

VIETCONG

PURPLE HAZE

VOTRE GUIDE DE SURVIE DANS
L'ENFER DE LA GUERRE !



GATHERING

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essayez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, lordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-52798

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (MB) (pour PlayStation®2) : 471KB minimum
• Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

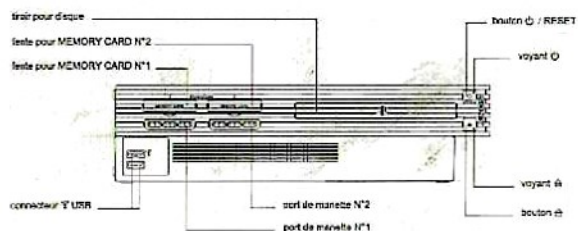
Vietcong: Purple Haze © 2003 Take Two Interactive Software, Inc. Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unrestricted copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunication's transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Take-Two Interactive Software Europe, Ltd. Developed by Coyote Developments.

TOP PRIORITY

SOMMAIRE

Installation	2
Démarrage	3
Commandes	4
La guerre du Vietnam	5
Lancer une partie	6
Menu principal / Options	7
ATH	8
Menu tactique	8
Solo	9
Nouvelle campagne	9
Mission solo	9
Escarmouche	10
Armes	11
Armée américaine	11
Vietcongs	13
Initiation mode solo	15
Stratégies de combat	16
Description de l'équipe	18
Inventaire	21
Conseils et astuces	22
Glossaire des Forces Spéciales	24
Crédits	27

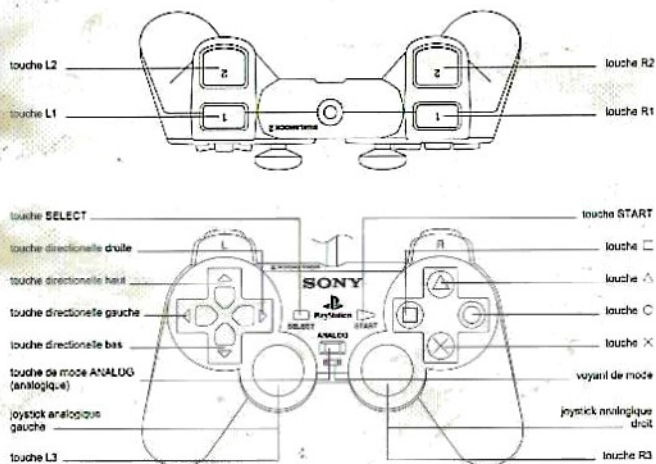
INSTALLATION



Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 conformément aux instructions de son mode d'emploi. Connectez une manette analogique (DUALSHOCK®) ou (DUALSHOCK®2) au port de manette N°1 et branchez les autres accessoires comme il se doit. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) (situé à l'arrière de la console) est sur la position ON. Appuyez sur le bouton O / RESET. Lorsque l'indicateur O s'allume, appuyez sur le bouton A pour ouvrir le compartiment à disque. Insérez le disque de **VIETCONG: PURPLE HAZE** dans le compartiment à disque, face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour refermer le compartiment à disque. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et reportez vous à ce manuel pour de plus amples informations sur l'utilisation de ce logiciel. Vérifiez que votre memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) dispose de suffisamment d'espace libre avant de commencer à jouer. **VIETCONG: PURPLE HAZE** utilise un système d'auto-sauvegarde pour sauvegarder des données. Aussi, veuillez insérer une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 ou la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) 1-A (du multitap (pour PlayStation®2)) avant de mettre la console sous tension. L'insertion d'une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) au-delà de cette étape risquerait d'écraser vos données de jeu. Sélectionnez la langue de votre choix à partir du menu de configuration de la console avant de commencer à jouer. Vous avez le choix entre les langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol ou italien. Ce jeu n'est compatible qu'avec la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.










DEMARRAGE

CONFIGURATION DE LA MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



Attention : **VIETCONG: PURPLE HAZE** n'est pas compatible avec les contrôleurs digitaux.

COMMANDES

Touche ○	CHANGER DE POSTURE (Debout / Accroupi / Allongé) Appuyez sur la touche ○ pour vous accroupir. Appuyez et maintenez enfoncée la touche ○ pour vous allonger. Appuyez à nouveau sur la touche ○ pour vous relever.
Touche L1	S'ACCROUPIR RAPIDEMENT Maintenez la touche enfoncée pour vous accroupir. Relâchez-la pour vous relever.
Touche R1	TIRER
Joystick analogique gauche	AVANCER ET RECULER PAS LATERAL GAUCHE ET DROITE
Joystick analogique droit	REGARDER ALENTOURS / DEPLACER RETICULE
Touche R3	VISER (GRAN DE MIRE) / LUNETTE
Touche L2	SAUTER
Touche R2	JUMELLES
Touches directionnelles gauche / droite	SE PENCHER A GAUCHE / A DROITE
Touche ×	UTILISER / RECHARGER / ATTAQUER / DESARMER
Touche △ + touche directionnelle ou touche R1	OUVRIR L'INVENTAIRE Maintenez enfoncée la touche △ et utilisez les touches directionnelles ou appuyez sur la touche R1 pour passer l'inventaire en revue. Relâchez la touche △ pour changer d'arme ou équiper un objet.
Touche directionnelle bas	CHANGER DE CADENCE DE TIR (Automatique / Coup par coup)
Touche □ + touches directionnelles	MENU TACTIQUE <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  Attaquez </div> <div style="text-align: center;">  Dispersion </div> <div style="text-align: center;">  Stop </div> <div style="text-align: center;">  Suivez-moi </div> </div> DONNER DES ORDRES A L'EQUIPE <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  Guide </div> <div style="text-align: center;">  Médecin </div> <div style="text-align: center;">  Sapeur </div> <div style="text-align: center;">  Radio </div> <div style="text-align: center;">  Mitrailleur </div> </div>
Touche directionnelle haut	CARTE
Touche START	PAUSE / OBJECTIFS DE MISSION / MENU PAUSE

LA GUERRE DU VIETNAM

En 1954, les colonies françaises d'Indochine sont, conformément aux accords de Genève, divisées en quatre états indépendants : le Cambodge, le Laos, le Nord-Vietnam et le Sud-Vietnam. Après deux ans de calme relatif, Hô Chi Minh, le chef des Nord-vietnamiens, décide de réaliser l'unification des deux Vietnam au moyen d'actions militaires. Ouvertement favorable à la formation de cercles communistes dans les villes et les provinces sud-vietnamiennes, il incite ces derniers à mener des activités de guérilla pour affaiblir le gouvernement républicain du Sud et ouvrir ainsi la voie à une grande invasion de l'armée nord-vietnamienne.



Dans le Sud, incapable de résister aux pressions du Nord, une guerre civile devient bientôt inévitable. Conscients qu'un allié asiatique pourrait s'avérer stratégique, les Etats-Unis dépêchent alors des troupes dans la région. Les consultants militaires et les instructeurs, envoyés dans un premier temps pour aider l'Armée de la République du Vietnam (ARV) à lutter contre les groupes de guérilleros sud-vietnamiens, reçoivent rapidement le renfort de soldats et de Marines. Les stratèges d'Hanoi mobilisent alors leurs troupes et envahissent le Sud-Vietnam dans l'espoir de renverser le gouvernement républicain avant que la présence américaine dans la région ne devienne trop importante. En 1964, le conflit s'étend et les Etats-Unis entrent en guerre aux côtés de l'ARV. On assistera dès lors à une escalade sans possibilité de paix.

La guerre du Vietnam sera le conflit le plus important de la seconde moitié du XXe siècle et aussi le plus sanglant. Les combats qui feront rage dans la région deviendront le symbole de la lutte entre le communisme et le monde libre. Au final, plus de 3 millions de Vietnamiens et 58 000 Américains perdront la vie dans ce conflit apparemment interminable.



En 1967, la République du Vietnam, dont les frontières restent incertaines, est en proie à la guerre civile. Des combats et des escarmouches éclatent dans la jungle, les deltas des fleuves et les champs de riz, sans épargner les villages. Un nombre croissant de soldats nord-vietnamiens et de guérilleros venus du Laos et du Cambodge s'infiltrent en franchissant les Hauts Plateaux, sur "la piste Hô Chi Minh". Ces groupes armés patrouillent la région en posant des pièges et en recueillant des renseignements pour saboter les convois et les véhicules de transport militaires américains.

En utilisant des techniques de survie non conventionnelles et en menant des opérations militaires sur le plus dangereux champ de bataille de l'histoire, des membres des Forces Spéciales américaines mèneront une "guerre personnelle" contre les VIETCONGS sur les Hauts Plateaux.

LANCER UNE PARTIE

Campagne solo



Pour commencer une Campagne solo :

- 1 - Sélectionnez l'option **Solo** du menu principal.
- 2 - Sélectionnez **Nouvelle campagne**.
- 3 - Choisissez vos armes de départ et appuyez sur la touche **X**.

Escarmouche



Pour lancer une partie **Escarmouche** :

- 1 - Sélectionnez l'option **Escarmouche** du menu principal.
- 2 - Choisissez votre carte (vous devez progresser dans la Campagne solo pour débloquer armes et cartes).
- 3 - Choisissez...

Camp

Si une équipe vous accompagnera
(seulement avec les Forces Spéciales)

Le Nombre d'ennemi

La Difficulté

Votre Pistolet

Votre Arme principale

- 4 - Appuyez sur la touche **X** pour vous lancer dans l'action.

MENU PRINCIPAL



Appuyez sur les touches **directionnelles haut / bas** pour naviguer dans les menus et sélectionner les options. Utilisez les touches **directionnelles gauche / droite** pour modifier le paramètre. Appuyez sur la touche **X** pour confirmer ou sur la touche **Δ** pour revenir au menu précédent.



OPTIONS

Dans le menu principal, sélectionnez et validez **Options** afin de configurer **VIETCONG: PURPLE HAZE** selon vos préférences.

Remarque : les paramètres d'options ne sont pas sauvegardés lorsque vous recommencez une partie.

GENERAL



Vibration (oui/non)

Activez ou non la fonction de vibration de la manette.

Sous-titres (oui/non)

Affichez ou non les sous-titres dans le jeu.

Difficulté (Normale / Vietnam)

Choisissez la difficulté Normale ou Vietnam. En mode Vietnam, l'ATH et le réticule ne sont pas disponibles.

Vue inversée (oui/non)

Inversez l'axe vertical du joystick analogique droit / de la vue.

Visueur

Choisissez votre réticule de visée dans le jeu.

SON



Effets sonores

Ajustez le volume des effets sonores durant le jeu.

Musique

Ajustez le volume de la musique durant le jeu.

Volume des voix

Ajustez le volume des voix durant le jeu.

Son

Choisissez entre Mono, Stéréo ou Dolby Surround.

COMMANDES



Configuration

Choisissez entre Manette 1 et 2.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH)



POSITION

Indique votre posture actuelle (allongé/acroupi/débout).

SANTÉ

Barre indiquant l'énergie qu'il vous reste.

BOUSSOLE

Utilisez la boussole pour déterminer la meilleure direction à suivre pour vos hommes. Des points rouges apparaissent quand vos équipiers repèrent un ennemi.

MUNITIONS


Nombre restant de balles dans votre chargeur.

CHARGEUR

Nombre restant de chargeurs de munitions pleins.

Prêt à passer aux choses sérieuses ? Réglez la difficulté sur Vietnam en sélectionnant Options dans le menu principal, et effectuez toutes les missions sans l'ATH contre des ennemis encore plus coriaces !

MENU TACTIQUE

Pour donner des ordres à votre équipe, appuyez sur la touche  et utilisez les touches directionnelles ou la touche R1 pour parcourir les choix qui s'offrent à vous.

Les quatre premiers ordres directs sont donnés aux hommes proches de vous.



Attaquez



Dispersion



Stop



Suivez-moi



Guide



Médecin



Sapeur



Radio



Mitrailleur

- Guide :** appelez votre guide pour qu'il vous montre le chemin dans la jungle.
Médecin : appelez-le pour qu'il vienne vous soigner.
Sapeur : appelez-le quand vous avez besoin de munitions.
Radio : lorsque l'icône de la radio clignote, appelez votre radio pour contacter votre QG.
Mitrailleur : appelez votre mitrailleur, équipé de sa M60, quand il vous faut une forte puissance de feu.

SOLO

Nouvelle campagne

Commencez à servir votre patrie au Vietnam...

Vous commencez la campagne dans la peau d'un 1er sergent-chef, commandant une unité d'élite des Forces Spéciales américaines.

Servez votre pays en effectuant 19 missions.

A mesure que vous accomplirez les missions de la campagne, vous débloquerez des armes et des cartes d'escarmouche.

Pour accomplir votre devoir au Vietnam, sélectionnez le mode Campagne solo.

- 1 - Sélectionnez l'option Solo du menu principal.
- 2 - Sélectionnez Nouvelle campagne.
- 3 - Choisissez vos armes de départ et appuyez sur la touche X.

Remarque : votre sauvegarde garde en mémoire votre progression dans le jeu, y compris les armes et les cartes d'escarmouche débloquées. Lorsque vous redémarrez, choisissez Continuer, dans le sous-menu Solo, pour charger votre sauvegarde. Une fois votre partie chargée, vous pourrez poursuivre la campagne où vous l'avez interrompue ou accéder aux cartes Escarmouche et Solo que vous avez débloquées.

Mission solo



Sélectionnez Mission solo pour rejouer une mission que vous avez accomplie en mode Campagne.

Remarque : vous ne pouvez accéder qu'aux missions solo débloquées en mode Campagne. Essayez d'accomplir les objectifs de missions plus rapidement et ajustez les options différemment pour augmenter la difficulté. greater difficulty.

- 1 - Sélectionnez l'option Solo du menu principal.
- 2 - Sélectionnez Mission solo.
- 3 - Choisissez la mission que vous souhaitez rejouer.
- 4 - Choisissez vos armes de départ et appuyez sur la touche X.

Escarmouche

Vous voulez vous entraîner ou simplement jouer une partie sans perdre de temps ? Dans ce cas, une partie escarmouche est ce qu'il vous faut ! Vous pouvez vous faciliter ou vous compliquer la tâche à votre guise en modifiant le nombre d'ennemis et leur niveau, et en choisissant de les affronter seul, avec une partie de votre équipe ou votre équipe au complet.



Sélectionnez l'option **Escarmouche** du **menu principal**. Configurez l'**Escarmouche** en paramétrant les options suivantes :

- Nom de la carte :** choisissez l'une des 9 cartes, que vous pouvez débloquer en progressant dans la Campagne solo.
- Camp :** incarnez un soldat américain ou un Vietcong.
- En groupe :** lorsque vous êtes dans le camp des Forces Spéciales américaines, vous pouvez choisir d'y aller en Solo ou, en fonction de la carte, de vous faire accompagner par un médecin, une partie de votre équipe ou votre équipe au complet.
- Dans le camp des Vietcongs, vous partez toujours seul au combat.
- Nombre d'ennemis :** choisissez le nombre d'ennemis sur le champ de bataille (plusieurs, des tonnes ! ou beaucoup trop !)
- Ennemis :** choisissez le type d'ennemi que vous allez affronter.
- Vietcong (VC locaux, Forces VC, APV)
- Armée USA (LLDB - Luc Luong Dac Biet ou FS - Forces Spéciales)
- Arme 1 :** choisissez votre pistolet.
- Arme 2 :** choisissez votre arme principale (fusil, mitrailleuse, etc.).

Remarque : votre sauvegarde garde en mémoire votre progression dans le jeu, y compris les armes et les cartes d'escarmouche débloquées. Lorsque vous redémarrez, choisissez Continuer, dans le sous menu Solo, pour charger votre sauvegarde. Une fois votre partie chargée, vous pourrez poursuivre la campagne où vous l'avez interrompue ou accéder aux cartes Escarmouche et Solo que vous avez débloquées.

ARMES

Toutes les armes de **VIETCONG: PURPLE HAZE** ont fait l'objet de recherches minutieuses. En consultant des magazines spécialisés, des archives de musées militaires et en nous rendant sur des stands de tir, nous avons pu recréer les pistolets, les revolvers, les fusils et les fusils de chasse de l'époque en donnant un maximum d'authenticité à leur aspect et leur utilisation. Les dégâts, le recul, la précision et le temps de rechargement varient ainsi en fonction de chaque arme. Une mitrailleuse légère comme la RPD-Degtyarev, par exemple, est plus précise en position accroupie ou couchée. Il est possible de tirer avec le M16 en courant et en le maintenant à hauteur de hanche, mais il est plus redoutable si on l'utilise en visant !

Armée américaine

Colt M1911

Calibre : 0,45 ACP
Chargeur : 7



Arme de poing standard de l'armée américaine.

Revolver 38

Calibre : 0,38 special
Chargeur : 6



Revolver courant, simple et fiable. Remarque : arme aussi disponible pour les VC.

Smith & Wesson Model 39

Calibre : 9 mm Parabellum
Chargeur : 8



Les Forces Spéciales et les Navy Seals utilisent des S&W 39 pour les missions furtives.

Carbine M1

Calibre : 7,62 x 33 mm (carabine 0,33)
Chargeur : 15 balles



Arme facile à utiliser. Peu efficace à longue portée, elle s'avère précise et puissante à courte portée.

M1 Garand (avec lunette)

Calibre : 7,62 x 63 mm (30-06 Armée américaine)
Chargeur : 8



Le M1 Garand, pourvu d'un magasin interne de 8 balles et d'une lunette grossissante, est une arme excellente entre des mains expérimentées.

Winchester 70

Calibre : 30-06 Armée américaine
Chargeur : compartiment pour 8 cartouches



Excellent fusil de précision.

USMS "Pistolet à colle"

Calibre : 0,45 ACP (ou 9 mm Parabellum)
Chargeur : 30 balles
Cadence de tir : 400 coups/minute



Arme simple et peu onéreuse, constituant une bonne alternative à la Thompson. Ne peut tirer qu'en automatique.

ARMES (SUITE)

Thomson M1

Calibre : 0,45 ACP
Chargeur : 30 balles "lisses"
Cadence de tir : 400 coups/minute



Très utilisée lors de la Deuxième Guerre mondiale, puis la Guerre de Corée, la mitrailleuse Thompson est une arme lourde, efficace uniquement à courte portée.

Remington 870

Calibre : 12
Chargeur : 7 cartouches dans un magasin cylindrique sous le canon



Fusil à pompe polyvalent, très efficace à courte portée.

M-16

Calibre : 5,56 x 51 mm OTAN
Chargeur : 20
Cadence de tir : 700 à 950 coups/minute



Cet excellent fusil d'assaut est l'arme standard de l'armée américaine. Les Forces Spéciales américaines ne mettaient que 18 balles dans le chargeur pour éviter tout enrâlage.

M60

Calibre : 7,62 x 51 mm OTAN
Chargeur : en général 100 balles



Mitrailleuse moyenne, polyvalente, également utilisée montée sur véhicule.

Lance-grenades M79

Calibre : grenades de 40 mm



Arme à un seul coup, à chargement par la culasse. Elle se cale contre l'épaule et tire une grenade HE sphérique M-406 de 40 mm, à une vitesse de près de 75 mètres/seconde.

M-14 et M-14 à lunette

Calibre : 7,62 mm x 51 (.308")
Chargeur : 20 balles



Arme de qualité, robuste et très précise, pouvant tirer en mode automatique et semi-automatique.

Sten MK-II

Calibre : 9 mm Parabellum
Chargeur : 32 balles



Mitraillette solide et peu onéreuse, utilisée principalement par les conseillers australiens, les bérets verts et les Navy Seals.

VIETCONGS

Tokarev TT

Calibre : 7,62 soviétique (balle de pistolet)
Chargeur : 8



Pistolet standard de l'Armée Rouge durant la Deuxième Guerre mondiale. Il fut fabriqué dans les pays de l'Est, en Chine et en Corée.

Makarov

Calibre : 9 mm Makarov
Chargeur : 8



Petit pistolet d'autodéfense des officiers de l'armée et de la police soviétiques. Arme simple, fiable et puissante.

PFS-41 Spagín

Calibre : 7,62 soviétique (balle de pistolet)
Chargeur : droit (35 balles) ou à tambour (71 balles)
Cadence de tir : 900 coups/minute



Arme très efficace à courte portée, grâce à un chargeur de grande capacité et une cadence de tir élevée.

PFS-43

Calibre : 7,62 soviétique (balle de pistolet)
Chargeur : droit (35 balles)
Cadence de tir : 700 coups/minute



Utilisée par les Soviétiques lors de la Deuxième Guerre mondiale, cette mitrailleuse fut ensuite largement exportée en Asie, en Chine et en Corée du Nord.

Mosin-Nagant

Calibre : 7,62 x 54 mm
Chargeur : 5 balles



Précise et fiable, ce fusil russe datant pourtant de 1891 continua d'être produit longtemps après la Deuxième Guerre mondiale.

SKS Simonov

Calibre : 7,62 x 39 mm mark 1943
Chargeur : 10



Conçue au cours de la Deuxième Guerre mondiale, cette arme fut produite en série et exportée à la fin des hostilités.

Balkal IZH-43

Calibre : 12



Fusil de chasse à deux canons courant. Mortel à courte portée.

ARMES (SUITE)

Kalashnikov AK-47

Calibre : 7,62 x 39 mm, mark 1943 soviétique
Chargeur : 30
Cadence de tir : 600 coups/minute



Excellente arme russe, produite et utilisée massivement par de nombreux pays. Fiable et précise, elle s'avère aussi très puissante à courte portée.

SVD Dragunov

Calibre : 7,62 x 54 mm
Chargeur : 10



La portée de tir efficace du Snajperskaya Vintovka Dragunova permet d'effectuer des tirs de soutien à longue portée. C'est un fusil de précision extrêmement fiable et précis.

RPD-Degtarev

Calibre : 7,62
Chargeur : bande de 100 balles dans un chargeur à tambour
Cadence de tir : 650



Mitrailleuse légère soviétique, utilisée lors de la Deuxième Guerre mondiale, puis exportée massivement à la fin des hostilités.

SVT40 Tokarev à lunette

Calibre : 7,62 x 54
Chargeur : 20 balles



Conçue pour servir de fusil de précision spécial, cette arme est équipée d'une lunette PU avec un zoom grossissant de 3,5.

DP2

Calibre : 12,7 mm
Chargeur : 47



Cette mitrailleuse était aussi appelée le "tourne-disque".

Scorpion

Calibre : 7,65 mm
Chargeur : 10 à 20 balles



Arme conçue pour l'équipage des chars, la police et les unités spéciales. Difficile de viser correctement en tir continu.

INITIATION MODE SOLO

Pour apprendre les règles élémentaires de déplacement et de combat, sélectionnez et validez Solo dans le menu principal.



Dans le Menu solo, sélectionnez Initiation, puis choisissez l'un des Camps d'entraînement.

Camp d'entraînement 1 : initiation aux déplacements

L'initiation aux déplacements consiste en une petite course d'obstacles vous permettant de vous familiariser avec les mouvements principaux. Vous apprendrez à marcher, à courir, à sauter, à vous accroupir et à ramper. Faites en sorte d'impressionner le sergent instructeur, on le dit assez teigneux.



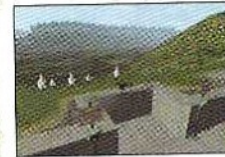
Camp d'entraînement 2 : initiation au tir

Sur le champ de tir, vous découvrirez comment utiliser une arme efficacement. Vous apprendrez les notions essentielles pour viser, tirer, recharger et jeter ou ramasser une arme.



Camp d'entraînement 3 : initiation aux armes lourdes

Sur le grand champ de tir, l'instructeur vous expliquera comment utiliser une claymore, des grenades, une MGO sur affût et un lance-grenades M-79. Vous apprendrez également à demander un tir de soutien en utilisant la carte.



Camp d'entraînement 4 : initiation tactique

Avec cette dernière initiation, vous apprendrez à travailler et à combattre en équipe.



STRATEGIES DE COMBAT : MOUVEMENTS

Dans **VIETCONG: PURPLE HAZE** votre survie dépend de vos choix d'action. Pour rester à l'abri des balles, vous devez choisir votre chemin pour progresser dans chaque niveau de manière à ne pas être vu par l'ennemi. Utilisez votre environnement (feuillage, rochers, obstacles) pour vous camoufler, éviter les attaques des soldats éloignés et trouver une position avantageuse pour mener une attaque rapprochée.

COURIR / MARCHER

Orientez le **joystick analogique gauche** vers l'avant + orientez le **joystick analogique gauche** vers l'avant (**légèrement**)

Pour couvrir du terrain rapidement, courir est la meilleure solution. Lorsque vous essayez le feu ennemi et que vous devez vous déplacer d'un abri à un autre en passant à découvert, allez-y au pas de course afin de laisser le moins de temps possible à l'ennemi pour vous abattre.

Orientez le **joystick analogique gauche** vers l'avant pour courir plus vite. Notez que vous courez plus vite avec une arme légère (revolver, couteau, etc.) dans les mains qu'avec une arme lourde.

Vous faites une cible facile lorsque vous marchez, mais vous avez alors l'avantage de vous déplacer silencieusement. Vous marchez automatiquement quand vous **VISEZ** (touche R3), afin de vous tenir prêt à faire feu.

STRATEGIE DE COMBAT : CHANGER DE POSITION

SAUTER

Touche L2

Pour sauter par-dessus un petit objet, appuyez sur la **touche L2** juste avant d'atteindre l'obstacle. Placez-vous à côté des objets plus élevés et appuyez sur la **touche L2** pour grimper dessus.

SE PENCHER

Touches directionnelles gauche / droite



Lorsque vous êtes à l'abri derrière un obstacle (un rocher, un arbre, etc.), penchez-vous à gauche ou à droite pour jeter un coup d'œil et tirer quelques coups. Utilisez **VISER / CRAN DE MIRE** pour tirer avec plus de précision et les jumelles (**touche R2**) pour repérer les positions ennemies.

S'ACCROUPIR RAPIDEMENT

Touche L1

Lorsque vous êtes à l'abri derrière un obstacle, maintenez enfoncée la **touche L1** pour vous accroupir rapidement et pouvoir vous déplacer sans vous exposer au feu ennemi.

S'ALLONGER / RAMPER

Touche O

(Appuyez et maintenez enfoncée la **touche O** pour vous allonger. Appuyez à nouveau sur la **touche O** pour vous relever.)

La position **ALLONGE** permet de passer quasiment inaperçu et s'avère donc très utile pour se déplacer sur le champ de bataille. Vous vous déplacez toutefois très lentement en rampant. Arrêtez-vous pour viser et utiliser votre arme. En position allongée, vous êtes moins vulnérable au shrapnel des grenades et des mortiers.

STRATEGIES DE COMBAT : ARMES

VISER / CRAN DE MIRE

Touche R3



Alignez votre cible dans votre réticule en utilisant le **joystick analogique droit** pour tirer l'arme à la hanche. Appuyez sur la **touche R3** pour utiliser **VISER / CRAN DE MIRE** et tirer avec plus de précision en appuyant l'arme contre votre épaule.

Votre posture détermine votre précision. Allongé, vous tirerez un peu mieux qu'en restant debout, et beaucoup mieux qu'en marchant ou en courant.

Astuce : lorsque vous êtes accroupi derrière un obstacle, comme un arbre mort, passez en mode **VISER** pour jeter un coup d'œil par-dessus et tirer une petite rafale, puis repassez en mode normal pour vous cacher.

TIRER

Touche R1

Appuyez sur la **touche directionnelle bas** pour alterner entre les modes coup par coup et automatique (lorsque l'arme le permet). Tirer de courtes rafales ou au coup par coup permet de toucher avec plus de précision les cibles éloignées.

RECHARGER

Touche X

Appuyez sur la **touche X** pour recharger votre arme à tout moment. Si vous tombez à court de munitions pendant que vous tirez, vous changerez automatiquement de chargeur.

ECHANGER UNE ARME / RAMASSER DES OBJETS

Pour échanger votre arme principale (fusil / mitrailleuse) ou votre pistolet (arme de poing) avec celle d'un ennemi mort, approchez du corps de ce dernier et placez votre réticule sur son arme. Lorsque votre réticule prend la forme d'un cercle, appuyez sur la **touche X** pour échanger l'arme contre une arme équivalente de votre **INVENTAIRE**.

Pour ramasser des objets, tels que des munitions, des grenades et des trousseaux de soins, marchez dessus. S'il reste de la place dans votre inventaire, vous les ramasserez automatiquement.

FUSIL / PISTOLET / GRENADES

Vous ne pouvez porter qu'une seule arme de chaque catégorie : une arme de poing et un fusil / une mitrailleuse.

En plus de ces deux armes, vous êtes équipé d'un couteau et d'un maximum de quatre grenades.

Pour sélectionner une arme, ouvrez votre **INVENTAIRE** en appuyant et maintenant enfoncée la **touche Δ**, puis utilisez les touches directionnelles ou appuyez sur la **touche R1** pour faire défiler vos choix. Relâchez ensuite la **touche Δ** pour sélectionner l'objet ou vous en équiper.

Pour lancer une grenade, appuyez sur la **touche R1** afin de la dégoupiller.

Lorsque la grenade est dégoupillée, vous ne disposez que de quelques secondes pour la lancer. Sélectionnez un endroit avec le **joystick analogique droit** et appuyez une nouvelle fois sur la **touche R1** pour lancer la grenade.

La distance à laquelle vous lancez la grenade dépend de la durée de votre pression sur la **touche R1**. Plus votre pression est longue, plus la grenade va loin.

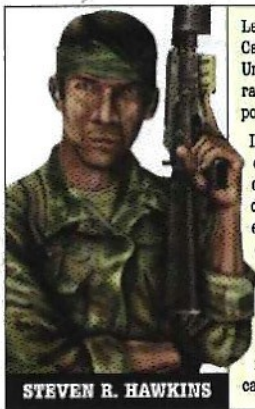
DESCRIPTION DE L'EQUIPE

Douglas sert dans l'armée depuis bien longtemps et la dépression le guette. Son idéalisme et sa foi des premiers temps ont été durement éprouvés par la réalité de la guerre. Devenu cynique et amère, il continue à accomplir son devoir de son mieux, même s'il doute sérieusement du bien-fondé de sa mission.

Les premiers sergents-chefs sont, pour la plupart, des soldats de carrière, et restent dans l'armée jusqu'à leur retraite, mais Douglas songe, quant à lui, à quitter l'armée dès son retour du Vietnam. Il ne parle pas beaucoup et a tendance à éviter les autres, ce qui n'empêche pas pour autant ses hommes de le tenir en haute estime.



WARREN DOUGLAS



STEVEN R. HAWKINS

Le 1er sergent-chef Steve Hawkins est né à Wilmington, en Caroline du Nord. Il a fréquenté la North Carolina State University et étudié l'économie pendant un an avant que des raisons personnelles et un profond ennui pour ses études ne le poussent à tout laisser tomber.

Il s'est engagé en mars 1960 suite à un séjour dans un centre de recrutement de l'armée à Detroit. Après avoir quitté le camp d'entraînement, il est rapidement monté en grade pour devenir sergent-chef et a été muté dans les Forces Spéciales en 1963. Il a ensuite suivi un entraînement à Fort Bragg pour devenir spécialiste du renseignement et des opérations, avant d'être à nouveau muté, mais cette fois à Okinawa. Il a servi en Thaïlande et au Vietnam avant de retourner à Okinawa.

A sa demande, il a été à nouveau envoyé au Vietnam un an plus tard, tout d'abord comme instructeur dans l'école des rangers LLDG, puis comme sergent du renseignement au camp de Nui Pek.

Le "toubib" est le meilleur ami de tous les soldats. Le médecin de l'équipe transporte le matériel chirurgical de base, des bandages et de la morphine. Lors des combats, son travail consiste à administrer les premiers soins aux soldats blessés, et bien souvent à leur sauver la vie. Sans cesse exposé aux tirs nourris de l'ennemi, il doit traverser le champ de bataille en évitant les balles pour ramener ses camarades en lieu sûr.

Le médecin prête attention aux appels à l'aide des membres blessés de son équipe et y répond le plus rapidement possible. Il emporte toujours suffisamment de matériel médical pour les longues missions et il est très qualifié pour soigner les blessures causées par des balles, du shrapnel et ce genre de choses. Si votre santé s'affaiblit considérablement, il viendra vous soigner de lui-même, mais vous pouvez toujours l'appeler pour qu'il s'occupe de vos plaies.



**JOE CROCKER
MEDICIN**



**THOMAS BRONSON
SAPEUR**

Thomas Bronson est originaire d'un quartier pauvre de Detroit. Après plusieurs délits pour lesquels il est passé devant un tribunal, il s'est vu proposer un choix par un juge : aller en prison ou entrer dans l'armée.

Après un entraînement élémentaire dans l'infanterie, Bronson a servi deux ans à différents postes et gagné ses galons de caporal, mais ses altercations répétées avec ses supérieurs lui ont rapidement valu d'être rétrogradé simple soldat. Suite à plusieurs autres problèmes disciplinaires, Bronson a fini par se décider à faire carrière dans l'armée. Il a alors servi pendant un an comme superviseur permanent des explosifs au polygone de tir, puis a été transféré dans les Forces Spéciales et suivi l'entraînement des sapeurs à Fort Bragg. Il a servi au Vietnam jusqu'en 1965 et il remplit pour la deuxième fois comme expert en explosif dans l'équipe A-216, en garnison au camp de Nui Pek.

En tant que sapeur, son travail est de veiller à ce que vous ne manquiez pas de munitions. Appelez-le pour vous réapprovisionner quand vous commencez à devoir économiser vos balles.

Bronson ne peut vous fournir des munitions que pour les armes américaines.



**C. J. HORNSTER
SPECIALISTE EN
ARMEMENT, MITRAILLEUR**

Fils d'un ancien officier de l'armée américaine, le lieutenant Thomas Hornster, C. J. s'est engagé dans l'armée comme volontaire en 1957. Il a effectué son entraînement élémentaire dans le New England Recruiting Battalion, de Fort Williams, où il s'est fait remarquer pour ses talents de tireur d'élite. Après cela, il a été transféré dans la 197e brigade d'infanterie à Fort Benning, où il a suivi un entraînement individuel avancé d'infanterie. En 1961, un an après avoir demandé à intégrer les Forces Spéciales, Hornster a été envoyé à Fort Bragg pour suivre l'entraînement des spécialistes en armement américain et étranger, ce qui comprend tout, du pistolet au mortier.

Il a par la suite également suivi l'entraînement en opérations et renseignements des Forces Spéciales. Le 15 décembre, il a obtenu le grade de sergent-chef en raison de ses excellentes compétences dans les deux domaines. Les compétences qu'il a acquises lui ont été très utiles durant les deux années qu'il a passées au Vietnam (1962 - 1965).

Appelez votre mitrailleur en renfort lorsque la situation est trop lourde à gérer pour vous.



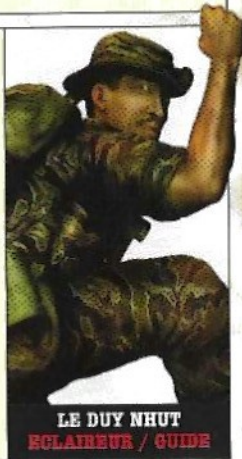
PETER JAMES DEFORT
RADIO

Après avoir démissionné de l'école de l'Air lorsqu'il était cadet, Defort a demandé à être affecté à une unité de l'Armée de Terre en 1964. En 1966, il a ensuite demandé à être muté dans les Forces Spéciales, au sein desquelles il a été choisi pour devenir spécialiste des communications, en raison de ses excellentes connaissances techniques et de son intelligence. Il a obtenu ses galons de 1er sergent-chef en 1967 et a déjà servi quelques temps au Vietnam.

Appelez le radio pour faire un rapport sur votre situation, faire le point avec votre commandant, ou encore pour donner vos coordonnées quand vous avez besoin d'une frappe aérienne.

Le sergent Le Duy Nhut est né à Bao Loc, une ville située sur les plateaux, au centre du Vietnam. Dans sa jeunesse, Nhut a combattu les Français aux côtés du Vietminh. Après la défaite de la France, il a rejoint l'Armée de la République du Vietnam (ARV), puis est devenu membre des forces d'élite sud-vietnamiennes, appelées les LLDB (Luc Luong Dac Biet), en 1967. La structure d'entraînement des LLDB, reprenant le système des Rangers et des Forces Spéciales américaines, a apporté à Nhut l'expérience nécessaire pour servir de guide dans l'équipe A-216 des Forces Spéciales.

Grâce à son expérience au combat dans la jungle, Le Duy Nhut sait tout ce qu'il faut sur la guérilla dans ce milieu hostile et les tactiques des Vietcongs. Ayant été supervisé par des soldats américains lors de son entraînement dans les LLDB, Le Duy Nhut parvient à se faire comprendre en anglais. Il parle également français et connaît les dialectes de quelques tribus de Montagnards, les autochtones des plateaux du centre du Vietnam.



LE DUY NHUT
ECLAIREUR / GUIDE

Les guides sont indispensables pour progresser dans la jungle. Ce sont des autochtones entraînés par des conseillers américains et triés sur le volet parmi les membres des LLDB ou des GDIC. Ils connaissent la configuration du terrain et la manière d'agir des insaisissables ennemis. Leur travail est non seulement de vous montrer le chemin dans la jungle, mais aussi de repérer les pièges et les embuscades.



NGUYEN NHAM
ECLAIREUR / GUIDE

Si vous vous écarterez de votre guide, vous aurez tôt fait de vous perdre. Protégez-le à tout prix : il est les yeux et les oreilles de votre équipe.

Approchez-vous de votre guide et dites-lui d'ouvrir la route. S'il y a du danger devant, il dira à l'équipe de s'arrêter et, en tant que sergent, vous pourrez prendre la tête de l'équipe.

Son rôle est semblable à celui de Nhut. Même s'il est plus jovial et amical que ce dernier, il reste avare de paroles. Sa tâche est d'avancer silencieusement en tête et de repérer l'ennemi.

INVENTAIRE



RADIO

Servez-vous de la radio pour obtenir vos nouveaux objectifs de mission.



KIT DE SOINS

Utilisez les kits de soins pour vous soigner ou remettre sur pied vos équipiers.



CARTE / FRAPPES AERIENNES

Les cartes sont pratiques pour se déplacer en terrain inconnu. Pour les niveaux où vous disposez de tir de soutien, vous pouvez aussi vous en servir pour demander une frappe aérienne. Pour consulter la carte, appuyez sur la touche directionnelle haut ou sélectionnez-la dans l'inventaire. Pour examiner la carte de plus près, appuyez sur la touche R3. Vous remarquerez que vous pourrez alors déplacer votre curseur dessus. Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez que l'aviation largue ses bombes en pointant votre curseur dessus et appuyez sur la touche R5.

Remarque : des perturbations climatiques ou la présence de civils peuvent vous empêcher de recourir au soutien de l'artillerie ou de l'aviation.



Un icône frappe aérienne apparaît sur l'ATH lorsque vous pouvez faire appel à l'aviation.



CONSEILS ET ASTUCES

- X Il vous arrivera souvent au cours d'un affrontement de vous retrouver à court de munitions, d'être blessé ou aculé derrière un abri. Dans ces cas-là, appelez vos équipiers pour qu'ils vous apportent des munitions ou du soutien. Pour cela, maintenez enfoncée la touche pour ouvrir le **menu tactique**, sélectionnez l'un de vos hommes à l'aide des touches directionnelles. Relâchez la touche confirmer votre choix. Il se frayera un chemin jusqu'à votre position et vous fournira des munitions ou des soins. Si l'ennemi vous mène trop la vie dure, appelez Hornster pour qu'il vous soutienne avec sa M60 !
- X Même si le M16 est devenu l'arme la plus célèbre de la guerre du Vietnam, la mitrailleuse Thompson n'a toutefois rien à lui envier. Son chargeur peut en effet contenir 30 balles, contre 18 pour le M16. De plus, sa portée létale est égale à celle du M16 et elle peut tirer des rafales mortelles à une portée raisonnable. Pour les joueurs intrépides, le M16 s'avère efficace quand on l'utilise en le gardant à la hanche, ce qui permet de gagner du temps pour viser. Il permet de couvrir la zone grâce à sa cadence de tir élevée en mode automatique et permet de tirer avec précision à une grande distance, au coup par coup.
- X Un endroit à couvert est le "meilleur allié" d'un soldat. **VIETCONG: PURPLE HAZE** est truffé de buissons et d'objets permettant aux joueurs de se déplacer furtivement et de rester à l'abri des balles ennemies. NE foncez PAS en terrain découvert et ne vous y faites pas surprendre.
- X Essayez de rester à couvert et servez-vous de **VISER / ORAN DE MIRE** pour regarder par-dessus les obstacles et riposter aux tirs ennemis avant de faire quelques pas pour gagner une autre planque.
- X Mitraillez les positions où vous soupçonnez les VC de s'abriter ou lancez-y des grenades à fragmentation. Même si votre route semble dégagée, n'hésitez pas à lancer une grenade aux endroits suspects. Cela ne manquera pas de débusquer d'éventuels ennemis, qui se retrouveront alors exposés à une rafale ou une balle en pleine tête. La technique "Arroser et prier" fut fréquemment utilisée durant le conflit du Vietnam et on estime que pour tout ennemi tué, un million de balles étaient tirées !
- X Quelques techniques très simples permettent de faire des grenades des armes mortelles sur le terrain. Les grenades explosent au bout de 5 à 6 secondes, alors si vous voyez un ennemi en train de courir, pensez à lancer la grenade en avant de sa position pour qu'il se trouve juste à sa hauteur au moment de l'explosion. Une autre technique consiste à dégoupiller la grenade et à la garder en main 2 à 3 secondes avant de la lancer. Les grenades sont aussi utiles pour nettoyer les bunkers ou les salles remplies de Viets.
- X Si vous devez examiner un endroit avant de vous risquer à le prendre d'assaut, utilisez les jumelles (touche **R2**). Elles sont toujours disponibles et ont une bonne portée.
- X Plus votre arme est lourde, plus elle vous ralentit. Vous courez plus vite avec une mitraillette ou un pistolet en main, mais si vous rangez votre arme pour prendre votre couteau de survie "K-Bar", vous courez encore plus vite.
- X Lorsque vous êtes à l'abri derrière un objet, penchez-vous (touches directionnelles gauche / droite) pour passer la tête et canarder l'ennemi. Cette technique peut faire des merveilles de derrière un arbre ou des rochers.

- X Ne sous-estimez pas votre couteau. Il peut être l'arme la plus mortelle et la plus utile de votre arsenal. Si vous vous approchez suffisamment d'un ennemi, il vous suffit de lui donner quelques coups pour le tuer vite et sans bruit. Lorsque la végétation est dense, foncez sur votre ennemi sans lui laisser le temps de vous ajuster et achevez-le rapidement avec votre couteau.
- X Vous pensez être un dur à cuire ? Dans ce cas, réglez la **DIFFICULTE** sur **VIETNAM** en affichant les **OPTIONS** du **MENU PRINCIPAL**. Vous n'aurez alors plus de compteur de munitions ni de barre de santé à l'écran pour vous aider. Cette difficulté accrue ajoute au réalisme du jeu.
- X Lorsqu'un ennemi vous pourchasse, dégoupillez une grenade tout en courant. Appuyez brièvement sur la touche **R1** pour la lâcher à vos pieds. L'ennemi continuera de se rapprocher et... BOUM !
- X L'espace étant restreint dans la jungle, une distance réduite vous sépare généralement de votre ennemi lors des affrontements. Si l'ennemi peut vous voir, vous avez toutes les chances de vous faire abattre. Heureusement, le terrain vietnamien vous offre, de par sa nature, tout ce qu'il faut pour vous abriter : arbres, buissons, rochers et rondins. Dans **VIETCONG: PURPLE HAZE**, rien n'est plus utile que de savoir mettre à profit les positions à couvert. Un vieux arbre mort en travers d'un chemin peut être votre meilleur allié quand le bruit des AK commence à résonner.



GLOSSAIRE DES FORCES SPECIALES

Remarque : armes et véhicules sont souvent désignés par des abréviations ne reprenant que leur nombre.

M-16

Fusil standard de l'armée américaine.

122

Roquette de 122 mm (arme ennemie).

C-123

Avion de transport bimoteur.

C-130

Avion de transport quadrimoteur.

20 mm

Mini canon utilisé sur les avions.

22

Pistolet léger de calibre .22.

M-203

Lance-grenades de 40 mm monté sous un canon de fusil.

45

Pistolet de calibre .45.

4.2

Mortier de 4,2 pouces de calibre, surnommé "quatre deux".

50

Mitrailleuse de calibre .50.

51

Mitrailleuse de calibre .51 (arme ennemie).

M60

Mitrailleuse de 7,62 mm.

7.62 mini

Mitrailleuse de 7,62 mm.

80

Mortier de 80 mm.

AA

Antiaérien.

AK-47 ou AK

Fusil standard du pacte de Varsovie, utilisé par les Vietcongs.

AO (Area of Operations)

Zone des opérations.

Arclight

Terme désignant une frappe de B-52.

ARVN (Army of the Republic of Viet Nam)

Armée de la République du Vietnam (ARV).

BDA

(Bomb Damage Assessment)

Compte rendu des pertes causées par les bombardements.

Berm

Une berme, c'est-à-dire un mur de défense en terre.

Bird

Terme désignant un appareil, et la plupart du temps un hélicoptère.

Black Bird

Appareil de l'US Air Force utilisé pour les opérations spéciales. Il doit son surnom à sa peinture noire.

26 Bouncing betty

Type de mine bondissant en l'air avant d'exploser pour augmenter les pertes.

Browning

Pistolet de 9 mm.

Bru

Tribu de Montagnards, habitant les plateaux vietnamiens.

Bunker

Abri défensif.

C & C

(Command and Control) Commandement et contrôle.

CAR-15 ou CAR

Fusil (version carabine du M16).

CCC (Command and Control Central)

Unité centrale de commandement et de contrôle de l'armée.

CCN (Command and Control North)

Unité Nord de commandement et de contrôle de l'armée.

CCS (Command and Control South)

Unité Sud de commandement et de contrôle de l'armée.

Civvies

Terme désignant des vêtements civils.

Claymore

Mine directionnelle.

Cobra

Hélicoptère militaire servant de plate-forme de tir.

Conex

Grand conteneur militaire en métal.

Cork

Drogue utilisée par de petites unités militaires pour ne pas aller à la selle.

Cover One's Six

Surveillez les arrières de quelqu'un.

Covey

Nom du détachement de l'US Air Force assurant les transmissions radio.

Crud

Terme courant désignant les champignons et autres problèmes cutanés affectant les soldats sous les climats chauds.

DEROS (Date of Expected Return from Overseas)

Date de retour prévue au pays.

Didi

Fuir ou partir rapidement (en vietnamien).

E & E (Escape and Evasion)

S'échapper.

Exfil (abr. de Exfiltration)

Point d'extraction de la zone des opérations.

FAC (Forward Air Controller)

Contrôleur aérien avancé.

Fast Mover

Terme désignant un avion à réaction, et généralement un F-4.

Firebase

Base de départ. Une position d'artillerie éloignée et généralement isolée.

Fire Fan

Champ de tir d'un canon ou d'un mortier lourd.

First Shirt

Terme argotique désignant le premier sergent, généralement le plus gradé d'une compagnie.

FNG (F**king New Guy)

Terme désignant une jeune recrue, un bleu.

Grease

Terme argotique signifiant tuer.

Hillsboro

Appareil de commandement et de contrôle de l'aviation américaine.

HQ (Head Quarters)

Quartier général (QG).

IA (Immediate Action)

Action immédiate.

IG (Inspector General)

Grade d'inspecteur général.

Insert

Point d'insertion sur la zone des opérations.

Intel (abr. de Intelligence)

Renseignements.

Jarai

Tribu de Montagnards, habitant les plateaux vietnamiens.

Klick ou K

Un kilomètre.

Khaki

Kaki : couleur sableuse utilisée pour les uniformes.

KIA (Killed In Action)

Mort au combat.

LTC (Lieutenant Colonel)

Grade de lieutenant-colonel.

LZ (Landing Zone)

Site utilisé comme zone d'atterrissage par un hélicoptère.

LZ watcher

Soldat ennemi posté pour surveiller une zone d'atterrissage et signaler toute activité.

Medivac (acronyme de Medical evacuation)

Evacuation médicale du personnel blessé.

Mess Hall ou Mess

Salle de repas pour les soldats.

MIA (Missing In Action)

Porté disparu.

Mike Force

Equipe d'intervention alliée, généralement plus grande qu'une compagnie.

Mini-pounder

Petit transmetteur radar utilisé pour marquer une position au sol et faciliter son repérage par les appareils équipés d'un radar.

Montagnard

Habitant des plateaux vietnamiens.

Moonbeam

Nom utilisé pour désigner l'appareil de commandement et de contrôle de l'aviation la nuit.

MOS (Military Occupational Specialty)

Appellation d'emploi.

MPC (Military Payment Certificate)

Certificat de paiement militaire faisant office de monnaie.

MSG (Master Sergeant)

Grade de sergent major.

NCO (Non-Commissioned Officer)

Sous-officier.

NVA (North Vietnamese Army)

Armée nord-vietnamienne.

O-2

Appareil d'observation léger.

O2 et Benadryl

Mélange composé d'oxygène et d'un puissant antihistaminique, servant à lutter contre les nausées.

OAS (Organization of American States)

Organisation des Etats américains.

GLOSSAIRE (SUITE)

OFM (cap) (Order of Friars Minor Capucin)

L'Ordre des Frères Mineurs Capucins est un ordre religieux catholique.

OP (Observation Post)
Poste d'observation.

Otter ou O-1
Appareil d'observation léger O-1.

PIASTER ou P
Piastre : unité monétaire de la République du Vietnam (Sud-Vietnam).

PH (Purple Heart)
Décoration décernée aux soldats blessés au combat.

PHANTOM ou F-4
Avion de chasse.

POINTMAN ou POINT
Soldat marchant en tête d'une colonne pour explorer la zone.

POW (Prisoner Of War)
Prisonnier de guerre.

RECKLESS
Terme argotique désignant un fusil sans recul ou une petite pièce d'artillerie.

RON (Remain Over Night)
Terme désignant une position pour la nuit.

RPD
Mitrailieuse légère utilisée par l'ennemi.

RT (Recon Team)
Équipe de reconnaissance.

RTO (Radiotelephone Operator)
L'opérateur radio, autrement dit le soldat qui transporte la radio.

RVN (Republic of Vietnam)
La République du Vietnam, c'est-à-dire le Sud-Vietnam.

SEA (South East Asia)
L'Asie du Sud-Est.

SF (Special Forces)
Les Forces Spéciales américaines.

SFG (Sergeant First Class)
Grade de 1er sergent-chef.

SFTG (Special Forces Training Group)
Groupe d'entraînement des Forces Spéciales américaines.

SKS
Fusil à verrou (arme ennemie).

SLICK ou UH-1
Hélicoptère de transport de troupes UH-1.

SLOW MOVER
Avion de chasse à hélice.

SNAKE
Terme argotique désignant un hélicoptère Cobra.

SOG (Special Operations Group)
Unité militaire américaine chargée des opérations spéciales.

SOP (Standing Operating Procedures)
Procédures d'opérations permanentes.

SSG (Staff Sergeant)
Grade de sergent-chef.

STABO RIG
Équipement spécial avec un harnais permettant à son porteur d'être évacué.

STRAPHANG
Terme signifiant mener une opération avec une équipe autre que la sienne.

TAIL
Soldat marchant en queue de colonne et couvrant ses arrières.

TOC (Tactical Operations Centre)
Quartier général tactique.

TO & E ou TOE (Table of Organization and Equipment)
Manière dont une unité militaire est organisée.

TRACER
Balle traçante. Projectile militaire laissant derrière lui un sillage lumineux.

TRI-BORDER
Zone d'Asie du Sud-Est s'étendant autour du point où se rejoignent le Vietnam, le Cambodge et le Laos.

V Corps
Les "Cinq Corps" d'armée.

VILLE
Terme argotique désignant un village, et tout particulièrement un village de Montagnards.

WATCHER
Voir l'entrée LZ watcher.

WHITE MOUSE
Terme péjoratif désignant la police nationale de la République du Vietnam.

WILLIE PETS ou WP (White phosphorus)
Balle ou grenade au phosphore blanc.

YARD
Terme argotique signifiant Montagnard.

ZERO WEEK
Première semaine sans affectation avant le début des cours, servant fréquemment à régler les détails.

CREDITS

COYOTE DEVELOPMENT

Gestion de projet
Anthony Dodd
John Squirrel

Graphismes
James Vale
Dave Kite
Dugan Jackson
Gary Mason

Graphistes 2D / 3D
Anika Noack
Disne Rodgie
Errol Gale
Paul Hodge
Richard Sinnott
Emma Denson

Code du jeu
Harvey Gilpin
Will Bell
Duncan Denning
Paul Sinnott

Code
Andy Spanswick
Dave Parsons
Gwardedd Mountain
Leo Skrenko

Code du script
Dave Parsons
David Shea
Pete Crossley
Tony Monckton

Un grand merci pour leur aide à
Pete "Bony" Benysek
Jiri "Shigor Birdman"
Matsykwiewicz

Conception en chef
Darren Esp

Conception et CQ
Luigi Fusco
Steve Kirby

Gestion et assistance
GA, JC & THS
Matt Nagy
David Shea
Emma Denson
Gary Simmons
Sue Jolly

GATHERING (GB)

Producteur exécutif
Rupert Easterbrook

Producteur
Sajjad Majid

Directeur du développement
Luke Vernon

Producteur associé
Leo Brown

Producteur assistant
Mark Ward

Vice-président de Gathering
Graeme Struthers

Responsable marketing monde
Sarah Sesby

Chef de projet monde
Christina Camecota

Équipe de développement du produit
Andrew Morley
Dan Bailie
Fernando Melo
Mike Wenn
Simon Picard
Denby Grace

Script des cinématiques pour console
Steven "Cav" Cavalier
Graeme Struthers

Édition des cinématiques pour console
Brian Holmes

CQ LINCOLN

Responsable CQ
Mark Lloyd

Testeur en chef
Rob Dunkin

Testeur en chef secondaire
Jay Kokkorakis

Testeurs
Tim Bates
Dave Fahy
Will Riggott
Jim Cree

Joby Luckett
Matt Lunnon
Pete Broughton
Mike Bennett
Phil Deane
Kevin Hobson

Testeurs localisation
Dominic Garcia
Alain Dellepiane
Francis Fouchet
Chris Welsh

TAKE-TWO INTERACTIVE N.Y.C.

Équipe de production
Christoph Hartmann
Susan Lewis
Steve Knezevich
Larry Conti
Mike Cala

Tony King
Jennifer Kolbe
Daniel Binzig
Phil Mikkelson
Kristine Severson
Peggy Yu

Matt Schlosberg
Jason Bergman
Eric Duncan
Adam Penton

EQUIPE EUROPEENNE

Sorhad Koro
Anthony Dodd
Jon Broadbridge
Scott Morrow
Mark Lugli
James Crocker
James Quinlan
Hal Udell
Jordan Fisher
Matke Kehler
Katherine Terry
Jonnie Bryant
Adrian Lawton
Louise Wilson
Damian Jesson
Mark Jackson
Louise Malouf
Simon Ramsey
Nasko Fejza
Emmanuel Tramblais
Msthisia Bellona
Marie-Christine Branelon
Mathias Wehner
Jochen Färber
Andreas Traxler
Alexander Harlander
Elena Moricchi
Sylvie Barret
Monica Purculli
Cristiana Colombo
Ana LaFuente
Francisco Diaz
Jasón Garcia
Raquel Garcia
Onno Bos
Warner Guineá
Karl Unterholzer
Jaz Banai
Heloise Williams
Richard Barnes

PTERODON SOFTWARE (EQUIPE DE LA VERSION D'ORIGINE DE VIETCONG)

Chef de projet et concepteur du jeu senior
Jarek Kolar

Programmeur en chef
Michal Janacek

Programmeurs
Ivo Novak
Michal Zbleks
Marek Trtik
Petr Benysek

Programmeurs des missions
Jiri "Shigor Birdman"
Matsykwiewicz
Petr Benysek
Michal Janacek

Programmeurs des outils spéciaux
Petr Benysek
Filip Cezardal

Superviseur des outils graphiques
Vladimir Zadrazil

Concepteurs du jeu
Zdenek Mezihorak
Michal Marjanek
Lubomir Dykast
Jiri "Shigor Birdman"
Matyskiewicz

Concepteurs du jeu supplémentaires
Jan Kral
Ondrej Melik

Recherches sur la guerre du Vietnam
Zdenek Mezihorak

Niveau IA
Lubomir Dykast
Radim Kralik

Rédacteurs du script du jeu
Zdenek Mezihorak
Jiri "Shigor Birdman"
Matyskiewicz
Charlie Kinloch (QA Lincoln)

Consultant du script du jeu
Frederic "Rick" Harvey

Corrections du script
Debbie James

Graphiste des niveaux en chef
Vladimir Zadrazil

Graphistes des niveaux
David Brumla
Petr Kivso
Jan Hlavaty
Tom Kanda
Petr Stefek

Graphistes des niveaux supplémentaires
David Saturek
Zdenek Straneky
Lukas Gergala
Kamil Prihoda

Graphiste des personnages
Pavel Strucek

Costing des personnages
Michal Marianek

Modèles des personnages
Petr Brozka (alias Hawkins)
Richard Mikyska (alias Hornster)
Tomas Ronovsky (alias Defort)
Michal Estrada (alias Cocker)
Joas Njaluane Ekandjo (alias Bronson)

Le Duy Nhut (alias Nhut)
Vaclav Strahl (alias Rosenfield)

Graphistes de l'interface utilisateur
Vladimir Zadrazil
Pavel Strucek
Richard Vavrusa

Graphiste conceptuel
Libor Balak

Nos amis vietnamiens
(alias VC)

Animateurs des personnages
Peter Gerbat
Petr Mores
Lukas Homola

Directeur de la capture de mouvements
Michal Marianek

Consultant sur les mouvements
Pavel Hubatka
Petr Souclia

Acteurs pour la capture de mouvements
Alan Novotny
Petr Souclia

Graphistes et animateurs des animaux
Petr Mores
Petr Gerbat

Graphiste des objets et de l'équipement
Pavel Strucek

Graphistes des objets supplémentaires
Petr Stefek

Consultant du script du jeu
Frederic "Rick" Harvey

Consultants sur les uniformes et l'équipement
Petr Souclia
Petr Krensek

Graphistes sur les armes et véhicules
Jerry Turna
Richard Vavrusa

Graphistes des véhicules supplémentaires
David Saturek
Petr Stefek

Animations des cinématiques
Lukas Homola

Script des armes et véhicules
Jerry Turna

Comportement et équilibrage des armes
Lubomir Dykast

Consultants sur les armes
Jan Skramousky
Pan Kanda

Graphiste des effets spéciaux
Jerry Turna
David Brumla

Graphistes de l'interface utilisateur
Vladimir Zadrazil
Pavel Strucek
Richard Vavrusa

Graphiste conceptuel
Libor Balak

Enregistrements audio
Edition et masterisation
Filip Osoadad

Directeur de la musique
Petr Mores

Superviseur de la musique
CouchLife Limited

Compositeur de la musique scénique
Tomas Slapota

Interprètes de la musique scénique
Petr Mores (guitare)
Tomas Slapota

Graphistes et animateurs des animaux
Petr Mores
Petr Gerbat

Directeur des enregistrements des voix VC
Michal Marianek

Voix des VC
Our Vietnamese friends

Edition du doublage des voix VC
Petr Mekina

Masterisation des voix
Filip Osoadad

Casting et production des voix
Philip Morris at All in the Game Ltd.

Distribution
Kerry Shale
John Schwab

**Paul Courteny Hyu
Redd Pepper
Noah Margetta
Russell Bentley
Dan Russell
John Sharian**

Studios
Trident Sound Studios, London

Ingénieur son
Steve O'Toole

Graphistes bande-annonce de film
Michal Marianek
Vladimir Zadrazil

Graphistes bande-annonce du film
Filip Osoadad

Guide pour l'expédition au Vietnam
Le Duy Nhut

Vietnam Expedition
Michal Marianek
Petr Kivso

Consultant sur les tactiques des Forces Spéciales
Pavel Hubatka

Consultants sur l'Armée américaine
Capt. Frederic "Rick" Harvey
Terry Marks

Consultant en histoire
Daniel Kamas

Consultant en biologie
Ivan Horacek
Jan Hisek et son équipe d'expédition

Testeurs en chef de PTERODON
Lubomir Dykast
Radim Kralik

Testeurs de PTERODON
Josef Pokorny Dury
Jan "Morebat" Dungal
Radim "Shirok" Krulickowski
Vladan "Tauron" Rychtařík
Petr Kanda
Lukas Kriz

Site Internet de PTERODON
Filip Osoadad

Servics financier
Sarkisava Kratochvilova

Responsable du bureau et homme à tout faire
Josef "ZOGOTE" Pokorny

ILLUSION SOFTWARES
(EQUIPE DE LA VERSION D'ORIGINE DE VIETCONG)

Directeur du développement
Petr Vochozka

Directeur commercial
Lenka Kaehlikova

Testeur IS en chef
Vladimir Necas

IS Testers
Daniel Knebl
Jan Krácler

**Libor Kvasnicza
Jiri Matous**

Tests supplémentaires
Michal Rybka
Ondrej Malý
Lukas Kure

MUSIQUE SOUS LICENCE

'Hey Joe'

Interprété par Deep Purple.
Licence accordée par EMI Records Ltd. Composé par William M. Roberts © Third Palm Music Utilisé avec l'aimable autorisation de Carlin Music Corp. HEY JOE est interprété ici par le célèbre groupe de rock DEEP PURPLE. Un enregistrement de ce morceau était inclus dans leur album "SHADES OF DEEP PURPLE", sorti en 1968. Le copyright des enregistrements sonores est détenu par HEC ENTERPRISES LTD. sous licence exclusive à EMI

Records Ltd.

RECORDS LTD.

'Primitive'

Interprété par The Groupies.
Licence accordée par Warner Strategic Marketing UK. Composé par Robert Cortez, Norman Desrosiers, Peter Hendleman, Gordon McLaren, Ronald Peters et Steven Venet © Pronto / Groupe Tunes avec l'aimable autorisation de Warner/Chappell Music Inc.

'I Wanna Be Your Dog'

Interprété par The Stooges.
Licence accordée par Warner Strategic Marketing UK. Composé par James Osterberg Jr., Scott Asheton, Ron Asheton et David Alexander © Warner-Tamerlane Publishing Corp / S. Stogge Staffell Music avec l'aimable autorisation de Warner / Chappell Music Inc.

'Riot On Sunset Strip'

Interprété par The Standells.
Avec l'aimable autorisation de MCA Records/Universal-Island Records Limited. Licence accordée par The Universal Film & TV Licensing Division. 'Riot On Sunset Strip', de John Fleck & Tony Valentino, édité par Universal Music Publishing Ltd

Morceaux composés, enregistrés et produits par Mimrod Productions.

* Composé par The Domes of Silence

Vinyl Girl - The Living Dead

Firestone Eyes - The Bobby Lomax Journey

Soul Lovin' - Francis Collins featuring The Memphis Horns (avec l'aimable autorisation d'ILIO)

Hey! The Fur Seeds

Break on Free - The Jack Knives

Everybody diggin' - Cave and the Brothers of Iova featuring the Memphis Horns (avec l'aimable autorisation d'ILIO)

Girls won't say my name - Northfield Shack

You don't know - The Outlanders

Days of Fire - Cosmic Roulette

Sun sets fine - Davis

Selless - The Domes of Silence

Utopia - The Domes of Silence

Musiciens "guests":
Pat Homberg
Jason Copock
Chris Harding
Vox
Rona
Cave Samurai
Rich Nazeo

Un grand merci aux équipes de Mafia et de Hidden and Dangerous pour leur soutien. Tomas Hrebísekand, toute l'équipe d'animations de Mafia pour leur aide pour la capture de mouvements. L'équipe d'assistance technique de GameSpy, Art, Joost et Tom J. Strelecky. Magazin (Magazine d'armement tchèque) pour leur aide sur les armes. L'armée tchèque et le Musée de l'Armée tchèque pour leur aide. Le Jardin botanique de Prague pour son aide et ses explications. Le Jardin botanique de Brno pour son aide. L'équipe de Jan Hisek et la léte tchèque pour son équipement des expéditions en Asie du Sud-Est. Petr Viosek, Stefan Piasicki et Peter Bee pour la bon vieux temps passé dans le développement de jeux vidéo. Martin Zipaj et Bulínak Czech Dojo. Les acteurs d'East Midlands, pour leur intéressant point de vue sur les voix américaines. AZ paintball pour les plus belles expériences de paintball jamais vécues. AZ shooting gallery pour les expériences de tir. L'équipe d'Arsof, Club Navy Seal pour leur aide. Sergio et Rob de chez Couchlife. Marc et le gang de chez Mimrod. Neil "One Pin" Hughes.

Nous tenons à remercier nos femmes, nos enfants, nos petites amies et nos parents pour leur soutien et leur compréhension sans borne. Désolé pour toutes les nuits et les week-ends que nous n'avons pas passés à la maison.

SLES-52798

 "PlayStation",   and "GAMEBOY ADVANCE" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

A Take2 Company

© 2002-2004 Illusion Softworks s.r.l. Vietcong, Illusion Softworks et le logo Illusion Softworks logo sont des marques commerciales de Illusion Softworks s.r.l. Perseus et le logo Perseus sont des marques commerciales de Perseus s.r.l. Gathering of Developers, le logo Gathering of Developers, Take Two Interactive Software et le logo Take Two sont des marques commerciales et les autres éléments graphiques de Take Two Interactive Software, Courts Courts, Toyoko Development et les autres Courts sont des marques commerciales de Toyoko Development Ltd. Développé par Cayote Coracle en association avec Illusion Softworks et Perseus. Take Two par Gathering of Developers. Utilisez Bank Video. © 1997-2004 par RAD Bank Video, Inc. RenderWare est une marque déposée de Croteam Inc. Les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

502955536781