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.

© & ℗ 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Windows, Windows NT, das Microsoft Game Studios-Logo und Rise of Nations sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Entwickelt von GameSpy Industries, Inc. für Microsoft Corporation.

GameSpy Industries, Inc. und das GameSpy Industries, Inc.-Logo sind Marken von GameSpy Industries, Inc.

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

Rise of Nations
Geschichte führ
können Sie Roh
Fertigkeiten erl
sowie mithilfe v
besiegen und s
das in Ihrer Mit

Ihr *Rise of Nati*

- 18 Nation
militärisc
- Über einh
von Hopli
- Mehr als z
und Techn
moderne
- 14 Weltwu
Eiffelturm
- Über ein D
Gebirge u
- Welterobe

100.000 V. CHR.
Erstes Auftreten des Homo sapiens.

30.00
Älteste bekannte
Frankrei

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

)
pielsweise
otosensitiven
chte keine
er medizinischer
ährend des Spielens

, Veränderungen
ngen der Arme
ust. Im Rahmen
Verletzungen der

en und ärztliche
ten Symptomen
enagern größer als

n

eren Anfällen
verwenden.
ere Internet-
en Firmen,
e sind frei erfunden
l-Adressen, Logos,
er sind verantwortlich
r entsprechenden
Teil dieses
ert oder darin
onisch, mechanisch,

rrechten oder
n. Das Bereitstellen
er auf sonstiges
Microsoft eingeräumt.
s Microsoft Game
orporation in den USA

ries, Inc.
entümer sein.

Rise of Nations™ ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das Sie durch alle Zeitalter der Geschichte führt. Sie beginnen im Altertum mit nur einer einzelnen Stadt. Dort können Sie Rohstoffe sammeln, eine Infrastruktur aufbauen, technologische Fertigkeiten erlernen, Weltwunder wie die Pyramiden und den Eiffelturm erbauen sowie mithilfe von Bombern, Schlachtschiffen und Panzern feindliche Nationen besiegen und so Ihre militärische Macht auf die ganze Welt ausdehnen - und all das in Ihrer Mittagspause!

Ihr *Rise of Nations*-Spiel umfasst:

- 18 Nationen, von denen jede über besondere Fähigkeiten und spezielle militärische Einheiten verfügt.
- Über einhundert militärische Einheiten am Boden, auf See und in der Luft – von Hopliten über Fregatten bis hin zu Hubschraubern.
- Mehr als zwei Dutzend verschiedene Gebäudetypen mit Weiterentwicklungen und Technologien, mit denen Sie Ihre Nation von einer einzelnen Stadt in eine moderne Gesellschaft des Informationszeitalters verwandeln.
- 14 Weltwunder (z. B. die Terrakotta-Armee, das Taj Mahal und der Eiffelturm), von denen Ihnen jedes ganz besondere Bonuspunkte verleiht.
- Über ein Dutzend Kartentypen, vom Amazonas-Gebiet bis hin zum Himalaja-Gebirge und dem Nil-Delta.
- Welteroberungs-Feldzug – eine Verkettung zahlreicher Rise of Nations-Szenarien.

1

30.000 V. CHR.
Älteste bekannte Höhlenmalereien, Frankreich, Spanien.

10.000 V. CHR.
Erste Speerwerfer (Atl-Atl), Eurasien, Afrika.

Inhalt

INSTALLATION DES SPIELS **3**
ANZEIGEN DER HILFE **3**
DIE SPIELOBERFLÄCHE **4**
Befehlspalette 6
EINHEITEN **9**
Erschaffen von Einheiten 9
Auswählen von Einheiten 9
Bewegen von Einheiten 10
Checkpunkte für Einheiten 10
Angreifen 10
Gesundheitsbalken 10
RESSOURCEN **11**
Grundrohstoffe 11
Seltene Ressourcen 14
Ruinen 14
GEBÄUDE **15**
Stadt 15
Bibliothek 16
Marktplatz 17
Tempel 18
Rohstoff-Verbesserungsgebäude 18
Militärgebäude 20
Befestigungsanlagen 24
Weltwunder 25
SPIELKONZEPTE **26**
Sichtbarkeit 26
Landesgrenze 26
Eroberung einer Stadt 27
Verschleißschaden 27
MEHRSPIELERMODUS **28**
Verbindungen mehrerer Spieler 28
Setup des Spiels im Mehrspielermodus 29
WELTEROBERUNG **30**
Wie wird Welteroberung gespielt? 30
WELTEROBERUNG - STRATEGISCHE KARTE **32**
Tribut 34
Versorgungszentren 34
Unterstützende Armeen 34
Die Überrennung 34
RISE OF NATIONS - STRATEGISCHE ÜBERSICHT **35**
MITWIRKENDE **36**
TECHNISCHE SUPPORTOPTIONEN **37**

7000 V. CHR.
Beginn des Weizenanbaus, Mesopotamien.

Insta

Legen Sie Ihre
Klicken Sie am
Standardinstall
Möchten Sie da
Installation, u

Hinweis: In dies
der linken Mau
hingewiesen.

Anze

Rollover-
Rise of Nations
den Mauszeige
Bildschirmbere
angezeigte Hilfe

Lernprog
Um mit dem Le
Spielen lerne
Strategiespieler

Tastaturb
Eine Liste der w
vollständige Lis
finden Sie im M

Hilfe im I
Weitere Informa
www.microso

x0935398BDY.indd 2 4/4/2003, 2:42 PM

3
3
4
6
9
9
9
10
10
10
10
11
11
14
14
15
15
16
17
18
18
20
24
25
26
26
26
27
27
28
28
29
30
30
32
34
34
34
34
35
36
37

Installation des Spiels

Legen Sie Ihre Microsoft® *Rise of Nations*-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie am Setup-Bildschirm auf **Express-Installation**, um eine Standardinstallation ohne zusätzliche Eingabeaufforderungen durchzuführen. Möchten Sie das Spiel nicht im Standardverzeichnis speichern, klicken Sie auf **Installation**, und folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

Hinweis: In diesem Handbuch bezieht sich das Wort „klicken" auf einen Klick mit der linken Maustaste. Auf einen Klick mit der rechten Maustaste wird ausdrücklich hingewiesen.

Anzeigen von Hilfe

Rollover-Hilfe

Rise of Nations verfügt über eine umfassende Rollover-Hilfefunktion. Wenn Sie den Mauszeiger über ein beliebiges Objekt bewegen, wird im linken unteren Bildschirmbereich ein Hilfetext angezeigt. Sie können selbst festlegen, ob der angezeigte Hilfetext nur kurz, normal lang oder sehr detailliert sein soll.

Lernprogramm

Um mit dem Lernprogramm zu beginnen, klicken Sie im Hauptmenü auf **Spielen lernen**. Einsteiger sollten mit „Boadicea" beginnen. Erfahrene Echtzeit-Strategiespieler können mit dem Schnellkurs beginnen.

Tastaturbefehle

Eine Liste der wichtigsten Tastaturbefehle finden Sie in der Kurzübersicht. Eine vollständige Liste der Tastaturbefehle und Möglichkeiten zu ihrer Anpassung finden Sie im Menü Optionen & Profile unter **Tastenkombinationen**.

Hilfe im Internet

Weitere Informationen über *Rise of Nations* finden Sie im Internet unter **www.microsoft.com/germany/ms/games**.

nbaus,
.

VOR 3500 V. CHR.
Erfindung des Rades, Sumer.

x0935398BDY.indd 3 4/4/2003, 2:42 PM

Spieloberfläche

Rohstoff-Infrastruktur

Nation bzw. Zeitalter

Handelsobergrenze — Die maximale Rohstoff-Sammelgeschwindigkeit.

Rohstoffanzeige — Die Menge und Sammelgeschwindigkeit der Rohstoffe.

Kontrollierte seltene Ressourcen

Spielereignisse/Chat

Hilfetext

Uhranzeige — Zeigt die verstrichene Spielzeit an.

Pause — Klicken Sie hier, um das Spiel zu unterbrechen.

Befehlspalette — Je nach ausgewähltem Gebäude oder ausgewählter Einheit können hier Befehle erteilt und Technologien erforscht bzw. Weiterentwicklungen vorangetrieben werden. Siehe Seite 6.

Nächste Militäreinheit — Klicken Sie hier, um nach der nächsten Kampfeinheit zu suchen.

Erweiterte Optionen — Klicken Sie hier, um in der Befehlspalette erweiterte Optionen ein- und auszuschalten.

Minikarte — Diagramm der Hauptspielkarte, das die Positionen aller bekannten Gebäude, Einheiten und seltenen Ressourcen anzeigt.

Untät
klicke

Ziele — Z

3100 V. CHR.
Erstes vereintes ägyptisches Königreich.

300
Erste bekannt

x0935398BDY.indd 4 4/4/2003, 2:42 PM

x0935398BDY.indd 5 4/4/2003, 2:43 PM

BEFEHLSPALETTE

Von dieser Palette aus können Befehle an Bürger, Militär oder andere Einheiten erteilt werden. Wenn ein Gebäude ausgewählt wurde, können hier auch Weiterentwicklungen und Technologien erforscht werden.

Befehlspalette für Bürger

Bürger sammeln Rohstoffe und bauen bzw. reparieren Gebäude. Klicken Sie auf einen Bürger, um in der linken unteren Ecke die Befehlspalette für Bürger anzuzeigen.

Bewegen

Bewegt Bürger zu der Position, auf die Sie auf der Hauptspielkarte oder der Minikarte geklickt haben. Wenn Sie auf eine weitere Einheit klicken, so folgt diese der ersten Einheit nach.

Angreifen

Der Bürger greift die nächsten feindlichen Einheiten bzw. Gebäude an, auf die geklickt wird.
Hinweis: Bürger haben begrenzte Angriffsmöglichkeiten.

Alarm

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ausgewählte Bürger in der nächsten Stadt oder Festung zu stationieren.

2000 V. CHR.
Bantu-Sprechende migrieren ins südliche Afrika.

190
Erste
Eisenverar

x0935398BDY.indd 6 4/4/2003, 2:43 PM

re Einheiten
auch

cken Sie
ür Bürger

uptspielkarte
weitere Einheit

bzw.

ten.

ürger in der

Gebäude
Klicken Sie hier, um das Menü anzuzeigen, über das Ihr Bürger Rohstoffsammelstätten und andere kommerziell wichtige Anlagen wie Felder und Minen errichten kann. Hinweis: Je mehr Bürger an einem Gebäude arbeiten, desto schneller wird es gebaut.

Militärgebäude
Klicken Sie hier, um das Menü anzuzeigen, mithilfe dessen Ihr Bürger Militärgebäude wie Kasernen und Forts errichten kann.

Weltwunder
Klicken Sie hier, um das Menü anzuzeigen, mithilfe dessen Ihr Bürger Weltwunder wie die Pyramiden erbauen kann.

Reparieren
Wählen Sie einen Bürger aus, klicken Sie auf diese Schaltfläche, und klicken Sie anschließend auf das Gebäude, das repariert werden soll.

Automatisch erforschen
Klicken Sie hier, um eine Einheit per Zufall unerforschte Gebiete durchsuchen zu lassen.

Automatisch transportieren
Durch den Bau von Transportschiffen werden ausgewählte Einheiten automatisch über das Wasser transportiert. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den automatischen Transport ein- oder auszuschalten. Diese Fähigkeit erfordert ausreichende wissenschaftliche Technologien und die Errichtung eines Trockendocks.

Stopp
Die ausgewählten Bürger unterbrechen ihre derzeit ausgeführten Aufgaben.

Garnison
Wählen Sie einen oder mehrere Bürger aus, klicken Sie auf diese Schaltfläche, und klicken Sie anschließend auf eine Stadt, einen Turm oder ein Fort, um die Bürger darin zu stationieren und so die Verteidigung zu verbessern. Stationierte Einheiten erhöhen die Angriffsstärke dieser Strukturen.

1900 V. CHR.
Erste bekannte Eisenverarbeitung, Türkei.

753 V. CHR.
Angebliche Gründung Roms durch Romulus und Remus.

x0935398BDY.indd 7 4/4/2003, 2:43 PM

Befehlspalette für militärische Einheiten

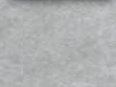
Militärische Einheiten verteidigen Ihre Nation und können feindliche Einheiten und Gebäude angreifen. Klicken Sie auf eine Einheit, um in der linken unteren Ecke des Spielbildschirms die Befehlspalette für militärische Einheiten anzuzeigen.

Bewegen

Bewegt eine Kampfeinheit zu der Position, auf die Sie auf der Hauptspielkarte oder der Minikarte geklickt haben. Wenn Sie auf eine weitere Einheit klicken, so folgt diese der ersten Einheit nach.

Angreifen

Die Einheit greift die nächsten Einheiten oder Gebäude an, die angeklickt werden. Wird stattdessen eine Position auf die geklickt wird. Wenn Sie stattdessen auf eine Position auf der Karte klicken, greift die Einheit alle Feinde an, auf die sie auf dem Weg zu dieser Position stößt. Hinweis: Militärische Einheiten können gegen bestimmte Arten feindlicher Kampfeinheiten erfolgreich eingesetzt werden (weitere Informationen finden Sie auf dem rückwärtigen Einband).



Garnison

Wählen Sie eine oder mehrere Militäreinheiten aus, klicken Sie auf diese Schaltfläche, und klicken Sie anschließend auf eine Stadt, einen Turm oder ein Fort, um die Einheiten dort zu stationieren und so die Verteidigung zu verbessern und schneller reparieren und heilen zu können. Stationierte Einheiten erhöhen die Angriffsstärke dieser Strukturen. Einheiten können zur Heilung auch in den Gebäuden stationiert werden, in denen sie erschaffen wurden. Sie können aber erst wieder angreifen, wenn sie heraustreten und sich dem Feind stellen.

EINH

In *Rise of Natio*
Einheiten und S
Seite 13) samm
Verteidigungs-
Einheiten und G
operieren sie a
Fähigkeiten; es
wagen.

Sie können die
Die Stärke, Rüs
Einheiten- und

ERSCHA

Wählen Sie zur
Sie anschließen
mehrmals auf
Einheiten in ei

AUSWÄ

Klicken Sie auf

Möchten Sie ei
und ziehen Sie
auch bei gedrü
Wenn Sie eine
kämpfende Ein

Um alle Einheit
eine Einheit des

Gruppen

Sie können Ein
auswählen und
Gruppe können
durch Drücken

500 V. CHR.
Entdeckung von Antibiotika (Schimmelpilz), China.

x0935398BDY.indd 8 4/4/2003, 2:43 PM

e Einheiten und
nteren Ecke des
eigen.

auf der
enn Sie auf
Einheit nach.

an, die
die geklickt
rte klicken,
g zu dieser
gegen
h eingesetzt
kwärtigen

klicken Sie
auf eine Stadt,
tationieren
reparieren
n die
ur Heilung
ie erschaffen
n sie

Einheiten

In *Rise of Nations* gibt es drei verschiedene Arten von Einheiten: Bürger, militärische Einheiten und Spezialeinheiten. Bürger (siehe auch Gelehrte und Karawanen auf Seite 13) sammeln Rohstoffe, bauen und reparieren Gebäude und haben begrenzte Verteidigungs- und Angriffsfähigkeiten. Militärische Einheiten greifen feindliche Einheiten und Gebäude an und verteidigen Ihre Nation. Je nach Art der Kampfeinheit operieren sie an Land, auf See oder in der Luft. Spezialeinheiten haben zusätzliche Fähigkeiten; es handelt sich hierbei um Generäle, Spione, Späher und Versorgungswagen.

Sie können die Eigenschaften einer Einheit anzeigen, indem Sie darauf klicken. Die Stärke, Rüstungsklasse und ggf. die Reichweite einer Einheit sind in der Einheiten- und Gebäudeanzeige ersichtlich.

Erschaffen von Einheiten

Wählen Sie zur Erschaffung von Einheiten eine Produktionsstätte aus, und klicken Sie anschließend in der Befehlspalette auf eine Einheitenschaltfläche. Wenn Sie mehrmals auf eine Einheitenschaltfläche klicken, kann die Erschaffung weiterer Einheiten in eine Warteschlange gestellt werden.

Auswählen von Einheiten

Klicken Sie auf eine Einheit, um sie auszuwählen.

Möchten Sie eine Einheitengruppe auswählen, drücken Sie die linke Maustaste, und ziehen Sie den Mauszeiger über die auszuwählenden Einheiten. Sie können auch bei gedrückter Umschalttaste nacheinander auf einzelne Einheiten klicken. Wenn Sie eine Gruppe auswählen, die sowohl militärische als auch nicht kämpfende Einheiten enthält, werden nur die militärischen Einheiten ausgewählt.

Um alle Einheiten eines Typs auf der Karte auszuwählen, doppelklicken Sie auf eine Einheit des entsprechenden Typs.

Gruppen

Sie können Einheitengruppen erstellen, indem Sie die gewünschten Einheiten auswählen und anschließend STRG+0–9 oder STRG+F1–F8 drücken. Innerhalb der Gruppe können die Einheiten dann durch die Eingabe der zugehörigen Zahl oder durch Drücken der F-Taste ausgewählt werden.

biotika
ina.

325 V. CHR.
Quinquereme (Galeere mit fünf Ruderreihen), Syrakus.

x0935398BDY.indd 9 4/4/2003, 2:43 PM

BEWEGEN VON EINHEITEN

Einheiten können bewegt werden, indem Sie die gewünschte Einheit oder Einheitengruppe auswählen und anschließend mit der rechten Maustaste auf die Zielposition auf der Karte klicken. Sie können ausgewählte Einheiten auch bewegen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine Position auf der Minikarte klicken.

CHECKPUNKTE FÜR EINHEITEN

Sie können ausgewählte Einheiten entlang eines festgelegten Weges von Checkpunkt zu Checkpunkt bewegen. Dieser Weg kann folgendermaßen festgelegt werden: Wählen Sie eine Einheit oder Einheitengruppe aus, und halten Sie anschließend die Umschalttaste gedrückt, während Sie mit der rechten Maustaste auf verschiedene Kartenpositionen klicken.

ANGREIFEN

Sie können feindliche Gebäude oder Einheiten angreifen, indem Sie eine Einheit oder Einheitengruppe auswählen und mit der rechten Maustaste auf die feindlichen Einheiten oder Gebäude klicken, die Sie angreifen möchten.

Angriffe werden auch durchgeführt, wenn eine Einheit zu einer bestimmten Position bewegt wird. In diesem Fall werden alle Feinde angegriffen, auf die sie auf dem Weg zu dieser Position stößt. Ein Angriff wird angeordnet, indem Sie eine Einheit oder Einheitengruppe auswählen, in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Angreifen** klicken und anschließend auf eine Position auf der Karte oder der Minikarte klicken.

Alle Einheiten haben gegenüber anderen Einheiten Stärken und Schwächen. Weitere Informationen finden Sie auf der rückwärtigen Umschlagseite.

GESUNDHEITSBALKEN

Die Gesundheit einer ausgewählten Einheit bzw. der Zustand eines ausgewählten Gebäudes wird in einem Balken direkt über der Einheit oder dem Gebäude angezeigt. Der Balken verändert bei abnehmender Gesundheit oder bei Schäden seine Größe und seine Farbe (von grün auf gelb auf rot).

ROHS

Mithilfe von Ro
Forschungen fü
Jede Stadt Ihrer
ein. Es gibt abe

GRUND

Grundrohstoffe
in Minen gesam
Bürgern arbeite
einen Bürger au
Sammelstätte. D
und beginnt, Ro
Rohstoffsamme
aufnehmen kan

Nahrung

Stadt auf die Po
Bürger wird da
Nach dem Anle
Nahrung kann
erschaffen werd
Stadt wird durc

122 N. CHR.
Bau des Hadrianswalls, Ende der römischen Expansion.

511 N. CHR.
Eroberung großer Gebiete des einstigen Gallien durch die Franken.

x0935398BDY.indd 10 4/4/2003, 2:44 PM

oder
aste auf die
uch bewegen,
rte klicken.

von Check-
estgelegt
ten Sie
ten Maustaste

eine Einheit
f die
ten.

immten
, auf die sie
ndem Sie eine
ie Schaltfläche
e oder der

wächen.
te.

nheit bzw.
udes wird
it oder dem
dert bei
häden seine
gelb auf rot).

Rohstoffe

Mithilfe von Rohstoffen können Sie Gebäude und Einheiten erschaffen sowie Forschungen für Weiterentwicklungen und neue Technologien durchführen. Jede Stadt Ihrer Nation bringt ein bestimmtes Kapital an Nahrung und Nutzholz ein. Es gibt aber auch zahlreiche andere Möglichkeiten, an Rohstoffe zu gelangen.

Grundrohstoffe

Grundrohstoffe werden von Bürgern in Rohstoffsammelstätten wie auf Feldern und in Minen gesammelt. In jeder dieser Sammelstätten kann eine bestimmte Anzahl an Bürgern arbeiten. Wurde die maximale Arbeiterzahl noch nicht erreicht, wählen Sie einen Bürger aus, und klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf die Sammelstätte. Der Bürger wird daraufhin zur entsprechenden Sammelstätte bewegt und beginnt, Rohstoffe zu sammeln. Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Rohstoffsammelstätte, um herauszufinden, ob diese noch weitere Arbeiter aufnehmen kann. Die Anzahl der freien Plätze wird daraufhin angezeigt.

Nahrung

Nahrung wird durch das Anlegen von Feldern gesammelt. In jeder Stadt können maximal fünf Felder angelegt werden. Ein Feld wird angelegt, indem Sie einen Bürger auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Gebäude** und danach auf die Schaltfläche **Feld** klicken. Klicken Sie anschließend innerhalb des Wirtschaftsradius Ihrer Stadt auf die Position, an der das Feld angelegt werden soll (siehe Seite 16). Der Bürger wird daraufhin zu dieser Position bewegt, legt das Feld an und bestellt es. Nach dem Anlegen eines Feldes erhalten Sie einen einmaligen Nahrungsbonus. Nahrung kann auch von Fischern gesammelt werden, die an einem Trockendock erschaffen werden (siehe Seite 21). Die Produktivität von Feldern innerhalb einer Stadt wird durch den Bau einer Kornkammer erhöht (siehe Seite 18).

.
ebiete des
die Franken.

650 N. CHR.
Thronbesteigung des Maya-Herrschers Chac Balam.

x0935398BDY.indd 11 4/4/2003, 2:44 PM

Nutzholz

Nutzholz wird durch den Bau von Holzfällerlagern in Waldnähe gesammelt. Holzfällerlager werden errichtet, indem Sie einen Bürger auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Gebäude** klicken. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Holzfällerlager** und auf die Position, an der das Lager errichtet werden soll. Je mehr Bäume um das Lager herum stehen, desto mehr Holzfäller können im Lager aufgenommen werden. Der Bürger wird anschließend zur ausgewählten Position bewegt, baut das Lager und sammelt Nutzholz. Nach der Errichtung eines Holzfällerlagers erhalten Sie einen einmaligen Nutzholzbonus. Die Produktivität eines Holzfällerlagers einer Stadt wird durch den Bau eines Sägewerks erhöht (siehe Seite 19).

Metall

Metall wird durch den Bau von Minen in Gebirgs- oder Steilküstennähe gesammelt. Jede Nation kann nur eine Mine je Gebirge oder Steilküste errichten und auch nur an Gebirgs- oder Steilküsten-abschnitten, die innerhalb der Landesgrenze liegen (siehe Seite 26).

Eine Mine wird errichtet, indem Sie einen Bürger auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Gebäude** klicken. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Mine** und auf die gewünschte Position in der Nähe eines Gebirges oder einer Steilküste. Daraufhin wird der Bürger an die ausgewählte Position bewegt, errichtet die Mine und sammelt Metall. Nach Errichtung einer Mine erhalten Sie einen einmaligen Metallbonus. Die Produktivität einer Mine kann durch den Bau einer Schmelzhütte in der Stadt erhöht werden (siehe Seite 19).

Öl

Öl wird durch den Bau von Ölfördertürmen in Gebieten an Land und zur See gesammelt. Ölfördertürme werden errichtet, indem Sie einen Bürger auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Gebäude** klicken. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Ölförderturm** und auf **Ölquelle**. Nach Errichtung eines Ölförderturms erhalten Sie einen einmaligen Ölbonus. Die Ölförderraten können durch den Bau von Raffinerien erhöht werden (siehe Seite 20).

Reichtum

die Schaltfläche
Marktplatz u

Ein Besteuerun
ermöglicht die
besitzen. Je me
durch Besteuer

Wissen

Der Bürger wird
Errichtung eine

862 N. CHR.
Gründung Russlands durch den skandinavischen Fürsten Rjurik.

x0935398BDY.indd 12 4/4/2003, 2:44 PM

fällerlagern in
werden
ählen und in
Gebäude
e Schaltfläche
an der das
ume um das
ommen
wegt, baut das
ers erhalten Sie
gers einer Stadt

in Gebirgs-
e Nation kann
ste errichten
ästen-
grenze liegen

nen Bürger
klicken.
ünschte
wird der
sammelt
Metallbonus.
te in der Stadt

rmen in
melt.
m Sie einen
palette auf die
n Sie
örderturm
nes
aten können

Reichtum

Zu Reichtum gelangen Sie, indem Sie Handelsrouten zwischen Ihren Städten errichten und Besteuerungssysteme in Tempeln entwickeln.

Bevor eine Handelsroute eingerichtet werden kann, muss ein Marktplatz in der Nähe Ihrer Städte errichtet werden. Ein Marktplatz wird errichtet, indem Sie einen Bürger auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Gebäude** klicken. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Marktplatz** und auf die Position, an der der Marktplatz errichtet werden soll.

Wählen Sie danach den Marktplatz aus, und klicken Sie in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Karawane**. Nach ihrer Erschaffung zieht die Karawane automatisch zur nächsten Stadt weiter und richtet eine Handelsroute ein. (Wenn Sie diese automatische Auswahl ändern möchten, wählen Sie die Karawane aus, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine andere Stadt.)

Ein Besteuerungssystem wird in Ihrem Tempel (siehe Seite 18) entwickelt und ermöglicht die Ansammlung von Reichtum auf der Basis des Territoriums, das Sie besitzen. Je mehr Territorium Sie besitzen, desto höher ist auch der Reichtum durch Besteuerung.

Wissen

Wissen wird durch Gelehrte erlangt, die in Universitäten erschaffen werden.

Eine Universität wird erbaut, indem Sie einen Bürger auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Gebäude** klicken. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Universität** und auf eine Position auf der Karte in der Nähe einer Stadt. Der Bürger wird daraufhin an diese Position bewegt und erbaut die Universität. Nach Errichtung einer Universität erhalten Sie einen einmaligen Wissensbonus.

Ein Gelehrter wird erschaffen, indem Sie auf eine Universität und anschließend in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Gelehrter klicken. Eine Universität kann bis zu sieben Gelehrte aufnehmen.

Methoden, um die Effizienz der Wissensansammlung der Gelehrten zu verbessern, können in Universitäten entwickelt werden. Diese Methoden werden entwickelt, indem Sie eine Universität auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weitereintwicklung klicken.

I. CHR.
lands durch den
n Fürsten Rjurik.

UM 1100 N. CHR.
Bau von Angkor Wat, Kambodscha.

x0935398BDY.indd 13 4/4/2003, 2:44 PM

SELTENE RESSOURCEN

Seltene Ressourcen sind besonders wertvoll und können Ihrer Nation zu zusätzlichen Grundrohstoffen und/oder zu besonderen Vorteilen verhelfen. Sie sind über die gesamte Weltkarte verstreut zu finden und werden als glitzernde Juwelen, Weingärten oder Tierherden dargestellt. Auf der Minikarte werden seltene Rohstoffe als blaue Punkte dargestellt. Um Nutzen aus seltenen Ressourcen zu ziehen, müssen diese von einem Händler genutzt werden.

Ein Händler wird erschaffen, indem Sie einen Marktplatz auswählen und anschließend auf die Schaltfläche Händler klicken. Wählen Sie dann den erschaffenen Händler aus, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die seltene Ressource. Zur Bestätigung dieses Vorgangs erscheint ein grüner Kreis um die ausgewählte seltene Ressource. Der Händler errichtet daraufhin einen Handelsposten in der Nähe des seltenen Rohstoffs. Ihre Nation zieht solange Nutzen aus dem seltenen Rohstoff, solange sich Ihr Händler an diesem Handelsposten aufhält.

RUINEN

Ruinen sind antike Stätten, die sich überall auf der Hauptspielkarte verteilt befinden. Wenn eine Einheit eine Ruine passiert, erhält die Nation, die diese Ruine besitzt, einen einmaligen Bonus wie z. B. einen Rohstoffzuschuss. Danach verschwindet die Ruine von der Karte.

GEBÄ

Gebäude haben
einen speziellen
werden Bürger,
Eigenschaften
die angezeigt w

Ein Gebäude wi
Befehlspalette a
Weltwunder
gewünschten G
Eine ungültige

Viele militärisch
Die Verteidigun
Wenn in einem
Anzeige auch d
sowie die aktue

Zusatzbefehle,
gelten, werden

STADT

Staatswesentec
Die maximal zu
angezeigt. Neu
bereits vorhan

Durch den Bau
vergrößert und
trägt in geringe

SPÄTES 11. JAHRHUNDERT
Entstehung des Bushido (Ehrenkodex der Samurai), Japan.

1206 N. CHR.
Dschingis Khan vereint die Mongolen in einem Reich.

x0935398BDY.indd 14 4/4/2003, 2:44 PM

rtvoll und
rundrohstoffen
helfen. Sie sind
u finden und
rten oder
te werden
estellt. Um
Händler

d anschließend
Händler aus,
r Bestätigung
Ressource. Der
en Rohstoffs.
ch Ihr Händler

erall auf der
n eine Einheit
die diese
s wie z. B.
chwindet die

Gebäude

Gebäude haben entweder militärische bzw. wirtschaftliche Zwecke oder aber einen speziellen Nutzen wie die Bibliotheken oder die Weltwunder. In Gebäuden werden Bürger, Militär und andere Einheiten erschaffen. Informationen zu den Eigenschaften der Gebäude erhalten Sie in der Einheiten- und Gebäudeansicht, die angezeigt wird, wenn Sie die einzelnen Gebäude auswählen.

Ein Gebäude wird errichtet, indem Sie einen Bürger auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Gebäude**, **Militärgebäude** oder **Weltwunder** klicken. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche des gewünschten Gebäudetyps und auf die gewünschte Position auf der Karte. Eine ungültige Gebäudeposition wird durch einen roten Mauszeiger angezeigt.

Viele militärische Gebäude haben ihre eigenen Verteidigungsmöglichkeiten. Die Verteidigungsreichweite ist in der Einheiten- und Gebäudeanzeige ersichtlich. Wenn in einem Gebäude Einheiten stationiert werden können, wird in dieser Anzeige auch die aktuelle bzw. maximale Anzahl der stationierbaren Einheiten sowie die aktuelle bzw. maximale Stärke der Garnison angezeigt.

Zusatzbefehle, Weiterentwicklungen und Anweisungen, die für dieses Gebäude gelten, werden in der Befehlspalette angezeigt, wenn das Gebäude ausgewählt wird.

Stadt

Städte beginnen als kleine Dörfer, aus denen dann im Laufe der Zeit große Metropolen werden. Städte sind die wirtschaftlichen Zentren Ihrer Nation. Die erste erbaute Stadt ist die Hauptstadt Ihrer Nation. Städte müssen auf von Ihrer Nation beherrschtem Territorium erbaut werden.

Sobald Sie in der Bibliothek die angemessene Staatswesentechnologie entwickelt haben, können weitere Städte erbaut werden. Die maximal zulässige Städteanzahl wird im Indikator der maximalen Städtezahl angezeigt. Neue Städte müssen außerdem in einem bestimmten Abstand zu bereits vorhandenen Städten erbaut werden.

Durch den Bau von zusätzlichen Städten wird das Territorium einer Nation vergrößert und die Einrichtung zusätzlicher Handelsrouten ermöglicht. Jede Stadt trägt in geringem Maße zur Nahrungs- und Nutzholz-Sammelrate bei.

N. CHR.
an vereint die
einem Reich.

UM 1300 N. CHR.
Araber erobern Nubien.

x0935398BDY.indd 15 4/4/2003, 2:44 PM

Wirtschaftsradius

Die meisten nicht-militärischen Gebäude – wie Felder, Bibliotheken oder Weltwunder – müssen innerhalb des Wirtschaftsradius einer Stadt erbaut werden.

Der Radius einer Stadt wird bestimmt, indem Sie einen Bürger auswählen und ein Gebäude errichten. Daraufhin wird der Wirtschaftsradius rund um Ihre Stadt angezeigt. Sie können die Stadt auch auswählen und den Wirtschaftsradius in der Einheiten- und Gebäudeansicht ablesen.

BIBLIOTHEK

In der Bibliothek werden Militär-, Staatswesen-, Handels- und Wissenschaftstechnologien entwickelt. Entwicklungen in diesen Bereichen haben großen Nutzen für Ihre Nation. In Bibliotheken werden auch die Aufstiege Ihrer Nation in neue Zeitalter entwickelt. Bibliotheken müssen ebenfalls innerhalb des Wirtschaftsradius einer Stadt erbaut werden. Es ist nur eine Bibliothek pro Stadt erlaubt.

Befehlspalette für Bibliotheken

Klicken Sie auf die Bibliothek, um die Befehlspalette für Bibliotheken in der linken unteren Bildschirmecke anzuzeigen. Technologien und Zeitalter, die *nicht entwickelt werden können*, sind abgeblendet; Technologien und Zeitalter, die *bereits entwickelt wurden*, werden einfarbig und jene, die *noch entwickelt werden können*, bunt angezeigt.

In der Zeitalterzeile, der obersten Zeile der Befehlspalette, werden der Status, die Stärke und der Technologiegrad Ihrer Nation angezeigt. Für viele der Weiterentwicklungen muss Ihre Nation bereits in ein bestimmtes Zeitalter aufgestiegen sein.

In den anderen
technologien an
für Ihre Nation n

Verfügt Ihre Nati
zeitig erforscht w
Technologien vo

MARKT

verfügen, könn
Wissen) gegen
wird in der Han
auch das Markt

Rohstoffe müss
Beispiel erhalte
müssen 91 Einh
erhalten. Die Pr

1372 N. CHR.
Geburt Acamapichtlis, des ersten bekannten Herrschers der Azteken.

UM 1400 N. CHR.
Bau des buddhistischen Porzellanturms, China.

x0935398BDY.indd 16 4/4/2003, 2:45 PM

oder
erbaut werden.

vählen und ein
hre Stadt
sradius in der

tswesen-,
ien entwickelt.
ben großen
n werden auch
alter
falls innerhalb
ut werden. Es
t.

in der linken
e *nicht*
talter, die
wickelt

er Status,
e der
eitalter

In den anderen Zeilen werden Militär-, Staatswesen-, Handels- und Wissenschaftstechnologien angezeigt. Forschungen auf diesen Gebieten bringen zahlreiche Vorteile für Ihre Nation mit sich (weitere Informationen finden Sie in der Kurzübersicht).

Wenn Sie eine bestimmte Technologie durch Forschung entwickeln möchten, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. Wenn Ihre Nation über ausreichende Rohstoffe verfügt, um die Technologie zu kaufen, können Sie mit der Forschung beginnen. Technologien müssen der Reihe nach (von links nach rechts) entwickelt werden.

Um in das Zeitalter der Klassik aufzusteigen, muss Ihre Nation über mindestens zwei Technologien verfügen. Danach benötigen Sie je vier weitere Technologien, um in ein neues Zeitalter aufzusteigen (außer im Modus Welteroberung, siehe Seite 30).

Verfügt Ihre Nation über mehrere Bibliotheken, können mehrere Technologien gleichzeitig erforscht werden. Technologien der Zukunft sind erst dann verfügbar, wenn alle Technologien von der Antike bis zum Informationszeitalter entwickelt worden sind.

MARKTPLATZ

Auf Marktplätzen werden Karawanen und Händler erschaffen. Durch die Errichtung von Marktplätzen erhält eine Nation auch einen Bonus für die Reichtumsansammlungsrate. Marktplätze müssen innerhalb des Wirtschaftsradius einer Stadt errichtet werden. Es ist nur ein Marktplatz pro Stadt zulässig.

Wenn Sie über eine ausreichende Handelstechnologie verfügen, können auf dem Marktplatz Grundrohstoffe (mit der Ausnahme von Wissen) gegen Reichtum eingetauscht werden. Wird ein Marktplatz ausgewählt, wird in der Handelspalette ein Handelssteuerungsfeld angezeigt. Sie können aber auch das Marktplatz-Steuerungsfeld auf der Rohstofftafel verwenden.

Rohstoffe müssen in Einheiten von je 100 gekauft und verkauft werden. In diesem Beispiel erhalten Sie 39 Einheiten Reichtum für 100 Einheiten Nahrung oder müssen 91 Einheiten Reichtum verkaufen, um 100 Einheiten Nahrung zu erhalten. Die Preise auf dem Marktplatz können schwanken.

D N. CHR.
ldhistischen
rms, China.

x0935398BDY.indd 17 4/4/2003, 2:45 PM

TEMPEL

Durch den Bau von Tempeln werden Ihre Landesgrenzen ausgedehnt (siehe Seite 26). Zudem haben sie einen positiven Einfluss auf die Reichweite und Gesundheit Ihrer Städte. Tempel müssen innerhalb des Wirtschaftsradius einer Stadt errichtet werden. Es ist nur ein Tempel pro Stadt zulässig. Nach Errichtung eines Tempels erhalten Sie einen einmaligen Reichtumsbonus.

Weiterentwicklungen zur Effizienz eines Tempels erhalten Sie, indem Sie einen Tempel auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung klicken. Die Forschungen zu dieser Weiterentwicklung können jedoch nur dann durchgeführt werden, wenn Ihre Nation über eine ausreichende Staatswesentechnologie verfügt.

Sie erhalten Weiterentwicklungen zu den Besteuerungsmethoden Ihrer Nation, indem Sie den Tempel auswählen und anschließend in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung klicken (weitere Informationen zur Besteuerung finden Sie auf Seite 13). Die Forschungen zu dieser Weiterentwicklung können jedoch nur dann durchgeführt werden, wenn Ihre Nation über eine ausreichende Staatswesentechnologie verfügt.

GEBÄUDE ZUR ROHSTOFFVERBESSERUNG

Diese Gebäude erhöhen die Sammelgeschwindigkeiten von Gebäuden (z. B. von Feldern und Minen). Viele dieser Gebäude ermöglichen durch die Entwicklung neuer Technologien eine weitere Erhöhung der Sammelgeschwindigkeiten. Alle Gebäude zur Rohstoffverbesserung müssen innerhalb des Wirtschaftsradius einer Stadt erbaut werden. Es ist pro Stadt nur ein solches Gebäude erlaubt.

Kornkammer

Eine Kornkammer erhöht die Nahrungsproduktion aller Felder der Stadt, in der sie sich befindet. Um eine Kornkammer bauen zu können, muss Ihre Nation über eine ausreichende Wissenschaftstechnologie verfügen und das Zeitalter der Klassik erreicht haben.

Sägewerk

Schmelzh

1519 N. CHR.
Montezuma I., Herrscher der Azteken, begrüßt die Spanier mit Geschenken.

UM 1600 N. CHR.
Musketen lösen Arkebusen ab, Europa.

x0935398BDY.indd 18 4/4/2003, 2:45 PM

hre
e 26). Zudem
die Reichweite
müssen
Stadt errichtet
dt zulässig.
en Sie einen

Sie, indem
die Schaltfläche
eiterentwicklung
e Nation über

gsmethoden
nschließend in
ung klicken
uf Seite 13). Die
doch nur dann
sreichende

RUNG

en (z. B. von
ntwicklung
gkeiten. Alle
fisradius einer
ot.

gsproduktion
efindet. Um
muss Ihre
nschafts-
r der Klassik

Um aufeinander folgende Weiterentwicklungen für den Nahrungssammelbonus zu erhalten, wählen Sie die Kornkammer aus, und klicken Sie anschließend in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung. Weiterentwicklungen sind nur mit einer ausreichenden Wissenschaftstechnologie möglich.

Um aufeinander folgende Weiterentwicklungen für Kavallerie und Infanterie zu entwickeln und die Produktionsgeschwindigkeit für Schiffe sowie die Sichtweite für Kavallerie und Infanterie und die Heilungsgeschwindigkeit für stationierte Einheiten zu erhöhen, klicken Sie in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung.

Sägewerk

Ein Sägewerk erhöht den Nutzholzausstoß aller Holzfällerlager der Stadt, in der es erbaut wurde. Um ein Sägewerk bauen zu können, muss Ihre Nation über eine ausreichende Wissenschaftstechnologie verfügen und das Zeitalter der Klassik erreicht haben.

Um aufeinander folgende Weiterentwicklungen für den Nutzholzsammelbonus zu erhalten, wählen Sie das Sägewerk aus, und klicken Sie in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung. Weiterentwicklungen sind nur mit einer ausreichenden Wissenschaftstechnologien möglich.

Um aufeinander folgende Weiterentwicklungen für die Baugeschwindigkeit und Gesundheit von Gebäuden zu erhalten, klicken Sie in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung.

Schmelzhütte

Eine Schmelzhütte erhöht den Ausstoß von Metall in allen Minen der Stadt, in der sie erbaut wurde. Um eine Schmelzhütte bauen zu können, muss Ihre Nation über eine ausreichende Wissenschaftstechnologie verfügen und das Zeitalter der Klassik erreicht haben.

HR.
kebusen

UM 1700 N. CHR.
Kolonialisierung der sibirischen Steppe durch Russen.

x0935398BDY.indd 19 4/4/2003, 2:45 PM

Um aufeinander folgende Weiterentwicklungen für den Metallsammelbonus zu erhalten, wählen Sie die Schmelzhütte aus, und klicken Sie anschließend in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung. Weiterentwicklungen sind nur mit einer ausreichenden Wissenschaftstechnologien möglich.

Um aufeinander folgende Weiterentwicklungen für die Produktionsgeschwindigkeit von Fahrzeugen und die Leistung von Versorgungswagen sowie die Verminderung von Verschleißschäden (siehe Seite 27) zu erhalten, klicken Sie in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung.

Raffinerie

Eine Raffinerie erhöht die Fördermenge aller Ölquellen Ihrer Nation. Um eine Raffinerie bauen zu können, muss Ihre Nation über eine ausreichende Wissenschaftstechnologie verfügen und das Zeitalter der Klassik erreicht haben.

MILITÄRGEBÄUDE

Hier werden militärische Einheiten erschaffen. Eine Nation kann Weiterentwicklungen für die in diesen Gebäuden erschaffenen Einheiten kaufen. Militärische Einheiten, die in diesen Gebäuden erschaffen wurden, können durch eine Stationierung geschützt und geheilt werden.

Militärgebäude können außerhalb des Wirtschaftsradius Ihrer Städte errichtet werden, müssen sich aber innerhalb Ihrer Landesgrenzen befinden (siehe Seite 26).

Hinweis: Die Bezeichnungen der Militärgebäude ändern sich im Laufe der Zeitalter. So werden etwa Belagerungswaffen-Fabriken zu Fabriken und Ställe zu Fahrzeugwerken.

Kaserne

In Kasernen werden Infanterie-Einheiten und Späher erschaffen. Um eine Kaserne bauen zu können, muss Ihre Nation über Militärstufe 1 verfügen.

Trockend

1769
Erfindung des Automobils durch Nicolas-Joseph Cugnot, Frankreich.

1783
Erfindung des Hei
Frankre

x0935398BDY.indd 20 4/4/2003, 2:45 PM

en
melzhütte
te auf die
n sind nur
möglich.

e Produktions-
on
schleißschäden
palette auf die

ge aller
erie bauen zu
usreichende
nd das Zeitalter

iterent-
en.
können durch

errichtet
siehe Seite 26).

der Zeitalter. So
rzeugwerken.

en und Späher
u können,
erfügen.

Wenn Sie leichte oder schwere Infanterie oder Bogenschützen erschaffen möchten, klicken Sie in der Befehlspalette auf die entsprechenden Schaltflächen. Sie können mehrmals auf die Schaltflächen klicken, um zusätzliche Produktion in eine Warteschlange zu setzen.

Sie erhalten Weiterentwicklungen zu Ihrer Infanterie, indem Sie die Kaserne auswählen und in der Befehlspalette auf die entsprechende Weiterentwicklungsschaltfläche klicken. Diese Weiterentwicklungen erfordern ein angemessenes Zeitalter und eine ausreichende Militärtechnologie. Nach diesen Weiterentwicklungen werden alle Infanterien dieser Klasse automatisch verbessert.

Trockendock bzw. Hafen

In Trockendocks werden Marine-Einheiten und Fischer erschaffen. Ihre Nation muss über Handelsstufe 1 verfügen, um ein Trockendock errichten zu können.

Ein Fischer wird erschaffen, indem Sie ein Trockendock auswählen und anschließend in der Befehlspalette auf die Schaltfläche **Fischer** klicken. Um von einem Fischer Nahrung sammeln zu lassen, wählen Sie die Einheit aus, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die auf dem Bildschirm sichtbaren Fischbestände. Zur Bestätigung dieses Vorgangs erscheint ein grüner Kreis um den Rohstoff.

Militärschiffe können gebaut werden, indem Sie ein Trockendock auswählen und anschließend in der Befehlspalette auf die entsprechenden Schaltflächen klicken. Sie können mehrmals auf die Schaltflächen klicken, um die Produktion zusätzlicher Flugzeuge in Warteschlange zu stellen.

Sie erhalten Weiterentwicklungen für Ihre Schiffe, indem Sie das Trockendock auswählen und in der Befehlspalette auf die entsprechende Schaltfläche zur Weiterentwicklung klicken. Diese Weiterentwicklungen erfordern ein angemessenes Zeitalter und eine ausreichende Militärtechnologie. Nach Abschluss dieser Weiterentwicklungen werden alle Schiffe dieser Klasse automatisch verbessert.

1783
Erfindung des Heißluftballons, Frankreich.

1816
Der Bantu sprechende Zulu-Häuptling Shaka führt Krieg in ganz Südafrika.

x0935398BDY.indd 21 4/4/2003, 2:45 PM

Stall bzw. Fahrzeugwerk

In Ställen werden Kavallerie-Einheiten erschaffen. Sobald Ställe in Fahrzeugwerke umgewandelt wurden, werden dort dementsprechend Panzer und andere motorbetriebene Kavallerie-Einheiten erschaffen. Ihre Nation muss mindestens einen Militärtechnologiegrad entwickelt und das Zeitalter der Klassik erreicht haben, um diese Gebäude errichten zu können.

Möchten Sie leichte oder schwere Kavallerie oder Fernkampf-Kavallerie erschaffen, wählen Sie den Stall aus, und klicken Sie in der Befehlspalette auf die entsprechenden Schaltflächen. Sie können mehrmals auf die Schaltflächen klicken, um die Produktion zusätzlicher Flugzeuge in Warteschlange zu stellen.

Sie erhalten Weiterentwicklungen zu Ihrer Kavallerie, indem Sie den Stall auswählen und in der Befehlspalette auf die entsprechende Weiterentwicklungsschaltfläche klicken. Diese Weiterentwicklungen erfordern ein angemessenes Zeitalter und eine ausreichende Militärtechnologie. Nach Abschluss dieser Weiterentwicklungen werden alle Kavallerien dieser Klasse automatisch verbessert.

Belagerungswaffen-Fabrik bzw. Fabrik

In Belagerungswaffen-Fabriken werden Artillerie-Einheiten und Versorgungswagen erschaffen (die auf feindlichem Gebiet Verschleißschäden verhindern können). Ihre Nation muss über eine ausreichende Militärtechnologie verfügen und das Zeitalter der Klassik erreicht haben, um diese Gebäude zu errichten.

Belagerungswaffen-Einheiten werden geschaffen, indem Sie eine Belagerungswaffen-Fabrik auswählen und anschließend in der Befehlspalette auf die entsprechende Schaltfläche klicken. Sie können mehrmals auf die Schaltflächen klicken, um die Produktion zusätzlicher Flugzeuge in Warteschlange zu stellen.

Sie erhalten Weiterentwicklungen zu Ihren Belagerungswaffen-Einheiten, indem Sie die Belagerungswaffen-Fabrik auswählen und in der Befehlspalette auf die entsprechende Weiterentwicklungs-schaltfläche klicken. Diese Weiterentwicklungen erfordern ein angemessenes Zeitalter. Nach diesen Weiterentwicklungen werden alle Belagerungswaffen-Einheiten dieser Klasse automatisch verbessert.

Fliegerho

Raketensi

WARNUN
Der Einsat
wie etwa e
zeitweise
Auswirkun
jedem we
Countdow

UM 1830
Erfindung des Trommelrevolvers durch Samuel Colt, USA.

1861–1865
Amerikanischer Bürgerkrieg.

x0935398BDY.indd 22 4/4/2003, 2:46 PM

rschaffen.
andelt wurden,
und andere
schaffen. Ihre
chnologiegrad
erreicht haben,

nkampf-
licken Sie in
en. Sie können
uktion

ndem Sie den
rechende
ntwicklungen
chende Militär-
en werden alle

n Artillerie-
chaffen (die auf
verhindern
ausreichende
eitalter der
ude zu

em Sie eine
end in der
ken. Sie
die Produktion

waffen-
vählen und
cklungs-
m ein
gen werden alle
verbessert.

5
rgerkrieg.

Fliegerhorst

In einem Fliegerhorst werden Flugzeuge gebaut. Um einen Fliegerhorst bauen zu können, muss Ihre Nation über eine ausreichende Militärtechnologie verfügen und das Industriezeitalter erreicht haben.

Flugzeuge und andere Luftfahrzeuge können gebaut werden, indem Sie einen Fliegerhorst auswählen und anschließend in der Befehlspalette auf die entsprechenden Schaltflächen klicken. Sie können mehrmals auf die Schaltflächen klicken, um die Produktion zusätzlicher Flugzeuge in Warteschlange zu stellen.

Sie erhalten Weiterentwicklungen zu Ihren Flugzeugen, indem Sie den Fliegerhorst auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung klicken. Diese Weiterentwicklungen erfordern ein angemessenes Zeitalter. Nach Abschluss dieser Weiterentwicklungen werden alle Flugzeuge dieser Klasse automatisch verbessert.

Raketensilo

In Raketensilos können konventionelle und nukleare Raketen gebaut, gelagert und abgeschossen werden. Jedes Raketensilo kann nur eine Rakete aufnehmen. Um ein Raketensilo bauen zu können, muss Ihre Nation über eine ausreichende Militärtechnologie verfügen und die Moderne erreicht haben.

Konventionelle und nukleare Raketen werden gebaut, indem Sie das Raketensilo auswählen und anschließend in der Befehlspalette auf die entsprechenden Schaltflächen klicken.

Sie erhalten Weiterentwicklungen zu Ihren Raketen, indem Sie das Raketensilo auswählen und in der Befehlspalette auf die Schaltfläche Weiterentwicklung klicken. Diese Weiterentwicklungen erfordern ein angemessenes Zeitalter. Nach Abschluss dieser Weiterentwicklungen werden alle Raketen dieser Klasse automatisch verbessert.

WARNUNG: Nukleare Waffen richten beim Feind enormen Schaden an. Der Einsatz dieser Waffen hat jedoch politische Konsequenzen zur Folge wie etwa ein Embargo, das den Rohstoffhandel der angreifenden Nation zeitweise lahm legt. Nukleare Explosionen haben auch ökologische Auswirkungen; es wird ein Armageddon-Countdown gestartet, der bei jedem weiteren nuklearen Angriff weiter in Richtung null vorrückt. Ist der Countdown abgelaufen, ist das Spiel für ALLE Spieler beendet.

x0935398BDY.indd 23 4/4/2003, 2:46 PM

BEFESTIGUNGSANLAGEN

Befestigungsanlagen sind Militärgebäude, die außerhalb des Wirtschaftsradius Ihrer Städte, aber innerhalb der Landesgrenzen errichtet werden können.

Die Bezeichnungen der Befestigungsanlagen ändern sich im Verlauf der Zeitalter. So werden Forts etwa zu Schlössern, Festungen und schließlich zu Kastellen. Um Befestigungsanlagen errichten zu können, muss Ihre Nation in ein angemessenes Zeitalter aufgestiegen sein und über die geeignete Militärtechnologie verfügen.

Beobachtungsturm

Dieses Gebäude bietet eine große Sichtweite und wird am besten in der Nähe der gegnerischen Grenze oder am Rande der eigenen Landesgrenzen erbaut, wo es zu Überraschungsangriffen kommen kann. Von Beobachtungstürmen können keine Angriffe gestartet werden und es können darin auch keine Truppen stationiert werden. Ab dem Industriezeitalter wird ein Beobachtungsturm jedoch zu einer Flak-Station und kann feindliche Flugzeuge abschießen.

Turm

Von diesen kleinen, kostengünstigen Befestigungsanlagen aus werden Feinde, die sich in Reichweite befinden, automatisch angegriffen. In Türmen können außerdem Truppen stationiert werden, wodurch deren Angriffsstärke erhöht wird. Die hier stationierten Truppen können auch geschützt und geheilt werden.

Um die Kampffähigkeiten Ihrer Bürger weiterzuentwickeln, klicken Sie auf einen Turm und anschließend auf die Schaltfläche Weiterentwicklung. Dadurch wird auf der Befehlspalette Ihrer Bürger die Schaltfläche **Zu den Waffen!** hinzugefügt und die Kampffähigkeiten werden erhöht. Für diese Weiterentwicklung muss Ihre Nation bereits in ein geeignetes Zeitalter aufgestiegen sein.

Entwickeln Sie diese Technologien, um Ihren Feinden Verschleißschaden zuzufügen (automatischer Schaden, den Feinde auf Ihrem Territorium erleiden). Klicken Sie dazu auf den Turm und anschließend auf diese Schaltfläche.

Fort

Anzahl an freur

Forts beeinfluss
erbaut, wird Ihr

WELTW

x0935398BDY.indd 24 4/4/2003, 2:46 PM

haftsradius
nnen.

f der Zeitalter.
Kastellen. Um
angemessenes
e verfügen.

tweite und
erischen
andesgrenzen
ffen kommen
nen keine
en darin auch
dem
Station und

de, die sich
ngegriffen.
n stationiert
e erhöht wird.
auch

keln, klicken
che
e Ihrer Bürger

wicklung muss
gen sein.

n
en, den Feinde
den Turm und

Fort

Forts sind die größten und schlagkräftigsten Befestigungsanlagen. Sie können nicht zu nahe an feindlichen Städten oder anderen Forts errichtet werden. Hier werden Generäle und Spione erschaffen.

Forts schützen ein größeres Gebiet als Türme und greifen Feinde in Reichweite automatisch und mit größerer Schlagkraft an. Hier kann eine große Anzahl an freundlich gesinnten Truppen stationiert werden.

Forts beeinflussen die Landesgrenzen. Werden sie nahe Ihrer Landesgrenzen erbaut, wird Ihr Territorium vergrößert.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiterentwicklung, um die Reich- und Sichtweite Ihrer Forts und Türme sowie den Effekt der Forts auf die Landesgrenzen weiterzuentwickeln. Für diese Weiterentwicklung muss Ihre Nation bereits in ein geeignetes Zeitalter aufgestiegen sein und über eine ausreichende Militärtechnologie verfügen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiterentwicklung, um die Effektivität Ihrer Generäle und Spione zu steigern. Für diese Weiterentwicklung muss Ihre Nation bereits in ein geeignetes Zeitalter aufgestiegen sein und über eine geeignete Militärtechnologie verfügen.

WELTWUNDER

Nationen haben in der Geschichte großartige Meisterwerke in Kunst, Architektur und Technologie erschaffen, die Monumente dieser Kulturen für die Nachwelt sind. In *Rise of Nations* gibt es 14 Weltwunder. Der Bau eines Weltwunders erfordert zwar beträchtliche Rohstoffinvestitionen, jedes dieser Monumente bringt Ihrer Nation jedoch großen Nutzen.

1866
Erfindung des Dynamits durch Alfred Nobel, Schweden.

x0935398BDY.indd 25 4/4/2003, 2:46 PM

Spielkonzepte

Sichtweite

Zu Beginn eines Standardspiels ist die Spielkarte außer an den Stellen, an denen Einheiten oder Gebäude platziert wurden, schwarz. Dieses Territorium kann durch die Entsendung von Spähern erkundet werden. Während dieser Erkundungen werden seltene Ressourcen, verborgene Güter und die Territorien anderer Nationen entdeckt. Hinweis: Sobald Grad 6 der Wissenschafts-Technologie entwickelt wurde, wird die gesamte Spielkarte angezeigt.

Haben Sie Teile Ihrer Spielkarte erkundet, bedeutet das nicht, dass Sie stets über alle Geschehnisse in diesen Gebieten informiert sind. Wenn Ihre Einheiten von einem Gebiet abziehen, ohne dass Gebäude errichtet wurden, wird der entsprechende Bereich der Karte grau dargestellt. Andere Nationen können daraufhin in dieses Gebiet ziehen, die vorhandenen Rohstoffquellen ausbeuten oder Städte errichten. Nur das Gebiet innerhalb der unmittelbaren Sichtweite Ihrer Einheiten oder Gebäude kann direkt beobachtet werden.

Landesgrenze

Landesgrenzen zeigen ein von einer Nation beherrschtes Gebiet an. Sie werden als Linien dargestellt, deren Farbe Ihrer Nationalfarbe entspricht.

Landesgrenzen erweitern

Der Verlauf Ihrer Landesgrenze wird zu Beginn des Spiel nach dem Bau der ersten Stadt bestimmt. Der Radius Ihrer Landesgrenze wird erweitert, sobald Sie beginnen, Staatswesentechnologien zu entwickeln. Hinweis: Der Bau von Tempeln und Tempel-Weiterentwicklungen hat einen zusätzlichen Erweiterungseffekt auf Landesgrenzen.

Andere Gebäude und deren Weiterentwicklung erweitern die Landesgrenzen ebenfalls. Wird nahe der Landesgrenze eine neue Stadt erbaut, verschiebt sich die Landesgrenze und verläuft im Anschluss um die neu erbaute Stadt. Der Bau eines Forts nahe der Landesgrenze hat eine ähnliche Wirkung.

Grenzkon

Früher oder sp
Nation, die sch
der feindlichen
drängt die Gren

Alle Gebäude u
befinden, erleid

Hinweis: Stadtz

EROBER

Um eine feindli
Stadtzentrums
Stadtzentrum d
Um ein Stadtze
Infanterie-Einh
Für diese Erobe
die des Gegners

Nach der Erobe
neutral, und es
Nation eingegli
Stadtumgebung

Hinweis: Wenn
für einen Sieg d
abgelaufen und
der Nation in Ih

VERSCH

Ein Verschleiß
betreten. Betro
ist die Folge ein
Befestigungsan

Hinweis: Befind
Landesgrenzen
Verschleißscha

1871
Abschaffung des Feudalsystems, Japan.

Einführ
Schmerz

x0935398BDY.indd 26 4/4/2003, 2:46 PM

en, an denen
um kann durch
undungen
nderer
ologie

ie stets über
heiten von
der
können
ausbeuten
ichtweite Ihrer

Sie werden als

Bau der ersten
ld Sie
u von Tempeln
ngseffekt auf

sgrenzen
chiebt sich die
Der Bau eines

Grenzkonflikte

Früher oder später treffen die Grenzen wachsender Nationen aufeinander. Die Nation, die schneller Staatswesentechnologie entwickelt und mehr Gebäude nahe der feindlichen Grenze platziert (und so die eigene Landesgrenze erweitert), drängt die Grenze des Nachbarn zurück.

Alle Gebäude und Einheiten, die sich auf dem Territorium einer anderen Nation befinden, erleiden Verschleißschaden.

Hinweis: Stadtzentren können auf diese Weise nicht zerstört werden.

EROBERUNG EINER STADT

Um eine feindliche Stadt einzunehmen, muss der Gesundheitsbalken des Stadtzentrums völlig erschöpft sein. Im Gegensatz zu anderen Gebäuden wird das Stadtzentrum dadurch nicht zerstört, sondern wird für die Eroberung freigegeben. Um ein Stadtzentrum mit erschöpftem Gesundheitsbalken zu erobern, wählen Sie Infanterie-Einheiten aus, und bewegen Sie sie zum entsprechenden Stadtzentrum. Für diese Eroberung muss Ihre Militärmacht im Radius der Stadt höher sein als die des Gegners.

Nach der Eroberung des Stadtzentrums wird das Territorium rund um die Stadt neutral, und es wird ein Countdown gestartet, während dem die Stadt in Ihre Nation eingegliedert wird. Nach der Eingliederung sind die Stadt und die Stadtumgebung Teil Ihrer Nation.

Hinweis: Wenn Sie die Hauptstadt einer Nation einnehmen, wird der Countdown für einen Sieg durch Eroberung der Hauptstadt gestartet. Ist der Countdown abgelaufen und die Hauptstadt ist immer noch in Ihren Händen, gehen alle Städte der Nation in Ihren Besitz über.

VERSCHLEIßSCHADEN

Ein Verschleißschaden wird erlitten, wenn Militär-Einheiten feindliches Gebiet betreten. Betroffene Einheiten weisen einen roten Schein auf. Verschleißschaden ist die Folge einer Technologie, die zu Spielbeginn entwickelt und später in Turm-Befestigungsanlagen weiterentwickelt wird.

Hinweis: Befinden sich einige Ihrer Gebäude nach einer Landesgrenzenerweiterung auf feindlichem Gebiet, erleiden diese ebenfalls Verschleißschaden.

1
Feudalsystems,
n.

1893
Einführung von Aspirin als Schmerzmittel, Deutschland.

1900
Bau des ersten Luftschiffs durch Graf Ferdinand von Zeppelin, Deutschland.

x0935398BDY.indd 27 4/4/2003, 2:47 PM

Mehrspielermodus

In einem Einzelspieler-Spiel können herausfordernde Schlachten gegen computergesteuerte Nationen geführt werden. Die ultimative Herausforderung ist aber ein Kräftemessen mit anderen Spielern.

Um in einem *Rise of Nations*-Spiel gegen andere Spieler anzutreten, klicken Sie im Hauptmenü auf **Mehrspielermodus**. An einem Spiel können bis zu acht Spieler teilnehmen. Sie können entweder die Rolle des Hosts übernehmen und die Spieleinstellungen und die Karte auswählen, oder an einem Spiel teilnehmen, das von einer anderen Person geleitet wird.

Verbindungen mehrerer Spieler

Wählen Sie im Mehrspielermodus eine der folgenden Verbindungsarten aus: Internet-Matchmaking mit GameSpy oder LAN- (Local Area Network-) bzw. Internet- (TCP/IP-) Verbindung.

LAN- und Internet-Verbindung

Nachdem Sie diese Verbindungsarten ausgewählt haben, können Sie Folgendes tun:

- **Teilnehmen** – Um mit LAN-Verbindung zu spielen, wählen Sie ein Spiel aus der Liste, und klicken Sie auf **Teilnehmen**.
- **Teilnehmen mit IP** – Um im Internet zu spielen, müssen Sie die IP-Adresse (IP = Internet Protocol) des Hosts eingeben und auf **OK** klicken.
- **Erstellen** – Klicken Sie auf **Erstellen**, um selbst als Host ein Spiel entweder mit LAN-Verbindung oder im Internet anzubieten.
- **Beobachten** — Klicken Sie auf **Beobachten**, um ein Spiel mit LAN-Verbindung zu beobachten.
- **Beobachten mit IP** – Um ein Spiel im Internet zu beobachten, geben Sie die IP-Adresse des Hosts ein, und klicken Sie auf **OK**.

Um mit LAN-Verbindung spielen zu können, müssen Sie einen LAN-Adapter haben und mit einem LAN verbunden sein.

Um im Internet
Internetdiensta
im Internet nur

Hinweis: Ihre IP
Rolle des Hosts
Adresse kenner

Internet-M

Das Finden gee
Sie werden aufg
solches Profil e
Nach der Anme
Spiele angezeig

Um an einem S
in der Liste und
Spiel gestalten u
Klicken Sie auf A
Klicken Sie auf I
anzugeben.

SETUP D

Ob Sie an einen
übernehmen, e
angezeigt.

Als Host eines S
die Regeln anzu
Plätze im Spiel
versehen. „Offe

Sobald die Spie
neben ihrem N

Hinweis: Der Ho
Spielern einen a

Wenn die Kontr
beginnen, inde
wird das Spiel g

1911
Erster Bomber, Italien.

1916
Erster Einsatz von Panzern (durch die britische Armee), Schlacht an der Somme.

x0935398BDY.indd 28 4/4/2003, 2:47 PM

gen
sforderung

klicken Sie im
zu acht Spieler
und die
ilnehmen,

ELER
rten aus:
) bzw.

Folgendes tun:

ie ein Spiel aus

e die IP-Adresse
n.

Spiel entweder

nit LAN-

n, geben Sie

Adapter haben

Um im Internet (TCP/IP) spielen zu können, müssen Sie über einen Internetdienstanbieter mit dem Internet verbunden sein. Sie können einem Spiel im Internet nur beitreten, wenn Sie die genaue IP-Adresse des Hosts kennen.

Hinweis: Ihre IP-Adresse finden Sie auf dem Installationsbildschirm. Haben Sie die Rolle des Hosts übernommen, stellen Sie sicher, dass alle Mitspieler Ihre IP-Adresse kennen.

Internet-Matchmaking mit GameSpy

Das Finden geeigneter Mitspieler per Matchmaking erfolgt über GameSpy-Server. Sie werden aufgefordert, ein Spielerprofil zu erstellen. Haben Sie bereits ein solches Profil erstellt, können Sie sich mit Ihrem Namen und Kennwort anmelden. Nach der Anmeldung werden in der GameSpy-Lounge verfügbare *Rise of Nations*-Spiele angezeigt, die von anderen Spielern gehostet werden.

Um an einem Spiel in der GameSpy-Lounge teilzunehmen, klicken Sie auf ein Spiel in der Liste und anschließend auf **Teilnehmen**. Sie können aber auch Ihr eigenes Spiel gestalten und die Spielparameter festlegen, indem Sie auf **Gestalten** klicken. Klicken Sie auf **Aktualisieren**, um die Liste der verfügbaren Spiele zu aktualisieren. Klicken Sie auf **Filter**, um Filterkriterien wie besondere Regeln und Kartentypen anzugeben.

SETUP DES SPIELS IM MEHRSPIELERMODUS

Ob Sie an einem Spiel im Mehrspielermodus teilnehmen oder die Rolle des Hosts übernehmen, es wird der Installationsbildschirm für Spiele im Mehrspielermodus angezeigt.

Als Host eines Spiels haben Sie genau wie beim Einzelspieler-Spiel die Möglichkeit, die Regeln anzupassen und die Spielkarte auszuwählen. Sie können auch die Plätze im Spiel mit den Einstellungen „Offen", „Geschlossen" oder „Computer" versehen. „Offen" bedeutet, dass andere Spieler dem Spiel beitreten können.

Sobald die Spieler bereit sind, müssen sie im Spielbereich das Kontrollkästchen neben ihrem Namen aktivieren.

Hinweis: Der Host eines Spiels kann das Kontrollkästchen jedes Spielers deaktivieren, Spielern einen anderen Status geben, oder Spieler vom Spiel ausschließen.

Wenn die Kontrollkästchen aller Spieler aktiviert wurden, kann der Host das Spiel beginnen, indem er auf **Start** klickt. Nach Ablauf eines 10 Sekunden-Countdowns wird das Spiel gestartet.

zern (durch die
ht an der Somme.

x0935398BDY.indd 29 4/4/2003, 2:47 PM

Welteroberung

Welteroberung ist eine Verkettung zahlreicher *Rise of Nations*-Szenarien. Sie beginnen im Altertum als Anführer eines Stamms, vereinen entfernte Provinzen, bilden Bündnisse mit friedlichen Regierungen und bekämpfen Ihre Gegner... bis Sie die ganze Welt beherrschen.

Im Gegensatz zu einem *Rise of Nations*-Standardspiel laufen die Welteroberungs-Szenarien innerhalb vergleichsweise kurzer historischer Zeitspannen ab. Es müssen mehrere Szenarien durchlaufen werden, um in ein höheres Zeitalter aufzusteigen.

Da Sie über ein weltumspannendes Reich herrschen werden, verfügen Sie über verschiedene Sonderrohstoffe und -fähigkeiten wie z. B. Bonuskarten, die Sie in einer Schlacht zu Ihrem Vorteil einsetzen können.

Klicken Sie zum Start eines Welteroberungs-Spiels im Hauptmenü auf **Solo-Spiel** und anschließend auf **Welteroberungs-Feldzug**. Wählen Sie nun eine Nation und einen Schwierigkeitsgrad aus. Klicken Sie entweder auf **Neue Kampagne**, **Feldzug fortsetzen** oder **Feldzug laden**, um Welteroberung zu starten.

Wie wird Welteroberung gespielt?

Einen Angriff starten

Zu Beginn eines Welteroberungs-Spiels haben Sie eine Armee und ein Territorium, Ihre Hauptstadt. Danach können Sie fremde und nicht von anderen beanspruchte Territorien mit Ihren Armeen einnehmen.

Klicken Sie auf Ihre Armee-Figur, um ein benachbartes Gebiet anzugreifen. Alle erlaubten Angriffe werden mit grünen Pfeilen gekennzeichnet. Bewegen Sie Ihre Armee in das Gebiet, das erobert werden soll, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**.

Hinweis: Pro Spielzug kann nur ein Angriff ausgeführt werden, es sei denn, es handelt sich um eine Überrennung (siehe Seite 34).

Bonuskar

Nachdem Sie a
Bonuskarten a
angreifen.

Sie können Bo
dem Zufallspri
Armeen oder a
verwendet wer

Der Angri

Nach dem Eins
beginnen. Die Z
Territoriums ab
Barbarenhorde
einnehmen.

Nach dem

Nach einem er
z. B. Tribute, B
Ressourcen. Da

Territorie

Nachdem Sie e
Territorien bes
die Möglichkeit

Andere A

Während eines

- Ihre Arme
(durch bl
- In diplom
- Bonuskar
- Die Stärke
- Territorie

1937
Bau des ersten Hubschraubers, Deutschland.

1941
Erfindung der Panz USA.

x0935398BDY.indd 30 4/4/2003, 2:47 PM

enarien. Sie
te Provinzen,
Gegner... bis

lteroberungs-
n ab. Es
s Zeitalter

gen Sie über
n, die Sie in

uf **Solo-Spiel**
eine Nation
Kampagne,
starten.

ELT?

ein Territorium,
beanspruchte

greifen.
Bewegen
ie auf die

ei denn,

Bonuskarten

Nachdem Sie auf die Schaltfläche **Start** geklickt haben, müssen Sie eine Ihrer Bonuskarten ausspielen, es sei denn, dass Sie nicht beanspruchtes Gebiet angreifen.

Sie können Bonuskarten durch die Eroberung von Territorien erwerben oder nach dem Zufallsprinzip kaufen. Mit Bonuskarten erhalten Sie zusätzliche Rohstoffe, Armeen oder andere Sonderkräfte während einer Schlacht. Sie können nur einmal verwendet werden.

Der Angriff

Nach dem Einsatz von Bonuskarten können Sie ein *Rise of Nations*-Szenario beginnen. Die Ziele des Szenarios hängen von den Besonderheiten des Territoriums ab, das Sie einnehmen möchten. So müssen Sie z. B. eine Stadt vor Barbarenhorden schützen oder die Hauptstadt eines Feindes angreifen und einnehmen.

Nach dem Angriff

Nach einem erfolgreichen Angriff erhalten Sie die Erträge des Territoriums wie z. B. Tribute, Bonuskarten, Versorgungszentren, Weltwunder und seltene Ressourcen. Daraufhin gehört das eingenommene Territorium zu Ihrer Nation.

Territorien verteidigen

Nachdem Sie einen Angriff gestartet haben, können andere Nationen Ihre Territorien besetzen. Während der Verteidigung Ihres Territoriums haben Sie die Möglichkeit, Bonuskarten einzusetzen.

Andere Aktionen

Während eines Spielzugs können Sie auch Folgendes tun:

- Ihre Armeen in angrenzende Territorien innerhalb Ihrer Nation bewegen (durch blaue Pfeile gekennzeichnet).
- In diplomatische Verhandlungen mit anderen Nationen treten.
- Bonuskarten nach dem Zufallsprinzip kaufen.
- Die Stärke Ihrer Territorien weiterentwickeln.
- Territorien kaufen.

1941
Erfindung der Panzerfaust, USA.

1942
Erste, vom Menschen ausgelöste nukleare Kettenreaktion, USA.

x0935398BDY.indd 31 4/4/2003, 2:47 PM

Welteroberung
Strategische Karte

Strategisc
welche Roh
Wenn Sie d
Richtung v

Minikarte — Diese farbcodierte Karte zeigt alle von den verschiedenen Nationen kontrollierten Territorien an. Klicken Sie auf eine Position, um zu dieser Position auf der strategischen Hauptkarte zu springen.

Flagge der Hauptstadt

Popup-Fenster — Zeigt Informationen zu Bonuskarten, seltenen Ressourcen, Tributen, Versorgungszentren und anderen Objekten der strategischen Karte.

Hilfetext

Optionen — Klicken Sie hier, um ein Spiel zu speichern, zu laden, zu beenden oder Errungenschaften anzuzeigen.

Spielregeln — Klicken Sie hier, um die Spielregeln von **Welteroberung** anzuzeigen.

Weltereignisse — Klicken Sie hier, um die Aktionen Ihrer Gegner im letzten Spielzug anzuzeigen.

Weltstatus — Klicken Sie hier, um die Daten aller Nationen anzuzeigen.

Territorialstärke weiterentwickeln — Wenn Sie über ausreichende Tribute verfügen (siehe nächster Abschnitt), klicken Sie auf diese Schaltfläche und auf eines Ihrer Territorien, um dessen Abwehrstärke zu erhöhen.

Bonuskarten nach Zufallsprinzip kaufen

Schaltfläche Diplomatie — Klicken Sie hier, um den Diplomatie-Bildschirm anzuzeigen. Über diesen Bildschirm können Sie Territorien kaufen, Bündnisse und Friedensabkommen anbieten oder einer anderen Nation den Krieg erklären.

Karte zentrie
strategische Kar

Schaltfläche N
Sie auf diese Sch
durchgeführt ha
möchten bzw. w
möchten.

1945
Gründung der Vereinten Nationen.

1957
Start des ersten Satelliten der Welt (Sputnik), UdSSR.

x0935398BDY.indd 32 4/4/2003, 2:47 PM

Strategische Karte — Zeigt Informationen zu den Territorien an: ihre Verteidigungskraft, welche Rohstoffe und Bonustypen zur Verfügung stehen und welcher Nation sie gehören. Wenn Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen, wird die Karte in die entsprechende Richtung verschoben.

Feindliche Armee-Figuren

Territoriumsstärke

Territoriumsdaten — Bewegen Sie den Mauszeiger über diese Symbole, um in einem Popup-Fenster zusätzliche Daten anzuzeigen.

Unterstützende Armeen

Erlaubter Angriff

Ihre Armee-Figuren

Erlaubter friedlicher Spielzug

Informationsfeld der Nation — Zeigt die Tributanzahl Ihrer Nation, die Anzahl der Spielzüge bis zum Aufstieg ins nächste Zeitalter sowie Ihr gesamtes Einkommen aus seltenen Ressourcen an.

fallsprinzip kaufen

tie — Klicken Sie hier, chirm anzuzeigen. Über n Sie Territorien kaufen, bkommen anbieten oder Krieg erklären.

Karte zentrieren — Klicken Sie hier, um die strategische Karte auf Ihre Hauptstadt zu zentrieren.

Schaltfläche Nächster Spielzug/Start — Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie alle Aktionen durchgeführt haben und den nächsten Spielzug starten möchten bzw. wenn Sie eine Militäraktion durchführen möchten.

Bonuskarten — Verschaffen in Schlachten taktische und strategische Vorteile.

Seltene Ressourcen — Die spezifischen seltenen Ressourcen Ihrer Territorien.

Weltwunder — Die zu Ihrer Nation gehörenden Weltwunder.

57
n Satelliten der ik), UdSSR.

x0935398BDY.indd 33 4/4/2003, 2:48 PM

TRIBUT

Tribut ist das strategische Äquivalent zu Reichtum in einem normalen *Rise of Nations*-Szenario. Sie erhalten Tribut, indem Sie Territorien erobern, Bestechungsgelder von anderen Nationen annehmen, damit Sie sie nicht angreifen, und für andere diplomatische Handlungen.

Mit dem Tribut können Sie Bonuskarten per Zufall kaufen, die Stärke Ihrer Territorien erhöhen oder neue Territorien kaufen. Sie können Tribut auch für diplomatische Handlungen verwenden, z. B. zur Kriegserklärung, zum Schließen von Bündnissen oder zur Bestechung, um drohende Angriffe auf Ihre Territorien abzuwenden.

VERSORGUNGSZENTREN

Bestimmte Territorien besitzen Versorgungszentren. Wenn Sie ein Territorium mit einem Versorgungszentrum erobern, kann Ihre Nation eine weitere Armee unterhalten. Diese zusätzliche Armee können Sie in einem Ihrer Territorien platzieren, in dem sich noch keine Ihrer anderen Armeen befindet.

UNTERSTÜTZENDE ARMEEN

Wenn Sie Territorien angreifen und es befinden sich einige Ihrer Armeen oder die Armeen eines Verbündeten in der Nähe, so kommen Ihnen diese Armeen zur Hilfe. Diese unterstützenden Armeen sind durch schwarze Pfeile gekennzeichnet. Hinweis: Territorien, die sich gegen einen Angriff verteidigen, können ebenfalls unterstützende Armeen zu Hilfe rufen.

DIE ÜBERRENNUNG

Sie können die Streitkräfte eines Feindes mit der Hilfe von unterstützenden Armeen überwältigen. Wenn Sie über zwei Armeen mehr als Ihr Feind verfügen, können Sie den Feind überrennen und gewinnen automatisch. Der Überrennungsangriff zählt nicht als Angriff, daher steht Ihnen in Ihrem Spielzug noch ein Angriff zu, wenn Sie genug Armeen haben, die nicht bereits in eine Schlacht verwickelt sind. Überrennungsangriffe auf feindliche Hauptstädte sind jedoch nicht gestattet.

RISE
STRA

Sie gewinnen *R*
erreichen Sie b
durch die Ausd
Steigerung Ihre
rivalisierender

Für die Erschaf
Prinzipien.

- **Erkunde**
  und Rohs
  erfahren
- **Gewinne**
  Rohstoffg
  Rohstoffe
  und auch
- **Infrastru**
  und für n
  Weiteren
  Ihrer Nati
- **Forschu**
  ermöglich
  erhalten
  Gewinnu
- **Verteidig**
- **Angriff**
  Ihrer Geg

1988
Pressekonferenz zum ersten Tarnkappenbomber, USA.

x0935398BDY.indd 34 4/4/2003, 2:48 PM

ise of Nations-
sgelder von
dere

e Ihrer
auch für
um Schließen
re Territorien

Sie ein
Ihre Nation
können Sie in
Ihrer anderen

meen oder die
rmeen zur
kennzeichnet.
n ebenfalls

zenden
ind verfügen,

em Spielzug
s in eine
städte sind

Rise of Nations Strategische Übersicht

Sie gewinnen *Rise of Nations*, wenn Sie die mächtigste Nation geworden sind. Dies erreichen Sie beispielsweise durch den Bau von Weltwundern wie die Pyramiden, durch die Ausdehnung Ihrer Landesgrenzen und die damit einhergehende Steigerung Ihres weltweiten Einflusses oder durch die militärische Eroberung rivalisierender Nationen.

Für die Erschaffung einer mächtigen Nation gibt es sechs grundlegende Prinzipien.

- **Erkunden der Welt** Senden Sie einen Späher aus, der die Karte erkundet und Rohstoffe innerhalb der Grenzen Ihrer Nation entdeckt. Hierdurch erfahren Sie auch die Positionen rivalisierender Nationen.
- **Gewinnen von Rohstoffen** Lassen Sie von Ihren Bürgern Stätten zur Rohstoffgewinnung, wie Felder, Holzfällerlager und Minen, anlegen. Rohstoffe sind für die Erschaffung von Gebäuden und Einheiten notwendig, und auch zur Entwicklung von Technologien. Siehe Seite 16.
- **Infrastruktur** Lassen Sie von Ihren Bürgern Gebäude für den Handel und für militärische Zwecke bauen. Diese Gebäude ermöglichen die Weiterentwicklung, die Bildung von Kampfeinheiten oder verschaffen Ihrer Nation Boni. Siehe Seite 15.
- **Forschung** Erforschen Sie in Ihren Bibliotheken neue Technologien, und ermöglichen Sie Ihrer Nation den Aufstieg in ein neues Zeitalter. Hierdurch erhalten Sie Vorteile wie mächtigere militärische Einheiten und bessere Gewinnungsmethoden für Rohstoffe.
- **Verteidigung** Verteidigen Sie Ihre Nation mithilfe von Militär und Festungen.
- **Angriff** Mit Ihren militärischen Einheiten können Sie die Rohstoffe und Städte Ihrer Gegner erobern und deren Fähigkeit, Kriege zu führen, zerstören.

2002
Einführung des Euro als einheitliche Währung in 12 europäischen Ländern.

x0935398BDY.indd 35 4/4/2003, 2:48 PM

Mitwirkende

BIG HUGE GAMES

Spiel-Design
Brian Reynolds
Douglas Kaufman
Joseph Balkoski
Kristine Ishii
Bruce Milligan

Produktion
Timothy Train
Paul Stephanouk
Graham Somers
Mathew Bloch
John Hawkins
Robert Nicaise

Programmierung
Jason Coleman
Jason Bestimt
Pranas Pauliukonis
Ike Ellis
Bryant Freitag
Scott Lewis
Ilya Kreymer
Brian Kaiser
Joshua Mitnick
David Helmer

Künstlerische Leitung und Animation
David Inscore
Bill Podurgiel
Ted Terranova
Brian Busatti
Rob Cloutier
Zero Dean
John FitzGerald
Jason Johnson
Jonathan Jacobson
Michael D. M. Smith
David Locke
Stephen Varga
Andrew Vogel
Dan Halka
Arian Tibbs
Jay Gillen
James Ku
Dan Gregoras
Jack Snyder

Verwaltung
Jennifer Coenen
Michael Payne
Femi Orelaja

Big Huge Test-Team
Chris Coleman
Jason Cain
Paul Bednarz
Mark Whitehead
Mark Sobota
Daniel Parker
Justin Bird
Robert Garrett

MICROSOFT

Produzenten
Danan Davis
Rick Martinez

Test-Team
Rick Lockyear
Andrew Franklin
Jaime Pirnie
Sean Jenkin
Brad Himelstein
Eric Meldrum •
Michael Engle •
Jeremy Baird Tate •
George Townsend •
Ebon Kim •
Brian Noonan •
Eli Nelson-Heath •
Ryan Lewis •
Shawn Johnson •
Bret Fenton •
Jason Wohlfeil •
Dan Hitchcock •
Yaqub Bandey •
Jeff Felker •
Eric Johnson •
Cliff Donathan •
Josh Colas •
Lance Rowley •
Mori Marchany •
Blake Dodson •
Dmitry Prokopenko •
Jennifer Tunnell •
Rene Legaspi •

Benutzertests
Jason Schklar
Bill Fulton
David Quiroz •
Keith Steury

Produktplanung
Jon Kimmich

Benutzererfahrung
Eric Nylund
Jeannie Voirin
LouAn Williams
Tom Edwards
Jenni Gaynor •
Doug Startzel •

Audioproduktion
Duane Decker
Bill Wolford •
Ben Decker •

Entwicklung
Glenn Doren
Jesse Janosov
Alex Robinson •

Marketing
John Dongelmans
Lisa Krost
Michelle Jacob
Stephanie Peterson
Kristen McEntire

Lokalisierung - Dublin
Greg Ward
John O'Sullivan
Jason Shirley
Brian Fox
Steven Garrad
Patrick Conway
Eilis O'Hagan

Produkt-Support
Steve Kastner

Management
Stuart Moulder
Phil Spencer
Dana Fos
Craig Henry
Doug Herring
Doug Martin
Jonathan Sposato
Todd Stevens
Jule Zuccotti
Josh Atkins
Chris Di Cesare
Genevieve Ostergard
Peter Kingsley

Besonderer Dank gilt
Mark Forrer
Jon Bell
Howard Simons
Marc Asher
Greenberg Traurig
Asher & Simons
Mike McCart
Ken Smith
Chris Kimmell
Rick Mehler
Brian Kemp
Ryan Moore
Steve Cherrier
Courtney Bailey
Dana Trujillo
Chris Black
Jason Powell
Jason Mangold
Bernie Stokes
YBMSisa.com

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 sämtliche S
Probieren Sie die folge

- Artikel zu konkre
  http://microso
- Um sich mit eine
  reichen Sie Ihre
- Allgemeine Supp
  http://support

Weltweit: Supportop
Gebiet erhalten Sie un
Gebiet keine Microsof
Microsoft-Produkt erw

Bedingungen: Die S
Bestimmungen und B

• VMC • Volt • S&T Onsite • ArtSource • Siemens Business Services Inc • Vivid Sound

x0935398BDY.indd 36 4/4/2003, 2:48 PM

alisierung -
lin
Ward
O'Sullivan
n Shirley
n Fox
en Garrad
ck Conway
O'Hagan

dukt-Support
e Kastner

nagement
rt Moulder
Spencer
n Fos
g Henry
g Martin
than Sposato
l Stevens
Zuccotti
Atkins
s Di Cesare
evieve Ostergard
r Kingsley

onderer Dank

k Forrer
Bell
ard Simons
c Asher
nberg Traurig
er & Simons
e McCart
Smith
s Kimmell
Mehler
n Kemp
n Moore
e Cherrier
rney Bailey
n Trujillo
s Black
n Powell
n Mangold
ie Stokes
Sisa.com

Vivid Sound

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://microsoft.com/support/**.
Probieren Sie die folgenden Möglichkeiten aus:

- Artikel zu konkreten Fragen finden Sie in der Microsoft Knowledge Base unter **http://microsoft.com/support/**.
- Um sich mit einem Mitarbeiter des technischen Supports von Microsoft via Internet in Verbindung zu setzen, reichen Sie Ihre Fragen unter **http://support.microsoft.com/directory/onlinesr.asp** ein.
- Allgemeine Supportinformationen für Ihr Produkt erhalten Sie unter **http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp**.

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.

x0935398BDY.indd 37 4/4/2003, 2:48 PM