

TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRAGE DU JEU..... 2

SPACE HULK CD..... 2

RETROSPECTIVE..... 3

INFORMATIONS ESSENTIELLES 4

DÉMARRAGE RAPIDE..... 6

PRÉPARATIFS DE MISSION 10

ECRAN DE VISUALISATION 12

ECRAN DE PLANIFICATION 16

COMMANDEMENT TACTIQUE..... 20

TACTIQUES DE JEU..... 24

DESCRIPTIF DES ARMEMENTS 25

COMMANDES AU CLAVIER 28

BIOGRAPHIC DES CONCEPTEURS 29

REMERCIEMENTS..... 31

DÉMARRAGE DU JEU

Pour pouvoir jouer à Space Hulk, vous avez besoin de libérer au moins 580 Ko de mémoire centrale.

Pour pouvoir jouer à Space Hulk avec la musique, l'ordinateur doit disposer d'un minimum de 260 Ko de mémoire paginée (EMS). Plus la mémoire paginée est importante, plus les effets sonores sont riches et la vitesse de jeu rapide.

Si votre ordinateur n'est pas compatible avec la mémoire EMS, vous devez sélectionner l'option Aucun Son à l'écran d'installation. Sachez en outre qu'en choisissant cette option, vous réduisez l'espace que prend le jeu sur le disque dur. Pour toute information complémentaire concernant la configuration du gestionnaire de mémoire paginée (EMM386 par exemple), consultez votre Manuel de l'Utilisateur MS-DOS.

SPACE HULK CD

Consultez le présent manuel et le *Guide des Missions* pour apprendre comment survivre aux terribles créatures qui se terrent dans chaque Space Hulk.

Cette version du jeu sur CD contient neuf missions supplémentaires par rapport à celles déjà expliquées dans le *Guide des Missions*. Pour accéder à ces missions, cliquez sur l'option *Space Hulk* du menu principal avec le bouton gauche de la souris. En plus des autres campagnes de *Space Hulk*, vous verrez une option intitulée New Missions permettant d'accéder aux nouvelles missions. Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir le menu des missions, qui sont numérotées de 1 à 9. Pour qu'elles soient encore plus passionnantes, nous ne vous fournissons aucune astuce ou conseil pour les réussir. Enfilez votre équipement et combattez avec honneur...

Et si c'est le challenge suprême que vous recherchez, après avoir terminé toutes les missions de Space Hulk avec les textes à l'écran et les dialogues dans votre langue, pourquoi ne pas essayer de les rejouer dans une autre langue ?!

RÉTROSPECTIVE

Depuis des millénaires, les escouades de Terminators de l'Empire patrouillent l'espace impérial à la recherche des formes extra-terrestres pour les exterminer avant qu'elles ne gagnent une position trop dominante. Depuis quelques années, les Terminators luttent contre une menace qui, si elle n'est pas anéantie, risque de détruire l'espèce humaine.

Les Genestealers™ sont arrivés à bord d'épaves spatiales dérivant dans l'espace, les Space Hulks. Les restes de ces vaisseaux autrefois fiers et puissants ont servi de champ de bataille sur lesquels ces monstres ont traqué les humains envoyés pour les exterminer. Les chocs assourdissants des armures Terminator se posant sur le sol métallique s'ajoutèrent au crissement des griffes chitineuses contre les cloisons pour remplir de leurs sonorités angoissantes les sombres carcasses cavernueuses. Et, au milieu de cet enfer de feu, se trouvaient des hommes en armure prêts à renvoyer le Mal en enfer.

Inlassablement, les sections de Terminators ont débarqué dans ces Hulks pour se retrouver rapidement encerclées et surclassées en nombre. Mais elles savent survivre malgré tout. La mystique de ces hommes revêtus d'armure et se jetant corps et âme dans la bataille a fini par conférer à ces escouades le statut d'unités d'élite. Cette réputation n'est pas uniquement fondée sur les prouesses au combat. Aussi méritants soient-ils, les Terminators restent également attachés aux valeurs de fraternité. L'honneur de se battre est une chose ; sauver la vie de ces compagnons en est une autre.

En jouant à Space Hulk, rappelez-vous que les Terminators que vous contrôlez sont des êtres fiers. Imaginez que leur âme s'est jointe à celle des autres pour former ce fameux "Fighting Spirit". Ils représentent plus que de simples hommes armés. Sous chaque armure meurtrie se cache un Space Marine™ (Marine de l'Espace), qui ne souhaite que deux choses : détruire le Mal et délivrer ses compagnons de la menace qui plane sur eux.

INFORMATIONS ESSENTIELLES

Cette adaptation de Space Hulk sur PC présente un grand nombre de caractéristiques nouvelles qui le distinguent de tous les autres jeux. Les pages qui suivent vous présentent en détail tout ce que vous avez besoin de savoir sur les personnages que vous commandez et l'environnement qui les entoure.

SPACE HULKS

Les Hulks d'aujourd'hui sont les vaisseaux spatiaux d'antan. Marqués par le froid et les débris de l'espace intersidéral, ils ressemblent à d'énormes monolithes faits de métal tordu, de pierre et de glace, qui se confondent en une masse informe après une éternité passée en hyper-espace.

Ce sont ces reliques à la dérive qui servent les desseins destructeurs des Genestealers. Les Space Hulks regorgent de colonies Genestealers, qui attendent patiemment que la gravité d'une planète voisine les attire. La découverte d'un Space Hulk annonce la destruction de toute forme de vie rivale.

Pour toute information complémentaire, consultez le *Guide des Missions*.

TERMINATORS

Il y eut d'abord les Marines de l'Espace. Des guerriers biocybernétiques superpuissants, dont la vigilance a permis à l'Empire de surmonter tous les dangers qui menacent la paix. Mais ils trouvèrent dans les Genestealers des adversaires de taille, et nombreuses furent les sections à se faire déborder et anéantir en essayant de nettoyer les profondeurs cavernueuses des Space Hulks. Les Terminators d'élite durent alors être créés pour éliminer l'horrible menace du monde impérial. Leur colossale armure leur apporta la protection dont ils avaient besoin contre les griffes et les mâchoires des Genestealers. Les Storm Bolters™, ces EndoPulseurs à munitions explosives, qu'ils portaient au flanc, furent d'une incroyable efficacité contre l'ennemi, et leurs Lightning Claws™ (Sabres foudroyeurs) leur apportèrent en combat rapproché la réplique aux bras ravageurs des Genestealers.

Pour une description détaillée des Terminators, reportez-vous au *Guide des Missions*.

GENESTEALERS

Les Genestealers. Il suffit d'évoquer leur nom pour que la peur de l'inconnu nous envahisse, associée à la crainte des actions qui leur ont valu leur nom.

Leurs griffes pouvaient transpercer l'acier avec toute la facilité du monde, et leurs robustes protections étaient capables de dévier les projectiles les plus denses. C'était comme si ces créatures étaient animées d'un pouvoir maléfique, coordonnant leurs attaques par télépathie pour frapper encore et encore les points faibles des défenses adverses. Au combat, elles étaient imbattables — enfin, jusqu'à présent.

Pour de plus amples détails sur les Genestealers, reportez-vous au *Guide des Missions*.

VOTRE RÔLE DANS LE JEU

Dans cette adaptation de Space Hulk pour PC, vous assurez les fonctions d'un Capitaine Impérial affecté au Chapter "Dark Angels" de Marines de l'Espace. A bord de son aviso en orbite, vous observez et contrôlez les mouvements de la section de Terminators. A l'abri dans votre cabine de commandement, vous suivez l'action grâce aux caméras d'armure portées par tous les Terminators. Pendant que vos hommes font face à la menace en temps réel (mode Real Time™), vous scrutez vos écrans de visualisation. Évaluez la situation tactique et utilisez l'écran de planification et l'option Freeze Time™ pour élaborer votre stratégie et transmettre vos ordres à la section. Si l'un des Terminators se retrouve en mauvaise posture, vous pouvez lui communiquer vos instructions en temps réel. Cela vous permet de contrôler ses déplacements et ses tirs, comme vous étiez vous-même le Terminator. Pour de plus amples informations, reportez-vous aux paragraphes *Ecran de planification*, *Ecran de visualisation* et *Commandement tactique*.

MODE OVERWATCH

Contrôler une section d'élite composée de cinq Terminators aguerris ne serait pas chose facile sans le mode Overwatch. **Ce mode Overwatch signifie "garder conscience de l'environnement de combat".**

Imaginons un Terminator faisant mouvement dans une coursière en mode Overwatch. Il identifie tout ce que se trouve sur son chemin. S'il détecte la moindre menace, il s'arrête, attend que la menace soit visible et ouvre le feu jusqu'à ce que le Genestealer soit détruit, puis continue son

chemin. Imaginons maintenant le même Terminator faisant mouvement *sans* le mode Overwatch. Un Genestealer apparaît pendant un instant, puis peut-être en raison d'une luminosité insuffisante, se fond ensuite dans la pénombre. Le Terminator ne réagit pas, continue sa route et risque alors d'être tué à tout moment. Le mode Overwatch constitue le mode par défaut pour les mouvements. Cela signifie que tous les ordres donnés le sont en mode Overwatch, sauf indication contraire. Les Terminators en mode Overwatch ne réagissent qu'aux menaces entrant dans leur ligne de mire.

Pour de plus amples informations, reportez-vous aux paragraphes *Commandement tactique*, *Ecran de planification* et *Ecran de visualisation*.

MODE FREEZE TIME™

Dans Space Hulk, vous pouvez passer du mode temps réel (Real Time) au mode différé (Freeze Time) d'une simple pression sur un bouton. Le mode Freeze Time vous donne la possibilité de tout remettre en ordre et de souffler un peu. Passez en mode Freeze Time, puis ouvrez l'écran de planification pour étudier la carte tactique, repérer d'éventuelles zones sensibles et réagir en donnant des ordres en conséquence. Le mode Freeze Time *ne fait pas* office de pause. En début de mission, vous en recevez une quantité limitée. Cette quantité *diminue* à mesure que vous utilisez le mode Freeze Time. Quand vous repassez en mode temps réel, le temps disponible en Freeze Time *remonte*. Cette quantité de temps est suivie par un indicateur spécial. Pour de plus amples informations, reportez-vous aux paragraphes *Commandement tactique*, *Ecran de planification* et *Ecran de visualisation*.

DÉMARRAGE RAPIDE

Ce paragraphe vous sert de guide pour le premier didacticiel de base. Il vous permet d'acquérir la compréhension *initiale* de la meilleure façon de faire mouvement et de tirer avec le Terminator. Pour que cette compréhension du jeu soit plus complète, vous devez lire les paragraphes *Commandement tactique* et *Tactiques de jeu*.



1. Chargez Space Hulk en suivant les instructions décrites au début de ce manuel. Lorsque l'écran de sélection des missions s'affiche, cliquez avec le bouton **gauche** de la souris sur Mission Training (Entraînement).

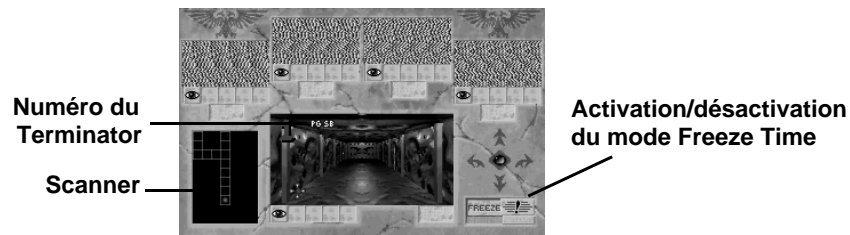
Remarque : Vous pouvez revenir à l'écran précédent à tout moment pendant la sélection et la préparation de la mission en cliquant sur le bouton **droit** de la souris.

2. Cliquez ensuite sur Start Basic Tutorial (Démarrage du didacticiel de base) avec le bouton **gauche** de la souris. Vous accédez au briefing.



3. Le Commandant Impérial vous accueille et vous explique le déroulement de la mission. Cliquez **gauche** après chaque phrase, puis passez au briefing détaillé. En utilisant la carte du Hulk affichée dans la partie gauche de l'écran, le Commandant passe en revue les points initiaux de déploiement, les objectifs, et les zones de téléportation prévue pour la section victorieuse. Cliquez **gauche** pour terminer le briefing. Vous êtes ensuite transporté sur le Space Hulk.
4. Un seul écran de visualisation est actif. L'écran affiche les images de la caméra d'armure du Terminator numéro 1 (remarquez le numéro dans le coin supérieur gauche de l'écran). L'abréviation à côté du numéro vous indique l'armement du Terminator. Dans cette mission, il est composé d'un Storm Bolter (SB, EndoPulseur) et d'un Power Glove™ (PG, Gantelet Hydroforce).

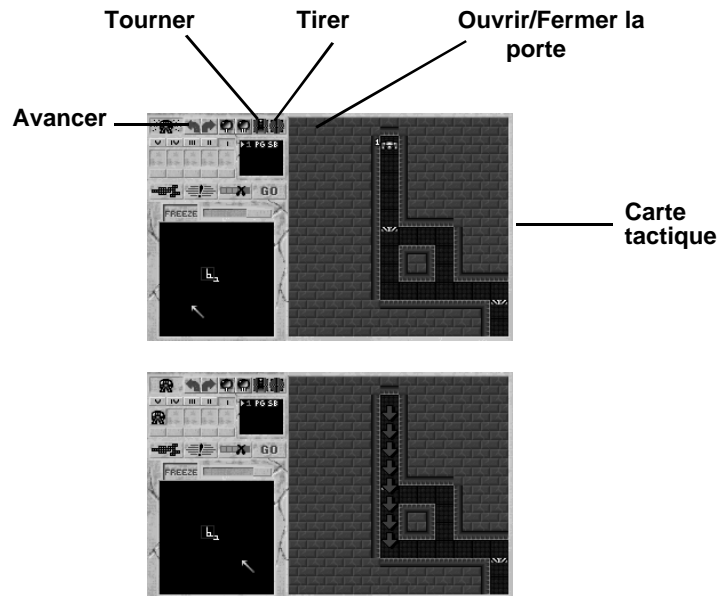
Pour connaître la liste de toutes les abréviations possibles, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des armements*.



Cliquez **gauche** sur le bouton d'activation/désactivation du mode Freeze Time pour désactiver le mode Freeze Time et revenir en mode temps réel. Lorsque le jeu est en temps réel, tout se déroule à vitesse normale.

Exemple : Un Genestealer qui semble arrêté du fait de l'utilisation du mode Freeze Time peut se mettre à se ruer vers vous dès que vous revenez en mode temps réel.

5. Vous contrôlez le Terminator avec la souris ou les **touches de déplacement**. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur un côté de l'écran de visualisation, le curseur se transforme en flèche de direction indiquant la commande éventuelle ; pour vous déplacer effectivement dans cette direction, cliquez **gauche**. En utilisant cette commande à la souris, faites progresser le Terminator dans la coursive, jusqu'à la porte. Surveillez le scanner pendant tout le mouvement. Le plot vert identifie le Terminator actif, celui que vous contrôlez. Le rayon de détection du scanner suit votre progression dans le Hulk.
6. Appuyez une fois sur la flèche HAUT pour ouvrir la porte. Exercez-vous à faire des demi-tours et à marcher à reculons pour vous familiariser avec les commandes. Remarquez que l'image du scanner, à gauche de l'écran, suit vos mouvements.
7. Amenez le curseur de la souris au centre de l'écran de visualisation. La flèche se transforme en réticule de visée. Cliquez **gauche** et observez la munition tirée par votre EndoPulseur traverser la coursive pour venir exploser contre la paroi. Ramenez votre Terminator à sa position de départ. Cliquez **gauche** sur le bouton Freeze.
8. Cliquez **droit** sur le scanner pour aller dans l'écran de planification.



Cliquez **gauche** sur l'icône de manoeuvre, puis **gauche** une seconde fois à l'extrémité de la course dans laquelle vous vous trouvez. Le programme détermine automatiquement le chemin le plus court, représenté par des flèches rouges.

Cliquez **gauche** sur l'icône de manoeuvre, puis **gauche** une seconde fois à l'extrémité de la course dans laquelle vous vous trouvez. Le programme détermine automatiquement le chemin le plus court, représenté par des flèches rouges.



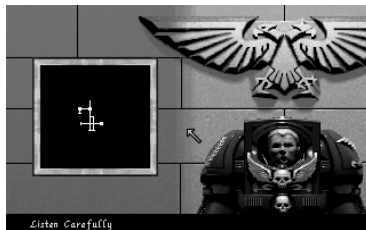
Cliquez **gauche** à l'extrémité du couloir, près des deux portes. L'écran de planification doit vous indiquer un itinéraire du point de départ jusqu'à la porte la plus proche.

Enfin, cliquez **gauche** sur le carré gris dans le coin inférieur droit de la carte. C'est le carré de téléportation mentionné par le Commandant dans le briefing détaillé.

9. Cliquez **droit** sur la carte tactique pour revenir à l'écran de visualisation. Cliquez **gauche** sur le bouton Freeze pour revenir en mode temps réel, et regardez le Terminator suivre l'itinéraire que vous venez de définir.
10. Dès qu'il rejoint le carré de téléportation, le didacticiel est terminé et vous êtes débriefé.
Fin de la leçon.

PRÉPARATIFS DE MISSION

BRIEFING DE MISSION



Au début de chaque mission, vous êtes mis au courant du scénario général de la mission par le Commandant Impérial.

Cliquez **gauche** pour passer à la ligne d'information suivante. Cliquez **droit** pour sauter toute cette partie et passer directement au briefing détaillé. Dans ce briefing, on vous donne les points de départ, les points d'entrée des Genestealers, et tous les objectifs à traiter..

Cliquez **gauche** pour passer à la ligne d'information suivante, et **droit** pour sauter toute cette partie.

AFFECTER LA SECTION

Si vous décidez de participer à l'une des missions du didacticiel de Space Hulk, votre section est automatiquement formée et équipée, prête à partir. Si vous avez sélectionné la campagne de Deathwing, l'honneur du choix de la section et de son armement peut vous revenir.

Les cinq sergents Terminators commandent des sections spécialisées dans les missions particulières. Toutefois, vous pouvez constituer une section et l'équiper de manière à changer ses capacités. Une fois que vous avez utilisé au combat un sergent et sa section, ils gagnent en expérience et améliorent leurs performances en tir et en combat

rapproché. Leur expérience est symbolisée par les plumes qui ornent la tête de mort : plus elles sont nombreuses, plus leur expérience est grande.

Perte d'un sergent — Si votre section est détruite pendant une mission, vous ne pouvez plus sélectionner le sergent qui la commande jusqu'à la fin de la campagne.

Cliquez **gauche** sur n'importe quel sergent pour afficher les états de service de sa section. L'écran affiché présente le nom du sergent, l'expérience au combat de la section et le type de mission pour lequel la section est spécialisée. Cliquez gauche sur les boutons Select (Sélection) ou Dismiss (Abandon).

Reportez-vous au *Guide des Missions* pour de plus amples informations sur les sections disponibles.

ARMER LA SECTION

Sélectionnez un armement adapté à la mission à accomplir. Si le Hulk est constitué de coursives étroites et tortueuses, les Sabres foudroyeurs (Lightning Claws) seront plus efficaces que les Canons d'assaut (Assault Cannons™). A l'inverse, si le Hulk est large et comporte des coursives dégagées, la section dotée de Canons d'assaut progressera bien mieux qu'une autre équipée de Masses d'armes à phases et Boucliers à plasma (Thunder Hammers et Storm Shields).

Les voûtes creusées dans le mur du fond de l'armurerie logent les Tech Priests. Chaque prêtre a la charge d'une arme particulière dont il peut équiper les Terminators.

Cliquez **gauche** sur une voûte pour faire apparaître le Tech Priest. L'armement correspondant est affiché.

Cliquez **gauche** sur le Terminator que voulez équiper de l'arme affichée. Si vous ne voulez pas de cette arme, cliquez simplement sur une autre voûte avec le bouton **gauche** de la souris. Lorsque la mission est à accomplir à deux sections, le fait de déplacer le curseur de la souris sur le mur de gauche affiche un panneau "Switch Squad" (autre section) — cliquez **gauche** pour afficher la seconde section.

Pour sortir de l'armurerie et commencer la mission, amenez le curseur de la souris sur le mur de droite pour faire apparaître le panneau "Exit" (sortie) — cliquez **gauche** pour mettre un terme à l'armement de la section et commencer la mission.

Pour de plus amples informations sur les armements disponibles, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des armements*.

PASSER D'UN ÉCRAN À L'AUTRE

Dans tous les écrans pré-mission : cliquez **gauche** pour passer à l'écran suivant, et **droit** pour revenir à l'écran précédent.

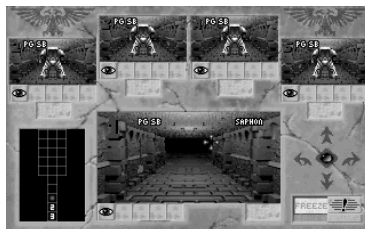
ABANDONNER UNE MISSION

Pour sortir d'une mission, appuyez sur la touche **T**. Si vous abandonnez une mission de la campagne Deathwing, le sergent de la section est tué et toute l'expérience du combat est perdue. Recommencez la campagne depuis le début ou continuez celle en cours en cliquant **gauche** respectivement sur RESET CAMPAIGN ou CONTINUE CAMPAIGN. Après avoir choisi de recommencer la campagne depuis le début, cliquez **gauche** sur CONTINUE CAMPAIGN pour commencer la première mission Deathwing.

INTERROMPRE LE JEU

Pendant la mission, appuyez sur P pour demander une pause — l'écran de pause s'affiche. Appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre le jeu.

ECRAN DE VISUALISATION



Cet écran vous permet d'apprécier au mieux tous les mouvements de vos Terminators. Vous pouvez tirer sur les Genestealers, faire mouvement avec la section et profiter du spectacle comme si vous y étiez. On est bien loin de l'atmosphère placide de l'écran de planification.

MONITEURS DE VISUALISATION

Ces moniteurs vous restituent le point de vue des Terminators en action.

Chacun des **Terminators de la section** est repéré par un numéro correspondant à celui utilisé dans la carte tactique et dans l'ordre de bataille de l'écran de planification. Les lettres blanches (ex. SB, PG) à la droite de ce numéro correspondent aux abréviations des armements dont est équipé le Terminator.

Pour connaître la signification de ces abréviations, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des Armements*.

Si le Terminator est doté d'une arme à munitions limitées (un Lance-flammes lourd par exemple), les munitions restantes et les éventuelles recharges sont indiquées par les deux chiffres qui jouxtent le type d'arme. Si par exemple un Terminator porte un Lance-flammes lourd sans recharge, les chiffres affichés seront 6 et 0.

Cliquez **gauche** sur l'un de ces écrans pour commander le tir de l'arme du Terminator, mais uniquement sans visée, dans l'axe et au niveau de la ceinture. Si vous voulez que votre tir soit plus précis, passez sur le moniteur du Terminator actif. Cliquez **droit** sur le scanner pour passer à l'écran de planification.

INDICATEUR D'ORDRES

Sous chacun des moniteurs de visualisation, vous pouvez observer cinq cases. Si vous avez utilisé l'écran de planification pour élaborer une manœuvre, les icônes de commande correspondantes s'affichent dans les cinq cases. Ce système est particulièrement utile lorsque vous contrôlez un Terminator par l'intermédiaire de son moniteur : d'un seul coup d'oeil, vous savez ce que font les autres membres de la section

CHRONOMÈTRE

Certaines missions sont à accomplir dans une certaine limite de temps. Un chronomètre s'affiche alors sous le moniteur du Terminator actif.

MONITEUR DU TERMINATOR ACTIF

Le Terminator dit "actif" est celui que vous contrôlez directement — vous commandez ses manœuvres et ses tirs et pouvez le faire ramasser des objets. Pour changer de Terminator actif, cliquez **droit** sur le moniteur de visualisation correspondant, ou appuyez sur la **touche de fonction** qui lui est affectée (appuyez sur **F3** pour le Terminator 3).

FAIRE MOUVEMENT ET TIRER AVEC LE TERMINATOR ACTIF

Utilisez les **touches de déplacement** ou cliquez **gauche** sur les flèches HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE (dans la partie droite de l'écran) pour commander les mouvements du Terminator actif. Vous pouvez également déplacer la souris vers les bords du moniteur de visualisation — le curseur se transforme en flèche de direction et il ne vous reste plus qu'à cliquer **gauche** pour commander le mouvement dans la direction pointée.

Pour utiliser l'arme du Terminator, amenez le curseur de la souris sur le moniteur du Terminator actif (le curseur se transforme en réticule de visée) et cliquez **gauche** sur la zone ou la cible sur laquelle vous voulez tirer. Vous pouvez aussi cliquer **gauche** au centre des flèches de direction, dans la partie droite de l'écran. En appuyant à la fois sur les boutons **gauche** et **droit** de la souris, ou parfois en maintenant enfoncé le bouton gauche, vous activez l'effet spécial de l'arme.

Pour de plus amples informations sur ces effets spéciaux, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des Armements*.

OUVRIR ET FERMER LES PORTES

Pour ouvrir ou fermer une porte, cliquez **droit** sur l'un des deux côtés de l'encadrement de la porte, ou appuyez sur la flèche de déplacement HAUT lorsque vous vous trouvez devant elle. Certaines portes sont verrouillées ou bloquées et doivent être forcées au moyen d'une arme appropriée.

Remarque : Lorsque le Terminator se déplace en mode Overwatch, il considère une porte fermée comme une menace. Il s'arrête et tire sur la porte jusqu'à ce qu'elle s'ouvre.

RAMASSER DES OBJETS

Les Terminators dotés d'un Gantelet Hydroforce sont les seuls de la section à pouvoir ramasser des objets. Pour ramasser un artefact ou une recharge d'arme, faites mouvement sur un carré adjacent. Tournez-vous face à l'objet et cliquez **droit**. L'objet s'affiche alors dans la grande case sous le moniteur du Terminator actif. Pour reposer un objet porté par le Terminator, cliquez une nouvelle fois sur le bouton **droit** de la souris.

Remarque : Il arrive souvent qu'en combat au corps à corps, les objets tombent.

MODE FREEZE TIME



Cliquez **gauche** sur ce bouton pour basculer entre les modes temps réel et différé (Real Time et Freeze Time).

INDICATEUR DE TEMPS DIFFÉRÉ

L'indicateur à barre du mode Freeze Time vous indique le temps qu'il vous reste dans ce mode. Lorsque vous l'utilisez dans son intégralité, vous retournez en mode temps réel avant d'avoir pu dire "ouf" ! Lorsque vous êtes en mode temps réel, le temps qui vous est imparti en mode Freeze Time recommence à *augmenter*, afin que vous ayez assez de temps pour mettre en oeuvre une nouvelle série d'ordres lorsque vous retournerez dans l'écran de planification.

CHANGER DE SECTION



Lorsque vous accomplissez une mission à deux sections de Terminators, cliquez **gauche** sur ce bouton pour passer d'une section à l'autre. Le bouton clignote lorsque la section non affichée est en danger.

SCANNER

Le scanner vous permet de visualiser dans un rayon relativement restreint la zone qui entoure le Terminator actif. Le Terminator en cours est symbolisé par un plot vert, les Genestealers par des plots rouges. Les autres Terminators de la section sont identifiés par leur numéro respectif (c'est-à-dire le numéro rouge au moniteur de visualisation).

Cliquez **gauche** sur le numéro d'un Terminator pour en faire le Terminator actif.

Cliquez **gauche** sur le scanner pour faire feu de l'arme du Terminator actif dans la zone. Cette fonction est particulièrement utile pour l'utilisation du Lance-flammes lourd sur des cibles distantes.

ECRAN DE PLANIFICATION



ICÔNES DE COMMANDEMENT

Les icônes de commandement vous permettent d'élaborer une série de manoeuvres à exécuter par chacun des Terminators. Pour plus de détails sur la façon de donner des ordres et de commander ces mouvements, reportez-vous au paragraphe *Commandement tactique*.



Avancer - Tous les déplacements se font par défaut en mode Overwatch. Cliquez **gauche** sur l'icône pour commander la manoeuvre hors mode Overwatch. Cliquez **droit** pour sélectionner à nouveau le mode Overwatch.



Tourner - Cliquez **gauche** sur l'icône pour commander la manoeuvre hors mode Overwatch. Cliquez **droit** pour sélectionner à nouveau le mode Overwatch.



Utiliser l'armement - Cliquez **gauche** sur l'icône pour sélectionner l'arme 1. Cliquez **droit** pour sélectionner l'arme 2.



Ouvrir/Fermer les portes - Cliquez **gauche** sur l'icône pour ouvrir la porte. Cliquez **droit** pour la fermer.



Nombre de coups - Fonction utilisée en association avec un ordre d'utilisation de l'armement. Après avoir sélectionné une arme, déterminez le nombre de fois que l'arme doit être utilisée sur la zone choisie.

Ordre de bataille - Les numéros de la liste affichée correspondent aux Terminators de la section. Les lettres en regard des numéros indiquent l'armement de chaque Terminator.



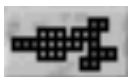
Pour la signification des abréviations, et des informations complémentaires concernant les armements, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des armements*.

L'ordre de bataille est utile pour donner les ordres. Sélectionnez un Terminator en cliquant **gauche** sur son numéro, ou en appuyant sur la touche de fonction correspondante (exemple : sélectionnez le Terminator 3 en appuyant sur **F3**).

Cliquez **droit** sur la liste pour sélectionner le Terminator sans ouvrir la carte de planification à l'endroit où il se trouve.



Séquence d'ordres - 5 ordres. Les cases contiennent une icône par commande que vous avez attribuée au Terminator sélectionné. L'icône affichée est l'une des icônes de commandement décrites ci-dessus.



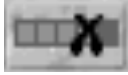
Portée de tir - Il peut se trouver des situations où vous avez besoin de connaître la portée de tir de l'arme du Terminator actif.

Cliquez **gauche** sur l'icône. L'ombrage rouge délimite la zone que vous pouvez atteindre avec l'arme.

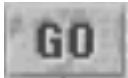


Changer de section - Lorsque vous accomplissez une mission à deux sections de

Terminators, cliquez **gauche** sur ce bouton pour passer d'une section à l'autre. Le bouton clignote lorsque la section non affichée est en danger.



Annuler ordre précédent - Cliquez **gauche** pour annuler le dernier commandement.



Commande Go - Après avoir commandé une manoeuvre en temps réel, cliquez **gauche** sur cette icône pour que le Terminator effectue le mouvement.

En mode Freeze Time, cliquez sur l'icône pour conclure le plan de manoeuvre que vous avez élaboré.



Modes Freeze Time/Real Time - Cliquez **gauche** sur cette icône pour basculer entre les modes Freeze Time et Real Time.



Indicateur de Freeze Time - L'indicateur à barre du mode Freeze Time vous indique le temps restant dans ce mode.

Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe *Mode Freeze Time* dans la section *Informations essentielles*.

CARTE STRATÉGIQUE



La carte stratégique est la seule à représenter le Hulk dans son ensemble. Elle est très utile pour la prévision à long terme, car elle donne une image complète.

Les Terminators sont représentés en gris et les Genestealers en rouge. Dans certaines missions, il peut arriver que la scanographie soit incomplète ou déficiente. Dans ces cas, le plan au sol du Hulk n'est pas affiché dans son intégralité sur la carte stratégique ou de planification. La topographie est révélée au fur et à mesure de l'exploration du Hulk par les Terminators.

Cliquez **droit** sur la carte pour passer aux écrans de visualisation.

CARTE DE PLANIFICATION



Cette carte vous sert à élaborer et planifier l'ensemble de votre commandement. Il vous est conseillé de l'utiliser souvent car elle vous permet de voir les endroits invisibles autrement.

Les Terminators sont représentés graphiquement et numérotés dans la vue en plan du Hulk.

Tous les points caractéristiques du Hulk sont représentés : portes, carrés de téléportation, zones d'objectif, et Genestealers — ou plots scanner.

Pour faire défiler la carte, cliquez **gauche** sur les bords ou utilisez les

touches de déplacement. Egalement, si vous souhaitez voir une zone précise, cliquez **gauche** sur cette zone dans la carte stratégique.

Cliquez **droite** sur la carte pour aller aux écrans de visualisation. Vous pouvez en outre visualiser une zone spécifique à l'intérieur du Hulk en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris et en faisant glisser le carré violet.

PLOTS SCANNER

La carte détaillée représente la scanographie du Hulk. Etant donné que la scanographie est effectuée de l'extérieur du vaisseau, elle manque de précision et ne peut afficher un plot que lorsqu'un Genestealer a été détecté. Un plot représente l'image scanner de la détection d'une forme de vie.

Un seul plot peut regrouper de 1 à 6 Genestealers. Leur approche doit être très prudente, car ce n'est qu'une fois tout près de l'objectif que le plot révèle son contenu.

COMMANDEMENT TACTIQUE

Pour être efficace dans Space Hulk, vous devez donner des ordres dans l'écran de planification.

La vitesse du jeu est telle qu'il est pratiquement impossible de commander la section de Terminators, en temps réel, par l'intermédiaire des moniteurs de visualisation. L'écran de planification vous permet de donner les ordres de manoeuvre à la section.

L'ordre se décompose généralement en trois phases :

Sélection du Terminator — Sélection de l'ordre — Sélection de la destination

FAIRE MANOEUVRER UN TERMINATOR

Pour sélectionner un Terminator, cliquez **gauche** sur son symbole dans la carte de planification ou sur son numéro dans la liste de l'ordre de bataille. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche de fonction qui lui correspond. Par exemple, le Terminator 3 est sélectionné en appuyant sur **F3**.

Le symbole du Terminator se met à clignoter.

Toutes les manoeuvres se font par défaut en mode Overwatch. Si vous voulez que le mouvement soit effectué hors mode Overwatch, cliquez **gauche** sur l'icône de manoeuvre.

Il est important de remarquer que le Terminator qui vient de faire une manoeuvre revient automatiquement en mode Overwatch. De plus, le Terminator en mode Overwatch se retrouvant face à un mur fait demi-tour pour faire face à un espace dégagé.

Cliquez **gauche** sur le carré vers lequel vous voulez que le Terminator fasse mouvement. Une suite de flèches rouges s'affiche pour indiquer l'itinéraire le plus court entre le Terminator actif et la destination que vous avez choisie pour lui.

Remarque : Lorsque vous sélectionnez une destination, il peut arriver qu'un Terminator se trouve déjà dans le carré que vous voulez sélectionner. Si au lieu du carré c'est le Terminator qui est sélectionné, utilisez la touche **TAB**.



Vous pouvez aussi déterminer l'itinéraire à suivre par le Terminator en cliquant **gauche** tout au long du chemin que le Terminator aura à parcourir. Si vous adoptez cette technique, il est préférable de cliquer **gauche** à l'extrémité de chacune des courbes que vous voulez parcourir.

Remarque : Attention avec cette méthode, car chaque clic de souris utilise l'un des cinq ordres disponibles dans la séquence.

Après avoir planifié une manoeuvre, vous pouvez conclure le processus en cliquant **gauche** sur l'icône "Go", en sélectionnant un autre Terminator ou en revenant en temps réel.

DUPLIQUER UN ORDRE

Il peut arriver que vous ayez besoin que plusieurs Terminators exécutent le même ordre.

Sélectionnez un Terminator. Veillez à ce qu'il soit à l'avant-garde du groupe que vous voulez manoeuvrer.

Appuyez sur la touche **Maj** et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur le

numéro des autres Terminator dans la liste de l'ordre de bataille, ou utilisez les touches **F1** à **F10** (si vous voulez sélectionner le Terminator 3, vous devez appuyer sur **F3**).

Une flèche s'affiche dans l'ordre de bataille à côté des numéros des Terminators sélectionnés.

Utilisez les icônes de commandement pour définir l'ordre à exécuter. Les Terminators sélectionnés suivent *tous* le même itinéraire.

Vous pouvez ordonner à tous les Terminators de la section de faire la même manoeuvre.

TOURNER



Le programme ajoutant automatiquement les changements de direction nécessaires lorsque vous définissez un parcours comportant des virages, il n'est pas toujours obligatoire de les prévoir soi-même dans l'ordre de manoeuvre.

L'ordre de tourner est à utiliser dans les situations où il faut faire face à un Genestealer ou lorsque vous n'arrivez pas à faire tourner vous-même le Terminator dans l'écran de visualisation.

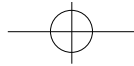
Selon la direction dans laquelle vous voulez tourner, cliquez **gauche** ou **droit** sur l'icône. Le commandement est ajouté à la séquence d'ordres.

UTILISER L'ARMEMENT

Les Terminators portent généralement deux armes. Une arme de tir (EndoPulseur par exemple) et une arme de combat rapproché, comme le Gantelet Hydroforce.

Les armements de combat rapproché sont à mettre en oeuvre en combat au corps à corps entre le Terminator et le Genestealer. Vous n'avez aucun contrôle sur leur utilisation. En situation de combat au corps à corps, le programme détermine seul l'utilisation ou non de l'arme rapprochée.

L'écran de planification vous permet de faire feu de vos armements sur un carré précis. Pour savoir quels carrés peuvent être atteints par leur



feu, utilisez l'icône de portée de tir dans l'écran de planification.

Pour faire feu avec l'arme 1, cliquez **gauche** sur l'icône de tir. Cliquez **gauche** sur le carré de la carte de planification sur lequel vous voulez faire usage de l'arme (vous devez obligatoirement l'avoir en ligne de mire). Un réticule de visée s'affiche sur la carte, et l'icône de tir remplit l'une des cases de séquence d'ordres.

Les armes qui permettent des effets spéciaux sont classées en armes 2. Pour activer l'effet spécial de l'arme, cliquez droit sur l'icône de tir.

Pour de plus amples informations sur les armes à effets spéciaux, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des armements*.

OUVRIR/FERMER LES PORTES

Le programme ouvre automatiquement les portes qui se trouvent sur l'itinéraire que vous avez sélectionné.

Utilisez le commandement d'ouverture/fermeture des portes dans les situations où vous devez vous arrêter devant une porte avant de l'ouvrir, et qui nécessite un ordre séparé d'ouverture.

Pour ouvrir, cliquez **gauche** sur l'icône d'ouverture/fermeture, puis cliquez **gauche** sur la porte.

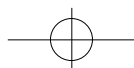
Pour fermer, cliquez **droit** sur l'icône d'ouverture/fermeture, puis cliquez **droit** sur la porte.

Souvenez-vous que le Terminator faisant mouvement en mode Overwatch considère les portes formées comme une menace. Il s'arrête et tire sur la porte jusqu'à sa destruction.

Remarque : Parfois, votre point de départ est un plot de téléportation.

Pour activer le téléporteur, la porte doit être fermée. Cliquez **droit** sur l'encadrement de la porte pour fermer cette dernière.

Pour connaître les commandements qui peuvent être donnés au clavier, reportez-vous au paragraphe *Commandes au clavier*.



TACTIQUES DE JEU

Leçon numéro 1 — Les Genestealers se déplacent plus rapidement que les Terminators.

Restez à l'abri jusqu'à ce que vous soyez sûr de pouvoir détruire la cible. Avant de donner un ordre à la section, évaluez les distances mises en jeu. Si vous détectez la présence de plots scanner dans la zone du point de destination ou dans une salle attenante, il y a de fortes chances qu'un Genestealer soit sur vous avant que vous sachiez ce que vous arrive.

Leçon numéro 2 — Les Genestealers ne sont pas idiots.

Les Genestealers ont la fâcheuse tendance à trouver le Terminator isolé qui vous venez d'envoyer trouver quelque chose. Il est toujours bon de couvrir toutes les issues par lesquelles les Genestealers peuvent entrer avant d'aller plus loin dans la mission. Vous évitez ainsi qu'un Genestealer se mette à la recherche d'une proie.

Leçon numéro 3 — Ne restez pas statique.

Si vous restez trop longtemps au même endroit, les ennuis ne tarderont pas. Les Genestealers commencent à arriver en grand nombre et vous vous retrouvez très rapidement submergés. Concentrez-vous sur les objectifs de la mission et sur le travail à accomplir.

Leçon numéro 4 — Ne comptez pas trop sur le mode Overwatch.

Laisser les Terminators en mode Overwatch à attendre que les Genestealers viennent à eux ne garantit pas forcément le succès. Il n'est pas rare que les munitions tirées par les Terminators ricochent sur la peau extrêmement dure des Genestealers — il vaut mieux que vous preniez le contrôle d'un des membres de la section (le Terminator actif) et que vous dirigiez le tir vous-même.

Leçon numéro 5 — Restez groupés.

Les Genestealers surpassant le plus souvent votre section en nombre, il est tout indiqué pour elle de rester en groupe. Faites en sorte de couvrir toutes les manoeuvres de votre section. Les Genestealers sont suffisamment intelligents pour se soustraire à une rafale d'EndoPulseur tirée au beau milieu de la course. Tirez-en parti.

Leçon numéro 6 — Protégez l'élément important de la section pour la mission.

Plusieurs missions ne sont réussies que si les objectifs sont traités avec un armement précis. Dans ces missions, il est absolument vital que vous défendiez les Terminators porteurs de cet armement décisif.

Leçon numéro 7 — L'inspiration vient dans le feu de l'action.

DESCRIPTIF DES ARMEMENTS

ABRÉVIATIONS D'IDENTIFICATION

Gantelet Hydroforce	(Power Glove)	PG
Canon d'assaut	(Assault Cannon)	AC
EndoPulseur	(Storm Bolter)	SB
Lance-flammes lourd	(Heavy Flamer™)	FL
Sabres foudroyeurs	(Lightning Claws)	LC
Masse d'armes à phases	(Thunder Hammer™)	TH
Bouclier à plasma	(Storm Shield)	SS
Glaive à ionisation	(Power Sword™)	PS
Poing de chaînes	(Chain Fist™)	CF

ARMEMENTS DE COMBAT RAPPROCHÉ

SABRES FOUDROYEURS

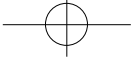
Cet armement consiste en un gantelet d'armure pourvu de sabres étudiés exclusivement pour la destruction. Durcis par l'énergie pure produite par le générateur intégré, les sabres peuvent littéralement mettre en pièces le plus résistant des Genestealers. Le mécanisme couvrant la majeure partie des deux bras, les Terminators porteurs de cette arme sont dépourvus d'armement secondaire.

GANTELET HYDROFORCE

Le blindage du Gantelet Hydroforce renferme une unité hydraulique complexe dont la puissance permet au gantelet d'armure d'enfoncer la porte la plus épaisse — ou le crâne des Genestealers.

POING DE CHÂÎNES

Principalement utilisé pour découper les portes et les cloisons, le poing de chaînes peut aussi être très efficace contre les Genestealers ; il ne leur faut pas très longtemps pour les transformer en une bouillie sanguinolente. L'équipement est constitué à la base d'un Gantelet Hydroforce dont l'unité hydraulique a été remplacée par une lourde chaîne coupante. L'énergie de mouvement de la chaîne est engendrée par un champ de puissance ; elle est si forte que la chaîne peut transpercer les cloisons étanches les plus résistantes.

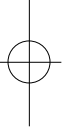


Bien que lourd et d'un maniement difficile, le Poing de chaînes peut se révéler décisif en combat rapproché.

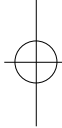
MASSE D'ARMES À PHASES ET BOUCLIER À PLASMA

Colossale masse d'armes héritée des temps anciens du second millénaire humain, l'arme est doublée de la capacité d'engendrer des impulsions énergétiques telles que le matériau le plus dense peut littéralement exploser sous la pression. Construite autour d'un générateur de puissance, la Masse d'armes à phases est également dotée d'un dispositif d'autodestruction commandé par le Terminator. Le générateur libère toute son énergie en explosant, d'où une vaporisation de toute la zone, y compris le Terminator porteur. Le Terminator armé d'une Masse d'armes à phases emporte toujours un Bouclier à plasma en armement secondaire.

L'explosion de la Masse d'armes est commandée par le clic simultané des deux boutons **gauche** et **droit** de la souris ; les dommages causés aux alentours sont considérables. La destruction de l'arme entraîne la mort du Terminator porteur et de tous les autres à portée.



Le Bouclier à plasma est porté au bras gauche et tire son énergie défensive des générateurs intégrés à l'armure Terminator. En forme de croix, il rayonne de toute l'énergie qui enveloppe sa surface métallique. Bien que l'arme soit dépourvue de toute capacité offensive, le Terminator qui en est équipé voit décuplées ses chances de survie aux attaques Genestealers.



GLAIVE À IONISATION

Le Glaive à ionisation est une arme redoutable en combat rapproché. Le champ d'énergie ionisée qui recouvre sa lame permet à l'arme de découper la plupart des armures. Elle est donc particulièrement efficace pour mettre en pièces l'épiderme chitineux des Genestealers.

ARMEMENTS DE TIR

ENDOPULSEUR

Les munitions tirées par cette arme sont des obus autopropulsés et à mise à feu retardée, pour que leur explosion se produise à *l'intérieur* de la cible.

L'EndoPulseur n'est pas limité en munitions. Il a en revanche l'inconvénient d'avoir tendance à s'enrayer en combat intense.

CANON D'ASSAUT

Le Canon d'assaut est une arme automatique à canons multiples montés en barillet rotatif qui tire des munitions à tête explosive, en rafales de 50 coups.

Sa cadence de tir impressionnante en fait une arme précieuse pour repousser les assauts des Genestealers. Sa très grande précision est particulièrement utile lors de l'exploration des longues coursives, car elle permet une excellente couverture et une progression facilitée en laissant à la section quelques instants de répit.

Les munitions constituent le seul facteur limitant : elles ne permettent que dix rafales. Dans certaines missions, vous pouvez trouver des recharges de munitions. Si vous les voyez, faites mouvement sur un carré adjacent et cliquez **droit** pour les ramasser.

En maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, vous commandez le tir de la totalité des munitions en une seule rafale particulièrement meurtrière.

LANCE-FLAMMES LOURD

La majeure partie des Space Hulks que vous êtes chargé de nettoyer sont infestés de progéniture Genestealer. L'enfer du feu déclenché par le Lance-flammes lourd constitue l'un des meilleurs moyens de destruction massive dont vous puissiez disposer.

Utilisé de manière offensive, le Lance-flammes peut être très efficace dans un travail de couverture, grâce à sa grande portée et au niveau de destruction atteint si la visée est suffisamment précise. La surface efficace couvre une zone de 3 carrés sur 3, mais elle peut être réduite si le tir est effectué dans une coursive étroite.

Le Lance-flammes lourd embarque du mélange inflammable pour six jets. En cliquant simultanément sur les boutons **gauche** et **droit** de la souris, vous commandez l'explosion du Lance-flammes et la destruction par le feu d'une zone étendue. La destruction de l'arme entraîne la mort du Terminator porteur et de tous les autres à portée.

COMMANDES AU CLAVIER

F1 - F10	Sélection du Terminator
F	Bascule entre les modes Freeze Time (différé) et Real Time (temps réel)
Touches fléchées	Commande de la vue et du Terminator actif
P	Pause
MAJ (maintenue)	Duplication des ordres. Sélectionner les Terminators tout en maintenant enfoncée la touche MAJ
T	Abandon de la mission
MAJ-Q (écrans pré-mission uniquement)	Retour au DOS
ESPACE	Changement de section (missions à deux sections uniquement)

BIOGRAPHIE DES CONCEPTEURS

NICK WILSON

Cela fait maintenant dix ans que j'écris des jeux informatiques, et depuis cinq ans pour le compte d'Electronic Arts. Space Hulk m'a occupé les 18 derniers mois. C'est le plus gros projet que j'aie jamais entrepris mais, si je m'en tiens au résultat final, c'est aussi celui qui m'a procuré le plus de plaisir. Même après des mois et des mois de programmation, de débogage (j'espère que je n'en ai pas oublié) et de tests, je continue toujours à m'éclater en y jouant. Et les Genestealers continuent à m'attraper, même si c'est moi qui leur ait appris à marcher !

Je voudrais remercier un grand nombre de personnes pour l'aide inestimable qu'elles m'ont apportée dans le développement de Space Hulk. Tout d'abord, un grand merci à Electronic Arts, non seulement pour avoir mis en route le projet, mais aussi pour s'être assuré du bon déroulement du développement, du début jusqu'à la fin. Je tiens ensuite à remercier les infographistes, Andy et Tim, qui ont su donner au jeu l'atmosphère angoissante qu'il méritait. Merci également à Jason, qui a réussi à trouver des effets sonores et des musiques absolument super. Je remercie également les gens de Games Workshop pour nous avoir fourni autant de matériel associé à Space Hulk pour nous permettre de travailler.

Enfin, en reconnaissance des encouragements et du soutien qu'elle n'a cessé de me prodiguer, j'aimerais dédier ce projet à Kate.

ANDY JONES (LE CÔTÉ OBSCUR DE L'INFINI)

Mes premiers travaux ont porté sur la conversion de jeux d'arcade, tels que Out Run sur Amstrad CPC. Je préfère maintenant travailler sur des projets originaux, car ils représentent un plus grand défi pour un artiste. Pour Space Hulk, j'ai bénéficié d'une certaine liberté d'expression. Si de toute évidence les Marines de l'Espace et les Genestealers devaient avoir l'air de ce qu'ils étaient, les seules limitations furent d'ordre technique pour l'intérieur des Space Hulks. L'idée de créer les Space Hulks en utilisant la technologie du ray-tracing nous est venue dès les premières phases du projet. A l'origine, les gens d'Electronic Arts n'étaient pas trop partants, et Nick était loin d'être convaincu que cela marcherait. Nous nous sommes malgré tout tenus à l'idée et avons élaboré un système qui permettait d'intégrer les structures dans le jeu en faisant supporter le gros du travail par l'ordinateur. La différence fut

phénoménale : on pouvait remplacer un groupe de murs par un autre en une douzaine d'heures au lieu de deux semaines.

Paula et moi sommes mariés depuis 18 mois, et nous habitons au sud-est de Londres, juste en dehors de Croydon. Notre vie est rythmée par nos deux chats, Leggo et Bonnie, deux spécimens typiques de leur espèce, puisqu'ils n'en font qu'à leur tête. Lors des rares occasions où je ne suis pas assis derrière un écran, j'aime m'empiffrer d'une Pizza Express en regardant un film. Lorsque j'ai le temps, je lis. D'habitude, du Iain Banks ou du Douglas Adams. Banks parce qu'il a une imagination débridée et Adams parce qu'il me fait rire...

Pour finir, j'aimerais adresser tous mes remerciements aux personnes suivantes...

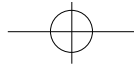
Tous les gens d'EA, pour m'avoir donné la chance de réaliser ce projet. Nick et Kevin, pour avoir écouté mes idées sur le ray-tracing. Chris Hubbard. Steve Iles. Chris Perigo, pour son aide avec le système Real-3D. Jim Hendry de chez Amiga Swopshop. Henri et Yuri de chez Alternative Image. Vessa de chez Realsoft, pour être aussi génial. Vous, parce que vous avez acheté le jeu mais que vous ne le copiez pas. Mais par-dessus tout, j'aimerais remercier Paula pour avoir supporté tout ça...

TIM WHITE

Tim est surtout connu pour ses travaux d'illustration de couvertures d'ouvrages de science-fiction et de fantastique. On peut également trouver ses illustrations sur les boîtes de jeux (The Killing Game Show, Amnios, Leander, Obitus et autres), les jaquettes vidéo, les posters, les cartes postales et dans plusieurs magazines de choix. Son travail a fait le sujet de documentaires télévisés tant dans son pays qu'à l'étranger. Deux ouvrages consacrés à ses peintures sont actuellement disponibles : "The Science Fiction and Fantasy World of Tim White", et "Chiaroscuro", tous deux aux éditions Dragon's World/Paper Tiger (publicité gratuite sans aucune obligation d'achat !). Pour ce qui concerne Space Hulk, c'est à Tim que l'on doit la fantastique illustration d'introduction, ainsi que toutes les illustrations statiques du jeu.

REMERCIEMENTS

Scénario original	Richard Halliwell, Games Workshop Studio
Conception	Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) et Andy Jones (GW)
Programmation	Nick Wilson
Infographistes	Tim White, Andy Jones
Illustrations additionnelles	Mark Jones, Jon Law
Sons et musique	Jason A. S. Whitely
Producteur	Kevin Shrapnell
Directeur de produit	Andrew Corcoran (UK), Rick Lucas (US)
Testeurs	Chris Johnson, Scott Probin, Nick Goldsworthy, David Bowry (UK), Bryan Beckstrand (US)
Doublages	Jervis Johnson, David Luoto
Contrôle de la qualité	Richard Gallagher (UK), Terrence Chin, Michael Yasko (US)
Documentation	Clive Downie et David Luoto (UK)
Couverture	David Gallagher
Directrice artistique emballage	Nancy Fong
Spécialiste technique	Colin McLaughlan



Space Hulk est une marque de Games Workshop Ltd et *Games Workshop* est une marque déposée de Games Workshop Ltd. © 1994 Electronic Arts et Games Workshop Ltd.

