

## Información de seguridad

### Información sobre los ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan 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 consciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes tienen más probabilidades 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 miembro de su familia tiene 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, 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.

© & © 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, *Age of Mythology*, Ensemble Studios, el logotipo de Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios, Windows y Windows NT son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países.

Los nombres de las compañías y productos reales aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

## Índice

Pantalla

Capítulo

Instalación

Ayuda...

Manual

Capítulo

Consejos

Héroes...

Ciudadan

Infantería

Arqueros

Caballería

Unidades

Unidades

Capítulo

y unidad

La puerta

Dioses m

Dioses m

Poderes

Unidades

Créditos

Opciones



# 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, asígnale 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









# 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 My*

## Diagrama

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

## Ayuda d

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 atlantes, pertenecían a una clase social superior o los héroes de la unidad no determinada.

Para convertirse en héroe simplemente se necesitan recursos.

Las unidades atlantes de ataque y defensa, su principal ventaja, pueden incluirse en unidades que pueden ser utilizadas.

### 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 se utilizar 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

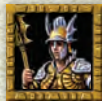
El robusto destructor acude a la batalla con un enorme escudo y un amenazador tridente. Sin embargo, el destructor está formado para eliminar fortificaciones, como edificios y torres de vigilancia y, por tanto, no resulta eficaz en la lucha cuerpo a cuerpo.



### 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.



### 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.

# Cap Tita y un

Los titanes  
fueron des  
profundid  
Libres al f  
recobrada  
suficiente

## La p

En Age of  
una puert  
avance ha  
los titanes  
urbano.

Una vez d  
los poder  
puerta con  
constructo

Más alto c  
grueso de  
una unida



## 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





## Díoses 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 gigantesca 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

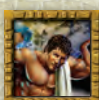
Poder divino Traidor

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.

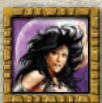
Unidades  
míticas

#### 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

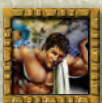
Puerta del Tártaro

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

Ninfas 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



### Implosión

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.



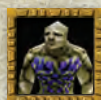
### Dríadas

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.







### Lámpace

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.



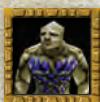
### Buque de guerra

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



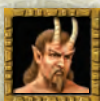
### Nereida

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.



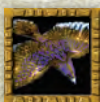
### Sátiro

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 "Laesus" 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" Namuunglo  
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 Tionson  
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. Galingier  
Bill "Billylack" 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 ●  
Yaquib Bandey ●  
Dustin Stroh ●

## EXPERIENCIAS

## DE USUARIO

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

## DISEÑO DE IMPRESIÓN

Jeannie Voirin  
- Jefe de diseño de impresión  
Doug Startzel ●

## ADMINISTRACIÓN

## DE DESARROLLO

Robbie Booth

## DESARROLLO

## ANTIPIRATERÍA

"Crazy Dan" Wallace  
Chris "Stoal" 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

# Opci

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

## Ελλάδα

Italia  
Luxembourg (E)  
Luxembourg (FR)  
Luxemburg  
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

descripci

• Para la po

<http://sup>

Resto del mu

ser distinto. P

<http://support>

Si no hay ning

contacto con

Condiciones:

y condiciones

20



## Opciones de soporte técnico

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

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.