

**POUR**

Passer les annonces d'événements en revue

**APPUYEZ SUR**Bouton central de la souris  
ou touche DÉBUT

Passer les villageois inactifs en revue

Point-virgule (;)

Passer les unités militaires inactives en revue

Touche VIRGULE (,)

Passer les héros en revue

Deux-points (:)

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

CTRL+B, CTRL+X, CTRL+A

Centrer la vue sur l'unité sélectionnée

BARRE D'ESPACE

Attribuer un numéro de groupe aux unités

CTRL+1 à 9

Sélectionner le groupe correspondant au numéro

1 à 9

Sélectionner ce groupe en plus des  
unités sélectionnées

MAJ+1 à 9

Afficher l'aide détaillée

F1

Afficher les améliorations

F2

Afficher les objectifs

F3

Afficher le score

F4

Afficher le menu Discussion

F5

Afficher le menu Tribut

F6

Afficher le menu Diplomatie

F7

Enregistrement rapide

F8

Chargement rapide

F9

Afficher le menu du jeu

F10

Afficher le temps de jeu

F11

Captures d'écran

CTRL+F12

Sélectionner toutes les unités  
d'un type donnéCliquez deux fois sur une unité  
de ce type.

Placer les unités sélectionnées en garnison

ALT+clic droit sur un bâtiment

Effacer l'unité ou le bâtiment sélectionné

Touche SUPPR

Pause

Touche PAUSE

Afficher l'interface de discussion

Touche ENTRÉE

Sélectionner le forum

H

**POUR**

Bâtir une maison

E

Bâtir une ferme

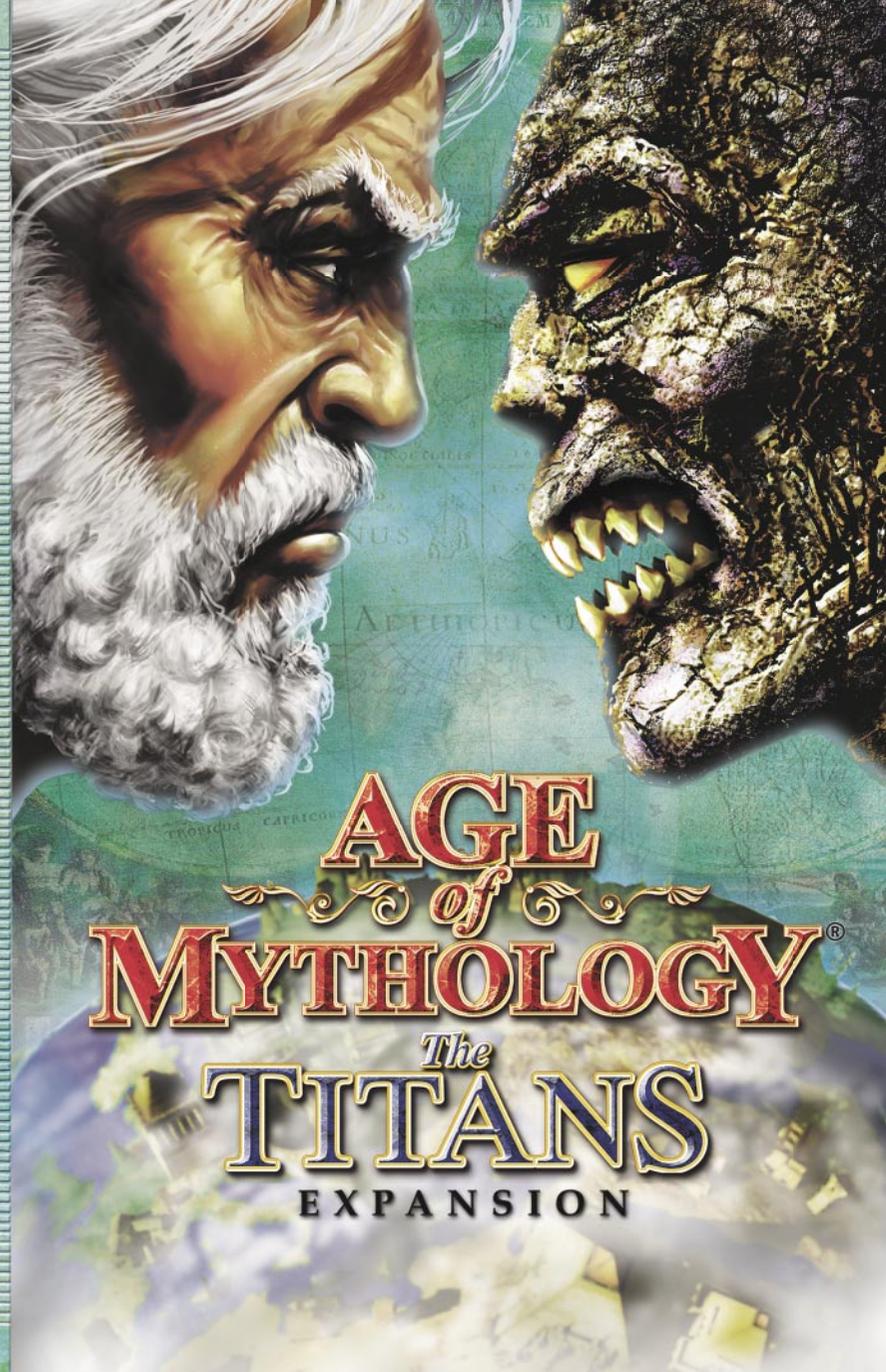
F

Bâtir un temple

T



SYBEX

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

## 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
<b>Chapitre 1 : Démarrage</b> .....	4
Installation .....	4
Aide .....	5
Manuel en ligne .....	5
<b>Chapitre 2 : La culture de l'Atlantide</b> .....	6
Astuces de jeu atlantéennes .....	6
Héros .....	7
Civils .....	7
Infanterie .....	8
Archer .....	9
Cavalerie .....	9
Siège .....	9
Unité navale .....	10
<b>Chapitre 3 : Titans, pouvoirs divins et unités mythiques</b> ..	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.

## 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 endurcit 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 défendent 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 Mère. 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.



#### 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.



### Béhémoth

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 béhémoth 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 mettront 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 Stymphalian

Redoutables carnassiers, les oiseaux de Stymphalian 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 « Laeus » Szymanski  
**PROGRAMMATION ESO**  
 Richard « LoseBoy » 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 » Namuonglo  
 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 Tiongson  
 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 Evanson  
 Gage R. Gallingier  
 Bill « BillyJack » Jackson  
 Bellal « Raxxus » Khan  
 Angelo « Desperado » Laudon  
 Matt « The Optimizer » Pritchard  
 Jeff « Dr. Jest » Reudiger  
 Stéphane « 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 Bandy ●  
 Dustin Stroh ●

## EXPÉRIENCE UTILISATEUR

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

## CONCEPTION PUBLICATIONS

Jeanie 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 Stroud ●  
 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 Gradowohl  
 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

Argentina (54) (11) 4316-4664  
 Australia 13 20 58  
 Brasil (55) (11) 34446844  
 + 43 (01) 50222 22 55  
 Belgique + 32 - 2-51-2268  
 Belgique 02-5133274  
 Belgium 02-5023432  
 Caribe 1-877-672-3842  
 Centroamérica (506) 298-2020  
 Chile 800-330-6000  
 Colombia (91) 524-0404 0 9800-5-10595  
 Danemark + 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#  
 + 49 (0) 1805 / 67 22 55  
 Deutschland

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  
 Luxembourg + 32 2-5133274  
 México (52) (55) 267-2191  
 020-5001005  
 Nederland 020-5001053  
 Netherlands (64) (9) 357-5575  
 New Zealand + 47 22 02 25 50  
 Norge (800) 506-0001  
 Perú (51) (1) 215-5002  
 + 351 214 409 280  
 Portugal (902) 197 198  
 + 46 (0) 8-752 09 29  
 Schweiz 0848 802 255  
 Suisse 0848 800 255  
 Svizzera 0848 801 255  
 UK (0870) 60 10 100  
 (598) (2) 916-4445  
 Uruguay  
 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>  
 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.asp>.
- Pour les conditions générales de support concernant votre produit, consultez la page <http://support.microsoft.com/directory/productsoption.asp>.

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.