

TITAN QUEST

IMMORTAL THRONE



BEDIENUNGS-
ANLEITUNG

IRONLORE

THQ

INHALT

Einleitung	2
Neue Funktionen	3
Was Sie in Immortal Throne vorfinden werden	3
Arkane Formeln	3
Artefakte	4
Schriftrollen	5
Grabsteine	6
Traumbeherrschung	6
Meisterschaftskombinationen	8
Neue Händler	9
Karawanentreiber	9
Verzauberer	10
Neue Mehrspielerfunktionen	10
Die erweiterte Lobby	10
Spieler-gegen-Spieler (PvP)	11
Automatische Gruppierung	12
Ihre Teamkameraden	12
Andere neue Funktionen	12
Gepäck sortieren	12
Einsammelfilter	12
Attribute zurücknehmen	13
Zusätzliche Schnellauswahlplätze	13
TP/Energie-Anzeige	13
Neue Kartensymbole	13
Audio-Optionen	13
Schwierigkeitsanzeige	13
Ausrüsten mit Rechtsklick	13
Uhr	13
Optimierter Erfahrungsbalken	13
Gamma-Korrektur	14
Bildschirmwackeln abschalten	14
Triple Buffering	14
Detailobjekte	14
Erweiterte Effekte	14
Mitwirkende	15
Lizenzvereinbarung	19
Kundenservice	21

© 2007 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2005 by RAD Game Tools, Inc. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ, Titan Quest, Titan Quest Immortal Throne and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Einleitung

Die Weisen behaupten, dass jedes Ende auch ein Anfang sei. Tatsächlich sind Neu und Alt sowie Gut und Böse wie Wellen in einem Teich, in den zahllose Steine geworfen werden. Wer kann schon sagen, welche Folgen unser Tun hat?

Unsere neue Geschichte beginnt gleich nach Ihrem glorreichen Sieg auf dem Olymp. Da Zeus vieles vorhergesehen hat, was Sie nicht sehen konnten, hat er Sie im Tempel des Apollon abgesetzt, in der Inselstadt Rhodos. Es dauert nicht lange, bis Sie herausfinden werden, dass Sie **oben** zwar einiges gerichtet haben, **unten** aber geheimnisvolle neue Probleme aufgekommen sind. Welche neuen Herausforderungen, welche mächtigen Verbündeten und welche seltsamen neuen Länder wird Ihnen dieses Abenteuer bringen? Welche schattenhaften Bedrohungen erwarten Sie und beobachten Sie mit bösen Blicken vom gefürchteten Thron des Unsterblichen herab?

Vielen Dank für den Kauf von *Immortal Throne*, einer Erweiterung für *Titan Quest*. Um *Immortal Throne* spielen zu können, muss *Titan Quest* auf Ihrem Computer installiert sein.

Immortal Throne führt *Titan Quest* in eine kühne neue Welt des Abenteuers. Neue Monster sind zu bekämpfen, neue Aufgaben zu lösen, und viele Veränderungen erweitern Ihre Erfahrung im Land der antiken Mythen.

Import von Charakteren

Wenn Sie *Immortal Throne* zum ersten Mal installieren und starten, werden alle Ihre Charaktere aus dem originalen *Titan Quest* automatisch in *Immortal Throne* importiert. Wenn Sie mehrere Charaktere haben, kann dies ein paar Minuten dauern.

Wenn Sie später noch einen Charakter in *Immortal Throne* importieren wollen, dann können Sie dies mit der Importfunktion im Charakter-Erstellungsmenü machen. Sie können den Charakter bei dieser Gelegenheit auch umbenennen, wenn Sie dies möchten.

Sobald ein Charakter in *Immortal Throne* importiert wurde, kann er nicht mehr zurück zu *Titan Quest* exportiert werden. Die Reise zu *Immortal Throne* führt nur in eine Richtung.

Neue Funktionen

In *Immortal Throne* werden Sie einige Veränderungen vorfinden, die das ursprüngliche Spiel drastisch aufwerten. Außerdem gibt es eine völlig neue Welt, die Sie erkunden können. Selbst, wenn Sie alle Monster erschlagen haben, in jedes Verlies gegangen sind, jeden gefährdeten Bürger gerettet haben und den Dank des Volkes und der Götter erhalten haben, gibt es noch immer Überraschungen und Herausforderungen, die in *Immortal Throne* auf Sie warten.

Was Sie in *Immortal Throne* vorfinden werden

Erfahrenen Spielern von *Titan Quest* stehen ein paar neue Spielzeuge zur Verfügung. Seit Ihrem letzten Besuch im alten Griechenland haben neue Händler ihre Türen geöffnet, sind neue Gegenstände entdeckt und erfunden worden und gibt es ganz neue magische Bereiche zu entdecken, zu erfahren und zu erkunden.

Sie gehen nicht einfach nur durch das gleiche Gebiet wie zuvor, denn *Immortal Throne* fügt dem ausgedehnten mythologischen Reich von *Titan Quest* noch eine völlig neue Welt hinzu. Sie werden mehr als zehn Stunden brauchen, um dieses Zusatzabenteuer zu absolvieren. Mehr als zwanzig neue Monster werden Ihnen dabei begegnen, sie können über fünfhundert neue Ausrüstungsgegenstände finden, und vieles mehr. Dies ist ein völlig neues Kapitel in der Geschichte von *Titan Quest*, und es gibt viel für Sie zu tun.

Sie haben vielleicht bereits die Möglichkeiten der verschiedenen Kombinationen der Meisterschaften in *Titan Quest* erkundet, doch jetzt können Sie die Macht der Realität selbst verwenden, indem Sie lernen, Träume zu bändigen. Gleichzeitig können Sie alte Kräfte neu entdecken, indem Sie besondere arkane Formeln aufspüren und sie benutzen, um einzigartige und mächtige Artefakte zu schaffen.

Ihre Abenteuerkarriere wird Ihnen erleichtert, denn es gibt zwei neue Händlertypen, die Ihre Läden in der ganzen existierenden Welt eröffnet haben. Karawanentreiber belohnen Sie für Ihre Heldentaten, indem Sie Ihre Spezialgegenstände aufbewahren und sie überall dorthin bringen, wo Sie sie brauchen. Und Verzauberer können sowohl Artefakte für Sie fertigen als auch Relikte von Ihren Waffen und Rüstungen trennen.

Außerdem haben wir die KI und die Kontrolle verbessert, die Sie über Ihre loyalen Begleiter haben. Wir haben neue Nebenaufgaben hinzugefügt, damit Sie weiterhin beschäftigt bleiben. Wir haben die KI der Monster verbessert, so dass sie eine größere Herausforderung darstellen als zuvor. Und dann haben wir, basierend auf Ihren Wünschen, den Mehrspielermodus verändert. Es gibt jetzt neue Funktionen in der Lobby, die es Ihnen erleichtern, das gewünschte Spiel zu finden.



Arkane Formeln

Vor langer Zeit - vor einer Zeit, die so lange her ist, dass selbst die Götter sich nicht richtig daran erinnern, haben antike Gelehrte einen Weg gefunden,

die ursprüngliche Macht der Sprache selbst anzupapfen. Ein Objekt zu benennen bedeutet, es zu definieren; eine Sprache zu definieren bedeutet, eine Welt zu schaffen. Sie schufen eine Sprache, die so gefährlich war, dass es keinem Gelehrten erlaubt war, mehr als ein halbes Dutzend Wörter davon zu erlernen. Gemeinsam schrieben Gruppen von Gelehrten also sorgfältig arrangierte Runen nieder. Heute gibt es nur noch sehr wenige Auserlesene, die in der Lage sind, diese arkanen Formeln zu interpretieren. Diese Wenigen nennt man Verzauberer, die Letzten einer verschwindend geringen Elite.

Wenn Sie eine arkane Formel finden, ob sie nun ins Hemd eines toten Monsters eingenäht war oder auf dem Boden einer verstaubten Schatztruhe lag, dann bringen Sie sie zum nächsten Verzauberer, um herauszufinden, was es damit auf sich hat. Jede arkane Formel lehrt den Anwender, wie man einen der seltensten und mächtigsten magischen Gegenstände der Welt anfertigt: ein Artefakt.

Für jede arkane Formel werden drei Reagenzien als Zutat benötigt. Diese Reagenzien können vervollständigte Relikte, Schriftrollen, Monstertalismene oder sogar andere Artefakte sein. Wenn Sie die drei Reagenzien gefunden haben, dann bringen Sie eine ordentliche Menge Gold zu einem Verzauberer, damit er die arkane Formel anwenden kann.



Artefakte

Selbst jetzt, in einer Zeit der lebenden Legenden, gibt es alte Legenden. Einige sind Monster, das Schrecken erregende Ergebnis des Zorns eines Gottes oder des tödlichen Fehlers eines Menschen. Andere sind Helden, außergewöhnliche Männer und Frauen, die mehr erreicht haben, als Personen, die als gewöhnlich angesehen werden.

Und wieder andere sind Gegenstände. Selbst in einer Welt, in der einfache Magien - ein flammendes Schwert oder ein Trank, der sofort alle Leiden heilt - so gewöhnlich sind, dass man sie fast als weltlich bezeichnen kann, gibt es Gegenstände so bemerkenswerter Stärke und Macht, dass der Besitz eines solchen bedeutet, das Schicksal der Welt in den Händen zu halten. Diese Gegenstände nennt man Artefakte, sie sind die besonderen Schöpfungen eines lange verstrichenen Zeitalters.

Jedes Artefakt scheint im weitesten Sinne lediglich ein physisches Objekt zu sein. Tatsächlich sind sie aber fast pure Energie mit einer physischen Gestalt. Ein Artefakt ist eine Art magische Kreuzung, die eine Verbindung zwischen unserer Dimension und der nächsten schafft. Wenn Sie eines in Ihrer Hand halten, kann es vibrieren, seltsam warm werden oder auch Geräusche ertönen lassen, die wie Stimmen in einem fernen Raum klingen.

Niemand weiß, welche Macht diese Artefakte beherrscht. Man kann sie lediglich nutzen und hoffen, dass ihre Mächte - wenn sie schon nicht freundlicher Natur sind - sich dem Menschen gegenüber wenigstens neutral verhalten.

Veteranen von *Titan Quest* werden das Vorhandensein eines neuen Platzes für Ausrüstungsgegenstände in ihrem Charakterbildschirm bemerken.

Dieser Platz ist für die besonderen Artefakte vorgesehen, mächtige und einzigartige magische Gegenstände, die nirgendwo in Griechenland zu finden sind. Artefakte kann man nicht kaufen oder finden - sie müssen angefertigt werden.

Wie oben schon angemerkt, ist ein Artefakt das Endergebnis eines Vorgangs, der in einer arkanen Formel beschrieben wird. Um ein Artefakt anzufertigen, müssen Sie zunächst eine arkane Formel finden, dann einen Verzauberer. Und dann müssen Sie herausfinden, welche drei Reagenzien benötigt werden. Wenn Sie alle drei gefunden haben, können Sie zum Verzauberer zurückkehren und ihm geben, was er verlangt. Ihre Belohnung wird ein Artefakt sein.

In *Immortal Throne* gibt es drei Sorten von Artefakten: einfache, große und göttliche. Ein Artefakt bietet, wenn es ausgerüstet ist (und alle Artefakte müssen ausgerüstet werden, um ihrem Benutzer zu nützen), einen oder mehrere Boni oder Kräfte, die eindrucksvoller sind als alles, was die meisten normalen Ausrüstungsgegenstände bieten.

Einfache Artefakte bieten eine beeindruckende Vielzahl an Verbesserungen für den Benutzer, während große Artefakte eine Mischung aus passiven Fähigkeiten und mächtigeren Boni bieten. Göttliche Artefakte können Sie nicht in die Hand nehmen, bevor Sie nicht bereit sind, die Modi „Episch“ oder „Legendär“ zu spielen. Sie bieten Ihnen eine faszinierende Vielfalt an passiven Fähigkeiten und anderen Kräften. Wenn Sie ein göttliches Artefakt besitzen, dann können Sie davon ausgehen, dass Sie ein Feind der Götter geworden sind.



Schriftrollen

Obwohl kein moderner Zauberer es geschafft hat, die rohe Macht einer arkanen Formel zu bändigen, so haben sie doch ein paar der alten Tricks verstanden. Es gibt eine andere arkane Sprache, die den Erzmagiern der Antike bekannt ist, und sie erlaubt es dem Benutzer, starke Mächte zu nutzen.

Leider kann der Anwender diese Macht nicht bewahren. Wenn ein Magier einen Zauber in der modernen Sprache nutzen wollte, würde er ganz einfach ausbrennen und explodieren. Schlaue Magier haben daher eine Lösung für dieses Problem gefunden: Die Macht dieser Sprache wird auf Pergamenten festgehalten. Einige der mächtigsten Zauber dieser Erde werden somit in einem einfachen Papierkäfig bewahrt.

Diese Schriftrollen sind eine Neuerung, die es noch nicht allzu lange gibt, und die sich in den letzten Monaten verbreitet hat. Alles, was man tun muss ist, ihre Macht mit einem einzigen Wort freizusetzen. Das Pergament wird dabei zerstört und der Zauber darin freigesetzt.

Sowohl Arkanisten als auch Händler verkaufen in *Immortal Throne* jetzt mächtige Schriftrollen. Zu finden sind sie im gleichen Menü wie Tränke und Ringe. Jede Schriftrolle hat einen mächtigen und einzigartigen Effekt, der es Ihnen erlaubt, Verbündete zu beschwören, sich selbst zu heilen oder andere gefährliche Zauber im Kampf einzusetzen.

Diese Schriftrollen können wie Tränke und Fähigkeiten ausgerüstet werden, indem Sie einem Platz auf der Schnellauswahlliste zugewiesen werden.

Wie Tränke werden Schriftrollen auch mit einer einzigen Anwendung verbraucht, und Schriftrollen mit Effekten, zum Beispiel passiven Verstärkungen oder direkten Schadenszaubern, werden gemeinsam im Gepäck und der Schnellauswahl aufgeführt.

Grabsteine

Selbst die größten Helden machen gelegentlich einmal Fehler. Wenn Sie bei *Immortal Throne* im Kampf fallen, dann scheiden Sie nicht einfach dahin, sondern Ihr Körper wird durch einen Grabstein ersetzt. Dieser erscheint dann auf der Minikarte im Spiel.

Wenn Sie am letzten Brunnen der Wiedergeburt neu erscheinen, den Sie aktiviert hatten, können Sie diesen Grabstein wieder aufsuchen. Sobald Sie ihn berühren, bekommen Sie einige der Erfahrungspunkte zurück, die Sie bei Ihrem Tod verloren haben. Der Grabstein verschwindet dann.

Sollten Sie sterben, bevor Sie diesen Grabstein berühren können, verschwindet der erste Grabstein und wird durch einen neuen ersetzt, der sich auf Ihren letzten Tod bezieht. (Sie sollten aber auch wirklich etwas vorsichtiger sein.)

Traumbeherrschung

Charaktere, die in *Immortal Throne* neu sind, können eine neue Meisterschaft auswählen, die es ihnen ermöglicht, die Macht der Träume zu manipulieren.



Einige Narren haben die Traummeister verspottet, die meisten dieser Narren sind jetzt tot. Ein Seher ist nicht nur der Lage, Albtraumgestalten zu beschwören, wieder wegzuschicken und seine Feinde endgültig zu vernichten – seine Kräfte bilden auch die Basis der mächtigen Argumentation, dass die ganze Realität eigentlich nur ein Traum ist. Wenn dies so ist, dann bedeutet die Beherrschung von Träumen die Beherrschung der Realität selbst ...



Schlafsand *Aktiv*

Legt den Feind schlafen. Er ist dann für eine bestimmte Zeit bewegungslos. Diese endet auch, wenn er angegriffen wird.



Psi-Berührung *Hauptangriff*

Psi-Energien, die in den Waffen konzentriert sind, erzeugen bei der Berührung mit dem Feind eine Resonanz, die sogar Knochen erzittern lässt.



Psi-Brand

Psi-Energien im Ziel werden gezündet und explodieren nach außen. Sie brennen sich durch die Materie und verursachen bei Gegnern im nahen Umfeld schwere Schäden.



Störwelle *Aktiv*

Eine Welle der Macht wird nach außen projiziert. Sie bildet chaotische Unregelmäßigkeiten im Gewebe der Realität und verursacht an Körper und Geist der Feinde vernichtende Schäden.



Chaotische Resonanz

Verstärkt den physischen Störeffekt, wodurch Rüstungen und Knochen zu Bruch gehen.



Psi-Opferung

Psi-Energien lösen eine Woge aus elektrischer Kraft aus, die über einen kurzen Zeitraum schreckliche Verbrennungen verursacht.



Trance der Empathie *Aktive Aura*

Stellt eine telepathische Verbindung zu angreifenden Feinden her. Diese bekommen dann einen Teil des Schadens ab, den sie beim Spieler verursachen. Die Verbindung überträgt Schmerz und entzieht im Gegenzug Leben.



Trance der Genesung *Aktive Aura*

Ein heilsamer Geisteszustand erhöht die Regeneration von Leben und die Absorption von Schaden. Wirkt beim Spieler und bei seinen Verbündeten.



Trance des Zorns *Aktive Aura*

Wellen negativer Psi-Energie entströmen dem Spieler, unterbrechen die Gedanken des Feindes und brennen sich durch seinen Körper. (Hinweis: Es kann immer nur eine Trance gleichzeitig aktiv sein.)



Klarer Traum *Passiv*

Erhöht die bewusste Kontrolle über die Träume. Dadurch werden die Fähigkeiten verstärkt, die ihre Kräfte aus der Traumwelt beziehen.



Vorahnung

Eine Vorahnung der unmittelbar bevorstehenden Zukunft ermöglicht es, dem Feind im Kampf einen Schritt voraus zu bleiben.



Zeitfluss

Eine subtile Beschleunigung der Zeit im Bereich des Spielers erlaubt diesem, sich schneller zu bewegen, Angriffe des Feindes zu erwarten und den Verlangsamungseffekt von feindlichen Fähigkeiten zu negieren.



Phantomschlag *Aktiv*

Der Spieler verschwindet von der Welt und erscheint vor einem feindlichen Ziel, um einen Monsterangriff auszuführen.



Traumdieb

Vernichtet die Feinde und stiehlt ihnen die Kraft, indem ihnen die Träume aus dem Geist entrissen werden.



Albtraum beschwören *Aktive Beschwörung*

Ruft ein albdraumhaftes Phantom aus der Traumwelt, das dem Spieler dient.



Hypnoseblick

Der hypnotisierende Blick des Albtraums ist in der Lage, einfachere Gemüter zu dominieren und sie in einen Zustand der Verwirrung zu versetzen. Die Feinde laufen dann ziellos umher und greifen Phantombilder an.



Meisterhirn

Der Albtraum kann zum Geist Ihrer anderen Vasallen sprechen und deren Angriffe koordinieren. Dadurch werden sie im Kampf noch effektiver.



Störfeld *Passive Verstärkung*

Ein Feld aus Psi-Kraft krümmt das Gewebe der Realität um den Spieler. Dadurch wird ein Teil des Schadens, der durch Feinde verursacht wird, negiert und die Feinde bekommen einen Vergeltungsschaden ab.



Realitätsstörung *Aktiv*

Verursacht eine gewaltige Störung im Umfeld des Spielers, die das Gewebe der Realität zerrei3t, und den Feinden darin erheblichen Schaden zufügt.



Zeitriss

Verstärkt die Kraft der unregelmäßigen Realitätsstörung und entfesselt damit eine Woge aus Psi-Energie, die bei den Feinden massiven Schaden verursacht und sie auch noch vorübergehend einfriert.

Meisterschaftskombinationen

Wie bei den anderen Klassen in *Titan Quest* ist der Titel Ihres Charakters eine Ableitung von der gewählten Kombination aus Meisterschaften.

- Nur Traum - Seher
- Jagd/Traum - Haruspex
- Kriegsführung/Traum - Vorbote
- Gaunerei/Traum - Traumtöter
- Verteidigung/Traum - Templer
- Natur/Traum - Ritualist
- Erde/Traum - Beschwörer
- Geist/Traum - Göttlicher
- Sturm/Traum - Prophet

Die Begleiter

Jene unter Ihnen, die im originalen *Titan Quest* Begleiter hatten, werden bei *Immortal Throne* noch viel mehr Optionen zu ihrer Auswahl finden. Die Steuerung bezüglich der Begleiter ist neu und optimiert und bietet Ihnen mehr Möglichkeiten, auf das Verhalten Ihrer Begleiter einzugehen.

Sie können nun alle Begleiter mit einem einzigen Tastendruck auswählen, wodurch es einfacher ist, sie zu stärken oder zu heilen. Außerdem können Sie so sehr schnell die Aktionen Ihrer Begleiter bestimmten Tasten zuweisen.

Drücken Sie F2 bis F6, um die Begleiter 1 bis 5 auszuwählen. Mit F7 können Sie alle Begleiter auf einmal auswählen.

Außerdem können Sie das Verhalten Ihres Begleiters durch einen Rechtsklick auf dessen Porträt einstellen. Es gibt dort drei Optionen zur Auswahl.

Aggressiv

Ihr Begleiter streunt weit umher, um Feinde in der Gegend zu finden und anzugreifen.

Normal

Ihr Begleiter bleibt in Ihrer Nähe und greift in der Regel an, wenn Sie auch angreifen.

Defensiv

Ihr Begleiter bleibt hinter Ihnen und greift nur an, wenn er zuerst angegriffen wird.

Neue Händler

Wie alles andere in *Immortal Throne* hat sich der Handel weiterentwickelt. Einige Leute sahen die Nachfrage nach bestimmten Diensten und haben sich daher bemüht, sie Ihnen anbieten zu können. Ihre Abenteuerkarriere wird dadurch sehr erleichtert.

Karawanentreiber



Während Sie sich Ihren Weg durch das monsterbesetzte Land kämpfen, machen Sie den Weg für andere frei, die Ihnen folgen. Karawanentreiber gehören zu den Leuten, die dort draußen sind und den Vorteil der Straßen nutzen, die Sie erkundet haben. Und wenn Sie eine große Stadt betreten, sind sie da, um Ihnen ebenfalls einen Gefallen zu tun.

Im Wagen eines Karawanentreibers können Sie zusätzliche Gegenstände lagern. Wo auch immer Sie sie dann brauchen - sie werden da sein. Wenn Sie zum Beispiel einen Gegenstand im Wagen eines Karawanentreibers in Helos einlagern und sich dann nach Megara teleportieren, können Sie ihn beim dortigen Karawanentreiber wieder abholen (Karawanen sind viel schneller als man denkt). Dies macht es viel einfacher, wertvolle Gegenstände aufzubewahren, wie zum Beispiel einen vollständigen Rüstungssatz oder Relikte, die Sie erst später benutzen wollen.

Einen Teil des Stauraums in der Karawane können Sie kostenlos nutzen. Brauchen Sie jedoch mehr Platz im Wagen des Treibers, müssen Sie eine einmalige Gebühr bezahlen. Jedes Mal, wenn Sie den verfügbaren Stauraum in der Karawane erweitern, ist eine weitere Gebühr fällig.

Sie können Gegenstände im Karawanenwagen einlagern, um sie zwischen Spielen zu transferieren. Wenn Sie Gegenstände in den „Tauschbereich“ des Wagens legen, sind sie für alle anderen Charaktere verfügbar, die Sie in *Immortal Throne* importiert haben. Dadurch können Sie unproblematisch Ihre Gegenstände unter Ihren Charakteren tauschen. Finden Sie also einmal den perfekten Gegenstand für einen Charakter, den Sie momentan nicht spielen, dann ist dies die optimale Möglichkeit für Sie.

Verzauberer



Diese seltenen und vielseitigen Magier gehören nicht wirklich zu jener Sorte, die auszieht, um unglaublich gefährliche Abenteuer zu erleben. Stattdessen sind sie Wissensmeister und Linguisten, die ihre Zeit der Beherrschung von arkanen Formeln und der Nutzung von Relikten gewidmet haben.

Verzauberer bieten Ihnen zwei Dienste an. Der eine ist die Entfernung von Relikten von Waffen und Rüstungen. Haben Sie Relikte verwendet, um Ihre Ausrüstung zu verbessern, können Sie also einen Verzauberer besuchen, der diese für eine kleine aber angemessene Gebühr wieder entfernt. Die Entfernung des Relikts zerstört aber leider entweder das Relikt oder den Gegenstand, an dem es befestigt war. Überlegen Sie also gut, bevor Sie eine Entscheidung treffen!

Der andere Dienst eines Verzauberers ist nur dann verfügbar, wenn Sie eine arkane Formel mitbringen. Der Verzauberer kann diese dann für Sie interpretieren, und wenn Sie ihm die richtigen Reagenzien bringen (siehe Abschnitt „Artefakte“, Seite 4), ist er in der Lage, mittels der Formel ein Artefakt zu fertigen. Dies ist jedoch nur etwas für die gut betuchten Abenteurer, fangen Sie also schon einmal an, Ihr Gold zu sparen.

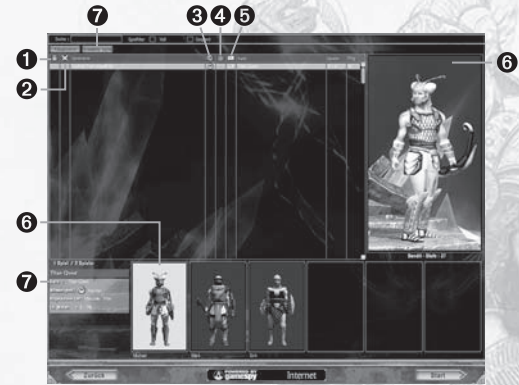
Neue Mehrspielerfunktionen

Der Mehrspielermodus von *Titan Quest* ist sehr beliebt. Daher haben wir uns für *Immortal Throne* die Kommentare und Bitten der Spieler angehört, und diese mit einigen Änderungen umgesetzt. Es ist jetzt viel einfacher, eine Gruppe zu finden, mit der man reisen möchte.

Die erweiterte Lobby

Die offensichtlichste Veränderung, die Sie in *Immortal Throne* vorfinden werden, ist das Lobby-System. Bei der Auswahl des Spieles, an dem Sie teilnehmen möchten, gibt es nicht mehr so viele Ungewissheiten.

Wenn Sie ein Spiel auswählen, können Sie im Vorhinein schon sehen, welche Charaktere bereits dort mitspielen, welche Sprache auf dem Server gesprochen wird, ob das Spiel für Spieler-gegen-Spieler (Player vs. Player, PvP) eingerichtet ist, und ob neue Spieler automatisch in die Gruppe des Hosts kommen. Es ist also insgesamt viel einfacher geworden, direkt ins Spiel einzusteigen.



1. Passwort erforderlich
2. PvP-Spiele (nur bei benutzerdefinierten Spielen)
3. Schwierigkeitsgrad
4. Autom. Gruppe
5. Spielsprache
6. Fenster mit Charakterporträts zeigen die Spieler, die derzeit am Spiel teilnehmen. Bewegen Sie die Maus über die Bilder, können Sie erfahren, in welcher Gegend sich der jeweilige Spieler in der Spielwelt befindet. Klicken Sie ein Porträt an, so vergrößert es sich und man kann Charakterklasse und Stufe einsehen.
7. Die erweiterte Suche ermöglicht es den Spielern, nach Spielen mit Pings zu suchen, die einen bestimmten Wert unterschreiten, und die eine bestimmte Höchstanzahl an Spielern haben. Außerdem können folgende Aspekte gefiltert werden: Volle Spiele, Gesperrte Spiele, PvP-Spiele, Autom. Gruppe und Sprache.

Spieler-gegen-Spieler (PvP)

Ein Host (also der Ausrichter des Spiels) kann diese Option für sein Spiel im Mehrspielermodus aktivieren (PvP steht nur bei benutzerdefinierten Spielen zur Verfügung). Anstatt mit den anderen Spielern zusammenzuarbeiten, um Monster zu besiegen, müssen die Spieler jetzt nicht nur die normalen Gefahren des Spiels überleben, sondern auch ihre Mitspieler.

Automatische Gruppierung

Im Mehrspielermodus des ursprünglichen Spiels konnten Sie nur in ein Spiel einsteigen und Mitglied einer Gruppe werden, wenn der Host Sie dazu eingeladen hatte.

Bei *Immortal Throns* kann der Host die Option „Autom. Gruppe“ aktivieren, was dazu führt, dass alle Spieler, die ins Spiel einsteigen, automatisch Mitglieder der aktiven Gruppe werden.

Ihre Teamkameraden

Im originalen *Titan Quest* konnten Sie den Mauszeiger über Ihre Teamkameraden bewegen, um deren Stufe und Klasse abzulesen, und das war es auch schon. Sie hatten keine Ahnung, welche Waffen sie trugen, welche Fähigkeiten sie beherrschten oder wie viele Tränke sie noch übrig hatten. Das machte einige Strategien schwieriger als sie sein sollten.

Bei *Immortal Throne* können Sie den Mauszeiger im Gruppenfenster über Ihre Teamkameraden bewegen, um deren aktuelle Position zu erfahren. Ein Rechtsklick auf den jeweiligen Charakter zeigt dessen Charakterbildschirm und Gepäck.

Hinweis: Sie können Ihre Punkte nicht an Ihre Teamkameraden vergeben. Außerdem können Sie mit dieser Funktion keine Gegenstände von ihnen nehmen. Sie dürfen also gucken, aber nichts anfassen.

Andere neue Funktionen

Es gibt noch eine Reihe kleinerer Veränderungen, von denen Sie auch erfahren sollten.

Gepäck sortieren

Damit Ihr Gepäck immer schön aufgeräumt bleibt, wurden dem Charakterbildschirm einige Schaltflächen für die Sortierung hinzugefügt. Einer davon befindet sich über Ihrem Hauptgepäck, die anderen jeweils über dem Zusatzgepäck.

Einsammelfilter

Wie in *Titan Quest* können Sie alle nicht magischen und kaputten Gegenstände auf dem Boden mit den Tasten Y, Alt und X beim Ansehen herausfiltern. Wenn Sie im allgemeinen Optionsmenü nun den Einsammelfilter aktivieren, können Sie einen ausgefilterten Gegenstand auch gar nicht mehr aufnehmen. Sie können also nicht mehr versehentlich ein kaputtes Schwert aufnehmen. Sie können Gegenstände *nur* noch aufnehmen, während Sie eine Filtertaste drücken.

Attribute zurücknehmen

Wenn Sie bei der Zuweisung von Attributspunkten einen Fehler machen, können Sie Ihre Änderungen nun zurücknehmen, solange der Charakterbildschirm noch nicht geschlossen wurde.

Zusätzliche Schnellauswahlplätze

Während des Spiels können Sie Z drücken, um eine weitere Schnellauswahlleiste zu öffnen, die genauso gefüllt werden kann, wie die ursprüngliche. Sie können dann bei Bedarf zwischen den Leisten wechseln.

TP/Energie-Anzeige

Klicken Sie auf die TP/Energie-Balken, um sich Ihre aktuellen Trefferpunkte und Energiewerte als Zahlen anzeigen zu lassen anstatt als blaue und rote Balken.

Neue Kartensymbole

Mit den neuen Kartenfunktionen haben wir auch neue Symbole eingebaut. Die Minikarte ist nun viel leichter zu lesen und mit einer vollständigen Legende am unteren Rand ausgestattet.

Audio-Optionen

Folgende Einstellungen lassen sich hier nun vornehmen: Kopfhörer, Dolby 4.1, Dolby 5.1 Stereo. Das Zerschmettern eines Skeletts mit einer Keule hat sich noch nie knackiger angehört!

Schwierigkeitsanzeige

Dem Charakterbildschirm haben wir ein Symbol hinzugefügt, das anzeigt, in welchem Schwierigkeitsgrad sie derzeit spielen.

Ausrüsten mit Rechtsklick

Sie können Waffen, Rüstungen und Schmuck nun mit einem Rechtsklick ausrüsten.

Uhr

Wenn Sie den Mauszeiger in die linke obere Ecke des Bildschirms bewegen, erscheint beim Porträt Ihres Charakters eine Echtzeituhr, die es Ihnen erleichtert, die Zeit im Auge zu behalten.

Optimierter Erfahrungsbalken

Der Erfahrungsbalken am unteren Bildrand leuchtet nun auf und füllt sich langsam, wenn Sie EP sammeln. Dadurch können Sie leichter erkennen, wie viel Erfahrung Sie für jedes erschlagene Monster und für jede erledigte Aufgabe erhalten haben.

Gamma-Korrektur

Wenn Ihnen die Beleuchtung im Spiel nicht dunkel und unheimlich genug ist, oder wenn das Gegenteil der Fall ist, dann können Sie die Helligkeit mit dem neuen Schieberegler für die Gamma-Korrektur einstellen. Dieser findet sich im Menü für Grafikoptionen.

Bildschirmwackeln abschalten

Wenn Sie das Wackeln des Bildschirms stört, können Sie es jetzt im Menü für die Grafikoptionen ganz einfach ausschalten.

Triple Buffering

Mit dieser Option können Sie das Ruckeln der bewegten Bilder etwas verringern, wenn es bei aktivierter Vertikalsynchronisation zu sehr stört.

Detailobjekte

Aktiviert neue, kleine Detailverbesserungen, wie zum Beispiel Fußabdrücke und Meereswellen.

Erweiterte Effekte

Aktiviert neue grafische Verbesserungen, wie zum Beispiel „Bloom“.

Mitwirkende

Iron Lore Entertainment

**Creative Director,
Executive Producer**
Brian Sullivan

General Manager,
Jeff Goodsill

**Director of
Technology**
Paul Chieffo

Producer
Michael Verrette

Art Director
Michael Sheidow

**Lead Gameplay
Designer**
Arthur Bruno

**Lead Content
Designer**
Tom Potter

Lead Programmer
Keith Patella

**Lead Engine
Programmer**
Max McGuire

Design
Morgan Brown
Ian Frazier
Shawn Frison
Joshua Glavine
Nathanael Jacques
Dave Kondor
Benjamin Schneider

Programming
Chris Duguay
Marcus Hays
Brandon LaCava
Brian Stephens
Karl Whinnie

Art

Rich Sullivan - Senior
Concept
Brian Labore - Senior
Animation
Brian Jones - Senior
Character
Steve Canniff
Travis Doggett
Josh McHugh
Eric Miller
Joe Mirabello
Brian Parnell
Cory Robinson
Michael Tarwater
Ian Wells

Audio

Scott B. Morton
- Composer / Sound
Designer

Writer

Dean O'Donnell

Q/A

Chris McCarthy
David Robbins

**Professional &
Administration**
Beth Duguay
- Controller

Business

Bob Wallace - Chief
Strategy Officer

Legal

Mark Stevens
Jennifer Stanley

Special Thanks
Wendy Chieffo
Ritsuko Sullivan

THQ INC.

Product Development

**Senior Creative
Manager**
Michael Fitch

Project Manager
Jason Garwood

**Vice President of
Product Development**
Richard Browne

**Director of Project
Management**
Jeff Brown

**Senior Vice President,
Product Development**
Steve Dauterman

Project Coordinator
Galen Paolini

Quality Assurance

**Director, Quality
Assurance**
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
Lorena Villa

Test Leads
Stephen "Yoshi" Florida
Carlos Restrepo
Jonathan McMullen

Testers

Scott Allman
Paul Barfield
Justin Lord
Jason Danell
Herb Rand
Scott Eades

Ali Zandi
Chris Williams
Kelly Costanza
William Nadel
Megan Lane
Ricardo Mansilla
Damian Horeczky
Daniel Brownstone
Ryan Johnson
Peter La
Alexei Keats
Eric Swartz
Josh Yarnold
Max Ziegler
Jason Chi
Keith Holt
Chris Munsell
Danny Ortiz
Josh Paik
Luis Arevalo
Aaron Lopez
Timothy Flanagan
Alex Yi
Max Yi
Jim Zaguroli
Carlos Franklin
Justin Andrews
Kevin Heeter

PC Supervisor
Jim Krenz

**Mastering Lab
Technicians**
Charles Batarse
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold

Voice Over Credits

**Dialog Recording /
Editing**
Atlantis Group

Recording Engineer
Micah Johnson
Dialog Editor
John Chominsky
Jaimie Siedow

**Dialog Casting
& Direction**
VoiceWorks Productions

Voice Direction
Douglas Carrigan
Zach Hanks

Voice Actors
Andre Sogliuzzo
Eliza Jane Schneider
Nolan North
Jim Ward
James Horan
Amir Talai
Dave Wittenberg
Saffron Henderson
Susan Boyd Joyce
Phil Proctor
Darryl Kurylo
S. Scott Bullock
Kim Mai Guest
Robin Atkin Downes
Yuri Lowenthal
Keith Szarabajka
Keith Ferguson
Julie Nathanson
Susanne Blakeslee
Steve Blum
Jentle Phoenix

**Software
Agent movement
'powered by
PathEngine(TM)'
www.pathengine.com**

This product contains
software technology
licensed from GameSpy
Industries, Inc.
© 1999-2003 GameSpy
Industries, Inc.
All rights reserved.

Uses Miles Sound
System. Copyright
© 1991-2007
by RAD Game Tools, Inc.

Uses Bink Video. Bink
Video. Copyright
© 1997-2007

by RAD Game Tools, Inc.
This product includes
cryptographic software
written by Eric Young
(ey@cryptsoft.com)
Copyright © 1995-1998
Eric Young
(ey@cryptsoft.com).
All rights reserved.

This product includes
software developed by
the OpenSSL Project
for use in the
OpenSSL Toolkit.
(<http://www.openssl.org/>)
Copyright © 1998-2004
The OpenSSL Project.
All rights reserved.

This product includes
software from the
G3D Project
(<http://g3d-cpp.sf.net>).
Copyright 2000-2007,
Morgan McGuire.
All rights reserved.

**Global Brand
Management**

**Executive Vice
President, Worldwide
Publishing**
Kelly Flock

**Senior Vice President,
Worldwide Marketing**
Bob Aniello

**Director, Global Brand
Management**
Kevin Kraff

Global Brand Manager
Lin Leng

German Translations
Jörg Gräffingholt

**French, Italian,
Spanish Translations**
Binari Sonori S.r.l

**French, Italian,
Spanish Translations**
Binari Sonori S.r.l

Public Relations

**Vice President,
Corporate
Communications**
Liz Pieri

**Senior Public
Relations Manager**
Rob Cassel

**Public Relations
Coordinator**
Ben Collier

Creative Services

**Director of Creative
Services**
Howard Liebeskind

**Creative Services
Manager**
Kirk Somdal

**Video Production
Manager**
Christopher Folino

**Video Production
Coordinator**
Melissa Rivas

Packaging Design
Ayzenberg Group

Special Thanks

Brian Farrell
Tim Campbell
Brandy Carrillo
Deborah Fingerma
Jenni Carlson

THQ International

**SVP European
Publishing**
Ian Curran

**Director, Global Brand
Management**
Michael Pattison

**Senior Global Brand
Manager**
Mickey Torode

**Assistant Global Brand
Manager**
Anthony Newall

Global PR Manager
Guy Cunis

**International
Art Director**
Till Enzmann

DTP Operator (ICS)
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberger
Jens Spangenberg
Jörg Stauvermann
Ramona Sackers
Ramona Stell

**European Localisation
Director**
Susanne Dieck

**European Localisation
Engineer**
Bernd Kurtz

**European Localisation
Technician**
Andreas Herbertz

**UK Marketing
Director**
Richard Williams

**UK Product Marketing
Manager**
Jon Rooke

**UK Associate Product
Marketing Manager**
Elizabeth Blackman
**UK Senior PR
Manager**
Sam Forrest

UK PR Manager
Greg Jones

**UK & Export PR
Manager**
Helen Jones

**Export Sales &
Marketing Manager**
Gayle Shepherd

**Marketing Director,
Germany**
Paul Ashcroft

**Product Manager,
Germany**
Melanie Skrok

**Senior Product
Manager, Germany**
Claus Schmidt

Head of PR, Germany
Georg Reckenthäler

PR Manager, Germany
Jochen Langenbach

**Marketing Director,
Spain**
Pablo Camacho

**Product Manager,
Spain**
Javier Mañú
Fermin Garcia Fueyo

PR Manager, Spain
Jorge Nicolás Vázquez

**Vice President,
Asia Pacific**
Martin Good

**Senior Product
Manager, Asia Pacific**
Chris Wright

**PR Manager, Asia
Pacific**
Paul Houlihan

**Marketing Director,
France**
Sébastien Wadoux

**Senior Product
Manager, France**
Benoit Bohet
Jérémy Goldstein

**Marketing Assistant,
France**
Joanna Demeure

PR Manager, France
Jerome Benzadon
Christelle Carteron

**Marketing Manager,
Benelux**
Robin Wolff

**Product Marketing
Manager, Nordic**
Henrik Viby

PR Manager, Nordic
Peter Jakobsen

Special Thanks
Annie Sullivan
Jeroen Pompen
Miguel Canut
Rory Donnelly
Roy Campbell
Rodney Block

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "Titan Quest: Immortal Throne"

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: „Lizenznehmer“) aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Installation der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht installieren.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Titan Quest: Immortal Throne" der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software "Titan Quest: Immortal Throne" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgedruckt, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiert, dem 'reverse engineering' unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgedruckter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrig Hardware oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Bedienungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ und ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadenereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung - welcher Art auch immer - in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Januar 2007

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für spielinhaltliche Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für technische Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
Tlf. 91 799 18 75 (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas
y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.
Visita nuestra web:
Registra tu juego en www.thq-games.es para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi
de 10 à 12h et de 14h à 20h (0.34 € la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: assistenza@thq.com
Telefonando a: 02 89418552
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NETHERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047
(nationaal/internationale telefoonnummers
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für spielinhaltliche Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für technische Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: 256 836 273
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für spielinhaltliche Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für technische Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

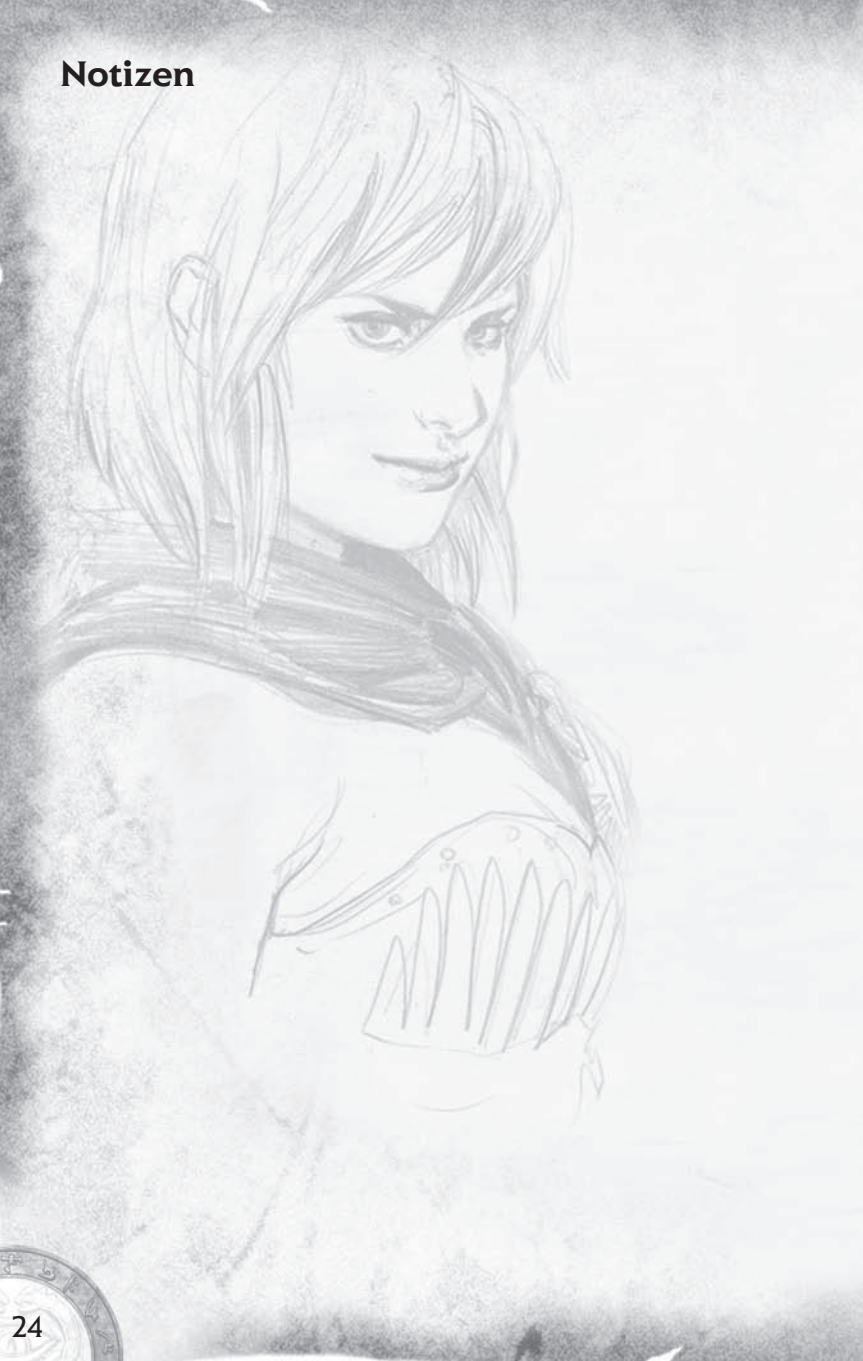
eursupport@thq.com

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support





mein THQ **deine community!**

REGISTRIERE DEINE THQ-SPIELE!
EXKLUSIVE INFOS UND ANGEBOTE!
JEDEN MONAT TOLLE PREISE ZU GEWINNEN!

mein-THQ.DE



Übersicht Tastaturbelegung

Allgemein

1-9, 0	Schnellauswahlplätze für Fähigkeiten
Z	Schnellauswahlleisten wechseln
R	Heiltrank
E	Energietrank
W	Waffenwechsel
L	Portalstein benutzen
C, I	Charakterfenster
Q	Aufgabenfenster
S	Fähigkeitenfenster
M	Kartenfenster
G	Spielmenü
H	Tutorial-Hilfe
Leertaste	Pause
Cursor hoch	Nächste Fähigkeit
Cursor runter	Vorherige Fähigkeit
Strg	Auf Begleiter zielen (Taste halten und klicken)
F2-F6	Begleiter 1-5 auswählen
F7	Alle Begleiter auswählen

Gegenstände

Alt	Gegenstände auf dem Boden anzeigen (keine kaputten)
Y	Alle Gegenstände anzeigen
X	Gegenstände anzeigen (keine gewöhnlichen)
D	Gegenstand ablegen (muss ausgewählt werden)

Ansicht

Mausrad	Herein- und herauszoomen
Ziffernblock 1	Max Zoom In
Ziffernblock 2	Standardzoom
Ziffernblock 3	Minimaler Zoom
Ziffernblock 0	Zentrieren (Kartenfenster)

Mehrspielermodus

P	Gruppenfenster
T	Chat-Fenster



Titan Quest: Immortal Throne Installations-Code

Bewahren Sie diese Nummer gut auf! Dieser CD-Key wird benötigt, um das Produkt vollständig nutzen zu können!

www.titanquest.de