

Om du anfalls med ...

Lätt infanteri

Krutinfanteri

Modernt infanteri

Tungt infanteri

Infanteribågskyttar

Maskingevär

Eldkastare

Lätt kavalleri

Tungt kavalleri

Avståndskavalleri

Artillerivapen

Luftvärn

Attackflygplan

Bombfarkost

Helikoptrar

Tunga fartyg

Lätta fartyg

Bombarderingsfartyg

Tunga bombarderingsfartyg

Eldfartyg

Hangarfartyg

Ubåtar

Svara med ...

Kavalleri

Tungt kavalleri, pansarvagnar

Pansarvagnar, maskingevär

Bågskyttar, krutinfanteri
Maskingevär

Tungt kavalleri, Lätt infanteri

Pansarvagnar, Kavalleri

Infanteri, maskingevär

Tungt infanteri

Tungt infanteri

Bågskyttar, pansarvagnar,
lätt kavalleri

Kavalleri, pansarvagnar

Pansarvagnar, infanteri

Attackflygplan, Luftvärn,
Kryssare

Attackflygplan, Luftvärn

Attackflygplan, Luftvärn

Eldfartyg, Ubåtar

Tunga fartyg

Fartyg

Ubåtar, Flygplan

Lätta fartyg

Ubåtar, Lätta fartyg,
Luftvärn

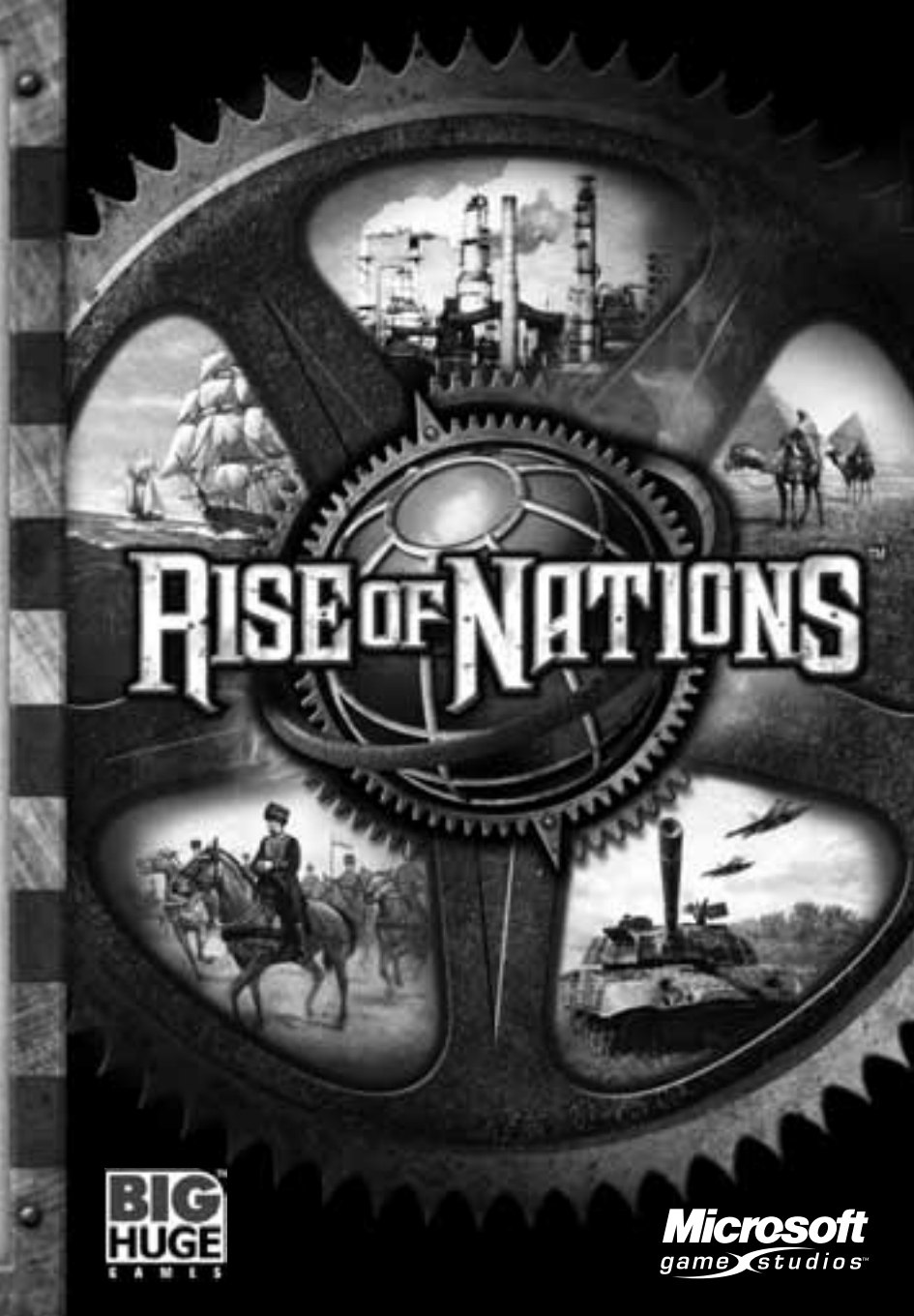
Lätta fartyg, Helikoptrar



Get the strategy
guide from Sybex!



Microsoft
game studios



SÄKERHETSVARNING

Om anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall, som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösa dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, kramptryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetlöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna.

Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Spela i ett välutrustat rum.
- Spela aldrig när du är sömnig eller trött.

Rådgör med läkare innan du börjar spela, om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Informationen i detta dokument, inklusive URL- och andra webbplatsadresser på Internet, kan ändras utan föregående meddelande. Om inget annat sägs är alla företag, organisationer, produkter, personer och händelser som förekommer här fiktiva och ingen koppling till några verkliga företag, organisationer, produkter, personer eller händelser är avsedd och bör inte heller göras. Det är användarens ansvar att följa alla gällande upphovsrättslagar. Utan att begränsa några copyright-rättigheter får ingen del av detta dokument reproduceras, lagras eller införas i ett databassystem eller överföras i någon form eller med några medel (elektroniska, mekaniska, via fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt skriftligt tillstånd från Microsoft Corporation.

© 2003 Big Huge Games, Inc. Delar © & © 2003 Microsoft Corporation. Med ensamrätt. Big Huge Games och logotypen för Big Huge Games är varumärken som tillhör Big Huge Games, Inc. Microsoft, Windows, DirectX, DirectPlay, DirectSound, DirectX, logotypen för Microsoft Games Studios, MSN och Rise of Nations är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i U.S.A. eller i andra länder.

Microsoft kan ha patent, patentansökningar, varumärken, upphovsrätt eller andra rättigheter som avser intellektuell egendom som täcker ämnet i detta dokument. Förutom enligt vad som uttryckligen anges i något skriftligt licensavtal från Microsoft, ger tillgången till detta dokument inte dig någon licens till dessa patent, varumärken, upphovsrätt eller annan intellektuell egendom.

Den här produkten innehåller programvaruteknik på licens från GameSpy Industries, Inc.

© 1999–2003 GameSpy Industries, Inc. Med ensamrätt.

Namnen på befintliga företag och produkter som omnämns här kan vara varumärken som tillhör respektive ägare.



Rise of Nations™ är ett strategispel i realtid som omfattar hela historien. Börja med en enda stad under antiken; samla resurser; bygg upp en infrastruktur; utveckla teknik; skapa underverk som pyramiderna och Eiffeltornet; utöka ditt militära inflytande över världen allt eftersom du erövrar fiendestater med bombflyg, stridsskepp och pansarvagnar – och allt detta bara på din lunchrast!

I *Rise of Nations* finns det:

- 18 nationer, var och en med särskilda förmågor och unika militära enheter.
- Fler än hundra militära enheter som agerar på marken, till havs och i luften – allt från fotsoldater till fregatter och helikoptrar.
- Över 24 olika byggnader med uppgraderingar och tekniker som kommer att utveckla din nation från en liten stad till ett samhälle i informationsåldern.
- 14 världsunderverk – terrakottaarmén i Xi'an, Taj Mahal, Eiffeltornet – som vart och ett ger din nation en speciell bonus.
- Fler än 12 olika typer av kartor som omfattar regnskogen i Amazonas, Himalaya, Nildeltat och mycket mer.
- Erövra världen-kampanj – en serie med många olika sammanlänkade scenarier.

Svenska

100 000 F KR
Homo sapiens uppstod.

30 000 F KR
Äldsta kända grottmålningarna,
Frankrike, Spanien

10 000 F KR
Första spjutkastarna (atl-atl),
Eurasien, Afrika.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INSTALLATION AV SPELET	3
VISA HJÄLP	3
SPELETS GRÄNSSNITT	4
Kommandopalett	6
ENHETER	9
Skapa enheter	9
Välja enheter	9
Flytta enheter	10
Enheternas kontrollpunkter	10
Anfalla	10
Hälsomätare	10
RESURSER	11
Gemensamma resurser	11
Sällsynta resurser	14
Ruiner	14
BYGGNADER	15
Stad	15
Bibliotek	16
Marknad	17
Tempel	18
Byggnader för förbättring av resurser	18
Militära byggnader	20
Belästringar	24
Världsunderverk	25
SPELKONCEPT	26
Synlighet	26
Nationsgräns	26
Erövring av stad	27
Utnötningsskador	27
SPEL FÖR FLERA SPELARE	28
Anslutningar för flera spelare	28
Spelinställningar för flera spelare	29
ERÖVRA VÄRLDEN	30
Så här spelar du Erövra världen	30
STRATEGISK KARTA FÖR ERÖVRA VÄRLDEN	32
Hyllning	34
Förråd	34
Understödjande arméer	34
Invasionsanfall	34
STRATEGISK ÖVERSIKT ÖVER RISE OF NATIONS	35
MEDVERKANDE	36
TEKNISK SUPPORT	37

INSTALLATION AV SPELET

Sätt i CD-ROM-skivan med Microsoft® *Rise of Nations* i CD-enheten.

I fönstret Setup klickar du på **Express Install (snabbinstallera)** om du vill utföra en standardinstallation utan att behöva göra några speciella inställningar. Om du hellre vill installera spelet på någon annan plats än standardplatsen klickar du på **Install (installera)** och följer anvisningarna på skärmen.

Obs! I den här manualen betyder "klicka" alltid att du ska använda den vänstra musknappen. Om du behöver använda den högra musknappen kommer det att sägas uttryckligen genom att du uppmanas att "högerklicka".

VISA HJÄLP

Rolloverhjälp

Rise of Nations har en omfattande rolloverhjälp som är inbyggd i spelet. Dra pekaren över ett objekt, så visas hjälptext i den nedre vänstra delen av skärmen. Hjälptexterna kan växlas mellan låg, mellan eller hög grad av detaljrikedom.

Självstudiekurs

Starta självstudiekursen genom att klicka på **Learn to Play (lär dig spela)** på Main Menu (huvudmenyn). Nybörjarspelare rekommenderas att börja med "Boadicea". Spelare med erfarenhet av strategispel i realtid kan börja med självstudiekursen "Quick Learn" (snabbkurs).

Tangentkommandon

På snabbreferenskortet finns en lista över grundläggande tangentkommandon. Om du vill ha en fullständig lista över tangentkommandon eller skapa egna tangentkommandon väljer du **Hotkeys (kortkommandon)** på menyn Player Options & Profile (Spelaralternativ och -profil).

Hjälp på webben

Om du vill veta mer om *Rise of Nations* besöker du www.riseofnationsinsider.com

7000 F KR
Vete odlas,
Mesopotamien.

TIDIGARE ÄN 3500 F KR
Hjulet uppträffas, Sumerien.

SPELETS GRÄNSSNITT

Resursinfrastruktur

Handelsgräns – Maximal resursinsamlingshastighet.

Resursfönster – Mängd och insamlingshastighet för dina resurser.

Kontrollerade sällsynta resurser

Spelhändelser/chat

Hjälpstext

Spelklocka – Visar hur länge spelet har pågått.

Paus – Klicka här om du vill göra paus i spelet.

Kommandopalette – Beroende på vilken enhet eller byggnad som är markerad kan du dela ut kommandon och göra tekniska framsteg och uppgraderingar här. Se sidan 6.

Nästa militära enhet – Klicka här om du vill leta rätt på nästa militära enhet.

Avancerade alternativ – Klicka här om du vill växla mellan avancerade kontroller på kommandopaletten mellan på och av.

Miniatyrkarta – Diagram över huvudspelkartan som visar var alla kända byggnader, enheter och sällsynta resurser finns.

Nation/tidsålder

Befolkningsgräns – Aktuellt och maximalt antal enheter.

Stadsgränsindikator – Aktuellt och maximalt antal städer.

Detaljnivå på hjälpstexter – Klicka här om du vill växla mellan låg, mellan och hög detaljrikedom i hjälpstexterna.

Spelmanen – Ändra spelalternativ, spara och ladda spel eller avsluta.

Aktuell status för framsteg/byggnader

Datafönster

Signalera till annan spelare – Skickar en blinksignal till andra spelare.

Diplomati – Klicka här om du vill öppna fönstret med diplomatipanelen.

Chat – Klicka här eller tryck på **RETUR** om du vill chatta med andra spelare.

Knapp för datafönstret – Klicka här om du vill bläddra igenom speldata som visas i det nedre högra spelfönstret.

Enhets-/byggnadsfönster – Visar attribut för en markerad enhet eller byggnad.

Sysslös invånare – Om knappen lyser klickar du på den om du vill hitta sysslös invånare.

Mål – Mål med spelet och villkor för seger.

3100 F KR

Egyptiska kungadömet
enas för första gången.

3000 F KR

Tidigaste kända skolorna,
Sumerien.

KOMMANDOPALETT

Order till dina invånare, militära enheter och andra enheter delas ut från den här paletten. Om en byggnad är markerad kan även uppgraderingar och nya tekniska framsteg utvecklas där.

Palett för medborgarkommandon

Invånare samlar resurser och bygger och reparerar byggnader. Klicka på en invånare, så öppnas paletten för medborgarkommandon i nedre vänstra hörnet.



Flytta

Flyttar en invånare till den plats du väljer genom att klicka på huvudspelkartan eller miniatyrkartan. Om du klickar på ytterligare en enhet kommer den att följa efter den du först gav order om att förflytta sig.



Anfall

Invånare anfaller nästa fiendeenheter eller -byggnad som du klickar på. Obs! Invånare har begränsad anfallsförmåga.



Larm

Klicka här om du vill sätta markerade invånare i garnison i närmaste stad eller befästning.



Byggnader

Klicka här, så öppnas en meny för att få invånare att bygga upp resursinsamling och andra handelsstrukturer som farmar och gruvor. Obs! Ju fler invånare du har som arbetar på en byggnad, desto snabbare blir den färdigbyggd.



Militära byggnader

Klicka här, så öppnas en meny för att få invånare att bygga militära strukturer som exempelvis baracker och bergsfort.



Underverk

Klicka här, så öppnas en meny för att få invånare att bygga världsunderverk som exempelvis pyramiderna.



Reparationer

Markera en invånare, klicka på den här knappen och klicka sedan på en skadad byggnad som behöver repareras.



Automatisk utforskning

Klicka här om du vill låta en enhet utforska utforskade områden slumpmässigt.



Automatisk transport

Markerade enheter transporterar sig automatiskt över vatten genom att bygga transportskepp. Klicka här om du vill aktivera eller avaktivera funktionen. Den här förmågan kräver att man har tillräckligt med vetenskapliga framsteg och att en hamn byggs.



Stanna

Markerade invånare avbryter sina aktiviteter.



Garnison

Markera invånare, klicka på den här knappen och sedan på en stad, ett torn eller ett fort för att flytta in dem dit. Det ger bättre försvarsmöjligheter. Enheter i garnison ökar anfallsstyrkan på de aktuella strukturerna.

Kommandopalett för militära enheter

Militära enheter försvarar din nation och kan anfalla fiendens enheter och byggnader. Klicka på en militär enhet så öppnas kommandopaletten för militära enheter i nedre vänstra hörnet av spelskärmen.



Flytta

Flyttar enheter till den plats du väljer genom att klicka på spelkartan eller miniatyrkartan. Om du klickar på ytterligare en enhet kommer den att följa efter den du först gav order om att förflytta sig.



Anfall

Enhet(er) anfaller nästa fiendeenhet/-byggnad du klickar på. Om du i stället klickar på en plats på kartan kommer enheten att göra en anfallsförflyttning och angripa alla eventuella fiender den möter på vägen. Obs! Militära enheter är effektiva mot vissa typer av motståndarens militära enheter (se baksidan för mer information).



Garnison

Markera en eller flera militära enheter, klicka på den här knappen och sedan på en stad, ett torn eller ett bergsfört så flyttas de dit in. Det ger bättre försvarsmöjligheter och snabbare läkning/repairation. Enheter i garnison ökar anfallsstyrkan på de aktuella strukturerna. Enheter kan också sättas i garnison i de byggnader de skapades i för att läka, men de kan inte anfalla förrän de kommer ut och åter kommer i kontakt med fienden.

ENHETER

Det finns tre grundtyper av enheter i *Rise of Nations*: invånare, militära enheter och specialenheter. Invånare (se även lärlingar och karavaner, sidan 13) samlar resurser, bygger och reparerar byggnader och i viss utsträckning försvarar de även nationen och anfaller fiender. Militära enheter anfaller fiendens enheter och byggnader och försvarar din nation. Beroende på vilken typ av militär enhet det är agerar de från marken, havet eller luften. Specialenheter är sådana med extra styrkor; det finns generaler, spioner, scouter och förrådsvagnar.

Om du vill se vilka egenskaper en enhet har klickar du på den. Då visas enhetens styrka, bepansring och, om det är aktuellt, räckvidd i enhetens/byggnadens fönster.

SKAPA ENHETER

Enheter skapar du genom att markera en enhetsproducerande byggnad och sedan klicka på en enhetsikon som visas på kommandopaletten. Du kan ställa flera enheter i kö för produktion genom att klicka på deras knapp flera gånger.

VÄLJA ENHETER

Om du vill markera en enskild enhet klickar du på den.

Om du vill markera en grupp av enheter klickar du och drar pekaren över flera enheter, alternativt håller ner Shift-tangenten och klickar på de olika enheterna. Om du markerar en grupp enheter som innehåller både militära och icke-militära enheter kommer bara de militära enheterna att markeras.

Om du vill markera alla av en viss typ av enheter på kartan dubbelklickar du på den enheten.

Grupper

Om du vill skapa en grupp av enheter markerar du de enheter som du vill ska ingå och trycker därefter på CTRL+0–9 eller CTRL+F1–F8. Du kan därefter markera enheterna i gruppen genom att trycka på deras respektive nummer eller F-tangent.

FLYTTA ENHETER

Om du vill flytta en enhet eller en grupp av enheter markerar du enheten eller gruppen och högerklickar sedan på den plats på kartan dit du vill flytta den/dem. Du kan också högerklicka på en plats på miniatyrkartan för att flytta markerade enheter.

ENHETERNAS KONTROLLPUNKTER

Du kan flytta markerade enheter längs en utstakad väg via vissa kontrollpunkter. Staka ut vägen genom att markera en enhet eller en grupp av enheter och sedan hålla nere Skift-tangenten medan du högerklickar på destinationer på kartan.

ANFALLA

Om du vill anfälla någon av fiendens byggnader eller enheter markerar du en enhet eller en grupp av enheter och högerklickar därefter på de enheter eller byggnader du vill anfälla.

Du kan också göra en anfallsförflyttning, då en enhet flyttas till en plats och anfäller alla fiender den möter på vägen. Ge order om anfallsförflyttning genom att markera en enhet eller en grupp av enheter, klicka på knappen **Attack (Anfall)** på kommandopaletten och därefter klicka på en plats på kartan eller miniatyrkartan.

Alla enheter har styrkor gentemot vissa enheter och svagheter gentemot andra. Mer detaljerad information finns på baksidan av omslaget.

HÄLSOMÄTARE



En markerad enhets eller byggnads hälsa visas på en mätare precis ovanför enheten eller byggnaden. När en enhet eller byggnad blir skadad kommer värdet på mätaren sjunka och ändra färg från grön till röd och sedan till röd.

RESURSER

Med resurser kan du skapa byggnader och enheter och utveckla uppgraderingar och tekniska framsteg. Varje stad i din nation inbringar en liten fast inkomst i form av mat och timmer, men det finns många andra sätt att öka lagret av resurser.

GEMENSAMMA RESURSER

Gemensamma resurser samlas in av invånare i resursinsamlade strukturer som farmar och gruvor. Varje resursinsamlade struktur rymmer ett visst antal arbetare. Om det finns utrymme kvar i resursbyggnaden markerar du en invånare och högerklickar sedan på byggnaden. Invånaren flyttas då till den byggnaden och börjar samla den resurs som samlas där. Om du vill ta reda på om en resurssamlade byggnad rymmer fler arbetare flyttar du pekaren över byggnaden. Då visas antalet lediga platser.

Mat



Samla mat genom att bygga farmar. Varje stad kan ha högst fem farmar. Om du vill bygga en farm markerar du en invånare, klickar på knappen **Building (byggnad)** på kommandopaletten, sedan på **Farm (farm)** och slutligen på en plats inom stadens gränser (se sidan 16) där du vill att farmen ska byggas. Invånaren kommer då att flytta sig till den platsen, bygga farmen och sköta den. När en farm byggs ger den en engångsbonus i form av mat. Mat kan även samlas in av fiskare, som skapas i hamnen (se sidan 21). Produktiviteten för farmarna i en stad ökas om du bygger ett spannmålsmagasin i staden (se sidan 18).

Timmer



Samla timmer genom att bygga skogshuggarläger i närheten av en skog. Om du vill bygga ett skogshuggarläger markerar du en invånare, klickar på **Building (byggnad)** på kommandopaletten, sedan på **Woodcutter's Camp (skogshuggarläger)** och slutligen på den plats där du vill att det ska byggas. Ju fler träd som finns i närheten av lägret, desto fler

skogshuggare får det plats i lägret. Invånaren kommer att flytta sig till platsen, bygga lägret och börja samla timmer. När ett skogshuggarläger byggs ger det en engångsbonus i form av timmer. Produktiviteten för skogshuggarläger i en stad ökas om du bygger ett sågverk i staden (se sidan 19).

Metall



Samla metall genom att bygga en gruva i närheten av berg eller klippor. Varje nation kan bara bygga en gruva vid varje berg eller klippa, och bara i de delar av bergen eller klipporna som ligger inom nationens gränser (se sidan 26) kan du bedriva gruvsdrift.

Om du vill bygga en gruva markerar du en invånare, klickar på **Building (byggnad)** på kommandopaletten, sedan på **Mine (gruva)** och slutligen i närheten av ett berg eller en klippa. Invånaren flyttar sig då dit, bygger gruvan och börjar samla metall. När en gruva byggs ger den en engångsbonus i form av metall. Produktiviteten för gruvorna i en stad ökar om du bygger ett smältverk i staden (se sidan 19).

Olja



Samla olja genom att borra upp oljekällor vid oljefyndigheter på land och i vatten. Om du vill skapa sådana byggnader markerar du en invånare, klickar på **Building (byggnad)** på kommandopaletten, klickar på knappen **Oil Well (oljebrunn)** och klickar sedan på oljefyndigheten. När en oljebrunn borrar upp ger den en

engångsbonus i form av olja. Taktiken för insamling av olja kan ökas med hjälp av raffinaderier (se sidan 20).

Välstånd



Du kan skapa välstånd genom att upprätta handelsförbindelser mellan dina städer och genom att utveckla beskattningssystem i templet.

Om du vill upprätta en handelsförbindelse bygger du först en marknad i närheten av någon av dina städer. Du bygger en marknad genom att markera en invånare, klicka på **Building (byggnad)** på kommandopaletten, sedan på **Market (marknad)** och slutligen på den plats på kartan där du vill att den ska byggas.



Därefter markerar du marknaden och klickar på knappen **Caravan (karavan)** på kommandopaletten. När den är skapad tar sig karavanen automatiskt till någon annan av dina städer och upprättar en handelsförbindelse (eller så kan du markera karavanen och högerklicka på en annan stad, om du vill älsdösa det automatiska valet).

Skattesystem utvecklar du i templet (se sidan 18), så att du kan öka välståndet i relation till hur stort territorium du har. Allt eftersom nationens territorium ökar kommer även det välstånd som skatterna skapar att öka.

Kunskaper



Kunskaper samlas in av lärlingar, som skapas vid universitet.

Om du vill bygga ett universitet markerar du en invånare, klickar på **Building (byggnad)** på kommandopaletten, sedan på **University (universitet)** och slutligen på en plats på kartan nära en stad. Invånaren kommer då att flyttas till den platsen och bygga universitetet. När ett universitet byggs ger det en engångsbonus i form av kunskaper.



Om du vill skapa en lärling klickar du på universitetet och därefter på knappen Scholar (lärling) på kommandopaletten. Ett universitet har utrymme för sju lärlingar.



Uppgraderingar av hur effektiva lärlingar är i att samla in kunskaper kan utvecklas vid universitet. Om du vill utveckla uppgraderingar markerar du universitetet och klickar sedan på uppgraderingsknappen på kommandopaletten.

SÄLLSYNTA RESURSER



Sällsynta resurser är särskilt värdefulla varor som kan ge din nation ytterligare gemensamma resurser och/eller speciella förmåner. De finns utspridda på världskartan och kan synas som glimrande ädelstenar, vingårdar eller som hjordar med djur. De visas också på miniatyrkartan som blå prickar. Om du vill tillägna dig sällsynta resurser måste du

först göra anspråk på dem med hjälp av en handelsman.

Du skapar en handelsman genom att markera en marknad och sedan klicka på knappen Merchant. När du har skapat en handelsman markerar du honom och högerklickar sedan på den sällsynta resursen. En grön cirkel kommer att dyka upp runt resursen som bekräftelse. Handelsmannen kommer att upprätta en handelsstation i närheten av resursen och du kommer att kunna dra fördel av resursen så länge din handelsman befinner sig där.

RUINER



Ruiner är antika platser som finns utspridda på spelkartan. När en enhet passerar genom en ruin får den nation som äger ruinen en engångsbonus, som exempelvis ett lager av resurser. Ruinen försvinner därefter från kartan.

BYGGNADER

Byggnader kan ha militära eller ekonomiska syften, eller så kan de ha speciella uppgifter som exempelvis biblioteket eller världsundren. Invånare, militära enheter och andra enheter skapas i byggnader. Om du vill ha mer information om en byggnad markerar du den, så visas dess egenskaper i enhets-/byggnadsfönstret.

Om du vill skapa en byggnad markerar du en invånare, klickar på någon av knapparna **Building (byggnad)**, **Military Building (militär byggnad)** eller **Wonder (underverk)** på kommandopaletten, sedan på den rätta byggnadsknappen och slutligen på en plats på kartan. Om platsen du markerat inte går att bygga på kommer pekaren att växla till rött.

Många militära strukturer har ett eget försvar. Räckvidden för deras försvar visas i enhets-/byggnadsfönstret. Om en byggnad går att använda för att sätta enheter i garnison visas även det aktuella/maximala antalet enheter i garnison och garnisonens aktuella/maximala kraft i fönstret.

Övriga kommandon, uppgraderingar och order som rör någon byggnad visas på kommandopaletten när den byggnaden är markerad.

STAD



Städer börjar som små byar och växer till metropoler allt efter som nationen utvecklas. Städerna är nationens ekonomiska centra. Den första staden som byggs blir nationens huvudstad. Städer måste byggas på territorium som din nation kontrollerar.

Du kan bygga ytterligare städer om du har utvecklat en tillräckligt hög nivå av administration vid biblioteket. Det antal städer som du har rätt att bygga visas på stadsgränsindikatorn. Nya städer måste byggas tillräckligt långt bort från befintliga städer.

När du bygger ytterligare städer utökas nationens territorium och du kan upprätta ytterligare handelsförbindelser. Varje stad bidrar också lite till att öka takten för insamling av mat och timmer.

Ekonomisk radie

De flesta icke-militära byggnader, exempelvis farmar, bibliotek eller världsunderverk, måste byggas inom en stads ekonomiska radie.

Om du vill ta reda på hur stor ekonomisk radie en stad har markerar du en invånare och börjar upprätta en byggnad. Då visas den ekonomiska raden runt staden. Du kan också markera staden och titta i enhets-/byggnadsfönstret, där radien finns angiven.

BIBLIOTEK



Vid biblioteket kan nationen utveckla militära, administrativa, kommersiella och vetenskapliga framsteg. Utveckling på de här områdena ger ökade fördelar för din nation. Nationens möjligheter att gå vidare i tidsåldrarna utvecklas också vid biblioteket. Bibliotek måste byggas inom en stads ekonomiska radie. Det är bara tillåtet att bygga ett bibliotek i varje stad.

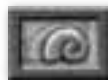
Bibliotekets kommandopalett

Om du vill använda bibliotekets kommandopalett i nedre vänstra hörnet klickar du på biblioteket. Framsteg och tidsåldrar som inte är tillgängliga kommer att visas nedtonade; Framsteg och tidsåldrar som du redan har utvecklat visas enfärgade; Framsteg och tidsåldrar som är tillgängliga för utveckling visas i färg.



Den översta raden i bibliotekets kommandopalett, tidsåldrar, avspeglar den totala status, makt och framstegsnivå som din nation har uppnått. Många uppgraderingar kräver att nationen befinner sig i en viss tidsålder.

De övriga raderna representerar militära, administrativa, kommersiella och vetenskapliga framsteg. Utveckling på de här områdena ger en mängd fördelar för din nation (se snabbreferenskortet för mer information).



Om du vill utveckla ett framsteg klickar du på den knappen. Om du har tillräckligt med resurser för att köpa den kommer nationen att börja utveckla det framsteget. De olika framstegen måste utvecklas i ordning, från den lägsta nivån till den högsta (från vänster till höger).



För att kunna gå vidare till den klassiska åldern måste nationen ha två framsteg, vilka som helst. Därefter kommer din nation att behöva ytterligare fyra framsteg, vilka som helst, om du vill att det ska gå vidare i tidsåldrarna (utom i Erövra världen-spel, se sidan 30).

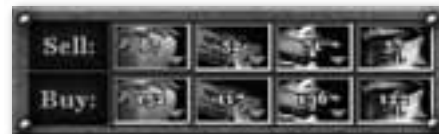
Om du har flera bibliotek kan du utveckla flera framsteg samtidigt. Framtida framsteg blir tillgängliga först efter att alla framsteg från antiken till informationsåldern har utvecklats.

MARKNAD



På marknaden skapas karavaner och handelsmän. Marknader ger även bonus till din välståndsökning. Marknader måste upprättas inom en stads ekonomiska radie och det är bara tillåtet med en marknad i varje stad.

Om du har tillräckligt med kommersiella framsteg kan gemensamma resurser, utom kunskaper, köpas och säljas på marknaden i utbyte mot välstånd. Markera en marknad, så visas en handelspanel på kommandopaletten. Alternativt kan du använda marknadspanelen i resursgränssnittet.



Du måste köpa och sälja resurser i buntar om 100 enheter. I det här exemplet får du 87 i välstånd när du säljer 100 enheter mat och det kostar dig 152 i välstånd att köpa 100 enheter mat. Marknadspriserna går upp och ner.

1372

Acamapichtli, som anses vara
Aztekernas grundare, föds.

1400-TALET

Buddisttemplet Porslinstornet
byggs, Kina.

TEMPEL



Tempel utökar nationens gränser (se sidan 26) och stadens räckvidd för anfall och ökar hälsolivån. Tempel måste byggas inom en stads ekonomiska radie och det är bara tillåtet att ha ett tempel i varje stad. När ett tempel byggs ger det en engångsbonus i form av välstånd.



Om du vill utveckla uppgraderingar av ett tempels effektivitet markerar du templet och klickar sedan på uppgraderingsknappen på kommandopaletten. Du kan bara utveckla en sådan uppgradering om din nation har nått tillräckligt hög nivå av administration.



Om du vill utveckla uppgraderingar av nationens beskattningssystem markerar du templet och klickar sedan på uppgraderingsknappen på kommandopaletten (se sidan 13 för mer information om beskattning). Du kan bara utveckla en sådan uppgradering om din nation har nått tillräckligt hög nivå av administration.

BYGGNADER FÖR FÖRBÄTTRING AV RESURSER

Sådana här strukturer ökar insamlingstakten i exempelvis farmar och gruvor. Många gör så att nationen kan förbättra ökningen av insamlingstakt genom att utveckla nya framsteg. Alla byggnader för förbättring av resurser måste byggas inom stadens ekonomiska radie och endast en sorts resursförbättrande byggnad får byggas i varje stad.

Spannmålsmagasin



Ökar avkastningen på alla farmar inom den stad där spannmålsmagasinet byggs. För att kunna bygga ett spannmålsmagasin måste nationen ha tillräckligt hög nivå av vetenskapliga framsteg och ha nått den klassiska åldern.



Om du vill utveckla successiva uppgraderingar av spannmålsmagasinets matinsamlingsbonus markerar du spannmålsmagasinet och klickar sedan på uppgraderingsknappen på kommandopaletten. Du kan bara göra det om nationen har tillräckligt hög nivå av vetenskapliga framsteg.



Om du vill utveckla successiva uppgraderingar av kavalleriets, infanteriets och skeppbyggarnas produktionstakt, kavalleriets och infanteriets synfält och snabbare läkningstakt för enheter i garnison, så klickar du på uppgraderingsknappen på kommandopaletten.

Sågverk



Ökar timmeravkastningen från alla skogshuggarläger i den stad där det byggs. För att du ska kunna bygga ett sågverk måste nationen ha tillräckligt hög nivå av vetenskapliga framsteg och ha nått den klassiska åldern.



Om du vill utveckla successiva uppgraderingar av sågverkets timmerinsamlingsbonus markerar du sågverket och klickar sedan på uppgraderingsknappen på kommandopaletten. Du kan endast utveckla uppgraderingar om din nation har tillräckligt hög nivå av vetenskapliga framsteg.



Om du vill utveckla successiva uppgraderingar av bygghastighet och hälsa klickar du på uppgraderingsknappen på kommandopaletten.

Smältverk



Ökar metallavkastningen från alla gruvor i den stad där det byggs. För att kunna bygga ett smältverk måste nationen ha tillräckligt hög nivå av vetenskapliga framsteg och ha nått den klassiska åldern.



Om du vill utveckla successiva uppgraderingar av smältverkets metallinsamlingsbonus markerar du smältverket och klickar sedan på uppgraderingsknappen på kommandopaletten. Du kan bara göra det om nationen har tillräckligt hög nivå av vetenskapliga framsteg.



Om du vill utveckla successiva uppgraderingar av produktionshastigheten av fordon och förrådsvagnarnas kapacitet och minska utnöjningsskadorna (se sidan 27) klickar du på uppgraderingsknappen på kommandopaletten.

Raffinaderi



Ökar oljeavkastningen från alla oljebrunnar i nationen. För att kunna bygga ett raffinaderi måste nationen ha tillräckligt hög nivå av vetenskapliga framsteg och ha nått industriåldern.

MILITÄRA BYGGNADER

I de här strukturerna skapas militära enheter. Nationen kan också köpa uppgraderingar för de enheter som skapas i de här byggnaderna. Genom att sätta militära enheter som skapats i de här strukturerna i garnison kan du skydda och läka dem.

Militära byggnader kan byggas utanför städernas ekonomiska radier, men de måste placeras inom nationens gränser (se sidan 26).

Obs! Militära byggnaders namn kan ändras när du går vidare genom tidsåldrarna - exempelvis blir belägringsfabriker fabriker och stall blir motorfordonsfabriker.

Baracker



I baracker skapas infanterienheter och scouters. Nationen måste ha utvecklat militär nivå 1 för att kunna bygga baracker.



Om du vill skapa lätt och tungt infanteri eller infanteribågsskyttar markerar du barackerna och klickar sedan på respektive knapp på kommandopaletten. Du kan klicka flera gånger för att ställa enheter i kö till produktionen.



Om du vill uppgradera infanteriet markerar du barackerna och klickar sedan på den uppgraderingsknappen på kommandopaletten. Nationen måste ha nått tillräckligt långt i tidsåldrarna och utvecklat tillräckligt med militära framsteg för att kunna utveckla de här uppgraderingarna. När de har utvecklats förbättras automatiskt alla infanterienheter av samma klass.

Hamn/Ankarplats



I hamnar skapas marina militära enheter och fiskare. Nationen måste ha utvecklat kommersiell nivå 1 för att kunna bygga hamnar/ankarplatser.



Om du vill skapa fiskare markerar du hamnen och klickar sedan på knappen **Fishermen (Fiskare)** på kommandopaletten. Om du vill samla mat med hjälp av fiskare markerar du enheten och högerklickar sedan på synliga fiskar. En grön cirkel kommer att dyka upp runt resursen som bekräftelse.



Om du vill skapa militära skepp markerar du hamnen och klickar sedan på respektive knapp på kommandopaletten. Du kan klicka flera gånger för att ställa enheter i kö till produktionen.



Om du vill uppgradera dina skepp markerar du hamnen och klickar sedan på aktuell uppgraderingsikon på kommandopaletten. Nationen måste ha nått tillräckligt långt i tidsåldrarna och utvecklat tillräckligt med militära framsteg för att kunna utveckla de här uppgraderingarna. När de har utvecklats förbättras automatiskt alla skepp av samma klass.

1769

Nicolas-Joseph Cugnot
uppfinner bilen, Frankrike.

1783

Varmluftballongen uppfinnas,
Frankrike.

1816

Zulu-kungen Shaka startar
krig i södra Afrika.

Stall/motorfordonsfabrik



I stall skapas kavallerienheter, och senare när stallen omvandlas till motorfordonsfabriker producerar de pansarvagnar och andra motordrivna kavallerifordon. Nationen måste ha utvecklat minst en nivå av militära framsteg och uppnått den klassiska åldern för att kunna bygga strukturen.



Om du vill skapa lätta eller tunga kavallerienheter eller avståndskavalleri markerar du stallen och klickar sedan på respektive knapp på kommandopaletten. Du kan klicka flera gånger för att ställa enheter i kö till produktionen.



Om du vill uppgradera kavalleriet markerar du stallen och klickar sedan på aktuell uppgraderingsknapp på kommandopaletten. Nationen måste ha nått tillräckligt långt i tidsåldrarna och utvecklat tillräckligt med militära framsteg för att kunna utveckla de här uppgraderingarna. När de har utvecklats förbättras automatiskt alla kavallerienheter av samma klass.

Belägringsfabrik/fabrik



I belägringsfabriker skapas belägrings- och artillerienheter samt förrådsvagnar (som kan förhindra utnötningsskador på fiendeterritorium). Nationen måste ha utvecklat tillräckligt hög nivå av militära framsteg och uppnått den klassiska åldern för att kunna bygga strukturen.



Om du vill upprätta belägringsenheter markerar du belägringsfabriken och klickar sedan på respektive knapp på kommandopaletten. Du kan klicka flera gånger för att ställa enheter i kö till produktionen.



Om du vill uppgradera belägringsenheterna markerar du belägringsfabriken och klickar sedan på uppgraderingsknappen på kommandopaletten. Nationen måste ha nått tillräckligt långt i tidsåldrarna för att kunna utveckla den här uppgraderingen. När de har utvecklats förbättras automatiskt alla belägringsenheter av samma klass.

Flygbas



På flygbaser skapas flygplan. Nationen måste ha utvecklat tillräckligt hög nivå av militära framsteg och uppnått industriåldern för att kunna bygga strukturen.



Om du vill skapa flygplan markerar du flygbasen och klickar på respektive knapp på kommandopaletten. Du kan klicka flera gånger för att ställa enheter i kö till produktionen.



Om du vill uppgradera dina flygplan markerar du flygbasen och klickar sedan på aktuell uppgraderingsknapp på kommandopaletten. Nationen måste ha nått tillräckligt långt i tidsåldrarna för att kunna utveckla den här uppgraderingen. När uppgraderingen har utvecklats förbättras automatiskt alla flygplan av samma klass.

Missilsilo



Missilsilor används för att skapa, förvara och skjuta iväg vanliga missiler och kärnkraftsmissiler. Varje silo rymmer bara en missil. Nationen måste ha utvecklat tillräckligt hög nivå av militära framsteg och uppnått den moderna tidsåldern om du vill kunna uppföra den här moderna byggnaden.



Om du vill skapa vanliga missiler eller kärnkraftsmissiler markerar du missilsilon och klickar sedan på aktuell knapp på kommandopaletten.



Du uppgraderar missilerna genom att markera missilsilon och sedan klicka på uppgraderingsknappen på kommandopaletten. Nationen måste ha nått tillräckligt långt i tidsåldrarna för att kunna utveckla den här uppgraderingen. När uppgraderingen har utvecklats förbättras automatiskt alla missiler av samma klass.

WARNING! Användning av kärnvapen orsakar omfattande skador på dina fiender. Det får också politiska konsekvenser för en nation att använda dem, som exempelvis ett handelsbargo som tillfälligt gör det omöjligt för den angripande nationen att handla med sina resurser. Kärnvapen ger även miljömässiga efterverkningar - en nedräkning mot Armageddon startar. Ytterligare kärnvapenangrepp för nedräkningen närmare nollpunkten. När den är nere på noll är spelet förlorat för ALLA spelare.

BEFÄSTNINGAR

Befästningar är militära strukturer som kan byggas utanför städernas ekonomiska radier men inom nationens gränser.

Befästningarnas namn ändras genom tidsåldrarna - exempelvis omvandlas fort till slott, fästningar och slutligen till reduiter. För befästningar krävs att nationen har nått tillräckligt långt i tidsåldrarna och i utvecklingen av militära framsteg.

Utkikspost



Den här strukturen ger stor observationsradie och är användbar när den byggs nära en fiendegräns eller i utkanten av ditt territorium där du sannolikt kan utsättas för krypanfall. Utkiksposterna kan inte användas offensivt eller till att sätta trupper i garnison. Under industriåldern uppgraderas utkiksposten till en flygförsvarskanon och får förmåga att skjuta ner fiendens flygplan.

Torn



Den här lilla, billiga befästningen anfaller automatiskt fiender när de är inom räckhåll. Enheter kan även sättas i garnison här, vilket ökar tornets offensiva styrka samtidigt som det skyddar och läker skadade enheter.



Om du vill uppgradera invånares stridskapacitet och hälsa markerar du ett torn och klickar sedan på uppgraderingsknappen. Dina invånare får knappen **To Arms (fatta vapnen)** på sin kommandopalett, vilket ökar deras stridskapacitet. Nationen måste ha uppnått en viss tidsålder för att kunna utveckla de här uppgraderingarna.



Om du vill orsaka dina fiender utnötningsskador (skador som automatiskt drabbar fiender inom ditt territorium) ska du utveckla de här framstegen. Du gör det genom att klicka på tornet och därefter på den här knappen.

Fort



Fort är de största och kraftfullaste av befästningarna. Du får inte bygga fort för nära fiendestäder eller andra fort. Här skapas generaler och spioner.

Fort skyddar ett större område än torn och anfaller automatiskt alla fiender inom räckhåll med större kraft. Ett stort antal vänligt inställda trupper kan sättas i garnison i ett fort.

Fort påverkar nationsgränser. Om de byggs nära din gräns flyttar de den utåt.



Om du vill uppgradera räckvidd och synfält för dina fort och torn, samt den effekt dina fort har på nationsgränser, klickar du på uppgraderingsknappen. Nationen måste ha nått tillräckligt långt i tidsåldrarna och ha utvecklat tillräckligt med militära framsteg för att kunna göra de här uppgraderingarna.



Du kan öka dina generaler och spioners effektivitet genom att klicka på uppgraderingsknappen. Nationen måste ha nått tillräckligt långt i tidsåldrarna och ha utvecklat tillräckligt med militära framsteg för att kunna göra de här uppgraderingarna.

VÄRLDSUNDERVERK



Nationer har historien igenom skapat storverk inom konst, arkitektur och teknik, som nu står monument över sina respektive kulturer. Det finns fjorton underverk i *Rise of Nations*. För att upprätta ett underverk krävs det en betydande investering i form av resurser, men det ger också din nation stora fördelar.

1866

Alfred Nobel uppfinner
dynamiten, Sverige.

SPELKONCEPT

SYNLIGHET

När du startar ett normalt spel är kartan mörklagd utom där du har enheter och byggnader. Om du vill utforska något mörklagt område skickar du en enhet, till exempel en scout, till det området. Sällsynta resurser, dolda tillgångar och andra nationers läge kan då upptäckas. Obs! När du har utvecklat nivå sex inom vetenskapliga framsteg är hela spelkartan utforskad.

När delar av kartan utforskas innebär det inte att din nation kan se allt som händer där hela tiden. Om dina enheter lämnar en region och du inte har några strukturer där blir den nedtonad. Andra nationers enheter kan förflytta sig, exploatera resurser eller bygga städer i området. Endast på territorium inom dina enheters eller byggnaders synfält kan du observera vad som händer hela tiden.

NATIONSGRÄNS

Din nations gränser omfattar det territorium du kontrollerar. Nationsgränser visas som en färgad linje (i din nations färg).

Utöka nationsgränser

När du startar ett spel avgör placeringen av din första stad var dina nationsgränser hamnar. Allt eftersom du utvecklar administrativa framsteg kommer radien på gränsen att öka. Obs! Tempel och uppgraderingar av tempel flyttar nationsgränserna utåt extra mycket.

Även andra byggnader och uppgraderingar av dem flyttar nationens gränser utåt. Om du bygger en ny stad nära din gräns flyttas gränsen utåt kring den nya staden. En liknande effekt uppnår du om du bygger ett fort nära din gräns.

Kamp om nationsgränser

Fört eller senare möts gränserna till expanderande nationer. Den nation som snabbast utvecklar administrativa framsteg och placerar fler gränsförflyttande strukturer nära den konkurrerande nationens gräns kommer att pressa tillbaka grannationens gräns.

Alla byggnader och enheter som befinner sig på en annan nations territorium drabbas av utnötningsskador. Obs! Stadskärnor kan du inte förlora på det här sättet.

ERÖVRING AV STAD

För att du ska kunna erövra en fiendestad måste hälsomätaren för dess stadskärna vara helt i botten. Till skillnad från andra byggnader gör det inte att själva strukturen förstörs, men den blir möjlig att erövra. Om du vill erövra en stadskärna med hälsomätaren i botten markerar du infanterienheter och flyttar dem närmare stadskärnan. Du måste ha fler militära styrkor än fienden har inom stadens radie för att kunna erövra staden.

Territoriet som omger en erövrad stad blir neutral mark och en nedräkning startar. Under nedräkningens gång assimileras staden. När staden är assimilerad blir stadskärnan med omgivande territorium del av din nation.

Obs! Om du erövrar en fiendes huvudstad startar en nedräkning för huvudstadsseger. Om du fortfarande kontrollerar huvudstaden när nedräkningen löper ut tillfaller alla städer i den nationen dig.

UTNÖTNINGSSKADOR

Den här typen av skador uppstår när militära enheter går in på territorium som tillhör någon icke allierad nation. De visas genom ett rött sken runt de skadade enheterna. Utnötningsskador är ett framsteg som ursprungligen utvecklas och senare uppgraderas vid tornbefästningen.

Obs! Om nationsgränser flyttas så att dina byggnader hamnar inom fiendens territorium kommer de också att drabbas av utnötningsskador.

1871

Feodalsystemet avskaffas, Japan.

1893

Aspirin börjar användas som smärtstillande medel, Tyskland.

1900

Greve Ferdinand von Zeppelin bygger den första flygfarkosten i hårt material, Tyskland.

SPEL FÖR FLERA SPELARE

Du kan uppleva utmanande strider mot en datorkontrollerad nation när du spelar ensam, men det finns inget som går upp emot att pröva dina krafter mot en annan mänsklig hjärna.

Om du vill bjuda in andra att spela *Rise of Nations* tillsammans med dig klickar du på Multiplayer Game (spel för flera spelare) på Main Menu (huvudmenyn). Upp till åtta spelare kan delta. Du kan vara värd för spelet och välja spelinställningar och karta, eller så kan du välja att delta i ett spel som någon annan är värd för.

ANSLUTNINGAR FÖR FLERA SPELARE

Du måste välja mellan två sorters anslutning för spel för flera spelare: GameSpy Internet Matchmaking eller lokalt nätverk (LAN)/direkt Internet-anslutning (TCP/IP).

Lokalt nätverk och direkt Internet-anslutning

Om du väljer de här anslutningstyperna från flerspelarmenyn kan du:

- **Join (delta)** – Om du vill spela via ett lokalt nätverk väljer du ett spel i listan och klickar på **Join (delta)**.
- **Join IP (delta, IP-adress)** – Om du vill spela via Internet måste du ange spelvärdens IP-adress och klicka på **OK**.
- **Create (skapa)** – Klicka på **Create (skapa)** om du vill vara värd för ett spel antingen via ett lokalt nätverk eller via Internet.
- **Observe (iaktta)** – Klicka på **Observe (iaktta)** om du vill titta på när ett spel spelas via ditt lokala nätverk.
- **Observe IP (iaktta, IP-adress)** – Om du vill titta på när ett spel spelas via en direkt Internetanslutning måste du ange spelvärdens IP-adress och klicka på **OK**.

För att kunna spela via ett lokalt nätverk måste du ha en LAN-adapter och vara ansluten till ett lokalt nätverk.

För att kunna spela via Internet (TCP/IP) måste du vara ansluten till Internet via en Internetleverantör. För att kunna delta i ett Internetspel måste du känna till värdens IP-adress.

Obs! Din IP-adress hittar du på spelets startskärm. Om du är värd för ett spel ska du se till att alla spelare har din IP-adress.

GameSpy Internet Matchmaking

Matchning för de här flerspelarspelen görs med hjälp av GameSpy-servrar. Du kommer att uppmanas att skapa en profil, eller att logga in med namn och lösenord om du redan har en profil. När du är inloggad kan du se tillgängliga *Rise of Nations*-spel som andra spelare är värdar för i GameSpy-lobbyn.

Om du vill delta i något av spelen som visas i GameSpy-lobbyn klickar du på ett spel i listan och klickar sedan på **Join (delta)**. Du kan skapa ett eget spel och anpassa spelparametrarna genom att klicka på **Create (skapa)**. Klicka på **Refresh (uppdatera)** så uppdateras listan över tillgängliga spel. Om du vill filtrera listan utifrån olika regler och kartor klickar du på **Filter (filtrera)**.

SPELINSTÄLLNINGAR FÖR FLERA SPELARE

Oavsett om du deltar i eller är värd för ett spel för flera spelare kommer du att se skärmen för spelinställningar för flera spelare.

Om du är värd för spelet kan du anpassa reglerna och välja karta på samma sätt som om du spelade ensam. Du kan också tilldela de olika deltagarplatserna statusen ledig, upptagen eller datorstyrd.

Om du anger att platser är lediga kan andra spelare delta i spelet.

När spelarna är redo måste de markera kryssrutan bredvid sina namn i spelarområdet.

Obs! Spelvärderna kan avmarkera spelare, ändra deras status eller kasta ut dem från spelet.

När alla spelare har markerat sina kryssrutor kan värden klicka på **Start** så att spelet sätts igång. En nedräkning på tio sekunder påbörjas och sedan startar spelet.

1911

Första bombplanet, Italien.

1916

Första användningen av pansarvagnar, av britterna, slaget vid Somme.

ERÖVRA VÄRLDEN

Erövra världen är en serie av sammanlänkade scenarier i *Rise of Nations* där du börjar som ledare för en stam under Antiken, sammanför avlägsna provinser, bildar allianser med andra vänligt sinnade regeringar och utplånar alla som kommer i din väg... tills du har världsherravälde.

Till skillnad från ett vanligt *Rise of Nations*-spel utspelar sig varje Erövra världen-scenario under en jämförelsevis begränsad historisk period. Det krävs ett flertal scenarier för att ta sig genom en enda tidsålder.

Eftersom du kommer att kontrollera ett världsomspännande imperium har du tillgång till ett flertal särskilda resurser och funktioner, exempelvis bonuskort som kan få oddsen att väga över till din fördel i strid.

Om du vill starta ett Erövra världen-spel klickar du på **Solo Game (enskilt spel)** på **Main Menu (huvudmenyn)** och klickar sedan på **Conquer the World Campaign (Erövra världen-kampanj)**. Du kommer att uppmanas att välja nation och ställa in svårighetsgrad. Klicka antingen på **New Campaign (ny kampanj)**, **Continue Campaign (fortsätt kampanj)** eller **Load Campaign (läs in kampanj)** för att starta Erövra världen.

SÅ HÄR SPELAR DU ERÖVRA VÄRLDEN

Inleda ett anfall

När du startar Erövra världen har du en armé och ett territorium som är din huvudstad. Därefter anfaller du främmande territorier och territorier som ingen gör anspråk på med dina arméer.

Om du vill anfalla ett intilliggande territorium klickar du på din arméfigur. Då visas alla tillåtna anfallsförflyttningar med gröna pilar. Flytta din armé in på det territorium som du vill erövra och klicka på knappen **Start (starta)**.

Obs! Du kan bara inleda ett anfall varje gång det är din tur, om det inte är ett invasionsanfall (se sidan 34).

Bonuskort

Efter att du har klickat på knappen **Start (starta)** kommer du att uppmanas att spela ut något av dina bonuskort, såvida du inte anfaller ett territorium som ingen gör anspråk på.

Du skaffar bonuskort genom att erövra territorier eller genom att köpa slumpmässiga bonuskort. Bonuskort ger extra resurser, arméer eller någon annan typ av speciell styrka i strid. Bonuskort kan endast användas en gång.

Anfallet

Efter att du använt bonuskort startar ett *Rise of Nations*-scenario. Målen med scenariet beror på de speciella omständigheter som råder i det territorium du försöker erövra. Du kanske måste försvara en stad mot barbariska hordar, eller så ska du invadera och ta kontrollen över en fiendes huvudstad.

Efter anfallet

Om du lyckas kommer du att få krigsbyte från territoriet. Det kan vara exempelvis hyllningar, bonuskort, förråd, världsunderverk och sällsynta resurser. Territoriet tillfaller din nation.

Försvara territorier

Efter att du anfaller kan det hända att andra nationer invaderar dina territorier. När du är i försvarsposition kommer du först att få tillfälle att spela ut bonuskort.

Andra åtgärder

När det är din tur kan du också:

- Förflytta dina arméer till angränsande territorier inom din nation (markerade med blå pilar).
- Inleda diplomatiska förhandlingar med andra nationer.
- Köpa slumpmässiga bonuskort.
- Uppgradera dina territoriers styrka.
- Köpa territorier.

30

31

1937
Första helikoptern byggs,
Tyskland.

1941
Bazookan uppfinns, U.S.A.

1942
Människans första avsiktligt orsakade
nukleära kedjereaktion, USA.

STRATEGISK KARTA FÖR ERÖVRA VÄRLDEN

Miniatyrkarta – Färgkodad karta som visar vilka territorier varje nation kontrollerar. Klicka på en punkt om du vill komma till den platen på den strategiska kartan.

Huvudstadsflagga

Popupfönster – Visar detaljer om bonuskort, sällsynta resurser, hyllningar, förråd och andra detaljer på den strategiska kartan.

Hjälpstext

Alternativ – Klicka här om du vill spara, läsa in, visa landvinningar eller avsluta spelet.

Regler – Klicka här om du vill läsa reglerna för Erövrva världen.

Världshändelser – Klicka här om du vill visa andra nationers handlingar under senaste spelturen.

Världstatus – Klicka här om du vill visa uppgifter om alla nationer.

Strategisk karta – Visar information om territorier: deras försvarsstyrka, vilka resurser och bonusar de har och vilken nation som kontrollerar dem. Du rullar kartan genom att flytta pekaren till kanten på skärmen.

Fiendearmégr i siffror

Territoriets styrka

Uppgifter om territorier – Dra pekaren över de här ikonerna så visas ytterligare uppgifter i popupfönstret.

Understödjande armégr

Tillåten anfallsförflyttning

Tillåten icke anfallsförflyttning

Din armégr i siffror

Nationens informationspanel – Visar mängden hyllningar din nation har, hur många spelturner det är kvar tills du kan gå till nästa tidsålder och din totala inkomst av sällsynta resurser.

Uppgradera territoriets styrka – Om du har tillräckligt med hyllningar (se nästa avsnitt) klickar du på den här knappen och sedan på något av dina territorier, så utökas försvarsstyrkan för det territoriet.

Köp slumpmässigt bonuskort

Diplomatikknapp – Klicka om du vill öppna diplomatifönstret där du kan köpa territorier, föreslå allianser och fredsfördrag eller förklara krig.

Centrera karta – Klicka när du vill centrera den strategiska kartan på din huvudstad.

Nästa spelturn/ Startknapp – Klicka här när du har slutfört alla handlingar och vill gå vidare till nästa spelturn, eller om du vill inleda en militär handling.

Bonuskort – ger taktiska och strategiska fördelar i strid.

Sällsynta resurser – De specifika sällsynta resurser som finns inom dina territorier.

Underverk – De världsunderverk du kontrollerar.

1945

Förenta nationerna (F.N.) grundas

1957

Sovjetunionen skjuter upp världens första satellit, Sputnik.

HYLLNING

Hyllning är den strategiska motsvarigheten till välstånd i ett vanligt *Rise of Nations*-scenario. Du får hyllningar genom att erövra territorier, acceptera mutor från andra länder mot att du inte anfaller dem och genom andra diplomatiska handlingar.

Använd hyllningar för att köpa slumpmässiga bonuskort, öka styrkan på dina territorier eller köpa nya territorier. Hyllningar används också vid diplomatiska handlingar som att förklara krig, bilda allianser eller betala mutor i syfte att hejda förestående anfall mot dina territorier.

FÖRRÅD



På vissa territorier finns förråd. Om du erövrar ett territorium som har ett förråd innebär det att din nation kan försörja ytterligare en armé. Placera den här extraarmén i vilket som helst av dina territorier där du inte har någon annan armé.

UNDERSTÖDJANDE ARMÉER

Om någon av dina eller en allierads arméer befinner sig i territorier som gränsar till ett territorium som du anfaller kommer de att stödja dig i striden. De här understödjande arméerna är utmärkta med svarta pilar på displayen. Obs! Territorier som försvarar sig mot ett anfall kan också kalla in understödjande arméer.

INVASIONSANFALL

Med hjälp av understödjande arméer kan du övermanna fiendens styrkor. Om du har två hela arméer fler än fienden "övermannar" du den fienden och vinner automatiskt. Invasionsanfallet räknas inte som ett anfall i din speltur och det står dig fritt att göra ytterligare ett anfall, förutsatt att du har lediga arméer att anfalla med. Det är inte tillåtet att göra invasionsanfall mot en fiendes huvudstad.

STRATEGISK ÖVERSIKT ÖVER RISE OF NATIONS

Om du ska vinna *Rise of Nations* måste du bli den mäktigaste nationen. Det kan du bli genom att bygga världsunderverk, som exempelvis pyramiderna. Du kan också utöka dina nationsgränser över kartan för att få inflytande över världen, eller så kan du erövra konkurrerande nationer med militär styrka.

Det finns sex grundprinciper för att bygga upp en mäktig nation.

- **Utforska världen** Skicka ut en scout för att utforska kartan och upptäcka resurser som finns inom din nations gränser. Då får du också reda på konkurrerande nationers geografiska läge.
- **Samla resurser** Använd invånare till att bygga och bemanna resursinsamlingsstrukturer som till exempel farmar, skogshuggarläger och gruvor. Resurser behöver du för att skapa byggnader och enheter, samt för att utveckla framsteg. Se sidan 16.
- **Infrastruktur** Använd invånare till att upprätta handelsrelaterade och militära byggnader. De här byggnaderna möjliggör uppgraderingar, ger dig militära enheter och ger bonusar till din nation. Se sidan 15.
- **Framsteg** Använd biblioteket för att utveckla nya framsteg och gå vidare i de historiska tidsåldrarna. De ger fördelar som exempelvis starkare militära enheter och förbättrade resursinsamlingsmetoder.
- **Försvar** Använd militära enheter och befästningar när du försvarar din nation.
- **Anfall** Använd dina militära enheter när du vill ta kontroll över motståndarnas resurser och städer och minska deras möjligheter att föra krig.

MEDVERKÄNDE

BIG HUGE GAMES

Speldesign

Brian Reynolds
Douglas Kaufman
Joseph Balkoski
Kristine Ishii
Bruce Milligan

Arian Tibbs
Jay Gillen
James Ku
Dan Gregoras
Jack Snyder

Administration

Jennifer Coenen
Michael Payne
Femi Orelaja

Produktion

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

Grafik och animeringar

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

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 •

Användartestning

Jason Schklar
Bill Fulton
David Quiroz •
Keith Steury

Produktplanering

Jon Kimmich

Användarupplevelse

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

Ljudproduktion

Duane Decker
Bill Wolford •
Ben Decker •

Utvecklare

Glenn Doren
Jesse Janosov
Alex Robinson •

Marknadsföring

John Dongelmans
Lisa Krost
Michelle Jacob
Stephanie Peterson
Kristen McEntire
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

Lokalisering - Dublin

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

Produktsupport

Steve Kastner

Ledning

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

Särskilt tack till

Mark Forrer
Jon Bell
Howard Simons
Marc Asher
Greenberg Traurig
Asher och 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 SUPPORT

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/