SICHERHEITSWARNUNG

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sein denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

© 2004 Big Huge Games, Inc. Portions © & ℗ 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Big Huge Games und das Big Huge Games-Logo sind exklusive Marken von Big Huge Games, Inc. Microsoft, Windows, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, das Microsoft Game Studios-Logo, MSN und Rise of Nations sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Dieses Produkt enthält von GameSpy Industries, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie.
© 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das Expansion
dem Spiel, das
antiken Dorf, u
Expansion Pack
Nations auf Ihr

Neue Feature

- Sechs neue
  Perser.
- Neue Konze
- Drei neue W
- Vier neue W
- Änderung d
  - Der Trans
    entfernt.
  - Die Form
  - Briten erh
    Trockend
  - Azteken u
  - Römer er
    Kaserne.
  - Die Fort-E
    Weiteren
  - Russen er
  - Neue russ
    Gebäuder
  - Der Bonu
    und der S
  - Der Maya
    wurde ge
  - Der Super
  - Pyramide
  - Kreml un
  - Haubitzer
  - Panzer si

8. JAHRHUNDERT V. CHR.
Entstehung der *Ilias*, Inspiration Alexanders des Großen.

356 V. CHR.
Geburt Alexanders des Großen in Pella, Makedonien.

MS Color Bar v.5 030801
25 50 75 100 25 50 75 100 25 50 75 100 25 50 75 100 XBOX 279 172 123 360

(beispielsweise
u photosensitiven
eschichte
agnostizierter
ptischen Anfälle“

indel,
oder
vorübergehender
oder
befindliche Objekte

brechen und
n oben genannten
ei Kindern und

genden

anderen Anfällen
piele verwenden.

weitere Internet-
deten Firmen,
nisse sind frei erfunden
Mail-Adressen,
ie Benutzer sind
Anwendbarkeit der
soft Corporation kein
stem gespeichert
Mitteln (elektronisch,

eberrechten oder
ehen. Das Bereitstellen
e oder auf sonstiges
on Microsoft

lten. Big Huge Games
dows, DirectDraw,
d entweder
dern.

Eigentümer sein.

Das Expansion Pack *Rise of Nations®: Thrones & Patriots* ist eine Ergänzung zu dem Spiel, das bereits die gesamte Geschichte umfasst. Beginnen Sie mit einem antiken Dorf, und lassen Sie es zu einem weltweiten Imperium anwachsen. Um das Expansion Pack verwenden zu können, muss die ursprüngliche Version von *Rise of Nations* auf Ihrem Computer installiert sein.

Neue Features:

- Sechs neue Nationen: Amerikaner, Niederländer, Inder, Irokesen, Lakota und Perser.
- Neue Konzepte – Senat, Regierung und Patriot.
- Drei neue Weltwunder.
- Vier neue Welteroberungs-Feldzüge.
- Änderung der Gewichtung vorhandener Nationen, Weltwunder und Technologien:
  - Der Transportgeschwindigkeitsbonus für militärische Forschung wurde entfernt.
  - Die Formation britischer Langbogen wurden verbessert.
  - Briten erhalten Gratis-Bogenschützen und –Fischerboote in Kasernen und Trockendocks.
  - Azteken und Römer erhalten zu Beginn Gratis-Militärforschung.
  - Römer erhalten mit Beginn der Klassik gratis schwere Infanterie für jede Kaserne.
  - Die Fort-Baugeschwindigkeit der Römer wurde verbessert, und Fort-Weiterentwicklungen sind gratis.
  - Russen erhalten zu Beginn gratis Staatwesen-Forschung.
  - Neue russische Stärke – Erhalt von Plündergut aus vom Feind zerstörten Gebäuden.
  - Der Bonus für spanische Ruinen wurde gesenkt, Tercios sind weniger effektiv, und der Sichtweiten-Bonus wurde entfernt.
  - Der Maya-Bonus für Gebäuderabatte, Geschwindigkeit und Lebenspunkte wurde gesenkt.
  - Der Super-Collider wirkt sich nicht länger auf die Einheitenforschung aus.
  - Pyramiden machen Städte günstiger.
  - Kreml und Taj Mahal wechseln die Zeitalter. Der Kreml erhöht die Ölobergrenze.
  - Haubitzen und Raketenartillerie sind weniger effektiv gegen Fußtruppen.
  - Panzer sind effektiver gegen Belagerungseinheiten.

V. CHR.
rs des Großen in
kedonien.

336 V. CHR.
Alexander besteigt den
makedonischen Thron.

x1042219BDY.indd 1 12/03/2004, 09:27

Regierung

Regierungen verschaffen Ihrer Nation militärische und nichtmilitärische Bonuspunkte. Um eine Regierung zu errichten, müssen Sie zunächst einen Senat errichten und die entsprechende Technologie entwickelt haben.

Bei jeder Regierungsform können Sie außerdem einen Patrioten erschaffen, einen für die jeweilige Form spezifischen Anführer, der die militärische oder wirtschaftliche Stärke Ihrer Nation verbessert.

Senat

Sie können einen Senat errichten, sobald Ihre Nation in die Klassik übergeht. Der Senat muss innerhalb der Stadtgrenzen errichtet werden. Wenn Sie einen Senat in einer anderen Stadt als Ihrer Hauptstadt errichten, wird die Hauptstadt dorthin verlegt. Wenn Sie auf das Senatsgebäude klicken, werden in der Befehlspalette die Regierungsoptionen angezeigt.

Despotismus
Regierungsform, bei der ein tyrannischer Herrscher die absolute Macht besitzt.

- Günstigere militärische Forschung und Einheiten.
- Despot-Patriot, ein General, der auch Versorgungs-, Sichtweiten- und Plünderungsvorteile bietet.

Republik
Regierungsform mit gewählten Volksvertretern, die den Willen des Volkes vertreten (oder nicht).

- Erhöhte Handelsobergrenze.
- Senator-Patriot, ein General, der auch Heilungs-, Bestechungs- und Gebäudeverteidigungsvorteile bietet.

332 V. CHR.
Gründung von Alexandria, dem großen wirtschaftlichen und kulturellen Zentrum.

323
Tod Alexand
Eroberer

x1042219BDY.indd 2 12/03/2004, 09:27

sche
st einen Senat

chaffen,
che oder

ald Ihre Nation
ss innerhalb
enn Sie einen
Hauptstadt
verlegt. Wenn
erden in der

die absolute

-, Sichtweiten-

den Willen des

Bestechungs-

Monarchie
Regierungsform mit einem Alleinherrscher in einer Erbmonarchie.

- Günstigere und schnellere Erschaffung von Kavallerie.
- König-Patriot, ein General, der auch Vorteile in der Versorgung, Belagerung und im Kampf zu Pferde bietet.

Demokratie
Regierungsform, bei der die Herrschenden von allen Bürgern gewählt werden und den Willen des Volkes repräsentieren.

- Günstigere Technologien (außer Bibliothek).
- Präsident-Patriot, ein General, der auch Produktions-, Gebäude- und Heilungsvorteile bietet.

Sozialismus
Regierungsform, bei der die Produktion und Verteilung von Gütern nicht nach dem Markt-, sondern nach dem Gleichheitsprinzip erfolgt.

- Günstigere und schnellere Erschaffung von Fabriken, Fliegerhorsten und Trockendocks.
- Genosse-Patriot, ein General, der auch Versorgungs-, Kampf- und Eingliederungsvorteile bietet.

Kapitalismus
Regierungsform, bei der die Produktion und Verteilung von Gütern nach dem Prinzip des freien Wettbewerbs einer Marktwirtschaft erfolgt.

- Sie erhalten +100 Ölproduktion und +500 Öl.
- Vorstandsvorsitzender-Patriot, ein General, der auch Verteidigungs-, Reichweiten- und Heilungsvorteile bietet.

323 V. CHR.
Tod Alexanders, des größten Eroberers seiner Zeit.

15. JAHRHUNDERT
Entstehung des Inka-Reiches in den Anden.

x1042219BDY.indd 3 12/03/2004, 09:27

Neue Nationen

Amerikaner

Einwanderer, die sich in Nordamerika niedergelassen und im 18. Jahrhundert ihre Unabhängigkeit erklärt haben.

Die Macht der Amerikaner liegt in der Innovation.

- Das erste Weltwunder wird sofort erschaffen, sofern es nicht zugleich von einer anderen Nation erschaffen wird (mit Ausnahme von Weltraumprogramm oder Super-Collider).
- Das Errichten einer Regierung im Senat ist gratis.
- Flugzeuge und Flugzeugträger sind günstiger.
- Mit Beginn der Moderne werden an jedem Fliegerhorst zwei Gratis-Bomber erschaffen.
- In jeder neuen Universität wird ein Gratis-Gelehrter erschaffen.
- Weiterentwicklungen von militärischen Einheiten sind günstiger.
- Das Einkommen aus Rohstoffen ist für jede Kaserneneinheit gratis.

Die amerikanischen Einheiten sind: Continental Marines, Marine-Jäger, Marineinfanterie und Marine-Sturmtruppen.

Niederländer

Nation, die bekannt ist für ihre wirtschaftliche Tüchtigkeit und die Erkundung der Welt. Erlangte im 16. Jahrhundert die Unabhängigkeit von Spanien.

Die Macht der Niederländer liegt im Handel.

- Sie beginnen mit Gratis-Handelsforschung und erhalten anschließend für die gesamte Handelsforschung einen Rabatt.
- Sie beginnen mit einem Marktplatz und Gratis-Händlern.
- Sie erhalten je nach Menge der gesammelten Rohstoffe (außer Wissen) Bonusrohstoffe.
- Sie erhalten leichte Schiffe und günstigere Weiterentwicklungen von Schiffen für jedes neu gebaute Trockendock.

Die niederländischen Einheiten sind: Bewaffnete Karawane, Bewaffneter Händler, Bewaffneter Versorgungswagen, Brigg, Fleute und Klipper.

Inder

Eine Nation, de
lassen. Sie befi
moderne Demo

Die Macht de

- Gebäude (au
  Befestigungs
- Der Wirtscha
- Das Einkom

Die indischen E
Feldschlangen-

**Die Kosten
normalerwe
Nation zuni*

Irokesen

Bündnis der In

Die Macht de

- Sie erhalten
  Weiterentwi
- Späher könn
- Der erste Se
- Holzfäller sa
- In befreunde
  Lebenspunk
  sich nicht be

Die irokesische
Ranger, Speerw
Elite-Mohawk-S

16. Jahrhundert
Gründung des Irokesen-Bundes.

1521
Die Spanier erobern das Reich der Azteken.

Die Nied
Amsterdam

x1042219BDY.indd 4 12/03/2004, 09:28

hrhundert ihre

leich von einer
ogramm oder

is-Bomber

is.
ger,

rkundung der

ßend für die

issen)

von Schiffen

eter Händler,

Inder

Eine Nation, deren Ursprünge sich bis ins Jahr 2500 v. Chr. zurückverfolgen lassen. Sie befindet sich im Süden Asiens und ist die bevölkerungsreichste moderne Demokratie der Welt.

Die Macht der Inder liegt in der Erhabenheit.

- Gebäude (außer Weltwunder und Städte) werden nicht stetig teurer*, und Befestigungsanlagen steigen im Preis nur halb so schnell wie normal.
- Der Wirtschaftsradius von Städten ist größer.
- Das Einkommen von Karawanen ist höher.

Die indischen Einheiten sind: Kriegselefant, Mahout, Mahout-Schütze und Feldschlangen-Mahout.

**Die Kosten zur Schaffung zusätzlicher Gebäude und Einheiten steigen normalerweise, sobald die Anzahl von Gebäuden/Einheiten im Besitz Ihrer Nation zunimmt.*

Irokesen

Bündnis der Indianerstämme im Nordosten des nordamerikanischen Kontinents.

Die Macht der Irokesen liegt in der Nation.

- Sie erhalten für jede Kaserne einen Gratis-Späher und Gratis-Weiterentwicklungen für Späher.
- Späher können sich durch Wälder bewegen.
- Der erste Senat ist gratis und wird sofort errichtet.
- Holzfäller sammeln auch Nahrung.
- In befreundeten Territorien haben militärische Einheiten zusätzliche Lebenspunkte, sind verdeckt, wenn sie nicht angreifen, und genesen, wenn sie sich nicht bewegen oder angreifen.

Die irokesischen Einheiten sind: Okwari, Akweks, Takohs, Pfadfinder, Pionier, Ranger, Speerwerfer, Mohawk-Speerwerfer, Schwerer Mohawk-Speerwerfer und Elite-Mohawk-Speerwerfer.

721
obern das Reich
teken.

1624
Die Niederländer gründen Neu-Amsterdam, das heutige New York.

x1042219BDY.indd 5 12/03/2004, 09:28

Lakota

Ureinwohner Nordamerikas, deren Territorium sich über den Westen Süddakotas, den Osten Wyomings und den Osten Montanas erstreckte.

Die Macht der Lakota liegt in der Prärie.

- Anstatt Felder und Kornkammern zu bauen, erhalten Sie Nahrung für jeden Bürger, Späher und jede Kavallerieeinheit (es sei denn, diese ist in der Garnison einquartiert).
- Grenzen sind für Feinde unsichtbar. Sie können in allen Territorien, die sich nicht im Besitz einer feindlichen Nation befinden, Gebäude errichten.
- Gratis-Weiterentwicklungen von Fernkampf-Kavallerie.

Die Lakota-Einheiten sind: Sunka Wakan, Adlerfeder-Reiter, Musketen-Reiter und Repetiergewehr-Reiter.

Perser

Eine der großen alten Nationen im Südwesten Asiens.

Die Macht der Perser liegt in der Zeremonie.

- Sie beginnen mit Extra-Nahrung.
- Die zweite Stadt dient als zweite Hauptstadt. Sie erhalten einen zusätzlichen Hauptstadt-Grenzbonus. Um diese Nation zu vernichten, müssen beide Hauptstädte eingenommen werden.
- Günstigere Staatswesen-Forschung und Steuersystem-Weiterentwicklungen.
- Sie haben stets die maximale Anzahl von Karawanen.

Die persischen Einheiten sind: Unsterbliche, Anusiya, Kriegselefant, Athanatoi, Mahout, Mahout-Schütze, Unsterblicher Arkebusier und Feldschlangen-Mahout.

NEUE

Hängende

Verbotene

Red Fort

1769
Geburt Napoleon Bonapartes in Ajaccio, Korsika.

Na

x1042219BDY.indd 6 12/03/2004, 09:28

en Süddakotas,

g für jeden
n der Garnison

en, die sich
nten.

n-Reiter und

usätzlichen
n beide

wicklungen.

Athanatoi,
gen-Mahout.

Neue Weltwunder

Hängende Gärten

Eines der sieben Weltwunder der Antike. Wurde im alten Babylon etwa 600 v. Chr. von Nebukadnezar II. für seine Königin gebaut. Erfordert das Zeitalter der Klassik. Ein Weltwunderpunkt. Erhöht die Wissensproduktion und verschafft einen Rabatt auf Technologien für die wirtschaftliche Weiterentwicklung.

Verbotene Stadt

Eine von Mauern umgebene Stadt innerhalb von Peking, die 1407 für den Hof des chinesischen Kaisers gebaut wurde. Bis 1912 war gewöhnlichen Bürgern der Zutritt untersagt. Erfordert das Mittelalter. Zwei Weltwunderpunkte. Zählt als zusätzliche Weltstadt und darf überall gebaut werden, wo Städte gebaut werden können. Ihr Standort wird dem Feind erst bei ihrer Fertigstellung enthüllt. Bringt +50 Nahrung und Nutzholz. Hauptstadt-Countdowns und das Ausscheiden durch Blitzentscheidung haben auf eine Nation mit diesem Weltwunder keine Auswirkung.

Red Fort

Gewaltige Befestigungsanlage aus rotem Sandstein, die 1618 als Palast für die Herrscher der indischen Mughal-Dynastie gebaut wurde. Die äußere Verteidigungsmauer war fast 2,5 Kilometer lang und 34 Meter hoch. Erfordert das Schießpulver-Zeitalter. Zwei Weltwunderpunkte. Das Red Fort besitzt eine große Reichweite, eine erhöhte Widerstandsfähigkeit und kann überall gebaut werden, wo ein Fort gebaut werden darf. Sein Standort wird dem Feind erst bei seiner Fertigstellung enthüllt. Sie erhalten Gratis-Weiterentwicklungen für Forts, und alle Forts Ihrer Nation besitzen mehr Lebenspunkte. Einheiten, die im Red Fort einquartiert sind, genesen schneller.

artes in

1804
Napoleon wird Kaiser von Frankreich.

1808
Napoleon fällt in Spanien ein und macht seinen Bruder zum König.

x1042219BDY.indd 7 12/03/2004, 09:28

Neue Welteroberungs-Feldzüge

Sie haben bereits in *Rise of Nations* die Welt erobert? Dann spielen Sie jetzt alle neuen historischen Feldzüge mit einem umfassenden interaktiven Diplomatie- und Handelssystem. Folgen Sie dem Vorbild zweier der bedeutendsten Feldherren der Welt – Alexander der Große und Napoleon. Erproben Sie, wie Sie im politisch aufgeladenen Klima der Neuen Welt und des Kalten Krieges bestehen können.

Alexander der Große

Alexander der Große wurde im Alter von 20 Jahren auf den Thron gedrängt, nachdem sein Vater ermordet worden war. Alexander war im Inland von Feinden umgeben und wurde durch Aufstände im Ausland bedroht.

Versetzen Sie sich in Alexanders Lage, und versuchen Sie, Ihre Macht in Makedonien zu festigen. Versuchen Sie dann, das Persische Reich zu vernichten und den militärischen Siegen Alexanders nachzueifern.

Während des Feldzuges tun Sie Folgendes:

- Folgen Sie Alexanders Spuren, und spielen Sie Szenarien, die auf historischen Schlachten beruhen, oder verbessern Sie seine Strategien, und gehen Sie Ihren eigenen Weg.
- Kämpfen Sie mit und gegen herausragende Generäle wie Alexander, Darius, Ptolemäus und Parmenion.

Napoleon

Nach seiner Au
französischen N
in Brienne und
Familie nach Fr
eines Bürgerkri
sich Napoleon i
nachrevolution
wieder.

Napoleon konn
Armeeoffizier s
verbuchen, als
in Avignon nied
die Briten durch
Artilleriebeschu
Mob in Paris er
direkt die Befeh

Wenn Sie an die
übernehmen, t

- Sie entschei
fremde Länd
unerwartete
- Wenn Sie Ka
anderen gro
Vasallen zu
- Gehen Sie Ri
eine falsche
mühsam zu

1814
Nach dem Thronverzicht wird Napoleon ins Exil auf Elba geschickt.

1815
Napoleon flüchtet aus dem Exil und kehrt als Kaiser nach Paris zurück.

Erneute Abdan
Exil au

x1042219BDY.indd 8 12/03/2004, 09:28

Sie jetzt alle
Diplomatie-
ten Feldherren
e im politisch
n können.

f historischen
ehen Sie Ihren

der, Darius,

Napoleon

Nach seiner Ausbildung an der französischen Militärakademie in Brienne und der Flucht seiner Familie nach Frankreich während eines Bürgerkriegs in Korsika fand sich Napoleon in den Wirren des nachrevolutionären Frankreich wieder.

Napoleon konnte als junger Armeeoffizier schnell Erfolge verbuchen, als er einen Aufstand in Avignon niederschlug und die Briten durch heftigen Artilleriebeschuss aus Toulon vertrieb. Als er kurz darauf einen aufgebrachten Mob in Paris erfolgreich die „Kartätsche spüren" ließ, wurde General Bonaparte direkt die Befehlsgewalt über eine ganze Armee übertragen.

Wenn Sie an diesem einschneidenden Punkt in Napoleons Laufbahn die Führung übernehmen, tun Sie Folgendes:

- Sie entscheiden, auf welchem Weg Sie Kaiser werden wollen. Erobern Sie fremde Länder, um als Held zurückzukehren, oder schockieren Sie die Welt mit unerwarteten Siegen gegen die europäischen Monarchen.
- Wenn Sie Kaiser geworden sind, handeln Sie Verträge aus und betreiben mit anderen großen Nationen Handel mit Kolonien. Bringen Sie andere dazu, Ihre Vasallen zu werden.
- Gehen Sie Risiken ein, um zu wahrer Größe zu gelangen. Als Kaiser reicht eine falsche Entscheidung, um Sie ins Exil zu bringen, von wo Sie die Macht mühsam zurückerobern müssen.

815
et aus dem Exil und nach Paris zurück.

1815
Erneute Abdankung Napoleons und Exil auf St. Helena.

x1042219BDY.indd 9 12/03/2004, 09:29

Die Neue Welt

Zwei Kontinente gilt es beim Kampf zweier Kulturen in der Neuen Welt zu gewinnen. Die vom Entdeckungs- und Eroberungsdrang getriebenen Europäer sind auf der Suche nach Schätzen für die Herrscher in ihrer Heimat. Die vom ungeahnten Eintreffen der Eindringlinge noch völlig verstörten Indianer wollen ihre Art zu leben bewahren. Unter einigen Europäern kommt jedoch eine neue Denkweise auf. Sie sehen keinen Grund, die Bande zu ihren Herrschern in der Alten Welt aufrechtzuerhalten.

In der Neuen Welt tun Sie Folgendes:

- Spielen Sie als europäische Nation – Franzosen, Niederländer, Briten, Spanier oder Portugiesen –, und versuchen Sie, zur größten Macht zu werden.
- Spielen Sie als indianische Nation – Lakota, Irokesen, Azteken, Maya oder Inka –, und vertreiben Sie die Europäer.
- Spielen Sie als Amerikaner, und fordern Sie Ihre Unabhängigkeit. Machen Sie aus Ihrer kleinen Nation eine bedeutende Supermacht.

Der Kalte

Der Kalte Krieg
Staaten und die
durch den Kam
misstrauten de
Deutschland we
Risikos eines nu
offenen Krieg a
Konfrontation.

Während des K

- Übernehmen
versuchen S
Blühen bring
- Erschaffen S
Abschreckun
können Sie d
verfolgen.
- Schicken Sie
Fernspäher
Spionagemis
steigendem
und Belohnu
- Führen Sie F
durch, erhel
auf abhängig
kontrollieren
oder den Wa

10

1947
Prägung des Begriffs „Kalter Krieg" durch den Journalisten Walter Lippmann.

Gründung
Org

iten, Spanier
erden.
aya oder Inka

Machen Sie

Der Kalte Krieg

Der Kalte Krieg war eine direkte Folge des Zweiten Weltkrieges. Die Vereinigten Staaten und die Union der Sozialistischen Sowjetrepubliken (UdSSR) waren allein durch den Kampf gegen die Nationalsozialisten zu Verbündeten geworden und misstrauten den Motiven der jeweils anderen Seite. Nach dem Sieg über Hitler-Deutschland wetteiferten beide Seiten um weltweite Einflussnahme. Wegen des Risikos eines nuklearen Vernichtungsschlages scheuten sich beide Seiten, einen offenen Krieg anzufangen, und so entwickelte sich eine neue Art der indirekten Konfrontation.

Während des Kalten Krieges tun Sie Folgendes:

- Übernehmen Sie die Führung der UdSSR oder der Vereinigten Staaten, und versuchen Sie, den Kalten Krieg zu beenden, indem Sie Ihre Wirtschaft zum Blühen bringen oder Ihren Feind auf dem Schlachtfeld besiegen.
- Erschaffen Sie Nuklearwaffen auf der strategischen Karte. Nutzen Sie sie zur Abschreckung, oder setzen Sie sie tatsächlich ein! Anhand der DEFCON-Anzeige können Sie das aktuelle Spannungsverhältnis bei der nuklearen Aufrüstung verfolgen.
- Schicken Sie Ihre Spione und Fernspäher auf geheime Spionagemissionen mit steigendem Schwierigkeits- und Belohnungsgrad.
- Führen Sie Polizeimaßnahmen durch, erheben Sie Anspruch auf abhängige Staaten, und kontrollieren Sie die NATO oder den Warschauer Pakt.

1949
Gründung der North Atlantic Treaty Organization (NATO).

1950
Der Korea-Krieg wird zum ersten bewaffneten Konflikt des Kalten Krieges.

x1042219BDY.indd 11 12/03/2004, 09:29

Mitwirkende

BIG HUGE GAMES

Verantwortlicher Design
Brian Reynolds

Design
Douglas Kaufman
John Hawkins
Mark Sobota
Ike Ellis

Produktionsleitung
Timothy Train

Produktion
Paul Stephanouk
Jason Schklar

Praktikanten Produktion
Mathew Bloch
Lindsey Wilkinson

Verantwortlicher Programmierung
Jason Coleman

Programmierung
Jason Bestimt
Pranas Pauliukonis
Bryant Freitag
Scott Lewis
Ilya Kreymer
Stuart Jeff
Jhon Restrepo
Mike LeGrand

Praktikanten Programmierung
Zackery Smith
Josh Mitnick

Künstlerische Leitung
David Inscore

Verantwortlicher Grafik Einheiten
Bill Podurgiel

Verantwortlicher Grafik Gebäude
Ted Terranova

Grafik
Zero Dean
John FitzGerald III
Jason Johnson
Jonathan Jacobson
Michael D. M. Smith
David Locke
Dan Halka
Eric Kwon
Jeff Feligno

Praktikanten Grafik
Jay Gillen
Adam Hale

Unabhängige Vertragsnehmer Grafik
Jesse Brophy
Michael Schmidt
Jack Snyder
Justin Francis Thomas
Russell Vaccaro

Büromanagement
Jennifer Coenen

IT-Management
Michael Payne

IT-Support
Mark Whitehead

Webcommunity
Graham Somers

Management Tests
Chris Coleman

Testteam Big Huge
Jason Cain
Andrew Clark
Gregory Marques
Brad Turner
Fabio Tola
Kamil Kuza
Ryan McFall

MICROSOFT

Programm-Management
Steven Hill
Danan Davis
James McDaniel

Verantwortlicher Tests
Jason Richert

Tests
Dennis W. Stone
Bruce W. Carr Jr. ●
Sean J. Cruz ●
James A. Duchow ●
Michael Engle ●
Ryan C. Lewis ●
William Loera ●
Jeremy Baird Tate ●
George Townsend ●
Michael W. Wagner ●
Marc K. Watkins ●

Verantwortliche Inhalt
Beth Demetrescu
Eric Nylund

Erstellung Inhalt
Bryan Howell
Melanie Henry ●
Yvette Kirby Waters ●

Druckdesign
Jeannie Voirin
Chris Lassen

Lokalisierung – USA
Lief Thompson
Kazuyuki Shibuya
Ann Foley ●

Lokalisierung - Dublin
Niamh Marsh
Steven Garrad
Bernard Morgan
Jude Shiels
Redmond O'Hanlon
Jason Shirley
Ciaran Boylan

Benutzertests
Bill Fulton
Eric Schuh
Melissa Federoff ●
John Warren Hopson ●

Rechtliches
Peter Becker
Jama Cantrell
Hubert Cheng
Sue Stickney
Judy Weston

Geopolitisches
Tom Edwards

Produktplanung
Jon Kimmich

Musik und Sound
Duane Decker ●
Bill Wolford ●

Marketing
John Dongelmans
Stephanie Peterson

Verpackung
Nancy Ramsey
Laura Kleinhofs

Public Relations
Jen Martin

Management
Shane Kim
Phil Spencer
Ken Lobb
Shannon Loftis
Jimbo Pfeiffer
Dana Fos
Jeremy Los
Greg B. Jones
Beth Featherstone
Chris Di Cesare
Peter Kingsley
Eli Friedman
Gunn Robison

Besonderer Dank
Michele D'Amour
Justin Greywolf
Ryan James ●
Annie Eckles ●
Ed Fries
Jo Tyo
Matt Whiting
Chenelle Bremont

●Volt ●Siemens Business Services ●Excell Data Corporation ●S&T Onsite ●Edelman ●Independent Contractor

Techn

Argentina
Australia
Brasil
Österreich
Belgique
België
Belgium
Caribe
Centroamérica
Chile
Colombia
Danmark
Ecuador
Suomi/Finland
France
Deutschland

Ελλάδα
Ireland
Italia
Luxembourg (EN)
Luxembourg (FR)
Luxemburg
México
Nederland
Netherlands
New Zealand
Norge
Panamá
Perú
Portugal
España
Sverige
Schweiz
Suisse
Svizzera
UK
Uruguay
Venezuela

Sie finden sämtli
Auf diesen Webs
- erhalten Sie a
- finden Sie die
- können Sie Ih Supports von

Weltweit: Suppo
Kontaktdetails fü
Sollte es in Ihrem
bitte an den Händ

Bedingungen: I
Zeitpunkt gelten
Ankündigung ge

Unterzeichnu
Paktes durch a
europä

x1042219BDY.indd 12 12/03/2004, 09:29

Hubert Cheng
Sue Stickney
Judy Weston

Geopolitisches

Tom Edwards

Produktplanung

Jon Kimmich

Musik und Sound

Duane Decker ●
Bill Wolford ●

Marketing

John Dongelmans
Stephanie Peterson

Verpackung

Nancy Ramsey
Laura Kleinhofs

Public Relations

Jen Martin

Management

Shane Kim
Phil Spencer
Ken Lobb
Shannon Loftis
Jimbo Pfeiffer
Dana Fos
Jeremy Los
Greg B. Jones
Beth Featherstone
Chris Di Cesare
Peter Kingsley
Eli Friedman
Gunn Robison

Besonderer Dank

Michele D'Amour
Justin Greywolf
Ryan James ●
Annie Eckles ●
Ed Fries
Jo Tyo
Matt Whiting
Chenelle Bremont

Independent Contractor

Technische Supportoptionen

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Sie finden sämtliche Supportoptionen unter **http://support.microsoft.com/**.
Auf diesen Websites:

- erhalten Sie allgemeine Supportinformationen für Ihr Produkt.
- finden Sie die Microsoft Knowledge Base mit Artikeln zu konkreten Fragen.
- können Sie Ihre Fragen einreichen und sich mit einem Mitarbeiter des technischen Supports von Microsoft via Internet in Verbindung setzen.

Weltweit: Supportoptionen außerhalb der USA und Kanadas können unterschiedlich sein. Kontaktdetails für Ihr Gebiet erhalten Sie unter **http://support.microsoft.com/international.aspx**. Sollte es in Ihrem Land oder Ihrem Gebiet keine Microsoft-Niederlassung geben, wenden Sie sich bitte an den Händler, von dem Sie das Microsoft-Produkt erworben haben.

Bedingungen: Die Supportdienste von Microsoft unterliegen den zum jeweils aktuellen Zeitpunkt geltenden Preisen, Bestimmungen und Bedingungen, die ohne vorherige Ankündigung geändert werden können.

1955
Unterzeichnung des Warschauer Paktes durch acht kommunistische europäische Staaten.

1989
Symbolisches Ende des Kalten Krieges durch den Fall der Berliner Mauer.

x1042219BDY.indd 13 12/03/2004, 09:29