

Índice

Pantalla principal	2
Capítulo 1: Introducción	4
Instalación	4
Ayuda	5
Manual en línea	5
Capítulo 2: La cultura de la Atlántida	6
Consejos para el juego atlante	6
Héroes	7
Ciudadanos	7
Infantería	8
Arqueros	9
Caballería	9
Unidades de asedio	9
Unidades navales	10
Capítulo 3: Titanes, poderes divinos y unidades míticas	11
La puerta de los titanes	11
Dioses mayores	12
Dioses menores	13
Poderes divinos	16
Unidades míticas	18
Créditos	20
Opciones de soporte técnico	21

Pantalla principal

Visor de poderes divinos

Muestra los poderes divinos. Una vez que se haya usado un poder divino, aparecerá una barra de progreso dentro del icono. Este poder divino podrá usarse de nuevo cuando la barra alcance la parte inferior.

Estandarte no asignado

Estandarte sin unidades asignadas

Estandartes de grupo

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

Puerta de los titanes

Coloca la puerta de los titanes como si de un poder divino se tratara y, a continuación, asigne constructores para liberar a un poderoso titán

Ayuda

Panel de recursos

Muestra los recursos almacenados y el límite de población

-  Alimento
-  Madera
-  Oro
-  Población
-  Favores

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

Estadísticas
Muestra información de la unidad seleccionada





Barra de avance por las edades
Realiza un seguimiento del avance por las edades

Estandarte de objetivos
Haz clic para ver los objetivos

Estandarte de héroes
Haz clic para buscar héroes

Estandarte de ciudadanos inactivos
Haz clic para buscar ciudadanos inactivos

- Diagrama de la civilización
- Estado del jugador
- Tributos
- Conversar
- Menú del juego

Minimapa
Muestra el mapa de la partida completo

-  **Bengala**
Envía una señal de socorro que ven todos los jugadores
-  **Centro urbano**
Concentra la vista en el centro urbano
-  **Filtro de combate**
Muestra las unidades militares y los edificios en el minimapa
-  **Filtro de recursos**
Muestra las unidades económicas y los edificios en el minimapa
-  **Filtro predeterminado**
Muestra todas las unidades y los edificios en el minimapa

Estadísticas
Muestra información de la unidad/edificio seleccionado

Cola de producción
Muestra el progreso de la unidad o la mejora y las unidades seleccionadas

 **Botón Repetir**
Haz clic para que una estructura forme continuamente a las unidades seleccionadas y haz clic de nuevo para detener la formación.

Capítulo 1: Introducción

Diez años después de la caída de la Atlántida, sus habitantes son una cultura desplazada. En la campaña de un sólo jugador, serás Cástor, el hijo de Arkantos, que debe guiar a su pueblo hacia un lugar seguro. El camino no resultará fácil: estarás rodeado de traiciones y peligros.

Instalación

Para instalar *Age of Mythology®: The Titans*, debes tener instalado el juego *Age of Mythology* original.

Coloca el CD de *Age of Mythology: The Titans* en la unidad de CD-ROM y, a continuación, sigue las instrucciones de instalación que aparecen en pantalla. Si la instalación no comienza automáticamente, sigue estos pasos:

1. Coloca el CD de *Age of Mythology: The Titans* en la unidad de CD-ROM.
2. En el menú Inicio, haz clic en **Ejecutar**.
3. Escribe `D:\setup.exe` (donde **D:** correspondería a la unidad de CD-ROM).
4. Haz clic en **Aceptar**.

Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

Preguntas más frecuentes acerca de la instalación

- P:** Durante la instalación de *Age of Mythology: The Titans*, se me pide que facilite una clave de producto. ¿Dónde puedo encontrar esa clave?
- R:** En la parte posterior de la caja del CD.
- P:** ¿Cómo puedo ver el manual en línea?
- R:** En la pantalla de inicio automático, haz clic en el botón **Ver manual**. Si no tienes instalado Adobe® Reader®, se instalará desde el CD. Una vez que Adobe Reader esté instalado, haz clic en el botón **Ver manual** otra vez.

Ayuda

Tienes tres...
Age of Mythology

Diagrama

Presiona F...
ofrece a lo...
las unidad...
También p...
icono Diag...
de la pant...
de tecnolo...

Ayuda de

Para ver a...
mouse (rat...
muestra lo...
poder divi...
muestra ta...

Informa

Coloca el...
breve des...
Coloca el...
están trab...

Man

La inform...
edificios y...
en el man...
iniciar la p...
consultar...

Para ver e...
la pantalla...
aparecerá...
The Titans...
automático...
y, a contin...
a la unida...

Ayuda

Tienes tres modos de obtener ayuda durante una partida de *Age of Mythology: The Titans*.

Diagrama de la civilización

Presiona F2 para ver el árbol de tecnologías del juego. Este árbol ofrece a los jugadores acceso rápido a información sobre todas las unidades, edificios, unidades míticas y mejoras disponibles. También puedes ver el árbol de tecnologías si haces clic en el icono Diagrama de la civilización de la esquina superior derecha de la pantalla del juego. Haz clic en cualquier icono del árbol de tecnologías para ver ayuda detallada.

Ayuda detallada

Para ver ayuda detallada, haz clic con el botón secundario del *mouse* (ratón) en cualquier icono o presiona F1. La ayuda detallada muestra los atributos de la unidad, el edificio, la mejora o el poder divino. Para las unidades y los edificios, la ayuda detallada muestra también la mejora disponible.

Información sobre herramientas

Coloca el puntero del *mouse* sobre un icono para mostrar una breve descripción en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Coloca el puntero sobre un recurso para saber cuántos ciudadanos están trabajando en su recolección.

Manual en línea

La información sobre características adicionales del juego, como edificios y mejoras mitológicas y tecnológicas, está disponible en el manual en línea. Este manual se puede imprimir antes de iniciar la partida, desde la pantalla de inicio automático, o bien consultarse en línea.

Para ver el manual en línea, haz clic en el botón **Ver manual** de la pantalla de inicio automático. La pantalla de inicio automático aparecerá siempre que coloques el CD de *Age of Mythology: The Titans* en la unidad de CD-ROM. Si la pantalla de inicio automático no aparece, haz clic en **Ejecutar** en el menú Inicio y, a continuación, escribe D:\setup.exe (donde D: correspondería a la unidad de CD-ROM).

Capítulo 2: La cultura de la Atlántida

Tras la caída de la Atlántida y la ascensión a Dios del héroe Arkantos, los atlantes supervivientes quedaron a la deriva, sin un hogar y sin un dios que velara por ellos. Su prolongado culto a Poseidón había terminado en una terrible traición, que les endureció como pueblo.

Por ello, cuando resurgieron los titanes, era natural que los atlantes trataran de seguirles. Al fin y al cabo, el primer rey de la Atlántida fue un titán.

Así, surgió una especie de vínculo entre atlantes y titanes, dos grupos de parias, unidos en el deseo de reconquistar su glorioso estatus pasado.

Consejos para el juego atlante

- **Oráculos:** los oráculos no pueden ni luchar ni recoger recursos, pero su valor es incalculable como exploradores de corto radio de acción. Coloca tus oráculos en la periferia de la ciudad y no los muevas para que su campo visual aumente y te muestren los alrededores. Unos parpadeos de luz indican que su campo visual ha mejorado.
- **Obtención de favores:** los atlantes obtienen favor al construir centros urbanos. Cuantos más centros urbanos, más favor. Además, los atlantes pueden construir centros urbanos antes que el resto de las culturas, en la Edad Arcaica.
- **Héroes:** cualquier unidad atlante humana se puede convertir en héroe y cada tipo de héroe proporciona unos beneficios distintos. Un héroe ciudadano construye y recoge recursos más rápido, un héroe contario es más rápido y eficiente en ataque y en defensa. Los héroes atlantes son muy efectivos contra las unidades míticas.
- **Poderes divinos reutilizables:** algunos poderes divinos otorgados a los atlantes se pueden volver a usar después de recargarlos. Algunos se otorgan más rápido que otros y es poco probable que los más potentes se otorguen más de una vez.

Héroe

Los héroes de las culturas antiguas, como los griegos o los heros, son una clase de unidades que no determinan la victoria.

Para convertirse en héroe, simplemente se necesitan recursos, pero no se puede hacer nada más.

Las unidades de héroes son buenas para el ataque y la defensa, pero su principal ventaja es que pueden invadir ciudades que pertenecen a otros jugadores.

Ciudad



Héroes

Los héroes de la cultura atlante son muy distintos de los de las culturas griega, egipcia o nórdica. No existen héroes establecidos, como los héroes griegos Ulises y Belerofonte, ni tampoco existe una clase social definida de héroes, como los sacerdotes egipcios o los hersires nórdicos. En el caso de los atlantes, cualquier unidad normal puede convertirse en héroe a cambio de pagar una determinada cantidad de recursos y población total.

Para convertir una unidad humana normal en un héroe, simplemente haz clic en el botón que indique héroe y, si tienes los recursos, la unidad será investida con un aura divina.

Las unidades de héroes tienen puntos de resistencia, capacidad de ataque y de defensa ligeramente superiores a otras unidades, pero su principal ventaja estriba de los increíbles daños adicionales que pueden infligir a las unidades míticas y la gran cantidad de ellos que puedes tener.

Ciudadanos



Ciudadano

Lugar de formación: centro urbano

Los ciudadanos de la Atlántida son resistentes y competentes. Tienen una gran fortaleza y, aunque no son luchadores hábiles, pelearán con fuerza para defender sus tierras y sus hogares. Cada uno de ellos está acompañado por una mula de carga, por lo que no dependen de depósitos para la recolección de recursos.



Oráculo

Lugar de formación: templo

El oráculo es una unidad que no está destinada al trabajo ni al combate, sino que se forma para desarrollar una potente visión interior que puede ser utilizada para revelar porciones considerables del mapa. Coloca a tus oráculos iniciales en la periferia de la ciudad y no los muevas para que su campo visual aumente y te muestren los alrededores. Unos parpadeos de luz indican que su campo visual ha aumentado al máximo posible.

Infantería



Destructor

Lugar de formación: palacio

El robusto destructor acude a la batalla con un enorme escudo y un amenazador tridente. Sin embargo, el destructor está formado para eliminar fortificaciones, como edificios y torres de vigilancia y, por tanto, no resulta eficaz en la lucha cuerpo a cuerpo.



Fanático

Lugar de formación: palacio

Los fanáticos visten una armadura ligera, empuñan dos espadas y pueden combatir hábilmente contra cualquier unidad militar, excepto el arquero. Puesto que el estilo de lucha de los fanáticos no posibilita el uso de un escudo, las flechas les resultan especialmente dañinas.

8



Katapeltas

Lugar de formación: cuarteles de contraataque

Los katapeltas, armados en combate con una pesada maza, son una unidad especializada en la lucha contra la caballería. No obstante, no resultan muy eficaces contra otras unidades.



Murmillo

Lugar de formación: cuarteles

El murmillo lucha con espada y escudo, y resulta muy útil contra la caballería, aunque puede luchar eficazmente contra cualquier tipo de enemigo.

Arquero



Caballería



Unidad



Arqueros



Arcus

Lugar de formación: cuarteles

Armado con un largo arco y una pequeña rodela para defenderse, el arcus es una unidad versátil que, aunque resulta especialmente eficaz contra la infantería, también puede infligir daños considerables a cualquier otra unidad que se ponga a tiro.

Caballería



Contario

Lugar de formación: cuarteles

El veloz y peligroso contario monta un corcel de guerra resplandeciente con una pesada barda, y empuña un escudo y una gran espada. Aunque es especialmente efectivo contra los arqueros, puede luchar contra cualquier unidad enemiga.



Tuma

Lugar de formación: cuarteles de contraataque

La tuma, con una armadura intermedia, es la más rauda de tus unidades. Dispara cortas lanzas contra los enemigos, pero sólo resulta realmente eficaz contra los arqueros.

Unidades de asedio



Balista

Lugar de formación: cuarteles de contraataque

La ligera y relativamente rápida balista es un arma de asedio contra la infantería, pero resulta poco útil contra otras unidades, sobre todo la caballería.



Sifón de fuego

Lugar de formación: palacio

El sifón de fuego combina las propiedades del oricalco de metal con un pistón de doble acción que, a base de nafta y cal viva, produce un flujo de llamas constante. Resulta muy potente contra los edificios.



Birreme

El birreme es un barco de arqueros de doble casco, grande pero muy ligero, que resulta muy efectivo contra los barcos martillo y los brulotes.



Brulote

Con la misma tecnología que el sifón de fuego, el brulote es una unidad naval devastadora, muy eficaz contra los barcos de asedio.



Pesquero

Este pequeño y ligero barco puede pescar en cualquier lugar del mar en que se divise un banco de peces.



Birreme de asedio

Lento pero poderoso, el birreme de asedio resulta muy efectivo contra edificios y barcos de arqueros.



Barco de transporte

El barco de transporte se utiliza para trasladar unidades en mar abierto. Carece de capacidad de ataque, pero tiene una capacidad de defensa aceptable.

10

Capitán Tita y un

Los titanes fueron de profundidades. Libres al fin, recobraron suficiente

La pu

En Age of una puerta avanza hacia los titanes urbanos.

Una vez de los poderes, la puerta construida

Más alto o grueso de una unidad

Capítulo 3: Titanes, poderes divinos y unidades míticas

Los titanes, creadores del mundo y padres de los dioses griegos, fueron destronados por sus taimados hijos y encarcelados en las profundidades del Tártaro.

Libres al fin, los titanes están listos para luchar por su recién recobrada libertad y esta vez todo el poder de los dioses no será suficiente para calmar su ira.

La puerta de los titanes

En *Age of Mythology: The Titans*, todas las culturas pueden abrir una puerta de los titanes. Cuando cualquiera de las cuatro culturas avance hasta la Edad Mítica podrá apoderarse de la puerta de los titanes al desarrollar los secretos de los titanes en el centro urbano.

Una vez desarrollada, la puerta de los titanes aparecerá bajo los poderes divinos, en la parte superior de la pantalla. Usa esta puerta como si fuera un poder divino y, a continuación, asigne constructores para liberar al titán.

Más alto que la más alta de las torres y tan poderoso que ni el más grueso de los muros resiste ante él, el titán luchará por ti como una unidad mítica hasta que lo maten o ganes la partida.

Dioses mayores



Cronos

Rey de los titanes y dios del tiempo, dado que afecta al curso de la vida humana.

Poder divino: **desmantelamiento**

Selecciona un edificio enemigo para desmantelarlo. Los recursos de los edificios desmantelados se devuelven al creador.

Bonificación de la civilización:

A cambio de determinados recursos, desplaza los edificios de los seguidores de Cronos a lugares alternativos.



Urano

Primer señor de los titanes y padre de Cronos. Su cuerpo era la bóveda celeste.

Poder divino: **onda expansiva**

Apunta a un lugar del mapa para lanzar por los aires las unidades enemigas y aturdir las momentáneamente.

Bonificación de la civilización:

Construye pasajes aéreos. Las unidades guarecidas en un pasaje aéreo pueden salir por cualquier otro pasaje.



Gea

Madre de los titanes y encarnación de la Madre Tierra. Se la considera la "base de todo", ya que soporta incluso la bóveda celeste.

Poder divino: **bosque de Gea**

Selecciona un lugar para hacer que brote un bosque. En este bosque, la recogida de recursos resulta más rápida y lucrativa que en los bosques normales.

Bonificación de la civilización:

Todos los edificios se recubren de un manto de vegetación exuberante que los repara e impide la construcción de edificios enemigos en los alrededores.

Dios



Dioses menores



Prometeo: dios titán de la previsión

Beneficios

Héroes

Poder divino

Valor

Selecciona unidades humanas y convierte algunas de ellas en héroes.

Unidad
mítica

Prometeos

Hombres de barro que se parten en dos cuando se les mata.



Océano: dios titán del agua

Beneficios

Infantería

Poder divino

Carnívora

Produce una gigantesca planta devoradora de hombres.

Unidades
míticas

Caladria

Mito volador que sana a las unidades aliadas.

Siervo de Océano

Unidad mítica marina elemental que puede sanar a otras unidades.



Leto: diosa titánide de lo oculto

Beneficios

Autómata

Poder divino

Nido de arañas

Siembra el terreno con gigantescas arañas que atacan al enemigo.

Unidad
mítica

Autómata

Hombres de metal que se reparan y reconstruyen unos a otros.



Hiperión: dios titán de la vigilancia y la observación

Beneficios Héroes
Poder divino Caos

Selecciona un grupo enemigo y lo convierte en hostil para todos los jugadores.

Unidad mítica

Sátiro
Puede saturar una zona con las lanzas arrojadas.

Nereida
Unidad mítica marina, efectiva contra otras unidades míticas.



Tía: diosa titánide de la visión

Beneficios Caballería
Poder divino Hespérides

Crea un árbol en la ubicación seleccionada en el que podrás formar a tus unidades míticas dríadas.

Unidad mítica

Ave de Estínfalo
Ataca a las unidades desde el aire. Sólo le pueden infligir daños las unidades de ataque a distancia.



Rea: diosa titánide de la fertilidad

Beneficios Favores
Poder divino Traidor

Selecciona una unidad enemiga para que se pase a tu bando.

Unidad mítica

Behemoth
Arma de asedio viviente que puede regenerar la salud.



Helios: dios titán del sol

Beneficios Asedio
Poder divino Vórtice

Selecciona una ubicación para transportar allí inmediatamente todas tus unidades militares.

Unidades míticas

Gigante de Heka

Un poderoso gigante que aporrea la tierra hasta derribar a los enemigos.

Buque de guerra

Unidad mítica marina que ataca con ráfagas de rayos.



Hécate: diosa titánide de la hechicería

Beneficios Unidades míticas
Poder divino Puerta del Tártaro

Invoca un portal que conduce al Tártaro y libera hordas de demonios, que atacarán a las unidades cercanas, hasta que el portal sea destruido.

Unidad mítica

Lámpades

Nínfas del Inframundo. Usan ataques a distancia para sembrar el caos entre los enemigos.



Atlas: dios titán del coraje

Beneficios Edificios
Poder divino Implosión

Selecciona un lugar para causar graves daños a las unidades y edificios que allí se encuentren. Muy eficaz contra grandes concentraciones de tropas enemigas.

Unidad mítica

Argos

Una mancha informe que puede matar instantáneamente mediante un ataque con ácido.

Poderes divinos

Edad Arcaica



Desmantelamiento

Cronos otorga el poder para seleccionar un edificio enemigo y hacer que la estructura retroceda en el tiempo, invirtiendo el proceso de construcción hasta que sólo queda el terreno original. Los recursos utilizados se devuelven al jugador que construyó el edificio.



Bosque de Gea

La bendición de Gea hace que surja un bosque en el área seleccionada, que proporciona más recursos madereros o bloquea el paso. La madera de estos bosques es más abundante y se recoge más rápido.



Onda expansiva

Selecciona un lugar para canalizar la furia de Urano en una explosión que conmocionará a las unidades enemigas, haciéndolas volar por los aires y aturdiéndolas por un momento.



Carnívora

Selecciona una ubicación para hacer que surja una terrible planta devoradora de hombres. La carnívora sólo ataca a los enemigos, ya que cuenta con la inteligencia suficiente para distinguirlos de los amigos.



Nido de arañas

Leto, la diosa titánide de lo oculto, crea en un área de terreno una plaga de nidos ocultos rebosantes de arañas gigantes. Los enemigos que pasen se verán arrastrados al interior de los nidos, donde serán devorados.



Valentía

La generosidad de Prometeo puede canalizarse hacia tus unidades humanas. Así, algunas de ellas quedarán imbuidas de sus favores y se convertirán en héroes.

Edad H



Edad M



Edad Heroica



Caos

Cuando el poder de Hiperión se vuelva contra tus enemigos, las mentes de algunos de ellos se ofuscarán. En este estado caótico, no serán capaces de discernir entre amigos y enemigos, y atacarán a cualquier unidad que se encuentre en las proximidades.



Hespérides

La bendición de Tía adopta la forma del Árbol Madre, un poderoso roble que hace las veces de cuartel para las unidades míticas driadas. El árbol protege el área que lo rodea de los poderes divinos. Por desgracia, el Árbol Madre puede ser capturado por el enemigo.



Traidor

El poder otorgado por Rea hará que una unidad enemiga se pase a tu bando. La ropa de la unidad convertida cambia el color para coincidir con el de tu cultura. Sólo se pueden pasar a tu bando las unidades míticas y las unidades de combate. Los héroes y los obreros no son susceptibles a este poder.

Edad Mítica



Implusión

El poder de Atlas, cuando acomete a tus enemigos, crea un fenómeno que atrae hacia él de manera irresistible a cualquier unidad o edificio enemigo y elimina a los débiles. Sólo sobrevivirán los más fuertes.



Puerta del Tártaro

Las artes de Hécate abrirán una grieta que comunicará este mundo con el demoníaco Tártaro, por la que se derramarán horrores sobre el campo de batalla. Estos demonios atacarán a cualquier ser que detecten, amigo o enemigo, y continuarán saliendo por el portal hasta que éste sea destruido.



Vórtice

Por la gracia de Helios, se puede invocar un gran torbellino que transportará todas tus unidades de combate al lugar que selecciones. Úsalo con cuidado, ya que afecta a todas las unidades de combate y no quedará ninguna en la retaguardia para defender tu ciudad.

Unidades míticas



Autómata

El autómata es una construcción forjada con forma humana. Son más fuertes y robustos que cualquier soldado humano y, como se pueden reparar y reconstruir entre ellos, resultan especialmente peligrosos en grupo.



Argos

Esta aterradora y poderosa bestia tiene la apariencia de una gran mancha cubierta de ojos. Puede expulsar baba corrosiva con gran fuerza contra un enemigo, que quedará totalmente derretido.



Behemoth

Estas bestias de guerra que se asemejan a los dinosaurios están recubiertas con gruesas placas segmentadas que las protegen de los ataques de forma efectiva. Atacan embistiendo al enemigo con sus poderosos colmillos. Los behemothes también pueden regenerar la salud, lo que les convierte en unidades de combate muy eficaces.



Caladria

Las caladrias son los amados siervos de Gea, valientes sanadores de los heridos. Pueden volar, pero carecen de capacidad de ataque. Sobrevuelan el campo de batalla y ejercen sus poderes de curación sobre las unidades amigas. Las caladrias sólo pueden derribarse mediante ataques a distancia.



Dríadas

Nacidas del gran roble regalado a los mortales por la más potente de las bendiciones de la titánide Tía, el poder divino de las hespérides. Las dríadas son guerreras competentes que lucharán infatigablemente del bando de quien controla su árbol.



Gigantes de Heka

Los gigantes de Heka, los aliados más poderosos de los titanes, son fuertes seres de cuatro brazos que pueden golpear la tierra con sus cuatro puños a la vez y derribar grupos enteros de enemigos.





Lámpades

Estas oscuras y misteriosas ninfas del Inframundo se pondrán al servicio de los seguidores de Hécate. El caos del Tártaro les confiere el poder de volver loco a un enemigo con tan sólo mirarlo, lo que le hará atacar tanto a amigos como a enemigos indistintamente.



Buque de guerra

Esta unidad mítica parece una medusa gigantesca, pero cuando se le ordena, lanza ataques en cadena con rayos contra el enemigo.



Nereida

Las nereidas, o ninfas marinas, son una raza tímida pero poderosa. Acuden al combate a lomos de tiburones gigantes y, además de sus ataques, pueden ordenar a sus monturas que asesten terribles dentelladas para despedazar a sus enemigos.



Prometeos

Un montón de barro con vida propia, los prometeos son una poderosa unidad mítica cuyo cuerpo, cuando se encuentra mortalmente herido, se divide en dos versiones más pequeñas de sí mismo que siguen luchando hasta la muerte.



Sátiro

A diferencia de los juguetones faunos, los belicosos sátiros son sanguinarios luchadores capaces de arrojar múltiples lanzas a los enemigos que se aproximen y herir a varios a la vez.



Siervo de Océano

El siervo de Océano es un ser compuesto únicamente de agua. Este siervo es la mayor bendición de Océano para los navegantes, ya que sana a las unidades navales o a cualquier otra unidad aliada que se encuentre cerca del agua.



Aves de Estínfalo

Las aves de Estínfalo, crueles devoradoras de carne humana, son bestias voladoras recubiertas de metal. Durante la batalla, rocían al enemigo con una descarga de plumas tan afiladas como cuchillas de afeitar.

Créditos

DISEÑO

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

MÚSICA

Kevin "dr. cosmic" McMullan
 - Jefe
 Stephen "Big Al" Rippy

PROGRAMACIÓN

Robert "Xemu" Fermier - Jefe
 Dusty "Dlanger" Monk
 Marcin "Laeus" Szymanski

PROGRAMACIÓN DE ESO

Richard "LaserBoy" Gyger - Jefe
 Paul "winter" Bettner
 Byron Wade Goodman
 Shawn "Strobe" Lohstroh

DISEÑO GRÁFICO

Lance "Trouble" Hoke - Director
 Paul "Slussman" Slusser - Jefe
 David A. Cherry
 Herb "Hellwood" Ellwood
 Don "Forkboy" Gagen
 Bryan "Bubbles" Hehman
 THONNY "Nemo" Namuonglo
 Chea "T_R_U_C_K" O'Neill
 Nathan "NateDawg" Stefan
 Chris Van Doren
 Sean "Lord Soth" Wolff
 Andy Cotnam
 Brad Crow
 Dave Kubalak
 Duncan "Rev" McKissick
 Pete "Booboo" Parisi
 Duane "Saint" Santos
 Mark Sinclair
 Zeus Brian Sousa
 Bart Tionsong
 Scott Winsett

PRODUCCIÓN Y

ADMINISTRACIÓN DE ES

Tony "GreedySmurf" Goodman
 - Jefe de estudio
 Patrick Hudson
 - Asesor comercial
 Michael "Archangel" McCart
 - Jefe de relaciones
 Dave "Bigdog" Pottinger
 - Director de tecnología
 Dave Rippy
 Harter Ryan
 - Productor ejecutivo
 Bruce C. Shelley
 Wallace H. Wachi, Jr.
 - Productor

EQUIPO DE PRUEBAS

Brian "Lemonhead" Lemon
 - Director y administrador
 Timothy "CaptainJerk" Ruessler
 - Jefe multijugador
 Robert "Mr. Anderson"
 Anderson

David Bettner ●
 Mike Brown ●
 Andy "Sandman" Coats ●
 Nicolas "MoonGoat" Currie ●
 Brian "Vega" Dellinger ●
 Ben "Dakuwaga" Donges ●
 Brian "TheEdge" Edgin ●
 Peter Ferriola ●

Bolaji "Bo" Harris ●
 Matthew "Topaz_monkey"
 Hemby

Kevin "The Sheriff" Holme
 - Jefe de balance

David "MilkmanDan" Lewis
 Mehran "Capt. Krunch"
 Makki ●

Alex "Nazgul" Quintana
 Susan "MadKnitter" Randell ●
 Justin "Bear" Rouse ●
 Matty "Maimin" Scadding
 Randy "Casual Tea" Carnell ●
 Eric "COB" Wolff ●
 Randall "Pun-tastic" Woodman
 - SDET ●

PRUEBAS ADICIONALES Y ASISTENCIA

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

GESTIÓN DE REDES

Roy "Royster Rabey"
 - Administrador de TI
 Jake "D_Dawg" Dotson
 Dwayne Gravitt ●

ADMINISTRACIÓN

Jordan Bierfeld ●
 Alicia Bishop
 Lizette Minor

SOPORTE WEB E INTERFAZ DE USUARIO

Vance Hampton

PRUEBAS MULTIJUGADOR

TJ Duez - Jefe de pruebas
 Mehdi Slaoui Andaloussi
 - Jefe de pruebas en PC
 Chris Robinson ●

LOCALIZACIÓN

Warren Wright ●
LOCALIZACIÓN - DUBLIN
 Steve Belton
 Brian Fox
 Declan MacHugh
 Terry McManus
 Ellis O'Hagan
 John O'Sullivan
 Jonathan Tyrrell

CONFIGURACIÓN DE PC EQUIPO DE PRUEBAS

Jason Mangold - Jefe
 de pruebas
 Patrick Ascolese - Equipo
 de pruebas
 Jeff Felker ●
 Yaqub Bandey ●
 Dustin Stroh ●

EXPERIENCIAS DE USUARIO

Alan Theurer - Director
 John "Nepenthe" Hoffmeister
 - Jefe de UX ●
 Brent Metcalfe - Editor

DISEÑO DE IMPRESIÓN

Jeannie Voinir
 - Jefe de diseño de impresión
 Doug Startzel ●

ADMINISTRACIÓN DE DESARROLLO

Robbie Booth

DESARROLLO ANTIPIRATERÍA

"Crazy Dan" Wallace
 Chris "Stoai" Guthrie

DESARROLLO DE INSTALACIÓN

Sean Stroud ●
 Mark Morgan ●

MARKETING Y RELACIONES PÚBLICAS

Rick Mehler
 Michelle Jacob
 Kristen McEntire

GESTIÓN DE MS

Stuart Moulder
 Matt Whiting - Director del
 grupo de UX
 Jo Tyo - Director de recursos
 - MGS compartidos
 Matt Gradwohl
 Andy Glaister

THE ZONE/ ESTADÍSTICAS/SAS

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

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

Opci

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

Ελλάδα
 Ireland
 Italia
 Luxembourg (E)
 Luxembourg (FR)
 Luxembourg
 Mexico
 Nederland
 Netherlands
 New Zealand
 Norge
 Panamá
 Perú
 Portugal
 España
 Sverige
 Schweiz
 Suisse
 Svizzera
 UK
 Uruguay
 Venezuela

Para todas nu
 Para empezar,
 ● Para articu
<http://mic>
 ● Para traba
 descripció
 ● Para la po
<http://sup>
 Resto del mu
 ser distinto. Pa
<http://suppor>
 Si no hay ning
 contacto con o
Condiciones:
 y condiciones

Opciones de soporte técnico

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com/australia/support
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/belgium/support
Belgie	02-5133274	http://support.microsoft.com/belgium/support
Belgium	02-5023432	www.microsoft.com/latam/soporte/
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+ 45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+ 358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829-0-1020#	http://support.microsoft.com/france/support
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/support
Luxembourg (FR)	+ 32 2-513-2268	http://support.microsoft.com/luxembourg/support
Luxemburg	+ 32 2-5133274	www.microsoft.com/latam/soporte/
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/newzealand/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/support
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/switzerland/support
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com/switzerland/support
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com/switzerland/support
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/

Para todas nuestras ofertas de soporte, visite <http://microsoft.com/support/>.

Para empezar, pruebe lo siguiente:

- Para artículos que tratan problemas específicos, visite Microsoft Knowledge Base en <http://microsoft.com/support/>.
- Para trabajar con un profesional del soporte de Microsoft a través de Internet, envíe la descripción de su problema a <http://support.microsoft.com/directory/onlinesr.asp>.
- Para la política de soporte general de su producto, visite <http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp>.

Resto del mundo: El soporte fuera de los Estados Unidos y Canadá puede ser distinto. Para conocer los detalles relativos a cada país, visite <http://support.microsoft.com/international.aspx>.

Si no hay ninguna oficina subsidiaria de Microsoft en su país, póngase en contacto con el establecimiento en el que haya adquirido su producto Microsoft.

Condiciones: Los servicios de soporte Microsoft están sujetos a precios, términos y condiciones que pueden sufrir modificaciones sin previo aviso.