

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

### I. - 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.



Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine™ 2. Copyright 1998 – 2006, Epic Games™, Inc. All rights reserved.

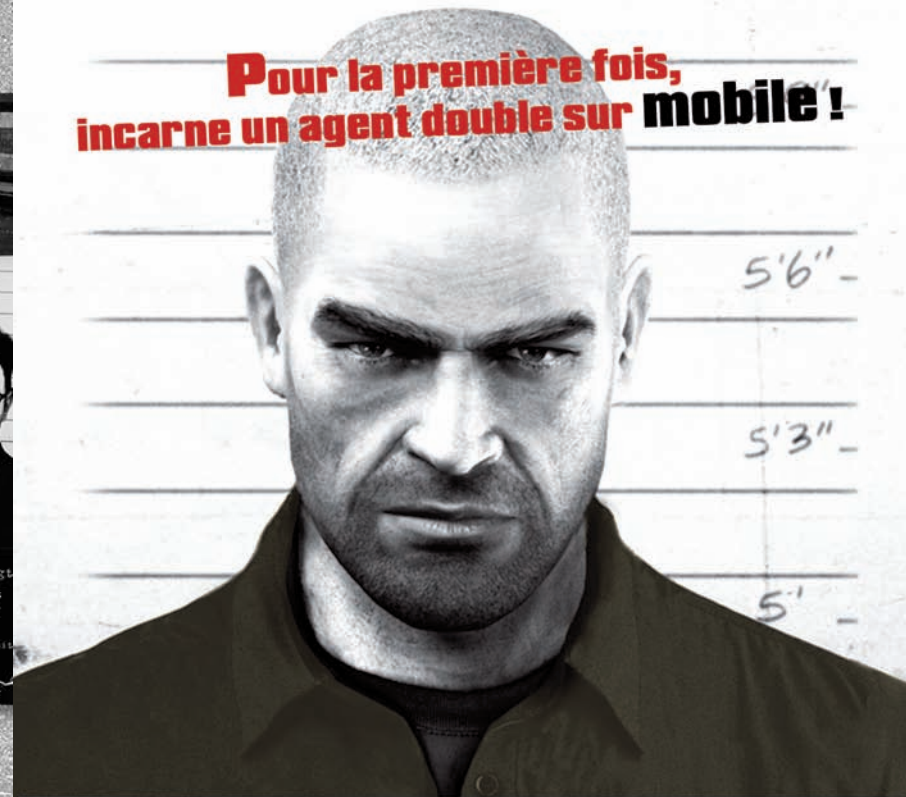


Uses Bink Video. Copyright ©1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables certain in-game objects (eg advertising) to be temporarily uploaded to your pc or console and replaced in-game while connected online. As part of that process, no personally identifiable information about you is collected and only select non-personally identifiable information is temporarily logged. No logged information is used to determine any personally identifiable information about you. For full details see <http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm>.

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

**Pour la première fois,  
incarne un agent double sur mobile!**



**TOM CLANCY'S  
SPLINTER  
CELL  
DOUBLE AGENT**

**Télécharge le jeu**

Sur le portail  
Vodafone live!



**Rubrique Jeux  
| Tous les jeux**

jeu dispo sur plus de 250 mobiles

**ou envoie AGENT par SMS au 33123\***

PRIX D'UN SMS

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

**gameloft**  
[WWW.GAMELOFT.COM](http://WWW.GAMELOFT.COM)

## SOMMAIRE

DÉMARRAGE .....	2
COMMANDES SOLO .....	3
INTRODUCTION .....	4
MENU PRINCIPAL .....	6
JEU EN SOLO .....	6
JEU EN MULTIJOUEUR .....	15
UBISOFT À VOTRE SERVICE .....	23
GARANTIE .....	23

## DEMARRAGE

### Configuration système

**SYSTÈME D'EXPLOITATION :** Windows XP (uniquement)

**PROCESSEUR :** P4 3 GHz ou Athlon 3000 (P4 3,5 GHz ou Athlon 3500 recommandé) - Jeu optimisé pour les ordinateurs équipés d'un biprocesseur.

**MÉMOIRE VIVE (RAM) :** 1 Go

**CARTE GRAPHIQUE :** compatible DirectX 9.0c, carte graphique 128 Mo prenant en charge Shader 3.0 (256 Mo recommandé)

**DIRECT X :** DirectX 9.0c - version d'avril 2006

**LECTEUR DE DVD-ROM :** 4X

**CARTE SON :** compatible DirectX 9.0c (EAX™ recommandé) - solution audio PC contenant Dolby® Digital Live requise pour le Dolby Digital.

**ESPACE DISPONIBLE SUR LE DISQUE DUR :** 8 Go

**PÉRIPHÉRIQUES :** souris, clavier

### Installation

#### Installation de Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™

Pour installer Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™, insérez le disque dans votre lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM. Si l'option Exécution automatique est activée, l'installation démarre automatiquement. Si l'installation ne démarre pas automatiquement, vous pouvez la démarrer manuellement en affichant le contenu du disque inséré dans votre lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM, puis en double-cliquant sur le programme SETUP.EXE situé en racine du disque. Pour localiser votre lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM, sélectionnez Poste de travail, puis Lecteur. Vous accédez alors au lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM contenant le disque Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™.

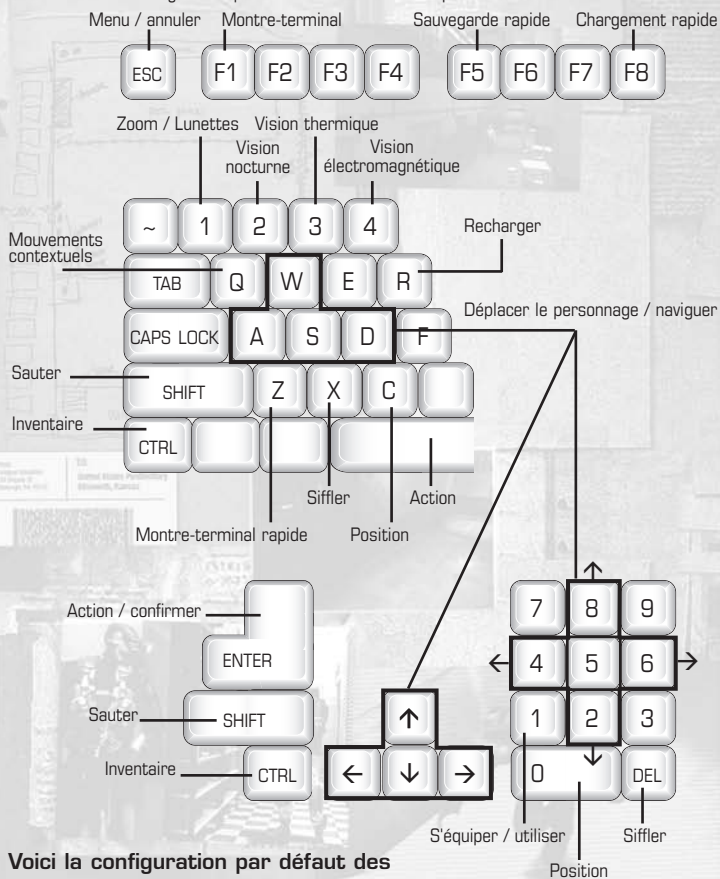
#### Désinstallation de Splinter Cell Double Agent

Pour désinstaller Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™, cliquez sur l'icône de désinstallation dans le dossier du jeu, accessible via le menu Démarrer. Vous pouvez aussi sélectionner le Panneau de configuration et cliquer sur l'icône Ajout/Suppression de programmes.

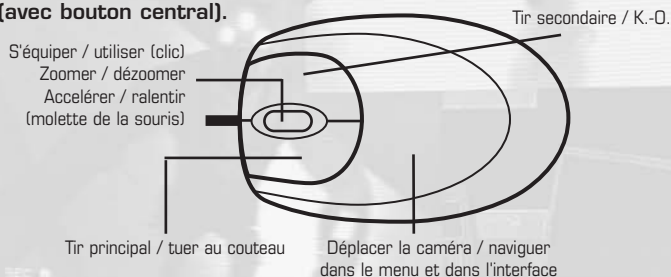


## COMMANDES SOLO

Voici la configuration par défaut des commandes pour un clavier américain.



Voici la configuration par défaut des commandes pour une souris classique (avec bouton central).



## INTRODUCTION

### L'histoire

Autrefois, Sam Fisher était un agent d'Échelon 3. Sa mission consistait à infiltrer les fiefs des ennemis de la sécurité nationale pour rassembler des informations et, le cas échéant, neutraliser les malfaiteurs.

Mais les temps changent. Les adversaires des États-Unis recherchent de nouvelles méthodes pour frapper encore plus fort. Pour garder une longueur d'avance sur eux, Échelon 3 est aussi en phase de mutation (même si le colonel Irving Lambert et le directeur adjoint Williams ne sont pas tout à fait d'accord sur la direction à prendre). Tandis que les ennemis de Sam Fisher évoluent et que ses alliés fluctuent, sa vie prend un tournant dramatique et irréversible.

Tandis que sa vie est sens dessus dessous, Sam Fisher se lance dans une mission très différente des précédentes. Habitué à pénétrer les défenses et à rassembler des informations de l'extérieur, il agit cette fois de l'intérieur en collaborant avec ceux qu'il a juré de détruire, se découvrant au passage des ennemis parmi ses alliés. Il tente le tout pour le tout ; pour le Bien ; au risque d'y perdre son identité... voire la vie.

### Personnages

#### Sam Fisher – Agent de mission

Né en : Confidentiel

Taille : 1,78 m

Poids : 77 kg

Les agents de terrain d'Échelon 3, le groupe le plus secret de la NSA, 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 de l'espionnage depuis de nombreuses années. Non content d'avoir survécu, il excelle dans son métier grâce à un travail acharné, une curiosité insatiable et une grande franchise qui ne s'embarrasse pas de diplomatie. C'est un homme silencieux, très observateur et qui marche à l'instinct.

Mais pour parvenir à un tel niveau de discipline, Fisher a été contraint de tirer un trait sur certaines parties de sa vie. C'est un homme laconique, doté d'un sens de l'humour aussi étrange que grinçant ; c'est aussi un père qui connaît à peine sa grande fille, mais qu'il aime profondément. C'est en mission qu'il devient lui-même. Dans un sens, l'on peut dire que c'est son travail qui l'a forgé. Et c'est en mission que son univers prend tout son sens. Il y a les alliés et les ennemis. C'est simple. Enfin, c'était simple...



#### Colonel Irving Lambert

Né en : 1961, à Bat Cave, Caroline du Nord (États-Unis)

Taille : 1,88m

Poids : 122 kg

Directeur des opérations d'Échelon 3, Lambert n'a de comptes à rendre qu'au directeur du service. Entré très jeune dans le renseignement, il a brûlé les étapes pour obtenir rapidement des postes à responsabilités. Il se trouvait dans le Golfe pendant l'opération Tempête du désert, à coordonner les missions d'espionnage sur place et à contrôler les agents doubles dont il avait la charge. Il a ensuite intégré Échelon 3 pour diriger l'ambitieux programme Splinter Cell. Il a remporté de nombreux succès au cours de ces missions, notamment grâce à l'implication de



son subordonné et ami, Sam Fisher. Bien qu'il reste apprécié et qu'il ait toujours le bras long à Washington, D.C., Lambert occupe une position délicate sur le plan politique suite à de récentes propositions de réformes structurelles et procédurales au sein de la sécurité nationale.

## Autres personnages

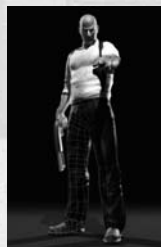
### Emile Dufraisne

Né en : 1956, à Opelousas, Louisiane (États-Unis)

Taille : 1,75 m

Poids : 72 kg

Pur produit d'une éducation bourgeoise traditionnelle, Emile Dufraisne a toujours su qu'il accomplirait de grandes choses. Convaincu que l'Amérique devait changer du tout au tout, il a créé la JBA, un groupe qui vise à apporter le changement par la destruction de l'ordre établi, décadent à ses yeux. À ceux qui le qualifieraient volontiers de terroriste, Emile répondrait qu'il n'est qu'un simple patriote.



### Enrica Villablanca

Né en : 1977, à Highland Beach, Floride (États-Unis)

Taille : 1,70 m

Poids : 57 kg

Après avoir obtenu son doctorat, Enrica a découvert qu'elle ne savait pas quelle orientation donner à sa vie, ce qui ne l'empêchait pas d'avoir des idées très arrêtées sur les problèmes de société. C'est dans cette période de doute qu'elle a rencontré et intégré la JBA. Étant la seule femme du groupe, Enrica masque ses incertitudes derrière son professionnalisme et une certaine froideur.



### Carson Moss

Né en : 1972, à Tulsa, Oklahoma (États-Unis)

Taille : 1,88 m

Poids : 110 kg

De tous les membres de la JBA, Moss est celui qui connaît Emile depuis le plus longtemps. Emile est aussi la seule personne que Moss respecte. Ce dernier use de sa position de chef de la sécurité de la JBA pour intimider tout le monde (excepté Enrica). Autrefois, Emile savait qu'il pouvait compter sur Moss, mais des failles dans la sécurité ont récemment creusé une certaine distance entre eux.



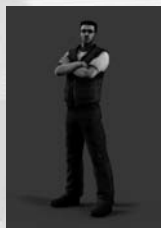
### Jamie Washington

Né en : 1979, à Dothan, Alabama (États-Unis)

Taille : 1,80 m

Poids : 75 kg

Jamie est fait de contrastes. Il est généralement de bonne humeur et enjoué avec les gens qu'il apprécie. Quand il décide que quelqu'un lui plaît, c'est un ami pour la vie. Il est d'une loyauté à toute épreuve. Mais il peut également se montrer malveillant et cruel, usant de la violence avec plaisir, surtout à l'encontre de ceux qui ne peuvent pas se défendre.



**Hisham Hamza**

Né en : 1979, à Washington, DC (États-Unis)

Taille : 1,75 m

Poids : 75 kg

Hamza fait partie d'un nouveau programme au sein du Département de la Défense : les agents inter-services. Initialement membre de la CIA, sa réactivité et sa grande faculté d'apprentissage en ont fait un candidat de choix pour servir de liaison entre la CIA et la NSA sur le terrain. Malgré son arrogance, certainement due à son jeune âge, la polyvalence d'Hamza le promet à un grand avenir d'agent.

**MENU PRINCIPAL**

À partir de l'écran de démarrage, vous pouvez sélectionner l'un des deux modes de jeu proposés ou consulter les crédits du jeu :

- **Solo**
- **Multijoueur**
- **Crédits**

**Menu Solo**

Voici les options qui vous sont proposées :

- **Charger une partie** : permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Les parties affichées sur cet écran ne correspondent qu'au profil sélectionné.
- **Nouvelle partie** : permet à un joueur ayant sélectionné ou créé un profil de commencer une nouvelle partie. Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez en définir le niveau de difficulté (Facile, Normal ou Difficile).
- **Entraînement** : permet de s'exercer aux concepts de base de Splinter Cell Double Agent, par le biais d'une évaluation psychologique des compétences de Sam Fisher sur le terrain.
- **Options** : permet de modifier les paramètres vidéo.

**Menu Multijoueur**

Vous pouvez jouer aux modes Versus ou Challenges coopératifs via Internet ou un réseau local (LAN). Pour plus de détails, veuillez consulter la page 20.

## JEU EN SOLO

### MOUVEMENTS ET ACTIONS DE SAM

Certains des mouvements de Sam sont décrits ci-dessous. Selon votre style de jeu et les situations auxquelles vous serez confronté, ils vous seront certainement d'une grande utilité.

**Mouvements de base****S'accroupir**

Pour vous accroupir, appuyez sur la touche de position. Une fois accroupi, vous vous déplacez plus lentement, mais gagnez en discrétion.

**Accès aux conduits**

Lorsque vous vous trouvez près d'un conduit, appuyez sur la touche d'action pour entrer dedans.



## Grimper

Pour grimper le long d'une canalisation, d'une échelle, d'un câble vertical ou d'une clôture, marchez dans sa direction sans vous arrêter. Pour vous laisser retomber, appuyez sur la touche de position. Pour glisser le long d'une canalisation ou descendre d'une échelle, appuyez sur la touche **S**.



## Attaque rapprochée

Lorsque vous vous trouvez tout près de l'ennemi, vous pouvez effectuer une attaque rapprochée qui peut être mortelle (touche de tir principal) ou non mortelle (touche de tir secondaire).



## Dos au mur

Appuyez sur la touche de mouvement contextuel lorsque vous êtes debout ou accroupi pour vous mettre dos au mur. Dans cette position, vous serez moins visible. Cliquez de nouveau sur la touche de mouvement contextuel pour reprendre une position normale.



## Coup d'œil dos au mur

Quand vous vous trouvez dos au mur, à un angle, vous pouvez jeter un coup d'œil pour voir ce qui se passe. Pour cela, maintenez enfoncée la touche de mouvement contextuel dans la direction de l'angle. Dans cette position, appuyez sur la touche d'équipement pour dégainer votre arme de poing. Si un ennemi approche, vous pouvez également effectuer une attaque d'angle (voir ci-dessous).

## Suspension à un mur

Pour vous suspendre à une corniche, sautez en appuyant sur la touche de saut. Vous pouvez vous déplacer vers la gauche et vers la droite ainsi que vous hisser sur la corniche s'il y a assez de place. Appuyez sur la touche de direction et maintenez-la enfoncée ou appuyez sur la touche de position pour vous laisser retomber.

## Déplacement le long d'un câble

Pour attraper une canalisation horizontale, sautez en appuyant sur la touche de saut. Relevez les jambes pour franchir les obstacles en appuyant également sur la touche de saut. Appuyez sur la touche de position pour vous laisser retomber.



## Câble incliné

Pour saisir un câble incliné, sautez en appuyant sur la touche de saut. Une fois le câble saisi, vous vous mettez automatiquement à glisser. En cas d'obstacle, appuyez sur la touche de saut. Pour lâcher prise, appuyez sur la touche **C**.



## Jeter

Vous pouvez lancer des grenades ou d'autres objets ramassés dans votre environnement. Une fois l'objet en main, appuyez sur la touche **E** pour vous préparer à le lancer. Un réticule apparaît au milieu de l'écran. Visez la cible du jet et appuyez sur la touche de tir principal.

## Nager

Au cours du jeu, vous serez parfois amené à nager sous l'eau. Les commandes sont alors différentes de celles utilisées sur la terre ferme : déplacez-vous à l'aide des touches de direction et changez de cap avec la souris. Pour refaire surface ou sortir de l'eau, appuyez sur la touche de saut. Pour vous diriger vers le fond, appuyez sur la touche **C**. Enfin, pour nager plus vite, appuyez sur la touche **E**.

## Mouvements complexes

Les mouvements complexes sont tout aussi importants que les mouvements de base. Ils peuvent en effet permettre à Sam de se déplacer subrepticement (limitant ainsi les risques), mais aussi de lancer l'offensive. Pour en savoir plus sur l'équipement et les armes, veuillez vous reporter à la section Armes, gadgets et objets.



### Saut écart

Quand vous vous trouvez dans un couloir étroit, vous pouvez exécuter un saut écart en vous plaçant face au mur, puis appuyant sur la touche de saut pour sauter. Appuyez sur la touche **C** pour vous laisser retomber. Cette position est particulièrement propice aux attaques du plafond.



### Attaque du plafond

Si vous parvenez à vous placer au-dessus de l'ennemi, laissez-vous tomber sur lui pour l'assommer.



### Tir en saut-écart

Lorsque vous êtes en position de saut écart, vous pouvez tirer et lancer des grenades. Appuyez sur la touche **E** pour vous équiper de l'arme sélectionnée.



### Rappel

Pour descendre en rappel, placez-vous à côté du crochet indiqué dans le menu d'interaction et choisissez l'interaction Rappel. Vous pouvez monter et descendre le long de la corde. Pour vous écarter du mur en poussant sur les jambes, appuyez sur la touche de saut.



### Tir en rappel

Lorsque vous êtes en position de saut écart, vous pouvez utiliser votre arme ou votre microphone directionnel. Pour vous équiper de l'objet sélectionné, appuyez sur la touche **E**.



### Tir en suspension

Lorsque vous êtes accroché à une canalisation, vous pouvez utiliser votre arme. Si vos jambes sont baissées, vous tirerez face à vous ; si vos jambes sont levées, alors vous vous tiendrez la tête en bas et tirerez en arrière. Pour vous équiper du pistolet, appuyez sur la touche **E**.



### Clé au cou à l'envers

Lorsque vous êtes suspendu par les jambes à une canalisation ou à une corde horizontale, vous pouvez attaquer un PNJ (personnage non joueur). Appuyez sur la touche de tir principal pour lancer une attaque mortelle ou sur la touche de tir secondaire pour une attaque non mortelle. Appuyez deux fois sur la touche **C** pour relâcher la canalisation ou la corde.



### Changement d'épaule

Lorsque vous vous trouvez en mode Visée, utilisez les touches de direction pour changer votre arme d'épaule. Vous obtiendrez ainsi une meilleure couverture et un meilleur angle de tir.

### Crochetage de serrure

Au cours du jeu, vous serez parfois amené à crocheter des serrures. Cette opération prend du temps, mais elle présente l'avantage d'être silencieuse. Pour crocheter une serrure, appuyez sur deux touches de direction contiguës. Quand vous entendez cliquer la première goupille, cela signifie que les touches de direction sont dans le bon quart de cercle. Continuez à appuyez sur les touches de direction en les conservant dans le bon quart de cercle pour faire céder une goupille. Répétez l'opération pour toutes les goupilles.



### Câble optique

Sélectionnez cette option dans le menu d'interaction pour passer un petit câble optique sous une porte. Vous pourrez alors voir dans votre montre-terminal ce qui se passe de l'autre côté. Vous pouvez diriger la lentille du câble à l'aide de la souris. Vous pouvez également utiliser la vision électromagnétique, la vision nocturne et la vision thermique. Pour quitter, appuyez sur la touche **C**.

### Mouvements liés à des PNJ

Certains mouvements spéciaux ne sont applicables que sur des PNJ. Pour les exécuter, il faut impérativement se rapprocher de l'ennemi sans être repéré.

#### Déplacement de corps

Vous devez cacher les ennemis morts ou inconscients afin que personne ne les remarque. Sélectionnez l'interaction Corps pour soulever un PNJ. Pour le déposer précautionneusement par terre, appuyez sur la touche d'action. Pour vous en débarrasser sans perdre de temps, appuyez sur la touche de saut. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **E** pour lâcher le corps et dégainer rapidement votre arme.



#### Immobilisation

Pour empoigner un ennemi, approchez-vous de lui sans vous faire remarquer et appuyez sur la barre d'espace. Dans cette position, vous pouvez soit l'étourdir (en appuyant sur la touche de tir secondaire), soit le tuer (en appuyant sur la touche de tir principal).



#### Bouclier humain

Quand vous tenez un ennemi, appuyez sur la touche **E** pour dégainer votre arme de poing et faire feu en vous protégeant derrière l'otage.



#### Interrogatoire

Certains PNJ détiennent des informations utiles. Quand vous en tenez un à bout de bras, appuyez sur la barre d'espace pour sélectionner l'interaction Interroger et le faire parler. Les interrogatoires permettent d'obtenir toutes sortes d'informations qui vous seront utiles pendant vos missions.



#### Attaque d'angle

Lorsque vous êtes dos au mur et près d'un angle, vous pouvez attraper par surprise un PNJ qui arrive de l'autre côté et le mettre en situation de soumission. Dans cette position, vous pourrez interroger le PNJ (si cette interaction est disponible), puis le mettre hors d'état de nuire (définitivement ou provisoirement).

#### Élimination dans l'eau

Quand vous nagez à proximité d'une berge, vous pouvez empoigner un ennemi et le noyer. Quand vous approchez de lui, la fenêtre d'interaction s'affiche. Appuyez sur la barre d'espace pour lancer votre attaque.



## Attaque glaciale

Quand vous nagez sous la glace, vous pouvez parfois repérer un ennemi marchant au-dessus de votre position. Lorsque l'icône d'interaction apparaît, appuyez sur la barre d'espace pour briser la glace d'un coup de poing, attirer l'ennemi dans l'eau et le poignarder en plein cœur.

## INTERFACE DU JEU

**1) Barre d'objectif :** indique le prochain objectif à atteindre.

**2) Interaction / système de sélection des armes et des gadgets :** s'affiche lorsque vous pouvez interagir avec un objet ou une personne de votre environnement. Lorsque vous voyez l'icône d'interaction apparaître à l'écran, appuyez sur la barre d'espace. Pour sélectionner une action, appuyez sur la barre d'espace et maintenez-la enfoncée.



**3) Montre-terminal :** appareil multifonctionnel qui constitue notamment le lien entre la caméra-glu et la carte SATCOM.

**4) Indicateur de confiance :** indique le degré de confiance dont vous jouissez au sein de la NSA et de la JBA (pour en savoir plus sur la confiance, voir la section correspondante dans ce manuel).

**5) Indicateur de discrétion :** indicateurs colorés qui signalent à l'écran votre degré de discrétion (tant visuelle qu'auditive). Restez invisibles et silencieux !

### Vert :

Vous êtes tapi dans l'ombre, totalement invisible.

### Jaune :

Vous êtes éclairé et visible.

### Jaune/vert clignotant :

- Vous êtes immobile – caché ou visible (vert ou jaune).
- Le clignotement signale une situation de danger : vous êtes recherché par des ennemis. Si vous parvenez à vous cacher pendant le combat, l'indicateur passera au vert mais continuera de clignoter tant que les ennemis n'interrompront pas leurs recherches.
- Le clignotement signale également que vous avez été partiellement vu avant le combat, ce qui vous laisse le temps de vous échapper rapidement avant d'être totalement repéré.

### Rouge clignotant :

Vous êtes en situation de combat ; vos ennemis peuvent donc vous voir et vous tirer dessus.

**6) Arme, gadget ou objet sélectionnés, munitions :** mentionne l'objet que vous avez sélectionné et indique le nombre de munitions de votre chargeur, ainsi que le nombre total de munitions.

**7) Icône de régénération :** s'il vous arrive d'être blessé, cette icône apparaît à l'écran et clignote pour indiquer que vous guérissez et retrouvez progressivement vos forces. Elle disparaît dès que vous êtes complètement rétabli.



## Système de confiance

La plupart des missions vous obligent à choisir entre les priorités de la JBA et celles de la NSA. Le niveau de confiance que vous inspirerez à ces deux organisations fluctuera selon votre manière d'appréhender le jeu.

Ce degré de confiance a son importance, notamment dans la manière dont vous êtes traité par les autres personnages, mais aussi au niveau de l'équipement dont vous pouvez disposer. Le système de confiance est représenté par des indicateurs qui se vident ou se remplissent selon le groupe que vous soutenez ou que vous négligez. La partie se termine si l'un de ces indicateurs atteint la valeur 0.

## Menu de pause

En cours de partie, appuyez à tout moment sur la touche **Echap** pour accéder au menu de pause, qui propose les options ci-dessous. Pour revenir au jeu, appuyez de nouveau sur la touche **Echap** ou la touche **C**.

- **Sauvegarde rapide** : permet de sauvegarder votre progression en quelques secondes seulement.
- **Sauvegarder** : permet de choisir un emplacement de sauvegarde pour votre progression en cours.
- **Charger** : permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Vous pouvez également charger une sauvegarde rapide grâce à l'option Charger une partie.
- **Recommencer mission** : permet de recommencer le niveau actuel depuis le début.
- **Rejouer rapidement** : permet de reprendre le jeu à partir du dernier point de sauvegarde.
- **Options** : permet de régler les paramètres vidéo et la configuration de la manette.
- **Quitter** : permet de quitter la partie en cours et de retourner au menu principal (à condition que vous confirmiez votre choix).

## MONTRE-TERMINAL

La montre-terminal est une montre de poignet conçue à des fins militaires et offrant toutes les fonctions d'un assistant électronique. Elle vous permet de recevoir vos objectifs de mission.

Pendant la partie, appuyez sur la touche **F1** pour accéder à votre montre-terminal. Pour quitter, appuyez sur la touche **C** ou **F1**.

- **Objectifs** : détaille les objectifs de votre mission. Appuyez sur la barre d'espace pour en savoir plus sur vos objectifs.
- **Cartes** : affiche une carte en 3D de la zone d'opérations.
- **Données** : affiche les données recueillies lors des opérations :
  - images
  - e-mails
  - enregistrements sonores
- **Profils** : recense toutes les informations recueillies par Sam sur les membres de la JBA.
- **Équipement** : indique le matériel actuel de Sam.



## ARMES, GADGETS ET OBJETS

### Lunettes de vision nocturne/thermique/électromagnétique

Depuis le début du programme Splinter Cell d'Échelon 3, les agents sont équipés de lunettes nocturnes et thermiques, un outil indispensable pour toute opération d'infiltration.

Vision thermique : appuyez sur la touche **2** du pavé numérique pour l'activer.

Vision nocturne : appuyez sur la touche **1** du pavé numérique pour l'activer.

Vision électromagnétique : appuyez sur la touche **3** du pavé numérique pour l'activer et être ainsi en mesure de détecter rapidement tous les appareils électriques.

### Fusil SC-20K

Le SC-20K est votre arme principale. Ce fusil utilise les munitions OTAN classiques 5.56 x 45 mm par chargeur de 30 balles. Pour tirer, appuyez sur la touche de tir principal. Un appui bref permet d'envoyer une seule balle, un appui long permet d'effectuer un tir continu. Appuyez sur la touche de zoom pour accéder au mode Lunettes ou en sortir.



Pour passer rapidement du SC-20K au pistolet, appuyez brièvement sur la touche d'inventaire.

### Mode Lunettes du SC-20K

En mode Lunettes, il est possible de tirer normalement. Appuyez sur la touche de tir secondaire et maintenez-la enfoncée pour retenir votre souffle et obtenir un tir plus précis. N'oubliez pas qu'il faudra reprendre votre respiration à un moment ou à un autre.

### Lanceur SC-20K

Cet accessoire permet de lancer trois dispositifs dotés de caractéristiques particulières :

#### Électrocuteur

- Il libère une violente décharge électrique qui assomme votre adversaire.
- Il est particulièrement efficace au contact de l'eau : tous les personnages en contact avec elle se trouvent affectés.



#### Caméra-glu

- La caméra-glu est utilisée pour les opérations de surveillance.
- Une fois la caméra lancée, vous voyez immédiatement ce qu'elle filme.
- Dès que la caméra atteint sa cible, vous pouvez la contrôler pour obtenir une meilleure vue des alentours.
- La caméra-glu dispose d'un zoom (touche de zoom) et de lentilles de vision électromagnétique, thermique et nocturne.
- Appuyez sur la touche **E** que la caméra-glu émette un bruit qui ne manquera pas d'attirer l'attention des PNJ.
- Appuyez sur la touche de saut pour que la caméra-glu libère un gaz toxique immobilisant tout PNJ se trouvant à proximité. Une fois le gaz libéré, la caméra s'autodétruit.



### Balle annulaire

Vous pouvez tirer des projectiles plastiques réutilisables et capables d'étourdir tout PNJ atteint à la tête.

Les balles annulaires usagées que vous trouverez par terre sont réutilisables.



### Pistolet 5-7 SC avec OCP

Le 5-7 SC est un pistolet équipé d'une détente simple action et d'un chargeur de 20 balles. Il dispose d'un silencieux intégral et d'un cache-flammes. Appuyez sur la touche de tir principal pour effectuer un tir simple.



### OCP (Optically Channeled Potentiator, Potentiater Optique Dirigé) :

Accessoire destiné au 5-7 de Sam. Il peut être utilisé pour désactiver provisoirement certains dispositifs électroniques (sources lumineuses, caméras, ordinateurs, etc.). Appuyez sur la touche de tir principal pour l'activer. Si l'OCP réussit à désactiver le dispositif visé, une lumière verte apparaît sur le côté de l'arme. Dans le cas contraire, c'est une lumière rouge qui apparaît.

### Autres équipements

Pour un descriptif des autres équipements, veuillez vous reporter au sous-menu Équipement du menu de pause.

### Piratage

Le piratage permet d'accéder à des informations que vous n'êtes pas censé détenir. Il s'effectue directement sur des objets qui s'y prêtent particulièrement.

- L'interface de piratage est composée de quatre colonnes de chiffres et d'une ligne de code valide comprenant quatre chiffres dans la partie inférieure.
- Un chronomètre, placé en haut, indique le temps restant avant que le piratage n'échoue et qu'une alarme ne retentisse.
- Les deux lumières en haut indiquent le nombre de tentatives dont vous disposez avant que ne retentisse l'alarme.
- Chaque colonne détermine l'un des quatre composants du code. Pour pirater le système, vous devez trouver ces quatre composants.
- L'appareil de piratage cherche automatiquement le bon code. Dès qu'il trouve un chiffre potentiellement valide, il le fige. Si une colonne est entièrement composée de chiffres figés, elle sera alors validée comme étant l'un des quatre composants du code.
- Cette procédure peut durer plus longtemps que le temps imparti. Pour aller plus vite, vous pouvez valider manuellement un chiffre figé à l'aide du curseur en surbrillance, qui peut être déplacé vers le haut, le bas, la gauche et la droite dans toutes les colonnes. Sélectionnez un chiffre et appuyez sur la barre d'espace pour le valider. S'il s'agit d'un élément de code figé, la colonne est automatiquement validée et il s'affiche dans l'écran des éléments de code. S'il s'agit d'un chiffre non figé, la colonne est réinitialisée et une lumière d'avertissement s'allume.
- Le piratage est réussi lorsque tous les composants du code sont validés.
- Vous pouvez interrompre à tout moment une tentative de piratage en appuyant sur la touche de position.
- Si vous échouez dans votre tentative ou si vous interrompez le piratage trop tard, une alarme se déclenchera.



### Ouverture de coffres

- Tournez le bouton alternativement de gauche à droite pour aligner les gorges de la serrure du coffre. Lorsque les gorges sont alignées, le verrou cède et le coffre s'ouvre.
- Pour tourner le bouton et bouger les gorges, appuyez sur la touche de direction droite ou gauche. Cela actionne d'abord le rouet extérieur, puis le rouet intérieur qui se trouve juste à côté et ainsi de suite, jusqu'à ce que le rouet extérieur se mette à tourner.
- Quand le rouet le plus proche est dans la bonne position, une petite lumière s'allume. Relâchez la touche de direction pour fixer le rouet. Tournez ensuite dans le sens inverse pour vous attaquer au deuxième rouet le plus proche.
- Attention : si vous tournez le bouton trop loin dans le même sens, vous finirez par débloquer le premier rouet et devrez alors tout recommencer depuis le début.
- En suivant le même principe, vous devez mettre les trois rouets en position. Lorsque le dernier rouet est bloqué en position, relâchez la touche de direction – le coffre s'ouvre.

### Assemblage des mines

On peut demander à Sam d'assembler des mines : il s'agit d'insérer le détonateur dans la mine à l'aide d'un bras mécanique.

- Utilisez la touche de tir principal pour contrôler la vitesse et le mouvement vertical du bras mécanique. Cela vous permet de placer le détonateur dans la mine.
- Parallèlement, utilisez les touches de direction pour compenser la vibration afin de placer le détonateur au cœur de la mine.

### Décryptage des e-mails

Pour décrypter un e-mail, vous devez faire preuve d'esprit logique afin de trouver le code utilisé par l'expéditeur du message. Le système de protection apparaît sous la forme de cube virtuel recouvert de 24 petits carrés. Un carré bleu correspond à une valeur juste. Un carré rouge correspond à une valeur fausse.

- Utilisez la touche de tir principal pour faire pivoter le cube sur un axe horizontal et la touche de tir secondaire pour contrôler la rotation du cube.
- Appuyez sur les touches de direction pour sélectionner un carré.
- Utilisez la touche d'action pour incrémenter la valeur du code de chaque carré.
- Lorsque tous les carrés sont associés à la bonne valeur (quand ils sont tous bleus), le cube s'ouvre et révèle son contenu secret. Les carrés rouges sont incorrects et la valeur doit être neutralisée.

### Désamorçage des bombes

- Pour désamorcer une bombe, il faut se servir d'un bras mécanique afin de retirer le détonateur placé au centre de la charge. Les explosifs sont très sensibles à la chaleur et doivent être maintenus à une température négative. En outre, le cœur de la bombe (qui se présente sous la forme d'un tube vertical), est protégé par des faisceaux laser.
- Utilisez la touche de tir principal pour contrôler la vitesse et la direction verticale du bras mécanique. Cela vous permettra d'attraper le détonateur.
- Ceci fait, relâchez doucement la pression sur la touche de tir principal pour sortir le détonateur du tube central. Parallèlement, utilisez les touches de direction pour compenser les vibrations et ainsi éviter de toucher les faisceaux laser.
- Vous devez impérativement avoir sorti le détonateur ou annulé l'opération avant que la température n'atteigne le seuil critique.

## Écran de fin de mission

### Revue des objectifs

À la fin de chaque mission, un résumé de vos objectifs vous est présenté. À chaque objectif est assigné l'un des trois statuts suivants : Annulé, Échec ou Terminé. Ces résultats affectent votre niveau de confiance.

### Récompenses

À la fin de chaque mission, vous recevez des récompenses en fonction de votre niveau de confiance. Faites le maximum pour les récupérer toutes !

### Statistiques de la mission

Cette section vous permet de consulter les stats de la mission qui vient de s'achever : nombre de tués, nombre de civils assommés, nombre d'alarmes déclenchées, etc. Un score de réussite s'affiche pour le niveau terminé.

## JEU EN MULTIJOUEUR

### Principe du jeu

Le mode multijoueur oppose deux équipes de trois joueurs chacune : les espions contre les mercenaires Upsilon. Les espions doivent infiltrer des bâtiments sous haute sécurité, pirater des serveurs particulièrement bien protégés et rapporter les données volées à leur base. Les mercenaires Upsilon doivent défendre leur système en repérant les intrus et en les éliminant.

### Modes de jeu

#### MODE VERSUS

Ce mode oppose deux équipes de 3 joueurs (jusqu'à 3 joueurs humains chez les espions et jusqu'à 3 joueurs humains ou 3 robots chez les mercenaires Upsilon). La partie se déroule en deux phases : l'infiltration et l'exfiltration.

	ESPIONS	MERCENAIRES
OBJECTIF	Atteindre les cibles, les pirater et rapporter deux fichiers complets au drone de contrôle.	Protéger les cibles et éliminer tout intrus.
VICTOIRE	Deux fichiers rapportés dans le temps imparti ou tous les mercenaires éliminés.	Tous les espions tués ou les fichiers toujours en sécurité à la fin du temps imparti.
INFILTRATION	Atteindre les cibles, les pirater et dérober un fichier.	Protéger les cibles en empêchant les espions de les pirater. Traquer les ennemis et les éliminer.
EXFILTRATION	Rapporter le fichier complet au drone de contrôle.	Récupérer tout fichier dérobé en éliminant le voleur avant qu'il n'atteigne le drone de contrôle.

**Drone de contrôle** : Le drone de contrôle diffuse des vidéos d'aide lors des premières parties. C'est à cet endroit que vous devez rapporter les données volées.

**Fichiers complets** : Seuls les fichiers complets rapportés au drone seront comptabilisés.

**Icônes d'objectifs** : Il y a quatre objectifs par carte. Ils apparaissent sous la forme d'icônes de couleur : rouge, jaune, bleu et vert.

## MODE CHALLENGES COOPÉRATIFS

Rejoignez un ou deux espions et participez à plusieurs missions contre des mercenaires contrôlés par la console. Les objectifs varient selon les challenges :

TYPE DE CHALLENGE	Objectifs des challenges coopératifs
PARCOURS D'ENTRAÎNEMENT	Didacticiel de challenge. Jouez une partie un contre un face à un robot. Téléchargez et rapportez un fichier complet dans le délai imparti.
COURSE AUX FICHIERS	Challenge par équipe. Téléchargez et rapportez un maximum de fichiers complets dans le délai imparti.
POURCENTAGE MAXIMUM	Challenge par équipe. Téléchargez un maximum de données dans le délai imparti. Les fichiers n'ont pas besoin d'être complets.
25% MAX	Challenge par équipe. Téléchargez et rapportez deux fichiers dans le délai imparti. Chaque objectif ne fournira que le quart d'un fichier complet.
DOUBLE AGENT	Challenge individuel. Jouez contre les robots mais aussi contre les autres espions. Téléchargez deux fichiers et rapportez-les.
MEILLEUR AGENT	Challenge individuel. Téléchargez un maximum de données dans le délai imparti. Les fichiers n'ont pas besoin d'être complets. N'oubliez pas : vous êtes opposé à d'autres espions.

Au terme de chaque challenge, vous obtenez un score qui reflète vos performances et vos résultats.

Selon votre score, vous pouvez recevoir une médaille de bronze, d'argent ou d'or.

Si vous réussissez les six premiers challenges, d'autres se déverrouilleront.

Restez connecté pour découvrir les événements spéciaux !

## Commandes multijoueurs

Appuyez sur la touche **Echap** à tout moment du jeu pour afficher le menu qui vous permet de visualiser et de configurer le clavier, la souris et la manette.

### ESPION

**Actions contextuelles** : selon le contexte, un espion peut réaliser plusieurs actions : ouvrir la réserve à gadgets, empoigner un mercenaire, commencer le piratage...

**Mouvements de fuite** : un espion peut effectuer des actions de fuite quand la situation l'exige et le permet (passer à travers des fenêtres et des faux plafonds, sauter par-dessus des murets, etc.).

**Piratage** : parcourez votre unité de piratage (par défaut, appuyez sur le bouton gauche de la souris) pour voir les éléments piratables. Appuyez sur le bouton droit de la souris (par défaut) pour commencer le piratage.

**Berserk** : le mercenaire peut se faire empoigner par l'espion, mais il n'est pas sans défense. Il peut effectuer un mouvement rapproché pour assommer l'espion, même de dos.

### MERCENAIRE UPSILON

**Actions contextuelles** : selon le contexte, un mercenaire peut réaliser plusieurs actions : ouvrir la réserve à gadgets, utiliser son grappin, effectuer une prise mortelle...

**Mode sniper** : utilisez la molette de la souris pour entrer en mode sniper, puis pour zoomer et dézoomer.

**Torche** : utilisez la molette de la souris pour augmenter ou diminuer la portée de la torche.

**Berserk** : le mercenaire peut se faire empoigner par l'espion, mais il n'est pas sans défense. Il peut effectuer un mouvement rapproché pour assommer l'espion, même de dos.



## GADGETS ET ÉQUIPEMENT

### Gadgets de l'espion

L'espion ne dispose que d'un seul gadget dans son inventaire. Les gadgets peuvent être changés et rechargés en ouvrant la réserve, près du drone de contrôle.

Réserve à gadgets	Grenade fumigène	Grenade aveuglante	Brouilleur	Seringue curatrice
				
Ouvrez-le pour changer ou charger vos gadgets.	Lancez-la pour créer un nuage de fumée qui vous servira de couverture.	Lancez-la pour aveugler un mercenaire.	Activez-le pour tromper les mercenaires à proximité.	Utilisez-la pour vous soigner ou pour soigner vos coéquipiers.

### Équipement de l'espion

#### Lunettes de vision nocturne

Les lunettes de vision nocturne amplifient la lumière ambiante, et notamment les émissions provenant de la partie inférieure du spectre infrarouge.

#### Lunettes de vision thermique



Les lunettes de vision thermique amplifient la partie supérieure du spectre infrarouge, autrement dit la chaleur. Ce mode de vue affiche donc en rouge les sources de chaleur.

#### Appareil de piratage espion

L'appareil de piratage vous permet de pirater des systèmes électroniques ou de détruire des fenêtres et des sources lumineuses grâce à des communications sans fil. Servez-vous en pour télécharger des données depuis des serveurs, pour pirater des serrures à code numérique, éteindre des lumières...

### Gadgets du mercenaire Upsilon

Le mercenaire ne dispose que d'un seul gadget dans son inventaire. Les drones volants et les grenades peuvent être rechargés en ouvrant la réserve à gadgets.

Réserve à gadgets	Drone
	
Ouvrez-le pour changer ou charger vos gadgets.	Utilisez un drone volant pour suivre un espion dans des zones inaccessibles. système d'autodestruction destiné à éliminer les cibles à proximité.

Vous trouverez les commandes du drone volant dans le menu Profil.

## Équipement du mercenaire Upsilon

### Torche

La torche peut être utilisée pour repérer des intrus dans des endroits sombres.

### Vision électromagnétique (CEM)

Utilisez la vision CEM pour localiser les interférences produites par des appareils électroniques. Si un objet électronique (la vision spéciale ou l'appareil de piratage d'un espion, par exemple) se trouve à proximité, le CEM le détectera et le signalera en blanc.

### Détecteur automatique de mouvements

Le détecteur de mouvements est activé en permanence. Il permet de détecter les déplacements d'air provoqués par des espions ou des objets. Dès qu'un élément en mouvement est repéré, il est entouré par une forme qui le rend plus facile à distinguer. Si l'objet disparaît du champ de vision direct, la forme s'estompera progressivement.

### Mode sniper

Vous pouvez utiliser une lunette de sniper sur votre arme.

### Grenades à fragmentation

Ces grenades extrêmement puissantes vous permettront de vous débarrasser définitivement des intrus.

### Détecteur de proximité

L'équipement du mercenaire Upsilon contient un détecteur de proximité intégré. Il est constitué d'un indicateur de distance, d'un tracé visuel de l'espion en vue et d'un signal sonore.

## HUD MULTIJOUEUR

### HUD de l'espion



1. **Nom de la zone**
2. **Mini carte** : affiche les points d'objectifs (petites flèches), la position de vos coéquipiers (points blancs), le drone de contrôle, l'ECC... Un terminal piraté vacillera sur l'écran.
3. **Chronomètre** : temps de jeu restant.
4. **Nom des espions** : affiche les données piratées par chaque espion.
5. **Objectifs** : affiche les fichiers déjà rapportés.
6. **Fantôme** : montre les chemins qui mènent aux objectifs.
7. **Icônes d'objectif réalité augmentée** : affiche la position relative de chaque objectif ainsi que la puissance du signal depuis votre position. Plus le signal sera fort, plus vite vous pourrez pirater.

8. **Menu contextuel** : indique une action ou un mouvement possibles ainsi que la touche correspondante.
9. **Appareil de piratage** : lorsqu'un espion se sert de son appareil de piratage, des informations s'affichent dans la partie supérieure (action à effectuer, vitesse de téléchargement, etc.).
10. **Cible verrouillée par l'appareil de piratage** : l'appareil de piratage verrouille automatiquement la cible viable la plus proche au centre de l'écran. La cible verrouillée est affichée en bleu.
11. **Cible potentielle de l'appareil de piratage** : les cibles possibles pour l'appareil de piratage s'affichent en gris.
12. **Messages** : affiche des conseils de jeu.
13. **Gadget en cours** : affiche le gadget actuellement utilisé ainsi que les unités restantes.
14. **Indicateur de vie** : affiche le niveau de santé du joueur.

Appuyez sur la touche **F1** pour ouvrir la carte stratégique qui indique le statut de la partie en cours et la carte de niveau.

Appuyez sur les touches **F5** à **F8** pour personnaliser le HUD.

Appuyez sur la touche **Echap** pour accéder aux options du jeu.

### HUD du mercenaire Upsilon



1. **Nom de la zone**
2. **Mini carte** : affiche les points d'objectifs (petites flèches), la position de vos coéquipiers (points blancs), le drone de contrôle, l'ECC... Un terminal piraté vacillera sur l'écran.
3. **Chronomètre** : temps de jeu restant.
4. **Nom des espions** : affiche les données piratées par chaque espion.
5. **Objectifs** : affiche les fichiers déjà rapportés.
6. **Réticule** : affiche la précision de l'arme et la proximité de l'obstacle.
7. **Grenades** : indique le nombre de grenades dans votre arme.
8. **Détecteur automatique de mouvements** : indique tout espion en vue.
9. **Messages** : affiche des conseils de jeu.
10. **Radar de proximité** : détecte les espions à proximité. Plus un espion est proche, plus la fréquence du son est rapprochée. Affiche trois périmètres différents : 10 m, 7,5 m et 5 m).
11. **Gadget en cours** : affiche le gadget actuellement utilisé ainsi que les unités restantes.

Appuyez sur la touche **F1** pour ouvrir la carte stratégique qui indique le statut de la partie en cours et la carte de niveau.

Appuyez sur les touches **F5** à **F8** pour personnaliser le HUD.

Appuyez sur la touche **Echap** pour accéder aux options du jeu.



## MENU MULTIJOUEUR

**Remarque :** dans les menus multijoueurs, appuyez sur la touche **Entrée** ou sur le bouton gauche de la souris pour valider votre choix et sur la touche **Retour arrière** ou sur le bouton droit de la souris pour revenir en arrière ou pour annuler une action.

Lors de la première partie multijoueur, vous devrez créer un profil. Saisissez un nom et confirmez.

Pour jouer avec ou contre des joueurs du monde entier, sélectionnez :

**Jouer en ligne :** pour jouer via Internet en utilisant le service de jeu DemonWare.

**Jouer en réseau local :** pour jouer en réseau local LAN (Local Area Network).

**Accueil :** options et caractéristiques de votre profil personnel.

**Progression :** indique l'état d'avancement de votre partie, ainsi que votre rang, vos aptitudes et vos statistiques.

**Bonus :** indique les bonus débloqués.

**Gestion des profils :** créez un profil, supprimez-en un ou changez-en.

**Recherche rapide :** rejoignez la première partie disponible.

**Recherche personnalisée :** définissez vos préférences (carte ou choix du personnage...) et rejoignez une partie correspondant aux critères choisis.

**Challenges coopératifs :** consultez la liste des challenges disponibles.

**Zone d'aide :** visionnez les vidéos d'aide et les astuces.

**Zone Live :** découvrez les dernières infos au sujet du mode multijoueur de Splinter Cell Double Agent.

**Remarque :** si vous êtes néophyte, le meilleur moyen de découvrir le jeu reste le didacticiel de challenge.

### Parties avec classement

Le mode multijoueur de Splinter Cell Double Agent propose des parties normales ou avec classement.

Appuyez sur la barre d'espace dans le menu Multijoueur pour passer d'un type de partie à l'autre. Les parties avec classement affecteront vos statistiques et votre position.

### Accueil

L'accueil indique le statut du joueur : Connecté, Prêt ou En attente. Chaque emplacement de joueur est symbolisé par un cube. La couleur bleue indique que le cube est occupé. Pour comparer vos statistiques, sélectionnez et validez.

### Les équipes



Les trois cubes sur la gauche de l'écran correspondent à l'équipe des espions.



Les trois cubes sur la droite de l'écran correspondent à l'équipe des mercenaires Upsilon.

## Configuration de jeu en ligne

Après avoir sélectionné Play Online, saisissez votre nom de compte Ubisoft®, votre mot de passe et la clé Online, puis cliquez sur Confirmer pour vous connecter.

Cliquez sur Créer un nouveau compte si vous n'avez pas de compte Ubisoft. Vous accédez alors à la page appropriée.

Remarque : sélectionnez l'option de sauvegarde du mot de passe si vous souhaitez que le jeu se souvienne de votre mot de passe. Validez l'option de connexion automatique pour vous connecter automatiquement au jeu à l'aide de votre compte Ubisoft. Vous trouverez ces options dans le menu de gestion des profils.

Dans la page Profil, vous pouvez consulter la liste des joueurs les plus récents et votre liste d'amis. Pour ajouter un joueur avec lequel vous avez joué récemment, accédez au menu des joueurs récents. Sélectionnez le joueur situé à gauche de l'écran, puis sélectionnez Envoyer une invitation.

Pour rejoindre un ami, accédez au menu de la liste d'amis, sélectionnez un joueur à gauche, puis Rejoindre à droite.

Dans le lobby, utilisez votre liste d'amis pour envoyer une invitation (à rejoindre votre partie) à l'un de vos amis. Dans une session de jeu, appuyez sur la touche **Echap** pour accéder au menu. Ensuite, vous pouvez gérer votre liste d'amis et la liste des joueurs récents.

Remarque importante : vous pouvez rencontrer des difficultés à vous connecter à DemonWare si vous utilisez un pare-feu. Voici les ports que vous devez ouvrir pour pouvoir jouer (consultez la documentation de votre pare-feu) :

[UDP] 8888 and 8889

[UDP] 3074

[TCP] 3074

Vous pouvez configurer les deux premiers ports via le fichier default.ini.

### Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™

© 2006 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, le pictogramme de soldat (Soldier icon), Ubisoft, Ubi.com et le logo d'Ubisoft sont des marques commerciales d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou dans les autres pays. Utilisez Bink Video. ©1997-2006 par RAD Game Tools, Inc. Ce jeu intègre la technologie Massive Incorporated ("Massive") permettant à certains objets (comme de la publicité) d'être provisoirement téléchargés sur votre ordinateur ou votre console et d'être remplacés dans le jeu pendant la période de connexion. Aucune information personnelle identifiable vous concernant ne peut être récupérée. Seules des informations non identifiables peuvent être provisoirement enregistrées. Aucune information enregistrée ne peut être utilisée pour déterminer des informations personnelles à votre sujet. Pour plus d'informations, veuillez consulter : <http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm>.

## BANK ROBBERY SUSPECT



**Wanted** **ALBINO** **and** **CONNECTIONS**  
Dark colored hair - **5'10"** height, approximately 30 years of age. Last seen wearing black jeans.  
connection with a **series of armed robberies** being carried out in the **area**. **Suspect is armed** and has fled on foot.



### **Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent 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](http://WWW.SPLINTERCELL.COM)**



## UBISOFT À VOTRE SERVICE...

### Le Service Clients Ubisoft

Site Internet

[www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

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, de 10h00 à 20h00.

### ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34Euros/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

## PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, 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.

## 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-vingts (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 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, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 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 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, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- 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.

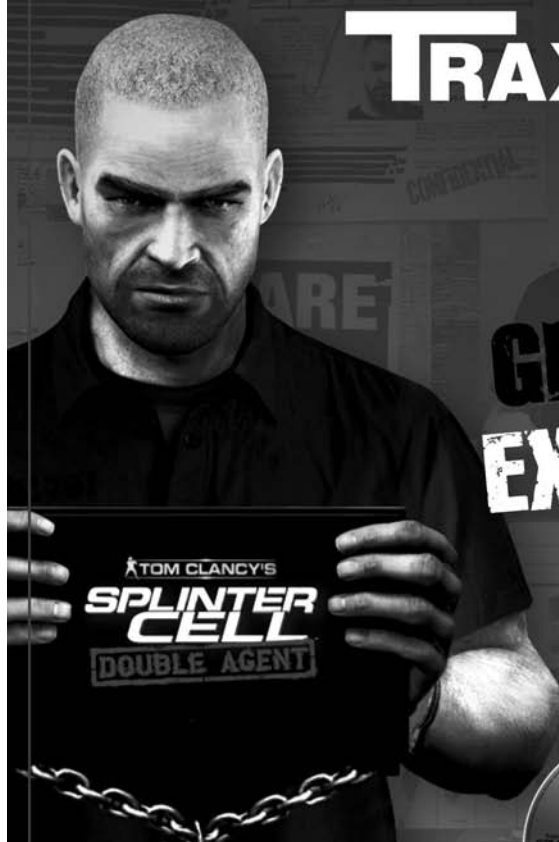
L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

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 les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une 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.



# TRAXDATA

**FLASH**  
**JEU**  
**GRATUIT**  
**EXCLUSIF**

Participez  
à notre  
compétition  
mondiale!

TOM CLANCY'S  
**SPLINTER  
CELL**  
DOUBLE AGENT



Traxdata et Ubisoft sont heureux de vous offrir en exclusivité un jeu flash basé sur le titre Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™. Ce jeu flash sera disponible avec la clé USB Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ et les packs de DVD vierges Traxdata. Découvrez-le sur n'importe quel PC ou MAC !

En plus de ce jeu vous pourrez également profiter de multiples bonus : économiseur et fond d'écran, bande annonce et kit d'icônes. Et pour couronner le tout, en jouant vous pourrez participer à une compétition mondiale et gagner un des nombreux prix que Traxdata et Ubisoft ont sélectionnés pour vous.

[www.traxdata.com](http://www.traxdata.com)

Copyrights: © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.