

facciones ETW

Publicado por sertorio67 - 03 Nov 2008 19:45

France

France has had fifty years of military and administrative excellence under Louis XIV, the Sun King and his servants. They achieved this in spite of a backdrop of strife and rebellion sparked by France's involvement in the Thirty Years War. Louis and his able ministers, Cardinals Richelieu and Mazarin, were able to steer France away from the feudal struggles that hampered growth, and they created a centralised government where the King's power is absolute.

In 1700, France is the pre-eminent power in Western Europe, with an unrivalled army, vast colonies and a King who is respected and feared by all, both at home and abroad. Few nations pose any real threat to his well-equipped armies and heavily fortified borders.

The French Bourbon dynasty is strong, even though Louis XIV is aging. There are sons and relations aplenty, with legitimate claims to many titles. To the south, the lack of a Hapsburg heir in Spain – and the feeble-mindedness of Charles II – means that a Bourbon could one day rule in Madrid. A course of action that brings this about has much to recommend it. Of course, not all offshoots of the Hapsburg line are weak as their Spanish cousins. The Austrian Habsburgs, and other European nations, may not be entirely willing to see a Frenchman or French nominee as King of Spain. No matter.

France is surrounded by possibilities, and beyond Europe there are other continents to conquer and colonise: New France in North America, and the riches of India. The untrustworthy British may have to be swept aside or crushed, but what is wrong with that?

Sweden

Sweden dominates Scandinavia and the Baltic, a Northern European empire that is the legacy of the incomparable warrior-king, Gustavus II Adolphus. Even though he died in battle at Luetzen in 1632, the army that he created helped Sweden profit from the seemingly endless religious struggles of the Thirty Years War. The nation emerged from that conflict immeasurably stronger in military terms, and able to invade its Baltic neighbours at will. This military power did, however, cost money and Swedish lives. Neither of these commodities is available in abundance, and the prudent stewardship has been necessary too. Charles XI, however, has left an impressive arsenal in place for his son, should he wish to take up the sword; and Charles XII has an obsessive interest in soldiering.

As the new century dawns, Sweden is a strong, aggressive state, surrounded by jealous rivals from whom she has taken territory in the last hundred years. To the east, the Russians would like unhindered access to the Baltic, and therefore Western Europe beyond. To the south, Poland-Lithuania wants its lost lands back. To the west, the other Scandinavian nations want independence or an end to Swedish

domination of the Baltic.

In all these potential threats, however, lurk opportunities for those bold enough to seize the chance. Individually, Sweden's rivals are not quite as threatening as they might appear: Russia is huge, that much is true, but incredibly backwards. There is no reason why the Baltic, as a Swedish "Mare Nostrum", cannot become the basis of a new Northern, Protestant empire. Sweden's armies are the equal of any in Europe, and her navy is not without resources and skill. With a home empire secured, who is to say that an overseas empire cannot be taken and held too?

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Celtiberolsmaylive - 23 Dic 2008 16:24

Interesante :D

A eso debe referirse con que las 50 facciones originales (no se cuantas ahora) en realidad provenían unas de otras.

Yo lo veo algo positivo en cierto modo porque tantísima facción apelotonada puede ser un caos para la campaña xD

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Diviciaco - 23 Dic 2008 16:48

Bah, pero eso no es nada nuevo... En el MTW ya había guerras civiles, aunque si lo vuelven a poner mejor, porque a mi me encantaban :mrgreen: Solo añadirán a ello que puedas cambiar de bandera y de unidades... Los de Ensemble se les adelantaron con la idea ya :roll:

=====

Re: facciones ETW

Publicado por (HG)Super - 23 Dic 2008 16:56

Las rebeliones civiles y la reaparición de supuestos herederos eran de las cosas que mas me gustaban, ya que la campaña era mas amena

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Total_warrior - 23 Dic 2008 18:47

Cielos me gustaría saber si crearan facciones latino americanas con diferentes unidades alas españolas y portuguesas o serán lo mismo pero con diferente bandera y cuantas creo que al o mejor crean 3 México , Argentina y Brasil , los demás territorios latinos con una mezcla de unidades de esta facciones ¿O serán tan huevones que solo creen una? rayos hay tema para un mod antes de que salga el juego la guerra civil española y la lucha contra las colonias.

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Stelios - 23 Dic 2008 19:39

Lo siento, pero sigo sin entenderlo... ¿Qué papel tienes? ¿Serás como siempre el que "manda" al lider de la facción? ¿Un general? Es que me parece clave para ver que papel tendrán las rebeliones... ¿Podrás elegir que hacer? ¿O cuando coja a España tendré que jugar SIEMPRE con la España de el principio de la campaña?

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Gale - 23 Dic 2008 19:43

El juego llega hasta 1815 según dicen y es muy difícil que pongan las rebeliones de las colonias españolas.

=====

Re: facciones ETW

Publicado por CeltiberoEmberrado - 23 Dic 2008 21:47

¿Soy el único que ha jugado la campaña Britania del Kingdoms?

La facción de los barones es una rebelión dentro de la facción inglesa. Una vez que aparece es una facción independiente como otra cualquiera. Les dan unas cuantas provincias y listo.

Es de suponer que es esto, o algo parecido, a lo que se refieren con facciones provinientes de otras.

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Celtíberolsmaylive - 23 Dic 2008 22:11

A eso me refería Embi ;)

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Stelios - 23 Dic 2008 23:54

CeltiberoEmberrado escribió:

¿Soy el único que ha jugado la campaña Britania del Kingdoms?

La facción de los barones es una rebelión dentro de la facción inglesa. Una vez que aparece es una facción independiente como otra cualquiera. Les dan unas cuantas provincias y listo.

Es de suponer que es esto, o algo parecido, a lo que se refieren con facciones provinientes de otras.

Siento el offtopicazo que me dispongo a hacer, pero, ¿Sobre que turno sale esta facción? He oido hablar mucho de ella, pero nunca llego a verla "in game", ni en ningún video 🇪🇸

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Total_warrior - 24 Dic 2008 04:25

Stelios escribió:

CeltiberoEmberrado escribió:

¿Soy el único que ha jugado la campaña Britania del Kingdoms?

La facción de los barones es una rebelión dentro de la facción inglesa. Una vez que aparece es una facción independiente como otra cualquiera. Les dan unas cuantas provincias y listo.

Es de suponer que es esto, o algo parecido, a lo que se refieren con facciones provinientes de otras.

Siento el offtopicazo que me dispongo a hacer, pero, ¿Sobre que turno sale esta facción? He oido

hablar mucho de ella, pero nunca llego a verla "in game", ni en ningún video  si una ciudad se te rebela que es por lo menos 90% Inglesa aparece esta facción y te roba algunas ciudades, solo me paso en 1 campaña en muy difícil y si quieres divertirte inicia una y no hagas nada, y corre los turnos también puedes activarla desde el dcr, pero no te lo recomiendo crea una copia antes de modificar algo.

=====

Re: facciones ETW

Publicado por CeltiberoThrandhuil - 25 Dic 2008 10:53

Stelios, la aparición de esta facción es aleatoria. Puede salir en el turno 10 o en el 50 o nunca. Su probabilidad de aparición depende de la autoridad del Rey Inglés, del numero de provincias que tiene, entre otras cosas. Así que depende como juegues con los ingleses tendrás mas o menos probabilidades que aparezcan, pero sigue siendo aleatorio.

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Total_warrior - 25 Dic 2008 20:41

Esperemos que la aparición de algunas facciones sea inminente que no importa que realices estas aparezcan sino no creo que muchos viejos lobos de mar puedan jugar con estas facciones en campaña, pienso que en algunas rebeliones si te dejaran escoger bando y en otras no sino no tendría gracia si tu deseo es jugar con las colonias pues simplemente no haces nada y dejas en bancarrota al imperio ingles, y después eliges alas colonias pero si siguen las rebeliones con rigor histórico quedarán pocos turnos para jugar con las nuevas facciones.

=====

Re: facciones ETW

Publicado por wein47 - 26 Dic 2008 01:05

no te preocupes por el rigor historico pues CA pasa del, bueno no tanto pero prefiere y prefiero la jugabilidad a ser exactamente historico

=====

Re: facciones ETW

Publicado por Alaehispanorum - 07 Ene 2009 18:58

Nueva faccion Prusia

Prussia

Prussia itself has only been “German” since the 13th Century, when the Teutonic Knights carved out a new Christian state on the Baltic coast. The present Kingdom of Prussia is a new state, the result of a union between the duchies of Brandenburg and Prussia, and it is a Kingdom only because the current ruler, Elector Frederick III has decided to improve his status to that of King! In doing so, however, he has been careful not to offend the Holy Roman Emperor, the Archduke of Austria, and calls himself the King “in” Prussia, not the King “of” Prussia. The form of words is a fig leaf: Frederick is King. And he is the king of a potentially powerful and influential Protestant nation, a centre of gravity within “the Germanies” for all those who would look elsewhere for a lead than Catholic Austria.

The Prussians believe – not without reason – that their virtues as a people can carry them through any trouble: martial discipline, sacrifice, a sense of order, but this sense of duty should not be confused with ignorance or intolerance, no matter what others may say. Prussians have always had to fight, but that has made them competent, not bloodthirsty. They have the potential to become a great continental power thanks to their martial traditions, many of which can be traced back to the Teutonic Knights. These could form the basis of a truly world-beating army. Under the right guidance, they could unite the German-speaking peoples into a single entity, dominate the Baltic and, perhaps, extend their reach far beyond the confines of Central Europe.

sacado de la pagina de EMPIRE TOTAL WAR.

=====