

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY



UBISOFT

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

Évitez 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.

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.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-53007

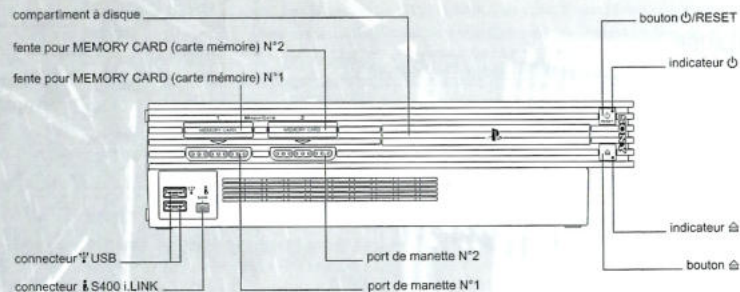
1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 500 KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration • Compatible Network Adaptor (Ethernet) (pour PlayStation®2) : 2-4 joueurs

Splinter Cell Chaos Theory™ © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Programmes de bibliothèque © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINÉ À L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. This software uses "DNAS" (Dynamic Authentication System), a proprietary authentication system created by Sony Computer Entertainment Inc., to provide security and to help protect copyrighted contents. The unauthorized transfer, exhibition, export, import or transmission of programs and devices in circumventing its authentication scheme may be prohibited by law. Publié par Ubisoft Entertainment. Développé par Ubisoft Entertainment.

TABLE DES MATIERES

INSTALLATION	2
Memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2)	2
DEMARRAGE	2
Commandes du menu de base	2
Commandes du jeu	3
INSTALLATION POUR LE JEU EN LIGNE (OPTIONNEL)	3
Configuration du réseau	3
Adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2)	3
En cas de problèmes	3
Casque USB (optionnel)	4
INTRODUCTION	4
L'histoire	4
Les personnages	4
Menu principal	5
JEU SOLO	6
Ecran des profils	6
Actions et mouvements de Sam	6
Interface de jeu	9
Menu de jeu	9
Ecran de briefing	10
Sélection de l'équipement	10
Montre-terminal	10
Armes, gadgets et objets	10
Piratage	12
Crochetage de serrure	12
Ecran de fin de mission	13
JEU COOPERATIF	13
Modes de jeu	13
Sélection du profil pour le mode Coopératif	13
Menu du mode Coopératif	13
Ecran de jeu du mode Coopératif	13
Mouvements coopératifs	14
Ecran de fin de mission du mode Coopératif	15
Panthéon	15
MODE MULTIJOUER EN LIGNE	16
Principe du jeu	16
Modes de jeu	16
Commandes	17
Menu du mode Multijoueur	18
Menus	18
Ecrans de jeu	20
Capacités des personnages	21
Inventaire rapide	24
Arsenal	24
Niveaux du jeu	27
Objets interactifs	28
COMMUNAUTÉ SPLINTER CELL CHAOS THEORY™	28
GARANTIE	29
SUPPORT TECHNIQUE	30

INSTALLATION



***Note :** il est possible que ce schéma ne corresponde pas à tous les types de consoles PlayStation®2. Si vous possédez une console PlayStation®2 SCPH-70000, référez-vous à son mode d'emploi.

Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 conformément au mode d'emploi. Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est bien sous tension (ON). Appuyez sur le bouton ○/RESET. Quand l'indicateur ○ devient vert, appuyez sur le bouton ▲/OPEN pour ouvrir le compartiment à disque. Placez le disque de Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ dans le compartiment, face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton ▲/OPEN pour refermer le compartiment. Branchez les manettes et autres accessoires requis, le cas échéant. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour tout ce qui concerne l'utilisation de ce logiciel.

MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE) (8MB) (POUR PlayStation®2)

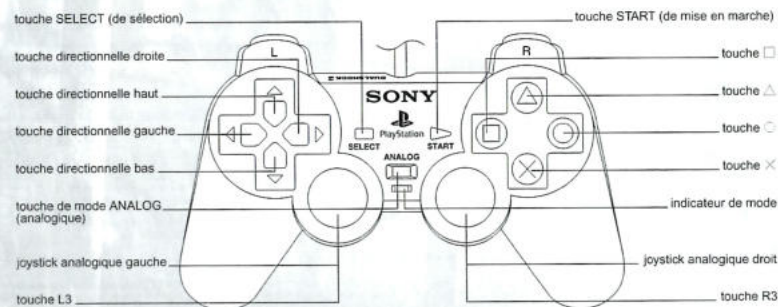
Pour sauvegarder les paramètres de jeu et la progression, insérez une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de la console. Vous pouvez charger les parties sauvegardées à partir de cette memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) ou de toute autre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant des sauvegardes.

DÉMARRAGE

Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer d'accessoires une fois la console sous tension. Vérifiez qu'il y a suffisamment d'espace disponible sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer. Ce jeu vous est proposé en français, anglais ou allemand. Utilisez la configuration système pour choisir votre langue.

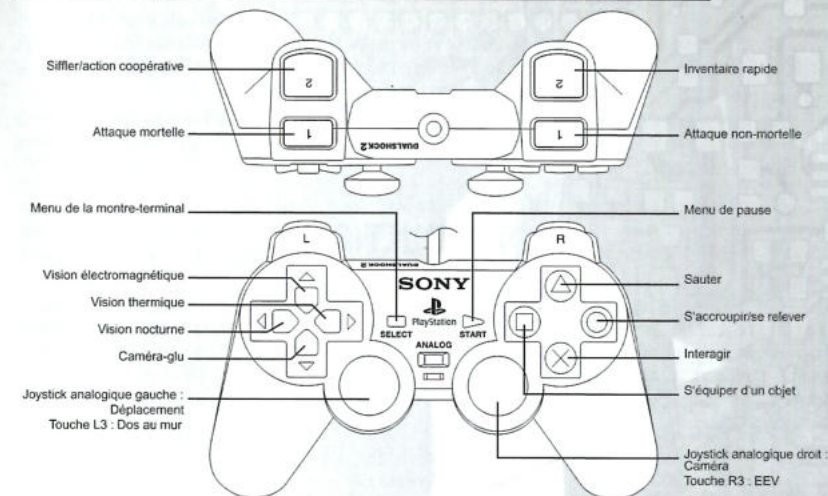
COMMANDES DE BASE DU MENU

- Appuyez sur les touches directionnelles pour naviguer dans le menu ou passer les différentes options en revue.
- Appuyez sur la touche ▲ pour sélectionner un bouton, aller à l'écran suivant ou changer l'option sélectionnée.
- Dans le sous-menu, appuyez sur la touche ○ pour revenir à l'écran précédent.



La manette numérique n'est pas prise en charge.

COMMANDES DE JEU



INSTALLATION POUR LE JEU EN LIGNE (OPTIONNEL)

Un Adaptateur Réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) est nécessaire pour le jeu en ligne. Installez l'Adaptateur Réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) dans la console conformément au mode d'emploi. Les logiciels RSA BSAFE® SSL-C et Crypto-C de RSA Security Inc. ont été installés. RSA est une marque déposée de RSA Security Inc. BSAFE est une marque déposée de RSA Security Inc. aux États-Unis et dans les autres pays. RSA Security Inc. Tous droits réservés. DNAS logotype est une marque commerciale de Sony Computer Entertainment Inc.



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ ne fonctionne en ligne que par connexion à large bande (DSL ou câble).

CONFIGURATION RÉSEAU

Une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est nécessaire pour pouvoir jouer en ligne à Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™. Avant de jouer en ligne, vous devez sauvegarder votre fichier de configuration réseau sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) en utilisant le disque de démarrage de l'adaptateur réseau.

ADAPTATEUR RÉSEAU (ETHERNET) (POUR PLAYSTATION®2)

Installez l'adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) dans votre console conformément au mode d'emploi.

Attention : débranchez le cordon d'alimentation de votre console avant l'ajout de tout matériel réseau. Les ports 3658 et 10070 à 10080 sont utilisés par le jeu (en protocole UDP). Les ports 40000 à 42999 et 6668 sont utilisés pour la connexion à ubi.com™ (en protocole TCP). Les ports 41006, 4400 et 45000 à 45001 sont utilisés pour la connexion à ubi.com (en protocole UDP). Si vous utilisez un firewall (pare-feu), vous devez donc ouvrir ces ports. Si vous utilisez un routeur avec une adresse IP unique et si vous souhaitez créer des salles et des parties (afin de pouvoir héberger un serveur), vous devez router ces ports vers votre console.

EN CAS DE PROBLÈMES

S'il est impossible d'établir une connexion au réseau :

- Le cordon d'alimentation de la console est mal branché à la prise d'entrée (IN). Vérifiez qu'il est bien enfoncé dans la prise.
- L'adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) n'est pas correctement installé dans la console. Vérifiez que l'adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) est correctement installé.
- Le réseau est saturé. Attendez quelques minutes avant de réessayer d'y accéder.
- Vérifiez que le câble réseau est correctement branché.

CASQUE USB (OPTIONNEL)

Le casque USB vous permet de discuter avec vos coéquipiers en cours de partie, mais aussi d'espionner vos ennemis (grâce aux gadgets spéciaux du jeu) et de parler à tous les joueurs de la session présents à l'accueil. Cette fonctionnalité optionnelle n'est en rien nécessaire pour jouer, mais vous serez plus efficace si vous êtes mieux intégré à votre équipe.

Le casque USB se branche sur le connecteur USB haut ou bas de la façade de votre console. Insérez le câble USD dans l'un des connecteurs USB, symbole vers le haut, puis configurez votre console de manière à pouvoir vous connecter à Internet.

INTRODUCTION

L'HISTOIRE

La création de l'I-SDF, armée de défense japonaise contre la guerre de l'information, est considérée comme une violation de la loi internationale et de la constitution japonaise, et fait renaître les tensions entre le Japon, la Chine et la Corée du Nord. Face au blocus imposé par la Chine et la Corée du Nord, le Japon demande l'assistance des Etats-Unis, en accord avec l'article 9 de la constitution japonaise d'après-guerre. Les preuves réunies par l'I-SDF indiquent que le tristement célèbre « Jour de l'or noir », qui a provoqué l'effondrement de l'économie japonaise, aurait pu être causé par des attaques intentionnelles de type guerre de l'information.

Alors que plusieurs pays mobilisent leurs troupes et que les Etats-Unis envoient sur place l'USS Clarence E. Walsh, le navire le plus sophistiqué au monde pour ce qui est de la guerre de l'information, Echelon 3 prend connaissance d'un incident mineur sans lien apparent avec cette affaire, mais qui pourrait avoir des répercussions terribles à l'échelle mondiale...

LES PERSONNAGES

• L'équipe d'Echelon 3

> SAM FISHER – AGENT DE TERRAIN

Né en : 1957 / Taille : 1,78 m / Poids : 77 kg

Les agents de terrain d'Echelon 3 utilisent ce qui se fait de mieux en matière de technologie et de techniques d'espionnage pour infiltrer les lieux sensibles, obtenir des renseignements et exécuter des opérations que le gouvernement américain ne peut se permettre de reconnaître au grand jour.

Fisher est aux avant-postes du monde de l'espionnage depuis plusieurs décennies. Non seulement il a toujours survécu jusque-là, mais il excelle dans son métier grâce à son travail incessant, à une curiosité insatiable et à une honnêteté qui ne s'embarasse pas de diplomatie. Il n'a pas de temps à perdre avec le politiquement correct, et encore moins avec les mensonges. C'est un homme silencieux, très observateur et qui marche à l'instinct.

Bien que sachant ce qu'il vaut, Fisher est également conscient que sa survie a bien souvent été due à la chance. Il sait que nul n'est infaillible et ne veut pas mourir. Il cache ses craintes derrière un sens de l'humour particulier et parfois cynique.

> COLONEL IRVING LAMBERT

Né en : 1961, à Batcave, Caroline du Sud / Taille : 1,88 m / Poids : 122 kg

Directeur des opérations d'Echelon 3, Lambert n'a de comptes à rendre qu'au directeur du service. C'est lui qui dirige toutes les missions d'Echelon 3. Entré très jeune dans le renseignement, il a brûlé les étapes pour obtenir rapidement des postes à responsabilité. Il se trouvait dans le Golfe au cours des mois précédant l'opération Tempête du désert, à coordonner les missions du SIGINT sur place et à contrôler les agents doubles dont il avait la charge. Une fois le conflit engagé, sa mission est devenue double : utiliser des systèmes de désignation laser pour guider les bombes larguées à haute altitude par l'U.S. Air Force et faire en sorte que les télévisions américaines puissent filmer les interventions assurant la meilleure promotion possible à l'armée. Bien qu'il soit apprécié et qu'il connaisse beaucoup de monde à Washington, la confiance que lui accordent ses supérieurs reste très limitée et sa contribution n'est jamais reconnue en public.



> ANNA GRIMSDÖTTIR

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

Anna Grímsdóttir est une civile spécialiste de l'informatique et de l'intelligence des signaux (SIGINT). Son travail consiste à prodiguer toute l'assistance possible aux agents sur le terrain en matière de communication et de technologie. C'est une femme posée et dotée d'une grande confiance en soi, capable de venir à bout des meilleurs systèmes de sécurité qui soient au monde. Elle est née aux Etats-Unis, mais sa mère est originaire d'Akureyri, dans le nord de l'Islande, pays qu'elle a abandonné, seule, pour rejoindre l'Amérique. Grímsdóttir a quitté le lycée St. John au milieu des années 1990 pour travailler en tant que programmeuse pour diverses sociétés de communication du privé sous contrat avec l'U.S. Navy. Recrutée par la NSA à la fin des années 1990, elle est vite montée en grade, Internet prenant une part de plus en plus importante dans les affaires de sécurité nationale.



> WILLIAM REDDING

Né en : 1969, à San Diego, Californie / Taille : 1,80 m / Poids : 81 kg

Le nouvel officier traitant de Sam Fisher est un homme calme faisant davantage penser à un rat de bibliothèque. Animé d'un souci de précision tendant au fanatisme pour tout ce qui touche à la planification, aux préparatifs et aux données, il est d'une incroyable méticulosité dans tous les aspects de son travail. Presque fétichiste au niveau des armes et des véhicules, il est par exemple capable de citer de mémoire tous les détails techniques du moindre accessoire d'un V-22 Osprey, quelle que soit la version choisie.

Will a une licence de science politique et d'histoire, décernée par l'université de Chicago. Dès sa sortie de la faculté, il s'est engagé dans les Marines, où il a été formé en tant que spécialiste des communications, atteignant rapidement le grade de capitaine. Il a quitté les Marines pour entrer à la NSA comme analyste du SIGINT, et s'est vite rendu compte que son expérience passée lui valait souvent des assignations dans les régions les plus dangereuses du monde, mais aussi d'être reconnu au sein de la communauté du renseignement.



MENU PRINCIPAL

Vous pouvez sélectionner l'un des deux modes suivants à partir de l'écran de démarrage :

- Solo/coop
- Multijoueur en ligne

SOLO/COOP

Vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes à partir de l'écran de démarrage :

- Solo
- Coopératif
- Crédits
- Retour au mode de jeu

MULTIJOUEUR EN LIGNE

- Jouer sur Ubi.com
- Jouer en réseau local
- Didacticiels
- Options

######



Tir en rappel

Vous pouvez vous équiper de votre arme et vous en servir alors que vous êtes en situation de rappel. Appuyez sur la touche  pour vous équiper de l'arme sélectionnée. Seuls le pistolet et le SC-20K sont utilisables dans ce cas de figure.



Tir en suspension

Vous pouvez vous équiper de votre arme et vous en servir lorsque vous êtes accroché à une canalisation, mais seulement si vos jambes pendent dans le vide. Appuyez sur la touche  pour vous équiper de l'arme sélectionnée.

Changement d'épaule

En mode Visée, appuyez sur la touche L3 pour appuyer votre arme contre votre autre épaule. Cela vous permettra de trouver d'autres angles de visée.

Enfoncement de porte

Quand vous choisissez Défoncer porte dans le menu d'interaction, vous vous jetez sur la porte afin de l'enfoncer. Ce mouvement est bruyant, mais il offre aussi la possibilité d'assommer tout ennemi qui se tiendrait juste derrière le battant. Si vous pensez avoir besoin de votre arme, songez à la sortir avant de défoncer la porte.

Ouverture discrète de porte

Si vous voulez être sûr que personne ne vous entendra, ouvrez les portes discrètement.

Crochetage de serrure

Vous devrez parfois crocheter la serrure des portes. Cette action prend du temps, mais elle présente le double avantage d'être silencieuse et indétectable. Pour crocheter une serrure, faites tourner très lentement le joystick analogique gauche en le poussant au maximum, jusqu'à ce que vous voyiez et entendiez la première goupille se mettre à bouger. Cela signifie que le joystick analogique gauche se trouve dans le bon quadrant. Continuez alors à le bouger lentement, en le gardant dans le même quadrant, jusqu'à ce que la première goupille se soulève. Puis, passez à la suivante, et ainsi de suite.

Destruction de serrure

Si le temps presse, vous avez aussi la possibilité de casser les serrures à l'aide de votre poignard. Il suffit pour cela de sélectionner l'interaction Casser serrure. Attention toutefois, car cette action est bruyante et les gardes risquent fort de venir voir ce qui se passe...

• Mouvements liés aux PNJ

Certains mouvements ne peuvent être effectués qu'avec un PNJ (personnage non joueur). Il est essentiel de pouvoir s'approcher de ce dernier sans se faire détecter pour pouvoir exécuter ces mouvements.



Déplacement de corps

Pensez à cacher les ennemis morts ou inconscients afin que personne ne les remarque. Sélectionnez l'interaction Corps pour transporter un PNJ mort ou sans connaissance. Appuyez sur la touche  pour le déposer précautionneusement par terre, ou sur la touche  pour vous en débarrasser sans perdre de temps.



Immobilisation

Saisissez-vous d'un ennemi en approchant de lui sans vous faire repérer et en sélectionnant l'interaction Se saisir de personnage.



Bouclier humain

Lorsque vous tenez un ennemi devant vous, vous pouvez appuyer sur la touche  pour vous équiper de votre arme de poing et tirer sur vos autres adversaires, tout en utilisant celui que vous avez capturé en tant que bouclier humain. Notez que cela ne vous empêche pas de vous déplacer.



Interrogatoire

Certains PNJ détiennent des informations utiles et peuvent être interrogés. Une fois que vous en avez attrapé un, sélectionnez l'interaction Interroger pour le faire parler. Pensez à interroger autant d'ennemis que possible, car cela peut vous permettre d'acquiescer de nombreux renseignements cruciaux pour mener votre mission à bien !

Coopération forcée

Il y a certains objets que vous ne pouvez pas utiliser vous-même, mais que vous pouvez forcer les PNJ à utiliser à votre place. Dans ce cas, saisissez-vous du PNJ qui vous intéresse, amenez-le devant l'objet à utiliser et sélectionnez l'interaction requise pour l'obliger à coopérer.

Il existe d'autres mouvements qui ne sont pas détaillés ci-dessus. Essayez, vous pourriez avoir d'agréables surprises...

INTERFACE DE JEU

- 1) **Fenêtre de communication** : s'affiche en haut de l'écran quand vous recevez un message.
- 2) **Système d'interaction** : s'affiche lorsque vous avez la possibilité d'interagir avec une personne ou un objet de l'environnement. Pour sélectionner une action, maintenez la touche  enfoncée, puis utilisez le joystick analogique gauche pour rechercher l'action souhaitée. Relâchez la touche  pour confirmer votre choix.
- 3) **Barre de vie** : indique votre santé.
- 4) **Barre d'objectif** : indique le prochain objectif à atteindre.
- 5) **Ikône d'objectif** : s'affiche quand vous recevez une note ou quand vos objectifs sont mis à jour.
- 6) **Barre de discrétion** : indique la quantité de lumière à l'endroit où vous vous trouvez.
- 7) **Barre de bruit** : indique le bruit que vous faites en comparaison avec le bruit ambiant.
- 8) **Arme, gadget ou objet sélectionné, munitions** : mentionne l'objet que vous avez sélectionné. Indique combien de munitions il reste dans votre chargeur, ainsi que combien vous en avez en tout.
- 9) **Compte à rebours** : s'affiche quand votre temps est limité. Si le compte à rebours s'achève, c'est généralement très mauvais signe.



MENU DE PAUSE

En cours de partie, appuyez à tout moment sur la touche START pour mettre le jeu sur pause et accéder au menu de pause.

- 1) **Reprendre** : pour reprendre votre partie. Vous pouvez également le faire en appuyant une nouvelle fois sur la touche START.
- 2) **Sauvegarder** : pour sauvegarder votre session de jeu.
- 3) **Charger la progression** : pour charger votre sauvegarde précédente.
- 4) **Recommencer la mission** : pour recommencer le niveau en cours depuis le début.
- 5) **Menu des options** : pour régler les paramètres sonores ou graphiques, ou encore pour modifier la configuration de la manette.
- 6) **Quitter** : pour quitter la session de jeu en cours et retourner au menu principal.

ECRAN DE BRIEFING

Cet écran vous tient informé des objectifs de mission à venir. Prêtez bien attention aux informations qu'il vous communique, car vous y trouverez des indices extrêmement utiles. C'est également à partir de cet écran que vous pouvez accéder au menu de sélection de l'équipement.

ECRAN DE SÉLECTION DE L'ÉQUIPEMENT

Ce menu vous permet de choisir votre équipement pour la mission à venir.

MONTRE-TERMINAL

La montre-terminal est une montre de poignet offrant toutes les fonctions d'un assistant électronique, et bien d'autres encore. Elle vous permet de recevoir les objectifs de mission et mises à jour envoyés par Echelon 3. En cours de partie, appuyez sur la **touche SELECT** pour accéder à votre montre-terminal.

Objectifs : affiche tous vos objectifs de mission. Consultez les différents types d'objectifs à l'aide du joystick analogique gauche.

Notes : toutes les notes, obtenues à partir d'e-mails, de vos interrogatoires des ennemis ou d'autres sources, sont rassemblées ici.

Données : c'est ici que s'affichent les données que vous recevez en cours de partie, dans divers menus : Images / E-mails / Fichiers son

Carte : en mode Solo, la carte de la mission en cours.

Équipement : votre équipement actuel.

ARMES, GADGETS ET OBJETS



Fusil SC-20K

Le SC-20K est votre arme principale. Vous pouvez le doter de quatre accessoires différents.

MUNITIONS POUR SC-20K



Votre SC-20K utilise des balles standard de modèle OTAN 5.56 x 45 mm. Chaque chargeur contient 30 balles.

ACCESSOIRES POUR SC-20K

Quatre accessoires sont prévus pour le SC-20K, chacun ayant sa propre utilité. Les accessoires sont déverrouillés au fil de votre progression dans la partie. Vous pouvez les choisir par le biais de l'écran de sélection de l'équipement avant de partir en mission, et vous les activez en cours de partie en appuyant rapidement sur la **touche R2** lorsque vous êtes en mode Combat (touche ). Notez que, des quatre accessoires disponibles, seule la poignée avant ne peut pas être activée de cette façon.

1. Poignée avant :

Cet accessoire d'une grande utilité vous permet de tirer avec davantage de précision.



2. Lance-grenades :

Malgré son nom, cet accessoire ne lance pas que des grenades. Il peut tirer quatre types de projectiles différents :



> Electrocuter

- L'électrocuteur libère une violente décharge électrique quand il touche sa cible.
- Si vous tirez un électrocuteur dans l'eau, tout ce qui se trouve au contact de cette dernière est affecté par l'électricité.



> Caméra-glu

- La caméra-glu sert principalement lors des opérations de surveillance.
- Une fois la caméra lancée, votre perspective change automatiquement et vous y voyez au travers de l'objectif de la caméra.

- Quand la caméra atteint sa cible, vous pouvez contrôler son point de vue, et donc inspecter les environs.
- La caméra est équipée d'un zoom, ainsi que de lentilles de vision thermique et de vision nocturne. Vous pouvez également lui faire émettre du bruit afin d'attirer l'attention des PNJ.
- Enfin, elle a la possibilité de libérer un gaz toxique faisant perdre connaissance à tous les PNJ proches. A noter que l'utilisation du gaz détruit la caméra.



> Grenade à gaz

Cette grenade libère un puissant gaz toxique faisant perdre connaissance à quiconque se trouve à proximité et n'est pas équipé d'un masque à gaz.



> Balle annulaire

Ce projectile sert à assommer les PNJ à distance. N'oubliez pas que votre cible peut tout de même mourir si l'impact la fait tomber d'une hauteur importante.

3. Canon de 20 mm (accessoire Sniper) :

Le canon modifié de cet accessoire lui permet de tirer des balles perforantes APDS anti-matériel 20 mm, extrêmement efficaces contre les cibles blindées. Il vous offre également la possibilité de toucher vos cibles de très loin, avec une précision redoutable. Mais il est extrêmement bruyant et il faut donc l'utiliser avec parcimonie.



4. Fusil à pompe :

Cet accessoire est surtout efficace dans les situations de combat rapproché. Il s'agit d'un fusil à pompe semi-automatique faisant énormément de bruit et ayant de bonnes chances d'attirer l'attention des gardes.



Pistolet 5-7 SC avec OCP

Le pistolet 5-7 SC est équipé d'une détente simple action et d'un chargeur de 20 balles, ainsi que d'un silencieux et d'un cache-flammes.

OCP : cet accessoire fixé au pistolet sert à désactiver les circuits électriques et électroniques pour un temps limité. Lumières, caméras et ordinateurs peuvent ainsi être affectés. N'hésitez pas à vous en servir, et vous verrez bien vite que vous ne pourrez plus vous en passer. Une diode située sur le côté du pistolet vous indique si l'OCP peut être utilisé ou non. Appuyez sur la **touche L1** pour tirer.

EEV (système électronique d'amélioration de la vision)

Ce système expérimental permet de scanner un secteur afin d'obtenir diverses informations concernant les objets qui s'y trouvent. Les objets avec lesquels les interactions sont possibles sont mis en évidence quand vous utilisez votre EEV. Vous l'activez en appuyant sur la **touche R3**.

Voici les types de renseignements que vous communique l'EEV :

- Affecté par l'OCP / Piratage possible / Danger : explosifs / Entre autres...

Autres propriétés :

- L'EEV permet également d'effectuer des reconnaissances à distance, grâce à son zoom.
- Vous pouvez vous déplacer en utilisant l'EEV, mais très lentement.
- Vous pouvez continuer d'utiliser les visions thermique, nocturne et électromagnétique tout en utilisant l'EEV.
- L'EEV est équipé d'un micro intégré permettant d'enregistrer les conversations.
- Il peut servir de désignateur laser pour certaines missions bien spécifiques.

AUTRE ÉQUIPEMENT



Mines murales

Les mines murales sont des engins explosifs équipés d'un capteur de mouvement et pouvant être fixées à toutes les surfaces, ou presque. Si vous voulez en désactiver une et la prendre avec vous, attendez que la diode verte s'allume et appuyez sur la touche **X**.



Grenades à fragmentation

Les grenades à fragmentation sont constituées d'une sphère creuse en acier de 8 cm de diamètre remplie d'un puissant explosif. Au moment de l'impact, la sphère vole en éclats, projetant des débris coupants dans toutes les directions.



Grenades fumigènes

Ces grenades libèrent un nuage d'épaisse fumée permettant de se déplacer sans se faire repérer.



Grenades flash

Ces grenades aveuglent vos ennemis quand elles explosent dans leur champ de vision.

PIRATAGE

Le piratage s'effectue au contact des objets concernés, ou de loin, grâce à l'EEV. Cette action vous permet d'obtenir des informations qui seraient sinon inaccessibles.

- Pour pirater un ordinateur, sélectionnez **Accès sécurisé** une fois que vous avez accédé à l'interface de l'ordinateur.
- Une fois l'interface de piratage ouverte, une des adresses de port du côté gauche est la bonne. Lorsque vous l'avez trouvée, mettez-la en surbrillance grâce au **joystick analogique gauche** et appuyez sur la touche **X**.
- Alors que vous piratez la machine, vous verrez des fragments de port aléatoires être testés les uns après les autres. Les fragments corrects sont mis en surbrillance.
- Vous pouvez verrouiller les bons fragments en les sélectionnant à l'aide du **joystick analogique gauche** et en appuyant sur la touche **□**.
- Vous pouvez mener votre piratage à bien en sélectionnant le bon port ou en verrouillant tous les bons fragments d'adresse de port.
- Le fait de rater une tentative de piratage ou de ne pas la réussir dans le temps imparti déclenche une alarme.
- Les systèmes de sécurité sont plus ou moins difficiles à pirater.
- Pirater une machine à distance (à l'aide de votre EEV) est plus difficile que quand vous êtes à côté.

CROCHETAGE DE SERRURE

Vous devrez crocheter certaines serrures. Cette action prend du temps, mais elle est silencieuse et indétectable. Si l'interaction de crocheteur vous est proposée, il suffit d'interagir avec la porte pour commencer automatiquement à la crocheter.

- Pour crocheter une serrure, faites tourner le **joystick analogique gauche** jusqu'à ce que la manette se mette à vibrer. Quand les vibrations atteignent leur apogée, maintenez le **joystick analogique gauche** en position pendant quelques secondes et la première goupille de la serrure sera crochétée. Cela fait, passez à la suivante.
- Une fois toutes les goupilles soulevées, la serrure est crochétée et vous quittez automatiquement l'interface de crocheteur.

LUMIÈRES INTERACTIVES

Les lumières protégées ou non exposées ne peuvent être cassées ou éteintes à l'aide de l'OCP.

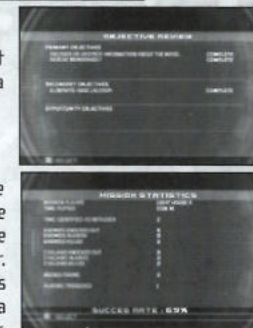
ECRAN DE FIN DE MISSION

Revue des objectifs

À la fin de la mission, un compte-rendu vous est proposé concernant vos objectifs. Cela vous permettra de voir, pour chaque objectif, s'il a été raté, mené à bien ou annulé.

Statistiques de la mission

C'est ici que vous pouvez consulter les statistiques ayant trait à votre mission, y compris le nombre d'ennemis (et de civils, le cas échéant) que vous avez tués, les alarmes que vous avez déclenchées, etc. Un score de succès vous est également assigné pour le niveau que vous venez de terminer. Il est basé sur vos statistiques. Par exemple, si vous avez tué un civil, vous perdez beaucoup de points, mais si vous n'avez fait que l'assommer, cela ne vous coûte rien. La discrétion est toujours la meilleure façon de procéder.



JEU COOPÉRATIF

MODE DE JEU

> CAMPAGNE

Jouez les missions dans l'ordre. Chaque mission a sa propre histoire et ses événements, et vous devez la réussir pour passer à la suivante.

Dès que vous réussissez une mission secondaire, elle devient disponible dans le menu principal du mode Coopératif. Une fois toutes les missions secondaires déverrouillées, vous pouvez les jouer dans l'ordre que vous voulez ou jouer des parties rapides pour tenter de battre les meilleurs scores.

Les meilleurs scores se retrouvent au panthéon, auquel vous avez accès à partir du menu principal du mode Coopératif.

SÉLECTION DE PROFIL POUR LE MODE COOPÉRATIF

Lorsque vous sélectionnez ce mode, le jeu vous amène à l'écran des profils. Vous pourrez soit y créer un nouveau profil, soit sélectionner celui avec lequel vous souhaitez jouer.

MENU DU MODE COOPÉRATIF

Sélectionnez ce menu si vous voulez jouer en mode Coopératif à deux. Voici les options qui vous y sont proposées :

Entraînement : une mission spéciale permettant d'apprendre les bases du mode Coopératif.

Campagne : une série de missions en mode Coopératif.

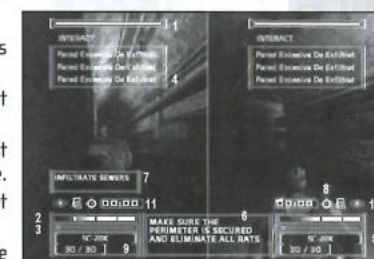
Menu des options : pour régler les paramètres sonores et graphiques, ainsi que la configuration de la manette.

Panthéon : pour consulter vos meilleurs scores.

Quitter : pour retourner au menu principal.

ECRAN DU MODE COOPÉRATIF

- 1) **Barre de vie** : votre santé.
- 2) **Barre de discrétion** : la quantité de lumière dans les environs.
- 3) **Barre de bruit** : le bruit que vous faites par rapport au bruit ambiant.
- 4) **Système d'interaction** : apparaît quand il vous est possible d'interagir avec un objet ou un personnage.
- 5) **Arme, gadget ou objet sélectionné** : le nom de l'objet actuellement sélectionné.
- 6) **Fenêtre de communication** : s'affiche en haut de l'écran quand vous recevez une communication.



- 7) **Icône de communication** : vous informe de l'arrivée d'une communication.
 8) **Icône d'objectif** : vous informe qu'un objectif a été mis à jour.
 9) **Munitions** : affiche les munitions qu'il vous reste dans votre chargeur, ainsi que celles qu'il vous reste en tout.
 10) **Touche d'action coopérative** : une icône s'affiche quand votre partenaire est prêt à exécuter un mouvement coopératif ou une interaction coopérative.
 11) **Compte à rebours** : s'affiche quand votre temps est limité. Si le compte à rebours s'achève, c'est généralement très mauvais signe.

MOUVEMENTS COOPÉRATIFS

Beaucoup de mouvements coopératifs sont possibles à Splinter Cell Chaos Theory. En fait, ils se décomposent en deux catégories : les mouvements coopératifs génériques et les mouvements coopératifs statiques. Les premiers peuvent s'effectuer n'importe où tandis que les seconds ne sont disponibles qu'en des endroits bien précis.

• Mouvements coopératifs génériques

Ces mouvements peuvent s'effectuer n'importe où sur la carte.



Courte échelle/poussée

Le joueur qui entame le mouvement doit s'accroupir et appuyer sur la touche d'action coopérative (**touche L2**). Le mouvement entamé dépend de la situation. Il peut vous permettre d'aider votre partenaire à accéder à une corniche ou à une canalisation, voire, dans certains cas de figure, à sauter par-dessus un obstacle.

Pour poursuivre le mouvement, l'autre joueur doit s'approcher de son coéquipier et appuyer lui aussi sur la touche d'action coopérative (**touche L2**). Le mouvement sera alors exécuté.



Projection/saut en longueur

Le joueur qui entame le mouvement doit tourner le dos à la direction dans laquelle il désire projeter son partenaire. Une fois cela fait, appuyez sur la touche d'action coopérative (**touche L2**) pour entamer le mouvement. Vous pouvez choisir la cible sur laquelle vous voulez projeter votre coéquipier. Si la cible est rouge, cela signifie que le mouvement est impossible.

Pour poursuivre le mouvement, l'autre joueur doit s'approcher de son coéquipier et appuyer lui aussi sur la touche d'action coopérative (**touche L2**). Le mouvement sera alors exécuté.

Si il y a un PNJ à côté de l'endroit pris pour cible, il est assommé par l'agent quand ce dernier lui tombe dessus.



Echelle humaine

Pour constituer une échelle humaine, un agent se tenant sur une corniche doit entamer le mouvement en appuyant sur la **touche L2**. Pour poursuivre le mouvement, l'autre agent n'a qu'à se tenir sous son partenaire et à appuyer lui aussi sur la **touche L2**. Le mouvement sera alors exécuté.

• Mouvements coopératifs statiques

Les mouvements coopératifs contextuels ne peuvent être exécutés qu'en des endroits bien précis du niveau. Ils sont disponibles uniquement quand l'interaction qu'ils rendent possible apparaît dans le menu d'interaction. Là encore, l'un des agents doit entamer le mouvement (en appuyant sur la touche **X**) et l'autre doit le poursuivre.



Rappel à deux

L'agent qui contrôle la corde peut se déplacer à l'aide des **touches L1 et R1**. Celui qui est accroché à la corde peut se servir de ses armes.



Descente à l'envers

L'agent qui contrôle la corde utilise les **touches L1 et R1** pour la faire monter ou descendre. L'autre peut utiliser son arme secondaire en la sélectionnant, ou exécuter le mouvement permettant de briser la nuque d'un ennemi en appuyant sur la touche d'action. Il peut également se mettre à couvert en appuyant sur la **touche L1**.



Grimper sur les épaules

L'agent qui entame le mouvement se met en position et le mouvement se poursuit automatiquement quand l'autre agent approche. L'agent perché sur les épaules de son partenaire peut se servir normalement de ses armes.

• PARTAGE DE LA VUE

Chaque fois que l'un des agents utilise une caméra, l'autre peut sélectionner cette action vue dans le menu d'interaction en appuyant sur la touche **X** pour y voir grâce à la caméra de son coéquipier.

• Ranimation de coéquipier

Il est possible qu'un agent perde connaissance en mode coopératif, auquel cas son partenaire peut le ranimer. Notez que cela ne peut se faire que deux fois par partie et que vous ne disposez que de 30 secondes pour vous porter auprès de votre coéquipier. Si vous n'y arrivez pas, la mission se soldera par un échec, alors, faites vite!

GADGET RÉSERVÉ AU MODE COOPÉRATIF

• OCP

Le brouilleur permet de désactiver les appareils électroniques pendant un temps limité. Pour l'utiliser, sélectionnez-le comme arme secondaire et déplacez le **joystick analogique gauche**. Pointez-le sur l'objet que vous désirez viser et maintenez la **touche L1** enfoncée si vous voulez qu'il serve à quelque chose. Si vous vous déplacez, le brouilleur cesse de fonctionner. Il ne fonctionne que pendant quelques secondes et il faut attendre qu'il se recharge pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

ECRAN DE FIN DE MISSION DU MODE COOPÉRATIF

• Revue des objectifs

À la fin de la mission, un compte-rendu vous est proposé concernant vos objectifs. Cela vous permettra de voir, pour chaque objectif, s'il a été raté ou mené à bien.

• Statistiques de la mission

C'est ici que vous pouvez consulter les statistiques ayant trait à votre mission, y compris le nombre d'ennemis (et de civils, le cas échéant) que vous avez tués, les alarmes que vous avez déclenchées, etc. Un score de succès vous est également assigné pour le niveau que vous venez de terminer. Il est basé sur vos statistiques. Par exemple, si vous avez tué un civil, vous perdez beaucoup de points, mais si vous n'avez fait que l'assommer, cela ne vous coûte rien. La discrétion est toujours le meilleur moyen de procéder.

• Ecran de vue d'ensemble de la mission

Cet écran s'affiche quand vous avez réussi une mission en mode Coopératif. Il donne les résultats des deux joueurs pour toutes les missions secondaires menées à bien dans le cadre de la mission principale.

• Revue finale de la partie

Cet écran s'affiche au terme de la campagne. Il donne les résultats des deux joueurs pour les quatre missions.

PANTHÉON

Le panthéon est l'endroit où vous pouvez consulter vos meilleurs scores afin d'essayer de les battre. Commencez par choisir la mission dont vous voulez voir les meilleurs scores. Une fois cela fait, vous pouvez consulter les scores de toutes les missions secondaires faisant partie de la mission choisie. Le tableau des meilleurs scores indique le score de l'équipe, le temps de jeu et si l'équipe a ou non obtenu une récompense de discrétion.

MULTIJOUEUR EN LIGNE

PRINCIPE DU JEU

Ce mode de jeu oppose deux équipes constituées de deux joueurs humains chacune. Les espions de Shadownet doivent progresser sans se faire repérer, analyser leur environnement et remplir leurs conditions de victoire. Pour leur part, les mercenaires d'Argus PMC doivent empêcher les espions d'accomplir leur mission en les trouvant et en les éliminant.

MODES DE JEU

• Mode Neutralisation

	Espions de SHADOWNET	Mercenaires d'ARGUS PMC
OBJECTIF	Trouvez les conteneurs de virus (ND133) et neutralisez-les.	Protégez les conteneurs et éliminez les intrus.
VICTOIRE	Neutralisez les ND133 ou éliminez tous les mercenaires.	Éliminez tous les espions ou protégez les ND133 jusqu'au terme du temps imparti.
REGLES	Pour neutraliser un ND133, positionnez-vous devant et appuyez sur la touche . Le processus prend du temps, mais vous pouvez l'interrompre et le reprendre à tout moment.	

• Mode Extraction

	Espions de SHADOWNET	Mercenaires d'ARGUS PMC
OBJECTIF	Trouvez les ND133, prenez les tubes et amenez-les au point d'extraction.	Empêchez les intrus de voler les tubes et éradiquez la menace qu'ils représentent.
VICTOIRE	Ramenez suffisamment de tubes au point d'extraction.	Éliminez tous les espions ou protégez les tubes jusqu'au terme du temps imparti.
REGLES	Pour prendre un tube de ND133, placez-vous devant et appuyez sur la touche . Puis, amenez-le au point d'extraction.	Protégez les tubes sur leurs supports. Vous pouvez récupérer un tube volé en éliminant l'espion qui s'en est emparé avant qu'il ne s'en débarrasse en retournant en bordure du site.

• Mode Sabotage

	Espions de SHADOWNET	Mercenaires d'ARGUS PMC
OBJECTIF	Trouvez les ND133 et neutralisez-les en plaçant un modem à côté.	Protégez les conteneurs des intrus, qui chercheront à les neutraliser à l'aide de leurs modems.
VICTOIRE	Neutralisez les ND133 à l'aide de vos modems ou éliminez les mercenaires.	Éliminez les espions ou empêchez-les de neutraliser les ND133.
REGLES	Placez un modem sur un mur proche d'un ND133 en appuyant sur la touche . Le ND133 sera neutralisé à la fin du compte à rebours. Si le modem est détruit, placez-en un autre et le compte à rebours reprendra là où il s'était arrêté. Vous trouverez de nouveaux modems aux réserves de munitions.	Protégez les ND133 des modems des espions. Quand un compte à rebours s'affiche, cherchez le modem et neutralisez-le en le retirant ou en tirant dessus.

COMMANDES

Voici quelles sont les commandes pour les espions de SHADOWNET :

	Action contextuelle. Près d'un ennemi : donner un coup de coude si vous lui faites face, ou se saisir de lui par derrière. Près d'une porte ou d'un ordinateur : utiliser.
	S'accroupir/se relever. Maintenue enfoncée : roulé-boulé.
	Sortir/ranger arme.
	Sauter.
Touche R1	Vue à la 3e personne : utiliser le gadget d'urgence en appuyant sur la touche . Avec l'arme en main : utiliser l'électrocuteur.
Touche L1	Vue à la 3e personne : utiliser le gadget d'urgence lié à la touche . Avec l'arme en main : utiliser un gadget.
Joystick analogique gauche	Haut, bas, gauche, droite : déplacer le personnage par rapport à la caméra.
Joystick analogique droit	Haut, bas, gauche, droite : tourner la caméra.
Touche R2 ou L2	Ouvrir l'inventaire. Une fois qu'il est ouvert, utiliser les touches , , , ou le joystick analogique droit pour sélectionner un gadget.
Touche R3	Passer en mode Jumelles. Utiliser les touches directionnelles haut ou bas pour effectuer un zoom avant ou un zoom arrière. Une fois dans ce mode, verrouiller un objectif grâce à la touche quand ses détails s'affichent.
Touche L3	Face à un mur : se mettre dos au mur.
Touche START	Ouvrir le menu en cours de partie.
Touches directionnelles	Utiliser les modes de vision alternatifs. Haut : activer/désactiver le laser de l'arme (activé par défaut). Gauche : utiliser les lunettes de vision nocturne. Droite : utiliser les lunettes de vision thermique. Bas : placer un modem (en mode Sabotage uniquement).

Voici quelles sont les commandes pour les mercenaires d'ARGUS :

	Action contextuelle. Près d'un ordinateur : utiliser. Près d'un ennemi en mouvement : attaquer ou charger.
	S'accroupir/se relever.
	Recharger/changer la cadence de tir (en la maintenant enfoncée).
	Sauter.
Touche R1	Tirer [plus ou moins longtemps, selon la cadence de tir choisie et le temps que la touche reste enfoncée].
Touche L1	Pression rapide : utiliser le gadget actuel. Maintenue appuyée : modifier la force et la portée du jet. En mode Sniper : retenir son souffle.
Joystick analogique gauche	Se déplacer Haut : vers l'avant. Bas : vers l'arrière. Gauche : pas à gauche. Droite : pas à droite.
Joystick analogique droit	Changer de visée.
Touche R2 ou L2	Ouvrir l'inventaire. Une fois qu'il est ouvert, utiliser les touches , , , ou le joystick analogique droit pour sélectionner un gadget.
Touche R3	Passer en mode Sniper. Utiliser les touches directionnelles haut ou bas pour effectuer un zoom avant ou un zoom arrière. Retenir son souffle en appuyant sur la touche L1. Tirer en appuyant sur la touche R2.
Touche START	Ouvrir le menu en cours de partie.
Touches directionnelles	Utiliser les modes de vision alternatifs : Haut : vision laser. Bas : lampe torche. Gauche : détecteur de mouvements. Droite : vision électromagnétique.

MENU MULTIJOUEUR

A partir du menu général de Splinter Cell: Chaos Theory™, sélectionnez Multijoueur/En ligne pour accéder au menu du mode Multijoueur/En ligne. Cela fait, choisissez un profil et sélectionnez-le en appuyant sur la touche **X**.

Note : les profils créés en mode Solo et ceux qui ont été créés en mode Multijoueur peuvent être utilisés avec n'importe quel type de partie, mais les options proposées sont différentes. Si c'est la première fois que vous essayez le mode Multijoueur/En ligne, le jeu vous invitera automatiquement à créer un profil en choisissant un nom. Une fois cela fait, vous serez automatiquement dirigé vers deux didacticiels, qui vous expliqueront les bases du jeu en tant qu'espion ou que mercenaire. Vous pouvez quitter ces didacticiels à tout moment en appuyant sur la touche **START** et en sélectionnant Quitter.

Vous accédez ensuite au menu suivant :

- **Jouer sur ubi.com™** : pour jouer sur Internet, en utilisant le service ubi.com.
- **Jouer en réseau local** : pour créer ou rejoindre une partie sur réseau local.
- **Didacticiels** : conseils et astuces destinés à vous aider à mieux maîtriser le jeu. Des cartes didacticiels ont également été prévues à cet effet.
- **Options** : pour modifier les paramètres de votre profil.

MENUS

• Méthode de navigation

Utilisez le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles pour vous déplacer à l'écran. Appuyez sur la touche **X** pour valider un choix, et sur la touche **△** pour revenir à l'écran précédent. Sur certains écrans, il est possible que d'autres touches (par exemple, la touche **○**) aient une autre fonction (auquel cas cela est indiqué en bas de page).

• Détail du menu

Le champ Options du menu principal vous permet de modifier les paramètres de votre profil :

> **Équipement** : pour modifier les gadgets que vos personnages peuvent utiliser durant la partie.

Chaque profil détaille l'équipement des espions et des mercenaires. Appuyez sur la touche **□** pour voir celui de votre personnage. Chaque personnage a quatre emplacements pouvant chacun accueillir un gadget, et vous avez le choix entre huit gadgets différents. Pour en sélectionner un, positionnez-vous dessus et appuyez sur la touche **X**. Le jeu vous amène alors à un écran vous montrant les six gadgets disponibles pour le membre de l'équipe que vous êtes en train d'éditer. Choisissez celui que vous voulez, puis confirmez votre choix en appuyant une nouvelle fois sur la touche **X**, et vous verrez le gadget apparaître dans votre inventaire.

Note : si vous équipez un espion, essayez d'aller des grenades aux emplacements correspondant aux touches **□** et **△**, ce qui vous permettra de les utiliser en cas d'urgence en appuyant sur les touches **L1** et **R1**.

> **Partie** : pour régler les paramètres de la partie :

- **Vibration** : pour activer ou désactiver la fonction vibration.
- **Inverser l'axe Y** : pour inverser l'axe de visée vertical.
- **Inverser l'axe X [espion]** : pour inverser la direction de rotation horizontale de la caméra.
- **Centrage automatique [merc.]** : pour activer ou désactiver le retour automatique à l'horizontale quand les mercenaires visent.
- **Unités de mesures** : pour afficher les distances en mètres ou en pieds.

> **Audio** : pour régler les divers volumes sonores du jeu :

- **Volume musique** : pour régler le volume de la musique.
- **Volume bruitages** : pour régler le volume des bruitages.

> **Vidéo** : pour régler les paramètres vidéo du jeu en fonction de votre téléviseur.

> **En ligne** : pour accéder aux paramètres du jeu en ligne.

> **Sauvegarder les paramètres** : pour sauvegarder les modifications apportées à votre profil.

JOUER SUR UBI.COM

Vous devez sélectionner votre fichier de configuration réseau avant d'accéder au menu général d'ubi.com. Validez votre choix en appuyant sur la touche **X**. Vous devez également choisir un compte. Une fois cela fait, sélectionnez l'un des accueils et appuyez sur la touche **X** pour vous connecter. Vous accéderez alors au menu suivant :

> **Infos** : toutes les nouvelles concernant le jeu et ubi.com.

> **Rejoindre rapidement** : pour trouver une partie que vous pouvez rejoindre rapidement.

> **Rejoindre une partie** : pour trouver les parties répondant à vos critères de choix.

> **Créer une partie** : pour créer une session de jeu sur ubi.com en en spécifiant les paramètres. Choisissez le niveau souhaité, le mode de jeu, le type de partie (libre ou de classement) et l'écart de niveau (la différence de niveau maximale tolérée entre les joueurs). Une fois les paramètres établis, appuyez sur la touche **X** pour accéder à la salle d'attente de la session. Quand tous les joueurs sont prêts (ils apparaissent alors en blanc) et que vous l'êtes vous aussi, lancez la partie en vous positionnant sur l'option Lancer et en appuyant sur la touche **X**.

> **Liste d'amis** : pour accéder à votre liste d'amis.

> **Classements** : pour consulter les classements mondiaux d'ubi.com. Quand vous jouez des parties de classement, vous marquez des points à chaque victoire. Ces points vous permettent de progresser. Après avoir sélectionné vos filtres de recherche, appuyez sur la touche **X** pour afficher le classement. À partir de cet écran, vous pouvez modifier les critères de classement afin de classer les joueurs de diverses façons. Chaque critère peut être changé grâce aux touches directionnelles (l'interface vous indique quelle action est assignée à quelle touche).

> **Options de profil** : pour modifier les paramètres du profil en cours d'utilisation.

JOUER EN RÉSEAU LOCAL

Avant d'accéder au menu général du jeu en réseau local (LAN), vous devez sélectionner votre fichier de configuration réseau, en le validant avec la touche **X**. Vous devez également choisir un compte. Une fois cela fait, sélectionnez l'un des accueils et appuyez sur la touche **X** pour vous connecter. Le jeu vous amènera alors au menu suivant :

> **Trouver une session** : pour rejoindre une partie existante. Le jeu vous offre une liste de parties à rejoindre. Choisissez celle qui vous intéresse en appuyant sur la touche **X**. Vous accédez alors à la salle d'attente correspondante. Quand tous les joueurs sont prêts (ils apparaissent alors en blanc) et que vous l'êtes vous aussi, lancez la partie en vous positionnant sur l'option Lancer et en appuyant sur la touche **X**.

> **Créer une session** : pour créer une session de jeu. Vous devez choisir le niveau et le mode de jeu. Une fois ces paramètres déterminés, rejoignez la salle d'accueil en appuyant sur la touche **X**. Quand tous les joueurs sont prêts (ils apparaissent alors en blanc) et que vous l'êtes vous aussi, lancez la partie en vous positionnant sur l'option Lancer et en appuyant sur la touche **X**.

MENU DES DIDACTICIELS

Le menu des didacticiels vous offre les options suivantes :

> **Voir les commandes** : pour voir à quelle touche est assignée chaque action, en fonction de l'équipe.

À partir de l'un des schémas, appuyez sur la touche **X** pour afficher les commandes de l'autre équipe.

> **Voir le HUD** : pour consulter les explications ayant trait aux éléments de l'écran de jeu. À partir de l'un des schémas, appuyez sur la touche **X** pour afficher les commandes de l'autre équipe.

> **Astuces** : pour obtenir des astuces et explications concernant les capacités des personnages de chaque équipe. À partir de l'écran des astuces pour espion, appuyez sur Changer d'équipe pour afficher les astuces concernant l'autre équipe. Pour voir une astuce, sélectionnez-la et cliquez sur la touche **X**.

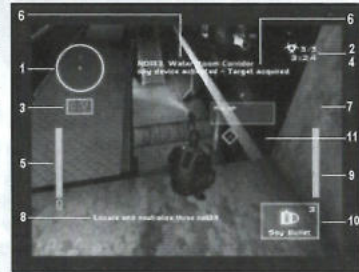
> **Didacticiels pour espion** : pour jouer les didacticiels pour espion.

> **Didacticiels pour mercenaire** : pour jouer le didacticiel pour mercenaire.

> **Visiter une carte** : pour visiter le niveau de votre choix (seul) après avoir déterminé votre équipe. Choisissez le niveau qui vous intéresse, puis l'équipe que vous souhaitez rejoindre, et enfin le mode de jeu.

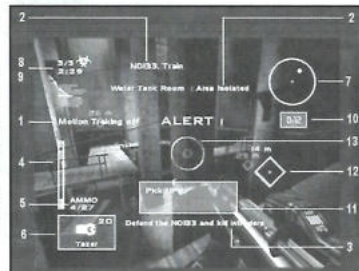
> ECRAN D'ESPION DE SHADOWNET

1. **Radar tactique** : affiche la position de votre coéquipier et des ennemis verrouillés [n'apparaît que quand il a quelque chose à vous signaler].
2. **Compteur de ND133** : indique le nombre d'objectifs à atteindre et ceux que vous avez réussis.
3. **Compte à rebours de neutralisation de ND133** : affiche le temps restant pour neutraliser le prochain ND133.
4. **Temps restant dans la partie** : affiche le temps restant avant la fin de la mission.
5. **Barre d'énergie** : ne s'affiche que quand vous êtes en mode Arme et que la barre d'énergie est en train de se remplir. Elle vous indique la charge restant dans votre électrocuteur.
6. **Messages de statut** : affiche des messages quand votre présence est détectée et vous informe du statut des appareils spéciaux (balle espion et leurre).
7. **Menu d'interaction** : indique les différentes interactions possibles avec un objet.
8. **Ecran d'infos de jeu** : affiche tous les messages de jeu [objectif mené à bien, alarme déclenchée, joueur tué par un autre joueur, etc.]. Les messages s'affichent par défilement horizontal.
9. **Barre de vie** : affiche votre vie restante.
10. **Gadget actuel** : indique le gadget que vous avez sélectionné, son nom, et combien vous en possédez (dans notre exemple, le joueur dispose de trois balles espion).
11. **Réalité augmentée** : donne des indications sur la position des ND133 et la distance qui vous en sépare.



> ECRAN DE MERCENAIRE D'ARGUS PMC

1. **Infos système** : affiche les messages concernant le statut de votre équipement.
2. **Message de statut** : affiche les messages d'alarme et d'intrusion, en indiquant le nom et la position des alarmes déclenchées. Le statut des objectifs et des objets spéciaux tels que les pisteurs d'espions s'affiche également ici.
3. **Ecran d'infos de jeu** : affiche tous les messages de jeu (joueur tué par un autre joueur, etc.) par défilement horizontal.
4. **Barre de vie** : affiche votre vie restante.
5. **Indicateur de munitions** : indique vos munitions restantes (à gauche : combien il vous reste de chargeurs ; à droite : combien il reste de balles dans votre chargeur en cours).
6. **Gadget actuel** : indique le gadget que vous avez sélectionné, son nom, et combien vous en possédez (dans notre exemple, le joueur dispose de 20 coups de tazer).
7. **Radar tactique** : affiche la position de votre coéquipier, des alarmes déclenchées, des ennemis accrochés, etc.
8. **Temps restant dans la partie** : affiche le temps restant avant la fin de la mission.
9. **Compteur de ND133** : indique le nombre d'objectifs à atteindre et ceux que les espions ont déjà réussis.
10. **Compte à rebours de neutralisation de ND133** : affiche le temps restant aux espions de SHADOWNET pour neutraliser le prochain ND133.
11. **Menu d'interaction** : indique les différentes interactions possibles avec un objet (dans notre exemple, un interrupteur).
12. **Réalité augmentée** : donne des indications sur la position du ND133 ou de l'alarme déclenchée, ainsi que la distance qui vous en sépare.
13. **Réticule** : votre viseur.



• Capacités des espions de SHADOWNET

> ACTIONS DE BASE

> Discretion, marche et course

Si vous poussez légèrement le **joystick analogique gauche** vers l'avant, vous marchez lentement. Si vous le poussez le plus possible dans cette direction, vous vous mettez à courir.

> Accroupissement

La touche **○** permet de s'accroupir et de se relever. Avancer accroupi est assez lent, mais c'est également un excellent moyen de ne pas se faire repérer.

> Saut

Appuyez sur la touche **▲** pour sauter en hauteur. Si vous le faites alors que vous êtes en train de courir, cela se transforme en saut en longueur. Si vous appuyez sur la touche **○** lorsque vous tombez (autrement dit, en atterrissant après avoir sauté ou vous être laissé tomber), vous atterrissez en silence, ce qui est très utile pour ne pas se faire repérer. Si vous retombez sur un ennemi, vous avez la possibilité de l'assommer.

> Utilisation d'arme à feu

Appuyez sur la touche **■** pour prendre votre arme en main. Utilisez la touche **R1** pour tirer. Dans ce cas de figure (arme en main avec ce type de vue), il vous est impossible de sauter. Par contre, vous pouvez interagir avec votre environnement en appuyant sur la touche **×**. Pour sortir du mode arme en main, appuyez sur la touche **■** ou **R3** (cliquez sur le **joystick analogique droit**).

> Utilisation de gadget

Vous devez avoir votre arme en main pour pouvoir utiliser un gadget. Appuyez sur la touche **L1** pour vous servir d'un gadget. Certains peuvent être utilisés rapidement. La procédure à suivre est détaillée à la partie Inventaire rapide.

> Interaction

Vous pouvez interagir avec certains objets de votre environnement en appuyant sur la touche **×**. Cela vous permet par exemple d'actionner un interrupteur, de prendre l'ascenseur, ou encore de ramasser un objet.

> CAPACITES SPECIALES

> Se pendre à une corniche

Si vous ratez un saut, tombez d'une plate-forme ou sautez pour vous y agripper, vous pouvez vous accrocher au rebord. Appuyez sur la touche **▲** (ou **joystick analogique gauche** vers le haut) pour vous hisser sur la corniche, ou sur la touche **○** (ou **joystick analogique gauche** vers le bas) pour lâcher prise. Le **joystick analogique gauche** vous permet également de vous déplacer latéralement le long de la corniche.

> Grimper partiellement sur un objet

Si vous vous retrouvez confronté à un objet auquel vous ne pouvez pas vous accrocher mais sur lequel vous pouvez grimper, appuyez sur la touche **▲** pour sauter et grimper sur la caisse.

> Grimper à une clôture

Vous pouvez commencer à grimper en marchant ou en sautant en direction de ces surfaces (appuyez sur la touche  tout en maintenant le joystick analogique gauche orienté vers l'avant). Appuyez vers le haut ou le bas pour monter ou descendre, et vers la gauche ou la droite pour vous déplacer latéralement. Appuyez sur la touche  pour lâcher prise. Si vous atteignez le sommet d'un mur et que vous continuez à grimper, vous vous mettez debout sur le mur. Si vous faites de même sur une clôture, vous passez de l'autre côté, ce qui vous permet de redescendre.

> Se pendre par les mains

Vous pouvez vous pendre sous les canalisations et vous déplacer à la force des bras. Il suffit pour cela de vous positionner sous la canalisation et d'appuyer sur la touche . Une fois accroché, déplacez-vous en utilisant le joystick analogique gauche. Appuyez sur la touche  pour nouer vos jambes autour de la canalisation (et encore une fois sur la touche  pour les laisser pendre de nouveau). Appuyez sur la touche  pour lâcher prise.

Vous pouvez vous pendre d'un bras et tirer en même temps, à condition de cesser d'avancer et d'appuyer sur la touche . Si vous sortez votre arme alors que vous avez les jambes nouées autour de la canalisation, vous vous retrouvez pendu par les pieds. Appuyez sur la touche  pour reprendre votre position initiale. Si vous appuyez sur la touche  alors que vous êtes pendu par les pieds, vous exécuterez un saut périlleux avant de retomber sur vos pieds, juste sous l'endroit où vous étiez accroché.

> Grimper à l'échelle ou à une canalisation verticale

Vous pouvez également monter et descendre aux échelles et aux canalisations verticales. Avancez jusqu'à une échelle ou une canalisation pour vous en saisir (vous pouvez également sauter dessus en appuyant sur la touche ). Utilisez le joystick analogique gauche pour monter ou descendre. Si vous appuyez sur la touche  tout en poussant le joystick analogique gauche vers le bas, vous descendrez très rapidement. Relâchez le joystick analogique gauche pour cesser de vous laisser glisser. Appuyez sur la touche  pour sauter de l'échelle ou de la canalisation.

> Cordes et câbles

Vous pouvez vous pendre à une corde ou un câble et vous laisser glisser le long de ce dernier. Afin d'utiliser cette méthode de déplacement, placez-vous sous le câble et appuyez sur la touche . Vous pouvez accélérer en poussant le joystick analogique gauche vers le haut. Une fois qu'une certaine vitesse est atteinte, vous levez automatiquement les jambes. Vous pouvez ralentir votre descente en poussant le joystick analogique gauche vers le bas. Appuyez sur la touche  pour lâcher la corde.

> Saut écart

Le saut écart vous permet de vous accrocher entre deux murs étroits. Pour ce faire, placez-vous à proximité de l'un des deux murs et appuyez sur la touche . Une fois en l'air, appuyez une seconde fois sur la touche  pour vous accrocher aux murs. Voici quelles sont les actions que vous pouvez exécuter en position de saut écart :

- Sortir votre arme et tirer.
- Vous laisser tomber en appuyant sur la touche .
- Utiliser les gadgets de votre inventaire en appuyant sur la touche L1.

> Dos au mur

Pour vous mettre dos à un mur, placez-vous face à ce dernier et appuyez sur la touche L3 (cliquez sur le joystick analogique gauche). Utilisez le joystick analogique gauche pour vous déplacer. Appuyez sur la touche  pour vous accroupir. Deux possibilités s'offrent à vous pour quitter cette position :

- Appuyer de nouveau sur la touche L3.
- Prendre votre arme en main.

Si vous arrivez à l'angle du mur et que vous continuez de pousser le joystick analogique gauche dans la même direction, vous passez automatiquement en mode Discretion (autrement dit, vous jetez un œil à l'angle du mur afin de voir ce qui se passe). A partir de cette position, vous pouvez sortir votre arme en appuyant sur la touche . Appuyez sur la touche R1 pour tirer, et sur la touche L1 pour utiliser un gadget. Appuyez sur la touche  pour ranger votre arme.

> Roulé-boulé

Pour effectuer un roulé-boulé, poussez au maximum le joystick analogique gauche dans la direction de votre choix, tout en maintenant la touche  enfoncée. C'est votre vitesse initiale qui détermine la distance parcourue en roulant.

> Clé

Vous pouvez vous saisir d'un ennemi afin de l'immobiliser. Il suffit pour cela de vous placer derrière lui et d'appuyer sur la touche . A partir de là, vous pouvez :

- Vous déplacer avec votre prisonnier, en utilisant les commandes habituelles.
- Briser la nuque de l'ennemi en appuyant sur la touche .
- L'assommer d'un coup de coude en appuyant sur la touche R1. Notez que cela ne le mettra hors de combat que pendant quelque temps, et qu'il finira par se relever.

Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez maintenir une clé que pendant un certain temps, après quoi le mercenaire suffoque et s'effondre.

> Coup de coude

Pour donner un coup de coude à un ennemi, venez au contact de ce dernier et appuyez sur la touche R1. Si vous vous trouvez face à lui ou sur le côté, votre coup de coude le repoussera en arrière. Si vous êtes derrière lui, votre attaque l'assommera.

• Capacités des mercenaires d'ARGUS PMC

> ACTIONS DE BASE

> Discretion, marche et course

Si vous poussez légèrement le joystick analogique gauche vers l'avant, vous marchez lentement. Si vous le poussez le plus possible dans cette direction, vous vous mettez à courir.

> Accroupissement

La touche  permet de s'accroupir et de se relever.

> Saut

Appuyez sur la touche  pour sauter en hauteur. Si vous le faites alors que vous êtes en train de courir, cela se transforme en saut en longueur.

> Tirer et recharger

Visez en déplaçant le réticule à l'aide du joystick analogique droit. Pour tirer, appuyez sur la touche R1. Rechargez manuellement en appuyant rapidement sur la touche  (vous rechargez automatiquement quand votre chargeur est vide). Maintenez la touche  enfoncée pour changer de mode de tir :

- Semi-automatique : vous tirez une courte rafale de trois balles chaque fois que vous appuyez sur la touche R1.
- Automatique : vous tirez en continu si vous maintenez la touche R1 enfoncée.

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

> Utilisation de gadget

Vous devez avoir votre arme en main pour pouvoir utiliser vos gadgets. Appuyez sur la touche L1 pour utiliser le gadget choisi.

> Interaction

Vous pouvez interagir avec certains objets de votre environnement en appuyant sur la touche . Cela vous permet par exemple d'actionner un interrupteur, de prendre l'ascenseur, ou encore de ramasser un objet.

> CAPACITES SPECIALES

> Adaptation des pupilles

Cette capacité découle d'un phénomène naturel : quand on entre dans une pièce obscure, on n'y voit pour ainsi dire rien mais, au bout de quelques secondes, les pupilles se dilatent et améliorent légèrement notre vision. Si le mercenaire reste immobile dans une pièce noire (ou s'il se déplace très lentement), il y voit de mieux en mieux, ce qui peut lui permettre de discerner certaines formes, et pourquoi pas un espion dissimulé...

> Charge/coup de crosse

Vous pouvez donner un coup de crosse à l'adversaire en appuyant sur la touche **X**. Si vous choisissez cette option alors que vous êtes en train de bouger, vous exécutez automatiquement une charge dans la direction choisie. Notez qu'il faut quelques secondes pour retrouver sa pleine vitesse après une charge.

INVENTAIRE RAPIDE

Vous pouvez changer le gadget que vous avez en main en maintenant la **touche L2 ou R2** enfoncée. Voici l'écran qui vous est alors présenté :

Il existe deux façons différentes de sélectionner un gadget :

- Dans cette configuration, appuyez sur la touche correspondant au gadget souhaitez (dans notre exemple, appuyez sur la touche **A** pour sélectionner la grenade fumigène). L'interface d'inventaire disparaît dès que vous validez votre choix en appuyant sur la touche.
- Dans cette configuration, utilisez le **joystick analogique gauche** pour amener la case en surbrillance sur le gadget qui vous intéresse. Une fois votre choix fait, relâchez la **touche R2**. Cela sélectionne le gadget sur laquelle la case de surbrillance est arrêtée et ferme automatiquement l'interface d'inventaire.



ARSENAL

• Arme

Les espions de SHADOWNET ne sont pas obligés de tuer, leur seul impératif étant de ne pas laisser de traces derrière eux. Ils n'ont donc qu'une seule arme leur permettant de se défendre : l'électrocuteur. Ce dernier émet des décharges électriques plongeant les cibles touchées en état de choc pour un temps limité. L'électrocuteur ne contient qu'un nombre de charges limité ; si on l'utilise trop, il finit par se décharger. Fort heureusement, il se recharge automatiquement au fil du temps. Pour tirer, commencez par prendre l'arme en main, puis appuyez sur la **touche R1**. Cette arme est également dotée d'une fonction secondaire lui permettant de tirer des grenades fumigènes et des caméras-glu, entre autres (la liste complète des gadgets est fournie dans la partie du manuel détaillant l'équipement des espions de SHADOWNET). Pour leur part, les mercenaires d'Argus PMC utilisent une arme spéciale qui leur offre deux modes de tir : semi-automatique (courtes rafales) et automatique. Vous disposez de cinq chargeurs de 30 balles chacun. Vous pouvez recharger en appuyant rapidement sur la touche **B**. Si vous vous trouvez à court de munitions, rendez-vous dans l'une des zones de rechargement prévues à chaque niveau. Votre arme est également dotée d'une fonction secondaire lui permettant de tirer grenades à fragmentation et fusées éclairantes, entre autres.

• Gadgets

> GADGETS DES ESPIONS DE SHADOWNET

Réalité augmentée

Cette fonction est similaire aux systèmes de visée militaires. Elle vous permet de localiser les ND133 en les signalant par des symboles en 2D et en vous indiquant leur statut ainsi que la distance qui vous en sépare.

Lunettes de vision nocturne

Les lunettes de vision nocturne amplifient la lumière ambiante, et plus particulièrement les émissions de la partie basse du spectre infrarouge. Appuyez sur la **touche directionnelle gauche** pour les utiliser.

Lunettes de vision thermique

Les lunettes de vision thermique amplifient la partie haute du spectre infrarouge, c'est-à-dire les émissions de chaleur. Elles vous montrent les sources de chaleur en rouge à l'écran, mais n'oubliez pas que leur portée est réduite. Appuyez sur la **touche directionnelle droite** pour les utiliser.

Jumelles

Vous pouvez vous en servir à tout moment pour y voir plus en détail. Utilisez les **touches directionnelles haut ou bas** pour effectuer un zoom avant ou un zoom arrière. Vous pouvez également utiliser votre vision thermique ou votre vision nocturne, ou encore verrouiller un ND133 afin de le localiser plus aisément. Pour utiliser les jumelles, maintenez la **touche R3** enfoncée (cliquez sur le joystick analogique droit).

Tous les gadgets suivants fonctionnent de la même manière : sélectionnez celui qui vous intéresse dans l'inventaire, puis prenez votre arme en main, visez et utilisez votre gadget en appuyant sur la **touche L1**.

Balle espion

Ces balles ont deux fonctions distinctes : marquer un ennemi touché (sa position apparaît alors au radar) ou, si vous tirez dans le mur, transformer la balle en radar (permettant de localiser tous les ennemis entrant dans le rayon de détection).

Caméra-glu

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

Grenade chaff

Quand elle explose, cette grenade émet des particules électromagnétiques qui neutralisent temporairement les appareils électroniques (caméras de surveillance, détecteurs de mouvement, mines). Les appareils affectés recommencent à fonctionner normalement quand le champ magnétique des particules se décharge.

Leurre

Ce gadget a deux utilisations possibles. Il peut émettre des bruits réalistes similaires à ceux que ferait un espion afin de berner les mercenaires et, quand on le tire à proximité d'un système de détection (caméra, détecteur de présence, laser), ce dernier est automatiquement déclenché afin d'attirer l'attention des mercenaires.

Grenade flashbang

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

Grenade fumigène

Quand elle explose, cette grenade libère un épais nuage de fumée permettant de se déplacer sans se faire repérer. La fumée a également pour effet de ralentir les mercenaires d'ARGUS PMC, mais aussi de les gêner et de les neutraliser.

> GADGETS DES MERCENAIRES D'ARGUS PMC

Réalité augmentée

Cette fonction est similaire aux systèmes de visée militaires. Elle vous permet de localiser les ND133 en les signalant par des symboles en 2D et en vous indiquant leur statut ainsi que la distance qui vous en sépare.

Lampe torche

La lampe torche sert à éclairer les endroits sombres, des fois que des intrus s'y cachent. Appuyez sur la **touche directionnelle bas** pour vous en servir.

Vision laser

Ce mode de vision est obtenu grâce à un rayon laser permettant d'identifier un personnage, même si ce dernier se tient dans l'ombre. Appuyez sur la **touche directionnelle haut** pour l'activer. Si vous détectez un ennemi, sa position s'affiche également sur l'écran radar de votre coéquipier.

Vision électromagnétique

La vision électromagnétique vous permet de détecter les interférences émises par les appareillages électroniques. Si un tel objet (par exemple, des lunettes ou une arme d'espion en cours d'utilisation) se trouve dans votre champ de vision, vous le verrez apparaître en blanc. Un espion passant dans la zone d'effet d'une grenade à phosphorescence est également visible à la vision électromagnétique. Appuyez sur la **touche directionnelle droite** pour activer ce mode de vision.

Détection de mouvement

La détection de mouvement vous permet de remarquer les perturbations dans l'air, causées par les espions ou les objets en mouvement. Quand un objet en mouvement est détecté, un cadre apparaît autour afin de vous aider à le distinguer. S'il sort de votre champ de vision (sans qu'il y ait d'obstacles entre vous et lui), le cadre disparaît peu à peu. Appuyez sur la **touche directionnelle gauche** pour activer la détection de mouvement.

Jumelles en mode Sniper

Les mercenaires sont équipés de jumelles spéciales leur offrant trois niveaux de zoom (correspondant à des grossissements de deux, quatre et six fois) et leur permettant également de tirer (uniquement au coup par coup). Pour utiliser ce mode de vision spécial, appuyez sur la **touche R3** (cliquez sur le **joystick analogique droit**). Vous pouvez changer le grossissement grâce aux touches directionnelles haut et bas. Maintenez la **touche L1** enfoncée pour retenir votre souffle afin de viser avec davantage de précision. Vous ne pouvez retenir votre souffle que tant que votre jauge de souffle n'est pas vide (cette jauge spéciale s'affiche sur la gauche de votre réticule quand vous utilisez le zoom).

Note : vous pouvez intercepter les communications de votre cible quand vous la visez à l'aide de vos jumelles de sniper.

Mine

Cette mine est équipée d'un système de reconnaissance, faisant qu'elle n'est activée que par les espions. Elle est dotée d'un double système d'activation, que vous pouvez choisir lorsque vous la placez. Si vous choisissez Mine laser, vous posez un engin explosif activé par le rayon laser qu'il projette. Si un espion coupe le rayon, la mine explose. Si vous sélectionnez Mine de proximité, elle est activée par un détecteur de mouvement et explose dès qu'un espion passe trop vite à côté. Pour poser une mine, positionnez-vous devant un mur et appuyez sur la **touche L1**. Si vous appuyez rapidement, vous posez automatiquement une mine de proximité. Si vous maintenez la **touche L1** enfoncée, un menu s'affiche pour vous proposer de choisir votre mine (faites-le à l'aide de la **touche directionnelle bas**). Relâchez la **touche L1** pour poser la mine. Vous pouvez récupérer une mine posée (à condition que votre stock ne soit pas au maximum) en vous en approchant et en appuyant sur la touche .

Pisteur d'espions

Quand ce système de détection est en fonctionnement, il s'active quand un espion coupe le rayon laser qu'il émet, l'espion étant alors marqué et apparaissant sur les radars de tous les mercenaires d'ARGUS PMC. Le pisteur d'espions se place contre un mur, à la manière d'une mine. Sélectionnez-le dans l'inventaire, faites face au mur et appuyez sur la **touche L1**.

Vous pouvez écouter un ennemi marqué par un pisteur d'espions.

La position d'un ennemi marqué est automatiquement envoyée au radar de votre coéquipier.

Tazer (électrocuteur de poing)

Ce système de défense projette une puissante décharge électrique sur quiconque se trouve à proximité. Toute personne touchée se retrouve immobilisée pendant quelques secondes. Pour utiliser le tazer, commencez par le sélectionner dans l'inventaire, puis appuyez sur la **touche L1**. Si quelqu'un se trouve à côté de vous, cette personne recevra une décharge électrique.

Tous les gadgets suivants fonctionnent de la même manière : sélectionnez celui qui vous intéresse dans l'inventaire, puis prenez votre arme en main, visez et utilisez votre gadget en appuyant sur la touche L1.

Fusée éclairante

La fusée éclairante génère une vive lumière, mais pour un temps limité. Elle illumine tout dans un rayon de quelques mètres.

Grenade à fragmentation

Quand elle explose, la grenade à fragmentation inflige des dégâts à quiconque se trouve dans la zone d'effet.

Grenade à phosphore

Cette grenade diffuse un nuage de particules phosphorescentes qui se fixent à tout personnage passant au travers. Ces particules émettent une faible lumière et sont visibles à la vision électromagnétique. De plus, le personnage marqué laisse des traces de pas visibles derrière lui. Ce gadget est très utile pour pister les espions.

NIVEAUX DU JEU

Splinter Cell Chaos Theory vous offre beaucoup d'environnements différents, tous interactifs. Ils constituent une partie intégrante du jeu, puisqu'ils affectent les deux équipes.

• Défenses passives

Chaque niveau est doté de plusieurs mécanismes de déclenchement (détecteurs de mouvement, caméras de surveillance, lasers, etc.). Si un intrus en déclenche un, il active automatiquement une alarme révélant sa position. Il est également possible que l'alarme ferme des portes pour enfermer l'espion. Dans les deux cas, la progression discrète de l'intrus est bien évidemment compromise.

Ces mécanismes peuvent être détectés grâce à la vision thermique. Ils sont indestructibles, mais les espions peuvent les désactiver temporairement en utilisant leur électrocuteur ou une grenade chaff. Tout objet neutralisé par l'une de ces deux armes se retrouve encerclé d'arcs électriques et dégage de la fumée.

Note : si vous désactivez les défenses à l'aide de votre électrocuteur ou de vos grenades chaff, votre position exacte ne sera pas connue, les mercenaires recevant juste un message d'alerte général (« Interruption du système de sécurité »).

• Caméras de surveillance

Les caméras de surveillance émettent des sons et de la lumière (verte quand elles ne voient rien, rouge quand une alarme est activée). Un personnage se fait repérer quand il entre dans le cône de vision d'une caméra.

• Détecteurs de mouvement

Ces détecteurs peuvent localiser n'importe quel espion entrant dans leur zone active. Les diodes des détecteurs restent vertes quand ils ne repèrent rien, et deviennent rouges s'ils détectent quelque chose.

• Lasers

Quand un espion coupe un de ces rayons laser, il déclenche automatiquement l'alarme associée.

L'alarme s'éteint d'elle-même au bout de quelques secondes si rien ne la déclenche de nouveau.

Note : un tel système d'alarme peut verrouiller certaines portes quand il se déclenche.

OBJETS INTERACTIFS

Certains objets de l'environnement sont interactifs :

- **Lumières pouvant être détruites**

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

- **Extincteurs**

Quand vous tirez sur un extincteur, un nuage de fumée apparaît au point d'impact, aveuglant les mercenaires et quiconque entre dans le nuage.

- **Recharges de santé**

Vous permettent de récupérer de la santé. Placez-vous devant la caisse et appuyez sur la touche  pour revenir à votre maximum de santé.

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté Splinter Cell Chaos Theory™ pour :

- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin

Rejoignez-nous sur www.splintercell.com

GARANTIES

Ubisoft 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 cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de cent quatre-vingts (180) jours Ubisoft 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 (reportez-vous à la rubrique « Ubisoft à votre service » de ce manuel pour nos coordonnées) 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 cent quatre-vingts (180) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix en Provence Cedex 3

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 vendredi 10h00 – 20h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Les personnes n'ayant pas de connexion internet et résidant au Canada peuvent 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 ?

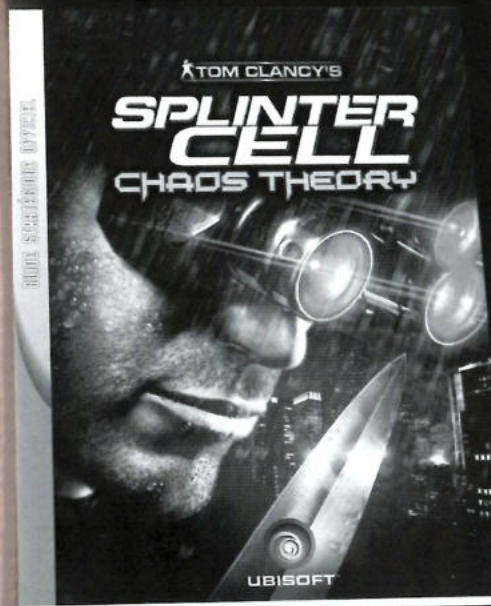
• Téléphone : 0.892.70.50.30 (0,34 Euros / mn)

- 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

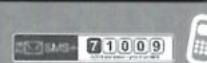
INDISPENSABLE ! Le Guide Stratégique Officiel



- La solution complète, niveau par niveau, écran par écran.
- Les méthodes les plus efficaces pour développer les techniques de combat les plus radicales.
- Apprenez à comprendre la complexité de Sam Fisher et mieux appréhender tous les protagonistes.
- Toutes les stratégies, toutes les astuces, tous les plans pour savourer ce jeu à 200 %

En vente dès maintenant
chez tous les revendeurs de jeux vidéo

NOUVEAU PAR SMS



LA SOLUTION COMPLÈTE ET LES ASTUCES OFFICIELLES IMMÉDIATEMENT SUR VOTRE MOBILE

POUR OBTENIR LA SOLUTION COMPLÈTE :
ENVOYEZ UBI SUIVI DU CODE DU NIVEAU AU 71009*

Exemple : Envoyez UBI (espace) 636XM au 71009* pour obtenir la solution du premier niveau.

1. Phare de Punta Blanco	636XM	5. Siège de Displace Int.	636XR	8. Séoul (partie 1)	636XV
2. Océan Pacifique	636XN	6. Retraite privée		9. Séoul (partie 2)	636XW
3. MCAS Banco de Panama	636XO	proche se Sapporo	636XT	10. Sauna du quartier	
4. Manhattan,		7. Batterie côtière		de Shinjuku	636XX
quartier des tailleurs	636XQ	nord-coréenne	636XU	11. Ministère de la défense	636XY

Pour obtenir toutes les astuces officielles : envoyez UBI (espace) 636XA au 71009*

Pour le menu de toutes les aides : envoyez UBI (espace) 636X au 71009*

*0,30 Euro par envoi SMS + prix d'un SMS. Minimum : demandez l'accord à vos parents.
Réclamations : envoyez CONTACT au 71009 10,00 euro + prix d'un SMS.

TÉLÉCHARGEZ LE GUIDE OFFICIEL SUR WWW.GUIDESOFFICIELS.COM

Customer Services Numbers

• Australia	1300 365 911
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Österreich	0820 44 45 40
0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.	
• Belgique/België/Belgien	011 516 406
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• Danmark	70 33 70 00
Man-Fredag 15-21; Lørdag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.	
• Suomi	0600-411911
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.	
• France	0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• Deutschland	01805 766 977
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.	
• Ελλάδα	00 32 106 782 000
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.	
• Ireland	0818 365065
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Israel	09 971170
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Italia	199 116 266
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.	
• Malta	23 436300
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Nederland	0495 574 817
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.	
• New Zealand	09 415 2447
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Norge	81 55 09 70
Mon-Fre 15-21; Lørdag 12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.	
• Portugal	707 23 23 10
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.	
• España	902 102 102
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.	
• Sverige	08 587 822 25
Mån-Fre 15-21, Lørdag 12-15. Ring endast dessa kundeservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.	
• Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85
Ind. appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• UK (network Gaming Only)	08702 42 22 99
• UK (all other enquiries)	08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	

"LA GUERRE A FAIT DE MES HOMMES DES SOLDATS,
LA NORMANDIE A FAIT DE NOUS DES FRÈRES."
SGT MATT BAKER - 101ÈME AIRBORNE.



BROTHERS ★ IN ARMS ★ ROAD TO HILL 30

16+

www.pegi.info



UBISOFT

gearbox
software

WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM

Rejoignez-nous sur www.splintercell.com

Et bénéficiez d'offres préférentielles, de contenu exclusif et
partagez votre expérience sur les forums avec d'autres passionnés.

SLES-53007

PlayStation, PS2, PS3, PS4, PS5 and DUALSHOCK are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
3307210175236