

Hvis du bliver angrebet med...

Skal du besvare med...

Let infanteri	Kavaleri
Krudtinfanteri	Svært kavaleri , kampvogne
Moderne infanteri	Kampvogne, maskingeværer
Tungt infanteri	Bueskytter, krudtinfanteri Maskingeværer
Bueskytter	Svært kavaleri, let kavaleri
Maskingeværer	Kampvogne, kavaleri
Flammekaster	Infanteri, maskingeværer
Let kavaleri	Tungt infanteri
Tungt kavaleri	Tungt infanteri
Opstillet kavaleri	Bueskytter, kampvogne, let kavaleri
Artillerivåben	Kavaleri, kampvogne
Antiluftskyts	Kampvogne, infanteri
Jagerfly	Jagerfly, antiluftskyts, krydsere
Bombefly	Jagerfly, antiluftskyts
Helikoptere	Jagerfly, antiluftskyts
Svære skibe	Brandskibe, u-både
Lette skibe	Svære skibe
Bombeskibe	Skibe
Svære bombeskibe	U-både, luftfartøjer
Brandskibe	Lette skibe
Hangarskibe	U-både, lette skibe Antiluftskyts
Ubåde	Lette skibe, helikoptere



SYBEX®
Get the strategy
guide from Sybex!



Microsoft
game studios



SIKKERHEDSOPLYSNINGER

Om lysfølsomme anfald

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfald" ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, trækn timer ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller kramper, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne.

Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler:

- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

Indholdet i denne brugerhåndbog, herunder URL-adresse og andre henvisninger til Websteder på internettet, kan ændres uden forudgående varsel. Firmaer, organisationer, produkter, personer og hændelser anvendt i eksempler er fiktive, medmindre andet er angivet, og forbindelse til rigtige firmaer, organisationer, produkter, personer eller hændelser er ikke tilsluttet, hvorfor sådanne forbindelser ikke bør udledes heraf. Overholdelse af alle gældende ophavsretsregler er brugerens ansvar. Uden at begrænse omfanget af rettighederne under ophavsretsreglerne må ingen dele af denne håndbog reproducere, gemmes eller indføres i et overførselssystem eller på nogen måde gengives (elektronisk, mekanisk, fotokopieres, overspilles eller andet) til ethvert brug uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.

© 2003 Big Huge Games, Inc. Dele heraf © & © 2003 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Big Huge Games og Big Huge Games-logoet er eksklusive varemærker tilhørende Big Huge Games, Inc. Microsoft, Windows, DirectX, DirectPlay, DirectSound, DirectX, Microsoft Game Studios-logoet, MSN og Rise of Nations er enten registrerede varemærker eller varemærker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller i andre lande/regioner.

Microsoft kan have patenter eller patentansøgninger, varemærker, ophavsrettigheder eller andre immaterielle rettigheder, der dækker emner i denne håndbog. Levering af dette dokument giver ikke licens til disse patenter, varemærker, ophavsrettigheder eller andre immaterielle rettigheder, bortset fra sådanne udtrykkeligt afaltede rettigheder, som findes i enhver skriftlig licensaftale fra Microsoft.

Dette produkt indeholder softwareteknologi, der er givet i licens fra GameSpy Industries, Inc. © 1999–2003 GameSpy Industries, Inc. Alle rettigheder forbeholdes.

Navne på firmaer og produkter omtalt i håndbogen er varemærker tilhørende deres respektive ejere.



Rise of Nations™ er et strategispil, der foregår i realtid, og som spænder over hele verdenshistorien. Start med en enkelt by i Oldtiden, saml ressourcer, opbyg infrastrukturen, forsk i nye teknologier, konstruer nogle af verdens vidundere, f.eks. pyramiderne og Eiffeltårnet, udvid din militære magtposition over hele verden og besejr fjendtlige nationer med bombefly, slagskibe og kampvogne – alt sammen i frokostpausen!

I *Rise of Nations* er der:

- 18 nationer – hver med særlige egenskaber og unikke militære eheder.
- Over hundrede militærenheder, der opererer på land, til søs og i luften – lige fra hoplitter til fregatter til helikoptere.
- Over 20 bygninger med opgraderinger og teknologier, der udvikler din nation fra en lille by til et samfund i informationsalderen.
- 14 verdensvidundere – Terrakottahæren, Taj Mahal, Eiffeltårnet – hvert af disse giver din nation specielle bonusser.
- Mere end et dusin korttyper fra Amazonas regnskove til Himalaya-bjergene til Nildeltaet.
- Kampagnen "Behersk verden" – en serie med over et hav af scenarier.

Dansk

100.000 F.KR.
Første forekomst af
homo sapiens

30.000 F.KR.
Ældste kendte hulemalerier,
Frankrig, Spanien.

10.000 F.KR.
Første spydkastere (atl-atl), Eurasien,
Afrika.

INDHOLD

INSTALLERE SPILLET	3
FÅ HJÆLP	3
SPILFLADE	4
Kommandopanel	6
ENHEDER	9
Oprette enheder	9
Vælg enheder	9
Flytte enheder	10
Vejpunkter for enheder	10
Angribe	10
Livssøjle	10
RESSOURCER	11
Almindelige ressourcer	11
Sjældne ressourcer	14
Ruiner	14
BYGNINGER	15
By	15
Bibliotek	16
Marked	17
Tempel	18
Bygninger til forbedring af ressourcer	18
Militære bygninger	20
Fæstningsværker	24
Verdens vidundere	25
SPILKONCEPTER	26
Synlighed	26
Landegrænse	26
Erobre en by	27
Slitageskader	27
SPIL MED FLERE SPILLERE	28
Forbindelse til flere spillere	28
Opsætning af spil med flere spillere	28
BEHERSK VERDEN	30
Sådan erobrer du verden	30
STRATEGIKORT TIL "BEHERSK VERDEN"	32
Tributter	34
Forsyningscentre	34
Støttehære	34
Overraskelsesangreb	34
STRATEGISK OVERSICHT TIL RISE OF NATIONS	35
HOLDT BAG SPILLET	36
TEKNISK SUPPORT	37

INSTALLERE SPILLET

Indsæt cd-rom'en med Microsoft® *Rise of Nations* i cd-rom-drevet.

På installationsskærmen skal du klikke på **Express Install (Standardinstallation)**, hvis du ønsker en standardinstallation uden yderligere spørgsmål. Hvis du vil installere spillet andre steder end standardplaceringen, skal du klikke på **Install (Installer)** og følge instruktionerne på skærmen.

Bemærk! I hele denne håndbog henviser ordet "klikke" til brugen af venstre museknap. Hvis du skal bruge højre museknap, bruges ordet "højreklikke".

FÅ HJÆLP

Overgangshjælp

Rise of Nations har et stort udvalg af overgangshjælp. Hvis du bevæger markøren hen over et emne, vises en hjælpe tekst i nederste venstre del af skærmen. Hjælpeteksten kan indstilles til at skifte mellem lavt, mellem eller højt detaljeniveau.

Træning

Hvis du vil starte træningen, skal du klikke på **Learn to Play (Lær at spille)** i Main Menu (Hovedmenuen). Spillere på begynderniveau bør starte med "Boadicea". Spillere, der har stor erfaring med strategispil i realtid, kan starte med træningsprogrammet "Quick Learn" (Hurtig træning).

Vigtige kommandoer

På kortet med hurtigreferencer finder du en oversigt over de vigtigste kommandoer. Hvis du vil se en komplet liste over vigtige kommandoer og tilpasse dine egne kommandoer, skal du vælge **Hotkeys (Genvejstaster)** i menuen Options & Profile (Indstillinger og profil).

Hjælp på World Wide Web

Hvis du vil vide mere om *Rise of Nations*, kan du besøge adressen www.riseofnationsinsider.com

7000 F.KR.
Dyrkning af hvede.
Mesopotamien.

FØR 3500 F.KR.
Hjulet opdages. Sumere.

SPILLET'S GRÆNSEFLÅDE

Ressourceinfrastruktur

Handelsloft – Den maksimale hastighed for indsamling af ressourcer.

Visning af ressourcer – Mængde og indsamling af ressourcer.

Kontrol af sjældne ressourcer

Spilbegivenheder/ chat

Hjælpetekst

Spilur – Viser den forløbne spiltid.

Pause – Klik for at stoppe spillet midlertidigt.

Kommandopanel – Her kan du (afhængigt af den valgte enhed eller bygning) udstede kommandoer og forske i teknologier/opgraderinger. Se side 6.

Næste militærenhed – Klik for at finde den næste militærenhed.

Avancerede indstillinger – Klik for at slå avancerede knapper i kommandopanelet til og fra.

Minikort – Diagram med hovedkortet til spillet, hvor du kan se placeringen af alle kendte bygninger, enheder og sjældne ressourcer.

**Nation/
Tidsalder**

Indbyggerloft – Aktuelle og maksimale antal enheder.

Indikator for byantal – Aktuelt og maksimalt antal byer.

Detaljeniveau for hjælpetekst – Klik for at skifte mellem lavt, mellem eller højt detaljeniveau for hjælpetekster.

Spilmenu – Rediger indstillinger, gem og indlæs spil, eller afslut.

**Nuværende forskning/
Udvikling i byggeri**

Visning af data

Signal til andre spillere – Sender et blinkende signal til andre spillere.

Diplomati – Klik for at få adgang til diplomatipanelet.

Chat – Klik eller tryk på **ENTER** for at chatte med andre spillere.

Knap til visning af data – Klik for at se spildata, der vises i nederste højre spilsærm.

Visning af enhed/bygning – Viser en en valgt enheds eller bygnings egenskaber.

Passiv indbygger – Hvis knappen er oplyst, kan du klikke for at finde en indbygger, der ikke er aktiv.

Mål – Mål for spil/betingelser for sejr.

3100 F.KR.

Første forening af det
egyptiske rige.

3000 F.KR.

Første skoler. Sumere.

KOMMANDOPANEL

Via denne palet kan du udstede ordrer til indbyggere, militær eller andre enheder. Hvis du har valgt en bygning, kan du også forske i opgraderinger eller nye teknologier her.

Kommandopanel til indbyggere

Indbyggere samler ressourcer og bygger og reparerer bygninger. Klik på en indbygger for at få adgang til kommandopanelet til indbyggere i nederste venstre hjørne.



Flyt

Flytter en indbygger til et sted, som du angiver ved at klikke på hovedkortet eller minikortet i spillet. Hvis der klikkes på en anden enhed, følger den pågældende enhed efter den første enhed, der er blevet flyttet.



Angreb

Indbyggeren angriber den næste enhed/bygning, der klikkes på. Bemærk! Indbyggere har begrænsede angrebsevner.



Alarm

Klik for at garnisonere valgte indbyggere i den nærmeste by eller befæstning.



Bygninger

Klik for at få adgang til menuen, der gør det muligt for indbyggerne at opbygge gårde eller miner eller andre handelsstrukturer til indsamling af ressourcer. Bemærk! Jo flere indbyggere du sætter til at konstruere en bygning, jo hurtigere bliver den opført.



Militære bygninger

Klik for at få adgang til menuen, der gør det muligt for indbyggerne at konstruere militære bygninger, f.eks. kaserner eller forter.



Vidundere

Klik for at få adgang til menuen, der gør det muligt for indbyggerne at konstruere verdens vidundere, f.eks. pyramiderne.



Reparer

Vælg en indbygger, klik på denne knap, og klik derefter på en beskadiget bygning, der skal repareres.



Automatisk udforskning

Klik for at få en enhed til at undersøge uudforskede områder.



Automatisk transport

Valgte enheder krydser automatisk havet ved at konstruere transportskibe. Klik for at slå indstillingen til eller fra. Dette forudsætter, at du har den nødvendige viden, og at der er konstrueret en dok.



Stop

De valgte indbyggere stopper det arbejde, de er i gang med.



Kaserne

Vælg en eller flere indbyggere, klik på denne knap og vælg derefter en by, et tårn eller et fort, så du kan flytte indbyggerne ind og styrke dit forsvar. Garnisonerede valgte enheder øger konstruktionernes evne til at modstå et angreb.

Kommandopanelet Military Unit (Militærenhed)

Militærenheder forsvare din nation og kan angribe fjendtlige nationers enheder og bygninger. Klik på en militærenhed for at få adgang til kommandopanelet til militærenhederne i nederste venstre hjørne.



Flyt

Flytter en enhed til et sted, der angives ved et klik på hovedkortet til spillet eller minikortet. Hvis der klikkes på en anden enhed, følger den pågældende enhed efter den første enhed, der er blevet flyttet.



Angreb

Enheden angriber den næste fjendtlige enhed/bygning, der klikkes på. Hvis der i stedet klikkes på et sted på kortet, udfører enheden et angreb på alle de fjender, den møder på vejen. Bemærk! Militærenheder er et effektivt middel mod bestemte typer fjendtlige militærenheder (yderligere oplysninger findes på det bageste omslag).



Kaserne

Vælg en eller flere militærenheder, klik på denne knap, og klik derefter på en by, et tårn eller et fort, så du kan flytte militærenhederne ind og styrke dit forsvar og øge helbredelses- og reparationshastigheden. Garnisonerede enheder øger konstruktionernes evne til at modstå et angreb. Enheder kan garnisoneres inden i de bygninger, der blev oprettet til dem til helbredelse, men de kan ikke angribe, før de igen indsættes i kamp.

ENHEDER

Der er tre typer basisenheder i *Rise of Nations*: indbyggere, militærenheder og specialenheder. Indbyggere (se også oplysninger om videnskabsmænd og karavaner på side 13) samler ressourcer, konstruerer og reparerer bygninger og kan i begrænset omfang forsvare din nation og angribe fjender. Militærenhederne angriber fjendtlige enheder og bygninger og forsvare din nation. Afhængigt af, hvilken type militærenhed der er tale om, kan militærenhederne operere på land, til vands eller i luften. Specialenhederne har ekstra kræfter og kan være generaler, spioner, rekognosceringsenheder og forsyningsvogne.

Hvis du vil se egenskaberne for en enhed, skal du blot klikke på den. Enhedens styrke, bevæbning og eventuelle rækkevidde vises på skærmen med enheder/bygninger.

OPRETTE ENHEDER

Enheder oprettes ved at vælge en enhedsproducerende bygning og derefter klikke på en enhedsknap, der vises i kommandopanelet. Der kan sættes flere enheder i kø til produktion ved at klikke på de pågældende knapper flere gange.

VÆLGE ENHEDER

Hvis du vil vælge en enhed, skal du blot klikke på den.

Hvis du vil vælge en gruppe enheder, skal du klikke og trække markøren hen over flere enheder eller holde SKIFT-tasten nede og klikke på individuelle enheder. Hvis du vælger en gruppe, der indeholder både militær- og ikke-militærenheder, vælges kun militærenheder.

Hvis du vil vælge alle enheder af en bestemt type på kortet, skal du dobbeltklikke på den pågældende enhed.

Grupper

Hvis du vil oprette en gruppe enheder, skal du vælge de enheder, du ønsker at medtage i gruppen og derefter trykke på CTRL+0-9 eller CTRL+F1-F8. Enhederne i gruppen kan derefter vælges ved at trykke på deres tilhørende numre eller F-tasten.

FLYTTE ENHEDER

Hvis du vil flytte en enhed eller en gruppe af enheder, skal du vælge den pågældende enhed eller gruppe og derefter højreklikke på det sted på kortet, hvor du vil flytte enheden eller gruppen hen. Du kan også højreklikke på et sted på minikortet for at flytte valgte enheder.

VEJUNKTER FOR ENHEDER

Du kan flytte valgte enheder langs en defineret sti via vejpunkter. Angiv stien ved at vælge en enhed eller gruppe og hold derefter Skift-tasten nede, mens du højreklikker på destinationer på kortet.

ANGRIBE

Hvis du vil angribe en fjendtlig bygning eller enhed, skal du vælge en enhed eller gruppe af enheder og derefter højreklikke på de fjendtlige enheder eller bygninger, du ønsker at angribe.

Der kan også udføres angrebstræk, når enheder flytter sig, i form af angreb på de fjender, enheden møder på vejen. Hvis du vil udføre et angrebstræk, skal du vælge en enhed eller en gruppe af enheder, klikke på knappen **Attack (Angreb)** i kommandopanelet og derefter klikke på et sted på kortet eller minikortet.

Alle enheder har bestemte styrker over for nogle enheder og svagheder over for andre. Yderligere oplysninger finder du på det bageste omslag.

LIVSSØJLE



En enheds eller bygnings tilstand indikeres af en søjle direkte over enheden eller bygningen. Hvis der sker en beskadigelse af en enhed eller bygning, formindskes søjlen og ændrer farve fra grøn til gul til rød.

RESSOURCER

Med ressourcer kan du konstruere bygninger og enheder samt foretage opgraderinger af forskning og teknologi. Hver by i din nation bibringer en lille fast indkomst i form af mad og tømmer, men der er mange andre måder at forøge indsamlingen af ressourcer på.

ALMINDELIGE RESSOURCER

Almindelige ressourcer samles af indbyggere i resourcegenererende strukturer, f.eks. gårde og miner. Hver resourcegenererende struktur kan indeholde et bestemt antal arbejdere. Hvis der stadig er plads til flere ressourcer, kan du vælge en indbygger og højreklikke på bygningen. Indbyggeren flytter så hen til den pågældende bygning og henter bygningens ressource. For at afgøre, om der er plads til flere arbejdere i en resourcegenererende bygning, kan du flytte markøren hen over bygningen. Herefter vises det resterende antal pladser.

Mad



Saml mad ved at bygge gårde. Hver by kan indeholde maksimalt fem gårde. Hvis du vil opbygge en gård, skal du vælge en indbygger, klikke på knappen **Buildings (Bygninger)** i kommandopanelet, klikke på knappen **Farm (Gård)** og derefter klikke på en placering inden for byens radius (se side 16), på det sted, hvor du ønsker at bygge gården. Indbyggeren flytter så hen til det pågældende sted, bygger gården og vedligeholder den derefter. Når gården er færdig, får du en engangsbonus i form af mad. Der kan også indsamles mad ved hjælp af fiskere, som oprettes i dokken (se side 21). Hvis du vil øge gårdens produktivitet inden for bygrænsen, skal du bygge et kornkammer i den pågældende by (se side 18).

Tømmer



Saml tømmer ved at bygge skovhuggerlejr i nærheden af skovene. Hvis du vil opbygge en skovhuggerlejr, skal du vælge en indbygger, klikke på knappen **Buildings (Bygninger)** i kommandopanelet, klikke på knappen **Woodcutter's Camp (Skovhuggerlejr)** og derefter klikke på det sted, hvor lejren skal bygges. Jo flere træer der er i nærheden af lejren, jo flere skovhuggere er der

plads til. Indbyggeren flytter så hen til det pågældende sted, bygger lejren op og begynder at indsamle tømmer. Når lejren er færdig får du en engangsbonus i form af tømmer. Hvis du vil øge lejrens produktivitet inden for bygrænsen, skal du bygge et savværk i den pågældende by (se side 19).

Metal



Indsaml metal ved at bygge en mine i nærheden af bjerge eller klipper. Hver nation må kun bygge én mine ved hvert bjerg eller hver klippe, og der må kun forekomme minedrift i de bjerg- eller klippeområder, der ligger inden for egne landegrænser (se s. 26).

Hvis du vil bygge en mine, skal du vælge en indbygger, klikke på knappen **Buildings (Bygninger)**

i kommandopanelet, klikke på knappen **Mine (Mine)** og derefter klikke nær et bjerg eller en klippe. Indbyggeren flytter så hen til det pågældende sted, bygger minen og indsamler metal. Når minen er færdig, får du en engangsbonus i form af metal. Hvis du vil øge minens produktivitet inden for bygrænsen, skal du bygge en smeltedigel i den pågældende by (se side 19).

Olie



Du kan indsamle olie ved at bygge oliefelter og bore efter olie i kilder på land og til vands. Hvis du vil bore efter olie, skal du vælge en indbygger, klikke på knappen **Buildings (Bygninger)** i kommandopanelet, klikke på knappen **Oil Well (Oliefelt)** og derefter klikke på oliekilden. Når oliefeltet er færdigt, får du en engangsbonus i form af olie. Oliekvoterne øges, hvis

du etablerer olieraffinerier (se side 20).

Rigdom



Du opnår rigdom ved etablering af handelsruter mellem dine byer og ved at forske i beskatningsteknologier i templet.

Hvis du vil etablere en handelsrute, skal du først bygge et marked i nærheden af en af dine byer. Hvis du vil bygge et marked, skal du vælge en indbygger, klikke på knappen **Buildings (Bygninger)** i kommandopanelet,

klikke på knappen **Market (Marked)** og derefter klikke på det sted på kortet, hvor markedet skal være.



Vælg dernæst markedet, og klik på knappen **Caravan (Karavane)** i kommandopanelet. Når karavanen er oprettet, fortsætter den automatisk til en af dine andre byer og etablerer en handelsrute. Du kan også vælge karavanen og højreklikke på en anden by for at annullere det automatiske valg.

I templet forskes der i beskatning (se side 18), og det er muligt at oparbejde rigdom i henhold til størrelsen af dit territorium. Efterhånden som du udvider landegrænserne, forøges ligeledes din rigdom i form af beskatning.

Viden



Viden indsamles af videnskabsmænd, som oprettes på universiteterne.

Hvis du vil bygge et universitet, skal du vælge en indbygger, klikke på knappen **Buildings (Bygninger)** i kommandopanelet, klikke på knappen **University (Universitet)** og derefter klikke på kortet tæt på en by.

Indbyggeren flytter så hen til det pågældende sted og bygger et universitet. Når universitetet er færdigt, får du en engangsbonus i form af viden.



Hvis du vil oprette en videnskabsmand, skal du klikke på universitetet og derefter klikke på knappen **Scholar (Videnskabsmand)** i kommandopanelet. Der kan være op til syv videnskabsmænd på universitetet.



Der kan forskes i opgraderinger af videnskabsmændenes evne til indsamling af viden på universiteterne. Hvis du vil forske i opgraderinger, skal du vælge universitetet og derefter klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet.

862

Den skandinaviske høvding Rurik grundlægger Rusland.

1100-TÅLLET

Angkor Wat bygges i Cambodia.

SJÆLDNE RESSOURCER



Sjældne ressourcer er specielt værdifulde handelsvarer, som kan udstyre nationen med flere almindelige ressourcer og/eller specielle fordele. De er spredt ud over verdenskortet og vises f.eks. som glimtende ædelstene, vingårde eller flokke af dyr. De vises også på minikortet som blå prikker. Hvis du skal udnytte de sjældne ressourcer, skal du først gøre krav på dem via en købmand.

Hvis du vil oprette en købmand, skal du vælge et marked og derefter klikke på knappen Merchant (købmand). Når du har oprettet købmanden, skal du vælge ham og dernæst klikke på den sjældne ressource. Der vises nu en grøn cirkel rundt om ressourcen, som bekræfter handlingen. Købmanden opretter en handelspost nær ressourcen, og du drager fordel af ressourcen, så længe din købmand er der.

RUINER



Ruiner er monumenter fra oldtiden, der er spredt over hele spillets hovedkort. Når en enhed passer gennem en ruin, modtager den nation, der ejer enheden, en engangsbonus, f.eks. et ressourcedepot. Ruinen forsvinder derefter fra kortet.

BYGNINGER

Bygninger kan have militære eller økonomiske formål eller andre specielle formål, f.eks. biblioteker eller verdens vidundere. Indbyggere, militærenheder og andre specialenheder oprettes i bygninger. Hvis du ønsker flere oplysninger om en bygning, skal du vælge den. Dens egenskaber vises nu på skærmen med enheder/bygninger. på skærmen med enheder/bygninger.

Hvis du vil opføre en bygning, skal du vælge en indbygger, klikke på knappen **Buildings (Bygninger)**, **Military Buildings (Militærbygninger)** eller **Wonders (Vidundere)** i kommandopanelet, klikke på den relevante bygningsknap og derefter klikke på et sted på kortet. Hvis du vælger en ugyldig byggeplads, bliver markøren rød.

Mange militære strukturer har deres eget forsvar. Omfanget af disse forsvar kan du se på skærmen med enheder/bygninger. Hvis der er muligt at garnisonere enheder i en bygning, vises det aktuelle/maksimale antal garnisonerede enheder og garnisonens aktuelle/maksimale styrke på skærmen.

Ekstra kommandoer, opgraderinger og ordrer, der har relation til en bygning vises i kommandopanelet, når bygningen vælges.

BY



Byer starter som små landsbyer og vokser til metropoler, efterhånden som nationen udvikler sig. Byerne fungerer som nationens økonomiske centre. Den første by, der bygges, bliver nationens hovedstad. Byerne skal bygges på et territorium, der kontrolleres af din nation.

Du kan bygge flere byer, hvis du har studeret samfundslære på et passende niveau på biblioteket. Det tilladte antal byer vises på indikatoren for byantal. Nye byer skal bygges i passende afstand til eksisterende byer.

Når du bygger nye byer, udvider du nationens territorium og gør det muligt at oprette flere handelsruter. Hver by bidrager også lidt til indsamlingshastighederne for mad og tømmer.

Økonomisk radius

De fleste ikke-militære bygninger, f.eks. en gård, et bibliotek eller et verdensvidunder, skal bygges inden for byens økonomiske radius.

Hvis du vil fastslå en bys radius, skal du vælge en indbygger og gå i gang med at konstruere en bygning. Den økonomiske radius vises rundt om byen. Du kan også vælge byen og se radiusafstanden på skærmen med enheder/bygninger.

BIBLIOTEK



På biblioteket forsker nationen i teknologier inden for militær, samfundskundskab, handel og videnskab. Forskning i disse områder giver en masse fordele for din nation. Nationen studerer også fremrykning gennem tidsaldrene på biblioteket. Biblioteker skal bygges inden for en bys økonomiske radius. Du kan kun bygge ét bibliotek pr. by.

Kommandopanel til biblioteket

Klik på biblioteket for at få adgang til kommandopanelet til biblioteket i nederste venstre hjørne. De teknologier og tidsaldre, som du ikke kan studere, er nedtonede, mens dem, du allerede har studeret, vises med en massiv farve. De teknologier og tidsaldre, som du ikke har studeret endnu, vises i fuld farve.



Øverste række i kommandopanelet til biblioteket (med tidsaldre) repræsenterer nationens samlede status, magt og teknologiske niveau. Mange opgraderinger kræver, at din nation befinder sig i en bestemt tidsalder.

De andre rækker viser militære, samfundsmæssige, handelsmæssige niveauer samt videnskabelige teknologier. Forskning inden for disse områder giver mange fordele til din nation (se detaljer på kortet med hurtigreferencer).



Hvis du vil forske i en teknologi, skal du klikke på den relevante knap. Hvis du har ressourcer nok til at købe den pågældende teknologi, kan din nation gå i gang med at forske i den. Du kan kun forske i teknologier i rækkefølge fra laveste til højeste (fra venstre mod højre).



Hvis du vil rykke frem til den klassiske tidsalder, skal din nation være i besiddelse af to teknologier. Nationen skal derefter have fire yderligere teknologier for at rykke til næste tidsalder (undtagen i "Behersk verden"-spil. Se side 30).

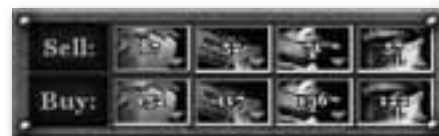
Hvis du har flere biblioteker, kan du forske i flere teknologier ad gangen. Fremtidsteknologier bliver først tilgængelige når du har forsket i alle teknologier fra oldtiden til informationsalderen.

MÅRKED



På markedet opretter du karavaner og købmænd. Markeder giver også en bonus til rigdomsraten. Markeder skal konstrueres inden for en bys økonomiske radius, og der må kun være ét marked pr. by.

Hvis du har handelsteknologi nok, kan du købe og sælge almindelige ressourcer (bortset fra viden) på markedet for rigdom. Hvis du vælger et marked, vises der et handelspanel i kommandopanelet – eller brug markedspanelet på resourceffaden.



Du skal købe og sælge ressourcer i grupper af 100 enheder. I dette eksempel tjener du 87 rigdomsenheder ved at sælge 100 enheder mad, og det koster 152 rigdomsenheder at købe 100 enheder mad. Markedspriserne bevæger sig op og ned.

1372

Acamapichtli fødes. Betragtes som aztekernes grundlægger.

1400-TÅLLET

Det buddistiske tempel "Porcelænstårnet" bygges i Kina.

TEMPEL



Templer udvider dine landegrænser (se side 26) og øger dine byers angrebsrækkevidde og helbred. Templer skal konstrueres inden for en bys økonomiske radius, og der må kun være ét tempel i hver by. Når templet er færdigt, får du en engangsbonus i form af rigdom.



Hvis du vil forske i opgraderinger af et tempels effektivitet, skal du vælge templet og derefter klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet. Du kan kun forske i denne opgradering, hvis nationen har nået et passende niveau af samfundsviden.



Hvis du vil forske i opgraderinger til nationens muligheder for beskatning, skal du vælge templet og derefter klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet. Du finder yderligere oplysninger om beskatning på side 13. Du kan kun forske i denne opgradering, hvis nationen har nået et passende niveau af samfundsviden.

BYGNINGER TIL FORBEDRING AF RESSOURCER

Disse strukturer øger indsamlingshastigheden fra gårde og miner. Mange af dem gør det muligt at forbedre indsamlingshastighederne yderligere ved forskning i nye teknologier. Alle bygninger til forbedring af ressourcer skal konstrueres inden for en bys økonomiske radius, og der må kun være én bygning til forbedring af ressourcer i hver by.



Kornkammer

Forøger madproduktionen fra alle gårde i den by, hvor kornkammeret konstrueres. Hvis du vil bygge et kornkammer, skal din nation have nået det nødvendige niveau inden for videnskabsteknologi og være nået til den klassiske tidsalder.



Hvis du vil forske i efterfølgende opgraderinger til kornkammerets madindsamlingsbonus, skal du vælge kornkammeret og derefter klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet. Du kan kun forske i denne opgradering, hvis nationen har nået et passende niveau inden for videnskabsteknologi.



Hvis du vil forske i efterfølgende opgraderinger til produktionshastigheden hos kavaleriet og infanteriet og skibsbygning, kavaleriets og infanteriets synsvidde og garnisonerede enheders helbredeshastighed, skal du klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet.

Savværk



Forøger tømrerproduktionen fra skovhuggerlejerne i den by, hvor det konstrueres. Hvis du vil bygge et savværk, skal din nation have nået det nødvendige niveau inden for videnskabsteknologi og være nået til den klassiske tidsalder.



Hvis du vil forske i efterfølgende opgraderinger til savværkets tømrerindsamlingsbonus, skal du vælge savværket og derefter klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet. Du kan kun forske i opgraderinger, hvis nationen har nået et passende niveau inden for videnskabsteknologi.



Hvis du vil forske i efterfølgende opgraderinger til bygge- og helbredeshastigheden, skal du klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet.

Smeltedigel



Forøger metalforekomsterne i alle minerne i den by, hvor den konstrueres. Hvis du vil bygge en smeltedigel, skal din nation have nået det nødvendige niveau inden for videnskabsteknologi og være nået til den klassiske tidsalder.

18

19

1519

Den aztekiske kejser Montezuma 1. hilser spanierne velkommen med gaver.

1600-TÅLLET

Musketten afløser hagebøssen i Europa.

1700-TÅLLET

Russerne koloniserer den siberiske steppe.



Hvis du vil forske i efterfølgende opgraderinger til smeltediglen metalindsamlingsbonus, skal du vælge smeltediglen og derefter klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet. Du kan kun forske i disse opgraderinger, hvis nationen har nået et passende niveau inden for videnskabsteknologi.



Hvis du vil forske i efterfølgende opgraderinger til produktionshastigheden for køretøjer, egenskaberne for forsyningsvogne samt reducere slitageskader (se side 27), skal du klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet.

Raffinaderi



Forøger olieforekomsterne i alle olieklender i din nation. Hvis du vil bygge et raffinaderi, skal din nation have nået det nødvendige niveau inden for videnskabsteknologi og være nået til den industrielle tidsalder.

MILITÆRE BYGNINGER

Disse strukturer opretter militærenheder. Din nation kan også købe opgraderinger til de enheder, der er oprettet i disse bygninger. Hvis du garnisonerer militærenheder, der er oprettet i disse strukturer, beskyttes og helbredes de.

Militære bygninger kan konstrueres uden for din bys økonomiske radius, men skal konstrueres inden for landegrænserne (se side 26).

Bemærk! Navne på militære bygninger kan ændre sig fra den ene tidsalder til den anden. Belejningsfabrikker bliver f.eks. til fabrikker og stalde bliver til bilfabrikker.

Kaserner



Infanteri og rekognosceringsenheder oprettes på kaserner. Nationen skal have forsket i militærniveau 1 for at bygge denne struktur.



Hvis du vil oprette let og tungt infanteri eller bueskytter, skal du vælge kasernen og klik på de forskellige relevante knapper i kommandopanelet. Du kan klikke flere gange for at stille emnerne i kø.



Hvis du vil opgradere infanteriet, skal du vælge kasernen og derefter klikke på den ønskede opgraderingsknap i kommandopanelet. Nationen skal være i en bestemt tidsalder og have den fornødne militære teknologi for at kunne forske i disse opgraderinger. Ved udforskning optimeres alle infanterister af den pågældende klasse automatisk.

Dok/ankerplads



Maritime militærenheder og fiskere oprettes i dok. Din nation skal have forsket i handelsniveau 1 for at bygge denne struktur.



Hvis du vil oprette en fisker, skal du vælge dokken og derefter klikke på knappen **Fishermen (Fisker)** i kommandopanelet. Hvis du vil have fiskerne til at samle mad, skal du vælge den pågældende enhed og højreklikke på alle synlige fisk. Der vises en grøn cirkel rundt om ressourcen, som bekræftelse på handlingen.



Hvis du vil oprette militære skibe, skal du vælge dokken og derefter klikke på de relevante knapper i kommandopanelet. Du kan klikke flere gange for at stille emnerne i kø.



Hvis du vil opgradere skibene, skal du vælge dokken og derefter klikke på den ønskede opgraderingsknap i kommandopanelet. Nationen skal være i en bestemt tidsalder og have den fornødne militære teknologi for at kunne forske i disse opgraderinger. Ved udforskning optimeres alle skibe af den pågældende klasse automatisk.

20

1769

Nicolas-Joseph Cugnot opfinder
automobilen i Frankrig.

1783

Varmluftsballoon opfindes
i Frankrig.

1816

Zulu-kongen Shaka starter krig i hele det
sydlige Afrika.

21

Stald/bilfabrik



Kavalerienhederne oprettes i stalde, og når stalde bliver til bilfabrikker, oprettes der kampvogne og andet motoriseret kavaleri. Hvis du vil bygge denne struktur, skal din nation have nået et niveau inden for den militære teknologi og være nået til den klassiske tidsalder.



Hvis du vil oprette let, tungt eller opstillede infanterienheder, skal du vælge stalden og klikke på de forskellige relevante knapper i kommandopanelet. Du kan klikke flere gange for at stille emnerne i kø.



Hvis du vil opgradere kavaleriet, skal du vælge stalden og derefter klikke på den ønskede opgraderingsknap i kommandopanelet. Nationen skal være i en bestemt tidsalder og have den fornødne militære teknologi for at kunne forske i disse opgraderinger. Ved udforskning optimeres alle kavalerienheder af den pågældende klasse automatisk.

Belejringsfabrik/fabrik



Belejrings- og artillerienheder samt forsyningsvogne oprettes på belejringsfabrikker. Dette kan forhindre skader, der er frembragt på fjendeligt territorium. Hvis du vil bygge denne struktur, skal din nation have opnået et tilstrækkeligt niveau inden for den militære teknologi og være nået til den klassiske tidsalder.



Hvis du vil oprette belejringsenheder, skal du vælge belejringsfabrikker og derefter klikke på de relevante knapper i kommandopanelet. Du kan klikke flere gange for at stille emnerne i kø.



Hvis du vil opgradere belejringsenhederne, skal du vælge belejringsfabrikken og derefter klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet. Nationen skal være i en bestemt tidsalder for at kunne forske i denne opgradering. Ved udforskning optimeres alle belejringsenheder af den pågældende klasse automatisk.

Flyvebase



Luftfartøjer oprettes på flyvebasen. Hvis du vil bygge denne struktur, skal din nation have nået et vist niveau inden for den militære teknologi og være nået til den industrielle tidsalder.



Hvis du vil oprette luftfartøjer, skal du vælge flyvebasen og derefter klikke på de relevante knapper i kommandopanelet. Du kan klikke flere gange for at stille emnerne i kø.



Hvis du vil opgradere dit luftfartøj, skal du vælge flyvebasen og derefter klikke på den ønskede opgraderingsknap i kommandopanelet. Nationen skal være i en bestemt tidsalder for at kunne forske i disse opgraderinger. Ved udforskning optimeres alle luftfartøjer af den pågældende klasse automatisk.

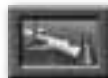
Raketsilo



Konventionelle raketter og atomraketter oprettes, opbevares og affyres i raketsiloer. Der kan kun være én raket i hver silo. Hvis du vil bygge denne struktur, skal din nation have nået et vist niveau inden for den militære teknologi og være nået til den moderne tidsalder.



Hvis du vil oprette konventionelle raketter eller atomraketter, skal du vælge raketsiloen og derefter klikke på de relevante knapper i kommandopanelet.



Hvis du vil opgradere dine raketter, skal du vælge raketsiloen og derefter klikke på opgraderingsknappen i kommandopanelet. Nationen skal være i en bestemt tidsalder for at kunne forske i disse opgraderinger. Ved forskning optimeres alle raketter af den pågældende klasse automatisk.

ADVARSEL: Brug af atomvåben påfører dine fjender meget omfattende skader. Hvis du bruger atomvåben, får det politiske konsekvenser for din nation, f.eks. i form af et midlertidigt handelsforbud, der forhindrer dig i at handle med dine ressourcer. Brug af atomvåben har også en miljømæssig eftervirkning – Nedtællingen til Armageddon begynder. Endnu et atomangreb rykker nedtællingsfunktionen tæt på 0. Ved 0 har ALLE spillere tabt spillet.

1830'ERNE

Samuel Colt opfinder revolveren med fængslåge, USA.

1861-1865

Den amerikanske borgerkrig

BEFÆSTNINGER

Befæstninger er militærenheder, som kan bygges uden for din bys økonomiske radius, men inden for dine landegrænser.

Navnene på befæstningerne kan ændre sig i de forskellige tidsaldr. Forter bliver f.eks. til slotte, befæstninger og til sidst til lukkede skanser. Hvis du vil bygge befæstninger, skal din nation have nået et vist niveau inden for den militære teknologi og være nået til en bestemt tidsalder.

Udkigspost



Med denne struktur får du en stor observationsradius, og det kan være nyttigt tæt på fjendens grænse eller i udkanten af dit territorium, hvor der er risiko for overraskelsesangreb. Udkigsposterne kan ikke foretage angreb eller garnisonere tropper. I den industrielle tidsalder bliver udkigsposten opgraderet til et antiluftskytstvåben, som kan bruges til at skyde fjendens luftvåben ned med.

Tårn



Denne lille, billige befæstning angriber automatisk fjenderne, når de er inden for rækkevidde. Du kan også bruge den til at garnisonere enheder, hvilket forøger dens offensive styrke og beskytter og helbreder skadede enheder.



Hvis du vil opgradere dine indbygges kampgenskaber og helbred, skal du vælge et tårn og derefter klikke på opgraderingsknappen. Dine indbyggere får nu knappen **To Arms (Til våben)** i kommandopanelet, hvilket forbedrer deres kampgenskaber. Din nation skal have udforsket en bestemt tidsalder for at kunne udnytte disse opgraderinger.



Hvis du vil påføre dine fjender skader (automatisk beskadigelse af fjendtlige enheder i dit territorium), skal du forske i disse teknologier. Hvis du vil forske i dette, skal du klikke på tårnet og derefter klikke på denne knap.

Fort



Forter er de største og stærkeste befæstninger. Forter må ikke bygges for tæt op ad fjendtlige byer eller andre forter. Her oprettes generaler og spioner.

Forter beskytter et større område end tårne og foretager automatisk massive angreb på alle større fjender inden for rækkevidde. Du kan garnisonere et større antal ventligisindede tropper på et fort.

Forter har indflydelse på landegrænserne. Hvis du bygger dem tæt på din egen grænse, udvides grænsen.



Hvis du vil opgradere forternes og tårnenes række- og synsvidde samt forternes påvirkning af landegrænserne, skal du klikke på opgraderingsknappen. Nationen skal være i en bestemt tidsalder og have den fornødne militære teknologi for at kunne udnytte disse opgraderinger.



Hvis du vil gøre dine generaler og spioner endnu mere effektive, skal du klikke på opgraderingsknappen. Nationen skal være i en bestemt tidsalder og have den fornødne militære teknologi for at kunne udnytte disse opgraderinger.

VERDENS VIDUNDERE



Gennem tiderne har nationer skabt store kunstværker, fantastisk arkitektur og udviklet imponerende teknologier som kulturmonumenter. Der er 14 vidunder i *Rise of Nations*. Hvert vidunder kræver mange ressourcer, men giver også din nation mange fordele.

SPILKONCEPTER

SYNLIGHED

Når du starter et normalt spil, kan du kun se dine enheder eller bygninger på kortet. Alt andet er helt sort. Hvis du vil forske i nye territorier, kan du f.eks. sende en rekognosceringsenhed ind i den pågældende region. Sjældne ressourcer, skjulte aktiver og andre nationer vises nu. Bemærk! Når du har forsket i niveau 6 med videnskabsteknologi, har du udforsket hele kortet.

Selvom dele af et kort er udforsket, betyder det ikke, at din nation hele tiden kan se, hvad der foregår i den pågældende region. Hvis din enhed forlader regionen, og du ikke har nogle strukturer i regionen, bliver den gråtonet. Andre nationers enheder kan herefter flytte, udnytte ressourcer eller etablere byer i det pågældende område. Det er kun i territoriet inden for din enhed eller bygnings synsvidde, at du hele tiden kan observere, hvad der foregår.

LANDEGRÆNSE

Landegrænsen omslutter det kontrollerede territorium. Landegrænser vises som farvede linjer (din nationalfarve).

Udvide landegrænser

Når du starter et spil, er placeringen af din første by afgørende for, hvor landegrænsen kommer til at ligge. Efterhånden som du forsker i samfundsteknologier, udvides den pågældende grænses radius. Bemærk! Oprettelser og opgraderinger af templer udvider grænserne yderligere.

Andre bygninger og opgraderinger af bygninger udvider også dine grænser. Hvis du opbygger en ny by i nærheden af din grænse udvides grænsen i området omkring den nye by. Det samme sker, hvis du bygger et fort i nærheden af grænsen.

Grænser mellem konkurrerende lande

Før eller siden mødes grænserne mellem de udvidende nationer. Den nation, der forsøger i mest samfundsteknologi og hurtigst placerer flest grænseudvidende strukturer i nærheden af den konkurrerende nations grænse skubber den pågældende nations grænser tilbage.

Der vil opstå slitageskader på alle bygninger og enheder inden for en anden nations territorium. Bemærk! Bycentre kan ikke erobres på denne måde.

EROBRE EN BY

Hvis du vil erobre en fjendtlig by, skal livssøjlen i bycenteret være fuldstændig tom. I modsætning til andre bygninger ødelægger dette ikke strukturen – men det bliver muligt at erobre den. Hvis du vil erobre et bycenter med en tom livssøjle, skal du vælge infanterienheder og flytte dem tættere på bycenteret. Du skal have større militær styrke end fjenden i byens radius for at kunne erobre byen.

Territoriet omkring den erobrede by bliver neutralt, og en nedtællingstimer går i gang, mens byen sluses ind i dit territorium. Når indslusningsperioden er forbi, er bycentre og det omgivende territorium en del af din nation.

Bemærk! Hvis du erobrer en fjendes hovedstad, startes en timer for erobringen af hovedstaden. Hvis du stadig har erobret den pågældende hovedstad, når timeren udløber, får du alle byerne i den pågældende nation.

SLITAGESKADER

Denne skade opstår, når militære enheder bevæger sig ind på en ikke-allieret nations territorium. Den indikeres ved en rød gløden omkring de inficerede enheder. Slitageskader er en teknologi, der forskes i og opgraderes via tårnet og befæstningen.

Bemærk! Hvis landegrænserne flyttes, så dine bygninger pludselig er omkranset af ikke-allieret territorium, pådrager disse bygninger sig også slitageskader.

26

27

1871

Feudalismen afskaffes i Japan.

1893

Aspirin introduceres som smertestillende middel i Tyskland.

1900

Grev Ferdinand von Zeppelin bygger det første stive luftskib i Tyskland.

SPIL MED FLERE SPILLERE

Du kan udkæmpe mange udfordrende slag mod computerkontrollerede nationer i et spil med én spiller, men der er intet, der overgår et spil mod en modstander af kød og blod.

Hvis du vil invitere andre til et spil *Rise of Nations*, skal du klikke på Multiplayer Game (Spil med flere spillere) i hovedmenuen. Der kan deltage op til 8 spillere. Du kan være vært for spillet og vælge indstillinger og kort, eller du kan deltage i et spil, hvor en anden person er vært.

FORBINDELSE TIL FLERE SPILLERE

Du skal vælge mellem to forbindelsestyper til et spil med flere spillere: GameSpy Internet Matchmaking eller LAN-netværk/direkte internet (TCP/IP).

LAN og direkte internet

Hvis du vælger disse forbindelsestyper i menuen for spil med flere spillere, kan du vælge:

- **Join (Deltag)** — Hvis du vil spille via et LAN-netværk, kan du vælge et spil på listen og klikke på **Join (Deltag)**.
- **Join IP (Deltag via IP)** — Hvis du vil spille via internettet, skal du indtaste din værts IP-adresse og klikke på **OK**.
- **Create (Opret)** — Klik på **Create (Opret)**, hvis du vil være vært for et spil på et LAN-netværk eller via internettet.
- **Observe (Observer)** — Klik på **Observe (Observer)** for at se et spil på LAN-netværket.
- **Observe IP (Observer via IP)** — Hvis du vil se et spil via en direkte internetforbindelse, skal du indtaste værtens IP-adresse og klikke på **OK**.

Hvis du vil spille et spil via et LAN-netværk, skal du have en LAN-adapter og være forbundet med et LAN-netværk.

Hvis du vil spille et spil via internettet (TCP/IP) skal du have en internetforbindelse via en internetjenesteudbyder. Hvis du vil deltage i et spil over internettet, skal du kende værtens nøjagtige IP-adresse.

Bemærk! Din IP-adresse findes i spillets opsætningsskærmbillede. Hvis du er vært for et spil, skal du sikre dig, at alle spillerne har din IP-adresse.

GameSpy Internet Matchmaking

Matchmaking til disse spil med flere spillere finder sted via GameSpy-servere. Du bliver bedt om at oprette en profil eller logge på med navn og adgangskode, hvis du allerede har en profil. Når du logger på, kan du se tilgængelige *Rise of Nations*-spil med andre spillere som værter i GameSpy-lobbyen.

Hvis du vil deltage i et spil via GameSpy-lobbyen, skal du klikke på et spil på listen og derefter klikke på **Join (Deltag)**. Hvis du vil oprette dit eget spil og tilpasse spilparametrene, skal du klikke på **Create (Opret)**. Klik på **Refresh (Opdater)** for at opdatere listen over tilgængelige spil. Hvis du vil filtrere listen over spil efter forskellige regler og korttyper, skal du klikke på **Filter (Filtrer)**.

OPSÆTNING AF SPIL MED FLERE SPILLERE

Uanset om du deltager i eller er vært for et spil med flere spillere, får du vist skærmbilledet til opsætning af spil med flere spillere.

Hvis du er vært for spillet, kan du tilpasse reglerne og vælge kort på samme måde, som hvis du spillede alene. Du kan også tildele de tilgængelige pladser i spillet som Open (Åben), Closed (Lukket) eller Computer (Computer). Hvis du vælger Open (Åben) kan andre også deltage i spillet.

Når spillerne er parat, skal de markere afkrydsningsfeltet ud for deres navne i spillerområdet.

Bemærk! Spillets vært kan fjerne markeringen af afkrydsningsfeltet ud for en hvilken som helst spiller, ændre spillerens status eller smide en spiller ud af spillet.

Når alle har markeret afkrydsningsfelterne, kan værten klikke på **Start** for at starte spillet. En nedtællingsfunktion tæller ned fra ti, og så starter spillet.

1911

Første bombefly, Italien

1916

Første anvendelse af kampvogne, af briterne, under slaget ved Somme.

BEHERSK VERDEN

Behersk verden er en serie sammenkædede scenarier i *Rise of Nations*, hvor du starter som leder af en stamme i oldtiden, forener fjerne provinser, skaber alliancer med venligtsindede fremmede regeringsmagter og knuser dem, der stiller sig i vejen for dig... indtil du til sidst har herredømmet over hele verden.

I modsætning til et typisk *Rise of Nations*-spil, foregår hvert Behersk verden-scenarie inden for relativt snævre historiske rammer. Det tager flere scenarier at arbejde gennem en enkelt tidsalder.

Da du kontroller et verdensomspændende imperium, har du adskillige specialressourcer og funktioner til rådighed, f.eks. bonuskort, som kan hjælpe dig i kamp.

Hvis du vil starte et Behersk verden-spil, skal du klikke på **Solo Game (Solospil)** i hovedmenuen og derefter klikke på **Conquer the World Campaign (Kampagnen "Behersk verden")**. Du bliver bedt om at vælge nation og sværhedsgrad. Klik enten på **New Campaign (Ny kampagne)**, **Continue Campaign (Fortsæt kampagne)** eller **Load Campaign (Indlæs kampagne)** for at starte "Behersk verden".

SÅDAN KOMMER DU TIL AT BEHERSKE VERDEN

Iværksætte et angreb

Du starter spillet med en hær og ét territorium, som er din hovedstad. Derefter bruger du dine hære til at angribe fremmede territorier, som ingen endnu har gjort krav på.

Hvis du vil angribe et tilstødende territorium, skal du klikke på din hærfigur. Alle tilladte angrebstræk vises ved hjælp af grønne pile. Flyt din hær ind på det territorium, som du vil erobre, og klik på knappen **Start (Start)**.

Bemærk! Du kan kun iværksætte et angreb pr. tur, medmindre der er tale om et overraskelsesangreb (se side 34).

Bonuskort

Når du har klikket på knappen **Start**, bliver du bedt om at vise eventuelle bonuskort, medmindre du angriber et territorium, der endnu ikke er gjort krav på.

Bonuskort får du ved enten at erobre territorier eller købe tilfældige bonuskort. Med bonuskort får du ekstra ressourcer, hære eller andre specialkræfter i kamp. Bonuskort kan kun bruges en gang.

Angrebet

Når du har brugt dine bonuskort, går du videre til et *Rise of Nations*-scenario. Målet med scenariet afhænger af det territorium, du forsøger at erobre. Det kan være nødvendigt at forsvare en by imod en barbarisk skare eller invadere og erobre en fjendtlig hovedstad.

Efter angrebet

Hvis du vandt slaget, modtager du forskellige goder fra territoriet, f.eks. tributter, bonuskort, forsyningscentre, verdens vidundere og sjældne ressourcer. Territoriet bliver derefter en del af din nation.

Forsvare territorier

Efter angrebet kan andre nationer invadere dine territorier. Når du forsvarer dig, får du først mulighed for at spille bonuskort.

Andre handlinger

Når det er din tur, kan du også:

- Flytte dine hære ind i tilstødende territorier inden for din nation (angivet med blå pile).
- Tage initiativ til diplomatiske forhandlinger med andre nationer.
- Købe tilfældige bonuskort.
- Opgradere dine territoriers styrke.
- Købe territorier.

1937

Første helikopter bygges i Tyskland.

1941

Bazookaen opfindes i USA.

1942

Første menneskeskabte atomkædereaktion, USA.

BEHERSK VERDEN STRATEGIKORT

Minikort — Farvekodet kort over alle nationers territorier. Klik for at hoppe til det pågældende sted på det store strategikort.

Hovedstadens flag

Popup-vindue — Viser detaljerede oplysninger om bonuskort, sjældne ressourcer, tribut, forsyningscentre og andre elementer på strategikortet.

Hjælpetekst

Indstillinger — Klik her for at gemme, indlæse, se resultater eller afslutte spillet.

Regler — Klik for at se reglerne til "Behersk verden".

Verdensbegivenheder — Klik for at se andre nationers handlinger i sidste tur.

Verdensstatus — Klik for at se data for alle nationer.

Strategikort — Viser oplysninger om territorier, defensive styrker, ressourcer og bonusser samt hvilken nation der kontrollerer dem. Hvis du vil bevæge dig hen over kortet, skal du flytte markøren hen til kanten af skærmen.

Fjendens hærfigurer

Territorialstyrke

Territorialdata — Flyt markøren hen over disse ikoner for at få vist yderligere data i et separat vindue.

Støttehære

Tilladt angrebstræk

Tilladt ikke-angrebstræk

Dine hærfigurer

Nationens informationspanel — Viser din nations tributmængde, antal omgange før oprykning i næste tidsalder samt dit samlede antal sjældne ressourcer.

Opgrader territorial styrke — Hvis du har tilstrækkelig tribut (se næste afsnit), kan du klikke på denne knap og derefter klikke på et af dine territorier for at øge dets forsvarsstyrke.

Køb tilfældige bonuskort

Diplomati-knap — Klik her for at få adgang til diplomatiskærmen, hvor du kan opkøbe territorier, foreslå alliancer og fredstraktater og erklære krig.

Centrer kort — Klik her for at centrere strategikortet på din hovedstad.

Næste tur/Start-knap — Klik her, når du har udført alle dine handlinger for at rykke frem til næste tur, eller hvis du vil starte en militæraction.

Bonuskort — Giver taktiske og strategiske fordele i kamp.

Sjældne ressourcer — Forekomsterne af sjældne ressourcer inden for dine territorier.

Vidundere — De verdensvidundere, som du kontrollerer.

1945

FN grundlægges.

1957

USSR opsender verdens første satellit, *Sputnik*.

TRIBUTTER

En tribut er det strategiske modstykke til rigdom i et normalt *Rise of Nations*-scenario. Du erhverver tributter, når du erobrer territorier, accepterer bestikkelse fra nationer for at lade være med at angribe dem og andre diplomatiske handlinger.

Med tributter kan du købe tilfældige bonuskort, styrke dine territorier og opkøbe nye territorier. Tributter bruges også ved diplomatiske handlinger, f.eks. hvis du skal erklære krig, indgå alliancer eller betale bestikkelse for at forhindre vedvarende angreb på dine territorier.

FORSYNINGSCENTRE



Nogle territorier indeholder forsyningscentre. Hvis du erobrer et territorium med et forsyningscenter, kan din nation brødføde en ekstra hær. Placer den ekstra hær i et hvilket som helst af dine territorier, som ikke er optaget af en af dine andre hære.

STØTTEHÆRE

Hvis du angriber et territorium, vil en af dine hære eller en allieret hær i de tilstødende territorier hjælpe dig i kamp. Sådanne støttehære angives ved hjælp af sorte pile på skærmen. Bemærk! Territorier, der forsvares sig mod et angreb, kan også få hjælp af støttehære.

OVERRÆSKELSESANGREB

Hvis du får hjælp fra nok støttehære, kan du overmande fjenden fuldstændig. Hvis du i alt har to hære mere end fjenden, vil du overrumple fjenden og automatisk vinde slaget. Sådant et angreb tæller ikke som et angreb, når det er din tur, så du kan foretage et nyt angreb, hvis du har ledige hære til det. Overraskelsesangreb på en fjendes hovedstad er ikke tilladt.

RISE OF NATIONS STRATEGISK OVERSIGT

For at vinde Rise of Nations skal du være den mest magtfulde nation. Det kan du opnå ved at bygge verdens vidundere, f.eks. pyramiderne, du kan udvide dine landegrænser og påvirke verden, eller du kan erobre fjendtlige nationer med militær magt.

Der er seks grundprincipper bag opbyggelsen af en magtfuld nation.

- **Udforskning af verden** Send rekognosceringsenheder ud for at udforske kortet og opdage ressourcer inden for dine landegrænser. På den måde får du samtidig afsløret, hvor fjenden befinder sig.
- **Indsamling af ressourcer** Brug indbyggere til at opbygge og vedligeholde strukturer til indsamling af ressourcer, f.eks. gårde, skovhuggerleje og miner. Du skal bruge ressourcer for at kunne oprette konstruere bygninger og enheder og for at kunne udforske teknologier. Se side 16.
- **Infrastruktur** Brug indbyggere til at konstruere handels- og militære bygninger. Disse bygninger gør det muligt at opnå opgraderinger, oprette militærenheder eller give bonusser til din nation. Se side 15.
- **Forskning** Brug biblioteket til at forske i nye teknologier og rykke frem i de historiske tidsaldre. Det giver mange fordele, f.eks. stærkere militærenheder og forbedrede metoder til ressourceindsamling.
- **Forsvar** Brug militærenheder og befæstninger til at forsvare din nation.
- **Angreb** Brug dine militærenheder til at erobre modstandernes ressourcer og byer og ødelægge deres krigsmuligheder.

HOLD ET BÅG SPILLET

BIG HUGE GAMES Spil design

Brian Reynolds
Douglas Kaufman
Joseph Balkoski
Kristine Ishii
Bruce Milligan

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

Art og Animation

David Inscore
Bill Podurgiel
Ted Terranova
Brian Busatti
Rob Cloutier
Zero Dean
John FitzGerald
Jason Johnson
Jonathan Jacobson
Michael D. M. Smith
David Locke
Stephen Varga
Andrew Vogel
Dan Halka
Arian Tibbs
Jay Gillen

James Ku
Dan Gregoras
Jack Snyder

Admin

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 Producenter

Rick Martinez

Testteam

Rick Lockyear
Andrew Franklin
Jaime Pirnie
Sean Jenkin
Brad Himmelstein
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 •
Dan Halka •
Yaqub Bandey •
Jeff Felker •
Eric Johnson •

Cliff Donathan •
Josh Colas •
Lance Rowley •
Mori Marchany •
Blake Dodson •
Dmitry Prokopenko •
Jennifer Tunnell •
Rene Legaspi •

Brugertestes

Jason Schklar
Bill Fulton
David Quiroz •
Keith Steury

Produktplan- lægning

Jon Kimmich

Brugererfaring

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

Lydproduktion

Duane Decker
Bill Wolford •
Ben Decker •

Udviklere

Glenn Doren
Jesse Janosov
Alex Robinson •

Markedsføring

John Dongelmanns
Lisa Krost
Michelle Jacob
Stephanie Peterson
Kristen McEntire

Oversættelse – Dublin

Greg Ward
John O'Sullivan

Jason Shirley
Brian Fox
Steven Garrad
Patrick Conway
Ellis O'Hagan

Produktsupport Steve Kasiner

Management

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

Tak 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 SUPPORT

Argentina (34) (11) 4316-4664
Australia 13 20 58
Brasil (35) (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/