

WARNING: READ BEFORE PLAYING

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a computer screen, or while playing video games, may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy.

If you, or anyone in your family, have an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video or computer game – dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions – IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

Table of Content

GENERAL MENU	
SINGLE PLAYER MODE	2
The Threat	2
Sam Fisher Profile	2
Third Echelon Team	2
Other characters	3
Getting Started	4
Main Menu	4
Game Screen	5
Game Menu	6
OPSAT (Operational Satellite Uplink)	6
About Stealth Action	6
Sam's Actions and Movements	6
Weapons, Gadgets, Items, and In-Game Elements	10
MULTIPLAYER MODE	14
The Game Principle	14
The Different Game Modes	14
Controls	15
Quick Start-Up	16
Menus	17
Game Screens	19
Characters' Abilities	20
Arsenal	24
The Game Levels	27
The Gameplay Objects	27
Warranty (Complete with template)	29
Support Technique (Complete with template)	30

Single Player

The Threat

In response to the growing use of sophisticated digital encryption to conceal potential threats to the national security of the United States, the NSA (National Security Agency) has ushered forth a new dawn of intelligence-gathering techniques. This top-secret initiative, dubbed Third Echelon, marks a return to classical methods of espionage, enhanced with leading-edge surveillance and combat technology for the aggressive collection of stored data in hostile territories. When intelligence deemed critical to national security cannot be obtained by traditional means, Third Echelon is granted clearance to conduct physical operations. Denied to exist by the U.S. government, Third Echelon deploys units known as Splinter Cells: elite intelligence-gathering forces consisting of a lone field operative supported by a remote team. Like a sliver of glass, a Splinter Cell is small, sharp, and nearly invisible.

2006: The U.S. installs a temporary military base on East Timor to train the developing defense force of the "world's youngest democracy." Resistance to the U.S. military presence in Southeast Asia is widespread and passionate, but the threat Indonesian militias pose to Timorese democracy is deemed sufficient justification. At the same time, the U.S. doesn't mind having an excuse to install active military personnel within easy reach of both North Korea and the largest Muslim population in Asia.

Anti-U.S. resentment comes to a head under the leadership of guerilla militia leader Suhadi Sadono, acting with the unofficial support of major corrupt factions of the Indonesian government. Suhadi's men attack and occupy the U.S. Embassy in Jakarta, taking dozens of civilian and military personnel hostage.

You are Sam Fisher. You're sent in, not to rescue the hostages, but to destroy top-secret documentation held in the embassy before Suhadi's men access it.

Sam Fisher Profile

Fisher has been on the front lines of espionage in several defining conflicts throughout the past decades. He has not only survived, but also excelled in the field of covert operations through hard work, insatiable curiosity, and brutal honesty. He has little time for polite niceties and even less for lies.

Though fully aware and confident of his abilities, Fisher understands that his survival has often been a gift of chance. He knows he is human and fallible, and he does not want to die. He has a strange and slightly dark sense of humour.

He is quiet, instinctive, and observant: somebody who watches from the outside. Combat, espionage, and constant training have defined his adult life; his tactical experience has become part of his instinct. Now, even outside of work he is most comfortable on the fringes of society, keenly observant but still removed.

Fisher has acquired an admirable collection of scars and secured his place in Valhalla; he has little left to prove to the world. Now older and wiser, he has no interest in glory. If he fights, it is because he believes the cause is necessary and he is capable.

Third Echelon Team

Colonel Irving Lambert

Born: 1961 in Batcave, NC **Height:** 6'2" **Weight:** 270 lbs.
THIRD ECHELON Operations Coordinator

Lambert is the link between the field agent (or agents) and Third Echelon's team of researchers, hackers, strategists, and commanders. While Fisher is in the field, he is in constant contact with Lambert via sub dermal microchips and a cochlear implant.



Dermot P. Brunton

Born: 1963 **Height:** 5'5" **Weight:** 136 lbs.
SHADOWNET Operations Coordinator

Dermot is the "Irving Lambert" of the SHADOWNET initiative. As his operations specifically prohibit live satellite contact between coordinator and operatives, Dermot's function is more bureaucratic and managerial.

Anna Grimsdóttir

Born: 1974 in Boston, MA **Height:** 5'8" **Weight:** 128 lbs.
THIRD ECHELON Communications Lead

Grimsdóttir heads a small team of programmers responsible for providing technological, cryptographic, and data support for the field operative. Grimsdóttir will assist Fisher in his interface with the high-tech components of his missions.



Other characters

Suhadi Sadono

Indonesian Guerilla Leader of the DARAH DAN DOA

Suhadi has been fighting for Indonesian sovereignty since he was 15 years old. He worked his way quickly through the ranks and by his 21st birthday was the leader of the Darah Dan Doa (Blood and Prayer), at that time a gang of a few dozen. By the mid-90s, funded (covertly) by the Kopassus (Indonesian Special Forces) and operation REDBEARD, the Darah Dan Doa had grown into a militia of thousands. Despite the withdrawal of U.S. and CIA support in 1999, the DDD continues to thrive.



Norman Soth

Mercenary

Soth is a CIA-trained mercenary and former freedom fighter operating in Southeast Asia, most notably Indonesia. In 1992 he was part of CIA operation REDBEARD, after which he spent nearly a decade arming and training the Kopassus to stamp down Timorese uprisings.



Dahlia Tal

Shin Bet Agent

Shin Bet, the Israeli Secret Police, handles the country's less savory intelligence-related tasks, such as interrogations, public relations, and psyops.



Getting started

Installation

To install Splinter Cell, follow these simple steps:

1. Start your computer
2. Insert the Splinter Cell Installation CD into your CD-ROM drive. The Autorun Menu should appear.

Note: If the Autorun Menu does not automatically appear, double-click on the My Computer icon located on your desktop and then double-click on the icon that corresponds to your computer's CD-ROM drive. The Autorun Menu should now appear.

3. Click on the Install Splinter Cell button. The installation wizard now walks you through each step of the setup and installation process for the game. Once you have created a directory for Splinter Cell, the game is installed on your hard drive. The game automatically asks you if you want to install DirectX v9.0. You can not play Splinter Cell without v8.1 or higher on your computer. If you already have a version of DirectX that is v8.1 or higher, simply check the No button, and it does not install DirectX. If you are not sure, click Yes, and the DirectX installer performs its own verification.

4. After installing the game, select "Ubisoft: Splinter Cell Pandora Tomorrow: Play Splinter Cell Pandora Tomorrow" from your computer's Start menu or double-click the "Play Splinter Cell Pandora Tomorrow" shortcut on your desktop. Doing either starts the game.

Note: The Splinter Cell Pandora Tomorrow Play CD must be in your CD-ROM drive to start the game.

Uninstalling / Reinstalling the game

To uninstall Splinter Cell Pandora Tomorrow, follow these simple steps:

1. Start your computer
2. Insert either Splinter Cell Pandora Tomorrow CD into your CD-ROM drive. The Autorun Menu should appear.
3. When it appears, click on the Uninstall Splinter Cell button. The uninstall wizard automatically asks if you really want to uninstall the game. If you are sure you want to remove Splinter Cell Pandora Tomorrow from your hard drive, click the Yes button. If you don't want to uninstall the game, click No, which cancels the process. If you uninstall Splinter Cell, all previously saved games remain on your hard drive, unless you answer Yes to the "Delete all configuration and saved games files" question.

Note: You can also uninstall Splinter Cell Pandora Tomorrow by using the Add/Remove Programs control panel in Windows.

Main Menu

From the initial Startup screen, you can select one of the following three menu options:

- Single Player
- Multiplayer
- Extras



Single Player Menu

Select Single Player if you'd like to play the single-player game. You will be taken to the Single Player menu, which contains the following options:

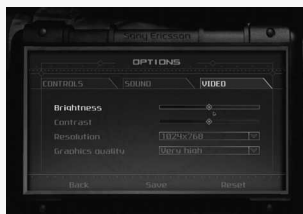
Start Game

Begin a new game or resume a previous game. When you select this option, you will be taken to the Profiles screen, where you can create a profile, load an existing profile, or even delete an old one. You can create up to 10 different profiles with up to three different saves for each. Once you are ready, select your profile to start a new game. To play an existing saved game, you must select a player profile and then select a saved game to load.



Options

Select Options to adjust sound and video settings, such as brightness and contrast.



Back to Main Menu

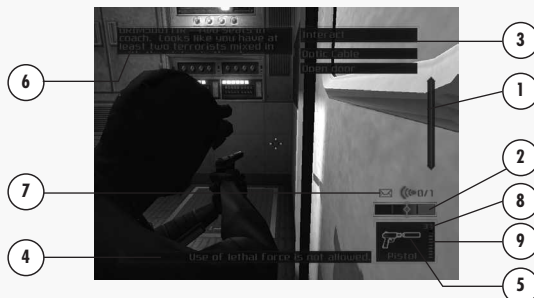
Select this option to go back to the Main Menu of the game.

Multiplayer Menu

Select Multiplayer if you'd like to play multiplayer Splinter Cell Pandora Tomorrow on lan or online.

Extras

Game Screen



- 1. Life Bar:** This represents the status of Sam's health/life.
- 2. Stealth Meter:** The meter moves left and right to represent the amount of light in Sam's area.
- 3. Interaction System:** This system appears when you can interact with an object or person in the environment.
- 4. Objective:** Displays the next goal to reach in your mission.
- 5. Selected Weapon, Gadget, or Item:** Displays the current selection.
- 6. Communication Box:** Appears at the top of the screen when you receive a communication.
- 7. OPSAT:** When a small flashing envelope appears above your OPSAT, a new goal or a new note is available. Press F1 to open your OPSAT and read it.
- 8. Total Ammo.**
- 9. Ammo in One Magazine.**

GAME MENU

During the game, press Esc to access the Game menu.

- **Load Game:** Load a saved game or restart a level. During the game you can also press F5 to do a quicksave, which you can reload by pressing F8.
- **Save game:** To save the current game.
- **Options:** Adjust the controls, sound and video settings.
- **Back to Single Player Menu:** Go back to the Single Player menu.



OPSAT (Operational Satellite Uplink)

The OPSAT is a compact, wrist-mounted version of a standard civilian PDA designed for military use. It enables Sam to receive mission objectives and updates from Third Echelon headquarters. The OPSAT also displays real-time images from Sticky Cameras. During the game, press F1 to open your OPSAT.

- **Goals:** View the specific details of your mission objectives.
- **Notes:** Read additional hints and clues that may have been gathered during the mission.
- **Data:** Recon data provides intelligence about enemies, locations, or other key elements pertinent to the operation. Pay special attention to the data sticks, as they contain key information.
- **Inventory:** The inventory section provides information about the items and equipment you are carrying.



About Stealth Action

Sam's ability to operate covertly is his most valuable asset against overwhelming enemy forces. The visibility meter on Sam's OPSAT is an important indicator of stealth. If it is completely to the left, Sam is invisible to enemy surveillance. If it is completely to the right, Sam is in critical danger of being detected and/or intercepted. Remaining under the cover of shadows is an important stealth technique, but crouching, moving slowly, and keeping your back to the wall also contribute to Sam's invisibility.

A Splinter Cell operative must defy not only enemy eyes, but also enemy ears. Consider that while running and jumping are sometimes necessary movements, they also generate sound — a golden invitation for an enemy patrol to investigate your position. Moving slowly while crouched is much more likely to avoid enemy investigation.


Alarms

Note that if an enemy detects Sam, or even suspects the presence of an intruder, they have been specifically trained to alert nearby comrades or trigger an alarm, rather than engage Sam by themselves. They will be more prepared and armed each time a new alarm level is reached. And because of the extremely covert nature of Splinter Cell operations, indiscretion with alarms can lead to Third Echelon aborting a mission.

Sam's Actions and Movements

Each time Sam can perform a special action, an Interaction System window will open. Press Action (Enter) and hold it, and then use your mouse wheel or ↑ and ↓ to select the action you want to perform. Release Action (Enter) to validate your choice.

Basic movement

The basic movement speed when you press  is the walk. Use the mouse wheel to increase or decrease your movement speed. Since moving slowly allows greater stealth than moving quickly, it is important to remember to exercise control. An enemy who hears you behind him can almost always spin around and shoot faster than you can cross an open area. While it may seem unnerving to move slowly through a well-lit space with an enemy nearby, it's often lethal to try to dash across the space.

Basic Moves

Sam has a wide range of moves. Knowing how to get around — and how to do it undetected — is critical.



Crouching

Press Crouch (KP 0) to crouch. Movement is slower, but quieter, and Sam is less visible while crouched.

Mantling

Press Jump (Shift) and move forward into low objects like crates or tables and Sam will crawl, or "mantle," onto them.

Climbing

To climb a pipe, ladder, vertical cable, or fence, simply walk into it. Press Crouch (KP 0) to jump off.

Close Attack

With your weapon holstered, press Fire (left mouse button) when very close to an enemy to hit him with your elbow.

Back to Wall

Press Back to wall (KP 4) when standing or crouched to put Sam's back to the wall. Sam is less visible with his back to a wall.

Shimmying

Press Jump (Shift) to grab and hang from ledges above Sam's head. Sam can move left and right as well as pull himself up if there is room. Press Crouch (KP 0) to let go of a ledge.

Hand-over-Hand

Press Jump (Shift) to grab and hold a horizontal pipe. Bring Sam's legs up to clear obstacles by pressing Jump (Shift) again.

Zip Line

Press Jump (Shift) to grab hold of a sloped wire or zip line. Sam will slide down automatically. Raise Sam's legs by pressing Jump (Shift) again. Press Crouch (KP 0) to let go.

Advanced Moves

Advanced moves are just as crucial as basic moves. Mastering these will allow Sam to move through his environment with much greater safety and precision. Many of these advanced moves are combinations that allow Sam to attack. For information on equipping and using weapons, refer to page X.



Rolling

Press and hold Crouch (KP 0) while running to do a roll.



Split Jump

If Sam is in a corridor near a wall that is about as wide as he is tall, press jump (Shift) then Jump (Shift) a second time to allow him to enter the Split Jump position.



Half Split Jump

If Sam is in a smaller corridor near a wall, he will be able to do a Half Split Jump. Jump (Shift), then Jump (Shift) a second time to allow him to enter the Half Split Jump position.



Half Split Jump and Jump

From a Half Split Jump, Sam can reach a higher spot. Make Sam face the higher position by moving left to right. Then Jump (Shift) to reach it.



Drop Attack

If you can get above an enemy and drop directly down on him, you will knock him out. Press Crouch (KP 0) to Drop Attack.



Quiet Landing

When falling, quickly press Crouch (KP 0) to do a Quiet Landing.



Rappelling

To rappel from a small chimney, stand near it and select the Rappel interaction. Sam can move up and down the rope. Press Jump (Shift) to kick off the wall.



Rappel Shooting

Sam can equip and fire his weapon while rappelling. Press Use/Equip (KP 1) to equip the selected weapon.



Hanging Shooting

Sam can equip and fire his weapon while hanging from a pipe, but only if his legs are not tucked. Press Use/Equip (KP 1) to equip the selected weapon.

Upside-Down Shooting

While Sam is holding a horizontal pipe with his legs up, press Use/Equip (KP 1) to draw his weapon, hanging by his legs.

Split Jump Shooting

Sam can equip and fire his weapon while in the Split Jump position. Press Use/Equip (KP 1) to equip the selected weapon.

Back-to-Wall Shooting

When Sam approaches a corner with his back to the wall, he will automatically peek around the corner. Press Use/Equip (KP 1) while peeking to equip the selected weapon, and he can shoot around the corner.

Back-to-Wall Throwing

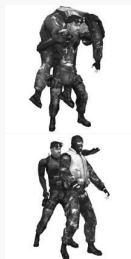
While peeking, press up and down on the directional pad to select an object you can throw. Press Use/Equip (KP 1) to equip it. While equipped, you can adjust throwing length by pressing Alt Fire (right mouse button). Press Fire (left mouse button) to throw it.

SWAT Turn

While Sam is peeking at an open door or a small corridor, press Action (Enter) to perform a SWAT Turn. The SWAT Turn is a highly trained Special Forces movement that makes you almost invisible.

Non-Player Character-Linked Moves

Sam has several special moves that can only be performed on NPCs (Non-Player Characters). Being able to get close to an enemy without being detected is necessary to execute these moves.



Move Body

Sam will need to hide dead or unconscious bodies in order to prevent them from being discovered. Select the Body interaction to carry a body. Press Action (Enter) to put him down quietly, or simply press Use/Equip (KP 1) to equip a weapon and drop the body in a hurry.

Grabbing

Grab an enemy by sneaking up close to him undetected and selecting the Grab Character interaction.



Human Shield

While holding an enemy, you can press Use/Equip (KP 1) to equip your sidearm and fire at other enemies while using the enemy you are holding as a human shield.

Interrogation

Some NPCs can be interrogated for useful information. While holding an NPC, select the Interrogate interaction to make him talk.

Forced Cooperation

Some objects in the world can't be used by Sam, but there may be NPCs who can use the objects for him. To force an NPC to cooperate, grab him, drag him to the object you want him to use, and select the Force Cooperate interaction.

Other Actions

- **Reload:** Press KP. to manually reload your weapon.
- **Whistle:** Press V to whistle. Enemies will come to you when they're hearing the whistle.
- **Rate of fire:** When you're using the SC-20K, press F to change your rate of fire.
- **Change of vision:** Press Del to enter night vision, and End to enter Heat Vision.

Weapons, Gadgets, items, and In-game elements

During the game, press Control to access the quick inventory. Use your mouse to select an item. To use the item, press Fire (Left mouse button).

Weapons and Gadgets



SC-20K M.A.W.S. (Modular Assault Weapon System)

The bull-pup configuration of this assault rifle makes it light and compact without sacrificing firepower (5.56x45mm ss109). Its modular configuration allows it to be customized to fit any mission profile. Equipped with a flash/sound suppressor and combined with a multi-purpose launcher, the SC-20K becomes the obvious choice of weaponry for Sam when infiltrating enemy territory.

When you're equipped with the SC-20K rifle, click the middle mouse button to go into Sniper mode. Use the wheel mouse to zoom in or out (you can also use Page Up or Page Down).

SC-20K's Multipurpose Launcher

Press Fire (Left mouse button) to fire with the launcher. The launcher cannot be fired in Sniper mode.



Ring Airfoil Projectile

A high-impact, zero-penetration projectile designed to incapacitate rather than kill.

Note: The Ring Airfoil is much more effective if it hits the head.



Sticky Camera

A miniature camera with full pan and zoom functionality, plus night and thermal vision modes. The Sticky Camera feeds its image directly to Sam's OPSAT. Sticky Cams are reusable. This camera is also used to record conversations not directly accessible by Sam



Sticky Shocker

A high-voltage discharge device coated in adhesive resin. The Sticky Shocker will adhere to an enemy and give him an incapacitating shock.

Hint: Fired into pools of water, the Sticky Shocker can neutralize multiple opponents.



Distraction Camera

This camera can be triggered to attract enemies with sound and then dispense a cloud of incapacitating gas when they are nearby.



Gas Grenade

This standard gas canister grenade can incapacitate groups of enemies. Prolonged exposure causes unconsciousness.



Flash Bang

Grenade with powerful lightning effect that can blind you at medium range.

Chaff Grenade

When exploded, it releases a cloud of magnetic particles, which will disable electronic devices in its radius. This also affects Sam's gears.



Laser Aiming

The pistol is equipped with Laser Aiming to allow better accuracy. But be careful, the red spot can be detected by enemies.



Lock Pick

Standard set of picks, wrenches, and probes for bypassing standard cylinder locks. Press the different direction keys (↑, ↓, ←, or →) until you see and hear the first pin begin to move. This means you press the right key. Keep pressing this key to release one of the pins in the lock. Repeat until all pins are released.



Disposable Pick

Unconventional lock picks, these micro explosive-shaped charges deliver a quick impact to any standard lock cylinder that will shatter the pins and unlock the door.



Laser Microphone: T.A.K. (Tactical Audio Kit)

A laser-operated microphone integrated in the SC pistol that enables the user to read the vibration off certain surfaces (mainly glass windows). Used to listen in on conversations.



Camera Jammer

The Camera Jammer emits microwave pulses that disrupt the surveillance cameras. The battery has to be recharged after a short time.

Optic Cable

This flexible cable/camera can easily be slipped under doors to view the other side. Complete with night and thermal vision enhancement.



Goggles

Night vision goggles amplify very low existing light, especially lights at the lower end of the infrared spectrum.

The thermal vision headset is an essential tool in low-light situations. This technology differs from night vision in that it captures the upper level of the infrared light spectrum, which is emitted as heat rather than reflected as light.

Items

Some objects, like grenades, flares, or other miscellaneous objects in the world, can be thrown. To throw an object, equip it and press KP1. A series of reticles on-screen will show your aiming trajectory. Use the mouse to aim and the right mouse button to flatten or arch the trajectory. Press the left mouse button to throw the object or press KP1 again to abort the throw.



Wall Mine

The Wall Mine is a motion-sensitive explosive device that can be attached to almost any surface. To deactivate and pick up a Wall Mine, wait for the green light.



Emergency Flare

These standard road flares also emit a great deal of heat, making them useful for distracting heat sensors such as those found on automated turrets.



Frag Grenade

The 14-ounce M67 fragmentation grenade consists of a 2.5" steel sphere surrounding 6.5 ounces of high explosive. Upon detonation, the steel sphere shatters, emitting a burst of high-velocity shrapnel.



Medical Kit

Standard field first-aid kit.

In-Game Elements

Enemy static defenses present a wide range of potential obstacles to overcome — from simple keypads that control doors to automated turrets that detect heat and movement and fire on intruders.



Alarm Panel

Standard alarm switches that can be triggered by enemies to alert nearby comrades. Because of the extremely covert nature of Sam's operations, indiscretion with alarms can lead to Third Echelon aborting a mission.



Automated Turret

Heat-and motion-sensing turrets with an Independent Friendly Fire (IFF) recognition system. Turrets can be hacked from their attached control computer. Either deactivate a turret entirely, or disable its IFF system. With IFF disabled, the turret will still attack Sam, but it will also attack enemies. Use the directional pad to navigate in the attached control computer.



Surveillance Camera

Standard, off-the-shelf surveillance cameras that detect movement and have the ability to directly trigger alarms. This type of camera is fragile and can be destroyed.



Armored Camera

Except for the bulletproof casing, these cameras are identical to the standard surveillance camera.



Booby Trap

This basic grenade links to a small cable.



Motion Detector

When Sam is moving too quickly near a motion detector, it releases a powerful lightning effect that can blind at medium range.



Keypad Lock

Standard push-button security pads linked to electromagnetic locking systems in a door. Only the correct code will allow a keypad-locked door to be opened. Multiple failed attempts to enter a code will sound an alarm.



Retinal Scanner

A locking device that reads the unique imprint of a person's retina before unlocking a door. No one without access can open a retinal scanner-locked door, but those with the correct retinas can sometimes be "convinced" to open them for you. An incorrect retinal scan automatically triggers an alarm.

MULTIPLAYER MODE

The Game Principle

The game is based on two opposing teams of two human players. The Shadownet team must move forward without being spotted, analyze its environment and fulfill the conditions for victory. The mercenaries' team (ARGUS.) must prevent the Shadownet team from making progress by tracking them down, finding them and eliminating them.

The Different Game Modes

NEUTRALIZATION Mode



	Shadownet Team	ARGUS Corporation
GOAL	Find the Viral containers (ND133s) and neutralize them.	Protect the containers and eradicate the intruders.
VICTORY	Neutralize the ND133s or eliminate all the mercenaries.	Eradicate all the intruders or protect the ND133s within the time limit.
RULES	To neutralize a ND133, position yourself in front of it and press ACTION. Neutralization takes time, but you can break off whenever you want and take up again where you left off.	

EXTRACTION Mode



	Shadownet Team	ARGUS Corporation
GOAL	Find the ND133s, take the tubes and bring them to the extraction point.	Prevent the intruders from the tubes and eradicate the threat they constitute.
VICTORY	Bring back enough tubes to the extraction point.	Eradicate all the intruders or protect the tubes within the time limit.
RULES	To take a ND133 tube, position yourself in front of it and press ACTION. Then take it back to an extraction point.	Protect the tubes on their supports. You can retrieve a tube stolen by an intruder by eliminating the intruder before he reaches the outer limit of sites and passing over the tube.

SABOTAGE Mode



	Shadownet Team	ARGUS Corporation
GOAL	Find the ND133s and neutralize them by placing a modem nearby.	Protect the containers from the intruders who try to neutralize them with their modems.
VICTORY	Neutralize the ND133s using your modems, or neutralize the mercenaries.	Eradicate the intruders or prevent them from neutralizing the ND133s.
RULES	Place a modem on a wall near an ND133, by pressing ACTION. The ND133 will be neutralized at the end of the countdown. If the modem is destroyed, placing a new modem will resume countdown where it was stopped. Pick a new modem on ammo pack.	Protect the ND133s from the modems. When a countdown appears, look for the modem in question and neutralize it by removing it or shooting it.

Controls

The Controls are divided into four groups : the Settings (everything concerning the configuration), The General Controls, The Spy controls and the Mercenary Controls.

SETTINGS

Action	Explanations	Default Keys Configuration
MOUSE	Change your mouse sensitivity	O and P
INGAME MENU	Open the menu when the game is in progress	Esc
HUD	Display HUD explanations	F4
QUIT	Quit the game	F12
CHAT	Open the chat interface	2
FULL SCREEN	Toggle the display to full screen.	Alt + Enter

GENERAL CONTROLS

Action	Explanations	Default Keys Configuration
MOVE	Move your character forward	W
MOVE	Move your character backward	S
MOVE	Move your character to the left	A
MOVE	Move your character to the right	D
ACTION	Interact with your environment and also, Spy : Place a bombe to neutralize a ND133 (sabotage game mode only), Release a suffocating gaz cloud while in the sticky camera view. Mercenary : While keeping a direction pressed, perform a charge.	Shift
SPECIAL ACTION 1	Perform the special action of your team: Spy : Perform a roll. Mercenary : Toggle your lasersight on/off)	Q
SPECIAL ACTION 2	Perform the second special action of your team: Spy : Take out /Put away your weapon. Mercenary : Switch your torchlight on/off)	E
PRIMARY FIRE	Use your weapon (Spy : in weapon mode only), and also :Spy : Throw the gadget binded to gadget slot 1 at your feet while in third person view.	Left Click
SECONDARY FIRE	Fire a gadget (Spy : in weapon mode only), and also :Spy : Throw the gadget binded to gadget slot 2 at your feet while in third person view. Mercenary : Hold breath (in snipe Mode).	Right Click
JUMP	Make your character jump	Space
CROUCH	Make your character crouch or stand up	C

HACK COMM	Listen to your enemy's communication (when a spy bullet or a spy trap is triggered and active)	H
SWITCH VISION	Switch between your different special visions	TAB
GADGET 1	Select gadget 1 from your inventory	1
GADGET 2	Select gadget 2 from your inventory	2
GADGET 3	Select gadget 3 from your inventory	3
GADGET 4	Select gadget 4 from your inventory	4
ENHANCED REALITY	Change the Enhanced Reality display mode (off, on)	F9
VISION 1	Use your first special vision : Spy : Nightvision. Mercenary : Movement Vision.	F1
VISION 2	Use your second special vision : Spy : Thermal vision. Mercenary : EMF Vision.	F2
NEXT GADGET	Select the next gadget of the inventory	5
PREVIOUS GADGET	Select the previous gadget of the inventory	6
BINOCULARS / SNIPE	Spy : Use your binoculars Mercenary : use your weapon sniper mode.	Middle Mouse button

Here is the list of the default controls and actions available for a Shadownet spy :

SPY CONTROLS

Action	Explanations	Default Keys Configuration
BACK TO WALL	When facing a wall, perform a back to wall	Z
Gadgets		
LASER	Toggle your laser's Weapon aiming device on or off.	L

Here is the list of the default controls and actions available for a ARGUS mercenary :

MERCENARY CONTROLS

Action	Explanations	Default Keys Configuration
FIRE RATE	Change your weapon's fire rate	F
RELOAD	Reload your weapon	R

Quick Start-Up

From the Splinter Cell: Pandora Tomorrow general menu, select "MULTIPLAYER" to access the general multiplayer menu. Choose a profile by selecting it click on SELECT to play using this Profile. Choose DELETE to delete a profile and NEW PROFILE to create a new one.

PLEASE NOTE: the profiles created in Single Player mode and those created in Multiplayer mode is common but the options are independent in each game mode (single player or multiplayer).

If this is the first time you have clicked on “MULTIPLAYER”, you will automatically be invited to create a profile by entering a name. When your profile has been created, you will be automatically directed to two tutorials: the first one trains you as a spy. The second one trains you as a mercenary. You can quit these tutorials any time by pressing ESCAPE ingame and choosing QUIT.

Then you will be taken to the following menu:

- **PLAY ON ubi.com:** Play on the Internet, using the Ubi.com service.
- **PLAY ON LAN:** Create or join games on a local network.
- **TUTORIALS:** A bunch of tips and tools to help you master the game. You can also access tutorial maps.
- **OPTIONS:** Modify the settings for the profile being used.

Menus

Menu Details

Profile and editing menu for gadgets

The PROFILE OPTIONS field of the main menu enables you to edit the settings relating to your profile:

- **EQUIPMENT:** To edit the gadgets that each of your characters can use in the game. Each profile contains details of spy and mercenary equipment. To see what your other character possesses, click on the switch team button. Each character has 4 locations, each of which can accommodate a gadget. To change a gadget, click on it. You will then be taken to a page showing you all the gadgets available for the member of the team you are editing. They are 6 in number. Choose the gadget that you wish to take by clicking on it. The new gadget will appear in your inventory.

Please note: For the spy equipment, it is recommended to allocate grenade-like gadgets on the 1 and 2 slots, as these can be used in emergency with the PRIMARY FIRE and SECONDARY FIRE buttons.

- **GAME:** To adjust the settings related to the game controls:
 - Vibration (to activate or deactivate Vibration in the game), Invert Y Axis (to invert the vertical aiming axis), Invert X Axis for Spies (to invert the camera's horizontal direction of rotation), Auto-Centre (to turn on or off automatic return to the horizontal when mercenaries move forward), Unit System (to display distances in meters or feet).
- **AUDIO:** To configure the game's sound settings. You can adjust:
 - The effects volume in the game, by modifying the **EFFECTS VOLUME** option.
 - The music volume in the game, by modifying the **MUSIC VOLUME** option.
 - The voice chat volume in the game, by modifying the **VOICE VOLUME** option.
 - The EAX option will notice if this option is Enable or Disable on your system.
- **VIDEO:** To configure the game's graphic settings:
 - **Screen Resolution:** enables you to change the game resolution.
 - **Quality:** Choose between LOW, MEDIUM and HIGH to adjust the texture quality.
 - **Show Test Card:** adjust your screen in accordance with the displayed on screen explanations to have a better game experience.

Once you've chosen the resolution, click on VALIDATE to set your choices. The game will adopt your new settings and ask you to confirm your changes.

- The **KEYBOARD CONFIGURATION** heading enables you to configure the key linked to each action of the game. To change the key assigned to an action, click on the key next to the action and press the key you want to assign.

Play on ubi.com Menu

Important Note: You may encounter some troubles connecting to ubi.com if you're using a firewall on your computer. Here are the ports you'll have to open to play on ubi.com :

[TCP] 40000 - 43000 inbound-outbound

[UDP] 44000 inbound-outbound

[UDP] 45000 inbound-outbound

[UDP] 45001 inbound-outbound

After reading and accepting the User agreement, enter your ubi.com account name and password. Click the "Save Password" option if you want the game to remember your password. Validate the "Auto-login" option to automatically log in the game using this ubi.com account. Use the "New Profile" and "Account management" options to create a new account or to change your account parameters.

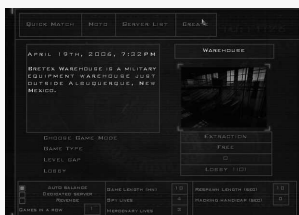
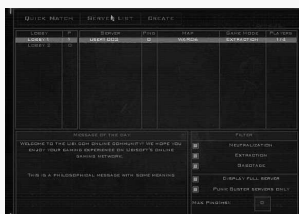
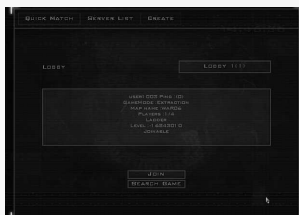
Once logged in, you will be taken to this interface:

• **QUICK MATCH:** To find a game with an available place which you can join quickly.

• **MOTD:** Stands for Message Of The Day. This is where you can check all the messages from ubi.com.

• **SERVERS LIST:** This is where you can search and join existing game sessions. First of all, choose a lobby. The game sessions available for this lobby will appear on the left. You can set some filters at the bottom of the screen to sort the existing sessions. Refresh the sessions list by pressing the REFRESH button. To join a session, select it and click on the JOIN button. You will be taken to the game waiting room. When all the players are ready (They appear white) and you are also ready, launch the game by clicking on the **LAUNCH** button.

• **CREATE MATCH:** To set up a game session by specifying the game parameters. Choose the desired level for the game, the game mode, the type of game (free or "Ranking") and the **LEVEL GAP** (the tolerated divergence of level between players). Once the settings have been made (at the bottom at the screen), go to the game waiting room by pressing the CREATE button. When all the players are ready (They appear white), and you are also ready, launch the game by clicking on the **LAUNCH** button.



Menu Play On LAN

• **FIND SESSION:** To join an existing game. Choose the game you want to join by clicking on the JOIN button. Search for other sessions by clicking on the REFRESH button. Once you've selected a game session, you will be taken to the game waiting room. When all the players are ready (they appear white), and you are also ready, launch the game by clicking on the **LAUNCH** button.

• **CREATE SESSION:** To set up a game session. You must choose the map for the session, as well as the game mode. When the settings have been made (at the bottom at the screen), you can go to the game waiting room by clicking on the CREATE button. When all the players are ready (they appear white), and you are also ready, launch the game by clicking on the **LAUNCH** button.

Tutorials Menu

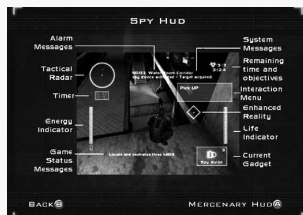
The **TUTORIALS** heading includes the following sub-headings:

- **VIEW HUD:** To consult explanations relating to the items displayed on the game screen.
- **TIPS:** To obtain Tips or additional explanations concerning the abilities of characters in each team. From the Tips page for spies, click on the SWITCH TEAM button to display the Tips for the other team. To view a Tip, select it and click on the SELECT button.
- **SHADOWNET SPY TUTORIAL:** Play the Spy's tutorial map.
- **ARGUS MERCENARY TUTORIAL:** Play the mercenary's tutorial.
- **VISIT MAP:** To visit the level of your choice (alone) within a chosen team. Select the level you want to visit, the team you want to join and the game mode.

Game Screens

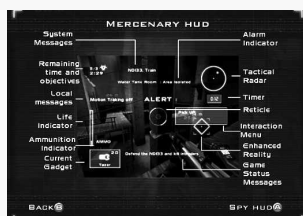
Shadownet team member screen

1. **Tactical Radar:** This radar displays the position of your team-mate and the locked enemies (only appears when something needs to be displayed).
2. **ND133 Counter:** Displays the number of objectives left to win and the objectives already taken.
3. **ND133 Capture Timer:** Displays the remaining time for an ND133 to be neutralized by the Shadownet team.
4. **Time Remaining in the Game:** Displays the time remaining before the end of the mission.
5. **Energy Bar:** This interface is displayed only when the player is in weapon mode, when the energy bar is refilling. It is an indication of the remaining energy available for the spy electrical gun.
6. **Status Messages:** Here are displayed messages when your presence has been detected, or to inform you special device status (spy bullet or alarm snare).
7. **Interaction Menu:** This interface displays the different interactions with an object (in the screenshot example, pick up).
8. **Game Info Screen:** This window is used to display all the ingame messages (objective taken, alarm triggered, player killed by player, etc.).
9. **Life Bar:** This Interface displays the player's remaining life.
10. **Current Gadget:** This interface displays the current gadget, its name and the number of units of this gadget available (in the screenshot example, the player has 3 Spy bullets).
11. **Enhanced Reality:** This indicator displays information about the position of the ND133, the distance between the player and this ND133 and its current status.



ARGUS Corporation member screen

1. **System Info:** Here are displayed messages concerning your equipment status.
2. **Status message:** Here are displayed intrusions and alarm messages, indicating the name and position of the alarms that have been triggered. Objectives status and special device status as spy trap are also displayed here.
3. **Game Info Screen:** This window is used to display all the ingame messages (player killed by player, etc.). The messages are displayed using horizontal scrolling.
4. **Life Bar:** This Interface displays the player's remaining life.



5. Ammunition Indicator: This Interface displays the player's ammunition. The number on the left is the number of bullets in your current clip. The number on the right represents the number of global remaining bullets.

6. Current Gadget: This interface displays the current gadget, its name and the number of units of this gadget.

7. Tactical Radar: This radar displays the position of the player's team-mate, the triggered alarms, the locked enemies, etc. (only appears when something needs to be displayed).

8. Time Remaining in the Game: This interface displays the time remaining for the spies to complete the mission.

9. ND133 Counter: Displays the number of objectives left to win and the objectives already taken.

10. ND133 Capture Timer: Displays the remaining time for an ND133 to be neutralized by the Shadownet team.

11. Interaction Menu: This interface displays the different interactions with an object (in the screenshot example, a switch).

12. Enhanced Reality: This indicator gives information about the position of the ND133 or the triggered alarm, and the distance between the player and the ND133 or the alarm. It also give you feedback on its status and the percentage of hacking.

13. Reticule: Your aiming device. Little arrows around it gives you location of surrounding sound relatively to your position. Indicators inside the reticule (upper or lower part) also gives you indications regarding altitude of detected sounds.

Characters' Abilities

Shadownet team members' abilities

Basic Actions



Sneak, Walk and Run

You can change your character speed by using the wheel mouse Up to speed up, and wheel mouse Down to slow down.



Crouch

The **CROUCH** key toggles crouching. Crouching is a good way to ensure slow, quiet movement.

Jump

Pressing the **JUMP** key will make your character jump straight up in the air. Pressing the **JUMP** key while running will make the character jump forward. If you press the **CROUCH** key falling (i.e. when landing from a jump), you will make a silent landing, which is very useful to avoid being located. If you land on an opponent, you may knock him out.



Wall Jump

After a jump, it is also possible to push against a wall. To do this, just move towards the wall and press the **JUMP** key. The resulting action will depend on how the place is configured:

- If it is possible to cling on a little higher up the wall, your character will push against the wall to gain altitude and be able to cling on.
- If it is not possible to cling on, your character will push against the wall to perform a flip.

Shoot

To take a weapon in hand, press the **WEAPON MODE** key. To shoot, press the **PRIMARY FIRE** key. In this representation mode (second-person, weapon in hand) you cannot jump. However, you can interact with your environment by pressing the **ACTION** key. To come out of this weapon-in-hand mode, press the **WEAPON MODE** key.



Use a Gadget

To use one of your gadgets, you must have your weapon in hand. To use a gadget, press **SECONDARY FIRE**. Some gadgets can be used quickly. The correct procedure is described in the **“Quick Inventory”** paragraph.

Interact

You can interact with certain items in the universe by pushing the **ACTION** key. These actions include: turning on / off a light switch, using an elevator picking up an object

Special Abilities

The Ledge Hang



If you just miss a jump, fall off a platform or jump up from below a platform, you can hang onto the ledge. Press **FORWARD** or **JUMP** to make your character pull himself up onto the ledge. Press **BACKWARD** or press **JUMP** button to release your character from the ledge. Pressing Left and Right while ledge-hanging will allow him to shimmy along the ledge.

Climbing halfway up an object

If you are confronted with an object that you cannot cling onto, but on which you can climb, press the **JUMP** key for your character to “start” a jump and climb onto the box.

The Fence Climb



You can either initiate climbing by walking or jumping onto these surfaces (press **JUMP** while keeping **FORWARD** pressed). Pressing **FORWARD** or **BACKWARD** then makes the character climb up and down, while **LEFT** and **RIGHT** make him climb from side to side. To release the character from the surface, press **JUMP**. If you reach the top of a climbable wall, your character will automatically climb up off the wall if you continue to push forward. If you are climbing a fence, pressing **FORWARD** at the top will make your character climb to the other side of the fence.

The Hand-over-Hand Climb



Your character is able to hang from pipes and move under them by swinging hand-over-hand. All you have to do is position yourself under the pipe and press **JUMP**. Once you are hanging on, move along using **FORWARD** and **BACKWARD**. Press **JUMP** to make your character swing his legs up on to the pipe (and **JUMP** again to make him swing his legs down). Pressing **CROUCH** will release the character from the pipe.

You can hang from one arm and shoot when you stop moving forward and press **WEAPON MODE**. If you are hanging with your feet above the pipe and you take your weapon into your hand, you will end up hanging by the feet with the weapon in hand. Press once **WEAPON MODE** to go back to the initial position. However, if you press **CROUCH** while hanging by your feet, you will perform a somersault and fall back to the ground below the place where you were hanging on.



The Ladder Climb and Vertical Pipe Climb

Your character can climb up and down ladders and vertical pipes. Push into a ladder or a pipe (or jump onto it by pressing **JUMP**) to grab onto it. Pressing **FORWARD** and **BACKWARD** will make the character climb up and down. If you press **ACTION** while pressing **BACKWARD**, the character will quickly slide down the ladder or the pipe. If you stop pressing **BACKWARD**, the character will stop sliding. Press **CROUCH** to jump backwards off the ladder or the pipe.



The Ziplines

You can hang onto, and slide along, a taut rope (zipline). To use this method of movement, position yourself under the zipline and press **JUMP**. You can accelerate by pressing **FORWARD**. Once a certain speed has been reached, the character will raise his feet. By pressing **BACKWARD**, you can slow down his descent. Let go of the rope by pressing **CROUCH**.



The Split Jump

You can hold on between two walls by doing the splits. To do this, position yourself between the two walls, near one of the two walls, and press once **JUMP**. When you are in the air, press a second time **JUMP** to support yourself against the wall. Your character will end up doing the splits between the two walls. In this position, you can perform the following actions:

- Take out your weapon and shoot.
- Drop back down. To do this, press **CROUCH**.
- Use the available gadgets in your inventory by pressing **SECONDARY FIRE**.

The Back to Wall

To stick close to a wall, position yourself facing the wall and press **ACTION**. To move, use **LEFT** and **RIGHT**. Press **CROUCH** to crouch down. To move out of this position, you have different possibilities:

- Press **ACTION** again.
- Take your weapon into your hand.

If you are moving up to the corner of a wall, and you keep pressing in the direction of the corner of the wall, your character will shift automatically into SNEAK mode (he will poke his head round the side of the wall to see what is going on). From this position, you can manually target and take your gun by pressing **WEAPON MODE**. Shoot by pressing **PRIMARY FIRE**, use a gadget by pressing **SECONDARY FIRE**. Press **WEAPON MODE** to put your weapon away.



The Roll

You can perform rolls. To do this, press one of the **MOVE** keys and press **ROLL**. The length of your roll will depend on your initial speed.



The Grab

You can slip up behind an enemy and grab hold of him. To do this, position yourself behind a mercenary and press **ACTION**. From this position you can:

- Move towards him with the same controls.
- Break your victim's neck by pressing **ACTION**.
- Knock your victim out with a blow from the elbow by pressing **PRIMARY FIRE**. Your opponent will only be knocked out temporarily: he will get up again after a few moments.

Whatever the situation, you can only grab hold of a mercenary for a limited period of time. Beyond this time-limit, the mercenary will suffocate and collapse.



The "Elbow Shot"

You are capable of striking out with your elbow in such a way that a mercenary is temporarily neutralized or disoriented. To perform an "elbow shot", make contact with the enemy and press **PRIMARY FIRE**. If you are in front of your opponent or to one side of him, you will knock him back.

ARGUS Corporation members' abilities



Basic Actions

Sneak, Walk and Run

You can change your character speed by using the wheel mouse Up to speed up, and wheel mouse Down to slow down.



Crouch

The **CROUCH** key toggles crouching.

Jump

Pressing the **JUMP** key will make your character jump straight up in the air. Pressing the **JUMP** key while running will make the character jump forward.



Shoot

Aim by moving the onscreen reticle using the mouse. To shoot, press **PRIMARY FIRE**. Change shooting mode by pressing and holding **WEAPON MODE**:

- **BURST**: You shoot a burst of 3 bullets each time you press **PRIMARY FIRE**.
- **FULL-AUTO**: You shoot a continuous burst of fire so long as you keep **PRIMARY FIRE** pressed down.

The current shooting mode is indicated by an icon on your weapon.

Reload

Reload manually your weapon by pressing **RELOAD**. Reloading is automatic when there are no more bullets available in your current clip.



Use a Gadget

To use a gadget, press **SECONDARY FIRE**.

Interact

You can interact with certain items in the universe by pressing **ACTION**. These actions include: turning on/off a light switch, using an elevator or picking up an object.

Special Abilities

Pupil Adaptation

This ability is a version of a natural phenomenon: when you go into a very dark room, it is virtually impossible to make out the slightest shape. After a few seconds, the pupil dilates, allowing more light to enter the eye, slightly improving your vision in the darkness. So, if the mercenary remains motionless, or if he moves very slowly through a dark room, the ambient light will gradually increase. This increase enables the mercenary to discern certain shapes and — why not? — a few spies too!



Charge / Weapon Slam.

You can swing your weapon at your opponent to push him back at close range by pressing **ACTION**. When moving weapon slamming will turn will cause your character to dash forward to perform a charge in the specified direction. Please note the it'll take a few seconds to recover your full speed after a charge.

Arsenal

Weapon

The spy is obliged to kill no-one and to leave no traces. To meet this obligation, he only has one non-lethal weapon: the Sticky Shocker. This weapon emits electrical discharges that put the person they hit into temporary shock. The player can fire limited-consecutive discharges before his weapon is completely discharged. It recharges automatically, in the course of time. To shoot, you must hold the weapon in your hand. When you are holding it, press **PRIMARY FIRE** to fire. Your weapon has a secondary function that enables it to fire Smoke Grenades and Sticky Cameras, among other things (the list of gadgets is provided in the "Shadownet team members' gadgets" section).

ARGUS members have a special weapon. This weapon operates with high-velocity projectiles. It has two shooting modes: BURST and FULL-AUTO. You have 5 clips with 30 bullets. You can reload by pressing **RELOAD**. If you find yourself short of ammunition, you can reload near ammunitions pack, that you will find in each level. Your weapon also has a secondary function that enables it to fire Fragmentation Grenades and Flares, among other things.

The Gadgets

Shadownet team members' gadgets

Enhanced Reality.

This function is similar to military targeting systems. It enables you to locate an ND133, providing a 2D representation of its position, its state and its distance from you. You can toggle Enhanced Reality on and off, by pressing **ENHANCED REALITY**.

Night Vision Goggles.

Night Vision Goggles amplify the ambient light, particularly emissions from the lower end of the infrared spectrum. To use Night Vision, press **NIGHTVISION**.

Thermal Vision Goggles.

Thermal Vision Goggles are similar to Night Vision Goggles, except that they pick up the upper part of the infrared spectrum, namely heat emissions rather than light emissions. This vision mode displays heat sources in red on the screen. But remember that the range of these goggles is limited. To use the Thermal Vision Goggles, press **THERMAL**.



Binoculars.

This tool can be used at any time and provides a more detailed view of certain zones. You can zoom in and out using **ZOOM IN** and **ZOOM OUT**. You can also use Thermal Vision or Night Vision, or lock an ND133 to locate it more easily. To use the binoculars, press **BINOCULARS**.

Please note : when targeting someone using binoculars, you can intercept his communications.

The following gadgets can all be operated in the same way : select it from the inventory, then take your weapon in your hand, aim and fire the gadget by pressing **SECONDARY FIRE**.

Spy Bullets.



These are double-purpose cartridges: they either temporarily mark an enemy hit by the bullet (he appears on your radar, and on your team-mate's radar) or, if the bullet hits a wall or another part of the décor, it transforms the zone around the point of impact into a radar (making it possible to locate any enemy entering this action zone). When an enemy is tagged, you can hear his communications as well.



Sticky Cameras.

This miniature camera has many functions (zoom, Night Vision, Thermal Vision, gas jet).

Chaff Grenade.



This grenade emits electromagnetic particles when it explodes. These particles disrupt and neutralize electronic devices (surveillance cameras, motion detectors, laser mines as well as mercenaries visions). When the particles have discharged their magnetic field, the neutralized devices operate normally again.

Alarm Snare.



This accessory is also double-purpose. It emits a series of noises similar to those made by a spy (logical and realistic sequences of sounds). The aim is to fool the mercenaries. When fired near a detection system (camera, presence detector, etc.), it can also trigger the detection system, again deceiving the mercenaries.



Flashbang Grenade.

This grenade temporarily blinds the mercenaries when it explodes in their field of vision.



Smoke Grenade.

This grenade gives off a cloud of smoke when it explodes. The cloud enables Shadownet team members to move forward without being spotted. The smoke also slows down, hampers and neutralizes any ARGUS members within the cloud.

ARGUS members' gadgets

Enhanced Reality.

This function is similar to military targeting systems. It enables you to locate ND133s and alarms that have just been triggered, providing a 2D representation of their position, their state and the distance between you and these items.

Flashlight.

This flashlight can be used to peer into dark places, in search of intruders. To use it, press **TORCH LIGHT**.

Laser sight.

The Laser sight is a laser beam projected from the weapon that makes it possible to identify a character, even if he is in shadow. To activate the Laser sight, press **LASER**. The position of a spotted enemy will be transferred on your teammate's radar as well.



EMF (Electro Magnetic Field) Vision.

With EMF Vision, you can locate interference given off by electronic devices. If an object with functioning electronics, especially the spy goggles when used for special vision, and the spy weapon, is within the field of vision, it is picked up by EMF Vision and displayed in white. A spy going through a phosphorescent grenade will also appear in EMF Vision. To activate this vision, press **EMF**.

Motion Vision.

With Motion Vision, you can "reveal" air turbulence created by spies or objects in motion. Whenever a moving object is located, a frame appears around it, making it easier to distinguish the object in question. If the object disappears from the direct field of vision (without obstacles between the object and the player), or if the object's speed is too low, the frame gradually disappears. To activate Motion Vision, press **MOVEMENT**.

Binoculars in Snipe Mode.

The mercenaries have special binoculars that enable them to zoom in (3 possible zoom levels, with a magnification of 2, 4 or 6) and — above all — fire (only in Single Shot mode). To shift into this special view mode, press **SNIPE**. You can change zoom mode with **Zoom IN** and **Zoom OUT**. To hold your breath, for greater precision when aiming, keep **BREATH** pressed down. You can only hold your breath so long as the breath gauge is not empty (this gauge is located to the left of your reticule in zoomed vision mode).

Please note : when targeting someone using snipe binoculars, you can intercept his communications.

Mines.

You possess a deadly mine capable of identity recognition (it only detects spies). It has a double activation system. You can choose the mode of activation when you lay the mine. If you choose **LASER MINE**, you lay a mine that is activated by a laser beam projected by the mine itself. Any spy who cuts through the beam sets off the mine. However, if you choose **PROXIMITY MINE**, you lay a mine that is activated by a motion detector. Any spy who passes too quickly through the detector's range will set off the mine. To lay a mine, position yourself in front of a wall and press **SECONDARY FIRE**. If you give a short press, you will lay a **PROXIMITY MINE**. However, if you keep **SECONDARY FIRE** pressed down, a menu appears from which you can choose the mine you wish to lay (make your choice using the **FORWARD** and **BACKWARD**). Release **SECONDARY FIRE** to lay the mine. You can remove a mine that has already been laid (provided your stock of mines is not at its maximum level) by going near it and pressing button **ACTION**.



Spy Trap.

This device is a locating system. When in operation, it is activated if a spy cuts through the laser beam emitted by the Trap, thereby marking him with a transmitter that makes him visible on the radars of all members of the ARGUS. The device is placed against a wall, in the same way as a mine. Select it from the inventory, position yourself facing a wall and press button **ACTION**. You can listen to an enemy tagged by a spy trap. Position of a tagged enemy will be transferred on your teammate's radar as well.

Tazer.



This defense system fires a strong electrical discharge at anyone nearby. The person who is hit is immobilized for a few seconds. To use the Tazer, press on **SECONDARY FIRE**. If someone is near you, that person will receive an electric shock.

The following gadgets can all be operated in the same way : select it from the inventory, then take your weapon in your hand, aim and fire the gadget by pressing **SECONDARY FIRE**.

Flares.

The Flare produces dynamic light that is fairly short-lived. It lights up with a radius of a few meters

Fragmentation Grenade.

The Fragmentation Grenade is a deadly grenade that, on exploding, inflicts damage on anyone within the explosion zone.



Phosphorescent grenade.

This grenade diffuses a large cloud of phosphorescent particles, which will stick on any character going through it. These particles can be seen in EMF vision and will diffuse some light. Also the character will leave clearly visible footsteps as he's walking away. This gadget is very convenient to mark and track a spy.

The Game Levels

There are many, varied game environments and they are — above all — interactive. They constitute an integral part of the game, affecting both teams.

Passive Defenses

Trigger mechanisms are located in the level (motion detectors, surveillance cameras, lasers, etc.). If an intruder sets off one of these mechanisms, he either activates an intruder alarm that gives his position or an alarm that sections off the zone in which he is located. In both cases, the intruder's stealthy progress is jeopardized.

These mechanisms can be seen using Thermal Vision. They are indestructible but it is possible to neutralize them temporarily using the Sticky Shocker or the Chaff Grenade. Any item neutralized by one or both of these means is encircled by electric arcs and gives off smoke.

Please note : disabling defenses with a sticky shocker or a chaff grenade will prevent giving precise location of the intrusion as general warning message will be sent to mercenaries ("security failure")



Surveillance Cameras.

The Surveillance Cameras emit sound and light (GREEN when they see nothing; RED when the alarm is activated). A character is located when he enters the camera's cone of vision.



Motion Detectors.

These detectors can locate any spy who penetrates their active zone. The indicator lights on the housing are green if the detector has located nothing and red if they have detected something.



Lasers.

Whenever a spy cuts through the laser beam, he sets off the associated alarm.

An alarm stops automatically after a few seconds if nothing appears to trigger the alarm once again.

Please note : triggered laser alarm system can cause temporary isolation of certain areas.

The Gameplay Objects

Some décor items are gameplay elements.

Destructible Lights.

To destroy certain light sources, take out your weapon, aim and fire.

Extinguishers.

When you shoot at an Extinguisher, a cloud of "smoke" appears at the bullet's point of impact, blinding mercenaries who are passing through the cloud.



Ammunition Reloads.

Enable you to reload bullets for your weapon and stock up on grenades. Press **ACTION** in front of the box to reload.

Health Reloads.

Enable you to refill your life. Press **ACTION** in front of the box to get back to full life.

Ready for your next challenge?

Log on to **www.splintercell.com** & set your sights on the top of the worldwide multiplayer ranking. The Splinter Cell community are waiting to help you become the best! The official website, the best source for info, materials & goodies.



"You Got the Game, Now Get the Guide. Prima's Official Strategy Guide: Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow."

Register your game!

To get an insider knowledge for the coming Ubi Soft games, receive exclusive offers, participate in focus groups, or help create games... please take a few minutes to register your game, on:

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

Copyrights

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

Unreal Engine is a trademark of Epic Games Inc.

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

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

Original Splinter Cell Theme Composed by Lalo Schifrin.

Music Performed by the Century Fox Orchestra in Los Angeles.

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

Sony is the trademark or registered trademark of Sony Corporation.

Ericsson is the trademark or registered trademark of Telefonaktiebolaget LM Ericsson

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

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

RenderWare
Physics

WARRANTY

Ubisoft offers a Technical Support service which details are indicated in the text of the manual relative to Technical Support.

When you (the "User") contact Technical Support, please be as specific as you can be about the problem you are experiencing and have the below details available:

- The name of the manufacturer of your computer system
- The brand and speed of the processor
- How much RAM you have
- The version number of windows you are using (if you aren't sure, right-click on the my computer icon on your desktop and select 'properties')
- The manufacturer name and model number of your video card, modem, and sound card.

Ubisoft guarantees to the original buyer of the multimedia product that the compact disc (CD) supplied with this multimedia product shall not show any fault during a normal-use period of one hundred and eighty (180) days from the invoiced date of purchase, or any other longer warranty time period provided by applicable legislation.

Please return any defective multimedia product by registered letter to: Technical Support together with this manual and your registration card if you have not already sent it to us. Please state your full name and address (including postcode), as well as the date and location of purchase. You may also exchange the multimedia product at the place of purchase.

If a disc is returned without proof of purchase or after the warranty period has expired, Ubisoft will choose either to repair or to replace it at customer expense. This warranty is invalid if the disc has been damaged through negligence, accident or misuse, or if it has been modified after acquisition.

The User recognises expressly that he uses the multimedia product at his own risk.

The multimedia product is provided as is, without any warranty other than what is laid down above. The User is responsible for any costs of repairing and/or correcting the multimedia product.

To the extent of what is laid down by law, Ubisoft rejects any warranty relating to the market value of the multimedia product, the User's satisfaction or its capacity to perform a specific use.

The User is responsible for all risks connected with lost profit, lost data, errors and lost business or other information as a result of owning or using the multimedia product.

As some legislations do not allow for the aforementioned warranty limitation, it is possible that it does not apply to the User.

OWNERSHIP

The User recognises that all of the rights associated with this multimedia product and its components, its manual and packaging, as well as the rights relating to the trademark, royalties and copyrights, are the property of Ubisoft and Ubisoft's licensors, and are protected by French regulations or other laws, treaties and international agreements concerning intellectual property. Documentation should not be copied, reproduced, translated or transferred, in whole or in part and in whatever form, without prior written agreement of Ubisoft.

UBISOFT CONTACTS AT YOUR DISPOSAL

TECHNICAL SUPPORT

NEW: To serve you better, Ubisoft is now providing full ONLINE support, to solve your gaming problems quickly and efficiently.

Simply go to <http://www.ubi.com/uk> and visit the Ubisoft Frequently Asked Questions first!

By visiting our FAQ database, you can find exactly the same answers that are available to you by calling or sending web-mail to our support representatives. This service is free and available 24/7!

If for any reason you do not find the answer to your question, you can click on the Ask a question link in the **FAQ** to send us a web-mail, ensuring that we get all the important information on your system and your problem so we can answer correctly the first time.

Make sure to include all information on your system, your problem, and the game you are playing.

If you do not have internet access, Our support representatives can assist you from 9:00 am until 7:00pm, Monday – Friday (excluding Bank Holidays) on Telephone: 0905-482-0109 Calls cost 30p per minute. Please be at your system when calling Ubisoft for support.

Australian technical support

Technical Support Info Hotline

1902 262 102

(calls are charged at \$1.98 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

HINTS & TIPS

Looking for cheats to go up to the next level? Call us for Hints and Tips Telephone Number: 0906 643 0200, available hours 9.00 am until 7.00 pm Monday – Friday (excluding Bank Holidays) to speak to one of our representatives. Calls cost £1.50 per minute, please ask permission from the person who pays the phone bill before making the call.

HANDLEIDING

2202648

WAARSCHUWING

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken. Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van PC en videospellen. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen. Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flikkerende lichten. Wanneer bij jou tijdens het spelen van een pc of videospel één van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg je huisarts voordat je verder speelt.

Inhoud

OFFLINE - ÉÉN SPELER VARIANT	2
Het Gevaar	2
Sam Fisher	2
Het Third Echelon Team	2
Andere Personages	3
Aan de slag	4
Eén Speler en Multiplayer Menu's	4
Het Spelscherm	5
Menu's	6
OPSAT (Operationele Satelliet Verbinding)	6
Sluip Door, Kruip Door	6
Wat Sam Kan, Kan Sam Alleen	6
Wapens, gadgets en voorwerpen in het Spel	10
 ONLINE - MULTIPLAYER SPELVARIANT	14
Waar Gaat het Om	14
De verschillende spelvarianten	14
Besturing	15
Snel aan de slag	16
Menu's	17
Het Spelscherm	19
De Personages	20
Bewapening	24
Voorwerpen in het spel	27
Wat kom je nog meer tegen	27
 Garantie	29
Technische Ondersteuning	30

Offline - Eén speler spelvariant

Het Gevaar

Als antwoord op het toenemende gebruik van geavanceerde digitale codering om potentiële gevaren voor de nationale veiligheid van Amerika te verbergen, heeft de NSA (de nationale veiligheidsdienst) een revolutie op het gebied van informatieverzameling teweeggebracht. Dit topgeheime initiatief, ook wel Third Echelon genoemd, betekent een terugkeer naar de klassieke spionagemethodieken. Daarbij wordt gebruik gemaakt van de allermodernste beveiligings- en gevechtstechnieken om op agressieve wijze informatie te verzamelen die in vijandelijke gebieden voor handen is. Wanneer informatie die noodzakelijk wordt geacht voor de nationale veiligheid niet op traditionele wijze kan worden bemachtigd, krijgt Third Echelon toestemming om ter plaatse missies uit te voeren. Het bestaan van Third Echelon wordt uiteraard door de Amerikaanse regering ontkend. Third Echelon gebruikt eenheden die bekend staan als zogenaamde Splinter Cellen; dit zijn elite spionage-eenheden, die bestaan uit een enkele veldagent, bijgestaan door een elders gestationeerd hulpteam.

Net als een glassplinter is een Splinter Cell klein, scherp en vrijwel onzichtbaar.

2006: de Verenigde Staten zetten op Oost Timor een tijdelijke militaire basis op om het langzaam groeiende verdedigingsleger van "s werelds jongste democratie" te trainen. Alom is er gepassioneerd verzet tegen de militaire aanwezigheid van de V.S. in Zuidoost Azië, maar de dreiging die het Indonesische leger vormt voor de Timorese democratie wordt opgevoerd als voldoende rechtvaardiging. Tegelijkertijd heeft de Amerikaanse regering er geen moeite mee onder dit mom actief militair personeel op een steenvorop afstand te hebben van zowel Noord Korea als de grootste Moslim bevolking in Azië.

Onder leiding van Suhadi Sadono, de bevelhebber van de guerrilla's verenigen zich de groeperingen die tegen de militaire aanwezigheid van de Amerikanen zijn. Sadono wordt hierin officieus gesteund door de belangrijkste corrupte spelers binnen de Indonesische regering. Zijn troepen vallen de Amerikaanse ambassade in Jakarta binnen en bezetten deze, waarbij ze het burger- en militair personeel gijzelen.

Jij bent Sam Fisher, en je wordt er op afgestuurd. Niet om de gijzelaars te bevrijden, maar om topgeheime documenten die zich in de ambassade bevinden te vernietigen voordat Suhadi's mensen ze vinden.

Sam Fisher

Fisher heeft de afgelopen decennia tijdens een aantal belangrijke conflicten vooraan gestaan bij spionageoperaties. Hij heeft dit niet alleen overleefd, maar dankzij hard werken, een onverzadigbare nieuwsgierigheid en openhartige eerlijkheid blonk hij zelfs uit bij het uitvoeren van geheime missies. Hij houdt niet van diplomatiek geneuzel en nog minder van leugens.

Fisher weet wat hij kan en hij vertrouwt op zijn vaardigheden, maar begrijpt ook dat in het verleden overleven vaak een kwestie van geluk geweest is. Hij weet dat hij ook maar een mens is en fouten maakt en hij wil niet dood. Hij heeft een vreemd en enigszins zwart gevoel voor humor.

Fisher is een rustig iemand, werkt gevoelsmatig en observeert iemand die van buitenaf naar de dingen kijkt. Zijn leven wordt gevuld met vechten, spionage en voortdurend in training zijn. Zijn tactische ervaring is deel gaan uitmaken van zijn instincten. Tegenwoordig voelt hij zich zelfs buiten zijn werk het meest op zijn gemak aan de rand van de gemeenschap. Niets ontgaat hem weliswaar, maar hij blijft een buitenstaander.

Dankzij zijn bewonderenswaardige verzameling littekens heeft Fisher zijn plek in het Walhalla onderhand wel veilig gesteld. Hij hoeft de wereld niets meer te bewijzen. Nu hij ouder en wijzer is, hoeft roem voor hem niet meer. Als hij vecht, dan is dat omdat hij ervan overtuigd is dat het noodzakelijk is en omdat hij weet dat hij het kan.

Het Third Echelon Team

Kolonel Irving Lambert

Geboren: 1961 in Batcave, NC **Lengte:** 189 cm **Gewicht:** 122 kilo
THIRD ECHELON Missiecoördinator

Lambert onderhoudt de verbindingen tussen de agent (of agenten) in het veld en Third Echelon's team van onderzoekers, hackers, strategen en commandanten. Terwijl Fisher in het veld bezig is staat hij continu in contact met Lambert via onderhuidse microchips en een oorimplantaat.



Dermot P. Brunton

Geboren: 1963 **Lengte:** 164 cm **Gewicht:** 62 kilo
SHADOWNET missiecoördinator

Dermot is de "Irving Lambert" van de SHADOWNET organisatie. Omdat in deze organisatie direct satelliet contact met de mensen in het veld niet toegestaan is, heeft hij een meer bureaucratische baan.

Anna Grimsdóttir

Geboren: 1974, Boston, MA **Lengte:** 173 cm **Gewicht:** 58 kilo
THIRD ECHELON Hoofd communicatie

Grimsdóttir heeft de leiding over een klein team programmeurs dat verantwoordelijk is voor het leveren van technologische hulp, het decoderen van berichten en het verschaffen van informatie aan de agenten. Grimsdóttir helpt Fisher bij het omgaan met hi-tech apparatuur tijdens zijn missie.



Andere Personages

Suhadi Sadono

Indonesische leider van de DARAH DAN DOA guerilla's.

Suhadi strijdt al sinds zijn vijftiende voor de Indonesische onafhankelijkheid. Zijn ster steeg snel binnen de organisatie en op zijn eenentwintigste was hij de leider van de Darah Dan Doa (bloed en gebeden). Toen had de organisatie slechts een veertig leden. Tegen het midden van de negentiger jaren werd de organisatie heimelijk gefinancierd door de Kopassus (de Indonesische speciale troepen). Na operatie REDBEARD groeide de Darah Dan Doa uit tot een burgerleger met vele duizenden leden. Alhoewel de Verenigde Staten en de CIA in 1999 hun financiering stopten, blijft de DDD groeien.



Norman Soth

Huurling

Soth werd door de CIA opgeleid. Hij is huurling en voormalig vrijheidsstrijder en werkt in Zuidoost Azië, en dan met name in Indonesië. In 1992 nam hij deel aan de door de CIA opgezette operatie REDBEARD. Hierna hield hij zich bijna tien jaar bezig met het bewapenen en opleiden van de Kopassus om de Timorese opstanden te onderdrukken.



Dahlia Tal

Lid van de Shin Bet

De Shin Bet, de geheime dienst van de Israël, houdt zich bezig met de minder aangename kanten van het geheime werk voor hun land. Daaronder vallen ondermeer het verhoren, voorlichten en geestelijk begeleiden van mensen.



Aan de slag

Installatie

Om Splinter Cell te installeren ga je als volgt te werk:

1. Zet je computer aan.
2. Plaats de Splinter Cell installatie CD in je cd-rom speler. Het Autorun menu verschijnt nu.

NB: als het Autorun menu niet verschijnt dubbelklik dan op het icoontje Deze Computer op je bureaublad. Dubbelklik vervolgens op het cd-rom icoontje. Nu moet het Autorun menu verschijnen.

3. Klik op de knop Install Splinter Cell. Je wordt nu stap voor stap door de installatie van het spel geleid. Wanneer je een map op je harde schijf hebt aangemaakt voor Splinter Cell wordt het spel geïnstalleerd. Je krijgt automatisch de vraag gesteld of DirectX v9.0 geïnstalleerd moet worden. Je kunt Splinter Cell alleen spelen als DirectX v8.1 of hoger op je systeem geïnstalleerd is. Indien dat het geval is dan klik je op de No-knop en DirectX wordt niet geïnstalleerd. Als je het niet zeker weet, klik dan op Yes en de DirectX installatiesoftware controleert welke versie op jouw systeem geïnstalleerd is.

4. Na het installeren van het spel selecteer je vanuit het Windows Start menu Programma's -> Ubisoft -> Splinter Cell Pandora Tomorrow -> Play Splinter Cell Pandora Tomorrow of klik op de "Play Splinter Cell Pandora Tomorrow" snelkoppeling op het bureaublad.

NB: De Splinter Cell Pandora Tomorrow Play CD moet zich in je cd-rom speler bevinden om het spel te kunnen starten.

Het spel verwijderen/opnieuw installeren

Om Splinter Cell Pandora Tomorrow te verwijderen ga je als volgt te werk:

1. Zet je computer aan.
2. Plaats een van de Splinter Cell Pandora Tomorrow CD's in je cd-rom speler. Het Autorun menu verschijnt nu.
3. Klik op de knop "Uninstall Splinter Cell" (SC verwijderen). Als je zeker weet dat je Splinter Cell Pandora Tomorrow wilt verwijderen van de harde schijf klik dan op Yes. Wil je het spel niet verwijderen klik dan op No. Als je Splinter Cell verwijdert blijven alle save-bestanden op je harde schijf staan behalve als je de vraag "Delete all configuration and saved games files" (alle configuratie en save-bestanden verwijderen?) met Yes (ja) beantwoordt.

NB: je kunt Splinter Cell Pandora Tomorrow ook verwijderen door in het Windows Configuratie scherm op Software te klikken.

Eén speler en multiplayer menu's

In het hoofdscherm kun je uit drie opties kiezen:

- Single Player
- Multiplayer
- Extra's

Eén speler menu

Kies Single Player als je alleen wilt spelen. Je komt in het Single Player menu terecht waar je de volgende opties hebt:



Start Game

Begin aan een nieuwe game of ga verder met een eerder opgeslagen game. Als je deze optie kiest ga je naar het Player Profile scherm waar je een spelerprofiel kunt aanmaken, laden of een oud profiel verwijderen. Je kunt maximaal tien verschillende profielen aanmaken, waarbij elk profiel drie save games kan hebben. Als je klaar bent kies je een profiel om aan een nieuwe game te beginnen. Om een opgeslagen game te spelen kies je eerst een profiel en vervolgens de game die je wilt laden.



Options (opties)

Kies Options om geluids- en beeldinstellingen zoals helderheid en contrast in te stellen.



Back to Main Menu:

terug naar het hoofdmenu.

Multiplayer Menu

Kies Multiplayer als je Splinter Cell Pandora Tomorrow via een LAN of op het internet wilt spelen.

Extra's

Het Spelscherm



1. **Gezondheidsmeter:** geeft de status van Sam's gezondheid/leven aan.
2. **Zichtmeter:** deze meter beweegt van links naar rechts om de hoeveelheid licht in Sam's directe omgeving aan te geven.
3. **Interactie systeem:** dit verschijnt op het moment dat je gebruik kunt maken van een voorwerp of kunt praten met een persoon in de omgeving.
4. **Doel:** laat het volgende missiedoel zien.
5. **Geselecteerd wapen, gadget of voorwerp:** laat de huidige selectie zien.
6. **Communicatievenster:** verschijnt aan de bovenkant van het scherm op het moment dat je een bericht ontvangt.
7. **OPSAT:** als er een kleine enveloppe boven je OPSAT staat betekent dit dat er een bericht binnen gekomen is. Druk op <F1> om je OPSAT te openen en het bericht te lezen.
8. **Totaal aan munitie.**
9. **Munitie in één clip.**

Menu's

Druk tijdens het spel op <Esc> om naar het spelmenu te gaan.

- **Load Game:** laad een opgeslagen spel of begin opnieuw aan een level. Tijdens het spel kun je met de <F5> toets de situatie opslaan, je kunt deze laden met <F8>.
- **Options:** wijzig de geluids- en beeldinstellingen.
- **Controller:** stel de configuratie van je controller in.
- **Back to Single Player Menu:** terug naar het één speler menu.



OPSAT (Operational Satellite Uplink) (operationele satellietverbinding)

De OPSAT is een compacte, op de pols te dragen versie van een gewone PDA ontwikkeld voor militaire doeleinden. Het stelt Sam in staat om missiedoelstellingen en nieuws te ontvangen vanuit het Third Echelon hoofdkantoor. De OPSAT vertoont ook de realtime beelden van de Plakcamera (sticky camera). Druk tijdens het spel op <F1> om de OPSAT te openen.

- **Goals:** doelstellingen; bekijk de doelstellingen van de missie.
- **Notes:** notities; hier vind je extra hints en aanwijzingen die tijdens de missie verzameld zijn.
- **Data:** informatie; hier vind je verkenninginformatie zoals gegevens over vijanden, locaties of andere zaken die van belang zijn voor de huidige missie. Let speciaal op de data sticks, aangezien deze belangrijke informatie bevatten.
- **Inventory:** inventaris; hier vind je informatie over de voorwerpen en wapens die je bij je hebt.



Sluip door, kruip door

Het meest waardevolle voordeel dat Sam heeft is dat hij in staat is in het geheim te werken, zelfs temidden van vijandelijke troepen. De zichtmeter op Sam's OPSAT geeft aan of hij onopgemerkt blijft. Staat deze helemaal naar links, dan is Sam onzichtbaar voor vijandelijke waarneming. Staat hij helemaal naar rechts, dan loopt Sam groot gevaar opgemerkt en onderschept te worden. In de schaduwen blijven is een goede manier om niet op te vallen, maar soms is het nodig om te kruipen, heel voorzichtig te lopen of met de rug tegen de muur te gaan staan om niet gezien te worden.

Een Splinter Cell agent moet niet alleen vijandelijke ogen, maar ook vijandelijke oren vermijden. Het is soms noodzakelijk om te rennen en springen, maar dan maak je geluid — dé uitnodiging voor vijandelijke patrouilles om jouw locatie te onderzoeken. Langzaam bewegen terwijl je kruipt zal veel minder snel vijandelijk bezoek uitlokken.

Alarm

Je zult merken dat als een vijand Sam ziet, of zelfs alleen maar een vermoeden heeft dat er een indringer is, hij opdracht heeft collega's hiervan op de hoogte te stellen of een alarm af te laten gaan in plaats van zelf een confrontatie met Sam aan te gaan. Naarmate er vaker een alarm afgaat zullen ze alerter en agressiever reageren bij een nieuw alarmsignaal. Vanwege de extreem geheime aard van Splinter Cell missies kan het afgaan van een alarm Third Echelon doen besluiten de missie af te blazen.

Wat Sam kan, kan Sam alleen

Elke keer als Sam een speciale handeling kan doen opent het interactie systeem een venster. Hou de ACTIE toets (<ENTER>) ingedrukt en selecteer met het muiswiel of ↑ en ↓ wat je wil gaan doen. Laat <ENTER> los om de gekozen handeling uit te voeren.

Standaardbeweging

Als je de cursorpijl  indrukt gaat Sam lopen. Met het muiswiel bepaal je hoe snel — of langzaam — hij loopt. Aangezien langzaam bewegen minder aandacht trekt dan snel bewegen is het belangrijk om jezelf leren te beheersen. Een tegenstander die jou achter zich hoort kan zich bijna altijd sneller omdraaien en schieten dan dat jij een open gebied oversteekt. Het voelt misschien ongemakkelijk aan om langzaam door een goed verlicht gebied in de nabijheid van een vijand te lopen... maar naar de overkant te rennen bekoop je zeker met de dood.

Basisbewegingen

Sam kan een grote hoeveelheid bewegingen uitvoeren. Weten hoe je je verplaatst... en hoe je dat ongemerkt kunt doen... is van essentieel belang.



NB. <Num 1> betekent toets 1 op het numeriek eiland.

Hurken

Druk op <Num 0> (crouch/hurken) om te hurken. Sam beweegt nu weliswaar langzamer maar wel stiller en hij valt minder op.



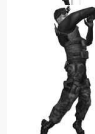
Opklimmen

Druk op <Shift> (jump/springen) en beweeg voorwaarts tegen lage voorwerpen zoals kratten of tafels aan om Sam hier op te laten klimmen.



Beklimmen

Om in een pijp, ladder, touw of hek te klimmen hoef je er alleen maar tegenaan te lopen. Druk op <Num 0> (crouch/hurken) om er weer af te springen.



Van dichtbij aanvallen

Terwijl je wapen in de holster zit en je vlakbij een tegenstander staat druk je op de vuurknop (linker muisknop) om hem met je elleboog een mep te geven.



Rug tegen de muur

Druk op <Num 4> (back to wall/rug tegen de muur) terwijl je staat of hurkt om Sam's rug tegen de muur te zetten. Sam valt minder op als hij met zijn rug tegen de muur staat.



Hangen

Spring door de <Shift> (jump/springen) in te drukken omhoog om richels boven Sam's hoofd te grijpen en hieraan te gaan hangen. Sam kan zowel naar links en rechts bewegen als zichzelf omhoog trekken, als daar tenminste ruimte voor is. Druk op <Num 0> (crouch/hurken) om los te laten.



Hand-over-Hand

Spring met <Shift> (jump/springen) omhoog om een horizontale pijp vast te pakken. Trek door weer <Shift> (jump/springen) in te drukken Sam's benen op om langs obstakels te geraken.



Touwglijden

Spring met <Shift> (jump/springen) omhoog om een touw te pakken. Sam zal automatisch naar beneden glijden. Trek Sam's benen op door weer <Shift> in te drukken. Druk op <Num 0> (crouch/hurken) om los te laten.

Geavanceerde bewegingen

Geavanceerde bewegingen zijn net zo essentieel als de basisbewegingen. Door deze onder de knie te krijgen zal Sam veiliger en efficiënter zijn weg kunnen vinden. Veel van deze geavanceerde bewegingen zijn combinaties die Sam kan gebruiken om aan te vallen. Zie elders in deze handleiding voor meer informatie over het gebruiken en meenemen van wapens.



Rollen

Druk terwijl je beweegt op <Num 0> (crouch/hurken) en hou deze ingedrukt om een rol te maken.



Spagaatsprong

Als Sam zich in een gang bevindt die ongeveer net zo breed is als Sam lang is, kan hij een spagaatpositie aannemen. Spring met <Shift> (jump/springen) en druk <Shift> (jump/springen) nog een keerje in om de spagaatsprong te maken.



Halve spagaat

In een kleinere gang kan Sam een halve spagaatsprong doen. Spring met <Shift> en druk vervolgens <Shift> nog een keerje in om de halve spagaatsprong te maken.



Halve spagaat en nog een keer springen

Vanuit een halve spagaat kan Sam nog hoger springen. Laat door links/rechts te bewegen Sam naar de hogere positie kijken en druk vervolgens op <Shift> om er naar toe te springen.



Bovenaanval

Als je boven een vijand weet te komen en van boven op hem kunt springen sla je hem bewusteloos. Druk <Num 0> (crouch/hurken) om een bovenaantal uit te voeren.



Stille landing

Druk wanneer je valt snel op <Num 0> (crouch/hurken) voor een geluidloze landing.



Abseilen

Om via een schoorsteen af te dalen ga je er vlakbij staan en selecteer je de Rappel (abseilen) interactie. Sam kan via het touw omhoog en naar beneden bewegen. Druk op <Shift> (jump/springen) om je tegen de muur af te zetten.



Abseilend schieten

Sam kan zijn wapen trekken en schieten wanneer hij aan het abseilen is. Druk op <Num 1> (Use/Equip - gebruiken/pakken) om je geselecteerde wapen te trekken.



Hangend schieten

Sam kan zijn wapen trekken en afschieten wanneer hij aan een pijp hangt, maar alleen als zijn benen niet opgetrokken zijn. Druk op <Num 1> (Use/Equip - gebruiken/pakken) om je geselecteerde wapen te trekken.

Ondersteboven schieten

Als Sam ondersteboven aan een pijp hangt trek je met <Num 1> (Use/Equip - gebruiken/pakken) zijn wapen.

Schieten vanuit de spagaatpositie

Sam kan zijn wapen trekken en afschieten vanuit de spagaatpositie. Druk op <Num 1> (Use/Equip - gebruiken/pakken) om je geselecteerde wapen te trekken.

Schieten met de rug tegen de muur

Als Sam, terwijl hij met zijn rug tegen de muur staat een hoek bereikt dan zal hij automatisch om de hoek kijken. Druk terwijl hij kijkt op <Num 1> (Use/Equip - gebruiken/pakken) om zijn wapen te trekken waarna hij om de hoek kan schieten.

Gooien met de rug tegen de muur

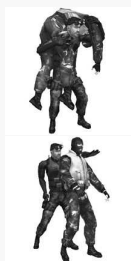
Als je om de hoek kijkt selecteer je met een voorwerp om te gooien. Druk op <Num 1> (Use/Equip - gebruiken/pakken) om het te pakken. Als je het voorwerp vast hebt bepaal je met de tweede vuurknop (rechter muisknop) hoe ver je gaat gooien. Met de vuurknop (linker muisknop) gooi je het voorwerp.

ME draai

Als Sam naar een geopende deur of in een kleine gang kijkt kun je de actie knop (<Enter>) indrukken om een ME draai te maken. De ME draai is een beweging die elite troepen leren waardoor ze bijna onzichtbaar kunnen worden.

Bewegingen met computergestuurde personages (NPC's)

Sam heeft een aantal speciale bewegingen die alleen gebruikt kunnen worden tegen NPC's. Om deze bewegingen uit te kunnen voeren moet je eerst dichtbij een tegenstander zien te komen zonder gezien te worden.



Lichaam verplaatsen

Om te voorkomen dat ze ontdekt worden zal Sam de lichamen van bewusteloze of dode tegenstanders moeten verplaatsen. Kies de Body (lichaam) interactie om een lichaam op te tillen. Druk op de actie knop (<Enter>) om het lichaam zachtjes neer te leggen of trek een wapen met <Num 1> (Use/Equip - gebruiken/pakken) om het lichaam snel te laten vallen.

Vastgrijpen

Grijp een tegenstander vast door achter hem te gaan staan zonder dat hij het merkt en selecteer dan de Grab (Vastgrijp) interactie.



Menselijk schild

Terwijl je een tegenstander vasthoudt kun je een pistool trekken en op andere tegenstanders schieten. Je gebruikt de tegenstander die je vast hebt dan als menselijk schild. Druk hiervoor op <Num 1> (Use/Equip - gebruiken/pakken).

Ondervragen

Sommige NPC's hebben nuttige informatie en kunnen ondervraagd worden. Kies voor de Interrogate (Ondervraag) interactie terwijl je een NPC vast hebt om hem aan het praten te krijgen.

Dwingen tot meewerken

Bepaalde voorwerpen in de wereld kunnen niet gebruikt worden door Sam. Maar er zijn soms NPC's in de buurt die dit wel kunnen. Om een NPC tot medewerking te dwingen moet je hem vastgrijpen en naar het voorwerp duwen wat je hem wilt laten gebruiken. Kies nu voor de Force Cooperate (Dwing tot meewerken) interactie.

Andere handelingen

- **Reload (herladen):** druk op <Num > (punt op het numeriek eiland) om je wapen handmatig te herladen.
- **Whistle (fluiten):** druk op <V> om te fluiten. Als de vijand je fluitje hoort komen ze op je af.
- **Rate of fire (vuursnelheid):** als je de SC-20K gebruikt kun je met <F> de vuursnelheid wijzigen.
- **Change of vision (zicht wijzigen):** druk op om nachtzicht in te schakelen; met <End> gebruik je infraroodzicht.

Wapens, gadgets en voorwerpen in de game

Druk tijdens het spelen op <Ctrl> om naar de inventaris te gaan. Selecteer met de muis een voorwerp. Om een voorwerp te gebruiken druk je op de vuurknop (linker muisknop).

Wapens en gadgets

SC-20K M.A.W.S. (Modulair Aanvals Wapen Systeem)



Dankzij de compacte configuratie van dit geweer is het licht en klein, zonder daarbij aan vuurkracht te verliezen (5.56x45mm ss109). Door de modulaire configuratie kan de SC-20K aangepast worden om binnen het profiel van elke missie te passen. Uitgerust met een licht- en geluiddemper en gecombineerd met een multifunctionele lanceerinrichting, is de SC-20K de voor de hand liggende wapenkeuze voor Sam wanneer hij vijandelijke gebieden infiltreert.

Als je de SC-20K gebruikt kun je met de middelste muisknop de sluipschutterstand aanzetten. Met het muiswiel zoom je in en uit. Zoomen kan ook met <Page Down> en <Page Up> (op sommige toetsenborden weergegeven als <PgUp> en <PgDn>).

De multifunctionele lanceerinrichting van de SC-20K:

Druk op de vuurknop (linker muisknop) om de lanceerinrichting te gebruiken. Je kunt de lanceerinrichting niet gebruiken in de Sluipschutterstand.



Ringvormig airfoil projectiel

Een projectiel met hoge impact maar zonder penetratiekracht. Ontworpen om tegenstanders uit te schakelen zonder ze te doden.

Let op: het ringvormige airfoil is een stuk effectiever als het hoofd geraakt wordt



Plakcamera (sticky camera)

Een minicamera met volledige draai- en zoomfuncties alsmede een nacht- en een infrarood stand. De opnames van de camera worden meteen naar Sam's OPSAT doorgestuurd. Ideaal voor verkenningstochten en spionage. Plakcamera's zijn meerdere malen te gebruiken. Je kunt met deze camera ook gesprekken opnemen waar Sam niet bij aanwezig is.



Kleverige Schokker (sticky shocker)

Een apparaat, bedekt met een kleverige vloeistof, wat hoge voltages afgeeft. De kleverige schokker hecht zich aan tegenstanders vast en geeft ze een verlamrende schok.

Hint: Door de schokker in een plas met water te schieten kunnen meerdere vijanden in één keer uitgeschakeld worden.



Aflleidingscamera (distraction camera)

Een variant op de plakcamera. Bij de aflleidingscamera zijn de draai, zoom en zichtverbeterende functies vervangen door een herriemaker en een CO2 gasfles. Door het apparaat aan te zetten worden tegenstanders door het geluid er naartoe gelokt, waarna een wolk gas vrijkomt die ze uitschakelt.



Gasgranaat

Standaard traangasgranaten die groepjes tegenstanders kunnen uitschakelen. Blootstelling aan traangas zorgt voor forse ademhalingsproblemen. Langdurige blootstelling leidt tot bewusteloosheid.



Flitsgranaat (flash bang)

Deze granaat geeft een heldere flits af die iedereen binnen bereik verblindt.

Fragmentatiegranaat (chaff grenade)

Als deze granaat ontploft komt er een wolk magnetische deeltjes vrij die alle elektronische apparatuur in de buurt ontregelt. Dit geldt ook voor de spullen van Sam.



Pistool met laservizier (laser aiming)

Het pistool is voorzien van een laservizier waardoor je beter kunt richten. Maar denk er wel aan dat vijanden de rode punt kunnen zien.



Slotenmakersset (lock pick)

Standaard set met lopers, moersleutels en voelers om normale cilindersloten open te maken. Maak met de pijltoetsen (↑, ↓, ←, of →) langzaam een cirkelende beweging totdat je de eerste pen ziet en hoort bewegen. Dit betekent dat je de juiste toets ingedrukt hebt. Blijf deze toets indrukken om een van de pennen in het slot los te krijgen. Doe dit voor alle pennen.



Micro explosieven (disposable pick)

Deze niet alledaagse lopers zijn uitgerust met micro explosieven die elk standaard cilinderslot een forse opdonder geven, waardoor de pennen barsten en het slot open gaat.



Laser Microfoon: T.A.K. (Tactische Audio Kit).

De lasergestuurde microfoon in de SC-20K stelt de gebruiker in staat om de trillingen van bepaalde oppervlaktes op te vangen (dit werkt vooral goed op glazen ramen). Wordt gebruikt om gesprekken af te luisteren.



Camera-stoorder (camera jammer)

De camera-stoorder zendt microgolf pulsen uit die de microcircuits van de beveiligingscamera's storen. Na gebruik moet de stoorder een tijdje opladen voordat hij weer werkt.

Optische kabel (optic cable)

Deze flexibele kabel/camera kan gemakkelijk onder deuren door worden geschoven om te zien wat er aan de andere kant is. Heeft nacht- en infraroodzicht.



Brillen (goggles)

Met een nachtzichtbril heb je goed zicht wanneer er weinig licht is. Vooral licht wat zich laag op het infrarood spectrum bevindt wordt versterkt.

Net als nachtzicht is infrarood een belangrijk hulpmiddel in situaties waarin er weinig licht is. Deze technologie verschilt van nachtzicht omdat hier de bovenste deel van het infrarood spectrum gevangen wordt, wat inhoudt dat hitte zichtbaar wordt in plaats van licht.

Voorwerpen

Sommige dingen, zoals granaten, lichtseinen en diverse andere voorwerpen kunnen gegooid worden. Om een voorwerp te gooien moet je dit selecteren en op <Num 1> drukken. Een reeks dradenkruizen op het scherm geeft aan waar je op mikt. Met de muis mik je, met de rechter muisknop verander je de baan van het projectiel. Met de linker muisknop gooi je het voorwerp; met <Num 1> breek je de worp af.



Muurmijn (wall mine)

De muurmijn is een bewegingsgevoelig explosief wat op bijna alle oppervlaktes kan worden bevestigd. Wacht op het groene licht als je een muurmijn wilt uitschakelen en oppakken.



Noodsein (emergency flare)

Deze standaard seinen geven een heleboel hitte af. Hierdoor zijn ze te gebruiken om hittegevoelige sensoren, zoals de sensoren op automatisch bestuurd geweren, af te leiden.



Fragmentatiegranaat (frag grenade)

De M67 fragmentatie granaat weegt krap 400 gram en bestaat uit een stalen bol met een diameter van 6 centimeter. Hierin bevinden zich 180 gram zware explosieven. Bij de ontploffing versplintert de stalen bol, waardoor de scherven met hoge snelheid wegspringen.



EHBO doos (medical kit)

Standaard medische uitrusting voor eerste hulp bij verwondingen.

Voorwerpen van de vijand

De verdedigingsmiddelen van de vijand zorgen voor een groot aantal obstakels die je moet passeren. Dit varieert van simpele cijferpanelen die deuren openen en sluiten tot automatische geweren die hitte detecteren en op indringers schieten.



Alarm Paneel

Standaard alarmknoppen die door vijanden geactiveerd kunnen worden om kameraden die zich in de buurt bevinden te alarmeren. Vanwege de extreem geheime aard van Splinter Cell missies kan het afgaan van een alarm Third Echelon doen besluiten de missie af te blazen.



Automatisch machinegeweer (automated turret)

Deze automatisch bestuurd geweren zijn uitgerust met hitte- en bewegingsdetectoren en een Independent Friendly Fire (IFF) herkenningssysteem wat ervoor zorgt dat ze niet op de eigen eenheden schieten. Deze geweren kunnen gehacked worden via hun besturingscomputer. Met de cursortoetsen bedien je de besturingscomputer van het geweer. Je kunt hiermee een automatisch geweer helemaal of alleen het IFF systeem uitschakelen. Als het IFF uitgeschakeld is zal het geweer wel nog steeds op Sam schieten, maar ook op Sam's vijanden.



Beveiligingscamera (surveillance camera)

Standaard beveiligingscamera's die beweging detecteren en een alarm af kunnen laten gaan. Dit soort camera is breekbaar en kan kapot gemaakt worden.



Gepantserde camera (armored camera)

Afgezien van de kogelvrije bekleding is deze camera identiek aan de standaard beveiligingscamera.



Valstrikgranaat (booby trap)

Deze standaard granaat is verbonden met een kleine kabel.



Bewegingsdetector (motion detector)

Als Sam in de buurt van een bewegingsdetector té snel beweegt geeft deze een ontzettend sterke lichtflits af die iedereen in de nabijheid verblindt.



Cijferpaneel (keypad lock)

Standaard cijferpanelen die verbonden zijn met de elektromagnetische sluitingsystemen van een deur. Alleen door het invoeren van de juiste code is een deur die gesloten is met een cijferpaneel, te openen. Meerdere malen een foute code invoeren doet een alarm afgaan.



Oogscanner (retinal scanner)

Een sluitingsmechanisme dat de iris van iemands oog scant voordat het een deur opent. Wie geen toegangsrecht heeft kan een deur die met een oogscanner gesloten is, niet openen. Maar iemand met de juiste ogen kan soms "overgehaald" worden om de deur voor jou te openen. Een foutieve oogscan laat automatisch het alarm afgaan.

ONLINE - MULTIPLAYER GAMEVARIANT

Waar gaat het om

De game is gebaseerd op twee tegen elkaar strijdende teams met elk twee menselijke gamers. Het Shadownet team moet zonder gezien te worden optrekken, de omgeving verkennen en voldoen aan de voorwaarden voor de overwinning. Het huurlingen team (ARGUS) moet zien te voorkomen dat het Shadownet team iets bereikt door ze op te sporen, de confrontatie aan te gaan en ze uit te schakelen.

De verschillende spelvarianten

Spelvariant NEUTRALIZATION



	Shadownet team	ARGUS
GOAL (doel)	Zoek de houders met het virus (ND133's) en maak ze onschadelijk.	Bescherm de houders en schakel de indringers uit.
VICTORY (overwinning)	Maak alle ND133's onschadelijk of schakel alle huurlingen uit.	Schakel binnen de gestelde tijd alle indringers uit of bescherm de ND133's.
RULES (werkwijze)	Om een ND133 onschadelijk te maken ga je ervoor staan en druk je op A. Het onschadelijk maken duurt even maar je kunt het op elk moment onderbreken.	

Spelvariant EXTRACTION



	Shadownet Team	ARGUS
GOAL (doel)	Zoek de ND133's, pak de buisjes en breng ze naar het ophaalpunt.	Voorkom dat de indringers de buisjes stelen en schakel hen uit.
VICTORY (overwinning)	Breng voldoende buisjes naar het ophaalpunt.	Schakel binnen de gestelde tijd alle indringers indringers uit of bescherm de buisjes.
RULES (werkwijze)	Om een ND133 buisje te pakken ga je ervoor staan en druk je op de Actieknoop (<Enter>). Breng het buisje vervolgens naar het ophaalpunt.	Bescherm de buisjes in de houders. Je kunt een door een indringer gestolen buisje terug krijgen door hem uit te schakelen voordat hij de rand van het terrein bereikt en de buisjes overhandigt.

Spelvariant SABOTAGE



	Shadownet Team	ARGUS
GOAL (doel)	Zoek de ND133's en neutraliseer ze door er een modem bij te plaatsen.	Bescherm de houders tegen de indringers die zullen proberen ze te neutraliseren door modems te plaatsen.
VICTORY (overwinning)	Neutraliseer de ND133's met behulp van je modems of schakel de huurlingen uit.	Schakel de indringers uit of voorkom dat ze de ND133's neutraliseren.
RULES (werkwijze)	Plaats met <Enter> een modem op de muur bij een ND133. Als het aftellen klaar is de ND133 geneutraliseerd. Als het modem vernietigd wordt kun je een nieuw modem plaatsen en het aftellen gaat dan gewoon verder. Een nieuw modem haal je uit een munitievoorraad.	Bescherm de ND133's tegen modems. Als het aftellen begint zoek je het modem en schakel je het uit door het te verwijderen of aan flarden te schieten.

Besturing

Besturing is onderverdeeld in vier groepen: instellingen (alles met betrekking tot de configuratie), de algemene besturing, besturing voor een spion en besturing voor een huurling.

INSTELLINGEN

Handeling	Uitleg	Standaard ingestelde toets
MUIS	Wijzigt hoe gevoelig de muis reageert.	O en P
SPELMENU	Opent het menu tijdens het spel.	Esc
HUD (info op spelscherm)	Uitleg over wat je op het spelscherm ziet.	F4
QUIT (Stoppen)	Stopt het spel.	F12
CHAT	Opent het chatvenster.	2
VOLLEDIG SCHERM	Wisselt tussen in een Windows venster of beeldvullend spelen.	Alt + Enter

ALGEMEEN

Handeling	Uitleg	Standaard ingestelde toets
BEWEGEN	Beweeg je personage naar voren.	W
BEWEGEN	Beweeg je personage achteruit.	S
BEWEGEN	Beweeg je personage naar links.	A
BEWEGEN	Beweeg je personage naar rechts.	D
ACTIE	Reageer op de omgeving en ook, Spion: plaats een bom om een ND133 te neutraliseren (uitsluitend in spelvariant sabotage); als je de sticky camera gebruikt kun je een gaswolk laten ontsnappen. Huurling: voer een aanval uit in de richting die je ingedrukt houdt.	Shift
SPECIALE ACTIE 1	Voer de specialiteit van jouw team uit: Spion: voer een zijwaartse rol uit. Huurling: zet je laservizier aan/uit.	Q
SPECIALE ACTIE 2	Voer de andere specialiteit van jouw team uit: Spion: pak je wapen / berg het weg. Huurling: doe je zaklantaarn aan/uit.	E
EERSTE VUURKNOP	Gebruik je wapen (spion: uitsluitend als hij een wapen heeft) en ook: spion: gooi het gadget dat je met gadget 1 bedient aan je voeten neer (in derde persoons gezichtspunt).	Links klikken
TWEDE VUURKNOP	Gebruik/vuur een gadget af (spion: uitsluitend als hij een wapen heeft) en ook: gooi het gadget dat je met gadget 2 bedient aan je voeten neer (in derde persoons gezichtspunt). Huurling: adem inhouden (in sluipschutterstand).	Rechts klikken
SPRINGEN	Je personage springt.	Spatiebalk
HURKEN	Je personage hurkt of komt overeind.	C

COMMUNICATIE HACKEN	Luister de vijanden af (als een spy bullet of een spy spy trap geactiveerd en actief is).	H
VAN ZICHT WISSELEN	Tussen de verschillende manieren van kijken wisselen.	TAB
GADGET 1	Kies gadget 1 in je inventaris.	1
GADGET 2	Kies gadget 2 in je inventaris.	2
GADGET 3	Kies gadget 3 in je inventaris.	3
GADGET 4	Kies gadget 4 in je inventaris.	4
ENHANCED REALITY ZOEKSYSTEEM	Zet dit zoekstelsel aan/uit.	F9
ZICHT 1	Gebruik je eerste speciale manier van kijken: Spion: nachtzicht. Hurling: detecteren van beweging.	F1
ZICHT 2	Gebruik je tweede speciale manier van kijken: Spion: infraroodzicht. Hurling: EMF (elektromagnetisch) zicht.	F2
VOLGEND GADGET	Kies het volgende gadget in de inventaris.	5
VORIG GADGET	Kies het vorige gadget in de inventaris.	6
VERREKIJKER / SLUIPSCHUTTERSTAND	Spion: pak je verrekijker. Hurling: gebruik je wapen in de sluipschutterstand.	Middelste muisknop

Overzicht van de standaardbesturing en handelingen voor een spion van Shadownet:

Besturing spion

Handeling	Uitleg	Standaard ingestelde toets
RUG TEGEN DE MUUR	Als je naar de muur kijkt, kun je met je rug tegen de muur gaan staan.	Z
Gadgets		
LASER	Zet het laser richtvizier op je wapen aan/uit.	L

Overzicht van de standaardbesturing en handelingen voor een hurling van ARGUS:

Besturing hurling

Handeling	Uitleg	Standaard ingestelde toets
VUURSNELHEID	Wijzigt de vuursnelheid van je wapen.	F
HERLADEN	Je wapen herladen.	R

Snel aan de slag

Kies in het hoofdmenu van Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow "MULTIPLAYER" om naar het multiplayer hoofdmenu te gaan. Selecteer een spelerprofiel en klik op SELECT om het te gebruiken. Je verwijdert een profiel door het te selecteren en op DELETE te klikken; klik op NEW PROFILE om een nieuw profiel aan te maken.

LET OP: de profielen in de Single Player spelvariant en die in Multiplayer zijn gelijk, maar elke spelvariant heeft zijn eigen opties.

Als dit de eerste keer is dat je "MULTIPLAYER" gekozen hebt dan moet je een spelerprofiel aanmaken door een naam in te voeren. Als het profiel aangemaakt is ga je automatisch naar twee korte handleidingen. De eerste is voor je opleiding als spion, de tweede leidt je op tot huurling. Je kunt deze instructies te allen tijde stoppen door tijdens het spel op <ESC> te drukken en "Quit" te kiezen.

Vervolgens kom je in dit menu terecht:

- **PLAY ON ubi.com:** speel op het internet via de ubi.com servers.
- **PLAY ON LAN:** zet zelf games op een lokaal netwerk op of doe aan games mee.
- **TUTORIALS:** tips, hints en hulpmiddelen om de game onder de knie te krijgen. Je kunt ook kaarten bekijken.
- **OPTIONS:** wijzig de instellingen voor het gebruikte profiel.

Menu's

Meer info over de menu's

Menu om je profiel en uitrusting te wijzigen

Kies PROFILE OPTIONS in het hoofdmenu om de instellingen van je profiel te wijzigen:

- **EQUIPMENT (uitrusting):** wijzig de voorwerpen die elk van je personages in de game kan gebruiken. Elk profiel heeft nadere gegevens over de uitrusting van een spion of huurling. Druk op de Team wissel knop om te zien wat je andere personage in bezit heeft. Elk personage heeft vier plekken waar een gadget opgeborgen kan worden. Om een gadget te vervangen klik je er op. Je gaat vervolgens naar een scherm met alle gadgets die beschikbaar zijn voor het teamlid waar je mee bezig bent. In totaal zijn dit er zes. Kies het gadget dat je wilt hebben door er op te klikken en het naar je inventaris te verplaatsen.

Let op: wat betreft de uitrusting voor een spion het volgende. Als het gaat om granaat-achtige gadgets kun je deze het beste opbergen in de sleuven 1 en 2. Deze kun je namelijk in een noodsituatie met EERSTE en TWEDE VUURKNOP bedienen.

- **GAME:** wijzig instellingen met betrekking tot de besturing:
 - Invert Y Axis — de verticale as bij het richten omdraaien.
 - Invert X Axis for Spies - bij spionnen de horizontale draairichting van de camera omkeren.
 - Auto-Center — automatisch centrereren aan/uit. Bij huurlingen het automatisch terugkeren naar het horizontale vlak als ze voorwaarts lopen.
 - Unit System — afstanden weergeven in meters of Engelse voeten.
- **AUDIO:** wijzig de geluidinstellingen. Je kunt het volgende wijzigen:
 - **Effects Volume** — het geluidsvolume van de geluidseffecten.
 - **Music Volume** - het geluidsvolume van de muziek.
 - **Voice Volume** — het geluidsvolume van de chat.
 - **EAX** — de EAX optie detecteert automatisch of EAX aan- of uitstaat op je systeem.
- **VIDEO:** bepaal de beeldinstellingen:
 - **Screen Resolution:** wijzig de schermresolutie.
 - **Quality:** kies uit LOW, MEDIUM en HIGH om de kwaliteit van de textures te bepalen.
 - **Show Test Card:** pas je scherm aan de hand van de op het scherm gegeven uitleg aan om een nog intensere spelervaring te krijgen.

Als je de resolutie bepaald hebt klik je op VALIDATE (uitvoeren) om de instellingen in te voeren. Het spel zal de instellingen wijzigen waarna je deze moet bevestigen.

- **KEYBOARD CONFIGURATION** — configuratie van het toetsenbord; je kunt bepalen welke toets voor welke actie gebruikt wordt. Om een aan een actie toegewezen toets te wijzigen klik je op de toets naast de actie en druk je vervolgens de toets in die je er wel voor wilt gebruiken.

Online menu (spelen op ubi.com)

Belangrijk: als je een firewall op je computer gebruikt kan het zijn dat het niet lukt verbinding met ubi.com te krijgen. Om op ubi.com te kunnen spelen moeten de volgende poorten open staan:

[TCP] 40000 t/m 43000
 [UDP] 44000 ingaand-uitgaand
 [UDP] 45000 ingaand-uitgaand
 [UDP] 45001 ingaand-uitgaand

Nadat je de gebruikersvoorwaarden gelezen en geaccepteerd hebt kun je je ubi.com accountnaam en wachtwoord invoeren. Klik op "Save Password" (wachtwoord opslaan) als je wilt dat het spel je wachtwoord voor je onthoudt. Zet de "Auto-login" optie aan om met dit ubi.com account automatisch in te loggen. Met de "New Profile" en "Account management" opties maak je een nieuw account aan of wijzig je je huidige account.

Als je ingelogd bent kom je in het volgende menu terecht:

- **QUICK MATCH:** hiermee zoek je een game op waar je meteen aan mee kunt doen.

- **MOTD:** Message of the day, bericht van de dag. Hier kun je alle berichten van ubi.com lezen.

- **SERVERS LIST:** met deze optie kun je zoeken naar spellen die aan de gang zijn en er aan meedoen. Selecteer eerst een lobby (wachtkamer). De spellen die in deze lobby beschikbaar zijn zie je links. Je kunt onderaan het scherm bepaalde filters instellen om de missies nader te selecteren. Ververs het speloverzicht door op de REFRESH knop te klikken. Om aan een spel mee te doen selecteer je het spel en klik je erop. Als alle gamers klaar zijn om te spelen (ze zijn wit) en jij bent er ook klaar voor, start dan de game door op **LAUNCH** te klikken.

- **CREATE MATCH:** je kunt zelf een game opzetten, je moet dan de volgende parameters invoeren. Kies de gewenste moeilijkheidsgraad voor je game, de gamevariant, het soort game (vrij of "Ranking" (rangorde)) en de **LEVEL GAP** (het toegestane verschil in ervaring tussen de verschillende gamers). Als de instellingen (onderin het scherm) gedaan zijn ga je naar de lobby door op de **CREATE** knop te klikken. Als alle gamers klaar zijn om te spelen (ze zijn wit) en jij bent er ook klaar voor, start dan de game door op **LAUNCH** te klikken.

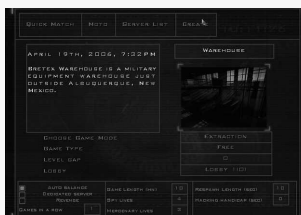
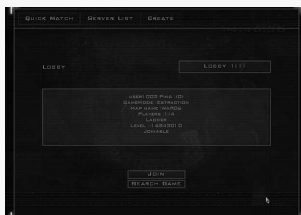
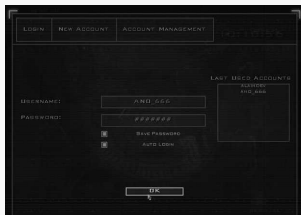
LAN (netwerk) menu

- **FIND SESSION:** doe mee aan een bestaande game. Klik op de JOIN knop om de game te kiezen waar je aan mee wilt doen. Klik eventueel op de **REFRESH** knop om het overzicht spellen te updaten. Als je een spel gekozen hebt ga je naar de wachtkamer van de game. Als alle gamers gereed zijn (ze zijn wit) en jij bent er ook klaar voor, klik dan op **LAUNCH**.

- **CREATE SESSION:** een eigen game sessie opzetten. Je moet zowel de map bepalen waarop gespeeld wordt als de gamevariant. Als alle instellingen gedaan zijn (onderin het scherm) klik je op de **CREATE** knop om naar de wachtkamer van de game te gaan. Als alle gamers gereed zijn (ze zijn wit) en jij bent er ook klaar voor, klik dan op **LAUNCH**.

Tutorials Menu

Onder **TUTORIALS** (korte handleidingen) heb je de volgende opties:

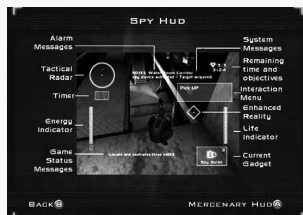


- **VIEW HUD:** gamescherm informatie bekijken; uitleg van wat je op het gamescherm te zien krijgt.
- **TIPS:** tips en extra uitleg over wat de personages in elk team kunnen. Als je op de tips pagina voor de spionnen bent klik je op de SWITCH TEAM knop om de vaardigheden van de personages in het andere team te zien. Om een tip te bekijken kies je deze en klik je op de SELECT knop.
- **SHADOWNET SPY TUTORIAL:** speel op een map van de spionnen om te leren hoe een en ander werkt.
- **ARGUS MERCENARY TUTORIAL:** leer hoe huurlingen te werk gaan.
- **VISIT MAP:** ga alleen naar een level om dat vanuit een bepaald team te bekijken. Kies het level dat je wilt bezoeken, het team en de gamevariant.

Spelschermen

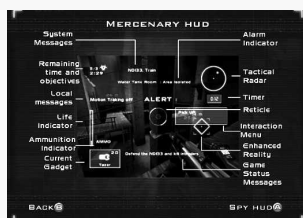
Het scherm van een lid van het Shadownet team

1. **Tactical Radar:** strategische radar. Deze radar geeft de positie weer van je maatje en de vijanden die vastgelegd (locked) zijn. Verschijnt alleen indien nodig.
2. **ND133 Counter:** teller. Hoeveel ND133's je nog moet oppikken om te winnen en hoeveel je er al hebt.
3. **ND133 Capture Timer:** tijd klok. Geeft de resterende tijd die het Shadownet team heeft om een ND133 te neutraliseren.
4. **Time Remaining in the Game:** resterende tijd. Geeft aan hoeveel tijd je nog hebt voordat de missie over is.
5. **Energy Bar:** energiemeter. Wordt alleen getoond als de speler een wapen hanteert of als de energiemeter gevuld wordt. Geeft aan hoeveel energie er nog is voor het elektrische spionnengeweer (spy electrical gun).
6. **Status Messages:** hier kun je a. lezen dat men je ontdekt heeft of b. informatie krijgen over de status van speciale apparatuur zoals een spy bullet (spionnenkogel) of een alarm snare (strikdraad).
7. **Interaction Menu:** laat de verschillende mogelijke interacties met een voorwerp zien. In deze schermfoto is dat bijvoorbeeld "pick up" (oprapen).
8. **Game Info Screen:** in dit venster krijg je alle berichten van de game, zoals doel gehaald, alarm gaat af, gamer gedood door gamer enzovoorts.
9. **Life Bar:** gezondheidsmeter. Geeft de resterende gezondheid van de gamer aan.
10. **Current Gadget:** het gadget wat je op dit moment gebruikt, de naam ervan plus hoeveel je er van hebt. In de schermfoto zijn dat bijvoorbeeld drie spybullets.
11. **Enhanced Reality:** deze indicator geeft informatie over de lokatie van een ND133, hoever de gamer verwijderd is ervan en de status van de ND133.



Het scherm van een ARGUS huurling

1. **System Info:** berichten over de status van je uitrusting.
2. **Status message:** hier krijg je berichten over indringers en alarms die afgaan, met daarin de naam en positie van het alarm dat je hebt laten afgaan. Tevens kun je hier zien wat de status van de doelen in de missie is evenals hoe het ervoor staat met speciale apparatuur zoals bijvoorbeeld een "spytrap" (spionnenva).
3. **Game Info Screen:** in dit venster zie je alle berichten van de game (gamer doodt gamer bijvoorbeeld). De berichten worden in een lichtkrant weergegeven.
4. **Life Bar:** gezondheidsmeter. Laat zien hoeveel gezondheid een gamer nog heeft.



5. Ammunition Indicator: laat zien hoeveel munitie de gamer nog heeft. Het getal links is het aantal kogels in het huidige magazijn. Het getal rechts geeft aan hoeveel kogels je in totaal nog hebt.

6. Current Gadget: huidige gadget. Toont het gadget wat je nu gebruikt, de naam ervan en hoeveel er nog van beschikbaar zijn.

7. Tactical Radar: strategische radar. Deze radar geeft de positie weer van je maatje, alarms die afgegaan zijn en de vijanden die vastgelegd (locked) zijn. Verschijnt alleen indien nodig.

8 Time Remaining in the Game: resterende tijd. Geeft aan hoeveel tijd je nog hebt voordat de missie over is.

9. ND133 Counter: teller. Hoeveel ND133's je nog moet oppikken om te winnen en hoeveel je er al hebt.

10. ND133 Capture Timer: geeft aan hoeveel tijd het Shadownet team nog heeft om een ND133 te neutraliseren.

11. Interaction Menu: laat zien welke acties je met een voorwerp kunt doen; in deze afbeelding gaat het om een schakelaar.

12. Enhanced Reality: deze indicator geeft informatie over de lokatie van een ND133 of een alarm dat afgegaan is en hoever de gamer verwijderd is ervan. Je krijgt ook informatie over de status en in hoeverre de systemen gehacked zijn.

13. Reticule: richtvizier. De kleine pijlen eromheen geven aan waar het omgevingsgeluid zich bevindt ten opzichte van je. De indicatoren in het vizier (onderste en bovenste deel) geven aan op wat voor hoogte de geluiden zich bevinden.

De personages

Leden van een Shadownet team



Standaard handelingen

Sluipen, lopen en rennen

Je beweegt sneller met muiswiel omhoog, je gaat langzamer met muiswiel omlaag.



Hurken

Druk op de **HURKEN** toets om te hurken of om vanuit hurkstand overeind te komen. Als je gehurkt bent verplaats je je langzaam en stilletjes.

Springen

Druk op de **SPRING** toets om recht omhoog te springen. Als je op de **SPRING** toets drukt terwijl je rent spring je voorwaarts. Als je in een val (bijvoorbeeld als je neerkomt na een sprong) op de **HURKEN** toets drukt dan kom je stilletjes neer. Wat erg handig is om niet ontdekt te worden. Als je bovenop een tegenstander neerkomt kan hij bewusteloos raken.



Muursprong

Je kunt je na een sprong afzetten tegen een muur. Om dit te doen ga je richting de muur en druk je op de **SPRING** toets. Wat er dan gaat gebeuren is afhankelijk van de situatie:

- Als het mogelijk is te blijven hangen aan de muur, dan grijp je je zo hoog mogelijk vast en blijf je hangen.
- Als het niet mogelijk is te blijven hangen dan zet je je af tegen de muur voor een salto.

Schieten

Druk op de **WAPEN MODUS** toets om een wapen ter hand te nemen. Met de **EERSTE VUURKNOP** schiet je. In deze situatie (tweede persoons perspectief, wapen in de hand) kun je niet springen. Maar je kunt wel dingen doen en reageren op je omgeving met behulp van de **ACTIE** knop. Om het wapen weg te doen druk je op de **WAPEN MODUS** toets.



Een gadget gebruiken

Om een van je gadgets te kunnen gebruiken moet je een wapen in de hand hebben. Om een gadget gebruiken druk je op de **TWEEDE VUURKNOP**. Sommige gadgets kun je heel snel inzetten. De juiste manier van handelen vind je in het hoofdstukje "Snelle inventaris".

Interactie

Door op de **ACTIE** toets te drukken kun je bepaalde voorwerpen in de wereld gebruiken, bijvoorbeeld een lichtschakelaar omzetten, een lift gebruiken of een voorwerp opropen.

Speciale vaardigheden

Aan een richel hangen

Als je mis springt, van een platform afvalt of omhoog springt naar een platform dan kun je aan de rand gaan hangen. Ga **NAAR VOREN** of **SPRING** om jezelf op te trekken. Ga **ACHTERUIT** of **SPRING** om de rand los te laten. Als je aan de rand hangt kun je met **LINKS/RECHTS** naar links of rechts gaan.



Tegen een voorwerp opklimmen

Als je een object tegenkomt waar je je niet aan vast kunt houden maar waar je wel bovenop kunt klimmen dan druk je de **SPRING** toets in zodat je tegen het voorwerp opspringt en vervolgens erop klimt.



Een hek beklimmen

Door er tegenaan te lopen (druk de **SPRING** toets in terwijl je **NAAR VOREN** ingedrukt houdt) klim je ergens op of springt er bovenop. Met **NAAR VOREN** en **ACHTERUIT** kun je nog hoger of weer omlaag klimmen, terwijl **LINKS/RECHTS** je zijdelings verplaatst. Met **SPRING** spring je er vanaf. Als je bovenaan een muur komt waar je tegenop klimt dan trek je jezelf automatisch op de muur als je naar voren blijft drukken. Als je boven aan een hek komt en je drukt **NAAR VOREN** dan klim je over het hek heen.



Hand over hand klimmen

Je kunt aan pijpen hangen en je hand over hand erlangs verplaatsen. Het enige wat je moet doen is onder een pijp te gaan staan en **SPRING** indrukken. Als je eenmaal hangt kun je jezelf met **NAAR VOREN** / **ACHTERUIT** verplaatsen. Druk op **SPRING** om je benen om de pijp heen te slaan. Nogmaals **SPRING** brengt je benen weer omlaag. Druk op **HURKEN** om de pijp los te laten.



Je kunt aan één hand hangen en schieten. Stop met bewegen en druk op **WAPEN MODUS**. Als je je benen om de pijp heen geslagen hebt en je pakt een wapen dan hang je ondersteboven met het wapen in de hand. Druk weer op **WAPEN MODUS** om het wapen weg te bergen. Je kunt echter ook op **HURKEN** drukken als je zo hangt, je maakt dan een salto en komt op de grond terecht.



In ladders en verticale pijpen klimmen

Je kunt langs ladders en verticale pijpen omhoog en omlaag klimmen. Loop tegen een ladder of pijp aan (of **SPRING** er tegenaan) om deze vast te pakken. **NAAR VOREN / ACHTERUIT** laat je omhoog/omlaag klimmen. Als je omlaag klimt en je drukt op de **ACTIE** toets dan glij je langs de ladder of pijp omlaag. Als je **ACHTERUIT** loslaat stop je met omlaag glijden. Druk op **HURKEN** om achterwaarts van de ladder of pijp te springen.



Touwen

Je kunt niet alleen aan een touw gaan hangen maar je er ook langs verplaatsen (glijden). Ga onder het touw staan en druk op **SPRINGEN**. Je glijdt sneller door **NAAR VOREN** in te drukken. Als je een bepaalde snelheid bereikt, trekt je personage de benen omhoog. **ACHTERUIT** doet je langzamer gaan. Door op **HURKEN** te drukken laat je het touw los.



Spagaatsprong

In een smalle gang kun je omhoog springen, je benen naar beide zijden uitsteken en jezelf zo in de lucht positioneren. Ga om dit te doen vlak bij een van de twee muren staan en druk op **SPRINGEN**. Als je springt druk je weer op **SPRINGEN** om jezelf tegen de muren af te zetten. Als je zo in de hoogte hangt kun je de volgende dingen doen:

- je wapen trekken en schieten.
- je weer naar beneden laten vallen. Druk hiervoor op **HURKEN**.
- De beschikbare gadgets in je inventaris gebruiken. Druk hiervoor op de **TWEDE VUURKNOP**.

Rug tegen de muur

Om je tegen een muur aan te drukken ga je met het gezicht naar die muur staan en druk je op de **ACTIE** toets. Met **LINKS/RECHTS** verplaats je je. Druk op **HURKEN** om te hurken. Als je niet langer tegen de muur wilt staan, kun je het volgende doen:

- weer op **ACTIE** drukken.
- je wapen trekken.

Als je naar een hoek gaat en je blijft in de richting van de hoek van de muur drukken dan ga je automatisch op "sluipen" over. Je steekt dan je hoofd om de hoek om te zien wat er aan de hand is. Vanuit deze positie kun je door op de **WAPEN MODUS** toets te drukken je wapen pakken en richten. Met de **EERSTE VUURKNOP** schiet je, met de **TWEDE VUURKNOP** gebruik je een gadget. Druk op de **WAPEN MODUS** toets om je wapen weg te bergen.



Rollen

Je kunt om en omrollen. Om dit te doen druk je een van de bewegingstoetsen in en vervolgens **ROLLEN**. Hoeveel je rolt hangt van je aanvangssnelheid af.



Vastgrijpen

Je kunt een vijand van achteren besluipen en hem vastgrijpen. Om dit te doen ga je achter hem staan en druk je op de **ACTIE** toets. Je kunt nu één van de volgende dingen doen:

- nog dichter naar hem toe gaan.
- hem de nek breken door op de **ACTIE** toets te drukken.
- hem bewusteloos slaan met je elleboog (**EERSTE VUURKNOP**). Hij zal echter slechts korte tijd buiten westen zijn en al snel weer overeind komen.

Ongeacht wat je doet, je kunt een huurling slechts een korte tijd vasthouden. Daarna stikt hij en valt op de grond.

Elleboogje



Je kunt je elleboog gebruiken om een huurling uit te schakelen of te desoriënteren. Om hem een elleboogje te geven raak je hem aan en druk je op de **EERSTE VUURKNOP**. Als je voor of naast hem staat struikelt hij achteruit.

De huurlingen van ARGUS



Standaard handelingen

Sluipen, lopen en rennen

Je beweegt sneller met muiswiel omhoog, je gaat langzamer met muiswiel omlaag.



Hurken

Druk op de **HURKEN** toets om te hurken of om vanuit hurkstand overeind te komen.

Springen

Druk op de **SPRING** toets om recht omhoog te springen. Als je op de **SPRING** toets drukt terwijl je rent spring je voorwaarts.



Schieten

Met de muis verplaats je het vizier over het scherm. Druk op de **EERSTE VUURKNOP** om te schieten. Hou de **WAPEN MODUS** toets ingedrukt om van schietwijze te wisselen:

- BURST: je schiet een salvo van drie kogels af elke keer als je op de **EERSTE VUURKNOP** drukt.
- FULL-AUTO: je blijft vuren zolang je de **EERSTE VUURKNOP** ingedrukt houdt.

Welke schietwijze in gebruik is wordt weergegeven door een icoontje op je wapen.

Herladen

Je herlaadt je wapen handmatig door op **HERLADEN** te drukken. Herladen gebeurt automatisch als de kogels in een clip op zijn.



Een gadget gebruiken

Druk op de **TWEEDE VUURKNOP** om een gadget te gebruiken.

Interactie

Je kunt met behulp van de **ACTIE** toets bepaalde voorwerpen in de wereld om je heen gebruiken, bijvoorbeeld een lichtschakelaar omzetten, een lift gebruiken of een voorwerp oprapen.

Speciale vaardigheden

Aanpassing pupil

Deze vaardigheid is afgeleid van een natuurlijk fenomeen. Als je een donkere kamer binnen gaat kun je aanvallend geen hand voor ogen zien. Na een paar seconden verwijdt de pupil in je oog zich waardoor meer licht de oogzenuwen kan bereiken. Hierdoor kun je iets beter zien. Als een huurling zich dus doodstil houdt of heel langzaam door een donkere kamer beweegt kan hij langzamerhand beter zien. Op deze manier kan hij bepaalde voorwerpen en – wie weet – zelfs een spion zien!



Aanvallen/met je wapen slaan

Je kunt met de **ACTIE** toets je wapen gebruiken om een vijand naar achteren te dwingen. Als je dit doet terwijl je beweegt dan sprint je naar voren in de aangegeven richting. Denk er wel aan dat je na zo'n sprint even tijd nodig hebt om op snelheid te komen.

BEWAPENING

Wapen

Een spion mag niemand doden en geen sporen achterlaten. Om daarvoor te zorgen heeft hij slechts één wapen, de Sticky Shocker. Dit wapen is absoluut niet dodelijk. Met dit wapen geef je iemand elektrische schokken die het slachtoffer verlammen. Je kunt een paar keer achter elkaar een schok toedienen maar daarna is het wapen ontladen. Het wordt automatisch herladen maar dit duurt even. Om het te kunnen gebruiken moet je het wapen in de hand hebben. Als je het wapen vasthebt, schiet je het met de **EERSTE VUURKNOP** af. Dit wapen heeft een tweede functie, het kan namelijk onder andere rookgranaten en plakcamera's afvuren (zie ook het overzicht in het hoofdstuk "Gadgets voor teamleden van Shadownet").

Huurlingen van ARGUS hebben een speciaal wapen. Dit wapen schiet kogels met hoge snelheid af. Je kunt het op twee manieren gebruiken, BURST en FULL-AUTO. Je hebt vijf magazijnen met 30 kogels. Druk op **HERLADEN** om te herladen. Als je geen munitie meer hebt kun je herladen als je je vlakbij een munitievoorraad bent die je op elk level vindt. Ook dit wapen heeft een tweede functie, het kan onder andere fragmentatiegranaten en noodseinen afvuren.

De Gadgets

Gadgets voor de Shadownet teamleden

Enhanced Reality

Dit is een soort militair zoekstelsel. Je kunt er een ND133 mee lokaliseren, je krijgt een tweedimensionale weergave van waar de ND133 zich bevindt, de status ervan en hoe ver je ervan verwijderd bent. Met de **ENHANCED REALITY** toets kun je ER aan/uit zetten.

Night Vision Goggles (nachtbril)

Met een nachtbril heb je goed zicht wanneer er weinig licht is. Vooral licht wat zich laag op het infrarood spectrum bevindt wordt versterkt. Druk op de **NACHTZICHT** toets om deze bril te kunnen gebruiken.

Thermal Vision Goggles (infraroodbril)

Net als nachtzicht is infrarood een belangrijk hulpmiddel in situaties waarin er weinig licht is. Deze technologie verschilt van nachtzicht omdat hier de bovenste deel van het infrarood spectrum gevangen wordt, wat inhoudt dat hitte zichtbaar wordt in plaats van licht. Warmtebronnen worden in rood op het scherm weergegeven. Denk er wel aan dat het bereik van deze bril beperkt is. Om de infraroodbril te gebruiken druk je op de **INFRAROOD** toets.



Verrekijker

Je kunt de verrekijker op elk willekeurig moment gebruiken om bepaalde gebieden beter te bekijken. Met **INZOOMEN/UITZOOMEN** zoom je in en uit. Je kunt ook nacht- en infraroodzicht gebruiken of een ND133 vastleggen zodat je die makkelijker kunt vinden. Om de verrekijker te gebruiken druk je op de **VERREKIJKER** toets. Let op: als je iemand met de verrekijker bekijkt kun je zijn gesprekken onderscheppen.

De volgende gadgets worden allemaal op dezelfde manier gebruikt. Selecteer het gadget in de inventaris, neem je wapen in de hand, mik en schiet het gadget af met behulp van de **TWEEDE VUURKNOP**.

Spy Bullets (spionkogels)



Deze kogels hebben een dubbele functie. Enerzijds merken ze een vijand die erdoor geraakt wordt gedurende korte tijd waardoor hij op jouw radar en die van je maatje te zien is. Daarnaast, als de kogel een muur of ander deel van de omgeving raakt wordt het gebied rondom de inslag een soort radar, waardoor je het kunt zien als een vijand het gebied betreedt. Als je een vijand in de peiling hebt kun je zijn gesprekken ook horen.

Sticky Cameras (plakcamera's)



Deze minicamera heeft een groot aantal functies (in en uitzoomen, nacht- en infraroodzicht en een gaswolk).

Chaff Grenade (fragmentatiegranaat)



Als deze granaat ontploft komt er een wolk magnetische deeltjes vrij die alle elektronische apparatuur (beveiligingscamera's, bewegingsdetectoren, lasermijnen evenals brillen van de huurlingen) in de buurt ontregelt. Als de deeltjes hun lading verloren hebben werkt alle apparatuur weer normaal.

Noise Emitter (herriemaker)



Ook dit apparaat heeft twee functies. Het brengt een aantal geluiden voort waardoor het lijkt alsof er een spion in de buurt is. Doel is de huurlingen voor de gek te houden. Als je het apparaat bij een detectiesysteem (camera etc) af laat gaan wordt het detectiesysteem geactiveerd waardoor de huurlingen ook weer in de war gebracht worden.

Flashbang Grenade (flitsgranaat)



Deze granaat geeft een heldere flits af die iedere huurling binnen bereik verblindt.

Smoke Grenade (rookgranaat)



Als deze granaat ontploft krijg je een grote rookwolk. Hierdoor kunnen Shadownet teamleden verder gaan zonder gezien te worden. Huurlingen van Argus die zich in de rookwolk bevinden hebben last van de rook, ze kunnen er zelfs door uitgeschakeld worden.

Gadgets van ARGUS

Enhanced Reality

Dit is een soort militair doelzoekstelsel. Je kunt er een ND133 mee lokaliseren evenals alarms die afgaan, je krijgt een twee dimensionale weergave van hun lokatie, de status ervan en hoe ver je ervan verwijderd bent.

Flashlight (zaklantaarn)

Met de zaklantaarn kun je op donkere plekken kijken, op zoek naar indringers. Druk op de **ZAKLANTAARN** toets om de zaklantaarn te gebruiken.

Laser sight (laservizier)

Het laservizier is een laserstraal die door je wapen geprojecteerd wordt en waardoor je iemand kunt zien, zelfs als hij zich in de schaduw verborgen houdt. Druk op de **LASER** toets om het laservizier te gebruiken. De positie van een vijand wordt ook getoond op de radar van je maatje.



EMF (Electro Magnetic Field) Vision (elektromagnetisch veldzicht)

Met EMF zicht kun je elektronische straling van apparaten zien. Als een voorwerp met werkende elektronica - met name bijvoorbeeld de spy goggles (spionnenbril) en het spy weapon (spionnenwapen) — binnen zichtbereik is dan kun je dit met behulp van **EMF** zien. Het apparaat wordt in wit weergegeven. Een spion die door een fosfor granaat loopt kun je ook met EMF zien. Om EMF aan te zetten druk je op de **EMF** toets.

Motion Vision (bewegingsdetectie)

Met Motion Vision kun je bewegingen van de lucht (veroorzaakt door spionnen of bewegende voorwerpen) om je heen zien. Als een bewegend voorwerp gedetecteerd is verschijnt er een kader omheen zodat het gemakkelijker te herkennen is. Als het voorwerp buiten bereik raakt (zonder dat er obstakels tussen jou en het voorwerp staan) of de snelheid van het voorwerp wordt te laag dan verdwijnt het kader geleidelijk. Motion Vision zet je aan met de toets **BEWEGINGSDETECTIE**.

De verrekijker in de sluipschutterstand

Huurlingen hebben speciale verrekijkers waarmee ze niet alleen in kunnen zoomen (drie vergrotingsfactoren, 2, 4 en 6 maal) maar je kunt er ook mee schieten (alleen enkelschots). Om dit te kunnen doen druk je op de toets **SLEIP-SCHUTTERSTAND**. Met **INZOOMEN / UITZOOMEN** wijzig je de vergrotingsfactor. Om je adem in te houden zodat je beter kunt mikken hou je **ADEM INHOUDEN** ingedrukt. Je kunt je adem zo lang inhouden als er lucht in je meter zit (de luchtmeter zie je links van het vizier als je ingezoomd bent).

Let op: als je iemand met een sluipschutter verrekijker bekijkt kun je zijn gesprekken ook horen.

Mines (mijnen)

Je hebt in je bezit een dodelijke mijn die mensen kan herkennen (alleen spionnen overigens). De mijn kan op twee manieren geactiveerd worden, hoe dat gebeurt bepaal je op het moment dat je de mijn plaatst. Als je **LASER MINE** kiest plaats je een mijn die geactiveerd wordt door een door de mijn geprojecteerde laserstraal. Een spion die de straal verbreekt laat de mijn afgaan.

Als je echter een **PROXIMITY MINE** kiest plaats je een mijn die door een bewegingsdetector geactiveerd wordt. Een spion die te snel door het detectieveld loopt laat de mijn afgaan.

Om een mijn te plaatsen ga je voor een muur staan en druk je op de **TWEEDE VUURKNOP**. Kort indrukken plaatst een **PROXIMITY MINE**. Als je echter de **TWEEDE VUURKNOP** ingedrukt houdt krijg je een menu waarin je een mijn kunt selecteren. Kies met behulp van **NAAR VOREN / ACHTERUIT**. Laat de **TWEEDE VUURKNOP** los om de mijn te plaatsen. Je kunt een mijn die je geplaatst hebt weer oppakken — vooropgesteld dat je ruimte hebt — door ernaast te gaan staan en op de **ACTIE** toets te drukken.

Spy Trap (spionnenval)

Dit apparaat is een detecteringssysteem. Als het aan staat en een spion loopt door de laserstraal van de val dan wordt er een zendertje op hem afgeschoten waardoor hij op de radar van iedere huurling van Argus te zien is. Je plaatst het apparaatje net als een mijn tegen de muur. Selecteer het in de inventaris, ga met je gezicht naar de muur staan en druk op de **ACTIE** toets. Je kunt een vijand die door de spionnenval gemarkeerd is af luisteren. De positie van een gemarkeerde vijand wordt ook op de radar van je maatje getoond.

Tazer

Dit verdedigingswapen geeft een forse elektrische schok af als iemand in de buurt komt. De getroffen tegenstander is een paar seconden verlamd. Om de tazer te gebruiken druk je op de **TWEEDE VUURKNOP**. Als nu iemand in je buurt komt, krijgt hij een elektrische schok.

De volgende gadgets bedienen je allemaal op dezelfde manier. Selecteer ze in je inventaris, pak je wapen in de hand, mik en schiet het gadget af met de **TWEEDE VUURKNOP**.

Flares (noodseinen)

Een noodsein geeft gedurende korte tijd een fel licht af, maximale radius is een paar meter.

Fragmentation Grenade (fragmentatiegranaat)

De fragmentatiegranaat is een dodelijk wapen dat als het ontploft iedereen binnen het bereik ervan fors verwondt.



Phospho Grenade (fosforgranaat)

Als deze granaat ontploft komt er een grote fosforwolk vrij. De fosfordeeltjes hechten zich aan de kleding van iedereen die door de wolk loopt. De fosfordeeltjes kun je met behulp van EMF zien, bovendien verstrooien zij het licht enigszins. Tot slot laat de persoon duidelijk zichtbare voetstappen achter. Dit is een uitermate handig apparaat om een spion te markeren en te volgen.

Voorwerpen in het spel

Er zijn heel veel verschillende lokaties in het spel en ze zijn allemaal interactief. Ze vormen een integraal deel van het spel en beïnvloeden beide teams.

Passieve verdedigingsmiddelen

Overal in het level bevinden zich apparaten die een alarm kunnen laten afgaan (bewegingsdetectoren, beveiligingscamera's, lasers enzovoorts). Als een indringer een van deze apparaten laat afgaan geeft het alarm of aan waar hij zich bevindt of het gedeelte waarin hij zich bevindt wordt afgesloten. In beide gevallen heeft hij een probleem.

Deze apparaten kun je met INFRAROODZICHT zien. Je kunt ze niet vernietigen maar je kunt ze met een Sticky Shocker of Chaff Grenade tijdelijk uitschakelen. Een apparaat dat op die manier uitgeschakeld is staat te vonken en er komt rook uit.

Let op: een dergelijk apparaat met een Sticky Shocker of een Chaff Grenade uitschakelen zorgt ervoor dat niet precies bepaald kan worden waar de indringer zich bevindt. De huurlingen krijgen een algemeen bericht dat de beveiliging gefaald heeft.



Beveiligingscamera's

Een beveiligingscamera geeft met licht en geluid zijn status aan: GROEN als er niets aan de hand is, ROOD als het alarm afgaat. Een persoon wordt gezien zodra hij binnen het bereik van de camera komt.



Bewegingsdetectoren

Deze detectoren kunnen iedere spion vinden die binnen hun bereik komt. De lampjes op de kast zijn groen als er niks aan de hand is, rood als er iemand gedetecteerd is.



Lasers

Als een spion een laserstraal verbreekt gaat er een alarm af. Het alarm stopt na een paar seconden vanzelf als er verder niets gebeurt.

Let op: laser systemen die afgaan kunnen tijdelijk een bepaald gebied afsluiten zodat niemand erin of eruit kan.

Wat kom je nog meer tegen

Met sommige voorwerpen in de wereld om je heen kun je iets.

Verlichting

Sommige lampen kun je uitschieten. Pistool pakken, mikken en schieten, meer is niet nodig.

Brandblussers

Als je op een brandblusser schiet spuit er een rookwolk uit het kogelgat. Huurlingen die door de wolk lopen worden verblind.



Munitie voorraden

Je kunt kogels bij krijgen voor je wapen en granaten meenemen. Druk op de **ACTIE** toets als je voor de kist staat om te herladen.

Gezondheid

Je kunt je gezondheid verhogen. Druk op de **ACTIE** toets als je voor de doos staat om gezondheid te krijgen.

Klaar voor de volgende stap?

Surf naar **www.splintercell.com** en doe mee aan de wereldwijde ranglijsten! De internationale Splinter Cell gemeenschap wil je graag helpen de allerbeste gamer te worden. Dit is de officiële website, dé plek voor de nieuwste informatie, spulletjes en hebbedingen!

Registreer jouw exemplaar van het spel

Slechts een paar minuten van je kostbare tijd is nodig om je te registreren op

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

Wat je daarvoor terugkrijgt? ? Ondermeer al heel vroeg informatie over de nieuwste Ubisoft spellen, exclusieve aanbiedingen en je kunt zelfs meehelpen aan het ontwikkelen van spellen!

Dus niet gedraald... registreren!

Copyrights

© 2004 Ubisoft Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft, ubi.com en het Ubisoft logo zijn handelsmerken van Ubisoft Entertainment in de VS en/of andere landen. Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van de respectievelijke eigenaren. Microsoft, Xbox, de Xbox Logo's en Xbox Live zijn hetzij geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de VS en/of andere landen.

Unreal Engine is een handelsmerk van Epic Games Inc.

Maakt gebruik van Bink video. Copyright ©1997-2001 door RAD Game Tools, Inc.

Inleidende muziek gecomponeerd en geproduceerd door Jack Wall, inclusief het originele Splinter Cell thema van Lalo Schiffrin.

Sony is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Sony Corporation.

Ericsson is het handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Telefonaktiebolaget LM Ericsson.

RenderWare Physics is een geregistreerd handelsmerk van Criterion Software Ltd. Gedeelten van deze software zijn copyright Criterion Software Ltd 1998 – 2004

© 2003 Criterion Software Inc. Criterion en RenderWare zijn geregistreerde handelsmerken van Canon Inc.

RenderWare
Physics

GARANTIE

Ubisoft garandeert de oorspronkelijke koper van het multimediacproduct dat het product geen fouten bevat gedurende een periode van normaal gebruik van honderdtachtig (180) dagen vanaf de aankoopdatum, of gedurende een langere garantieperiode in het geval van daarvoor van toepassing zijnde wetgeving.

U kunt het multimediacproduct omruilen op de plek van aankoop.

De Gebruiker erkent nadrukkelijk dat hij of zij het multimediacproduct voor eigen risico gebruikt.

Het multimediacproduct wordt "as is" geleverd, zonder enige garantie behalve bovengenoemde. De Gebruiker is verantwoordelijk voor alle reparatie- of vervangingskosten van het multimediacproduct.

In zoverre de wet het toestaat, wijst Ubisoft alle garanties af die gerelateerd zijn aan de marktwaarde van het multimediacproduct, de tevredenheid van de Gebruiker of de geschiktheid van het product voor een specifiek doel.

De Gebruiker draagt alle risico's met betrekking tot winstderving, schade in welke vorm dan ook, dataverlies, fouten en gedeelde zakelijke kansen of andere informatie voortvloeiende uit het bezit of het gebruik van het multimediacproduct.

Bepaalde wetgeving staat de voornoemde garantiebeperking niet toe. Het is daarom mogelijk dat deze clausule niet van toepassing is op de Gebruiker.

EIGENDOMSRECHT

De gebruiker erkent dat alle rechten die van toepassing zijn op dit multimediacproduct en zijn componenten, de handleiding en verpakking, en tevens de rechten met betrekking tot het handelsmerk, royalty's en copyrights, eigendom zijn van Ubisoft en Ubisofts licentiehouders, en dat deze beschermd worden door Franse en/of Europese en/of Nederlandse regel- en/of wetgeving, verdragen en internationale overeenkomsten die betrekking hebben op intellectueel eigendom. Het is verboden om documentatie te kopiëren, reproduceren, vertalen of over te dragen, in zijn geheel of in delen en in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubisoft.

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

NIEUW! Voor een betere service biedt Ubisoft u nu volledige on-line support!

Surf naar **<http://ubisoft-en.custhelp.com>** en breng eerst een bezoekje aan de FAQ van Ubisoft!

In onze FAQ-database vindt u antwoorden op de meest gestelde vragen aan onze support medewerkers. Bovendien is deze database 24 uur per dag beschikbaar! De online database is alleen in het Engels beschikbaar.

Helaas is het op dit moment nog niet mogelijk om gebruik te maken van de "Ask a question" functie. Als u geen antwoord kunt vinden in onze database kunt u gebruik maken van onze telefonische helpdesk.

Van maandag tot en met vrijdag kunt u gebruik maken van de telefonische helpdesk, van 9.00 tot 18.00 uur op het telefoonnummer **0900 – 2 04 04 04** (70 ecpm). Zorg ervoor dat u achter uw computer zit wanneer u Ubisoft belt voor hulp.

Geef alle informatie over uw computer, het probleem en het spel op, zodat wij u zo goed mogelijk kunnen helpen.

HINTS & TIPS

Helaas, de technische support van Ubisoft geeft geen hints, tips of richtlijnen voor onze computerspellen, maar zullen wel proberen u zo goed mogelijk op weg te helpen. U vindt wel links voor Hints & Tips op onze website onder de button "technisch advies".

Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow

Εγχειρίδιο Οδηγιών Έκδοσης PC



UBISOFT™

Περιεχόμενα

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ	
Single Player Mode	
ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ	3
MAIN MENUS	3
ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	4
MENU ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	
OPSAT (OPERATIONAL SATELLITE UPLINK)	
ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ STEALTH ΔΡΑΣΗ	
ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ SAM	5
Όπλα, Gadgets, Αντικείμενα και Στοιχεία Παιχνιδιού	8
MULTIPLAYER MODE	10
Το Παιχνίδι	10
Τα Διαφορα Game Modes	10
ΕΛΕΓΧΟΣ	10
ΓΡΗΓΟΡΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ	12
ΤΑ MENU	12
ΟΘΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	16
ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ	18
ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ	21
ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	23

Ξεκινώντας

Εγκατάσταση

Για να εγκαταστήσετε το Splinter Cell, ακολουθήστε αυτά τα απλά βήματα:

1. Ανοίξτε το PC σας
2. Τοποθετήστε το CD εγκατάστασης του Splinter Cell στο CD-Rom Drive σας. Το Autorun Menu θα εμφανιστεί.
Σημείωση: Αν το Autorun Menu δεν εμφανιστεί αυτόματα, κάνετε διπλό click στο εικονίδιο My Computer που βρίσκεται στο Desktop σας και μετά στο εικονίδιο του CD-Rom σας. Το Autorun Menu θα εμφανιστεί.
3. Κάντε click στο «Install Splinter Cell». Ο οδηγός εγκατάστασης θα σας οδηγήσει μέσα από κάθε βήμα για την εγκατάσταση και την ρύθμιση του παιχνιδιού. Όταν δημιουργηθεί ο φάκελος εγκατάστασης του Splinter Cell, το παιχνίδι θα έχει εγκατασταθεί στον σκληρό σας δίσκο. Το παιχνίδι θα σας ρωτήσει αυτόματα αν θέλετε να εγκαταστήσετε το DirectX v9.0. Δεν μπορείτε να παίξετε το Splinter Cell χωρίς μια έκδοση πάνω από την v8.1 του DirectX. Αν έχετε ήδη μια έκδοση του DirectX από την v8.1 και πάνω, απλά πατήστε το πλήκτρο No για να περάσετε αυτό το βήμα. Αν δεν είσατε σίγουροι, πατήστε Yes και το DirectX installer θα το ελέγξει μόνο του.
4. Αφού εγκαταστήσετε το παιχνίδι, επιλέξτε Ubisoft → Splinter Cell Pandora Tomorrow → Play Splinter Cell Pandora Tomorrow από το Start Menu του υπολογιστή σας ή κάνετε διπλό click στην συντόμευση “Play Splinter Cell Pandora Tomorrow” που θα εμφανιστεί στο Desktop σας. Οποιοδήποτε από τα παραπάνω θα ξεκινήσει το παιχνίδι.
Σημείωση: Το Splinter Cell Pandora Tomorrow Play CD πρέπει να βρίσκεται στο CD-Rom σας για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Απεγκατάσταση/Επανεγκατάσταση του παιχνιδιού

Για να απεγκαταστήσετε το Splinter Cell Pandora Tomorrow, ακολουθήστε αυτά τα απλά βήματα:

1. Ανοίξτε το PC σας.
2. Τοποθετήστε οποιοδήποτε CD του Splinter Cell Pandora Tomorrow στο CD-Rom σας. Το Autorun Menu θα εμφανιστεί.
3. Όταν εμφανιστεί, επιλέξτε το εικονίδιο Uninstall Splinter Cell. Ο οδηγός απεγκατάστασης θα σας ρωτήσει αυτόματα αν θέλετε να απεγκαταστήσετε το παιχνίδι. Αν είσατε σίγουροι, πατήστε το πλήκτρο Yes. Αν δεν θέλετε να απεγκαταστήσετε το Splinter Cell Pandora Tomorrow, πατήστε το No, το οποίο σταματάει την διαδικασία. Αν απεγκαταστήσετε το Splinter Cell, όλα τα saves θα παραμείνουν στον σκληρό σας δίσκο, εκτός κι αν απαντήσετε Yes στην ερώτηση “Delete all configuration and saved games files”.
Σημείωση: Μπορείτε ακόμα να απεγκαταστήσετε το Splinter Cell Pandora Tomorrow χρησιμοποιώντας το Add/Remove Programs από τον Πίνακα Ελέγχου (Control Panel) των Windows.

MAIN MENU

Από την αρχική Startup οθόνη, μπορείτε να διαλέξετε μια από τις τρεις ακόλουθες επιλογές:

- Single Player: Σας επιτρέπει να παίξετε την νέα περιπέτεια του Sam Fisher.
- Multiplayer: Σας επιτρέπει να παίξετε σε multiplayer περιβάλλον.
- Extra Features: Σας επιτρέπει να δείτε κάποια videos.

Τα δύο είδη παιχνιδιού είναι διαφορετικά. Γι' αυτό θα βρείτε και δύο διαφορετικά μέρη για κάθε mode σε αυτό το εγχειρίδιο οδηγιών.

ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



- 1 **Μπάρα Ενέργειας:** Αυτή σας δείχνει την κατάσταση της υγείας/ζωής του Sam
- 2 **Μπάρα Stealth:** Αυτή η μπάρα κινείται από αριστερά προς τα δεξιά και αναπαριστά το επίπεδο φωτός στην περιοχή όπου βρίσκεται ο Sam.
- 3 **Σύστημα Αλληλεπίδρασης:** Εδώ ειδοποιείστε όταν μπορείτε να αλληλεπιδράσετε με ένα αντικείμενο ή άτομο στο περιβάλλον του χώρου που βρίσκεστε.
- 4 **Σκοπός:** Εδώ εμφανίζεται ο επόμενος σκοπός της αποστολής σας.
- 5 **Επιλεγμένο Όπλο, Gadget ή Αντικείμενο:** Εμφανίζει την τρέχουσα επιλογή.
- 6 **Μπάρα Επικοινωνίας:** Εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης οποτεδήποτε δέχεστε κάποιο μήνυμα.
- 7 **OPSAT:** Όταν εμφανίζεται ένας μικρός φάκελος που αναβοσβήνει πάνω από το OPSAT σας, υπάρχει μια νέα αποστολή ή μια νέα σημείωση. Πατήστε το F1 για να ανοίξετε το OPSAT σας και να το διαβάσετε.
- 8 **Συνολικά Πυρομαχικά.**
- 9 **Πυρομαχικά στον γεμιστήρα.**

MENU ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το Esc για να μείτε στο menu του παιχνιδιού (Game Menu).



- **Load Game :** Κάνετε load ένα αποθηκευμένο παιχνίδι ή ξεκινήστε ξανά μια πίστα. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να πατήσετε το F5 για να κάνετε ένα quicksave, το οποίο μπορείτε να κάνετε load πατώντας το F8.
- **Options:** Ρυθμίστε τις επιλογές του ήχου και της εικόνας.
- **Controller:** Ρυθμίστε τις επιλογές του χειρισμού.
- **Back to Single Player Menu:** Επιστρέψτε στο Single Player Menu.

OPSAT (Operational Satellite Uplink)

Το OPSAT είναι ένα PDA ειδικά σχεδιασμένο για στρατιωτική χρήση που τοποθετείται στον καρπό. Επιτρέπει στον Sam να παίρνει πληροφορίες και εντολές για τις αποστολές του και να ενημερώνεται από τα κεντρικά της Third Echelon (Third Echelon headquarters). Το OPSAT εμφανίζει ακόμα εικόνες από τις Sticky Cameras. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το F1 για να ανοίξετε το OPSAT σας.



- **Goals:** Εδώ μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τις αποστολές σας.
- **Notes:** Εδώ μπορείτε να βρείτε έξτρα βοήθεια και στοιχεία που έχετε συλλέξει κατά την διάρκεια της αποστολή σας.
- **Data:** Εδώ μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τους εχθρούς σας, για τις τοποθεσίες ή άλλα χρήσιμα για την αποστολή στοιχεία. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στα data sticks, καθώς περιλαμβάνουν σημαντικές πληροφορίες.
- **Inventory:** Το κομμάτι του inventory σας παρέχει πληροφορίες σχετικά με τα αντικείμενα και τον εξοπλισμό σας.

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ SAM

Κάθε φορά που ο Sam μπορεί να κάνει μια ειδική κίνηση, ένα ειδικό παράθυρο Interaction System θα εμφανιστεί. Πατήστε το πλήκτρο Action (Enter) και κρατήστε το πατημένο, και μετά χρησιμοποιήστε το mouse wheel ή τα ↑ και ↓ για να επιλέξετε την κίνηση που θέλετε να κάνετε. Αφήστε το πλήκτρο Action (Enter) για να επαληθεύσετε την επιλογή σας.

Βασική Κίνηση

Η κλασική ταχύτητα κίνησης είναι αυτή που θα δείτε όταν πατήσετε το ↑. Χρησιμοποιήστε το mouse wheel για να επιταχύνετε, να αυξήσετε ή να μειώσετε την ταχύτητα κίνησής σας. Η αργή κίνηση προσφέρει περισσότερο stealth απ' το να κινείστε γρήγορα, γι' αυτό είναι πολύ σημαντικό να κάνετε πρακτική σε αυτό τον τομέα.. Αν ένας αντίπαλος σας ακούσει να κινείστε πίσω από την πλάτη του, θα γυρίσει γρήγορα και θα ανοίξει πυρ εναντίον σας, κάτι που δεν σας επιτρέπει (χρονικά) να προσπαθήσετε να τον αποφύγετε. Αν και είναι αρκετά ριψοκίνδυνο να κινήστε αργά σε μια καλά φωτισμένη περιοχή με έναν εχθρό, είναι αρκετά πιο ριψοκίνδυνο να προσπαθείτε να τρέξετε γρήγορα προς ένα άνοιγμα.

Βασικές Κινήσεις

Ο Sam έχει μια μεγάλη γκάμα κινήσεων. Η γνώση όλων αυτών και η χρήση τους στα σωστά σημεία έχει μεγάλη σημασία.

Σκύψιμο

Πατήστε το Crouch (KP 0) για να σκύψει ο Sam. Η κίνηση είναι αργότερη, αλλά και πιο ήσυχη. Ο Sam φαίνεται λιγότερο όταν είναι σκυμμένος.

Κάλυψη

Πατήστε το Jump (Shift) και κινηθείτε προς κάποια χαμηλά αντικείμενα όπως κιβώτια και τραπέζια. Ο Sam θα γονατίσει και θα καλυφθεί σε αυτά.

Σκαρφάλωμα

Για να ανέβετε σε ένα σωλήνα, σε μια σκάλα, σε ένα οριζόντιο καλώδιο ή σε έναν φράχτη, απλά περπατήστε προς το μέρος του. Πατήστε το Crouch (KP 0) για να κατέβετε.

Κοντινή Επίθεση

Κρατώντας το όπλο σας, πατήστε το Fire (αριστερό πλήκτρο του mouse) ενώ βρίσκεστε κοντά σε έναν εχθρό για να τον χτυπήσετε με τον αγκώνα σας.

Πλάτη στον Τοίχο

Πατήστε Back to wall (KP 4) ενώ είσαστε όρθιοι ή γονατιστοί για να κάνετε τον Sam να βάλει την πλάτη του στον τοίχο. Ο Sam γίνεται έτσι λιγότερο ορατός.

Κρέμασμα

Πατήστε το Jump (Shift) για να πιαστείτε και να κρεμαστείτε σε μια άκρη πάνω από το κεφάλι του Sam. Ο Sam μπορεί να κινηθεί αριστερά και δεξιά, καθώς και να ανέβει, τραβώντας τον εαυτό του πάνω, αν υπάρχει χώρος. Πατήστε το Crouch (KP 0) για να σταματήσετε να κρέμεστε.

Κρέμασμα με τα πόδια ψηλά

Πατήστε το Jump (Shift) για να πιαστείτε και να κρεμαστείτε από μια οριζόντια σωλήνα. Φέρτε τα πόδια του Sam πάνω στην σωλήνα για να περάσετε διάφορα εμπόδια πατώντας το Jump (Shift) ξανά.

Κεκλιμένη Σωλήνα

Πατήστε το Jump (Shift) για να πιαστείτε και να κρεμαστείτε σε μια κεκλιμένη σωλήνα η σε ένα καλώδιο. Ο Sam θα κυλήσει αυτόματα προς το κάτω μέρος. Σηκώστε τα πόδια του Sam πατώντας το Jump (Shift) ξανά. Πατήστε το Crouch (KP 0) για να αφήσετε τα χέρια σας.

Ειδικές Κινήσεις

Οι ειδικές κινήσεις είναι τόσο σημαντικές όσο και οι βασικές. Αν καταφέρετε να μάθετε να τις παίζετε στα δάχτυλα, θα βοηθήσετε τον Sam να κινηθεί πιο έξυπνα και με μεγαλύτερη ασφάλεια μέσα στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Πολλές από τις εξειδικευμένες κινήσεις είναι συνδυασμοί που επιτρέπουν στον Sam να επιτεθεί.

Κύλιση

Πατήστε και κρατήστε πατημένο το Crouch (KP 0) ενώ τρέχετε για να κάνετε τον Sam να κυλιθεί.

Split Jump

Αν ο Sam βρίσκεται σε έναν διάδρομο δίπλα σε ένα τοίχο που είναι σε απόσταση όση το ύψος του, πατήστε το Jump (Shift) και μετά ξανά το Jump (Shift) για να μπειτε σε θέση Split Jump.

Half Split Jump

Αν ο Sam βρίσκεται σε έναν μικρότερο διάδρομο δίπλα σε ένα τοίχο, θα μπορεί να κάνει ένα Half Split Jump. Πατήστε το Jump (Shift) δύο φορές για να μπειτε σε θέση Half Split Jump.

Half Split Jump και Άλμα

Αν βρίσκεστε σε θέση Half Split Jump, ο Sam μπορεί να φτάνει σε ένα ψηλότερο σημείο. Στρέψτε τον Sam έτσι ώστε να κοιτάζει προς τα πάνω ενώ κινείται από τα αριστερά προς τα δεξιά. Πατήστε το Jump (Shift) για να φτάσετε εκεί.

Επίθεση Πτώσης

Αν μπορείτε να φτάσετε πάνω από έναν εχθρό και να πέσετε ακριβώς πάνω του, θα τον εξοντώσετε. Πατήστε το Crouch (KP 0) για να κάνετε επίθεση πτώσης.

Αθόρυβη Προσεδάφιση/Πτώση

Κατά την διάρκεια της πτώσης σας προς το έδαφος πατήστε Crouch (KP 0) για να προσεδαφιστείτε αθόρυβα.

Σχοινί

Για να κρεμαστείτε από μια καμινάδα, σταθείτε δίπλα της και πατήστε το πλήκτρο Rappel. Ο Sam μπορεί να κινηθεί πάνω και κάτω με το σχοινί. Πατήστε το Jump (Shift) για να πάρε φόρα πατώντας στον τοίχο.

Όπλο στο σχοινί

Ο Sam μπορεί να πάρει στα χέρια του όπλο να και αρχίσει να πυροβολεί ενώ κρέμεται. Πατήστε το Use/Equip (KP 1) για να πάρετε στα χέρια σας το επιλεγμένο όπλο.

Πυρ ενώ κρέμεστε

Ο Sam μπορεί να οπλίσει και να πυροβολήσει την ώρα που κρέμεται από μια σωλήνα, αλλά μόνο αν τα πόδια του δεν είναι μαζεμένα. Πατήστε Use/Equip (KP 1) για να πάρετε στα χέρια σας το επιλεγμένο όπλο.

Κρέμασμα από τα πόδια

Ενώ ο Sam κρατιέται από μια οριζόντια σωλήνα με τα πόδια του μαζεμένα, πατήστε Use/Equip (KP 1) για να πυροβολήσει, ενώ κρεμιέται από τα πόδια.

Split Jump Πυροβολισμός

Ο Sam μπορεί να οπλίσει και να πυροβολήσει ενώ βρίσκεται σε θέση Split Jump. Πατήστε το Use/Equip (KP 1) για να οπλίσετε το επιλεγμένο όπλο.

Πυροβολισμός με πλάτη στον τοίχο

Αν ο Sam φτάσει σε μια γωνία ενώ κινείται με την πλάτη του στον τοίχο, θα κοιτάζει πίσω από την γωνία αυτόματα. Πατήστε το Use/Equip (KP 1) την ώρα που κοιτάζει για να πάρετε στα χέρια σας το επιλεγμένο όπλο και να πυροβολήσετε με ασφάλεια.

Πέταγμα με πλάτη στον τοίχο

Την ώρα που ο Sam κοιτάει πίσω από την γωνία, πατήστε πάνω και κάτω στο directional pad για να επιλέξετε το αντικείμενο που θέλετε να πετάξετε. Πατήστε Use/Equip (KP 1) για να το πάρετε στα χέρια σας. Μπορείτε να ρυθμίσετε το μήκος της ρίψης σας, πατώντας το Alt Fire (δεξί πλήκτρο του mouse). Πατήστε το Fire (αριστερό πλήκτρο του mouse) για να πετάξετε το αντικείμενο.

Στροφή SWAT

Την ώρα που ο Sam κοιτάζει μέσα από μια ανοιχτή πόρτα, η σε έναν μικρό διάδρομο, πατήστε το Action (Enter) για να κάνετε μια στροφή SWAT. Η στροφή SWAT είναι μια ειδική κίνηση που μαθαίνουν οι στρατιώτες των Ειδικών Δυνάμεων και τους κάνει σχεδόν αόρατους.

Κινήσεις για NPCs (Non-Player Characters)

Ο Sam μπορεί να κάνει κάποιες ειδικές κινήσεις μόνο στα NPCs (Non-Player Characters). Για να εκτελέσει αυτές τις κινήσεις, ο Sam θα πρέπει να πλησιάσει τους εχθρούς αθόρυβα.

Κουβάλημα Πτωμάτων

Ο Sam θα χρειαστεί να κρύβει τα πτώματα ή τα σώματα των εχθρών που έχουν πέσει αναίσθητοι για να αποφύγει να τον καταλάβουν. Πατήστε το πλήκτρο Body για να κουβαλήσετε έναν εχθρό. Πατήστε το Action (Enter) για να τον αφήσετε αθόρυβα ή απλά πατήστε Use/Equip (KP 1) για να πάρετε στα χέρια σας ένα όπλο και να πετάξετε τον εχθρό γρήγορα.

Πιάσιμο

Πιάστε έναν εχθρό πλησιάζοντάς τον αθόρυβα και πατήστε το πλήκτρο Grab Character.

Ανθρώπινη Ασπίδα

Ενώ κρατάτε έναν εχθρό, μπορείτε να πατήσετε Use/Equip (KP 1) για να πάρετε στα χέρια σας ένα όπλο και να ανοίξετε πυρ ενώ χρησιμοποιείτε τον όμηρο εχθρό σαν ανθρώπινη ασπίδα.

Ανάκριση

Κάποια NPCs μπορείτε να τα ανακρίνετε για να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες. Ενώ κρατάτε ένα NPC, επιλέξτε την Interrogate Interaction για να τον κάνετε να μιλήσει.

«Αναγκαστική» συνεργασία

Μερικά αντικείμενα στο περιβάλλον δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον Sam, αλλά τα NPCs μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για εκείνον. Για να αναγκάσετε ένα NPC να συνεργαστεί, πιάστε το, τραβήξτε το προς το αντικείμενο που θέλετε να χρησιμοποιήσει και επιλέξτε την Force Cooperate Interaction.

Άλλες Κινήσεις

- Reload: Πατήστε το KP . για να γεμίσετε αυτόματα το όπλο σας.
- Σφύριγμα: Πατήστε το V για να σφυρίξετε. Οι εχθροί θα έρθουν προς το μέρος σας όταν ακούσουν το σφύριγμα.
- Συχνότητα Πυρών: Όταν χρησιμοποιείτε το SC-20K, πατήστε το F για να αλλάξετε την συχνότητα πυρών σας.
- Αλλαγή Οπτικής: Πατήστε το Del για να μπείτε σε Night Vision (νυχτερινή όραση) και το End για να μπείτε σε Heat Vision (θερμική όραση).

ΟΠΛΑ, GADGETS, ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε Control για να μπείτε στο quick inventory. Χρησιμοποιήστε το mouse για να επιλέξετε ένα αντικείμενο. Για να το χρησιμοποιήσετε, πατήστε το Fire (αριστερό πλήκτρο του mouse).

Όπλα και Gadgets

SC-20K M.A.W.S. (Modular Assault Weapon System)

Η κατασκευή αυτού του όπλου το κάνει ελαφρύ και ισχυρό χωρίς να θυσιάζει την δύναμη πυρός του (5.56x45mm ss109). Λόγω μεγέθους μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε αποστολή. Είναι εφοδιασμένο με σιγαστήρα ήχου/εικόνας και συνδέεται με έναν πολύ-εκτοξευτή. Τα παραπάνω κάνουν το SC-20K την πιο προφανή λύση στην επιλογή όπλου για όλες τις αποστολές του Sam.

Όταν έχετε στα χέρια σας το SC-20K, πατήστε το μεσαίο πλήκτρο του mouse για να μπείτε σε Sniper mode. Χρησιμοποιήστε το wheel (ρόδα) του mouse για να κάνετε zoom in η zoom out (μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα Page Up και Page Down).

SC-20K's Multipurpose Launcher

Πατήστε Fire (αριστερό πλήκτρο του mouse) για να ενεργοποιήσετε τον εκτοξευτή. Αυτό το όπλο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε Sniper mode.

Ring Airfoil Projectile

Sticky Camera

Sticky Shocker

Distraction Camera

Gas Grenade

Flash Bang

Chaff Grenade

Laser Aiming

(Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε ανατρέξτε στο αγγλικό εγχειρίδιο οδηγιών)

Lock Pick

Κλασικό σετ εργαλείων για να μην σας απασχολούν πλέον οι κλασικές κυλινδρικές κλειδαριές. Πατήστε τα διάφορα πλήκτρα κατευθύνσεων (↑, ↓, ←, ή →) μέχρι να δείτε και να ακούσετε το πρώτο έμβολο να κινείται. Αυτό σημαίνει ότι έχετε πατήσει το σωστό πλήκτρο. Συνεχίστε να πατάτε αυτό το πλήκτρο για να ξεκλειδώσετε ένα έμβολο της κλειδαριάς. Επαναλάβετε μέχρι να τα ξεκλειδώσετε όλα.

Disposable Pick - Laser Microphone: T.A.K. (Tactical Audio Kit) - Camera Jammer - Optic Cable – Goggles: Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε ανατρέξτε στο αγγλικό εγχειρίδιο οδηγιών.

Αντικείμενα

Μερικά αντικείμενα όπως τα grenades, flare και άλλα διάφορα μπορούν να εκτοξευτούν. Για να πετάξετε ένα αντικείμενο, πάρτε το στα χέρια σας και πατήστε το KP1. Μια σειρά στόχων που εμφανίζονται στην οθόνη θα σας επιτρέψουν να καθορίσετε την τροχιά της ρίψης. Χρησιμοποιήστε το mouse για να στοχεύσετε και το δεξί πλήκτρο του για να αλλάξετε το είδος της τροχιάς ρίψης. Πατήστε το αριστερό πλήκτρο του mouse για να ρίξετε ένα αντικείμενο ή πατήστε το KP1 ξανά για να ακυρώσετε την ρίψη.

Wall Mine - Emergency Flare - Frag Grenade - Medical Kit (Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε ανατρέξτε στο αγγλικό εγχειρίδιο οδηγιών).

Στοιχεία Παιχνιδιού

Τα εμπόδια που βάζουν οι εχθροί στο δρόμο σας ποικίλουν –από απλά keypads που ελέγχουν πόρτες μέχρι αυτόματα turrets που ενεργοποιούνται με διαφορά θερμοκρασίας ή εντοπισμό κίνησης.

Alarm Panel - Automated Turret - Surveillance Camera - Armored Camera - Booby Trap - Motion Detector - Keypad Lock - Retinal Scanner: (Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε ανατρέξτε στο αγγλικό εγχειρίδιο οδηγιών).

MULTIPLAYER MODE

Το Παιχνίδι

Το παιχνίδι είναι βασισμένο σε δύο αντίπαλες ομάδες που αποτελούνται από δύο άτομα η κάθε μία. Η ομάδα Shadownet πρέπει να κινείται χωρίς να εντοπίζεται, να αναλύει το περιβάλλον και να πληροί τις προϋποθέσεις νίκης στην εκάστοτε αποστολή. Η ομάδα μισθοφόρων (ARGUS.) πρέπει να αποτρέψει την ομάδα Shadownet από το να προχωρήσει στην αποστολή, να την εντοπίσει και να την εξοντώσει.

Τα Διάφορα Game Modes - Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε ανατρέξτε στο αγγλικό εγχειρίδιο οδηγιών.

NEUTRALIZATION Mode

EXTRACTION Mode

SABOTAGE Mode

Χειρισμός

Ο χειρισμός χωρίζεται σε 4 κατηγορίες: οι ρυθμίσεις (οτιδήποτε έχει να κάνει με ρυθμίσεις), οι βασικές κινήσεις, οι κατασκοπικές κινήσεις και ο έλεγχος των μισθοφόρων.

Ρυθμίσεις

Ενέργεια	Εξήγηση	Προ-Επιλεγμένα Πλήκτρα
MOUSE	Αλλάζει τις ρυθμίσεις ευαισθησίας στην κίνηση του mouse	O και P
INGAME MENU	Ανοίγει το menu όταν το παιχνίδι είναι σε εξέλιξη	Esc
HUD	Εμφανίζει λεπτομέρειες HUD	F4
QUIT	Έξοδος από το παιχνίδι	F12
CHAT	Άνοιγμα του περιβάλλοντος chat	2
FULL SCREEN	Αλλάζει την προβολή της εικόνας σε full screen (όλη η οθόνη).	Alt + Enter

ΒΑΣΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Ενέργεια	Εξήγηση	Προ-Επιλεγμένα Πλήκτρα
MOVE	Κινεί τον χαρακτήρα σας προς τα μπροστά	Z
MOVE	Κινεί τον χαρακτήρα σας προς τα πίσω	S
MOVE	Κινεί τον χαρακτήρα σας προς τα αριστερά	Q
MOVE	Κινεί τον χαρακτήρα σας προς τα δεξιά	D
ACTION	Δράση στο περιβάλλον (Κατάσκοπος: Εξουδετέρωση ενός ND133, hacking ενός υπολογιστή. Μισθοφόρος: χρήση των κιβωτίων με πυρομαχικά). Κατάσκοπος Μόνο: Δίπλα από έναν εχθρό, χτυπάει τον εχθρό με τον αγώνα ενώ τον κοιτάζει/ τον πιάνει από πίσω όταν έχει γυρισμένη την πλάτη του.	Shift
PRIMARY FIRE	Χρήση του όπλου (Κατάσκοπος: στο weapon mode μόνο)	Αριστερό Click
SECONDARY FIRE	Χρήση ενός gadget (Κατάσκοπος: στο weapon mode μόνο). Κρατήστε το πλήκτρο πατημένο για να ορίσετε την δύναμη ρίψης.	Δεξί Click
JUMP	Ο χαρακτήρας σας κάνει άλμα	Space
CROUCH	Ο χαρακτήρας σας σκύβει η σηκώνεται	C
WALK / RUN	Αλλαγή ταχύτητας του χαρακτήρα σας	Mouse Wheel Πάνω/Κάτω
HACK COMM	Παρακολούθηση της επικοινωνίας των εχθρών (όταν μια spy bullet η μια spy trap έχει εκτοξευτεί η είναι ενεργή)	H
SWITCH VISION	Εναλλαγή ανάμεσα στις διάφορες ειδικές οπτικές	TAB
GADGET 1	Επιλέξτε το Gadget 1 από το inventory σας	1
GADGET 2	Επιλέξτε το Gadget 2 από το inventory σας	2
GADGET 3	Επιλέξτε το Gadget 3 από το inventory σας	3
GADGET 4	Επιλέξτε το Gadget 4 από το inventory σας	4
ZOOM IN/OUT	Αλλαγή του επιπέδου zoom στα κιάλια και στο Sniper mode.	Mouse Wheel Πάνω/Κάτω
ENHANCED REALITY	Αλλαγή του Enhanced Reality display mode (off, on)	F9

Εδώ θα βρείτε μια λίστα των προκαθορισμένων εντολών και κινήσεων για έναν κατάσκοπο της Shadownet:

ΚΑΤΑΣΚΟΠΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Ενέργεια	Εξήγηση	Προ-Επιλεγμένα Πλήκτρα
QUICK USE 0	Πέταγμα του gadget που βρίσκεται στην πρώτη θέση στα πόδια σας, ενώ χρησιμοποιείτε προοπτική τρίτου προσώπου.	Αριστερό Click
QUICK USE 1	Πέταγμα του gadget που βρίσκεται στη δεύτερη θέση στα πόδια σας, ενώ χρησιμοποιείτε προοπτική τρίτου προσώπου.	Δεξί Click
PLACE MODEM	Τοποθέτηση μιας βόμβας για εξουδετέρωση ενός ND133 (μόνο για το sabotage game mode)	Shift
ROLL	Πραγματοποίηση τούμπας	A / Γρήγορο Mouse Wheel Πάνω
WEAPON MODE	Ο χαρακτήρας αφήνει το όπλο.	Μεσαίο Πλήκτρο mouse η E
BACK TO WALL	Όταν ο χαρακτήρας κοιτάει προς έναν τοίχο, τον κάνει να τον πλησιάσει με την πλάτη του	W
BINOCULARS	Χρήση των κιαλιών	B
Gadgets		
RELEASE GAZ	Εξαπολύει ένα ασφυκτικό σύννεφο αερίου την ώρα που χρησιμοποιείτε την οπτική της sticky camera	Αριστερό Click
EXIT CAMERA	Έξοδος από το περιβάλλον της sticky camera και επιστροφή στην κανονική οπτική.	Δεξί Click
CAMERA ZOOM IN/OUT	Zoom in η out στο περιβάλλον της Sticky camera	Mouse Wheel Πάνω/Κάτω
NIGHTVISION	Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την Night vision.	F1
THERMAL	Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την Thermal vision.	F2
LASER	Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την laser συσκευή σκόπευσης του όπλου σας.	L

Εδώ θα βρείτε μια λίστα των προκαθορισμένων εντολών και κινήσεων για έναν μισθοφόρο της ARGUS:

ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΙΣΘΟΦΟΡΩΝ

Ενέργεια	Εξήγηση	Προ-Επιλεγμένα Πλήκτρα
FIRE RATE	Αλλαγή συχνότητας ρίψης του όπλου	F
RELOAD	Γέμισμα του όπλου	R
SECONDARY FIRE	Κράτημα ανάσας (στο snipe mode)	Δεξί Click
RUSH	Επίθεση προς τον αντίπαλο για να τον εξοντώσετε	Run + Shift / Γρήγορο Mouse Wheel Πάνω
Gadgets		
TORCH LIGHT	Ανάβει και σβήνει τον φακό.	E
SNIPE	Χρήση του sniper mode του όπλου σας	Μεσαίο Πλήκτρο Mouse
MOVEMENT	Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση του movement vision.	F1
E.M.F.	Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση του EMF Vision.	F2
LASER SIGHT	Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση του laser sight.	A

Γρήγορο Ξεκίνημα

Από το κεντρικό μενού του *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, επιλέξτε "MULTIPLAYER" για να μπειτε στο κεντρικό multiplayer menu. Επιλέξτε ένα προφίλ κάνοντας click πάνω του και πατήστε το SELECT για να παίξετε χρησιμοποιώντας το. Πατήστε DELETE για να σβήσετε ένα προφίλ και NEW PROFILE για να δημιουργήσετε ένα νέο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα προφίλ που δημιουργούνται στο Single Player Mode και αυτά που δημιουργούνται στο Multiplayer Mode είναι κοινά, αλλά οι ρυθμίσεις είναι ξεχωριστές σε κάθε mode (single player ή multiplayer).

Την πρώτη φορά που θα κάνετε click στο "MULTIPLAYER", θα μεταφερθείτε αυτόματα στο μενού δημιουργίας προφίλ δίνοντας ένα όνομα. Όταν δημιουργηθεί το προφίλ σας, θα μεταφερθείτε αυτόματα σε δύο tutorials: το πρώτο σας προπονεί σαν κατάσκοπο. Το δεύτερο σας προπονεί σαν μισθοφόρο. Μπορείτε να περάσετε τα tutorials πατώντας το ESCAPE κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και επιλέγοντας QUIT.

Αμέσως μετά θα μεταφερθείς στο ακόλουθο menu:

- **PLAY ON UBI.COM:** Παιζτε στο Internet, χρησιμοποιώντας την υπηρεσία Ubi.com.
- **PLAY ON LAN:** Δημιουργήστε ή μπειτε σε παιχνίδια σε ένα τοπικό δίκτυο (LAN).
- **TUTORIALS:** Μια σειρά tips και εργαλείων που θα σας βοηθήσουν να γίνετε καλύτερος παίκτης. Μπορείτε να δείτε επίσης και τους χάρτες των tutorials.
- **OPTIONS:** Αλλάξτε τις ρυθμίσεις για το προφίλ που χρησιμοποιείτε.

Ta Menu

Λεπτομέρειες Menu

Προφίλ και menu αλλαγών για τα gadgets

Η επιλογή PROFILE OPTIONS στο βασικό menu, θα σας επιτρέψει να αλλάξετε τις ρυθμίσεις που αφορούν στο προφίλ σας:

- ❑ **EQUIPMENT:** Για να κάνετε edit όλα τα gadgets που χρησιμοποιεί ο χαρακτήρας σας στο παιχνίδι.

Κάθε προφίλ περιλαμβάνει εξοπλισμό κατασκόπου ή μισθοφόρου. Για να δείτε τι έχει ο άλλος χαρακτήρας, κάντε click στο πλήκτρο switch team. Κάθε χαρακτήρας έχει 4 σημεία, στα οποία μπορεί να τοποθετήσει ένα gadget. Για να αλλάξετε ένα gadget, κάντε click πάνω του. Θα μεταφερθείτε σε μια σελίδα που σας δείχνει τα gadgets που είναι διαθέσιμα για το μέλος της ομάδας που ετοιμάζετε. Υπάρχουν 6 τον αριθμό. Επιλέξτε το gadget που θέλετε να πάρετε κάνοντας click πάνω του. Το νέο gadget θα εμφανιστεί στο inventory σας.

Σημείωση: Για τον εξοπλισμό κατασκόπου, είναι απαραίτητο να αφήσετε τις θέσεις 1 και 2 για gadgets που σχετίζονται με χειροβομβίδες, καθώς αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περιπτώσεις έκτακτης ανάγκης με τα πλήκτρα PRIMARY FIRE και SECONDARY FIRE.

- ❑ **GAME:** Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις που σχετίζονται με τον χειρισμό:

Vibration (για να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε την λειτουργία δόνησης στο παιχνίδι), Invert Y Axis (για να αντιστρέψετε την στόχευση στον κάθετο άξονα), Invert X Axis for Spies (για να αντιστρέψετε την οριζόντια κατεύθυνση περιστροφής της κάμερας), Auto-Center (για να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε την αυτόματη επιστροφή στον οριζόντιο άξονα όταν ο μισθοφόρος κινείται ευθεία), Unit System (για να εμφανίζονται οι αποστάσεις σε μέτρα ή πόδια).

- ❑ **AUDIO:** Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις του ήχου στο παιχνίδι. Μπορείτε να ρυθμίσετε:
 - Τα εφέ έντασης του παιχνιδιού, αλλάζοντας την επιλογή **EFFECTS VOLUME**.
 - Την ένταση της μουσικής του παιχνιδιού, αλλάζοντας την επιλογή **MUSIC VOLUME**.
 - Την επιλογή EAX, η οποία θα σας ενημερώσει αν είναι διαθέσιμη στο σύστημά σας ή όχι.

- ❑ **VIDEO:** Για να ρυθμίσετε τα γραφικά του παιχνιδιού:
 - **Screen Resolution:** Σας επιτρέπει να αλλάξετε την ανάλυση της εικόνας.
 - **Quality:** Επιλέξτε ανάμεσα στα LOW, MEDIUM και HIGH για να ρυθμίσετε το επίπεδο λεπτομέρειας των textures.
 - **Use Mipmapping:** Κάντε αυτή την επιλογή για να ενεργοποιήσετε το mipmapping.
 - **Use Trilinear:** Κάντε αυτή την επιλογή για να ενεργοποιήσετε το trilinear filtering.
 - **Show Test Card:** Ρυθμίστε την οθόνη σας με την βοήθεια των εντολών που θα εμφανιστούν για να απολαύσετε καλύτερα το παιχνίδι.

Αφού επιλέξετε την ανάλυση, κάντε click στο VALIDATE για να αποθηκεύσετε τις επιλογές σας. Το παιχνίδι θα αναλύσει τις ρυθμίσεις και θα σας ζητήσει επιβεβαίωση.

- ❑ Η επιλογή **KEYBOARD CONFIGURATION** σας επιτρέπει να αλλάξετε τις αντιστοιχίες των πλήκτρων για κάθε κίνηση μέσα στο παιχνίδι. Για να αλλάξετε μια αντιστοιχία, κάντε click δίπλα στην πράξη που θέλετε να ορίσετε και πατήστε το πλήκτρο της επιλογής σας.

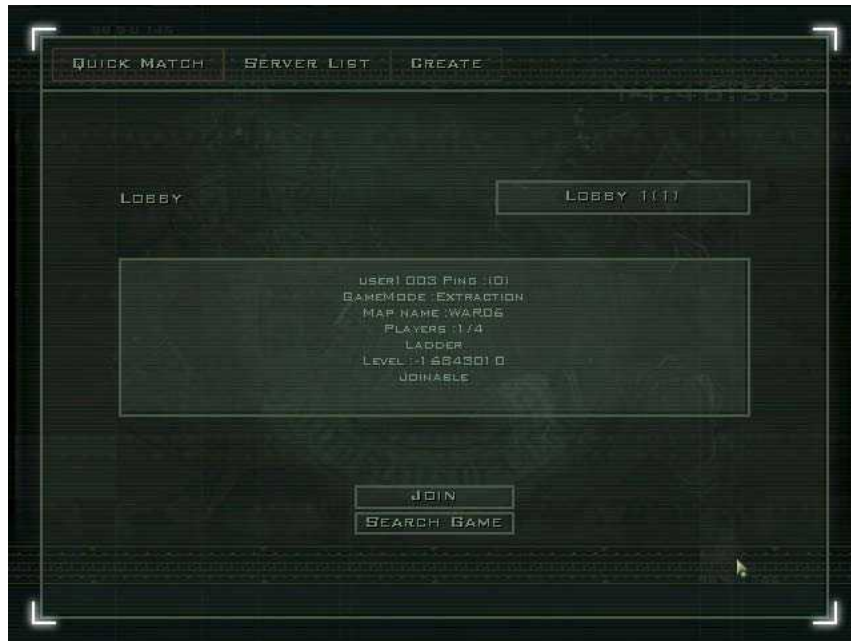
Παίζοντας στο UBI.com Menu

Αφού διαβάσετε και αποδεχτείτε τις εντολές που θα σας δοθούν, δώστε τον λογαριασμό σας στο UBI.com και τον κωδικό σας. Κάντε click στο "Save Password" αν θέλετε το παιχνίδι να αποθηκεύσει τον κωδικό σας. Επιλέξτε το "Auto-login" για να μπαίνετε αυτόματα στο UBI.com χρησιμοποιώντας τον λογαριασμό που δώσατε. Χρησιμοποιήστε τα "New Profile" και "Account Management" για να δημιουργήσετε ένα νέο λογαριασμό ή να αλλάξετε τις παραμέτρους του ήδη υπάρχοντος.



Αφού συνδεθείτε, θα μεταφερθείτε σε ένα νέο menu:

- ❑ **QUICK MATCH:** Για να βρείτε ένα παιχνίδι με ελεύθερη θέση για να μπειτε και να παίξετε γρήγορα.
- ❑ **MOTD:** Χώρος για τα Μηνύματα της Ημέρας. Εδώ μπορείτε να βλέπετε όλα τα μηνύματα από το UBI.com.



- ❑ **SERVERS LIST:** Εδώ μπορείτε να ψάξετε και να μπειτε σε διάφορα παιχνίδια. Πρώτα απ' όλα, επιλέξτε ένα Lobby. Τα παιχνίδια που είναι διαθέσιμα σε αυτό το lobby θα εμφανιστούν στα αριστερά. Μπορείτε να «φιλτράρετε» την αναζήτησή σας από το κάτω μέρος της οθόνης. Για ανανέωση της λίστας, πατήστε το πλήκτρο REFRESH. Για να μπειτε σε ένα παιχνίδι, επιλέξτε το και πατήστε το πλήκτρο JOIN. Θα μεταφερθείτε σε έναν χώρο «αναμονής». Όταν ετοιμαστούν όλοι οι παίκτες (τα ονόματά τους γίνουν άσπρα), τρέξτε το παιχνίδι πατώντας το πλήκτρο **LAUNCH**.



- **CREATE MATCH:** Εδώ μπορείτε να φτιάξετε ένα παιχνίδι με τις δικές σας παραμέτρους. Επιλέξτε το επίπεδο του παιχνιδιού, το game mode, τον τύπο του παιχνιδιού (ελεύθερο ή "Ranking") και το **LEVEL GAP** (η ανεκτή διαφορά επιπέδου ανάμεσα στους παίκτες). Αφού γίνουν όλες οι ρυθμίσεις (στο κάτω μέρος της οθόνης), πηγαίνετε στον χώρο αναμονής του παιχνιδιού, αφού πατήσετε το πλήκτρο CREATE. Όταν ετοιμαστούν όλοι οι παίκτες (τα ονόματά τους γίνουν άσπρα), τρέξτε το παιχνίδι πατώντας το πλήκτρο **LAUNCH**.



Menu Παιχνιδιού σε LAN

- ❑ **FIND SESSION:** Για να μπείτε σε ένα υπάρχον παιχνίδι. Επιλέξτε το παιχνίδι που θέλετε να μπείτε και πατήστε το πλήκτρο JOIN. Ψάξτε για άλλα παιχνίδια επιλέγοντας το πλήκτρο REFRESH. Αφού επιλέξετε παιχνίδι, θα μεταφερθείτε στον χώρο αναμονής. Όταν ετοιμαστούν όλοι οι παίκτες (τα ονόματά τους γίνουν άσπρα), τρέξτε το παιχνίδι πατώντας το πλήκτρο **LAUNCH**.
- ❑ **CREATE SESSION:** Για να φτιάξετε ένα παιχνίδι. Πρέπει να επιλέξετε το χάρτη του παιχνιδιού, καθώς και το game mode. Όταν όλες οι ρυθμίσεις τελειώσουν (στο κάτω μέρος της οθόνης), μπορείτε να μεταφερθείτε στο χώρο αναμονής πατώντας το πλήκτρο CREATE. Όταν ετοιμαστούν όλοι οι παίκτες (τα ονόματά τους γίνουν άσπρα), τρέξτε το παιχνίδι πατώντας το πλήκτρο **LAUNCH**.

Tutorials Menu

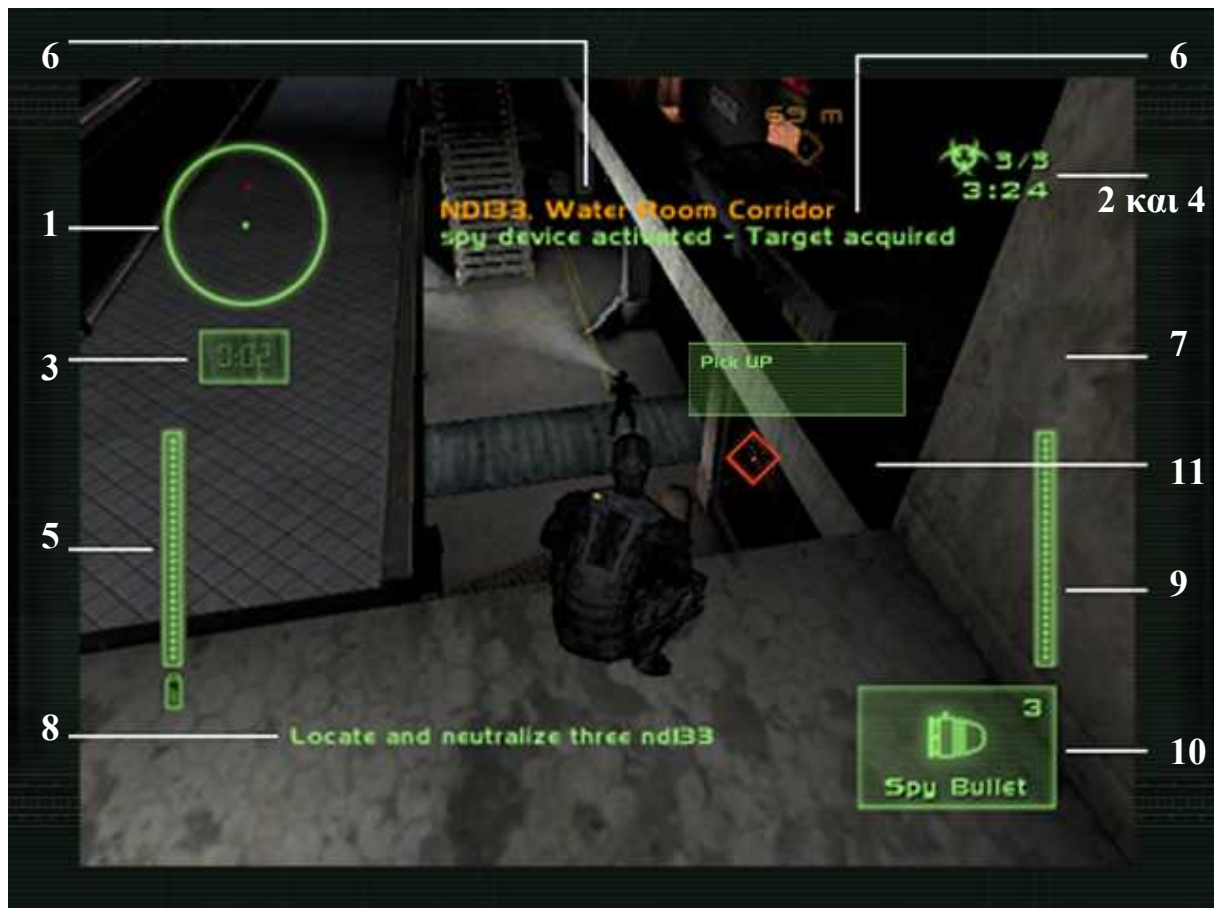
Το menu **TUTORIALS** περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

- ❑ **VIEW HUD:** Εμφανίζει πληροφορίες για τα αντικείμενα που εμφανίζονται στην οθόνη παιχνιδιού.
- ❑ **TIPS:** Για να πάρετε Tips και έξτρα πληροφορίες για τις ικανότητες των χαρακτήρων κάθε ομάδας. Στην οθόνη Tips για κατασκόπους, κάντε click πάνω στο SWITCH TEAM για να εμφανίσετε tips για την άλλη ομάδα. Για να δείτε ένα tip, επιλέξτε το και κάντε click στο πλήκτρο SELECT.
- ❑ **SHADOWNET SPY TUTORIAL:** Παίξτε τον tutorial χάρτη των κατασκόπων.

- ❑ **ARGUS MERCENARY TUTORIAL:** Παίξτε τον tutorial χάρτη των μισθοφόρων.
- ❑ **VISIT MAP:** Για να μπειτε στο επίπεδο της επιλογής σας (μόνος) μέσα σε μια ομάδα. Επιλέξτε το επίπεδο που θέλετε, την ομάδα και το game mode.

Οθόνες Παιχνιδιού

Οθόνη Παιχνιδιού Ομάδας Shadownet



1. Tactical Radar: Αυτό το ραντάρ εμφανίζει την θέση των συμμάχων σας και των αντιπάλων που έχετε εντοπίσει (εμφανίζονται μόνο όταν χρειάζεται).

2. ND133 Counter: Εμφανίζει τον αριθμό των objectives που σας έχουν μείνει για να ολοκληρώσετε νικηφόρα την αποστολή και αυτά που έχετε ήδη ολοκληρώσει.

3. ND133 Capture Timer: Εμφανίζει τον εναπομείναντα χρόνο για να απενεργοποιηθεί ένα ND133 από την ομάδα Shadownet.

4. Time Remaining in the Game: Εμφανίζει τον εναπομείναντα χρόνο μέχρι το τέλος της αποστολής.

5. Energy Bar: Αυτή η μπάρα εμφανίζεται μόνο όταν ο παίκτης είναι σε weapon mode (κρατάει όπλο) και όταν γεμίζει η μπάρα ενέργειας. Εδώ εμφανίζεται η ενέργεια που σας έχει απομείνει για το spy electrical gun.

6. Status Messages: Εδώ εμφανίζονται μηνύματα όταν σας εντοπίσουν ή όταν χρειάζεται να ενημερωθείτε για ειδικές περιστάσεις (παρουσία spy bullet ή alarm snare).

7. Interaction Menu: Αυτή η ένδειξη εμφανίζει τα πράγματα που μπορείτε να κάνετε σε ένα αντικείμενο (στην εικόνα για παράδειγμα, pick up, δηλαδή να το σηκώσετε).

8. Game Info Screen: Αυτή η ένδειξη χρησιμοποιείται για να εμφανίσει όλα τα μηνύματα του παιχνιδιού (στόχοι που έχουν επιτευχθεί, ενεργοποίηση συναγερμού, παίκτες που έχουν σκοτωθεί, κτλ.).

9. Life Bar: Εδώ εμφανίζεται το υπόλοιπο της ενέργειας του παίκτη.

10. Current Gadget: Εδώ εμφανίζεται το gadget που χρησιμοποιείτε στην παρούσα χρονική στιγμή, το όνομά του και ο αριθμός των gadgets που είναι διαθέσιμος (στην εικόνα για παράδειγμα, ο παίκτης έχει 3 Spy bullets).

11. Enhanced Reality: Εδώ εμφανίζονται οι πληροφορίες για την τοποθεσία του ND133, την απόσταση ανάμεσα στον παίκτη και το ND133 και την τρέχουσα κατάσταση.

Οθόνη Παιχνιδιού Ομάδας ARGUS



1. System Info: Εδώ εμφανίζονται πληροφορίες που αφορούν στον εξοπλισμό σας.

2. Status message: Εδώ εμφανίζονται εντολές και μηνύματα ειδοποίησης, που αναφέρουν το όνομα και την θέση των συναγερμών που έχουν ενεργοποιηθεί. Το

ποσοστό ολοκλήρωσης της αποστολής σας, καθώς και η κατάσταση ορισμένων εξειδικευμένων συσκευών εμφανίζεται εδώ.

3. Game Info Screen: Εδώ εμφανίζονται όλα τα μηνύματα του παιχνιδιού (παίκτες που έχουν σκοτωθεί, κτλ). Τα μηνύματα εμφανίζονται με οριζόντια κύλιση.

4. Life Bar: Εδώ εμφανίζεται το υπόλοιπο της ενέργειας του παίκτη..

5. Ammunition Indicator: Εδώ εμφανίζονται τα πυρομαχικά του παίκτη. Ο αριθμός στα αριστερά εμφανίζει τον αριθμό των πυρομαχικών που έχουν απομείνει στον γεμιστήρα. Ο αριθμός στα δεξιά αναπαριστά τον συνολικό αριθμό που έχουν απομείνει.

6. Current Gadget: Εδώ εμφανίζεται το gadget που χρησιμοποιείτε στην παρούσα χρονική στιγμή, το όνομά του και ο αριθμός των gadgets που είναι διαθέσιμος.

7. Tactical Radar: Αυτό το ραντάρ εμφανίζει την τοποθεσία των υπόλοιπων μελών της ομάδας, τους ενεργοποιημένους συναγερμούς, τους εχθρούς που έχουν εντοπιστεί κτλ. (εμφανίζονται μόνο όταν χρειάζεται).

8 Time Remaining in the Game: Εμφανίζει τον εναπομείναντα χρόνο μέχρι το τέλος της αποστολής.

9. ND133 Counter: Εμφανίζει τον αριθμό των στόχων που έχουν απομείνει για να κερδίσετε το παιχνίδι και τον αριθμό αυτών που έχουν επιτευχθεί.

10. ND133 Capture Timer: Εμφανίζει τον εναπομείναντα χρόνο για να απενεργοποιηθεί ένα ND133 από την ομάδα Shadownet.

11. Interaction Menu: Αυτή η ένδειξη εμφανίζει τα πράγματα που μπορείτε να κάνετε σε ένα αντικείμενο (στην εικόνα, υπάρχει ένας διακόπτης).

12. Enhanced Reality: Εδώ εμφανίζονται οι πληροφορίες για την τοποθεσία του ND133, την απόσταση ανάμεσα στον παίκτη και το ND133 και την τρέχουσα κατάσταση. Ακόμα, σας ενημερώνει για το ποσοστό hacking που έχει γίνει στο ND133.

13. Reticule: Ο στόχος σας. Μικρά βέλη γύρω του σας δείχνουν την τοποθεσία. Τα βέλη μέσα στον στόχο σας, σας ειδοποιούν για την απόσταση των ήχων που έρχονται από τον στόχο σας.

Ικανότητες Χαρακτήρα

Ικανότητες Μελών Ομάδας Shadownet

Βασικές Ικανότητες

Αθόρυβη Κίνηση, Περπάτημα και Τρέξιμο

Σκύψιμο

Η εντολή **CROUCH** κάνει τον χαρακτήρα να σκύβει. Αυτή η μέθοδος είναι αρκετά καλή για να πλησιάσετε αθόρυβα και αργά τον στόχο σας.

Άλμα

Πατώντας το πλήκτρο **JUMP** θα κάνετε τον χαρακτήρα σας να πηδήξει κατακόρυφα στον αέρα. Πατώντας το πλήκτρο **JUMP** την ώρα που ο χαρακτήρας σας τρέχει, θα τον κάνει να πηδήξει προς τα μπροστά. Αν πατήσετε το πλήκτρο **CROUCH** κατά την διάρκεια της πτώσης (η κατά την διάρκεια της προσγείωσης), θα κάνετε μια αθόρυβη προσγείωση. Κάτι

τέτοιο είναι αρκετά χρήσιμο, ιδιαίτερα αν δεν θέλετε να σας εντοπίσουν. Αν προσγειωθείτε πάνω σε έναν αντίπαλο, θα τον εξοντώσετε.

Wall Jump

Μετά από ένα άλμα, υπάρχει η δυνατότητα να πατήσετε σε έναν τοίχο. Για να το κάνετε αυτό, κινηθείτε προς τον τοίχο και πατήστε το πλήκτρο **JUMP**. Το αποτέλεσμα εξαρτάται από την διαρρύθμιση του χώρου:

- Αν είναι δυνατόν να σταθείτε λίγο ψηλότερα στον τοίχο, ο χαρακτήρας σας θα πατήσει στον τοίχο και θα πάρει φόρα για να φτάσει πιο ψηλά.
- Αν δεν είναι δυνατόν να σταθείτε λίγο ψηλότερα στον τοίχο, ο χαρακτήρας θα πατήσει στον τοίχο και θα πάρει φόρα.

Πυροβολισμός

Για να πάρετε ένα όπλο στα χέρια, πατήστε το πλήκτρο **WEAPON MODE**. Για να πυροβολήσετε, πατήστε το πλήκτρο **PRIMARY FIRE**. Σε περίπτωση που χρησιμοποιείτε την προοπτική δευτέρου προσώπου με το όπλο στο χέρι, δεν θα μπορείτε να πηδήξετε. Ωστόσο, μπορείτε να αλληλεπιδράσετε με το περιβάλλον, πατώντας το πλήκτρο **ACTION**. Για να βρείτε από αυτό το mode, πατήστε το πλήκτρο **WEAPON MODE**.

Χρησιμοποιώντας ένα Gadget

Για να χρησιμοποιήσετε ένα από τα gadgets σας, πρέπει να έχετε ένα όπλο στα χέρια σας. Για να χρησιμοποιήσετε το gadget, πατήστε το πλήκτρο **SECONDARY FIRE**. Μερικά Gadgets μπορούν να χρησιμοποιηθούν γρήγορα. Η σωστή διαδικασία περιγράφεται στο κομμάτι "**Quick Inventory**".

Αλληλεπίδραση

Μπορείτε να αλληλεπιδράσετε με διάφορα αντικείμενα στο περιβάλλον πατώντας το πλήκτρο **ACTION**. Αυτές οι κινήσεις περιλαμβάνουν: άναμμα και σβήσιμο διακοπών, χρήση ανελκυστήρων, σήκωμα αντικειμένων από το έδαφος κτλ.



Ειδικές Ικανότητες

Κρέμασμα

Πατήστε **FORWARD** ή **JUMP** για να κάνετε τον χαρακτήρα σας να κρεμαστεί από μια άκρη. Πατήστε **BACKWARD** ή το πλήκτρο **JUMP** για να τον αφήσετε να πέσει. Πατώντας αριστερά και δεξιά κατά την διάρκεια που ο χαρακτήρας είναι κρεμασμένος, θα τον κάνετε να κινηθεί προς μια κατεύθυνση της εξοχής.

Σκαρφάλωμα με όλους τους τρόπους

Αν αντιμετωπίσετε δυσκολία με ένα αντικείμενο, στο οποίο δεν μπορείτε να σκαρφαλώσετε, αλλά συναντήσετε ένα το οποίο μπορείτε, πατήστε το πλήκτρο **JUMP** για να ξεκινήσει ο χαρακτήρας να κάνει ένα άλμα και να σκαρφαλώσει.

Σκαρφάλωμα σε Φράχτη

Μπορείτε να ξεκινήσετε το σκαρφάλωμα είτε περπατώντας προς είτε πηδώντας προς ένα φράχτη (η οποιαδήποτε παρόμοια τοποθεσία). Πατώντας **FORWARD** ή **BACKWARD** θα κάνετε τον χαρακτήρα να κινείται ανοδικά ή καθοδικά, ενώ τα **LEFT** και **RIGHT** θα τον κάνουν να κινείται προς κάποια κατεύθυνση. Για να αφήσετε τον φράχτη, πατήστε το **JUMP**. Αν φτάσετε στο πάνω μέρος μιας επιφάνειας, ο χαρακτήρας σας θα σκαρφαλώσει αυτόματα αν συνεχίσετε να πατάτε το πλήκτρο forward. Αν σκαρφαλώνετε σε έναν τοίχο και φτάσετε στο πάνω μέρος, αν συνεχίσετε να πατάτε forward ο πρωταγωνιστής θα περάσει από πάνω του και θα κατέβει.

Κρέμασμα

Τοποθετήστε τον εαυτό σας κάτω από μια σωλήνα και πατήστε το πλήκτρο **JUMP**. Ενώ κρέμεστε, μπορείτε να κινηθείτε κατά μήκος της σωλήνας πατώντας **FORWARD** και **BACKWARD**. Πατήστε το **JUMP** για να κάνετε τον χαρακτήρα σας να τυλίξει τα πόδια του γύρω από την σωλήνα (πατήστε το **JUMP** ξανά για να τον κάνετε να τα αφήσει). Πατώντας το **CROUCH** ο χαρακτήρας σας θα αφήσει την σωλήνα.

Μπορείτε να κρεμαστείτε με το ένα χέρι και να πυροβολήσετε αν σταματήσετε να κινείστε και πατήσετε το **WEAPON MODE**. Αν έχετε τα πόδια σας πάνω στην σωλήνα και πάρετε το όπλο τα χέρια σας, θα καταλήξετε να κρέμεστε από τα πόδια με το όπλο στα χέρια. Πατήστε μια φορά το **WEAPON MODE** για να επιστρέψετε στην αρχική θέση. Ωστόσο, αν πατήσετε **CROUCH** ενώ κρέμεστε με τα πόδια σας, θα κάνετε μια τούμπα και θα προσγειωθείτε στο έδαφος.

Σκαρφάλωμα Σκάλας και Κάθετης Σωλήνας

Ο χαρακτήρας σας μπορεί να σκαρφαλώνει σωλήνες και σκάλες. Πηγαίνετε πάνω στην σωλήνα ή την σκάλα (η πηδήξετε πάνω τους με το πλήκτρο **JUMP**) για να πιαστείτε. Πατήστε **FORWARD** και **BACKWARD** για να κάνετε τον χαρακτήρα να σκαρφαλώσει ή να αρχίσει να κατεβαίνει. Αν πατήσετε το πλήκτρο **ACTION** ενώ πατάτε **BACKWARD**, ο χαρακτήρας σας θα γλιστρήσει προς τα κάτω. Αν σταματήσετε να πατάτε **BACKWARD**, ο χαρακτήρας θα σταματήσει να γλιστράει. Πατήστε το πλήκτρο **CROUCH** για να κάνετε άλμα προς τα πίσω.

Σύρματα και Σχοινιά

Μπορείτε να κρεμαστείτε και να γλιστρήσετε σε ένα τεντωμένο σύρμα ή σχοινί. Για να χρησιμοποιήσετε αυτή την μέθοδο κίνηση, σταθείτε κάτω από το σύρμα ή το σχοινί και πατήστε το πλήκτρο **JUMP**. Μπορείτε να επιταχύνετε πατώντας **FORWARD**. Μόλις πιάσετε την επιθυμητή ταχύτητα, ο χαρακτήρας θα σηκώσει τα πόδια του. Πατώντας **BACKWARD**, μπορείτε να σταματήσετε την κάθοδο. Μπορείτε να αφήσετε το σχοινί πατώντας το πλήκτρο **CROUCH**.

Split Jump

Μπορείτε να σταθείτε ανάμεσα σε δύο τοίχους. Για να το κάνετε αυτό, σταθείτε ανάμεσα στους δύο τοίχους, πιο κοντά στον ένα από τους δύο, και πατήστε το πλήκτρο **JUMP**. Όταν βρεθείτε στον αέρα, πατήστε δεύτερη φορά το πλήκτρο **JUMP** για να πατήσετε με τα πόδια στους τοίχους. Ο χαρακτήρας σας θα σταθεί με ανοιχτά τα πόδια στους δύο τοίχους. Από αυτή τη θέση μπορείτε να κάνετε τα ακόλουθα:

- Να βγάλετε το όπλο σας και να πυροβολήσετε.
- Να πέσετε κάτω πατώντας το πλήκτρο **CROUCH**.
- Να χρησιμοποιήσετε τα διαθέσιμα Gadgets από το Inventory σας, πατώντας το πλήκτρο **SECONDARY FIRE**.

Η πλάτη στον Τοίχο

Για να βάλετε την πλάτη σας στον τοίχο, κινηθείτε προς έναν τοίχο και πατήστε το πλήκτρο **ACTION**. Για να κινηθείτε πατήστε τα **LEFT** και **RIGHT**. Πατήστε το **CROUCH** για να σκύψετε. Για να φύγετε από αυτή την θέση, έχετε δύο επιλογές:

- Πατήστε το πλήκτρο **ACTION** ξανά.
- Πάρτε το όπλο σας στα χέρια.

Αν κινείστε προς μια γωνία ενός τοίχο και συνεχίσετε να πατάτε την κατεύθυνση αυτή, ο χαρακτήρας σας θα μπει αυτόματα σε SNEAK mode (θα στρίψει το κεφάλι του για να δει τι γίνεται μετά την γωνία). Από αυτή την θέση, μπορείτε να σκοπεύσετε χειροκίνητα και να πάρετε το όπλο σας πατώντας το **WEAPON MODE**. Πυροβολήστε πατώντας το πλήκτρο **PRIMARY FIRE**, χρησιμοποιήστε ένα gadget πατώντας το πλήκτρο **SECONDARY FIRE**. Πατήστε το πλήκτρο **WEAPON MODE** για να αφήσετε το όπλο σας.

Τούμπα

Μπορείτε να κάνετε τούμπα. Για να κάνετε τον χαρακτήρα σας να κάνει τούμπα, πατήστε μια φορά ένα από τα πλήκτρα **MOVE** και μετά το **ROLL**. Η διάρκεια της τούμπα εξαρτάται από την ταχύτητά σας.

Το πιάσιμο

Μπορείτε να πάτε πίσω από έναν αντίπαλό σας και να πιαστείτε πάνω του. Για να το κάνετε αυτό, τοποθετήστε τον χαρακτήρα σας πίσω από έναν εχθρό και πατήστε το **ACTION**. Από αυτή την θέση μπορείτε:

- Να κινηθείτε προς το μέρος του με τον ίδιο τρόπο.
- Να του σπάσετε τον λαιμό πατώντας το πλήκτρο **ACTION**.
- Να τον χτυπήσετε με τον αγκώνα σας πατώντας το πλήκτρο **PRIMARY FIRE**. Ο αντίπαλός σας θα βγει εκτός μάχης προσωρινά. Λίγο αργότερα θα ξαναβρεί τις αισθήσεις του.

Ασχέτως περίπτωσης, μπορείτε να κρατήσετε αιχμάλωτο έναν αντίπαλο για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Από αυτό το διάστημα και μετά, ο «αιχμάλωτος» θα πάθει ασφυξία και θα πεθάνει.

Η «Αγκωνιά»

Μπορείτε να χτυπήσετε τους αντιπάλους σας με τον αγκώνα έτσι ώστε να τους ακινητοποιήσετε προσωρινά ή να τους αφήσετε αναίσθητους. Για να πετύχετε το χτύπημα με τον αγκώνα πρέπει να έρθετε σε επαφή με τον εχθρό και να πατήσετε το πλήκτρο **PRIMARY FIRE**. Αν δεν βρίσκεστε ακριβώς πίσω ή απέναντι από τον αντίπαλο, απλά θα τον χτυπήσετε και θα πέσει κάτω.

Ικανότητες Μελών Ομάδας ARGUS

Βασικές Ικανότητες

Αθόρυβη Κίνηση, Περπάτημα και Τρέξιμο

Μπορείτε να αλλάξετε την ταχύτητα του χαρακτήρα σας κινώντας το wheel (ρόδα) του mouse προς τα πάνω ή προς τα κάτω.

Σκύψιμο

Η εντολή **CROUCH** κάνει τον χαρακτήρα να σκύβει.

Άλμα

Πατώντας το πλήκτρο **JUMP** θα κάνετε τον χαρακτήρα σας να πηδήξει κατακόρυφα στον αέρα. Πατώντας το πλήκτρο **JUMP** την ώρα που ο χαρακτήρας σας τρέχει, θα τον κάνει να πηδήξει προς τα μπροστά.

Πυροβολισμός

Σκοπεύστε με τον στόχο που φαίνεται στην οθόνη σας. Για να πυροβολήσετε, πατήστε το πλήκτρο **PRIMARY FIRE**. Μπορείτε να αλλάξετε το shooting mode κρατώντας πατημένο το **WEAPON MODE**:

- BURST: Ρίχνετε 3 σφαίρες κάθε φορά που πατάτε το πλήκτρο **PRIMARY FIRE**.
- FULL-AUTO: Ρίχνετε συνεχόμενα όσο κρατάτε πατημένο το πλήκτρο **PRIMARY FIRE**.

Το τρέχον shooting mode εμφανίζεται με ένα εικονίδιο στο όπλο σας.

Γέμισμα

Μπορείτε να γεμίσετε χειροκίνητα το όπλο σας πατώντας το πλήκτρο **RELOAD**. Το γέμισμα γίνεται αυτόματα ότι δεν υπάρχουν άλλες σφαίρες στον γεμιστήρα που χρησιμοποιείτε.

Χρησιμοποιώντας ένα Gadget

Για να χρησιμοποιήσετε το gadget, πατήστε το πλήκτρο **SECONDARY FIRE**. Μερικά

Αλληλεπίδραση

Μπορείτε να αλληλεπιδράσετε με διάφορα αντικείμενα στο περιβάλλον πατώντας το πλήκτρο **ACTION**. Αυτές οι κινήσεις περιλαμβάνουν: άναμμα και σβήσιμο διακοπών, χρήση ανελκυστήρων, σήκωμα αντικειμένων από το έδαφος κτλ.



Ειδικές Ικανότητες

Ματιά στο Σκοτάδι

Αυτή η ικανότητα είναι μια έκδοση ενός φυσικού φαινομένου: όταν μπαίνετε σε ένα πολύ σκοτεινό δωμάτιο, είναι αδύνατον να διακρίνετε αντικείμενα. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα, η κόρη των ματιών σας διαστέλλεται κι έτσι μπορείτε να δείτε καλύτερα μέσα στο σκοτάδι.

Χτύπημα με Όπλο

Μπορείτε να χτυπήσετε τον αντίπαλό σας με ένα όπλο αν τον πετύχετε από πίσω και από κοντινή απόσταση, πατώντας το πλήκτρο **ACTION**.

Οπλοστάσιο

Όπλα

Για να πυροβολήσετε, πρέπει να κρατάτε το όπλο στα χέρια σας. Ενώ το κρατάτε, πατήστε το πλήκτρο **PRIMARY FIRE** για να πυροβολήσετε. Το όπλο σας έχει και δευτερεύουσα λειτουργία που του επιτρέπει να ρίχνει Smoke Grenades (βόμβες καπνού) και Sticky Cameras, όπως και άλλα αντικείμενα (η λίστα των αντικειμένων αναφέρεται στο κομμάτι "Gadgets των μελών της ομάδας Shadownet").

Τα μέλη της ομάδας ARGUS έχουν ένα ειδικό όπλο. Αυτό, λειτουργεί με βλήματα υπερ-υψηλής ταχύτητας. Γι' αυτό έχει δύο shooting modes, τα BURST και FULL-AUTO. Έχετε 5 γεμιστήρες με 30 σφαίρες στον καθένα. Μπορείτε να γεμίσετε το όπλο σας πατώντας το πλήκτρο **RELOAD**. Αν βρείτε πυρομαχικά, μπορείτε να γεμίσετε τις πλαϊνές θέσεις της στολής σας. Το όπλο σας έχει και δευτερεύουσα λειτουργία, που σας επιτρέπει να ρίχνετε Fragmentation Grenades και Flares, καθώς και διάφορα άλλα πράγματα.

Τα Gadgets

Gadgets των μελών της ομάδας Shadownet





Εικονική Πραγματικότητα

Αυτή η λειτουργία θυμίζει έντονα τα οπλικά συστήματα του στρατού. Σας επιτρέπει να εντοπίσετε ένα ND133 και σας παρέχει μια δισδιάστατη αναπαράσταση της τοποθεσίας του, της κατάστασής του και της απόστασης από εσάς. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε αυτή την λειτουργία πατώντας το πλήκτρο **ENHANCED REALITY**.

Night Vision Goggles

Τα Night Vision Goggles ενισχύουν το φως του περιβάλλοντος την νύχτα, έτσι ώστε να μπορείτε να έχετε καλύτερη οπτική επαφή. Για να χρησιμοποιήσετε τα Night Vision, πατήστε το πλήκτρο **NIGHTVISION**.

Thermal Vision Goggles

Τα Thermal Vision Goggles είναι παρόμοια με τα Night Vision Goggles, με την διαφορά ότι αντί για το φως της νύχτας χρησιμοποιούν σαν αντικείμενο ανίχνευσης την θερμοκρασία. Αυτό το είδος οπτικής εμφανίζει τις πηγές θερμοκρασίας με κόκκινο στην οθόνη. Θυμηθείτε ότι η ακτίνα δράσης των goggles είναι περιορισμένη. Για να χρησιμοποιήσετε τα Thermal Vision Goggles, πατήστε το πλήκτρο **THERMAL**.

Κιάλια

Αυτό το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανά πάσα χρονική στιγμή και παρέχει λεπτομερή εικόνα από μεγάλες αποστάσεις. Μπορείτε να κάνετε zoom in και zoom out χρησιμοποιώντας τα **ZOOM IN** και **ZOOM OUT**. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα Thermal Vision η Night Vision, η να εντοπίσετε το ND133 πολύ πιο εύκολα. Για να χρησιμοποιήσετε τα κιάλια, πατήστε το πλήκτρο **BINOCULARS**.

Σημείωση: Όταν κοιτάτε κάποιο άτομο με τα κιάλια, μπορείτε να ακούσετε και τις συζητήσεις που κάνει.

Τα ακόλουθα gadgets μπορούν να λειτουργήσουν με τον ίδιο τρόπο: επιλέξτε το από το inventory, έπειτα πάρτε το όπλο στα χέρια σας, σκοπεύστε και ενεργοποιήστε το gadget, πατώντας το πλήκτρο **SECONDARY FIRE**.

Spy Bullets - Sticky Cameras - Chaff Grenade - Noise Emitter - Flashbang Grenade - Smoke Grenade – Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε να ανατρέξετε στο αγγλικό εγχειρίδιο οδηγιών.

Gadgets των μελών της ομάδας ARGUS



Εικονική Πραγματικότητα

Flashlight: Πατήστε το πλήκτρο **TORCH LIGHT**.

Laser sight : Πατήστε το πλήκτρο **LASER**

EMF (Electro Magnetic Field) Vision.

Με την EMF Vision, μπορείτε να ανακαλύψετε οποιαδήποτε παρεμβολή προκαλείται από ηλεκτρονική συσκευή. Για να ενεργοποιήσετε την EMF Vision, πατήστε το πλήκτρο **EMF**.

Motion Vision

Με την Motion Vision, μπορείτε να «αποκαλύψετε» αναταραχές στον αέρα που προκαλούνται από κατασκόπους ή αντικείμενα που κινούνται. Για να ενεργοποιήσετε την Motion Vision, πατήστε το πλήκτρο **MOVEMENT**.

Κιάλια σε Snipe Mode.

Οι μισθοφόροι έχουν ειδικά κιάλια που επιτρέπουν το zoom (σε 3 επίπεδα με μεγέθυνση x2, x4 και x6) και τον πυροβολισμό (μόνο σε Single Shot mode). Για να μπειτε σε αυτό το mode, πατήστε το πλήκτρο **SNIPE**. Μπορείτε να αλλάξετε το zoom mode με τα **ZOOM IN** και **ZOOM OUT**. Για να κρατήσετε την αναπνοή σας, κάτι που σας δίνει μεγαλύτερη ευκολία στην σκόπευση, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **BREATH**. Μπορείτε να κρατήσετε την ανάσα σας μόνο όσο η ειδική μπάρα δεν είναι άδεια (η μπάρα βρίσκεται στα αριστερά στο zoomed vision mode).

Σημείωση: Όταν σκοπεύετε κάποιον με snipe binoculars, δεν μπορείτε να υποκλέψετε τις συνομιλίες του.

Νάρκες

Έχετε στην κατοχή σας μια νάρκη που ενεργοποιείται με αναγνώριση (ενεργοποιείται όταν ανακαλύψει κατάσκοπο). Για να τοποθετήσετε μια νάρκη, πηγαίνετε μπροστά από ένα τοίχο και πατήστε το πλήκτρο **SECONDARY FIRE**. Αν πατήσετε το πλήκτρο ελαφριά, θα τοποθετήσετε μια PROXIMITY MINE. Ωστόσο, αν κρατήσετε το **SECONDARY FIRE** πατημένο, θα εμφανιστεί ένα menu, απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε την νάρκη που θέλετε να τοποθετήσετε (κάντε την επιλογή σας χρησιμοποιώντας τα **FORWARD** και **BACKWARD**). Αφήστε το **SECONDARY FIRE** για να τοποθετήσετε την νάρκη. Μπορείτε να αφαιρέσετε μια νάρκη που έχει ήδη τοποθετηθεί (μπορείτε να πάρετε την νάρκη μαζί σας αν δεν έχετε πάνω σας τον ανώτατο αριθμό που μπορείτε να κουβαλήσετε) πηγαίνοντας δίπλα της και πατώντας το πλήκτρο **ACTION**.

Spy Trap (Παγίδα Κατασκόπου)

Αυτή η συσκευή είναι συσκευή εντοπισμού. Τοποθετείται σε τοίχο, όπως ακριβώς και οι νάρκες. Επιλέξτε την από το inventory σας, τοποθετήστε τον εαυτό σας με το πρόσωπο προς έναν τοίχο και πατήστε το πλήκτρο **ACTION**. Μπορείτε να ακούσετε έναν εχθρό να εξοντώνεται από μια Spy Trap. Η θέση του χτυπημένου αντιπάλου θα εμφανιστεί και στο ραντάρ της ομάδας σας.

Tazer

Πατήστε το πλήκτρο **SECONDARY FIRE**.

Τα ακόλουθα gadgets μπορούν να λειτουργήσουν με τον ίδιο τρόπο: επιλέξτε τα από το inventory σας, πάρτε τα στα χέρια σας, σκοπεύστε και εκτοξεύστε τα πατώντας το πλήκτρο **SECONDARY FIRE : Flares - Fragmentation Grenade - Phosphorescent grenade**: Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε ανατρέξτε στο αγγλικό εγχειρίδιο οδηγίων.

Τα Επίπεδα του Παιχνιδιού

Υπάρχουν διάφορα είδη περιβάλλοντος και είναι όλα interactive. Αυτό αποτελεί ένα ακόμα στοιχείο τελειότητας του παιχνιδιού, που επηρεάζει και τις δύο ομάδες.

Παθητική Άμυνα

Μηχανισμοί με σκανδάλες είναι τοποθετημένοι σε όλη την πίστα (ανιχνευτές κίνησης, κάμερες παρακολούθησης, lasers, κτλ.). Αν ένας εισβολέας ενεργοποιήσει κάποιον από αυτούς τους μηχανισμούς, είτε θα ενεργοποιήσει έναν συναγερμό που προδίδει την θέση του ή την ζώνη στην οποία βρίσκεται. Και στις δύο περιπτώσεις, η θέση του προδίδεται.

Αυτοί οι μηχανισμοί μπορούν να εντοπιστούν από εσάς με τα Thermal Vision Goggles. Δεν μπορείτε να τους καταστρέψετε, αλλά μπορείτε να τους αδρανοποιήσετε προσωρινά χρησιμοποιώντας είτε Sticky Shocker είτε Chaff Grenade. Οποιοδήποτε αντικείμενο αδρανοποιηθεί με κάποιον από τους παραπάνω τρόπους, περικυκλώνεται από ηλεκτρικά κύματα και βγάζει καπνό.

Tom Clancy's Splinter Cell[®] Pandora Tomorrow

Manual do Utilizador para PC



Índice

MENU PRINCIPAL
JOGADOR INDIVIDUAL
INTRODUÇÃO	3
MENU	3
ECRÃ DO JOGO	4
MENU DO JOGO	5
OPSAT (OPERATIONAL SATELLITE UPLINK - LIGAÇÃO OPERACIONAL AO SATÉLITE)	5
ACÇÕES E MOVIMENTOS DO SAM	6
ARMAS, DISPOSITIVOS, ITENS E ELEMENTOS DO JOGO	9
MULTIPLAYER MODE (MODO MULTIJOGADOR)	11
PRESSUPOSTO DO JOGO	11
OS DIFERENTES MODOS DE JOGO	11
CONTROLOS	11
ARRANQUE RÁPIDO	13
MENUS	13
ECRÃS DO JOGO	17
CAPACIDADES DAS PERSONAGENS	20
ARSENAL	24
OS NÍVEIS DO JOGO	27

INTRODUÇÃO

Instalação

Para instalar o Splinter Cell, execute os passos a seguir indicados:

1. Ligue o computador
2. Introduza o CD de instalação do Splinter Cell na unidade de CD-ROM. É apresentado o Autorun Menu (Execução automática).

Nota: Se o Autorun Menu (Execução automática) for apresentado automaticamente, faça duplo clique no ícone O meu computador, no ambiente de trabalho e, em seguida, faça duplo clique no ícone correspondente à unidade de CD-ROM do seu computador. O Autorun Menu (Execução automática) deverá agora ser apresentado.

3. Faça clique no botão Install Splinter Cell (Instalar Splinter Cell). O assistente de instalação guiá-lo-á através do processo de instalação e configuração do jogo. Uma vez criado um directório Splinter Cell, o jogo é instalado na unidade de disco rígido. O jogo solicita automaticamente ao utilizador que indique se pretende instalar o DirectX v9.0. Não poderá jogar o Splinter Cell, se não tiver o DirectX v8.1 ou posterior instalado no computador. Se já tiver o DirectX v8.1 ou posterior instalado, terá apenas de activar o botão No (Não), para que o DirectX não seja instalado. Se não tiver a certeza, faça clique em Yes (Sim), para que o programa de instalação do DirectX execute uma auto-verificação.

4. Uma vez instalado o jogo, seleccione "Ubisoft: Splinter Cell Pandora Tomorrow: Play Splinter Cell Pandora Tomorrow" (Ubisoft: Splinter Cell Pandora Tomorrow: Jogar Splinter Cell Pandora Tomorrow), no menu Iniciar do seu computador ou faça duplo clique no atalho "Play Splinter Cell Pandora Tomorrow" (Jogar Splinter Cell Pandora Tomorrow) no ambiente de trabalho. Ambos os procedimentos iniciam o jogo.

Nota: O CD Splinter Cell Pandora Tomorrow Play tem de estar introduzido na unidade de CD-ROM para que o jogo seja iniciado.

Desinstalar/Reinstalar o jogo

Para desinstalar o Splinter Cell Pandora Tomorrow, execute os seguintes passos:

1. Ligue o computador
2. Introduza um dos CDs Splinter Cell Pandora Tomorrow na unidade de CD-ROM. É apresentado o Autorun Menu (Execução automática).

3. No menu apresentado, faça clique no botão Uninstall Splinter Cell (Desinstalar Splinter Cell). O assistente de desinstalação pede que confirme se tem a certeza de que pretende desinstalar o jogo. Se tiver a certeza de que pretende remover o Splinter Cell Pandora Tomorrow da unidade de disco rígido, faça clique no botão Yes (Sim). Se não pretender desinstalar o jogo, faça clique em No (Não), para cancelar o processo. Se desinstalar o Splinter Cell, todos os jogos anteriormente guardados permanecerão na unidade de disco rígido, excepto se responder Yes (Sim) à pergunta "Delete all configuration and saved games files" (Eliminar todos os ficheiros de configuração e de jogos guardados).

Nota: Pode igualmente desinstalar o Splinter Cell Pandora Tomorrow utilizando o painel de controlo Adicionar/remover programas do Windows.

MAIN MENU

O ecrã Startup (Arranque) inicial apresenta as seguintes três opções de menu:

- Single Player (Jogador individual): Permite jogar a nova aventura de Sam Fisher
- Multiplayer (Multijogador): Permite jogar uma sessão multijogador).
- Extras Features (Funções adicionais): Permite visualizar alguns vídeos.

Os dois jogos são diferentes. Por este motivo, encontrará neste manual uma secção específica para cada um dos modos de jogo.

ECRÃ DO JOGO



- 1 Life Bar (Barra de vitalidade):** Representa o estado de vitalidade/saúde do Sam.
- 2 Stealth Meter (Medidor de visibilidade):** O indicador desloca-se para a esquerda e para a direita para representar o nível de visibilidade na área onde Sam se encontra.
- 3 Interaction System (Sistema de interação):** Este sistema é apresentado quando é possível ao jogador interagir com um objecto ou pessoa existente no ambiente.
- 4 Objective (Objectivo):** Apresenta o objectivo seguinte da missão.
- 5 Selected Weapon, Gadget, or Item (Arma, Dispositivo ou Item seleccionado):** Apresenta a selecção actual.
- 6 Communication Box (Caixa de comunicações):** É apresentada na parte superior do ecrã quando o jogador recebe uma comunicação.
- 7 OPSAT:** Quando é apresentado um pequeno envelope intermitente sobre o símbolo OPSAT (Operational Satellite Uplink - Ligação Operacional ao Satélite), significa que está disponível um novo objectivo ou uma nova mensagem. Prima F1 para abrir e ler a mensagem OPSAT.
- 8 Total Ammo. (Total de munições)**
- 9 Ammo in One Magazine (Munições num paiol).**

MENU DO JOGO

Durante o jogo, prima Esc para aceder ao menu do jogo.



- **Load Game (Carregar jogo):** Carregar um jogo guardado ou reiniciar um nível. Durante o jogo, pode igualmente premir F5 para guardar rapidamente o estado do jogo, o qual poderá carregar de novo premindo F8
- **Options (Opções):** Ajustar as definições de som e de vídeo.
- **Controller (Controlador):** Ajustar as opções de controlador.
- **Back to Single Player Menu (Regressar ao menu de jogador individual):** Regressar ao menu Single Player (Jogador individual).

OPSAT (Operational Satellite Uplink - Ligação Operacional ao Satélite)

OPSAT é uma versão compacta, de pulso, de um PDA civil comum, concebida para utilização militar. Permite a Sam receber objectivos de missão e actualizações, do comando central Third Echelon. A OPSAT apresenta igualmente imagens em tempo real de Sticky Cameras (Câmaras adesivas). Durante o jogo, prima F1 para abrir a OPSAT.



- **Goals (Objectivos):** Ver os detalhes específicos dos objectivos da sua missão.

- **Notas:** Leia as pistas e sugestões adicionais que podem ter sido recolhidas durante a missão.
- **Data (Dados):** Os dados de reconhecimento facultam informações sobre os inimigos, localizações ou sobre outros elementos chave relevantes para a operação. Dê especial atenção às etiquetas de dados, que contêm informações chave.
- **Inventory (Inventário):** A secção de inventário faculta informações sobre os itens e equipamento que o jogador transporta.

ACÇÕES E MOVIMENTOS DO SAM

Sempre que Sam pode executar uma acção especial abre-se uma janela do Interaction System (Sistema de interacção). Prima Action (Acção) (Enter) e, sem soltar, utilize a roda do rato ou ↑ e ↓ para seleccionar a acção que pretende executar. Solte a tecla Action (Acção) (Enter) para validar a selecção pretendida.

Movimentos básicos

A velocidade dos movimentos básicos quando prime ↑ corresponde ao caminhar. Utilize a roda do rato para acelerar ou aumentar ou reduzir a velocidade do movimento. Uma vez que o movimento lento permite uma menor visibilidade que o movimento rápido, será importante manter uma velocidade controlada. Um inimigo que o ouça atrás dele poderá quase sempre voltar-se e atirar mais rapidamente que o jogador, numa área aberta. Embora possa parecer enervante mover-se lentamente numa área bem iluminada com um inimigo por perto, ser-lhe-á frequentemente fatal tentar correr nessa área.

Movimentos básicos

Sam dispõe de uma vasta gama de movimentos. É fundamental saber como se mover de um lado para o outro – e sem ser detectado.

Agachar

Prima Crouch (Agachar) (KP 0) (teclado numérico 0) para se baixar. O movimento é mais lento, mas mais silencioso, e Sam fica menos visível quando agachado.

Cobertura

Prima Jump (Saltar) (Shift) e caminhe para a frente na direcção de objectos de altura reduzida como, por exemplo, caixas ou mesas, para fazer Sam rastejar ou “ficar coberto” pelos mesmos.

Trepar

Para trepar por um cano, escada, cabo vertical ou vedação, basta caminhar na respectiva direcção. Prima Crouch (Agachar) (KP 0) para saltar para baixo.

Ataque de perto

Com a arma no coldre, prima Fire (Disparar) (botão esquerdo do rato), quando se encontrar perto do inimigo para atingi-lo com o cotovelo.

Costas para muro/parede

Prima Back to wall (Costas para muro/parede) (KP 4) de pé ou agachado para encostar Sam a um muro/parede. De costas para o muro/parede, Sam ficará menos visível.

Balançar

Prima Jump (Saltar) (Shift) para agarrar e ficar pendurado em saliências existentes sobre a cabeça de Sam. Sam pode mover-se para a esquerda e para a direita, ou elevar-se, se tiver espaço. Prima Crouch (Agachar) (KP 0) para se soltar de uma saliência.

Subir a pulso

Prima Jump (Saltar) (Shift) para agarrar e segurar um cano na horizontal. Levante as pernas de Sam para saltar obstáculos, premindo de novo Jump (Saltar) (Shift).

Linha em z

Prima Jump (Saltar) (Shift) para agarrar e ficar pendurado numa linha em z inclinada. Sam deslizará automaticamente. Levante as pernas de Sam, premindo de novo Jump (Saltar) (Shift). Prima Crouch (Agachar) (KP 0) para soltar.

Movimentos avançados

Os movimentos avançados são tão essenciais como os movimentos básicos. O domínio deste tipo de movimentos permitirá a Sam mover-se no ambiente de uma forma muito mais segura e precisa. Muitos destes movimentos avançados são combinações que permitem a Sam atacar.

Rolar

Prima sem soltar Crouch (Agachar) (KP 0) em corrida para rolar.

Salto combinado

Se Sam se encontrar num corredor com uma altura semelhante à largura, prima Jump (Saltar) (Shift) e de novo Jump (Saltar) (Shift) para permitir a Sam colocar-se na posição Split Jump (Salto combinado).

Meio salto combinado

Se se encontrar num corredor mais pequeno ou junto de um muro, Sam poderá executar um Half Split Jump (Meio salto combinado). Prima Jump (Saltar) (Shift) e, em seguida, de novo Jump (Saltar) (Shift) para permitir a Sam colocar-se na posição Half Split Jump (Meio salto combinado)

Meio salto combinado e salto

A partir de um Half Split Jump (Meio salto combinado), Sam pode chegar a um ponto mais elevado. Coloque a face de Sam na posição mais elevada, movendo-o da esquerda para a direita. Em seguida, prima Jump (Saltar) (Shift) para atingir o ponto pretendido.

Ataque em queda

Se conseguir colocar Sam numa posição sobre o inimigo e fazê-lo cair directamente sobre ele, conseguirá torná-lo inconsciente. Prima Crouch (Agachar) (KP 0) para executar um Drop Attack (Ataque em queda).

Aterragem silenciosa

Ao cair, prima rapidamente Crouch (Agachar) (KP 0) para executar uma Quiet Landing (Aterragem silenciosa).

Rappel

Para fazer numa chaminé de pequenas dimensões, coloque Sam de pé junto da chaminé e seleccione a interacção Rappel. Sam pode subir ou descer pela corda. Prima Jump (Saltar) (Shift) para destruir o muro com um pontapé.

Disparar em rappel

Sam pode carregar e disparar a arma durante o Rappel. Prima Use/Equip (Usar/agarrar) (KP 1) para agarrar a arma seleccionada.

Disparar pendurado

Sam pode agarrar e disparar a arma pendurado num cano, mas apenas se as pernas não estiverem presas. Prima Use/Equip (Usar/agarrar) (KP 1) para agarrar a arma seleccionada.

Disparar de cabeça para baixo

Com Sam pendurado num cano horizontal, de cabeça para baixo, prima Use/Equip (Usar/agarrar) (KP 1) para empunhar a arma, pendurado pelas pernas.

Disparar em salto combinado

Sam pode agarrar e disparar a arma na posição Split Jump (Salto combinado). Prima Use/Equip (Usar/agarrar) (KP 1) para agarrar a arma seleccionada.

Disparar de costas para muro/parede

Quando Sam se aproxima de uma esquina, de costas para um muro/parede, espreitará automaticamente o outro lado da esquina. Prima Use/Equip (Usar/agarrar) (KP 1) enquanto espreita, para agarrar a arma seleccionada e disparar para o outro lado da esquina.

Atirar de costas para muro/parede

Enquanto espreita, prima para cima e para baixo no teclado direccional para seleccionar um objecto para atirar. Prima Use/Equip (Usar/agarrar) (KP 1) para agarrá-lo. Com a arma na mão, pode ajustar comprimento do lançamento premindo Alt Fire (Alt Disparar) (botão direito do rato). Prima Fire (Disparar) (botão esquerdo do rato) para atirar o objecto.

Movimento giratório SWAT

Enquanto Sam espreita uma porta aberta ou corredor de pequenas dimensões, prima Action (Acção) (Enter) para executar um SWAT Turn (Movimento giratório SWAT). O SWAT Turn (Movimento giratório SWAT) é um movimento das Forças Especiais altamente treinadas, que torna o jogador praticamente invisível.

Movimentos relacionados com personagens não jogador

Sam possui diversos movimentos especiais que só podem ser executados em NPCs (Non-Player Characters - Personagens não jogador). Para executar estes movimentos, é necessária a capacidade de se aproximar do inimigo sem ser detectado.

Deslocar corpo

Sam precisará de esconder cadáveres ou corpos inconscientes, por forma a impedir que estes sejam descobertos. Selecciona a interacção Body (Corpo) para deslocar o corpo. Prima Action (Acção) (Enter) para pousá-lo suavemente ou simplesmente prima Use/Equip (Usar/Agarrar) (KP 1) para agarrar uma arma e largar o corpo apressadamente.

Agarrar

Agarre no inimigo aproximando-se dele sem ser detectado e seleccionando a interacção Grab Character (Agarrar personagem).

Escudo humano

Segurando o inimigo, pode premir Use/Equip (Usar/agarrar) (KP 1) para agarrar na arma lateral de disparar contra outros inimigos, usando simultaneamente o inimigo que tem preso como escudo humano.

Interrogar

Alguns NPCs podem ser interrogados para obtenção de informações úteis. Enquanto segura um NPC, selecciona a interacção Interrogate (Interrogar) para fazê-lo falar.

Colaboração forçada

Nem todos os objectos podem ser usados por Sam, mas podem existir alguns NPCs que podem usá-los em vez dele. Para forçar um NPC a colaborar, agarre-o, arraste-o para junto do objecto que pretende usar e selecciona a interacção Force Cooperate (Forçar colaboração).

Outras acções

- ✕Recarregar: Prima KP . para recarregar a arma manualmente.
- ✕Assobiar: Prima V para assobiar. Os inimigos aproximar-se-ão quando ouvirem assobiar.
- ✕Frequência de disparo: Quando está a usar a SC-20K, prima F para alterar a frequência de disparo.
- ✕Mudar visão: Prima Del para entrar em modo Night Vision (Visão nocturna) e End para entrar em modo Heat Vision (Visão de emissão de calor)

ARMAS, DISPOSITIVOS, ITENS E ELEMENTOS DO JOGO

Durante o jogo, prima Control para aceder ao inventário rápido. Utilize o rato para seleccionar o item pretendido. Para usar esse item, prima Fire (Disparar) (botão esquerdo do rato).

Armas e dispositivos

SC-20K M.A.W.S. (Modular Assault Weapon System - Sistema de Arma de Fogo Modular)

A configuração de pequeno touro desta arma de fogo, torna-a leve e compacta, sem sacrificar a capacidade de disparo (5,56 x 45mm ss109). A sua configuração modular permite a sua personalização para adequação a qualquer missão. Equipada com um supressor de flash/som e combinada com um lançador multi-fim, a SC-20K é a escolha ideal em armas para Sam, quando infiltrado em terreno inimigo.

Com a SC-20K na mão, faça clique no botão central do rato para entrar em modo Sniper (Atirador furtivo). Utilize a roda do rato para fazer zoom in ou zoom out (pode igualmente utilizar Page Up ou Page Down)

Lançador multi-fim da SC-20K

Prima Fire (Disparar) (botão esquerdo do rato) para disparar o lançador. O lançador não pode ser accionado em modo Sniper (Atirador furtivo).

Ring Airfoil Projectile

Sticky Camera

Sticky Shocker

Distraction Camera

Gas Grenade

Flash Bang

Chaff Grenade

Laser Aiming

(Para mais informações, consulte o manual em inglês)

Lock Pick

Conjunto de picaretas, chaves-inglesas e sondas para transpor fechaduras cilíndricas normais. Prima as diferentes teclas direccionais ↑, ↓, ←, or →) até ver e ouvir o primeiro pino em movimento. Isto significa que premiu a tecla certa. Mantenha premida esta tecla até soltar um dos pinos da fechadura. Repita o procedimento até soltar todos os pinos.

Disposable Pick - Laser Microphone: T.A.K. (Tactical Audio Kit) - Camera Jammer -Optic Cable – Goggles: Para mais informações, consulte o manual em inglês.

Itens

Alguns objectos, tais como granadas, foguetes ou outros objectos diversos no mundo podem ser atirados. Para atirar um objecto, agarre-o e prima KP1. Uma série de pontilhados no ecrã indica a trajectória até ao alvo. Utilize o rato para apontar e o botão direito do rato para achatar o arco da trajectória. Prima o botão esquerdo do rato para atirar o objecto ou prima KP1 de novo para cancelar.

Wall Mine - Emergency Flare - Frag Grenade - Medical Kit (para mais informações, consulte o manual em inglês)

Elementos do jogo

As defesas estáticas do inimigo apresentam uma vasta gama de potenciais obstáculos a transpor – desde simples teclados que controlam portas a pequenas torres que detectam calor e movimento e disparam contra os intrusos.

Alarm Panel - Automated Turret - Surveillance Camera - Armored Camera - Booby Trap - Motion Detector - Keypad Lock - Retinal Scanner: (para mais informações, consulte o manual em inglês)

MULTIPLAYER MODE (MODO MULTIJOGADOR)

Pressuposto do jogo

O jogo baseia-se em duas equipas rivais de dois jogadores humanos. A equipa Shadownet tem de se deslocar para a frente sem ser detectada, analisar o ambiente que a rodeia e preencher as condições que a conduzirão à vitória. A equipa de mercenários (ARGUS) tem de impedir a equipa Shadownet de avançar, seguindo-a, encontrando-a e eliminando-a.

Os diferentes modos de jogo- Para mais informações, consulte o manual em inglês.

Modo NEUTRALIZATION (NEUTRALIZAÇÃO)

Modo EXTRACTION (EXTRACÇÃO)

Modo SABOTAGE (SABOTAGEM)

Controlos

Os controlos estão divididos em quatro grupos: Settings (Definições) (todos os itens relativos à configuração), General Controls (Controlos gerais), Spy Controls (Controlos de espião) e Mercenary Controls (Controlos de mercenário).

SETTINGS (DEFINIÇÕES)

Acção	Explicação	Configuração de teclas predefinida
RATO	Alterar a sensibilidade do rato	O e P
MENU EM JOGO	Abra o menu no decurso do jogo	Esc
HUD	Apresentar explicações HUD	F4
SAIR	Sair do jogo	F12
CONVERSAÇÃO	Abrir a interface de conversação	2
ECRÃ COMPLETO	Passar o ecrã para modo completo.	Alt + Enter

GENERAL CONTROLS (CONTROLOS GERAIS)

Acção	Explicação	Configuração de teclas predefinida
MOVER	Mover a personagem para a frente	Z

MOVER	Mover a personagem para trás	S
MOVER	Mover a personagem para a esquerda	Q
MOVER	Mover a personagem para a direita	D
ACÇÃO	Interagir com o ambiente (Espião: neutralizar um ND133, infiltrar-se num computador. Mercenário: interagir com grades de munições). Apenas Espião: perto de um inimigo, atacá-lo com o cotovelo, quando voltado para ele/agarrá-lo quando este estiver de costas.	Shift
FOGO PRINCIPAL	Usar a arma (Espião: apenas em modo de arma)	Clique esquerdo
FOGO SECUNDÁRIO	Disparar um dispositivo (Espião: apenas em modo de arma). Mantenha premida esta tecla para especificar a força e o alcance.	Clique direito
SALTAR	Fazer saltar a personagem	Espaço
AGACHAR	Fazer a personagem agachar ou levantar	C
ANDAR / CORRER	Alterar a velocidade da personagem	Roda do rato cima/baixo
INFILTRAR NAS COMUNICAÇÕES	Interceptar comunicações do inimigo (quando uma bala de espião ou armadilha para espião foi despoletada e encontra-se activa)	H
ALTERAR VISÃO	Alternar entre as diferentes visões especiais disponíveis	TAB
DISPOSITIVO 1	Selecione o dispositivo 1, no inventário	1
DISPOSITIVO 2	Selecione o dispositivo 2, no inventário	2
DISPOSITIVO 3	Selecione o dispositivo 3, no inventário	3
DISPOSITIVO 4	Selecione o dispositivo 4, no inventário	4
ZOOM IN/OUT	Altere o factor de zoom nos binóculos ou em modo Snipe (Atirador furtivo).	Roda do rato cima/baixo
REALIDADE APERFEIÇOADA	Activar/desactivar modo de visualização Enhanced Reality (Realidade aperfeiçoada)	F9

Segue-se uma lista dos controlos e acções predefinidos, disponível para os espões da equipa Shadownet:

CONTROLOS DE ESPÃO

Acção	Explicação	Configuração de teclas predefinida
UTILIZAÇÃO RÁPIDA 0	Atirar dispositivo ligado à ranhura de dispositivo 1 a seus pés, em modo de visão de terceira pessoa	Clique esquerdo
UTILIZAÇÃO RÁPIDA 1	Atirar dispositivo ligado à ranhura de dispositivo 2 a seus pés, em modo de visão de terceira pessoa	Clique direito
COLOCAR MODEM	Colocar uma bomba para neutralizar um ND133 (apenas em modo de jogo de sabotagem)	Shift
ROLAR	Rolar no chão	A / Roda do rato rapidamente para cima
MODO DE ARMA	Retirar / Guardar a arma.	Botão central e E
COSTAS PARA MURO/PAREDE	Quando voltado para muro/parede, voltar-se de costas para muro/parede	W
BINÓCULOS	Usar binóculos	B
Dispositivos		
LIBERTAR GÁS	Liberta uma nuvem de gás sufocante, em modo de visão de câmara adesiva	Clique esquerdo
SAIR CÂMARA	Sair da interface de câmara adesiva e regressar à vista normal.	Clique direito
ZOOM IN/OUT DA CÂMARA	Zoom in ou zoom out, na interface de câmara adesiva	Roda do rato cima/baixo
VISÃO NOCTURNA	Activar/desactivar Visão nocturna	F1
EMISSÃO TÉRMICA	Activar/desactivar visão térmica.	F2
LASER	Activar/desactivar a mira da arma laser.	L

Zegue-se uma lista dos controlos e acções predefinidos, disponível para os mercenários da equipa ARGUS:

CONTROLOS DE MERCENÁRIO

Acção	Explicação	Configuração de teclas predefinida
FREQUÊNCIA DE DISPARO	Alterar a frequência de disparo da arma	F
RECARREGAR	Recarregar a arma	R
FOGO SECUNDÁRIO	Suspender a respiração (em modo de atirador furtivo)	Clique direito
ATACAR	Atacar o inimigo para torná-lo inconsciente	Correr + Shift / Roda do rato rapidamente para cima
Dispositivos		
LUZ DE TOCHA	Activar/desactivar a luz da tocha.	E
ATIRADOR FURTIVO	Usar a arma em modo de atirador furtivo	Botão central do rato
MOVIMENTO	Activar/desactivar visão de movimento.	F1
E.M.F.	Activar/desactivar visão EMF.	F2
VISUALIZAÇÃO LASER	Activar/desactivar visualização laser.	A

Arranque rápido

No menu geral do *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, seleccione "MULTIPLAYER" (MULTIJOGADOR) para aceder ao menu geral multijogador. Escolha um perfil, seleccionando o perfil pretendido e fazendo clique em SELCT (Seleccionar) para jogar utilizando este perfil. Seleccione DELETE (Eliminar) para eliminar um perfil e NEW PROFILE (Novo perfil) para seleccionar um novo perfil.

ATENÇÃO: os perfis criados no modo Single Player (Jogador individual) e os perfis criados no modo Multiplayer (Multijogador) são comuns, mas as respectivas opções são independentes em cada um dos modos de jogo (jogador individual ou multijogador).

Se se trata da primeira vez que seleccionou "MULTIPLAYER" (MULTIJOGADOR), será automaticamente convidado a criar um perfil, introduzindo um nome. Uma vez criado o seu perfil, será automaticamente convidado a consultar duas iniciações: a primeira destina-se ao treino de espões. A segunda, destina-se ao treino de mercenários. Pode sair de ambas as iniciações em qualquer momento, premindo ESCAPE no menu Ingame (no jogo) e seleccionando QUIT (SAIR).

Passará para o seguinte menu:

- **PLAY ON UBI.COM** (JOGAR EM UBI.COM): Jogar na Internet, utilizando o serviço UBI.com.
- **PLAY ON LAN** (JOGAR EM REDE): Crie ou participe em jogos numa rede local.
- **TUTORIALS** (INICIAÇÕES): Várias pistas e sugestões que o irão ajudar a dominar jogo. Pode igualmente aceder a mapas de iniciação.
- **OPTIONS** (OPÇÕES): Modificar as definições do perfil a utilizar.

Menus

Informações sobre Menus

Perfil e menu de edição de dispositivos

O campo PROFILE OPTIONS (OPÇÕES DE PERFIL) do menu principal permite editar as definições relacionadas com o perfil:

- ❑ **EQUIPMENT (EQUIPAMENTO):** Permite editar os dispositivos que cada uma das personagens pode utilizar no jogo.

Cada perfil contém informações sobre o equipamento do espião e do mercenário. Para ver o que a outra personagem possui, faça clique no botão Trocar de equipa (switch team). Cada personagem

possui 4 localizações e cada uma pode dispor de um dispositivo. Para mudar de dispositivo, faça clique no pretendido. Será apresentada uma página com todos os dispositivos disponíveis para o membro da equipa que está a editar. Pode optar por um total de seis dispositivos. Faça clique no dispositivo que pretende utilizar. O novo dispositivo será apresentado no inventário.

Nota : Para o equipamento do espião, recomenda-se a atribuição de dispositivos tipo granada nas ranhuras 1 e 2, uma vez que podem ser utilizados em situações de emergência com os botões PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL) e SECONDARY FIRE (FOGO SECUNDÁRIO).

❑ **GAME (JOGO):** Permite ajustar as definições relacionadas com os controlos do jogo:

Vibration (Vibração) (para activar ou desactivar a vibração durante o jogo), Invert Y Axis (Inversão do eixo Y) (para inverter o eixo de mira vertical), Invert X Axis for Spies (Inversão do eixo X para espiões) (para inverter a direcção de rotação horizontal da câmara), Auto-Center (Centragem automática) (para activar ou desactivar o regresso automático a horizontal quando os mercenários avançam), Unit System (Sistema unitário) (para ver as distâncias em metros ou pés).

❑ **AUDIO (ÁUDIO):** Permite configurar as definições de som do jogo. Permite ajustar:

- O volume dos efeitos do jogo, modificando a opção **EFFECTS VOLUME (VOLUME DOS EFEITOS)**.
- O volume da música do jogo, modificando a opção **MUSIC VOLUME (VOLUME DA MÚSICA)**.
- A opção EAX indica se esta opção está Enable (Activada) ou Disable (Desactivada) no sistema.

❑ **VIDEO (VÍDEO):** Permite configurar as definições gráficas do jogo:

- **Screen Resolution (Resolução do ecrã):** permite alterar a resolução do jogo.
- **Quality (Qualidade):** Seleccione LOW (BAIXA), MEDIUM (MÉDIA) e HIGH (ALTA) para ajustar a qualidade da textura.
- **Use Mipmapping (Utilizar mipmapping):** Seleccione esta opção para activar mipmapping.
- **Use Trilinear (Utilizar trilinear):** Seleccione esta opção para activar a filtragem trilinear.
- **Show Test Card (Mostrar teste de placa) :** permite ajustar o ecrã em conformidade com as explicações apresentadas de modo a usufruir do jogo com uma qualidade superior.

Após ter seleccionado a resolução, faça clique em VALIDATE (VALIDAR) para especificar as opções que pretende. O jogo irá adoptar as novas definições e pedirá para confirmar as alterações.

❑ O título **KEYBOARD CONFIGURATION (CONFIGURAÇÃO DO TECLADO)** permite configurar a tecla associada a cada acção do jogo. Para mudar a tecla atribuída a uma acção, faça clique na tecla junto da acção e prima a tecla que pretende atribuir.

Menu Play on UBI.com (Jogar em UBI.com)

Após a leitura e aceitação do User agreement (Acordo de utilizador), introduza o seu nome de conta e palavra-passe de UBI.com. Faça clique na opção "Save Password" (Guardar palavra-passe) se pretender que o jogo memorize a sua palavra-passe. Valide a opção "Auto-login" (Início de sessão automático) para iniciar automaticamente sessão no jogo utilizando esta conta de UBI.com. Utilize as opções "New Profile" (Novo perfil) e "Account management" (Gestão de conta) para criar uma nova conta ou alterar os parâmetros da conta.



Uma vez tendo iniciado sessão, será apresentada a seguinte interface:

- ❑ **QUICK MATCH (JOGO RÁPIDO):** Para encontrar um jogo com uma vaga disponível no qual possa entrar rapidamente.
- ❑ **MOTD (MDD):** Significa Message Of The Day (Mensagem do dia). É neste local que consulta todas as mensagens de UBI.com.



- ❑ **SERVERS LIST (LISTA DE SERVIDORES):** É neste local que pode pesquisar e entrar em novas sessões do jogo. Comece por seleccionar um lobby. As sessões do jogo disponíveis para este lobby serão apresentadas no lado esquerdo do ecrã. Pode definir alguns filtros na parte inferior do ecrã para ordenar as sessões já existentes. Actualize a lista de sessões, premindo o botão REFRESH (ACTUALIZAR). Para entrar numa sessão, seleccione-a e faça clique no botão JOIN (ENTRAR). Passará à sala de espera do jogo. Quando todos os jogadores estiverem prontos (aparecerem a branco), incluindo o próprio, lance o jogo fazendo clique no botão **LAUNCH (LANÇAR)**.



- ❑ **CREATE MATCH (CRIAR JOGO):** Permite configurar uma sessão de jogo especificando os parâmetros de jogo. Seleccione o nível, modo e tipo do jogo pretendidos, (free (livre) ou "Ranking" (Pontuação)) e o **LEVEL GAP (INTERVALO DE NÍVEIS)** (a divergência de níveis permitida entre jogadores). Após a especificação das definições (na parte inferior do ecrã), passe para a sala de espera do jogo, premindo o botão **CREATE (CRIAR)**. Quando todos os jogadores estiverem prontos (aparecerem a branco), incluindo o próprio, lance o jogo fazendo clique no botão **LAUNCH (LANÇAR)**.



Menu Play On LAN (Jogar em rede)

- ❑ **FIND SESSION (ENCONTRAR SESSÃO):** Permite entrar num jogo já em curso. Seleccione o jogo no qual pretende entrar, fazendo clique no botão **JOIN (ENTRAR)**. Procure outras sessões, fazendo clique no botão **REFRESH (ACTUALIZAR)**. Após ter seleccionado uma sessão de jogo, passará à sala de espera do jogo. Quando todos os jogadores estiverem prontos (aparecerem a branco), incluindo o próprio, lance o jogo fazendo clique no botão **LAUNCH (LANÇAR)**.
- ❑ **CREATE SESSION (CRIAR SESSÃO):** Permite configurar uma sessão de jogo. Terá que seleccionar o mapa da sessão, bem como o modo do jogo. Após a especificação das definições

(na parte inferior do ecrã), passe para a sala de espera do jogo, premindo o botão **CREATE** (CRIAR). Quando todos os jogadores estiverem prontos (aparecerem a branco), incluindo o próprio, lance o jogo fazendo clique no botão **LAUNCH** (LANÇAR).

Menu Tutorials (Iniciações)

O título **TUTORIALS (INICIAÇÕES)** inclui os seguintes subtítulos:

- ❑ **VIEW HUD (VER HUD):** Permite consultar as explicações relacionadas com os itens apresentados no ecrã do jogo.
- ❑ **TIPS (SUGESTÕES):** Permite obter sugestões ou explicações complementares sobre as capacidades das personagens de cada equipa. Na página Tips (Sugestões) para os espões, faça clique no botão **SWITCH TEAM** (TROCAR DE EQUIPA) para apresentar as sugestões da outra equipa. Para ver uma sugestão, seleccione-a e faça clique no botão **SELECT** (SELECCIONAR).
- ❑ **SHADOWNET SPY TUTORIAL (INICIAÇÃO PARA ESPÕES SHADOWNET):** Permite executar o mapa de iniciação para espões.
- ❑ **ARGUS MERCENARY TUTORIAL (INICIAÇÃO PARA MERCENÁRIOS ARGUS):** Permite executar a iniciação para mercenários.
- ❑ **VISIT MAP (VISITAR MAPA):** Permite visitar o nível da sua opção (individual) na equipa seleccionada. Seleccione o nível que pretende visitar, a equipa na qual pretende jogar e o modo do jogo.

Ecrãs do jogo

Ecrã dos membros da equipa Shadownet



- 1. Tactical Radar (Radar táctico):** Este radar mostra a posição do parceiro da equipa do jogador e os inimigos bloqueados (só aparece quando é necessário visualizar alguma coisa).
- 2. ND133 Counter (Contador de ND133):** Apresenta o número de objectivos por atingir e os já atingidos.
- 3. ND133 Capture Timer (Cronómetro de capturas de ND133):** Mostra o tempo de que a equipa Shadownet dispõe para neutralizar um ND133.
- 4. Time Remaining in the Game (Tempo restante de jogo):** Apresenta o tempo de jogo restante antes do fim da missão.
- 5. Energy Bar (Barra de energia):** Esta interface só é apresentada quando o jogador se encontra em modo weapon (arma), quando a barra de energia está a ser reabastecida. É uma indicação da energia restante disponível na arma eléctrica do espião.
- 6. Status Messages (Mensagens de estado):** São a seguir apresentadas algumas mensagens quando é detectada a presença do jogador ou para o informar do estado de um dispositivo especial (bala de espião ou alarme de emboscada).
- 7. Interaction Menu (Menu interacção):** Esta interface apresenta as diferentes interacções com um objecto (no exemplo da figura, pick up (pegar no objecto)).
- 8. Game Info Screen (Ecrã de informações sobre o jogo):** Esta janela é utilizada para ver todas as mensagens do jogo (objective taken, alarm triggered, player killed by player (objectivo atingido, alarme accionado, jogador abatido pelo jogador), etc.).
- 9. Life Bar (Barra de vitalidade):** Esta interface apresenta a vida restante do jogador.
- 10. Current Gadget (Dispositivo actual):** Esta interface apresenta o dispositivo actual, respectivo nome e número de unidades do mesmo disponíveis (na figura exemplo, o jogador tem três balas de espião).
- 11. Enhanced Reality (Realidade aperfeiçoada):** Este indicador apresenta informações sobre a posição dos ND133, a distância entre o jogador e este ND133 e o estado actual.

Ecrã dos membros da Corporação ARGUS



1. System Info (Informações sobre o sistema): São apresentadas mensagens relativas ao estado do equipamento do jogador.

2. Status message (Mensagem de estado): São apresentadas mensagens de alarme e intrusões, indicando o nome e a posição dos alarmes accionados. O estado dos objectivos e dos dispositivos especiais, tais como armadilhas de espões, é igualmente aqui apresentado.

3. Game Info Screen (Ecrã de informações sobre o jogo): Esta janela é utilizada para ver todas as mensagens do jogo (player killed by player (jogador abatido pelo jogador), etc.). As mensagens podem ser lidas com o deslocamento horizontal.

4. Life Bar (Barra de vitalidade): Esta interface apresenta a vida restante do jogador.

5. Ammunition Indicator (Indicador de munições): Esta interface apresenta as munições do jogador. O número localizado à esquerda é o número de balas actualmente existente no carregador. O número localizado à direita representa o número total de balas restantes.

6. Current Gadget (Dispositivo actual): Esta interface apresenta o dispositivo actual, respectivo nome e número de unidades do mesmo disponíveis.

7. Tactical Radar (Radar táctico): Este radar mostra a posição do parceiro da equipa do jogador, os alarmes accionados, os inimigos bloqueados, etc. (só aparece quando é preciso visualizar alguma coisa).

8 Time Remaining in the Game (Tempo restante de jogo): Esta interface apresenta o tempo de jogo restante para que os espões concluam a missão.

9. ND133 Counter (Contador de ND133): Apresenta o número de objectivos por atingir e os já atingidos.

10. ND133 Capture Timer (Cronómetro de capturas de ND133): Mostra o tempo de que a equipa Shadownet dispõe para neutralizar um ND133.

11. Interaction Menu (Menu interacção): Esta interface apresenta as diferentes interacções com um objecto (no exemplo da figura, Pick up (pegar no objecto)).

12. Enhanced Reality (Realidade aperfeiçoada): Este indicador apresenta informações sobre a posição dos ND133 ou do alarme accionado e a distância entre o jogador e o ND133 ou o alarme. Fornece ainda informações sobre o estado e a percentagem de infiltração.

13. Reticule (Pontilhado): A mira do jogador. As pequenas setas em torno da mira indicam a localização do som envolvente relativamente à posição do jogador. Os indicadores no interior do pontilhado (parte superior ou inferior) fornecem igualmente indicações sobre a altitude dos sons detectados.

Capacidades das personagens

Capacidades dos membros da equipa Shadownet

Acções básicas

Esgueirar-se, Caminhar e Correr

Agachar

A tecla **CROUCH (AGACHAR)** permite activar e desactivar o modo agachar. Agachar consiste numa boa forma de se deslocar lenta e silenciosamente.

Saltar

Premir a tecla **JUMP (SALTAR)** permite que a personagem salte para cima. Premir a tecla **JUMP (SALTAR)** enquanto a personagem corre, permite que a personagem salte em frente. Se premir a tecla **CROUCH (AGACHAR)** ao cair (ou seja, no final de um salto), a aterragem será silenciosa, o que pode ser muito útil para evitar ser localizado. Se aterrar num adversário, pode inclusivamente torná-lo inconsciente.

Salto para um muro

Após um salto, é possível ficar encostado a um muro. Avance para o muro e prima a tecla **JUMP (SALTAR)**. A acção resultante dependerá da configuração do local:

- Se conseguir agarrar-se a um ponto um pouco mais acima no muro, a personagem conseguirá lançar-se contra o muro para ganhar altitude e trepar.
- Caso contrário, a personagem subirá o muro a correr para dar uma cambalhota.

Disparar

Para pegar numa arma, prima a tecla **WEAPON MODE (MODO DE ARMA)**. Para disparar, prima a tecla **PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL)**. Neste modo de representação, (segunda pessoa, arma na mão) não é possível saltar. Contudo, interage com o ambiente, premindo a tecla **ACTION (ACÇÃO)**. Para sair do modo de arma na mão, prima a tecla **WEAPON MODE (MODO DE ARMA)**.

Utilizar um dispositivo

Para utilizar um dos dispositivos, terá que ter uma arma na mão. Para utilizar um dispositivo, prima **SECONDARY FIRE (FOGO SECUNDÁRIO)**. Alguns dispositivos podem ser utilizados com rapidez. O procedimento correcto é descrito no parágrafo "**Quick Inventory**" (Inventário rápido).

Interagir

Pode interagir com determinados itens do universo premindo a tecla **ACTION (ACÇÃO)**. As acções disponíveis incluem: acender/apagar uma luz, utilizar um elevador, pegar num objecto



Capacidades especiais

Pendurar-se numa saliência

Prima **FORWARD (AVANÇAR)** ou **JUMP (SALTAR)** para que a personagem fique pendurada numa saliência. Prima **BACKWARD (RECUAR)** ou **JUMP (SALTAR)** para soltar a personagem da saliência. Se premir Left (Esquerda) e Right (Direita) enquanto a personagem está pendurada na saliência, permite-lhe balançar na saliência.

Trepar até meio de um objecto

Se for confrontado com um objecto ao qual não se possa agarrar, mas que possa trepar, prima a tecla **JUMP (SALTAR)** para que a personagem "inicie" um salto e suba para cima da caixa.

Trepar a uma vedação

Pode iniciar uma subida, caminhando ou saltando para as superfícies (prima **JUMP (SALTAR)** e **FORWARD (AVANÇAR)** em simultâneo). Se premir **FORWARD (AVANÇAR)** ou **BACKWARD (RECUAR)**, a personagem sobe ou desce, enquanto que se premir **LEFT (ESQUERDA)** e **RIGHT (DIREITA)** a personagem balança de um lado para o outro. Para soltá-la da superfície, prima **JUMP (SALTAR)**. Se trepar até ao cimo de um muro, a personagem salta automaticamente do mesmo, se continuar a premir **FORWARD (AVANÇAR)**. Ao trepar uma vedação, se premir **FORWARD (AVANÇAR)** no cimo da mesma, a personagem trepará para o outro lado da vedação.

Mover-se a pulso

Coloque-se sob o cano e prima **JUMP (SALTAR)**. Quando estiver pendurado, desloque-se com **FORWARD (AVANÇAR)** e **BACKWARD (RECUAR)**. Prima **JUMP (SALTAR)** para que a personagem balance as pernas para cima do cano (e novamente **JUMP (SALTAR)** para balançar para baixo). Se premir **CROUCH (AGACHAR)** a personagem solta-se do cano.

Pode pendurar-se num só braço e disparar quando parar de avançar e premir **WEAPON MODE (MODO DE ARMA)**. Se estiver pendurado com os pés acima do cano e estiver a segurar na arma, acabará por ficar pendurado pelos pés, com a arma na mão. Prima uma vez **WEAPON MODE (MODO DE ARMA)** para voltar à posição inicial. Contudo, se premir **CROUCH (AGACHAR)** enquanto está pendurado pelos pés, dará um salto mortal e ficará no chão sob o local onde estava pendurado.

Trepar uma escada e trepar um cano vertical

A personagem pode subir e descer escadas e trepar a canos verticais. Encoste-se a uma escada ou cano (ou salte para o mesmo premindo **JUMP (SALTAR)**) para se agarrar ao mesmo. Se premir **FORWARD (AVANÇAR)** e **BACKWARD (RECUAR)** a personagem sobe e desce. Se premir **ACTION (ACÇÃO)** enquanto prime **BACKWARD (RECUAR)**, a personagem desliza rapidamente pela escada ou cano. Se parar de premir **BACKWARD (RECUAR)**, a personagem pára de deslizar. Prima **CROUCH (AGACHAR)** para saltar da escada ou cano.

As linhas em Z

Pode pendurar-se e deslizar por uma corda esticada, linha em z. Para utilizar este método de movimento, coloque-se sob a linha em z e prima **JUMP (SALTAR)**. Pode acelerar premindo **FORWARD (AVANÇAR)**. Uma vez tendo atingido uma determinada velocidade, a personagem levanta os pés. Se premir **BACKWARD (RECUAR)**, pode abrandar a descida. Para soltar a corda, prima **CROUCH (AGACHAR)**.

Salto combinado

Pode sustentar-se entre duas paredes, fazendo a espargata. Para o fazer, coloque-se entre duas paredes, mais próximo de uma delas e prima uma vez **JUMP (SALTAR)**. Quando estiver no ar, prima novamente **JUMP (SALTAR)** para se apoiar contra a parede. A personagem fará a espargata entre as paredes. Nesta posição, pode executar as seguintes acções:

- Retirar a arma e disparar.
- Voltar para o chão. Para o fazer, prima **CROUCH (AGACHAR)**.
- Utilizar os dispositivos disponíveis no inventário, premindo **SECONDARY FIRE (FOGO SECUNDÁRIO)**.

Costas para o muro/parede

Para se manter encostado a uma parede, coloque-se contra a parede e prima **ACTION (ACÇÃO)**. Para se deslocar, utilize **LEFT (ESQUERDA)** e **RIGHT (DIREITA)**. Prima **CROUCH (AGACHAR)** para se baixar. Para sair desta posição, existem várias possibilidades:

- Premir novamente **ACTION (ACÇÃO)**.
- Pegar na arma.

Se estiver a avançar para uma esquina e continuar a premir a tecla na direcção da esquina, a personagem muda automaticamente para o modo SNEAK (ESGUEIRAR-SE) (a personagem espreita para ver o que se está a passar). Nesta posição, pode apontar a arma premindo **WEAPON MODE (MODO DE ARMA)**. Dispare premindo **PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL)**, utilize um dispositivo premindo **SECONDARY FIRE (FOGO SECUNDÁRIO)**. Prima **WEAPON MODE (MODO DE ARMA)** para guardar a arma.

Rolar

Pode rolar no chão. Para rolar, prima uma das teclas **MOVE (DESLOCAR)** e prima **ROLL (ROLAR)**. O tempo durante o qual a personagem rola depende da velocidade inicial.

Agarrar

Pode aproximar-se de um inimigo e agarrá-lo por trás. Para tal, coloque-se atrás de um mercenário e prima **ACTION (ACÇÃO)**. Nesta posição pode efectuar o seguinte:

- Avançar para o mercenário com os mesmos controlos.
- Partir o pescoço à vítima premindo **ACTION (ACÇÃO)**.
- Atacar a vítima desferindo um golpe com o cotovelo, premindo **PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL)**. O adversário ficará apenas inconsciente, recuperando e levantando-se passados uns momentos.

Qualquer que seja a situação, só pode agarrar um mercenário por um período de tempo limitado. Passado este tempo limite, o mercenário sufoca e cai por terra.

“Golpe de cotovelo”

Poderá atacar a vítima desferindo um golpe com o cotovelo de forma a neutralizar o mercenário ou torná-lo inconsciente. Para desferir um “golpe de cotovelo”, estabeleça contacto com o inimigo e

prima **PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL)**. Se estiver de frente para o adversário ou ao lado dele, este cairá para trás.

Capacidades dos membros da Corporação ARGUS

Acções básicas

Esgueirar-se, Caminhar e Correr

Pode alterar a velocidade da personagem deslocando a roda do rato para cima ou para baixo, para acelerar ou abrandar, respectivamente.

Agachar

A tecla **CROUCH (AGACHAR)** permite activar e desactivar o modo agachar.

Saltar

Premir a tecla **JUMP (SALTAR)** permite que a personagem salte para cima. Premir a tecla **JUMP (SALTAR)** enquanto a personagem corre, permite que a personagem salte em frente.

Disparar

Aponte movendo o pontilhado no ecrã utilizando o rato. Para disparar, prima **PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL)**. Passe para o modo de disparo, premindo sem soltar **WEAPON MODE (MODO DE ARMA)**:

- **BURST (RAJADA)**: Pode disparar uma rajada de 3 balas sempre que premir **PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL)**.
- **FULL-AUTO (TOTALMENTE AUTOMÁTICO)**: Pode disparar uma rajada contínua desde que mantenha premido **PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL)**.

O modo de disparo actual é indicado por um ícone na arma.

Recarregar

Pode recarregar a arma, premindo **RELOAD (RECARREGAR)**. O recarregamento é automático quando já não dispõe de mais balas no carregador.

Utilizar um dispositivo

Para utilizar um dispositivo, prima **SECONDARY FIRE (FOGO SECUNDÁRIO)**.

Interagir

Pode interagir com determinados itens do universo premindo **ACTION (ACÇÃO)**. As acções disponíveis incluem: acender/apagar uma luz, utilizar um elevador ou pegar num objecto.



Capacidades especiais

Adaptação da pupila

Esta capacidade é uma versão de um fenómeno natural: quando passamos de um quarto muito escuro, é praticamente impossível divisar formas. Uns segundos depois, a pupila dilata permitindo a assimilação de mais luz pela vista, melhorando ligeiramente a visão no escuro.

Ameaçar com a arma

Pode ameaçar o adversário com a arma, para que se afaste quando este se encontra a uma curta distância, premindo **ACTION (ACÇÃO)**.

Arsenal

Arma

Para disparar, terá de segurar a arma na mão. Com a arma na mão, prima **PRIMARY FIRE (FOGO PRINCIPAL)** para disparar. A sua arma tem uma função secundária que permite disparar Smoke Grenades (granadas de fumo) e Sticky Cameras (câmaras adesivas) entre outras coisas, (a lista de dispositivos é facultada na secção "Dispositivos dos membros da equipa Shadownet").

Os membros da equipa ARGUS dispõem de uma arma especial. Esta arma funciona com projecteis de alta velocidade. Possui dois modos de disparo: BURST (RAJADA) e FULL-AUTO (TOTALMENTE AUTOMÁTICO). Tem 5 carregadores com 30 balas. Pode recarregar a arma, premindo **RELOAD (RECARREGAR)**. Em caso de falta de munições, poderá recarregar a arma junto de um conjunto de munições, disponível em todos os níveis. A sua arma possui igualmente uma função secundária que permite disparar Fragmentation Grenades (Granadas de fragmentação) e Flares (Foguetes), entre outros.

Os dispositivos

Dispositivos dos membros da equipa Shadownet





Enhanced Reality (Realidade aperfeiçoada)

Esta função é semelhante a sistema de determinação de alvos militares. Permite localizar um ND133, proporcionando uma representação 2D da respectiva localização, estado e distância a que se encontra. Pode activar ou desactivar a realidade aperfeiçoada, premindo **ENHANCED REALITY**(REALIDADE APERFEIÇOADA).

Night Vision Goggles (Óculos de visão nocturna)

Os óculos de visão nocturna aumentam a luz ambiente, em especial as emissões da faixa inferior do espectro de infravermelhos. Para utilizar a visão nocturna, prima **NIGHTVISION**(VISÃO NOCTURNA).

Thermal Vision Goggles (Óculos de visão térmica)

Os óculos de visão térmica são semelhantes aos óculos de visão nocturna, excepto que captam a faixa superior do espectro de infravermelhos, nomeadamente as emissões de calor, em vez das emissões de luz. Este modo de visão apresenta as fontes de calor a vermelho, no ecrã. No entanto, lembre-se de que a amplitude destes óculos é limitada. Para utilizar os óculos de visão térmica, prima **THERMAL** (TÉRMICO).

Binoculars (Binóculos)

Esta ferramenta pode ser utilizada em qualquer altura e faculta uma visão mais detalhada de determinadas zonas. Pode fazer zoom in e zoom out utilizando as funções **ZOOM IN** e **ZOOM OUT**. Pode igualmente utilizar a visão térmica ou a visão nocturna ou focar um ND133 para localizá-lo mais facilmente. Para utilizar os binóculos, prima **BINOCULARS** (BINÓCULOS).

Atenção: quando foca alguém com os binóculos, pode interceptar as respectivas comunicações.

Os dispositivos a seguir indicados podem ser utilizados da mesma forma: seleccione o dispositivo pretendido no inventário, segure na arma com a mão, aponte e dispare o dispositivo, premindo **SECONDARY FIRE** (FOGO SECUNDÁRIO).

Spy Bullets - Sticky Cameras - Chaff Grenade - Noise Emitter - Flashbang Grenade - Smoke Grenade – Para mais informações, consulte o manual em inglês.

Dispositivos dos membros da equipa ARGUS



Enhanced Reality (Realidade aperfeiçoada).

Flashlight (Lanterna): Prima **TORCH LIGHT**(LUZ DE TOCHA).

Laser sight (Visualização laser): Prima **LASER**

EMF Vision (Visão de campo electromagnético)

Com a visão EMF, poderá localizar interferência produzida por dispositivos electrónicos. Para activar esta visão, prima **EMF**.

Motion Vision (Movimento/Visão)

Com visão de movimento, poderá "revelar" a turbulência aérea criada pelos espões ou objectos em movimento. Para activar a visão de movimento, prima **MOVEMENT** (MOVIMENTO).

Binóculos em Snipe Mode (Modo de atirador furtivo)

Os mercenários dispõem de binóculos especiais que permitem fazer zoom in (3 níveis de zoom possíveis, com uma ampliação de 2, 4 ou 6) e – acima de tudo– disparar (apenas em modo Single Shot (Disparo único)). Para passar para este modo de visão especial, prima **SNIPE** (ATIRADOR FURTIVO). Pode alterar o modo de zoom com **ZOOM IN** e **ZOOM OUT**. Para suspender a respiração, para maior precisão ao apontar, mantenha premido o botão **BREATH** (RESPIRAÇÃO). Só pode suspender a respiração enquanto o indicador de ar não ficar vazio (este indicador está localizado no rectângulo em modo de visão com zoom).

Atenção: ao apontar na direcção de alguém utilizando os binóculos de atirador furtivo, poderá interceptar as respectivas comunicações.

Mines (Minas)

o jogador possui uma mina letal com capacidade de reconhecimento de identidade (detecta apenas espões). Para colocar a mina, posicione-se de frente para um muro e prima **SECONDARY FIRE**(FOGO SECUNDÁRIO). Se premir rapidamente, poderá colocar uma **PROXIMITY MINE** (MINA DE

PROXIMIDADE). Contudo, se mantiver **SECONDARY FIRE** (FOGO SECUNDÁRIO) premido, é apresentado um menu no qual poderá seleccionar a mina que pretende colocar (efectue a sua selecção utilizando as teclas **FORWARD** (AVANÇAR) e **BACKWARD** (RECUAR)). Solte a tecla **SECONDARY FIRE** (FOGO SECUNDÁRIO) para colocar a mina. Pode retirar uma mina anteriormente colocada (desde que o stock de minas não esteja no nível máximo), aproximando-se da mina e premindo o botão **ACTION** (ACÇÃO).

Spy Trap (*Armadilha para espiões*)

Este dispositivo é um sistema de localização. O dispositivo é colocado contra um muro, da mesma forma que uma mina. Selecione o dispositivo no inventário, posicione-se voltado para o muro e prima o botão **ACTION** (ACÇÃO). Poderá ouvir um inimigo marcado com uma armadilha para espiões. A posição do inimigo marcado será igualmente transferida para o radar dos seus companheiros.

Tazer

Prima **SECONDARY FIRE** (FOGO SECUNDÁRIO).

Os dispositivos a seguir indicados podem ser utilizados da mesma forma: selecione o dispositivo pretendido no inventário, segure na arma com a mão, aponte e dispare o dispositivo, premindo **SECONDARY FIRE (FOGO SECUNDÁRIO)**: **Flares** - **Fragmentation Grenade** - **Phosphorescent grenade**: Para mais informações, consulte o manual em inglês.

Os níveis do jogo

Existem muitos e variados ambientes de jogo, que são – acima de tudo– interactivos. Estes ambientes constituem parte integrante do jogo, afectando ambas as equipas.

Passive Defenses (Defesas passivas)

Cada nível possui mecanismos de acção (detectores de movimento, câmaras de vigilância, lasers, etc.). Se um intruso accionar um destes mecanismos, será accionado um alarme de intrusão que divulga a sua posição ou um alarme que isola a zona onde este se encontra. Em ambos os casos, a discreta progressão do intruso está comprometida.

Estes mecanismos podem ser vistos utilizando a visão térmica. São indestrutíveis, mas é possível neutralizá-los temporariamente utilizando o Sticky Shocker ou uma Chaff Grenade. Qualquer item neutralizado por um ou ambos os meios acima descritos, é rodeado por círculos eléctricos e começa a deitar fumo.