

POUR

Passer les annonces d'événements en revue

Passer les villageois inactifs en revue

Passer les unités militaires inactives en revue

Passer les héros en revue

Passer les casernes, marchés,
camps de tir à l'arc, etc. en revue

Centrer la vue sur l'unité sélectionnée

Attribuer un numéro de groupe aux unités

Sélectionner le groupe correspondant au numéro

Sélectionner ce groupe en plus des
unités sélectionnées

Afficher l'aide détaillée

Afficher les améliorations

Afficher les objectifs

Afficher le score

Afficher le menu Discussion

Afficher le menu Tribut

Afficher le menu Diplomatie

Enregistrement rapide

Chargement rapide

Afficher le menu du jeu

Afficher le temps de jeu

Captures d'écran

Sélectionner toutes les unités
d'un type donné

Placer les unités sélectionnées en garnison

Effacer l'unité ou le bâtiment sélectionné

Pause

Afficher l'interface de discussion

Sélectionner le forum

APPUYEZ SURBouton central de la souris
ou touche DÉBUT

Point-virgule (;)

Touche VIRGULE (,)

Deux-points (:)

CTRL+B, CTRL+X, CTRL+A

BARRE D'ESPACE

CTRL+1 à 9

1 à 9

MAJ+1 à 9

F1

F2

F3

F4

F5

F6

F7

F8

F9

F10

F11

CTRL+F12

Cliquez deux fois sur une unité
de ce type.

ALT+clic droit sur un bâtiment

Touche SUPPR

Touche PAUSE

Touche ENTRÉE

H

POUR

Bâtir une maison

Bâtir une ferme

Bâtir un temple

**CLIQUEZ SUR UN
VILLAGEOIS/ULFSARK/
CITOYEN, PUIS**

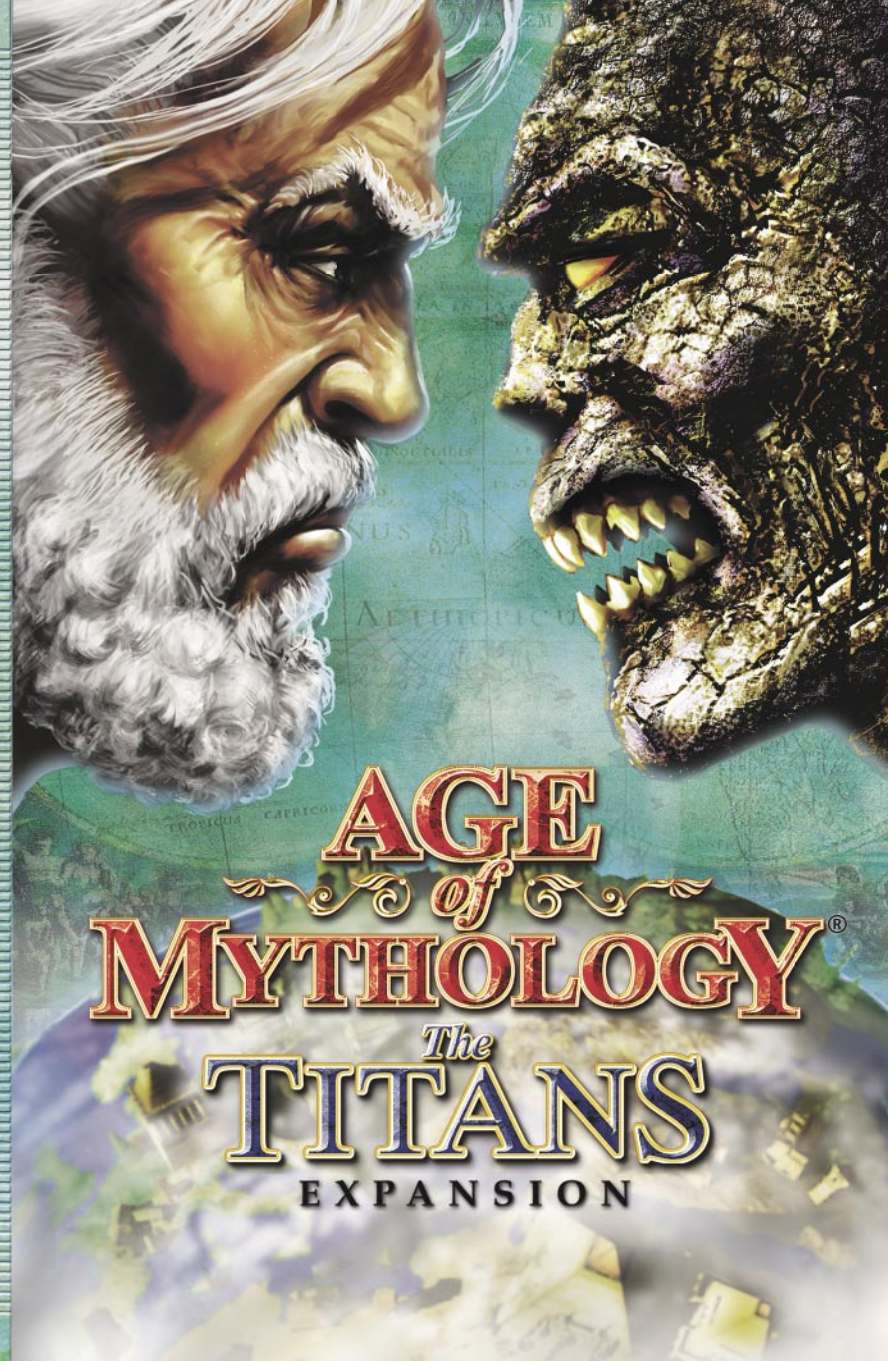
E

F

T



SYBEX

Procurez-vous le guide
de stratégie auprès de
Sybex et Multisim!**Microsoft**
game studios**ENSEMBLE**
STUDIOS

AGE of MYTHOLOGY®

The TITANS

EXPANSION

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Le risque de crise d'épilepsie photosensible peut être réduit en prenant les précautions suivantes :

- jouer dans une pièce bien éclairée ;
- ne pas jouer si la fatigue ou le sommeil se font sentir.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses e-mails, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse e-mail, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© & © 2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, *Age of Mythology*, Ensemble Studios, le logo Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Windows et Windows NT sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Table des matières

Écran principal	2
Chapitre 1 : Démarrage	4
Installation	4
Aide	5
Manuel en ligne	5
Chapitre 2 : La culture de l'Atlantide	6
Astuces de jeu atlantéennes	6
Héros	7
Civils	7
Infanterie	8
Archer	9
Cavalerie	9
Siège	9
Unité navale	10
Chapitre 3 : Titans, pouvoirs divins et unités mythiques	11
La porte des Titans	11
Dieux principaux	12
Dieux mineurs	13
Pouvoirs divins	16
Unités mythiques	18
Crédits	20
Options du Support Technique	21

Écran principal

Écran des pouvoirs divins

Affiche les pouvoirs divins. (Après l'utilisation d'un pouvoir divin, une barre de progression apparaît à l'intérieur de l'icône. Il est possible de réutiliser le pouvoir divin une fois que la barre arrive en bas.)

Bannière non attribuée

Bannière avec unités non attribuées.

Bannières de regroupement

Cliquez avec le bouton droit de la souris pour affecter une unité à une bannière





Porte des Titans

Placez la porte des Titans de la même façon qu'un pouvoir divin, puis confiez-la à des bâtisseurs pour qu'ils libèrent un puissant Titan.

Aide

Panneau des ressources

Affiche les ressources amassées et la limite de population.

-  Nourriture
-  Bois
-  Or
-  Population
-  Faveurs

Panneau de commandes

Affiche les tâches, unités, bâtiments, commandes et améliorations disponibles.

Nom du joueur et du dieu

Affiche le nom du joueur et du dieu principal.

Barre d'avancement dans les âges
Suit l'avancement au fil des âges.

Bannière des objectifs

Cliquez pour consulter les objectifs.

Bannière du héros

Cliquez pour rechercher des héros.






Bannière des citoyens inactifs

Cliquez pour rechercher les citoyens inactifs.

- Table des civilisations
- État du joueur
- Tribut
- Discussion
- Menu du jeu

Mini-carte

Affiche la carte du jeu.

-  **Fusée éclairante**
Envoie un signal de détresse à tous les joueurs.
-  **Forum**
Centre la vue sur le forum.
-  **Filtre de combat**
Affiche les unités et bâtiments militaires sur la mini-carte.
-  **Filtre des ressources**
Affiche les unités et bâtiments économiques sur la mini-carte.
-  **Filtre par défaut**
Affiche tous les bâtiments et unités sur la mini-carte.

Statistiques

Affiche les informations concernant l'unité/le bâtiment sélectionné(e).

File de production

Montre la progression des unités et les unités sélectionnées.

Bouton de répétition

Cliquez sur ce bouton pour que la structure forme en permanence les unités sélectionnées. (Cliquez à nouveau pour arrêter la formation.)



Chapitre 1 : Démarrage

Dix ans après la chute de l'Atlantide, son peuple vit en exil. En mode de campagne Un joueur, vous incarnez Castor, fils d'Arkantos, et vous devez guider votre peuple vers un monde plus sûr. Le chemin sera semé d'embûches et vous devrez vous méfier en permanence du danger et de la trahison.

Installation

Pour installer *Age of Mythology®: The Titans*, la version originale d'*Age of Mythology* doit être installée.

Insérez le CD *Age of Mythology: The Titans* dans le lecteur de CD-ROM, puis suivez les instructions d'installation qui apparaissent à l'écran. Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement, procédez comme suit :

1. Insérez le CD *Age of Mythology: The Titans* dans le lecteur de CD-ROM.
2. Dans le menu Démarrer, cliquez sur Exécuter.
3. Tapez D:\setup.exe (où D: correspond à votre lecteur de CD-ROM).
4. Cliquez sur OK.

Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation.

Questions relatives à l'installation

- Q : Lors de l'installation d'*Age of Mythology: The Titans*, il faut saisir un numéro de produit. Où se trouve ce numéro de produit ?
- R : Au dos du boîtier du CD-ROM.
- Q : Comment afficher le manuel en ligne ?
- R : Cliquez sur le bouton **Afficher le manuel** à partir de l'écran de lancement automatique. Si Adobe® Reader® n'est pas installé, il sera installé à partir du CD-ROM. Une fois Adobe Reader installé, cliquez de nouveau sur le bouton **Afficher le manuel**.

Aide

Vous pouvez accéder à l'aide d'*Age of Mythology: The Titans* de trois façons.

Table des civilisations

Appuyez sur F2 pour afficher l'arborescence technique du jeu. Elle permet d'accéder rapidement aux informations relatives aux unités, bâtiments, unités mythiques et améliorations disponibles. Vous pouvez également afficher l'arborescence technique en cliquant sur l'icône de la table des civilisations située dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu. Cliquez sur une icône pour accéder à l'aide détaillée.

Aide détaillée

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une icône ou appuyez sur F1 pour afficher une aide détaillée. Cette aide affiche les attributs disponibles de l'unité, du bâtiment, de l'amélioration ou du pouvoir divin. Elle contient également les améliorations disponibles des unités et des bâtiments.

Info-bulles

Placez votre curseur sur une icône pour en afficher une brève description en bas à gauche de l'écran. Placez votre curseur sur une ressource pour afficher le nombre de citoyens affecté au ramassage de cette ressource.

Manuel en ligne

Des informations concernant les nouvelles fonctions du jeu (les améliorations mythologiques, les améliorations techniques et les bâtiments par exemple) sont disponibles dans le manuel en ligne. Vous pouvez consulter ce manuel en ligne ou l'imprimer avant de commencer une partie, à partir de l'écran de lancement automatique.

Pour afficher le manuel en ligne, cliquez sur le bouton **Afficher le manuel** sur l'écran de lancement automatique. Cet écran apparaît chaque fois que vous insérez le CD-ROM *Age of Mythology: The Titans* dans le lecteur de CD-ROM. Sinon, cliquez sur **Exécuter** dans le menu Démarrer, puis tapez D:\setup.exe (où D: correspond à votre lecteur de CD-ROM).

Chapitre 2 : La culture de l'Atlantide

Après la chute de l'Atlantide et l'ascension du héros Arkantos, les derniers survivants se sentirent abandonnés, sans toit et sans protection divine. Leur fidèle dévotion à Poséidon s'était soldée par une immense trahison qui endurecit leur peuple.

Lorsque les Titans sont réapparus, c'est tout naturellement que les Atlantéens se sont tournés vers eux. Après tout, c'est un Titan qui a été le premier roi de l'Atlantide.

Des affinités se sont donc créées entre les Atlantéens et les Titans, deux groupes d'exclus, unis dans le désir de retrouver leur statut.

Astuces de jeu atlantéennes

- **Oracles** : les Oracles ne peuvent ni se battre, ni amasser de ressources. Ils font toutefois d'excellents éclaireurs de courte portée. Placez vos Oracles aux abords de la ville et ne les déplacez pas, de sorte que leur champ de vision puisse augmenter et englober les alentours. Des flashes de lumière indiquent que leur champ de vision a augmenté.
- **Faveurs** : les Atlantéens gagnent la faveur des dieux en construisant des Forums. Plus ils ont de Forums, plus la faveur augmente. Les Atlantéens peuvent construire des forums dès l'âge archaïque, bien avant les autres cultures.
- **Héros** : tous les Atlantéens peuvent devenir des héros, d'où l'intérêt de créer différents types de héros. Un héros citoyen construit de bâtiments et collecte des ressources plus rapidement, un héros Contarius est plus rapide et ses scores d'attaque et de défense sont plus importants. Les héros atlantéens sont particulièrement efficaces contre les unités mythiques.
- **Pouvoirs divins réutilisables** : les pouvoirs divins accordés aux Atlantéens peuvent être utilisés plusieurs fois, après rechargement. Certains sont accordés plus promptement que d'autres et les plus puissants sont rarement accordés plus d'une fois.

Héros

Les héros de la culture atlantéenne sont différents de ceux des cultures grecque, égyptienne et scandinave. Il n'existe pas de héros précis, comme les héros grecs Ulysse ou Bellérophon, ni de classe précise de héros, comme les prêtres égyptiens et les hersirs scandinaves. Au contraire, n'importe quelle unité peut devenir un héros. Il vous en coûtera seulement une certaine quantité de ressources et quelques habitants.

Pour transformer une unité humaine normale en héros, il vous suffit de cliquer sur le bouton représentant un héros et, si vous disposez de suffisamment de ressources, votre unité sera dotée d'une aura divine.

Les héros ont légèrement plus de points de vie, d'attaque et de défense, mais les meilleurs avantages sont la quantité exceptionnelle de dégâts infligés aux unités mythiques et le nombre de héros que vous pouvez posséder.

Civils



Citoyen

Lieu d'entraînement : Forum

Les citoyens de l'Atlantide sont vaillants et compétents. Ils sont dotés d'une grande force et, bien qu'ils ne soient pas de très bons combattants, ils défendront vigoureusement leur terre. Ils sont tous accompagnés d'une mule chargée et n'ont pas besoin de dépôts pour entreposer les ressources amassées.



Oracle

Lieu d'entraînement : Temple

L'Oracle est une unité qui n'effectue ni travail, ni combat et est entraînée pour acquérir des dons de clairvoyance puissants. Ces dons peuvent servir à dévoiler d'assez grandes portions de la carte. Placez vos premiers Oracles aux abords de la ville et ne les déplacez pas, de sorte que leur champ de vision puisse augmenter et englober les alentours. Des flashes de lumière indiquent que leur champ de vision a atteint sa portée maximale.

Infanterie



Destructeur

Lieu d'entraînement : Palais

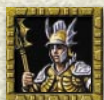
Le robuste destructeur se bat à l'aide d'un immense bouclier et d'un dangereux trident. Il est toutefois entraîné à détruire les fortifications, par exemple les bâtiments et les tours de guet, et n'est donc pas très efficace pour les combats en mêlée.



Fanatique

Lieu d'entraînement : Palais

Les fanatiques sont peu armés : ils manient deux épées et font preuve de dextérité contre toutes les unités militaires, à l'exception des archers. Le style de combat des fanatiques ne permettant pas l'usage d'un bouclier, les flèches leur sont particulièrement fatales.



Katapeltes

Lieu d'entraînement : Contre casernes

Se battant à l'aide d'une énorme masse, les Katapeltes constituent une unité spécialisée pour lutter contre la cavalerie. Toutefois, les Katapeltes ne sont pas particulièrement efficaces contre les autres unités.



Mirmillon

Lieu d'entraînement : Casernes

Doté d'une épée et d'un bouclier, le Mirmillon est particulièrement efficace contre la cavalerie, mais peut facilement combattre toute unité ennemie.

Archer



Arcus

Lieu d'entraînement : Casernes

Armé d'un arc et d'un petit bouclier, l'Arcus est une unité polyvalente qui est particulièrement efficace contre l'infanterie, mais peut infliger des dégâts considérables à distance à toutes les unités.

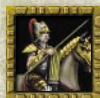
Cavalerie



Contarius

Lieu d'entraînement : Casernes

Rapide et dangereux, le Contarius chevauche un magnifique cheval de bataille recouvert de lourds ornements et manie un bouclier et une immense épée. Bien que particulièrement efficace contre les archers, le Contarius fait preuve d'agilité contre toutes les unités ennemies.

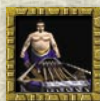


Turma

Lieu d'entraînement : Casernes de contre-attaque

Moyennement armée, la Turma est la plus rapide de vos unités. Elle attaque en décochant de petites lances aux ennemis, mais n'est vraiment efficace que contre les archers.

Siège



Chierobaliste

Lieu d'entraînement : Casernes de contre-attaque

Légère et relativement rapide, la chierobaliste est une arme de siège anti-infanterie qui s'avère faible contre la plupart des autres unités, particulièrement la cavalerie.



Siphon de feu

Lieu d'entraînement : Palais

Le siphon de feu allie les propriétés de l'orichalque à celles d'un piston à double action utilisant du naphthé et de la chaux vive pour produire un jet de flamme constant. Il est efficace contre les bâtiments.

Unités navales



Birème

De grande taille mais très rapide, la birème est un navire d'archers à double coque efficace contre les navires bélier et les navires de feu.



Navire de feu

Faisant intervenir la même technologie que le siphon de feu, le navire de feu est une unité navale dévastatrice, efficace contre les navires de siège.



Navire de pêche

Cette petite embarcation rapide peut pêcher des poissons partout où des bancs sont visibles.



Birème de siège

Lente mais puissante, la birème de siège est efficace contre les bâtiments et les navires flèche.



Navire de transport

Le navire de transport sert à transférer des unités sur l'eau. Elle n'attaque pas mais défend relativement bien.

Chapitre 3 : Titans, pouvoirs divins et unités mythiques

Créateurs du monde et parents des dieux grecs, les Titans ont été renversés par leurs surnois enfants et emprisonnés dans les profondeurs du Tartare.

Enfin libres, les Titans sont prêts à défendre leur liberté recouvrée et cette fois, la puissance combinée des dieux ne pourra peut-être pas suffire à apaiser leur colère.

La porte des Titans

Dans *Age of Mythology: The Titans*, toutes les cultures peuvent ouvrir une porte des Titans. Dès que l'une des quatre cultures atteint l'âge mythique, elle peut disposer de la porte des Titans en recherchant les secrets des Titans dans le forum.

Une fois la recherche terminée, la porte des Titans apparaît sous les pouvoirs divins, en haut de l'écran. Utilisez la porte des Titans comme un pouvoir divin, puis confiez-la à des bâtisseurs pour qu'ils libèrent le Titan.

Plus grand que la tour la plus haute et si puissant que les murs les plus solides s'écroulent devant lui, le Titan se battra pour vous en tant qu'unité mythique, jusqu'à sa mort ou jusqu'à votre victoire.

Dieux principaux



Cronos

Roi des Titans et dieu du temps, il influe sur le cours de la vie humaine.

Pouvoir divin : déconstruction

Sélectionnez un bâtiment ennemi pour le démolir. Les ressources provenant des bâtiments démolis sont remis au bâtisseur.

Bonus de civilisation :

Déplace les bâtiments des fidèles de Cronos vers d'autres emplacements, moyennant paiement.



Ouranos

Premier souverain des Titans et père de Cronos, son corps représentait le dôme céleste.

Pouvoir divin : onde de choc

Visez un emplacement sur la carte où les unités ennemies seront projetées dans les airs et assommées brièvement.

Bonus de civilisation :

Construit des passages du ciel. Les unités en garnison dans un passage du ciel peuvent ressortir par un autre passage du ciel.



Gaia

Mère des Titans et personnification de la Terre. Aussi appelée Fondation de tous, car elle soutient même le dôme céleste.

Pouvoir divin : la forêt de Gaia

Sélectionnez un emplacement d'où surgira une forêt. Il est plus rapide et plus fructueux d'amasser des ressources dans cette forêt que dans les forêts normales.

Bonus de civilisation :

La zone entourant tous les bâtiments est recouverte d'une végétation luxuriante qui empêche les ennemis d'y construire leurs bâtiments.

Dieux mineurs



Prométhée : Titan-dieu de la prescience

Bénéficiaire Héros

Pouvoir divin Bravoure

Repère les unités humaines et en convertit certaines en héros.

Unité mythique

Prométhéen

Hommes d'argile qui se divisent en deux lorsqu'ils sont tués.



Océan : Titan-dieu de l'eau

Bénéficiaire Infanterie

Pouvoir divin Carnivora

Engendre une plante carnivore géante.

Unités mythiques

Caladria

Unité mythique volante qui guérit les unités alliées.

Serviteur d'Océan

Unité mythique marine élémentaire qui peut guérir d'autres unités.



Léto : Titan-déesse de l'occulte

Bénéficiaire Automates

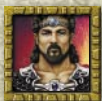
Pouvoir divin Repaire d'araignées

Parsème le sol d'araignées géantes qui attaquent les ennemis par surprise.

Unité mythique

Automates

Hommes de métal qui peuvent se réparer et se reconstruire mutuellement.



Hypérion : Titan-dieu de la surveillance et de l'observation

Bénéficiaire Héros

Pouvoir divin Chaos

Affecte un groupe ennemi et le rend hostile à tous.

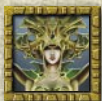
Unités

mythiques Satyre

Peut saturer une zone avec des lances.

Néréide

Unité mythique marine efficace contre les autres unités mythiques.



Théia : Titan-déesse de la vision

Bénéficiaire Cavalerie

Pouvoir divin Hespérides

Crée à l'emplacement sélectionné un arbre qui vous permet ensuite d'entraîner les unités mythiques Dryades.

Unité

mythique Oiseau de Stymphalian

Attaque les unités depuis les airs. Ne peut être attaqué que par des unités attaquant à distance.



Rhéa : Titan-déesse de la fertilité

Bénéficiaire Faveurs

Pouvoir divin Traître

Repère une unité ennemie pour la ranger de votre côté.

Unité

mythique Béhémoth

Arme de siège vivante qui peut se régénérer.



Hélios : Titan-dieu du soleil

Bénéficiaire Siège

Pouvoir divin Vortex

Repère un emplacement où toutes vos unités militaires seront immédiatement transportées.

Unités

mythiques Géants d'Héca

Géant puissant qui martèle le sol pour assommer les ennemis.

Guerrier

Unité mythique marine qui attaque en déclenchant des rafales d'éclairs.



Hécate : Titan-déesse de la sorcellerie

Bénéficiaire Unités mythiques

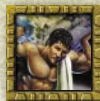
Pouvoir divin Porte du Tartare

Fait apparaître un portail vers le Tartare chaotique, d'où s'échappent en permanence des démons qui attaquent toutes les unités avoisinantes, jusqu'à la destruction totale du portail.

Unité

mythique Lampades

Nymphes issues des Enfers. Utilisent des attaques à distance pour provoquer le chaos parmi les ennemis.



Atlas : Titan-dieu de l'audace

Bénéficiaire Bâtiments

Pouvoir divin Implosion

Repère un emplacement où des dégâts considérables sont infligés aux unités et aux bâtiments. Il est particulièrement efficace contre les groupes importants de troupes ennemies.

Unité

mythique Argos

Masse informe qui peut tuer instantanément avec une attaque acide.

Pouvoirs divins

Âge archaïque



Déconstruction

Cronos accorde le pouvoir de viser un bâtiment ennemi et d'inverser son processus de construction dans le temps, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un sol intact. Les ressources utilisées seront remises au joueur qui a construit le bâtiment.



Forêt de Gaia

Dans la zone ciblée par ce pouvoir, une forêt surgira par la grâce de Gaia, offrant davantage d'arbres à exploiter ou créant un barrage routier efficace. Le bois produit par ces forêts est plus abondant et peut être amassé plus rapidement.



Onde de choc

Visez un emplacement où la rage d'Ouranos se déchaînera dans une terrible secousse qui projetera les unités ennemies dans les airs et les assommera pendant un court moment.

Âge classique



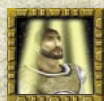
Carnivora

Visez un emplacement où une plante germera et donnera une monstrueuse plante carnivore. La Carnivora est suffisamment intelligente pour distinguer les amis des ennemis et n'attaquera que ces derniers.



Repaire d'araignées

Léto, Titan-déesse de l'occulte, fait en sorte qu'une partie du sol soit infestée de repaires cachés où vivent d'énormes araignées. Les troupes ennemies qui y passeront seront capturées et entraînées à l'intérieur afin d'être dévorées.



Bravoure

La générosité de Prométhée peut être transmise à vos unités humaines. Une partie d'entre elles sera imprégnée de sa bravoure et transformée en héros.

Âge héroïque



Chaos

Lorsque le pouvoir d'Hypérion est dirigé contre vos ennemis, leur esprit devient nébuleux. Dans cet état chaotique, ils sont incapables de distinguer leurs amis de leurs ennemis et attaquent les unités avoisinantes.



Hespérides

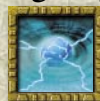
La grâce de Théia prend l'apparence de l'Arbre protecteur, un puissant chêne qui sert de caserne aux unités mythiques Dryades. Cet arbre protège les environs des pouvoirs divins. Malheureusement, des ennemis peuvent capturer l'arbre.



Traître

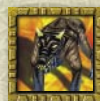
Le présent de Rhéa rangera une unité ennemie de votre côté. Les vêtements d'une unité convertie changent de couleur afin qu'ils correspondent à votre culture. Seules les unités mythiques et les unités de combat peuvent être converties. Les héros et les agriculteurs ne sont pas vulnérables.

Âge mythique



Implosion

Lorsqu'elle est dirigée contre vos ennemis, la puissance d'Atlas libère un trou noir qui attire irrésistiblement toutes les unités ennemies ou tous les bâtiments, éliminant les faibles et laissant seulement la vie sauve aux plus forts.



Porte du Tartare

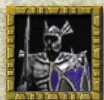
Le don d'Hécate creusera une faille entre ce monde et le monde démoniaque du Tartare, déversant des démons sur le champ de bataille. Ils attaqueront tous les êtres dans leur ligne de mire, amis ou ennemis, et continueront de s'échapper du portail jusqu'à sa destruction totale.



Vortex

Par la grâce d'Hélios, un puissant tourbillon peut être invoqué afin qu'il transporte toutes vos unités de combat vers l'emplacement que vous avez sélectionné. Utilisez ce pouvoir avec précaution car toutes les unités de combat sont affectées, laissant votre ville sans défense.

Unités mythiques



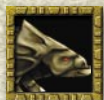
Automates

Un Automate est une construction en fer forgé de forme humaine. Ils sont plus forts et plus robustes que les soldats humains et, comme ils peuvent se réparer et se reconstruire mutuellement, ils représentent une dangereuse menace en groupe.



Argos

Bête redoutable et puissante, l'Argos se manifeste sous la forme d'une grande tache couverte d'yeux. La bave corrosive dont son corps est enduit peut être expulsée avec force vers un ennemi, n'en laissant que des restes fondus.



Béhémot

Ces bêtes de guerre semblables à des dinosaures sont couvertes d'épaisses plaques segmentées qui les protègent des blessures. Elles attaquent en enfonçant leurs puissantes défenses dans le corps de leurs ennemis. Les béhémots peuvent également se régénérer, ce qui en fait des unités de combat efficaces.



Caladria

Serviteurs adorés de Gaïa, les Caladria sont de vaillants guérisseurs. Capables de voler, mais incapables d'attaquer, ils survolent le champ de bataille et répandent leurs pouvoirs de guérison sur les unités amies. Les Caladria ne peuvent être touchés que par des attaques à distance.



Dryades

Issues du grand chêne offert aux mortels par la plus puissante grâce du Titan Théia, le pouvoir divin des Hespérides. Les Dryades sont de bonnes combattantes et lutteront sans relâche pour celui qui contrôle leur arbre.



Géants d'Héca

Les plus imposants alliés des Titans, les géants d'Héca, sont de puissants géants à quatre bras qui peuvent marteler le sol de leurs quatre poings et assommer des groupes entiers d'ennemis.



Lampades

Ces ténébreuses et mystérieuses nymphes issues des Enfers se mettent au service des fidèles d'Hécate. Originaires du chaos du Tartare, elles ont le pouvoir de plonger d'un simple regard leurs adversaires dans une folie meurtrière qui les empêche ensuite de distinguer les alliés des ennemis.



Guerrier

Cette imposante unité mythique ressemble à une méduse géante, mais elle déclenche sur vos ordres des rafales d'éclairs contre les ennemis.



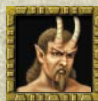
Néréide

Les néréides, ou nymphes marines, sont timides mais puissantes. Elles se battent à dos de requins géants et peuvent en outre ordonner à leur monture d'infliger de terribles morsures à leurs ennemis.



Prométhéen

Masse d'argile vivante, le Prométhéen est une unité mythique puissante dont le corps, après avoir été blessé, se divise en deux petites portions qui se battent jusqu'à la mort.



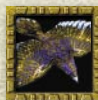
Satyre

Contrairement à leurs cousins espiègles, les satyres belliqueux sont de redoutables combattants, capables de décocher plusieurs lances aux ennemis qui s'approchent et d'en blesser plusieurs à la fois.



Serviteur d'Océan

Le serviteur d'Océan est un être constitué d'eau uniquement. Le serviteur représente la plus grande grâce d'Océan aux marins, car il guérit les unités navales ou les autres unités alliées situées près de l'eau.



Oiseaux de Stymphe

Redoutables carnassiers, les oiseaux de Stymphe apparaissent sous la forme de bêtes aviaires revêtues de métal. Au combat, ils peuvent déverser une pluie de plumes tranchantes sur les ennemis.

Crédits

CONCEPTION

Ian M. Fischer, responsable
Jeff « Quasta » Brown
Joseph D. Gillum
Jerome K. Jones
Mike « Capt'n » Kidd
David Leary
Karen « Scout » Sparks
Greg « DeathShrimp » Street
Karen « MelindaHernandez » Swanson

MUSIQUE

Kevin « dr. cosmic » McMullan, responsable
Stephen « Big Al » Rippy

PROGRAMMATION

Robert « Xemu » Fermier, responsable
Dusty « Dlangar » Monk
Marcin « Lacus » Szymanski

PROGRAMMATION ESO

Richard « LoserBoy » Gyger, responsable
Paul « winter » Bettner
Byron Wade Goodman
Shawn « Strobe » Lohstroh

GRAPHISME

Lance « Trouble » Hoke, directeur
Paul « Slussman » Slusser, responsable

David A. Cherry
Herb « Hellwood » Ellwood
Don « Forkboy » Gagen
Bryan « Bubbles » Hehman
Thonny « Nemo » Namuonolo
Chea « T_R_U_C_K » O'Neill
Nathan « NateDawg » Stefan
Chris Van Doren
Sean « Lord Soth » Wolff
Andy Cotnam
Brad Crow
Dave Kubalak
Duncan « Rev » McKissick
Pete « Booboo » Parisi
Duane « Saint » Santos
Mark Sinclair
Zeus Brian Sousa
Bart Tionsong
Scott Winsett

PRODUCTION & MANAGEMENT CHEZ ES

Tony « GreedySmurf » Goodman, responsable du studio
Patrick Hudson, analyste financier
Michael « Archangel » McCart, directeur des relations communautaires
Dave « Bigdog » Pottinger, directeur de la technologie
Dave Rippy
Harter Ryan, producteur exécutif

Bruce C. Shelley
Wallace H. Wachi, Jr., producteur

DE CONFIGURATION PC

Brian « Lemonhead » Lemon, directeur et responsable
Timothy « CaptainJerk » Ruessler, responsable multijoueurs
Robert « Mr. Anderson » Anderson
David Bettner
Mike Brown
Andy « Sandman » Coats
Nicolas « MoonGoat » Currie
Brian « Vega » Dellinger
Ben « Dakuwaga » Donges
Brian « TheEdge » Edgin
Peter Ferriola
Bolaji « Bo » Harris
Matthew « Topaz_monkey » Hemby
Kevin « The Sheriff » Holme, responsable de la balance
David « MilkmanDan » Lewis
Mehran « Capt. Krunch » Makki
Alex « Nazgul » Quintana
Susan « MadKnitter » Randall
Justin « Bear » Rouse
Matty « Maimin » Scadding
Randy « Casual Tea » Carnell
Eric « COB » Wollf
Randall « Pun-tastic » Woodman, SDET

TESTS & AIDE SUPPLÉMENTAIRES

Michael Bean
Timothy « Timotron » Deen
Paul « Sage Emeritus » Jaquays
Dave Kubalak
Sandy Petersen
Chris « Scapegoat » Rippy
Mike « Copper » Coker
John Evanston
Gage R. Galling
Bill « Billyjack » Jackson
Bellal « Raxxus » Khan
Angelo « Desperado » Laudon
Matt « The Optimizer » Pritchard
Jeff « Dr. Jest » Reudiger
Stephane « Bios10h » Duguay

GESTION DU RÉSEAU

Roy « Royster » Rabey, responsable du service informatique

Jake « D_Dawg » Dotson
Dwayne Gravitt

ADMINISTRATION

Jordan Bierfeld
Alicia Bishop
Lizette Minor

ASSISTANCE INTERNET ET IUI

Vance Hampton

TESTS MULTIJOUERS

TJ Duez, responsable des tests

Mehdi Slaoui Andaloussi, responsable des tests sur PC
Chris Robinson

LOCALISATION

Warren Wright

LOCALISATION - DUBLIN

Steve Belton
Brian Fox
Declan MacHugh
Terry McManus
Ellis O'Hagan
John O'Sullivan
Jonathan Tyrrell

ÉQUIPE DE TEST ET DE CONFIGURATION PC

Jason Mangold, responsable des tests
Patrick Ascolese, chef d'équipe
Jeff Felker
Yaqub Bandey
Dustin Stroh

EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Alan Theurer, directeur
John « Nepenthe » Hoffmeister, responsable UX
Brent Metcalfe, éditeur

CONCEPTION PUBLICATIONS

Jeannie Voirin, responsable de la conception publications
Doug Startzel

GESTION SR DEV

Robbie Booth

PROTECTION CONTRE LA COPIE SR DEV

« Crazy Dan » Wallace
Chris « Stof » Guthrie

DÉVELOPPEMENT DE LA CONFIGURATION SR DEV

Sean Stroul
Mark Morgan

MARKETING & RELATIONS PUBLIQUES

Rick Mehler
Michelle Jacob
Kristen McEntire

GESTION MS

Stuart Moulder
Matt Whiting, directeur du groupe UX
Jo Tyo, directeur des ressources partagées MGS
Matt Gradwohl
Andy Glaister

THE ZONE/STATS/SAS

Matt Esget
David Andrews
Michael Swink
Jason Kelmig
Adam Millard
Matt Vaughn
Matt Golz
Jason Graf
Baelson Duque

Options du Support Technique

Argentine (54) (11) 4316-4664
Australia 13 20 58
Brasil (55) (11) 34446844
Österreich + 43 (01) 50222 22 55
Belgique + 32 - 2-513-2268
België 02-5133274
Belgium 02-5023432
Caribe 1-877-672-3842
Centroamérica (506) 298-2020
Chile 800-330-6000
Colombia (91) 524-0404 ó 9800-5-10595
Danmark + 45 44 89 01 11
Ecuador (593) (2) 258 025
Suomi/Finland + 358 (0) 9 525 502 500
France (33) (0) 825 827 829-0-1020#
Deutschland + 49 (0) 1805 / 67 22 55

Ελλάδα (30) (10) 94 99 100
Ireland (01) 706 5353
Italia (+ 39) 02-70-398-398
Luxembourg (EN) + 32 2-5023432
Luxembourg (FR) + 32-2-513-2268
Luxemburg + 32 2-5133274
México (52) (55) 267-2191
Nederland 020-5001005
Netherlands 020-5001053
New Zealand (64) (9) 357-5575
Norge + 47 22 02 25 50
Panamá (800) 506-0001
Perú (51) (1) 215-5002
Portugal + 351 214 409 280
España (902) 197 198
Sverige + 46 (0) 8-752 09 29
Schweiz 0848 802 255
Suisse 0848 800 255
Svizzera 0848 801 255
UK (0870) 60 10 100
Uruguay (598) (2) 916-4445
Venezuela (58)(21)276-0500

www.microsoft.com/latam/soporte/
http://support.microsoft.com
www.microsoft.com/brasil/atendimento
www.microsoft.com/austria/support
http://support.microsoft.com
http://support.microsoft.com
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/danmark/support
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/finland/support
http://support.microsoft.com
http://support.microsoft.com
microsoft@service.microsoft.de
www.microsoft.com/hellas/support/
www.microsoft.com/ireland/support
www.microsoft.com/italy/support
http://support.microsoft.com
http://support.microsoft.com
www.microsoft.com/latam/soporte/
http://www.microsoft.nl/support
http://www.microsoft.nl/support
www.microsoft.com/nz/support
www.microsoft.com/norge/support
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
http://www.microsoft.com/portugal/suporte
http://www.microsoft.com/spain/support
www.microsoft.com/sverige/support
http://support.microsoft.com
http://support.microsoft.com
http://support.microsoft.com
www.microsoft.com/uk/support
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/

Pour toutes nos offres d'assistance, visitez le site <http://microsoft.com/support/>.

Pour commencer, essayez les sites suivants :

- Pour les articles traitant de problèmes spécifiques, consultez la Base de connaissances de Microsoft à la page <http://microsoft.com/support/>.
- Pour travailler avec un professionnel du support Microsoft sur Internet, posez votre question à la page <http://support.microsoft.com/directory/online.es>.
- Pour les conditions générales de support concernant votre produit, consultez la page <http://support.microsoft.com/directory/productsupport.es>.

Dans le monde entier : l'assistance hors des États-Unis et du Canada varie selon les pays. Pour connaître votre interlocuteur régional, consultez la page <http://support.microsoft.com/international.aspx>. S'il n'existe aucune filiale Microsoft dans votre pays ou dans votre région, veuillez contacter le vendeur auprès duquel vous avez acheté votre produit Microsoft.

Conditions : les services de support Microsoft sont soumis aux tarifs applicables du moment ainsi qu'aux termes et aux conditions pouvant faire l'objet de modifications sans préavis.