POUR	APPUYEZ SUR
Passer les annonces d'événement en revue	Bouton central de la souris ou touche DÉBUT
Passer les villageois inactifs en revue	Touche POINT-VIRGULE (;)
Passer les unités militaires inactives en revue	Touche M (m)
Passer les héros en revue	Touche DEUX POINTS (:)
Passer les casernes, marchés, camps de tir à l'arc, etc. en revue	CTRL + B, CTRL + X, CTRL + A
Centrer la vue sur l'unité sélectionnée	BARRE D'ESPACE
Attribuer un numéro de groupe aux unités	CTRL + &. CTRL + é, CTRL + “, CTRL + ‘, CTRL + (, CTRL + -, CTRL + è, CTRL + _, CTRL + ç
Sélectionner le groupe attribué au nombre correspondant	& é “ ‘ (- è _ ç
Sélectionner ce groupe en plus des unités sélectionnées	MAJ + &, MAJ + é, MAJ + ”, MAJ + ’, MAJ + (, MAJ + -, MAJ + è, MAJ + _, MAJ + ç
Afficher l'aide détaillée	F1
Afficher les améliorations	F2
Afficher les objectifs	F3
Afficher le score	F4
Afficher le menu Discussion	F5
Afficher le menu Tribut	F6
Afficher le menu Diplomatie	F7
Enregistrement rapide	F8
Chargement rapide	F9
Afficher le menu du jeu	F10
Afficher le temps de jeu	F11
Captures d'écran	CTRL + F12
Sélectionner toutes les unités d'un type donné	Cliquez deux fois sur une unité de ce type
Placer les unités sélectionnées en garnison	ALT + cliquez avec le bouton droit de la souris sur un bâtiment
Effacer l'unité ou le bâtiment sélectionné	Touche SUPPR
Pause	Touche PAUSE
Afficher l'interface de discussion	Touche ENTRÉE
Sélectionner le forum	H

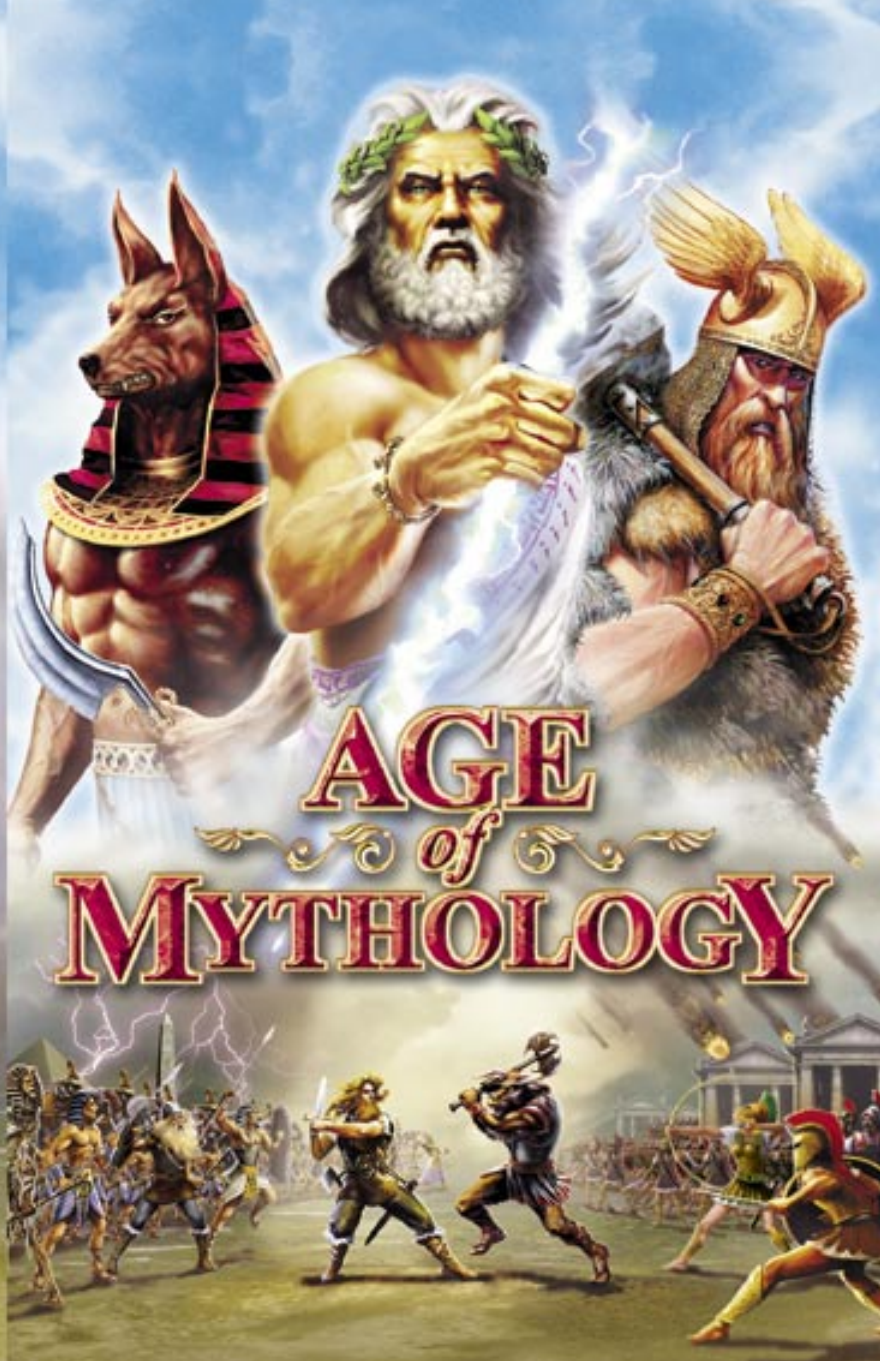
POUR	CLIQUEZ SUR UN VILLAGEOIS/ ULFSARK, PUIS
Bâtir une maison	Appuyez sur la touche E
Bâtir une ferme	Appuyez sur la touche F
Bâtir un temple	Appuyez sur la touche T

SYBEX
Procurez-vous le guide de stratégie auprès de Sybex !

0802 Réf n° X08-86127 FR

ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft game studios



AGE of MYTHOLOGY

Informations sur la sécurité

À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Vous pouvez réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité en prenant les mesures de précaution suivantes :

- jouez dans une pièce bien éclairée ;
- ne jouez pas si vous avez sommeil ou si vous êtes fatigué.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© & Ⓟ 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, *Age of Mythology*, Ensemble, le logo Microsoft Game Studios, le logo .NET Connection, Windows et Windows NT sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Conçu par Microsoft Corporation.

Microsoft et le logo Microsoft sont des marques de Microsoft Corporation.

Age of Mythology utilise Miles Sound System© 1991–2002 RAD Game Tools, Inc.

Les noms de produits et de sociétés réels mentionnés dans la présente documentation sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

Table des matières

Écran principal 2

Chapitre 1 : Démarrage 4
Installation 4
Menu principal 4
Aide 5
Options 5
Enregistrer et quitter 6

Chapitre 2 : Jouer à Age of Mythology 7
Principes de base 7
Déplacement 8
Ressources 8
Bâtiments 11
Population 11
Levée d'une armée 12
Combat 12
Avancement dans les âges 13
Recherche des améliorations 14
Gain de la partie 14

Chapitre 3 : Types de partie 15
Parties en mode Un joueur 15
Parties en mode Multijoueurs 16

Chapitre 4 : Mythologie 18
Dieux 18
Pouvoirs divins 18
Unités mythiques 18
Héros 19
Panthéons 20

Informations sur le support technique 29

Écran principal

Barre d'avancement dans les âges
Suit l'avancement au fil des âges

Bannière des objectifs
Cliquez pour consulter les objectifs

Bannière du héros
Cliquez pour rechercher des héros

Bannière d'un villageois inactif
Cliquez pour rechercher les villageois inactifs

Écran des pouvoirs divins
Affiche les pouvoirs divins

Bannière non attribuée
Bannière avec unités non attribuées

Bannières de regroupement
Cliquez avec le bouton droit de la souris pour affecter une unité à une bannière

- **Table des civilisations**
- **État du joueur**
- **Tribut**
- **Discussion**
- **Menu du jeu**

Mini-carte
Affiche la carte du jeu

Fusée éclairante
Envoie un signal de détresse à tous les joueurs

Forum
Centre la vue sur le forum

Filtre de combat
Affiche les unités et bâtiments militaires sur la mini-carte

Filtre des ressources
Affiche les unités et bâtiments économiques sur la mini-carte

Filtre par défaut
Affiche tous les bâtiments et unités sur la mini-carte

Aide

Panneau des ressources
Affiche les ressources amassées et la limite de population

- **Nourriture**
- **Bois**
- **Or**
- **Population**
- **Faveurs**

Panneau de commandes
Affiche les tâches, unités, bâtiments, commandes et améliorations disponibles

Nom du joueur et du dieu
Affiche le nom du joueur et celui du dieu principal

Statistiques
Affiche des informations sur l'unité et/ou le bâtiment sélectionnés

File de production
Montre la progression des unités et les unités sélectionnées

Chapitre 1 : Démarrage

Dans *Age of Mythology*, vous pouvez déterminer le destin d'une des neuf civilisations. Pour réussir, vous devez amasser des ressources, construire votre empire, rechercher des améliorations, entraîner une armée et apaiser les dieux. Survivez assez longtemps pour pouvoir mener votre civilisation au fil des âges.

Installation

Pour installer *Age of Mythology*, insérez le CD 1 d'*Age of Mythology* dans votre lecteur de CD-ROM. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer la procédure d'installation. Si l'installation ne se lance pas automatiquement, procédez comme suit :

1 Insérez le CD 1 d'*Age of Mythology* dans votre lecteur de CD-ROM.

2 Dans le menu Démarrer, cliquez sur **EXÉCUTER**.

3 Tapez **D:\setup.exe** (« D » correspond à votre lecteur de CD-ROM).

4 Cliquez sur **OK**.

Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation.

Menu principal

Apprendre à jouer : commencez la campagne pour débutants ou visionnez de courtes animations sur les civilisations égyptienne et scandinave.

Campagne : jouez en mode Un joueur ou chargez une campagne enregistrée.

Un joueur : commencez une partie sur une carte choisie aléatoirement, jouez un scénario ou chargez une partie enregistrée.

Multijoueurs : jouez en réseau ou à l'aide d'une connexion directe.

Options : modifiez les paramètres du jeu à votre gré.

Plus : visualisez les parties enregistrées, lancez l'éditeur de scénario, visionnez l'histoire ou les crédits du jeu.

Quitter : quittez *Age of Mythology*.

Aide

Vous pouvez accéder à l'aide d'*Age of Mythology* de trois façons.

Info-bulles : placez votre curseur sur une icône pour en afficher une brève description en bas à gauche de l'écran. Placez votre curseur sur une ressource pour afficher le nombre de villageois affecté au ramassage de cette ressource.

Aide détaillée : cliquez avec le bouton droit de la souris sur une icône pour afficher une aide détaillée ou appuyez sur **F1**. L'aide affiche les attributs et améliorations disponibles en matière d'unités, de bâtiments, d'améliorations et de pouvoirs divins.

Table des civilisations : appuyez sur **F2** pour accéder à la table des civilisations. Cliquez sur une icône pour accéder à l'aide détaillée.

Manuel en ligne

Les informations concernant *Age of Mythology* et abordant des sujets tels que les améliorations, le marché et la diplomatie, la tactique, les unités militaires et les bâtiments sont également disponibles dans le manuel en ligne. Vous pouvez consulter le manuel en ligne avant de commencer une partie, à partir de l'écran de lancement automatique.

Options

Vous pouvez modifier les paramètres graphiques, audio et autres dans le menu Options. Pour ce faire, cliquez sur **Options** dans le menu principal ou le menu du jeu.

Profils des utilisateurs

Chaque utilisateur peut stocker les options de jeu dans un profil unique. Pour créer votre profil personnalisé, cliquez sur Ajouter puis saisissez votre nom d'utilisateur. À partir de ce moment, vos paramètres sont enregistrés sous votre nom d'utilisateur.

Sélectionnez la taille de votre écran et le niveau de détail des images. Sélectionnez une plus petite taille d'écran ainsi qu'un niveau de détail inférieur pour obtenir de meilleures performances.

Déplacez le curseur audio pour régler le volume des effets sonores et de la musique. Vous pouvez également modifier la vitesse de défilement de la souris et la luminosité de l'écran en faisant glisser les curseurs.

Options supplémentaires

Couleurs des alliés ou ennemis : sélectionnez cette option si vous voulez que vos unités et bâtiments s'affichent en vert, ceux de vos alliés en jaune, et ceux de vos ennemis en rouge.

Activer les messages audio : sélectionnez cette option si vous voulez que les joueurs puissent échanger des messages.

Rotation de la caméra : permet de faire pivoter la mini-carte. Appuyez sur < CTRL > et sur les flèches directionnelles (ou utilisez la molette de la souris) pour faire pivoter la mini-carte.

Aide intégrale : affiche l'aide dans la fenêtre prévue à cet effet.

Afficher bannière des unités militaires inactives : affiche la bannière de toutes les unités militaires inactives.

Mise en garnison en un clic : met les unités sélectionnées en garnison en cliquant sur un bâtiment avec le bouton droit de la souris.

Mouvement d'attaque : permet d'attaquer les ennemis situés sur le chemin emprunté par l'unité lors de son déplacement.

Jouer dans une fenêtre : permet de jouer à *Age of Mythology* dans une fenêtre plutôt qu'en mode plein écran.

Afficher les messages d'état d'avancement des constructions : indique lorsque les bâtiments, recherches ou production d'unités sont terminés.

Touches de raccourci clavier

Cliquez sur cette option pour configurer ou modifier les touches de raccourci.

Cliquez sur **Enregistrer** une fois les options réglées à votre convenance.

Enregistrer et quitter

Enregistrer la partie : dans le menu principal, cliquez sur **Enregistrer la partie**. dans la boîte de dialogue Enregistrer la partie, entrez le nom de la partie, puis cliquez sur **OK**.

Charger une partie enregistrée : dans le menu principal, cliquez sur **Un joueur**, puis sur **Charger une partie enregistrée**. Dans la boîte de dialogue Charger une partie enregistrée, sélectionnez une partie préalablement enregistrée.

Charger un scénario : dans le menu principal, cliquez sur **Un joueur**, puis sur **Charger un scénario**. Dans la fenêtre de dialogue Charger un scénario, choisissez le scénario à charger.

Quitter le jeu : dans le menu de jeu, cliquez sur **Quitter le jeu**.

Chapitre 2 : Jouer à Age of Mythology

Principes de base

La plus simple manière d'apprendre à jouer à *Age of Mythology* consiste à utiliser la campagne d'apprentissage proposée avec le jeu.

Didacticiel

Le didacticiel relatif à la campagne d'apprentissage reprend les principes de jeu de base d'*Age of Mythology*. Les thèmes relatifs aux déplacements, ressources, combats, constructions, dieux, faveurs et unités mythiques y sont abordés.

Pour lancer la campagne d'apprentissage, cliquez sur **Apprendre à jouer**, puis sur **Didacticiel** dans le menu principal.

Campagne

La campagne Un joueur suit les batailles du héros Arkantos. Pour mener à bien cette campagne, guidez Arkantos dans chaque scénario contre les ennemis de l'Atlantide.

Pour lancer une campagne, dans le menu principal, cliquez sur **Campagne**, puis sur **Jouer une campagne**.

Partie avec carte aléatoire

Les joueurs connaissant *Age of Mythology* peuvent choisir le mode de jeu avec carte aléatoire pour rapidement mener à bien une nouvelle partie contre un maximum de onze adversaires informatisés.

Pour lancer une partie avec carte aléatoire

Dans le menu principal, cliquez sur **Un joueur**, puis sur **Carte aléatoire**. Une fois tous les paramètres déterminés, cliquez sur **Commencer** pour lancer la partie.

La partie avec carte aléatoire débute à l'âge archaïque. Sont alors disponibles un forum, quelques tours sentinelles, une unité militaire ou une unité de reconnaissance et des villageois. La périphérie de votre colonie y apparaît, mais les zones situées hors de votre ligne de mire, ou de celle de vos alliés, sont plongées dans l'obscurité. Pour afficher une plus grande proportion du terrain environnant, déplacez une unité dans les zones inexplorées.

Déplacements

Cliquez sur une unité pour la sélectionner. Pour sélectionner plusieurs unités, faites glisser le curseur sur celles-ci. Lorsque la (les) unité(s) sont sélectionnée(s), cliquez sur un emplacement de la carte de jeu ou de la mini-carte avec le bouton droit de la souris pour que les unités s'y rendent.

L'exploration de la carte révèle le terrain environnant, ainsi que les ressources indispensables au développement de votre civilisation.

Conseil *Explorez très tôt la carte de manière à localiser des ressources, à trouver des positions stratégiques et à surveiller la progression de vos ennemis.*

Ressources

Dans *Age of Mythology*, vous pouvez amasser quatre types de ressources : la nourriture, le bois, l'or et les faveurs. Vous devez équilibrer le ramassage de ces ressources pour faire prospérer votre civilisation. Les ressources sont amassées par les agriculteurs (égyptiens), les villageois (grecs) et les amasseurs/nains (scandinaves). Puis elles sont entreposées au forum, dans les greniers, les entrepôts, les camps de bûcherons, les camps de mineurs et sur les chars à bœufs. Les navires de pêche déposent leur nourriture au quai. Pour simplifier les descriptions des ressources, toutes les unités amassant des ressources sont appelées « villageois ».

Remarque *La civilisation scandinave peut créer une unité de nains spécialisée dans l'extraction de l'or.*

Création de villageois

Pour amasser des ressources, il vous faut des villageois. Créez suffisamment de villageois pour amasser rapidement chaque ressource.

Pour créer un villageois

Cliquez sur le forum pour le sélectionner. Le panneau de commandes affiche les unités pouvant être produites par votre forum, ainsi que les améliorations disponibles pour la recherche. Cliquez sur **Villageois**. L'unité apparaît dans la file de production et s'accompagne d'un pourcentage correspondant à la progression de sa création. Pour ajouter d'autres villageois à la file de production, cliquez plusieurs fois sur **Villageois**.

Nourriture

Les villageois s'approvisionnent en nourriture grâce à la chasse, la cueillette, l'agriculture, la pêche ou encore l'élevage.

Chasse : sélectionnez un villageois, puis cliquez sur un animal avec le bouton droit de la souris. La chasse de certains animaux sauvages, comme le sanglier et l'ours, nécessite de nombreux villageois, voire des unités militaires.

Cueillette : sélectionnez un villageois, puis cliquez sur un buisson avec le bouton droit de la souris.

Agriculture : sélectionnez un villageois, puis cliquez sur **Ferme** dans le panneau de commandes. Cliquez sur la carte où vous souhaitez construire la ferme. Dans *Age of Mythology*, il n'est pas nécessaire de réimplanter les fermes. L'agriculture et la pêche génèrent de la nourriture plus lentement que la chasse et la cueillette.

Remarque *Les civilisations grecque et scandinave ne peuvent pas utiliser l'agriculture avant l'âge classique.*

Pêche : les navires de pêche (construits dans le port) sont utilisés pour exploiter les bancs de poissons.

Remarque *Ces derniers se renouvellent sans cesse.*

Élevage : pour capturer des animaux de troupeaux, déplacez une de vos unités près de l'animal. Ce dernier change de couleur ; vous pouvez le sélectionner et le déplacer comme une unité. Pour amasser de la nourriture, sélectionnez un villageois, puis cliquez sur l'animal du troupeau.

Conseil *Les vaches, les chèvres et les cochons engraissent au fil du temps.*

Bois

Le bois vient des arbres et constitue le principal matériau de construction des civilisations grecque et scandinave. Les Égyptiens n'utilisent pas de bois de construction. Pour amasser du bois, sélectionnez un villageois, puis cliquez sur un arbre avec le bouton droit de la souris.

Or

Ce précieux métal jaune se trouve dans les gisements situés près de la surface de la terre. L'or sert à financer vos unités, bâtiments et recherches technologiques. Pour amasser de l'or, sélectionnez un villageois et cliquez sur une mine d'or avec le bouton droit de la souris.

Faveurs

Le bon vouloir, ou la faveur, des dieux est nécessaire à la création d'unités mythiques, ainsi qu'à la recherche d'améliorations mythiques faisant évoluer votre culture. Toutes les civilisations sont limitées à une faveur de 100 points, à une exception près : une civilisation grecque adorant Zeus bénéficie d'une limite de 200 points.

Grecs : gagnez la faveur des dieux en demandant aux villageois de prier dans un temple. Sélectionnez un villageois, puis cliquez sur le temple où prier avec le bouton droit de la souris.

Égyptiens : gagnez la faveur des dieux en leur érigeant des monuments. Les Égyptiens peuvent construire cinq monuments différents, mais pas tous en même temps. Chaque monument augmente en taille, coût de ressource, durée de construction et apport de faveur.

Conseil

Les monuments dédiés à Isis empêchent vos ennemis d'utiliser leurs pouvoirs divins contre vous dans un certain rayon des monuments.

Scandinaves : gagnez la faveur des dieux en vous battant. Tous les dégâts infligés par des unités militaires scandinaves aux unités, bâtiments et animaux ennemis augmentent votre faveur. Les amasseurs scandinaves chargés de chasser les animaux pour leur nourriture génèrent également la faveur des dieux. Les héros scandinaves gagnent plus de faveur que les autres unités. Les unités mythologiques scandinaves ne gagnent jamais de faveur.

Bâtiments

Les Grecs et les Scandinaves utilisent le bois et l'or pour leurs constructions. Les Égyptiens, quant à eux, n'utilisent pas le bois. Demandez à des villageois de construire des bâtiments.

Pour construire un bâtiment

1 Sélectionnez un villageois (ou un groupe de villageois).
2 Dans le panneau de commandes, cliquez sur le bâtiment de votre choix.
3 Cliquez sur la carte pour le construire.

Remarque

Si le périmètre du bâtiment apparaît en rouge, vous ne pouvez pas le construire à cet endroit. Déplacez-le et tentez votre chance ailleurs.

Pour construire plusieurs bâtiments identiques, maintenez la touche Maj enfoncée, puis cliquez à divers endroits de la carte.

Les bâtiments produisant des unités s'accompagnent de points de rassemblement désignés. Ces points déterminent les endroits où les unités produites dans le bâtiment se rassemblent. Pour choisir un nouveau point de rassemblement, cliquez avec le bouton droit de la souris à l'endroit choisi sur la carte. Vous pouvez également cliquer sur **Nouveau point de rassemblement** dans le panneau de commandes, puis cliquez avec le bouton droit de la souris à l'endroit où vous souhaitez que les unités se réunissent.

Population

La population est basée dans les forums et maisons. Chaque civilisation peut construire dix maisons. Au-delà, il vous faut prendre le contrôle d'une colonie.

Conseil

Pour prendre le contrôle d'une colonie, construisez un forum à l'emplacement de cette colonie.

Les forums ne peuvent être construits que sur les colonies. Si la colonie possède déjà un forum contrôlé par un autre joueur, vous devez le détruire avant de pouvoir y construire le vôtre. Les colonies, quant à elles, ne peuvent pas être détruites.

Avant de construire un forum, votre civilisation doit avoir atteint l'âge héroïque. La création de nouveaux forums permet d'accueillir une population plus importante.

Levée d'une armée

Pour défendre votre civilisation, il vous faut une armée.

Les Égyptiens entraînent des soldats à la caserne et au bastion migdol. Les civilisations grecques entraînent leurs soldats à l'académie, au camp de tir à l'arc, à l'écurie et à la forteresse. Les civilisations scandinaves entraînent leurs soldats à la maison communale et au fort.

Pour créer une unité militaire

Sélectionnez le bâtiment, puis cliquez sur une unité militaire du panneau de commandes. L'unité est ajoutée à la file de production si vous disposez des ressources nécessaires dans vos réserves. Pour ajouter plusieurs unités à la file de production, cliquez plusieurs fois sur le bouton de l'unité.

Combat

Maintenant que vous avez levé une force de combat, il est temps de la tester sur le champ de bataille. Sélectionnez une unité militaire, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur une unité ennemie ou un bâtiment à attaquer.

Dans *Age of Mythology,* vous pouvez regrouper des unités en armées à l'aide des bannières de regroupement. Ces bannières permettent de rapidement contrôler les unités.

Pour attribuer des unités aux bannières de regroupement

Sélectionnez les unités que vous souhaitez regrouper, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur la bannière de regroupement de votre choix dans le coin supérieur gauche de l'écran (cette bannière doit être repliée). La bannière se déploie alors et toutes les unités sélectionnées sont regroupées. Pour sélectionner simultanément toutes ces unités, cliquez sur la bannière de regroupement à laquelle vous les avez affectées. Pour ajouter de nouvelles unités à une bannière, sélectionnez-les, maintenez la touche <MAJ> appuyée et cliquez sur la bannière avec le bouton droit de la souris.

Pour envoyer votre armée au combat, cliquez sur sa bannière de regroupement, puis avec le bouton droit de la souris sur une unité ennemie ou un bâtiment à attaquer.

Au fil du développement de votre civilisation, vous pouvez construire de nouveaux bâtiments militaires et créer des unités militaires plus puissantes.

Avancement dans les âges

Pour perfectionner vos unités militaires, unités mythiques, améliorations et bâtiments, vous devez faire évoluer votre civilisation à travers les âges. L'avancement dans les âges nécessite des ressources et implique que des bâtiments aient été construits au cours des âges précédents. Sélectionnez le forum, puis placez le curseur sur l'icône d'avancement dans les âges pour connaître les bâtiments ou ressources nécessaires pour évoluer. Si tous les critères sont remplis, cliquez sur Avancement dans les âges pour rechercher l'âge suivant. La progression de cette recherche apparaît au-dessus du panneau des pouvoirs divins, en haut et au centre de l'écran.

Pour avancer, choisissez un dieu mineur à adorer. La zone de sélection du dieu mineur contient le portrait de deux dieux mineurs. Y apparaissent également l'unité mythique, les améliorations ainsi que le pouvoir divin de chaque dieu mineur.

Placez le curseur sur le portrait d'un dieu pour en savoir plus sur ce qu'il peut apporter à votre civilisation.

Âge archaïque

Il s'agit de l'âge de départ type d'*Age of Mythology*. À cet âge, votre civilisation se révèle rudimentaire. La construction d'un temple vous permet d'accéder à l'âge classique.

Âge classique

L'avancement à l'âge classique indique que vous avez commencé votre panthéon. Pour avancer à l'âge héroïque, vous devez construire une armurerie.

Âge héroïque

L'avancement à l'âge héroïque indique que votre civilisation peut repousser sa limite de population en construisant des forums sur les colonies. Pour progresser, amassez plus de nourriture et d'or et construisez un marché.

Âge mythique

L'âge mythique correspond à l'apogée de votre civilisation. Tous les bâtiments et améliorations sont disponibles, y compris une merveille.

Recherche des améliorations

Les améliorations peuvent donner à votre civilisation un avantage sur vos ennemis. Les progrès technologiques peuvent donner à vos troupes de meilleures armes et armures, permettre à vos villageois d'amasser plus rapidement des ressources et renforcer vos bâtiments. La nourriture, le bois et/ou l'or peuvent s'avérer nécessaires pour rechercher des améliorations. Vous pouvez également rechercher des améliorations mythologiques mais celles-ci peuvent aussi nécessiter des faveurs divines.

Améliorations des ressources

Ces améliorations peuvent permettre à vos villageois d'amasser plus vite des ressources et d'en transporter davantage. Elles sont généralement à rechercher dans les bâtiments de type greniers, camps de bûcherons, camps de mineurs, entrepôts, chars à bœufs et forums.

Améliorations militaires

Vous pouvez améliorer les performances combatives de vos unités militaires en les dotant d'améliorations militaires. Ces dernières peuvent renforcer votre armure, votre vitesse de déplacement et votre capacité offensive.

Les améliorations militaires se trouvent dans tous les types de bâtiments qui produisent des unités militaires, mais aussi dans ceux qui soutiennent vos troupes (comme l'armurerie).

Gain de la partie

Les conditions de victoire varient en fonction du type de partie que vous avez choisi. Suprématie est la condition par défaut ; elle englobe les trois conditions de victoire. Conquête représente une victoire militaire, Combat à mort est le même mode, mais avec nettement plus de ressources en début de partie, et Éclair est une campagne se déroulant cinq fois plus vite que la normale.

Victoire militaire : détruisez tous les bâtiments et unités de vos adversaires.

Merveille : réalisez une merveille et défendez-la jusqu'à la fin du temps imparti.

Toutes les colonies : pour l'emporter, il faut posséder un forum dans toutes les colonies de la carte, et ce simultanément.

Chapitre 3 : Types de partie

Il existe plusieurs manières de jouer à *Age of Mythology*. Les parties avec carte aléatoire vous permettent d'affronter rapidement des adversaires informatisés. La campagne vous permet d'incarner le héros Arkantos et les parties multijoueurs vous mettent en présence d'adversaires humains.

Parties en mode Un joueur

Campagne

Pour mener à bien la campagne, guidez Arkantos et les autres héros de la mythologie au fil des différents scénarios contre les ennemis de l'Atlantide. Les héros de l'histoire ne sont créés dans aucun bâtiment et ils ne peuvent pas tomber au combat. Les héros mortellement blessés s'effondrent, inconscients, pour reprendre connaissance lorsqu'il n'y a plus d'unités ennemies dans les environs.

Le mode de campagne Un joueur propose quatre niveaux de difficulté.

Facile : niveau de difficulté par défaut. Il est conseillé aux nouveaux joueurs de commencer par ce niveau.

Intermédiaire : niveau conseillé aux joueurs expérimentés.

Difficile : niveau réservé aux vétérans soucieux de relever un défi encore plus grand.

Titanesque : le défi par excellence.

Pour lancer une campagne, dans le menu principal, cliquez sur **Campagne**, puis sur **Jouer une campagne**.

Partie avec carte aléatoire

Les joueurs d'*Age of Mythology* utilisent fréquemment les parties avec carte aléatoire pour jouer rapidement contre un maximum de onze adversaires informatisés.

Pour lancer une partie avec carte aléatoire, cliquez sur **Jouer**, puis sur **Partie avec carte aléatoire** dans le menu principal.

Parties multijoueurs

Les parties multijoueurs d'*Age of Mythology* nécessitent une connexion Internet, réseau local ou modem. Pour jouer en mode Multijoueurs, cliquez sur **Multijoueurs** dans le menu principal, ce qui lance la connexion.

Connexion multijoueurs

Il existe trois types de partie multijoueurs : partie sur Ensemble Studios Online (ESO), sur réseau local (LAN) ou par IP directe.

Pour se connecter à ESO, il est nécessaire de saisir un nom d'écran ESO et un mot de passe d'identification pour Microsoft® .NET Passport.

S'il n'y a aucun mot de passe Microsoft .NET Passport associé au nom que vous avez saisi, le système vous demandera d'en créer un. Les utilisateurs n'ayant pas de mot de passe .NET Passport devront créer un compte ESO. Un mot de passe .NET Passport leur sera alors automatiquement attribué.

Sélectionnez une connexion Réseau local ou IP directe si vous souhaitez héberger ou rejoindre une partie se déroulant sur réseau local. La connexion IP directe ne concerne que les joueurs connaissant l'adresse de la personne contre qui ils comptent jouer.

Les parties sur réseau local ou par connexion directe ne nécessitent pas de mot de passe .NET Passport.

Partie rapide en mode Multijoueurs

Il est aisé de jouer en mode Multijoueurs grâce au système de compatibilité d'ESO, qui recherche automatiquement les joueurs ayant saisi les mêmes préférences que vous.

Pour lancer une partie rapide en mode Multijoueurs, sélectionnez votre civilisation, le type de partie, une carte et le nombre de joueurs, puis cliquez sur **Commencer**.

Le système de compatibilité d'ESO recherche alors les joueurs ayant sélectionné le même type de partie que vous et lance automatiquement la partie dès qu'il a trouvé suffisamment de joueurs. Si vous préférez voir qui est connecté, discuter avec d'autres joueurs ou inviter des joueurs spécifiques à jouer avec vous, cliquez sur **Avancé**.

Parties sur ESO en mode avancé

Les parties sur ESO en mode avancé vous permettent d'inviter certains amis, de visualiser la liste de vos amis, ou encore de discuter avec d'autres joueurs. Deux options vous sont proposées pour cela : Salle et Discussion.

Salle

La salle est l'endroit où vous indiquez vos préférences (type de partie, nombre de joueurs, civilisation, handicap et carte). Pour ajouter de nouveaux joueurs ou pour permettre aux joueurs effectuant des recherches de se joindre à votre partie, cliquez sur un parchemin de joueur et sélectionnez Ouvrir.

Par exemple, si vous voulez jouer une partie à deux contre deux, ouvrez trois parchemins de joueurs. Une fois les paramètres définis, cliquez sur **Rechercher** pour trouver des adversaires ou inviter des joueurs spécifiques du forum.

La fonction de recherche trouve autant de joueurs que vous l'avez spécifié et les invite dans votre salle. Une fois tous les joueurs trouvés, la partie peut commencer.

Discussion

Pour échanger des messages ou configurer des parties avec d'autres joueurs, cliquez sur **Discussion**. Les joueurs en attente de partie sont indiqués sur les divers canaux de discussion. Pour changer de canal de discussion, cliquez sur le parchemin du canal puis sélectionnez-en un autre.

Cliquez sur les noms de votre choix afin de les ajouter à votre liste d'amis ou de les inviter dans votre salle.

Liste d'amis

Utilisez votre liste d'amis pour inviter vos amis à se joindre à votre partie. Pour ajouter ou ôter des noms à la liste, envoyer des messages ou inviter vos amis à jouer, cliquez sur **Liste d'amis**. Pour inviter un ami, sélectionnez son nom puis cliquez sur **Inviter**. L'ami sélectionné est ajouté à votre salle dès qu'il accepte votre invitation.

Une liste « d'indésirables » vous est également proposée. Les gens que vous mettez sur cette liste ne peuvent pas vous envoyer de messages ni vous inviter à jouer avec eux.

Cliquez sur l'onglet Statistiques pour rechercher des joueurs, ou encore voir leurs classements et leurs caractéristiques personnelles.

Chapitre 4 : Mythologie

Dieux

Au début de chaque partie, vous choisissez le dieu principal de votre civilisation. Il existe trois dieux principaux grecs, égyptiens et scandinaves. Chaque dieu principal profite à une partie différente de votre civilisation.

Pouvoirs divins

À chaque âge, les dieux accordent un pouvoir divin. Ces pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et se transmettent d'un âge à l'autre. Les pouvoirs divins peuvent être de nature offensive, défensive ou économique. Ils varient selon le dieu choisi. Les pouvoirs divins disponibles s'affichent au centre supérieur de l'écran.

Invocation des pouvoirs divins

Pour invoquer un pouvoir divin, cliquez sur le bouton correspondant, puis sur un emplacement de la carte pour y invoquer ce pouvoir. La plupart des pouvoirs divins nécessitent une ligne de mire pour être invoqués. D'autres revêtent un caractère global et peuvent être invoqués n'importe où sur la carte. Chaque fois qu'une ligne de mire est nécessaire, vous devez disposer d'une unité ou d'un bâtiment dans les environs pour voir l'emplacement en question.

Unités mythiques

À mesure que vous gagnez la faveur des dieux, vous pouvez créer des unités mythiques dans les temples. Les unités mythiques navales, comme le kraken, sont créées dans le port. Les attaques des unités mythiques sont plus efficaces contre les soldats humains. Leurs effets sont moindres contre les héros. Les unités mythiques disposent d'attaques spéciales qu'elles utilisent périodiquement.

Pour créer une unité mythique

Sélectionnez un temple (ou tout autre bâtiment pouvant créer des unités mythiques). Dans le panneau de commandes, cliquez sur l'unité mythique à créer.

Héros

Les unités héroïques, y compris les prêtres et les pharaons, infligent des dégâts bonus aux unités mythiques et se révèlent plus puissantes que les unités normales. Elles s'accompagnent d'une aura divine permettant de bien les repérer sur le champ de bataille. Chaque civilisation se caractérise par des unités héroïques et des conditions de création de héros différentes.

Civilisations grecques

À l'âge mythique, les civilisations grecques peuvent totaliser quatre héros sur terre et un héros sur mer. Ils sont créés dans le forum ou la forteresse. Seul un héros grec peut exister à la fois.

Conseil *Lorsque les héros grecs meurent, leurs esprits rejoignent les dieux et ils peuvent être créés de nouveau.*

Civilisations égyptiennes

Pharaons et prêtres sont les équivalents égyptiens des héros des autres civilisations. Le pharaon est présent dès le début du jeu et s'il meurt, un nouveau pharaon est sacré au forum pour le remplacer. Seul un pharaon peut exister à la fois à moins que des fidèles d'Osiris ne recherchent l'amélioration Nouveau royaume.

Le pharaon peut donner du pouvoir aux bâtiments. Ce don permet au bâtiment qui en bénéficie d'amasser des ressources, d'entraîner, de construire et d'attaquer plus vite. Le pharaon ne peut donner du pouvoir qu'à un seul bâtiment à la fois.

Pour donner du pouvoir à un bâtiment

Sélectionnez votre pharaon, puis cliquez sur le bâtiment auquel donner du pouvoir avec le bouton droit de la souris.

Les prêtres de Râ peuvent également donner du pouvoir aux bâtiments mais, contrairement au pharaon, ces prêtres ne sont pas limités en nombre. Les prêtres égyptiens soignent également les unités alliées environnantes.

Civilisations scandinaves

Les Scandinaves ne disposent que d'une unité héroïque, le hersir. Cette unité n'est pas limitée en nombre. Les hersirs sont créés dans la maison communale ou le temple. Ce sont eux qui permettent d'obtenir le plus de faveurs au combat.

Les panthéons

Dieux égyptiens

Râ

Le dieu égyptien du soleil était l'un des dieux les plus importants de l'Égypte ancienne.

Pouvoir divin **Pluie :** pouvoir global permettant à tous les villageois de la carte d'amasser plus rapidement de la nourriture dans leurs fermes.

Bonus de civilisation :

- Les prêtres peuvent donner des pouvoirs aux bâtiments
- Chariots et méharis ont davantage de points de vie et se déplacent plus rapidement
- Les monuments coûtent moins cher et se révèlent plus résistants

Isis

Épouse d'Osiris et mère d'Horus, Iris est est une déesse protectrice aidant les gens dans le besoin.

Pouvoir divin **Prospérité :** les agriculteurs amassent de l'or plus rapidement.

Bonus de civilisation :

- Les monuments protègent des pouvoirs divins
- + 3 points de population pour les forums
- Les améliorations sont moins coûteuses

Seth

Seth était le dieu du mal, du chaos, du désert et des pays étrangers. Il avait une grande affinité avec les animaux.

Pouvoir divin **Vision mystique :** révèle une région inexplorée de la carte.

Bonus de civilisation :

- Les prêtres peuvent domestiquer les animaux
- Les frondeurs et les chars s'entraînent plus vite
- Les unités du bastion migdol sont moins coûteuses
- Le pharaon peut invoquer des animaux

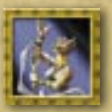
Dieux égyptiens mineurs

Ptah : dieu de la création

Qui en bénéficie Unités militaires

Pouvoir divin **Sables mouvants :** téléportent les unités ennemies ou alliées n'importe où sur la carte.

Unité mythique **Wadjet :** Cobra mythique crachant du venin.



Bastet : déesse de la fertilité

Qui en bénéficie Agriculteurs

Pouvoir divin **Éclipse :** transforme le jour en nuit et réduit la portée des unités d'archers et des unités de siège.

Unité mythique **Sphinx :** unité mythique rapide, chevauche un tourbillon pour attaquer.

Anubis : dieu des morts

Qui en bénéficie Unités d'infanterie et unités mythiques

Pouvoir divin **Fléau de serpents :** invoque des serpents pour défendre une zone.

Unité mythique **Anubite :** unité d'infanterie à déplacement rapide qui se jette au combat.

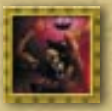
Hathor : déesse du ciel

Qui en bénéficie Bâtiments

Pouvoir divin **Nuée de sauterelles :** dévaste les fermes ennemies.

Unités mythiques **Petesoukhos :** crocodile orné de bijoux crachant un faisceau de lumière solaire.

Roc : moyen de transport volant.



Sekhmet : déesse de la guerre

Qui en bénéficie Unités d'archers et unités de siège

Pouvoir divin **Citadelle :** transforme un forum en puissante citadelle.

Unité mythique **Scarabée :** lente unité de siège.

Néphthys : déesse de la mort

Qui en bénéficie Prêtres

Pouvoir divin **Ancêtres** : ressuscitent une armée de soldats morts pour qu'ils se battent.

Unités mythiques **Léviathian** : unité de transport naval.

Homme scorpion : unité d'infanterie mythique attaquant par piqûre venimeuse.

Horus : dieu de la vengeance

Qui en bénéficie Infanterie

Pouvoir divin **Tornade** : invoque de grosses rafales de vent pour détruire les bâtiments et unités.

Unité mythique **Vengeur** : unité rapide pouvant attaquer plusieurs ennemis en même temps.

Osiris : dieu du jugement

Qui en bénéficie Méharis

Pouvoir divin **Fils d'Osiris** : transforme votre pharaon en demi-dieu capable de lancer des éclairs.

Unité mythique **Momie** : pharaons morts-vivants. Transforme les unités ennemies en unités subordonnées.

Thoth : dieu de la sagesse

Qui en bénéficie Bastion migdol

Pouvoir divin **Météorite** : la tempête de météorites décime des villes entières.

Unités mythiques **Phénix** : unité d'attaque aérienne. Ne peut être endommagée que par des unités à portée.

Tortue de mer : détruit les marines ennemis avec cette gigantesque unité mythique.

Dieux grecs

Zeus

Zeus était le dieu suprême de l'Olympe. Poséidon et Hadès étaient ses frères. Tous les trois se sont partagé toute la création. Zeus était le dieu du ciel.

Pouvoir divin **Éclair** : tue une seule unité ennemie.

Bonus de civilisation :

- Les hoplites se déplacent plus rapidement et l'infanterie inflige davantage de dégâts aux bâtiments
- Démarre avec 25 points de faveur (200 points maximum)
- Génération de faveur plus rapide

Poséidon

Poséidon était le frère de Zeus et le dieu des océans, des chevaux et des tremblements de terre.

Pouvoir divin **Embuscade** : pierre attirant les animaux sauvages.

Bonus de civilisation :

- Le coût de production de la cavalerie est moindre
- La milice apparaît dans les bâtiments détruits
- Les navires de pêche et les caravanes se déplacent plus vite
- L'utilisation des marchés est moins coûteuse

Hadès

Hadès était le dieu de la mort et régnait sur les enfers. Les minerais précieux proviennent de son royaume.

Pouvoir divin **Sentinelle** : affecte quatre sentinelles à la protection d'un forum.

Bonus de civilisation :

- Les soldats morts peuvent se transformer en morts-vivants
- Les bâtiments ont davantage de points de vie
- Archers et bâtiments disposent d'attaques plus puissantes

Dieux grecs mineurs

Athéna : déesse de la guerre

Qui en bénéficie Défense de l'infanterie

Pouvoir divin **Rétablissement** : soigne les unités et répare les bâtiments ainsi que les unités de siège de la zone.

Unité mythique **Minotaure** : soldats mythologiques attaquant l'adversaire à coups de cornes.

Hermès : dieu des messagers

Qui en bénéficie Unités de cavalerie

Pouvoir divin **Cessez-le-feu** : pouvoir global contraignant tous les joueurs à cesser le combat.

Unité mythique **Centaure** : archer de cavalerie rapide.

Arès : dieu du combat

Qui en bénéficie Attaque militaire

Pouvoir divin **Pestilence** : empêche l'ennemi choisi d'entraîner de nouvelles unités militaires.

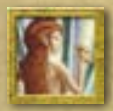
Unité mythique **Cyclope** : unité mythique d'infanterie éjectant les ennemis du combat.

Apollon : dieu du soleil

Qui en bénéficie Archers

Pouvoir divin **Passage des enfers** : crée un passage que les troupes peuvent emprunter.

Unité mythique **Manticore** : unité mythique qui tire des volées de pointes avec la queue.



Aphrodite : déesse de l'amour

Qui en bénéficie Villageois

Pouvoir divin **Malédiction** : transforme les unités ennemies en porcs.

Unité mythique **Lion néméen** : unité mythologique au terrible rugissement.

Dionysos : dieu de la fête

Qui en bénéficie Cavalerie

Pouvoir divin **Bronze** : transforme la peau des soldats humains en bronze, renforçant ainsi leur armure.

Unité mythique **Hydre** : efficace contre les habitants ; gagne des têtes au fur et à mesure que la bataille avance.

Scylla : unité mythique navale à plusieurs têtes lors des combats.

Héphaïstos : dieu du travail

Qui en bénéficie Armures et armes

Pouvoir divin **Abondance** : crée une voûte permettant aux cieux de remplir vos coffres.

Unité mythique **Colosse** : créature artificielle géante s'autosoignant en consommant des ressources.

Héra : déesse du foyer

Qui en bénéficie Bâtiments et unités mythiques

Pouvoir divin **Orage foudroyant** : attaque l'ennemi en déclenchant une tempête de l'Olympe.

Unités mythiques **Méduse** : femme archer mythologique capable de pétrifier l'ennemi.

Carcinos : unité mythologique marine broyant les navires ennemis.

Artémis : déesse de la chasse

Qui en bénéficie Archers

Pouvoir divin **Tremblement de terre** : détruit les bâtiments ennemis, jette à terre des armées.

Unité mythique **Chimère** : immole des unités ennemies en crachant du feu.

Dieux scandinaves

Odin

Odin était le chef des aesirs (la race des dieux scandinaves). Il était le dieu de la guerre, de la poésie, de la sagesse et de la mort.

Pouvoir divin **Bonne chasse** : augmente le nombre d'animaux au sein d'un groupe donné.

Bonus de civilisation :

- Les unités humaines se régénèrent
- Corbeaux pour l'exploration
- Les unités du fort de la colline bénéficient de plus de points de vie
- Améliore le rendement des amasseurs

Thor

Dieu du tonnerre, Thor était le fils d'Odin et maniait un puissant marteau appelé Mjöllnir.

Pouvoir divin **Mine des nains** : crée une mine d'or n'importe où sur la carte.

Bonus de civilisation :

- La cavalerie produit de l'or lors de l'attaque de bâtiments
- Les nains sont moins coûteux
- Les nains amassent de la nourriture et du bois plus vite

Loki

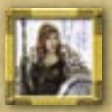
Loki était le dieu du feu et de la perfidie et finit par devenir l'ennemi des autres dieux.

Pouvoir divin **Espion** : vise une unité ennemie pour voir ce qu'elle voit.

Bonus de civilisation :

- Au combat, les héros invoquent des unités mythiques
- Les unités mythiques coûtent moins de faveurs
- Les chars à bœufs sont moins coûteux, se déplacent plus vite et disposent de moins de points de vie

Dieux scandinaves mineurs

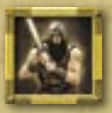


Freyja : déesse de la beauté

Qui en bénéficie Cavalerie

Pouvoir divin **Feu de forêt** : brûle une forêt entière ennemie.

Unité mythique **Walkyrie** : guerrières également chargées de soigner les unités blessées.



Heimdall : dieu de la vigilance

Qui en bénéficie Bâtiments

Pouvoir divin **Destruction** : détruit les murs et tours de vos ennemis.

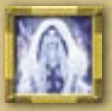
Unité mythique **Einheriar** : unité mythique lente augmentant le moral des alliés au combat grâce à son grand cor.

Forsete : dieu de la justice

Qui en bénéficie Infanterie

Pouvoir divin **Source soignante** : crée une source qui soigne toutes les unités environnantes.

Unité mythique **Troll** : archer lent mais puissant. Se soigne tout en infligeant des dégâts à l'ennemi.



Skadi : déesse de l'hiver et de la chasse

Qui en bénéficie Hommes d'armes

Pouvoir divin **Gel** : gèle une armée ennemie pour un temps limité.

Unité mythique **Géant du froid** : puissante unité mythique gelant les unités ennemies avec un souffle glacial.

Njord : dieu de la mer et des tempêtes

Qui en bénéficie Navires et forts des collines

Pouvoir divin **Bois animés** : animent les arbres près d'un ennemi à attaquer.

Unités mythiques **Géant de la montagne** : imposante unité ennemie détruisant indistinctement les ennemis et les bâtiments.

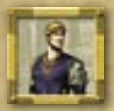
Kraken : Créature marine attaquant les unités navales ennemies.

Bragi : dieu de la poésie et des bardes

Qui en bénéficie Ulfsark (Infanterie)

Pouvoir divin **Armes enflammées** : accordent aux soldats des armes enflammées qui améliorent l'attaque.

Unité mythique **Sanglier de combat** : unité mythique rapide, idéale contre les formations ennemies.



Baldr : dieu de la beauté

Qui en bénéficie Cavalerie et siège

Pouvoir divin **Ragnarok** : transforme vos amasseurs et nains en puissants héros.

Unité mythique **Géant de feu** : colosses destructeurs capables de lancer des boules de feu.

Hel : déesse des enfers

Qui en bénéficie Unités mythiques

Pouvoir divin **Nidhogg** : fait sortir de son repaire le puissant dragon scandinave.

Unité mythique **Géant de feu** : colosses destructeurs capables de lancer des boules de feu.

Géant du froid : puissante unité mythique gelant les unités ennemies avec un souffle glacial.

Géant de la montagne : importante unité ennemie détruisant indistinctement les ennemis et les bâtiments.

Tyr : dieu de la guerre

Qui en bénéficie Infanterie

Pouvoir divin **Fimbul, le long hiver** : invoque une meute de loups pour attaquer les villes ennemies.

Unités mythiques **Portée de loups de Fenris** : regroupe cette unité ennemie en meute pour infliger plus de dégâts.

Jormund Elver : serpent de mer crachant de la vapeur brûlante.

Informations sur le support technique

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