**LES JEUX VIDÉO QUÉBÉCOIS**

**Titre**

Tom Clancy’s Splinter Cell

**Année de parution d’origine**

2002

**Développeur/s d’origine**

Ubisoft Divertissements Inc.

**Ville(s) ou région(s) du/des développeur/s au Québec** (si connu)

Montréal

**Éditeur/s d’origine**

Ubisoft Entertainment SA

**Ville(s) ou région(s) de l’/des éditeur/s au Québec** (si connu)

N/A (Ubisoft Entertainment SA sont situés à Montreuil, France)

**Plateforme(s) d’origine**

XBOX

**Autres éditions**

Autres plateformes: Nintendo GameCube (2003), Sony PlayStation 2 (2003), Windows 98 (2003), Macintosh (2004), Sony PlayStation 3 (2001), XBOX One (2019)

**Genre(s)** (six champs)

Action (source: MobyGames)

Spy/Espionage (source: MobyGames)

Stealth (source: MobyGames)

Action Adventure (source: MetaCritic)

Modern (source: MetaCritic)

Shooter (source: Wikipedia)

**Description du jeu**

**Français:**

« *Splinter Cell* est un jeu d’action à la troisième personne qui se concentré sur la furtivité, similaire à la série *Metal Gear Solid*. Le joueur incarne le rôle de Sam Fisher, un agent de l’organisation secrète NSA Black Operation, qui fait partie du gouvernement américain. L’organisation s’occupe de missions sensibles, prises en charge par un membre de la division Third Echelon dont Fisher fait partie. Ses missions sont si discrètes que s’il est capturé, le gouvernement niera l’existence d’une telle organisation.

Pour se mouvoir dans l’espace et atteindre ses objectifs, Fisher a une variété de manœuvres à sa disposition. Il peut marcher, courir, s’accroupir, sauter, escalader en rappel, se faufiler, traverser des cables horizontaux, utiliser une tyrolienne et faire un saut grand-écart. Il y a plusieurs approches pour défaire les ennemis. [Fisher] peut utiliser des armes à feu, mais le bruit risque d’alerter les gardes, ce qui typiquement rend les missions plus difficiles à accomplir. Les ennemis peuvent être assommés, tués ou maîtrisés. Fisher peut par exemple sauter d’un plafond et atterrir sur un ennemi pour lui faire perdre connaissance. Certaines ennemies sont nécessaires à l’activation de portes ou de codes d’accès. De sorte les ennemis peuvent être tenus en otage en les tenants en joue avec un fusil pointé vers leur tête. Ils peuvent aussi être interrogés ou utilisés comme boucliers humains.

D’autres fonctionnalités incluent la capacité d’entrevoir à travers les portes entrebâillées avant d’entrer dans une pièce ou d’utiliser une caméra optique (une caméra « serpent ») pour regarder [« sous le cadre de porte] afin de voir ce qui se trouve au-devant de soi. Comme le point focal du jeu est la furtivité, la sélection d’armes est assez restreinte. Il y a un fusil d’assaut FN 2000 qui peut être équipé d’un silencieux et d’autres modifications, et il y a aussi le pistolet FN Five-Seven. Les munitions sont limités et les cartouches additionnelles sont rares. Le joueur est encouragé à éviter le danger en se faufilant dans l’ombre et en se cachant derrière des objets. Fisher a accès à un indicateur de luminosité pour voir son niveau de visibilité, et des lunettes de vision nocturne afin de percevoir les températures [corporelles] plus chaudes en couleur. D’autres armes incluent des projectiles à voilure annulaire, des grenades de gaz et des dispositifs électrocutants collants.

La version XBOX est l’original, avec une version adaptée très fidèlement pour PC, ainsi que des ports pour Sony PlayStation 2 et Nintendo GameCube. Ces dernières ont subi des modifications des niveaux afin d’amoindrir la difficulté quelque peu. Chaque version comporte aussi des fonctionnalités exclusives. Les versions XBOX et PC incluent trois missions téléchargeables additionnelles (*Tom Clancy’s Splinter Cell: Mission Pack*). La version Sony PlayStation 2 contient un niveau exclusif, et la version Nintendo GameCube peut être connectée à un Game Boy Advance via un cable de jonction pour voir une carte [des niveaux] en vue aérienne. La version Sony PlayStation 2 comporte aussi une séquence d’introduction cinématique pré-rendue d’une durée de 5 minutes avec trame sonore orchestrale, montrant comment les deux agents que [le joueur] est chargé de récupéré au début du jeu se font capturer. » (source: MobyGames; Traduit de l’anglais par Marc-André Chagnon).

**Anglais:**

**«** *Splinter Cell* is a third-person action game with a focus on stealth, similar to the [Metal Gear Solid](https://www.mobygames.com/search/quick?gamegroup=Metal+Gear+Solid) series. The player takes on the role of Sam Fisher, an operative for the secret organization NSA Black Operation, part of the U.S. government. The organization deals with very sensitive missions, often taken on by a Third Echelon splinter cell division Fisher is part of. His missions are so discreet, that if he is captured the government will deny any such existence of that organization.

To get around and reach his objectives, Fisher has a variety of moves at his disposal. He can walk, run, crouch, jump, rappel, shimmy, cross horizontal wires, zip using a zip cord, and do a split jump. There are different approaches to taking out enemies. He can use weapons, but the noise might alert guards and that generally makes it more difficult to complete missions. Opponents can be stunned, killed, or subdued. Fisher can for instance jump down from the ceiling and knock an opponent unconscious. Some enemies are needed to activate a door or passcode. Therefore enemies can be taken hostage by holding a gun to their head. They can also be interrogated or be used as human shields.

Other features include the ability to peak through a door before going through or use an optic cable camera (a "snake" camera) to peer through the underside, to check what is ahead. As the focus is on stealth, the amount of weapons is rather small. There is an FN F2000 assault rifle that can be fitted with a silencer and other modifications, and there is a suppressed FN Five-Seven pistol. Ammo is limited and additional bullets are scarce. Players are encouraged to avoid danger by sneaking through shadows and hiding behind objects. Fisher has access to a light meter to check how visible he is, and night vision as well as thermal goggles to see in the dark and view warmer temperatures in colour. Other weapons are ring airfoil projectiles, gas grenades and sticky shockers.

The Xbox version is the original one, with a closely adapted version for the PC, and separate ports for PS2 and GameCube. The latter have slight changes in levels generally to make it a little easier. Each version also contains some exclusive features. The Xbox and PC versions include three additional downloadable missions ([Tom Clancy's Splinter Cell: Mission-Pack](https://www.mobygames.com/game/tom-clancys-splinter-cell-mission-pack)). The PS2 version has an exclusive level, and the GameCube version can be connected with a Game Boy Advance through a link cable to view an overhead map. The PS2 and GameCube versions include additional binocular items, and the latter also has an extra sticky bomb weapon. The PS2 release also has an exclusive 5min pre-rendered intro cinematic with full orchestrated score, showing how the two agents you are sent to look for at the beginning of the game were captured. » (source: MobyGames)

**Lien(s) avec la culture québécoise**

Développé à Montréal

Inclusion de références au logo des Rotisseries St-Hubert, institution uniquement québécoise en date de parution du jeu, à la fin du premier niveau

Le jeu emploi des acteurs de doublage (*voice actors*) québécois, incluant Jennifer Seguin, Marcel Jeannin et Pierre Lenoir

**Liens Web pertinents**

**Français:**

<https://www.ledevoir.com/opinion/chroniques/14093/jeux-splinter-cell-rien-de-moins-que-le-jeu-de-l-annee> (Chronique du Devoir traitant du jeu parue le 25 novembre 2002, rédigée par Michel Dumais)

**Anglais:**

<https://www.mobygames.com/game/tom-clancys-splinter-cell> (Lien sur l’entrée MobyGames du jeu)

À noter que le site officiel d’Ubisoft n’inclus plus de page dédiée à cette entrée dans la franchise *Tom Clancy’s Splinter Cell* et que le site officiel du jeu, [www.splintercell.com](http://www.splintercell.com), n’est plus en fonction (cet URL redirige l’utilisateur vers la page de *Tom Clancy’s Splinter Cell: Blacklist*, l’entrée la plus récente de la série)

**Critique(s) et/ou couverture médiatiques**

**Français:**

<https://www.gamekult.com/jeux/splinter-cell-3010000633/test.html> (Critique du jeu parue sur Gamekult le 28 novembre 2002, rédigée par « Puyo », nom réel Nicolas Verlet)

<https://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00002888_test.htm> (Critique du jeu parue sur [jeuxvideo.com](http://jeuxvideo.com) parue le 25 février 2003, rédigée par « Dinowan », nom réel Nicolas Charciarek)

**Anglais:**

<https://www.ign.com/articles/2002/11/18/splinter-cell-review> (Critique du jeu parue sur IGN originalement le 18 novembre 2002, mise à jour le 13 décembre 2018, rédigée par Aaron Boulding)

<https://www.gamespot.com/reviews/tom-clancys-splinter-cell-review/1900-2897896/> (Critique du jeu parue sur GameSpot le 8 mai 2003, rédigée par Greg Kasavin)

<https://www.metacritic.com/game/xbox/tom-clancys-splinter-cell> (Entrée de la version XBOX du jeu sur MetaCritic)

**Prix obtenu/s**

*Best Action/Adventure Game* - E3 Game Critics Awards (2002)

*Excellence in Writing* - 3rd Annual Game Developers Choice Award (2002)

*Console Game of the Year* - 6th Annual Interactive Achievement Awards (2002)

*Outstanding Achievement in Game Play Engineering* - 6th Annual Interactive Achievement Awards (2002)

*XBOX Game of the Year* - IGN Best of (2002)

*XBOX Best Graphics* - IGN Best of (2002)

*Best XBOX Game of the Year* - 4Players (2002)

*Best XBOX Game of the Year* (Vote des lecteurs) - 4Players (2002)

*Best XBOX Action Game of the Year* (Vote des lecteurs) - 4Players (2002)

*Best PC Action Game of the Year* - 4Players (2003)

*Gold-Award* pour vente d’au-dessus de 100 000 copies (mais moins de 200 000 copies) de la version PlayStation 2 du jeu - Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (2003)

Induction au *Hall of Fame* - Computer Gaming World (2006)

Inclusion dans *1001 Video Games You Must Play Before You Die* (Tony Mott; Préface par Peter Molyneux, 2010)

**Documents de référence**

<https://www.mobygames.com/images/covers/l/84860-tom-clancy-s-splinter-cell-xbox-front-cover.jpg> (Jaquette du jeu, XBOX)

<https://www.mobygames.com/images/covers/l/84861-tom-clancy-s-splinter-cell-xbox-back-cover.jpg> (Dos de la jaquette, XBOX)

<https://www.mobygames.com/images/covers/l/84862-tom-clancy-s-splinter-cell-xbox-media.jpg> (Support physique original [CD-ROM])

<https://www.mobygames.com/images/promo/l/19550-tom-clancy-s-splinter-cell-wallpaper.jpg> (Image promotionnelle)

<https://www.mobygames.com/images/shots/l/46257-tom-clancy-s-splinter-cell-windows-screenshot-hot-under-the.jpg> (Capture d’écran: Premier niveau)

<https://imgur.com/IUg8gf8> (Capture d’écran: Logo clin d’oeil aux Rotisseries St-Hubert 1)

<https://imgur.com/qnd8rF4> (Capture d’écran: Logo clin d’oeil aux Rotisseries St-Hubert 2)

<https://www.youtube.com/watch?v=48LFG-vitSA> (Longplay)

**Site(s) d’achat:**

<https://store.steampowered.com/app/13560/Tom_Clancys_Splinter_Cell/> (Lien Steam)

<https://store.ubi.com/ca/game?lang=en&pid=56c4948a88a7e300458b481c&dwvar_56c4948a88a7e300458b481c_Platform=pcdl&edition=Standard%20Edition&source=detail> (Lien Ubisoft Store)

<https://www.microsoft.com/en-ca/p/tom-clancys-splinter-cell/c46h5r7gt7x9?activetab=pivot:overviewtab> (Lien Microsoft/XBOX Live Marketplace)

<https://www.amazon.com/Tom-Clancys-Splinter-Cell-Xbox/dp/B00006JZQZ> (Lien Amazon de la version XBOX du jeu)

**Entrevues LUDOV (s’il y a lieu)**

N/A

**Jeu dans la collection du laboratoire**

Oui