

Inhaltsverzeichnis

Hauptbildschirm	2
Kapitel 1: Erste Schritte	4
Installation	4
Anzeigen der Hilfe	5
Onlinehandbuch	5
Kapitel 2: Die Kultur der Atlanter	6
Hinweise zum Spielen der Atlanter	6
Helden.....	7
Zivilisten	7
Infanterie.....	8
Bogenschützen	9
Kavallerie.....	9
Belagerungswaffen	9
Schiffe	10
Kapitel 3: Titanen, göttliche Zauber und mythische Einheiten	11
Die Titanenpforte.....	11
Übergeordnete Götter	12
Untergeordnete Götter	13
Göttliche Zauber.....	16
Mythische Einheiten	18
Impressum	20
Technische Supportoptionen.....	21



Hauptbildschirm

Steuerungsfeld „Göttlicher Zauber“

Zeigt die göttlichen Zauber an (Nachdem ein göttlicher Zauber verwendet wurde, wird eine Statusanzeige innerhalb des Symbols angezeigt. Der göttliche Zauber kann erneut angewendet werden, wenn der Balken den unteren Rand erreicht).

Nicht zugewiesenes Banner
Banner, dem keine Einheiten zugewiesen sind.

Gruppenbanner
Rechtsklicken, um den einzelnen Bannern Einheiten zuzuweisen.

Titanenpforte
Platzieren Sie die Titanenpforte wie einen göttlichen Zauber. Lassen Sie dann die Pforte errichten, um so einen mächtigen Titanen zu befreien.

Hilfe

Steuerungsfeld „Rohstoffe“
Zeigt aktuell vorrätige Rohstoffe sowie das derzeitige Bevölkerungslimit an.

-  Nahrung
-  Holz
-  Gold
-  Bevölkerung
-  Gunst

Befehlssteuerung
Zeigt verfügbare Aufgaben, Einheiten, Gebäude, Befehle und Weiterentwicklungen an.

Spielernamen und Gottheit
Zeigt den Spielernamen und den übergeordneten Gott an.

Werte
Zeigt Information zur aktuell ausgewählten Einheit bzw. ausgewählte





Statusanzeige für Zeitalter
Zeigt den Zeitalterfortschritt an.

Zielbanner
Klicken, um Ziele anzuzeigen.

Heldenbanner
Klicken, um Helden zu suchen.

Banner „Untätiger Dorfbewohner“
Klicken, um untätige Dorfbewohner zu suchen.

- Kulturenübersicht
- Spielerstatus
- Tribut
- Chat
- Spielmenü

Minikarte
Zeigt eine Karte der gesamten Spielfläche an.

-  **Signal**
Sendet ein Notsignal, das alle Spieler empfangen.
-  **Dorfzentrum**
Zeigt Ihr Dorfzentrum in der Bildschirmmitte an.
-  **Militärische Einrichtungen**
Zeigt militärische Einheiten und Gebäude auf der Minikarte an.
-  **Wirtschaftseinrichtungen**
Zeigt Wirtschaftseinheiten und -gebäude auf der Minikarte an.
-  **Alle**
Zeigt alle Einheiten und Gebäude auf der Minikarte an.

Produktionsschleife
Zeigt den Status von Einheiten/Weiterentwicklungen sowie ausgewählte Einheiten an.

 **Schaltfläche „Wiederholen“**
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden in einem Gebäude die ausgewählten Einheiten kontinuierlich neu ausgebildet. Wenn Sie erneut darauf klicken, wird die Ausbildung abgebrochen.

Werte
Zeigt Informationen zur aktuell ausgewählten Einheit bzw. zum aktuell ausgewählten Gebäude an.

tttheit
en und
Gott an.

Kapitel 1: Erste Schritte

Zehn Jahre nach dem Untergang von Atlantis ist die Kultur der Atlanter in Auflösung begriffen. In der Einzelspielerkampagne übernehmen Sie die Rolle von Kastor, dem Sohn des Arkantos. Er muss sein Volk in einen sicheren Hafen geleiten. Der Weg dorthin wird mühevoll und schwierig, denn überall lauern Gefahr und Verrat.

Installation

Für die Installation von *Age of Mythology®: The Titans* muss die Originalversion von *Age of Mythology* bereits installiert sein.

Legen Sie die CD *Age of Mythology: The Titans* in das CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Falls die Installation nicht automatisch gestartet wird, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Legen Sie die CD *Age of Mythology: The Titans* in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicken Sie im Startmenü auf **Ausführen**.
3. Geben Sie `D:\setup.exe` ein (D: ist das CD-ROM-Laufwerk).
4. Klicken Sie auf **OK**.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Häufige gestellte Fragen zur Installation

- F: Während der Installation von *Age of Mythology: The Titans* wird der Benutzer aufgefordert, den Product Key einzugeben. Wo befindet sich der Product Key?
- A: Auf der Rückseite der CD-Hülle.
- F: Wie lässt sich das Onlinehandbuch anzeigen?
- A: Klicken Sie im Autostartfenster auf die Schaltfläche *Handbuch anzeigen*. Wenn Adobe® Reader® nicht bereits installiert ist, erfolgt die Installation von CD. Klicken Sie nach Abschluss der Installation von Adobe Reader erneut auf die Schaltfläche *Handbuch anzeigen*.

Anze

Es gibt dre
aufzurufen

Kulturen

Drücken S
öffnen. De
aller verfü
Weiterent
die Schalt
öffnen. Kl
die detaill

Detaillie

Rechtsklic
anzuzeige
die Eigens
Weiterent
Einheiten
Weiterent

Quickin

Positionie
Beschreib
Sie den M
Dorfbewo

Onlin

Informatio
zu mythol
Gebäuden
Onlinehan
und druck

Klicken Si
Autostartf
Autostartf
Mythology
Ist dies ni
und geben
Laufwerk

Anzeigen der Hilfe

Es gibt drei Möglichkeiten, während des Spiels die Hilfe aufzurufen:

Kulturenübersicht

Drücken Sie F2, um den Technologiebaum aus dem Spiel heraus zu öffnen. Der Technologiebaum bietet eine übersichtliche Darstellung aller verfügbaren Einheiten, Gebäude, mythischen Einheiten und Weiterentwicklungen. Der Technologiebaum lässt sich auch über die Schaltfläche **Kulturenübersicht** oben rechts im Spielbildschirm öffnen. Klicken Sie auf ein beliebiges Symbol in der Übersicht, um die detaillierte Hilfe aufzurufen.

Detaillierte Hilfe

Rechtsklicken Sie auf ein Symbol, um die detaillierte Hilfe anzuzeigen, oder drücken Sie F1. Die detaillierte Hilfe zeigt die Eigenschaften einer Einheit, eines Gebäudes, einer Weiterentwicklung oder eines göttlichen Zaubers an. Für Einheiten und Gebäude werden zusätzlich die verfügbaren Weiterentwicklungen angezeigt.

Quickinfos

Positionieren Sie den Mauszeiger über ein Symbol, um eine kurze Beschreibung unten links im Bildschirm anzuzeigen. Positionieren Sie den Mauszeiger über einen Rohstoff, um die Anzahl der Dorfbewohner anzuzeigen, die den Rohstoff gerade sammeln.

Onlinehandbuch

Informationen zu anderen wichtigen Aspekten des Spiels, z. B. zu mythologischen und technischen Weiterentwicklungen oder Gebäuden, finden Sie im Onlinehandbuch. Sie können das Onlinehandbuch vor Spielbeginn im Autostartfenster anzeigen und drucken.

Klicken Sie zum Anzeigen des Onlinehandbuchs im Autostartfenster auf die Schaltfläche **Handbuch anzeigen**. Das Autostartfenster wird angezeigt, nachdem Sie die CD *Age of Mythology: The Titans* in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie im Startmenü auf Ausführen, und geben Sie dann D:\setup.exe ein (wobei D: das CD-ROM-Laufwerk ist).

Kapitel 2: Die Kultur der Atlanter

Nach dem Untergang von Atlantis und dem Aufstieg des Helden Arkantos zum Olymp irren die überlebenden Atlanter führungslos umher, ohne Heimat und ohne einen Gott, der über sie wacht. Die Enttäuschung über den Verrat, mit dem ihre lange Treue zu Poseidon belohnt wurde, hat sie noch enger zusammengeschweißt.

Als die Titanen wieder auftauchten, war es nur natürlich, dass die Atlanter danach strebten, ihnen zu folgen. Letztendlich war der erste König von Atlantis ja ein Titan gewesen.

Auf diese Weise entstand eine Bande zwischen den Atlantern und den Titanen: zwei Gruppen von Außenseitern, vereint in ihrem Streben, die glorreichen Tage zurückzubringen.

Hinweise zum Spielen der Atlanter

6

- **Orakel:** Orakel können weder kämpfen noch Rohstoffe sammeln, sie sind jedoch auf kurzen Strecken ausgezeichnete Späher. Platzieren Sie Ihre Orakel an den Rändern Ihrer Dörfer, und bewegen Sie sie nicht, damit sich ihre Sichtweite nach und nach erhöht und sie so die Karte in der Umgebung aufdecken. Lichtblitze signalisieren, dass sich die Sichtweite erhöht hat.
- **Gunst:** Die Atlanter gewinnen Gunst, indem sie Dorfzentren bauen. Je mehr Dorfzentren, umso mehr Gunst. Atlanter können bereits im archaischen Zeitalter Dorfzentren errichten – also früher als andere Kulturen.
- **Helden:** Aus der Tatsache, dass jede reguläre atlantische Einheit in einen Helden verwandelt werden kann, ergibt sich der Vorteil unterschiedlicher Heldentypen. Ein Bürger-Held baut und sammelt schneller, wohingegen ein Contarius-Held an Geschwindigkeit, Angriffs- und Verteidigungsstärke gewinnt. Atlantische Helden sind äußerst stark im Kampf gegen mythische Einheiten.
- **Wieder verwendbare göttliche Zauber:** Bestimmte göttliche Zauber der Atlanter können nach einer gewissen Zeit wieder eingesetzt werden. Einige stehen schneller wieder zur Verfügung, die wirklich mächtigen Zauber werden allerdings selten mehr als einmal gewährt.

Held

Die Helden der Atlanter sind die Helden der Griechen. Jede herkömmliche Bevölkerung

Um eine r... Sie nur au... aus, erhält

Heldenein... Verteidigu... dem mass... anrichten... Verfügung

Zivil



Helden

Die Helden der Atlanter unterscheiden sich grundlegend von denen der Griechen, Ägypter und Wikinger. Es gibt weder feste Heldenpersönlichkeiten, wie etwa Odysseus und Bellerophon bei den Griechen, noch Klassifizierungen, wie z. B. die ägyptischen Priester oder die Hersire der Wikinger. Bei den Atlantern kann jede herkömmliche Einheit auf Kosten von Rohstoffen und Bevölkerungslimit in einen Helden verwandelt werden.

Um eine reguläre Einheit in einen Helden zu verwandeln, brauchen Sie nur auf das Helden-Symbol zu klicken. Reichen die Rohstoffe aus, erhält Ihre Einheit daraufhin eine göttliche Aura.

Heldeneinheiten haben leicht erhöhte Lebenspunkte, Angriffs- und Verteidigungsstärke. Die größten Vorteile ergeben sich jedoch aus dem massiven Extraschaden, den sie gegen mythische Einheiten anrichten und der großen Anzahl von Helden, die potentiell zur Verfügung stehen.

Zivilisten



Bürger

Ausbilden in: Dorfzentrum

Die Bürger von Atlantis sind widerstandsfähig und tüchtig. Obwohl sie keine ausgebildeten Kämpfer sind, verteidigen sie ihr Land und ihre Häuser mit großer Tapferkeit und Hingabe. Da jeder Bürger von einem Packesel begleitet wird, benötigen sie beim Sammeln von Rohstoffen keine Lagerstätten.



Orakel

Ausbilden in: Tempel

Das Orakel kann weder Rohstoffe sammeln noch kämpfen, verfügt aber über eine gewaltige visionäre Kraft, die dazu eingesetzt werden kann, beträchtliche Teile der Karte aufzudecken. Platzieren Sie Ihre ersten Orakel an den Rändern Ihrer Dörfer, und bewegen Sie sie nicht, damit sich ihre Sichtweite nach und nach erhöht und sie so die Karte in der Umgebung aufdecken. Lichtblitze signalisieren, dass die maximale Sichtweite erreicht wurde.

Infanterie



Zerstörer

Ausbilden in: Palast

Der widerstandsfähige Zerstörer trägt im Kampf einen großen Schild und einen Furcht einflößenden Dreizack. Der Zerstörer ist jedoch darauf trainiert, Befestigungen, wie z. B. Gebäude oder Wachtürme, niederzureißen und ist deshalb im Nahkampf weniger effektiv.



Fanatiker

Ausbilden in: Palast

Die nur leicht gepanzerten Fanatiker schwingen zwei Schwerter. Sie erweisen sich als sehr geschickt im Kampf gegen alle anderen Militäreinheiten, mit der Ausnahme von Bogenschützen. Da im Kampfstil des Fanatikers kein Platz für einen Schild bleibt, richten Pfeile bei ihm beträchtlichen Schaden an.



Katapeltes

Ausbilden in: Konter-Kaserne

Mit seiner großen Keule, die der Katapeltes in der Schlacht trägt, eignet er sich besonders für den Kampf gegen die Kavallerie. Gegen andere Einheiten ist er nicht besonders effektiv.



Murmillo

Ausbilden in: Kaserne

Bewaffnet mit Schwert und Schild eignet sich der Murmillo besonders gut im Kampf gegen die Kavallerie, ist aber auch gegen jeden anderen Gegner effektiv.

Boge



Kava



Bela



Bogenschützen



Arkus

Ausbilden in: Kaserne

Ausgerüstet mit einem Langbogen und einem kleinen Schild zur Verteidigung, ist der Arkus eine vielseitig einsetzbare Einheit, die besonders stark gegen Infanterieeinheiten ist, aus der Entfernung jedoch auch allen anderen Einheiten beträchtlichen Schaden zufügen kann.

Kavallerie



Contarius

Ausbilden in: Kaserne

Der schnelle, gefährliche Contarius reitet ein Schlachtross mit schimmerndem Panzer, hält einen Schild und führt ein großes Schwert. Der Contarius ist besonders effektiv gegen Bogenschützen, kämpft aber auch geschickt gegen jede andere gegnerische Einheit.



Turma

Ausbilden in: Konter-Kaserne

Der leicht gepanzerte Turma ist Ihre schnellste Einheit. Er attackiert den Gegner mit kurzen Speeren. Wirklich effektiv ist der Turma aber nur gegen Bogenschützen.

Belagerungswaffen



Chieroballiste

Ausbilden in: Konter-Kaserne

Die leichte und schnelle Chieroballiste ist eine Belagerungswaffe für den Einsatz gegen die Infanterie. Gegen alle anderen Einheiten, besonders aber gegen die Kavallerie, ist sie jedoch eher schwach.



Feuersiphon

Ausbilden in: Palast

Der Feuersiphon produziert mithilfe eines Differenzialkolbens aus Orichalkos, Naphtha und Ätzkalk einen konstanten Flammenstrahl. Er ist stark gegen Gebäude.

Schiffe



Bireme

Die Bireme ist ein großes, jedoch äußerst schnelles, doppelwandiges Geschüttschiff, das effektiv gegen Hammerschiffe und Feuer-Triremen eingesetzt werden kann.



Feuer-Trireme

Diese verheerende Marineeinheit ist mit der Feuersiphon-Technologie ausgestattet und besonders effektiv gegen Belagerungsschiffe.



Fischkutter

Dieses kleine, wendige Schiff kann überall dort seine Netze auswerfen, wo Fischschwärme im Wasser sichtbar sind.



Belagerungsbireme

Die langsame, aber kampfstärke Belagerungsbireme eignet sich besonders für den Einsatz gegen Gebäude und Geschüttschiffe.



Transportschiff

Das Transportschiff transportiert Einheiten über offene Gewässer. Es verfügt über keine Angriffs-, jedoch über passable Verteidigungsstärke.

Kap Tita Zau Eink

Die Titanen
des Olymp
entmachte
Endlich w
nicht meh
Macht der
zu gebiete

Die T

In Age of M
Titanenpf
mythische
durch Ent
erworben
die Titanen
Bildschirm
ob Sie ein
schicken S
zu erricht
Höher als
stärksten
mythische
haben.

Kapitel 3: Titanen, göttliche Zauber und mythische Einheiten

Die Titanen – sie erschufen die Welt und zeugten die Götter des Olympos – wurden von ihren hinterhältigen Nachkommen entmacht und in die Tiefen des Tartaros verbannt.

Endlich wieder in Freiheit, wollen die Titanen sich diese natürlich nicht mehr nehmen lassen, und dieses Mal mag sogar die vereinte Macht der Götter nicht ausreichen, um ihrem Zorn Einhalt zu gebieten.

Die Titanenpforte

In *Age of Mythology: The Titans* können alle Kulturen eine Titanenpforte öffnen. Sobald eine der vier Kulturen zum mythischen Zeitalter vorangeschritten ist, kann die Titanenpforte durch Entwicklung der Geheimnisse der Titanen im Dorfzentrum erworben werden. Nach Abschluss der Weiterentwicklung wird die Titanenpforte unterhalb der göttlichen Zauber am oberen Bildschirmrand angezeigt. Platzieren Sie die Titanenpforte so, als ob Sie einen göttlichen Zauber auf eine Stelle richten würden, und schicken Sie dann entsprechende Einheiten dorthin, um die Pforte zu errichten und den Titanen zu befreien.

Höher als der höchste Turm und so mächtig, dass selbst die stärksten Wälle ihn nicht aufhalten können, kämpft der Titan als mythische Einheit für Sie, bis er getötet wird oder Sie gewonnen haben.

Übergeordnete Götter



Kronos

König der Titanen und Gott der Zeit, wie sie das Schicksal der Menschen beeinflusst.

Göttlicher Zauber: Dekonstruktion

Wählen Sie ein gegnerisches Gebäude aus, um es zu dekonstruieren. Die Rohstoffe eines dekonstruierten Gebäudes werden dem Erbauer wieder gutgeschrieben.

Kulturbonus:

Die Gebäude von Kronos' Anhängern können gegen Rohstoffkosten an andere Stellen versetzt werden.



Uranos

Er war einst Herrscher über die Titanen und ist der Vater von Kronos. Sein Körper bildete das Himmelszelt.

Göttlicher Zauber: Druckwelle

Dieser göttliche Zauber wirbelt gegnerische Einheiten durch die Luft und betäubt sie kurzzeitig.

Kulturbonus:

Es können Himmelspforten errichtet werden. Alle Einheiten, die in einer Himmelspforte einquartiert werden, können eine andere Himmelspforte an einer anderen Stelle wieder verlassen.



Gaia

Mutter der Titanen und die Verkörperung von Mutter Erde. Als Allmutter ist sie Trägerin alles Lebendigen, sogar des Himmelszelts.

Göttlicher Zauber: Wald der Gaia

Wenn Sie diesen göttlichen Zauber beschwören, entsteht dort umgehend ein Wald. Das Sammeln von Rohstoffen geschieht schneller und ist einträglicher als in normalen Wäldern.

Kulturbonus:

Das Gebiet rund um Gebäude wird von üppiger Vegetation überwuchert, die diese regeneriert und verhindert, dass in der Nähe gegnerische Gebäude errichtet werden können.

Untergeordnete Götter



Prometheus – Titanengott der Voraussicht

Nutzen: Helden

Göttlicher Zauber: Heldenmut

Auf reguläre Einheiten gerichtet, werden einige von ihnen in Helden verwandelt.

Mythische Einheit: Promether

Aus Lehm geschaffene Menschen, die sich in zwei teilen, wenn sie getötet werden.



Okeanos – Titanengott des Wassers

Nutzen: Infanterie

Göttlicher Zauber: Carnivora

Erweckt eine riesige, Fleisch fressende Pflanze zum Leben.

Mythische

Einheiten:

Caladria

Mythische Flugeinheit, die verbündete Einheiten heilen kann.

Diener des Okeanos

Eine aus Wasser bestehende mythische Seeinheit, die andere Einheiten heilen kann.



Leto – Titanengöttin des Verborgenen

Nutzen: Androiden

Göttlicher Zauber: Spinnengrube

Legt gigantische Falltürspinnen im Boden ab, die den Gegner angreifen.

Mythische Einheit: Android

Metallene Menschen, die sich gegenseitig reparieren und wiederherstellen können.



Hyperion – Titanengott der Wache und Beobachtung

Nutzen: Helden
Göttlicher Zauber: Chaos

Auf eine Gruppe von gegnerischen Einheiten gerichtet, bekämpfen diese Freund und Feind.

Mythische Einheiten:

Satyr
Kann ein Gebiet mit einem Teppich aus Speeren belegen.
Nereide
Mythische Seeinheit, die stark gegen andere mythische Einheiten ist.



Thea – Titanengöttin des Augenlichts

Nutzen: Kavallerie
Göttlicher Zauber: Hesperiden

Lässt an einer gewünschten Stelle einen Baum wachsen, in dem die Dryaden, mythische Einheiten, ausgebildet werden können.

Mythische Einheit: Stymphalischer Vogel

Greift aus der Luft an. Kann nur von Fernangriffseinheiten angegriffen werden.



14



Rhea – Titanengöttin der Fruchtbarkeit

Nutzen: Gunst
Göttlicher Zauber: Verräter

Auf eine gegnerische Einheit gerichtet, läuft diese zu Ihnen über.

Mythische Einheit: Behemoth

Lebende Belagerungswaffe, die sich regenerieren kann.





Helios – Titanengott der Sonne

Nutzen: Belagerungswaffen

Göttlicher Zauber: Wirbelsturm

Auf eine Stelle gerichtet, werden alle Ihre Militäreinheiten umgehend dorthin transportiert.

Mythische Einheiten:

Heka-Gigant

Ein mächtiger Gigant, der die Erde erzittern lässt, um seine Gegner zurückzuschlagen.

Riesenqualle

Mythische Seeinheit, die mit Salven aus Kugelblitzen angreift.



Hekate – Titanengöttin der Hexerei

Nutzen: Mythische Einheiten

Göttlicher Zauber: Tartaros-Tor

Öffnet ein Tor zum Tartaros, aus dem unablässig Dämonen entweichen. Diese greifen nahe gelegene Einheiten so lange an, bis das Tor zerstört wird.

Mythische Einheit: Lampade

Nymphen der Unterwelt. Sie sind in der Lage, Gegner aus der Entfernung in chaotische Verwirrung zu stürzen.



Atlas – Titanengott der Kühnheit

Nutzen: Gebäude

Göttlicher Zauber: Implosion

Fügt Einheiten und Gebäuden massiven Schaden zu. Größte Effektivität beim Einsatz gegen große Truppenverbände.

Mythische Einheit: Argus

Ein unförmiger Klumpen, der mit seinem Säureangriff umgehend den Tod bringt.

Göttliche Zauber

Archaisches Zeitalter



Dekonstruktion

Dieser von Kronos gewährte Zauber, der auf ein gegnerisches Gebäude gelegt werden kann, kehrt für dieses den zeitlichen Ablauf um, so dass der Bauvorgang rückwärts abläuft, bis nur noch der unversehrte Grund übrig bleibt. Die für den Bau verwendeten Rohstoffe werden an den Spieler zurückgegeben, der das Gebäude errichtet hat.



Wald der Gaia

An der Stelle, auf die dieser Zauber gerichtet wird, entsteht durch Gaias Gunst sogleich ein Wald, der zusätzliches Holz einbringt, das auch sehr gut als Hindernis eingesetzt werden kann. Das Holz aus diesen Wäldern ist ergiebiger und kann schneller gesammelt werden.



Druckwelle

Auf eine Stelle auf der Karte gerichtet, bricht sich Uranos' Zorn in einer mächtigen Erschütterung Bahn, die gegnerische Einheiten durch die Luft wirbelt und kurzzeitig betäubt.



Carnivora

Auf eine Stelle auf der Karte gerichtet, lässt dieser Zauber eine fürchterliche, Fleisch fressende Pflanze wachsen. Die Carnivora besitzt genügend Intelligenz, um zwischen Freund und Feind zu unterscheiden.



Spinnengrube

Leto, die Titanengöttin des Verborgenen, infiziert einen Bereich des Geländes mit unterirdischen Gruben, in denen riesige Falltürspinnen lauern. Gegnerische Soldaten werden gepackt, hinuntergezogen und verschlungen.



Heldenmut

Der Edelmut des Prometheus kann auch Ihren regulären Einheiten eingehaucht werden. Ein Teil von ihnen wird von seiner Gunst durchdrungen, wodurch sie zu Helden werden.

Klassisches Zeitalter

Herois



Mythi



Heroisches Zeitalter



Chaos

Wird der Zauber des Hyperion gegen Ihre Feinde gerichtet, umwölkt sich der Verstand bei einigen von ihnen. In dieser chaotischen Verfassung können sie nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden und greifen alles in ihrer Nähe an.



Hesperiden

Die Gabe der Thea manifestiert sich als der Mutterbaum. Die mächtige Eiche dient den Dryaden, einer mythischen Einheit, als Ausbildungsstätte. Der Baum schützt das umliegende Gelände vor göttlichen Zaubern, er kann jedoch von gegnerischen Einheiten erobert werden.



Verräter

Der von Rhea gewährte Zauber bekehrt eine einzelne gegnerische Einheit zu Ihrer Seite. Eine bekehrte Einheit übernimmt die Farbe Ihrer Kultur. Es können nur mythische Einheiten und Kampfeinheiten bekehrt werden. Helden und Wirtschaftseinheiten sind immun.

Mythisches Zeitalter



Implosion

Die Macht des Atlas lässt ein Vakuum entstehen, das unweigerlich alle gegnerischen Einheiten in sich hinein saugt und nur die stärksten entkommen lässt.



Tartaros-Tor

Die Hexenkunst der Hekate öffnet einen Spalt zwischen dem Diesseits und den dämonischen Tiefen des Tartaros und spült so die Schrecken der Unterwelt auf das Schlachtfeld. Diese Dämonen greifen jedes Wesen an, das sie zu Gesicht bekommen, gleichgültig ob Feind oder Freund. Erst wenn das Tor zerstört wird, hat dieser Spuk ein Ende.



Wirbelsturm

Durch die Gnade des Helios kann ein mächtiger Wirbelsturm herbeigerufen werden, der alle Ihre Kampfeinheiten an eine gewünschte Stelle trägt. Seien Sie jedoch vorsichtig, da alle Kampfeinheiten betroffen sind und womöglich niemand zur Verteidigung Ihrer Stadt zurückbleibt.

Mythische Einheiten



Android

Androiden sind künstliche Wesen in Menschengestalt. Sie sind stärker und widerstandsfähiger als alle regulären Soldaten und auf Grund ihrer Fähigkeit, sich gegenseitig zu reparieren und wiederherzustellen, in Verbänden besonders gefährlich.



Argus

Dieses Furcht einflößende, mächtige Wesen hat die Form eines riesigen, mit Augen bedeckten Klumpens. Der ätzende Schleim im Inneren seines Körpers kann mit Macht ausgestoßen und auf einen Angreifer geschleudert werden, von dem dann nur noch geschmolzene Überreste bleiben.



Behemoth

Diese dinosaurierartigen Kampfkolosse sind durch einen dicker Plattenpanzer vor Angriffen geschützt. Im Kampf rammen sie den Gegner mit ihren mächtigen Hörnern. Außerdem ist dieses Ungetüm in der Lage, sich zu regenerieren; ein großer Pluspunkt in der Schlacht.



Caladria

Die geliebten Dienerinnen der Gaia sind die tapferen Heiler der Verwundeten. Gesegnet mit der Fähigkeit zu fliegen, jedoch ohne jede Angriffsstärke, schweben sie über dem Schlachtfeld und lassen ihre Heilkraft auf verbündete Einheiten wirken. Die Caladria kann nur von Fernangriffseinheiten getroffen werden.



Dryade

Die Dryaden sind geschickte Kämpferinnen, die unermüdlich für den streiten, der die Kontrolle über ihren Baum hat. Sie entspringen der großen Eiche, die den Sterblichen durch Theas größte Gunst – die Hesperiden – zuteil wird.



Heka-Gigant

Die mächtigsten Verbündeten der Titanen, die Heka-Giganten, sind gewaltige, vierarmige Riesen, die mit allen vier Fäusten auf den Boden trommeln und so ganze Gruppen von Gegnern zurückschlagen.





Lampe

Diese dunklen, mysteriösen Nymphen der Unterwelt dienen den Anhängern der Hekate. Das Chaos des Tartaros verleiht ihnen die Fähigkeit, einen Gegner durch einen bloßen Blick derart mit Wahnsinn zu erfüllen, dass er Freund und Feind gleichermaßen angreift.



Riesenqualle

Diese gewaltige mythische Einheit scheint nicht mehr als eine Riesenqualle zu sein, ist jedoch in der Lage, eine Salve aus Kugelblitzen zu entfesseln und auf den Gegner abzufeuern.



Nereide

Die Nereiden, oder auch Meeresnymphen, sind scheue, aber mächtige Wesen. In der Schlacht reiten sie auf gewaltigen Haien, die zusätzlich zur Angriffskraft der Nymphen riesige Stücke aus ihren Gegnern reißen können.



Promether

Der Promether ist mit seinem Körper aus Lehm in der Lage, sich bei tödlicher Verwundung in zwei kleinere Kopien seiner selbst zu teilen, die dann wiederum bis zum Tode weiterkämpfen.



Satyr

Im Gegensatz zu den verspielten Faunen sind die kriegerischen Satyrn Furcht einflößende Kämpfer, die gleichzeitig mehrere Speere auf eine Gruppe von Angreifern schleudern können.



Diener des Okeanos

Der Diener des Okeanos ist ein Wesen, das gänzlich aus Wasser besteht. Der Diener ist Okeanos' größte Gabe an die Seefahrer, da er Seeeinheiten sowie verbündete Einheiten am Ufer heilen kann.



Stymphalischer Vogel

Die Stymphalischen Vögel sind bösaartige, Fleisch fressende Fluchtiere, die einen Metallpanzer tragen. Im Kampf bombardieren sie ihre Gegner mit einer Salve aus messerscharfen Federn.

Impressum

ENTWURF

Ian M. Fischer - Leitung
Jeff „Quasta“ Brown
Joseph D. Gillum
Jerome K. Jones
Mike „Captn“ Kidd
David Leary
Karen „Scout“ Sparks
Greg „DeathShrimp“ Street
Karen „MelindaHernandez“ Swanson

MUSIK

Kevin „dr. cosmic“ McMullan
- Leitung
Stephen „Big Al“ Rippy

PROGRAMMIERUNG

Robert „Xemu“ Fermier - Leitung
Dusty „Dlangar“ Monk
Marcin „Laeus“ Szymanski

ESO-PROGRAMMIERUNG

Richard „LoserBoy“ Gyger - Leitung
Paul „Winter“ Bettner
Byron Wade Goodman
Shawn „Strobe“ Lohstroh

GRAFIK

Lance „Trouble“ Hoke -
Management
Paul „Slussman“ Slusser - Leitung
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

PRODUKTIONSLEITUNG – ES

Tony „GreedySmurf“ Goodman -
Studioleitung
Patrick Hudson
- Geschäftsleitung
Michael „Archangel“ McCart
- Management Community
Relations
Dave „Bigdog“ Pottinger
- Technische Leitung
Dave Rippy
Harter Ryan
- Ausführender Produzent

Bruce C. Shelley
Wallace H. Wachi, Jr. - Produktion

TESTTEAM

Brian „Lemonhead“ Lemon
- Management und Leitung
Timothy „CaptainJerk“ Ruessler -
Leitung Mehrspieler
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
- Balance Lead
David „MilkmanDan“ Lewis
Mehran „Capt. Krunch“ Makki ●
Alex „Nazgul“ Quintana
Susan „MadKnitter“ Randell ●
Justin „Bear“ Rouse ●
Matty „Maimin“ Scadding
Randy „Casual Tea“ Carnell ●
Eric „COB“ Wolff ●
Randall „Pun-tastic“ Woodman
- SDET ●

ZUSÄTZLICHE SPIELTESTS & HILFE

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

NETZWERKVERWALTUNG

Roy „Royster Rabey“
- IT-Management
Jake „D_Dawg“ Dotson
Dwayne Gravitt ●

VERWALTUNG

Jordan Bierfeld ●
Alicia Bishop
Lizette Minor

WEB- UND UI-SUPPORT

Vance Hampton

MEHRSPIELERTESTS

TJ Duez - Testleitung
Mehdi Slaoui Andaloussi
- Leitung PC-Test
Chris Robinson ●

LOKALISIERUNG

Warren Wright ●

LOKALISIERUNG – DUBLIN

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

PC-KONFIGURATION

TESTTEAM

Jason Mangold - Testleitung
Patrick Ascolese - Teamleitung
Jeff Felker ●
Yaqub Bandey ●
Dustin Stroth ●

BENUTZERTESTS

Alan Theurer - Management
John „Nepenthe“ Hoffmeister
- UX-Leitung ●

Brent Metcalfe - Lektorat

DRUCKENTWURF

Jeanne Voirin
- Leitung Druckentwurf
Doug Startzel ●

LEITUNG

ENTWICKLUNGSABTEILUNG

Robbie Booth

LEITUNG ANTI-PRODUKTPIRATERIE

„Crazy Dan“ Wallace
Chris „Stoa!“ Guthrie

LEITUNG SETUP-ENTWICKLUNG

Sean Stroud ●
Mark Morgan ●

MARKETING & PUBLIC RELATIONS

Rick Mehler
Michelle Jacob
Kristen McEntire

MANAGEMENT – MS

Matt Moulder
Matt Whiting -
Gruppenmanagement UX
Jo Tyo - MGS
- Leitung Gemeinsame
Ressourcen

Matt Gradwohl
Andy Glaister

THE ZONE/STATS/SAS

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

● = Volt ● = ArtSource ● = VMC ● = Spherion ● = CompCon Tech

Tech

Argentina
Australia
Brasil
Österreich
Belgique
Belgium
Caribe
Centroamérica
Chile
Colombia
Danmark
Ecuador
Suomi/Finland
France
Deutschland

Ελλάδα

Ireland
Italia
Luxembourg (EU)
Luxembourg (EEA)
Luxembourg (FR)
México
Niederland
Netherlands
New Zealand
Norve
Panamá
Perú
Portugal
España
Sverige
Schweiz
Suisse
Svizzera
UK
Uruguay
Venezuela

Sie finden sämtl.
Probieren Sie

- Artikel zu <http://mic>
- Um sich m
via Intern
<http://sup>
- Allgemein
<http://sup>

Weltweit: Sup
sein. Kontakt
international.
geben, wende
haben.

Bedingungen
Zeitpunkt gelt
Ankündigung

Technische Supportoptionen

ISIERUNG
n Wright •

ISIERUNG - DUBLIN
Belton

Fox
MacHugh
McManus
Hagan
Sullivan
an Tyrrell

ONFIGURATION
TEAM

Mangold - Testleitung
Ascolese - Teamleitung
ker •
Bandy •
Stroh •

TZERTESTS

Heurer - Management
Nepenthe - Hoffmeister
X-Leitung •
Metcalfe - Lektorat

CKENTWURF

e Voirin
Stützung Druckentwurf
itung •

ING

WICKLUNGSABTEILUNG

Booth

ING ANTI-

UKTPIRATERIE

Dan • Wallace
Stoat • Guthrie

ING SETUP-

WICKLUNG

Stroud •
Morgan •

MARKETING & PUBLIC

TIONS

ehler
lle Jacob
McEntire

AGEMENT - MS

Moulder
Whiting -
appenmanagement UX
-MGS

leitung Gemeinsame
ourcen
radwohl
claister

ZONE/STATS/SAS

isget
Andrews
el Swink
Keimig
Millard
aughn
jolz
Graf
in Duque

Techn

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australien	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+ 43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+ 32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+ 45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+ 358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829-0-1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+ 49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	microsoft@service.microsoft.de
Irland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/hellas/support/
Italia	(+ 39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/ireland/support
Luxembourg (EN)	+ 32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+ 32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+ 32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Niederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/tz/support
Norge	+ 47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+ 351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+ 46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Sie finden sämtliche Supportoptionen unter <http://microsoft.com/support/>.
Probieren Sie die folgenden Möglichkeiten aus:

- Artikel zu konkreten Fragen finden Sie in der Microsoft Knowledge Base unter <http://microsoft.com/support/>.
- Um sich mit einem Mitarbeiter des technischen Supports von Microsoft via Internet in Verbindung zu setzen, reichen Sie Ihre Fragen unter <http://support.microsoft.com/directory/onlines.asp> ein.
- Allgemeine Supportinformationen für Ihr Produkt erhalten Sie unter <http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp>.

Weltweit: Supportoptionen außerhalb der USA und Kanadas können unterschiedlich sein. Kontaktdetails für Ihr Gebiet erhalten Sie unter <http://support.microsoft.com/international.aspx>. Sollte es in Ihrem Land oder Ihrem Gebiet keine Microsoft-Niederlassung geben, wenden Sie sich bitte an den Händler, von dem Sie das Microsoft-Produkt erworben haben.

Bedingungen: Die Supportdienste von Microsoft unterliegen den zum jeweils aktuellen Zeitpunkt geltenden Preisen, Bestimmungen und Bedingungen, die ohne vorherige Ankündigung geändert werden können.