

AGE OF EMPIRES 2: JAVA TEXT EDITION

1. Objetivo

Age of empires 2: java text edition el objetivo principal del jugador es destruir el centro de mando enemigo para el cual debe de auxiliarse de una diversidad de edificaciones, vehículos y milicia, pero antes de ello debe de haber destruido previamente TODAS las edificaciones enemigas. Como alternativa arriesgada y alocada es construir la edificación especial “**LA MARAVILLA**” la cual solo está disponible en la última edad, requiere una gran cantidad de recurso y por si no fuera poco, requiere un tiempo de construcción muy alto, pero aquel que la logre construir y mantenerse vivo en el proceso ganara la partida sin importar cualquier otro factor.

2. Por defecto:

-Centro de mando:

Se empiezan : 300 oro, 500 piedra, 1000 comida, 600 vida(NO aumenta con la edad)

Maximo (edad 1): 3000 oro, 5000 piedra, 10000 comida

-Soldados:

Ataque: 50 pts, vida= 70 pts.

Costo: 150 oro, 400 comida

3. Civilizaciones

Maya: Civilización equilibrada que no destaca en mucho, pero tampoco flaquea en otras cosas, excepto que se caracterizan por tener bastante mala suerte. Utilizar para tener un juego apostando a lo seguro.

VENTAJAS

Empiezan con: 300+ oro, 300+ piedra, 300+ comida, +100 pts vida de centro de mando

-**Soldado** tienen 20+ pts de vida

-**Especialista:** “Arquero Aguila”.

Ataque: 150 pts, Vida=250 pts.

Costo 1500 comida, 500 piedra, 500 oro

DESVENTAJAS

-Soldado y especialistas tienen 30% de probabilidad de tener un viaje desafortunado(bad_luck)

Teutón: Civilización mas orientada a la defensiva, la cual destacara bastante en fases mas altas, pero la pasara relativamente mal en las primeras fases.

VENTAJAS

Empiezan con: 1000+ oro, 700+ piedra, +300 pts vida de centro de mando

-Soldado tiene +40 pts de vida

-Especialista: “Caballero de la orden teutónica”

Ataque: 180, vida: 350

Costo: 2000 comida, 800 piedra, 400 oro

DESVENTAJAS

Soldado tiene -10 pts de ataque

Japones: Civilización que tiene un gran impacto de daño al principio de la partida, con unas unidades con un daño considerablemente alto, pero que luego al pasar los turnos y las edades se va viendo opacada por las edificaciones con más vida de las otras razas

VENTAJAS

Empiezan con: 600+ oro, 100+ piedra, 400+ comida

-Las edificaciones se tardan 1 fase **menos** en construirse

-Soldado tiene +80 pts de ataque

-Especialista: “Ninja Samurai Asiático Japones Hoja Dorada”

Ataque: 400, vida: 50

Costo: 500 comida, 200 piedra, 1000 oro

DESVENTAJAS

-Soldado y especialistas tienen 10% de probabilidad de tener un viaje desafortunado(bad_luck)

- Soldado tiene -30 pts de vida

4.Edificaciones

Cuarteles: Encargados solamente de crear la milicia. Vida: 200 pts.

Costo: 500 comida, 0 piedra, 150 oro

Tiempo de espera: 2 turnos

Granja: Generan +1000 de comida por turno directo al centro de mando Vida: 70 pts.

Costo: 0 comida, 400 piedra, 200 oro

Tiempo de espera: 1 turnos

Mina de oro: Recolecta +300 de oro por turno almacenado en la edificación(se deben de recolectar manualmente para enviarlos al centro de mando) Vida: 100 pts.

Costo: 500 comida, 350 piedra, 0 oro

Tiempo de espera: 2 turnos

Piedreria: Recolecta +500 de piedra por turno almacenado en la edificación(se deben de recolectar manualmente para enviarlos al centro de mando) Vida: 80 pts.

Costo: 500 comida, 0 piedra, 200 oro

Tiempo de espera: 1 turnos

Taller de maquinas de asedio: Encargada de crear vehículos (Se debe estar al menos en la edad feudal)

Costo: 900 comida, 400 piedra, 200 oro

Tiempo de espera: 2 turnos

Castillo: Generan +5000 de comida, +2000 oro, +3000 piedra por turno directo al centro de mando Vida: 1000 pts. (Se debe estar al menos en la edad de los castillos)

Costo: 7000 comida, 1500 oro, 2500 piedra.

Tiempo de espera: 4 turnos

MARAVILLA: Concede la victoria al jugador que ose construirla. (Se debe estar en la edad imperial)

Costo: 20000 comida, 6000 oro, 10000 piedra.

5. Vehículos

Nota: Se debe poseer el taller de máquinas de asedio para crear vehículos

Trebuchet:

Ataque: 350 pts, Vida: 300 pts

Costo: 1000 comida, 500 oro, 1000 piedra

Tiempo de espera: 2 turnos.

Cañon:

Ataque: 100 pts, Vida: 450 pts

Costo: 750 comida, 300 oro, 700 piedra

Tiempo de espera: 1 turnos.

6. Generalidades

- Una unidad no puede defender el turno en la que es creada
- Una unidad no puede ir a atacar el turno en la que es creada
- Se tardará dos fases llegar a la edificación enemiga para atacarla (El otro jugador se puede defender en este tiempo)
- Puede existir una posibilidad de que la unidad nunca llegue a su edificación objetivo por la mala suerte(bad_luck) que tenga la raza
- Al defender tu edificación de un enemigo, se harán daño mutuamente, en caso que la tuya sobreviva no puede volver a defender ese mismo turno.
- Solo se puede recolectar recursos de una de todas las edificaciones una vez por turno
- Solo** se puede atacar el centro de mando si es la ultima edificación en pie