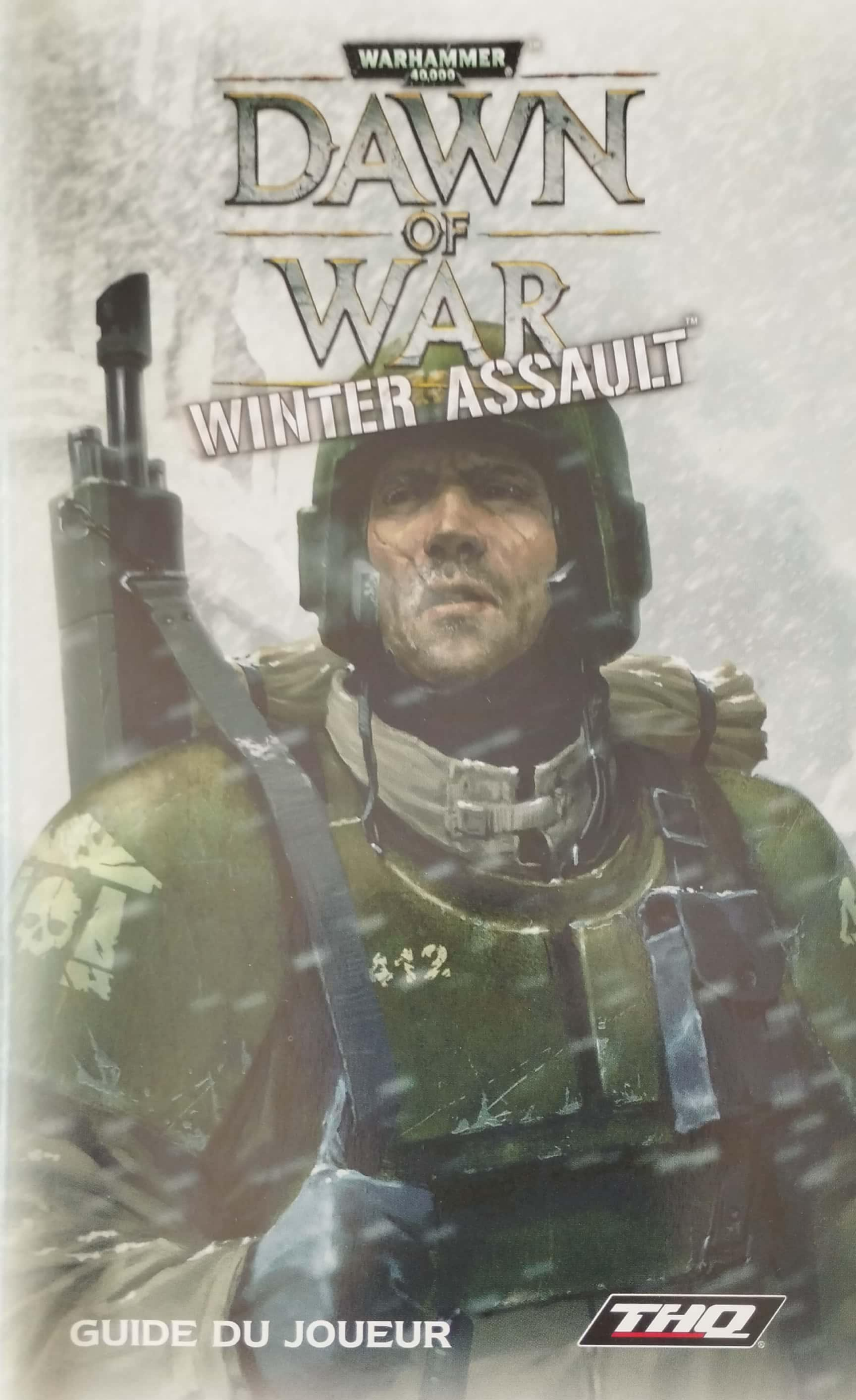
WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

WINTER ASSAULT™



GUIDE DU JOUEUR

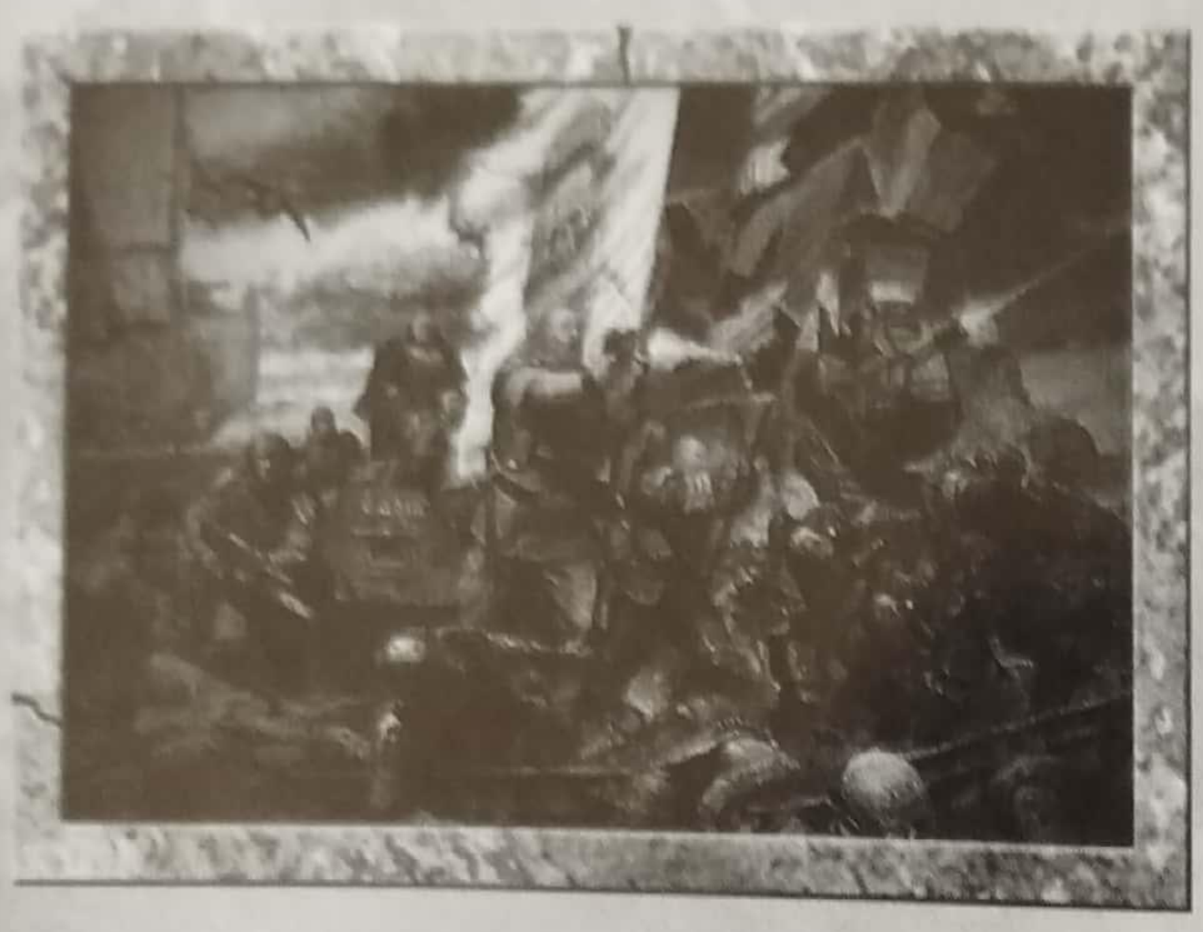
THQ

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2
NOUVELLES UNITÉS & STRATÉGIES! 2
DÉMARRAGE 3
LE JEU 4
PROFILS DES JOUEURS 4
MENU PRINCIPAL 4
CAMPAGNE SOLO 4
ESCARMOUCHE 5
JEU EN LIGNE 5
OPTIONS DE JEU 5
GARDE IMPÉRIALE 6
UNITÉS DE LA GARDE IMPÉRIALE 7
CAPACITÉS SPÉCIALES DE LA GARDE IMPÉRIALE 12
BÂTIMENTS ET TECHNOLOGIES 13
NOUVELLE UNITÉ DE SPACE MARINES - CHAPELAIN .13
NOUVELLE UNITÉ DU CHAOS - BERSERK DE KHORNE .14
NOUVELLE UNITÉ ORK - NOBZ EN MÉGA-ARMURE . . .14
NOUVELLE UNITÉ ELDAR - DRAGON DE FEU 14
CRÉDITS 15
CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR 17
GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS 19
SERVICE CLIENTÈLE 20

INTRODUCTION

Depuis le début de l'Imperium de l'Humanité, la Garde Impériale constitue l'épine dorsale de sa défense. Composée de milliards d'hommes originaires de plus d'un million de mondes, elle constitue la force militaire la plus vaste et la plus diversifiée de la galaxie.



La Garde Impériale représente l'élément humain d'une galaxie inhumaine. Des hommes ordinaires vêtus de gilets pare-balles et dotés d'armes laser s'épaulent afin de tenir face aux inépuisables vagues de démons, de xenos et de tous les autres ennemis de l'Imperium. Derrière les lignes de soldats, les chars pilonnent sans cesse leurs cibles jusqu'à leur élimination.

Les chefs de la Garde Impériale, tels des héros antiques, parcourent en permanence les rangs afin de galvaniser leurs troupes. Généraux, commissaires et prêtres œuvrent de concert afin de maintenir le moral des troupes et de veiller à ce que les lignes tiennent.

NOUVELLES UNITÉS & STRATÉGIES!

Warhammer® 40,000: Dawn of War – Winter Assault™ ajoute de nouvelles unités et stratégies au gameplay passionnant introduit dans Dawn of War. La Garde Impériale introduit de nouveaux armements, y compris des blindés lourds et de nouvelles unités de soldats, ainsi que les tactiques défensives et à distance associées à des unités si nombreuses. Disposant en outre de nouvelles capacités, ces forces sont d'une puissance redoutable. Les apports de cette extension à la saga de Warhammer 40,000 sont les suivants :

- Introduction de troupes très nombreuses disposant d'attaques à distance meurtrières. L'accent est mis sur la masse et la puissance de feu.
- Les unités de commandement améliorent considérablement le potentiel de combat. L'emploi avisé de ces unités de commandement en tant que complément d'escouade vient renforcer celle-ci et lui procure un avantage tactique par rapport à une escouade standard. Une unité comme le Commissaire instille à une escouade la peur et une totale loyauté, et augmente ainsi son moral.
- Les structures de la Garde Impériale sont presque toutes des bunkers pouvant accueillir une garnison d'unités. Les bunkers fournissent un avantage tactique supplémentaire. Lorsqu'une escouade est placée en garnison dans un bâtiment, celui-ci peut alors tirer (l'effet est similaire à celui d'une tourelle).
- Les unités peuvent se déplacer librement au sein du complexe sans avoir à quitter les bâtiments ou la base. Les mouvements s'effectuent donc en toute sécurité.

DÉMARRAGE

INSTALLATION

Insérez le CD-ROM de Warhammer® 40,000: Dawn of War - Winter Assault™ dans votre lecteur. A 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 CD-ROM contenant le disque de Winter Assault. Parcourez l'arborescence jusqu'à AutoPlay.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.

SAISISSEZ LE CODE CD

Il vous sera demandé d'entrer le code de votre CD, situé au dos du manuel. 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

Pour vous procurer les correctifs et mises à jour les plus récents du jeu, connectez-vous à Dawn of War en ligne en cliquant sur le bouton **"Multijoueur"** du menu principal, puis en sélectionnant **"En ligne"**. Les correctifs sont également disponibles que le site web d'assistance technique, mais pour utiliser la solution de mise à jour la plus complète, employez la fonction de correction automatique "autopatch". Elle remplace votre version actuelle de Warhammer® 40,000: Dawn of War™ par la plus récente.

DIRECTX 9.0C REQUIS

Warhammer® 40,000: Dawn of War - Winter Assault™ nécessite la présence sur votre ordinateur de DirectX version 9.0c (inclus sur le CD) ou ultérieure.

DÉPANNAGE

Reportez-vous au fichier Readme.txt fourni sur le CD afin de consulter les informations les plus récentes relatives au dépannage et à l'assistance technique.

AVERTISSEMENT : Warhammer® 40,000: Dawn of War™ doit être installé sur l'ordinateur avant l'installation de l'extension Winter Assault.

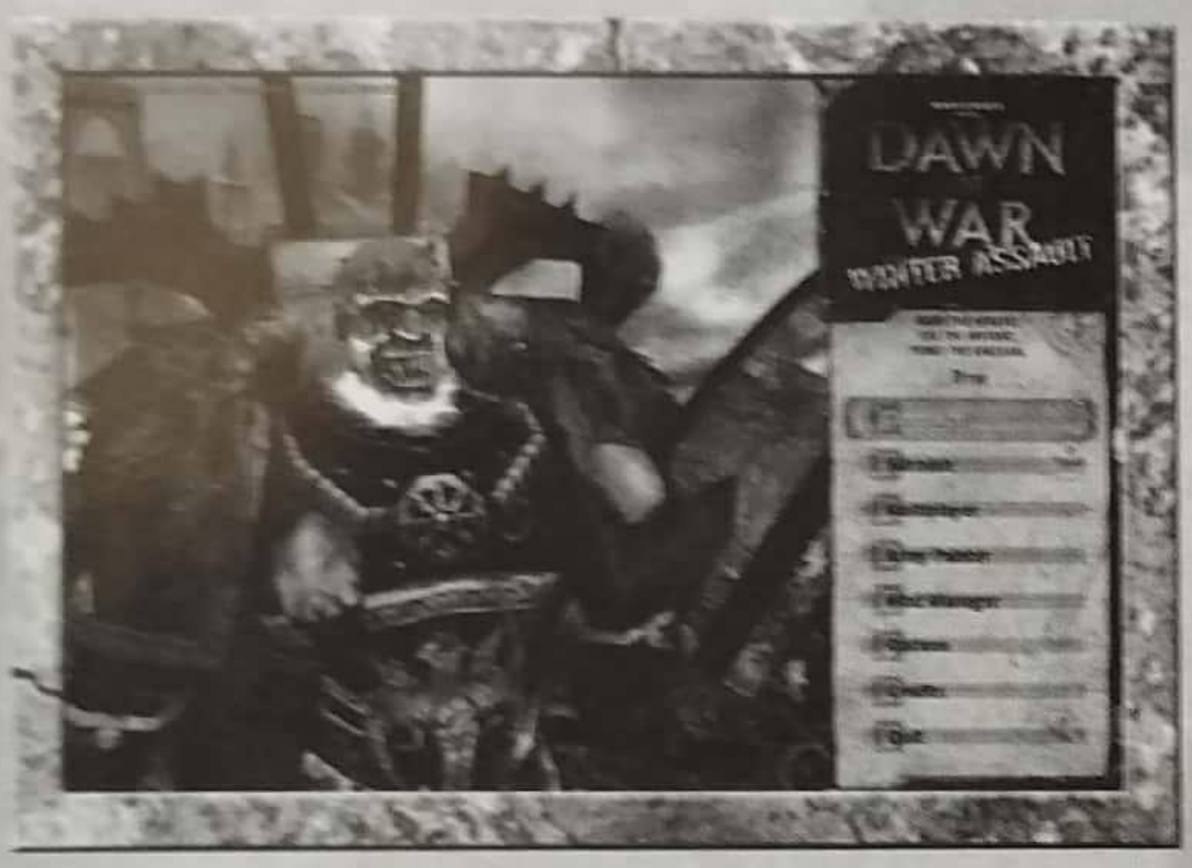
LE JEU

PROFILS DES JOUEURS

Le menu des **profils des joueurs** vous permet de créer de nouveaux profils utilisables par plusieurs joueurs. Chaque profil conserve les informations relatives à son utilisateur, comme la personnalisation des paramètres, les options de jeu et les préférences. Il permet également de suivre la progression des parties en solo. Pour entamer une nouvelle partie, créez un nouveau profil de joueur.

MENU PRINCIPAL

Le **menu principal** vous permet de lancer une nouvelle **campagne solo** ou une partie **multijoueur**, de lancer le **didacticiel** ou de modifier les **options du jeu**.



- Cliquez sur votre nom de profil pour accéder au menu des **profils des joueurs**.
- Dans le **menu principal**, cliquez sur **Campagne** pour commencer une **campagne solo**.
- Cliquez sur **Escarmouche** pour lancer une partie contre l'IA.
- Cliquez sur **Multijoueur** pour jouer une partie en réseau local.
- Cliquez sur **Multijoueur** pour jouer une partie multijoueur contre d'autres joueurs en ligne.
- Cliquez sur le bouton du menu Options du jeu pour modifier les options.



CAMPAGNE SOLO

La campagne solo de Warhammer® 40,000: Dawn of War - Winter Assault™ propose deux possibilités : la campagne de l'Ordre et celle du Désordre. La campagne de l'Ordre vous place à la tête des Eldars et de la Garde Impériale dans sa lutte épique visant à protéger l'Imperium. Dans la campagne du Désordre, en revanche, vous dirigerez les Orks et les Space Marines du Chaos tentant d'écraser la résistance à leur invasion chaotique.

ESCARMOUCHE

Le mode Escarmouche vous permet de vous mesurer à des adversaires contrôlés par l'ordinateur sur une carte multijoueur.

JEU EN LIGNE

- Les parties LAN vous permettent de combattre des adversaires humains sur votre réseau local.
- Le jeu en ligne vous permet d'affronter des adversaires humains par l'intermédiaire du lobby multijoueur de Warhammer® 40,000: Dawn of War - Winter Assault™ sur Dawn of War en ligne.

OPTIONS DU JEU

Son

Permet de modifier les options audio comme le volume des dialogues ou de la musique.

Graphismes

Permet de modifier les options graphiques comme la résolution, les effets spéciaux et les fonctions de rendu.

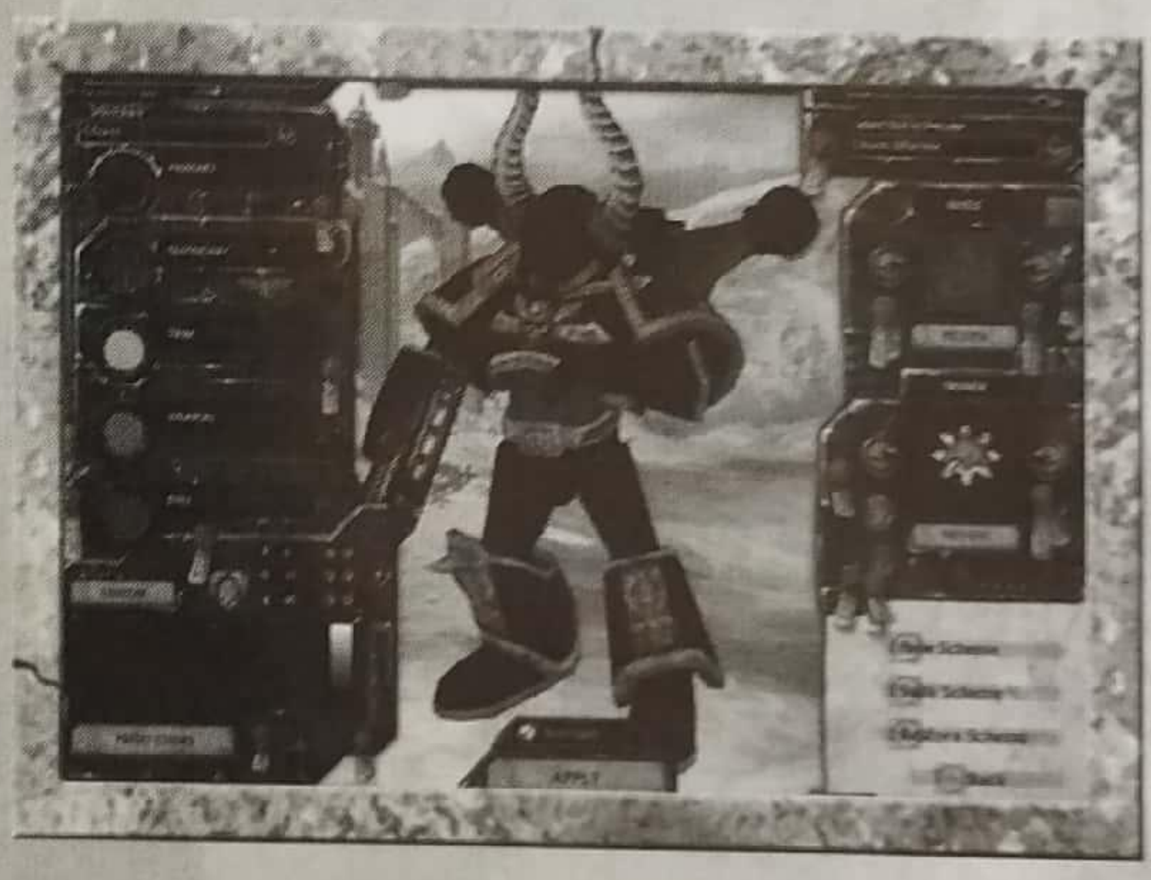
Commandes

Permet de modifier les options de gameplay telles que le défilement de caméra inversé, l'inclinaison inversée, le détail des textes d'aide, le mouvement d'attaque par défaut, les indications d'événements cruciaux et le type de sélection.

REMARQUE : consultez le fichier readme.txt pour plus de détails sur la modification des raccourcis clavier. Ce manuel suppose l'emploi des commandes clavier et souris PAR DEFAUT.

Créateur d'armées

Comme dans Warhammer® 40,000: Dawn of War™, vous pouvez personnaliser l'apparence de vos unités de Winter Assault à l'aide de bannières spéciales, emblèmes d'unités et schémas de couleurs. Consultez le fichier Lisezmoi.txt pour obtenir les instructions complètes de personnalisation des unités.



GARDE IMPÉRIALE

La force de la Garde Impériale repose sur le nombre. Sa tactique fondamentale consiste à empêcher l'ennemi d'approcher au contact grâce aux tirs des chars situés à l'arrière. Pour ce faire, un écran de Gardes occupe la ligne de front afin d'approcher, détruire ou contenir une poussée ennemie susceptible de causer d'importants dégâts aux chars si elle parvient à percer. Cette formation hommes à l'avant, chars à l'arrière, permet à ces derniers d'exploiter leur portée de tir tout en utilisant la capacité visuelle des hommes pour s'assurer une supériorité tactique.

En dehors des unités de commandement et des escouades d'Ogryns, la Garde manque de spécialistes du corps à corps. Le Garde lambda est incapable de résister à un Ork ou à un Space Marine du Chaos. Mais cette faiblesse en combat rapproché est largement compensée par la puissance de feu à distance. Tant en termes de volume de tir que de puissance des armes, la Garde est, dans la plupart des cas, capable de stopper l'ennemi avant qu'il atteigne ses lignes.



Compte tenu de l'importance de l'élément humain, le moral occupe un rôle clé au sein de la Garde Impériale, bien plus que dans toute autre force. Les Gardes moyens n'ont pas un moral très élevé et, une fois démoralisés, ceci peut constituer une faiblesse majeure. Ils sont encore plus soumis aux malus de précision que les autres races. Pour compenser cet inconvénient, la Garde a accès à un plus grand nombre d'unités de commandement afin de gonfler le moral des escouades. Une armée de la Garde Impériale présentant une bonne distribution de chefs est théoriquement immunisée contre la démoralisation. La clé est donc ici de générer une barrière de feu quasi-impénétrable et de noyer l'ennemi sous un déluge de projectiles.

UNITÉS DE LA GARDE IMPÉRIALE

La Garde Impériale comporte un certain nombre d'unités spécifiques, particulièrement meurtrières en grand nombre. Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques de chacune de ces unités classées par ordre de puissance croissant.

TECHNAUGURES

La stratégie de la Garde Impériale suppose une implantation durable sur le terrain. Fondée sur les structures défensives et les chars, cette orientation nécessite des unités de construction aux capacités plus étendues que celles des Serviteurs. Les Technaugures sont essentiellement utilisés pour la construction, mais peuvent également effectuer des réparations rapides sous le feu. Leur exosquelette leur permet d'encaisser des dégâts bien supérieurs à ceux des constructeurs standards.



ESCOUADE DE GARDES

Ces soldats constituent l'épine dorsale de la Garde Impériale. Susceptibles d'être équipés d'une vaste gamme d'armes d'assaut, ils compensent leur manque de précision par la puissance de feu et la volonté (souvent imposée par divers moyens) d'avancer.

ESCOUADE DE KASRKINS

Il s'agit de Gardes d'élite très entraînés ayant vu de nombreux combats et capables d'affronter l'infanterie lourde ennemie. On les emploie souvent pour mener des assauts rapides et décisifs sur le flanc de l'ennemi afin de briser un assaut ou d'affaiblir ses ressources.





OGRYNS

Ces créatures mutantes gigantesques compensent leur manque évident d'intelligence par la force physique et la brutalité. Compte tenu de leur incapacité à manipuler des armements complexes, les Ogryns sont équipés de Ripper Guns simples mais efficaces au corps à corps comme à distance. Une escouade complète d'Ogryns peut se montrer aussi dévastatrice qu'un Dreadnought en combat rapproché!



PRÊTRE

Pieux jusqu'au fanatisme, les Prêtres administrent les sacrements parmi la troupe des Gardes et assurent ainsi leur dévotion au combat. Un prêtre inspire un mépris total des pertes au sein de l'escouade à laquelle il est rattaché et en accroît considérablement le moral. Il peut aussi temporairement pousser une escouade de Gardes à une furie meurtrière qui lui fait oublier ses blessures.



PSYKERS ASSERMENTÉS

Les Psykers sont capables d'utiliser de terribles pouvoirs psychiques, notamment l'envoi d'éclairs et la destruction de l'esprit de cibles spécifiques. Malheureusement, les Psykers sont moins résistants que les autres unités et l'emploi de leurs pouvoirs leur inflige des effets redoutables. Les Gardes savent qu'ils doivent se tenir à distance des Psykers en raison de leur tendance à l'explosion.

ASSASSIN DE TEMPLE VINDICARE

Ces guerriers solitaires suscitent généralement la méfiance parmi les hommes de troupe et même chez certains chefs d'expérience. Il s'agit de guerriers biogénétiques excellant dans les missions secrètes, capables d'employer de nombreuses armes et d'intervenir seuls sur les arrières de l'ennemi. Ils sont tellement doués pour l'infiltration que même les chefs les plus clairvoyants ne les découvrent souvent que trop tard. Ils sont très redoutés de l'ennemi en raison de leur capacité à tuer d'un seul tir dans la tête à des distances considérables.



COMMISSAIRE

Les Commissaires sont chargés de s'assurer de l'exécution de la mission, quel qu'en soit le prix. Ils inspirent la peur et la loyauté à l'escouade à laquelle ils sont rattachés et leur seule présence augmente considérablement le moral des troupes.



GÉNÉRAL IMPÉRIAL ET ESCOUADE DE COMMANDEMENT

Le général commandant une armée de la Garde Impériale est un homme d'acier dont l'empreinte peut transformer un petit garçon en homme. L'adjonction d'autres unités de commandement permet de constituer la redoutable Escouade de Commandement. Vous pourrez en personnaliser le potentiel : si vous souhaitez disposer d'impressionnants pouvoirs psychiques, incluez des Psykers ; si vous préférez une orientation fanatique, ajoutez quelques Prêtres. Votre choix en matière d'unités de commandement pourra s'adapter à votre stratégie.





CHIMÈRE

Rapide et bien protégée, la Chimère dispose d'assez d'armes de base pour fournir une défense efficace aux escouades qu'elle achemine vers la ligne de front.



SENTINELLE

Rapides et assez agiles, ces engins marcheurs sont capables de mener des raids contre les ressources ennemies comme de recueillir d'importantes informations sur le terrain. Les Sentinelles sont également capables d'empêcher l'ennemi de capturer des points stratégiques, mais ne peuvent en revanche les capturer pour leur propre camp.



BASILISK

Grâce à son canon Trembleterre, cet engin est capable d'expédier des projectiles à une distance incroyable, dévastant fantassins et structures ennemis par ses tirs de barrage. Les Basilisks comptent parmi les plus puissantes unités d'artillerie du jeu. Mais cette portée considérable est contrebalancée par la lenteur et le temps de mise en place de ces engins. Les Basilisks peuvent aussi tirer le redoutable projectile Trembleterre capable de laminer plusieurs escouades. Mais cette capacité est coûteuse en termes de réquisition et d'énergie.

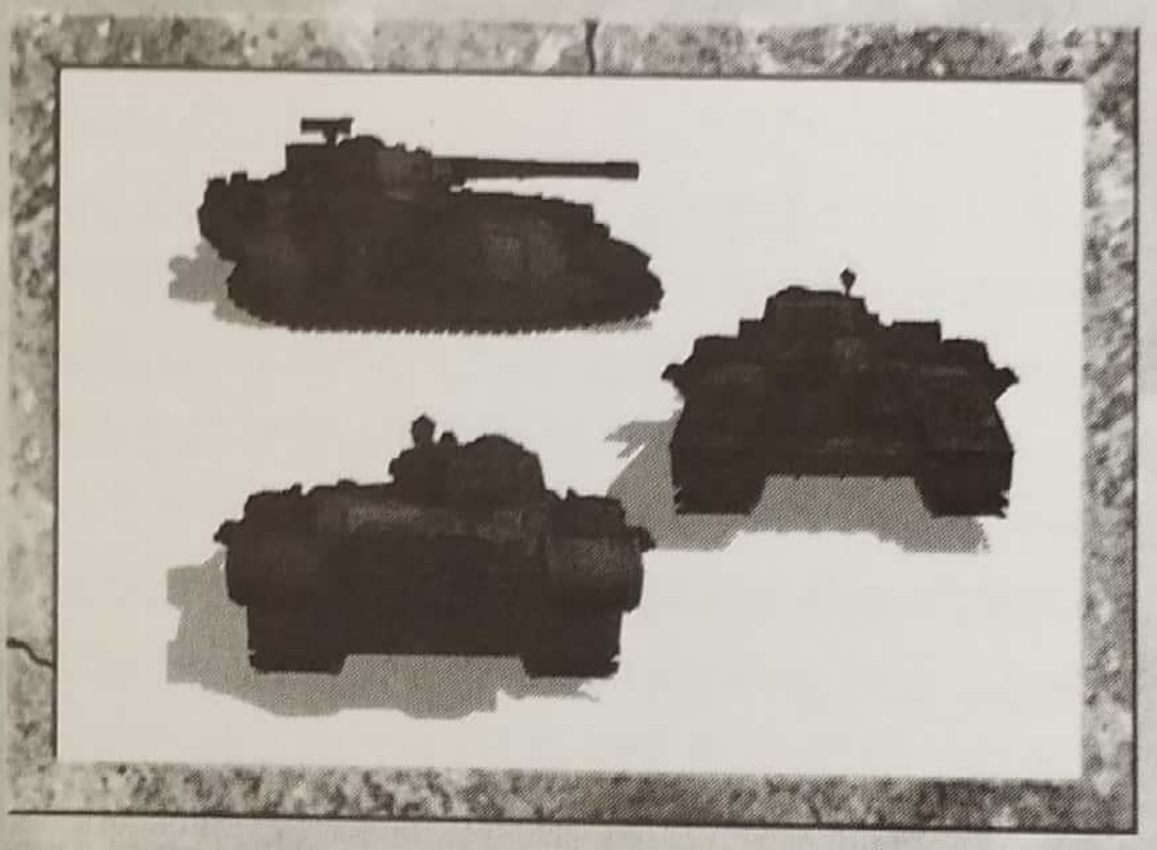
HELLHOUND

Variante de la Chimère équipée d'un canon Inferno capable d'expédier des déluges de flammes, ce char engendre la peur chez les ennemis les plus coriaces. De nombreux équipages modifient le débit de carburant de l'arme afin d'en augmenter encore la puissance de feu, mais cette pratique est mal vue par le commandement car elles ont tendance à entraîner des explosions internes à bord de ces réservoirs roulants.



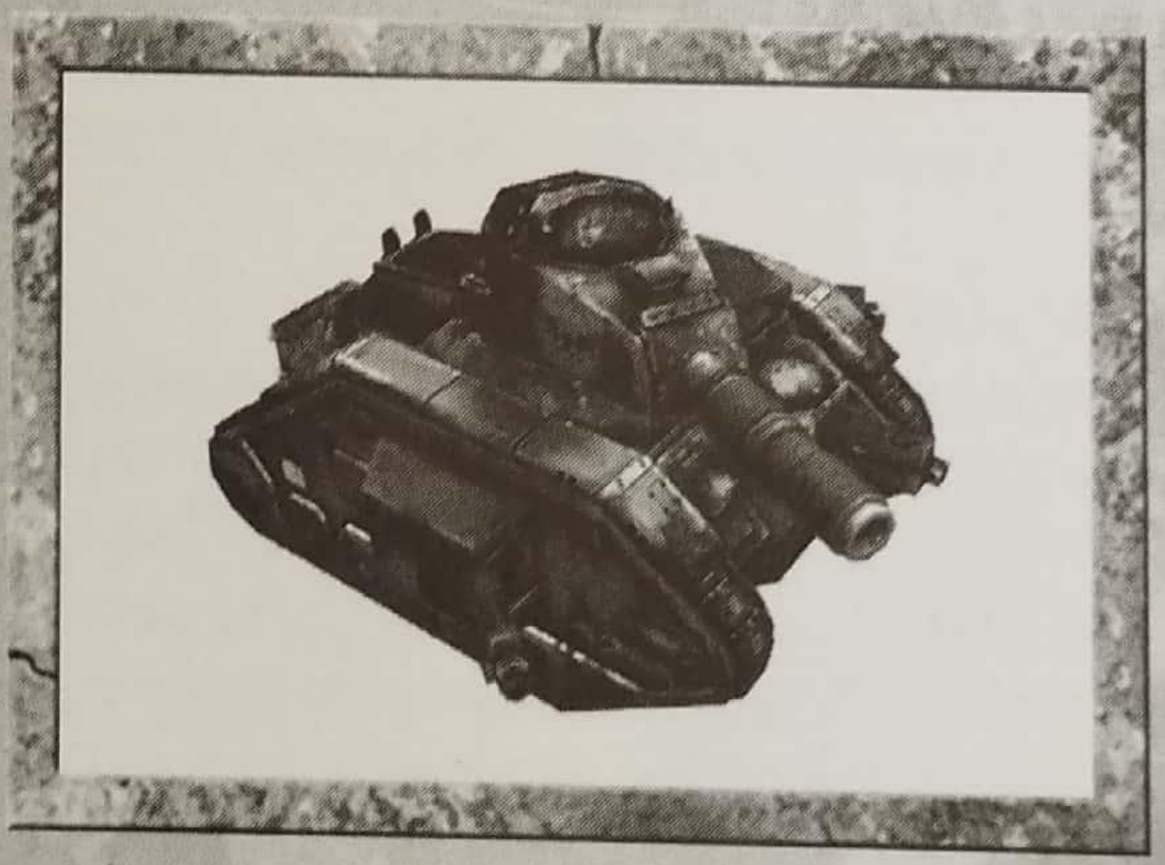
BANEBLADE

Le Baneblade est l'arme suprême de la Garde Impériale. C'est l'un des plus anciens types de chars impériaux encore en service et il a donc largement prouvé sa valeur au combat. Doté d'un blindage presque impénétrable et de pas moins de 11 armes lourdes, il est si puissant qu'il est capable de venir à bout d'armées entières.



CHAR LEMAN RUSS

Le char Leman Russ est le modèle le plus répandu au sein des régiments de la Garde Impériale. Facile à construire et de conception éprouvée, le Leman Russ a mieux résisté à l'épreuve du temps que la plupart des blindés. Armé d'un canon et de bolters jumelés dans ses casemates latérales et doté d'un épais blindage de caisse, il constitue le véhicule d'appui lourd idéal sur la ligne de front.



CAPACITÉS SPÉCIALES DE LA GARDE IMPÉRIALE

Les unités de la Garde Impériale disposent d'un large éventail de capacités spéciales qu'elles peuvent employer pour faire basculer la bataille en leur faveur. La plupart d'entre elles concernent les unités de commandement, capables de transformer le soldat le plus médiocre en bête de guerre lorsque la situation l'exige.

CAPACITÉS DES CHEFS

Fanatisme – Les Prêtres sont tellement pénétrés par leur foi en l'Empereur que leur seule présence amène ceux qui les entourent à croire et les immunise temporairement contre les effets des armes démoralisantes.

Projection d'éclairs – Les Psykers assermentés sont capables de projeter du bout de leurs doigts des éclairs qui vont consumer et se propager au sein des escouades ennemies.

Juste fureur – Les Prêtres sont capables d'augmenter le courage et l'endurance de toute escouade à laquelle ils sont rattachés. Elles se ne démoraliseront pas, ne fuiront pas et endureront les plus graves blessures sans faillir.

Réparation – Le Technaugure peut réparer les véhicules endommagés avec un rendement nettement supérieur à celui des autres races.

Privation d'âme – Un Psyker assermenté peut, en concentrant toute sa volonté, arracher l'âme de l'unité visée. Ce pouvoir n'est pas sans danger, car le Psyker risque fort de ne pas pouvoir contenir cette énergie et d'exploser en détruisant alors toutes les escouades situées à proximité.

Passe de mitraillage – La Flotte Impériale se tient prête à apporter son aide en cas de besoin. Ses pilotes de chasse peuvent effectuer des passes de mitraillage sur le lieu désigné, larguant des bombes et des missiles Inferno afin de tailler en pièces l'ennemi.

Exécution – Un Commissaire est autorisé à exécuter un membre de son escouade. Ceci rétablit instantanément le moral des unités proches et les amène à combattre avec une fureur redoublée pendant une brève période.

Votre visée sera juste – Les Commissaires inspirent une telle peur et une telle loyauté que l'escouade à laquelle ils sont attachés ne se démoralisera jamais. Leurs hommes ignoreront les blessures mineures qui pourraient les décourager.

CAPACITÉS DES TROUPES

Lunette d'assassinat – Les Assassins peuvent employer leurs lunettes d'assassinat pour voir et tirer à es distances inconcevables. Mais cette capacité a une durée limitée afin d'éviter la surchauffe de leurs fusils Exitus.

Pas de gymnastique! – Les sergents vétérans augmentent le moral de leur escouade et le régime d'entraînement intense qu'ils leur imposent en améliore la santé et la longévité.

Grenades Frag – Les escouades de Kasrkins sont équipées de grenades frag capables d'endommager l'ennemi mais aussi de le faire chuter.

Tourelles servies – Toute escouade placée en garnison dans un bâtiment peut tirer sur les ennemis situés à l'extérieur en servant les tourelles de la structure.

CAPACITÉS DES VÉHICULES

Munition Trembleterre – Les Basilisks peuvent tirer des munitions explosives dévastatrices capables de laminer des escouades entières. Chaque tir est cependant coûteux en termes de réquisition et d'énergie.

Emplacements de tir – Toute escouade placée en garnison dans une Chimère en augmente la puissance de feu.

Privation de ressources – Les Sentinelles sont capables de priver l'ennemi d'un point de ressource, mais sont incapables de le capturer.

BÂTIMENTS ET TECHNOLOGIES

Les bases de la Garde Impériale n'ont rien d'un campement provisoire limité à la fonction de zone de largage. Lorsque la Garde Impériale établit une base, même tout près du front, c'est dans la ferme intention de s'installer et de remporter la bataille. Les bâtiments de la Garde sont par conséquent très résistants et capables d'accueillir des garnisons. La Garde exploite également son potentiel technologique en construisant des extensions aux bâtiments en place.

STRUCTURES DÉFENSIVES RÉSISTANTES

La résistance des bases de la Garde Impériale repose sur un béton appelé Rockcrete. Facile et peu coûteux à couler, résistant correctement aux tirs ennemis, ce béton est mis en place sans compter. Les bâtiments disposent également de meurtrières permettant à leurs garnisons de tirer sur l'ennemi situé à l'extérieur.

RÉSEAU DE TUNNELS

Presque toutes les structures de la Garde Impériale sont reliées par des tunnels. Ils permettent aux Gardes de rejoindre les différents endroits de la base sans danger afin d'en assurer la défense selon les besoins.

NOUVELLE UNITÉ DE SPACE MARINES - CHAPELAIN

Le Chapelain, construit dans la Place Forte, est une nouvelle unité de commandement des Space Marines. Il dispose d'une puissante attaque à distance et augmente considérablement le taux de régénération des escouades proches.



NOUVELLE UNITÉ DU CHAOS - BERSERK DE KHORNE



Les Berserks de Khorne sont des Space Marines qui ont succombé à la tentation du sang et du combat. Construites au Temple du Chaos, ces unités sont incroyablement puissantes au corps à corps. Leur puissance augmente encore lorsque ces escouades se laissent submerger par l'ivresse du combat.

NOUVELLE UNITÉ ORK - NOBZ EN MÉGA-ARMURE



Ils représentent l'évolution suprême des machines à tuer Orks : des Nobz dotés d'une méga-armure. Construits au sein de la Colork et se déplaçant sur deux jambes, ces unités sont bien plus puissantes que les Nobz standards. Elles peuvent encaisser n'importe quel tir ennemi ou presque avant de se précipiter au corps à corps et tailler en pièces tout ce qui les entoure.

NOUVELLE UNITÉ ELDAR - DRAGON DE FEU



Incarnation de la destruction et de la dévastation, les Dragons de Feu sont experts en combat rapproché. Leurs fusils thermiques, malgré leur portée réduite, sont redoutables contre les bâtiments et véhicules. Les Dragons de Feu sont construits au Portail d'Aspect et complètent à merveille de nombreuses stratégies Eldars.

CRÉDITS

RELIC ENTERTAINMENT

Art
Andy Lang – Art Director
Roland Longpre – Art Director
Allan Dilks
Claudio Alvaro
Dayna Bland
Ian Cumming
Irwan Kurnaedy
Jacob Binkowski
Joe Schober
Tom Burns
Younger Yang

Design
Andrew Chambers – Lead Designer
Chris Degnan
Darwin Yuen
Jonny Ebbert
Matthew Berger

Production
Jonathan Dowdeswell – Producer
Raphael van Lierop – Assistant Producer
Arnaud Lebesnerais – Localization

Programming
Dominic Mathieu - Lead Engineer
Daniel Barrero
George Hornmoen
Ping Tang
Szymon Mazus

Internal Quality Assurance
Tim Lewinson - Coordinator

Balance Group
Chris Becker – Balance Lead
Jason Chang
Patrick Troen
Samson Mow

Test Team
Matt Kernachan – Test Lead
Emil Shpolyansky
Ryan McGechaen

Administration
Carol Richards - Controller
Curtis Terry - Finance
Kathy Gibson - Recruiting
Paula Fellbaum - HR Director

Rob Cunningham - Creative Director
Ron Moravek - General Manager
Tarrnie Williams - Executive Producer

IT
Frank Roberts
Alvin Chung
Jeff Lydell
Vanna Tea

External Support

Story/Dialogue
Lucien Soulban

Sound Effects/Speech
Airwaves Sound Design
Tony Gronick - Audio Director
Chris Ove

Music
Music Composed and Produced by
Inon Zur

Voice Actors
Brian Dobson
Brian Drummond
Laura Sadiq
Michael Dobson
Paul Dobson
Richard Newman
Scott McNeil
Tim Lewinson

THQ INC.

Executive Vice President – Worldwide Studios
Jack Sorensen

Vice President – Business Development
Dan Kelly

Vice President – Production
Philip Holt

Director – Project Management
Richard Browne

Manager, Production Services
Jenae Pash

Creative Manager
Sean Dunn

Senior VP, Worldwide Marketing
Peter Dille

Global Brand Management

Director, Global Brand Management
Michael Pattison

Senior Global Brand Manager
Mickey Torode

Assistant Global Brand Manager
Emma Ledda

Global PR Manager
Guy Cunis

US Marketing and PR

Director, Global Brand Management
Craig Rechenmacher

Senior Global Brand Manager
Kevin Kraff

Director, PR
Liz Pieri

PR Coordinator
Craig Mitchell

UK Marketing and PR

UK and Export Product Marketing Manager
Jon Rooke

Senior PR Manager UK & Export
Sam Forrest

UK and Export Marketing Executive
Elizabeth Blackman

UK & Export CRM Manager
Huw Beynon

Germany Marketing and PR

Marketing Director
Paul Ashcroft

Produkt Manager
Bettina Nonn

Head of PR
Georg Reckenthäler

France Marketing and PR

Product Manager
Jeremy Goldstein

PR Manager
Christelle Carteron

PR Manager
Jerome Benzadon

Spain Marketing and PR

Product Manager
Fermín García Fueyo

PR Manager
Jorge Nicolás Vázquez

Asia Pacific Marketing and PR

Product Manager
Chris Wright

PR Coordinator
Ben Pollock

Export Sales and Marketing Coordinator
Phil Watt

Korea Marketing and PR

Product Manager
Sang Keun (Sam) Park

Creative Services

Director, Creative Services
Howard Liebeskind

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Creative Services Coordinator
Melissa Donges

Video Production Manager
Christopher Folino

Video Production Coordinator
Melissa Rivas

Instruction Manual
Dan Irish

POWERED BY gamespy

International Creative Services

International Art Director
Till Enzmann

DTP Operators
Anja Untiet
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Ramona Sackers
Ramona Stell

Localisation Director
Susanne Dieck

Localisation Engineer
Bernd Kurtz

French translations and voice production
Binari Sonori

Quality Assurance

Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Manager
Mario Waibel

Test Supervisor
David Sapienza

Test Lead
David Langeliers

Testers
Sean Jenkinson
Brian Cairns
Bennett Weisman
Spencer Franklin
John Padovan
Scott Allman
Chris Shanks
Myka Kairs
Carlos Restrepo
Barry Harmon
Brian Skidmore
Jose Castaneda
Jeremy Gonzagowski

QA Technician
Richard Jones
David Wilson

Mastering Lab Technicians
Charles Batarse
Glen Peters
Anthony Dunnet
Thomas Arnold

Database Applications Engineer
Jason Roberts

Game Evaluation Team
Sean Heffron
Scott Frazier
Matt Elzie

GAMES WORKSHOP

Product Manager - Licensing
Nelson

Licensing Manager
Erik Mogensen

Licensing Coordinator
Graeme Nicoll

Licensing and Acquired Rights Manager
Simon Moorhouse

New Business Development Manager
Jon Gillard

Intellectual Property Manager
Alan Merrett

Special thanks to the French, German, Spanish, and Italian Games Workshop studios for their hard work!

Cover Art
Karl Kopinski
Stefan Kopinski



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 LIMITÉE À 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

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.

Warhammer 40,000 Dawn of War Winter Assault - Copyright © Games Workshop Limited 2004. Dawn of War, the Dawn of War logo, Dawn of War: Winter Assault and the Dawn of War: Winter Assault logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, and all associated races, race or unit insignia, marks, places, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, 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 © 2004 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. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. 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.

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs $2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

support.dk@panvision.com

DEUTSCHLAND

Tel. **01 90 - 50 55 11**
(€ 0,62/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)

Tel. **0 18 05 - 60 55 11**
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

Fax. **01 90 - 50 55 12**
(€ 0,62/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
Lösungshilfen per Fax-Abruf
(erreichbar 24 Stunden täglich)

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

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1° B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
(De Lunes a Viernes de 10:00 a 13:30 horas
y de 16:00 a 18:00 horas)

Internet: **http://www.thq.es**

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-interacive.fr

ITALIA

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

Tel. **0 24 13 03 45**
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: **assistenza@halifax.it**

NEDERLAND

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

Telefoon
+44 (0) 870 608 0047
(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)

ma - vr 08:00 tot 19:00 GMT, za - 09:00 tot 17:00 GMT

NORGE

support.no@panvision.com
Tel (+47) **815 51 850** (norge)

ÖSTERREICH

Tel. **+49 - 18 05 - 70 55 11** (Auslandstarif)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)

Tel. **+49 - 18 05 - 60 55 11** (Auslandstarif)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

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)
apoioconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17:00h às 19:00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Qualquer tipo de Avaria, liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às18:30h
Todos os dias úteis Número Único Nacional, 0,11 € por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 - 18 05 - 70 55 11** (Auslandstarif)
für **spielinhaltliche** Fragen
(24 Stunden erreichbar; Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit
persönlicher Betreuung)

Tel. **+49 - 18 05 - 60 55 11** (Auslandstarif)
für **technische** Fragen
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

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

SUOMI

support.fi@panvision.com

SVERIGE

Support mail: **är support.se@panvision.com**
Tel.: **08- 597 963 30** (sverige)

UK

Telephone: **+44 (0) 87 06 08 00 47**
(national/international call rates apply)
(Mon - Fri 08:00 to 19:00 GMT, Sat - 09:00 to 17:00 GMT)

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

HOT KEYS

Commandes de base

Ping	Ctrl + P
Changer type de ping	Ctrl + E
File d'attente des commandes	Maj (maintenir)
Pause	Pause
Afficher menu Pause	F10
Menu des objectifs	F11
Menu des Diplomatie	F12
Chat allié	Entrée
Chat avec tous	Maj + Entrée ou Ctrl + Entrée
Parcourir les événements	Espace
Parcourir armées inactives	[²]
Parcourir constructeurs	.
Parcourir recherche	Ctrl + R
Changer Etat d'alerte oui/pause	Ctrl + O
Annuler Etat 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
A 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	Ctrl (maintenir) + clic sur l'unité

Commandes de la caméra

Caméra par défaut	Retour arrière
Rotation caméra	Alt + Déplacer la souris
Zoom avant/arrière	Roulette de la souris

227b-5ff9-66df-ce52-db33

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

68864