

AGE OF EMPIRES II: DEFINITIVE EDITION CELEBRA EL 20 ANIVERSARIO DE UNO DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA MÁS POPULARES DE LA HISTORIA, AHORA CON IMPRESIONANTES GRÁFICOS 4K ULTRA HD Y UNA BANDA SONORA TOTALMENTE REMASTERIZADA. AGE OF EMPIRES II: DE PRESENTA ""LOS ÚLTIMOS KHANES"" CON 3 NUEVAS CAMPAÑAS Y 4 NUEVAS CIVILIZACIONES. LAS ACTUALIZACIONES FRECUENTES INCLUYEN EVENTOS, CONTENIDO ADICIONAL, NUEVOS MODOS DE JUEGO Y CARACTERÍSTICAS MEJORADAS CON LA RECENTE ADICIÓN DEL MODO COOPERATIVO.

EXPLORA TODAS LAS CAMPAÑAS ORIGINALES Y LAS EXPANSIONES MÁS VENDIDAS COMO NUNCA ANTES. CON MÁS DE 200 HORAS DE JUEGO Y 1.000 AÑOS DE HISTORIA HUMANA, TE ESPERAN EXPERIENCIAS MEJORADAS. CONÉCTATE PARA DESAFIAR A OTROS JUGADORES EN TU BÚSQUEDA DEL DOMINIO DEL MUNDO CON 35 CIVILIZACIONES DIFERENTES. ¡TAMBIÉN PUEDES EXPERIMENTAR NUEVAS CIVILIZACIONES Y CAMPAÑAS CON EL DLC DE LOS SEÑORES DE OCCIDENTE! LAS ACTUALIZACIONES RECIENTES INCLUYEN UN MODO DE JUEGO BATTLE ROYALE, SOPORTE CONTINUO PARA EL EDITOR DE ESCENARIOS, QUICK PLAY PARA JUEGOS SOCIALES FÁCILES, MEJoras A LA INTERFAZ DE USUARIO DEL JUEGO Y MÁS.

ELIGE TU CAMINO A LA GRANDEZA CON UNA LLAMATIVA Y ATRACTIVA REMASTERIZACIÓN DE UNO DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA MÁS QUERIDOS DE TODOS LOS TIEMPOS.



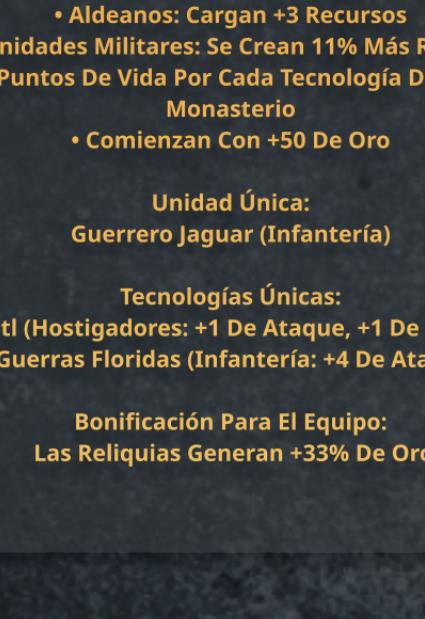
REQUISITOS DEL SISTEMA PARA PODER JUGARLO

MÍNIMO: Requiere un procesador y un sistema operativo de 64 bits SO: Windows 10 64bit Procesador: Intel Core 2 Duo or AMD Athlon 64x2 5600+ Memoria: 4 GB de RAM Gráficos: NVIDIA® GeForce® GT 420 or ATI™ Radeon™ HD 6850 or Intel® HD Graphics 4000 or better with 2 GB VRAM DirectX: Versión 11 Red: Conexión de banda ancha a Internet Almacenamiento: 30 GB de espacio disponible Notas adicionales: 2GB de memoria de video + 4GB de memoria de sistema requerido

RECOMENDADO: Requiere un procesador y un sistema operativo de 64 bits SO: Windows 10 64bit Procesador: 2.4 Ghz i5 or greater or AMD equivalent Memoria: 8 GB de RAM Gráficos: Nvidia® GTX 650 or AMD HD 5850 or better DirectX: Versión 11 Red: Conexión de banda ancha a Internet Almacenamiento: 30 GB de espacio disponible



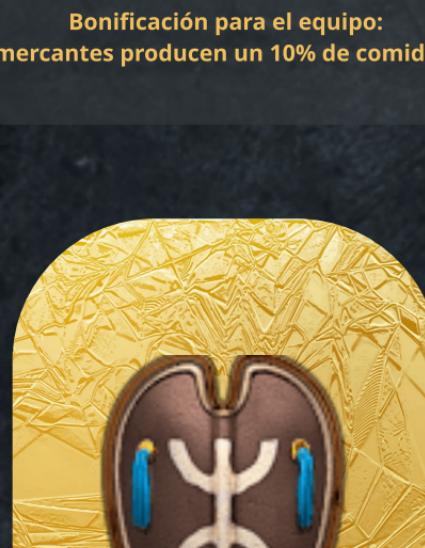
CIVILIZACIONES



CIVILIZACIÓN DE INFANTERÍA Y MONJES

- Aldeanos: Cargan +3 Recursos
 - Unidades Militares: Se Crean 11% Más Rápido
 - Monjes: +5 Puntos De Vida Por Cada Tecnología Desarrollada En El Monasterio
 - Comienzan Con +50 De Oro
- Unidad Única:**
Guerrero Jaguar (Infantería)

- Tecnologías Únicas:**
- Álatl (Hostigadores: +1 De Ataque, +1 De Alcance)
 - Guerras Floridas (Infantería: +4 De Ataque)
- Bonificación Para El Equipo:**
Las Reliquias Generan +33% De Oro



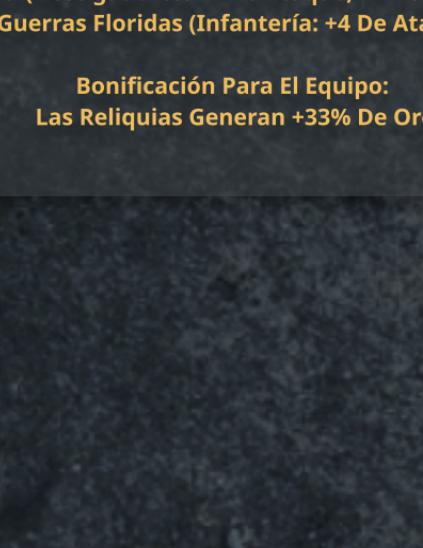
CIVILIZACIÓN NAVAL Y DE ELEFANTES

- Las unidades en elefante reciben un 25% menos de daño adicional y son más resistentes a la conversión
- Los centros urbanos generan 2 aldeanos al avanzar a la siguiente Edad
- Los barcos regeneran 15 puntos de vida por minuto
- Los monjes tienen +3/+3P de armadura

Unidad única:
Ratha (arquero a caballo/caballería)

- Tecnologías únicas:**
- Paiks (Los rathas y elefantes atacan un 20% más rápido)
 - Mahayana (Los aldeanos ocupan un 10% menos de espacio de población)

Bonificación para el equipo:
Las unidades mercantes producen un 10% de comida, además de oro



CIVILIZACIÓN DE INFANTERÍA Y MONJES

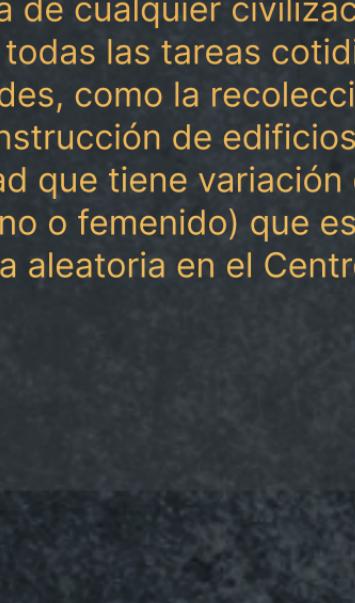
- Aldeanos: Cargan +3 Recursos
- Unidades Militares: Se Crean 11% Más Rápido
- Monjes: +5 Puntos De Vida Por Cada Tecnología Desarrollada En El Monasterio
- Comienzan Con +50 De Oro

Unidad Única:
Guerrero Jaguar (Infantería)

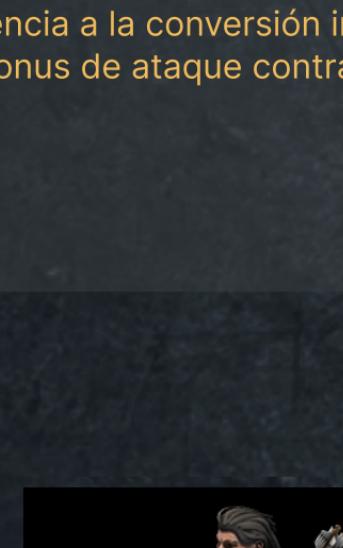
- Tecnologías Únicas:**
- Álatl (Hostigadores: +1 De Ataque, +1 De Alcance)
 - Guerras Floridas (Infantería: +4 De Ataque)

Bonificación Para El Equipo:
Las Reliquias Generan +33% De Oro

UNIDADES



El Aldeano es una unidad económica en Age of Empires II que puede ser creada en el Centro Urbano. Son la columna vertebral de la economía de cualquier civilización, dado que realiza todas las tareas cotidianas que le encomiendes, como la recolección de recursos y la construcción de edificios. Es la única unidad que tiene variación de género (masculino o femenino) que es generado de forma aleatoria en el Centro Urbano.



La Caballería de Exploración es una unidad de caballería en Age of Empires II que puede ser entrenada en el Establo a partir de la Edad Feudal. En una partida normal en la que no se juegue con una civilización americana, el jugador empieza con una Caballería de Exploración. Tiene un ataque débil, pero es rápida y efectiva contra Aldeanos y Arqueros enemigos. Tienen una resistencia a la conversión innata y poseen un bonus de ataque contra Monjes.



El Arquero es una unidad arquera en Age of Empires II que puede ser entrenada en la Galería de tiro con arco una vez se alcanza la Edad Feudal. Aunque pueda parecer mediocre en cuanto a ataque y puntos de resistencia, lo compensa con su ataque a distancia.

GUÍAS

APERTURA PASO RÁPIDO DESDE ALTA EDAD MEDIA A CASTILLOS “DRUSH FC”

APERTURA RÁPIDA CON ARQUEROS

RECONOCIMIENTO Y CONTROL DE MAPAS

APERTURA PASO RÁPIDO DESDE ALTA EDAD MEDIA A CASTILLOS “DRUSH FC”

Esta es una estrategia comúnmente usada en mapas de tierra, en la cual se crean temprano tres milicias para acosar y molestar la base y economía del oponente mientras uno cierra su base. Si logras matar alguno de sus aldeanos habrá causado mucho daño, pero el propósito principal de esta estrategia es causar inactividad (idle time), que tu oponente gaste recursos protegiendo sus aldeanos con “quickwalls”, y ganar tiempo para cerrar tu base.

ALTA EDAD MEDIA

6 aldeanos a las ovejas
4 a madera
1 caza primer jabalí
1 construye casa y luego va a bayas (construir molino)
2 más a bayas y 1 caza segundo jabalí
1 más a bayas
1 construye casa, luego un Cuartel y luego va a comida
1 recoge 10 de oro (todavía no construir el camp. minero) y luego a comida
3 más a madera
4 a ovejas debajo del Centro Urbano
Crea 3 milicias
4 a oro (para cambiar a Arqueros, y Ballesteros después). Hacer el Telar en el Centro Urbano, Avanzar a Edad Feudal.
Empezar a sembrar 3-4 granjas cuando se estén terminando las ovejas

EDAD FEUDAL

A esta altura, ya deberías tener claro lo que está haciendo tu oponente (a no ser que haya cerrado su base antes de la llegada de tus milicias, esto indicaría que su mapa fue muy fácil de cerrar). Deberías tener la base cerrada a menos que tengas un mal mapa, lo que indica que será un poco arriesgado aplicar esta estrategia. Construye dos Galerías de Tiro con Arco con 2 aldeanos y la herrería con 1 aldeano. Empieza a crear Arqueros lo antes posible, y tal vez, tengas que detener la producción en tu Centro Urbano por 10-20 segundos para avanzar de edad. Mientras avanzas de edad, debes crear arqueros sin parar, además de obtener las mejoras de Hacha de doble Filo en el campamento maderero y el Emplumado de Flechas “Fletching” en la herrería que les da +1 de rango y ataque a los arqueros. Deberías estar llegando a Castillos a los 17-18 minutos del juego.

EDAD DE LOS CASTILLOS

Si sabes que estás llegando a la Edad de los Castillos antes que tu oponente, debes salir al 70% del avance de edad con tus Arqueros a buscar puntos débiles en la base de tu oponente. Tan pronto como avances de edad, debes mejorar tus Arqueros a Ballesteros, la Flecha de Punzón en la Herrería y la Sierra de Arco en el Camp. Maderero.

Desde ahora en adelante, debes leer la partida y jugarla como corresponda. Lo más común, mientras molestas a tu oponente con tus Ballesteros, es establecer una buena economía con 2 o 3 Centros Urbanos, la mejora de Carretilla a los 22-25 minutos de partida, y después hacer lo que se adapte a la partida y tu estilo de juego (mejora de Balística en la Universidad, complementar con asedio, monjes, etcétera).



APERTURA RÁPIDA CON ARQUEROS

Esta es una buena apertura para mapas en los que resulta fácil cerrar tu base, especialmente si tu oponente no cierra completamente su base y puedes hacer daño temprano en la partida. Las mejores civilizaciones para esta apertura son: Ingleses, Etióopes, Mayas, Malayos, Sarracenos, Vietnamitas y Vikingos.

ALTA EDAD MEDIA

6 aldeanos a las ovejas
4 a madera
1 caza primer jabalí
1 construye casa y luego va a bayas (construir molino)

2 más a bayas
1 caza el segundo jabalí
1 más a bayas

2 a recolectar comida debajo del TC (Centro Urbano).

Uno de ellos debe construir una casa

2 más a madera (construye segundo maderero) y envía también un aldeano de ovejas a madera (Tendrás 7 aldeanos en madera en total entre los dos madereros)

Hacer el Telar en el Centro Urbano y Avanzar a Edad Feudal (con 21 de población)

Mientras avanza de edad, envía 3 aldeanos de las ovejas a oro y construye un Cuartel.

EDAD FEUDAL

Tan pronto pases a la Edad Feudal, mejora el Hacha de Doble Filo en el campamento maderero. Si tú oponente cerró su base por completo, lo mejor es construir una Galería de Tiro con Arco, mejorar la Collera en el Molino y empezar a cerrar tu base con empalizadas, casas y edificios necesarios.. Si no cerró completamente su base, construye 2 Galerías de Tiro con Arco (demora la mejora de la Collera hasta el final de la Edad Feudal o mientras avanzas a la Edad de los Castillos), construye la Herrería y mejora el Emplumado de Flechas “Fletching”.

Mientras esperas la mejora del Emplumado de Flechas “Fletching”, o cuando ya la tengas, debes mover a tus Arqueros para encontrar puntos débiles en la base de tu oponente. Continúa cosechando de las granjas (probablemente 14-16 granjas antes de avanzar de edad), hasta que tengas 400-500 de comida, alrededor del minuto 17 de la partida y, a menos que el enemigo avance con ejército y la partida se compleja, debes mejorar la Carretilla en el Centro Urbano.

Avanza a la Edad de los Castillos lo antes posible. Debes tener alrededor de 8 aldeanos en oro para mantener una producción constante de arqueros en las Galerías de Tiro con Arco y futuras mejoras en la Edad de los Castillos.

Mientras avanza de edad, mejora Minera Aurífera en el Campamento Minero y la Armadura Acolchada para Arqueros en la herrería (si es que no lo hiciste) para mantener a tus Arqueros vivos.

EDAD DE LOS CASTILLOS

Una vez que pases a la Edad de los Castillos, debes mejorar los Arqueros a Ballesteros, la Flecha de Punzón en la Herrería y la Sierra de Arco en el campamento maderero. Lo más común, mientras molestas a tu oponente con tus Ballesteros, es establecer una buena economía con 2 o 3 Centros Urbanos y después hacer lo que se adapte a la partida y tu estilo de juego (mejora de Balística en la Universidad, complementar con asedio, monjes, etcétera). Balística puede también ser otra opción aquí.

RECONOCIMIENTO Y CONTROL DE MAPAS

Tratar de leer lo que hace tu oponente es algo bueno. Puedes adivinar, pero una buena exploración es mucho mejor. Un buen control de mapa empieza en la Edad de los Castillos, porque puedes controlar territorio antes, pero si tu oponente avanza de edad primero, perderás ese control rápidamente.

Si crees tener la ventaja militar o desventaja económica, debes tratar de presionar a tu oponente enviando 1-2 aldeanos a construir un Monasterio o Taller de Maquinaria de Asedio en una colina. Trata de tomar buenas peleas por ejemplo desde arriba de una colina, atacar los recursos de tu rival con unas pocas unidades (raidear) mientras expandes la economía en tu base.

Una vez que tengas 3 Centros Urbanos y una buena economía (boom), puedes enviar 6-7 aldeanos a recolectar piedra y después de 6-7 minutos ya tendrás suficiente como para construir tu primer Castillo. Hazlo en una colina, y debe ser ofensivo si deseas presionar a tu oponente, o defensivo si deseas defender tu economía y estás siendo atacado. Si estás atrasado de tu rival, lo mejor es defenderte construyéndolo en una colina así no puede ser derribado tan fácilmente por Lanzapiedras enemigas.

Cuando llegues a la Edad Imperial, trata de tener más visión de otras partes del mapa. Envía 1-2 aldeanos a cada lado del mapa y construye Puestos Avanzados. Estos aldeanos no solamente te ayudarán a tener mayor visión sino también para construir edificios militares y empezar a atacar los costados de la economía de tu enemigo. También serán útiles para encontrar más recursos oro/piedra para jugar en post imperial. Más tarde podrás construir Centros Urbanos en esos importantes recursos.

En la Edad Imperial, debes enfocarte en presionar, ganar control de las colinas y mejorar todas las tecnologías. Después, cuando tengas 160-180 de población, necesitas empezar a atacar con unidades de los edificios militares que construiste a los costados del mapa.

También debes prepararte para que tu enemigo te ataque de la misma manera. Considerando que en este punto de la partida es muy difícil cerrar tu base y las murallas tienden a romperse con facilidad, cierra las partes fáciles y construye 1-2 Castillos defensivos. Al hacer esto, estás controlando el área del mapa por la que permite ser atacado, eso te ayudará a defenderte más fácil. Al mismo tiempo trata de atacar puntos débiles de la base de tu enemigo para lograr el mayor daño posible, además ten presente que la batalla debe estar desarrollándose en la mitad del mapa mientras todo esto sucede.

El plan es debilitar la economía de tu rival mientras tú mantienes conservas la tuya. Esto te ayudará a seguir presionando y ganar la batalla principal que ocurre en el medio del mapa.

En resumen, al hacer todo esto ganarás control de mapa y colinas importantes usando tu ejército principal (unidades más caras y asedio), mientras atacas los lados del mapa con unidades como Húsares, Águilas o Caballería Ligera.

APERTURA RÁPIDA CON ARQUEROS

Esta es una buena apertura para mapas en los que resulta fácil cerrar tu base, especialmente si tu oponente no cierra completamente su base y puedes hacer daño temprano en la partida. Las mejores civilizaciones para esta apertura son: Ingleses, Etióopes, Mayas, Malayos, Sarracenos, Vietnamitas y Vikingos.

ALTA EDAD MEDIA

6 aldeanos a las ovejas
4 a madera
1 caza primer jabalí

1 construye casa y luego va a bayas (construir molino)

2 más a bayas
1 caza el segundo jabalí
1 más a bayas

2 a recolectar comida debajo del TC (Centro Urbano).

Uno de ellos debe construir una casa

2 más a madera (construye segundo maderero) y envía también un aldeano de ovejas a madera (Tendrás 7 aldeanos en madera en total entre los dos madereros)

Hacer el Telar en el Centro Urbano y Avanzar a Edad Feudal (con 21 de población)

Mientras avanza de edad, envía 3 aldeanos de las ovejas a oro y construye un Cuartel.

EDAD FEUDAL

Tan pronto pases a la Edad Feudal, mejora el Hacha de Doble Filo en el campamento maderero. Si tú oponente cerró su base por completo, lo mejor es construir una Galería de Tiro con Arco, mejorar la Collera en el Molino y empezar a cerrar tu base con empalizadas, casas y edificios necesarios.. Si no cerró completamente su base, construye 2 Galerías de Tiro con Arco (demora la mejora de la Collera hasta el final de la Edad Feudal o mientras avanzas a la Edad de los Castillos), construye la Herrería y mejora el Emplumado de Flechas “Fletching”.

Mientras esperas la mejora del Emplumado de Flechas “Fletching”, o cuando ya la tengas, debes mover a tus Arqueros para encontrar puntos débiles en la base de tu oponente. Continúa cosechando de las granjas (probablemente 14-16 granjas antes de avanzar de edad), hasta que tengas 400-500 de comida, alrededor del minuto 17 de la partida y, a menos que el enemigo avance con ejército y la partida se compleja, debes mejorar la Carretilla en el Centro Urbano.

Avanza a la Edad de los Castillos lo antes posible. Debes tener alrededor de 8 aldeanos en oro para mantener una producción constante de arqueros en las Galerías de Tiro con Arco y futuras mejoras en la Edad de los Castillos.

Mientras avanza de edad, mejora Minera Aurífera en el Campamento Minero y la Armadura Acolchada para Arqueros en la herrería (si es que no lo hiciste) para mantener a tus Arqueros vivos.

EDAD DE LOS CASTILLOS

Una vez que pases a la Edad de los Castillos, debes mejorar los Arqueros a Ballesteros, la Flecha de Punzón en la Herrería y la Sierra de Arco en el campamento maderero. Lo más común, mientras molestas a tu oponente con tus Ballesteros, es establecer una buena economía con 2 o 3 Centros Urbanos y después hacer lo que se adapte a la partida y tu estilo de juego (mejora de Balística en la Universidad, complementar con asedio, monjes, etcétera). Balística puede también ser otra opción aquí.

RECONOCIMIENTO Y CONTROL DE MAPAS

Tratar de leer lo que hace tu oponente es algo bueno. Puedes adivinar, pero una buena exploración es mucho mejor. Un buen control de mapa empieza en la Edad de los Castillos, porque puedes controlar territorio antes, pero si tu oponente avanza de edad primero, perderás ese control rápidamente.

Si crees tener la ventaja militar o desventaja económica, debes tratar de presionar a tu oponente enviando 1-2 aldeanos a construir un Monasterio o Taller de Maquinaria de Asedio en una colina. Trata de tomar buenas peleas por ejemplo desde arriba de una colina, atacar los recursos de tu rival con unas pocas unidades (raidear) mientras expandes la economía en tu base.

Una vez que tengas 3 Centros Urbanos y una buena economía (boom), puedes enviar 6-7 aldeanos a recolectar piedra y después de 6-7 minutos ya tendrás suficiente como para construir tu primer Castillo. Hazlo en una colina, y debe ser ofensivo si deseas presionar a tu oponente, o defensivo si deseas defender tu economía y estás siendo atacado. Si estás atrasado de tu rival, lo mejor es defenderte construyéndolo en una colina así no puede ser derribado tan fácilmente por Lanzapiedras enemigas.

Cuando llegues a la Edad Imperial, trata de tener más visión de otras partes del mapa. Envía 1-2 aldeanos a cada lado del mapa y construye Puestos Avanzados. Estos aldeanos no solamente te ayudarán a tener mayor visión sino también para construir edificios militares y empezar a atacar los costados de la economía de tu enemigo. También serán útiles para encontrar más recursos oro/piedra para jugar en post imperial. Más tarde podrás construir Centros Urbanos en esos importantes recursos.

En la Edad Imperial, debes enfocarte en presionar, ganar control de las colinas y mejorar todas las tecnologías. Después, cuando tengas 160-180 de población, necesitas empezar a atacar con unidades de los edificios militares que construiste a los costados del mapa.

También debes prepararte para que tu enemigo te ataque de la misma manera. Considerando que en este punto de la partida es muy difícil cerrar tu base y las murallas tienden a romperse con facilidad, cierra las partes fáciles y construye 1-2 Castillos defensivos. Al hacer esto, estás controlando el área del mapa por la que permite ser atacado, eso te ayudará a defenderte más fácil. Al mismo tiempo trata de atacar puntos débiles de la base de tu enemigo para lograr el mayor daño posible, además ten presente que la batalla debe estar desarrollándose en la mitad del mapa mientras todo esto sucede.

El plan es debilitar la economía de tu rival mientras tú mantienes conservas la tuya. Esto te ayudará a seguir presionando y ganar la batalla principal que ocurre en el medio del mapa.

En resumen, al hacer todo esto ganarás control de mapa y colinas importantes usando tu ejército principal (unidades más caras y asedio), mientras atacas los lados del mapa con unidades como Húsares, Águilas o Caballería Ligera.

APERTURA RÁPIDA CON ARQUEROS

Esta es una buena apertura para mapas en los que resulta fácil cerrar tu base, especialmente si tu oponente no cierra completamente su base y puedes hacer daño temprano en la partida. Las mejores civilizaciones para esta apertura son: Ingleses, Etióopes, Mayas, Malayos, Sarracenos, Vietnamitas y Vikingos.

ALTA EDAD MEDIA

6 aldeanos a las ovejas
4 a madera
1 caza primer jabalí

1 construye casa y luego va a bayas (construir molino)

2 más a bayas
1 caza el segundo jabalí
1 más a bayas

2 a recolectar comida debajo del TC (Centro Urbano).

Uno de ellos debe construir una casa

2 más a madera (construye segundo maderero) y envía también un aldeano de ovejas a madera (Tendrás 7 aldeanos en madera en total entre los dos madereros)

Hacer el Telar en el Centro Urbano y Avanzar a Edad Feudal (con 21 de población)

Mientras avanza de edad, envía 3 aldeanos de las ovejas a oro y construye un Cuartel.

EDAD FEUDAL

Tan pronto pases a la Edad Feudal, mejora el Hacha de Doble Filo en el campamento maderero. Si tú oponente cerró su base por completo, lo mejor es construir una Galería de Tiro con Arco, mejorar la Collera en el Molino y empezar a cerrar tu base con empalizadas, casas y edificios necesarios.. Si no cerró completamente su base, construye 2 Galerías de Tiro con Arco (demora la mejora de la Collera hasta el final de la Edad Feudal o mientras avanzas a la Edad de los Castillos), construye la Herrería y mejora el Emplumado de Flechas “Fletching”.

[CIVILIZACIONES](#)[GUÍAS](#)[UNIDADES](#)

THE VIPER

Nombre: Ørjan Larsen

Fecha de Nacimiento: 13/12/1991

País: Noruega

Años Activo :2011 - Presente

Equipo: GamerLegion



HERA

Nombre: Hamzah El-Baher

Fecha de Nacimiento: 14/10/1999

País: Canadá

Años Activo :2013 - Presente

Equipo: Aftermath



DAUT

Nombre: Darko Dautovic

Fecha de Nacimiento: 30/07/1985

País: Serbia

Años Activo :2002 - Presente

Equipo: GamerLegion