



THQ

relic
ENTERTAINMENT

400620001337 400620001685
400620002833 400620004482
400620002846 400620004635
400620002833 400620004483

COMPANY of
HEROES

DVD
ROM

RACCOURCIS	
COMMANDES GENERALES	
Ping	Ctrl + Q
Parcourir la file d'attente	Barre Espace
Parcourir les bâtisseurs	:
Parcourir l'infanterie	:
Parcourir les véhicules	!
COMMANDES SYSTÈME	
Annuler	Echap
Accepter	Entrée
Mettre des ordres en attente	Maj
Pause	Pause
Menu de jeu	F10
Commandant de compagnie	Ctrl + W
COMMANDES DES UNITÉS	
Attaquer	Q
Construire	B
Repli	T
Réparer	E
Renforcer	R
Attaque au sol	G
Halte	H
Ralliement	Y
Décharger	U
Annuler bâtiment	Suppr.
Sélectionner le QG	F1
Sélectionner la caserne	F2
Sélectionner l'armement de soutien	F3
Sélectionner le garage	F4
Sélectionner le dépôt de chars	F5
Sélectionner le dépôt de matériel	F6
RACCOURCIS DE SÉLECTIONS MULTIPLES	
Sélection principale	Ctrl + Tab
Sélection principale suivante	Tab
Sélection principale précédente	Maj + Tab
Supprimer la sélection	Ctrl
COMMANDES DE LA CAMÉRA	
Angle par défaut	Retour arrière
Hauteur par défaut	Retour arrière (appuyer deux fois)
Rotation de la caméra	Maintenir Alt + déplacer souris
Zoom avant/arrière	Zoom avant/arrière



Code d'installation de Company of Heroes
Ne perdez pas cette clé ! Elle est nécessaire pour utiliser complètement ce produit !

www.companyofheroesgame.com

81337



MANUAL D'INSTRUCTIONS



SOMMAIRE

Introduction	2
Démarrage	3
Menu principal.....	4
Options.....	5
Concepts fondamentaux	6
Positions stratégiques et secteurs territoriaux	6
Ressources et limite de population	7
Sécuriser des dépôts de ressources	7
Mini-carte et carte tactique	8
Améliorations technologiques	8
Sections	8
Couverture.....	8
Promotion et statut de vétéran.....	9
Commandant de compagnie	9
Bâtiments et structures des Alliés	10
Quartiers généraux	10
Structures défensives des Alliés	10
Bases des Alliés.....	11
Infanterie (Alliés)	12
Véhicules alliés	15
Bâtiments et structures de l'Axe	18
Quartiers généraux	18
Structures défensives de l'Axe	18
Bases des forces de l'Axe	19
Infanterie (Axe).....	20
Véhicules de l'Axe	24
Crédits	27
Accord de licence	32
Garantie limitée	33
Assistance clientèle.....	41

INTRODUCTION

★ Le temps de l'action

Nous sommes en 1944, les hostilités en Europe ont atteint un point critique. Comprenant que la clé de la victoire en Europe réside par le contrôle de la France, les forces alliées préparent ce qui deviendra l'une des offensives militaires les plus importantes de l'histoire moderne : l'opération Overlord. Le plan est simple : des troupes d'infanteries venues entre autres des États-Unis, du Canada et du Royaume-Uni sont envoyées par les airs et le sol pour envahir la France, reprendre le contrôle du pays et continuer sa route vers Berlin pour mettre un terme à la guerre. Malheureusement, les choses ne se déroulent pas vraiment comme prévu...

★ L'invasion Alliée

Les forces de l'Axe étant occupées sur le front Est par l'Union Soviétique, les États-Unis et le Royaume-Uni se rendent compte qu'il est essentiel de lancer le combat directement contre les Nazis. En les attaquant sur un nouveau „Front Ouest”, les forces de l'Axe se retrouveraient encerclées de tous les côtés. À l'origine, les forces alliées comptaient débarquer en Normandie le 5 juin, mais de mauvaises conditions météorologiques les obligèrent à reporter l'attaque. Le temps ne s'améliora guère le lendemain, mais une légère amélioration des conditions leur donna l'opportunité idéale. Décidant qu'il était temps d'agir, les forces alliées lancèrent leur assaut sur la Normandie le 6 juin 1944.

★ Les complications

Malgré une préparation d'une ampleur inédite, les Alliés rencontrèrent rapidement des complications. Face à une résistance farouche, certaines unités aéroportées se retrouvèrent au mauvais endroit et des sections essentielles furent perdues dans la campagne française. Même si les forces alliées rencontrèrent peu d'opposition allemande à Utah Beach, les pertes de Juno Beach et Omaha Beach furent écrasantes. Malgré le nombre de morts et de blessés, les forces alliées continuèrent d'avancer sur les têtes de pont, renversant finalement les forces allemandes.

★ La Route de Berlin

Après s'être emparés des principales plages de Normandie, les Alliés avaient pris pied en Europe. Les bateaux et transports de marchandises pouvaient désormais apporter leur soutien aux unités au sol. Ils leur apportèrent les blindés et équipements nécessaires pour continuer de lutter contre l'occupation allemande en France et pour avancer vers l'objectif ultime de la Deuxième Guerre mondiale : Berlin.

DÉMARRAGE

★ Installation

Insérez le DVD-ROM ou le CD-ROM n°1 de *Company of Heroes* dans votre lecteur. Quand l'écran de démarrage apparaît, cliquez sur Installer et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Si l'écran de démarrage n'apparaît pas automatiquement, double-cliquez sur l'icône Poste de travail de votre bureau, puis sur le lecteur de disque contenant le DVD-ROM ou CD-ROM de . Double-cliquez ensuite sur Setup.exe pour lancer l'écran de démarrage, puis cliquez sur Installer et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

★ Saisir la clé CD

Vous devez saisir le code d'installation unique, ou clé CD, inscrit au dos de ce manuel. Une clé CD valide est nécessaire pour terminer l'installation et jouer au jeu. Protégez votre clé CD : ne la donnez à personne et ne laissez personne d'autre l'utiliser. Rangez le boîtier de jeu dans un endroit sûr, vous en aurez besoin si vous devez réinstaller le jeu.

★ Mises à jour et patches

Rendez-vous sur le site de *Company of Heroes* www.companyofheroesgame.com ou www.thq.com/support pour obtenir des mises à jour ou patches avant de jouer au jeu. Remarquez que les patches et mises à jour seront peut-être être téléchargés automatiquement lorsque vous vous connectez au jeu en ligne.

★ DirectX® 9.0c nécessaire

Vous avez besoin de DirectX® 9.0c (inclus dans le disque d'installation) ou d'une version supérieure pour jouer à *Company of Heroes*.

★ Dépannage

Consultez le fichier Readme.txt inclus dans le disque pour obtenir les dernières informations de dépannage et de support technique.

MENU PRINCIPAL

À partir du menu principal, vous pouvez lancer l'initiation, commencer une nouvelle campagne en solo, continuer une campagne solo existante, participer à une escarmouche contre l'ordinateur, organiser ou trouver une partie en ligne, modifier les options de jeu et consulter les crédits de *Company of Heroes*. Appuyez sur F10 pour ouvrir un menu simplifié en cours de jeu.

- Cliquez sur Commencer initiation à partir du menu principal pour accéder à l'initiation, qui vous apprendra les bases de *Company of Heroes*.
- Cliquez sur Campagne pour jouer à une nouvelle campagne en solo.
- Cliquez sur Continuer campagne pour reprendre une campagne solo existante.
- Cliquez sur Escarmouche pour commencer une nouvelle partie escarmouche en solo.
- Cliquez sur Multijoueur pour lancer une partie sur votre réseau local.
- Cliquez sur Options pour modifier les paramètres du jeu.
- Cliquez sur Crédits pour consulter les crédits de *Company of Heroes*.

★ Campagne

À la tête de la compagnie Able, vous menez le combat contre l'Axe au cours de la Deuxième Guerre mondiale en Europe.

★ Continuer Campagne

Cette option vous permet de reprendre une campagne solo déjà commencée à partir de votre dernier point de sauvegarde.

★ Escarmouche

Dans ce mode, vous affrontez des adversaires contrôlés par l'ordinateur sur différentes cartes multijoueur.

★ Jeu en ligne

Cliquez sur Multijoueur dans le menu principal pour accéder aux options suivantes de jeu en ligne :

- **En ligne** — Hébergez ou rejoignez une partie en ligne à partir du salon multijoueur de *Company of Heroes*. Vous pourrez entre autres y lancer une partie automatique, consulter les classements, etc.
- **Réseau local** — Hébergez ou rejoignez une partie sur votre réseau local.

OPTIONS

★ Commandes

Modifiez des options telles que la gestion des sections, la vitesse de défilement de la souris, la sélection permanente et la liste d'événements section.

★ Graphismes

Réglez des options graphiques comme la résolution de l'écran et le détail des textures, ou lancez un test des performances.

Remarque importante sur les graphismes et l'expérience de jeu. Company of Heroes utilise les techniques les plus perfectionnées en matière de rendu, ce qui lui permet de bénéficier d'effets spectaculaires et de proposer une expérience de jeu en temps réel absolument incroyable. Le jeu a principalement été développé et testé sur NVIDIA® GeForce™ FX (séries 6 et 7). Aussi, vous obtiendrez les meilleurs résultats en utilisant une carte graphique NVIDIA® GeForce™ 7. Une GeForce™ 6800 (ou supérieure) vous permettra toutefois d'activer tous les effets spéciaux tout en jouant en haute résolution.

★ Audio

Modifiez les options audio comme les niveaux de volume ou des dialogues des personnages, ainsi que la configuration de vos haut-parleurs.

Remarque : la configuration de commandes présentée dans ce manuel est celle PAR DÉFAUT pour la souris et le clavier.

★ Écran de jeu et éléments de l'interface utilisateur

1. Informations sur les ressources – Affiche le statut de vos ressources : points d'effectif, munitions et carburant.
2. Interface de victoire – Affiche les points de position pris et les compte à rebours avant la victoire.
3. Les messages du jeu, comme „Pause“, sont affichés ici.
4. Informations sur la population – Population totale et limite de population.
5. Menu – Cliquez ici pour accéder au menu de jeu. Vous pouvez y modifier les options, recommencer votre partie, quitter, etc.
6. Accès rapide à une section – Déplacez le curseur sur cet icône pour accéder rapidement à vos sections ou à vos véhicules.
7. File d'attente et messages d'alerte – Affiche les derniers événements. Cliquez sur un icône d'alerte pour effectuer un zoom à l'endroit d'où vient l'alerte.



8. Zone de commandement des unités – Permet de donner des ordres aux unités en cliquant sur leur icône, ou en utilisant le raccourci approprié.
9. Zone de contrôle des sections – Permet de renforcer les sections et d'améliorer leurs armes.
10. Texte d'aide – Lorsque vous déplacez le curseur sur un élément de jeu, un texte d'aide s'affiche ici.
11. Mini-carte – Affiche une version réduite de la carte. Cliquez dessus pour faire un zoom à l'endroit voulu.
12. Carte stratégique – Cliquez sur ce bouton pour afficher une carte stratégique en plein écran.
13. Commandant de compagnie – Donne des informations sur le nombre de points de commandement en votre possession. Cliquez ici pour afficher le commandant de compagnie.
14. Zone d'information sur la sélection – Affiche la santé et le statut des unités sélectionnées.
15. Compétences spéciales – Les compétences débloquées via le commandant de compagnie.
16. Icônes de bâtiments – Cliquez sur ces icônes pour sélectionner vos bâtiments. Cliquez à nouveau pour faire un zoom sur le bâtiment en question.
17. Objectifs de mission – Les objectifs à remplir pour terminer la mission sont affichés ici.

★ Utiliser la souris et la caméra 3D

La caméra est votre principal moyen de contrôler vos unités. Quatre options sont disponibles :

- **Rotation** : maintenez la touche ALT enfoncée et déplacez la souris pour faire pivoter la caméra horizontalement et verticalement. Pour reprendre la position par défaut, appuyez deux fois sur la touche retour arrière.
- **Zoom** : faites défiler la molette de la souris vers le haut pour effectuer un zoom avant, ou vers le bas pour un zoom arrière.
- **Déplacement** : changez la perspective de la caméra vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite en déplaçant le curseur vers le bord de l'écran ou en utilisant les touches fléchées.
- **Sélection de section** : dans Company of Heroes, vous commandez des sections entières et non des unités individuelles. Pour prendre le contrôle d'une section, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris tout en la sélectionnant. Pour assigner un raccourci clavier à l'une de ces sections, appuyez sur CTRL plus l'une des touches numériques (de 1 à 0).

REMARQUE : un texte d'aide est disponible à tout moment pour vous expliquer comment utiliser les fonctions du jeu. N'oubliez pas de suivre l'initiation pour mieux comprendre les bases de Company of Heroes.

CONCEPTS DE BASE

★ Positions stratégiques et secteurs territoriaux

En capturant des positions stratégiques, vous prendrez le contrôle d'un secteur territorial, qui sera alors entouré de bleu sur la carte tactique. Plus vous vous emparez de secteurs, plus vous accumulez de ressources qui vous permettent de créer et déployer des unités, d'acheter des améliorations et de construire des bâtiments.

- **Positions stratégiques** : conservez une position stratégique pour augmenter la vitesse d'accumulation de vos points d'effectif.
- **Secteur territorial** : si vous conservez un secteur territorial, il sera indiqué sur la carte comme étant sous contrôle des Alliés.

★ Ressources et limite de population

Company of Heroes comprend trois types de ressources : points d'effectif, munitions et carburant.

Les points d'effectif vous permettent de créer et de déployer des unités. Leur quantité dépend du nombre total de positions stratégiques sous votre contrôle. Si vous perdez un quartier général ou un secteur territorial, vos points d'effectif augmenteront plus lentement. Vous commencez le jeu avec un Q.G. opérationnel. Vous pouvez perdre et réparer votre Q.G., mais vous ne pouvez en aucun cas en construire un nouveau.

Les munitions servent à acheter des armes améliorées pour vos unités et à utiliser des compétences spéciales, comme le lancer de grenade. Leur quantité augmente constamment selon le nombre total de dépôts de munitions sous votre contrôle. Si vous perdez un dépôt, leur vitesse d'accumulation diminuera.

Le carburant est utilisé pour déployer des véhicules lourds, construire des bâtiments et acheter des améliorations générales. Sa quantité augmente constamment selon le nombre total de dépôts de carburant sous votre contrôle. Si vous perdez un dépôt, sa vitesse d'accumulation diminuera.

La limite de population représente le nombre maximal d'unités que vous pouvez avoir. Cette limite est déterminée par le nombre de secteurs territoriaux sous votre contrôle. Plus vous capturez de secteurs, plus vous pourrez créer et déployer d'unités.

Tous les secteurs qui comprennent des dépôts de ressources doivent être reliés géographiquement à votre quartier général. Si ce n'est pas le cas, ils sont considérés comme n'étant pas ravitaillés et n'alimentent pas vos réserves. Vous devez alors capturer et contrôler d'autres secteurs pour que vos dépôts soient reliés à votre QG et que vous puissiez bénéficier de leurs ressources.

★ Sécuriser des dépôts de ressources

Les dépôts de ressources sont indispensables à la fois aux Alliés et à l'Axe. Lorsque vous capturez un dépôt, vous pouvez le sécuriser à l'aide d'un poste d'observation pour le protéger de l'ennemi. De cette manière, vous augmenterez également la quantité de ressources que le dépôt fournit à vos réserves.

★ Mini-carte et carte tactique

La mini-carte indique tous les dépôts de ressources dont vous pouvez prendre le contrôle. La carte tactique présente une vue plus détaillée de la zone, comprenant l'emplacement et la valeur des dépôts de ressources, ainsi que le lieu de toutes les positions stratégiques.

Lors des parties multijoueur, vous pouvez également utiliser la mini-carte et la carte tactique pour donner les ordres suivants à vos coéquipiers :

Attaquer ici ! Demandez à vos alliés d'attaquer un endroit précis.

Défendre ici ! Demandez à vos alliés de défendre un endroit précis contre l'ennemi.

Capter ici ! Demandez à vos alliés de capturer un endroit précis près d'un dépôt de ressources.

★ Améliorations technologiques

Lorsque vous créez des unités et des véhicules, puis que vous les déployez sur le terrain, vous avez la possibilité de leur fournir de meilleures armes et équipements. Selon le type d'unité que vous améliorez, vous pourrez par exemple obtenir de nouvelles armes, construire d'autres sortes de bâtiments et disposer de nouvelles compétences. Toutes les améliorations s'achètent à l'aide des munitions que vous avez accumulées.

★ Sections

Dans *Company of Heroes*, l'unité d'infanterie basique est appelée une section. Les sections sont formées de plusieurs unités, mais elles répondent à vos ordres comme une seule et même entité.

Vous pouvez améliorer vos sections avec de nouvelles armes ou de nouveaux équipements et en cas de pertes, les compléter par des unités supplémentaires. Certaines unités, comme les tireurs d'élite, ne sont pas considérées comme des sections, mais comme entités uniques.

★ Couverture

Dans *Company of Heroes*, les abris peuvent faire la différence entre la vie et la mort. Il en existe plusieurs types :

- **Abri léger** : les unités sont protégées de certains tirs ennemis. Tous les objets qui fournissent un abri léger sont représentés par des points jaunes lorsque vous déplacez vos unités. Les unités sous ce type de couverture sont marquées d'un bouclier jaune, qui indique leur niveau de protection.
- **Abri efficace** : les unités sont bien protégées de la plupart des tirs ennemis. Tous les objets qui fournissent un abri efficace sont représentés par des points verts lorsque vous déplacez vos unités. Les unités sous ce type de couverture sont marquées d'un bouclier vert, qui indique leur niveau de protection.

- **Exposé** : les unités sont vulnérables à tous les tirs ennemis et menaces. Les zones exposées sont indiquées par des points rouges lorsque vous déplacez vos unités. Les unités exposées sont marquées d'un bouclier rouge, qui indique qu'elles n'ont pas de protection.

★ Promotion et statut de vétéran

Les promotions et le statut de vétéran rendent certaines unités du jeu plus efficaces.

Les unités alliées obtiennent le statut de vétéran en combattant. L'expérience qu'elles accumulent en affrontant l'ennemi leur permet d'atteindre un rang de vétéran plus élevé. Ce système rend vos unités plus efficaces en combat et vous donne accès à des armes et améliorations supérieures.

Les unités de l'Axe fonctionnent de manière différente. Elles peuvent aussi accéder au statut de vétéran, mais grâce aux améliorations du Centre d'entraînement, une structure qui vous permet de rechercher des troupes supérieures. Une fois déployées, ces unités seront plus efficaces que celles qui n'ont pas le statut de vétéran.

★ Commandant de compagnie

Avec le système de commandant de compagnie, vous êtes récompensé à chaque fois que vous éliminez l'infanterie ennemie, détruisez des véhicules et bâtiments ennemis et capturez des secteurs territoriaux. Chaque unité détruite vous rapporte des points d'expérience, que vous pouvez ensuite dépenser en utilisant les compétences du commandant de compagnie.

Les compétences de commandant de compagnie allié comprennent :

- **Compagnie d'infanterie** : cette catégorie comprend améliorations défensives, artillerie hors-carte et rangers d'infanterie.
- **Compagnie aéroportée** : faites tomber du ciel des parachutistes, du ravitaillement et des bombes meurtrières.
- **Compagnie blindée** : malgré sa lenteur de développement et d'amélioration, cette catégorie vous donne accès aux chars alliés les plus puissants.

Les compétences de commandant de compagnie de l'Axe comprennent :

- **Doctrines défensives** : comprend des améliorations qui renforcent vos défenses et augmentent la puissance de vos attaques d'artillerie.
- **Stratégie du blitzkrieg** : cette catégorie se concentre sur des améliorations qui fournissent des bonus de renfort et de production, vous permettant d'écraser l'ennemi grâce aux renforts et aux bonus offensifs accordés à vos unités d'infanterie et à vos chars.
- **Guerre psychologique** : améliore les performances de l'infanterie à l'aide de propagande. Vous aurez aussi accès au redoutable char de l'As du Tigre et à la fusée V1, extrêmement destructrice.

BÂTIMENTS ET STRUCTURES DES ALLIÉS

★ Quartier général

Le quartier général est le plus important des bâtiments alliés. Il sert de base des opérations et c'est aussi le principal bâtiment dans lequel vous pouvez produire des sapeurs et améliorer leurs compétences. Le QG produit également une grande quantité de points d'effectif.

★ Structures défensives des alliés

Les structures défensives jouent un rôle essentiel sur le champ de bataille. Elles viennent soutenir vos unités, à l'aide d'éléments tels que les sacs de sable, barbelés et postes d'observation. Malgré leur résistance assez faible, elles procurent une protection essentielle contre les attaques ennemies et doivent donc être utilisées fréquemment.



Poste d'observation

Le poste d'observation vous permet de sécuriser les secteurs territoriaux que vous avez capturés, tout en améliorant de manière significative leur production de ressources.



Barbelés

Placez des barbelés autour de vos territoires pour empêcher l'infanterie ennemie d'y pénétrer.



Sacs de sable

Les sacs de sable peuvent servir d'abri efficace pour votre infanterie.



Pièges antichars

Ces grandes obstructions en métal empêchent la plupart des chars ennemis d'entrer dans vos territoires.



Mines

Une fois posées, les mines offrent une protection au sol contre l'infanterie et les blindés.



Centre de soins

Les médecins ramèneront vos blessés au centre, où ils seront soignés avant de repartir au combat.



Emplacement de mitrailleuse

Cette structure lourde et fixe permet de supprimer efficacement l'infanterie ennemie. Cependant, cette arme a un champ d'action limité, il est donc important de la monter dans la direction vers laquelle vous voulez affronter l'ennemi.

★ Structures de base des alliés



Caserne

La caserne vous permet de créer et de déployer des fusiliers et des jeeps. Vous pouvez également y améliorer vos fusiliers.



Centre d'armement de soutien

Le centre d'armement de soutien vous permet de créer et de déployer des sections de mitrailleurs, des sections de mortiers et des tireurs d'élite.



Garage

Structure principale de création de véhicules, le garage vous permet de déployer des autoblindées M8, half-tracks M3 et des canons antichars M1 de 57 mm.



Depôt de chars

Grâce au dépôt de chars, vous pouvez créer et déployer des chars M10, M4 Sherman et M4 Sherman Crocodile. Vous pouvez également y améliorer vos M4 Sherman.



Depôt de matériel

En créant un dépôt de matériel, vous réduirez les coûts d'entretien et de soutien de vos unités. Ce bâtiment est également nécessaire pour construire le garage et le dépôt de chars.



Hôpital de campagne

L'hôpital de campagne permet de soigner vos unités. Tout membre de l'infanterie à proximité de l'hôpital récupère petit à petit de la santé.

★ Infanterie alliée



Sapeurs

Rôle : construction et soutien

Arme : mitraillette M3

Améliorations : lance-flammes, détecteur de mines

Compétences : couper barbelés, poser des explosifs

Les hommes du génie, ou sapeurs, sont parfaits pour soutenir vos autres troupes. Ils savent construire et entretenir des fortifications, poser des mines pour ralentir la progression de l'ennemi et réparer des véhicules sur le terrain. En combat, ils peuvent également affronter l'ennemi à proximité, mais ils sont vulnérables aux attaques à distance.



Fusiliers

Rôle : infanterie basique

Armes : M1 Garand, carabine M1

Améliorations : fusil automatique Browning, grenades Mk2 „Pineapple“, sticky bombs

Compétences : lancer de sticky bombs, lancer de grenades, tir de suppression

Sur le champ de bataille, l'avantage des fusiliers vient de leur caractère polyvalent. Capables d'utiliser des armes variées, ils sont un atout majeur pour l'attaque aussi bien que la défense. Le fusil automatique Browning un outil parfait pour éliminer l'infanterie ennemie, avec une cadence de tir plus élevée et une meilleure précision.



Rangers

Rôle : assaut intensif

Armes : M1 Garand, bazooka

Améliorations : mitraillette Thompson M1A1, grenades

Compétences : lancer de grenades, motiver

Les rangers représentent une force d'attaque efficace qui peut tenir tête aux troupes de l'Axe les plus redoutables. Capables d'utiliser des bazookas et les mitraillettes Thompson M1A1, ils disposent d'une puissance redoutable, quel que soit leur rôle sur le terrain. Les rangers sont uniquement disponibles en tant qu'option de soutien pour le commandant de compagnie d'infanterie alliée.



Parachutistes

Rôle : raids et confinement

Arme : carabine M1

Améliorations : fusil sans recul M18 de 57 mm

Compétences : lancer de grenades, motiver, lancer de charge explosive

Ils tombent du ciel pour surprendre l'ennemi. Le rôle principal des parachutistes consiste à encercler les forces ennemies et de leur couper toute route de fuite, s'emparer de territoires et protéger les flancs de troupes déjà au sol. This unit is only available as a support option for the Allied Airborne Company Commander. Cette unité est uniquement disponible en tant qu'option de soutien pour le commandant de compagnie aéroportée alliée.



Tireurs d'élite

Rôle : tirs de précision

Arme : fusil M1903 Springfield

Améliorations : aucune

Compétences : camouflage, cesser le feu

La précision est l'atout majeur des tireurs d'élite, qui sont capables d'affronter l'ennemi tout en restant cachés. Leur fusil M1903 Springfield leur donne une précision redoutable à longue distance et l'amélioration Camouflage leur permet de se déplacer sans se faire repérer, même à proximité des unités ennemies.



Section de mitrailleurs (mitrailleuse lourde)

Rôle : affrontement massif d'infanterie

Arme : mitrailleuse lourde M1917 Browning

Améliorations : aucune

Compétences : munitions perforantes M2 cal.30

La mitrailleuse lourde M1917 Browning est l'une des armes les plus redoutables sur le champ de bataille, à tel point qu'elle nécessite trois personnes pour l'utiliser. Elle peut être positionnée dans n'importe quelle direction. Toutefois, vous devrez la démonter si un déplacement est nécessaire. Si l'un des servants se fait tuer, un autre soldat viendra le remplacer. Si la section entière est abattue, l'arme peut être récupérée pour une utilisation ultérieure.



Section de mortiers

Rôle : tirs indirects

Arme : mortier M2 de 60 mm

Améliorations : aucune

Compétences : barrage de mortiers, fumigènes M3202

Comme la mitrailleuse lourde M1917 Browning, le mortier M2 de 60 mm est utilisé par une équipe de trois hommes. Sa longue portée permet aux unités de rester à l'abri des tirs ennemis directs. Mais à cause de ses tirs en cloche, les projectiles peuvent mettre un certain temps à atteindre leur cible, ce qui la rend inefficace contre les unités ennemies rapides. Si l'un des servants se fait tuer, un autre soldat viendra le remplacer. Si la section entière est abattue, le mortier peut être repris ou récupéré pour une utilisation ultérieure.



Section de antichar m1 de 57 mm

Rôle : soutien antichar

Arme : soutien antichar soutien antichar

Améliorations : aucune

Compétences : obus perforants M86

Gros et encombrant, le canon antichar M1 de 57 mm est tout de même une arme idéale contre les véhicules blindés ennemis. Utilisé par une équipe de trois unités, il est extrêmement efficace pour attaquer les chars par le flanc. Grâce à sa cadence de tir rapide et ses attaques à distance, il est utile contre les chars de l'Axe et convient aussi parfaitement pour la destruction de bâtiments.



Obusiers M2 de 105 mm

Rôle : attaques à longue distance

Arme : obusier M2 de 105 mm

Améliorations : aucune

Compétences : barrage d'obusiers

Capable de tirer des projectiles explosifs sur des cibles ennemies éloignées, la section d'obusiers M2 de 105 mm est une unité essentielle pour les Alliés. Son angle de tir élevé permet d'attaquer des zones dans des portions invisibles de la carte, mais aux dépens de la précision. L'obusier M2 de 105 mm est cependant trop lourd pour être déplacé une fois en position. Il peut cependant être manœuvré pour atteindre des ennemis à très longue distance. Les barrages d'obusiers doivent aussi être utilisés avec précaution, car ils pourraient endommager ou tuer vos propres unités. Cette unité est uniquement disponible en tant qu'option de soutien pour le commandant de compagnie d'infanterie allié.

★ Vehicules alliés



Jeep

Rôle : reconnaissance

Arme : mitrailleuse M1919 cal.30

Améliorations : aucune

Compétences : aucune

Remplissant divers rôles sur le champ de bataille, la Jeep peut servir à la reconnaissance et au combat léger. Équipée d'une mitrailleuse M1919 cal.30, elle est tout de même déconseillée pour les attaques directes à cause de son blindage léger. Mais sa vitesse en fait un véhicule idéal pour la reconnaissance, la poursuite de tireurs d'élite ennemis et le contournement des emplacements d'armes fixes.



Half-track M3

Rôle : transport des troupes

Arme : mitrailleuse M2 cal.50

Améliorations : tourelle M16 cal.50

Compétences : aucune

Très polyvalent, le half-track M3 est capable d'attaquer l'ennemi avec sa mitrailleuse M2 cal.50 ou simplement de transporter jusqu'à 12 unités d'un point à un autre. Équipé de vitres pare-balles et d'un blindage de 1,5 cm, il reste tout de même vulnérable aux tirs de canons et de chars.



Autoblindée M8

Rôle : reconnaissance et raids

Arme : canon antichar de 37 mm

Améliorations : mitrailleuse cal .50, jupes blindées

Compétences : pose de mines

Même si elle n'est pas de taille contre les blindés lourds, l'autoblindée M8 joue tout de même un rôle important dans la guerre en tant qu'unité de reconnaissance, grâce à son armement et son blindage modestes. Sa compétence Pose de mine la rend encore plus indispensable.



Char M4 „Sherman“

Rôle : char de soutien

Arme : canon 75 mm

Améliorations : mitrailleuse cal .50, fléau à mines Crab, canon M1 de 76 mm, fumigènes

Compétences : mode anti-mines, tirer une bombe fumigène

Le char M4 Sherman est un blindé allié polyvalent, grâce à sa solidité, son épais blindage et ses armes puissantes. Il est surpassé par les blindés plus lourds de l'Axe, mais reste un outil efficace dans la plupart des situations de combat.



M4 Sherman „Crocodile“

Rôle : char de soutien

Arme : lance-flammes coaxial

Améliorations : bulldozer

Compétences : activer bulldozer

Le „Crocodile“ est un char M4 standard équipé d'un lance-flammes coaxial. Cette arme est particulièrement efficace pour détruire les bâtiments, bunkers et emplacements d'armes. Une fois équipé de l'amélioration Bulldozer, le „Crocodile“ peut franchir des obstacles antichars comme les haies ou les Dents de dragon.



Sherman Calliope

Rôle : char de soutien

Armes : 60 roquettes de 115 mm, canon de 75 mm

Améliorations : aucune

Compétences : tir de barrage de roquettes

Comme le M4 „Crocodile“, le M4 Calliope est un char M4 standard équipé d'une arme spéciale, un lance-roquette muni de 60 projectiles de 115 mm. Une fois tirées, ces roquettes forment un barrage dévastateur. Le Calliope est uniquement disponible en tant qu'unité de soutien pour le commandant de compagnie blindée allié.



Chasseur de chars M10

Rôle : tueur de chars

Arme : canon antichar de 76 mm

Améliorations : aucune

Compétences : aucune

À la différence des autres chars qui occupent des rôles de reconnaissance et de soutien pour les troupes alliées, le chasseur de chars M10 ou „Wolverine“ est construit spécialement pour détruire les chars de l'Axe. Son puissant canon antichar de 76 mm est capable de neutraliser rapidement un blindé ennemi. Le M10 reste tout de même vulnérable à certaines attaques de l'infanterie, comme l'artillerie et les mortiers.



M26 Pershing

Rôle : tueur de chars

Arme : canon antichar de 90 mm

Améliorations : aucune

Compétences : aucune

Déployé en quantités limitées en Europe, le M26 Pershing sait tout de même se défendre face aux chars Panther et Tigre de l'Axe. Son canon de 90 mm est plus efficace que le 75 mm du Sherman, même s'il n'égale pas la puissance des blindés de l'Axe. Même s'il est peu utilisé, ce char reste un élément essentiel de la machine de guerre alliée. Le M26 Pershing est uniquement disponible en tant qu'option de soutien pour le commandant de compagnie blindée allié.



P-47 Thunderbolt

Rôle : bombardement aérien

Armes : 8 mitrailleuses cal .50, jusqu'à 1 tonne de bombes ou roquettes

Améliorations : aucune

Compétences : mitraillage au sol, bombardement

Surnommé „Jug“, le P-47 Thunderbolt des Alliés est l'un des chasseurs les plus puissants de toute la guerre avec un arsenal qui comprend huit mitrailleuses M2 de calibre .50 et jusqu'à 1 tonne de bombes ou de roquettes. Cet avion peut absorber les tirs ennemis venant à la fois du sol et des airs, ce qui le rend idéal pour les mitraillages et bombardements. Le P-47 Thunderbolt est uniquement disponible en tant qu'option de soutien pour le commandant de compagnie aéroportée allié.

BÂTIMENTS ET STRUCTURES DE L'AXE

★ Quartier général

Le quartier général est le plus important des bâtiments alliés. Il sert de base des opérations et c'est aussi le principal bâtiment dans lequel vous pouvez produire des sapeurs. Le QG peut aussi être amélioré, afin d'augmenter la variété d'unités disponibles, en faisant évoluer les phases de combat.

★ Structures défensives de l'axe

Les structures défensives jouent un rôle essentiel sur le champ de bataille. Elles viennent soutenir vos unités à l'aide d'éléments tels que les sacs de sable, barbelés et postes d'observation. Malgré leur résistance assez faible, elles procurent une protection essentielle contre les attaques ennemies et devraient donc être utilisées fréquemment.



Poste d'observation

Le poste d'observation vous permet de sécuriser les positions stratégiques que vous avez capturées, tout en améliorant de manière significative leur production de ressources.



Barbelés

Placez des barbelés autour de vos territoires pour empêcher l'infanterie ennemie d'y pénétrer.



Sacs de sable

Les sacs de sable peuvent servir d'abri efficace pour votre infanterie.



Dents de dragon

Ces gros obstacles en béton empêchent les chars ennemis de pénétrer dans votre territoire.



Mines

Une fois posées, les mines offrent une protection au sol contre l'infanterie et les blindés.



Hôpital de campagne

Les médecins ramèneront vos blessés à l'hôpital, où ils seront soignés avant de repartir au combat. Vous devez améliorer un bunker de l'Axe afin d'obtenir un hôpital de campagne.



Bunkers de l'axe

Les bunkers de l'Axe sont de grandes structures qui peuvent être améliorées par une mitrailleuse lourde, transformées en hôpitaux de campagne par des médecins ou en centre de réparation pour réparer les véhicules à proximité.

★ Bases des forces de l'axe



Garnisons de la Wehrmacht

Les garnisons de la Wehrmacht vous permettent de créer et de déployer des Volksgrenadiers, tireurs d'élite, sections de mitrailleurs et motocyclettes.



Caserne supérieure

La caserne supérieure est idéale pour l'infanterie lourde. Cette structure vous permet de créer et déployer des grenadiers, sections de mortiers Gr.34, servants de canons antichars Pak 38 de 50 mm et half-tracks. Pour construire ce bâtiment, votre QG doit obtenir l'amélioration Passer à la phase escarmouche.



Arsenal

L'arsenal vous permet de créer et déployer des autoblindées SdKfz 234, des chars Stug IV, des batteries de lance-roquettes Nebelwerfer et des officiers de l'Axe. Pour construire ce bâtiment, votre QG doit obtenir l'amélioration Passer à la phase de bataille.



Centre de commandement

Le centre de commandement vous permet de construire les chars les plus puissants de l'Axe, dont le Panzer IV, Panther et Flak Ostwind. Il vous permet également de créer les unités d'infanterie médaillées de la Croix du chevalier. Pour construire ce bâtiment, votre QG doit obtenir l'amélioration Passer à la phase de guerre.



Centre d'entraînement

Avec le centre d'entraînement, vous disposez d'améliorations qui vous permettent d'accéder au statut de vétéran et des unités véhiculées. Ces unités de vétérans se montrent plus efficaces en combat.

★ Infanterie de l'axe



Sapeurs

Rôle : construction et soutien

Arme : mitraillette MP40

Améliorations : lance-flammes, détecteur de mines

Compétences : couper barbelés

Soldat du génie de l'Axe, les sapeurs peuvent exécuter des tâches variées, telles que la construction de bâtiments, la fortification de défenses et la réparation de véhicules. En plus de leur rôle de soutien, les sapeurs peuvent aussi affronter l'ennemi avec leurs mitraillettes MP40, même si leurs compétences de combat ne sont efficaces qu'à courte portée.



Volksgrenadiers

Rôle : infanterie basique

Armes : fusil Kar 98, MP44

Améliorations : mitraillette MP40

Compétences : utiliser le Panzerfaust, trousse de secours

Formés de soldats aux origines diverses, les Volksgrenadiers sont réputés dangereux face à l'ennemi. Efficaces à courte portée avec leurs mitraillettes MP40, ils peuvent également utiliser les Panzerfaust, des armes antichar légères qui se montrent redoutables contre les blindés des Alliés.



Grenadiers

Rôle : raids et confinement

Armes : fusil Kar 98, MP44

Améliorations : mitrailleuse légère MG42, Panzerschreck

Compétences : lancer de grenades, attaquer, trousse de secours

Les grenadiers sont généralement des vétérans au combat. Ils peuvent compléter n'importe quel type de section, venant par exemple renforcer les servants de mitrailleuses légères ou bien assurer une protection contre les blindés ennemis. Armés de la mitrailleuse légère MG42, ils représentent une force imposante face à l'infanterie et sont aussi capables d'utiliser les Panzerschreck, particulièrement efficaces contre les unités blindées.



Troupes d'assaut

Rôle : assaut

Unité : infanterie

Armes : fusil Kar 98, MP44

Améliorations : fusil d'assaut MP44, Panzerschreck

Compétences : lancer de chapelets de grenades, attaquer, camouflage, cesser le feu

Les troupes d'assaut sont une unité du parti Nazi à la fois politique et de combat. Même si elles ne font pas partie de l'élite de l'Axe, leur détermination et leur équipement supérieur en font une force à ne pas sous-estimer. Leurs fusils d'assaut MP44, avec un tir automatique très pratique et une bonne mobilité, leur donnent un avantage décisif dans les combats rapprochés. Les troupes d'assaut sont uniquement disponibles en tant qu'option de soutien pour le commandant de compagnie de stratégie du blitzkrieg.



Médaillés de la croix de chevalier

Rôle : assaut

Arme : fusil d'assaut MP44

Améliorations : aucune

Compétences : Panzerfaust

Les troupes qui reçoivent l'honneur de la Croix de chevalier affichent se montrent généralement braves et ingénieux dans tous les aspects du combat. Armés du fusil d'assaut MP44, ils sont particulièrement efficaces contre l'infanterie alliée à courte portée.



Officiers

Rôle : commandement et soutien

Arme : pistolet Luger semi-automatique

Améliorations : aucune

Abilités : tir observé, vision améliorée, repli forcé

Même s'ils sont peu nombreux, les officiers forment l'épine dorsale de l'infanterie de l'Axe, menant souvent leurs troupes directement au combat. Comme ils sont simplement armés d'un pistolet Luger semi-automatique, ils peuvent aussi faire appel à des frappes d'artillerie contre l'ennemi. Leur tradition militaire stricte et honorable peut aussi améliorer l'efficacité des bâtiments de production.



Tireurs d'élite

Rôle : tirs de précision

Arme : fusil G43 semi-automatique

Améliorations : aucune

Compétences : camouflage, cesser le feu

Tout comme leurs homologues alliés, les tireurs d'élite de l'Axe sont des unités qui excellent dans les attaques à très longue distance. Même s'ils sont peu efficaces en combat rapproché, le Camouflage leur permet de se cacher en présence d'unités alliées. Ils peuvent aussi utiliser la compétence Cesser le feu pour attaquer des cibles plus importantes.



Section de mortiers Gr. 34 de 8 cm

Rôle : tirs indirects

Arme : mortier Granatewerfer 34 de 8 cm

Améliorations : aucune

Compétences : barrage de mortiers, fumigènes

Le Granatewerfer 34 de 8 cm, plus large et plus lourd que celui des Alliés, peut tirer une bombe plus grosse sur une distance supérieure. Les servants du mortier Gr. 34 de 8 cm peuvent ainsi viser des ennemis éloignés tout en restant à l'abri des tirs de riposte. La compétence de barrage de mortier est particulièrement efficace contre les troupes rassemblées et peut aussi être dirigée sur des zones invisibles de la carte.



Mitrailleuse lourde MG42

Rôle : affrontement massif d'infanterie

Arme : Maschinengewehr 42

Améliorations : aucune

Compétences : aucune

La mitrailleuse lourde MG42 est une arme terrible entre les mains des troupes de l'Axe. On reconnaît cette arme de loin, grâce à son vrombissement caractéristique. Tirant des centaines de balles, elle est efficace aussi bien à courte qu'à moyenne portée. À cause de son immobilité, la MG42 peut-être être contournée et détruite par les mortiers ou l'artillerie.



Section de canon antichar pak 38 de 50 mm

Rôle : soutien antichar

Arme : canon antichar Panzerabwehrkanone de 50 mm

Améliorations : aucune

Compétences : camouflage, cesser le feu

Léger et relativement mobile, le canon antichar PAK 38 bénéficie d'une cadence de tir et d'une vitesse initiale élevées qui peut percer les blindages alliés. Plus petit que le M1 de 57 mm des Alliés, cette arme ne fait que 1,1 mètres de haut et lorsqu'elle est camouflée, elle peut surprendre les unités ennemies avec des résultats dévastateurs.



Section nebelwerfer de 150 mm

Rôle : assaut

Arme : lance-roquettes Nebelwerfer 41

Améliorations : aucune

Compétence : tir de barrage

Quand le Nebelwerfer 41 tire sa roquette de 33 kg, elle émet un son strident qui lui a valu le surnom de „Screaming Mimi“ (Mimi hurlante). Cette arme à longue portée peut lancer six roquettes en 10 secondes, ce qui donne aux troupes de l'Axe un avantage redoutable. Sa faible vitesse et la forte exposition des hommes qui la composent rendent cette section vulnérable aux tirs de contre-attaque.



Section de canon flak 36 de 88 mm

Rôle : attaques à longue distance

Arme : canon antichar Flak 36 de 88 mm

Améliorations : aucune

Compétences : aucune

Peut-être l'une des armes les plus célèbres de la Deuxième Guerre mondiale, le canon antichar Flak 36 de 88 mm peut percer les blindages alliés à distance distances et infliger d'importants dégâts. Conçu à l'origine comme une arme anti-aérienne, sa trajectoire plate et sa précision en font une arme puissante contre les cibles au sol. Cette unité n'est disponible qu'en tant qu'option de soutien pour le commandant de l'Axe.

★ Véhicules de l'Axe



Motocyclette

Rôle : reconnaissance
Arme : mitrailleuse légère MG42
Améliorations : aucune
Compétences : aucune

Rapide et mobile, la moto R75 est idéale pour les missions de reconnaissance, mais peut aussi se montrer utile en tant que véhicule d'attaque grâce à sa mitrailleuse légère MG42 montée sur son side-car.



Half-track Sdkfz 251

Rôle : transport de troupes
Arme : mitrailleuse légère MG42
Améliorations : roquettes Wurfrahmen 40, Flammenpanzerwagen
Compétences : tir de barrage

Utilisé principalement pour le transport des troupes et les tirs de soutien, le half-track Sdkfz 251 est l'un des véhicules les plus utilisés de l'Axe. Il peut être équipé de roquettes Wurfrahmen 40 pour les frappes d'artillerie, tandis que l'amélioration Flammenpanzerwagen peut être utilisée pour supprimer l'infanterie légère et les structures d'attaque.



Autoblindée Sdkfz 234/1

Rôle : reconnaissance et raids
Arme : canon 20 mm à tir rapide
Améliorations : canon de 50 mm de Puma
Compétences : aucune

Avec ses huit roues, l'autoblindée Sdkfz 234/1 est un véhicule essentiel pour affronter l'infanterie avec son canon de 20 mm à tir rapide. Son puissant moteur le rend idéal pour les missions de reconnaissance, mais cette unité peut également représenter une menace contre les blindés et autres véhicules alliés.



Stug IV (Sdkfz 167)

Rôle : char de soutien
Arme : StuK 40 de 75 mm
Améliorations : mitrailleuse légère MG42, jupes blindées Skurtzen
Compétences : aucune

Même s'il est désavantagé par un canon principal à la portée horizontale limitée, le Stug IV est doté d'un blindage amélioré et sait se montrer discret. Ces qualités en font un adversaire formidable sur le champ de bataille et avec l'ajout de jupes blindées, sa suprématie contre les blindés alliés n'en est que renforcée.



StuH 42

Rôle : char de soutien
Arme : obusier FH18 de 105 mm
Améliorations : aucune
Compétences : aucune

Ce Stug est équipé d'un obusier FH18 de 105 mm pour plus d'efficacité contre les armes immobiles et les structures alliées. Même s'il manque de précision face aux unités blindées, la puissance de ses projectiles suffit à percer presque n'importe quel obstacle. Cette unité est uniquement disponible en tant qu'option de soutien pour le commandant de l'Axe.



Panzer IV (SdKfz 161)

Rôle : tueur de chars
Arme : KwK 40 de 75 mm
Améliorations : mitrailleuse légère MG42, jupes blindées Skurtzen
Compétences : aucune

Le Panzer IV a subi de nombreuses modifications au cours de la Deuxième Guerre mondiale pour améliorer sa puissance de tir et son blindage. Même s'il n'est pas aussi redoutable que les chars Panther et Tigre, le Panzer IV peut tout de même causer des dégâts impressionnants.



Flakpanzer Ostwind

Rôle : attaque d'infanterie et de structures, utilité antiaérienne
Armes : Flak 43 de 37 mm
Améliorations : aucune
Compétences : aucune

Utilisé principalement comme soutien antiaérien, l'Ostwind est aussi capable d'attaquer des cibles légères au sol, grâce à son rapide canon de 37 mm. Son blindage est assez faible, mais ses armes se montrent redoutables contre des cibles peu résistantes telles que les bâtiments et l'infanterie.



Panther (SdKfz 171)

Rôle : tueur de chars

Arme : canon KwK 42 de 75 mm

Améliorations : mitrailleuse légère MG42, jupes blindées

Compétences : aucune

Sans doute le char le plus complet de la Deuxième Guerre mondiale, le Panther est une bête féroce qui combine une puissance de tir élevée, un blindage épais et une mobilité exceptionnelle. Son canon KwK 42 de 75 mm peut transpercer les blindés alliés les plus solides. Équipé lui-même de blindages à l'avant, ses côtés et son arrière restent relativement exposés, ce qui le rend vulnérable aux attaques de flanc.



Tiger (SdKfz 181)

Rôle : tueur de chars

Arme : canon KwK 36 de 88 mm

Améliorations : aucune

Compétences : aucune

Seulement 1300 Tigres ont été produits durant la Deuxième Guerre mondiale, mais ils ont laissé une marque indélébile sur le champ de bataille. Leur canon de 88 mm peut détruire rapidement un Sherman à distance et son blindage épais le rend presque invulnérable aux attaques. Le char Tigre est uniquement disponible en tant qu'option de soutien pour le commandant de l'Axe. L'As du Tigre est quant à lui disponible en tant qu'option de soutien pour le commandant de guerre psychologique.

CRÉDITS

COMPANY OF HEROES TEAM

Producer

John Johnson

Art Director

Angie Radwan-Pytlewski

Lead Programmer

Drew Dunlop

Lead Designer

Joshua Mosqueira

Cinematic & Story Director

Rob Cunningham

Audio Director

Crispin Hands

Associate Producers

Raphael van Lierop

Tara Cottam

ART

Senior Animator,

Supervisors

David MacLeod

Erin Olorenshaw

Animators

Jody Prouse

Joe Schober

John Geiger

John Harrington

Kelly O'Hara

Masayoshi Akiyama

Nathan Hocken

Raul Carbonell Pulido

Richard Sirahi

Stephen Cooper

Senior Artist, Supervisors

Nicholas Carota

Roland Longpre

Senior Artists

Alun Bjorksten

Kim Gill

Pierre-Sébastien Pauliot

Ronel Mendoza

Sandra Vaquero

Sebastiaan Reinartz

Younger Yang

Artist, Supervisor

David Clement

Artists

Cheol Joo Lee

Cody Kenworthy

Cynthia Lew

Damian Pannell

David Tran

Eli Masi

Ian Guise

Jason Chung

Jessie Daniel

John Warner

Kevin Craft

Kiwon Oh

Lukasz Szymanski

Michael Mueller

Noah Stacey

Paul Mitchell

Richard Marchand

Sebastien Maingot

Stephen MacDonald

Tamas Szathmary

Wesley Cann

DESIGN

Senior Designers

Erin Daly

Quinn Duffy

Designers

Aldric Sun

Blaine Smith

Blake Gilroy

Brian Wood

Chris Degnan

Michael Echino

Neil Jones-Rodway

PRODUCTION

Assistant Producers

Geoffrey Thomas

Jeff Lydell

Supervisor, Localization

Arnaud Lebesnerais

PROGRAMMING

Senior Programmer,

Supervisors

Ian Thomson

Shelby Hubick

Senior Programmers

Chris Jurney

David Swinerd

Derek Nylan

Remy Saville

Programmers

Artur Pawlak

Brian Segall

Brianna Code

Chris Costa

Daniel Barrero

Eric Huang

Erik Pettersson

Fred Kimberley

Jason Chin

Joseph Lunderville

Karl Schmidt

Kris Botha

Michel Schmidt

Parveen Kaler

Richard Sim

SOUND

Director, Sound

Jennifer Lewis

Audio Specialists

Glenn Jamison

John Tennant

Audio Assistants

David Renn

James Son

Scott Rankin

Original Music Score by
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Soprano vocalist
Janet Oliver

Story & Script Writers
Duane Pye
Paris Qualles

RELIC ONLINE TEAM

Producer
Jonathan Dowdeswell
Lead Programmer
Cei Gladstone

Art
Irwan Kurnaedy

Design
Chris Becker

Associate Producer
Tim Lewinson

Senior Programmers
Jonathan Attfield
Ryan Haksi

Programmers
Alexei Polkhanov
Bart Mazus
Eason Choo
Matt Chudleigh

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

Director, Design
Jeffrey Brown

Director, Cinematics
Owen Hurley

Director, Technology
Thierry Tremblay

ADMINISTRATION

Controller
Carol Richards

AP / Administrative Assistant
Courtney Inman

Administrative Assistant
Lisa Caughill

Administrative Assistant
Nicole McGowan

HR Recruiter & Retention Specialist
Tara Kernes

HR Generalist
Winnie Sin

RELIC TEST TEAM

Manager, Development Tester
Matt Kernachan

Senior Development Tester
Ryan McGeachan

Senior Development Tester
Lino Conti

QA Testers
Ben Geliher
Chris Chegwidden
David Gibbons
Emil Shpolyansky
Jing Nie
Lateef Yang
Luis Moscoso
Nicholas Riley
Quentin Wallis

RELIC BALANCE TEAM

Manager, Game Balance
Samson Mow

Supervisor, Game Balance
Byron Chow

Game Balancers
Allen Ko
Charis Hoo
Joshua Long
Matthew Watt
Ryan Dullum
Stefan Haines
Tae Yeon Kim
Taylor Fales
Tim Jones

LOCALIZATION

IT DEPT

Manager, IT
Frank Roberts

Senior IT System Specialist
Alvin Chung

IT System Specialists
Joshua Nilson
Stephen Mirowski
Vanna Tea

ADDITIONAL SUPPORT

Designer
Allen Goode

Programmer
Auday Hussein

Animator
Brian Judhan

Senior Programmer
Cedric Lee

Animator
Crystal Bonik

Designer
Damon Gauthier

Technical Animator
Dejan Stanisavjevic

Lead Programmer
Dominic Mathieu

Senior Programmer
Graeme Anderson

Programmer
Ignacio Costano

Audio Assistant
James Son

Senior Designer
Jay Wilson

Programmer
Karl Schmidt

Artist
Karol Gryc

Tester
Leon Chung

Associate Producer
Mark Noseworthy

Programmer
Matt Cairns

Senior Programmer
Matthew Newport

Programmer
Peter Yapp

Programmer
Ping Tang

Programmer
Randy Lukashuk

Designer
Ricardo Viana

Animator
Ryan Leeper

Map Designer
Ryan McGeachan

Tester
Stuart Chudleigh

Animator
Taylor Potts

Programmer
Thomas Wintschel

ADDITIONAL AUDIO

Airwaves Sound Design
Derrick Cobden

Jo Rossi
Mario Loubert
Matt Gionet
Steve Smith

Dialog Editors

Derek Pickles
Jeff Tymoschuk
Lin Gardiner
Scott McFadyen
Will Meadows

Voice Production
VoiceWorks Productions, Inc.

V.O. Direction
Zach Hanks

Recording Studio
Atlantis Group

Engineer
Jaimie Siedow

Actors

Amir Talai
Andre Sogliuzzo
Brandon Keener
Crispin Freeman
Dan Barton
Daniel Joseph
Darryl Kurylo
Dave Wittenberg
Fred Tatasciore
Grant Albrecht
Greg Sims
Hans Tester
James Horan
James Patrick Stewart
Kai Wulff
Keith Ferguson

Keith Szarabajka
Kenn Michael
Kirk Thornton
Matt Lindquist
Michael Beattie
Mische Pfister
Nolan North
Patrick Gallagher
Phillip Proctor
Steve Blum
Yuri Lowenthal

Opening Cinematic By
Blur

THQ HEADQUARTERS

EXECUTIVE STAFF

Executive Vice President Worldwide Studios
Jack Sorenson

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

Associate Creative Manager
Sean Heffron

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Senior Vice President Worldwide Publishing
Bob Aniello

Director Global Brand Management

Kevin Kraff

Brand Manager

Lin Leng

Vice President, Corporate Communications

Liz Pieri

Media Relations Manager

Rob Cassel

Media Relations Coordinator

Craig Mitchel

Legal

Brandy Carrillo

Debbie Fingerman

Jenni Carlson

Jim Kennedy

CREATIVE SERVICES**Director - Creative Services**

Howard Liebeskind

Creative Services Manager

Kirk Somdal

Video Production Manager

Christopher Folino

Video Production**Coordinator**

Melissa Rivas

Instruction Manual Copy

Off Base Productions

Packaging Design

Ayzenberg Group

LOCALIZATION**Senior Global Localization Manager**

Amy Small

European Localization**Director**

Susanne Dieck

European Localization Engineer

Bernd Kurtz

European Localization Technician

Andreas Herbertz

Localization Manager - Japan

Arnaud Frey

Localization Test Supervisor

Erik Ellicock

THQ INTERNATIONAL**SVP European Publishing**

Ian Curran

Director, Global Brand Management

Michael Pattison

Global Brand Manager

Claudia Kuehl

Assistant Global Brand Manager

Anthony Newall

Online Manager

Huw Beynon

UK Marketing Manager

Jon Rooke

UK Senior PR Manager

Sam Forrest

Export Marketing Manager

Gayle Shepherd

Product Manager, Germany

Melanie Skrok

Head of PR, Germany

Georg Reckenthaler

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, Asia Pacific

Chris Wright

PR & Promotions**Co-ordinator, Asia Pacific**

Drew Taylor

International Art Director

Till Enzmann

DTP Operator (ICS)

Anja Johnen

Detlef Tapper

Dirk Offenberg

Jens Spangenberg

Jörg Stauvermann

Ramona Sackers

Ramona Stell

QUALITY ASSURANCE**Director Quality Assurance**

Monica Vallejo

QA Managers

Mario Waibel

Michael Motoda

Test Supervisors

David Sapienza

Test Leads

Sean Jenkinson

Warren Wong

Jonathan Bloch

Testers

Adam Blais

Ali Taher

Arik Garry

Brillmond Tan

Carlos Aguilar

Chris Leippi

Christina Ownby

Christopher Velez

Damian Geza von Horeczky

Dan Nelson

David M. Andorka

Dominic LoBue

Eric Deerson

Galen Foard

German Sanchez

James Gambill

James Ritchie

Jim Ryan

John Padovan

John Schwabl

Jose Casteneda

Joseph Charette

Josh Yarnold

Kayron Moore

Kelly Costanza

Lauren Peck

Matt Oldfield

Matthieu Roussotte

Myka Kairs

Natasha Clarke

Neale Johnson

Peter La

Robert Cota

Robert Yeomans Jr

Rory O'Donnell

Rory Oleson

Roy Galland

Ryan Johnson

Ryan Recto

Sean Weske

Selvin Wright

Steven Malloy

Trever Fong

PC Supervisor

Jim Krenz

QA Technicians

David Wilson

Richard Jones

Mastering Lab Technicians

Anthony Dunnet

Glen Peters

Heidi Salguero

T. Ryan Arnold

Database Applications Engineers

Brian Kincaid

Jonathan Gill

Game Evaluation Team

Chris Emerson

Eric Weiss

Matt Elzie

Scott Frazier

QA Localization Testers

Alen Hadzihanovic

Florian Hölsey

Nicolas Martinez

Unai Gómez

SPECIAL THANKS

1000skies.com



© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. 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. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. 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 acceptez l'ensemble des conditions. À 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 in cessible (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'interopérabilité 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'ÉTAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le (s) concessionnaire(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 QUALITÉ À L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPRODONT À VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES ÉVENTUELS DÉFAUTS SERONT CORRIGÉS. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DÉCLARATION CONCERNANT L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRÉCISION, FIABILITÉ OU AUTRE CARACTÉRISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE DRALEMENT OU PAR ÉCRIT PAR

THQ OU PAR UN REPRÉSENTANT AUTORISÉ DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ÉTENDRA EN QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRÉSENTE GARANTIE. EN CAS DE DÉFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRÉSENTANT AUTORISÉ) PRENDREZ INTÉGRALEMENT À VOTRE CHARGE TOUTS LES FRAIS NÉCESSAIRES AU DÉPANNAGE, À LA RÉPARATION OU À LA CORRECTION DES DÉFAUTS. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES, VOUS POUVEZ NE PAS ÊTRE CONCERNÉ PAR L'EXCLUSION ÉNONCÉE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRÉSENTE EXCLUSION DE GARANTIE SONT SANS PRÉJUDICE DES DROITS LÉGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITÉ EN CAS DE DÉCÈS OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DÉCOULER D'UNE NÉGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES ET QUI VOUS AUTORISE À RETOURNER LE PRODUIT DÉFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT À THQ DANS LES CONDITIONS DÉFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS ».

4. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NÉGLIGENCE, ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPÉCIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DÉCOULER DE LA PRÉSENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ÊTRE CONCERNÉ PAR LA PRÉSENTE 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 dont 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. INTEGRALITÉ 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.

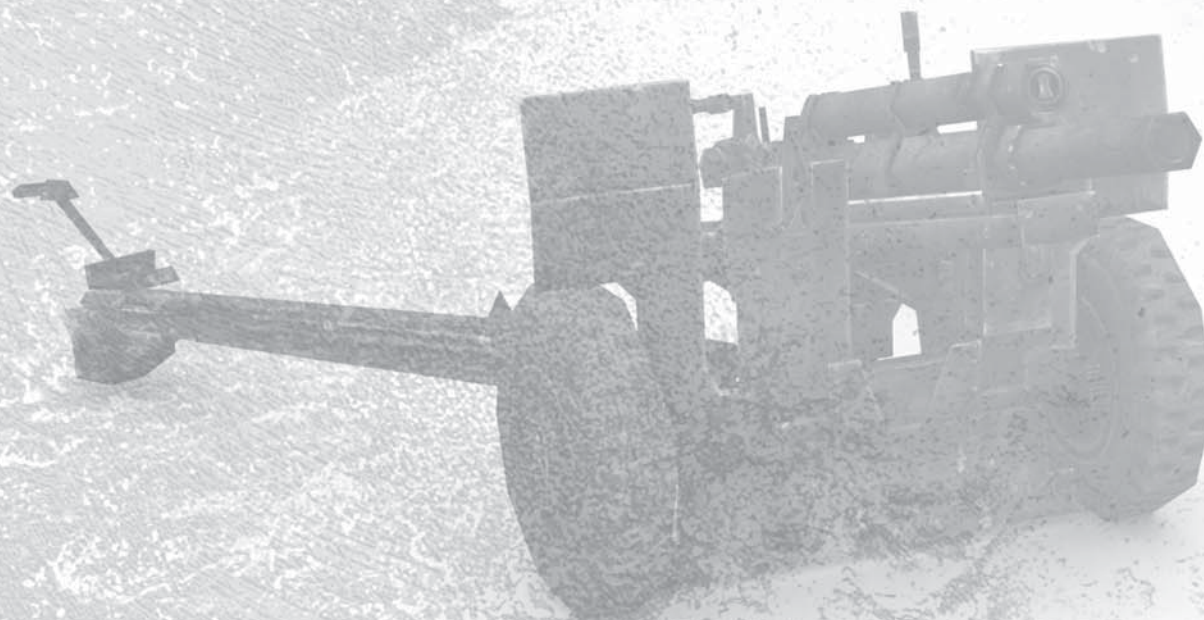
Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition, et plus généralement si le produit a été utilisé dans des conditions non conformes à celles autorisées par la présente licence. La garantie est également exclue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

REMARQUES

REMARQUES



REMARQUES

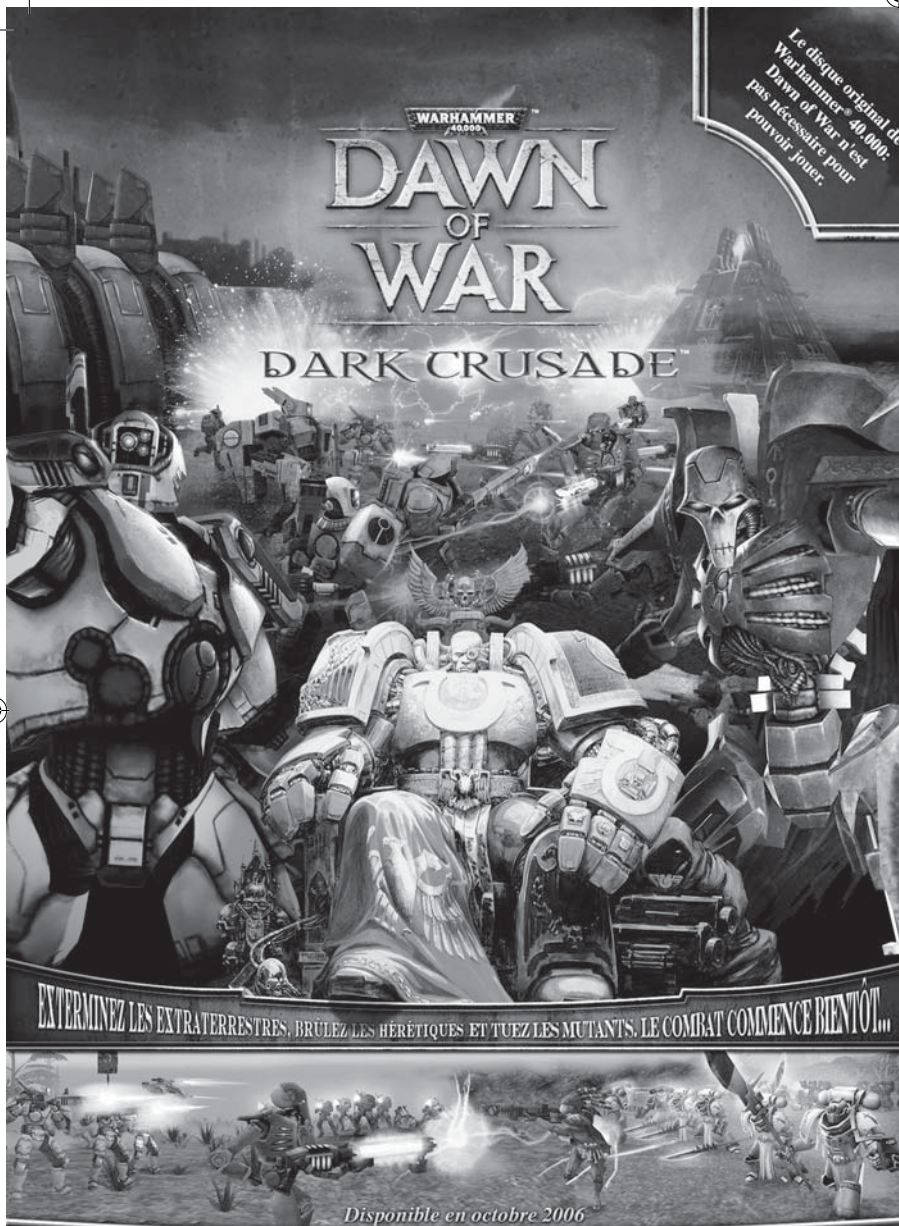
Obtient le
Company
of Heroes
jeu por
ton mobile!

COMPANY of HEROES



THQ
WIRELESS

© 2006 THQ Wireless Inc., All Rights Reserved. THQ, THQ Wireless, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Compatible phone and service required. Text messaging and data service usage charges may apply.



Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War: Dawn of War: Dark Crusade. Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, 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 are either © TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006. Used under license. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of 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. 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.

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



© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

DECOUVREZ LE COURAGE QUI TRANSFORME
LES HOMMES EN HEROS LEGENDAIRES.



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 ÉGYPTÉ 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 MIB2 logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of MIB2 Corporation. King 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.

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 1º 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 comercial sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi
de 10 à 12h et de 14h à 20h (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 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVICO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: 707 236 200
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
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