

# Empire Earth

---

<i>Empire Earth</i>	
<b>Desarrolladora(s)</b>	Stainless Steel Studios
<b>Distribuidora(s)</b>	Sierra Entertainment
<b>Diseñador(es)</b>	Rick Goodman
<b>Motor</b>	Titan
<b>Última versión</b>	2.0
<b>Plataforma(s)</b>	Microsoft Windows
<b>Fecha(s) de lanzamiento</b>	12 de noviembre de 2001 Norteamérica <sup>[1]</sup> 23 de noviembre de 2001 PAL <sup>[1]</sup> 12 de abril de 2002 Japón <sup>[1]</sup>
<b>Género(s)</b>	Estrategia en Tiempo Real
<b>Serie</b>	Empire Earth II, Empire Earth III
<b>Modos de juego</b>	Un jugador, Multijugador
<b>Requisitos</b>	CPU: Pentium 350 MHz RAM: 64 MB Espacio HD: 450 MB Tarjeta gráfica de 8 MB <sup>[2]</sup>

*Empire Earth* es un videojuego de estrategia en tiempo real de construcción de imperios desarrollado por Stainless Steel Studios publicado por Sierra On-Line en noviembre de 2001. Le siguieron dos secuelas, *Empire Earth 2*, publicada en abril de 2005, y *Empire Earth III*. El videojuego es similar a *Age of Empires*.

El juego presenta numerosas novedades, así como los héroes, la construcción de diversas maravillas con funciones especiales, y la posibilidad de jugar en todas las edades, desde la prehistoria hasta el futuro.

Una expansión fue desarrollada por Mac Doc Software llamada *Empire Earth: The Art of Conquest*, que fue lanzado el 17 de septiembre de 2002. Éste añadió nuevas características como poderes especiales para cada civilización, y una nueva decimoquinta época, titulada *Space Age* (Era Espacial), enfocada en la colonización de otros planetas.<sup>[3]</sup>

## Recursos

- **Comida:**

Se utiliza para producir las unidades de Cuartel, Establo, Templo, Fabrica o Laboratorio Cibernetico o Capitolio. Se obtiene de Pastos de Hierbas, cacería, de granjas o de barcos de pesca.

- **Madera**

Se utiliza principalmente para la construcción de Edificios, Arqueros, Barcos y Cañones. Se obtiene de la tala de árboles.

- **Piedra**

Se utiliza, junto con la madera, para la construcción de algunos edificios, es el principal recurso para las Torres y Muros. Se obtienen de las canteras.

- **Oro**

Se utiliza para la construcción de Arqueros, Caballería, Armas de asedio, Aviones, etc. Se obtiene de minas

---

- **Hierro**

Se utiliza para la construcción de Aviones, Infantería, UltraCybers y algunos vehículos. Se obtiene de la misma manera del oro o piedra.

## **Campañas**

El juego tiene 4 campañas diferentes, y representa a lo largo de las mismas prácticamente toda la historia humana. Como muchos otros juegos de estrategia en tiempo real, Empire Earth tiene campañas de un único jugador. Para ganar una campaña se deben ganar todos los escenarios de la misma. Los escenarios y campañas están basados en batallas y hechos militares de la historia humana.

- **Campaña de aprendizaje**

La primera campaña en Empire Earth es la campaña de aprendizaje (*Learning campaign* en inglés). En esta campaña es donde se les enseña a los jugadores cómo desenvolverse con los controles y con las opciones del juego. Esta campaña está incluida tanto en la versión original como en el paquete de expansión. Esta campaña no es necesaria jugarla en orden y se divide en dos escenarios. El primer escenario trata de la expansión de Fenicia y el segundo, del crecimiento del Imperio bizantino.

Las misiones son:

- Los primeros fenicios (3000 - 2000 a.C.)
- La ciudad insular de Tiro (2000 - 1100 a.C.)
- La colonia de Gades (1100 - 1000 a.C.)
- El nacimiento de Cartago (814 - 750 a.C.)
- Una nueva capital en Oriente (320 - 350 d.C.)
- La crisis del primer emperador (400 - 405)
- El regreso a Occidente (530 - 550)
- La gloria de la Era Bizantina (536 - 800)

- **Campaña griega**

Se centra en la Antigua Grecia. Cinco de los escenarios, de un total de ocho, están enfocados en el crecimiento de Grecia. La historia trata de los pueblos indoeuropeos primitivos de Grecia, la Guerra de Troya, el esplendor de Atenas y los primeros años de la Guerra del Peloponeso. Posee escenas ficticias como la entrega del Caballo de Troya a los aqueos.

La segunda parte se centra en la vida de Alejandro Magno. El sexto escenario trata sobre el ataque de Alejandro a las revueltas de Tebas y Atenas. El siguiente escenario trata de la Batalla de Gránico, la Batalla de Issos y el sitio de Tiro. El escenario final es la Batalla de Gaugamela, la captura de Babilonia, y la batalla de las puertas persas, un cruce en la montaña que lleva a Persépolis, la capital ceremonial de Persia. La campaña finaliza cuando Alejandro y su ejército irrumpen en Persépolis y Alejandro escapa de un intento de asesinato contra él, mientras visitaba la tumba de Jerjes I.

Las misiones son:

- Los primeros pueblos de la Hélade (10000 - 2000 a.C.)
  - Guerreros del mar (2000 - 1500 a.C.)
  - La guerra de Troya (1300 - 1100 a.C.)
  - El ascenso de Atenas (1000 - 500 a.C.)
  - Las guerras del Peloponeso (427 - 404 a.C.)
  - El joven Alejandro (336 - 334 a.C.)
-

-El nacimiento de un conquistador (334 - 332 a.C.)

-El lamento de Alejandro (332 - 330 a.C.)

- **Campaña inglesa**

La campaña inglesa trata de los enfrentamientos entre los ingleses y los franceses por la superioridad en Europa. Los tres primeros escenarios, de un total de ocho, son acerca de Guillermo I de Inglaterra, su victoria en contra de la rebelión de barones con la ayuda de Enrique I de Francia en 1047 y la Batalla de Hastings en 1066.

Los siguientes 3 escenarios toman lugar en medio de la Guerra de los Cien Años entre Inglaterra y Francia; Eduardo, el Príncipe Negro y sus incursiones en Francia son destacadas en el cuarto y quinto escenario. El sexto escenario trata de la historia de Enrique V de Inglaterra, algunas partes basadas en la obra de William Shakespeare. La primera parte es el malestar interno de los lolardos. Para terminar con el legado de los lolardos, sus iglesias requieren ser destruidas y John Oldcastle ser capturado o matado. La segunda parte lleva al jugador a Francia, en donde Harfleur se debe someter para ganar un equilibrio. Finalmente, la Batalla de Azincourt se muestra en el juego. Los 2 escenarios siguientes son conducidos por Arthur Wellesley, primer duque de Wellington, enfrentándose a los franceses al mando de Napoleón Bonaparte. El primer escenario se ocupa de la batalla de Roliça y del resultante Convenio de Sintra, de la Batalla de Talavera, y de conducir a Napoleón fuera de España. El último escenario en la campaña inglesa es la Batalla de Waterloo.

Las misiones son:

-El retorno del joven Guillermo (1040)

-Guillermo, duque de Normandía (1047)

-La batalla de Hastings (1066)

-Comienza la Guerra de los Cien Años (1340 - 1346)

-El Príncipe Negro (1356)

-Nuestra hermandad (1414 - 1415)

-La guerra contra Napoleón (1808 - 1814)

-La batalla de Waterloo (1815)

- **Campaña alemana**

En la campaña alemana los primeros cuatro escenarios toman lugar durante la Primera Guerra Mundial y exaltan la figura del Barón Rojo, Manfred von Richthofen. El jugador sigue a Richtofen en sus primeros años de aviación. En la primera misión se debe dirigir a Richthofen a un lugar seguro, después de que es derribado sobre Polonia en 1914, aunque en las subsiguientes misiones Richthofen es un personaje secundario. En las siguientes tres misiones el jugador protege embarcaciones de materiales de guerra hacia Alemania, y dirige las fuerzas alemanas en la Batalla de Verdún y en la del Somme.

Los siguientes tres escenarios toman lugar en la Segunda Guerra Mundial. El primer escenario es la conquista de Polonia, Dinamarca, Noruega y Francia mas conocido históricamente como la guerra relámpago. Los dos siguientes niveles presentan los escenarios de la Batalla de Inglaterra en la que se produce el bloqueo a la gran breaña y la nunca ejecutada Operación León Marino, en la que usas a la Luftwaffe para destruir a la Real Fuerza Aérea mientras tú penetras Inglaterra y te quitas de encima a los Estados Unidos respectivamente.

Las misiones son:

-La caballería del aire (verano de 1915)

-Oferta y demanda (invierno 1915 - 1916)

-El Barón Rojo (primavera de 1916)

-El Río Somme (1918)

-La guerra relámpago (1939 - 1940)

-Los preparativos para la invasión (1940)

-Operación "León Marino" (1941)

- **Campaña rusa**

Situada en un futuro de ciencia ficción, narra la historia del resurgimiento de la Unión Soviética como "Rusia Novaya". Esta campaña militar comienza en el año 2018 y es dirigida por el líder ruso Grigor Stoyanovich. Poco antes de morir en 2064 Grigor nombra como su sucesor a Grigor II, un gigantesco robot. Bajo su liderazgo Rusia Novaya conquista el mundo entero, pero comete grandes atrocidades, entre ellas matar a su propio pueblo por supuestamente buscar la paz cuando un general renegado llamado Sergei Molotov usa una máquina del tiempo para volver al pasado (a la primera misión de la campaña) e impedir el surgimiento de Rusia Novaya en su raíz. Sin embargo, Grigor II también viaja al pasado para impedir que lo altere; al final termina matando a Grigor para impedir su sucesión al poder.

Las misiones son:

-El cocodrilo (2018)

-Rusia Novaya (2035)

-Cambio de guardia (2064)

-La joya de Oriente (2092)

-Un arrepentimiento (2097)

-Un raro caso de Déjà Vu (2018)

## Edades

La versión para un solo jugador posee catorce edades, y la expansión brinda una edad extra. Estas son las siguientes:

- **Era Prehistórica:**

(500.000 - 50.000 AC) La primera edad del juego. El desarrollo militar se limita exclusivamente a unidades terrestres rudimentarias. Cabe mencionar el rico contenido folclórico que encierra el juego, tanto en sus edificios como sus unidades, por ejemplo los chamanes. Es destacable también la presencia de una unidad peculiar de tierra, el lanzarocas, un troglodita que lanza piedras de gran tamaño. Las unidades son: en los cuarteles, garroteros, lanzadores de piedras; chamanes, profetas, no hay héroes, los ciudadanos tienen herramientas precarias.

- **Edad de Piedra:**

(50.000 - 5.000 AC) La segunda edad del juego. En esta edad se pueden empezar a crear barcos en el muelle (balsas de pesca, balsa de transporte y balsa de combate) y aparece el campo de tiro con arco, con el que creamos los honderos, en infantería aparecen los lanceros y los sansones.

- **Edad de Cobre:**

(5.000 - 2.000 AC) Podemos crear la caballería(jinetes) y los arqueros(arco simple) (aunque muy primitivos). En esta edad se encuentran disponibles las granjas. Además, es posible construir maravillas, murallas, hospitales, universidades y fortalezas. También hay una pequeña mejora en la infantería, maceros; y la marina galeras, fragatas, (acorazados), además esta la presencia de héroes.

- **Edad de Bronce:**

(2.000 - 0 AC) En esta edad, los personajes ya hablan, los edificios se transforman y naves de guerra, además de armas de asedio(arietes, catapultas, lanzadores de piedras y torres de asedio). Se cambia el material de las torres y murallas. Hay gran variedad en infantería (falange, espada corta).

- **Edad oscura:**

(0 - 900 DC) Esta edad equivale a la de la Roma imperial. En esta edad, aparte de las mejoras en la marina, y la aparición de catafractas por los jinetes, el desarrollo es más bien escaso.

- **Edad Media:**

(900 - 1400 DC) A diferencia de la edad oscura, los desarrollos en esta edad no son tan escasos y se pueden crear unidades nuevas como los piqueros y trabucos, arietes pesados, catapultas balísticas, y torres de asedio pesadas, mucho más destructivas. Disponemos de una marina más poderosa. El aspecto de nuestra civilización cambia mucho. Hay ballestas, bárbaros, vikingos, arco largo, arquero a caballo, caballero, catafracta, espada larga, etc.

- **Renacimiento:**

(1400 - 1600 DC) El uso de la pólvora y las ballestas hacen al campo militar más avanzado tecnológicamente. Podemos crear las primeras unidades de pólvora como arcabuzeros y cañones de campo. Además, el uso de estas armas conlleva la desaparición del feudalismo. La pólvora está presente en la marina y la caballería.

- **Edad Imperial:**

(1600 - 1800 DC) Esta edad es donde la pólvora ya es elemental y se forman los imperios, todavía hay monarquías, reyes, etc. La infantería usan mosquetes más avanzados y cañones más destructivos.

- **Era Industrial:**

(1800 - 1900 DC) Nos ubicamos en el siglo XIX. Hay nuevas unidades, los jinetes adquieren un estilo napoleónico, los cuarteles son del estilo del Viejo Oeste, y la infantería se asemeja a la de la Guerra Civil Estadounidense.

- **Edad Atómica-IGM:**

(1900 - 1935 DC) El inicio siglo XX. La población se torna igual a la nuestra en la actualidad. Edificios industriales con chimeneas, ladrillos, etc. En esta edad los jinetes desaparecen para dar lugar a los tanques de combate, aparece el aeropuerto y con él los primeros aviones (cazabombardero Fokker, caza spowith, avioneta spowith, caza Albatros D.V. el barón rojo y bombardero gotha), se reemplazan los mosquetes por fusiles, se mejoran los francotiradores, soldados de infantería, etc

- **Edad Atómica-II GM:**

(1935 - 1970 DC) Esta edad sería la continuación típica si no fuera por la aparición de las armas nucleares. La infantería usa armas automáticas, contamos con tanques de guerra más avanzados como los históricos Panzer y los Sherman. Aparecen los primeros aviones a reacción, submarinos y portaaviones, además de los cambios en los aviones (bombardero me 110, B-17, B-29(nuclear), caza me 262, caza fw alemán, caza spitfire, Mustang P-51, F4U Corsair, bombardero heinkel, Lockheed P-38 Lightning, C-47 como avión de carga y más). Pero en el resto de los campos hay pocos cambios sustanciales.

- **Edad Atómica-Moderna<sup>[4]</sup>:**

(1970 - 2020 DC) Hemos llegado a la actualidad. La infantería y los tanques de guerra son los actuales Leopard y Abraham M1. Disponemos de aviones como el F-14, F-15, y bombarderos B-52, B-2, F-86, P-80 Shooting Star, MiG-15, Antitanque A-10, etc. Podemos crear submarinos nucleares en el astillero, hacen su aparición los helicópteros( helicóptero, antitanque, armado y de transporte). Esta edad trata de liderar una guerra en la actualidad.

- **Era Digital:**

(2020 - 2070 DC) En esta edad los tanques disparan rayos láser así como también los soldados de infantería. Se pueden construir los primeros robots en las fábricas y laboratorios cibernéticos. Los helicópteros eliminan sus aspas y cambian notablemente su aspecto. Ocurren grandes cambios en los aviones y bombarderos.

Como nota curiosa, contamos con tecnología muy avanzada, pero los ciudadanos continúan usando carretillas para transportar los recursos de un lado a otro.

- **Era Nano:**

(2070 - 2250 DC) En esta edad se pueden hacer robots en mayor variedad que en la edad digital, con mayor poder destructivo y con más mejoras. Todo se torna mucho más cibernético y futurista. En la expansión aquí se convierten en robots los ciudadanos.

- **Edad Espacial (expansión):**

(2250 - 2500 DC) En esta edad hay muelles y naves espaciales, granjas robóticas, los ciudadanos ya no usan carretillas. Algunas unidades de infantería se convierten en robots.

## Expansiones

Ofrece nuevas unidades y edificios, así como campañas y héroes, está la Campaña Romana, la Campaña del Pacífico y la Campaña Asiática, ésta última incluye la Edad Espacial, en la que los humanos han llegado a Marte.<sup>[3]</sup>

Así como granjas automaticas que no requieren aldeanos, los cuales son reemplazados por robots y no requieren arrastrar los recursos. Así como la novedad Fl.Cu.Al.

## Referencias

- [1] « Empire Earth Other Versions (<http://www.gamespot.com/pc/strategy/empireearth/similar.html?mode=versions&tag=stats;more>)». Gamespot. Consultado el 25-03-2008.
- [2] « Análisis de Empire Earth ([http://www.meristation.com/v3/des\\_analisis.php?pic=PC&id=2267&idj=255&idp=&tipo=art&c=1&pos=3](http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?pic=PC&id=2267&idj=255&idp=&tipo=art&c=1&pos=3))» (en español). Meristation. Consultado el 4 de agosto de 2009.
- [3] Chick, Tom. « GameSpot Empire Earth: The Art of Conquest review (<http://gamespot.com/pc/strategy/empireearththeartofc/review.html>)» (en inglés). Consultado el 16-03-2007.
- [4] « Épocas de Empire Earth (<http://ee.heavengames.com/new/eeh/gameinfo/epochs.shtml>)» (en inglés). heavengames.com. Consultado el 6 de agosto de 2009.

## Enlaces externos

- Página Oficial de Empire Earth (<http://empireearth.sierra.com/>) (en inglés)

Predecesor:	<b>Empire Earth</b> 2001	Sucesor:
-		<b>Empire Earth: The Art of Conquest</b>

# Fuentes y contribuyentes del artículo

**Empire Earth** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54815633> *Contribuyentes:* Abho, Airunp, AleMC, Alexan, Arrt-932, Asfarer, Biasoli, BlackBeast, Caritdf, Clavo beta, Crates, DanCG, Danitarrino, Der Kreole, Elmerion, Emj, Ensada, Er Komandante, Erodrigufer, Estebancapo, Federicokuarezkpo, Gonzales orihuela, Graudlugh, Grigor II, HalconMeX, Héctor Guido Calvo, Isha, Ivanics, Jjafjjaf, JorgeGG, JuanPaBJ16, Kalabajouie, Karshan, Kevin 1000, Krysthyan, Kved, Kzman, LethalProtector, Lobillo, Lucien leGrey, Luke-am, Maldoror, Maleiva, Matdrodes, Mortadelo2005, Mschus, Muro de Aguas, Máximo de Montemar, Netito777, Pan con queso, Platonides, Poco a poco, Pólux, Rasky, Rmarco, Rodri207, Rtalaman, Santi92, Siabef, Teckizt, Tsuba, Yrithinnd, Zulucho, 142 ediciones anónimas

## Licencia

---

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

---