du jeu sera modifié et un message vous demandant de confirmer vos modifications apparaîtra.

- L'écran **CONFIGURATION DU CLAVIER** vous permet d'affecter une touche à chaque action du jeu. Pour modifier la touche affectée à une action, cliquez sur la touche à modifier puis appuyez sur la nouvelle touche.

Menu Jouer sur ubi.com

Important : Vous rencontrerez peut-être des problèmes de connexion à ubi.com si votre ordinateur est protégé derrière un pare-feu. Les ports que vous devrez ouvrir pour jouer sur ubi.com sont les suivants :

[TCP] 40000 - 43000 inclus
 [UDP] 44000 entrant-sortant
 [UDP] 45000 entrant-sortant
 [UDP] 45001 entrant-sortant

Après avoir lu et accepté l'accord de licence, entrez l'identifiant et le mot de passe correspondant à votre compte ubi.com. Cliquez sur l'option "Save password" pour que le système retienne votre mot de passe. Activez l'option "Auto-login" pour vous connecter automatiquement en utilisant ce compte ubi.com. Les options "Nouveau compte" et "Gestion de compte" vous permettent de créer un nouveau compte ou de modifier les paramètres de votre compte actuel.

Une fois connecté, vous accédez au menu suivant :

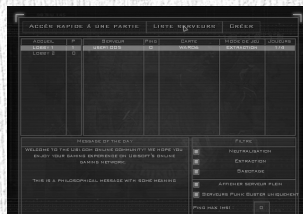
- **ACCÈS RAPIDE À UNE PARTIE** : Permet de trouver une partie dans laquelle une place est disponible et que vous pouvez donc rejoindre rapidement.
- **MDJ** : Message du jour. C'est ici que vous pouvez accéder à vos messages en provenance d'ubi.com.
- **LISTE SERVEURS** : Permet de chercher des sessions de jeu et de les rejoindre. Commencez par choisir un "lobby". Les sessions disponibles apparaissent sur la gauche. Vous pouvez définir des filtres de recherche en bas de l'écran. Pour mettre à jour l'affichage des sessions, appuyez sur le bouton ACTUALISER. Pour rejoindre une session, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton REJOINDRE. Vous accédez ensuite à l'écran d'accueil. Lorsque tous les joueurs sont prêts (ils apparaissent en blanc) et que vous êtes prêt également, lancez la partie en cliquant sur le bouton **LANCER**.
- **CRÉER** : Permet d'organiser une session de jeu en spécifiant les paramètres de jeu. Choisissez le niveau de jeu de la partie, le mode de jeu, le type de partie (libre ou "Classement") ainsi que l'**ÉCART DE NIVEAU** (différence de niveau acceptée entre les joueurs). Une fois ces réglages effectués (en bas de l'écran), vous accédez à l'écran d'accueil de la partie en appuyant sur le bouton CRÉER. Lorsque tous les joueurs sont prêts (ils apparaissent en blanc) et que vous êtes prêt également, lancez la partie en cliquant sur le bouton **LANCER**.

Menu "Jouer en réseau local"

- **TROUVER UNE SESSION** : Permet de rejoindre une partie existante. Choisissez la partie que vous souhaitez rejoindre en appuyant sur le bouton REJOINDRE. Recherchez une autre session en appuyant sur ACTUALISER. Une fois la session sélectionnée, vous accédez à l'écran d'accueil de la partie. Lorsque tous les joueurs sont prêts (ils apparaissent en blanc) et que vous êtes également prêt, lancez la partie en cliquant sur le bouton **LANCER**.
- **CRÉER UNE SESSION** : Permet de créer une session de jeu. Vous devez choisir le niveau de jeu, ainsi que le mode de jeu. Une fois ces paramètres définis (en bas de l'écran), vous pouvez accéder l'écran d'accueil de la partie en cliquant sur le bouton CRÉER. Lorsque tous les joueurs sont prêts (ils apparaissent en blanc) et que vous êtes également prêt, lancez la partie en cliquant sur le bouton **LANCER**.

Menu Didacticiels

La rubrique **DIDACTICIELS** comporte les sous-rubriques suivantes :

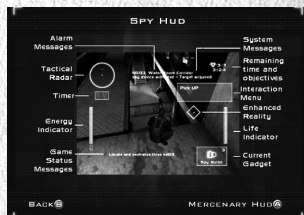


- **VOIR LE HUD** : Permet de consulter les explications relatives aux éléments affichés dans l'écran de jeu.
- **ASTUCES** : Permet d'obtenir des astuces ou des explications supplémentaires sur les capacités des personnages de chaque équipe. Dans la page d'astuces des espions, cliquez sur le bouton CHANGER D'ÉQUIPE pour afficher les astuces de l'autre équipe. Pour visualiser une astuce, cliquez-la et cliquez sur le bouton SÉLECTIONNER.
- **DIDACTICIEL DES ESPIONS SHADOWNET** : Lancer le didacticiel de l'espion.
- **DIDACTICIEL DES MERCENAIRES ARGUS** : Lancer le didacticiel du mercenaire.
- **VISITER UNE CARTE** : Permet de visiter, seul, le niveau de votre choix en tant que membre de l'équipe de votre choix. Sélectionnez le niveau que vous voulez visiter, l'équipe que vous souhaitez rejoindre, ainsi que le mode de jeu.

Ecrans de jeu

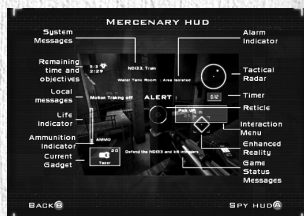
Ecran du membre de l'équipe Shadownet

1. **Radar tactique** : Ce radar affiche la position de vos équipiers et des ennemis verrouillés (n'est affiché que lorsque cela est nécessaire).
2. **Compteur ND133** : Affiche le nombre d'objectifs restants et les objectifs déjà atteints.
3. **Compte à rebours ND133** : Affiche le temps qu'il reste à l'équipe Shadownet pour neutraliser un ND133.
4. **Temps restant** : Affiche le temps restant avant la fin de la mission.
5. **Jauge d'énergie** : Cette barre ne s'affiche que lorsque le joueur tient une arme ou lorsque la barre est en train de se remplir. Elle indique l'énergie qu'il reste dans l'arme électrique de l'espion.
6. **Messages d'état** : Ces messages peuvent vous indiquer que vous avez été repéré par l'ennemi ou vous donner des informations sur des équipements spéciaux (balle espion ou piège sonore).
7. **Menu d'interaction** : Cette partie de l'écran affiche les différentes possibilités d'interaction avec un objet (dans la capture d'écran, ramasser un objet).
8. **Informations du jeu** : Cette partie de l'écran affiche tous les messages relatifs au jeu (objectif atteint, alarme déclenchée, joueur tué par un autre, etc.).
9. **Barre de vie** : Cette partie de l'écran indique l'état de santé du joueur.
10. **Gadget courant** : Cette partie de l'écran indique le gadget courant, son nom et le nombre d'unités restantes (dans la capture d'écran, le joueur a 3 balles espions).
11. **Réalité augmentée** : Cet indicateur donne des informations sur la position du ND133 et précise également la distance qui sépare le joueur de ce ND133 et l'état de ce dernier.



Ecran du membre de l'ARGUS Corporation

1. **Informations système** : Les messages concernant l'état de votre équipement sont affichés ici.
2. **Message d'état** : Les messages d'intrusion et d'alarme apparaissent ici. Ils indiquent le nom et la position des alarmes déclenchées. L'état des objectifs et celui des équipements spéciaux, comme les marqueurs, sont également affichés ici.
3. **Informations du jeu** : Cette partie de l'écran permet d'afficher tous les messages relatifs au jeu (joueur tué par un autre, etc.). Vous pouvez faire défiler les messages horizontalement.
4. **Barre de vie** : Cette partie de l'écran indique l'état de santé du joueur.



5. Indicateur de munitions : Cette partie de l'écran affiche les munitions du joueur. Le nombre sur la gauche indique le nombre de balles restantes dans le chargeur. Le nombre sur la droite indique le nombre total de balles restantes.

6. Gadget courant : Cette partie de l'écran indique le gadget courant, son nom et le nombre d'unités restantes.

7. Radar tactique : Ce radar indique la position de l'équipier du joueur, les alarmes déclenchées, les ennemis verrouillés, etc. (Il ne s'affiche que lorsque cela est nécessaire).

8 Temps restant : Cette partie de l'écran indique le temps qu'il reste aux espions pour terminer la mission.

9. Compteur ND133 : Affiche le nombre d'objectifs restants et le nombre d'objectifs déjà atteints.

10. Compte à rebours ND133 : Affiche le temps qu'il reste à l'équipe Shadownet pour neutraliser un ND133.

11. Menu d'interaction : Cette partie de l'écran affiche les différentes possibilités d'interaction avec un objet (dans la capture d'écran, avec un commutateur).

12. Réalité augmentée : Cet indicateur donne des informations sur la position du ND133 ou de l'alarme déclenchée et indique également la distance qui sépare le joueur de ce ND133 ou de l'alarme. Il vous permet également de connaître leur état et le pourcentage de piratage.

13. Réticule : Il s'agit de votre réticule de visée. Les petites flèches situées tout autour vous indiquent l'origine du bruit perçu. Les indicateurs situés à l'intérieur du réticule (en haut ou en bas) vous indiquent si l'origine du bruit est située au-dessus ou au-dessous de vous.

Capacités des personnages

Capacités des membres de l'équipe Shadownet

Actions de base

Approche furtive, marche et course

Vous pouvez modifier la vitesse de votre personnage grâce à la molette de la souris : vers le haut pour accélérer, vers le bas pour ralentir.



Se baisser

La touche **SE BAISSER** permet de s'accroupir ou de se relever. Une fois accroupi, vous pouvez vous déplacer sans faire de bruit.



Sauter

Si vous appuyez sur la touche **SAUTER**, vous sautez sur place. Si vous appuyez sur cette touche en pleine course, vous sautez vers l'avant. Si vous appuyez sur la touche **SE BAISSER** en retombant, vous effectuez un atterrissage silencieux, très pratique pour ne pas se faire repérer. Si vous tombez sur un adversaire, vous pourrez l'assommer.



Saut avec appui sur un mur

Après un saut, il est également possible de prendre appui sur un mur. Pour cela, il suffit de vous diriger vers le mur et d'appuyer sur la touche **SAUTER**. L'action qui en résulte dépendra de la configuration du lieu :

- S'il est possible de s'accrocher un peu plus haut sur le mur, vous prendrez appui sur le mur afin de gagner de la hauteur et de pouvoir vous accrocher.
- S'il n'est pas possible de s'accrocher, vous prendrez appui sur le mur et ferez un saut périlleux.

Tirer

Pour prendre votre arme en main, appuyez sur la touche **MODE ARME**. Pour tirer, appuyez sur la touche de tir primaire. Dans cette position (deuxième personne, avec arme en main), vous ne pouvez pas sauter. Vous pouvez par contre interagir avec votre environnement en appuyant sur la touche **ACTION**. Pour quitter ce mode, il suffit d'appuyer sur la touche **MODE ARME**.



Utiliser un gadget

Pour utiliser un gadget, vous devez tenir votre arme. Appuyez ensuite sur la touche de **TIR SECONDAIRE**. Il est possible d'utiliser rapidement certains gadgets.

Interaction

Vous pouvez agir sur certains objets en appuyant sur la touche **ACTION**. Vous pouvez effectuer les actions suivantes, entre autres : allumer/éteindre une lumière, utiliser un ascenseur ou ramasser un objet.

Capacités spéciales

Se suspendre



Si vous manquez un saut, tombez d'une plate-forme ou sautez à partir d'une plate-forme, vous pouvez vous suspendre. Appuyez sur **AVANCER** ou sur **SAUTER** pour que votre personnage se hisse. Appuyez sur **RECULER** ou sur **SAUTER** pour lâcher prise. Une fois suspendu, vous pouvez vous déplacer en appuyant sur la touche Droite ou Gauche.

Monter sur un objet à mi-hauteur

Si vous vous trouvez face à un objet auquel vous ne vous pouvez pas vous accrocher mais sur lequel vous pouvez grimper, appuyez sur la touche **SAUTER** pour "débuter" un saut et grimper sur l'objet.

Grimper



Vous pouvez grimper sur certaines surfaces en marchant ou en sautant vers elles (appuyez sur **SAUTER** tout en maintenant **AVANCER** appuyé). Appuyez sur **AVANCER** ou **RECULER** pour monter ou descendre, et sur **GAUCHE** ou **DROITE** pour vous déplacer sur le côté. Pour lâcher prise, appuyez sur **SAUTER**. Au sommet d'un mur, vous pourrez continuer d'avancer si vous continuez d'appuyer sur la touche correspondante. Au sommet d'un grillage, appuyez sur **AVANCER** pour passer de l'autre côté.

Déplacement le long d'une canalisation



Vous pouvez vous accrocher à des canalisations et vous déplacer horizontalement, une main après l'autre. Il vous suffit de vous placer sous la canalisation et d'appuyer sur **SAUTER**. Une fois accroché, vous pouvez vous déplacer en appuyant sur **AVANCER** ou **RECULER**. Appuyez sur **SAUTER** pour balancer vos jambes et les accrocher. Appuyez à nouveau pour décrocher vos jambes. Appuyez sur **SE BAISSER** pour lâcher prise.



Vous pouvez rester accroché par un seul bras et tirer lorsque vous ne vous déplacez plus, en appuyant sur **MODE ARME**. Si vous avez passé vos jambes autour de la canalisation, et que vous prenez votre arme en main, vous vous retrouverez accroché par les pieds, avec l'arme en main. Appuyez sur **MODE ARME** pour revenir à la position initiale. Par contre, si vous appuyez sur la touche **SE BAISSER** lorsque vous êtes attaché par les pieds, vous effectuerez un saut périlleux et vous retomberez au niveau de l'endroit où vous étiez accroché.



Monter à l'échelle et le long de canalisations verticales

Vous pouvez vous déplacer le long d'une échelle ou de canalisations verticales. Avancez vers une échelle ou une canalisation (ou sautez en appuyant sur **SAUTER**) pour vous accrocher. Appuyez sur **AVANCER** ou **RECULER** pour respectivement monter ou descendre. En appuyant en même temps sur **ACTION** et sur **RECULER**, vous glisserez le long de l'échelle ou de la canalisation. Si vous cessez d'appuyer sur **RECULER**, vous arrêterez de glisser. Appuyez sur **SE BAISSER** pour lâcher l'échelle ou la canalisation et sauter en arrière.



Cordes tendues

Vous pouvez vous accrocher et glisser le long d'une corde tendue. Pour utiliser ce mode de déplacement, placez-vous sous la corde et appuyez sur **SAUTER**. Vous pouvez accélérer en appuyant sur **AVANCER**. Dès que vous atteindrez une certaine vitesse, vous lèverez les pieds. En appuyant sur **RECULER**, vous pourrez freiner la descente. Pour lâcher la corde, appuyez sur **SE BAISSER**.



Saut écart

Vous pouvez effectuer un saut écart entre deux murs. Pour cela, placez-vous près d'un des deux murs et appuyez une première fois sur **SAUTER**. Une fois en l'air, appuyez une seconde fois sur **SAUTER** pour prendre appui sur le mur. Votre personnage se retrouvera en position grand écart entre les deux murs. Dans cette position, vous pouvez effectuer les actions suivantes :

- Sortir votre arme et tirer.
- Vous laisser retomber. Pour cela, appuyez sur la touche **SE BAISSER**.
- Utiliser les gadgets disponibles dans votre inventaire en appuyant sur la touche de **TIR SECONDAIRE**.

Dos au mur

Pour vous coller au mur, placez-vous face à lui et appuyez sur **ACTION**. Pour vous déplacer, appuyez sur **GAUCHE** ou **DROITE**. Appuyez sur **SE BAISSER** pour vous accroupir. Pour quitter cette position, vous disposez de plusieurs possibilités :

- Appuyer à nouveau sur **ACTION**
- Prendre votre arme en main.

Si vous vous déplacez jusqu'à un angle de mur et que vous continuez d'avancer vers la direction du coin de mur, vous passez automatiquement en mode **OBSERVATION** (vous passez la tête à l'angle du mur pour voir ce qui se passe). Dans cette position, vous pouvez prendre votre arme et viser en appuyant sur **MODE ARME**. Tirez en appuyant sur la touche de **TIR PRIMAIRE** ou utilisez un gadget en appuyant sur la touche de **TIR SECONDAIRE**. Appuyez sur **MODE ARME** pour ranger votre arme.



Roulade

Vous pouvez effectuer des roulades. Pour cela, appuyez sur l'une des touches **SE DÉPLACER** et sur **ROULER**. La longueur de la roulade dépend de la vitesse initiale.



Agripper un ennemi

Vous pouvez vous faufiler dans le dos d'un ennemi et l'agripper. Pour cela, placez-vous derrière un mercenaire et appuyez sur **ACTION**. Dans cette position, vous pouvez :

- Vous déplacer vers lui en utilisant les commandes habituelles
- Briser les cervicales de votre victime en appuyant sur **ACTION**
- Assommer votre victime d'un coup de coude en appuyant la touche de **TIR PRIMAIRE**. L'adversaire sera juste assommé et se relèvera après quelques instants.

Quelle que soit la situation, vous ne pouvez agripper un mercenaire que pour un laps de temps limité. Passé ce délai, le mercenaire suffoque et s'effondre.



Coup de coude

Vous pouvez donner un coup de coude de façon à neutraliser temporairement ou désorienter un mercenaire. Pour cela, placez-vous au contact de l'ennemi et appuyez sur la touche de TIR PRIMAIRE. Si vous êtes face à lui ou de côté, vous l'assommerez.

Les capacités des membres de l'équipe ARGUS Corporation

Actions de base

Approche furtive, marche et course

Vous pouvez modifier la vitesse de votre personnage grâce à la molette de la souris : vers le haut pour accélérer, vers le bas pour ralentir.



Se baisser

La touche **SE BAISSER** permet de s'accroupir ou de se relever.

Sauter

Si vous appuyez sur la touche **SAUTER**, vous sautez sur place. Si vous appuyez sur cette touche en pleine course, vous sautez vers l'avant.



Tirer



Visez en déplaçant le réticule à l'aide de la souris. Pour tirer, appuyez la touche de **TIR PRIMAIRE**. Pour choisir un autre mode de tir, maintenez la touche **MODE ARME** appuyée :

- **RAFALE** : Vous tirez une rafale de 3 balles chaque fois que vous appuyez sur la touche de **TIR PRIMAIRE**.
- **AUTOMATIQUE** : Vous tirez une rafale continue tant que vous maintenez la touche de **TIR PRIMAIRE** enfoncée.

Le mode de tir courant est indiqué par une icône sur votre arme.

Recharger

Rechargez manuellement votre arme en appuyant sur **RECHARGER**. Vous rechargez automatiquement lorsque votre chargeur est vide.



Utiliser un gadget

Pour utiliser un gadget, appuyez sur la touche de **TIR SECONDAIRE**.

Interaction

Vous pouvez agir sur certains objets en appuyant sur **ACTION**. Vous pouvez effectuer les actions suivantes, entre autres : allumer / éteindre une lumière, utiliser un ascenseur ou ramasser un objet.

Capacités spéciales

Accommodation de la pupille

Cette capacité obéit à un phénomène naturel : lorsque vous entrez dans une pièce très sombre, il est presque impossible de discerner la moindre forme. Après quelques minutes, la pupille se dilate, laissant passer plus de lumière et permettant de mieux "voir" dans l'obscurité. Ainsi, si le mercenaire reste immobile, ou s'il se déplace très lentement dans une pièce sombre, la lumière ambiante augmentera progressivement. Cela lui permettra de discerner certains contours et - pourquoi pas ? - certains espions.



Charger / Lancer une arme

En appuyant sur **ACTION**, vous pouvez lancer votre arme vers un adversaire situé à proximité pour tenter de le repousser. Lorsque vous lancez votre arme tout en vous déplaçant, vous vous ruez en même temps dans la direction spécifiée et chargez l'ennemi. Après une charge, vous devrez attendre quelques secondes avant de retrouver toute votre vitesse.

Arsenal

Arme

L'espion ne doit tuer personne et ne laisser aucun trace. Pour ce faire, il dispose d'une seule arme non mortelle : l'électrocutateur. Cette arme envoie des charges électriques qui placent temporairement l'ennemi en état de choc. Le joueur peut tirer un nombre limité de charges consécutivement avant que son arme ne soit déchargée. La recharge se fait automatiquement, au fur et à mesure. Pour tirer, vous devez prendre votre arme en main. Appuyez ensuite sur la touche de **TIR PRIMAIRE**. Votre arme dispose d'une fonction secondaire lui permettant de tirer, entre autres, une grenade fumigène ou une caméra-glu (la liste des gadgets est disponible dans le paragraphe "Gadgets des membres de l'équipe Shadownet").

Les membres de l'ARGUS Corporation disposent d'une arme spéciale. Cette arme fonctionne avec des projectiles à haute vitesse. Elle dispose de deux modes de tir : **RAFALE** et **AUTOMATIQUE**. Vous disposez de 5 chargeurs de 30 balles. Vous pouvez recharger en appuyant sur **RECHARGER**. Si vous vous retrouvez à cours de munitions, vous pouvez en récupérer en vous plaçant près d'un pack de munitions, disponible dans chaque niveau. Votre arme dispose d'une fonction secondaire lui permettant de tirer, entre autres, des grenades à fragmentation ou des tubes lumineux.

Gadgets

Gadgets des membres de l'équipe Shadownet

Réalité augmentée

Cette fonction, proche des systèmes de visée militaires, permet de repérer les ND133 et affiche une représentation 2D de leur position, de leur état et de la distance qui vous sépare d'eux. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction en appuyant sur **RÉALITÉ AUGMENTÉE**.

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. Pour utiliser la vision nocturne, appuyez sur **VISION NOCTURNE**.

Lunettes de vision thermique

Les lunettes thermiques sont similaires aux lunettes de vision nocturne, si ce n'est qu'elles captent la partie haute du spectre infrarouge, émise sous forme de chaleur plutôt que de lumière. Dans ce mode de vision, les sources de chaleur apparaissent en rouge à l'écran. Attention, le champ de ces lunettes est limité. Pour utiliser les lunettes thermiques, appuyez sur **THERMIQUE**.



Jumelles

Cet équipement, utilisable à tout moment, permet d'avoir une vision plus précise de certaines zones. Il est possible d'effectuer un zoom avant ou arrière avec **ZOOM AVANT** et **ZOOM ARRIÈRE**. Il est également possible d'utiliser la vision thermique, la vision nocturne, mais également de verrouiller un ND133 pour le repérer plus facilement. Pour utiliser les jumelles, appuyez sur **JUMELLES**.

Remarque : Lorsque vous ciblez quelqu'un en utilisant les jumelles, vous pouvez intercepter ses communications.

Les gadgets suivants fonctionnent tous de la même façon : sélectionnez-les dans l'inventaire, prenez votre arme, visez et tirez en appuyant sur la touche de **TIR SECONDAIRE**.



Balles espion

Ces cartouches ont une double utilisation : marquer temporairement un ennemi touché par la balle (il apparaît sur votre radar et celui de votre équipier) ou transformer en radar la zone située autour du point d'impact (ce qui permet de repérer tout ennemi entrant dans cette zone d'action) si la balle touche un mur ou un autre élément du décor. Lorsqu'un ennemi est marqué, vous pouvez également intercepter ses communications.



Caméra-glu

Cette caméra miniature est équipée de nombreuses fonctions (zoom, vision nocturne, vision thermique, jet de gaz).



Grenade Chaff

Cette grenade émet des particules électromagnétiques lorsqu'elle explose. Ces particules perturbent et neutralisent les appareils électroniques (caméras de surveillance, capteurs de mouvement, mines). Une fois les particules déchargées de leur champ magnétique, les appareils neutralisés reprennent leur fonctionnement normal.



Piège sonore

Cet accessoire a lui aussi une double fonction. Il émet une série de bruits comparables à ceux d'un espion (enchaînements logiques et réalistes) dans le but de duper un mercenaire. Il permet également, lorsqu'on l'utilise à proximité d'un système de détection (caméra, capteur de présence, etc.), de déclencher ce système et de tromper les mercenaires.



Flash Bang

Cette grenade aveugle temporairement les mercenaires lorsqu'elle explose dans leur champ de vision.



Grenade Fumigène

Cette grenade émet un nuage de fumée lors de son explosion. Ce nuage permet aux membres de l'équipe Shadownet de progresser sans être vus. Cette fumée a également la capacité de ralentir, de gêner ou de neutraliser les membres de l'ARGUS Corporation se trouvant dans le nuage.

Gadgets des membres de l'équipe ARGUS

Réalité

Cette fonction, proche des systèmes de visée militaires, permet de repérer les ND133 et les alarmes déclenchées, et affiche une représentation 2D de leur position, de leur état et de la distance qui vous sépare d'eux.

Lampe torche

La lampe torche permet de scruter les endroits sombres à la recherche d'intrus. Pour l'utiliser, appuyez sur **TORCHE**.

Laser

Ce faisceau laser est émis par une arme et permet d'identifier un personnage, même s'il est dans l'ombre. Pour l'activer, appuyez sur **VUE LASER**. La position de l'ennemi repéré apparaît également sur le radar de votre équipier.



Pistage électromagnétique

Ce mode de vision vous permet de repérer les interférences propres à l'utilisation d'appareils électroniques. Dès qu'un objet contenant des composants électroniques actifs (lunettes des espions lorsque ceux-ci utilisent leur vision spéciale, ou arme des espions) se trouve dans le champ de vision, il est repéré et affiché en blanc. Ce mode de vision vous permet également de voir les espions passant à travers une grenade phosphorescente. Pour activer ce mode, appuyez sur **C.E.M.**

Vision de mouvement

La vision de mouvement permet de "détecter" les déplacements d'air créés par les espions ou les objets en mouvement. Dès qu'un objet se déplace, un cadre se forme autour de lui, permettant de le distinguer plus nettement. Dès que cet objet disparaît du champ de vision direct (pas d'obstacle entre l'objet et le joueur), ou dès que la vitesse de l'objet devient trop faible, le cadre disparaît progressivement. Pour endencher la vision de mouvement, appuyez sur **DÉPLACEMENT**.

Jumelles en mode Sniper

Le mercenaire dispose de jumelles spéciales lui permettant de zoomer (3 niveaux de zoom possibles, avec un grossissement de 2x, 4x ou 6x), mais surtout de tirer (uniquement en mode Coup par coup). Pour activer ce mode de vue spécial, appuyez sur **SNIPER**. Vous pouvez modifier l'agrandissement en appuyant sur **ZOOM AVANT** ou **ZOOM ARRIÈRE**. Pour retenir votre souffle et obtenir une meilleure précision de visée, maintenez la gâchette gauche enfoncée. Vous pouvez retenir votre souffle pour une plus grande précision. Pour cela, maintenez la touche **SOUFFLE** appuyée. Vous pouvez retenir votre souffle tant que la jauge de souffle n'est pas vide (cette jauge se situe sur la gauche du votre réticule en mode zoom).

Remarque : Lorsque vous ciblez quelqu'un avec des jumelles dans ce mode, vous pouvez intercepter ses communications.

Mines



Vous disposez d'une mine dotée d'un système d'identification (ne détectant que les espions) et équipée d'un double système d'activation. Vous pouvez choisir le mode d'activation au moment où vous posez la mine. Si vous choisissez **MINE LASER**, vous poserez une mine dont le déclencheur est un faisceau laser partant de la mine. Tout espion coupant ce faisceau fera exploser la mine. Par contre, si vous choisissez **MINE DE PROXIMITÉ**, vous poserez une mine dont le système de déclenchement est un capteur de mouvement. Tout espion passant trop rapidement dans son rayon d'action fera exploser la mine. Pour poser une mine, placez-vous face à un mur et appuyez sur touche de **TIR SECONDAIRE**. Si vous appuyez brièvement, vous poserez une **MINE DE PROXIMITÉ**. Par contre, si maintenez la touche appuyée, un menu apparaît, vous permettant de choisir la mine que vous souhaitez poser (faites votre choix en appuyant sur **AVANCER** ou **RECULER**). Relâchez touche de **TIR SECONDAIRE** pour poser la mine. Vous pouvez enlever une mine déjà posée (à condition qu'il reste de la place dans votre stock de mines) en vous approchant d'elle et en appuyant sur **ACTION**.

Marqueur

Cet appareil est un dispositif de repérage. Une fois en fonctionnement, il se déclenche dès qu'un espion coupe le faisceau laser sortant du marqueur. L'espion est alors "marqué" et visible sur le radar de tous les membres de l'ARGUS Corporation. Cet appareil se place contre un mur, à la manière d'une mine. Sélectionnez-le dans l'inventaire, placez-vous face à un mur et appuyez sur **ACTION**. Vous pouvez intercepter les communications d'un ennemi "marqué". La position de l'ennemi "marqué" apparaît également sur le radar de votre équipier.

Tazer



Ce système de défense envoie une forte décharge électrique à la personne qui se trouve à proximité. La personne touchée est immobilisée pendant quelques secondes. Pour utiliser le Tazer, appuyez sur la touche de **TIR SECONDAIRE**. Toute personne se trouvant près de vous recevra une décharge.

Les gadgets suivants fonctionnent tous de la même façon : sélectionnez-les dans l'inventaire, prenez votre arme, visez et tirez en appuyant sur la touche de **TIR SECONDAIRE**.

Tube lumineux

Il produit une lumière dynamique, d'une durée de vie assez courte, qui éclaire sur un rayon de quelques mètres.

Grenade à fragmentation

La grenade à fragmentation est une arme mortelle qui inflige des dégâts à toute personne se trouvant dans sa zone d'explosion.



Grenade phosphorescente

Cette grenade diffuse un nuage de particules phosphorescentes qui se fixent à tous ceux qui les traversent. Ces particules diffusent une faible quantité de lumière. Vous pouvez les voir en mode de pistage électromagnétique. Les traces de pas de l'ennemi sont également visibles. Ce gadget est très pratique pour marquer et suivre un espion.

Niveaux de jeu

Les environnements de jeu sont multiples et variés, mais surtout interactifs. Ils font partie intégrante du jeu et ont une influence sur les deux équipes.

Défenses passives

Des déclencheurs sont placés dans le niveau (capteurs de mouvement, caméras de surveillance, lasers, etc.). Si un intrus active un de ces éléments, il déclenche un signal d'intrusion donnant sa position ou une alarme isolant la zone dans laquelle il se trouve. Dans les deux cas, l'approche furtive est compromise.

Ces mécanismes sont visibles en vision thermique. Ils sont indestructibles mais il est possible de les neutraliser temporairement avec l'électrocuteur ou une grenade chaff. Tout élément neutralisé par un de ces deux moyens est parcouru d'arcs électriques et émet de la fumée.

Remarque : Si vous désactivez ces défenses à l'aide d'un électrocuteur ou d'une grenade chaff, vos adversaires ne sauront pas avec précision où s'est produite l'intrusion. Les mercenaires recevront un message général d'avertissement ("Alerte de sécurité").



Caméras de surveillance

Les caméras de surveillance émettent du son et de la lumière (VERTE tant qu'elles ne détectent rien, ROUGE quand l'alarme est activée). Un personnage est repéré lorsqu'il entre dans l'angle de vision de la caméra.



Capteurs de mouvement

Ces capteurs repèrent tout espion pénétrant dans leur zone d'action. Les voyants présents sur le boîtier sont verts si le capteur n'a rien repéré et rouges dans le cas contraire.



Lasers

Dès qu'un espion coupe un faisceau laser, il déclenche l'alarme correspondante.

Une alarme s'arrête automatiquement après quelques secondes si rien ne la déclenche à nouveau.

Remarque : Le déclenchement d'une alarme laser peut provoquer le bouclage temporaire de certaines zones.

Objets du décor

Certains éléments du décor peuvent donner lieu à des interactions.

Eclairage

Pour détruire certaines sources de lumière, sortez votre arme, visez et tirez.

Extincteurs

Lorsque vous tirez sur un extincteur, un nuage de fumée sort du point d'impact de la balle, aveuglant les mercenaires qui le traversent.



Recharges de munitions

Permet de recharger votre arme et de faire le plein de grenades. Appuyez sur ACTION devant une boîte pour recharger.

Gain de vie

Vous permet de regagner de la vie. Appuyez sur ACTION devant une boîte pour retrouver toute votre énergie.

Prêt pour un nouveau défi ?

Connectez-vous à **www.splintercell.com** et hissez-vous au sommet du classement multijoueur. La communauté Splinter Cell vous aidera à devenir le meilleur ! Toutes les infos sur Splinter Cell sont sur le site Web officiel, ainsi que de nombreuses surprises !



“Vous avez le jeu, pour le savourer encore plus, prenez le Guide Stratégique Officiel.”

Enregistrez votre jeu !

Pour tout savoir sur les jeux Ubisoft, recevoir des offres exclusives, participer à des forums ou aider à créer des jeux... prenez quelques instants pour enregistrer votre jeu sur :

<http://register.ubi.com/pandora>

Copyrights

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

Unreal Engine is a trademark of Epic Games Inc.

Uses Blink video. Copyright ©1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

Opening Cinematic Music Composed and Produced by Jack Wall, including Lalo Schifrin's Original Splinter Cell Theme.

Original Splinter Cell Theme Composed by Lalo Schifrin.

Music Performed by the Century Fox Orchestra in Los Angeles.

The Sony Ericsson marble logo is the trademark or registered trademark of Sony Ericsson Mobile Communications AB.

Sony is the trademark or registered trademark of Sony Corporation.

Ericsson is the trademark or registered trademark of Telefonaktiebolaget LM Ericsson

RenderWare Physics is a registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright Criterion Software Ltd 1998 - 2004

© 2003 Criterion Software Inc. Criterion and RenderWare are registered trademarks of Canon Inc.

RenderWare
Physics

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' "Utilisateur") garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingt (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15,24 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, au Support Technique.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIETE

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à l'emballage et au manuel de ce produit multimédia, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite, ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

SUPPORT TECHNIQUE :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

Site Internet : <http://support.ubisoft.fr> NOUVEAU

- Notre guide de dépannage "Avant toutes choses" vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer
- Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans nos FAQ (Questions / Réponses)
- Posez vos questions à nos techniciens
- Grâce à votre messagerie Ubisoft, bénéficiez des solutions les plus récentes
- Téléchargez les dernières mises à jour (patches)

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au **0.892.700.265** (0,34 Euros / mn) du lundi au samedi 9h00 — 21h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Pour les personnes n'ayant pas de connexion internet et résidentes au Canada, vous pouvez nous contacter au **1-866-824-6515** du lundi au vendredi 7h — 16h.

ASTUCES, SOLUCES, CODES, INFORMATIONS :

Vous recherchez des astuces — soluces pour progresser dans votre jeu ?

Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Téléphone : **0.892.70.50.30** (0,34 Euros / mn)

- L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes de nos jeux sont répertoriées ici
- Serveur vocal accessible 24h sur 24 et 7 jours sur 7
- Parlez en direct avec nos spécialistes jeux : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h

Site Internet : <http://support.ubisoft.fr> rubrique "Astuces — Soluces"

- Consultez nos aides de jeux sur les nouveautés et les grands classiques
- Contactez nos spécialistes jeux par e-mail



