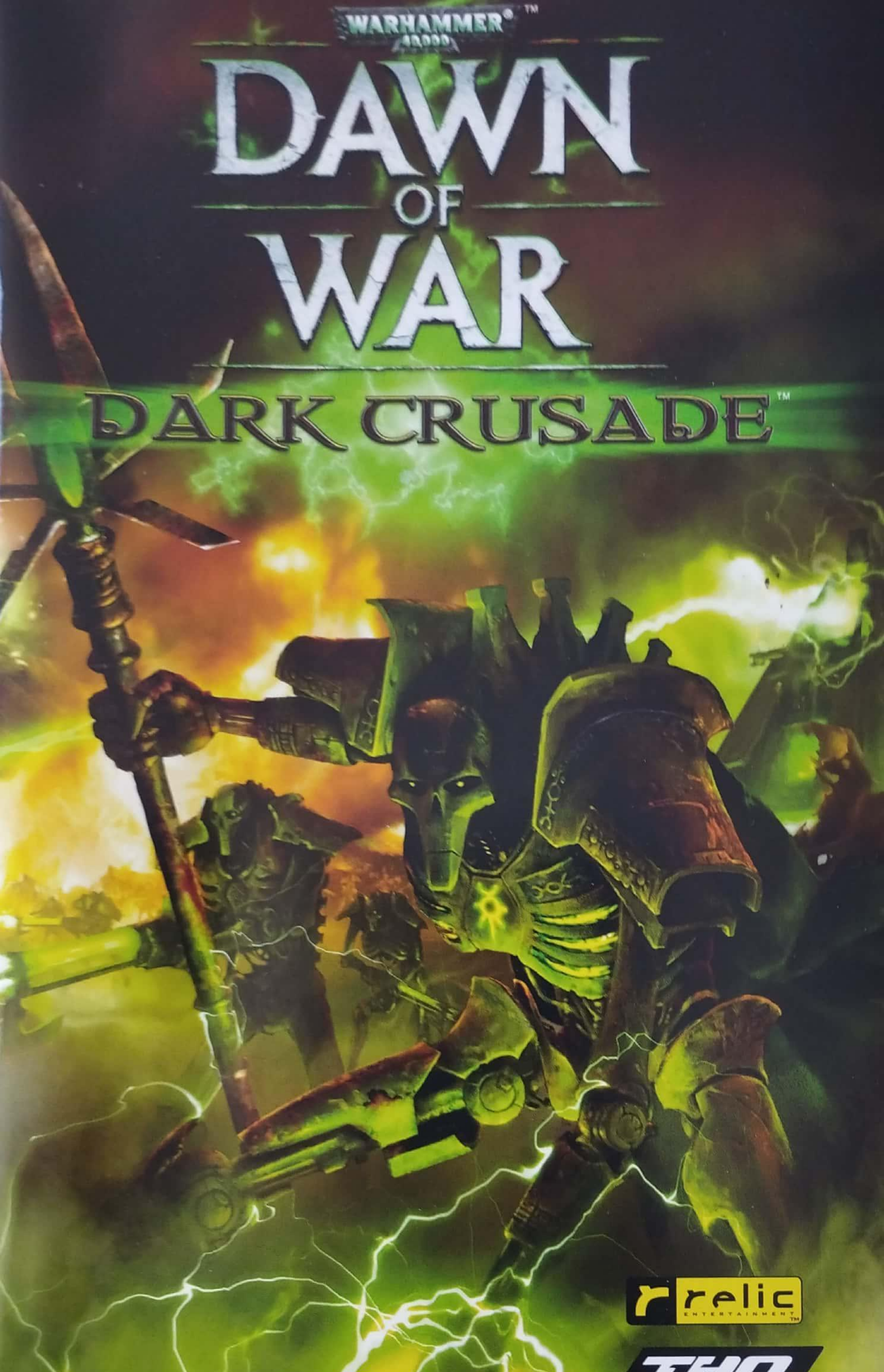
WARHAMMER® 40,000™

# DAWN OF WAR

## DARK CRUSADE™



relic ENTERTAINMENT™

THQ®

MODE D'EMPLOI

## 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, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

# TABLE DES MATIÈRES


INTRODUCTION . . . . . 2

NOUVELLES UNITÉS & STRATÉGIES . . . . . 2

DÉMARRAGE . . . . . 3
- INSTALLATION . . . . . 3
- ENTREZ LE CODE CD . . . . . 3
- MISES À JOUR ET CORRECTIFS . . . . . 3
- DÉPANNAGE . . . . . 3

LE JEU . . . . . 4
- LE MENU PRINCIPAL . . . . . 4
- CAMPAGNE . . . . . 4
- ESCARMOUCHE . . . . . 5
- PARTIE EN LIGNE . . . . . 5
- OPTIONS DU JEU . . . . . 5

CAMPAGNE UN JOUEUR . . . . . 6
- LA CROISADE NOIRE . . . . . 6
- LANCEMENT DE LA CAMPAGNE . . . . . 6
- CARTE DE LA CAMPAGNE . . . . . 7
- UTILISER LA CARTE DE LA CAMPAGNE . . . . . 7
- GARDE D'HONNEUR DU COMMANDEUR . . . . . 8
- MATÉRIEL . . . . . 8
- DÉFENSE DE VOS PROVINCES . . . . . 9
- VICTOIRE . . . . . 9
- DÉFAITE . . . . . 9

LES NÉCRONS . . . . . 10
- UNITÉS NÉCRONS . . . . . 11
- VÉHICULES NÉCRONS . . . . . 12
- BÂTIMENTS ET STRUCTURES NÉCRONS . . . . . 13
- CAPACITÉS DES UNITÉS NÉCRONS . . . . . 14

L'EMPIRE TAU . . . . . 16
- UNITÉS DE L'EMPIRE TAU . . . . . 16
- VÉHICULES TAU . . . . . 18
- BÂTIMENTS ET STRUCTURES TAU . . . . . 19
- CAPACITÉS DES UNITÉS TAU . . . . . 20

NOUVELLES UNITÉS DES RACES EXISTANTES . . . . . 22
- SPACE MARINES DU CHAOS . . . . . 22
- ELDARS . . . . . 22
- GARDE IMPÉRIALE . . . . . 23
- ORKS . . . . . 23
- SPACE MARINES . . . . . 23

CRÉDITS . . . . . 24

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR . . . . . 27

ASSISTANCE CLIENTÈLE . . . . . 30

# INTRODUCTION

Kronus, planète de la bordure extérieure de l'Imperium de l'Humanité, a été conquise par l'Empire Tau. Cette race jeune mais technologiquement avancée a balayé les franges orientales de la galaxie avec une violence implacable et a intégré en son sein les autres races qu'elle a rencontrées. Efficaces et puissants, les Guerriers de Feu de l'Empire Tau ne sont que rarement égalés. Mais d'autres forces ont elles aussi tourné leurs yeux vers Kronus. Assoupis sous la surface de la planète depuis 60 millions d'années, les terribles et redoutables Nécrons s'extraient lentement de leur millénaire torpeur. Leurs armées presque invincibles ne combattent que dans un simple but : détruire toute vie. Elles luttent sans émotion ni remords, écrasant rapidement leurs adversaires sous la masse de leurs soldats et sous leur armement impie. Ce n'est qu'une fois la galaxie purgée de toute vie que les Nécrons seront satisfaits. Nul doute que la résistance à leur effroyable génocide sera de taille.

Car la nouvelle de la menace des Nécrons sur Kronus s'est rapidement répandue à travers la galaxie et les autres puissances majeures arrivent pour revendiquer cette précieuse planète. Tout est en place pour une guerre de terribles proportions, 7 races différentes s'affrontant pour le contrôle total de Kronus. Les impitoyables Nécrons anéantiront-ils toute vie sur la planète ? Les Tau parviendront-ils à repousser les six autres races et à préserver leur jeune colonie ?

La **croisade noire** est sur le point de commencer...

# NOUVELLES UNITÉS & STRATÉGIES !

**Warhammer® 40.000™: Dawn of War – Dark Crusade™** propose de passionnantes nouvelles unités et fonctions permettant d'agrandir les champs de bataille du 41ème millénaire.

Vous pouvez jouer deux nouvelles races, **l'Empire Tau** et les **Nécrons**. L'Empire Tau, race au haut niveau de technologie, privilégie les attaques à distance et une approche patiente et presque méthodique de la bataille. Les Tau peuvent en outre compter sur l'aide des Kroots et des Vespides, deux races versées dans l'idéologie des Tau, le Bien Suprême.

Les Nécrons sont une ancienne race ne combattant que dans un seul but : détruire toute vie. Assoupis sous la surface de Kronus depuis 60 millions d'années, la présence des Tau les a finalement sortis de leur innommable repos. Sur le champ de bataille, ils disposent d'une féroce infanterie et de l'unique capacité de reconstituer leurs forces vaincues, ce qui semble les rendre invincibles.

Les nouvelles mises à jour de ce passionnant chapitre de la saga Warhammer 40,000 comprennent

- Deux nouvelles races, chacune dotée d'unités, de structures et de capacités inédites et puissantes, pour un total de sept races jouables différentes.
- De nouvelles unités et capacités pour toutes les races existantes de Dawn of War (Space Marines du Chaos, Eldars, Garde Impériale, Orks et Space Marines).
- Un nouveau mode de campagne qui vous place à la tête d'une des sept races jouables, chacune luttant pour le contrôle de la planète Kronus. Ce mode comprend 18 nouvelles cartes Escarmouche à conquérir et met l'accent à la fois sur la stratégie et les récompenses. Vous pouvez renforcer les zones conquises de la planète au moyen de troupes qui les rendent plus difficiles à envahir, vos victoires étant en outre récompensées par du matériel, à savoir un butin de guerre spécial qui non seulement modifie l'apparence de votre commandant mais aussi améliore grandement ses capacités.
- Plongez dans les profondeurs du monde de Warhammer 40,000, et découvrez cet univers par les yeux de la race de votre choix.

# DÉMARRAGE

## INSTALLATION

IInsérez le premier DVD-ROM de Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade dans votre lecteur. À l'apparition de l'écran de démarrage, cliquez sur Installer et suivez les instructions s'affichant à l'écran.

Si l'écran de démarrage n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur votre bureau, puis double-cliquez sur le lecteur de DVD-ROM contenant le disque de Dark Crusade. Parcourez l'arborescence jusqu'à Setup.exe et double-cliquez sur son icône pour accéder à l'écran de démarrage. Cliquez sur Installer et suivez les instructions s'affichant à l'écran.

## ENTREZ LE CODE CD

Il vous sera demandé d'entrer le code de votre CD, situé à l'intérieur du boîtier. Vous devez posséder un code CD valable pour terminer l'installation et lancer le jeu.

Protégez votre code CD – ne le donnez à personne d'autre et ne permettez à personne de l'utiliser. Rangez la boîte du jeu dans un endroit sûr : il vous sera redemandé en cas de réinstallation.

## MISES À JOUR ET CORRECTIFS

Afin d'obtenir les derniers patches et mises à jour de ce jeu, connectez-vous à Dawn of War Online en cliquant sur le bouton "Multijoueur" du Menu principal, puis sélectionnez "En ligne". Vous pouvez également obtenir les correctifs en ligne depuis le site Web de l'assistance technique mais, pour bénéficier des solutions de mise à jour les plus récentes et les plus complètes, utilisez la fonction autocorrectif. Elle vous permet de mettre à jour votre version actuelle de Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade.

## DIRECTX 9.0C

Vous avez besoin de DirectX version 9.0c (inclus sur le DVD-ROM d'installation) ou supérieure pour jouer à Dark Crusade.

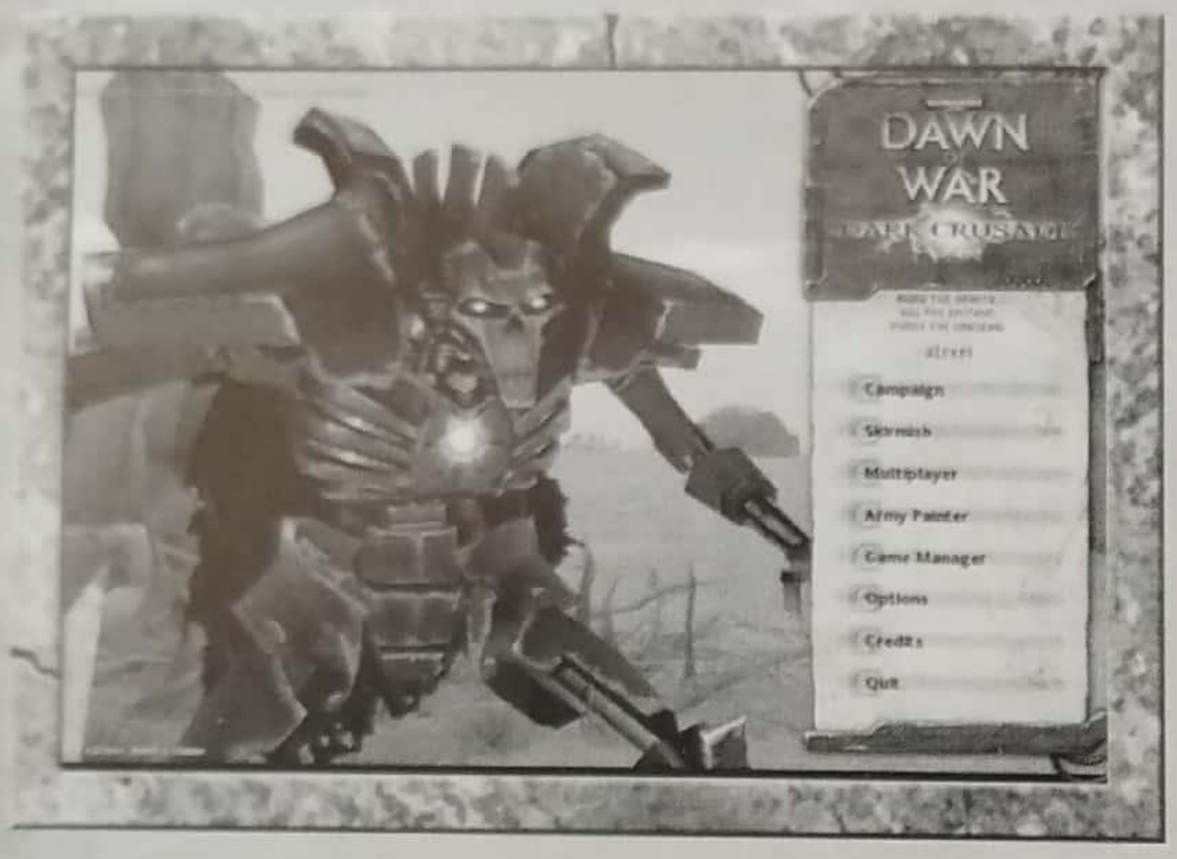
## DÉPANNAGE

Veuillez consulter le fichier Lisezmoi.txt situé sur le DVD-ROM pour obtenir les dernières informations sur le dépannage et l'assistance technique.

# LE JEU

## LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de lancer le Didacticiel, de démarrer une nouvelle campagne solo, de lancer une escarmouche contre l'ordinateur, de lancer ou de trouver une partie en ligne, de modifier les options du jeu et de voir les crédits de Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade. Vous pouvez également appuyer sur F10 pour activer un menu limité quand vous jouez.




- Cliquez sur **Campaign** Campagne pour commencer une nouvelle campagne solo.
- Cliquez sur **Escarmouche** pour lancer une partie un joueur en mode Escarmouche.
- Cliquez sur **Multijoueur** pour lancer une partie LAN ou en ligne avec GameSpy.
- Cliquez sur **Options** pour modifier les options.
- Cliquez sur **Crédits** pour voir les crédits de Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade.
- Cliquez sur **Quitter** pour quitter Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade et revenir à Windows.

## CAMPAGNE

La campagne solo de Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade vous permet de connaître la ferveur de la bataille de manière à la fois nouvelle et excitante. Vous pouvez choisir de jouer avec l'une des sept factions différentes, dont les deux nouvelles races : les Nécrons et l'Empire Tau. Affrontez les factions rivales et tentez de prendre le contrôle de différents secteurs clé de Kronus. Écrasez vos adversaires par votre seule force et, à l'aide de votre butin de guerre, conférez à votre commandant de nouvelles et puissantes capacités.




Vous trouverez tous les détails concernant la campagne solo à la page 6.

# ESCARMOUCHE

Le mode Escarmouche vous permet de vous mesurer à des adversaires contrôlés par l'ordinateur sur de nombreuses cartes multijoueurs différentes.

# PARTIE EN LIGNE

Cliquer sur En ligne dans le Menu principal vous permet d'accéder aux options de jeu multijoueur en ligne suivantes :

- **LAN** – pour héberger/rejoindre une partie sur votre réseau local.
- **En ligne** – pour héberger/rejoindre une partie en ligne via le lobby multijoueur Dark Crusade. Celui-ci propose différentes fonctions multijoueurs, comme l'automatch, le classement du ladder…
- **Héber. direct** – Hébergez directement une partie, ce qui permet à d'autres joueurs de se connecter directement à votre réseau pour faire une partie multijoueur.
- **Rejoindre dir.** – Rejoignez une partie Héber. direct, ce qui vous permet de vous connecter au réseau d'un autre joueur pour faire une partie multijoueur.

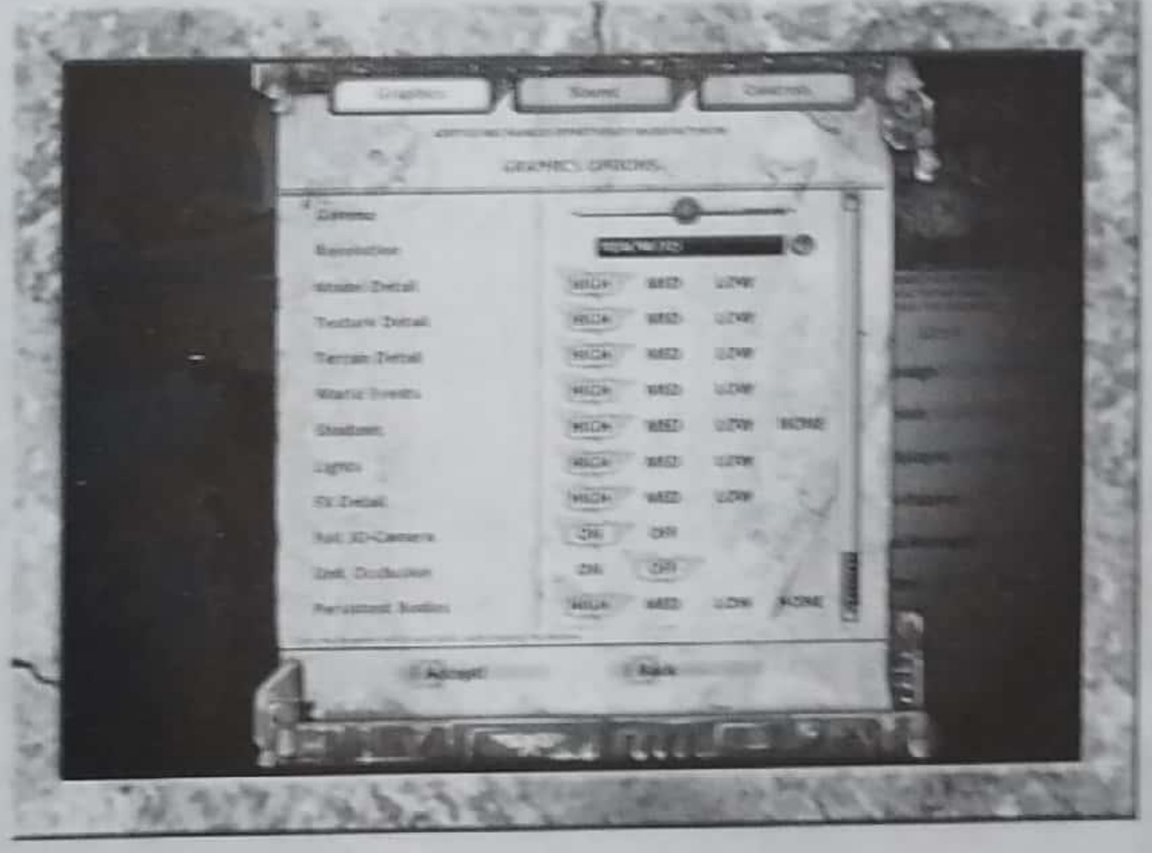
# OPTIONS DU JEU

## COMMANDES

Modifiez des options comme l'apparition du texte d'aide, la vitesse du défilement de la souris et les réponses des unités.

## GRAPHISMES

Modifiez les options graphiques comme la résolution de l'écran et les détails des textures.



***Remarque importante sur les graphismes et la meilleure qualité de jeu possible :*** *Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade utilise certaines des techniques de rendu les plus avancées disponibles aujourd'hui pour créer ses effets spéciaux et garantir des performances en temps réel offrant le plus grand plaisir ludique possible. Le jeu a largement été développé et testé sur des cartes graphiques NVIDIA® GeForce™ FX, séries 6 et 7, et la qualité prévue s'obtient plus facilement avec une carte graphique NVIDIA GeForce de série 7. Avec une GeForce 6800 ou supérieure, vous pourrez activer toutes les fonctions d'effets spéciaux NVIDIA à hautes résolutions.*

## AUDIO

Modifiez les options audio comme le niveau du volume, le niveau de discours des personnages et les configurations haut-parleurs système.

Avec les cartes son Sound Blaster X-Fi™, brouillez la frontière entre le jeu et la réalité. Ces cartes offrent en effet la promesse d'une expérience ludique ultra rapide et d'un environnement sonore à couper le souffle – le tout en même temps. Jouez à Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade avec une carte Sound Blaster X-Fi™ pour profiter d'un son encore plus dynamique et plus réaliste que tout ce que vous avez jamais imaginé. Pour en savoir plus sur les cartes son Sound Blaster X-Fi™, rendez-vous à http://www.soundblaster.com

# CAMPAGNE UN JOUEUR

Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade vous propose de conquérir l'intégralité du monde de Kronus au cours d'une campagne solo. Endossez le rôle d'un des sept commandants et faites usage de vos talents de stratège pour repousser les six autres races en lice.

## LA CROISADE NOIRE

Comme décrit au début de ce manuel, la planète Kronus est le site d'un important conflit entre sept armées. L'Empire Tau et les Nécrons se battent pour le contrôle de ce monde, mais ils sont loin d'être les seuls. Cette féroce guerre des sept entrera dans les annales de l'histoire impériale sous le nom de Croisade Noire.

Les sept camps en lutte pour le contrôle de la planète sont :

- **Les Space Marines du Chaos :** Eliphas l'Héritier, Apôtre Noir de la légion des Word Bearers, a pour but de refaçonner Kronus à l'image corrompue des dieux du Chaos.
- **Les Eldars :** la Grande Prophétesse Taldeer du Vaisseau-Monde Ulthwé a prévu le retour des génocidaires Nécrons. Ces derniers à présent réveillés, elle ne fait confiance à personne d'autre pour les stopper.
- **La Garde Impériale :** Le gouverneur Lukas Alexander et son 1er régiment de Kronus veulent libérer ce monde de la domination extraterrestre et le rendre à l'Imperium de l'Humanité.
- **Les Nécrons :** À son réveil, le Seigneur Nécron de Kronus a trouvé son monde-tombeau infesté d'êtres vivants. Il le nettoiera en hommage à son terrible dieu, le Nightbringer.
- **Les Orks :** Le Big Boss Gorgutz 'Ead'Unter considère Kronus comme une prise de plus pour son Waaagh! Il n'est rien de plus dur ni de plus méchant qu'un Ork, et aucun Ork n'est plus dur ni plus méchant que Gorgutz !
- **Les Space Marines :** Le Frère-Capitaine Davian Thule du chapitre des Blood Ravens a été envoyé pour procéder à une grande purge. De sombres secrets et de saintes reliques se cachent sur cette planète infestée d'extraterrestres… et il doit les protéger.
- **L'Empire Tau :** Le Shas'o Kais, commandant des forces armées Tau sur Kronus, lutte pour maintenir ce monde dans l'Empire. Alors que d'autres se battent par cupidité, fierté ou désir de conquêtes, lui se bat pour le Bien Suprême.

Vous pouvez jouer la campagne de Dark Crusade avec l'une de ces races. Chacune a sa propre histoire à raconter, qui se déroulera au fur et à mesure de votre conquête de la planète.

## LANCEMENT DE LA CAMPAGNE

Vous pouvez lancer **la campagne solo** en cliquant sur Nouveau dans le menu de campagne (auquel on accède par le menu principal). Vous pouvez ensuite choisir votre niveau de difficulté. Ce choix affectera la résistance de vos unités et des unités ennemies au cours de la campagne.




Puis vous pouvez choisir la race que vous allez jouer. Vous pouvez jouer n'importe quelle des sept races disponibles, et vous pouvez rejouer la campagne avec des races différentes si vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas changer de race en cours de campagne, mais vous pouvez sauvegarder plusieurs campagnes (chacune avec une race différente).

# CARTE DE LA CAMPAGNE




La principale interface de la campagne solo est la carte de campagne générale. Elle montre les 25 provinces de Kronus et vous permet de lancer des attaques, de déplacer vos armées, de renforcer vos provinces et bien d'autres choses.

Quand vous cliquez sur une province, vous obtenez des informations clé sur cette région dans le panneau de droite. Vous pouvez également prendre cette province pour cible.

La carte de campagne vous livre de nombreuses informations essentielles :

- Position des armées : Each of the seven armies are represented on the map by the figure of their commander. You can only attack provinces adjacent to your army, so where each army is defines the strategic landscape.
- **Planetary Requisition** : Les sept armées sont représentées sur la carte par l'image de leur commandant. Vous ne pouvez attaquer que les provinces adjacentes à votre armée, de sorte que la position de chaque armée définit le paysage stratégique.
- **Réquisition planétaire** : Il s'agit de la principale ressource stratégique à grande échelle. Elle représente les ressources dont vous disposez pour vous aider dans votre conquête, qu'il s'agisse de l'exploitation des ressources locales ou de forces alliées extérieures à ce monde. Chaque province vous donne un certain nombre de points de Réquisition planétaire à chaque tour, que vous pouvez dépenser pour renforcer vos provinces et accentuer vos attaques.
- **Potentiel militaire** : Chaque province possède un niveau (de 1 à 15, apparaissant sur un petit bouclier) représentant son potentiel militaire global. Il s'agit du niveau général de résistance auquel vous pouvez vous attendre si vous attaquez cette province. Le potentiel militaire de vos provinces dépend de la quantité de renforts qui y stationnent (voir ci-dessous) et des bâtiments que vous avez construits quand vous avez attaqué la province correspondante. De la même manière, vos adversaires achemineront des renforts pour augmenter le potentiel militaire de leurs provinces.
- **Bonus de Province** : Le fait de conquérir une province vous fait bénéficier d'un bonus spécial. Il s'agit parfois d'une escouade pour votre Garde d'Honneur (voir p. 8). D'autres provinces vous donnent des capacités spéciales, comme la possibilité d'attaquer des provinces éloignées ou de vous déplacer deux fois dans le même tour.
- **Forteresses** : Sept provinces spéciales sont marquées de la bannière de leur propriétaire. Il s'agit de la province d'origine de chaque race. Si une race voit sa forteresse conquise, elle perd la campagne.

# UTILISER LA CARTE DE LA CAMPAGNE

Dans la campagne solo, les actions sont divisées en tours. À chaque tour, vous pouvez vous déplacer une fois sur la carte et effectuer plusieurs autres actions. Les actions possibles dans un tour sont :

- **Attaquer (1 déplacement)** : Vous pouvez attaquer une province ennemie adjacente à celle où votre armée commence le tour. Les provinces que vous pouvez prendre pour cible sont indiquées par une flèche rouge. Pour attaquer, sélectionnez la province choisie et cliquez sur "Attaquer." (Un écran apparaît alors où vous pouvez confirmer votre attaque ou changer d'avis si vous le souhaitez.)

  Vos attaques se déroulent sur un champ de bataille unique pour chaque province. Si vous parvenez à vaincre le défenseur, vous prenez le contrôle de la province.
- **Se déplacer (1 déplacement)** : Si vous contrôlez déjà une province adjacente, vous pouvez vous contenter d'y déplacer votre armée au lieu d'attaquer (probablement afin de préparer une attaque ultérieure). Les provinces vers lesquelles vous pouvez vous déplacer sont indiquées par une flèche verte. Pour vous déplacer, il vous suffit de sélectionner la province de destination et de cliquer sur "Se déplacer."

- **Renforcer (0 déplacement)** : Vous pouvez dépenser des points de Réquisition planétaire pour caserner des troupes dans une province sous votre contrôle. Pour cela, sélectionnez la province et cliquez sur "Renforcer." Vous accédez alors à l'écran de renforcement qui vous montre les troupes disponibles et les troupes stationnant déjà ici. Pour ajouter une escouade, cliquez sur son icône en bas de l'écran.
- **Rappeler troupes (0 déplacement)** : Depuis l'écran de renforcement, vous pouvez également rappeler des troupes que vous aviez précédemment casernées dans une province. Cliquez sur l'icône d'une escouade de la province pour la rappeler. Rappeler des escouades vous rend des points de Réquisition planétaire.
- **Voir l'historique (0 déplacement)** : Vous pouvez revoir les principaux faits et détails historiques de chaque province de Kronus en la sélectionnant et en cliquant sur "Historique." Vous accédez alors à une vue d'ensemble de la province, ainsi qu'à un document tiré de l'histoire de la planète.
- **Voir les infos du chef (0 déplacement)** : En cliquant sur "Chef", vous accédez à un écran affichant un portrait de votre commandant et ses exploits. Cet écran comprend les statistiques de jeu de votre commandant, votre Garde d'Honneur et une liste des races que vous avez vaincues. Vous pouvez également voir le matériel dont vous disposez.

Lorsque vous avez terminé vos actions pour ce tour, cliquez sur "Fin de tour." Les armées ennemies agissent alors.

***Note : La faction qui contrôle les Terres désolées d'Eres reçoit 2 déplacements par tour, ce qui lui permet de se déplacer ou d'attaquer deux fois.***

## GARDE D'HONNEUR DU COMMANDEUR

Au fur et à mesure que vous conquerrez Kronus, vous obtiendrez jusqu'à une douzaine d'unités spéciales pour la Garde d'Honneur de votre commandeur. Il s'agit de troupes d'élite attribuées à votre commandeur en récompense pour ses prouesses guerrières.

La conquête d'une province dont le bonus est une escouade de Garde d'Honneur vous donne le droit d'entraîner cette escouade. Pour cela, vous devez dépenser des points de Réquisition planétaire, à partir de l'écran du chef (en cliquant sur une icône grisée de l'escouade) ou à partir de l'écran d'attaque (en cliquant sur l'icône en bas de l'écran).

Une fois une unité de Garde d'Honneur entraînée, elle est prête au début de chaque attaque, aux côtés du commandeur. Cela vous permet dans un premier temps de repousser toute attaque contre votre base et d'avancer rapidement en territoire ennemi. Les unités de Garde d'Honneur peuvent toutefois mourir au combat, auquel cas elles doivent à nouveau être entraînées.

## MATÉRIEL

Au fur et à mesure de la campagne, vos victoires seront récompensées par du matériel. Il s'agit d'armes et de pièces d'équipement uniques qui améliorent la force de votre commandeur au combat. Le matériel modifie également son apparence et lui donne l'air plus imposant sur le champ de bataille.

Lorsque vous recevez du matériel, vous pouvez accéder à l'écran de matériel et choisir une nouvelle pièce d'équipement parmi les dix disponibles. Certaines sont toutefois soumises à des conditions, et il vous faudra peut-être choisir une certaine pièce d'équipement avant de pouvoir en prendre une autre.

***Notez également que, une fois que vous avez sélectionné une pièce d'équipement et confirmé votre choix en quittant l'écran, vous ne pouvez plus en changer.***

Vous pouvez accéder à l'écran de matériel à n'importe quel moment à partir de l'écran du chef.

Les récompenses sous forme de matériel vous sont accordées au cours de la campagne en reconnaissance des territoires conquis, des territoires défendus, des adversaires tués et d'autres facteurs.

## DÉFENSE DE VOS PROVINCES

Quand vos adversaires agiront, ils pourront tout à fait décider d'attaquer un de vos territoires. Si c'est le cas, vous devrez vous défendre. Un message vous indiquera la force de l'attaquant (qui déterminera celle de l'attaque) et vous donnera des informations importantes sur votre propre province.

**Vous aurez alors deux options :**

- **Combat :** Cette option vous amènera à la carte de combat de la province, où vous ferez face aux forces attaquantes. Il vous faudra détruire l'envahisseur pour l'empêcher de progresser.
- **Auto-résolution :** Cette option vous permet de ne pas jouer la bataille et de laisser l'ordinateur déterminer automatiquement le vainqueur en fonction des forces relatives des combattants. Vos chances de défendre votre province avec succès sont toujours plus élevées si vous combattez vous-même.

**Les forces dont vous disposerez pour défendre une province dépendent de plusieurs facteurs :**

- **Renforts :** Si vous avez renforcé la province en y casernant des troupes sur l'écran de renforcement, les unités concernées seront disponibles au moment de l'attaque de la province.
- **Bâtiments existants :** Toute structure que vous avez construite quand vous avez attaqué la province sera toujours là quand vous la défendrez. Cela vous permettra de créer rapidement des unités puissantes. (Notez toutefois que l'ennemi détruira toute structure se trouvant près de son QG.)
- **Votre armée :** Si votre armée se trouve actuellement dans la province que vous défendez (ou dans une province adjacente), votre commandeur et votre Garde d'Honneur participeront à la bataille. Autrement, vous pourrez entraîner le commandeur en cours de partie.

## VICTOIRE

Pour gagner la campagne, vous devez prendre les six forteresses ennemies situées sur la carte. Il s'agit des provinces d'origine de vos adversaires : en les prenant, vous repoussez la plupart de leurs forces hors de Kronus pour de bon.

Mais l'attaque d'une forteresse n'est pas une mince affaire. Si la plupart des batailles pour le contrôle d'autres provinces ne seront que de simples escarmouches, il en va tout autrement des forteresses. L'ennemi est bien retranché, sur un terrain adapté à ses tactiques. La prise d'une forteresse dépend généralement d'un objectif particulier à atteindre, comme l'assassinat d'un chef ou la destruction d'un appareil.

Une fois la forteresse d'une autre race prise, cette dernière ne peut plus lancer d'attaques. Toutes les provinces qu'elle occupait au moment de sa défaite restent entre ses mains (les soldats restent là), mais elle ne représente plus de véritable menace. Vous pouvez laisser ces provinces tranquilles ou les nettoyer pour obtenir leurs bonus.

## DÉFAITE

Si une faction ennemie parvient à conquérir votre forteresse, vous êtes vous aussi chassé de Kronus.

# LES NÉCRONS

Pendant 60 millions d'années, les Nécrons ont dormi sous la surface de la planète Kronus. Il y a de cela des éons, la race des Nécrontyrs a cru perdre sa misérable vie, menacée par une gigantesque et dévastatrice étoile. Ses représentants ont alors repoussé les limites de la science, cherchant à prolonger leur existence, mais en vain. Puis ils découvrirent les dieux des étoiles appelés C'tan, qui leur offrirent l'immortalité… mais à un prix terrible. Les Nécrontyrs acceptèrent et leurs âmes se retrouvèrent prisonnières de corps de métal vivants. Mais ce qu'ils ignoraient, c'est que le processus engourdirait leur esprit et leurs sens, faisant d'eux des esclaves des C'tan. En effet, les C'tan avaient besoin d'esclaves-guerriers pour moissonner les formes de vie peuplant la galaxie et festoyer sur ces âmes. Les nouveaux Nécrons des C'tan remplissaient très bien ce rôle. Leurs méthodes sont impitoyables, et ils ne connaissent pas le remord. Sur le champ de bataille, ils manient un armement innommable et peuvent puiser à la noire puissance de leur dieu, qui leur donne un considérable avantage sur leurs ennemis.

Constitués d'un élément métallique malléable et flexible ayant le pouvoir de se régénérer, les Nécrons ne sont jamais complètement vaincus quand on les terrasse. La plupart des unités de Nécrons sont capables de se reconstituer une fois détruites, ce qui les rend pratiquement invincibles.

Très puissants au combat rapproché, les Nécrons sont également adeptes des attaques à longue distance. Leurs anciennes technologies leur permettent de combattre efficacement l'infanterie et les véhicules. Leur unité la plus importante, le Seigneur Nécron, peut en outre être améliorée au moyen d'une multitude d'artéfacts. Le Seigneur Nécron peut alors renforcer la puissance des unités de Nécrons à proximité.

Les armées contre nature des Nécrons sont peut-être les plus formidables de Warhammer 40,000: Dark Crusade. Avec leurs armes puissantes, la capacité de reconstituer leurs soldats vaincus et leur insatiable soif de réduire toute vie en esclavage, les Nécrons sont une force impie avec laquelle il faut compter.

***Note sur le fonctionnement des Nécrons :***

***Les Nécrons sont uniques en ceci qu'ils n'utilisent pas la ressource de Réquisition (la ressource normalement générée par les points stratégiques). Les Nécrons capturent des points stratégiques pour priver leurs adversaires de leurs ressources et pour fonder une Tour de la Ruine Imminente. Chaque Tour construite réduit le temps nécessaire à l'entraînement et au renforcement des unités, ainsi que le temps nécessaire pour mener des recherches à bien. Chaque Tour construite augmente en outre la Cap. escouades et la Cap. de soutien des Nécrons.***

# UNITÉS NÉCRONS



## SCARABÉE BÂTISSEUR (RACCOURCI : S)

Le Scarabée bâtisseur est l'unité de base par excellence des Nécrons, mais c'est aussi l'une des plus précieuses. C'est la seule unité capable de capturer des points stratégiques, et elle sert également d'unité de construction des structures Nécrons. Les Scarabées bâtisseurs peuvent en outre réparer les structures endommagées, l'infanterie et les véhicules au cœur de la bataille. Extrêmement utiles pour agrandir votre territoire, les Scarabées bâtisseurs ne possèdent pas d'armes et sont donc très vulnérables. Enfin, ils peuvent détecter les unités infiltrées.



## GUERRIER NÉCRON (RACCOURCI : N)

Cette lourde unité d'infanterie Nécron constitue un spectacle terrifiant sur le champ de bataille. Faite d'un métal souple et pouvant se reconstituer, le Guerrier Nécron peut se régénérer en pleine action, tout en abattant l'infanterie ennemie au moyen de son puissant armement à fission. Les Guerriers Nécrons peuvent également se reconstituer après avoir été vaincus. S'il s'agit techniquement de la plus basse unité d'infanterie des Nécrons, en grand nombre, les Guerriers Nécrons représentent une redoutable menace. Les Guerriers Nécrons peuvent par ailleurs être téléportés en direction de n'importe quel bâtiment Nécron, à l'exception de la Tourelle à fission, grâce à leur capacité d'Invocation.



## SPECTRE (RACCOURCI : W)

Capable de se déphaser de l'univers matériel, le Spectre est une unité trompeuse, en particulier dans les missions de reconnaissance. Les Spectres se déplacent extrêmement vite et sont capables de porter des attaques rapprochées d'une puissance considérable. Ils sont cependant peu protégés et ne peuvent supporter qu'une faible quantité de dégâts (bien qu'ils résistent davantage aux attaques à distance). Quand ils sont déphasés, ils peuvent se déplacer librement sur la carte mais ne peuvent pas attaquer. Les Spectres peuvent en outre détecter les unités infiltrées et libérer les points stratégiques ennemis.



## SEIGNEUR NÉCRON (RACCOURCI : L)

Première unité de commandement des Nécrons, le Seigneur Nécron est un adversaire puissant à proximité d'autres unités d'infanterie Nécrons. En acquérant des artéfacts, le Seigneur Nécron peut augmenter ses capacités de manière exponentielle, de même que la force des troupes qui le côtoient. Si vous améliorez le QG des Nécrons, le Monolithe, le Seigneur Nécron peut accéder à des capacités et des améliorations plus puissantes.



## IMMORTELS (RACCOURCI : I)

Cette unité d'infanterie lourde Nécron est adaptée aux attaques contre les structures et véhicules ennemis. Ses fusils d'assaut à fission peuvent pénétrer la plupart des armures et possèdent la plus longue portée de toutes les armes Nécrons bien que, face à l'infanterie ennemie, les Immortels soient plus efficaces avec leurs armes de contact. Comme les Guerriers Nécrons, les Immortels peuvent se reconstituer s'ils sont vaincus.



### PARIAS (RACCOURCI : P)

Combinaison malsaine de métal et de chair, les Parias sont le dernier type de l'infanterie Nécron. Chaque coup de leur Fauchard réduit la vitesse de déplacement et la santé maximale de leur adversaire, un effet qui dure jusqu'à la défaite des Parias. Cette capacité les rend très efficaces contre l'infanterie, légère comme lourde.



### DÉPECEURS (RACCOURCI : F)

La vue des Dépeceurs sur le champ de bataille suffit à réduire le moral de n'importe quelle unité d'infanterie ennemie à proximité. Ces unités drapent leurs corps corrompus des peaux de leurs adversaires vaincus, ce qui leur confère une apparence des plus macabres. Si pareil spectacle ne suffit pas à dissuader les unités ennemies, les Dépeceurs peuvent porter des attaques au contact incroyablement violentes et se reconstituer s'ils sont vaincus. Du fait de la faible portée de leurs assauts, ils sont plus adaptés aux confrontations directes avec l'infanterie et l'infanterie lourde. Les Dépeceurs peuvent se téléporter en direction de n'importe quel bâtiment Nécron, à l'exception de la Tourelle à fission, à l'aide de leur capacité d'Invocation.

## VÉHICULES NÉCRONS



### MÉCARACHNIDES (RACCOURCI : T)

L'unité des Mécarachnides constitue un puissant cocktail de force de frappe rapprochée anti-infanterie et de soutien. La Mécarachnide est adepte des attaques au contact, mais elle peut aussi prouver son utilité sur le champ de bataille en créant des Scarabées d'attaque aux dépens de sa propre santé. En pleine attaque, la Mécarachnide peut également reconstituer les unités d'infanterie vaincues et les rendre à nouveau aptes au combat. Les Scarabées d'attaque peuvent quant à eux s'en prendre aux unités comme aux bâtiments adverses, mais c'est contre les véhicules ennemis qu'ils sont les plus efficaces.



### DESTROYER (RACCOURCI : D)

Cette imposante unité d'infanterie n'est autre qu'un Guerrier Nécron ayant été attaché à un corps Antigrav, qui lui confère une grande agilité et d'excellentes capacités d'attaque. Le Destroyer est surtout adapté aux opérations visant à contrer l'infanterie ennemie. Les Destroyers disposent d'une attaque rapprochée leur permettant de désorganiser les escouades d'infanterie ennemie combattant à distance.



### DESTROYER LOURD (RACCOURCI : H)

Le Destroyer lourd ressemble beaucoup au Destroyer, à la différence que son rôle est surtout de détruire les bâtiments et véhicules ennemis. Le Destroyer lourd se déplace par ailleurs très rapidement, ce qui le rend idéal pour les attaques surprises et le soutien anti-véhicules dans le cadre d'assauts de grande envergure. Les Destroyers lourds disposent d'une attaque rapprochée leur permettant de désorganiser les escouades d'infanterie ennemie combattant à distance.



### SEIGNEUR DESTROYER (RACCOURCI : O)

Le Seigneur Destroyer, véritable abomination maléfique, est un Seigneur Nécron inférieur attaché à un corps Antigrav. L'horrible résultat d'une telle combinaison est une mortelle unité d'infanterie, à la fois rapide et meurtrière. Si son armement est modérément efficace contre l'infanterie et les véhicules adverses, le vrai pouvoir du Seigneur Destroyer réside dans sa capacité de figer les unités de l'ennemi et de prendre possession de ses véhicules.

# BÂTIMENTS ET STRUCTURES NÉCRONS



## MONOLITHE (RACCOURCI : M)

Le QG du Monolithe Nécron est la structure de base la plus importante que vous puissiez posséder. Le Monolithe est votre point de départ et vous permet de construire d'autres structures à proximité. C'est en outre le bâtiment dans lequel vous entraînez toutes vos unités. Une fois construit, il est considéré comme dormant, mais il peut être amélioré afin d'augmenter son pouvoir. Toute l'économie des Nécrons se concentre sur le fait de ramener le Monolithe dormant à la vie. Chaque amélioration successive réveille lentement ses véritables pouvoirs et débloque des unités supplémentaires. Une fois entièrement réveillé, le Monolithe constitue une forteresse mobile particulièrement meurtrière capable de détruire n'importe quelle autre unité du jeu.



## GÉNÉRATEUR À PLASMA (RACCOURCI : P)

Le Générateur à plasma fournit la ressource Énergie, essentielle pour créer et déployer des unités, construire des structures et améliorer votre technologie. Vous ne pouvez construire qu'un certain nombre de Générateurs à plasma près de votre Monolithe et, s'ils sont détruits, ils endommagent toutes les unités et bâtiments à proximité. Le prix des Générateurs à plasma Nécrons augmente au fur et à mesure que vous en construisez.



## OBÉLISQUE (RACCOURCI : L)

L'Obélisque renforce tout point stratégique capturé sur lequel il est construit, ce qui permet de le protéger plus efficacement de l'ennemi. Il réduit en outre le temps nécessaire à la recherche d'améliorations et à la création et au déploiement d'unités. Les Obélisques peuvent également être améliorés au moyen de meilleures fortifications, ce qui leur permet de tirer et de réduire un peu plus le temps d'amélioration et de création des unités. Une fois construit, l'Obélisque crée une petite Zone de Contrôle autour de lui, où vous pouvez construire d'autres bâtiments. Par ailleurs, les Obélisques augmentent votre Cap. escouades et votre Cap. de soutien.



## GÉNÉRATEUR À THERMO-PLASMA (RACCOURCI : T)

Le Générateur à Thermo-plasma fonctionne à de nombreux égards comme le Générateur à plasma normal, mais il doit être placé directement sur un filon de minerai. Une fois construite, cette structure vous permet d'accumuler de la ressource Énergie beaucoup plus rapidement mais, comme le Générateur à plasma, elle est très instable. Si elle est détruite, elle endommage toute unité ou structure à proximité.



## NOYAU D'INVOCATION (RACCOURCI : S)

Le Noyau d'invocation Nécron est une structure nécessaire à la création d'unités d'infanterie plus avancées. Une fois construit, il vous donne accès à de nouvelles unités et débloque la capacité d'Invocation des Guerriers Nécrons et des Dépeceurs.



## GRAND NOYAU D'INVOCATION (RACCOURCI : G)

La construction d'un Grand Noyau d'invocation vous donne accès à des unités de véhicules encore plus meurtrières, parmi lesquelles les Destroyers, les Destroyers lourds et les Mécarachnides. Outre la création de véhicules, le Grand Noyau d'invocation débloque des améliorations supplémentaires pour votre QG de Monolithe.



### ARCHIVE INTERDITE (RACCOURCI : F)

Détentrice d'artéfacts aussi terribles qu'impies, les Archives interdites ne servent qu'à une seule chose : accroître le pouvoir de votre Seigneur Nécron. Vous avez le choix entre 8 artéfacts meurtriers, chacun conférant de nouveaux pouvoirs à votre Seigneur Nécron. La décision sera cependant difficile à prendre, puisque vous pourrez en sélectionner un maximum de trois.



### NOYAU D'ÉNERGIE (RACCOURCI : E)

Le Noyau d'énergie est nécessaire pour éveiller pleinement les capacités de votre QG de Monolithe Nécron, processus exigeant un surplus de temps et de ressources. Une fois construit, le Noyau d'énergie vous permettra de vous servir de votre Monolithe comme d'un engin mobile de destruction massive et de conférer la puissante Essence du Nightbringer à votre Seigneur Nécron.



### TOURELLE À FISSION (RACCOURCI : U)

Élément important de votre machine de guerre, la Tourelle à fission est une structure équipée d'un fusil à fission lourd. Efficace contre l'infanterie, la Tourelle peut être améliorée et recevoir l'armement nécessaire pour affronter les véhicules ennemis. La Tourelle à fission peut détecter l'infanterie ennemie infiltrée et effectue des attaques de portée impressionnante, ce qui en fait un outil précieux pour protéger votre Monolithe et d'autres structures.

## CAPACITÉS DU SEIGNEUR NÉCRON

Les unités Nécrons possèdent une large gamme de capacités spéciales leur permettant de faire pencher l'issue de la bataille en leur faveur. La plupart de ces capacités se concentrent sur les unités leaders, qui peuvent affecter et fortifier les unités Nécrons les plus simples et en faire de puissants combattants au moment le plus opportun.

### CAPACITÉS DU SEIGNEUR NÉCRON

**Chronométron (touche de raccourci : C)** – Permet au Seigneur Nécron de ralentir le cours du temps pendant quelques secondes tout en donnant aux forces Nécrons le pouvoir de se déplacer et d'attaquer normalement.

**Champ Psycho-électrique (touche de raccourci : L)** – Le Seigneur Nécron libère un horrible barrage d'éclairs contre toute unité lui infligeant des dégâts au contact. En outre, chaque attaque de mêlée alimente une charge électrique que le Seigneur Nécron peut lâcher sur ses adversaires.

**Linceul de Cauchemar (touche de raccourci : N)** – Permet au Seigneur Nécron de libérer un nuage de peur sur le champ de bataille. Toute unité se trouvant dans son périmètre perd du moral et doit prendre la fuite pendant une brève période.

**Champ de Phase (touche de raccourci : P)** – Quand il utilise ce pouvoir, le Seigneur Nécron se déphase du monde physique avec toutes les unités situées à proximité, ce qui leur permet soit de prendre la fuite, soit de gagner du temps en attendant des renforts.

**Phylactère (touche de raccourci : Y)** – Permet au Seigneur Nécron d'invoquer une nuée de criquets qui recouvre son corps, réduisant du même coup les dégâts à distance qu'il subit, tout en accélérant de manière significative la régénération de sa santé.

**Orbe de Résurrection (touche de raccourci : R)** – L'Orbe de Résurrection permet au Seigneur Nécron de ressusciter les unités d'infanterie Nécrons proches tombées au combat. Cette capacité s'utilise également de manière passive, puisqu'elle augmente le nombre d'unités Nécrons vaincues se reconstituant quand elles sont proches du Seigneur Nécron. L'Orbe lui permet enfin de jeter, de manière périodique, un sort de Résurrection de masse ramenant à la vie toutes les unités Nécrons mortes dans un petit périmètre autour de lui.

**Flash aveuglant (touche de raccourci : S)** – Le Flash aveuglant permet au Seigneur Nécron de faire apparaître les unités ennemies infiltrées dans une large zone, tout en aveuglant temporairement les unités ennemies à proximité (et les empêchant donc d'attaquer à distance).

**Voile des Ténèbres (touche de raccourci : V)** – Permet au Seigneur Nécron de cacher temporairement les unités à proximité. Le Seigneur Nécron ne peut pas utiliser cette capacité sur lui-même, ni si sa santé est trop basse.

**Essence du Nightbringer (touche de raccourci : E)** – TCapacité la plus meurtrière du Seigneur Nécron, l'Essence du Nightbringer lui permet de se transformer temporairement en une manifestation spectrale du Nightbringer. Une fois transformé, le Seigneur Nécron est invulnérable et bénéficie d'une attaque rapprochée d'une immense puissance. Tous les dégâts infligés par le Nightbringer sont en outre transmis au Seigneur Nécron sous forme de santé quand il retrouve sa forme normale.

**Téléporter (touche de raccourci : J)** – Cette capacité permet au Seigneur Nécron de se téléporter sur le champ de bataille.

## CAPACITÉS DE L'INFANTERIE NÉCRON

**Relève-toi** – Il s'agit de la chance de base pour qu'une unité Nécron vaincue se reconstitue et reparte au combat. En cas de réussite, l'unité concernée se relève à la moitié de sa santé.

**Persistance** – Les unités Nécrons qui ne se reconstituent pas peuvent tout de même être ramenées à la vie par certaines unités de soutien, comme les Mécarachnides ou un Seigneur Nécron possédant la capacité Orbe de Résurrection.

**Temps de recherche réduit** – Il s'agit du pouvoir des Obélisques pour réduire le temps nécessaire à la recherche de nouvelles capacités et améliorations, ainsi que pour former et déployer de nouvelles unités Nécrons.

**Champ de Phase (touche de raccourci : P)** – Capacité des Spectres leur permettant de se déphaser provisoirement du monde physique. Quand cette capacité limitée dans le temps est activée, le Spectre ne peut ni attaquer ni subir de dégâts.

**Invocation (touche de raccourci : J)** – Permet aux Guerriers Necrons et aux Dépeceurs de se téléporter vers n'importe quel bâtiment Nécron, à l'exception des Tourelles à fission.

**ondeur (touche de raccourci : E)**– Cette capacité permet aux Dépeceurs construits au Monolithe de surgir du sol à n'importe quel endroit situé dans la ligne de vue de vos unités.

## CAPACITÉS DES VÉHICULES NÉCRONS

**Possession (touche de raccourci : P)** – Allows a Lord Destroyer to possess any enemy vehicle. If successful, the Lord Destroyer will disappear from view and become the vehicle itself. If the vehicle is destroyed, the Lord Destroyer will phase back in to view, with reduced health.

**Champ de stase (touche de raccourci : F)** – Les Seigneurs Destroyers peuvent, grâce à cette capacité, piéger des unités dans un champ de stase, ce qui les immobilise et les empêche d'attaquer.

**Ponte de scarabées (touche de raccourci : S)** – Les Mécarachnides peuvent, si elles sacrifient une partie de leur santé, pondre des Scarabées d'attaque.

## MONOLITHE NÉCRON

Le Monolithe Nécron est une structure unique remplissant deux objectifs très importants dans Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade. Elle sert de QG principal aux Nécrons, ainsi que de Caserne, d'Atelier de véhicules et d'Arsenal. Quand il est construit pour la première fois, le Monolithe est considéré comme dormant. En réveillant le Monolithe au moyen d'améliorations, un nombre toujours croissant de ses pouvoirs latents s'activent, ce qui vous donne accès à des améliorations plus sophistiquées et à des unités d'infanterie et de véhicules plus meurtrières.

Une fois totalement réveillé, le deuxième objectif du Monolithe est simple : la destruction. Un Monolithe entièrement éveillé devient une base d'attaque mobile, capable d'affronter et de détruire les unités et véhicules ennemis les plus puissants.

# L'EMPIRE TAU

Malgré sa relative jeunesse, la race des Tau s'est faite connaître en devenant l'une des forces militaires les plus efficaces et les plus puissantes de la galaxie. Venant tout juste de conquérir Kronus, les Tau ne semblent pas avoir de véritable concurrent. Leur puissante technologie a décimé d'innombrables armées, mais c'est leur unique idéologie qui se révèle leur arme la plus puissante. Combattant pour ce qu'ils nomment le Bien Suprême, les Tau filent à travers la galaxie, apportant l'illumination et l'unité à ceux qui les rejoignent. Cette puissante idéologie, si elle est centrée sur la communauté et sur le bien-être, se prête bien à l'art du combat. Les soldats Tau sont extrêmement déterminés dans la bataille, ce qui leur confère un moral exceptionnellement haut.

Ils bénéficient de l'aide de deux races alliées, les Kroots et les Vespides. Ayant rejoint l'Empire Tau, ces deux races extraterrestres se battent désormais pour eux et confèrent à l'armée Tau un large éventail de capacités d'attaque uniques. Les Kroots sont de terribles guerriers adeptes du combat rapproché, tandis que les insectoïdes Vespides privilégient les raids et les assauts rapides, adaptés à leur vitesse.

Si les unités Tau sont plus efficaces quand elles utilisent leurs fusils à longue portée, leur relation unique avec les Kroots et les Vespides leur garantit que le Bien Suprême se répandra à travers la galaxie.

## UNITÉS DE L'EMPIRE TAU



### CONSTRUCTEURS DE LA CASTE DE LA TERRE (RACCOURCI :

Unité de bâtisseurs des Tau, les Constructeurs de la caste de la Terre peuvent ériger un grand nombre de structures et réparer celles qui sont endommagées. Cette unité est très importante pour étendre votre territoire mais elle ne dispose d'aucun armement, ce qui la rend très vulnérable aux attaques ennemies.



### EXO-ARMURE XV15 STEALTH (RACCOURCI : S)

Les exo-armures XV15 Stealth sont la principale unité de reconnaissance des Tau et peuvent infiltrer le territoire ennemi, sécuriser des points stratégiques et participer à des combats de petite envergure. Les exo-armures Stealth sont naturellement invisibles aux yeux de vos adversaires et ne peuvent être repérées que par les détecteurs ennemis. Elles peuvent en outre être améliorées et recevoir un chef d'équipe (ou "Shas'vre") qui porte une exo-armure XV15 Stealth plus lourde. Les exo-armures Stealth peuvent effectuer des sauts après avoir recherché l'amélioration Propulseurs.



### GUERRIER DE FEU (RACCOURCI : F)

Unité d'attaque d'infanterie de base des Tau, le Guerrier de Feu est plus efficace quand il engage l'ennemi depuis une distance considérable. Extrêmement précis, il peut réduire les unités ennemies en cendres avant même qu'elles n'aient eu le temps de déterminer la provenance des tirs. Malheureusement, en dépit de ces aptitudes pour le combat à distance, les Guerriers de Feu sont très inefficaces au combat rapproché.



### CIBLEUR (RACCOURCI : P)

S'il n'est pas aussi puissant que d'autres unités d'infanterie Tau, le Cibleur est une excellente unité de soutien. Il peut marquer les unités ennemies, ce qui les rend extrêmement vulnérables aux tirs. Les Cibleurs peuvent également effectuer des tirs de suppression, qui ralentissent provisoirement la progression des unités ennemies.



## COMMANDEUR TAU (RACCOURCI : C)

Le Commandeur Tau est la principale unité de type héros de l'Empire Tau. Le Commandeur Tau est unique au sens où il ne possède pas d'attaque rapprochée : c'est uniquement un spécialiste des attaques à distance. Le Commandeur Tau ne peut pas subir autant de dégâts que les autres commandeurs, mais sa puissance de feu compense largement cette faiblesse. Il dispose de plusieurs améliorations d'armes augmentant sa puissance. Après avoir recherché ses améliorations, le Commandeur Tau constitue une véritable plate-forme armée mobile : il est aussi meurtrier pour l'infanterie que pour les véhicules.



## EXO-ARMURE XV88 BROADSIDE (RACCOURCI : B)

Cette unité d'infanterie lourde Tau est équipée de deux lances-missiles, ce qui la rend très efficace contre les véhicules ennemis. L'Exo-armure XV88 Broadside peut se retrancher et utiliser de puissants doubles railguns, ce qui en fait un formidable poste de tir. Le railgun est efficace aussi bien contre l'infanterie que contre les véhicules.



## EXO-ARMURE XV8 CRISIS (RACCOURCI : X)

Puissante à portée courte comme à portée longue, l'Exo-armure XV8 Crisis est réservée à l'élite de l'infanterie Tau. Elle est équipée d'un propulseur qui lui permet de se déplacer à travers le champ de bataille à grande vitesse. L'Exo-armure possède également des armes personnalisables pouvant être modifiées, afin de les rendre plus efficaces contre un large éventail d'unités ennemies.



## MENTOR KROOT (RACCOURCI : S)

Le Mentor kroot sert de commandant aux unités kroots inférieures, dont il augmente à la fois la santé et la vitesse. Il est plus efficace quand il commande des Carnivores kroots ou des Meutes de Chiens kroots.



## MENTOR KROOT (RACCOURCI : S)

Le Mentor kroot sert de commandant aux unités kroots inférieures, dont il augmente à la fois la santé et la vitesse. Il est plus efficace quand il commande des Carnivores kroots ou des Meutes de Chiens kroots.



## MEUTES DE CHIENS KROOTS (HOT KEY: H)

Efficaces contre l'infanterie et l'infanterie lourde, les Meutes de Chiens kroots sont un adversaire impressionnant, très adapté au combat rapproché. Rapide et agile, cette unité peut couvrir de grandes distances en peu de temps, ce qui en fait un composant important de toute force d'assaut Tau.



## FRELONS VESPIDES (RACCOURCI : V)

Les insectoïdes Vespides sont extrêmement précieux quand ils sont utilisés comme unités de reconnaissance, mais ils peuvent également infliger d'importants dégâts au contact à l'aide de leurs griffes aiguisées comme des diamants. Leur capacité de Saut leur permet de se déplacer à travers le champ de bataille sur de grandes distances presque instantanément. Le Ka'bri'dan Vespide augmente la santé maximale de chaque membre des Frelons Vespides.



### ÉTHÉRÉ (RACCOURCI : E)

L'Éthéré Tau est très utile pour soutenir d'autres unités Tau. Sa capacité Pour le Bien Suprême permet d'augmenter la santé, le moral et la puissance des attaques de toutes les unités Tau présentes sur la carte tant que l'Éthéré est en vie, ce qui en fait une puissante unité d'appui. L'Éthéré peut également invoquer ses gardes du corps d'élite pour l'aider à faire pencher l'issue de la bataille en sa faveur, ou faire appel à la caste de l'Air pour bombarder un lieu précis et le réduire en cendres.

## VÉHICULES TAU



### TRANSPORT DE TROUPES DEVILFISH (RACCOURCI : C)

Si vous devez déplacer des unités d'infanterie à travers le champ de bataille, le transport de troupes Devilfish Tau est le véhicule idéal du fait de ses capacités de furtivité. Capable d'emporter trois escouades d'infanterie, il peut déposer les unités là où on a le plus besoin d'elles. Ce véhicule est en outre équipé d'un canon à impulsions pour les attaques à courte portée, mais il est inefficace en cas d'assaut prolongé.



### ESCOUADE DE DRONES (RACCOURCI : R)

L'escouade de Drones possède la capacité de s'enfouir dans le sol et d'attendre que des adversaires sans méfiance passent à sa portée. Elle jaillit alors de sa cachette et se jette sur eux, ce qui en fait une unité d'attaque surprise efficace. Quand sa santé est basse, l'escouade de Drones s'autodétruit, infligeant du même coup des dégâts à toutes les unités ennemies situées à proximité.



### CHAR LANCE-MISSILES SKYRAY (RACCOURCI : S)

Le Char lance-missiles Skyray est un véhicule idéal pour engager l'ennemi à très longue distance. Plate-forme lance-missiles mobile, son amélioration Barrage de missiles lui permet de concentrer une puissance de feu phénoménale sur une petite zone de la carte et d'infliger d'immenses dégâts.



### ANNONCIATEUR DE DRONES (RACCOURCI : D)

L'Annonciateur de Drones n'est pas conçu pour engager directement les forces ennemies : il s'agit d'un hangar à drones mobile permettant de transporter des drones à travers le champ de bataille. Une fois déployés, les drones se dispersent et attaquent tout adversaire à portée jusqu'à épuisement de leurs réserves limitées d'énergie.



### CHAR HAMMERHEAD (RACCOURCI : H)

Véhicule Tau ultime, le Char Hammerhead est avant tout conçu pour attaquer les véhicules et les structures ennemis blindés. Le Char Hammerhead est en outre assez efficace contre l'infanterie, bien qu'il soit davantage adapté aux cibles imposantes et lourdes. Équipé d'un armement puissant, il possède une armure plus légère que la plupart des véhicules adverses, ce qui le rend un peu plus vulnérable.



### KROOTOX (RACCOURCI : K)

Cette énorme bête de somme a été harnachée par les Kroots, qui l'utilisent dans la bataille. Montée par un Carnivore kroot, elle est efficace aussi bien à distance qu'au combat rapproché. Sa taille et sa force la rendent particulièrement meurtrière contre tous les types d'unités ennemies, dont l'infanterie, les bâtiments et les véhicules.



### GRAND KNARLOC (RACCOURCI : G)

Le légendaire Grand Knarloc est la machine à tuer ultime des Tau. En quelques instants, il peut transformer les véhicules les plus résistants du jeu en un misérable tas de ferraille. Contre l'infanterie, il possède une grande chance d'éliminer n'importe quelle unité d'infanterie instantanément en la dévorant. Sa peau épaisse l'immunise presque entièrement à tous les dégâts et attaques.

## BÂTIMENTS ET STRUCTURES TAU



### QG DE GROUPE (RACCOURCI : C)

Le QG de Groupe des Tau constitue votre principale base d'opérations. Ce bâtiment vous permet de créer des Constructeurs de la caste de la Terre, des Exo-armures Stealth et des Frelons Vespides. Outre la création d'unités d'infanterie, le QG de Groupe vous permet de rechercher des améliorations d'infanterie et de construire d'autres structures à proximité.



### GÉNÉRATEUR À PLASMA (RACCOURCI : P)

Le Générateur à plasma représente votre principale source d'Énergie. Une fois construit, il peut être amélioré de nombreuses fois, ce qui augmente sa vitesse de production d'Énergie. Un QG de Groupe Tau ne peut prendre en charge qu'un nombre limité de Générateurs à plasma. S'il est détruit par l'ennemi, le Générateur à plasma endommage tous les bâtiments et unités à proximité.



### CASERNE TAU (RACCOURCI : B)

Les principales unités d'infanterie, dont les Guerriers de Feu, les Cibleurs, les Exo-armures XV88 Broadside et les Exo-armures XV8 Crisis, sont créées à la Caserne. Cette dernière vous permet également de former un Commandeur Tau, puissante unité d'infanterie efficace au combat et capable de soutenir les autres unités Tau situées à proximité.



### AVANT-POSTE (RACCOURCI : L)

L'Avant-poste peut être construit sur n'importe quel point stratégique ou site de relique. Une fois construit, il augmente le rythme d'accumulation de Réquisition de ce point, dont il rend en outre la capture plus difficile pour l'ennemi. L'Avant-poste peut être amélioré de nombreuses fois et équipé d'un armement plus sophistiqué, ce qui le rend plus efficace contre diverses unités adverses.



### NID DE KROOTS (RACCOURCI : N)

Ce bâtiment est nécessaire à la création des nombreuses unités d'infanterie des Kroots, parmi lesquelles les Carnivores kroots, les Mentors kroots, les Meutes de Chiens kroots, les Krootox et le Grand Knarloc.



### VOIE DE L'ILLUMINATION (RACCOURCI : E)

Principal bâtiment de recherche des Tau, la Voie de l'Illumination joue un grand nombre de rôles importants. Une fois construite, cette structure vous permet d'améliorer les capacités de vos infanteries et véhicules, ainsi que vos Cap. escouades et Cap. de soutien. La Voie de l'Illumination vous permet également de construire un Poste de Commandement de Mont'ka ou un Poste de Commandement de Kauyon.



### BALISE À VÉHICULES (RACCOURCI : V)

La Balise à véhicules vous permet d'utiliser des véhicules Tau, parmi lesquels le transport de troupes Devilfish, le char lance-missiles Skyray, les Annonciateurs de drones, les escouades de drones et les chars Hammerhead.



### GENERATEUR A THERMO-PLASMA (RACCOURCI : T)

Le Générateur à Thermo-plasma fonctionne à de nombreux égards comme le Générateur à plasma normal, mais il doit être érigé directement sur un filon de minerai. Une fois construit, il vous permet d'accumuler de la ressource Énergie bien plus rapidement mais, comme le Générateur à plasma, il est très instable. S'il est détruit, il inflige des dégâts à toutes les unités et structures situées à proximité.



### POSTE DE COMMANDEMENT DE MONT'KA (RACCOURCI : M)

Le Poste de Commandement de Mont'ka guide les Tau dans les voies du Mont'ka, ou du "Coup mortel." Cette structure est nécessaire pour obtenir des exo-armures XV8 Crisis et des chars Hammerhead, et pour construire le Centre de Coalition. Ce bâtiment vous permet en outre de rechercher davantage d'améliorations pour vos unités. Si vous choisissez de construire un Poste de Commandement de Mont'ka, vous ne pouvez plus construire de Poste de Commandement de Kauyon.



### POSTE DE COMMANDEMENT DE KAUYON (RACCOURCI : K)

Le Poste de Commandement de Kauyon guide les Tau dans les voies du "Chasseur patient." Cette structure vous permet d'obtenir des Chiens kroots et des Krootox, de rechercher davantage d'améliorations avancées pour vos unités et de construire un Centre de Coalition. Si vous la construisez, vous ne pourrez plus construire de Poste de Commandement de Kauyon.



### CENTRE DE COALITION (RACCOURCI : S)

La construction de cette structure fait encore plus progresser les Tau dans leur quête du Bien Suprême. Le Centre de Coalition vous permet de réquisitionner l'Éthéré Tau et est nécessaire à la création du Grand Knarloc.

## TAU EMPIRE UNIT ABILITIES

Si les Tau possèdent moins de capacités de type commandeur, ils présentent de nombreuses aptitudes prenant en compte la grande diversité de leurs types d'unités. Ainsi, vous pouvez rechercher des capacités pour accroître non seulement les unités Tau, mais aussi celles des Kroots et des Vespides.

### CAPACITÉS DU COMMANDEUR TAU

**Piège infiltré (touche de raccourci : N)** – Le Commandeur Tau peut placer un piège infiltré qui, une fois activé, étourdira et immobilisera provisoirement toute unité ennemie située à proximité.

**Cible acquise (touche de raccourci : G)** – Pour augmenter les dégâts de ses attaques, le Commandeur Tau peut charger son arme principale avant de délivrer une puissante attaque ayant pour cible une seule unité.

## CAPACITES DE L'ETHERE

**Pour le Bien Suprême** – Cette capacité passive augmente la santé, le moral et la puissance d'attaque de toutes les unités Tau situées sur la carte. Elle fait effet jusqu'à ce que l'Éthéré qui l'utilise soit tué, auquel cas toutes les unités Tau de la carte subissent une baisse temporaire mais importante de santé, de moral et de puissance d'attaque.

**Projection holographique (touche de raccourci : H)** – Cette tactique de diversion permet à un Éthéré de cloner n'importe quelle unité Tau. Ces clones, s'ils sont incapables d'attaquer l'ennemi, peuvent subir une quantité limitée de dégâts, ce qui en fait une excellente diversion pendant que vous préparez un véritable assaut.

**Appel de gardes du corps d'élite (touche de raccourci : S)** – Même si l'Éthéré est assez inefficace au combat, il peut invoquer une équipe d'élite de gardes du corps Tau. Ces gardes du corps fanatiques possèdent une puissance plus importante que les Guerriers de Feu normaux des Tau et peuvent supporter plus de dégâts.

**Frappe de la caste de l'Air (touche de raccourci : B)** – Pour les attaques les plus extrêmes, l'Éthéré peut faire appel à une attaque aérienne de la caste de l'Air. Cette attaque inflige de terribles dégâts à la zone ciblée.

## CAPACITÉS DE L'INFANTERIE TAU

**Grenade photonique (touche de raccourci : G)** – Les leaders des escouades de Guerriers de Feu peuvent lancer des Grenades photoniques. Ces dernières infligent des dégâts importants à l'infanterie dans leur zone d'effet et brisent les formations en repoussant les unités ennemies.

**Grenade PEM (touche de raccourci : E)** – Les leaders d'escouades d'équipes Stealth peuvent lancer des Grenades PEM. Ces dernières désactivent provisoirement les circuits des véhicules et des bâtiments, ce qui les empêche de tirer ou de se déplacer pendant une brève période.

**Tir infiltré** – Cette capacité permet aux exo-armures Stealth Tau de tirer tout en étant infiltrées, ce qui augmente leur importance en tant qu'unité furtives et de reconnaissance. Il ne s'agit pas d'une amélioration mais d'une capacité innée.

**Détection d'infiltration** – Cette capacité passive permet aux Frelons Vespides et aux Cibleurs Tau de mieux détecter les unités furtives ennemies.

**Escouade de désignation (touche de raccourci : M)** – Pour mieux venir en aide à leurs compatriotes, les Cibleurs Tau peuvent désigner des cibles ennemies. Les autres unités d'infanterie Tau peuvent alors les prendre plus facilement pour cible.

**Cannibalisme (touche de raccourci : C)** – Les Carnivores kroots peuvent dévorer les corps de leurs ennemis vaincus. Chaque cadavre consommé augmente la santé maximale de tous les Carnivores kroots.

**Bond sauvage (touche de raccourci : F)** – Le Bond sauvage donne aux Chiens et aux Carnivores kroots la capacité améliorée de bondir sur leurs ennemis depuis de plus grandes distances, étourdissant du même coup leur cible tout en lui infligeant des dégâts considérables.

**Lacération (touche de raccourci : D)** – Cette capacité permet aux Frelons Vespides de lacérer le blindage des bâtiments ennemis à l'aide de leurs griffes dures comme des diamants.

**Retranchement (touche de raccourci : E)** – Cette capacité permet au Broadside de sacrifier sa mobilité pour pouvoir déployer ses railguns jumeaux.

## CAPACITÉS DES VÉHICULES TAU

**Lancement de drones d'Annonciateur (touche de raccourci : S)** – L'Annonciateur de drones peut libérer une nuée de drones capables d'attaquer directement l'ennemi. Les drones ne peuvent attaquer que durant une durée limitée avant de tomber au sol, inertes, ayant épuisé toute leur énergie.

**Barrage de missiles (touche de raccourci : B)** – The Skyray has the ability to unleash all of its missiles onto a concentrated area in a massive burst of destruction.

**Enfouissement (touche de raccourci : B)** – Les escouades de drones peuvent, grâce à cette capacité, s'enfouir dans le sol et attendre que leurs ennemis passent à proximité, inconscients du danger.

# NOUVELLES UNITÉS DES RACES EXISTANTES

Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade propose de nouvelles unités et capacités pour chacune des cinq races présentées dans les précédents produits Dawn of War.

## SPACE MARINES DU CHAOS



### PRINCE DÉMON (HOT KEY TO SUMMON: S)

Le but ultime d'un Seigneur du Chaos est d'atteindre le statut de démon, et donc de devenir une puissante créature du Warp et un commandeur de ses légions : un Prince Démon. En recherchant cette invocation au Grand Cercle Sacrificiel, le joueur des Space Marines du Chaos peut transformer son Seigneur du Chaos en Prince Démon.

Le Prince Démon est un combattant au contact de puissance phénoménale, capable d'affronter directement les meilleures unités adverses. Il bénéficie en outre de la plupart des autres améliorations du Seigneur du Chaos.

### NOUVELLES CAPACITÉS DU CHAOS

**Rugissement démoniaque (touche de raccourci : R)** – Avec son formidable rugissement, le Prince Démon peut ébranler le moral des ennemis les plus proches de lui.

**Auspex impur (touche de raccourci : N)** – En maudissant le sol au moyen de sceaux immondes, le Seigneur du Chaos peut faire apparaître les unités infiltrées passant non loin. Auspex impur doit être ciblé sur un point du sol.

## ELDARS



### ARLEQUIN (HOT KEY: H)

Servante énigmatique du Dieu Moqueur Eldar, l'Arlequin émerge de la Toile pour porter secours à vos forces et pour reconstituer les grandes batailles du mythe Eldar. Puissant adversaire au combat rapproché, l'Arlequin peut facilement mettre les unités ennemies en déroute et inflige de sérieux dégâts.

### NOUVELLES CAPACITÉS ELDARS

**Danse de la Mort (touche de raccourci : D)** – L'Arlequin saute d'un adversaire à l'autre à une vitesse fulgurante, infligeant des dégâts importants et abattant pratiquement tous ses ennemis.opponents.

**Baiser d'Arlequin (touche de raccourci : K)** – En déployant un monofilament directement dans son adversaire, l'Arlequin le tue en un instant. Le sang chaud de la victime éclabousse en outre les unités ennemies avoisinantes et leur inflige des dégâts.

# GARDE IMPÉRIALE



### ÉQUIPE D'ARMES LOURDES (RACCOURCI : H)

L'Équipe d'armes lourdes vous permet de sécuriser des positions et de couvrir facilement les passages étroits. Déployée en tant que soldat unique, l'équipe peut se retrancher dans une position fortifiée avec des sacs de sable afin de préparer ses armes. Une fois retranchée, l'Équipe d'armes lourdes reçoit d'importants bonus de défense. Ses armes peuvent être améliorées en canons laser ou en autocanons, ce qui lui permet de faire face aux véhicules ou aux unités d'infanterie lourde.

### NOUVELLES CAPACITÉS DE LA GARDE IMPÉRIALE

**Retranchement (touche de raccourci : E)** – Grâce à cette capacité, l'Équipe d'armes lourdes se retranche pour préparer ses armes. Elle est très vulnérable pendant ce temps, mais extrêmement résistante une fois les sacs de sable en place. Les équipes retranchées ne peuvent pas se déplacer jusqu'à ce qu'elles quittent leur retranchement.

**Scanner longue portée (touche de raccourci : S)** – Utilisé à partir du Commandement de campagne, le scan permet d'obtenir une ligne de vue et de révéler les unités infiltrées dans une zone ciblée. Le scan peut avoir lieu sur n'importe quel point de la carte.

# ORKS



### FRIMEURS (RACCOURCI : F)

Obsédés par leurs précieux Fling' Kustom, ces Orks passent le plus clair de leur temps à polir et à améliorer leurs puissantes armes. Les autres Orks appellent ces boyz suréquipés Frimeurs. Les Frimeurs donnent aux armées des Orks une puissance de feu à distance dont elles ont grandement besoin : ils peuvent faucher leurs ennemis de loin pendant que les autres boyz chargent.

### NOUVELLES CAPACITÉS DES ORKS

**Bombe Kikram (touche de raccourci : N)** – Le Médiko a découvert la plus violente des médecines : les explosifs puissants. Il peut désormais placer une bombe qui, après un compte à rebours rapide, détone en une explosion massive.

# SPACE MARINES



### CHEVALIERS GRIS (RACCOURCI : K)

Le joueur des Space Marines peut désormais entraîner une unique escouade de Chevaliers Gris d'élite. Space Marines servant de premiers chasseurs de démons de l'Inquisition, les Chevaliers Gris sont de puissants combattants au contact et psykers. Ils sont particulièrement efficaces contre les démons.

### NOUVELLES CAPACITÉS DES SPACE MARINES

**Charge Féroce** – Cette capacité, recherchée dans l'Arsenal, permet aux Chevaliers Gris d'infliger des dégâts dévastateurs à leurs cibles. Une fois recherchée, elle est active dès que les Chevaliers Gris sont en position d'assaut

**Inquisition psychique (touche de raccourci : I)** Les Chevaliers Gris peuvent lancer une décharge d'énergie psychique se déversant sur le sol et torturant tout unité située dans son aire d'effet. Cet effet s'estompe après un certain temps.

# CRÉDITS

## WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

**Art Director**
Ian Cummings

**Lead Designer**
Jonny Ebbert

**Lead Programmer**
Nick Waanders

**Lead Audio**
Jason C. Ross

### ART

**Senior Animator**
Joe Schober
Richard Panholzer
Michael Moore
Cody Paulson

**Senior Artist**
Claudio Alvaro
Alexei Nechytaylo
Ross Young
Jacob Binkowski
Kristian Bourdage
Jason Brackman
Tom Burns
Allan Dilks
Cody Kenworthy
Stephen McDonald
Cody M. Paulson
Claire Roberts
Michael Yuki
Shawn Woods

### DESIGN

**Senior Designers**
Damon Gauthier
Daniel Kading
Matthew Berger
Richard Bishop
Philippe Boulle
James Mouat
Darwin Yuen

**Localization Supervisor**
Arnaud Lebesnerais

### PRODUCTION

**Producer**
Jonathan Dowdeswell

**Associate Producers**
Mike Doyle
Tim Lewinson
Freddy Ouano

### PROGRAMMING

**Senior Programmers**
John Lydon
Beau Brennen
Glendon Holst
Jordan Isaak
Szymon Mazus

### SOUND

**Sound Design**
Tony Gronick

**Dialog Recordist**
Chris Ove

**Dialog Mixer**
Jo Rossi

## RELIC STUDIO

### EXECUTIVE STAFF

**VP, PD & General Manager**
Ron Moravek

**Executive Producer**
Tarrnie Williams

**Director, Finance & Operations**
Curtis Terry

**Director of HR and Chief Privacy Officer**
Paula Fellbaum

### DIRECTORS

**Audio Director**
Jennifer Lewis

**Cinematics Director**
Owen Hurley

**Design Director**
Jeff Brown

**Technology Director**
Thierry Tremblay

### ADMINISTRATION

**Controller**
Carol Richards

**AP/ Administrative Assistant**
Courtney Inman

**Administrative Assistant**
Lisa Caughill

**Administrative Assistant**
Nicole McGowan

**HR Recruiter and Retention Specialist**
Tara Kemes

**HR Generalist**
Winnie Sin

### RELIC TEST TEAM

**Development Test Manager**
Matt Kernachan

**Senior Development Tester**
Lino Conti
David Gibbons
Andrew Lockhart
Leo Sakaue

### RELIC BALANCE TEAM

**Game Balance Manager**
Samson Mow

**Supervisors**
Tim Jones
Byron Chow
Matthew Cooper
Ryan Dullum
Taylor Fales
Stefan Haines
Charis Hoo
David Kim
Allen Ko
Josh Long
Matt Watt

### IT DEPARTMENT

**Manager**
Frank Roberts

**Senior IT Systems Specialist**
Alvin Chung
Jeff Lydell
Joshua Nilson
Vanna Tea

### ADDITIONAL AUDIO

**Original Music**
Inon Zur - www.inonzur.com

### AIRWAVES SOUND DESIGN

**Director of Sales and Marketing**
Derick Cobden

**Dialog Recordist**
Chris Ove

**Dialog Mixer**
Jo Rossi

**SHARPE SOUND STUDIOS**

**Title Movie Mix**
Kelly Cole

**Studio Manager**
Laurie Melhus

**Voice Talent**
Brian Dobson
Paul Dobson
Brian Drummond
Tim Lewinson
Scott McNeil
John Novak
Nicole Oliver
Lee Tockar

**Special Thanks**
All our third-party technology partners.

Sean Megaw for his work in production on the game.

Relicnews, Dawn of War Planet, and our fans and fansites around the world.

Everyone who helped deliver the original Dawn of War.

All our loved ones, family and friends whose support helped us stay the course.

## THQ INC.

**Executive Vice President - Worldwide Studios**
Jack Sorensen

**Executive Vice President – Worldwide Publishing**
Kelly Flock

## PRODUCT DEVELOPMENT

**Senior Vice President, Product Development**
Steve Dauterman

**Director, Product Development**
Richard Browne

**Creative Director**
Sean Dunn

**Associate Creative Manager**
David Langeliers

## GLOBAL BRAND MANAGEMENT

**Senior Vice President - Worldwide Marketing**
Bob Aniello

**Vice President – Licensing**
Germaine Gioia

**Director, Global Brand Management**
Brad Carraway

**Brand Manager**
Monica Robinson

**Associate Brand Manager**
Damian Garcia

**Global Localization Manager**
Amy Small

**Director, Creative Services**
Howard Liebeskind

**Creative Services Manager**
Kirk Somdal

**Video Production Manager**
Christopher Folino

**Video Production Coordinator**
Melissa Rivas

**Instruction Manual Text**
Off Base Productions

**Packaging Design**
Origin Studios

**Special Thanks**
Rocco Scandizzo
Joshua Austin

**Director, Quality Assurance**
Monica Vallejo

**QA Managers**
Mario Waibel
Michael Motoda

**Test Supervisor**
David Sapienza

**Test Leads**
Shinyan Liu
Bennett Weisman

**Testers**
Willis Kemp
Ross Pitto
Areana Grassia
Brettney Williams
Curtis Pickrell
Dewey DeShong
Genady Bragarnik
Gregory Keefe
Josh Glover
Julian Sanchez
Martin O'Malley
Matthew Glynn
Nick Voight
Raul Herrera
Scott Tester
Simon Castillo
Walter Sexton
Nick Welch
Kevin Rowles
David Yeager
Gerard Lumban
Jon Bloch

**PC Supervisor**
Jim Krenz

**Localization Supervisor**
Eric Ellicock O'Keady

**QA Technicians**
Richard Jones
David Wilson
Michael Zlotnicki

**Mastering Lab Technicians**
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold
Heidi Salguero

**Remastering Project Manager**
Charles Batarse

**Database Administrator**
Jonathan Gill

**Database Applications Engineer**
Brian Kincaid

**Game Evaluation Team**
Scott Frazier
Matt Elzie
Eric Weiss
Chris Emerson

**Human Factors Design Specialist**
Ray Kowaleski

**QA Operations Coordinator**
Steve Nelson

**HR Generalist**
Eve Waldman

## THQ INTERNATIONAL

**SVP European Publishing**
Ian Curran

**Director, Global Brand Management**
Michael Pattison

**Global Brand Manager**
Claudia Kuehl

**Assistant Global Brand Manager**
Anthony Newall

**International Art Director**
Till Enzmann

**DTP Operator (ICS)**
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Jörg Stauvermann
Ramona Sackers
Ramona Stell

**European Localisation Director**
Susanne Dieck

**European Localisation Engineer**
Bernd Kurtz

**Online Manager**
Huw Beynon

**UK Marketing Manager**
Jon Rooke

**Senior PR Executive**
Greg Jones

**Export Marketing Manager**
Gayle Shepherd

**Product Manager, Germany**
Melanie Skrok

**Head of PR, Germany**
Georg Reckenthäler

**Marketing Manager, Nordic**
Henrik Viby

**PR Manager, Nordic**
Peter Jakobsen

**Senior Product Manager, France**
Jeremy Goldstein

**PR Manager, France**
Jerome Benzadon

**Product Manager, Spain**
Javier Manu

**PR Manager, Spain**
Jorge Nicolas Vazquez

**Marketing and PR Manager, Benelux**
Robin Wolff

**Product Manager, Australia and New Zealand**
Chris Wright

**PR & Promotions Co-ordinator, Australia and New Zealand**
Drew Taylor

## GAMES WORKSHOP

**Licensing Manager**
Erik Mogensen

**Licensing Co-ordinator**
Graeme Nicoll

**Licensing and Acquired Rights Manager**
Simon Moorhouse

**Head of Group Legal & Licensing**
Andy Jones

**Intellectual Property Manager**
Alan Merrett

Special thanks to the Games Workshop studios for all their hard work!

Warhammer 40,000 Dawn of War Dark Crusade – Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, the Dawn of War logo, Dawn of War: Dark Crusade and the Dawn of War: Dark Crusade logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Source Code for the Dawn of War game © 2006 THQ Inc. All Rights Reserved. The FreeType Project is copyright © 1996-2000 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Portions of this software are included under license © 2005 Scaleform Corporation. All rights reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.

En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en accepter l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

## I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

### a. droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

### b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après.

Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence.

Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.

Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

## 2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois.

La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives au droit d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à reproduire, décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interpopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles.Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque des

obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

**3. LIMITATION DE GARANTIE SUR LOGICIEL**

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le (s) concessionnaires(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPONDRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS , CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE EXCLUSION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ DANS LES CONDITIONS DEFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS ».

**4. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ**

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER.. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE REPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages-intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant du prix d'achat payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

**5. RESILIATION**

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur doant vous avez le contrôle.

## 6. LOI APPLICABLE

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

## 7. INTEGRALITE DU CONTRAT

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signé par THQ n'aura aucune force exécutoire.

Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat.

THQ et le logo THQ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.

## GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Dans toute juridiction qui n'autorise pas l'exclusion des garanties et qui vous autorise à retourner le produit défectueux, THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux sur présentation du justificatif d'achat, du produit et de l'emballage original.

N'oubliez pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition. et plus généralement si le produit a été utilisé dans des conditions non conformes à celles autorisées par la présente licence. La garantie est également exclue dans l'hypothèse où le numéro de série du produit aurait été effacé ou altéré.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

Service clientèle:
**THQ France**
**1, rue Saint Georges**
**75 009 PARIS**

# THQ Customer Services

## AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
**1902 222448**
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

## DANMARK

**eursupport@thq.com**

## DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1° B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
TLf. **91799 1990** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas
y de 16.00 a 18.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

## FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51** du lundi au samedi
de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0.34 € la minute)
**thq@euro-interactive.fr**

## ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica
on-line compilando un semplice form:
**http://www.halifax.it/assistenza.htm**

Tel. **024 130345**
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: **assistenza@halifax.it**
Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

## NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

## NORGE

**eursupport@thq.com**

## ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
**apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00 h às 17.30 h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

## SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## SUOMI

**eursupport@thq.com**

## SVERIGE

**eursupport@thq.com**

## UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq.co.uk**
for FAQs and full online support

1903.03

# Vos jeux jusqu'à 40 % plus rapides.
# Un son surround incroyable dans votre casque.

Sound BLASTER

Xtreme Fidelity™

## Vous n'en croirez pas vos oreilles!

***Changez pour une carte son Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS : n'écoutez plus vos jeux, vivez-les !***




**Plus d'informations sur europe.creative.com/xfi** CREATIVE

©2006 Creative Technology Ltd. Toutes les autres marques sont des marques ou des marques déposées de leur détenteur respectif.

DECOUVREZ LE COURAGE QUI TRANSFORME

# LES HOMMES EN HEROS LEGENDAIRES.



Parcourez les sites les plus prestigieux de l'Antiquité.

Affrontez de terribles monstres et des créatures de légende.

Créez votre propre personnage grâce à 28 classes.

# TITAN QUEST™

BRIAN SULLIVAN, CO-CRÉATEUR DE *AGE OF EMPIRES*, ET RANDALL WALLACE, AUTEUR DE *BRAVEHEART*, S'ASSOCIENT POUR CRÉER UN NOUVEAU RPG D'ACTION ORIGINAL QUI VOUS FERA VOYAGER EN GRÈCE ANTIQUE, EN ÉGYPTE ET EN ASIE.

Les Dieux sont à la recherche d'un héros capable de combattre ce fléau et de mener à bien la quête qui déterminera le sort des mortels et des immortels. Êtes-vous prêt à vous battre ?

## DISPONIBLE MAINTENANT

© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. ® 2006 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd, in United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation.

# SUPREME™ COMMANDER

"Des graphismes sidérants et un sens incroyable de la proportion."

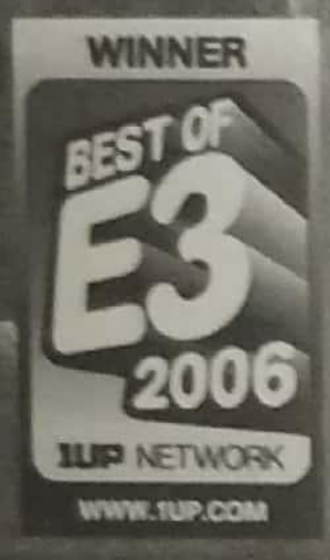
"... Supreme Commander établit un nouveau modèle du genre. Il va falloir s'armer de patience pour goûter à cette tuerie !" - GameSpy

"C'est le premier jeu de stratégie en temps réel que j'attends avec une impatience démesurée." PC Gamer

"L'un des jeux de stratégie les plus attendus de 2006." - GameSpot

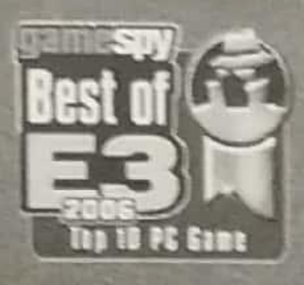


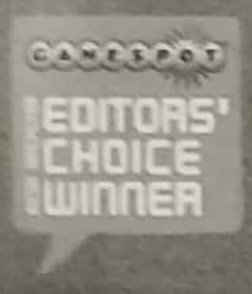

















SORTIE DÉBUT 2007

www.supremecommander.com

GAS powered GAMES

# TOUCHES DE RACCOURCI

## Commandes générales

| | |
|---|---|
| Ping | Ctrl + P |
| Changer type de ping | Ctrl + E |
| File d'attente des commandes | Maintenir Maj |
| Pause | Pause |
| Afficher menu Pause | F10 |
| Menu des objectifs | F11 |
| Menu diplomatie | F12 |
| Chat allié | Entrée |
| Chat avec tous | Maj + Entrée ou Ctrl + Entrée |
| Parcourir les événements | Barre d'espace |
| Parcourir armées inactives | , |
| Parcourir constructeurs | . |
| Parcourir recherche | Ctrl + R |
| Changer État d'alerte oui/pause | Ctrl + O |
| Annuler État d'alerte | Ctrl + K |

## Positions d'engagement

| | |
|---|---|
| Défendre secteur | F1 |
| Tenir terrain | F2 |
| Incendier | F3 |
| Cesser le feu | F4 |
| Attaquer | F5 |

## Positions d'armes

| | |
|---|---|
| Assaut | F6 |
| À distance | F7 |

## Commandes des unités

| | |
|---|---|
| S'arrêter | Q |
| Se déplacer | V |
| Déplacement d'attaque | A |
| Attaque de mêlée | Z |
| Construire | B |
| Rattacher/Détacher | T |
| Terrain d'attaque | G |
| Autodestruction | Suppr |
| Débarquer | N |
| Renforcer | R |
| Leader | L |
| Réparer | E |

## Raccourcis-clavier à choix multiple

| | |
|---|---|
| Afficher la sélection | Ctrl + Tab |
| Sélection suivante | Tab |
| Sélection précédente | Maj + Tab |
| Supprimer sélection | Maintenir Ctrl + click unité |

## Commandes de la caméra

| | |
|---|---|
| Caméra par défaut | Retour arrière |
| Rotation caméra | Maintenir Alt + Déplacer souris |
| Zoom avant/arrière | Molette centrale de la souris |

5847-a642-0e89-4966-14de

Ne perdez pas ce code ! Ce code CD est nécessaire pour profiter pleinement de ce produit !

THQ
WWW.THQ.FR

THQ FRANCE,
1 rue Saint Georges, 75009 Paris