

Tom Clancy's Rainbow Six

NUS-NR6F-FAH

# Tom Clancy's RAINBOW SIX™

Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

UNE COMBINAISON EXPLOSIVE  
D'**ACTION** ET  
D'**STRATEGIE**  
EN TEMPS RÉEL

MODE D'EMPLOI

HANDLEIDING



NINTENDO 64



# TABLE DES MATIÈRES

## Table des matières

<b>Installation de la Nintendo 64</b> .....	4
Expansion Pak N64™ .....	4
Utilisation du Rumble Pak .....	4
<b>Commandes</b> .....	5
Commandes de la Nintendo 64 .....	5
<b>Contexte</b> .....	6
La menace terroriste plane sur les civils .....	6
<b>Le défi</b> .....	7
Présentation .....	7
<b>Commencer</b> .....	8
Partie en mode Campagne .....	9
Action .....	10
<b>Jeu</b> .....	11
Briefing .....	11
Renseignements .....	12
Effectif .....	13
Kit .....	16
Equipe .....	17
Préparation .....	18
Exécuter la mission .....	20
<b>Phase d'action</b> .....	21
Contrôler votre agent .....	21
Options de jeu .....	22
L'écran de jeu .....	23
Conseils .....	25
<b>Armes et équipement</b> .....	27
Armes principales .....	27
Armes secondaires .....	29
Emplacement pour équipement .....	31
Uniformes .....	33
<b>Crédits</b> .....	36
<b>Notes</b> .....	38



## INSTALLATION

### Installation de la Nintendo 64

**ATTENTION : NE JAMAIS INSERER OU RETIRER DE GAME PAK LORSQUE LA CONSOLE EST SOUS TENSION !**

Eteignez votre N64™.  
Insérez le Game Pak dans le logement de cartouche de la N64™. Appuyez fermement pour bien placer le Game Pak.  
Allumez la console. Vous verrez alors apparaître le menu principal.

### Expansion Pak N64™

Rainbow Six est compatible avec l'Expansion Pak N64™. Si vous ne l'avez pas encore installé sur votre console, faites-le avant d'insérer le Game Pak. Veuillez suivre les instructions de l'Expansion Pak N64™.

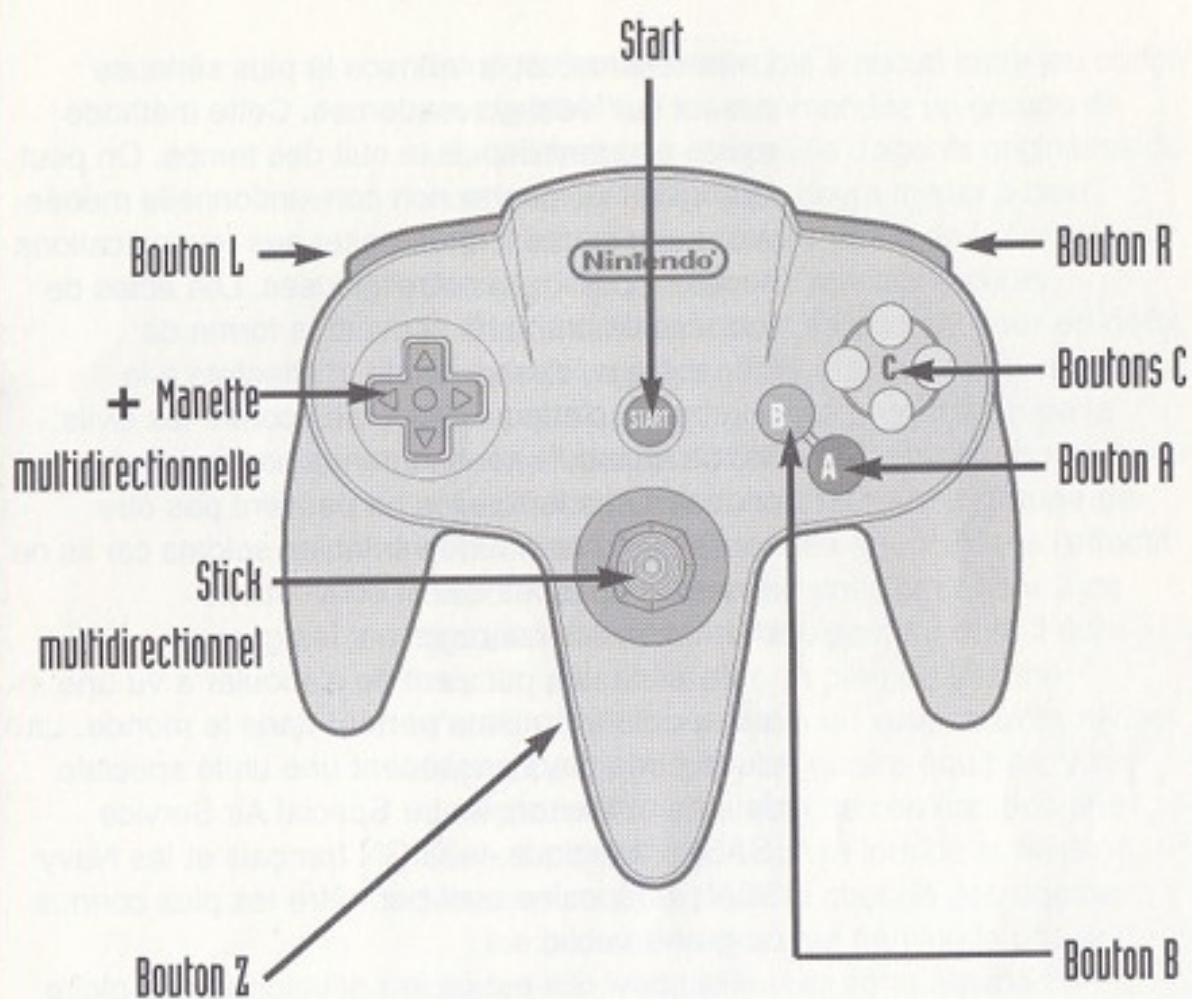
### Utilisation du Rumble Pak

Rainbow Six est compatible avec le Rumble Pak. Grâce à cela, le Rumble Pak subira une secousse à chaque fois que vous ferez feu. Ne changez pas de Rumble Pak et de Controller Pak lorsque la partie est en cours de sauvegarde.

Pour les parties à deux joueurs, insérez les manettes dans les prises pour manettes n°1 et 2 pour garantir un fonctionnement correct du Rumble Pak.

# COMMANDES

## Commandes de la Nintendo 64





## CONTEXTE

### La menace terroriste plane sur les civils

Le terrorisme est la menace la plus sérieuse pesant sur les pays modernes. Cette méthode existe pourtant depuis la nuit des temps. On peut la qualifier de guerre non conventionnelle menée par une minorité pour imposer ses revendications sociales, politiques ou religieuses. Les actes de terrorismes prennent souvent la forme de kidnappings, d'assassinats, d'attentats à la bombes et d'attaques diverses contre les civils. Même quand ils sont soutenus par des états criminels, les terroristes ne peuvent pas être considérés comme de véritables soldats car ils ne respectent pas les lois et conventions internationales qui régissent les guerres.

La décennie qui vient de s'écouler a vu une montée du terrorisme partout dans le monde. La plupart des pays possèdent une unité spéciale de lutte antiterroriste. Le Special Air Service (SAS) britannique, le GIGN français et les Navy SEAL américains sont peut-être les plus connus du grand public.

Rainbow Six est un jeu développé à la gloire des hommes et des femmes qui protègent courageusement les gouvernements du monde entier. Ce jeu est une œuvre de fiction, et il n'existe pas d'équipe internationale de lutte contre le terrorisme telle que RAINBOW. Cependant beaucoup d'unités spécialisées participent à des entraînements communs et collaborent lors d'opérations réelles. Il est donc possible qu'une organisation comme RAINBOW deviennent un jour une réalité.



## LE DÉFI

### Présentation

Rainbow Six ne ressemble à aucun autre jeu conçu pour la N64™. Vous commandez un groupe de lutte antiterroriste composée d'agents originaires du monde entier. Ce groupe devra mener à bien diverses missions secrètes, allant de la libération d'otages à l'acquisition de renseignements.

Chaque mission peut se décomposer en deux phases principales : Préparation et Exécution. La phase la plus longue est la préparation de la mission. Vous devez d'abord passer en revue les objectifs de la mission et former un groupe de mission en choisissant des agents dans l'effectif disponible. Vous pouvez ensuite donner à ce groupe les armes et l'équipement dont il aura besoin, puis consulter un plan de la zone d'action. Dans la mesure où vous pouvez diviser le groupe de mission en quatre équipes, vous devez donner à chacune de ces équipes une série d'ordres qu'elle suivra lors de la mission. Vous ne contrôlez que le chef de ces équipes.

Une fois que vous aurez terminé la phase de préparation, vous mènerez votre équipe au combat. Rainbow Six est un jeu extrêmement réaliste. Comme dans la réalité, une balle bien placée suffit souvent pour mettre hors combat ou même pour tuer. La mission prend fin lorsque vous avez rempli tous les objectifs ou que tous les agents sont hors combat. Si vous n'arrivez pas à mener à bien une mission, vous pourrez essayer jusqu'à ce que vous réussissiez sans être pénalisé. Vous pouvez réussir une mission même si certains agents meurent. Cependant, si vous passez à la mission suivante sans réessayer, ces agents ne seront pas disponibles pour le reste de cette campagne.



# COMMENCER

## Commencer



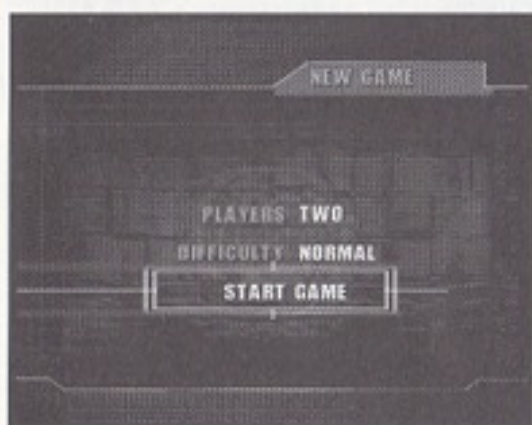
A partir de l'écran Main Menu (Menu principal), quatre options s'ouvrent à vous.

**Quick Start (Démarrage rapide) :** cette option vous permet de choisir une mission et d'accéder directement à la phase d'action sans devoir passer par la phase de préparation. Vous recevez une équipe par défaut, avec son équipement et ses armes, prête à commencer la mission. La

fonction Quick Start vous permettra également de jouer avec d'autres joueurs humains.

**New Campaign (Nouvelle campagne) :** cette option permet de commencer une nouvelle série de missions toutes liées. Vous devez remplir tous les objectifs d'une mission pour passer à la mission suivante.

**Load Campaign (Charger campagne) :** cette option vous permet de charger une campagne que vous avez préalablement sauvegardée sur un Controller Pak. Si vous n'avez pas de Controller Pak, vous pouvez quand même reprendre une ancienne partie en utilisant un mot de passe.



**Credits :** cette option vous permet d'accéder à l'écran des crédits. Vous verrez le nom des personnes qui ont sué sang et eau pour vous offrir ce jeu.

Si vous sélectionnez une partie Quick Start, l'écran suivant vous permet de sélectionner le nombre de joueurs, ainsi que le niveau de difficulté.



## COMMENCER

### Partie en mode Campagne

Si vous sélectionnez New Campaign ou Load Campaign, vous accéderez à l'écran Briefing pour la mission actuelle. Vous verrez les écrans suivants avant d'entrer en phase d'action.

**Briefing** : cet écran vous fournit des renseignements d'ordre général sur la mission actuelle, tels que les objectifs, la situation actuelle, etc.

**Intel** : cet écran vous fournit des renseignements sur les personnes et les organisations que vous rencontrerez lors de la campagne ainsi que des rapports sur les missions que vous avez réussies.

**Roster (Effectif)** : ici, vous pourrez passer en revue les compétences de tous vos agents et en sélectionner jusqu'à quatre pour la mission actuelle.

**Kit** : cet écran vous permet d'équiper vos agents en vue de la mission. Il existe un kit par défaut, mais vous pouvez en modifier l'uniforme, les armes et l'équipement pour chacun de vos agents.

**Team (Equipe)** : cet écran vous permet de répartir vos agents en équipes pour la mission à venir. Vous pouvez créer jusqu'à quatre équipes ou mettre les quatre agents dans la même équipe.



## COMMENCER

**Planning (Planification)** : l'écran de planification vous permet d'examiner un plan de la zone d'opération et de consulter tous les renseignements disponibles sur l'endroit où se trouvent les otages, les terroristes, etc. Vous pouvez également donner des ordres à toutes vos équipes en décidant du chemin qu'elles suivront et des actions qu'elles effectueront à divers point de leur parcours.

**Execute (Exécuter)** : une fois que vous aurez terminé la préparation, sélectionnez Execute pour passer à la phase d'action de la mission.



### Phase d'action

Une fois la phase de préparation terminée, ou si vous sélectionnez l'option Quick Start, vous accédez à la phase d'action où vous prenez le contrôle de l'un des agents et commencez la mission. N'oubliez pas que votre mission est de sauver la vie des otages. Leur survie est donc aussi importante que celle de vos agents.



# JEU

## Jeu

Lors d'une campagne, vous devrez remplir plusieurs missions. Pour chaque mission, vous devrez suivre la même procédure. Dans cette section, nous allons étudier l'étape de préparation en prenant pour exemple la Mission 1 : Cold Thunder (Tonnerre froid).




### Briefing

Lorsqu'une mission vous est confiée, vous devez d'abord aller à l'écran Briefing. Vous y recevrez des ordres et pourrez y lire une description de la situation.

La section Objective donne une ou plusieurs conditions qui doivent être satisfaites pour que la mission soit réussie. Dans notre exemple, le seul objectif est de libérer le Dr Winston.

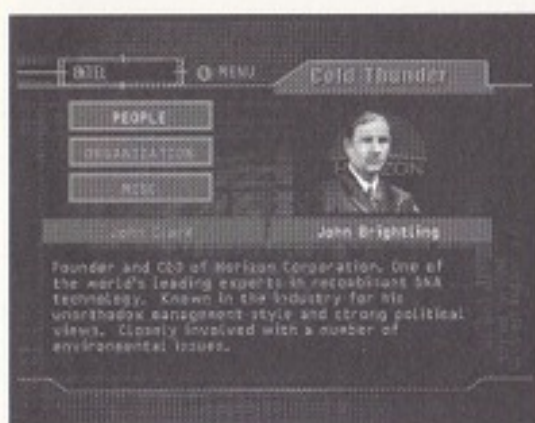
« Control » vous fournit des renseignements sur le contexte de la mission. Vous pourrez lire qui sont les terroristes et en apprendre un peu plus sur l'environnement dans lequel se déroulera la mission.

Vous pourrez également recevoir des renseignements fournis par des conseillers. John Clark, alias Rainbow Six, est votre supérieur. Il vous offrira toujours des conseils sur la mission. D'autres experts vous fourniront eux aussi leur opinion sur la mission. Dans le cas de notre exemple, John Brightling, dont vous devez sauver le personnel, fera lui aussi office de conseiller dans la mission.

Pour passer en revue les différentes catégories, utilisez **C**  ou **C** .



## JEU







## Intel (Renseignements)

Après avoir pris connaissance de vos objectifs, nous vous recommandons de consulter l'écran Intel où vous trouverez des renseignements supplémentaires ayant trait à la mission. La section Intel est divisée en quatre catégories.

« People » (Personnes), la première catégorie, regroupe les personnes qui ont un rapport avec la mission. Dans notre exemple, John Brightling est le PDG de la compagnie à laquelle appartient le site de recherches au Congo. Catherine Winston est l'otage que vous devez libérer.

« Organisations » décrit les entreprises, les groupes terroristes, etc. Dans notre exemple, Horizon Corporation est la société de John Brightling.

Enfin, dans la section « Misc » (Divers) vous pourrez lire des renseignements supplémentaires. Dans l'exemple que nous avons choisi, cette section contient des renseignements sur les rebelles Hutu qui ont pris le docteur en otage.

Pour passer en revue les catégories, utilisez **C**  ou **C** . **C**  ou **C**  CN permet de changer de sujet dans chaque catégorie.



## JEU



## Roster (Effectif)

Une fois que vous savez tout de la mission, il est temps de choisir votre équipe. A l'écran Roster, vous pouvez consulter le dossier de tous vos agents et en sélectionner quatre pour la mission actuelle. Chaque agent possède une note pour cinq caractéristiques et cinq compétences. Toutes sont utilisées lors de la mission. A côté de chaque trait de

caractère et de chaque compétence se trouve une barre blanche. Plus la barre est longue, plus les qualités ou les compétences de l'agent sont élevées. Voici une description du rôle que joue chacune dans le jeu.

**Aggression (Agressivité) :** cette valeur détermine le caractère de l'agent et n'est utilisée que lorsque cet agent est contrôlé(e) par l'ordinateur et qu'il « craque » (Voir Self Control). Plus l'agent est agressif, plus il est probable qu'il fera un usage excessif de la force dans des conditions de stress intense et qu'il blessera un otage avec un tir mal dirigé. En revanche, un agent plus passif risque, dans ce cas de figure, de paniquer ou de chercher à assurer sa protection.

**Leadership (Aptitude au commandement) :** l'aptitude au commandement est le trait de caractère primordial lors du choix d'un chef d'équipe. Le niveau de leadership d'un chef d'équipe influence le travail d'équipe et le niveau de self control des autres agents de l'équipe. Il est donc impératif que vous confiez le commandement de vos équipes à de bons meneurs d'hommes.



## JEU

**Self Control** : cette caractéristique détermine la manière dont l'agent gère le stress du combat. Plus cette valeur est élevée, moins l'agent a de chances de « craquer » ou de paniquer. Si un agent craque, son niveau d'agressivité déterminera son comportement.

**Stamina (Endurance)** : certaines personnes sont plus résistantes que d'autres. Cette valeur détermine la quantité de blessures que peut subir un agent avant d'être mis hors combat. Plus ce niveau est élevé, plus l'agent peut subir de blessures.

**Teamwork (Travail d'équipe)** : ce trait de caractère dicte comment un agent se comporte au sein d'une équipe. Un agent possédant de bonnes caractéristiques dans cette catégorie attendra ses co-équipiers avant d'entrer dans une pièce et il couvrira souvent les autres agents. Cette caractéristique dépend du leadership du chef d'équipe.

**Demolitions** : cette compétence détermine le temps qu'il faut à un agent pour placer une charge d'entrée sur une porte ou pour désamorcer une bombe. Plus ce niveau est élevé, plus la tâche est accomplie rapidement. Cette compétence influence également le nombre de coups de fusil qu'il faut à un agent pour forcer l'ouverture d'une porte. Un kit de démolition augmente cette valeur.

**Electronics (Electronique)** : cette compétence détermine la vitesse à laquelle les agents peuvent placer des micros, des caméras vidéo, crocheter des serrures et neutraliser des systèmes de sécurité. Un kit d'électronique ou un kit de crochetage de serrure (selon la situation) augmente cette compétence.









## JEU

**Firearms (Armes à feu)** : cette compétence sert à déterminer la précision des agents pour toutes les armes. Le réticule de visée reflète cette compétence. Il représente la zone de dispersion du tir. Plus le réticule est petit, plus le tir est précis. Le réticule grossit lorsque l'agent se déplace ou qu'il pivote. Plus la compétence Firearms est élevée, plus le réticule revient rapidement à sa taille normale. Cette compétence détermine également la vitesse à laquelle un agent réagit à un événement autour de lui, tel qu'un tir ennemi.

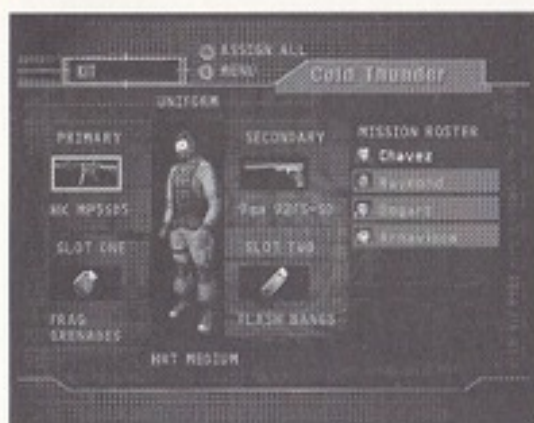
**Grenades** : cette compétence est très semblable à la compétence Firearms à ceci près qu'elle détermine la précision des armes lancées, à savoir les grenades à fragmentation et les grenades aveuglantes. Ce facteur peut s'avérer très important dans des espaces confinés car il permet d'éviter qu'une grenade à fragmentation revienne vers vous après avoir rebondi sur un objet.

**Stealth (Furtivité)** : cette compétence détermine le bruit qu'un agent fait en marchant. Même si divers autres facteurs sont très importants, la compétence de furtivité est essentielle. Si vous voulez qu'un agent parvienne à se rapprocher de l'ennemi sans être repéré, veillez à ce qu'il possède un haut niveau de furtivité.

Pour sélectionner les agents en vue de la mission, passez-les d'abord en revue en utilisant les boutons **C**  et **C** . Appuyez ensuite sur **C**  pour ajouter un agent à la liste, ou sur **C**  pour le supprimer.



## JEU



## Hit

Maintenant que vous avez sélectionné votre équipe, il est temps de lui fournir son équipement. Le jeu sélectionne un kit par défaut pour votre équipe.

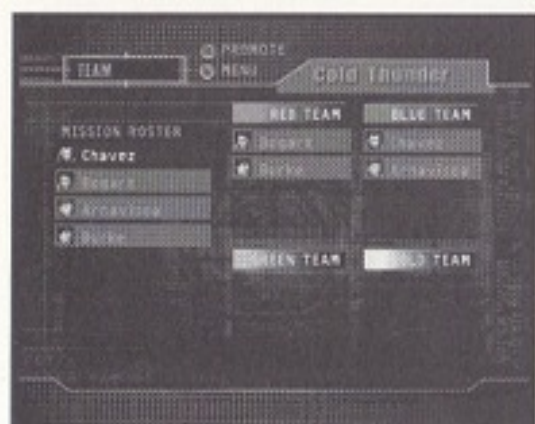
Cependant, vous serez souvent amené à le personnaliser. Utilisez le **bouton C**  $\triangle$  ou  $\nabla$  pour sélectionner un agent. Puis utilisez  $\triangleleft$  ou  $\triangleright$  pour mettre en surbrillance l'une des cases d'équipement. Une fois qu'une case

est en surbrillance, utilisez le **bouton C**  $\nabla$  or  $\triangle$  pour faire défiler les options. Appuyez sur le **bouton A** pour assigner le kit actuel à tous les agents de l'équipe.

Chaque agent de l'équipe possède une arme principale (le plus souvent un pistolet mitrailleur), un pistolet en tant qu'arme secondaire, des grenades à fragmentation ou des grenades aveuglantes ou d'autres pièces d'équipement. Ils possèdent également quelques chargeurs supplémentaires et portent un uniforme avec gilet pare-balles. Vous pouvez sélectionner les armes principale et secondaire puis remplir les deux emplacements avec des chargeurs supplémentaires pour vos armes, des grenades, des charges d'entrée ou des détecteurs cardiaques. Il ne vous reste plus qu'à choisir un uniforme convenant à la situation. Après avoir choisi le bon type, il vous faudra également décider du niveau de protection pare-balles nécessaire dans le cadre de la mission. Pour en savoir plus à ce sujet, consulter la section Armes et équipement, plus loin dans ce manuel.



## JEU



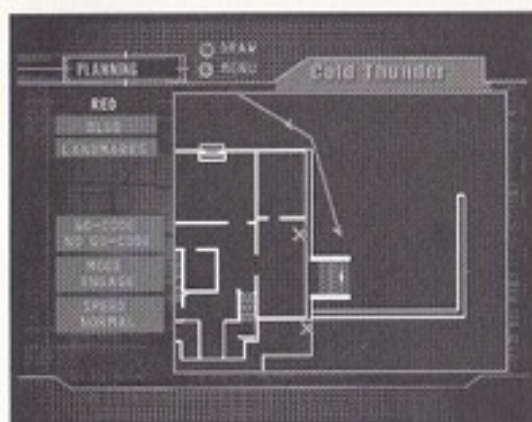
## Équipe

L'étape suivante est de répartir vos agents en équipes. Utilisez le **bouton C** (▲ ou ▼) pour sélectionner l'agent, puis (◀) or (▶) pour le placer dans l'équipe de votre choix. L'agent au sommet de chaque équipe est le chef de cette équipe. Pour promouvoir un agent chef d'équipe, sélectionnez son nom et appuyez sur le **bouton A**. Vous pouvez placer les quatre agents dans

une seule équipe, placer un agent dans chaque équipe, ou opter pour n'importe quelle combinaison entre ces deux extrêmes. En règle générale, on conseille de commencer avec deux équipes de deux agents.



## JEU



## Préparation

Un vieil adage dit « Quand on ne réussit pas sa préparation, il faut se préparer à ne pas réussir ». Cette vérité ne saurait être plus justifiée que dans Rainbow Six. L'écran Planning (Préparation) est l'un des éléments les plus importants du jeu. Vous y placez les points de passage et donnez des ordres à chaque équipe pour

synchroniser l'assaut.

Utilisez la **manette multidirectionnelle** ◀ ou ▶ pour sélectionner une équipe. Le **stick multidirectionnel** permet de déplacer le curseur sur la carte. Appuyez sur le **bouton A** pour placer des points de passage. Pour effacer un point de passage, appuyez sur **START**. En appuyant sur le **bouton B**, vous reviendrez au menu Mission.

A l'écran Planning (Préparation), le **bouton C** ◀ ou ▶ permet de sélectionner les points de passage déterminés. Vous pouvez également associer un ordre à tout point de passage, pour dire à l'équipe comment réagir lors de son parcours. Les **boutons C** ▲ et ▼ vous permettent de déterminer les règles d'engagement et les codes d'action. Le **bouton L** permet de changer de niveau ou d'étage, le **bouton Z** de faire un zoom avant sur la carte et le **bouton R** de faire un zoom arrière.



## JEU

---

**Go Codes (Codes d'action) :** ce sont des signaux qui ordonnent à une équipe d'attendre à un certain endroit jusqu'à ce qu'elle reçoive le bon Go Code. Vous aurez le choix entre Alpha, Bravo, Charlie ou Delta. Les Go Codes permettent de bien synchroniser une opération. Vous pouvez par exemple ordonner aux équipes d'attendre le même Go Code derrière différentes portes. Une fois que toutes les équipes sont prêtes, envoyez le Go Code et toutes les équipes feront irruption dans leur pièce respective en même temps.

**Mode :** cette fonction indique à l'équipe la marche à suivre entre ce point de passage et le point suivant. Il y a trois choix possibles.

**Engage** ordonne à une équipe de traverser une zone tout en engageant les ennemis rencontrés sans poursuivre ceux qui s'enfuient. C'est le mode le plus souvent utilisé.

**Advance (Avancer)** ordonne à une équipe de se rendre à son point de passage suivant. Les agents feront feu sur les cibles qui se trouvent sur leur chemin, mais ne s'arrêteront pas pour riposter. Ce mode ne devrait servir qu'à traverser de grandes étendues où l'équipe pourrait être exposée au tir de snipers ennemis.

**Escort (Escorte)** est le mode qu'il faut utiliser pour que les otages suivent une équipe jusqu'à ce qu'ils soient en sécurité. Ce mode ne doit être utilisé que lorsque le parcours d'évacuation n'est plus dangereux et que les otages ne seront pas mis en danger.



## JEU

**Special** : cette fonction vous permet d'ordonner à une équipe de réaliser une action particulière à un point de passage donné. Vous aurez le choix entre **Flashbang (Grenade aveuglante)** et **Frag Grenade (Grenade à fragmentation)**. Assignez cette action à un point de passage situé près d'une porte ou d'une d'entrée. Lorsque l'équipe arrive à ce point de passage, l'agent qui transporte la bonne grenade la lance dans la pièce.

## Exécuter la mission

Lorsque vous aurez fini votre préparation, sélectionnez Exécuter et la phase d'action de la mission commencera. Il est rare qu'un plan marche du premier coup. Si la mission se solde par un échec, modifiez le plan pour corriger ses défauts et réessayez.



## PHASE D'ACTION



### Phase d'action





#### Contrôler votre agent

C'est la phase où vous mettez votre plan à exécution. Au départ de la mission, vous contrôlez le chef de l'équipe rouge. Il existe deux configurations de manette. Nous ne considérerons ici que la première. Les **boutons C** permettent d'avancer, de reculer et de faire des pas de côté à gauche et à droite. Pour courir, appuyez sur le **bouton R** lorsque vous vous déplacez. Le **stick multidirectionnel** permet de regarder vers la gauche et la droite, ainsi que vers le haut et le bas. Le **bouton A** permet de faire un zoom en vue sniper et le **bouton B** de changer d'arme. En appuyant sur le **bouton L**, vous changerez le chargeur de l'arme actuelle.

Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** ► pour ouvrir les portes, les serrures et réaliser diverses actions telles que désamorcer des bombes et placer des appareils électriques. Utilisez la même combinaison de boutons pour monter aux échelles et escalader les obstacles similaires auxquels vous faites face.



## PHASE D'ACTION

Appuyez sur **START** pour faire apparaître le menu de jeu. Vous pourrez y changer les paramètres **Mode** et **Speed** (Vitesse) de toutes les équipes. Pour modifier la configuration, utilisez les **boutons C**. **C**  permet de passer en revue les Go Codes. **C**  permet de faire défiler les différentes vitesses disponibles. **C**  permet de passer en revue les modes. **C**  permet de faire défiler les équipes.

Appuyez à nouveau sur **START** pour faire apparaître un autre menu. Vous pourrez y régler les options de jeu (Game Options) ou bien continuer ou abandonner la mission.

### Game Options (Options de jeu)

Ce menu vous permet de configurer le jeu à votre guise. La carte aérienne peut être activée en Full Screen (Plein écran) ou en Quarter Screen (Quart d'écran), ou désactivée. Vous pouvez également activer ou désactiver la vision de nuit (Night Vision). L'option Auto Target (Acquisition de cible automatique) augmente la précision de vos tirs en plaçant automatiquement l'arme d'un agent sur l'ennemi le plus près du réticule.

Vous trouverez également des barres coulissantes permettant d'ajuster le volume des effets sonores (Sound Effects), des bruits ambiants (Ambient sounds) et de la musique, les niveaux de rouge, vert et bleu (Red, Green, Blue) ainsi que la luminosité de l'écran (Brightness).



## PHASE D'ACTION

### L'écran de jeu (Game Screen)

L'écran de jeu contient des renseignements importants qui vous aideront à finir les missions.

**Targeting Reticle (Réticule de visée) :** le cercle rouge au centre de l'écran représente le réticule de visée. Il indique la zone vers laquelle est dirigée votre arme. Les quatre lignes qui dépassent représentent la dispersion de vos balles. Plus les lignes sont proches du cercle, plus il est probable que vous touchiez ce que vous visez.

Plusieurs facteurs modifient la taille du réticule de visée. Plus l'agent est compétent au tir, plus le réticule est petit. Le fait de courir, de pivoter et de tirer augmente la taille du réticule et réduit donc la précision du tir. Les blessures ou les explosions de grenades aveuglantes augmentent, elles aussi, la taille du réticule.

**Overview Map (Carte aérienne) :** lorsqu'elle est activée, cette carte fournit une vue aérienne de la zone où se trouve votre agent. Elle est centrée sur ce dernier. Les personnes sont représentées par des cercles accompagnés d'une ligne qui indique la direction à laquelle ils font face. Les cercles blancs représentent des agents, les rouges des terroristes et les bleus des otages. Si votre équipe possède un détecteur cardiaque, cette carte indique l'emplacement des terroristes, même s'ils se trouvent de l'autre côté d'un mur.



## PHASE D'ACTION

---

**Teams Display (Affichage d'équipe)** : dans le coin inférieur gauche se trouve un affichage de vos équipes. Chaque case affiche la couleur de l'équipe qu'elle représente et vous donne des renseignements sur son **Mode** actuel ainsi que sur son statut. Sur le côté droit de la boîte, chaque agent de cette équipe est symbolisé par un point de couleur, qui indique son statut. Un point vert correspond à un agent en bonne santé, un jaune à un agent blessé et un rouge à un agent mort.

**Current Weapon (Arme actuelle)** : sur le côté inférieur de l'écran se trouve l'icône de l'arme que votre agent utilise en ce moment ainsi que le nombre de munitions restantes dans le chargeur utilisé. Lorsque ce chiffre arrive à zéro, vous ne pourrez pas tirer tant que vous n'aurez pas changé de chargeur. Il est recommandé de changer de chargeur quand il est à moitié vide pour ne pas se retrouver à court de munitions en plein combat.



## PHASE D'ACTION

---

### Conseils

Lors de la phase d'action, vous contrôlez le chef de l'une des équipes. Vous ne prenez le contrôle d'autres agents que lorsque le chef que vous contrôlez meurt ou est mis hors combat.

Nous vous conseillons de toujours garder votre carte aérienne activée et de ne jamais vous jeter sans précautions dans une pièce. Vérifiez avant tout si des terroristes se trouvent à l'intérieur, puis entrez. De cette façon, s'il y a effectivement des terroristes, votre réticule de visée sera pointé directement sur eux. Quand vous êtes à l'extérieur, utilisez la Sniper View (Vue sniper) pour voir et viser les ennemis plus facilement.

Apprenez à faire des pas de côté. C'est la meilleure façon de négocier un coin. Avant d'arriver au coin, pivotez pour vous trouver face au mur. En restant face au mur, faites un pas de côté vers le coin. Si un terroriste se trouve derrière, vous serez déjà dirigé vers lui et prêt à tirer.



## PHASE D'ACTION

---

Les grenades aveuglantes sont idéales pour faciliter l'entrée dans une pièce pleine de terroristes. Si possible, lancez la grenade contre un mur pour qu'elle rebondisse dessus et s'éloigne de vous. Votre agent ne sera alors pas trop étourdi par l'explosion. Dès que vous avez lancé la grenade, passez immédiatement à votre arme principale ou secondaire et ruez-vous dans la pièce dès que la grenade explose. Le terroriste ne sera désorienté que pendant quelques secondes. N'utilisez pas de grenades aveuglantes si vous devez être discret.

Les grenades à fragmentation sont idéales pour éliminer les terroristes se trouvant dans une pièce. Cependant, elles tueront aussi les innocents qui sont dans la même pièce. Leur utilisation est donc à proscrire dans les pièces contenant des otages. Faites très attention en les lançant. Si elles heurtent un objet, elles risquent de rebondir vers vous !

Dans un grand nombre de missions, la discrétion est primordiale. S'ils entendent des coups de feu, les terroristes risquent de réagir en venant voir ce qui se passe ou même en tuant un otage. Dans la majorité des missions, il est avisé d'utiliser des armes avec silencieux.



## ARMES ET ÉQUIPEMENT

### Armes et équipement

Dans Rainbow Six, vous pourrez donner à vos agents les armes et équipements les plus récents. Chaque mission se déroule dans des conditions particulières. Choisissez toujours les armes et les équipements qui conviennent le mieux aux paramètres de la mission.

### Armes principales

Dans toutes vos missions, votre arme principale sera votre principale source de puissance de feu. Donnez à chaque agent une arme conforme au rôle qu'il tiendra dans la mission.



**HK MP5A2** : le pistolet-mitrailleur préféré des agents de lutte contre le terrorisme dans le monde. Le MP-5 de Heckler & Koch est réputé pour sa fiabilité et sa précision, même en tir automatique.



**HK MP5SD5** : les terroristes du monde entier redoutent le MP-5 SD5 de Heckler & Koch. Son silencieux intégré est tellement efficace que la détonation de la balle est minime comparée au bruit du mécanisme interne. RAINBOW utilise le MP-5 SD5 9 mm dans les missions où la précision et la discrétion sont essentielles.



## ARMES ET ÉQUIPEMENT



**HK MP5K-PDW** : le MP-5K-PDW 9 mm de Heckler & Koch est une version compacte du MP-5 classique. Sa crosse repliable et son poids réduit en font une arme idéale quand il n'est pas possible d'emporter un fusil ou pistolet-mitrailleur normal et qu'une arme de poing ne présente qu'une médiocre alternative.



**CAR-15** : version compacte du M-16, le CAR-15 est l'arme idéale lorsque la puissance de feu d'un fusil d'assaut est nécessaire, mais lorsque le poids et la taille de ce dernier sont interdits par les paramètres de mission. Il est utilisé par les forces spéciales américaines et israéliennes.



**M-16A2** : lorsque la mission exige une portée ou une puissance de feu accrue, RAINBOW utilise le M-16 A2 fabriqué par Colt. C'est une arme fiable qui a fait ses preuves. Son calibre 5,56 mm transperce avec facilité les gilets pare-balles de Niveau II et, de toutes les armes habituelles de l'équipe RAINBOW, le M-16 A2 possède la plus longue portée.



**Benelli M1** : que ce soit pour faire sauter des portes ou pour infliger des dégâts considérables en combat rapproché, toutes les équipes antiterroristes ont besoin d'un fusil tactique. RAINBOW utilise le fusil tactique Benelli M1 en calibre 12, principalement parce que ses qualités exceptionnelles de recul permettent à un agent expérimenté de tirer cinq balles avec précision en moins d'une seconde.



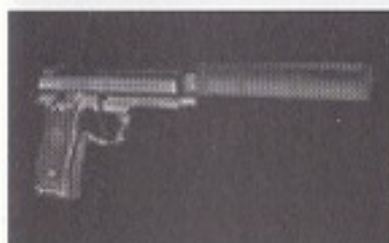
## ARMES ET ÉQUIPEMENT

### Armes secondaires

Votre arme secondaire est une arme de poing, qui peut être rendue plus discrète grâce à l'ajout d'un modérateur de son et d'un système cache-flamme. Les armes de poing servent habituellement d'arme de secours si l'arme principale s'enraie ou si ses munitions sont épuisées. On peut cependant l'utiliser pour des tirs discrets si l'arme principale n'est pas équipée d'un modérateur de son.



**Beretta 92FS** : le Beretta Modèle 92FS est le pistolet de prédilection de RAINBOW en 9 mm. Ses principales qualités sont un faible recul et un grand chargeur par rapport au calibre .45 plus massif.



**Beretta 92FSSD** : le manchon cache-flamme du Beretta Modèle 92-FS a une taille et un poids réduits pour préserver la précision du tir tout en réduisant le bruit de 32 dB. C'est le pistolet préféré des spécialistes en reconnaissance de RAINBOW.



**HK .40 USP** : l'USP de Heckler & Koch de calibre .40 est un compromis idéal entre taille et puissance de feu.



## ARMES ET ÉQUIPEMENT



**HK .40 USPSD** : ce silencieux de Knight Armament Corp. offre une excellente réduction sonore au HK USP.40.



**HK .45 Mark23** : la robustesse, la fiabilité et la précision extraordinaires du Mark 23 de calibre .45 ACP de Heckler & Koch en ont fait l'arme de poing préférée de toutes les forces spéciales américaines.



**HK .45 MarkSD** : le manchon cache-flamme du HK MK-23 élimine quasiment toute flamme de canon et réduit le bruit du coup de feu de plus de 35 dB. Indispensable pour les missions de RAINBOW qui nécessitent puissance de feu et discrétion.



## ARMES ET ÉQUIPEMENT

### Emplacement pour équipement

Chaque agent possède deux emplacements pour l'équipement supplémentaire. Donnez à chaque agent l'équipement dont il aura besoin pour remplir son rôle dans le cadre de sa mission.



**Primary Mags (Chargeurs principaux) :** chargeurs supplémentaires pour votre arme principale. Très précieux si vous prévoyez de tirer abondamment.



**Secondary Mags (Chargeurs secondaires) :** chargeurs supplémentaires pour votre arme secondaire.



**Frag Grenades (Grenades à fragmentation) :** la grenade à fragmentation M-61 est la grenade offensive classique utilisée par toutes les infanteries du monde. Bien que son rayon d'action soit assez limité, il est préférable de lancer la grenade avec force pour ne pas être blessé par l'explosion en terrain découvert.



**Flashbangs (Grenades aveuglantes) :** capables d'étourdir leurs victimes grâce à la double action d'une lumière intense et d'une détonation assourdissante, les grenades aveuglantes sont habituellement lancées dans une pièce avant l'entrée d'une équipe. Les précieuses secondes gagnées pendant que les ennemis potentiels se remettent des effets de l'explosion s'avèrent souvent décisives pour la réussite d'une opération. Également appelées instruments de diversion ou grenades étourdisantes.



## THEM ARMES ET ÉQUIPEMENT



**Heartbeat Sensor (Détecteur cardiaque) :** le détecteur cardiaque est capable de repérer des battements de cœur humains même à travers d'épaisses couches de béton. Son fonctionnement est basé sur la détection du champ électromagnétique à très basse fréquence émis par un cœur humain.



**Lockpick Kit (Kit de crochetage de serrure) :** ce kit accélère le crochetage de serrures. L'appareil principal est un crocheteur automatique capable d'ouvrir la plupart des serrures mécanisées en quelques secondes. Pour les serrures à cartes électroniques et magnétiques, le kit comprend un système renfermant des données préregistrées sur toutes les principales variations de cartes-clés.



**Electronics Kit (Kit électronique) :** ce kit accélère la pose de micros, la reconnexion de caméras de surveillance et les tâches électroniques associées. Il contient un multimètre de haute précision, des batteries électriques miniatures, une plaquette de conversion électronique, et un analyseur numérique. Le kit est complété par un assortiment de câbles de démarrage, de pinces et de diverses pièces électriques.



**Demolitions Kit (Kit de démolition) :** ce kit accélère la pose et le désamorçage d'explosifs. Il contient un équipement électrique de diagnostic de base ainsi que les outils nécessaires pour mener à bien l'opération. L'ensemble contient également une amorce-détonateur, un cordon détonant et divers adhésifs.



## ARMES ET ÉQUIPEMENT

### Uniformes

Le choix de l'uniforme peut être aussi déterminant que celui des armes. Chaque mission se déroule dans des conditions particulières (type de terrain et luminosité). De plus, certains agents nécessitent une protection plus importante que d'autres. Par exemple, les spécialistes de la reconnaissance ont tendance à privilégier un uniforme léger tandis que les agents qui participent aux assauts ont besoin d'un uniforme plus lourd. Vous trouverez dans Rainbow Six plusieurs types d'uniformes. Chaque style est disponible en trois groupes.



**Light (Léger) :** cette classe d'uniforme est idéale pour les opérations de nuit et pour les spécialistes de la reconnaissance. Elle se compose d'un gilet tactique léger de Niveau IIa pouvant arrêter les balles de pistolets peu puissants, de bottes en caoutchouc à semelles souples, d'une cagoule en Nomex et de gants en Nomex/Kevlar.



**Medium (Moyen) :** cette classe se compose d'un gilet tactique léger de Niveau II arrivant à la taille, d'un casque en Kevlar, de bottes en caoutchouc à semelles souples, d'une cagoule en Nomex et de gants en Nomex/Kevlar. Le gilet peut arrêter les balles de la plupart des pistolets ainsi que de certains pistolets mitrailleurs.



## ARMES ET ÉQUIPEMENT



**Heavy (Lourd)** : cette classe d'uniforme comprend un gilet pare-balles de Niveau III descendant jusqu'au bas-ventre et capable d'arrêter toutes les balles, sauf celles des fusils les plus puissants. C'est le type d'uniforme préféré des experts en démolition car la visière du casque en Kevlar offre une excellente protection contre les débris projetés après une explosion. Les uniformes lourds Desert, Camo et Woods ne comprennent pas de casque à visière, et le gilet s'arrête à la taille puisque ces uniformes sont surtout utilisés en extérieur.



RAINBOW utilise sept couleurs d'uniforme. Chacune est adaptée à des conditions particulières (type de terrain ou luminosité).



**Desert** : ce camouflage est utilisé par RAINBOW pour les opérations en milieu désertique.

**Black (Noir)** : cet uniforme noir est idéal pour les missions nocturnes.



**Tan (Ocre)** : cet uniforme est parfait pour les missions en milieu désertique chaud.



## ARMES ET ÉQUIPEMENT



**Camo (Camouflage) :** cet uniforme est utilisé pour les opérations dans les jungles. Utilisé principalement en Amérique du Sud, en Amérique Centrale et en Afrique.



**HRT (Equipe d'intervention) :** cet uniforme gris est l'uniforme standard pour les opérations en milieu urbain.



**Street (Rue) :** ce camouflage urbain est un deuxième choix possible pour RAINBOW en vue des interventions en milieu urbain.



**Wood (Forêt) :** cet uniforme est utilisé lors des opérations en milieu boisé ou rural, le plus souvent dans les opérations en Europe et en Amérique du Nord. Le camouflage forestier est le camouflage préféré de Santiago Arnavisca.