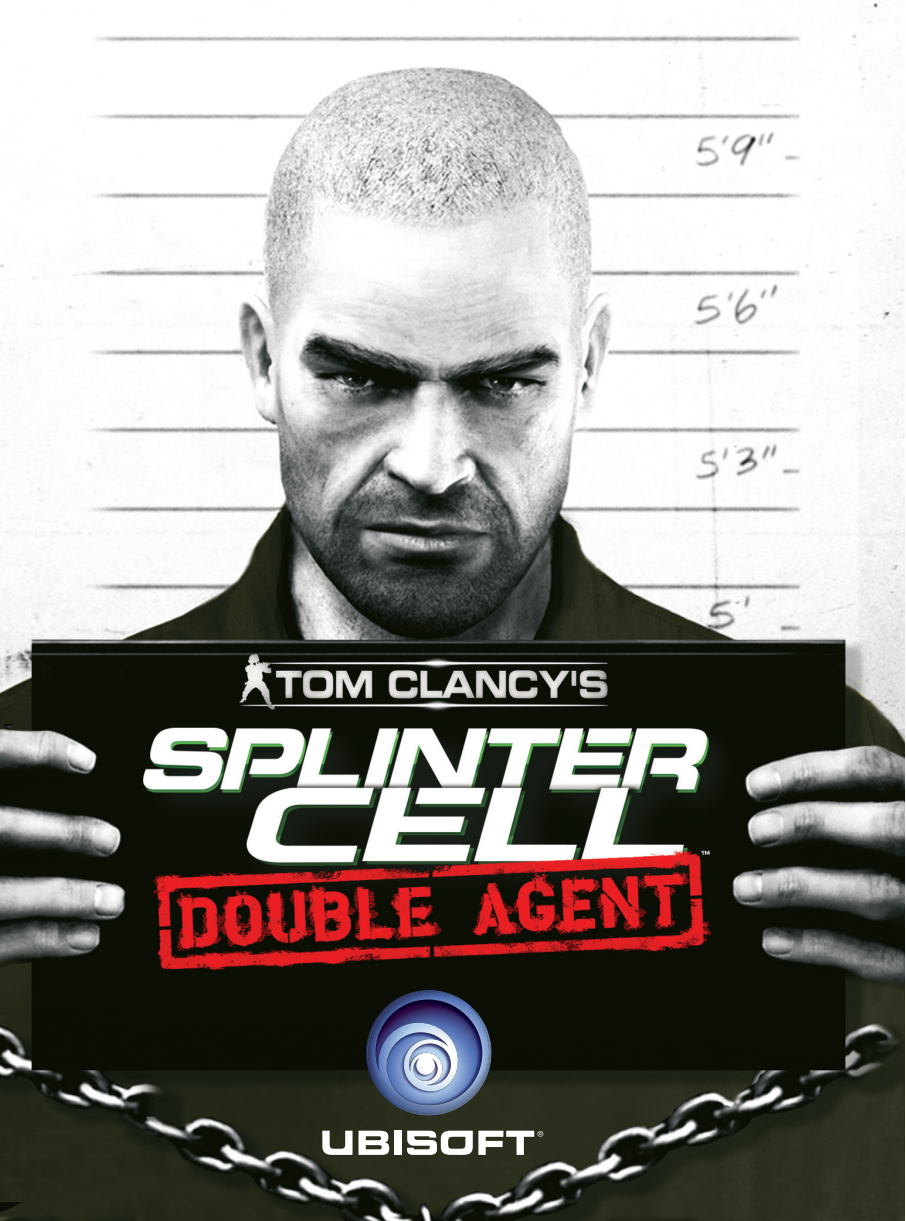
XBOX 360

XBOX LIVE



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL™

DOUBLE AGENT

UBISOFT®

⚠ ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

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

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

Licensee Developed Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ uses Havok®. © 1999-2004 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.

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

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

SCDA Xbox 360_Mtext_SPA_4 18/9/05 11:17 Page 1

ÍNDICE

PARTIDAS DE UN JUGADOR 2

CONEXIÓN CON XBOX LIVE 3

INTRODUCCIÓN 3

MENÚ PRINCIPAL 5

ACCIONES Y MOVIMIENTOS DE SAM 6

INTERFAZ DEL JUEGO 9

ENSAT.....10

ARMAS, DISPOSITIVOS Y OBJETOS 11

MULTIJUGADOR 14

DISPOSITIVOS Y EQUIPAMIENTO.....16

INTERFAZ DEL JUEGO 18

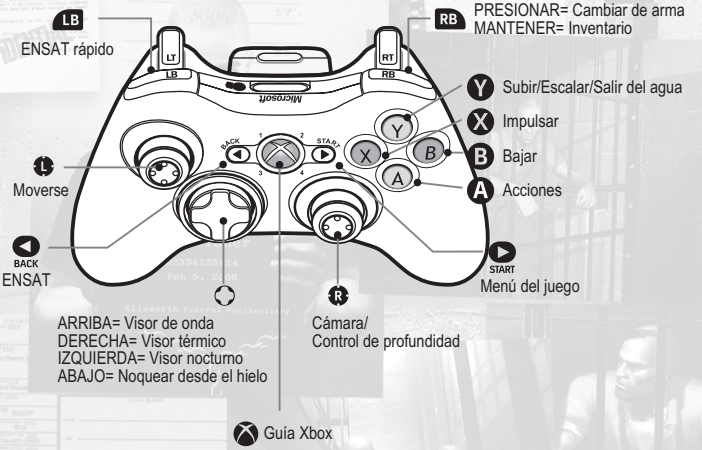
MENÚ DE JUEGO.....20

SERVICIO TÉCNICO.....22

CONDICIONES DE LA GARANTÍA 23

PARTIDAS DE UN JUGADOR

Aquí están los controles predeterminados para una partida individual.



Éstos son los controles de Sam cuando nada bajo el agua.

XBOX LIVE

Juega con todos y con cualquiera, a cualquier hora, en cualquier parte, en Xbox Live®. Crea tu propio perfil (tu tarjeta de jugador). Charla con tus amigos. Descarga contenido en el bazar Xbox Live. Envía y recibe correos de vídeo y voz. Conéctate y únete a la revolución.

Conexión

Antes de poder utilizar Xbox Live, debes conectar tu consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox Live, visita **www.xbox.com/live.**

Control parental

Estas herramientas sencillas y flexibles permiten a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden acceder los jugadores más jóvenes, basándose en la calificación del contenido. Para obtener más información visita la página www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCCIÓN

Argumento

Hace un tiempo, Sam Fisher era uno de los mejores agentes de Third Echelon. Se infiltraba en territorio enemigo, recogía información para la Agencia de Seguridad Nacional y, si era necesario, neutralizaba cualquier amenaza.

Pero los tiempos están cambiando. Los enemigos de Estados Unidos buscan nuevas opciones, son cada día más peligrosos y más numerosos. Y mientras la amenaza crece, la vida de Sam Fisher se enfrenta a un duro golpe, algo que hará que las cosas cambien para siempre… Después de eso, nada volverá a ser igual.

Con su propia vida hecha pedazos, Sam Fisher se embarca en una misión muy diferente a cualquiera de las que había cumplido con anterioridad. Si antes penetraba en las defensas del enemigo y conseguía información para desaparecer sin dejar rastro, ahora tendrá que entrar dentro, trabajar con aquellos a los que juró destruir, e intentar encontrar un aliado entre sus enemigos. Ha decidido arriesgarlo todo a cambio del bien mayor… aunque eso le cueste su identidad, o su propia vida.

Personajes

Sam Fisher – Agente de campo

Nacido en:	Información clasificada
Altura:	1,78 m
Peso:	88 kg

Como agente splinter cell de Third Echelon, la división más secreta de la Agencia para la Seguridad Nacional (la NSA), Sam Fisher ha sido entrenado para defender a su país y ha aprendido que la mejor defensa es el ataque. Además de sus armas y su entrenamiento físico, los Splinter Cell cuentan con la tecnología más avanzada y dominan las mejores técnicas de espionaje para infiltrarse en lugares delicados, recoger información y llevar a cabo operaciones que ni el gobierno de Estados Unidos reconoce existir.

Fisher lleva varios años en primera línea del espionaje internacional. No sólo ha sobrevivido, sino que ha destacado como uno de los mejores agentes, gracias a un gran esfuerzo, su curiosidad insaciable y su tremenda sinceridad. No tiene tiempo para comportamientos

políticamente correctos, y mucho menos para mentiras. Es silencioso, instintivo y observador, e intenta alejarse del mundo que observa para analizarlo desde fuera.
Pero para lograr la disciplina necesaria para su trabajo, Fisher ha tenido que enterrar parte de sí mismo. Hombre de pocas palabras y un irónico sentido del humor, Sam tiene una hija a la que quiere pero a la que apenas ve. Sólo es él mismo cuando trabaja, porque en cierto sentido ha llegado a ser lo que hace. Así es como su mundo tiene sentido: los enemigos a un lado, los aliados al otro.

Coronel Irving Lambert

Nacido en: 1961, Batcave, Carolina del Norte
Altura: 1,88 m
Peso: 122 kg

Lambert es el responsable de las operaciones de campo de Third Echelon y sólo responde ante un hombre. Lambert entró en el mundo de la Inteligencia cuando era aún un chaval, y fue ascendiendo rápidamente de rango y adquiriendo nuevas responsabilidades. En la Guerra del Golfo dirigió varias operaciones en los meses antes y durante la Tormenta del Desierto, como coordinador y jefe de varios agentes dobles. Se trasladó a Third Echelon para poner en marcha el ambicioso programa de Splinter Cell. Las misiones alcanzaron un éxito increíble, en gran parte por la implicación personal de Lambert y de su subordinado y amigo, Sam Fisher. Aunque aún tiene muchos contactos en Washington, D.C., donde es apreciado, sus recientes propuestas de cambio en la estructura de la Seguridad Nacional le han convertido en un elemento… digamos incómodo.

Otros personajes

Emile Dufraisne

Nacido en: 1956, Opelousas, Luisiana
Altura: 1,75 m
Peso: 73 kg

Fruto de una cuidada y tradicional educación, Emile Dufraisne estaba predestinado a hacer grandes cosas. Su convencimiento de que América necesitaba cambiar desde lo más profundo le llevó a crear el EJB (Ejército de John Brown), un grupo empeñado en impulsar un gran cambio a través de la destrucción del decadente orden establecido. Algunos le llamarían terrorista, pero Emile se considera un patriota.

Enrica Villablanca

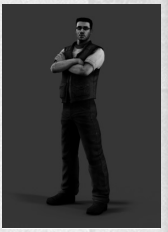
Nacida en: 1977, Highland Beach, Florida
Altura: 1,70 m
Peso: 56 kg

Cuando acabó su doctorado, Enrica descubrió que no sabía qué hacer con su vida. Siempre había tenido una gran conciencia social y sus propias ideas sobre los problemas de la sociedad. Al buscar la solución a los mismos se encontró con el EJB y se unió a sus filas. Es la única mujer del grupo, de modo que se esconde tras un muro de eficiencia profesional y cierto desdén.

Carson Moss

Nacido en: 1972, Tulsa, Oklahoma
Altura: 1,88 m
Peso: 110 kg
De todos los integrantes del EJB, Moss es quien más tiempo ha estado con Emile, el único al que Moss respeta. Utiliza su posición de jefe de seguridad del EJB para abusar de todos los demás, excepto de Enrica. Aunque Emile siempre había considerado a Moss un hombre de fiar, los recientes problemas de seguridad han creado algunas tensiones entre ambos.

Jamie Washington



Nacido en: 1979, Dothan, Alabama
Altura: 1,78 m
Peso: 74 kg
Jamie es un hombre lleno de contrastes: por un lado tiende a ser extrovertido, alegre y simpático con la gente que le rodea. Cuando decide que alguien le cae bien, es su amigo de por vida. Pero esconde un lado cruel y violento que disfruta haciendo daño a otras personas, sobre todo cuando éstas no pueden defenderse.

MENÚ PRINCIPAL

En la pantalla de inicio puedes elegir uno de los modos de juego y ver los créditos del juego:

- **Un jugador**
- **Multijugador**
- **Créditos**

Menú Un jugador

Desde este menú podrás elegir las siguientes opciones:

- **Cargar partida:** Elige y carga una partida anteriormente guardada. Las únicas partidas que aparecen en la pantalla de carga son las que pertenecen al perfil elegido.
- **Partida nueva:** Permite al jugador que ha elegido o creado un perfil empezar una partida nueva. Al iniciar un nuevo juego, puedes elegir el nivel de dificultad: fácil, normal o difícil.
- **Entrenamiento:** Permite al jugador aprender los conceptos básicos de Splinter Cell Double Agent, realizando una revisión psicológica de Sam Fisher y poniendo a prueba su competencia en el campo de operaciones.
- **Opciones:** Ajusta los parámetros de imagen y los controles.

Menú multijugador

Conéctate a Xbox Live y juega en modo enfrentamiento. Para obtener más información, ve a la página 19.

ACCIONES Y MOVIMIENTOS DE SAM

En esta sección describimos algunos de los movimientos sigilosos de Sam. Dependiendo de tu estilo de juego, los irás aplicando en diferentes situaciones.

Movimientos básicos

Agacharse

Presiona el botón B para agacharte. Te moverás más despacio, pero también serás más silencioso y menos visible.

Entrar en un conducto de ventilación

Mueve el stick izquierdo cuando estés cerca de un conducto de ventilación para que Sam entre en él.

Escalar

Para subir por una tubería, una escalera o un cable vertical, sólo tienes que andar hacia ese elemento. Para soltarte presiona el botón B. También puedes deslizarte hacia abajo moviendo el stick izquierdo hacia abajo.

Cuerpo A cuerpo

Cuando estás junto a un enemigo puedes elegir entre ataques letales (gatillo derecho) y no letales, que sólo aturden (gatillo izquierdo).

Espalda contra la pared

Haz clic en el stick izquierdo cuando estás de pie o agachado para que Sam pegue la espalda a la pared. Así es menos visible. Para volver a la posición normal, haz clic en el stick izquierdo otra vez.

Asomarse con la espalda pegada a la pared

Si te acercas a una esquina y tienes la espalda pegada a la pared, podrás asomarte moviendo el stick izquierdo en dirección a la esquina. Desde esta posición puedes empuñar tu pistola presionando X. Si se aproxima un enemigo, también puedes agarrarle desde la esquina.

Colgarse

Presiona el botón Y para saltar y agarrarte a un saliente que esté por encima de tu cabeza. Sam podrá moverse a izquierda o derecha, además de subirse a él si hay sitio suficiente. Para bajar, mueve el stick izquierdo hacia abajo o presiona el botón B.

Mano a mano

Salta presionando el botón Y para agarrarte a una tubería horizontal. Para subir las piernas y esquivar obstáculos, presiona el botón Y. Presiona el botón B o mueve el stick izquierdo hacia abajo para soltarte.

Tirolina

Presiona el botón Y para saltar y agarrarte a un cable o una tirolina. Sam se deslizará automáticamente y, si presionas el botón Y de nuevo, subirá las piernas. Presiona el botón B para soltarte.

Lanzar objetos

Cuando tengas un objeto en la mano, presiona el botón X para preparar el lanzamiento. Aparecerá una retícula en mitad de la pantalla; dirígela hacia el punto donde quieras lanzar el objeto y presiona el gatillo derecho para lanzarlo. Sam puede lanzar granadas, pero también objetos que encuentra en el escenario.

Nadar

En algunos puntos del juego Sam podrá nadar bajo el agua. Los controles son diferentes a los del movimiento en superficie. Presiona el stick izquierdo para moverte, presiona el botón Y para ascender o salir del agua, y el botón B para descender.

Para darte mayor impulso, presiona X.

Movimientos avanzados

Los movimientos avanzados son tan importantes como los movimientos básicos y dominarlos te permitirá avanzar por el escenario con mucha mayor precisión y seguridad. Muchos de ellos son simples combinaciones para facilitar el ataque. Si quieres más información sobre cómo empuñar y usar armas, ve la sección siguiente del manual: Armas, Objetos y Accesorios.

Salto de piernas abiertas

Si Sam está en un pasillo no demasiado ancho y relativamente alto, puede hacer un salto de piernas abiertas si se pone frente a la pared y presiona el botón Y para saltar.

Presiona el botón B para dejarte caer. Esta posición es muy apropiada para atacar desde arriba al enemigo.

Ataque superior

Si puedes colocarte por encima de un enemigo, déjate caer sobre él y le noquearás.

Disparar desde la posición de salto de piernas abiertas

Sam puede empuñar y disparar su arma desde esta posición de salto, apoyado en sus piernas abiertas. Presiona el botón X para sacar el arma elegida.

Rappel

Para hacer rappel, ponte junto al punto de enganche que activa la ventana de acciones y elige esa acción. Ten en cuenta que Sam puede subir y bajar por la cuerda libremente. Para impulsarte con los pies en la pared, presiona el botón Y.

Disparar en rappel

Sam puede empuñar y disparar su arma, o bien usar un micrófono direccional cuando está haciendo rappel. Presiona el botón X para equiparte con el arma elegida.

Disparar colgado

Sam puede empuñar y disparar su arma cuando está colgado de una tubería o viga. Con sus piernas abajo disparará hacia adelante, con las piernas arriba se colgará cabeza abajo y disparará hacia atrás. Presiona el botón X para equiparte con la pistola cuando estás colgado de una tubería.

Llave de cuello invertida

Puedes hacer este movimiento cuando estés colgado de una tubería o una viga horizontal sujetándote con las piernas. Para agarrar al personaje del cuello y matarle, presiona el gatillo derecho. Para aturdirle con un ataque no letal, presiona el gatillo izquierdo. Para que Sam vuelva a poner los pies en el suelo presiona dos veces el botón B.

Cambiar de hombro

Cuando estés apuntando con el arma, mueve el stick izquierdo para cambiar el arma de un hombro a otro. De esa forma puedes disparar en ángulo.

Forzar cerradura

Algunas puertas hay que abrirlas forzando la cerradura, un proceso que puede llevar cierto tiempo, pero es silencioso y el enemigo no lo detecta. Para forzar una cerradura, mueve despacio el stick izquierdo hasta que notes que el primer perno se mueve. Eso significa que está en el lugar correcto, y debes seguir moviendo el stick izquierdo en esa zona hasta que se suelte el perno. Repite la operación para soltar todos los pernos.

Cable óptico

Al elegir esta opción del menú de acciones, deslizas un pequeño cable óptico por debajo de la puerta. Puedes mover la dirección del visor del cable con el stick derecho, y puedes activar la visión térmica y nocturna. Presiona el botón B para continuar.

Movimientos relativos a personajes del juego

Sam tiene movimientos especiales que sólo pueden hacerse con un personaje no controlado por el jugador, es decir, un PNJ (o en inglés, NPC). Pero tendrás que acercarte mucho al enemigo para poder ejecutar esos movimientos.

Mover cuerpo

Si ya has matado o has dejado inconsciente al enemigo, no olvides ocultar su cuerpo para que sus compañeros no lo descubran. Presiona el botón A para moverlo despacio o, si tienes prisa, simplemente presiona Y. También puedes presionar X y dejarás caer el cuerpo con rapidez para empuñar el arma.

Agarrar

Deslízate sigilosamente por detrás de un enemigo y presiona A para agarrarle. Ahora puedes noquearle, con el stick izquierdo, o matarle con el stick derecho.

Escudo humano

Si has agarrado a un enemigo, presiona el botón X para sacar la pistola y disparar a otros enemigos usando la persona que tienes agarrada como escudo humano.

Interrogar

Algunos PNJs tienen información interesante que quieren ocultarte. Cuando tengas agarrado a un personaje, elige la acción Interrogar en la ventana de acciones. Este tipo de interacciones descubrirá información divertida, sorprendente y a menudo de gran ayuda para tu misión.

Agarrar desde la esquina

Cuando estés asomado a una esquina con la espalda pegada a la pared, Sam puede agarrar a un personaje que se acerque desde el lado contrario, y sujetarle para, desde esta postura, interrogarle (si la opción está disponible). Luego despáchale al estilo vaquero, matándole, o con más delicadeza, noqueándole.

Asesinato sigiloso desde el agua

Cuando Sam está nadando en el agua y se acerca a la orilla, puede tirar de un enemigo que esté en el borde, hundirle y ahogarle. Al acercarte alpersonaje aparece un icono. Presiona A para ejecutar el movimiento.

Matar desde el hielo

En algunos lugares, sumergido bajo el agua, Sam puede ver enemigos que caminan por encima del hielo. Cuando aparezca el icono de interacción, presiona el botón A para atravesar el hielo de un puñetazo, tirar del enemigo hacia abajo y clavarle el cuchillo en el corazón.

INTERFAZ DEL JUEGO

1) Barra de objetivos: Muestra el siguiente objetivo que debes conseguir en la misión.

2) Ventana de acciones: Cuando puedes interactuar con un objeto o una persona, aparece en una ventana la lista de posibles acciones. Presiona y mantén A para elegir una de ellas. Cuando hay icono de interacción en pantalla, presiona A para realizar la acción.

3) ENSAT rápido: Es un reloj multifunción que sirve de enlace entre la cámara de seguimiento y el mapa de comunicaciones por satélite.

4) Medidor de confianza: Indica el nivel de confianza que tienen la NSA y el EJB en ti.

5) Indicador de visibilidad: Los colores indican si Sam está bien oculto o no, en función de la visibilidad y del ruido que Sam está haciendo. Para que todo vaya bien, no te quedes a la vista y no hagas ruido.

Totalmente verde:

Oculto en las sombras, Sam está bien escondido.

Totalmente amarillo:

Sam está a la vista.

Amarillo/verde parpadeante:

- El color amarillo indica que Sam es visible y el verde que está oculto.
- El parpadeo indica que el enemigo busca a Sam. Si éste se esconde en una sombra durante

un enfrentamiento y el enemigo le pierde la pista, el indicador de visibilidad volverá al color verde, pero parpadeará hasta que el enemigo haya dejado de buscar.

- El parpadeo también indica que Sam ha sido detectado parcialmente, lo que le da un margen de unos segundos para escapar antes de que le vean totalmente.

Rojo parpadeante:

Sam está en combate, los enemigos pueden verle y disparar contra él.

6) Arma elegida, objeto y munición: Enseña el nombre del arma y de los accesorios elegidos, así como la munición que tienes en el cargador y la munición total.

7) Cronómetro: Aparece cuando se activa una cuenta atrás. Por lo general, si llega a cero tendrás problemas.

Sistema de confianza

Gran parte de las misiones obligan al jugador a elegir entre respetar las prioridades del EJB y las de la NSA. Dependiendo de cómo juegue cada usuario, su nivel de confianza subirá o bajará.

Ganar o perder la confianza de uno y otro bando tiene consecuencias en el juego y afecta al modo en que los otros personajes te tratan, así como al equipamiento y actualizaciones a las que puedes acceder.

El sistema de confianza tiene una representación visual en forma de barras que se vacían y rellenan, dependiendo de la gente a la que está apoyando o defraudando el jugador. La partida acabará si cualquiera de las dos barras llega a cero.

Menú de pausa

Durante el juego, presiona el botón START y harás una pausa en el juego, además de activar un menú especial con las siguientes funciones. Regresa al juego presionando el botón B o START.

- **Guardado rápido:** Guardas rápidamente lo que has avanzado en la partida y vuelves al juego en cuestión de segundos.
- **Guardar:** Puedes decidir dónde guardas la partida que estás jugando.
- **Cargar:** Cargas una partida que tengas guardada. También puedes cargar rápidamente la partida con la opción Cargar partida.
- **Reiniciar la misión:** Reinicias el nivel que estás jugando desde el principio.
- **Reintento rápido:** Vuelves al último punto de control por el que pasaste.
- **Opciones:** Ajusta la configuración de imagen y los controles del mando.
- **Salir:** Sales de la partida actual y regresas al menú principal. El juego te pedirá confirmación antes de salir.

ENSAT

El ENSAT (Enlace con el satélite de operaciones) es una versión militar de un PDA civil en forma de reloj. Permite a Sam recibir datos actualizados sobre los objetivos de misión y la última información procesada en el cuartel general de Third Echelon.

Durante el juego, para abrir el ENSAT presiona el botón Back. Ten en cuenta que el juego no se detiene, así que abre el ENSAT en lugares seguros. Para volver al juego, presiona de nuevo BACK o el botón B.

- **Objetivos:** Muestra todos los objetivos de la misión actual. Usa el gatillo izquierdo o derecho para ver diferentes tipos de objetivos.
- **Mapa:** Muestra un mapa en tres dimensiones del área de operaciones.
- **Datos:** Los datos que recoges en el juego aparecen en este apartado, separados en varias categorías:
  -Imágenes
  -Email
  -Archivos de sonido
- **Perfiles:** Muestra la información que Sam recoge sobre los miembros del EJB.
- **Equipamiento:** Puedes ver el equipamiento actual de Sam.

ARMAS, DISPOSITIVOS Y OBJETOS

Visor nocturno/Visor térmico/Visor de onda

Desde que comenzó el programa de Splinter Cell de Third Echelon, los operativos están equipados con visores de doble propósito para visión nocturna y visión térmica, un elemento indispensable en las operaciones de infiltración.

Visor térmico – Presiona el mando de dirección a la derecha para activar el visor térmico.

Visor nocturno – Presiona el mando de dirección a la izquierda para activar el visor nocturno.

Visor de onda – Presiona el mando de dirección hacia arriba para activar el visor de sonido.

Para acceder al inventario de armas y accesorios, presiona y mantén el botón superior frontal derecho. Usa el mando de dirección o el stick izquierdo para elegir el elemento que quieras y luego suelta el botón superior frontal derecho para confirmar. Ahora presiona el botón Ⓧ para empuñar y guardar el arma elegida.

Para cambiar rápidamente entre el fusil SC20K y la pistola, presiona el botón superior frontal derecho rápidamente.

Fusil SC20K

El SC20K es el arma principal de Sam y su munición estándar es el cartucho del calibre OTAN 5.56 x 45 mm, en cargadores de 30 proyectiles. Para disparar, presiona el gatillo derecho una vez (disparo simple) o o presiona y mantén el gatillo el gatillo derecho (disparo automático).

Haz clic en el stick para entrar y salir del modo especial de francotirador (con la mira telescópica activada).

SC20K en modo francotirador

Con la mira telescópica activada puedes disparar de forma normal, además de contener la respiración para apuntar con mayor precisión al objetivo (presiona y mantén el gatillo izquierdo). Sólo puedes contener el aliento un cierto tiempo.

Lanzador del SC20K

Este accesorio permite a Sam disparar diferentes dispositivos, cada uno con sus particularidades.
Puedes lanzar tres tipos de proyectiles:

Dardo tazer

- Estos dardos adhesivos lanzan una descarga eléctrica en contacto con su objetivo.
- Si disparas un dardo tazer en un charco de agua, la descarga eléctrica alcanzará a cualquiera que esté en contacto con el agua.

Cámara de seguimiento

- Estas cámaras adhesivas permiten realizar operaciones de vigilancia remotas.
- Cuando se lanza queda pegada al objetivo y la vista cambia a la de la cámara.
- Al llegar al objetivo elegido, puedes controlar la vista de la cámara para tener un mejor ángulo del entorno.
- La cámara tiene funciones de zoom, así como visores térmico, nocturno y de onda.
- Dispone de una función especial de sonido que atrae la atención de los personajes NPC. Presiona el botón X.
- Presiona el botón Y para lanzar un gas tóxico que afectará a los NPCs más cercanos y les dejará inconscientes. Cuando el gas es liberado, la cámara se destruye.

Proyectil no perforador

- Un disco de material plástico de gran densidad y reutilizable, el PNP puede aturdir a un personaje si le alcanza en la cabeza. Sam puede recoger estos proyectiles del suelo una vez usados.

MPO para pistola 5-7 (Módulo de potencia óptica)

La pistola SC 5-7 lleva un gatillo de simple acción y un cargador de 20 cartuchos, además de silenciador y supresor de fogonazo.

MPO: Este dispositivo se conecta a la 5-7 y se usa para desactivar dispositivos electrónicos durante unos instantes, como cámaras, luces y ordenadores. En el lateral del arma verás una luz que señala si el MPO alcanza el objetivo adecuado. Una luz verde indica que el dispositivo está hackeado, y una roja indica que el módulo de potencia óptica no ha hecho efecto.

Otro equipamiento

Para ver las descripciones de los dispositivos, ve a la sección de Equipamiento, en el menú de pausa.

Hackear dispositivos

Las operaciones de hackeo se hacen directamente sobre objetos que están al alcance. Al hackear puedes entrar en el dispositivo para conseguir información sensible.

- En la pantalla aparecen cuatro columnas de números y un código válido de cuatro números al final.
- El contador de la parte superior indica el tiempo que tienes antes de que el intento se considere fallido. Si el hackeo falla, saltará la alarma.
- Las luces de advertencia de la parte superior indican el número de intentos que Sam tiene disponibles antes de que falle y salte la alarma.
- De cada columna se obtiene uno de los cuatro elementos que forman el código. Sam debe encontrar los cuatro números para hackear el sistema.
- El dispositivo de hackeo buscará automáticamente el código correcto. Cada vez que encuentra un número potencialmente válido en una de las columnas, lo marca y lo "congela". Si toda una columna está compuesta por códigos "congelados", será validada y uno de los cuatro elementos del código será válido.
- El proceso puede llevar más tiempo del que tienes disponible, así que puedes acelerar las cosas confirmando a mano un número congelado.
- Sam controla un cursor que puedes mover hacia arriba y hacia abajo, así como a izquierda y derecha para elegir un número. Presiona A para confirmarlo.

- Si es un elemento del código congelado, la columna queda validada y aparece en la ventana del código.
- Si no es un elemento congelado, la columna entera se reinicializa y aparece una luz de aviso.
- Cuando confirmas todos los elementos del código, el hackeo finaliza de forma correcta.
- Puedes abortar el proceso de hackeo en cualquier momento, presionando el botón B.
- Si fallas un intento de hackeo o abortas cuando el contador de tiempo ya está en la zona roja, sonará la alarma.

Abrir cajas fuertes

- Gira la rueda de la combinación de forma alternada, a izquierda y derecha, para alinear los rodillos dentro del mecanismo de la caja fuerte. Cuando lo consigues, el cierre se libera y la caja se abre.
- Para girar la rueda, gira el stick izquierdo en el sentido de las agujas del reloj y en el sentido contrario. Eso hace que las ruedas interiores se muevan y transmitan el movimiento de una a otra, hasta que la última empieza a girar.
- Cuando la rueda más cercana está en la posición correcta se enciende una pequeña luz. Suelta el stick izquierdo para bloquear la posición de esa rueda donde está. Ahora gira el stick izquierdo en la dirección contraria para empezar el proceso de giro de la segunda rueda más cercana hasta que ésta se coloca en el lugar correcto.
- Si giras los rodillos demasiado lejos en la misma dirección, la rueda exterior empezará a girar de nuevo y tendrás que reiniciar todo el proceso.

Descifrar correos electrónicos

Para descifrar un correo, Sam debe usar su lógica y averiguar el código que ha usado el emisor para proteger el mensaje. El sistema de protección se representa en forma de cubo dividido en 24 cuadrados.

- Usa los gatillos o los botones superiores centrales para controlar la rotación del cubo.
- Usa el stick izquierdo para elegir un determinado cuadrado
- Presiona el botón A para aumentar el valor del código de cada cuadrado.
- Cuando todos los cuadrados tengan el valor correcto, el cubo se abrirá y revelará su contenido oculto. Si aparecen valores en rojo, significa que son incorrectos y deberás cambiarlos.

Desarmar bombas

Para desarmar bombas tienes que usar un brazo mecánico que retire el detonador del núcleo. El material explosivo de la bomba es muy sensible al calor por lo que la temperatura debe mantenerse por debajo del cero. Además, el núcleo de la bomba –un tubo vertical- está protegido por una serie de rayos láser.

- Usa el gatillo derecho para controlar la velocidad y dirección vertical del brazo mecánico. Esto te permitirá agarrar el detonador.
- Cuando termines, suelta lentamente el gatillo derecho para sacar el detonador del núcleo y al mismo tiempo mueve el stick izquierdo para compensar las vibraciones y evitar tocar los rayos láser.
- Asegúrate de que llegas a la parte superior o de que cancelas la operación antes de que la temperatura aumente hasta un punto crítico.

Pantalla de fin de misión

Repaso a los objetivos

Al final de cada misión recibirás un informe sobre los objetivos completados. Cada objetivo tiene tres posibles estados: cancelado, fallado o completado. Esto afectará al nivel de confianza que tienen en ti.

Recompensas

En función de cómo hayas completado los objetivos de misión podrás recibir recompensas en forma de dispositivos y accesorios de sigilo.
Estos dispositivos aparecen al final de la misión; en el informe de fin de misión puedes ver el equipamiento nuevo del que dispones.

Estadísticas de misión

En esta pantalla puedes ver las estadísticas específicas de tu misión, incluyendo el número de asesinatos, los civiles neutralizados, las alarmas disparadas… También podrás ver tu ratio de éxito y la confianza alcanzada en el nivel que acabas de jugar.

MULTIJUGADOR

Principio del juego

El juego se basa en el enfrentamiento de dos equipos, con tres jugadores cada uno: espías contra mercenarios de Upsilon. Los espías deben infiltrarse en edificios fuertemente defendidos, hackear servidores protegidos y llevar los datos de vuelta a su base. Los mercenarios de Upsilon deben detectar cualquier intento de intrusión, perseguir a los intrusos y proteger sus sistemas.

Modos de juego

MODO ENFRENTAMIENTO (VERSUS)

En este modo se enfrentan dos equipos de tres jugadores (hasta 3 espías humanos contra 3 mercenarios de Upsilon que pueden ser humanos o bots). El juego está dividido en dos fases: infiltración y exfiltración.

	ESPÍAS	MERCENARIOS DE USPILON
OBJETIVO	Alcanzar los objetivos de misión, hackear los servidores y regresar con dos archivos completos al drone de control.	Proteger los objetivos de misión y eliminar a cualquier intruso.
VICTORIA	Dos archivos asegurados dentro del tiempo límite o todos los mercenarios eliminados.	Todos los espías muertos o tiempo agotado antes de que los espías aseguren dos archivos.
INFILTRACIÓN	Llega hasta los objetivos, hackea los servidores y completa un archivo.	Protege los objetivos evitando que los espías hackeen los servidores. Persigue al enemigo y acaba con él.
EXFILTRACIÓN	Trae de vuelta el archivo a tu drone de control.	Recupera le archivo robado eliminando al intruso antes de que llegue a la zona de inserción/extracción (drone de control).

El drone de control es un sistema remoto que te mostrará vídeos indicativos para tus primeras partidas, y es el lugar al que debes llevar los datos robados para asegurarlos. Sólo los archivos completados que lleves de vuelta al drone de control se

considerarán asegurados.

Hay cuatro objetivos por mapa, representados por iconos de color: rojo, amarillo, azul y verde.

MODO COOPERATIVOS

Alíate con otros dos espías para jugar varias misiones contra los mercenarios (bots de inteligencia artificial). Los objetivos varían en función de los diferentes retos:

TIPO DE RETO	Objetivos de los retos cooperativos
CURSO DE ENTRENAMIENTO	Tutorial. Juega una partida individual contra un bot. Descarga y asegura un archivo completo dentro del tiempo límite.
CARRERA DE ARCHIVOS	Reto de equipo. Descarga y asegura todos los archivos completos que puedas para tu equipo, antes de que se agote el tiempo.
MÁXIMO PORCENTAJE	Reto de equipo. Descarga cuantos datos sean posibles dentro de un límite de tiempo. No hace falta descargar archivos completos ni asegurar los datos.
25% MÁXIMO	Reto de equipo. Descarga y asegura dos archivos para tu equipo antes de que se agote el tiempo. Cada objetivo sólo te proporciona un 25% del archivo completo.
AGENTE DOBLE	Reto individual. Juega contra los bots y contra los demás espías. Descarga y asegura dos archivos para cumplir tu misión.
EL MEJOR AGENTE	Reto individual. Descarga cuantos datos sean posibles antes de que se agote el tiempo. No necesitas descargar archivos completos ni asegurarlos, pero recuerda que luchas contra los demás espías.

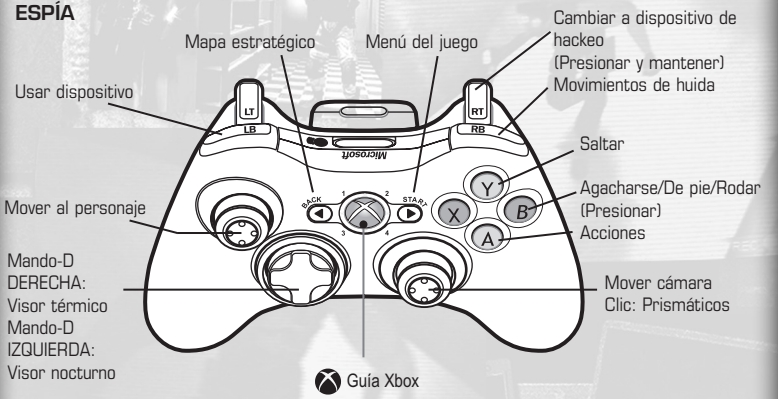
Al final de cada reto recibirás una puntuación en función de cómo hayas jugado y de los resultados.

Las mejores puntuaciones reciben medallas de bronce, plata y oro.

Cumplir con los seis primeros retos te permite desbloquear nuevos retos, y si estás atento a Xbox Live, podrás participar en eventos especiales.

Controles del juego

ESPÍA



- **Acciones contextuales:** Dependiendo del entorno, el espía puede realizar distintas acciones: abrir una caja de munición, agarrar a un mercenario, empezar a hackear…
- **Movimientos de huida:** El espía puede realizar movimientos más rápidos en función de su entorno (a través de las ventanas o los falsos techos, por encima de las paredes…).
- **Hackeo:** Activa tu unidad de hackeo para ir viendo los objetos que puedes hackear: luces, teclados, mercenarios, objetivos…
- **Prismáticos:** Usa el mando de dirección hacia arriba para ampliar la vista y el mando de dirección hacia abajo para quitar el zoom y reducir la vista.

MERCENARIO DE UPSILON

- **Acciones contextuales:** Dependiendo del entorno, el espía puede realizar distintas acciones: abrir una caja de munición, usar el garfio, hacer un movimiento para acabar con el enemigo…
- **Modo francotirador:** Usa el mando de dirección hacia arriba para ampliar la vista y el mando de dirección hacia abajo para quitar el zoom
- **Linterna:** Usa el mando de dirección hacia arriba y hacia abajo para aumentar y reducir el alcance de la luz.
- **Furia:** El mercenario puede hacer un movimiento rápido, una llave que le permite aturdir al espía.

DISPOSITIVOS Y EQUIPAMIENTO

ESPÍA

Dispositivos

Un espía sólo tiene un dispositivo en su inventario, y el resto de los accesorios los irá cambiando y recargando junto al drone de control, abriendo la caja de munición.

Caja de material	Bote de humo	Granada flash	Interferidor	Adrenalina
Ábrela para cambiar o recargar tus dispositivos.	Lánzala para crear una nube de humo que te sirva de cobertura.	Lánzala para aturdir a un mercenario.	Lánzalo para desactivar elementos de los mercenarios.	Usa la jeringuilla para curarte o curar a un compañero.

Equipamiento

Visor nocturno

Las gafas de visión nocturna amplifican la luz ambiental, concretamente la luz que se encuentra en el nivel más bajo del espectro infrarrojo.

Visor térmico

La visión térmica captura las frecuencias superiores del espectro infrarrojo, frecuencias que se emiten en forma de calor, más que de luz, de modo que los puntos de calor aparecen en rojo en pantalla.

Unidad de hackeo

El dispositivo de hackeo del espía le permite entrar en equipos electrónicos o destruir cierres y luces a través de conexión inalámbrica. Úsalo para descargar datos de los servidores, hackear cierres digitales, apagar luces…

MERCENARIO DE UPSILON

Dispositivos

El mercenario sólo lleva un dispositivo en su inventario. Para cargar un drone remoto o una granada, tiene que abrir la caja de munición y accesorios.

Caja de material	Drone
Ábrela para recargar tus dispositivos o equipamiento.	Usa un drone de control remoto que vuela y rastrea a los espías en áreas de difícil acceso. El drone tiene un sistema de destrucción para eliminar un objetivo cercano.

Equipamiento

Linterna

Como cualquier linterna, sirve para iluminar áreas oscuras buscando a los intrusos.

Detector CEM (Campo electromagnético)

Con él se pueden localizar las interferencias que producen los dispositivos electrónicos cercanos. Si un objeto electrónico (por ejemplo, los visores de los espías, o incluso sus armas) está en su campo de acción, verás los puntos activos marcados en blanco.

Detector de movimiento

Puedes detectar las turbulencias que producen en el aire los objetos y personas en movimiento. Al localizar un objeto que se mueve, aparece un recuadro a su alrededor para distinguirlo: si el objeto desaparece del campo de visión, desaparece poco a poco el recuadro. Este detector siempre está activado.

Mira telescópica

Puedes activar un modo de francotirador en tu arma.

Granadas de fragmentación

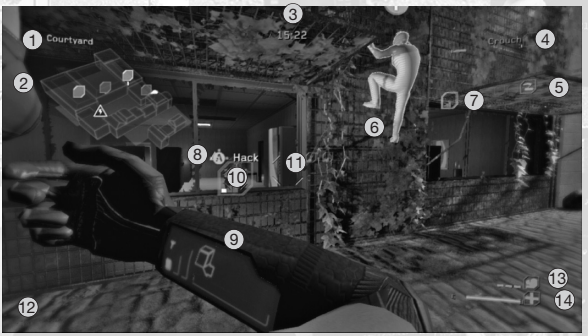
Son de alto poder explosivo y te permiten eliminar rápidamente y para siempre a los intrusos.

Detector de proximidad

El equipo de Upsilon incluye un detector de proximidad con indicación de la distancia. Lleva un marcador visual para indicar que el espía está a la vista y una señal acústica.

INTERFAZ DEL JUEGO

HUD DEL ESPÍA



1. **Nombre del área**
2. **Minimapa:** Muestra la posición de los objetivos (pequeñas flechas), la de tus compañeros (puntos blancos), el drone de control, etc. El terminal ya hackeado parpadeará en pantalla.
3. **Cronómetro:** Indica el tiempo que queda para acabar la partida.
4. **Nombres de los espías:** Muestra los datos actualmente hackeados para cada espía.
5. **Objetivos:** Muestra los archivos ya asegurados.
6. **Fantasma:** Muestra las rutas hacia los objetivos.
7. **Iconos de detalles del mapa:** Indica la posición del objetivo y la fuerza de la señal desde tu posición. Cuanto más fuerte sea la señal, más rápido será el hackeo.
8. **Menú contextual:** Muestra una posible acción o un movimiento, y el botón correspondiente para realizarlo.

9. **Dispositivo de hackeo:** Cuando un espía usa su hackeador, verá información relacionada con el dispositivo: acción que realiza, velocidad de descarga…
10. **Objetivo fijado por el dispositivo de hackeo:** El hackeador automáticamente bloquea el objetivo más cercano viable en el centro de la pantalla. Éste aparece señalado en azul.
11. **Objetivo potencial del dispositivo de hackeo:** Los objetivos que pueden ser hackeado. Éstos aparecen en gris.
12. **Mensajes del juego:** Te da pistas y consejos para ayudarte en la partida.
13. **Accesorio actual:** Muestra el dispositivo que estás usando y las unidades que te quedan.
14. **Barra de salud:** La salud que le queda al jugador.

Presiona el botón Back para abrir el mapa táctico en el que puedes ver el estado actual de la partida y el mapa del nivel.

Presiona el botón Start para personalizar el HUD y modificar la información que aparece en pantalla, así como regresar al Punto de encuentro (como servidor de la partida).

MERCENARIO DE UPSILON

1. **Nombre del área**
2. **Minimapa:** Muestra la posición de los objetivos (pequeñas flechas), la de tus compañeros (puntos blancos), etc. El terminal ya hackeado parpadeará en pantalla.
3. **Cronómetro:** Indica el tiempo que queda para acabar la partida.
4. **Nombres de los espías:** Muestra los datos actualmente hackeados para cada espía.
5. **Objetivos:** Muestra los archivos ya asegurados.
6. **Retícula:** Muestra la precisión del arma y la proximidad de los obstáculos
7. **Munición de granadas:** Las granadas que te quedan en el arma.
8. **Detector de movimiento:** Señala cuándo el espía está a la vista.
9. **Mensajes del juego:** Te da pistas y consejos para ayudarte en la partida.
10. **Radar de proximidad:** Detecta a un espía cercano. Cuanto más cerca está, mayor será la frecuencia del sonido. Hay tres rangos diferentes: 10, 7,5 y 5 metros.
11. **Accesorio actual:** Muestra el dispositivo que estás usando y las unidades que te quedan.

Presiona el botón BACK para abrir el mapa táctico en el que puedes ver el estado actual de la partida y el mapa del nivel.

Presiona el botón START para personalizar el HUD y modificar la información que aparece en pantalla, así como para regresar al punto de encuentro (como servidor de la partida).

MENÚ DE JUEGO

Para jugar contra o con otros jugadores de todo el mundo, elige:
- Xbox Live para jugar online.
- Interconexión de Sistemas para jugar en una red local.

Crea o elige un perfil para entrar en el menú multijugador.

MENÚ MULTIJUGADOR:

- **Inicio:** Opciones y características de tu perfil.
- **Progreso:** Lo que has avanzado en general en el juego: clasificación, habilidades, estadísticas…
- **Bonus:** Los materiales y contenidos extra desbloqueados.
- **Opciones:** Opciones de juego.
- **Escuadra:** Crea o únete a una escuadra y comprueba las estadísticas de tu equipo.
- **Clasificaciones:** Comprueba la clasificación de los jugadores en los retos de enfrentamiento o cooperativos.
- **Búsqueda rápida:** Únete a la primera partida disponible.
- **Búsqueda personalizada:** Decide una serie de preferencias (mapa, personajes…) y únete a la partida que encuentres con esos criterios.
- **Retos cooperativos:** Una lista de los retos disponibles.
- **Zona de ayuda:** Tienes vídeos de entrenamiento, consejos…
- **Zona Live:** Entra para ver las novedades relacionadas con el modo multijugador de Splinter Cell Double Agent.

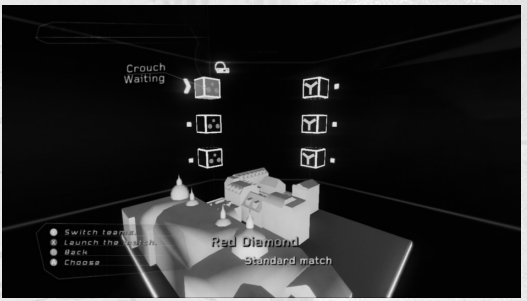
Nota: Los tutoriales de los retos cooperativos, son la mejor forma de descubrir el juego para los jugadores novatos.

PARTIDAS IGUALADAS

El modo multijugador de Splinter Cell Double Agent incluye partidas de jugador y partidas igualadas.

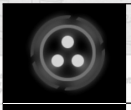
Presiona Ⓧ en el menú multijugador para cambiar de un tipo a otro. Las partidas igualadas afectarán a tus estadísticas y tu clasificación.

PUNTO DE ENCUENTRO



Desde el punto de encuentro puedes ver el estado de otros jugadores: si están conectados, listos o esperando. Cada espacio del jugador aparece representado en forma de cubo. Si está azul está ocupado.

Los equipos:

	Los tres cubos de la izquierda de la pantalla son el equipo de espías.
	Los tres cubos de la derecha son el equipo Upsilon.

Controles del menú del punto de encuentro

Stick izquierdo	Mover el cursor (la flecha pequeña)
Botón Y	Cambiar de equipo (espía/Upsilon)
Botón X	Cambiar de estado (listo/esperando) Para el servidor: lanzar la partida
Botón A	Consultar las acciones posibles con el cursor (ver información del jugador o de la escuadra, expulsar a un jugador…)
Botón B	Volver atrás

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.
Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.
Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.
Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.
Si no tienes posibilidad de usar el correo electrónico, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a jueves de 16:30 a 18:30 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.