

Angrepet med ...

Lett infanteri

Svartkruttinfanteri

Moderne infanteri

Tungt infanteri

Bueskyttere til fots

Maskingevær

Flammekaster

Lett kavaleri

Tungt kavaleri

Langtrekkende kavaleri

Artillerivåpen

Luftvern

Kampfly

Bombefly

Helikoptre

Tunge skip

Lette skip

Bombardementskip

Tunge bombardementskip

Brannskip

Hangarskip

U-båter

Slå tilbake med ...

Kavaleri

Tungt kavaleri, tanks

Tanks, maskingevær

Bueskyttere, svartkruttinfanteri,
maskingevær

Tungt kavaleri, lett infanteri

Tanks, kavaleri

Infanteri, maskingevær

Tungt infanteri

Tungt infanteri

Bueskyttere, tanks, lett kavaleri

Kavaleri, tanks

Tanks, infanteri

Kampfly, luftvern, kryssere

Kampfly, luftvern

Kampfly, luftvern

Brannskip, u-båter

Tunge skip

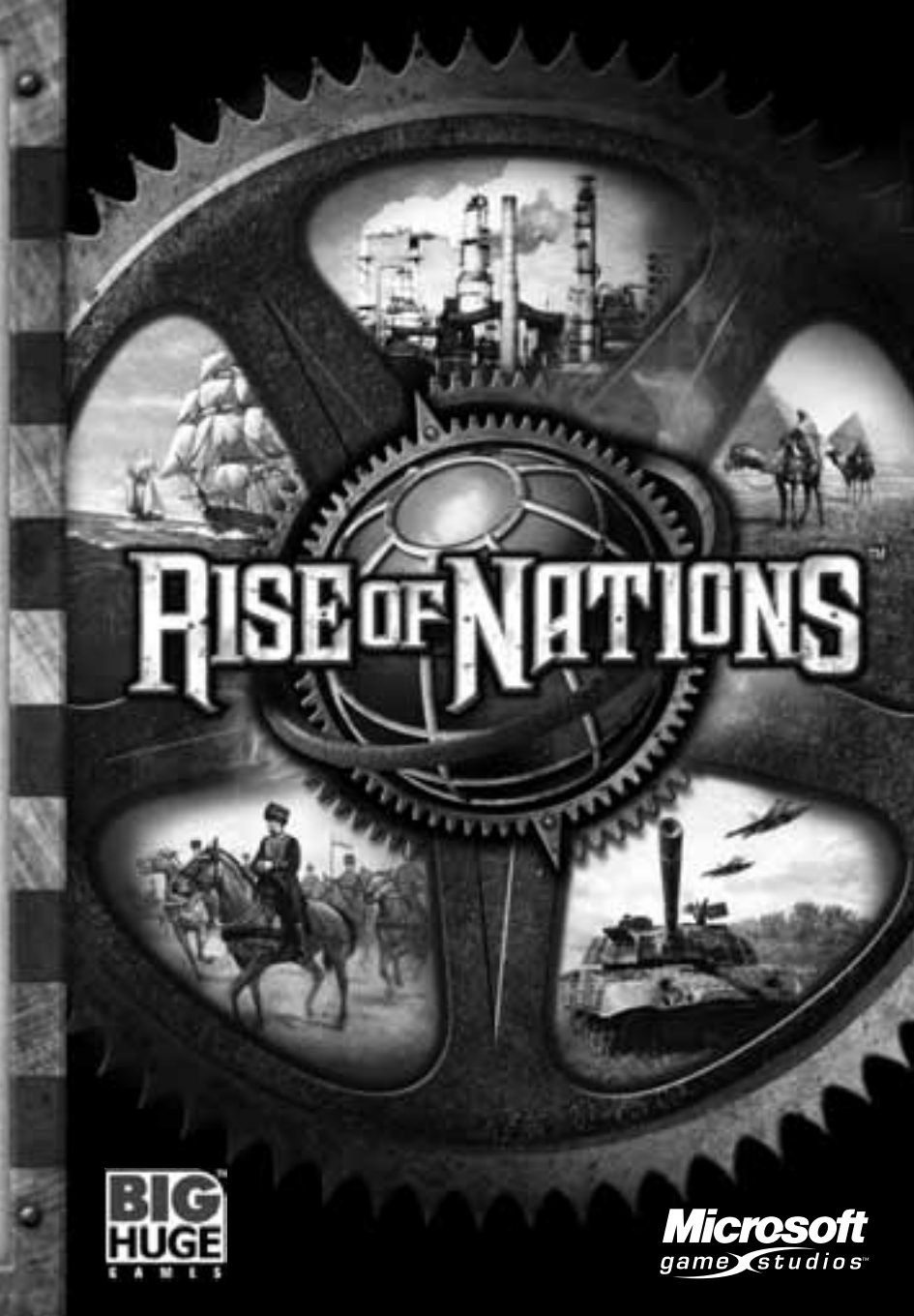
Skip

U-båter, fly

Lette skip

U-båter, lette skip, luftvern

Lette skip, helikoptre



SIKKERHETSADVARSEL

Om fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd epileptiske anfall, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfalletene" når de ser på videospill.

Disse anfalletene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig tap av bevisstheden. Anfalletene kan også føre til bevisstløshet og krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene og spørre barna om dem – barn og ungdom har større sannsynlighet for å oppleve slike anfall enn voksne.

Faren for fotosensitive epileptiske anfall kan reduseres ved at man tar følgende forholdsregler:

- Spill i et godt opplyst rom.
- Ikke spill når du er sliten eller trøtt.

Hvis du eller noen i din familie har opplevd epileptiske anfall, må du kontakte lege før du begynner å spille.

Informasjonen i dette dokumentet, inkludert URL'er og andre referanser til nettsteder på Internett, kan endres uten forhåndsvarsel. Med mindre annet er angitt, er eksemplene selskapene, -organisasjonene, -produktene, -menneskene og hendelsene angitt her, oppdiktete, og ingen forbindelse med virkelige selskaper, organisasjoner, produkter, personer eller hendelser er tiltenkt eller skal kunne utledes.

Overholdelse av gjeldende lover om opphavsrett er brukerens ansvar. I henhold til gjeldende lovgivning om opphavsrett må ingen del av dette dokumentet reproduseres, lagres eller innføres i et fremføringssystem, eller overføres i noen form, på noen måte (elektronisk, mekanisk, ved fotokopiering, ved innspilling eller på annen måte) eller til noe formål uten skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation.

© 2003 Big Huge Games, Inc. Portions © & © 2003 Microsoft Corporation. Med enerett. Big Huge Games og Big Huge Games-logoen er eksklusive varemerker for Big Huge Games, Inc. Microsoft, Windows, DirectX, DirectPlay, DirectSound, DirectX, Microsoft Games Studios-logoen, MSN og Rise of Nations er enten registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land.

Microsoft kan ha patenter, patentesøknader, varemerker, copyright eller andre opphavsrettigheter som dekker innholdet i dette dokumentet. Utgivelsen av dette dokumentet gir deg ikke lisens til disse patentene, varemerkene, copyright eller andre opphavsrettigheter, hvis dette ikke er uttrykkelig nevnt i lisensavtalen fra Microsoft.

Dette produktet inneholder programvareteknologi som er lisensiert fra GameSpy Industries, Inc.
© 1999–2003 GameSpy Industries, Inc. Med enerett.

Navnene på virkelige selskaper og produkter som nevnes her, kan være varemerker for sine respektive eiere.



Rise of Nations™ er et sanntids strategispill som spenner over hele historien. Start med én enkelt by i oldtiden, høst ressurser, lag en infrastruktur, utforsk teknologier, bygg verdens underverker som pyramider og Eiffeltårnet, og utbre din militære makt over hele verden ved å erobre fiendtlige nasjoner med bombefly, slagskip og tanks, alt i løpet av lunsjtiden!

I *Rise of Nations* finner du

- 18 nasjoner, alle med spesielle egenskaper og unike militære enheter
- Over hundre militære enheter som opererer til lands, vanns og i luften, fra hoplitter via fregatter til helikoptre
- Mer enn et tjuetalls bygninger med oppgraderinger og teknologier som kan føre nasjonen fra en liten by til informasjonssamfunnet
- 14 verdens underverker, som terrakottahæren, Taj Mahal og Eiffeltårnet, som gir nasjonen spesielle bonuser
- Mer enn ett dusin karttyper, som spenner fra regnskogen i Amazonas via Himalayafjellene til Nildeltaet
- Erobre verden-felttoget, en sammenkoblet serie av flere titalls scenarioer.

Norsk

100 000 F.K.R.F.
Homo sapiens dukket opp.

30 000 F.K.R.F.
De eldste kjente hulemaleriene, Frankrike, Spania.

10 000 F.K.R.F.
De første spydkasterne (atl-atl), Eurasia, Afrika.

INNHOOLD

INSTALLERE SPILLET	3
FÅ HJELP	3
SPILLETS GRENSESNIITT	4
Kommandopalett	6
ENHETER	9
Opprette enheter	9
Velge enheter	9
Flytte enheter	10
Kontrollpunkter for enheter	10
Angrep	10
Helsenivå	10
RESSURSER	11
Vanlige ressurser	11
Sjeldne ressurser	14
Ruiner	14
BYGNINGER	15
By	15
Bibliotek	16
Marked	17
Tempel	18
Ressursforedlingsbygninger	18
Militære bygninger	20
Befestninger	24
Verdens underverker	25
IDEENE BAK SPILLET	26
Synlighet	26
Landegrense	26
Innta byer	27
Slitasjeskade	27
SPILL FOR FLERE SPILLERE	28
Tilkobling av flere spillere	28
Oppsett av flerspillerspill	29
EROBRE VERDEN	30
Spille Erobre verden	30
STRATEGISK KART FOR EROBRE VERDEN	32
Formue	34
Forsyningssentre	34
Støtetropper	34
Stormangrepet	34
STRATEGISK OVERSIKT OVER RISE OF NATIONS	35
BIDRAGSYTERE	36
TEKNISK STØTTE	37

INSTALLERE SPILLET

Sett inn Microsoft® *Rise of Nations* CD-ROM-platen i CD-ROM-stasjonen. På installeringsskjermbildet klikker du **Express Install (hurtig installering)** for å få en standardinstallasjon uten flere spørsmål. Hvis du vil installere spillet et annet sted enn i standardkatalogen, klikker du **Install (installer)** og følger veiledningen på skjermen.

Obs! I denne håndboken betyr å "klikke" det å bruke venstre knapp på musen. Hvis det er behov for å bruke høyre museknapp, vil det bli omtalt som å "høyreklikke".

FÅ HJELP

Pekehjelp

Rise of Nations har omfattende pekehjelp. Flytt pekeren over en gjenstand, så vil det bli vist en hjelpetekst nede til venstre på skjermbildet. Du kan velge lavt, middels eller høyt detaljnivå på hjelpeteksten.

Opplæring

Når du skal starte opplæringen, klikker du **Learn to Play (lær å spille)** på Main Menu (hovedmeny). Nybegynnere bør starte med "Boadicea" (Boadicea). Spillere med erfaring fra sanntids strategispill kan starte med leksjonen "Quick Learn" (hurtigleksjon).

Tastkommandoer

Se hurtigreferansekortet for å finne en oversikt over grunnleggende tastkommandoer. Du finner en full oversikt over tastkommandoene og kan tilpasse dem ved å velge **Hotkeys (hurtigtaster)** på menyen Options & Profiles (alternativer og profiler).

Hjelp på Internett

Du kan lære mer om *Rise of Nations* ved å besøke www.riseofnationsinsider.com

7000 F.K.R.F.
Hvete dyrkes,
Mesopotamia.

FØR 3500 F.K.R.F.
Hjulet oppdages, Sumer.

SPILLETS GRENSESNIITT

Ressursinfrastruktur

Handelskvote — Den maksimale innhøstingstakten for ressurser.

Ressurspanel — Mengden av og innhøstingstakten for ressurser.

Kontrollerte sjeldne ressurser

Hendelser i spillet/samtale

Hjelpetekst

Spillklokke — Viser den medgåtte spilletiden.

Pause — Klikk for å stanse spillet midlertidig.

Kommandopalett — Avhengig av hvilken enhet eller bygning som er valgt, er dette kommandoer som kan utstedes og teknologier/oppraderinger som kan utforskes. Se side 6.

Neste militære — Klikk for å finne den neste militære enheten.

Avanserte alternativer — Klikk for å slå avanserte kontroller på kommandopaleiten på/av.

Minikart — Diagram over hovedspillkartet, som viser plasseringen av alle kjente bygninger, enheter og sjeldne ressurser.

Nasjon/tidsalder

Befolkningsgrense — Gjeldende og maksimalt antall enheter.

Tak for antall byer — Gjeldende og maksimalt antall byer.

Detaljnivå for hjelp — Klikk for å velge lavt, middels eller høyt detaljnivå på hjelpen.

Spillmeny — Endre spillinnstillinger, lagre eller laste inn spill og avslutte.

Status for pågående forskning/anlegg

Datavisning

Varsle annen spiller — Sender et lyssignal til andre spillere.

Diplomati — Klikk for å åpne diplomatipanelet.

Samtale — Klikk eller trykk **ENTER** for å prate med andre spillere.

Datavisningsknapp — Klikk for å bla gjennom spilldata som vises nede til høyre på spillskjermbildet.

Enhets- og bygningspanel — Viser egenskapene til en valgt enhet eller bygning.

Uvirksom borger — Hvis knappen lyser, klikker du for å finne den uvirksomme borgeren.

Målsettinger — Spilleets målsettinger/vilkår for seier.

3100 F.K.R.F.
Egypt samles til ett rike.

3000 F.K.R.F.
De første kjente lærde, Sumer.

KOMMANDOPALETT

Ordre utstedes fra denne paletten til borgere, militære enheter og andre enheter. Hvis en bygning er valgt, kan oppgraderinger eller nye teknologier også utforskes her.

Kommandopalett for borgere

Borgere høster ressurser i tillegg til å lage og reparere bygninger. Klikk en borger for å åpne kommandopaletten for borgere nede i venstre hjørne.



Flytt

Flytter borgeren til et sted som angis ved å klikke på hovedspillkartet eller minikartet. Hvis du klikker en annen enhet, vil denne enheten følge den første enheten som fikk ordre om forflytning.



Angrip

Borgeren vil angripe den neste fiendtlige enheten eller bygningen du klikker. Obs! Borgere har begrenset angrepskapasitet.



Alarm

Klikk for å legge valgte borgere i garnison i nærmeste by eller befestning.



Bygninger

Klikk for å åpne menyen som gir borgerne mulighet til å bygge ressursføstende og andre handelsstrukturer som gårder og gruver. Obs! Jo flere borgere du har til å bygge en bygning, desto raskere blir den bygd.



Militære bygninger

Klikk for å åpne menyen som gir borgerne mulighet til å bygge militære anlegg som kaserner og fort.



Underverker

Klikk for å åpne menyen som gir borgerne mulighet til å bygge verdens underverker, som for eksempel pyramider.



Reparasjon

Velg en borger, klikk denne knappen og klikk deretter en skadet bygning som krever reparasjon.



Automatisk utforskning

Klikk for å få en enhet til vilkårlig å utforske uutforskede områder.



Automatisk transport

Valgte enheter krysser automatisk vann ved å bygge transportskip. Klikk for å slå på og av. Denne evnen krever tilstrekkelig vitenskapelig teknologi og bygging av en havn.



Stopp

Valgte borgere stopper arbeidet de holder på med.



Legge i garnison

Velg én eller flere borgere, klikk denne knappen og klikk deretter en by, et tårn eller et fort for å flytte dem innenfor og gi dem et bedre forsvar. Enheter i garnison øker angrepsstyrken til disse anleggene.

Kommandopalett for militære enheter

Militære enheter forsvaret nasjonen og kan angripe fiendtlige nasjoners enheter og bygninger. Klikk en militær enhet for å åpne kommandopalletten for militære enheter nede til venstre på spillskjermbildet.



Flytt

Flytter enheten til et sted som angis ved å klikke på hovedspillkartet eller minikartet. Hvis du klikker en annen enhet, vil denne enheten følge den første enheten som fikk ordre om forflytning.



Angrip

Enheten vil angripe den neste fiendtlige enheten eller bygningen du klikker. Hvis du i stedet klikker et sted på kartet, vil enheten utføre en angrepsmanøver og gå til kamp mot alle fiender som møtes på veien. Obs! Militære enheter er effektive mot bestemte typer militære motstanderenheter (se baksiden for nærmere detaljer).



Legge i garnison

Velg én eller flere militære enheter, klikk denne knappen og klikk deretter en by, et tårn eller et fort for å flytte dem innenfor og gi dem et bedre forsvar og kortere rekonvalesens- og reparasjonstid. Enheter i garnison øker angrepsstyrken til disse anleggene. Enheter kan også ligge i garnison i bygningene hvor de ble opprettet for å helbredes, men kan ikke angripe før de kommer ut og går i strid igjen.

ENHETER

Det er tre grunnleggende typer enheter i *Rise of Nations*: borgere, militære enheter og spesialenheter. Borgere (se også avsnittene om lærde og karavaner på side 13) høster ressurser, bygger og reparerer bygninger i tillegg til å forsvare nasjonen og angripe fiender på sitt begrensede vis. Militære enheter angriper fiendtlige enheter og bygninger og forsvaret nasjonen. Avhengig av hva slags militær enhet det er, kan de operere til lands, til sjøs eller i luften. Spesialenheter er slike med ekstra evner, som generaler, spioner, speidere og forsyningsvogner.

Klikk en enhet for å se hvilke egenskaper den har. Enhetens styrke, rustning og eventuelt rekkevidde vises i enhets- og bygningspanelet.

OPPRETTE ENHETER

Enheter opprettes ved å velge en enhetsproduserende bygning og deretter klikke en enhetsknapp som vises på kommandopalletten. Flere enheter kan settes i produksjonskø ved å klikke knappen flere ganger.

VELGE ENHETER

Klikk en enkelt enhet for å velge den.

Når du skal velge en gruppe enheter, klikker du og drar pekeren over flere enheter, eller holder SKIFT nede mens du klikker enkeltenheter. Hvis du velger en gruppe som inneholder både militære enheter og andre enheter, vil bare de militære enhetene bli valgt.

Dobbeltklikk en enhet for å velge alle av den enhetstypen på kartet.

Grupper

Når du skal lage en gruppe av enheter, velger du enhetene du vil ha med i gruppen og trykker deretter CTRL+0–9 eller CTRL+F1–F8. Enhetene i gruppen kan deretter velges ved å trykke det tilhørende tallet eller F-tasten.

FLYTTE ENHETER

Når du skal flytte en enhet eller gruppe enheter, velger du enheten eller gruppen av enheter og høyreklikker stedet på kartet du vil flytte dem til. Du kan også høyreklikke et sted på minikartet for å flytte valgte enheter.

KONTROLLPUNKTER FOR ENHETER

Du kan flytte valgte enheter langs en angitt bane ved hjelp av kontrollpunkter. Angi denne banen ved å velge en enhet eller gruppe av enheter og deretter holde SKIFT nede mens du høyreklikker destinasjoner på kartet.

ANGREP

Når du skal angripe en fiendtlig bygning eller enhet, velger du en enhet eller gruppe enheter og høyreklikker de enhetene eller bygningene til motstanderen som du vil angripe.

En angrepsmanøver kan også beordres når enheter forflyttes for å angripe alle fiender som møtes på veien. Når du skal gi ordre om en angrepsmanøver, velger du en enhet eller gruppe enheter, klikker **Attack (angrip)** på kommandopaletten og deretter et sted på kartet eller minikartet.

Alle enheter har sterke sider mot noen enheter og svake sider mot andre. Du finner mer informasjon på baksiden.

HELSENIVÅ



Helsen til en valgt enhet eller bygning angis med en måler rett over enheten eller bygningen. Etter hvert som en enhet eller bygning blir skadet, vil målernivået synke og fargen endre seg fra grønn via gul til rød.

RESSURSER

Med ressurser kan du konstruere bygninger og enheter i tillegg til å utforske oppgraderinger og teknologier. Alle byer i nasjonen gir en liten, fast inntekt i form av mat og tømmer, men det er mange andre måter å øke ressurshøstingen på.

VANLIGE RESSURSER

Vanlige ressurser høstes av borgere i ressurshøstende anlegg, som gårder og gruver. Alle ressurshøstende anlegg kan ha et bestemt antall arbeidere. Hvis det fremdeles er plass i en ressursbygning, velger du en borger og høyreklikker bygningen. Da vil borgeren flytte til bygningen og høste de aktuelle ressursene. Hvis du vil finne ut om en ressurshøstende bygning kan ta flere arbeidere, flytter du pekeren over bygningen, og antall resterende åpninger blir vist.

Mat



Du kan høste mat ved å bygge gårder. Hver by kan ikke ha flere enn fem gårder. Når du skal bygge en gård, velger du en borger, klikker **Buildings (bygninger)** på kommandopaletten, klikker **Farm (gård)** og klikker deretter et sted innenfor byens omkrets (se side 16) hvor du vil bygge gården.

Borgeren vil flytte til det stedet, bygge gården og drive den. Når den er bygd, vil gården gi en engangsbonus i form av mat. Mat kan også høstes av fiskere, som opprettes i en havn (se side 21). Gårdsproduksjonen i en by kan økes ved å bygge et kornkammer (se side 18).

Tømmer



Du kan høste tømmer ved å bygge tømmerhoggerleirer nær skogene. Når du skal bygge en tømmerhoggerleir, velger du en borger, klikker **Buildings (bygninger)** på kommandopaletten, klikker **Woodcutter's Camp (tømmerhoggerleir)** og klikker deretter på stedet hvor du vil ha den bygd. Jo flere trær det er i nærheten av leiren, desto flere tømmerhoggere kan det være i leiren. Borgeren vil flytte til det stedet, bygge leiren og hente tømmeret. Når den er bygd, gir en tømmerhoggerleir en engangsbonus i form av tømmer. Tømmerproduksjonen i en by kan økes ved å bygge et sagbruk (se side 19).

Metall



Du kan utvinne metall ved å bygge en gruve i nærheten av fjell eller klipper. Alle nasjoner kan bare bygge én gruve i hvert fjell eller hver klippe, og bare i de delene av fjellene eller klippene som er innenfor landets grenser (se s. 26), kan utnyttes.

Når du skal bygge en gruve, velger du en borger, klikker **Buildings (bygninger)** på kommandopaletten, klikker **Mine (gruve)** og klikker deretter ved et fjell eller en klippe. Borgeren vil flytte dit, bygge gruva og hente metallet. Når den er bygd, gir en gruve en engangsbonus i form av metall. Gruveproduksjonen i en by kan økes ved å bygge en smelteovn (se side 19).

Olje



Utvinn olje ved å bygge oljebrønner på oljefelter til lands og til sjøs. Når du skal bygge disse anleggene, velger du en borger, klikker **Buildings (bygninger)** på kommandopaletten, klikker **Oil Well (oljebrønn)** og klikker deretter oljefeltet. Når den er bygd, gir en oljebrønn en engangsbonus i form av olje. Oljeutvinningstakten kan økes ved hjelp av raffinerier (se side 20).

Rikdom



Rikdom erverves ved å etablere handelsruter mellom byene dine og utforske beskatningsteknologier i tempelet.

Når du skal etablere en handelsrute, bygger du først et marked i nærheten av en av byene dine. Når du skal bygge et marked, velger du en borger, klikker **Buildings (bygninger)** på kommandopaletten, klikker **Market (marked)** og klikker deretter stedet på kartet hvor du vil bygge det.



Deretter velger du markedet og klikker på **Caravan (karavane)** på kommandopaletten. Når den er opprettet, fortsetter denne karavanen automatisk til en annen av byene dine og etablerer en handelsrute (eller du kan velge en karavane og høyreklikke en annen by for å overstyre dette automatiske valget).

Beskatning utforskes i tempelet (se side 18) og gjør det mulig å generere rikdom på grunnlag av hvor mye territorium du besitter. Når landegrensene utvides, øker også rikdommen som erverves gjennom beskatning.

Kunnskap

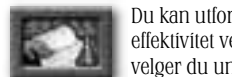


Kunnskap høstes av lærde, som opprettes på universiteter.

Når du skal bygge et universitet, velger du en borger, klikker **Buildings (bygninger)** på kommandopaletten, klikker **University (universitet)** og klikker deretter på kartet i nærheten av en by. Borgeren vil flytte til dette stedet og bygge universitetet. Når det er bygd, gir et universitet en engangsbonus i form av kunnskap.



Når du skal opprette en lærd, klikker du universitetet og deretter Scholar (lærd) på kommandopaletten. Universiteter kan ha opptil sju lærde.



Du kan utforske oppgraderinger av lærdes kunnskapshøstende effektivitet ved universitetene. Når du skal studere oppgraderinger, velger du universitet og klikker deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten.

SJELDNE RESSURSER



Sjeldne ressurser er særlig verdifulle varer som kan skaffe nasjonen flere vanlige ressurser og/eller spesielle fordeler. De er spredd over hele verdenskartet og kan vises i form av glitrende edelstener, vingårder eller dyreflokker. De vises også på minikartet som blå punkter. For å nyte godt av sjeldne ressurser må du hevde retten til dem med en kjøpmann.

Når du skal opprette en kjøpmann, velger du et marked og klikker Merchant (kjøpmann). Når du har opprettet en kjøpmenn, velger du ham og høyreklikker deretter den sjeldne ressursen. Det vises en grønn sirkel rundt ressursen som bekrefter denne handlingen. Kjøpmannen vil opprette et handelssted i nærheten av ressursen, og du kan høste fordeler av ressursen så lenge kjøpmannen din er der.

RUINER



Ruiner er oldtidssteder som er spredt rundt på hovedspillkartet. Når en enhet passerer gjennom en ruin, får nasjonen som eier enheten en engangsbonus, for eksempel et forråd av ressurser. Ruinen forsvinner deretter fra kartet.

BYGNINGER

Bygninger kan være av militær eller økonomisk art, eller de kan ha et bestemt formål, som for eksempel bibliotek eller et verdens underverk. Borgere, militære enheter og andre spesialenheter opprettes i bygninger. Hvis du vil ha mer informasjon om en bygning, velger du den slik at egenskapene vises i enhets- og bygningspanelet.

Når du skal bygge en bygning, velger du en borger, klikker **Buildings (bygninger)**, **Military Buildings (militære bygninger)** eller **Wonders (underverker)** på kommandopaletten, klikker den aktuelle bygningsknappen og deretter et sted på kartet. Hvis du velger en ugyldig byggeplass, vil pekeren bli rød.

Mange militære anlegg har egne forsvarsverker. De alternative forsvarsverkene vises i enhets- og bygningspanelet. Hvis en bygning kan brukes til å legge enheter i garnison, viser panelet også gjeldende/maksimalt antall enheter i garnison i tillegg til garnisonens gjeldende/maksimal slagkraft.

Ytterligere kommandoer, oppgraderinger og ordrer knyttet til en bygning vises på kommandopaletten når du velger bygningen.

BY



Byer starter som små landsbyer og vokser til storbyer etter hvert som nasjonen utvikler seg. Byene er nasjonens økonomiske sentre. Den første byen som bygges vil bli nasjonens hovedstad. Byene må bygges på territorium som kontrolleres av nasjonen.

Du kan bygge flere byer hvis du har utforsket det nødvendige nivået innen forvaltningsteknologi på biblioteket. Taket for antall byer viser hvor mange byer som er tillatt. Nye byer må bygges i tilstrekkelig avstand fra eksisterende byer.

Bygging av ekstra byer utvider en nasjons territorium og gjør det mulig å etablere nye handelsruter. Hver by bidrar også i noen grad til økt mat- og tømmerhøstingstakt.

Økonomisk radius

De fleste ikke-militære bygninger, som gårder, biblioteker og verdens underverker, må bygges innenfor en bys økonomiske radius.

Hvis du vil vite en bys radius, velger du en borger og begynner å bygge en bygning. Den økonomiske radiusen vil bli vist rundt byen. Du kan også velge byen og se målet på radiusen i enhets- og bygningspanelet.

BIBLIOTEK



Biblioteket er stedet hvor nasjonen utforsker militære, forvaltnings-, handels- og vitenskapelige teknologier. Forskning på disse områdene gir nasjonen flere fordeler. Nasjonen utforsker også tidsalderavansement på biblioteket. Biblioteker må bygges innenfor byenes økonomiske radius. Bare ett bibliotek per by er tillatt.

Kommandopalett for biblioteker

Klikk Bibliotek for å åpne kommandopaletten for biblioteker nede i venstre hjørne. Teknologier og tidsaldere *som ikke er tilgjengelige for utforskning, vil være nedtonet*. Teknologier og tidsaldere *som allerede er utforsket*, vises som enslargede felter. Teknologier og tidsaldere *som kan utforskes*, vises i farger.



Den øverste raden på kommandopaletten for biblioteker, Tidsaldere, representerer nasjonens nåværende status, slagkraft og teknologiske nivå. Mange oppgraderinger krever at nasjonen har nådd en bestemt tidsalder.

De andre radene gjelder militære, forvaltnings-, handels- og vitenskapelige teknologier. Utforskning på disse områdene gir nasjonen ulike fordeler (se hurtigreferansekortet for nærmere detaljer).



Klikk den aktuelle knappen for å utforske en teknologi. Hvis du har nok ressurser til å kjøpe den, vil nasjonen begynne å utforske den teknologien. Teknologiene må utforskes i rekkefølge fra den laveste til den høyeste (venstre til høyre).



For å komme til den klassiske tidsalderen må nasjonen ha to vilkårlige teknologier. Deretter må nasjonen ha ytterligere fire teknologier for å komme videre i tidsalderne (unntatt i Erobre verden-spill, se side 30).

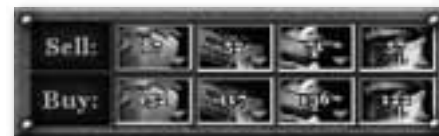
Hvis du har flere biblioteker, kan du utforske flere teknologier samtidig. Fremtidige teknologier blir bare tilgjengelig når alle teknologier fra oldtiden til informasjonsalderen er blitt utforsket.

MARKED



Markedet er stedet hvor karavanene og kjøpmennene opprettes. Markeder innebærer også en bonus for takten du høster rikdom med. Markeder må bygges innenfor en bys økonomiske radius, og bare ett marked er tillatt per by.

Hvis du har tilstrekkelig handelsteknologi, kan vanlige ressurser med unntak av kunnskap kjøpes og selges på markedet i bytte mot rikdom. Velg et marked, og et handelspanel vil bli vist på kommandopaletten, eller bruk markedspanelet i ressursgrensesnittet.



Du må kjøpe og selge enheter i partier på 100 enheter. I dette eksempelet kan du få 87 rikdomsenheter ved å selge 100 matenheter, og det koster 152 rikdomsenheter å kjøpe 100 matenheter. Markedsprisene vil variere.

1372

Acamapichtli, aztekernes antatte grunnlegger, født.

1400-TÅLLET

Buddhist-tempelet
Porselenstårnet bygd, Kina.

TEMPEL



Templer utvider landegrensene (se side 26) og øker byenes angrepsrekkevidde og helsetilstand. Templer må bygges innenfor en bys økonomiske radius, og bare ett tempel per by er tillatt. Når de er bygd, gir templer en engangsbonus i form av rikdom.



Når du skal studere oppgraderinger til et tempels effektivitet, velger du tempelet og klikker deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten. Du kan imidlertid bare utforske denne oppgraderingen hvis nasjonen har nådd det nødvendige nivået innen forvaltningsteknologi.



Når du skal studere oppgraderinger til nasjonens skatteevne, velger du tempelet og klikker deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten (se side 13 for å finne mer om beskatning). Du kan imidlertid bare utforske denne oppgraderingen hvis nasjonen har nådd det nødvendige nivået innen forvaltningsteknologi.

RESSURSFOREDLINGSBYGNINGER

Disse anleggene øker produksjonstakten fra slike bygninger som gårder og gruver. For mange av dem kan du forbedre denne økningen i produksjonstakt ved å forske på nye teknologier. Alle ressursforedlingsbygninger må bygges innenfor den økonomiske radiusen til en by, og bare én av hver type ressursforedlingsbygning kan bygges per by.

Kornkammer



Øker matproduksjonen på alle gårder i byen der kornkammeret blir bygd. For å bygge et kornkammer må nasjonen ha tilstrekkelige nivåer av vitenskapelig teknologi og ha nådd den klassiske tidsalderen.



Velg kornkammeret og klikk deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten for å utforske påfølgende oppgraderinger av kornkammerets mathøstingsbonus. Du kan bare utforske oppgraderinger hvis nasjonen har et tilstrekkelig nivå av vitenskapelig teknologi.



Klikk oppgraderingsknappen på kommandopaletten for å utforske påfølgende oppgraderinger av kavaleri-, infanteri- og skipsproduksjonshastighet, synslinjen til kavaleri og infanteri og helbredelsestakten til enheter i garnison.

Sagbruk



Øker produksjonen av tømmer i alle tømmerhoggerleirer i byen der det bygges. For å bygge et sagbruk må nasjonen ha tilstrekkelige nivåer av vitenskapelig teknologi og ha nådd den klassiske tidsalderen.



Velg sagbruket og klikk deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten for å utforske påfølgende oppgraderinger av sagbrukets tømmerproduksjonsbonus. Du kan bare utforske oppgraderinger hvis nasjonen har et tilstrekkelig nivå av vitenskapelig teknologi.



Klikk oppgraderingsknappen på kommandopaletten for å utforske påfølgende oppgraderinger av anleggs byggehastighet og helsetilstand.

Smelteovn



Øker produksjonen av metall fra alle gruver i byen der den bygges. For å bygge en smelteovn må nasjonen ha tilstrekkelige nivåer av vitenskapelig teknologi og ha nådd den klassiske tidsalderen.



Velg smelteovnen og klikk deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten for å utforske påfølgende oppgraderinger av smelteovnens metallutvinningsbonus. Du kan bare utforske disse oppgraderingene hvis nasjonen har tilstrekkelige nivåer av vitenskapelig teknologi.



Klikk oppgraderingsknappen på kommandopaletten for å utforske påfølgende oppgraderinger av produksjonstakten for kjøretøy, egenskapene til forsyningsvogner og for å redusere slitasjeskade (se side 27).

Raffineri



Øker oljeutvinningen fra alle oljebrønnene i nasjonen. For å bygge et raffineri må nasjonen ha tilstrekkelige nivåer av vitenskapelig teknologi og ha nådd den industrielle tidsalderen.

MILITÆRE BYGNINGER

Militære enheter opprettes i disse anleggene. Nasjonen kan også kjøpe oppgraderinger til enhetene som opprettes i disse bygningene. Ved å legge militære enheter i garnison på disse anleggene blir de beskyttet og vedlikeholdt.

Militære bygninger kan bygges utenfor den økonomiske radiusen til byene, men de må bygges innenfor landegrensene dine (se side 26).

Obs! Navnet på militære bygninger kan endres opp gjennom tidene, for eksempel kan beleiringsverk bli til fabrikker og staller til billfabrikker.

Kaserne



Kasernen er stedet hvor infanteri og speidere blir opprettet. Nasjonen må ha utforsket militært nivå 1 for å bygge dette anlegget.



Når du skal opprette lett og tungt infanteri eller bueskyttere til fots, velger du kasernen og klikker de respektive knappene på kommandopaletten. Du kan klikke flere ganger for å lage en produksjonskø.



Når du skal oppgradere infanteriet, velger du kasernen og klikker deretter den aktuelle oppgraderingsknappen på kommandopaletten. Nasjonen må være i den riktige tidsalderen og ha tilstrekkelig militær teknologi til å utforske disse oppgraderingene. Når de er utforsket, vil alt infanteri i den klassen automatisk bli oppgradert.

Havn/forankring



Havner er stedet der sjømilitære enheter og fiskere blir opprettet. Nasjonen må ha utforsket handelsnivå 1 for å bygge dette anlegget.



Når du skal opprette fiskere, velger du havnen og klikker deretter **Fishermen (fiskere)** på kommandopaletten. Når du skal høste mat med fiskerne, velger du enheten og høyreklikker all synlig fisk. Det vises en grønn sirkel rundt ressursen som bekrefter denne handlingen.



Når du skal bygge militære skip, velger du havnen og klikker deretter de respektive knappene på kommandopaletten. Du kan klikke flere ganger for å lage en produksjonskø.



Når du skal oppgradere skipene, velger du havnen og klikker deretter det aktuelle oppgraderingsikonet på kommandopaletten. Nasjonen må være i den riktige tidsalderen og ha tilstrekkelig militær teknologi til å utforske disse oppgraderingene. Når de er utforsket, vil alle skip i den klassen automatisk bli oppgradert.

1769

Nicolas-Joseph Cugnot
oppfant bilen, Frankrike.

1783

Varmluftballongen oppfunnet,
Frankrike.

1816

Zulu-kongen startet krig
i det sørlige Afrika.

Stall/bilfabrikk



Staller er stedet der kavalerienheter blir opprettet, og senere, når stallene blir bilfabrikker, kan de lage tanks og annet motorisert kavaleri. Nasjonen må ha utforsket ett nivå av militær teknologi og ha kommet til den klassiske tidsalderen for å bygge dette anlegget.



Når du skal opprette lette, tunge og langtrekkende kavalerienheter, velger du stallen og klikker deretter de respektive knappene på kommandopaletten. Du kan klikke flere ganger for å lage en produksjonskø.



Når du skal oppgradere kavaleriet, velger du stallen og klikker deretter den aktuelle oppgraderingsknappen på kommandopaletten. Nasjonen må være i den riktige tidsalderen og ha tilstrekkelig militær teknologi til å utforske disse oppgraderingene. Når de er utforsket, vil alt kavaleri i den klassen automatisk bli oppgradert.

Beleiringsverk/fabrikk



Beleiringsverker er stedet der beleirings- og artillerienheter i tillegg til forsyningsvogner, som kan hindre at det oppstår slitasjeskader i fiendtlig territorium, blir opprettet. Nasjonen må ha tilstrekkelig militær teknologi og ha nådd den klassiske tidsalderen for å bygge dette anlegget.



Når du skal produsere beleiringsenheter, velger du beleiringsverket og klikker deretter de respektive knappene på kommandopaletten. Du kan klikke flere ganger for å lage en produksjonskø.



Når du skal oppgradere beleiringsenheter, velger du beleiringsverket og klikker deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten. Nasjonen må ha nådd den riktige tidsalderen for å utforske denne oppgraderingen. Når de er utforsket, vil alle beleiringsenheter i den klassen automatisk bli oppgradert.

Flybase



Flybaser er stedet hvor fly blir opprettet. Nasjonen må ha utforsket tilstrekkelige nivåer av militær teknologi og ha nådd den industrielle tidsalderen for å bygge dette anlegget.



Når du skal bygge fly, velger du flybasen og klikker deretter de respektive knappene på kommandopaletten. Du kan klikke flere ganger for å lage en produksjonskø.



Når du skal oppgradere fly, velger du flybasen og klikker deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten. Nasjonen må ha nådd den riktige tidsalderen for å utforske disse oppgraderingene. Når de er utforsket, vil alle fly i den klassen automatisk bli oppgradert.

Rakettsilo



Rakettsiloer oppretter, lagrer og skyter ut konvensjonelle og kjernefysiske raketter. Hver silo har bare plass til én rakett. Du må ha tilstrekkelige nivåer av militær teknologi og ha nådd den moderne tidsalderen for å bygge dette anlegget.



Når du skal opprette konvensjonelle og kjernefysiske raketter, velger du rakettsiloen og klikker på de riktige knappene på kommandopaletten.



Når du skal oppgradere raketter, velger du rakettsiloen og klikker deretter oppgraderingsknappen på kommandopaletten. Nasjonen må ha nådd den riktige tidsalderen for å utforske disse oppgraderingene. Når de er utforsket, vil alle raketter i den klassen automatisk bli oppgradert.

ADVARSEL: Bruk av atomvåpen påfører fiendene dine enorme skader. Det følger imidlertid politiske konsekvenser for nasjoner som bruker dem, for eksempel handelsboikott, som midlertidig fryser den overtredende nasjonens mulighet til å handle med ressurser. Det har også miljømessige konsekvenser, og en Harmageddon-klokke starter nedtellingen. All bruk av atomvåpen bringer nedtellingen nærmere null. Når den kommer til null, er spillet tapt for ALLE spillerne.

BEFESTNINGER

Befestninger er militære anlegg som kan bygges utenfor byenes økonomiske radius, men innenfor landegrensene.

Befestningsnavnene endres gjennom tidsalderne, for eksempel blir fort til slott, festninger og til slutt redutter. Befestninger krever at nasjonen besitter tilstrekkelige alders- og militære teknologier til å bygge dem.

Utsiktspost



Dette anlegget gir en stor observasjonsradius og er nyttig hvis det bygges nær grensen til en fiende eller i utkanten av territoriet ditt, der snikangrep kan ventes. Utsiktsposter har ingen offensiv kapasitet og kan ikke brukes til tropper i garnison. I den industrielle tidsalderen oppgraderes utsiktsposten til luftvernartilleri og får mulighet til å skyte ned fiendtlige fly.

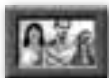
Tårn



Denne lille, rimelige befestningen angriper automatisk fiender innenfor rekkevidde. Den kan også ha enheter i garnison, som øker dens offensive kapasitet i tillegg til at skadede enheter beskyttes og helbreides.



Når du skal oppgradere stridsdyktigheten og helsen til borgerne, velger du et tårn og klikker oppgraderingsknappen. Da får borgerne knappen **To Arms (til våpen)** på sin kommandopalett, som øker deres stridsdyktighet. Nasjonen må ha utforsket den aktuelle tidsalderen for disse oppgraderingene.



Utforsk disse teknologiene for å påføre fienden slitasjeskade (automatisk skade på fiendtlige enheter i ditt territorium). Klikk tårnet og deretter denne knappen for å utforske.

Fort



Fort er de største og sterkeste befestningene. Fort kan ikke bygges for nær fiendtlige byer eller andre fort. Generaler og spioner opprettes her.

Fort beskytter et større område enn tårn og angriper automatisk alle fiender innenfor rekkevidde med større styrke. Et stort antall vennligsinnede tropper kan ligge i garnison ved et fort.

Fort har en betydning for landegrenser. Hvis de bygges nær grensen, blir grensen utvidet.



Klikk oppgraderingsknappen for å oppgradere rekkevidden og synsfeltet til dine fort og tårn i tillegg til effekten fort har på landegrenser. Nasjonen må ha utforsket den aktuelle tidsalderen og militære teknologier for disse oppgraderingene.



Klikk oppgraderingsknappen for å øke effektiviteten til generaler og spioner. Nasjonen må ha utforsket den aktuelle tidsalderen og militære teknologier for disse oppgraderingene.

VERDENS UNDERVERKER



Gjennom hele historien har nasjoner skapt storverker innen kunst, arkitektur og teknologi, som står som monumenter over deres kultur. Det er 14 underverker i *Rise of Nations*. Hvert underverk krever en betydelig investering av ressurser for å bygges, men de gir nasjonen store fordeler.

IDEENE BAK SPILLET

SYNLIGHET

Når du starter et vanlig spill, ligger kartet i mørke, unntatt der du har enheter eller bygninger. Når du skal utforske territoriet, sender du en enhet, for eksempel en speider, inn i området. Sjeldne ressurser, skjulte gjenstander og beliggenheten til andre nasjoner vil bli oppdaget. Obs! Når nivå 6 innen vitenskapelig teknologi er utforsket, blir hele spillkartet avdekket.

Når deler av kartet er utforsket, betyr ikke det at nasjonen kan se hva som skjer der til enhver tid. Hvis enheten din drar og du ikke har noen anlegg i området, blir det nedtonet. Andre nasjoners enheter kan flytte, utnytte ressurser og bygge byer i dette området. Bare i territoriet innenfor synsfeltet til en enhet eller bygning vil det kunne observeres hva som skjer til enhver tid.

LANDEGRENSE

Nasjonens landegrense omgir territoriet som den har kontroll over. Landegrenser vises som en farget linje (nasjonalflaggen).

Utvide landegrensene

Når du starter spillet, bestemmer plasseringen av den første byen hvor landegrensen skal være. Når du utforsker forvaltningsteknologier, vil grensens radius bli utvidet. Obs! Templer og tempeloppgaderinger har en ytterligere grensesprengende effekt.

Andre bygninger og deres oppgraderinger skyver også grensene utover. Ved å bygge en ny by nær grensen vil grensen bli utvidet rundt den nye byen. En lignende effekt oppstår når du bygger et fort nær grensen.

Konkurrerende landegrenser

Til slutt møtes landegrensene til ekspanderende nasjoner. Nasjonen som forsker mest på forvaltningsteknologi og bygger flest grensesprengende anlegg nær konkurrentens landegrense, vil skyve naboens grense tilbake.

Alle bygninger og enheter på en annen nasjons territorium utsettes for slitasjeskade. Obs! Bysentre kan ikke gå tapt på denne måten.

INNTÅ BYER

For å kunne innta en fiendtlig by må helsenivået til bysentret være fullstendig tappet. I motsetning til for andre bygninger ødelegger ikke dette anlegget, men det blir mulig å innta. Når du skal innta et bysentrum med tappet helsenivå, velger du infanterienheter og flytter dem i nærheten av bysentret. Du må ha større militære styrker enn fienden innenfor byens omkrets for å kunne innta byen.

Territoriet som omgir en inntatt by, blir nøytralt og et nedtellingsur teller ned tiden til byen er assimilert. Når den er assimilert, vil bysentret og det omkringliggende territoriet være en del av din nasjon.

Obs! Hvis du inntar en fiendes hovedstad, startes et nedtellingsur for storseier. Hvis tiden utløper og du fremdeles kontrollerer hovedstaden, blir alle byene i nasjonen dine.

SLITASJESKADE

Denne skaden oppstår når dine militære enheter tar seg inn på en annen ikke-alliert nasjons territorium, og vises med en rød glød som omgir berørte enheter. Slitasjeskade er en teknologi som i utgangspunktet utforskes og senere oppgraderes ved tårnbefestningen.

Obs! Hvis landegrensene endres slik at bygningene dine blir omsluttet av ikke-alliert territorium, blir de også utsatt for slitasjeskade.

26

27

1871

Føydalsystemet opphevet,
Japan.

1893

Aspirin lansert som
smertestiller, Tyskland.

1900

Grev Ferdinand von Zeppelin bygde
det første luftskipet, Tyskland.

SPILL FOR FLERE SPILLERE

Du kan oppleve mange utfordrende dystre mot datastyrte nasjoner i spill for enkeltspillere, men ikke noe kan sammenlignes med å prøve krefter mot en annen menneskelig hjerne.

Hvis du vil invitere andre til å spille *Rise of Nations*, klikker du Multiplayer Game (flere spillere) på hovedmenyen. Opp til åtte spillere kan delta. Du kan være vert for spillet og velge spillinnstillinger og kart, eller du kan velge å delta i et spill som en annen er vert for.

TILKOBLING AV FLERE SPILLERE

Du må velge mellom to typer tilkobling i spill for flere spillere: Internett-kobling via GameSpy eller bruk av lokalnett (LAN)/direkte Internett-forbindelse (TCP/IP).

Lokalnett og direkte Internett-forbindelse

Hvis du velger disse typene tilkobling fra flerspillermenyen, kan du gjøre dette:

- **Join (delta)** — Velg et spill fra listen og klikk **Join (bli med)** for å spille via et lokalnett.
- **Join IP (delta IP)** — Hvis du skal spille via Internett, må du oppgi vertens IP-adresse (Internet Protocol) og klikke **OK**.
- **Create (opprett)** — Klikk **Create (opprett)** for å være vert for et spill enten i et lokalnett eller på Internett.
- **Observe (observer)** — Klikk **Observe (observer)** for å se på et spill som spilles i lokalnettet.
- **Observe IP (observer IP)** — Hvis du vil observere et spill via en direkte Internett-forbindelse, må du oppgi vertens IP-adresse og klikke **OK**.

For å kunne spille i et lokalnett må du ha en LAN-adapter og være koblet til et lokalnett.

For å kunne spille via Internett (TCP/IP) må du være koblet til Internett via en Internett-leverandør. For å delta i et Internett-spill må du kjenne IP-adressen til verten.

Obs! Du finner IP-adressen på skjermbildet for oppsett av spill. Hvis du er vert for et spill, må du passe på at alle spillerne har IP-adressen din.

Internett-kobling via GameSpy

Kobling av spillere i slike spill for flere spillere foregår via GameSpy-servere. Du vil bli bedt om å lage en profil eller logge på med det navnet og passordet du allerede har i en profil. Når du logger deg på, vil du se tilgjengelige *Rise of Nations*-spill som andre er vert for, i GameSpy-lobbyen.

Hvis du vil delta i et spill i GameSpy-lobbyen, klikker du spillet på listen og deretter **Join (delta)**. Hvis du vil opprette ditt eget spill og tilpasse spillparametere, klikker du **Create (opprett)**. Klikk **Refresh (oppdater)** for å oppdatere listen over tilgjengelige spill. Klikk **Filter (filtrer)** for å filtrere spillisten med forskjellige regler og typer kart.

OPPSETT AV FLERSPILLERSPILL

Enten du deltar i eller er vert for et flerspillerspill, vil du se skjermbildet for oppsett av flerspillerspill.

Hvis du er vert for spillet, vil du kunne tilpasse reglene og velge kart på samme måte som for et spill for én spiller. Du kan også utpeke ledige plasser i spillet som åpne, lukkede eller datastyrte. Åpne plasser gir andre spillere mulighet til å delta i spillet.

Når spillerne er klare, må de merke boksen ved siden av sitt navn i spillerområdet.

Obs! Spillverten kan fjerne hvilke som helst spillere, endre deres status og sparke dem ut av spillet.

Når alle spillerne har merket boksen ved sitt navn, kan verten klikke **Start (start)** for å starte spillet. Et nedtellingsur teller til ti, og deretter starter spillet.

EROBRE VERDEN

Erobre verden er en serie av koblede *Rise of Nations*-scenarier der du starter som leder av en stamme i oldtiden, forener fjernliggende provinser, allierer deg med vennligsinne utenlandske regjeringer og knuser alle som står i veien for deg, helt til du har herredømme over hele verden.

I motsetning til i et vanlig *Rise of Nations*-spill foregår hvert Erobre verden-scenario i en forholdsvis kort historisk periode. Det tar flere scenarier å komme seg gjennom en enkelt tidsalder.

Fordi du styrer et verdensomspennende imperium har du imidlertid flere spesielle ressurser og funksjoner til din rådighet, som bonuskort, som kan tippe vektskålen i din favør i strid.

Når du skal starte et Erobre verden-spill, klikker du **Solo Game (solospill)** på hovedmenyen og deretter **Conquer the World Campaign (erobre verden-felttog)**. Du blir bedt om å velge en nasjon og vanskelighetsgrad. Klikk enten **New Campaign (nytt felttog)**, **Continue Campaign (fortsett felttog)** eller **Load Campaign (last inn felttog)** for å starte Erobre verden.

SPILLE EROBRE VERDEN

Iverksette angrep

Du starter Erobre verden men én hær og ett territorium, som er hovedstaden. Så kan du bruke dine hærer til å angripe fremmede territorier og slike som ingen har gjort krav på.

Klikk din hærfigur for å angripe et naboterritorium. Alle tillatte angrepsmanøvrer vil bli vist med grønne piler. Flytt hæren inn på territoriet du vil erobre, og klikk **Start (start)**.

Obs! Du kan bare iverksette ett angrep per tur hvis det ikke er et stormangrep (se side 34).

Bonuskort

Når du har klikket **Start (start)**, vil du bli bedt om å spille eventuelle bonuskort i din besittelse, såfremt du ikke angriper et territorium ingen har gjort krav på.

Du får bonuskort ved å erobre territorier, eller du kan kjøpe vilkårlige bonuskort. Bonuskort gir ekstra ressurser, hærer eller andre spesielle fordeler i strid. Bonuskort kan bare brukes én gang.

Angrepet

Når du har brukt bonuskort, vil du komme inn i et *Rise of Nations*-scenario. Målene for scenariet er avhengig av det spesielle territoriet du forsøker å erobre. Du må kanskje forsvare en by mot barbariske horder eller invadere og inn ta hovedstaden til en fiende.

Etter angrepet

Hvis du lykkes, vil du motta bytte fra territoriet, som kan omfatte formue, bonuskort, forsyningssentre, verdens underverker og sjeldne ressurser. Territoriet blir en del av din nasjon.

Forsvare territorier

Når du angriper, kan andre nasjoner invadere dine territorier. Når du forsvarer deg, vil du først få mulighet til å spille bonuskort.

Andre handlinger

Når det er din tur, kan du også:

- Flytte hærer til naboterritorier innenfor nasjonen (angitt av blå piler)
- Starte diplomatiske forhandlinger med andre nasjoner
- Kjøpe vilkårlige bonuskort
- Oppgradere styrken til territoriene
- Kjøpe territorier

30

31

1937

Første helikopter bygd,
Tyskland.

1941

Bazooka oppfunnet, USA.

1942

Første menneskeskapte
kjernefysiske kjedereaksjon, USA.

STRATEGISK KART FOR EROBRE VERDEN

Minikart — Fargekodet kart som viser territoriene til hver nasjon. Klikk for å hoppe til det stedet på det strategiske hovedkartet.

Hovedstadsflagg

Tilleggsvindu — Viser detaljer om bonuskort, sjeldne ressurser, formue, forsyningssentre og andre elementer på det strategiske kartet.

Hjelpetekst

Alternativer — Klikk for å lagre, laste inn, vise oppnådde mål eller avslutte spillet.

Regler — Klikk for å se på reglene for Erobre verden.

Verdensbegivenheter — Klikk for å vise andre nasjoners handlinger som ble utført i siste tur.

Verdensstatus — Klikk for å vise data om alle nasjoner.

Strategisk kart — Viser informasjon om territorier: deres defensive styrke, hvilke ressurser og bonuser de har tilgjengelig og hvilken nasjon som har kontroll over dem. Flytt markøren til kanten av skjermbildet for å bla rundt på kartet.

Fiendtlige hærfigurer

Territoriestyrke

Territoriedata — Flytt pekeren over disse ikonene for å vise flere data i tilleggsvinduet.

Støttetropper

Tillatt angrepsmanøver

Tillatt ikke-angrepsmanøver

Dine hærfigurer

Nasjonsinformasjonspanel — Viser nasjonens formue, antall turer før neste tidsalderavansement og det samlede forrådet av sjeldne ressurser.

Oppgrader territoriestyrke — Hvis du har tilstrekkelig formue (se neste avsnitt), klikker du denne knappen og deretter ett av territoriene dine for å styrke forsvarsevnen.

Kjøp vilkårlige bonuskort

Diplomatikknapp — Klikk for å åpne diplomatiskjermbildet der du kan kjøpe territorier, inngå allianser og fredsavtaler og erklære krig.

Sentrer kart — Klikk for å sentrere det strategiske kartet om din hovedstad.

Neste tur/ Start-knapp — Klikk etter å ha fullført alle handlinger for å gå videre til neste tur, eller klikk for å starte en militær operasjon.

Bonuskort — Gir taktiske og strategiske fordeler i strid.

Sjeldne ressurser — De sjeldne ressursene innenfor ditt territorium.

Underverker — De verdens underverker du har kontroll over.

1945

De forente nasjoner grunnlagt.

1957

Sovjet skjøt opp verdens første satellitt, *Sputnik*.

FORMUE

Formue er den strategiske parallellen til rikdom i et vanlig Rise of Nations-scenario. Du kan opparbeide formue ved å erobre territorier, motta bestikkelser fra andre nasjoner for ikke å angripe dem, og andre diplomatiske handlinger.

Bruk formue til å kjøpe vilkårlige bonuskort, øke styrken til territorier eller kjøpe nye territorier. Formue brukes også til diplomatiske handlinger som å erklære krig, inngå allianser eller betale bestikkelser for å stoppe forestående angrep på dine territorier.

FORSYNINGSSENTRE



Enkelte territorier inneholder forsyningssentre. Hvis du erobrer et territorium med forsyningssentrum, vil det gjøre nasjonen i stand til å holde seg med en ny hær. Plasser denne ekstra hæren i et av territoriene dine hvor du ikke har noen hær fra før.

STØTTETROPPER

Alle dine hærer eller allierte hærer i nabolands territorier til territoriet du angriper, vil gi sin støtte i strid. Disse støttetroppene angis med svarte piler på skjermen. Obs! Territorier som forsvaret seg mot angrep, kan også be om støttetropper.

STORMANGREPET

Du kan overmanne fiendens styrker hvis du har nok støttetropper. Hvis du har to hærer mer enn fienden til sammen, vil du "storme" denne fienden og automatisk vinne. Dette stormangrepet teller ikke som et angrep når det er din tur, og du står fritt til å foreta et nytt angrep, forutsatt at du har ledige hærer til å gjøre dette. Stormangrep er ikke tillatt på en fiendtlig hovedstad.

STRATEGISK OVERSIKT OVER RISE OF NATIONS

For å vinne *Rise of Nations* må du bli den mektigste nasjonen. Du kan oppnå dette ved å bygge underverker, for eksempel pyramider, du kan utvide landegrensene dine på kartet for å vinne innflytelse i verden, eller du kan erobre rivaliserende nasjoner med militær makt.

Det finnes seks grunnprinsipper for det å bygge en mektig nasjon.

- **Utforske verden** Send en speider for å utforske kartet og oppdage ressurser innenfor landegrensene. Dette vil også avdekke beliggenheten til rivaliserende nasjoner.
- **Høste ressurser** Bruk borgere til å bygge og bemanne ressurshøstende anlegg som gårder, tømmerhoggerleirer og gruver. Det kreves ressurser for å lage bygninger og enheter, og for å utforske teknologier. Se side 16.
- **Infrastruktur** Bruk borgere til å bygge handels- og militære bygninger. Disse bygningene gir mulighet for oppgradering, sørger for militære enheter og gir nasjonen bonuser. Se side 15.
- **Utforskning** Bruk biblioteket til å utforske nye teknologier og gjøre fremskritt gjennom historiske tidsaldere. Dette gir fordeler, som sterkere militære enheter og bedre ressurshøstingsmetoder.
- **Forsvar** Bruk militære enheter og befestninger til å forsvare nasjonen.
- **Angrep** Bruk dine militære enheter til å innta motstandernes ressurser og byer, og til å ødelegge deres krigsevne.

BIDRAGSYTERE

BIG HUGE GAMES Spilldesign

Brian Reynolds
Douglas Kaufman
Joseph Balkoski
Kristine Ishii
Bruce Milligan

Produksjon

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

Programmering

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

Grafikk og animasjon

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

Administrasjon

Jennifer Coenen
Michael Payne
Femi Orelaja

Big Huge testteam

Chris Coleman
Jason Cain
Paul Bednarz
Mark Whitehead
Mark Sobota
Daniel Parker
Justin Bird
Robert Garrett

MICROSOFT- produsenter

Danan Davis
Rick Martinez

Testteam

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 •

Bruketesting

Jason Schklar
Bill Fulton
David Quiroz •
Keith Steury

Produktplanlegging

Jon Kimmich

Brukererfaring

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

Lydproduksjon

Duane Decker
Bill Wolford •
Ben Decker •

Utviklere

Glenn Doren
Jesse Janosov
Alex Robinson •

Markedsføring

John Dongelmans
Lisa Krost
Michelle Jacob
Stephanie Peterson
Kristen McEntire

Lokalisering - Dublin

Greg Ward
John O'Sullivan
Jason Shirley
Brian Fox
Steven Garrad
Patrick Conway
Ellis O'Hagan

Produktstøtte

Steve Kastner

Ledelse

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

En spesiell takk til

Mark Forrer
Jon Bell
Howard Simons
Marc Asher
Greenberg Traurig
Asher and 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

TEKNISK STØTTE

Argentina	(34) (11) 4316-4664
Australia	13 20 58
Brasil	(55) (11) 34446844
Österreich	+43 (01) 50222 22 55
Belgique	+32 - 2-513-2268
België	02-5133274
Belgium	02-5023432
Caribe	1-877-672-3842
Centroamérica	(506) 298-2020
Chile	800-330-6000
Colombia	(91) 324-0404 ó 9800-5-10595
Danmark	+45 44 89 01 11
Ecuador	(593) (2) 258 025
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500
France	(33) (0) 825 827 829-0-1020#
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55

Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100
Ireland	(01) 706 5353
Italia	(+39) 02-70-398-398
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268
Luxemburg	+32 2-5133274
México	(52) (55) 267-2191
Nederland	020-5001005
Netherlands	020-5001053
New Zealand	(64) (9) 337-5375
Norge	+47 22 02 25 50
Panamá	(800) 506-0001
Perú	(51) (1) 215-5002
Portugal	+351 214 409 280
España	(902) 197 198
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29
Schweiz	0848 802 253
Suisse	0848 800 253
Svizzera	0848 801 253
UK	(0870) 60 10 100
Uruguay	(598) (2) 916-4445
Venezuela	(58) (212) 276-0500

www.microsoft.com/latam/soporte/
<http://support.microsoft.com>
www.microsoft.com/brasil/atendimento
www.microsoft.com/austria/support
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/danmark/support
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/finland/support
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
microsoft@service.microsoft.de
www.microsoft.com/hellas/support/
www.microsoft.com/ireland/support
www.microsoft.com/italy/support
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
www.microsoft.com/latam/soporte/
<http://www.microsoft.nl/support>
<http://www.microsoft.nl/support>
www.microsoft.com/nz/support
www.microsoft.com/norge/support
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
<http://www.microsoft.com/portugal/suporte>
<http://www.microsoft.com/spain/support>
www.microsoft.com/sverige/support
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
www.microsoft.com/uk/support
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/