

Age of Empires II: The Age of Kings

<i>Age of Empires II: The Age of Kings</i>	
 <p>Age of Empires II: The Age of Kings</p>	
Desarrolladora(s)	Ensemble Studios (PC y PS2)
Distribuidora(s)	Microsoft Games (PC) Konami (PS2)
Diseñador(es)	Bruce Shelley
Director(es)	Greg Street (diseño) Angelo Laudon (programación) Chris Rippy (producción) Stephen Rippy (música)
Productor(es)	Karen Sparks Sandy Petersen Bruce Shelley
Compositor(es)	Kevin McMullan
Motor	Genie Engine ^[1]
Última versión	2.0a / 2.0b ^[2]
Plataforma(s)	Microsoft Windows PlayStation 2 Apple Macintosh
Fecha(s) de lanzamiento	PC ^{JP} sin lanzamiento ^{NA} 16 de octubre de 1999 ^{EU} 27 de septiembre de 2001 ^{AUS} 16 de noviembre de 2006 PlayStation 2 ^{JP} 14 de febrero de 2002 ^{EU} 2 de noviembre de 2001
Género(s)	Estrategia en tiempo real
Serie	<i>Age of Empires</i>
Videojuego anterior	<i>Age of Empires</i>
Videojuego posterior	<i>Age of Empires III</i>
Modos de juego	Un jugador, multijugador
Clasificación(es)	ELSPA: 3+ ESRB: Teen (T)
Formato(s)	CD-ROM

Requisitos	CPU: Pentium 166 MHz RAM: 32 MB Espacio Disco duro de 300 MB Windows 95/98
Controles	Teclado Ratón Dualshock 2
Sitio web oficial	Ensemble Studios ^[3]

Age of Empires II: The Age of Kings (usualmente abreviado **AOE2** o **AOK**) es un videojuego de estrategia en tiempo real para computadoras personales desarrollado por Ensemble Studios y distribuido por Microsoft Games para los sistemas operativos Windows y Mac OS.^{[4][5]} Fue lanzado a mediados de 1999 y es el segundo título que compone la serie *Age of Empires*.^[6]

La historia del juego está basada en la Edad Media, tras la caída del Imperio romano. El jugador dispone de 13 civilizaciones que existieron en aquel período histórico, y debe encaminarlas para formar un vasto imperio y conquistar otros pueblos. El juego ofrece la posibilidad de jugar contra el ordenador o contra otras personas en línea, con un máximo de 8 jugadores por partida.^[7]

Age of Empires II fue desarrollado por la subsidiaria de Microsoft Ensemble Studios bajo la dirección de Bruce Shelley, diseñador de *Age of Empires* y colaborador en el diseño del juego de estrategia *Civilization*. Su motor gráfico es conocido como Genie Engine, el cual es utilizado también en el título *Star Wars: Galactic Battlegrounds*.^[8]

Tras su éxito comercial, tuvo una secuela directa de expansión conocida como *Age of Empires II: The Conquerors*, en donde se agregan mejoras al juego, incluyendo cinco civilizaciones más.^[9] Tuvo también una variedad de versiones "alternas", que aparecieron en las videoconsolas Nintendo DS y PlayStation 2, así como adaptaciones en algunos teléfonos celulares.

Antecedentes

Desarrollo

Dos años después del lanzamiento de *Age of Empires*, Ensemble Studios emprendió el desarrollo de su secuela. El desarrollo del juego estuvo bajo la dirección de Bruce Shelley, diseñador de *Age of Empires* y colaborador en el diseño de *Civilization* y *Railroad Tycoon*.^{[10][11]} Trabajó con un grupo de diseñadores y programadores; los principales fueron Greg Street (biólogo marino), Angelo Laudon e Ian Fischer (Armada de los Estados Unidos), los cuales le ayudaron después a desarrollar también el *Age of Mythology*.^{[12][10]}

En el juego se introdujeron mejoras en comparación con el original de *Age of Empires*. En *Age of Empires II* se incluyó un gran número de tecnologías y opciones de combate nuevas: vigilar, mover, atacar, formación de tropas, patrullar determinados lugares y guarnición de edificios. También se agregaron nuevas condiciones de victoria en el juego tales como recolectar todas las reliquias en el mapa, y nuevos tipos de partida, como la regicida.^[13]

En este título se utilizó el mismo motor gráfico de *Age of Empires*. El motor fue desarrollado por Ensemble Studios y se le conoce con el nombre Genie Engine. Este motor es utilizado para la creación de juegos de estrategia en tiempo real.^[1] *Star Wars: Galactic Battlegrounds* ha sido uno de los títulos que ha aprovechado el mismo motor de *Age of Empires II*, incluso la interfaz gráfica es muy parecida, con la diferencia de que el otro juego está ambientado en un entorno futurista espacial.^{[14][15]}

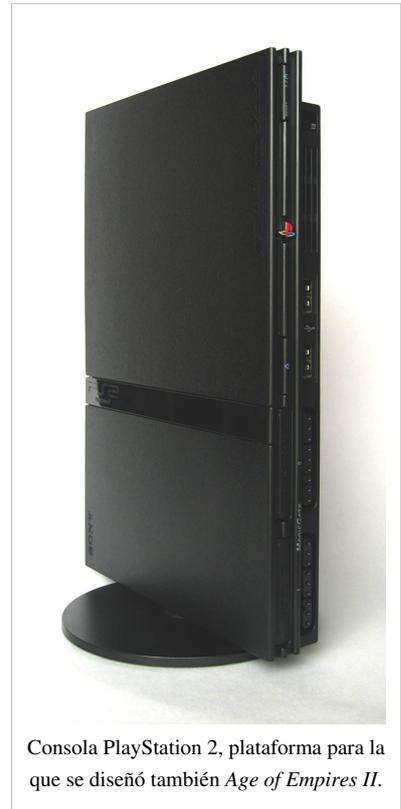
Publicación

La versión para PC de *Age of Empires II* fue publicada el 17 de septiembre de 1999 en los Estados Unidos, el 30 de septiembre de 1999 en Europa y el 16 de noviembre de 2006 en Australia.^{[16][17]} No obstante, aún no ha sido introducida de manera oficial en Japón. La versión desarrollada para consola PlayStation 2 fue puesta a la venta el 2 de noviembre de 2001 en los Estados Unidos y el 14 de febrero de 2002 en Japón. Por su parte, la versión para la consola portátil Nintendo DS fue estrenada el 14 de febrero de 2006 en los Estados Unidos,^[18] el 29 de septiembre de 2006 en Europa y el 16 de noviembre de 2006 en Australia.

Modo de juego

El jugador toma el control de una sociedad o civilización y la guía a través de cuatro edades: Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial. Cada edad brinda mejoras a la civilización, ya que hace que diversas unidades, edificios y tecnologías (que modifican los atributos de las unidades o las mecánicas del juego) estén disponibles para su uso. Para avanzar de una edad a la siguiente, es necesario tener construidos un número mínimo de edificios de la edad en que la civilización se encuentre, y pagar un costo de actualización. En la Edad Imperial, que es una reminiscencia de los primeros años del Renacimiento, todo el árbol de tecnologías está disponible para la civilización.^{[17][19][20]}

Con respecto a su predecesor, *The Age of Kings* incluye algunas innovaciones. Además de las nuevas civilizaciones, unidades, tecnologías y edificios, destacan algunas opciones para el control de los ejércitos, como las formaciones, que permiten maniobrarlos de manera más ordenada. Pueden ser en cuadro, en línea, de forma escalonada o dividirse, teniendo cada formación sus ventajas y desventajas. Otra novedad fueron ciertas características de



Consola PlayStation 2, plataforma para la que se diseñó también *Age of Empires II*.

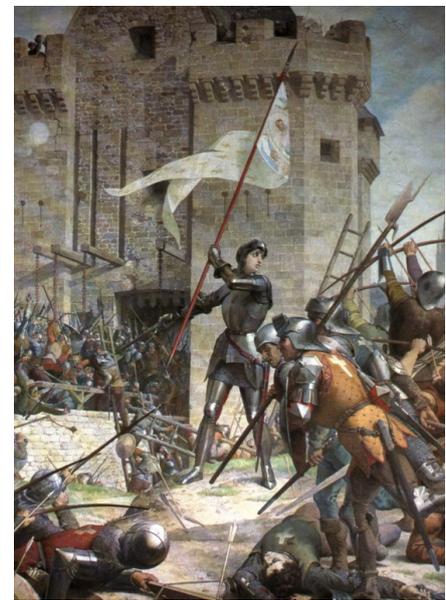
combate, con las cuales se puede ordenar a una unidad o grupo militar patrullar un área, proteger a otra unidad o edificio o seguir a otra unidad. Además de esto están las posiciones de combate, para decidir la forma que responde una unidad ante cierta situación. Así, puede establecerse que una unidad ataca siempre al enemigo o que lo haga sin moverse de su posición, incluso no atacar bajo ninguna circunstancia.

Un jugador

Es posible que un solo jugador luche contra el ordenador, ya sea en una partida o en una campaña. El juego viene con cinco campañas, todas las cuales reflejan un acontecimiento en la historia, como Juana de Arco liderando a los francos durante la Guerra de los cien años o Genghis Khan como invasor de Eurasia.^[21] Las campañas consisten en una serie de escenarios de creciente dificultad, que representan los principales acontecimientos en la vida de un famoso personaje histórico, por ejemplo, una famosa batalla, la construcción de un monumento famoso o algún evento conocido. El objetivo es cumplir con los escenarios que se van presentando durante la campaña. Sólo en las campañas de William Wallace y Juana de Arco se les permite a los jugadores el control de dicho personaje como una unidad especial, aunque Genghis Khan hace una breve aparición en su campaña. Las campañas, por lo general, comienzan con una cantidad fija de recursos existentes, edificios y unidades ya creadas, evitando así el laborioso proceso de construcción de una nación de la nada. En el juego se incluyen las campañas de William Wallace (que funciona como tutorial), Juana de Arco, Saladino, Genghis Khan y el emperador del Sacro Imperio Romano Germánico, Federico I Barbarroja.^{[22][23]}

Además de las campañas provistas por el juego, también es posible jugar escenarios o campañas personalizados, creados con el editor de escenarios provisto por el juego, las cuales se suelen obtener en diversas páginas web.

Existe también el modo de partida estándar o mapa aleatorio, que enfrenta a un jugador en contra de un determinado número de jugadores de ordenador por el control del mapa. El objetivo habitual en este tipo de juegos es derrotar a los enemigos y obligarlos a rendirse, para lo que se debe matar a todas las unidades enemigas y destruir todos sus edificios, aunque también hay otras condiciones de victoria, como la construcción y la protección de un tipo especial de edificio llamado Maravilla, o la recolección de cinco objetos llamados reliquias. Si un jugador conserva su maravilla durante un período determinado o mantiene reunidas todas las reliquias también durante un lapso de tiempo determinado, habrá ganado la partida. Adicionalmente existe un tipo de juego



Juana de Arco en el asedio a Orleans, uno de los acontecimientos representados en el videojuego.



Federico I Barbarroja, Emperador del Sacro-Romano Imperio Germánico también protagoniza una campaña.

llamado "combate total" en el que el jugador comienza con miles de recursos para trabajar con ellos.^{[24][23]} Fuera de los recursos adicionales, las condiciones de victoria son las mismas en este tipo de partidas. Otro tipo de partida es la regicida, donde cada jugador comienza con un rey, y el objetivo es matar al rey del enemigo, así como evitar que el rey propio sea eliminado.

Además de las condiciones de victoria, el jugador puede establecer y elegir otros factores como el tamaño y tipo de mapa, el número de jugadores, la velocidad de la partida, permitir o no cambios de equipo, el límite de población, entre otros. Una opción que tiene es grabar la partida para poder verla posteriormente. Durante la partida, también tiene la opción de guardarla para continuarla después.

Multijugador

Existen cuatro maneras de jugar en el modo multijugador. La primera es la conexión en serie, la cual es una configuración de conexión en que las terminales de los dispositivos se conectan secuencialmente; la segunda es TCP/IP en la red de área local, cuya extensión está limitada físicamente a un edificio o a un entorno de hasta 100 metros aproximadamente; también se puede jugar por TCP/IP por Internet, en la cual un jugador de cualquier lugar del mundo crea la partida y los demás jugadores se unen a ella de cualquier otra parte a través de la dirección IP del jugador que ha creado la partida. Por último, existe la opción de conectarse a través de un módem, marcando el número de teléfono del creador y viceversa, para conectarse el creador y los que se unen. Para jugar en línea se necesita un módem de 56,6 Kbps, como mínimo, o una conexión de banda ancha para mejor desempeño.^{[24][17]}

Anteriormente, Microsoft Zone fue un sitio web popular para las partidas de TCP/IP por Internet, pero este servicio fue retirado el 19 de junio de 2006. Desde entonces, hay otros sitios (como GameSpy), que se han dedicado al soporte multijugador de *Age of Empires II*.^[25]

Las partidas multijugador también pueden ser guardadas, aunque para restaurarlas es precisa la presencia de todos los jugadores originales involucrados en ella.^[17]

Civilizaciones

En *The Age of Kings*, el jugador puede elegir entre 13 civilizaciones. Cada una tiene un perfil diferente, con fortalezas y debilidades propias basadas en el modelo real de las civilizaciones. Cada civilización tiene también algunas unidades únicas (buques y guerreros), con nombres más o menos históricamente precisos, por ejemplo, el mameluco de los sarracenos. Las civilizaciones, ordenadas según sus estilos arquitectónicos, son las siguientes:^{[24][26]}

Grupo	Europa del Oeste	Europa del Este	Medio Oriente	Lejano Oriente
Civilizaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Ingleses • Celtas • Francos 	<ul style="list-style-type: none"> • Godos • Teutones • Vikingos 	<ul style="list-style-type: none"> • Bizantinos • Persas • Sarracenos • Turcos 	<ul style="list-style-type: none"> • Chinos • Japoneses • Mongoles

Las civilizaciones también pueden ser clasificadas por su carácter militar y civil:

Civilización	Especialidad	Unidad única	Bonificación militar	Bonificación civil
Bizantinos	Caballería	Catafracta	Los piqueros, lanceros y guerrilleros son de menor costo. Los monjes son más poderosos en conversión.	Civilización equilibrada, edificios de mayor resistencia y construcciones baratas.
Celtas	Infantería	Invasor de pastos	La infantería es más rápida en movimiento que la del resto. Unidades del taller de maquinaria de asedio creadas más rápido. Desarrollo completo en tecnologías de guerreros a pie.	Los aldeanos son buenos colectores de madera.
Chinos	Alcance	Chu-ko-nu (ballestero)	Desarrollo científico y agricultor más rápido. A costa de no poseer varias tecnologías importantes como el uso de pólvora (aunque fuera inventada en China).	Al inicio del juego al jugador se le dan 6 aldeanos en lugar de 3, aunque empiezan con menos alimento y madera.
Francos	Caballería	Lanzador de hachas	Bonificación de ataque contra edificios. Desarrollo de tecnologías completo de guerreros a caballo.	Granjas de menor costo en material y castillos baratos.
Godos	Infantería	Huscarle	Bonificación de ataque de infantería contra edificios, casi todo el árbol tecnológico completo para infantería. Infantería más barata. Sus cuarteles trabajan un 20% más rápido.	Aumento de 10 más de población, independientemente del límite poblacional impuesto.(solo en la edad imperial)
Ingleses	Alcance	Arquero de tiro largo	Los arqueros tienen mayor alcance sus flechas y su formación es de menor costo en tiempo. ^[22]	Los aldeanos son buenos pastores y trabajan un 25% más rápido. ^[22]
Japoneses	Infantería	Samurái	Poseen árbol tecnológico completo para infantería, arqueros y embarcaciones.	Los campamentos madereros y mineros cuestan un 50% menos.
Mongoles	Alcance	Mangudai	Arqueros a caballo, caballería ligera y armas de asedio.	Los aldeanos cazan un 50% más rápido.
Persas	Caballería	Elefante de guerra	Caballería y castillos.	Al comenzar una partida, disponen de 50 unidades más de madera y comida.
Sarracenos	Caballería	Mameluco	Camellos y arqueros a caballo. La galeras de guerra atacan un 20% más rápido.	El comercio cuesta un 5% en lugar del 30%. Los barcos de transporte tienen doble resistencia y tienen doble capacidad de carga.
Teutones	Infantería	Caballero de la Orden Teutónica	Infantería y caballería.	Las granjas cuestan un 33% menos. Las torres pueden guarecer 10 aldeanos o militares, cuando lo normal son 5 aldeanos.
Turcos	Alcance	Jenízaro	Las unidades de asedio de pólvora son más baratas en su formación al igual las de alcance de pólvora y son más resistentes	Los aldeanos son buenos colectores de oro.
Vikingos	Infantería	Guerrero en trance	Marina de guerra e infantería.	Los muelles son más baratos en su construcción y agregan una unidad única, el barco dragón.

Unidades

En *Age of Empires II: The Age of Kings*, el jugador dispone de un límite de población de hasta 200 unidades, a excepción de los godos, que disponen de 10 unidades más que el límite establecido en la partida. Esto quiere decir que cada jugador no puede tener más de las unidades que su límite de población le permite en un mismo momento durante la partida, a menos de que un monje convierta unidades y podría llegar a tener tantas unidades como se desee, pero teniendo en cuenta que no se pueden crear en edificios al sobrepasar ese límite. Respecto al límite de población tiene una diferencia con su juego predecesor, en el que solo se disponía de una capacidad de población de 50 unidades. El límite de población se aumenta con ciertos edificios: por ejemplo, por cada casa construida, el límite aumenta en 5 y por cada castillo en 20. También existe una actualización que altera la versión original y permite

superar el límite de 200 por 220.^[27] Por otro lado, antes de comenzar la partida se puede ajustar este parámetro para fijar un límite de población menor. Además, el jugador puede eliminar algunas unidades que no le son útiles. Esto generalmente, se aplica cuando hay un exceso de población o se requiere de espacio para permitir la creación de otras unidades.

Aldeanos

Los aldeanos son el soporte principal del imperio que está forjando el jugador. El jugador puede ordenarles moverse o atacar, construir nuevos edificios, reunir los recursos necesarios y realizar otras tareas, tales como reparación de edificios dañados o guarecerse dentro de los castillos, torres o centros urbanos para protegerse y atacar.^{[19][28]} Además hay aldeanos de ambos sexos, la única unidad del juego que presenta esta característica; aunque dicha diferencia es únicamente visual y en ambos casos se utilizan de la misma forma. El resto de unidades son masculinas, exceptuando una heroína histórica (Juana de Arco) y las amazonas escitas, que aparecen en la campaña de Atila en la expansión *The Conquerors*.

Al comienzo de una partida, el jugador dispone de pocos aldeanos pero a medida que recolecta alimentos puede crear más en el centro urbano; el centro urbano es una edificación importante en la cual estas unidades pueden almacenar cualquier tipo de recurso que vayan recolectando en el transcurso del juego, sin embargo este edificio solo puede ser construido por segunda vez hasta la edad de los castillos. Por otro lado, hay colas de espera para la creación de nuevos trabajadores, es decir, se pueden programar para ser creados de forma automática. Una vez que uno haya sido creado, aparece junto al centro urbano, aunque es posible establecer un punto de reunión, como un árbol o granja, para que una vez creada la unidad proceda directamente a efectuar la tarea. Los aldeanos no son buenos para atacar al enemigo debido a que su principal tarea es la recolección de recursos y construcción de edificios,^[29] teniendo capacidad de ataque y resistencia al daño inferiores a las de las unidades militares, sin embargo existen tecnologías que incrementan el ataque y defensa de éstos.

Militares

Los militares son la base de defensa y de conquista de cada civilización. Inicialmente el jugador dispone de un explorador que es utilizado para descubrir la ubicación de los recursos naturales y las posiciones enemigas. Cada civilización dispone de un cuartel militar para entrenar unidades de infantería como espadachines y piqueros, un establo para entrenar caballería y una galería de tiro con arco para entrenar arqueros y guerrilleros. Otro edificio militar es el taller de maquinaria de asedio, en donde se crean unidades de asedio como catapultas, escorpiones y arietes. Las dos primeras son útiles para atacar unidades, y la última, para derribar edificios o atravesar murallas.^[29] También en la edad imperial se puede desarrollar la química para poder construir cañones de asedio, que pueden atacar unidades y edificios a gran distancia.

Cada civilización dispone de una unidad única de élite creada en los castillos. Estas unidades únicas, generalmente, pueden causar más daño que las unidades comunes que se forman en los edificios militares. Además, en los castillos se pueden formar los lanzapiedras, que son máquinas de asedio de mayor ataque y alcance, útiles para derribar construcciones dentro de su gran rango de ataque. Aunque tienen un gran poder destructivo, deben ser armados y desarmados para moverse y atacar. Cuando se crean nuevas unidades, el jugador tiene la posibilidad de guarecerlas dentro su edificio de creación, aunque esta función solo puede ser usada una vez, es decir, una vez fuera del edificio de creación no pueden volver a entrar. Por ejemplo, los piqueros pueden guarecerse en los cuarteles cuando son creados, pero al salir no pueden volver a entrar a ellos. Sin embargo, esto no ocurre en los castillos y los centros urbanos.

Marítimas

En los mapas que contienen zonas marítimas es necesario construir muelles para crear suficientes barcos de guerra, los cuales son útiles para proteger los litorales de algún ataque enemigo. El jugador dispone de varias unidades marítimas, desde el barco pesquero hasta un galeón artillado. Los vikingos son la única civilización que dispone de un barco de élite, sin embargo este barco es poco eficiente en comparación con los barcos comunes que se forman en los muelles. Otra unidad importante para las zonas marítimas son los barcos de transporte, que son necesarios para transportar toda unidad terrestre a través del agua. Sin embargo, los barcos de transporte no cuentan con ningún tipo de armamento para su defensa por lo que son propensos a ataques enemigos. Si un barco de transporte es hundido, todas las unidades que transportaba mueren también. También a través de los muelles se puede comercializar por medio de las urcas mercantes. Cada puerto marítimo, fluvial o lacustre ofrece una determinada cantidad de oro. Mientras más lejos estén los muelles, mayor será la cantidad de oro que pueda recolectar la urca mercante.

Comerciales

El juego también incluye unidades de carácter comercial, las cuales no pueden atacar ni defenderse. Estas unidades son las urcas mercantes y las carretas de mercancía, las cuales se utilizan para adquirir recursos de los muelles y mercados, respectivamente, de los jugadores aliados. Al llegar a un muelle o mercado aliado, toman una carga de oro, la cual deben llevar hasta su propio edificio comercial. También se puede obtener oro de los mercados y muelles enemigos.

Monjes

Los monjes se dedican a curar las unidades militares o civiles que fueron heridas durante un ataque enemigo o salvaje como lobos o jabalíes. Aparte de curar, también se dedican a recoger las reliquias que están esparcidas en el mapa o convertir las unidades o construcciones enemigas para que pasen a formar parte del equipo del jugador que las convirtió. También los monjes pueden curar a los aliados. Sin embargo, los monjes son vulnerables a los ataques enemigos por lo tanto estos deben ser acompañados por otros monjes o alguna unidad militar que los proteja (ya que sólo puede defenderse mediante la conversión de su atacante, que lleva tiempo).^[30] Un monje con una reliquia rápidamente atrae a las unidades enemigas, por lo que son necesarias estrategias para protegerlo (por ejemplo, investigar mayor velocidad del monje o mayor velocidad de conversión, el envío de monjes en un grupo para que se puedan sanar entre sí, la protección del monje con una escolta militar, etcétera). Si los monjes se encuentran en un grupo que incluye otras unidades, los monjes se ubicarán en la parte trasera de la formación. Sin embargo, utilizando formación cuadrada las unidades formarán un cuadrado alrededor de los monjes, protegiéndolos por todos lados.^[17] Uno de sus principales puntos débiles es su escasa velocidad que obliga al grupo a ir mucho más lento.

Los monjes no pueden curar la maquinaria de asedio, ya que ésta solamente puede ser reparada por los aldeanos. Otra manera de curar a los militares o civiles sin la necesidad de un monje es guareciéndolos dentro de un centro urbano, torre (solo infantería, no caballería) o castillo (infantería y caballería), aunque la maquinaria de asedio no puede guarecerse en las torres y centros urbanos.

Edificios

Una de las principales características de *Age of Empires II* es la construcción de edificios en el transcurso del juego. En *Age of Empires II* hay una notable proporción en cuanto a creación entre las unidades y los edificios. Las construcciones gozan de mayor escala que en su predecesor *Age of Empires*. A diferencia de *Age of Empires*, los edificios pueden guarecer ciudadanos, unidades militares y maquinaria de guerra.^[31] Los aldeanos son los principales constructores en el juego, ninguna unidad militar o marítima puede construir (a excepción de los barcos pesqueros que pueden construir trampas para peces y producir alimento a través de ellas).

A medida que avanza de edad, los edificios ofrecen nuevas tecnologías o nuevas unidades militares y aumenta la cantidad de edificios disponibles para construir. Por otro lado, el estilo arquitectónico cambia acorde a la época. Cada civilización tiene la opción de construir casas (para alojar a los ciudadanos o militares), centros urbanos, muelles (donde se construyen barcos de guerra y pesqueros), templos, cuarteles militares que sirven para entrenar la infantería, castillos para crear su unidad única galerías de tiro con arco para entrenar arqueros, establos para los jinetes, torres y murallas para proteger la ciudad.^[32]

Los monjes pueden convertir construcciones enemigas, pasando estas a ser controladas por el jugador que controlase ese monje (dependiendo de la civilización escogida). En el juego no hay ningún límite con respecto al número de edificaciones. Además, el jugador puede destruir sus propias construcciones que no le sean útiles. Las construcciones enemigas pueden destruirse utilizando unidades militares o de asedio; una construcción a medio destruir puede ser reparada por un aldeano que la regresa así a su cantidad de puntos completa. A medida que las construcciones son destruidas, estas atraviesan diversas etapas en donde se las representa incendiándose: cuanto mayores son las llamas, el edificio está más cerca de ser destruido.

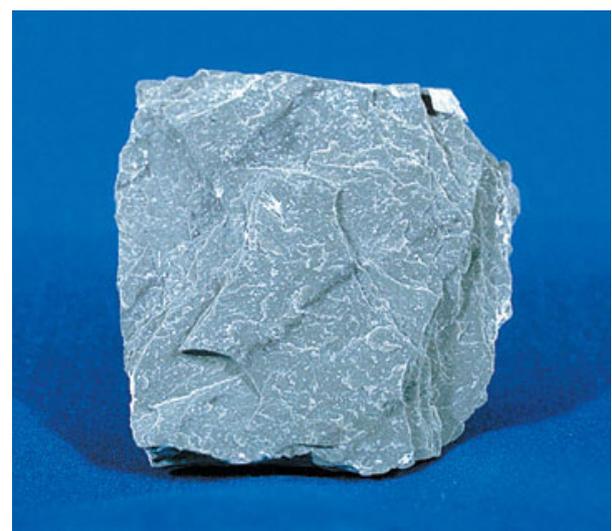


La madera de los bosques es muy usada en el videojuego para la construcción de casas, centros urbanos, maravillas, granjas y otras.

Construcciones civiles

En la Alta Edad Media el jugador tiene pocos edificios disponibles para construir, aunque dispone de un centro urbano para conseguir más aldeanos los cuales se encargan de construir más edificios civiles o militares. Inicialmente los aldeanos deben construir algunas casas para alojar las primeras unidades. Conforme se avanza de periodo, los aldeanos pueden construir más centros urbanos para alojar más gente y dar más seguridad a los civiles. Los castillos son estructuras útiles para alojar más unidades y además, como protección para los aldeanos.

Las Universidades son construcciones importantes que sirven para mejorar la tecnología existente en cada civilización. No obstante, en la universidad no se crea ningún tipo de unidad. Las herrerías, por su parte, son lugares donde se trabajan los metales. En las herrerías se puede mejorar todas las armaduras y ataques de la infantería, caballería y arquería.^[32]



La piedra es un material utilizado en el videojuego para la construcción de centros urbanos, murallas, torres de vigilancia, y castillos.

El mercado es una estructura muy importante para el progreso de la economía pues permite comprar o vender recursos en caso de que haya excedentes o escasez de ellos, además de la posibilidad del envío de caravanas mercantes a otros mercados. En él se desarrollan tecnologías para mejorar la velocidad de los comerciantes o reducir la cantidad que se "pierde" al enviar tributos.^[32]

También los aldeanos tienen la posibilidad de construir granjas y de apropiarse de las granjas de sus enemigos. Los molinos son necesarios para la recolección de alimentos. Los barcos pesqueros también tienen la posibilidad de construir trampas sobre el agua, que funcionan como granjas, útiles cuando ya se han agotado los recursos alimenticios en el agua. Al igual que los aldeanos, los barcos pesqueros pueden apropiarse de las trampas marítimas de sus enemigos. Tanto granjas terrestres como marítimas ofrecen una cantidad limitada de alimento, por lo tanto, el jugador debe estar pendiente cuando se agoten para reconstruirlas.^[32]

En *Age of Empires II* existen los campamentos que sirven para almacenar oro, madera y piedra. Existe un campamento maderero y otro minero. Estas construcciones tienen un costo menor, a comparación de un centro urbano que cuesta madera y piedra y que tiene básicamente la misma función.^[32]

Construcciones militares

Los cuarteles militares son utilizados para entrenar infantería. Los godos incluso pueden formar sus unidades de élite (los Huscarles) en los cuarteles militares. A su vez, también pueden formar más rápido sus unidades de infantería en los cuarteles. La infantería bizantina, por su parte, tiene un costo menor. Las galerías de tiro con arco son utilizadas para entrenar unidades de alcance como arqueros y guerrilleros. Los establos son aprovechados para entrenar a la caballería, incluyendo camellos y exploradores. Algunas civilizaciones, como los francos, no pueden entrenar camellos debido a sus perfiles históricos. Sin embargo, los francos son expertos en la caballería pesada.^[33]

Los talleres de maquinaria de asedio son utilizados para crear la maquinaria de asedio, desde las catapultas hasta los arietes. Toda maquinaria de asedio tiene un elevado costo de oro y madera para su elaboración. Los godos, bizantinos, vikingos, sarracenos, persas, turcos, teutones, chinos, francos y japoneses disponen de cañones de asedio.^[32]

Los castillos son fortificaciones de defensa que son utilizadas para resguardar a los aldeanos contra un ataque militar. También los castillos se utilizan para crear las unidades de élite y para mejorar la resistencia y espiar a las civilizaciones enemigas en el mapa a cambio de una gran suma de oro.

Las murallas y empalizadas son útiles para frenar o avisar de un ataque enemigo. En ocasiones las murallas son inútiles frente a un ataque de varias unidades de asedio.

Maravilla

Las maravillas son enormes estructuras que requieren grandes cantidades de recursos y tiempo para construir. Si un jugador completa una maravilla, y ésta permanece intacta durante un período ininterrumpido de tiempo, gana, si esas son las condiciones de victoria preestablecidas. Si una maravilla se destruye antes de que termine la cuenta, la cuenta regresiva para la victoria es interrumpida y todo vuelve a la normalidad. Cada civilización tiene su propia maravilla, que



La Mezquita Azul en Estambul, una de las maravillas que aparecen en el videojuego.

normalmente es una obra arquitectónica famosa, en contraposición al original *Age of Empires*, donde la maravilla de cada civilización se basa en una arquitectura genérica. Las maravillas en *Age of Empires II* son las siguientes:^[34]

Civilización	Maravilla
Bizantinos	Basílica de Santa Sofía de Constantinopla
Celtas	Iglesia de la Roca de San Patricio
Chinos	El Templo del Cielo
Franco	Catedral Notre-Dame de Chartres
Godos	El Mausoleo de Teodorico
Ingleses	La Catedral de Aquisgrán
Japoneses	Templo budista japonés Tōdai-ji
Mongoles	La Gran Yurta (donde los líderes se reunían a discutir)
Persas	Taq-i Kisra
Sarracenos	Malwiyya de la Mezquita de Al Askari
Teutones	Abadía de Santa Maria Laach
Turcos	La Mezquita Azul
Vikingos	Iglesia de madera de Borgund

Además la Cúpula de la Roca aparece como un edificio decorativo en las campañas de Saladino y de Federico Barbarroja, así como las Pirámides de Guiza, pero ninguna de éstas puede ser construida por ninguna civilización. Otra catedral gótica se observa como edificio decorativo en las campañas de Juana de Arco y Barbarroja, la cual parece basarse en la Catedral de Aquisgrán. Por último en la campaña de Genghis Khan, la Gran Muralla China es representada mediante varios bloques de muralla unidos, con torres defensoras repartidas a todo lo largo.

Tecnologías

Age of Empires II: The Age of Kings tiene un árbol de tecnología más avanzado y variado que el original *Age of Empires*. Para desarrollar una determinada tecnología, el jugador debe construir edificios. Cada edificio ofrece una amplia gama de tecnologías que pueden ser desarrolladas, por un precio. A medida que el jugador avance de época, habrá nuevas tecnologías en los edificios.^{[24][35]}

Las tecnologías pueden beneficiar a las unidades militares (por ejemplo, aumentando los atributos de su defensa), unidades civiles (los aldeanos pueden beneficiarse de las tecnologías que los hacen avanzar con mayor rapidez y recoger recursos con más capacidad, todo con el fin de lograr una mayor eficiencia en dicha recolección) o los edificios (por ejemplo, la investigación de la tecnología que permite a los castillos y torres disparar a unidades en sus bases). Las tecnologías varían enormemente en los beneficios y los costos.^{[20][24][17]}



El galeón es una de las unidades marítimas incluídas en el videojuego. En los muelles se construyen este y otros tipos de barcos.

En el juego, las tecnologías desempeñan un papel fundamental. En la fase temprana del juego, los jugadores deben evaluar constantemente las prioridades y asignar sus escasos recursos entre la creación de nuevas unidades, mejoramiento de las unidades existentes, e investigar para avanzar a la próxima edad. Sin embargo, demasiado énfasis en la investigación de nuevas tecnologías y el paso a través de las diferentes edades sin crear una fuerza militar puede dejar a una nación indefensa. Por otro lado, poniendo los recursos en una gran población a expensas de progreso puede llevar a la derrota si el enemigo ha avanzado tecnológicamente y puede poner en el campo una fuerza militar numéricamente inferior pero más poderosa.^{[20][24][17]}

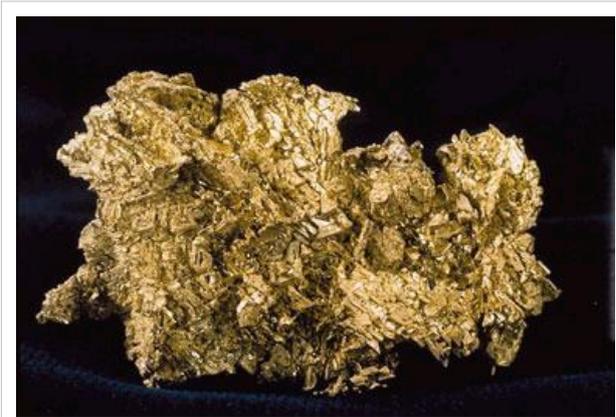
El número de tecnologías se incrementa a través de cada edad, al igual que el precio de dichas tecnologías. Además, algunas civilizaciones también poseen algunas tecnologías o mejoras innatas. Las habilidades especiales de cada civilización varían mucho y se basan, a grandes rasgos, en las especialidades de las civilizaciones entre los siglos X-XIV. Por ejemplo, los mongoles pueden recoger carne un 50% más rápido que otras civilizaciones, los edificios de los bizantinos automáticamente obtienen más puntos de resistencia a medida que avancen a las siguientes edades, y los francos pueden construir castillos por mucho menos recursos que otras civilizaciones.^{[20][24]}

Economía

En *Age of Empires II*, las materias primas juegan un papel importante en el juego como su predecesor. Las materias primas son la base para forjar el imperio que desarrolla el jugador. Hay cuatro materias fundamentales en el juego: oro, alimentos, piedra y madera.^{[19][20]}

Recursos

El oro es muy usado en el juego para desarrollar tecnologías, entrenar unidades militares y construir máquinas de asedio. También el oro es utilizado para la construcción de las maravillas. El oro se obtiene mediante extracción minera, reliquias o comercio. La segunda materia prima importante en el juego es la



El oro es una de las materias primas importantes del videojuego. Se utiliza para avanzar de época, crear unidades o desarrollar tecnologías.

madera. Con ella se construyen todos los edificios, desde casas hasta edificios militares y granjas, además de servir para entrenar piqueros y arqueros. También la madera es utilizada para la construcción de barcos y maquinaria de asedio. La manera de obtener la madera es mediante los árboles esparcidos en el mapa. La tercera materia importante en el juego es la comida, que es utilizada para crear aldeanos, unidades militares y para desarrollar ciertas tecnologías. La manera de obtener la comida es mediante las granjas, recolectar bayas, cacería y pesca.^[36] Y por último está la piedra, con la cual el jugador puede construir castillos, torres de vigilancia, murallas, puertas y mejorar la resistencia de los castillos y las torres. La piedra se obtiene mediante canteras que están esparcidas en el mapa.^[20] Todos los recursos pueden ser comprados y vendidos en el mercado.

Comercio

Una manera de obtener recursos es mediante rutas comerciales a través de carretas o urcas mercantes, enviándolas a mercados o muelles aliados, incluso puede enviarse al enemigo, solo si éste lo permite. Cuánto más alejado esté el mercado o muelle más oro se obtiene y se recibe un extra si éste es enemigo. En la diplomacia es importante tener un mercado para poder enviar tributos a los aliados o un enemigo.

Reliquias

Las reliquias son piezas especiales que están dispersas por el mapa, y sólo pueden ser recogidas por los monjes. Una vez colocada dentro de un monasterio, una reliquia de manera constante genera pequeñas cantidades de oro para la civilización que la posee (esto refleja la realidad histórica del poder y la influencia de la posesión de reliquias de la Iglesia). Para recuperar una reliquia guardada en un monasterio enemigo, el monasterio debe ser destruido. Una vez que el monasterio ha sido dañado suficientemente en sus puntos, la reliquia será expulsada de forma automática y el monje de cualquier jugador la puede capturar.^[17]

Una posible condición de victoria es la recolección de todas las reliquias. Este es el caso en varios escenarios de campaña. Para ganar una victoria con reliquias, todas las reliquias deben ser recogidas y guarecidas en los monasterios propios o aliados por un período ininterrumpido de tiempo, que depende del tamaño del mapa.^[17]

Entorno gráfico

Mapas

En *Age of Empires II* hay una gran variedad de mapas que el jugador tiene la opción de escoger. El título cuenta con un motor que genera mapas aleatoriamente, por lo que cada partida cuenta con un mapa totalmente distinto. En la configuración del juego, los mapas disponibles son: desierto, bosque, selva negra, islas, Escandinavia, entre otras opciones. También el usuario puede escoger el tamaño del mapa, al igual que otras opciones.

A pesar de que el área de juego incluye acantilados y montañas, estas adiciones en realidad no representan los cambios en la altura de la tierra. En lugar de ello, sólo representan un obstáculo en torno a la cual las unidades deben moverse. Sin embargo, las unidades verán disminuida su velocidad al subir colinas. Del mismo modo, los edificios no son realmente construidos en tierra llana, se trata simplemente de una ilusión de altura.^{[19][20][37]}

Editor de escenarios

Age of Kings incluye un editor de escenarios. El programa es similar al de *Age of Empires*, en el que los jugadores pueden crear misiones personalizadas y campañas. La mayor diferencia entre este nuevo editor con el editor del *Age of Empires* es el uso de los "desencadenadores". Estos se utilizan para realizar acciones una vez que se cumplen las condiciones.

Por ejemplo, un jugador puede crear un desencadenador para declarar la victoria tan pronto como un edificio o unidad sea visible. Un jugador puede crear desencadenadores que requieran que se cumplan varias condiciones y realicen múltiples acciones. Por ejemplo, que al matar ciertos soldados haga cambiar la pertenencia de un edificio a otro jugador, así como aumentar los puntos de resistencia del edificio. Hay una gran variedad de posibilidades. Para utilizar los factores desencadenantes en el editor, se crea un nuevo desencadenador y se asigna una condición y un efecto de la lista. De vez en cuando hay variaciones a cuántos soldados pueden ser asignados a factores desencadenantes. Por ejemplo, si un jugador quiere enviar 6 soldados a patrullar, a veces sólo se puede seleccionar un desencadenador para un soldado, teniendo que crear, por lo tanto, un desencadenador para cada uno, mientras que otras veces los seis pueden ser seleccionados al mismo tiempo.^[17]

Otra característica distintiva del editor de mapas es la opción de agregar más detalles ambientales en el mapa, tales como agregar puentes, montañas, construcciones, caminos de piedra, maravillas únicas (como pirámides de Egipto), estandartes de guerra o algunas banderas. Cuando se crea un nuevo mapa personalizado, el jugador puede apoyarse con el generador de mapas aleatorio, con el fin de ahorrarse tiempo en la elaboración de recursos, animales y relieve.

Microsoft organizó un concurso al año siguiente del lanzamiento del juego para premiar el mejor mapa ambientado en la era de Carlomagno.^[38] Los 10 mapas finalistas fueron escogidos cada uno como los mejores en sus respectivas páginas.^[39]

Inteligencia artificial y mapa aleatorio

El usuario puede personalizar el contenido de los mapas aleatorios del juego, incluso puede mejorar la inteligencia artificial del juego, gracias a la documentación técnica que provee el disco compacto.

Sonido

Las siguientes pistas aparecen en el CD-ROM del juego, y se encuentran listadas según el orden de reproducción. Estas pistas no están separadas en sí, sino que forman parte de una pista única, con pequeñas transiciones. Los nombres y los tiempos dados aquí son tomados de los CD *Music From The Ages* y *More Music From The Ages*, dos CD de audio con las pistas de sonido de *Age of Empires II* y de la expansión. Estos CD usualmente sólo se pueden obtener como premios en competiciones organizadas por Ensemble Studios.

1. "Shamburger" (3:25)

2. "I Will Beat On Your Behind" (2:58)
3. "Drizzle (Firelight Smoove Mix)" (2:40)
4. "Machina del Diablo" (3:00)
5. "T Station" (3:13)
6. "Bass Bag" (3:10)
7. "Ride, Lawrence, Ride!" (2:53)
8. "Smells Like Crickets, Tastes Like Chicken" (3:01)
9. "Operation: Monkey" (3:26)
10. "Tazer" (2:55)

En *Age of Empires II* hubo una considerable mejora en la animación de las voces de los personajes. Cada civilización dispone de unas pequeñas "palabras" que corresponden a su idioma, y que son pronunciadas por sus unidades. Por ejemplo, en los ingleses se aprecian algunas palabras como *hunter* ("cazador") y *yes?* ("¿sí?"), a diferencia de *Age of Empires*, donde no había ninguna diferenciación de voces en cada cultura.

Expansiones y reediciones

Age of Empires II: The Conquerors

Age of Empires II: The Conquerors Expansion es la extensión de *Age of Empires II: The Age of Kings*. Se inicia en el mismo contexto histórico, pero da un pequeño paso más en la historia al introducir civilizaciones americanas (mayas y aztecas), además de algunas otras civilizaciones (españoles, hunos y coreanos).^[40] Esta expansión mantiene el mismo guion en su desarrollo tanto económico como militar, pero introduce algunas mejoras en la IA (Inteligencia Artificial) de algunas unidades que ayudan a tener más tiempo para plantear la estrategia. En esta expansión se logró ampliar la dinámica y las posibilidades del juego. La expansión fue lanzada el 25 de agosto de 2000 en los Estados Unidos.^[41]

Age of Empires II Gold Edition

Age of Empires II Gold Edition es un paquete especial de dos discos que incluye *Age of Empires II: The Age of Kings* y *Age of Empires II: The Conquerors Expansion*. Su fecha de lanzamiento fue el 24 de agosto de 2001 en los Estados Unidos y el 27 de septiembre de 2001 en España. Esta edición especial conserva la misma temática del juego original.^{[42][43]} También hay otros paquetes similares que fueron lanzados después, que incluyen la versión *Age of Empires* y su expansión *Rise of Rome*.

Age of Empires: The Age of Kings

Otra versión alterna, *Age of Empires: The Age of Kings*, es un videojuego desarrollado por Blackbone Vancouver y distribuido por Majesco para la videoconsola Nintendo DS. El 19 de marzo de 2005, el juego fue anunciado y ese mismo año fue presentado en la E3. En el evento se presentaron algunas imágenes de lo que iba a ser el juego. Debido a las limitaciones técnicas de la consola, el juego fue adaptado de estrategia en tiempo real a la "acción táctica por turnos", sin embargo, el juego mantuvo las bases del juego original.^[44]

Age of Empires: The Age of Kings ofrece cinco civilizaciones a escoger (franceses, sarracenos, japoneses, mongoles e ingleses), cada una tiene su modo campaña entre cinco o seis misiones cuyos argumentos están centrados en un personaje histórico: Juana de Arco, Ricardo Corazón de León, Saladino, Genghis Khan y Minamoto no Yoshitsune. Por otro lado, hay tres tipos de unidades: las de ataque, los aldeanos y los héroes de cada civilización.^[45] En el juego existen dos modos de juego principales: individual y multijugador, dividido el primero en campaña (con más de treinta horas de juego) y mapa libre; y el segundo en *wireless* (hasta cuatro jugadores con sólo un cartucho) y *hot seat* (en la misma portátil).^[46]



Consola Nintendo DS, plataforma para la que se diseñó también *Age of Empires II*.

Otras plataformas

Tres años después del lanzamiento de *Age of Empires II: The Age of Kings* para la PC, Konami desarrolló una versión para la videoconsola PlayStation 2. Esta versión es similar al original con la diferencia que el juego no cuenta con un editor de escenarios. Sin embargo, *Age of Empires II* conserva la misma temática: recolectar recursos para poder edificar nuevos edificios y entrenar unidades militares para conquistar enemigos. El juego fue lanzado el 16 de noviembre de 2001 en Europa.^[47]

A finales de 2005, Microsoft y Movistar lanzaron una versión de *Age of Empires II* para teléfonos móviles. Esta distribución fue lanzada para los móviles que pueden conectarse vía Internet. Esta versión es similar a la que apareció en los ordenadores. Vendió más de 16 millones de unidades en todo el mundo. La ubicación temporal del juego se da en cuatro lapsos históricos, y los jugadores deben conseguir y gestionar recursos, construir castillos, puestos fronterizos, y guiar dos civilizaciones, entre otras actividades.^[48]

Peter Tamte, cofundador de Bungie, desarrolló una versión de *Age of Empires II* para Macintosh OS. El juego conserva las mismas características del juego de PC, incluso se desarrolló también su expansión, con la única diferencia de que Mac es de un solo botón, es decir, no tiene secundario.^[5]

Recepción y crítica

Críticas y premios	
Análisis agregados	
Autor	Puntuación
Metacritic	92 ^[49]
GameRankings	92% ^[50]
Análisis	
Publicación	Puntuación
Allgame	★★★★★ ^[51]
<i>Computer and Video Games</i>	9.0/10 ^[52]
Eurogamer	9/10 ^[37]
<i>GamePro</i>	★★★★★ ^[53]
Game Revolution	A- ^[19]
GameSpot	9.1/10 ^[23]
GameSpy	89/100 ^[54]
IGN	8.8/10 ^[17]
<i>Meristation</i>	8.5/10 ^[24]

Después de su lanzamiento, *Age of Empires II* recibió críticas positivas por el mejoramiento gráfico y su inteligencia artificial a comparación de su predecesor *Age of Empires*. Game Rankings y Metacritic, sitios web que registran reseñas de videojuegos basados en otras puntuaciones para dar un promedio, dieron una puntuación de 92 a 100.^{[49][50]} Con una puntuación media de 92% en el Game Rankings (tabla de mejores juegos), AOE2 fue señalado como el juego que revolucionó los juegos 2D RTS (juegos de estrategia en tiempo real en 2D).^[50] Algunas revistas de videojuegos han dado al título una calificación superior a ocho por su calidad gráfica y su capacidad multijugador. Sin embargo, las versiones posteriores que aparecieron en la PlayStation 2 y Nintendo DS, fueron criticadas negativamente por aspectos de poco innovador y pérdida de funciones del juego original.^[55]

Según el sitio de GameRevolution, "en casi todo aspecto *Age of Empires II* expande y perfecciona la ya probada fórmula Age of Empires. El juego contiene algunos molestos errores en lo que se refiere la inteligencia artificial y búsqueda de rutas, sin embargo en conjunto hay muy pocas cosas que se le pueden criticar a *Age of Empires II*".^[19] De acuerdo a Geoff Richards de Eurogamer "jamás jugó el juego original, sin embargo al encontrarse con AOK se encantó, todo era una sorpresa".^[56] Game Pro, por su parte, expresa su inconformidad por la privatización de las colas, "¿por qué Ensamble crearía la increíble técnica de la cola y luego privaría a las unidades navales de usarla? pero en realidad esos son méritos difíciles, y por tanto lo hace uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real", expone Nash Werner.^[53] Mientras tanto IGN aprecia las nuevas habilidades que se les da a los aldeanos: "ahora ellos juegan un importante papel en la recolección de recursos, pero también en la defensa de la aldea, incluso en el combate".^[17]

Michael L. House, empleado de Allgame se divierte con las lenguas nativas de las civilizaciones, de las cuales se citan: "fue demasiado influyente en el desarrollo de la atmósfera de la era del prestigio".^[51] Eurogamer habla de lo mismo "los aldeanos reciben una personalidad, más del esperado reconocimiento en los juegos de RTS", también incluye que el uso de aldeanas provee una buena variedad.^[37] La revisión de Game Revolution explica que, por usar más de una época de la historia de la humanidad, hace que *Age of Kings* sea "una personalidad adicional para, entre otras cosas, el estilo impersonal de juego".^[19] La aprobación de Computer and Video Games (CVG) se enfocó en

comparaciones con su predecesor,^[52] mientras que Game Revolution anotó que incluso en las campañas, la narración histórica mantiene el interés del jugador.^[19] GameSpot por su parte, dice que la imagen que se muestra al seleccionar una unidad "hacen que te imagines como fue su vida, y su función en la historia",^[23] GameSpy agrega que AOK presenta "un realismo raramente visto en juegos de RTS".^[54] Los miembros de IGN argumentan que las fortalezas y debilidades de las diferentes civilizaciones hacen al juego más realista, el hecho de que las civilizaciones sean, en su mayoría, distintas "desata el impacto del juego junto con *StarCraft* o *Tiberian Sun* al campo de batalla".^[17]

Referencias

- [1] Paul Bettner (22-3-2001). «1500 Archers on a 28.8: Network Programming in Age of Empires and Beyond (http://www.gamasutra.com/view/feature/3094/1500_archers_on_a_288_network_.php)» (en inglés) págs. 4. Gamasutra. Consultado el 9-4-2009.
- [2] «Age of Empires II: The Age of Kings (<http://www.microsoft.com/games/PC/age2.aspx>)» (en inglés). Microsoft Corporation. Consultado el 9-4-2009.
- [3] <http://www.ensemblestudios.com>
- [4] «Centro de información (<http://www.microsoft.com/products/info/product.aspx?view=44&pcid=437ae65c-57c7-484a-bbb9-518f93ca9452&type=ovr>)» (en español). Microsoft Corporation. Consultado el 9-4-2009.
- [5] «Age of Empires II the conquers Mac (<http://www.apple.com/games/articles/2001/09/ageofempires2/>)» (en inglés) págs. 1. Apple Inc. Consultado el 14-4-2009.
- [6] «Age of Empires II: The Age of Kings, Crowned No. 1 On Holiday Sales Charts Around the World (<http://www.microsoft.com/presspass/press/2000/Jan00/CrownedPR.mspx>)» (en inglés). Microsoft Corporation (27-1-2000). Consultado el 14-4-2009.
- [7] «Age of Empires II (http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/ciberhabitat/parque/resenas/age_of_empire.htm)» (en español). INEGI. Consultado el 14-4-2009.
- [8] IGN Staff (19-11-2001). «Star Wars: Galactic Battleground (<http://pc.ign.com/articles/165/165959p1.html>)» (en inglés). IGN. Consultado el 9-4-2009.
- [9] «In Age of Empires II: The Conquerors Expansion (<http://www.microsoft.com/games/conquerors/civilizations.aspx?f1=no>)». Microsoft Corporation (2000). Consultado el 9-4-2009.
- [10] Carless, Simon (2003). «Entrevista a Bruce Shelley (http://www.gamasutra.com/features/20031126/carless_01.shtml)» (en inglés). *Gamasutra*. Consultado el 7-2-2010. «The Mythology Of Empires».
- [11] Walker, Mark (2000). *El Libro Oficial de Age of Empires II - Con 1 CD*. MC Graw Hill. ISBN 8448125673.
- [12] «Créditos (<http://www.answers.com/topic/age-of-empires-collector-s-edition>)» (en inglés). Answers.com. Consultado el 3-6-2009.
- [13] Valera, José (1999). «Age of Empires, a partir de noviembre (<http://www.terra.es/juegos/articulo/html/jue83.htm>)» (en español). Terra. Consultado el 14-4-2009.
- [14] Bender (22-1-2002). «Age of Star Wars (http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?pic=PC&idj=230&pes=1&id=2289)» págs. 4. Meristation. Consultado el 8-7-2008.
- [15] Chick, Tom (20-11-2001). «Star Wars: Galactic Battlegrounds Review (<http://www.gamespot.com/pc/strategy/starwarsgalacticb/review.html?page=1>)» págs. 2. Gamespot. Consultado el 9-4-2009.
- [16] «Related Games (<http://www.gamespot.com/pc/strategy/ageofempires2theaok/similar.html?mode=versions>)» (en inglés). Gamespot (1999). Consultado el 14 de abril de 2009.
- [17] «Age of Empires II: The Age of Kings (<http://pc.ign.com/articles/161/161531p1.html>)» (en inglés) págs. 1. IGN (8-10-1999). Consultado el 9-4-2009.
- [18] Kasavin, Greg (13-2-2006). «Age of Empires: The Age of Kings Review (http://www.gamespot.com/ds/strategy/ageofempiresiiageofkings/review.html?om_act=convert&om_clk=gssummary&tag=summary;read-review)» (en inglés). Gamespot. Consultado el 14-4-2009.
- [19] Johnny B. «Age of Empires 2: The Age of Kings - PC (http://www.gamerevolution.com/review/pc/age_of_empires_2_the_age_of_kings)» (en inglés) págs. 1. GameRevolution. Consultado el 9-4-2009. «add character to an otherwise impersonal style of gameplay».
- [20] «Age of Empires 2: Age of Kings Prima FastTrack Guide (<http://guidesarchive.ign.com/guides/11531/pg1.html>)» (en inglés) págs. 5. IGN (9-12-1999). Consultado el 9-4-2009.
- [21] IGN Staff (10-9-1999). «Age of Empires II: The Genghis Khan Campaign (<http://pc.ign.com/articles/070/070268p1.html>)» (en inglés) págs. 1. IGN. Consultado el 9-4-2009.
- [22] Elliott Chin. «Age of Empires II guide (http://www.gamespot.com/gamespot/guides/aoe2_gg/)» (en inglés) págs. 5. CNET Networks. Consultado el 9-4-2009.
- [23] Kasavin, Greg (12-10-1999). «Age of Empires II: The Age of Kings (http://www.gamespot.com/pc/strategy/ageofempires2theaok/review.html?om_act=convert&om_clk=gssummary&tag=summary;review)» (en inglés) págs. 1. Gamespot. Consultado el 9-4-2009.
- [24] cnn (26-11-1999). «Análisis (http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?pic=PC&id=147&idj=185&idp=&tipo=art&c=1&pos=5)» págs. 6. Meristation. Consultado el 9-4-2009.
- [25] «Age of Empires matchmaking on MSN Games has been retired (<http://zone.msn.com/en/general/article/aoferetiring>)» (en inglés) págs. 1. Microsoft (19-6-2006). Consultado el 9-4-2009.

- [26] « Age of Empires 2: The Age of Kings (<http://www.microsoft.com/Games/age2/>)» (en inglés) págs. 1. Microsoft Corporation (1999). Consultado el 9-4-2009.
- [27] Softpicks. « Actualización de Age of Empires II: Age of Kings (http://espanol.softpicks.net/software/Age-of-Empires-II-Actualizaci-oacute-n-Espa-ntilde-ol_es-32766.htm)» (en español). Red de Software. Consultado el 9-4-2009 de 2008.
- [28] Scott R Krol (4-5-2002). « Age of Empires II: Age of Kings (http://pcgames.gwn.com/reviews/gamereview.php/id/23/p/0/title/Age_of_Empires_II_Age_of_Kings.html)» (en inglés) págs. 1. Gameworld. Consultado el 9-4-2009.
- [29] Strauch, Joel (17-7-2003). « Strategy Guide: Age of Empires II: Age of Kings (<http://www.gamepro.com/computer/pc/games/strategies/2905.shtml>)» (en inglés) págs. 7. Gamepro. Consultado el 9-4-2009.
- [30] aXc_EddieVH y aXc_CapitanN (15-7-2008). « Clan aXc de Age of Empires II: Age of Kings (<http://usuarios.lycos.es/clanaxc/estrategias/arietesenmasa-eddieygn.htm>)» (en español). tripod. Consultado el 9-4-2009.
- [31] Werner, Nash (24-11-2000). « Review: Age of Empires II (<http://www.gamepro.com/computer/pc/games/reviews/2443.shtml>)» (en inglés). Gamepro. Consultado el 9-4-2009.
- [32] Gullibility 92 (7-8-2000). « Age of Empires II: The Age of Kings: FAQ (<http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/63605/7672>)» (en inglés) págs. 1. GameFAQs. Consultado el 9-4-2009.
- [33] JChamberlin (3-12-2003). « Age of Empires II: The Age of Kings: FAQ/Strategy Guide (<http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/63605/8593>)» (en inglés). GameFAQs. Consultado el 9 de abril de 2009.
- [34] « Información acerca de Age of Empires (<http://ageofempires2y3.wordpress.com/2007/06/30/informacion-acerca-de-age-of-empires-1/>)» (en español). Wordpress (30-06-2006). Consultado el 11-4-2009.
- [35] Aldrich, Robert (2007). *The Age of Empires*. Thames & Hudson. pp. 320. ISBN 0500251363.
- [36] Alasdair Lo (25-8-2005). « Age of Empires II: Age of Kings Strategy Guide (<http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/63605/38481>)» (en inglés) págs. 4. GameFAQs. Consultado el 9-4-2009.
- [37] Geoff Richards (9-10-1999). « Age of Empires II: Age of Kings (http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=77)» (en inglés) págs. 1. Eurogamer. Consultado el 9-4-2009.
- [38] « Age Of Kings II Needs You (<http://pc.ign.com/articles/076/076540p1.html>)» págs. 1. IGN (14-3-2000). Consultado el 9-4-2009.
- [39] « Age II Scenario Design Contest Grand Prizewinner (http://www.microsoft.com/games/age2/headline_scenario_contest.htm)» (en inglés) págs. 1. Microsoft (17-4-2000). Consultado el 9-4-2009.
- [40] « ♦♦♦♦mpires2thece/review.html?mode=gsreview AOE 2: The Conquerors (<http://www.gamespot.com/pc/strateg♦♦♦♦>)» (en inglés) págs. 2. CNET Networks (24-08-2000). Consultado el 9-4-2009.
- [41] IGN Staff (28-8-2000). « Age of Empires II: The Conquerors (<http://pc.ign.com/articles/165/165239p1.html>)» (en inglés). IGN. Consultado el 9-4-2009.
- [42] « Age of Empires II: Gold Edition (<http://pc.ign.com/objects/849/849516.html>)» (en inglés) págs. 1. IGN. Consultado el 9-4-2009.
- [43] Joan Isern Meix (2-10-2001). « Microsoft pone a la venta Age of Empires II Gold (http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=2292&pic=PC&idj=185)» págs. 1. Meristation. Consultado el 9-4-2009.
- [44] Pérez, Julio (1-6-2006). « A la conquista de la doble pantalla (http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?pic=DS&idj=cw428d661ec3872&id=cw43fd180d43f42&idp=&otro=1)» págs. 5. Meristation. Consultado el 9-4-2009.
- [45] Amador, Álvaro (6-6-2006). « Age of Empires 2: The Age of Kings (<http://www.vandal.net/avances/nds/age-of-empires-2:-the-age-of-kings/4506>)» págs. 1. Vandal Online. Consultado el 9-4-2009.
- [46] « Anunciado Age of Empires II para Nintendo DS (<http://canalgame.com/noticias/nds/20050321125823.html>)» págs. 1. Canalgame (21-3-2005). Consultado el 9-4-2009.
- [47] Kirchgasser, Chris (4-1-2001). « Age of Empires II: Age of Kings Preview (<http://www.gamespot.com/ps2/strategy/ageofempires2theaok/news.html?sid=2670906&mode=previews>)» (en inglés) págs. 1. Gamespot. Consultado el 9-4-2009.
- [48] « Age of Empires II se instala en los celulares (<http://www.canal-ar.com.ar/Noticias/NoticiaMuestra.asp?Id=2678>)» págs. 1. Canal-AR (28-12-2005). Consultado el 9-4-2009.
- [49] Metacritic. « Age of Empires II: The Age of Kings (PC: 1999) (<http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/ageofempires2theageofkings>)». Consultado el 4-5-2009.
- [50] « Age of Empires 2: The Age of Kings (<http://www.gamerankings.com/pc/63605-age-of-empires-ii-the-age-of-kings/index.html>)» (en inglés) págs. 1. GameRevolution. Consultado el 4-5-2009.
- [51] Michael L. House. « Age of Empires II: The Age of Kings (<http://www.allgame.com/game.php?id=19528>)» (en inglés) págs. 1. Allgame. Consultado el 11-5-2009. «very influential in developing an era-enhancing atmosphere».
- [52] Alex Constantides. « Age of Empires 2: The Age of Kings (<http://computerandvideogames.com/article.php?id=8504>)». *Computer and Video Games*. Consultado el 11-5-2009.
- [53] Nash Werner. « Review: Age of Empires II (<http://www.gamepro.com/article/reviews/2443/age-of-empires-ii/>)» (en inglés) págs. 1. Gamepro Media. Consultado el 6-5-2009. «But that hardly detracts from AOK's status as one of the best strategy games of all-time».
- [54] Carlos "dr.angryman" Salgado. « El juego perfecto para los Reyes (http://archive.gamespy.com/legacy/reviews/aoe2_a.shtml)». GameSpy. Consultado el 3-6-2009.
- [55] Gestalt. « Age of Empires 2 - PS2 (<http://www.eurogamer.net/game/age-of-empires-2-ps2>)» (en inglés) págs. 1. Eurogamer. Consultado el 9 de abril de 2009.
- [56] [Richards ([http://www.eurogamer.net/archive.php?author=9\(Geoff\)](http://www.eurogamer.net/archive.php?author=9(Geoff))). « Age of Empires 2: The Age of Kings (<http://www.eurogamer.net/articles/aok>)» (en inglés) págs. 1. Eurogamer. Consultado el 6-5-2009. «"the list of new features and improvements over the original

game is over a page long"».

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Age of Empires II: The Age of Kings**. Commons
- Sitio web oficial de *Age of Empires II: The Age of Kings* (<http://www.microsoft.com/games/age2>)
- Sitio web oficial de Ensemble Studios (<http://www.ensemblestudios.com>)

Predecesor: <i>Age of Empires: The Rise of Rome</i>	<i>Age of Empires II: The Age of Kings</i> 1999	Sucesor: <i>Age of Empires II: The Conquerors</i>
--	--	--

Fuentes y contribuyentes del artículo

Age of Empires II: The Age of Kings *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54157727> *Contribuyentes:* AADM, Adrián Hermida, Ahabvader, Alex3332, Aperezdejuan, Aportador, Arijt, Artistadelpecado, Asaraya, Asd122, Avatar x, Axel Wallenrod, Belgrano, Beto Crux, Biasoli, BlackBeast, Bunduqdari, Camima, Canyq, Chilean heavy metal, Chino-akd, Chui372, Clavo beta, ColdWind, CommonsDelinker, Cristhian M, Ctrl Z, Demeter unico, Demonaire Rai, Der Kreole, Dermot, Diegusjaimies, Dorieo, Erick91, Erikson's, Escarlati, Escuzao, Feli vale, Felipewiki, Filipino, Folkvanger, Fran 3003, Galio, Ggenellina, Gtr. Errol, HHH, Heli3, IATG, JCFC, Jarisleif, Jjafjaf, Jvaca, Jkbw, Jorghex, JuanPaBJ16, Jukkasdf, Keres, Kingpowl, Kmmilo, Krysthyan, Le K-i, Leandroidecha, LeannPiola, Linfocito B, Lopezpablo 87, Lord Liso, LordT, Loxosceles Laeta, Magnanimo, Manuel115, Manwë, Matdrodes, Mel D'artagnan, Memoc, Morza, Muro de Aguas, NACLE, Nachito94, Nachoto, Nahuixxx, NaxoMaster, Netito777, Nyao Nyao, O5C4R, Obelix83, OboeCrack, Pablo323, Phoenix58, Poromiami, Prietoquilmes, Pólux, Racso, RafaelSMM, Razlong, Reacherconquer12, Redeyes, Rodri cyberdog, Rtalaman, Røge, SirgermanI, Skadia, Skippan, Snakeyes, Soulreaper, Soulsteal, St Alon, Tamorlan, The Guru, Thormaster, Tintero, Tirithel, Torres penjamo, Tsuba, Twinmos, Vash estampida, Wikiléptico, Wikiwokie, Yardbird, Yilku1, Zerner 7, Zidanov, ZrzlKing, 300 ediciones anónimas

Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

Archivo:Age of Empires 2 The Age of Kings Logo.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Age_of_Empires_2_The_Age_of_Kings_Logo.png *Licencia:* Creative Commons Attribution 3.0 *Contribuyentes:* User:Crashy

Archivo:SCPH-75000CB.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:SCPH-75000CB.jpg> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Qurren

Archivo:Lenepveu, Jeanne d'Arc au siège d'Orléans.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Lenepveu,_Jeanne_d'Arc_au_siège_d'Orléans.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Jules Eugène Lenepveu

Archivo:Federico Barbarossa.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Federico_Barbarossa.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* user:Red devil 666

Archivo:Madera del Valle de Valsain.JPG *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Madera_del_Valle_de_Valsain.JPG *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contribuyentes:* Miguel303xm

Archivo:SlateUSGOV.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:SlateUSGOV.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Jeanot, Ra'ike, Saperaud, 1 ediciones anónimas

Archivo:Ac-sultanahmed1.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ac-sultanahmed1.jpg> *Licencia:* Public domain *Contribuyentes:* Fred J, Saperaud, Ugur Basak

Archivo:Galeón Santísima Trinidad.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Galeón_Santísima_Trinidad.jpg *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0,2.5,2.0,1.0 *Contribuyentes:* grotefendt

Archivo:GoldNuggetUSGOV.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:GoldNuggetUSGOV.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Apalsola, Breeze, Jurema Oliveira, Kevmin, Kluka, Photohound, Pjetter, Saperaud

Archivo:NintendoDS Warm.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:NintendoDS_Warm.jpg *Licencia:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Contribuyentes:* Consumed Crustacean

Archivo:Star full.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Star_full.svg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Conti from the original images by User:RedHotHeat

Archivo:Star half.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Star_half.svg *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* User:Conti

Archivo:Commons-logo.svg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Commons-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.

Licencia

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