

Ubisoft *Rainbow Six®: Siege*

Lexique



Le document pour tout comprendre

Avant propos

La vie est souvent compliquée, difficile, pénible, et les jeux vidéo la rende plus douce, d'où leur succès croissant et phénoménal. Songez que **Grand Theft Auto V** a rapporté à son éditeur *Rockstar Games* un milliard de dollars en trois jours seulement, **Fallout 4** (*Bethesda*) 750 millions et **Call of Duty Black Ops III** (*Activision*) 550. Mais les ordinateurs sont de plus en plus compliqués aussi, comme les jeux d'ailleurs, pour lesquels les progrès de la technologie graphique font qu'il faut presque avoir un niveau d'études Bac + 18 pour profiter pleinement de cette ludique activité, surtout quand on joue sur PC.

De plus, pour des raisons économiques et techniques faciles à comprendre, les jeux vidéo, depuis dix ans, ne sont plus vendus avec une documentation vu la vitesse de leur évolution, ce qui fait bien évidemment la joie d'éditeurs indépendants comme *PRIMA*, *Brady Games* ou en France *Les Publications du Marcel*.

Mais cela ne fait pas la joie des joueurs, lesquels joueurs que l'on peut aisément partager en trois catégories :

- Les *Gamers*, qui ne lisent pas les documentations et qui rentrent en courant dans une pièce infestée de terroristes pour *faire du kill* à tout va, forts de leur expérience du *head shot*. Les *Gamers* terminent une partie avec un score de 15 alors que vous êtes toujours occupé à visionner les images de votre drone pour trouver l'otage ou la bombe.
- Les *pros*, qui font de la compète, qui connaissent par cœur les règlements de l'ESL alors que vous ne savez même pas ce que c'est, et qui maîtrisent leur jeu préféré mieux que les développeurs eux-mêmes. Que feraient-ils d'une doc ?
- Les *amateurs de jeux réalistes*, qui s'y croient. Ce sont souvent des policiers en exercice (suivez mon regard), des militaires ou les mêmes à la retraite. Ils aiment les progressions à la Sioux, ils rampent dans les buissons tel le serpent dans la jungle, ils explorent soigneusement toute la map alors qu'ils savent très bien qu'il n'y a pas d'ennemis hors du local à investir, etc. Ils tirent sur tous les objets des décors « *pour voir ce qui se passe* », ils essaient d'éteindre les lumières (pas de chance, mon pote, t'es pas dans **Battlefield 4**) et baissent aimablement et réglementairement le canon de leur arme quand l'un de leurs coéquipiers leur passe devant. Ces joueurs aiment la doc. Ces joueurs lisent les docs. Ces joueurs apprennent les plans par cœur avant d'entrer dans un bâtiment inconnu « *parce que le GIGN fait comme ça* ». Ces joueurs aiment comprendre.

C'est pour eux, et pour les *Newbies*¹, que ce document a été conçu.

Bon jeu !

¹ Terme anglo-saxon amical utilisé communément dans le monde du jeu et de l'informatique pour désigner un débutant. On rencontre aussi quelques fois « *Noob* » mais cette expression est plutôt péjorative.

Action

Une *action* est quelque chose que vous avez réalisé ou qui vous est arrivé dans [Uplay](#)² ou dans un jeu (ou plusieurs).

Par exemple :

- Ouvrir un compte [Uplay](#)
- Participer à une [Alpha](#)
- Participer à une [Bêta](#)
- Jouer cinq [matches multi-joueurs](#) classés
- Réussir un [défi](#).

Etc.

Les actions sont converties en [Club XP](#).

Les actions donnent droit à des [badges](#), à des [unités](#) et à des [points de Club XP](#).

Pour voir les actions que vous avez réalisées et celles qui vous restent à réaliser, allez sur [ubisoftclub.com](#), sélectionnez « Collection », puis « Actions ».



2 Badges /6 7 Récompenses /9 12 Actions /18 5 Challenges Complétés

ACTIONS 12/18 Réalisez des actions dans vos jeux et gagnez des unités pour obtenir des récompenses.

Tom Clancy's Univers 150  obtenues / 200

7920 XP / 12000

Actions Club

Voir [Actions](#).

Alpha

Une *Alpha* est la version d'un jeu fini qui est destinée habituellement à être testée en interne par les collaborateurs de l'éditeur.

Badge

Un *badge*, gagné suite à une [action](#), permet « d'indiquer aux autres membres quel genre de joueur vous êtes » ([FAQ Ubisoft Club](#)).

Les badges sont une [récompense](#) publique.

Ils sont obtenus à la suite d'actions telles que :

- Jouer la première fois à un jeu
- Obtenir toutes les [récompenses Club](#) dans un jeu

² Tous les mots soulignés (sauf les URL) sont des accès directs à leur définition dans le lexique.

- Terminer toutes les [actions Club](#) dans un jeu
- Devenir membre du label *Star Players*, reconnu ainsi comme faisant partie des fans d'Ubisoft les plus actifs au monde
- Avoir participé à la [Bêta Ubisoft Club](#).

Etc.

Le nombre de badges pouvant être obtenus varie selon les jeux.

Bêta

Une Bêta est la version d'un jeu fini qui est destinée habituellement à être testée soit par des joueurs sélectionnés par l'éditeur (Bêta fermée), soit par le public (Bêta ouverte).

Booster

Un *Booster de renommée* est un pack de [points de renommée](#) destiné à l'augmenter sensiblement pour débloquer par exemple plus vite les agents de *Rainbow Six Siege* ou acheter des accessoires d'armes.

Les *Boosters de renommée* peuvent être achetés avec des [unités](#) ou dans la boutique depuis votre plateforme de jeu (les points de renommée acquis ou gagnés dans un jeu sur un PC ne sont pas compatibles avec le jeu sur console, et réciproquement).

Chasse aux Terroristes

La *chasse aux terroristes* est l'un des trois modes de jeu de *Rainbow Six Siege*, avec les [situations](#) et les [matchs multi-joueurs](#). Les deux premiers modes de jeu peuvent se décliner en « facile », « normal » et « réaliste ».

Il existe deux modes de jeu pour la chasse aux terroristes : Le mode *solo* et le mode *multi-joueurs*.

En mode *solo*, vous êtes seul contre 22 terroristes déterminés, armés jusqu'aux dents, prêts à bondir, qui arrivent de toutes les directions. Chaud, même en mode « facile ».

En mode *multi-joueurs*, votre escouade peut comporter jusqu'à cinq joueurs.

Club XP

Voir [Expérience](#).

Crédits R6

Voir [Unités](#).

Challenge Ubisoft Club

Un *challenge* est un objectif à atteindre dans le [Ubisoft Club](#), un peu comparable aux [défis](#) dans un jeu comme *Rainbow Six Siege*.

Par exemple :

- Atteindre une progression Club de 25 % dans un jeu
- Atteindre une progression Club de 50 % dans un jeu

- Atteindre une progression Club de 100 % dans un jeu
- Terminer une [action Club](#) supplémentaire dans un jeu
- Terminer deux [actions Club](#) supplémentaires dans un jeu

Etc.

Défi

Un *défi* est un objectif à atteindre dans un jeu comme *Rainbow Six Siege*, qui donne des [points de Club XP](#) additionnels.

Expérience

L'*expérience* est le temps passé dans un jeu. Elle se mesure en *points*.

Il existe deux types de points d'expérience :

- Les *points d'EXP*
- Les *points de Club XP*

1° Les *points d'EXP* sont gagnés dans un jeu au fur et à mesure des actions réalisées dans ce jeu. Par exemple, dans *Rainbow Six Siege* :

- Enlever des barbelés : 5 points d'EXP
- Un [Kill](#) : 10 points d'EXP
- Un [Head Shot](#) : 25 points d'EXP

Etc.

C'est la somme de ces points d'EXP qui fait changer de [niveau d'habilitation](#) dans *Rainbow Six Siege*.

A chaque changement de niveau d'habilitation, les points d'EXP sont remis à zéro et l'EXP totale nécessaire à l'obtention du niveau suivant augmente.

2° Les *points de Club XP* (à ne pas confondre avec l'EXP de *Rainbow Six Siege* par exemple) sont générés par les [actions](#) que vous réalisez dans un jeu, mais pas seulement.

Exemple :

- Posséder un jeu : 750 points de [Club XP](#)
- Relier une plateforme de jeu ou un compte *Facebook* à votre compte [Uplay](#)
- Réussir un [défi](#) dans un jeu
- Réaliser une [action](#).

Etc.

C'est la somme de ces *points de Club XP* qui fait changer de [niveau](#) dans le [Ubisoft Club](#).

A chaque changement de niveau, les *points de Club XP* ne sont pas remis à zéro mais la [Club XP](#) totale nécessaire à l'obtention du niveau suivant augmente.

Le nombre de vos *points de Club XP* est visible sur la page d'accueil de votre compte [Ubisoft Club](#) :

Ubisoft CLUB | NEOTOULOUSE | JEUX | AMIS | COLLECTION | RÉCOMPENSES SHOP | FAQ

NeoToulouse
Level 13

1 13670 XP / 13999

Rechercher des amis

AMIS

- GICF-Casw4llawn
- Ubi-Apoteozh
- olivier-f

DEMANDES ENVOYÉES

- apdji
- MrGoibniu

INFORMATIONS DU COMPTE

- Customer Support
- Logout

NEOTOULOUSE

330 XP avant le niveau supérieur

23

13 4 2 3

Légende
1 : Nombre de points Club XP / 2 : Points Club XP manquants pour changer de niveau au sein du Ubisoft Club / 3 : solde du porte-monnaie / 4 : Niveau Ubisoft Club

Expérience Club XP

Voir *Expérience*.

Gadget

Un gadget est l'équipement spécifique d'un agent dans *Rainbow Six Siege*, comme une charge exothermique pour percer les murs renforcés, un bouclier ou une lunette de tir à longue distance (« *visée auxiliaire* » ci-dessous) pour le SVD Dragunov.

nom	unité	nationalité	gadget	att/def
Montagne	GIGN	France	Bouclier extensible	A
Twitch	GIGN	France	Drone à électrocution	A
Doc	GIGN	France	Pistolet Stim	D
Rook	GIGN	France	Sac de plaques de protection	D
Thermite	FBI	USA	Charges exothermiques	A
Ash	FBI	USA	Munitions d'infiltration	A
Castle	FBI	USA	Panneaux de blindage	D
Pulse	FBI	USA	Capteur cardiaque	D
IQ	GSG 9	Allemagne	Détecteur électronique	A
Blitz	GSG 9	Allemagne	Bouclier Flash	A
Bandit	GSG 9	Allemagne	Fil électrifié	D
Jager	GSG 9	Allemagne	Défense active	D
Sledge	SAS	UK	Masse	A
Thatcher	SAS	UK	Grenade IEM	A
Mute	SAS	UK	Brouilleur de signaux	D
Smoke	SAS	UK	Grenade à gaz télécommandée	D
Glaz	Spetsnaz	Russie	Visée auxiliaire	A
Fuze	Spetsnaz	Russie	Charge à sous-munitions	A
Kapkan	Spetsnaz	Russie	Dispositif de blocage d'accès	D
Tachanka	Spetsnaz	Russie	Mitrailleuse statique	D

Tableau des agents dans *Rainbow Six Siege*, avec leur « gadget »

Head Shot

Tir à la tête, en général efficace dès le premier impact. Essentiel pour neutraliser rapidement un [Suicide Bomber](#) dans *Rainbow Six Siege*.

HS

Voir [Head Shot](#).

Kill

Neutralisation définitive d'un ennemi. Voir aussi [Team Kill](#).

Habilitation

Voir [Niveau](#).

Match

Les *matches multi-joueurs* sont l'un des trois modes de jeu de *Rainbow Six Siege*, avec les [situations](#) et la [chasse aux terroristes](#).

Un match multi-joueurs permet un affrontement en réseau de cinq assaillants contre cinq défenseurs maximum, en cinq manches, tour à tour assaillants et défenseurs.

Il existe deux modes de matchs multi-joueurs, les matchs *simples* et les matchs *classés*. Les matchs simples ne sont pas classés et les matchs classés ne sont pas simples.

Niveau

Il existe deux types de niveau :

- Le *niveau d'expérience* au sein du [Ubisoft Club](#)
- Le *niveau d'habilitation* dans un jeu, comme *Rainbow Six Siege* par exemple.

1° Le *niveau d'expérience* du [Club](#) indique votre progression et votre investissement dans le Club. Il s'obtient et progresse en cumulant des [points de Club XP](#).

2° Le *niveau d'habilitation*, dans *Rainbow Six Siege*, est votre indicateur de progression dans le jeu. Plus vous augmentez votre [expérience](#), plus votre niveau d'habilitation sera élevé. Les niveaux d'habilitation vous permettent d'avoir accès à davantage de contenu de jeu.

Le niveau d'habilitation augmente par paliers successifs, obtenus grâce aux [points d'EXP](#) (à ne pas confondre avec les [points de Club XP](#) du [Ubisoft Club](#)) que vous cumulez à chaque session de jeu.

Niveau d'habilitation

Voir [Niveau](#).

Point

Voir [Expérience](#).

Point d'EXP

Voir [Expérience](#).

Point d'XP

Voir [Expérience](#).

Porte-monnaie

Le porte-monnaie virtuel, dans le [Ubisoft Club](#) ou dans un jeu comme *Rainbow Six Siege*, est le compteur d'[unités](#) en votre possession.

Rang

Le *rang* est synonyme de [Niveau](#). Vous avez un rang dans un jeu et un autre rang dans le [Ubisoft Club](#).

Récompense


Il existe deux types de récompenses :


- Les récompenses au sein du [Ubisoft Club](#)
- Les récompenses dans un jeu, comme *Rainbow Six Siege* par exemple.

1° Les *récompenses* au sein du [Ubisoft Club](#) sont des cadeaux, donc gratuits, offerts par le Club « *pour le simple fait de jouer à des titres Ubisoft, quelle que soit la façon dont le joueur en a fait l'acquisition : achat en magasin, d'occasion, services de console comme PlayStation Plus ou Xbox Live Gold, etc.* » ([FAQ Ubisoft Club](#)).

Vous pouvez aussi débloquer des récompenses avec les [unités](#) que vous avez dans votre [porte-monnaie](#) virtuel.








Pour voir les récompenses que vous avez gagnées et celles que vous pouvez acheter, allez sur [ubisoftclub.com](#), sélectionnez « Collection », puis « Récompenses ».

 **RÉCOMPENSES 12/18** Utilisez des Units afin d'obtenir des récompenses and améliorer votre expérience de jeu

Tom Clancy's Univers 150  obtenues / 200

7920 XP / 12000

Tom Clancy's Rainbow Six® Siege

					
Skin d'arme Splinter Cell®	Skin d'arme Ghost Recon®	Bande-son	Renommée	Skin d'arme Guérilla	Récompense de bienvenue
<small>Skin d'arme Splinter Cell inspirée par Tom Clancy's Splinter Cell® Blacklist.</small>	<small>Skin d'arme Ghost Recon® Future Soldier inspirée par Tom Clancy's Ghost Recon® Future Soldier.</small>	<small>Sélection de morceaux de la B. O. officielle au format numérique</small>	<small>Gagnez 200 points de Renommée.</small>	<small>Débloquez la skin d'arme Guérilla (exclusivité Ubisoft Club).</small>	<small>Débloquez un booster de Renommée de 24 heures pour vous aider à améliorer votre Renommée dans le jeu.</small>
PLUS D'INFO	PLUS D'INFO	20  DÉBLOQUER	PLUS D'INFO	PLUS D'INFO	PLUS D'INFO

2° Les *récompenses* dans un jeu, comme *Rainbow Six Siege* par exemple, sont principalement les [points d'expérience](#) (EXP) et les [points de renommée](#). Elles sont automatiques mais doivent être débloquées comme les récompenses du [Ubisoft Club](#).

Des exemples de récompenses de jeu sont :

- Un [skin d'arme](#)
- Des [points de renommée](#) supplémentaires
- Un [booster](#) de renommée
- Un pack de fonds d'écran
- La bande son d'un jeu

Récompense Club

Voir *Récompenses*.

Renommée

« La Renommée est la monnaie de base du jeu *Rainbow Six Siege* qui est utilisée tout au long de votre expérience. Vous pouvez l'utiliser pour débloquer des opérateurs, des accessoires d'armes et des skin d'armes. Elle est gagnée au fur et à mesure de vos actions effectuées dans le jeu, telles que terminer une [situation](#), une partie de [chasse aux Terroristes](#) ou un [match multi-joueurs](#) » ([FAQ Ubisoft Rainbow Six Siege](#)).

La renommée peut être augmentée par l'achat de [boosters](#) de renommée avec vos [unités](#).

Attention : La renommée acquise avec un jeu sur une plateforme, comme un PC, n'est pas disponible pour le même jeu sur une autre plateforme, comme une console.

Score

Le *score*, dans le jeu *Rainbow Six Siege*, est le nombre de [points d'expérience](#) (EXP) acquis au cours d'une partie.

C'est le score qui permet au joueur de gagner des [points de renommée](#).

En fin de partie, le jeu affiche votre score, puis vos récompenses :



DÉBRIEFING
DÉSAMORÇAGE DE BOMBE - NORMAL

0:17

CLASSEMENT DU MATCH BONUS

ÉCHEC DE LA MISSION
ÉQUIPE BLEUE

		Score	Éliminations
StinKy_gReeN420		569	13
dcl114		126	1
BIGZOE808		100	0
B_KirA16		99	0
 Marcel_Bigeard		96	0



Légende

- 1 : score (nombre de points d'EXP)
- 2 : récompense en points de renommée gagnés en fonction du score obtenu
- 3 : augmentation de la récompense en nombre de points grâce au *Season Pass*
- 4 : total de la renommée gagnée.

Situation

Les *situations* sont l'un des trois modes de jeu de *Rainbow Six Siege*, avec la [chasse aux terroristes](#) et les [matches multi-joueurs](#). Les deux premiers modes de jeu peuvent se décliner en « facile », « normal » et « réaliste ».

Les situations sont le passage obligé de tout joueur pour se familiariser avec le jeu, ses agents, leurs armes, leurs [gadgets](#), les infiltrations et les destructions.

Il n'existe qu'un seul mode de jeu pour les situations, le mode *solo*.

Il y a dix situations de formation en *solo* et une situation Bonus en mode multi-joueurs : la map *Article 5* qui se déroule dans l'*université Bartlett*, envahie d'un gaz hautement toxique qui diminue notablement la visibilité...

Pour passer à la situation suivante, vous devez terminer la situation précédente.

Chaque situation comporte trois [défis](#). La réussite de chaque défi vous donne des [points de renommée](#).

Skin d'arme

Un *skin d'arme* est un élément décoratif pour les armes d'épaule et les armes de poing des agents.



Succès

Un *succès*, dans le jeu *Rainbow Six Siege*, est une *récompense* reçue lorsqu'un joueur réalise une action hors combat, comme débloquent un agent ou terminer une map.

Lorsque l'action concerne le combat, il s'agit d'un *trophée*.

La liste des *succès* et des *trophées* est disponible ici : rainbow-six-siege.forumactif.org/t100-liste-de-tous-les-succes-et-trophees-version-fr

Suicide Bomber

Un *Suicide Bomber*, dans le jeu *Rainbow Six Siege*, est un terroriste de type *Kamikaze*. Compte-tenu des circonstances en France à l'heure où ce document est publié, nous ne nous appesantirons pas sur ce type de sinistre personnage, dont la neutralisation définitive est votre objectif principal au début de chaque [chasse aux terroristes](#) (attention, ils vont souvent par deux, comme les guerriers *Sith*, et ils courent *très vite*).



Team Kill

Un *Team Kill* (abréviation usuelle *TK*) est l'action de neutraliser un autre membre de son escouade, volontairement ou non. Dans le jeu *Rainbow Six Siege*, aucune différence n'est faite³ entre un TK volontaire et un TK accidentel. Les deux produisent une pénalité de -140 points d'EXP.

TK

Voir [Team Kill](#).

Trophée

Un *trophée*, dans le jeu *Rainbow Six Siege*, est une *récompense* reçue lorsqu'un joueur réalise une action de combat, comme éliminer 2500 terroristes ou faire sauter un sol. Lorsque l'action ne concerne pas le combat, il s'agit d'un *succès*.

La liste des *succès* et des *trophées* est disponible ici : rainbow-six-siege.forumactif.org/t100-liste-de-tous-les-succes-et-trophees-version-fr

Ubisoft Club

Le *Ubisoft Club* est une structure fédérative des utilisateurs de jeux *Ubisoft*, créée pour récompenser les joueurs qui s'investissent dans les jeux *Ubisoft*. L'adhésion au *Club* est gratuite et tous ses membres sont récompensés pour le simple fait de jouer à des titres *Ubisoft*, quelle que soit la façon dont ils en ont fait l'acquisition : achat en magasin, d'occasion, services de console comme *PlayStation Plus* ou *Xbox Live Gold*, etc. (adaptation de la [FAQ Ubisoft Club](#)).

Unité

Il existe deux types d'unités :

- Les *Unités* du *Ubisoft Club*
- Les *Unités R6* du jeu *Rainbow Six Siege*

Les *Unités* du *Ubisoft Club*, appelées également *Unités Uplay*, sont la monnaie d'échange du *Club* ([FAQ Ubisoft Club](#)).

Vous gagnez des *Unités* soit en jouant, soit en effectuant des actions dans *Uplay*, soit en les achetant pour un jeu dans la boutique *Ubisoft*.

Les *Unités R6* du jeu *Rainbow Six Siege* sont la monnaie d'achat de certains accessoires, de skins d'armes et de Boosters dans le jeu (voir aussi *Points de Renommée*). Elles sont conservées dans le même porte-monnaie que les unités du *Club*, ce qui signifie que des unités gagnées dans un jeu peuvent servir à acheter du contenu dans n'importe quel autre jeu *Ubisoft* sur la même plateforme de jeu.

Attention : Les *Unités R6* gagnées sur une plateforme, comme un PC, ne sont pas utilisables sur une autre plateforme, comme une console, contrairement aux Unités du *Ubisoft Club*, qui sont utilisables partout.

Unités R6

Voir *Unités*.

³ Pour la simple raison qu'il n'est pas possible de les départager.

Unités Uplay

Voir *Unités*.

Uplay

Uplay est le portail d'Ubisoft destiné à fédérer tous les jeux d'un joueur.

Une version gratuite pour PC, *Uplay PC*, peut être téléchargée depuis [le site de Uplay](#).

Uplay PC, de part son interfaçage avec le [Ubisoft Club](#), permet de vous faire gagner des [unités](#), utilisables pour « *obtenir des contenus exclusifs pour tous les jeux compatibles avec le Club, ou tout autre jeu du Club.* » ([FAQ Ubisoft Club](#)).

Uplay PC

Voir [Uplay](#).

Version 1.1-0 du 14 janvier 2016

© 2016 **Les Publications du Marcel** - <http://rainbow-six-siege.forumactif.org>

Par « Marcel Bigeard » aka Didier Morandi (didier.morandi@gmail.com)