



# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

PlayStation® Classic

## APERÇU GÉNÉRAL

Vous dirigez une équipe antiterroriste constituée d'agents du monde entier. Votre équipe sera appelée pour effectuer différentes opérations secrètes, du sauvetage d'otages à la collecte d'informations.

Chaque mission s'articule autour de deux points principaux : la planification et l'exécution. Vous passerez la majeure partie de votre temps à planifier la mission en consultant les objectifs et en sélectionnant une équipe issue de votre écurie d'agents. Vous pouvez également équiper vos agents avec les armes et équipements appropriés, puis inspecter la zone de mission et décider où chaque membre doit commencer.

Une fois la planification terminée, vous conduisez votre équipe sur le terrain et incarnez chaque agent l'un après l'autre.

La mission prend fin lorsque vous avez rempli tous les objectifs ou que tous vos agents ont été neutralisés. Comme dans la vraie vie, un seul coup peut immobiliser, voire tuer.

Si vous échouez à terminer la mission, vous pourrez la recommencer jusqu'à la réussite sans aucune pénalité. Vous devez clore chaque mission pour atteindre la suivante. Il est possible de terminer une mission même en perdant des membres de l'équipe. Toutefois, si vous continuez au lieu de rejouer la mission, ces précieux agents ne seront pas disponibles pour les missions suivantes.

## DÉMARRAGE

Six options s'offrent à vous depuis l'écran du menu principal :

### **Nouvelle campagne**

Lancez une nouvelle série de missions connectées. Vous devez atteindre tous les objectifs de chaque mission avant de pouvoir progresser vers la suivante.

## **Poursuivre la campagne**

Si vous retournez au menu principal pendant la campagne en cours, vous pouvez rejoindre la campagne en sélectionnant cette option.

## **Options**

Accéder à l'écran des options.

## **Charger une campagne**

Charger une campagne sauvegardée.

## **Sauvegarder la campagne**

Sauvegarder la campagne en cours.

## **Niveau Entraînement**

Le niveau Entraînement permet de vous entraîner à incarner un agent dans un environnement sécurisé. Prendre le temps de vous faire la main ici est primordial avant de vous lancer dans une campagne.

Lors de votre première expérience du niveau Entraînement, vous commencez dans une petite pièce dotée de trois issues. La porte centrale mène au Circuit de mobilité (Assault Course), la porte de droite au Stand de tir (Shooting Range) et l'issue de gauche mène à la Mission d'entraînement (Training Mission), où vous devrez incarner un autre agent.

Le Circuit de mobilité est l'endroit où vous vous entraînez à déplacer votre agent. Pendant la campagne, il est vital que vous sachiez vous mouvoir tout en gardant votre cible en ligne de mire. L'entraînement consiste à franchir un fossé sur des planches, sauter, s'accroupir, escalader et courir. Le circuit est chronométré. En fin d'épreuve, votre chrono vous sera communiqué et vous saurez si vous avez établi un nouveau record.

Le stand de tir est le lieu d'entraînement au tir. Il existe deux stands différents. Chacun fait apparaître des cibles pendant quelques secondes. Essayez d'en toucher un maximum. Pour activer les cibles, dirigez-vous vers le poste adjacent et sélectionnez "Activer" pour activer l'interrupteur. L'armurerie se trouve tout au fond du stand de tir. Vous pouvez y changer vos armes primaires et secondaires. Visez l'arme que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur les touches L1 et CIRCLE. Pour chaque nouvelle arme sélectionnée, vous recevez également une recharge complète de munitions.

La mission d'entraînement vous permet de vous familiariser avec les paramètres opérationnels. Au sein de cette simulation, vous devez localiser et désamorcer une bombe, puis sauver un otage et l'escorter hors du bâtiment. Faites bien attention aux fenêtres de texte qui vous indiqueront quoi faire. Appuyez sur la touche SELECT pour faire apparaître la carte et passer à un autre agent. La mission d'entraînement est chronométrée. Dès que la bombe est désamorcée et que l'otage franchit la porte, le chronomètre est arrêté. Votre chrono vous sera alors communiqué et vous saurez si vous avez établi un nouveau record.

Une bonne performance dans le niveau Entraînement améliorera les paramètres d'attributs du bleu anonyme que vous êtes dans le jeu.

## **CAMPAGNE**

Si vous sélectionnez "Nouvelle campagne", vous devrez sélectionner un niveau de difficulté. Au niveau facile, vous ne devez réaliser que l'Objectif de mission principal et les terroristes sont moins nombreux et alertes. Aux niveaux moyen et difficile, vous devez terminer les objectifs primaire et secondaire. Ces niveaux contiennent généralement plus de terroristes, qui sont plus alertes et plus dangereux. Si vous choisissez "Poursuivre la campagne" ou "Charger une campagne", ou après avoir sélectionné un niveau de difficulté, vous rejoindrez l'écran de briefing de la mission en cours. La planification de votre mission compte cinq écrans distincts.

**Briefing :** Cet écran fournit les informations de la mission en cours (objectifs, contexte et finalité).

**Infos (Intel) :** Cet écran vous permet d'accéder aux informations sur les individus et organisations rencontrés durant la campagne.

**Agents (Roster) :** Vous pouvez consulter toutes les compétences de tous vos agents, puis sélectionner les trois plus qualifiés pour la mission en cours.

**Sélection des kits (Kit Selection) :** Cet écran vous permet d'équiper votre équipe pour la mission. Un kit d'équipement par défaut vous est proposé, mais vous pouvez changer l'uniforme, les armes et l'équipement de chacun des agents sélectionnés.

**Insertion :** Cet écran vous permet de déterminer où placer chacun de vos agents en début de mission.

## **Action**

Une fois la planification terminée, la phase d'action consiste à prendre le contrôle de l'un des agents et à terminer la mission pour atteindre vos objectifs. N'oubliez pas, votre mission consiste à sauver la vie des otages; leur sécurité et celle de vos agents sont votre priorité.

Au cours d'une campagne, vous recevrez une variété de missions. Pour chacune d'elles, vous suivrez les mêmes étapes. Pour l'exemple en matière de planification de mission, cette section vous conduit à Mission 1 : Steel Wind.

## **JOUER AU JEU**

### **Briefing**

Une fois qu'une mission vous est assignée, rendez-vous d'abord dans l'écran de briefing où vous recevrez vos ordres, ainsi que les différentes données de la mission.

Contrôle (Control) vous indique le contexte de la mission. C'est ici que vous découvrez qui sont les terroristes et que vous en apprenez plus sur le lieu et l'environnement de la mission.

Le Commandant (Command) n'est autre que John Clark. Également connu sous le sobriquet de Rainbow Six, Clark est votre commandant. Il vous donnera toujours des conseils avisés concernant la mission. Les Conseillers (Advisors) sont des éléments extérieurs apportant des informations supplémentaires sur la mission. Les conseillers ne sont pas disponibles pour la première mission.

### **Infos**

Après avoir consulté l'objectif de votre mission, pensez à consulter l'écran Infos pour recueillir des informations complémentaires en rapport avec la mission.

### **Agents**

Une fois les données de mission intégrées, il est temps de passer aux choses sérieuses. Sur l'écran des agents, vous pouvez inspecter les dossiers de tous vos agents et sélectionner les trois plus qualifiés pour la mission en cours. Chacun se voit attribuer une note de santé et une note par compétence : démolition, électronique, armes à feu, grenades et discrétion. Toutes ces compétences sont utiles à la mission. Ces notes prennent la forme de jauges. Plus la jauge est longue, plus l'agent est en bonne santé ou doué dans une certaine compétence.

Chaque équipier porte une arme principale (généralement une mitrailleuse), un pistolet de secours, des grenades incapacitantes et à fragmentation ou d'autres équipements. Chacun transporte également quelques chargeurs et porte un uniforme doté de protections. Vous pouvez sélectionner les armes principale et secondaire, puis remplir les deux emplacements restants de chargeurs supplémentaires pour vos armes, grenades, kits, explosifs pour portes ou capteurs de pulsation cardiaque. Enfin, choisissez un uniforme approprié. Après avoir déterminé le style adéquat, décidez du degré de protection dont chaque agent aura besoin suivant son rôle au sein de la mission.

### Insertion

La prochaine étape consiste à assigner à chaque agent un point d'entrée dans la mission. Lorsque vous êtes fin prêt, retournez dans la barre de menu en haut de l'écran et appuyez sur CROSS pour vous déployer.

## COMMANDES PAR DÉFAUT

touches directionnelles	se déplacer
touche SQUARE	utiliser l'arme
touches L1 + SQUARE	recharger l'arme
touche CROSS	sauter
touche TRIANGLE	s'accroupir
touche CIRCLE + LEFT ou RIGHT	mitrailler / pas de côté
touches L1 + CIRCLE	parler aux otages/interagir avec les objets (portes, interrupteurs)
touche L2	activer / désactiver l'exécution automatique
touches L1 + L2	activer le mode Sniper
touche R1	lever la tête
touche R2	baissier la tête
touche SELECT	accéder à la carte
touche START	pause / reprendre mission / abandonner la mission

## **ARMES ET ÉQUIPEMENT**

Équipez vos agents d'un arsenal d'armes principales et secondaires, comme des fusils à pompe et des pistolets.

Les conditions et prérequis des différentes missions varient. Assurez-vous donc de choisir le kit le plus approprié.

Chaque agent dispose de deux emplacements d'équipement supplémentaire, pour les grenades et munitions, ainsi que les éléments suivants :

### **Capteur de pulsation cardiaque**

Le capteur de pulsation cardiaque est capable de traquer les battements de cœur humain même à travers des épaisseurs de béton. Il détecte le champ électrique d'ultra basse fréquence caractéristique émis par un cœur qui bat.

### **Kit de crochetage**

Ce kit accélère le crochetage des portes. Il est principalement composé d'un crochet automatisé très sophistiqué, capable d'ouvrir la plupart des serrures mécaniques en quelques secondes. Vous ouvrez les serrures à cartes ou pistes magnétiques grâce à un système secret contenant les codes prédéfinis de toutes les grandes variantes de cartes d'accès.

### **Kit de démolition**

Ce kit accélère le placement et le désamorçage des explosifs. Il contient un équipement de diagnostic électronique simple ainsi que des outils mécaniques essentiels pour la tâche à accomplir.

### **Explosifs pour portes**

Les explosifs d'effraction permettent de faire sauter des portes pour entrer rapidement. Inutile de coupler des grenades incapacitantes à un explosif d'effraction, qui étourdit, blesse, voire tue tout ennemi à proximité.



## UNIFORMES

Choisir l'uniforme adéquat est aussi important que choisir vos armes. Chaque mission vous plonge dans des conditions de terrain et d'éclairage différentes. Certains agents auront également besoin d'être mieux protégés que d'autres. Les agents de reconnaissance préfèrent un uniforme léger, tandis que les agents utilisant des explosifs préfèrent un uniforme lourd.

Les uniformes offrent plusieurs styles, eux-mêmes disponibles en trois classes.

### **Léger (Light)**

Cette classe est parfaite pour les missions nocturnes et les spécialistes de la reconnaissance. Elle consiste en un gilet tactique léger de niveau II, capable d'arrêter des munitions d'armes peu lourdes, de bottes à semelle souple, d'une cagoule en Nomex et de gants en Nomex/Kevlar.

### **Moyen (Medium)**

Cette classe offre un gilet tactique de niveau II allant jusqu'à la taille et d'un casque en Kevlar, de bottes à semelle souple, d'une cagoule en Nomex et de gants en Nomex/Kevlar. Le gilet est capable d'arrêter la plupart des munitions de pistolets et de mitrailleuses.

### **Lourd**

Cette classe est constituée d'une protection de niveau III descendant jusqu'à l'entrejambe et capable d'arrêter les munitions les plus lourdes. C'est l'uniforme préféré des experts en démolition, car la plaque frontale du casque en Kevlar offre une excellente protection contre les débris projetés.

© 2000 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a company of Ubi Soft entertainment.  
Red Storm Entertainment is a trademark of Ubisoft Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.