

# Age of Mythology

<i>Age of Mythology</i>	
<b>Desarrolladora(s)</b>	Ensemble Studios
<b>Distribuidora(s)</b>	<b>Versión Windows:</b> Microsoft Game Studios <b>Versión Mac:</b> MacSoft
<b>Última versión</b>	1.10
<b>Plataforma(s)</b>	Microsoft Windows, <sup>[1]</sup> Mac OS X
<b>Fecha(s) de lanzamiento</b>	NA 30 de octubre de 2002 <sup>[2]</sup> EU 11 de noviembre de 2002 <sup>[2]</sup>
<b>Género(s)</b>	Juego de estrategia en tiempo real
<b>Modos de juego</b>	Un jugador Multijugador
<b>Clasificación(es)</b>	ESRB: T <sup>[3]</sup> PEGI: 11+
<b>Formato(s)</b>	CD
<b>Requisitos</b>	<b>Windows:</b> 450 MHz CPU, 128 MB RAM, 1.5 GB espacio libre de disco duro, 16 MB tarjeta gráfica con aceleración 3D, 56 k módem para juego multijugador <sup>[3]</sup> <b>Mac:</b> Macintosh 450 MHz o superior, Mac OS X 10.2.6 o superior, 256 MB RAM, 16 MB RADEON/GeForce2 MX o superior.
<b>Controles</b>	Mouse y teclado

**Age of Mythology** (frecuentemente abreviado **AoM**) es un videojuego de estrategia en tiempo real para computadoras personales desarrollado por Ensemble Studios y publicado por Microsoft Games en 2002.

Age of Mythology mantiene la misma mecánica de la saga Age of Empires y es similar en algunos aspectos por lo que podría considerarse como un spin-off de estos. Sin embargo, cuenta con gráficos 3D y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de los egipcios, griegos, y nórdicos.<sup>[4]</sup>

En el juego se introducen conceptos nuevos como: los asentamientos; nuevos recursos como el favor, entre otros. Además, se añade la selección de estrategias antes de avanzar una edad, inspiración que se ve reflejada años más tarde en Age of Empires III.<sup>[5]</sup> Al igual que muchos juegos de estrategia, el juego cuenta con una expansión desde 2003 denominada Age of Mythology: The Titans Expansion.<sup>[6]</sup>

## Sinopsis

Cada jugador cuenta con una Base militar inicial o asentamiento (donde se ubica el "*Centro Urbano*"), algunas unidades para recoger recursos y una unidad para explorar el mapa (la posición de enemigos y parte del mapa se encuentran "a oscuras"). El "Centro Urbano" es un edificio donde se crean unidades encargadas de recoger recursos: "*aldeanos*" griegos, "*trabajadores*" egipcios o "*recolectores*" y "*enanos*" nórdicos, dependiendo de la civilización. A diferencia de otros edificios, los Centros Urbanos sólo pueden construirse sobre los "Asentamientos". Los Asentamientos no pueden destruirse, por lo que cualquier jugador puede reclamarlo construyendo un nuevo Centro Urbano; el número de Asentamientos depende del tipo y tamaño del mapa. Si un Centro Urbano es destruido vuelve a convertirse en un Asentamiento vacío. Cada civilización recibe un número limitado de recursos y de unidades de recolección y exploración (dependiendo del modo de juego).

Se elige entre 9 dioses agrupados en 3 civilizaciones: los griegos (Zeus, Hades, Poseidón), egipcios (Ra, Seth, Isis) y nórdicos (Thor, Odín, Loki). Cada civilización tiene ventajas y debilidades, mientras que los dioses te dan bonificaciones, como reducir costos de unidades y tecnologías, aumentar tu ataque, entre otros.

El juego da vida a personajes y criaturas de la Mitología Griega, Egipcia y Nórdica o Escandinava, así como la posibilidad de luchar al lado de uno de los dioses de estas Mitologías. Al jugador se le otorgan poderes de dioses con el que lanzan ataques contra sus enemigos. Algunos de esos poderes son para beneficio de la civilización, como cambiar el clima, mejorar la economía, darle fuerza a los soldados y criaturas míticas, entre otros. El objetivo principal es derrotar a otras civilizaciones, con ataques militares, con la construcción de la "Maravilla" o conquistando todos los Asentamientos del mapa.

## Campañas

A diferencia de los modos de campaña en *Age of Empires* y *Age of Empires II*, *Age of Mythology* sólo tiene una campaña militar. La campaña es significativamente más larga que las campañas en los juegos anteriores, sin embargo, con un total de 32 escenarios y una mini campaña.

### La Caída Del Tridente

La campaña comienza en la Atlántida, donde su mejor almirante Arkantos establece el objetivo de recuperar el favor de Poseidón, dios de los atlantes. Al principio, él repele una serie de invasiones de los piratas Velas Negras dirigidos por el minotauro Camos antes que le den la tarea de ayudar a Agamenón en la guerra de Troya. Después de una serie de escaramuzas contra Troya, luchando junto a Áyax y Ulises, ellos elaboran el plan que incluye al famoso Caballo de Troya y rápidamente ganan la guerra. Después, Áyax recomienda a Arkantos navegar a Iolcos, hogar del centauro Quirón, para reparar sus naves. Cuando llegan sin embargo, el puerto ha sido invadido. Quirón los lleva hacia el norte para encontrar los prisioneros que se ven obligados a excavar una entrada al inframundo bajo el mando de Gargarensis, un cíclope señor de la guerra y comandante de Camos. Los héroes entran en el inframundo, donde Gargarensis está tratando de entrar por la fuerza a una puerta enorme. Cuidando sus motivos, destruyen el ariete, pero quedan atrapados en una cueva. Con la ayuda de los muertos, llegan a algunos templos dedicados a los dioses griegos, sin embargo, Arkantos se ve favorecido por Zeus, no Poseidón, que les ayuda a escapar.

Ellos llegan a la superficie en Egipto, donde deciden ayudar a la mercenaria nubia Amanra contra los bandidos al mando del asesino Kemsyt. Ella revela que el dios egipcio Osiris ha sido asesinado por Set, que ayuda a Gargarensis. Amanra, sin embargo, planea reunir las partes del cuerpo de Osiris esparcidas por el desierto, trayéndolo de regreso. Durante este tiempo Arkantos se duerme y se encuentra con Atenea, que revela los motivos de Gargarensis. Favorecido por Poseidón, él planea liberar al titán Cronos del Tártaro (donde fue encarcelado por Zeus), para que le conceda inmortalidad. Amanra y Quirón recuperan algunas de las piezas, mientras que Áyax y Arkantos recuperan la parte final en poder de Camos, que es atravesado por la lanza de Arkantos y luego cae por un precipicio. Con todas las piezas juntas, Osiris es resucitado y espanta al ejército de Gargarensis, por lo que el cíclope huye a las tierras nórdicas. En el camino hacia el norte, Áyax y Arkantos encuentran la nave naufragada de Ulises, que ha sido maldecido por Circe y así luchan y liberan su tripulación, que han sido convertidos en cerdos.

Cuando llegan al norte, les dicen como llegar al Inframundo los hermanos enanos Brokk y Eitri a cambio de echar a los gigantes de su forja. Más tarde, un anciano llamado Skult les da una bandera para reunir a los clanes nórdicos. Sin embargo, cuando la bandera se muestra, los clanes se vuelven hostiles hacia ellos, debido que la bandera era la del gigante enemigo Folstag, un truco de Skult que es en realidad Loki, que también se alió con Gargarensis. Con la ayuda de la valquiria Reginleif ubican a Gargarensis y la puerta del Tártaro. Dentro, ellos son perseguidos por los gigantes de fuego hasta que Quirón se sacrifica para salvarlos. Mientras Gargarensis está en la puerta, Brokk y Eitri han estado reconstruyendo el martillo de Thor (destrozado por Loki), que termina sellando la puerta. De vuelta a la superficie, ellos se enfrentan a Gargarensis con la ayuda de Ulises, donde el cíclope es capturado y ejecutado. Arkantos navega de regreso a la Atlántida. Cuando saca afuera la cabeza de Gargarensis en el barco, descubre que

han sido engañados por Loki, la cabeza es en realidad de Kemsyt. Gargarensis todavía está vivo y está, de hecho en la Atlántida tratando de abrir la última puerta. Arkantos es bendecido por Zeus y se enfrenta a Gargarensis en el templo de Poseidón, donde es derrotado y la Atlántida se hunde en el océano, junto con Arkantos. Mientras que el resto de los héroes zarpan con los supervivientes atlantes, Atenea recompensa a Arkantos, convirtiéndolo en un dios.

## La ofrenda de oro

Una campaña oficial, la Ofrenda de Oro, fue lanzada como una descarga en el sitio web de Microsoft. La campaña sigue las aventuras de Brokk y Eitri, los enanos que aparecían en la campaña inicial. La trama se desarrolla con los dos enanos que planifican crear un jabalí gigante de oro como ofrenda al dios nórdico Freyr. Mientras trabajaban por separado, Brokk es visitado por Skult (también de la Caída del Tridente), que le advierte que Eitri está haciendo los preparativos para crear el jabalí sin su hermano, lo cual dice también a Eitri acerca de Brokk. Dado que tanto los hermanos compiten para completar el jabalí en la gran forja, Skult roba la pieza terminada y la mantiene en la fortaleza de Loki. Los hermanos finalmente asaltan la base y el jabalí finalmente es recuperado con éxito y ofrecido a Freyr.

## Modos de juego

El juego cuenta con 2 modos de juego:

- **Un jugador:**
  - **Tutorial:** Guía de juego para los usuarios novatos donde los usuarios serán guiados por una rápida aventura al mando de Arkantos.
  - **Editor de escenarios:** en este modo el jugador puede crear mundos según sus preferencias.<sup>[7]</sup>
  - **Mapa aleatorio:** Una partida rápida, en la cual dependerá del modo de juego para ganarla. Se puede elegir entre varios tipos de partida:
    - **Supremacía:** En este modo de juego, el jugador deberá derrotar a las otras civilizaciones siendo superior con su civilización. Para ello existen 3 formas de ganar el juego:
      - Derrotando a todos los enemigos.
      - Controlando todos los asentamientos del mapa.
      - Construyendo una "Maravilla". Sólo disponible en la última edad. La construcción es lenta y requiere una gran cantidad de recursos. Al finalizar la construcción, se inicia una cuenta regresiva que cuando acaba, dará la victoria al creador de dicha maravilla.
    - **Conquista:** El jugador gana cuando derrota a todos sus enemigos, los oponentes pueden ser más agresivos que en el modo "Supremacía". No se gana por "Asentamientos" o "Maravillas".
    - **A muerte:** Los jugadores reciben grandes cantidades de recursos y unidades de recolección al iniciar la partida. El avance de edad es rápido; se desarrollan automáticamente todas las mejoras disponibles, sin costo y al instante. En este tipo de partidas los poderes divinos tardan un tiempo antes de obtenerse. Tampoco se gana por "Asentamientos" o "Maravillas".
    - **Relámpago:** Similar a "Supremacía" pero con la velocidad aumentada. Las unidades recolectan recursos casi instantáneamente, y cuando avanzas de edad. Se generan favores muy rápidamente y los edificios se construyen desarrollan tecnologías en muy poco tiempo. Se puede ganar por "Asentamientos" y por "Maravillas".
  - **Campaña:** Es una partida contra el ordenador. Las cuales contenían treinta y seis misiones, con las que se obtiene el poder de las 3 culturas del juego. Estas culturas presentan tres tipos de civilizaciones, lo que suman un total de nueve civilizaciones.<sup>[7]</sup>
- **Multijugador:** con el que participar en partidas en línea con otros jugadores por Internet a través servidor Ensemble Studios Online (ESO). En este modo se incluyen quince mapas, que se generan de manera aleatoria

según ciertas condiciones.<sup>[7]</sup>

## Edades

La partida se inicia luego de elegir uno de los 9 dioses mayores que ofrece el juego. Esta elección determinará las bonificaciones a la civilización y el primer poder divino. Con el avance de las edades, el jugador obtiene nuevas unidades, edificios y tecnologías. Para avanzar edades se debe escoger a un dios menor entre dos posibilidades. Cada dios mayor cuenta con una baraja de seis dioses menores para elegir, dos por cada edad a avanzar. Cada dios menor ofrece unidades y tecnologías míticas diferentes, además de un poder divino único. Se puede acumular un máximo de cuatro poderes diferentes, que es otorgada al pasar las edades. Existen cuatro edades:

- **Arcaica:** (Edad Inicial) No se pueden crear unidades militares (excepto los Nórdicos que pueden crear "Ulfarks" desde el centro urbano). Se centra en la obtención de recursos y la exploración del mapa.
- **Clásica:** (400 de alimento - un **Templo**) Esta es la primera edad avanzada. Se permite la creación de unidades militares, lo que permite crear una estrategia, bien sea para la defensa de enemigos, o para la conquista de otros pueblos.
- **Heroica:** (800 de alimento - 500 de oro - una **Armería**) Con esta edad se presentan nuevas tecnologías para la civilización. Con ellas algunos edificios y unidades se actualizan, por lo que tienen más fuerza de ataque, defensa o velocidad. También se permite la construcción de fortalezas, edificios en donde se entrena a poderosas unidades militares. En esta edad se habilita al jugador la creación de centros urbanos.
- **Mítica:** (1000 de alimento - 1000 de oro - un **Mercado**) La edad final. En esta edad aparecen más tecnologías nuevas. Algunas de ellas son unidades militares de gran fuerza de ataque. Lo que permite que el jugador sea más destructivo en el ataque militar. Algunas tecnologías dan mucha ventaja de ataque al jugador. También, se otorgan poderes divinos muy fuertes. Algunos de estos ataques pueden acabar con una civilización entera, de un solo golpe.

## Recursos

En AoM, para crear o mejorar unidades y edificios el jugador debe recolectar recursos. Se obtienen de distintas maneras, la más común es enviar a las unidades recolectoras a conseguirlos. Otra forma de obtenerlos, es mediante poderes divinos (por ejemplo: la Bóveda de la Abundancia, que otorga a su poseedor un flujo constante de recursos), capturando ciertas reliquias o encontrando naufragios en el mar, aunque rara vez se usan los dos últimos y depende del mapa. Los recursos obtenidos por las unidades recolectoras se depositan tanto en el Centro Urbano como en los depósitos y las caravanas depositan oro en un Mercado. Hay cuatro recursos en total:

- **Alimento:** Básico para unidades de recolección, caballería e infantería. Se obtiene de la caza, el pastoreo de animales, cosechando arbustos frutales o granjas (se construyen). Los barcos pesqueros lo obtienen de la pesca.
- **Madera:** Básico para edificios y unidades de alcance (arqueros, armas de asedio, etc). Se obtiene de la tala de árboles.
- **Oro:** Necesario para defensas y las unidades más fuertes. Se obtiene de las minas de oro. Se puede conseguir oro extra creando caravanas, unidades que viajan desde un Mercado hasta un Centro Urbano cualquiera (incluso del propio jugador). A mayor distancia entre ambos edificios, mayor será la cantidad de oro generado por cada caravana. .
- El **límite de población** no es un recurso, pero se agota con cada nueva unidad creada y aumenta cuando se elimina una. Las unidades débiles ocupan 1 de población y las unidades más fuertes ocupan 5. El límite de población aumenta con las casas, pero la construcción de las mismas tienen un límite. Otra forma es construyendo Centros Urbanos en Asentamientos. Si destruyen una casa o Centro Urbano, el límite de población disminuye. Si el número de unidades supera al límite de población, no se podrán crear nuevas unidades hasta que el límite de población aumente (no se pierden las unidades ya obtenidas).

- **Favor divino:** Este recurso es único en el juego. Estos *favores* permiten crear unidades míticas y son necesarias para las mejoras obtenidas de los dioses menores. Los favores son concedidos cuando la civilización "complace" a su dios mayor, y mientras éste se encuentre complacido tendrá un flujo constante de favores. El máximo de favores que se puede almacenar es 100 (Zeus permite 200). Este recurso se puede agotar, por lo que se debe esperar hasta obtener los favores necesarios para crear la unidad o desarrollar la tecnología. Cada civilización obtiene favor de sus dioses de una manera diferente:
  - Los dioses **griegos** prefieren la adoración. Para obtener sus favores, el jugador debe enviar aldeanos a rezar a uno o varios templos. Mientras más aldeanos estén rezando más rápido generan favores.
  - Los dioses **egipcios** prefieren grandes edificaciones. Sus favores se obtienen mediante la construcción de edificios llamados "*Monumentos*". En total son cinco y sólo se construye uno a la vez. El orden de construcción es: Monumento a los Aldeanos, Monumento a los Soldados, Monumento a los Sacerdotes, Monumento a los Faraones y Monumento a los Dioses. Cada nuevo *monumento*, es más costoso, lento de construir y más grande que el anterior. Mientras más monumentos tenga el jugador, más rápido obtendrá los favores; cabe destacar que se puede usar a un faraón para que de su bendición a un monumento y que éste produzca favores más rápido (en caso de jugar con Ra, los sacerdotes también pueden bendecir a los monumentos).
  - Los dioses **nórdicos** prefieren la lucha. Los favores aumentan cuando los soldados se encuentran luchando, mientras más peleen, más rápido complacerán a sus dioses. Cazar o luchar contra animales salvajes que se defienden también se considera "lucha". Los berserkers, héroes nórdicos, otorgan más favores cuando luchan que un soldado normal. También otorgan un flujo constante de favores incluso si no están luchando, aunque más lentamente.

## Unidades

Age of Mythology es un juego de estrategia en tiempo real. La estrategia es el método por el cual un jugador consigue la victoria en una partida. Para lograrlo existen muchos tipo de unidades diferentes, cada una posee fortalezas y debilidades:

- **Soldados humanos:** Hombres que combaten sin ningún tipo de poder sobrenatural, sólo con espadas y flechas. Existe infantería, arqueros y caballería, cada una con ventajas y desventajas. Por ejemplo existe **infantería** eficaz contra caballería y débil contra arqueros, **arqueros** eficaces contra infantería y débiles contra caballería y, lógicamente, **caballería** eficaz contra arqueros y débil contra infantería. También existen unidades militares con otras fortalezas, por ejemplo: arqueros eficaces contra otros arqueros, etc. Aunque los soldados son buenos para luchar entre sí, son débiles contra los edificios defensivos como Fortalezas y Centros Urbanos.
- **Unidades de asedio:** Las "Fortalezas" son edificios muy resistentes y difíciles de derribar. Los griegos construyen "Fortalezas", los egipcios construyen "Fortalezas de Migdol" y los nórdicos construyen "Castros". Las armas de asedio se construyen, por lo general, en estos edificios (a excepción de los egipcios que las construyen en el "Taller de Maquinarias de Asedio"). Son lentas y por lo general no pueden defenderse si son atacados desde cerca, pero son muy efectivos contra Fortalezas, Centros Urbanos, Torres, Muros y edificios.
- **Unidades míticas :** Esta es la principal característica del juego. Los Templos son edificios en los que, además de poder desarrollar tecnologías divinas, se pueden crear diferentes unidades míticas -y en los Muelles las unidades míticas marinas- entre las que se cuentan Minotauros, Cíclopes, Momias, Esfinges, Krakens y Gigantes. Necesitan **favores**. El avance de edades permite crear nuevas unidades míticas y más fuertes. Son muy eficaces contra cualquier **soldado humano** y algunos incluso contra edificios y barcos. La mayoría cuenta con una **habilidad especial** que usa cada cierto tiempo en combate: Arrojar o aplastar a sus enemigos, congelarlos o petrificarlos, etc. También hay unidades míticas sin ataque pero útiles para explorar el mapa como los Pegasos y los Cuervos de Odín. Hay algunas unidades que son consideradas como míticas. Aparecen de varias formas: por un poder divino, como las serpientes, por la habilidad de un unidad mítica como los vástagos de las Momias o por

la habilidad de un dios mayor, como las **Sombras** (fantasmas que aparecen cuando eliminan a un soldado humano de Hades).

- **Héroes:** Los héroes son unidades humanas únicas, reconocibles por el aura dorada que los rodea. A diferencia de las unidades comunes, los héroes son muy eficaces contra las **unidades míticas** y son inmunes a sus **habilidades especiales**. Cada civilización tiene héroes diferentes: Los griegos pueden crear sólo un héroe por edad, cuatro en total, sin embargo son más fuertes que otros héroes y uno solo es capaz de derrotar a una o varias unidades míticas (algunas) sin ayuda. Además algunos tienen **habilidades especiales** parecidas a los de algunas unidades míticas. El faraón es el héroe más fuerte de los egipcios y en los templos se puede crear sacerdotes, héroes similares al faraón pero más débiles y no tienen límite de creación. Los héroes egipcios pueden curar a unidades dañadas. Los nórdicos crean Hirsires, héroes con diferentes nombres -varias veces extrovertidos- y generan más favores cuando combaten que los soldados comunes. También generan favores aun cuando no están en combate (véase **Favores**). Todos los *héroes* son débiles a los ataques de los **soldados humanos**, aunque los héroes griegos pueden resistir más ataques que un héroe normal. Si un héroe griego muere, puede volver a ser "creado" en el Centro Urbano o Fortaleza; si el faraón egipcio muere, pronto aparece un sucesor (Que lleva su nombre más un 'II', o 'III' como sea el caso). En Campaña, aparecen héroes especiales que no pueden ser creados (Arkantos, Garganesis, Camos y otros), y que son aún más poderosos que los héroes comunes, si bien pueden ser igualmente derrotados. En este caso, no mueren, sino que simplemente caen al suelo inconscientes y vuelven a la normalidad si las amenazas mayores cercanas son eliminadas (Torres, unidades de infantería, fortalezas, etc). Estos héroes son capaces de regenerarse.

## Civilizaciones

Age Of Mythology da la posibilidad de elegir entre 9 dioses mayores de tres civilizaciones distintas. Cada uno cuenta con una baraja de seis dioses menores para elegir, dos por cada edad a avanzar. Los dioses menores brindan acceso a diferentes unidades míticas, tecnologías y poderes divinos.

- **Griegos** : Son la cultura más "equilibrada" del juego. Su unidad de recolección y de construcción se llama **aldeano**. Pueden depositar alimento en graneros, mientras que para la madera y oro tienen un edificio único llamado almacén (similar al primer Age of Empires). Su infantería se crea en la Academia Militar, los arqueros en la Galería de Tiro con Arco, la caballería en el Establo y las unidades marítimas (barcos) en el Muelle. Las unidades militares más fuertes, al igual que las armas de asedio, se crean en la **Fortaleza**. Los griegos tienen acceso a la unidad mítica Pegaso, no pueden luchar pero son excelentes exploradores. Al iniciar la partida comienzan con un débil pero rápido explorador a caballo llamado **kataskopos**, que no se puede volver a crear durante el juego. En la Fortaleza se crean unidades especiales, dependiendo del dios mayor que se elija. Los **Mirmidones** (Zeus) son infantería fuerte contra cualquier soldado egipcio o nórdico; los **Hetairois** (Poseidón) son caballería fuerte contra los edificios; y los **Gastrafitas** (Hades) son arqueros fuertes contra unidades humanas y edificios en general. Para comerciar entre un Mercado y un Centro Urbano, los griegos utilizan **caravanas de burros**. Se puede elegir entre los dioses mayores Zeus, Poseidón y Hades.
- **Egipcios** : Sus edificios son baratos y algunos hasta gratuitos, pero tardan más en construirse. La unidad egipcia de recolección y de construcción se llama **trabajador**. Los egipcios tienen diferentes edificios para depositar cada recurso. Al iniciar la partida aparecerá en el Centro Urbano un **faraón**. El faraón es el héroe egipcio más fuerte y tiene la capacidad de otorgar poderes a los edificios. Un edificio que esté recibiendo poder creará unidades, desarrollará mejoras y generará favores más rápidamente. Se puede acelerar la construcción de un edificio asignándole un faraón. Si el faraón muere, es sucedido por un nuevo faraón a los pocos minutos (ej: Ramsés, Ramsés II, etc). Los Sacerdotes son héroes con ataque a distancia y buenos exploradores; pueden construir **obeliscos**, torres que no atacan pero tienen un excelente campo visual. Aunque los sacerdotes son héroes, sólo el faraón puede capturar reliquias. Los soldados egipcios son débiles pero económicos y rápidos de crear. La unidad militar más fuerte es el **Elefante de Guerra**, excelente contra edificios y todo lo que se le acerque, pero son caros

(se crean en la **Fortaleza de Migdol**). Las armas de asedio se crean en el Taller de Maquinaria de Asedio y las unidades marítimas en el Muelle. Si el Centro Urbano es atacado se pueden "contratar" **mercenarios** (y más adelante **caballería mercenaria**). Son caros y tienen poco tiempo de vida, pero duran lo suficiente para defender la base y son extremadamente rápidos de crear. Para comerciar entre un Mercado y un Centro Urbano, los egipcios utilizan **caravanas de camellos**. Se puede elegir entre los dioses mayores Isis, Ra y Set.

- **Nórdicos** : Hay dos tipos de unidades de recolección: los recolectores y los enanos. Los **recolectores** son buenos para cazar, recoger alimento y madera, pero recolectan oro lentamente. Los **enanos** en cambio son rápidos recolectando oro, pero lentos para recoger alimento y madera (excepto los enanos de Thor). Una ventaja de los nórdicos es que pueden almacenar recursos en un **Carro de Buey**, un depósito móvil que se puede transportar a cualquier parte del mapa y almacena los tres recursos. Se crean en el Centro Urbano (ocupan 1 de población). Los edificios nórdicos son construidos sólo por la infantería y los héroes. Los nórdicos no poseen arqueros, pero tienen una unidad de infantería a distancia llamada **lanzador de hachas**, fuertes contra la infantería pero débiles contra los arqueros. Los héroes nórdicos se llaman **hersires**; cada hersir lleva un nombre un tanto raro y hasta divertido. Son lentos, lo que los hace algo vulnerables contra unidades míticas a distancia, sin embargo son excelentes atacando unidades míticas cercanas. Para compensar esto, los nórdicos pueden crear Jarls, caballería especialmente fuerte contra **unidades míticas**, aunque vulnerables a sus **habilidades especiales**; son excelentes contra unidades míticas de ataque a distancia sin habilidad especial de ataque (ej: Trolls, poseen habilidad **regenerativa**). Las unidades militares se crean en un único edificio militar llamado Casa Comunal y las unidades más fuertes, al igual que las armas de asedio, se crean en el **Castro**. Las unidades marítimas se crean en el Muelle. Para comerciar entre un Mercado y un Centro Urbano, los nórdicos utilizan **caravanas de bueyes**. Se puede elegir entre los dioses mayores Odín, Thor y Loki.

## Reliquias

En Age of Empires II las reliquias son objetos que, al guardarlos en un monasterio, generan un flujo lento pero constante de oro (cada una). En **Age of Mythology**, en cambio, se pueden encontrar distintas reliquias en el mapa; normalmente dos o más dependiendo del tipo y tamaño del mapa. Sólo existe una reliquia en el juego que otorga un flujo constante de oro. Con las demás se pueden obtener desde mejoras y beneficios económicos, unidades y tecnologías más baratas, hasta unidades especiales que sólo se consiguen de esta forma. Al igual que las reliquias de Age of Empires II, son objetos sagrados que sólo pueden ser recogidos por un tipo de unidad, en este caso un **héroe**. Al guardarlas en un Templo, se obtienen automáticamente sus beneficios y el efecto se mantiene mientras esté en un Templo. Cada Templo puede almacenar un máximo de cinco reliquias.

## Estrategias y Victoria

El **ordenador** (o sistema) adopta de forma aleatoria una de las siguientes **personalidades** para cada civilización, cada una con una estrategia diferente:

- **Corredor agresivo** : Estrategia militar. Atacar rápidamente a sus oponentes desde la primera edad. Al mismo tiempo fortalece su economía. Este tipo de jugador atacará con pocos soldados, pero lo hará muchas veces.
- **Gran estruendo** : Estrategia económica. Este jugador se centrará en hacerse más fuerte, tanto en economía como en defensa. Atacará sólo en la última edad con un ejército numeroso.
- **Equilibrado** : Usa ambas estrategias y no se centra en ninguna en especial.
- Existe otra personalidad llamada **Aleatoria**. Al seleccionarla, el ordenador elige "al azar" una de 3 personalidades disponibles. No es una estrategia en sí, pero añade un desafío adicional a la partida tener que descubrir cual de las tres estrategias es la que ha seleccionado el ordenador.

En **Age of Mythology: The Titans Expansion**, las estrategias Corredor Agresivo, Gran Estruendo y Equilibrado cambian de nombre y se añaden otras estrategias diferentes para el ordenador. No se debe usar esta información como referencia para ese juego. (en este caso véase Age of Mythology: The Titans Expansion)

*Age of Empires: Mythologies* es una spin-off de la secuela de *Age of Empires: The Age of Kings*, pero con la diferencia de añadir los elementos mitológicos incluidos en *Age of Mythology*. Fue desarrollado por Griptonite Games<sup>[8]</sup>

## Comunidad

Recepción	
Análisis agregados	
Autor	Puntuación
Metacritic	89% <sup>[9]</sup>
GameRankings	89% <sup>[10]</sup>
Análisis	
Publicación	Puntuación
<i>Game Informer</i>	9.5 de 10 <sup>[11]</sup>
Game Revolution	B+ <sup>[12]</sup>
GameSpot	9.2 de 10
IGN	9.3 de 10
<i>Meristation</i>	9.5 de 10 <sup>[13]</sup>
<i>PC Gamer US</i>	86% <sup>[14]</sup>

Pese a haber sido lanzado en 2002, el juego aun cuenta con una amplia comunidad de seguidores. El poderoso editor de escenarios que incluye el juego hace posible que los jugadores continúen aportando nuevos mapas con modos de juego novedosos. Además de esto, la arquitectura de los recursos de programa, hacen que sea relativamente fácil su modificación.

## Referencias

- [1] « System Requirements (<http://www.microsoft.com/games/pc/ageofmythology.aspx#sysreqs>)». Microsoft Game Studios. Consultado el 04-10-2007.
- [2] « MobyGames Age of Mythology Info (<http://www.mobygames.com/game/age-of-mythology/release-info>)» (en inglés). MobyGames. Consultado el 20 de julio de 2007.
- [3] « GameSpot Age of Mythology Technical Information ([http://www.gamespot.com/pc/strategy/ageofmythology/tech\\_info.html](http://www.gamespot.com/pc/strategy/ageofmythology/tech_info.html))». GameSpot. Consultado el 29-04-2007.
- [4] « Age of Mythology civilizations on MacGamer.net (<http://www.macgamer.net/games/aom/civs/>)». MacGamer.net. Consultado el 11-05-2007.
- [5] « Gamezone Review: Age of Empires III (<http://pc.gamezone.com/gzreviews/r25458.htm>)». Consultado el 28 de enero de 2008 año = 2005. «Another new addition to the game is taking a cue from the Age of Mythology game, meaning when you upgrade to a new Age».
- [6] Microsoft Games (2003). « Página Oficial **Age of Myhtology: The Titans Expansion** en Español (<http://www.microsoft.com/spain/juegos/ageofmythology/titans.aspx>)».
- [7] (2003). Consultado el 04 de febrero de 2009.
- [8] parataes/878/878498p1.html título=A sequel to Age of Kings is on the way lfechaacceso=14 de junio de 2008 lautor=Daemon Hatfield lfecha=2 June 2008 leditorial=IGN lidioma=inglés}}
- [9] « Age of Mythology (pc: 2002): Reviews (<http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/ageofmythology>)». Metacritic. Consultado el 23-07-2007.
- [10] « Age of Mythology Reviews (<http://www.gamerankings.com/htmlpages2/476277.asp>)». Game Rankings. Consultado el 23-07-2007.
- [11] Brogger, Kristian (17-12-2002). « Game Informer review (<http://www.gameinformer.com/Games/Review/200301/R03.0806.1753.50018.htm>)». Game Informer. Consultado el 06-12-2007. (enlace roto disponible en Internet Archive; véase el historial ([http://web.archive.org/web/\\*/http://www.gameinformer.com/Games/Review/200301/R03.0806.1753.50018.htm](http://web.archive.org/web/*/http://www.gameinformer.com/Games/Review/200301/R03.0806.1753.50018.htm)) y la última versión (

archive.org/web/2/http://www.gameinformer.com/Games/Review/200301/R03.0806.1753.50018.htm)).

[12] « Age of Mythology ([http://www.gamerevolution.com/oldsite/games/pc/strategy/age\\_of\\_mythology.htm](http://www.gamerevolution.com/oldsite/games/pc/strategy/age_of_mythology.htm))». Game Revolution. Consultado el 05-10-2007.

[13] Fermín, Juan J. (26 de Diciembre de 2002). « Age of Mythology - Análisis PC en Meristation ([http://www.meristation.com/v3/des\\_analisis.php?pic=PC&idj=89&pes=1&id=3413](http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?pic=PC&idj=89&pes=1&id=3413))». Meristation. Consultado el 21 de mayo de 2011.

[14] William Harms. « PC Gamer review ([http://www.pcgamer.com/archives/2005/06/age\\_of\\_mytholog.html](http://www.pcgamer.com/archives/2005/06/age_of_mytholog.html))». PC Gamer. Consultado el 06-10-2007.

## Enlaces externos

### En inglés

- Sitios oficiales Microsoft de *Age of Mythology: AoM* (<http://www.microsoft.com/games/ageofmythology/>), *AoMTT* (<http://www.microsoft.com/games/titans/>), *AoMGE* (<http://www.microsoft.com/games/pc/ageofmythologygold.aspx>)
- Sitio oficial de *Age of Mythology* en Ensemble Studios (<http://www.ensemblestudios.com/Games/AgeOfMythology/>)
- Sitio de *Age of Mythology* en Xplosive: *AoM* (<http://www.xplosiv.net/default.aspx?MID=28FC28810784&PID=89348310-17DE-479A-A449-A1C62D3D7559>), *AoMTT* (<http://www.xplosiv.net/default.aspx?MID=28FC28810784&PID=DC616DF9-39A4-4835-AEC3-0434C3D69ADB>)
- Sitio *Age of Mythology* de MacSoft ([http://web.archive.org/web/20070819220325/http://www.macsoftgames.com/products/age\\_of\\_myth/macsoft-aom-page.html](http://web.archive.org/web/20070819220325/http://www.macsoftgames.com/products/age_of_myth/macsoft-aom-page.html))
- *Age of Mythology* en HeavenGames.com (<http://aom.heavengames.com/>)
- Unión de Age of Empires ([http://www.gamespot.com/pages/unions/home.php?union\\_id=AOEUnion](http://www.gamespot.com/pages/unions/home.php?union_id=AOEUnion))

### En español

- AoM Argentina (<http://www.aom-argentina.com.ar/>) comunidad argentina de Age of Mythology The Titans Expansion
  - Age of Mythology en España (<http://www.microsoft.com/spain/juegos/ageofmythology/ageofmythology.aspx/>) (página **oficial** del juego en España)
  - Age of Mythology: The Golden Gift (<http://www.microsoft.com/Downloads/details.aspx?displaylang=es&FamilyID=78e7885d-5b14-429d-a7cf-decf515b0139>).
-

# Fuentes y contribuyentes del artículo

**Age of Mythology** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54222309> *Contribuyentes:* Abece, Alma máter, Alvaro qc, Amadís, Arciniegasdiaz, Bedwyr, Biasoli, BlackBeast, C'est moi, C-sark-mp-on, Cedrol, Cesar J. Mora, ChrisJericho, Cisenegro, Cobalttempest, CommonsDelinker, Cristhian M. Dark, David, Db1515, Dieguesjaimes, Dirkhann, Diádoco, Dodo, Edmenb, Ehvo, Farisori, GermanX, Ggenellina, Guaita001, Gustronico, Halcón, Hiperfelix, Huds, Igna, Isha, Jarisleif, Jorgewar123, Jorghex, JuanPaBj16, Jynus, Jyon, KARS04, Kadellar, Kevinmac11, Kmmilo, KnightRider, Kved, Kzman, Lasusirexula, Laura Fiorucci, LeonardoX10, Leonpolanco, Leto II, Linfocito B, Lmsilva, Lobillo, Locos epraix, Locovich, Lord Sapphire, Magister Mathematicae, Mandos, Marco94, MarcosArellano, Martin Rizzo, Matdroses, Millars, Modem130797, Mushii, Mutari, Nessa los, Netito777, OCTAVIO FRANK ALEXANDER BERMUDEZ JIMENEZ, Oscar ., Pau1988, Peejayem, Pojos, Porao, Ppfk, Prometheus, Pruxo, Pólux, Raúl8555, Robin Criollo, Rod750, Rodri cyberdog, Rosarino, Rtalaman, Satanclous, Sebado, Simeon87, Sirgermanl, Smrolando, Sotcr, Spangineer, Tipar, Tomatejc, Torres penjamo, Tsuba, Vbenedetti, Vic Fede, VlaDiVaR, Wikii 065, WindEwriX, Xabier, XalD, Xhet Jesus, Yilku1, Zaforas 77, Zectar, ZrziKing, Zulucho, 416 ediciones anónimas

## Licencia

---

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported  
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)