

Advertencia de seguridad

Información sobre los ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen las imágenes o las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso aquellas personas que no tienen un historial de este tipo de ataques o epilepsia pueden ser propensos a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Estos ataques tienen varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la conciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que conduzcan a una lesión propiciada por una caída o un golpe con algún objeto cercano.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, **deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico**. Los padres deben observar a sus hijos o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y adolescentes tienen más posibilidades de sufrir estos ataques que los adultos.

El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue si se siente somnoliento o cansado.

Si usted o algún familiar suyo posee un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, dominios, direcciones de correo electrónico, logotipos, personas y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, persona o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un acuerdo de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

© y © 2002 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, *Age of Mythology*, Ensemble, el logotipo de Microsoft Game Studios, el logotipo de la conexión .NET, Windows y Windows NT son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en United States y otros países.

Desarrollado por Microsoft Corporation.

Microsoft y el logotipo de Microsoft son marcas comerciales de Microsoft Corporation.

Age of Mythology usa Miles Sound System® 1991-2002 por RAD Game Tools, Inc.

Los nombres de las compañías y productos reales mencionados en el presente documento pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Índi

Pantalla p

Capítul

Instalació

Menú prin

Ayuda

Opciones

Guardar y

Capítul

Principios

Movimien

Recursos.

Edificios.

Población

Reclutam

Combate.

Avance po

Desarrollo

Ganar la

Capítul

Partidas c

Partidas r

Capítul

Dioses ...

Poderes d

Unidades

Héroes...

Los pante

Atenció

dad

ensibles

do se
las
regos.
o de
lépticos
ques
cara o
pérdida
lida del
ropiciada

nte y
reguntarles
centes

cirse

lépticos,

sitio Web de
o contrario,
reo
le ni se debe
na o hecho
ilidad del
e reproducir,
de cualquier
odo), ni
orporation.
s derechos de
xpresamente
torga ninguna

logy, Ensemble,
aws NT son
s paises.

on.

mento pueden

Índice

Pantalla principal.....	2
Capítulo 1: Introducción	4
Instalación.....	4
Menú principal.....	4
Ayuda.....	5
Opciones	5
Guardar y salir	6
Capítulo 2: Cómo jugar a Age of Mythology... ..	7
Principios básicos del juego.....	7
Movimiento	8
Recursos.....	8
Edificios.....	11
Población.....	11
Reclutamiento de un ejército.....	12
Combate.....	12
Avance por las edades	13
Desarrollo de las mejoras	14
Ganar la partida	14
Capítulo 3: Tipos de partidas.....	15
Partidas de un jugador.....	15
Partidas multijugador	16
Capítulo 4: Mitología	18
Dioses	18
Poderes divinos	18
Unidades míticas	18
Héroes.....	19
Los panteones	20
Atención al cliente	29

Pantalla principal

Visor de poderes divinos

Muestra los poderes divinos

Estandarte no asignado

Estandarte sin unidades asignadas

Estandartes de grupo

Haz clic con el botón secundario para asignar unidades a cada estandarte

Ayuda emergente

Panel de recursos

Muestra los recursos almacenados y el límite de población



Alimento



Madera



Oro



Población



Favor de los dioses

Panel de comandos

Muestra las tareas, unidades, edificios, comandos y mejoras disponibles

Nombre del jugador y deidad

Muestra el nombre del jugador y el dios principal

Barra

Realiza avance p

Estandarte

Haz clic



Estadísticas

Muestra unidad o en ese m



Capítulo 1: Introducción

En *Age of Mythology* decidirás el destino de una de las nueve civilizaciones. Para conseguirlo, debes acumular recursos, erigir un imperio, desarrollar mejoras, formar a un ejército y aplacar la ira de los dioses. Si logras sobrevivir el tiempo suficiente, tu civilización avanzará a través de las distintas edades.

Instalación

Para instalar *Age of Mythology*, inserta el CD 1 de *Age of Mythology* en la unidad de CD-ROM. Sigue las instrucciones en pantalla para completar el proceso. Si la instalación no se inicia automáticamente, sigue estos pasos:

- 1 Inserta el CD 1 de *Age of Mythology* en la unidad de CD-ROM.
- 2 En el menú Inicio, haz clic en EJECUTAR.
- 3 Escribe D:\setup.exe (donde D: es la unidad de CD-ROM).
- 4 Haz clic en ACEPTAR.

Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

Menú principal

Aprender a jugar: Inicia la campaña de aprendizaje o muestra unas secuencias cortas en las que se explica cómo jugar con la civilización nórdica o la egipcia.

Campaña: Juega a la campaña para un jugador o carga una partida guardada.

Un jugador: Inicia una partida de mapa aleatorio, carga un escenario o continúa una partida de un jugador guardada.

Multijugador: Inicia una partida ESO, LAN o Direct IP.

Opciones: Personaliza la configuración de la partida.

Más: Reproduce partidas grabadas, inicia el editor de escenarios y muestra la historia o los créditos del juego.

Salir: Cierra *Age of Mythology*.

Ayuda

Tienes tres

Información: sobre un ítem, izquierda o cuántos al

Ayuda detallada: ver la Ayuda o desarrolllos

Diagrama de línea: Haz

Manejo

Para obtener el mercado, edificios, o antes de i consultars

Opciones

Aquí puedes En el men

Perfiles

Todos los único. Para nombre de con tu nor

Selección: Si reduces rendimien

Mueve el la música.

También s y el brillo

Ayuda

Tienes tres modos de obtener ayuda mientras juegas a *Age of Mythology*.

Información sobre herramientas: Coloca el puntero del *mouse* (o ratón) sobre un icono para abrir una breve descripción en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Coloca el puntero sobre un recurso para saber cuántos aldeanos lo están recogiendo.

Ayuda detallada: Haz clic con el botón secundario en cualquier icono para ver la Ayuda detallada o presiona F1. La Ayuda muestra los atributos y desarrollos disponibles para unidades, edificios, mejoras o poderes divinos.

Diagrama de la civilización: Presiona F2 para ver esta información en línea. Haz clic en cualquier icono para consultar la Ayuda detallada.

Manual en línea

Para obtener más información en *Age of Mythology* sobre las mejoras, el mercado y la diplomacia, as tácticas, las unidades militares y los edificios, consulta el manual en línea. Este manual puede imprimirse antes de iniciar la partida, en la pantalla de inicio automático, o bien consultarse en línea.

Opciones

Aquí puedes cambiar la configuración gráfica y de sonido, entre otras. En el menú principal, o en el menú del juego, haz clic en **Opciones**.

Perfiles de usuario

Todos los usuarios pueden almacenar las opciones de juego en un perfil único. Para crear un perfil personal, haz clic en Agregar y escribe un nombre de usuario. La configuración de opciones actual se guardará con tu nombre de usuario.

Selecciona el tamaño de la pantalla y la calidad de los gráficos. Si reduces el tamaño de la pantalla y la calidad de los gráficos, el rendimiento mejorará.

Mueve el control deslizante para ajustar el volumen del sonido y de la música.

También se puede ajustar la velocidad de desplazamiento del mouse y el brillo de la pantalla mediante los controles deslizantes.

Opciones adicionales

Colores de amigo o enemigo: Selecciónala para ver tus unidades y edificios en verde, los de tus aliados, en amarillo y los de tus enemigos, en rojo.

Permitir burlas sonoras: Selecciónala para oír burlas sonoras pregrabadas entre jugadores.

Permitir rotación de cámara: Selecciónala para permitir la rotación del minimapa. Presiona la tecla <CTRL> y las teclas de dirección o la rueda del mouse para girar el minimapa.

Ayuda emergente completa: Selecciónala para que la Ayuda aparezca en el panel de ayuda emergente.

Mostrar estandarte de unidades militares inactivas: Selecciónala para mostrar las unidades militares que están paradas.

Guarecerse con un solo clic: Selecciónala para que tus unidades se refugien en el edificio sobre el que hagas clic con el botón secundario.

Movimiento de ataque: Selecciónala para atacar a las unidades enemigas del camino.

Jugar en ventana: Selecciónala para jugar a *Age of Mythology* en una ventana, en lugar de a pantalla completa.

Mostrar mensajes de estado de construcción: Selecciónala para recibir una notificación siempre que se haya creado un edificio o una unidad o se haya completado un desarrollo.

Modificación de las teclas de acceso rápido

Haz clic para configurar o cambiar las teclas de acceso rápido.

Haz clic en **Guardar** cuando hayas configurado todas las opciones.

Guardar y salir

Guardar una partida: En el menú del juego, haz clic en **Guardar partida**. En el cuadro de diálogo **Guardar partida**, asígnale un nombre y haz clic en **Aceptar**.

Cargar una partida guardada: En el menú principal, haz clic en **Un jugador** y, después, en **Cargar partida guardada**. En el cuadro de diálogo **Cargar partida guardada**, selecciona una partida que hayas guardado.

Cargar escenario: En el menú principal, haz clic en **Un jugador** y, después, en **Cargar escenario**. En el cuadro de diálogo **Cargar escenario**, selecciona el escenario que quieres cargar.

Salir de la partida: En el menú del juego, haz clic en **Abandonar partida**.

Capítulo 2: Cómo jugar a Age of Mythology

Principios básicos del juego

La forma más sencilla de aprender a jugar a *Age of Mythology* es iniciar la campaña de aprendizaje incluida en el juego.

Tutorial

Con el tutorial de la campaña de aprendizaje asimilarás los conceptos básicos de *Age of Mythology*. Aprenderás a desplazarte, a acopiar recursos, a combatir y a construir, además de saber más sobre los dioses, el favor divino y las unidades míticas.

Para iniciar la campaña de aprendizaje, haz clic en **Aprender a jugar** en el menú principal y, después, en **Tutorial**.

Campaña

La campaña de un jugador sigue las aventuras del héroe Arkantos.

Para completar la campaña, debes guiar a Arkantos por cada escenario y enfrentarte a los enemigos de la Atlántida.

Para iniciar una campaña, haz clic en **Campaña** y, después, en **Iniciar campaña**.

Partida de mapa aleatorio

Los jugadores que ya conozcan *Age of Mythology* pueden empezar en un mapa aleatorio para jugar sin dilación contra un máximo de 11 adversarios del sistema.

Para iniciar una partida de mapa aleatorio

En el menú principal, haz clic en **Un jugador** y, después, en **Mapa aleatorio**. Una vez seleccionadas todas las opciones de la partida, haz clic en **Comenzar** para jugar.

La típica partida de mapa aleatorio comienza en la Edad Arcaica con un centro urbano, varias atalayas, una unidad militar o de exploración y unos cuantos aldeanos. Puedes ver el área que rodea tu asentamiento, pero las áreas fuera de tu campo visual o del de tus aliados permanecen envueltas en un manto de oscuridad. Si quieres ver el terreno circundante, mueve una unidad hasta las áreas inexploradas.

Movimiento

Haz clic en una unidad para seleccionarla. Para seleccionar varias unidades, arrastra el puntero del mouse sobre ellas. Una vez que las hayas seleccionado, haz clic con el botón secundario en una ubicación de la pantalla principal o del minimapa para que las unidades se desplacen hacia allí.

Al explorar el mapa revelarás el terreno limítrofe y los recursos esenciales para la expansión de tu civilización.

Consejo

Explora el mapa cuanto antes para localizar recursos, buscar posiciones estratégicas y seguir el avance de los enemigos.

Recursos

En *Age of Mythology* hay cuatro tipos de recursos que debes recoger: alimento, madera, oro y favor de los dioses. Equilibra la explotación de estos recursos para que tu civilización prospere. Los obreros (egipcios), los aldeanos (griegos) y también los recolectores y los enanos (nórdicos) recogen los recursos y los almacenan en el centro urbano, los graneros, los almacenes, los campamentos madereros y mineros y los carros de bueyes. Los pesqueros depositan el alimento en el muelle. Con el fin de simplificar las descripciones, todas las unidades que se dedican a recolectar recursos se llamarán aldeanos.

Nota

La civilización nórdica puede crear una unidad de enanos especializada en extraer oro.

Crear

Para recoger
para acopiar

Para crear

Haz clic en
comandos
producir c
Aldeano.
el porcent
producción



Los aldeanos
agricultura

Caza: Selecciona
animal. Se
cazar algunos



Recolección
en un arbu

Agricultura
comandos.
Age of Mythology
la pesca ge

Nota

Las
ha

Pesca: Los
recoger al

Nota

Los

Pastoreo:
animal. És
moverlo co
un aldeano

Consejo

Creación de aldeanos

Para recoger recursos, necesitas aldeanos. Crea bastantes aldeanos para acopiar recursos con rapidez.

Para crear un aldeano

Haz clic en el centro urbano para seleccionarlo. En el panel de comandos verás tanto las unidades que el centro urbano puede producir como las mejoras que se pueden desarrollar. Haz clic en **Aldeano**. La unidad aparece en la cola de producción junto con el porcentaje completado. Para agregar más aldeanos a la cola de producción, haz clic en **Aldeano** varias veces.



Alimento

Los aldeanos acopian alimento mediante la caza, la recolección, la agricultura, la pesca o el pastoreo.

Caza: Selecciona a un aldeano y haz clic con el botón secundario en un animal. Se necesitan muchos aldeanos, e incluso unidades militares, para cazar algunos animales salvajes, como el jabalí y el oso.

Recolección: Selecciona a un aldeano y haz clic con el botón secundario en un arbusto.

Agricultura: Selecciona a un aldeano y haz clic en **Granja** en el panel de comandos. Haz clic en la zona del mapa donde quieras establecer la granja. En *Age of Mythology* no es necesario volver a sembrar las granjas. La agricultura y la pesca generan alimento de forma más lenta que la caza o la recolección.

Nota

Las civilizaciones griega y nórdica no pueden trabajar la tierra hasta la Edad Clásica.

Pesca: Los pesqueros (construidos en el muelle) se utilizan para recoger alimento de los bancos de peces.

Nota

Los bancos de peces no se agotan nunca.

Pastoreo: Para capturar un animal del rebaño, acerca una unidad al animal. Éste pasa a ser de tu mismo color y podrás seleccionarlo y moverlo como cualquier unidad. Para acopiar alimento, selecciona a un aldeano y haz clic en el animal del rebaño.

Consejo

Las vacas, las cabras y los cerdos engordan con el tiempo.



Madera

La madera se tala de los árboles y es el principal material de construcción de las civilizaciones griega y nórdica. Los egipcios no emplean la madera para edificar. Para recoger madera, selecciona a un aldeano y haz clic con el botón secundario en un árbol.



Oro

Este metal precioso amarillo se encuentra en yacimientos cercanos a la superficie del suelo. El oro se emplea como moneda para costear las unidades, los edificios y el desarrollo tecnológico. Para acumular oro, selecciona a un aldeano y haz clic con el botón secundario en una mina de oro.



Favor de Los dioses

La benevolencia, o favor, de los dioses es esencial tanto para la creación de unidades míticas como para el desarrollo de las mejoras mitológicas que hacen progresar tu civilización. Hay un límite de favor de 100 puntos para todas las civilizaciones, con una excepción: una civilización griega que rinde culto a Zeus tiene un límite de favor de 200 puntos.

Griegos: Para ganarse el favor de los dioses, haz que los aldeanos vayan a un templo a rezar. Selecciona a un aldeano y haz clic con el botón secundario en un templo.

Egipcios: Para ganarse el favor de los dioses, alza monumentos en su honor. Los egipcios pueden construir cinco monumentos, pero de uno en uno. Cada monumento será más grande, costará más recursos y se tardará más tiempo en construirlo, pero generará más favor.

Consejo

Los monumentos de Isis impiden que los enemigos empleen los poderes de sus dioses contra ti en un radio concreto del monumento.

Nórdicos: Para ganarse el favor de los dioses, entabla combate. Todo el daño causado a las unidades, los edificios y los animales enemigos aumenta su favor. Los recolectores nórdicos asignados a la caza de animales también generan el favor divino. Los héroes nórdicos consiguen más favor divino que el resto de las unidades. Las unidades míticas nórdicas no se ganan el favor de los dioses.

Edifi

Los griegos
construcc
construir.

Para co

1. Seleccio
2. En el pa
3. Haz clic

Nota

Si e
Mu

Para alzar
< MAYÚS

Los edifici
puntos de
producida
selección
del mapa.
el panel d
sobre el p

Pobli

La poblaci
civilizació
debes cap

Consejo

Los asenta
urbano. Si
destruirlo
destruir.

Para const
Edad Hero

Edificios

Los griegos y los nórdicos utilizan la madera y el oro en sus construcciones. Los egipcios, en cambio, no utilizan la madera para construir. Asigna aldeanos a la construcción de edificios.

Para construir un edificio

- 1 Selecciona a un aldeano (o a un grupo de aldeanos).
- 2 En el panel de comandos, haz clic en el edificio que quieras.
- 3 Haz clic en la zona del mapa donde quieras construirlo.



Si el contorno del edificio está en rojo, no puedes edificar en esa ubicación. Mueve el edificio para intentar construirlo en otro emplazamiento.

Para alzar más de un edificio del mismo tipo, mantén presionada la tecla <MAYÚS> y haz clic en varias ubicaciones del mapa.

Los edificios que producen unidades tienen puntos de reunión. Los puntos de reunión determinan dónde se concentran las unidades producidas en el edificio. Para establecer un punto de reunión nuevo, selecciona el edificio y haz clic con el botón secundario en un punto del mapa. También puedes hacer clic en **Nuevo punto de reunión** en el panel de comandos y, después, hacer clic con el botón secundario sobre el punto del mapa donde quieres que se reúnan las unidades.

Población

La población vive en los centros urbanos y en las casas. Cada civilización puede construir diez casas. Para superar este límite, debes capturar un asentamiento.



Para capturar un asentamiento, construye un centro urbano en él.

Los asentamientos son el único lugar donde se puede construir un centro urbano. Si ya hay un centro urbano controlado por otro jugador, debes destruirlo para poder construir dentro. Los asentamientos no se pueden destruir.

Para construir un centro urbano, tu civilización debe avanzar hasta la Edad Heroica. Los centros urbanos adicionales albergan a más población.

Reclutamiento de un ejército

Para defender tu civilización, necesitas un ejército.

Los egipcios forman a sus soldados en los cuarteles y en la fortaleza de Migdol. Las civilizaciones griegas forman a los suyos en la academia, la galería de tiro con arco, el establo y la fortaleza. Las civilizaciones nórdicas los forman en la casa comunal y el castro.

Para crear una unidad militar

Selecciona el edificio y haz clic en una unidad militar del panel de comandos. La unidad se agrega a la cola de producción si dispones de la cantidad de recursos necesaria en el almacén. Para agregar varias unidades a la cola, haz clic en el botón de la unidad varias veces.

Combate

Ahora que has reunido un ejército, ha llegado el momento de ponerlo a prueba en el campo de batalla. Selecciona una unidad militar y haz clic con el botón secundario en la unidad o el edificio enemigos que pretendas atacar.

En *Age of Mythology* puedes agrupar unidades en ejércitos mediante los estandartes de grupo. Con estos estandartes podrás asumir rápidamente el control de las unidades.

Para asignar unidades a los estandartes de grupo

Selecciona las unidades que quieras agrupar y haz clic con el botón secundario en uno de los estandartes de grupo plegados de la esquina superior izquierda de la pantalla. Las unidades seleccionadas se agrupan en el estandarte desplegado. Para seleccionar estas unidades conjuntamente, haz clic en el estandarte de grupo al que las has asignado. Para agregar más unidades a un estandarte, selecciónalas, mantén presionada la tecla <MAYÚS> y haz clic con el botón secundario en el estandarte.

Para enviar tu ejército a la batalla, haz clic en su estandarte de grupo y, después, haz clic con el botón secundario en una unidad o un edificio enemigos para atacarlos.

Conforme tu civilización avance, podrás construir edificios militares nuevos para lograr unidades militares más poderosas.

Ava

Para reforz
y los edific
distintas e
requiere h
el centro u
para ver q
todos los r
siguiente e
poderes di

Has de ad
de dioses
Muestra a
de estos d
Coloca el
descripció

Edad

Es la edad
civilizació
hasta la E

Edad

Avanzar h
un panteó
una armer

Edad

En la Edad
mediante l
Almacena

Edad

La Edad M
mejoras es

cito

fortaleza
la
za. Las
castro.

del de
spones de
ar varias
eces.

de
unidad
edificio

mediante
mir

grupo
el botón
la esquina
s se
unidades
has
cionales,
ón

de grupo
o un

militares

Avance por las edades

Para reforzar las unidades militares, las unidades míticas, las mejoras y los edificios, debes hacer avanzar tu civilización a través de las distintas edades. Avanzar hasta la siguiente edad cuesta recursos y requiere haber construido los edificios de la edad anterior. Selecciona el centro urbano y coloca el puntero sobre el icono Avanzar de edad para ver qué edificios o recursos necesitas para avanzar. Si se cumplen todos los requisitos, haz clic en Avanzar de edad para desarrollar la siguiente edad. El progreso de las edades aparece encima del panel de poderes divinos, en la parte superior central de la pantalla.

Has de adorar a un dios menor para avanzar. El cuadro de selección de dioses menores tiene una representación de dos dioses menores. Muestra además la unidad mítica, las mejoras y el poder de cada uno de estos dioses.

Coloca el puntero sobre la representación de un dios para ver una descripción de cómo éste beneficia a tu civilización.

Edad Arcaica

Es la edad de inicio típica en *Age of Mythology*. En esta edad, la civilización es muy elemental. Erigir un templo te permite avanzar hasta la Edad Clásica.

Edad Clásica

Avanzar hasta la Edad Clásica implica que has comenzado a erigir un panteón. Para avanzar hasta la Edad Heroica, debes construir una armería.

Edad Heroica

En la Edad Heroica, tu civilización puede aumentar su límite de población mediante la construcción de centros urbanos en los asentamientos. Almacena más alimento y oro y construye un mercado para avanzar.

Edad Mítica

La Edad Mítica es la cumbre de tu civilización. Todos los edificios y mejoras están disponibles, incluida una maravilla.

Desarrollo de las mejoras

Las mejoras pueden colocar tu civilización en una posición de ventaja frente a los enemigos. Los avances tecnológicos ponen a disposición de las tropas armas y armaduras más potentes, aceleran la recogida de los recursos y refuerzan los edificios. El alimento, la madera o el oro serán necesarios para desarrollar las mejoras. Asimismo, puedes desarrollar mejoras mitológicas, aunque puede que éstas cuesten favor divino.

Mejoras de los recursos

Estas mejoras hacen que los aldeanos aceleren la recogida y transporten más cantidad. Por regla general, se desarrollan en edificios relacionados con los recursos, como graneros, campamentos madereros, campamentos mineros, almacenes, carros de bueyes y centros urbanos.

Mejoras militares

Puedes aumentar el rendimiento de tu unidad militar en la batalla mediante el desarrollo de mejoras militares. Éstas pueden reforzar la armadura, aumentar la velocidad de movimiento y mejorar el ataque.

Las mejoras militares se pueden desarrollar en cualquier edificio en el que se creen unidades militares o en edificios que presten servicios a éstas, como la armería.

Ganar la partida

Las condiciones para la victoria varían según la modalidad de juego que hayas elegido. La supremacía es la opción predeterminada y supone el cumplimiento de las tres condiciones de victoria. La conquista es una victoria militar. Los combates a muerte son iguales que las conquistas, pero con muchos recursos iniciales. Por último, la partida relámpago es igual que la supremacía, pero a una velocidad de juego cinco veces mayor.

Victoria militar: Destruye todas las unidades y edificios de tus adversarios.

Maravilla: Completa una maravilla y defiéndela hasta que el cronómetro llegue a cero.

Todos los asentamientos: El vencedor, ya sea un individuo o un equipo, construye un centro urbano en todos los asentamientos del mapa de forma simultánea.

Capítulo

Hay varias...
aleatorio o...
adversario...
héroe Ark...
adversario...

Parte

Cam

Para comp...
a otros hé...
héroes de...
muerte en...
suelo inco...
esté libre o...

Hay cuatr...

Fácil: El n...
deben con...

Intermedi

Difícil: Se...
desafíos n...

Titán: El o...

Para empo...
principal.

Parte

Age of My...
de mapa a...
máximo d...

Para come...
Jugar en e...

Capítulo 3: Tipos de partidas

Hay varias formas de jugar a *Age of Mythology*. Las partidas de mapa aleatorio ofrecen la posibilidad de jugar una partida rápida contra adversarios del sistema. La campaña te permite meterte en la piel del héroe Arkantos y las partidas multijugador te retan a enfrentarte a adversarios humanos.

Partidas de un jugador

Campaña

Para completar la campaña, guía por todos los escenarios a Arkantos y a otros héroes de la mitología contra los enemigos de la Atlántida. Los héroes de la historia no se crean en ningún edificio ni se les puede dar muerte en el combate. Los héroes que sufren heridas mortales caerán al suelo inconscientes y sólo resucitarán una vez que el área circundante esté libre de unidades o edificios enemigos que pudieran atacarlo.

Hay cuatro niveles de dificultad en la campaña para un jugador.

Fácil: El nivel de dificultad predeterminado. Los jugadores novatos deben comenzar aquí.

Intermedio: Se recomienda para los jugadores experimentados.

Difícil: Se recomienda para los jugadores veteranos que buscan desafíos más fuertes.

Titán: El culmen de los desafíos.

Para empezar una campaña, haz clic en **Campaña** en el menú principal. Después, haz clic en **Iniciar campaña**.

Partida de mapa aleatorio

Age of Mythology permite que los jugadores utilicen la partida de mapa aleatorio para empezar a jugar rápidamente contra un máximo de once adversarios del sistema.

Para comenzar una partida de mapa aleatorio de un jugador, haz clic en **Jugar** en el menú principal y, después, en **Partida de mapa aleatorio**.

Partidas multijugador

Para jugar partidas multijugador en *Age of Mythology* se necesita Internet, ya sea mediante una red de área local (LAN) o una conexión por módem. Para comenzar una partida multijugador, en el menú principal, haz clic en **Multijugador** para iniciar la conexión a la partida.

Conexión multijugador

Hay disponibles tres tipos de partidas multijugador: Ensemble Studios Online (ESO), red de área local (LAN) y Direct IP.

Para entrar en ESO, los jugadores deben escribir el apodo y la contraseña en la pantalla de conexión.

Si es la primera vez que te conectas, haz clic en **Nueva cuenta** y completa el proceso de registro. Cuando te hayas registrado, la sesión ESO se iniciará automáticamente.

Selecciona una conexión LAN o Direct IP para unirse a una partida o ser el anfitrión en una red de área local. Direct IP es para usuarios avanzados y requiere la dirección IP de la persona contra la que quieres jugar.

Configuración rápida

Age of Mythology busca tus compañeros y adversarios: Define los parámetros de configuración (número de jugadores, dios mayor, tipo de mapa, etc.) y haz clic en **Comenzar**. *Age of Mythology* utiliza el sistema de clasificación de jugadores para buscar adversarios con tu mismo nivel de juego.

Tú formas tu equipo y *Age of Mythology* busca un equipo adversario: Forma tu propio equipo con las opciones **Formar equipo** e **Invitar a amigos**. Después, *Age of Mythology* selecciona los adversarios adecuados según su clasificación, y el juego comienza.

Conf

Únete a u
haz clic en

Actúa con

Anfitrión,

establece
se podrá u
hacer clic
partida.

Actúa con

partida no
jugar en e
selecciona
un jugador

Las partid
de los jug

Conv

Para inter
jugadores
hay una li
de canal o
un canal o
agregarlo

Lista de

Utiliza la
Para agre
jugar, haz
selecciona
agregará a

Además d
jugadores
invitar a

Haz clic e
clasificaci

Configuración avanzada

Únete a una partida de la lista: Selecciona una partida de la lista y haz clic en **Unirse**.

Actúa como anfitrión de una partida de la lista: Haz clic en **Anfitrión**, que aparece en la pantalla de la lista de partidas, y establece los parámetros de configuración de la partida. Cualquiera se podrá unir ahora a tu partida desde la lista. También puedes hacer clic en **Invitar a amigos** para que haya más jugadores en tu partida.

Actúa como anfitrión de una partida privada: Si quieres que tu partida no aparezca en la pantalla de la lista de partidas y que para jugar en ella sea necesaria una invitación, haz clic en **Anfitrión** y selecciona **Privado**. Utiliza la opción **Invitar a amigos** para que se unan jugadores a tu partida.

Las partidas de configuración avanzada no afectan a la clasificación de los jugadores.

Conversación

Para intercambiar mensajes o configurar partidas con otros jugadores, haz clic en **Conversación**. En los canales de conversación hay una lista de los jugadores que buscan una partida. Para cambiar de canal de conversación, haz clic en el menú del canal y selecciona un canal distinto. Haz clic en el nombre de cualquier jugador para agregarlo a tu lista de amigos e invitarlo a tu salón.

Lista de amigos

Utiliza la lista de amigos para invitar a tus colegas a una partida. Para agregar o quitar amigos y enviar mensajes o invitaciones para jugar, haz clic en **Invitar a amigos**. Para invitar a un amigo a jugar, selecciona su nombre y haz clic en **Invitar**. El amigo seleccionado se agregará a tu salón una vez que haya aceptado la invitación.

Además de la lista de amigos hay una lista de no admitidos. Los jugadores que estén en esta lista no podrán mandarte mensajes ni invitarte a sus partidas.

Haz clic en la ficha **Estadísticas** para buscar jugadores o ver las clasificaciones y las estadísticas de los jugadores.

Capítulo 4: Mitología

Dioses

Al comienzo de cada partida, eliges la deidad principal de tu civilización. Hay tres dioses mayores en las civilizaciones griega, egipcia y nórdica. Cada dios mayor favorece a una parte distinta de tu civilización.

Poderes de los dioses

Las deidades conceden un poder especial en cada edad. Los poderes divinos sólo pueden emplearse una vez y se pueden guardar hasta la edad siguiente. Estos poderes pueden ser ofensivos, defensivos o económicos y pueden variar según los dioses menores que hayas elegido. Los poderes divinos disponibles aparecen en la parte superior central de la pantalla.

Invocación de los poderes divinos

Para invocar el poder de un dios, haz clic en el botón del poder y, después, en una ubicación del mapa.

La mayoría de los poderes divinos requieren tener contacto visual para invocarlos. Otros son globales y pueden invocarse en cualquier punto del mapa. Si es necesario tener contacto visual, debes disponer de una unidad o un edificio próximos desde los que divises la ubicación.

Unidades míticas

Conforme obtienes el favor de los dioses, puedes crear unidades míticas en los templos. Las unidades míticas navales, como los krakens, se crean en el muelle. Los ataques de la unidad mítica son más fuertes cuando se lanzan contra soldados mortales. Resultan más débiles si se lanzan contra los héroes. Las unidades míticas disponen de ataques especiales que emplean periódicamente.

Para crear una unidad mítica

Selecciona un templo (o cualquier otro edificio que pueda crear unidades míticas). En el panel de comandos, haz clic en la unidad mítica que quieras crear.

Héroes

Las unidades faraónicas, o faraones, son poderosas unidades divinas que disponen de habilidades especiales.

Griegos

Las civilizaciones griegas tienen una fuerte tradición urbana y un fuerte sentido del deber.

Consejo

Egipcios

Los faraones son héroes de la partida que pueden crear un nuevo faraón o a menos de cinco unidades.

El faraón puede ser cometido. La recogida de el ataque.

Para obtener

Selecciona al que quieras.

Los sacerdotes y, a diferencia de los que quieras unidades.

Nórdicos

Los nórdicos no obstante, comunal o

Héroes

Las unidades de héroes, entre los que se incluyen los sacerdotes y los faraones, ocasionan daños extra a las unidades míticas y son más poderosas que las unidades normales. Estas unidades irradian un aura divina que facilita su localización en el campo de batalla. Cada civilización dispone de diferentes unidades heroicas y de condiciones para crear héroes.

Griegos

Las civilizaciones griegas disponen de un total de cuatro héroes en la tierra y un héroe en el mar en la Edad Mítica. Se crean en el centro urbano o la fortaleza. Tan sólo puede existir un héroe griego a la vez.

Consejo

Cuando se da muerte a un héroe griego, su espíritu se reúne con los dioses y puede volver a crearse.

Egipcios

Los faraones y los sacerdotes son los equivalentes egipcios de los héroes de otras civilizaciones. El faraón existe desde el comienzo de la partida y, en caso de ser asesinado, se unge en el centro urbano a un nuevo faraón, que ocupará su lugar. Sólo puede haber un faraón a menos que los fieles de Osiris desarrollen la mejora Nuevo Reino.

El faraón puede otorgar poderes a los edificios asignándoles un cometido. Esta concesión de poderes permite que el edificio acelere la recogida de recursos, la formación de unidades, la construcción y el ataque. El faraón sólo puede otorgar poderes a un edificio a la vez.

Para otorgar poderes a un edificio

Selecciona al faraón y haz clic con el botón secundario en el edificio al que quieras otorgar poderes.

Los sacerdotes de Ra también pueden otorgar poderes a los edificios y, a diferencia del faraón, puedes tener a todos los sacerdotes que quieras a la vez. Además, los sacerdotes egipcios sanan a las unidades aliadas que se encuentren en los alrededores.

Nórdicos

Los nórdicos sólo disponen de una unidad heroica: los hersires. Pueden, no obstante, tener varias a la vez. Los hersires se crean en la casa comunal o el templo y ganan la mayoría del favor divino en el combate.

Los panteones

Dioses egipcios



Ra

El dios egipcio del Sol es uno de los dioses más importantes del Antiguo Egipto.

Poder divino **Lluvia:** Gracias a este poder global, todos los aldeanos del mapa recolectan las granjas con más rapidez.

Bonificaciones de la civilización:

- Los sacerdotes pueden otorgar poderes a los edificios
- Los carros de combate y los camellos tienen más puntos de resistencia y se desplazan más rápido
- Los monumentos cuestan menos y son más sólidos



Isis

La esposa de Osiris y madre de Horus es una divinidad protectora que auxilia a los necesitados.

Poder divino **Prosperidad:** Los obreros recogen oro más rápido.

Bonificaciones de la civilización:

- Los monumentos brindan protección frente a los poderes divinos
- + 3 de límite de habitantes en los centros urbanos
- Las mejoras cuestan menos



Set

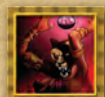
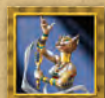
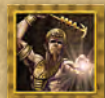
Set es el dios del mal, el caos, el desierto y las tierras lejanas. Tiene una gran afinidad con los animales.

Poder divino **Visión:** Revela un área inexplorada del mapa.

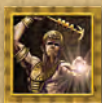
Bonificaciones de la civilización:

- Los sacerdotes pueden convertir a los animales
- La formación en el manejo de ondas y carros de combate se acelera
- Las unidades de la fortaleza de Migdol cuestan menos
- El faraón es capaz de invocar animales

Dioses



Dioses egipcios menores



Ptah: Dios de la creación

Beneficios

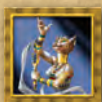
Unidades militares

Poder divino

Arenas movedizas: Teletransporta al enemigo o las unidades aliadas a cualquier lugar del mapa.

Unidad mítica

Udjat: Cobra mítica que escupe veneno.



Bastet: Diosa de la fertilidad

Beneficios

Obreros

Poder divino

Eclipse: Convierte el día en noche, reduciendo así el alcance de los arqueros y las unidades de asedio.

Unidad mítica

Esfinge: Unidad mítica rápida que levanta un torbellino para atacar.



Anubis: Dios de los muertos

Beneficios

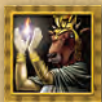
Infantería y unidades míticas

Poder divino

Plaga de serpientes: Invoca a serpientes para defender un área.

Unidad mítica

Siervos de Anubis: Unidad de infantería rápida que se lanza a la batalla.



Hathor: Diosa del cielo

Beneficios

Edificios

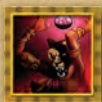
Poder divino

Plaga de langostas: Arrasa las granjas enemigas.

Unidades míticas

Petsuchos: Cocodrilo cubierto de joyas que dispara un rayo concentrado de luz solar.

Roc: Transporte aéreo.



Sekhmet: Diosa de la guerra

Beneficios

Arqueros y unidades de asedio

Poder divino

Ciudadela: Transforma un centro urbano en una imponente ciudadela.

Unidad mítica

Escarabajo: Unidad de asedio lenta.



Neftis: Diosa de la muerte

Beneficios

Sacerdotes

Poder divino

Ancestros: Resucitan a un ejército de soldados para que combatan.

Unidades míticas

Leviatán: Unidad de transporte naval.

Hombre escorpión: Unidad de infantería mítica que ataca con su venenoso aguijón.



Horus: Dios de la venganza

Beneficios

Infantería

Poder divino

Tornado: Invoca poderosos vendavales para destruir edificios y unidades.

Unidad mítica

Vengador: Unidad de movimiento rápido que ataca a varios enemigos a la vez.



Osiris: Dios del juicio final

Beneficios

Camellos

Poder divino

Hijo de Osiris: Transforma al faraón en un semidiós con ataque de rayos.

Unidad mítica

Momia: Faraones no muertos. Convierte a las unidades enemigas en vasallos.



Thot: Dios de la sabiduría

Beneficios

Fortaleza de Migdol

Poder divino

Meteoro: Diezma ciudades enteras con esta tormenta de meteoritos.

Unidades míticas

Fénix: Unidad de ataque aéreo. Sólo le pueden infligir daños las unidades de ataque a distancia.

Tortuga marina: Destruye las naves enemigas con esta gigantesca unidad mítica.

Dioses



Dioses griegos



Zeus

Zeus es el dios supremo del Olimpo. Poseidón y Hades son sus hermanos. Entre los tres se han repartido toda la creación. Zeus es el dios del cielo.

Poder divino **Rayo:** Elimina una unidad enemiga.

Bonificaciones de la civilización:

- Los hoplitas se mueven más rápido y la infantería provoca más daños a los edificios
- Comienza con 25 puntos de favor y tiene un límite de 200
- El favor divino se genera con más rapidez



Poseidón

Poseidón es hermano de Zeus y dios del mar, los caballos y los terremotos.

Poder divino **Magnetismo:** Piedra que atrae a los animales salvajes.

Bonificaciones de la civilización:

- Es menos costoso producir la caballería
- La milicia se presenta en los edificios destruidos
- Los pesqueros y las caravanas viajan a más velocidad
- El uso de los mercados es menos costoso



Hades

Hades es el dios de los muertos y señor del Inframundo. Los minerales preciosos proceden de su reino.

Poder divino **Centinela:** Protege un centro urbano con cuatro centinelas.

Bonificaciones de la civilización:

- Los soldados muertos pueden generar sombras (no muertos)
- Los edificios tienen más puntos de resistencia
- Los arqueros tienen mayor capacidad de ataque

Dioses griegos menores



Atenea: Diosa de la guerra

Beneficios Defensa de infantería

Poder divino **Recuperación:** Sana a las unidades y repara los edificios y las unidades de asedio circundantes.

Unidad mítica **Minotauro:** Infantería mítica con ataque sangriento.



Hermes: Dios de los mensajeros

Beneficios Unidades de caballería

Poder divino **Alto el fuego:** Poder global que obliga a los jugadores a detener el combate.

Unidad mítica **Centauro:** Arquero de caballería de movimiento rápido.

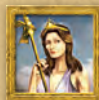


Ares: Dios de la batalla

Beneficios Ataque militar

Poder divino **Pestilencia:** Impide que el enemigo forme a más unidades militares.

Unidad mítica **Cíclope:** Unidad de infantería con un solo ojo que lanza a los enemigos fuera del combate.



Apolo: Dios del Sol

Beneficios Arqueros

Poder divino **Pasaje al Inframundo:** Crea un pasadizo por el que cruzan las tropas.

Unidad mítica **Mantícora:** Unidad mítica de ataque a distancia que dispara una lluvia de dardos por la cola.



Afrodita: Diosa del amor

Beneficios Aldeanos

Poder mítico **Maldición:** Transforma a las unidades enemigas en cerdos.

Unidad mítica **León de Nemea:** Unidad mítica que ataca a base de rugidos.



Dionisio: Dios de las celebraciones

Beneficios

Caballería

Poder divino

Bronce: Transforma la piel de los soldados humanos en bronce, por lo que la armadura se refuerza.

Unidades míticas

Hidra: Unidad efectiva contra los edificios a la que le crecen cabezas durante la batalla.

Escila: Unidad mítica naval a la que le crecen cabezas durante la batalla.



Hefesto: Dios del trabajo

Beneficios

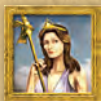
Armaduras y armas

Poder divino

Abundancia: Crea una bóveda donde las recompensas del cielo fluyen a tus cofres.

Unidad mítica

Coloso: Estatua gigante que se restaura a sí misma mediante el consumo de recursos.



Hera: Diosa del hogar

Beneficios

Edificios y unidades míticas

Poder divino

Tormenta con relámpagos: Golpea a los enemigos con una tormenta desde el Olimpo.

Unidad mítica

Medusa: Arquera mitológica que puede petrificar a los enemigos.

Carcinos: Unidad mítica naval capaz de destrozbar barcos.



Artemisa: Diosa de la caza

Beneficios

Arqueros

Poder divino

Terremoto: Destruye edificios enemigos y arroja ejércitos al suelo.

Unidad mítica

Quimera: Inmola a las unidades enemigas vomitando fuego.

Dioses nórdicos



Odín

Odín es el señor de los aesir (la raza de los dioses nórdicos). Es el dios de la guerra, la poesía, la sabiduría y la muerte.

Poder divino Buena caza: Aumenta el número de animales de un grupo.

Bonificaciones de la civilización:

- Las unidades humanas se regeneran
- Cuervos para explorar
- Las unidades del castro tienen más puntos de resistencia
- Aumenta la velocidad de caza de los recolectores



Thor

Dios del trueno e hijo de Odín, Thor blande un poderoso martillo llamado Mjolnir.

Poder divino Mina de enanos: Crea una mina de oro en cualquier punto del mapa.

Bonificaciones de la civilización:

- La caballería produce oro atacando edificios
- Los enanos son menos costosos
- Los enanos recogen alimento y madera más rápido



Loki

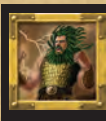
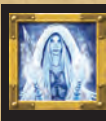
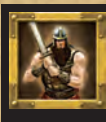
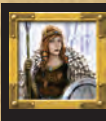
Loki es el dios del fuego y las artimañas que acaba enemistándose con el resto de los dioses.

Poder divino Espiar: Enfoca a una unidad enemiga para saber lo que ésta ve.

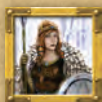
Bonificaciones de la civilización:

- Los héroes invocan a unidades míticas en combate
- Las unidades míticas cuestan menos favor divino
- Los carros de bueyes cuestan menos, se desplazan más rápido y tienen menos puntos de resistencia

Dioses



Dioses nórdicos menores



Freya: Diosa de la belleza

Beneficios

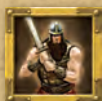
Caballería

Poder divino

Fuego en el bosque: Quema un bosque enemigo hasta asolarlo.

Unidad mítica

Valkiria: Muchachas guerreras que también sanan a las unidades heridas.



Heimdall: Dios de la vigilancia

Beneficios

Edificios

Poder divino

Mina subterránea: Derriba las torres y los muros enemigos.

Unidad mítica

Einheriar: Unidad mítica lenta que sube la moral de los aliados en la batalla soplando un cuerno.



Forseti: Dios de la justicia

Beneficios

Infantería

Poder divino

Aguas milagrosas: Crea un manantial que sana a todas las unidades cercanas.

Unidad mítica

Troll: Arquero lento, pero fuerte. Se cura al infligir daños a los enemigos.



Skadi: Diosa del invierno y la caza

Beneficios

Lanzadores de hachas

Poder divino

Escarcha: Congela a un ejército enemigo durante un corto espacio de tiempo.

Unidad mítica

Gigante de la escarcha: Unidad mítica que congela a las unidades enemigas con su gélido aliento.



Niord: Dios del mar y las tormentas

Beneficios

Barcos y castros

Poder divino

Bosques vivientes: Anima los árboles próximos al enemigo para atacarlo.

Unidades míticas

Gigante de las montañas: Unidad mítica gigantesca que aplasta a los enemigos y edificios a su paso.

Kraken: Criatura marina que ataca a las unidades navales enemigas.



Bragi: Dios de la poesía y los bardos

Beneficios

Ulfsark (infantería)

Poder divino

Armas incendiarias: Dota a los soldados con armas incendiarias para mejorar su ataque.

Unidad mítica

Jabalí de batalla: Unidad mítica rápida, excelente contra las formaciones enemigas.



Balder: Dios de la belleza

Beneficios

Caballería y asedio

Poder divino

Ragnarok: Transforma a los recolectores y enanos en poderosos héroes.

Unidad mítica

Gigante de fuego: Máquina destructora que lanza bolas de fuego.



Hela: Diosa del Inframundo

Beneficios

Unidades míticas

Poder divino

Nidhogg: Invoca al enorme dragón nórdico para que salga de su guarida.

Unidades míticas

Gigante de fuego: Máquina destructora que lanza bolas de fuego.

Gigante de la escarcha: Unidad mítica que congela a las unidades enemigas con su gélido aliento.

Gigante de las montañas: Unidad mítica gigantesca que aplasta a los enemigos y edificios a su paso.



Tyr: Dios de la guerra

Beneficios

Infantería

Poder divino

Fimbulwinter: Invoca a una manada de lobos para atacar los poblados enemigos.

Unidades míticas

Camada de lobos Fenris: Agrupa esta unidad mítica en manadas para lograr el máximo poder de destrucción.

Angula Jormund: Serpiente marina que exhala vapor.

Aten

Argentina

Australia

Brasil

Österreich

Belgique

België

Belgium

Caribe

Centroamérica

Chile

Colombia

Danmark

Ecuador

Suomi/Finland

France

Deutschland

Ελλάδα

Ireland

Italia

Luxembourg (L)

Luxembourg (L)

Luxemburg

México

Nederland

Netherlands

New Zealand

Norge

Panamá

Perú

Portugal

España

Sverige

Schweiz

Suisse

Svizzera

UK

Uruguay

Venezuela

Atención al cliente

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	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) 825 827 829-0-4488#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+ 49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+ 39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/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/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/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/ www.ensemblestudios.com/aom