

Splinter Cell - 1/2

Tom Clancy's Splinter Cell, le nouveau clone de Metal Gear Solid 2 arrive enfin sur nos écran, voici le test de la version PC...

Dans ce **First Person Shooter** tactique, vous incarnez **Sam Fisher** un agent de la **NSA**, un peu à la manière de Solid Snake. En conséquence, il est inutile de préciser qu'il ne faut surtout pas jouer "à la bourrin" !

En effet, dans ce titre, la **discrétion est de mise** : Il faut souvent avancer accroupi pour réduire le bruit des déplacements et ainsi pouvoir prendre à revers un garde assoupi. Il est aussi possible de fouiller le corps de victime, vous pourriez y trouver des grenades, des trousse de soins, des munitions, ou encore des informations nécessaire au bon déroulement de votre mission.

A la manière de MGS2, il faut, après avoir tué un ennemi, le **caché** afin de ne pas attirer l'attention des gardes. Un bout de chaussure qui dépasse d'un placard, et l'alarme sera donnée à coup sûr !

Dans Splinter Cell, Sam bénéficie de **nombreux mouvements** (saut, glisser d'un conduit, descendre en rappel, etc...), il est possible de chopper un garde et de le forcer à ouvrir une porte à l'aide du scanner rétinien, ou de lui coller son Five-Seven (avec silencieux, SVP : p) sur la tempe en lui ordonnant de livrer ses informations ou de s'en servir de bouclier humain pour s'en sortir vivant !!! Un petit aperçu ? [Par ici](#)

Splinter Cell est aussi synonyme de **gadgets**, en effet vous avez la possibilité d'utiliser du matériel qui en ferait pleurer de jalousie le célèbre agent 007. Par exemple, vous disposez d'un passe-partout plutôt efficace (rien à voir avec le porteur de clés de Fort Boyard : D), d'un "Land Warrior PDA" ; c'est un micro-ordinateur qui permet à Sam de se tenir informé en temps réel sur l'avancement de sa mission, ce PDA dispose aussi d'un câble optique qui se glisse sous la porte, c'est un caméra pour vérifier si la pièce est sûre ou non... Un brouilleur de caméra fait aussi partie de l'inventaire ; elle émet des micro-ondes interférant dans le bon fonctionnement des caméra de surveillance.

Des **Lunettes multispectres** sont aussi présentes, elle sont équipées d'une **vision nocturne** est d'un **vision thermique**, juste histoire de voir si ya quelqu'un derrière une porte avant de la faire sauter : -) !!! Si le Passe-Partout ne fonctionne pas (sale matos, ça fonctionne jamais quand on en a besoin :)), vous pouvez recourir au **crochet explosif** ; si une serrure est récalcitrante (que diable ! : p) vous n'avez qu'à la faire sauter à l'aide de la charge explosive située à l'extrémité de cet engin... Vous pouvez aussi utiliser des fusées éclairantes, pff, "c'est classique ça" me direz-vous, hé bien c'est très pratique pour brouiller des tourelles automatique équipée de capteurs thermiques... Heu autrement, les fusées peuvent servir à éclairer un endroit, à détourner l'attention ou encore mieux, à faire "joli" ! Si, si ! Dans Splinter Cell, les filtres et autres effets sont tellement bien rendus, que le jeu en prend une autre dimension, effet d'ombre, d'eau, transparence, reflets, etc... Contribuent à faire de Splinter Cell un jeu "**extrêmement beau**" !

Bon, aller, passons aux choses sérieuses, je veux bien entendu parler, de l'arsenal de Splinter Cell (hey ouais !) !

Bon, par où commencer ?

Tout d'abord, vous disposez par défaut d'un Five-Seven 5. 7mm avec silencieux, pratique pour "déboiter" un garde qui regarde la TV, ou faire une mission nécessitant beaucoup de discrétion...

_ Vous avez aussi la possibilité d'utiliser le **F2000** (les connaisseur doivent frémir derrière leur écran là : p). C'est un fusil d'assault équipé d'un silencieux, d'une lunette de tir, d'un sélecteur de tir (single shoot ou full

Splinter Cell - 2/2

automatic) et vous pouvez choisir le type de munition à utiliser (balle électrifiées qui se fixent sur l'adversaire, ou grenades à gaz), il est aussi possible de fixer le **micro-laser TAK** (Tactical Audio Kit) ; très utile pour écouter une conversation à travers une vitre en verre.

_ Dans Splinter Cell, vous possédez aussi des **grenades à fragmentation M67**, très efficace pour nettoyer une pièce !

_ Pour faire plus discret, vous pouvez utiliser les projectiles aérodynamiques. Ils sont principalement étudiés et conçus pour assommer un adversaire sans le tuer.

_ Pour faire un peu moins discret, mais toutefois, aussi efficace, vous disposez de S. L. A. M, derrière ce nom barbare se cache une **mine murale** (ou tribombe, comme dans Duke Nukem (Who Wants Some ? : p) ou Half-Life), cet explosif est très efficace et explose lorsqu'un mouvement est détecté par l'un de ses capteurs. Il est possible de la fixer partout (mur, sol, plafond) et elle déclenchera une terrible explosion au passage d'un ennemi (ou de vous ! : p).

Comme je l'ai écrit plus haut, Splinter Cell bénéficie d'une **réalisation quasi-parfaite**, rien n'est laissé au hasard, le **Gameplay est saisissant**, et la **qualité graphique est tout bonnement "sublime"**, les effets de lumière (lumière filtrée à travers des palissades ou le placher troué), de reflets, transparence (notamment la transparence est extrêmement bien gérée lorsque l'on regarde à travers une vitre) font de ce jeu un "**Best-Seller**" ...

Vous pouvez foncer chez tout bon revendeur pour acheter cette petite merveille (environ 45 euros) ! Les amateurs de MGS2 et de discrétion seront en extase, les bourrin de Quake 3 risque cependant d'être un peu rebuté par le côté tactique du jeu...

Configuration Recommandée :

Processeur à 1.4Ghz

256 Mo de RAM

Bonne carte graphique : 64 mo mini pour un confort de jeu respectable

Vous pouvez tester la **version de démonstration** [Lien direct](#)

[Ou ici, avec le choix des miroirs](#)

Si vous voulez en savoir encore plus sur Splinter Cell ce site référence un bon nombre de tests réalisés par des WebZines français : [Ici !](#)