

Jos tämä hyökkää...

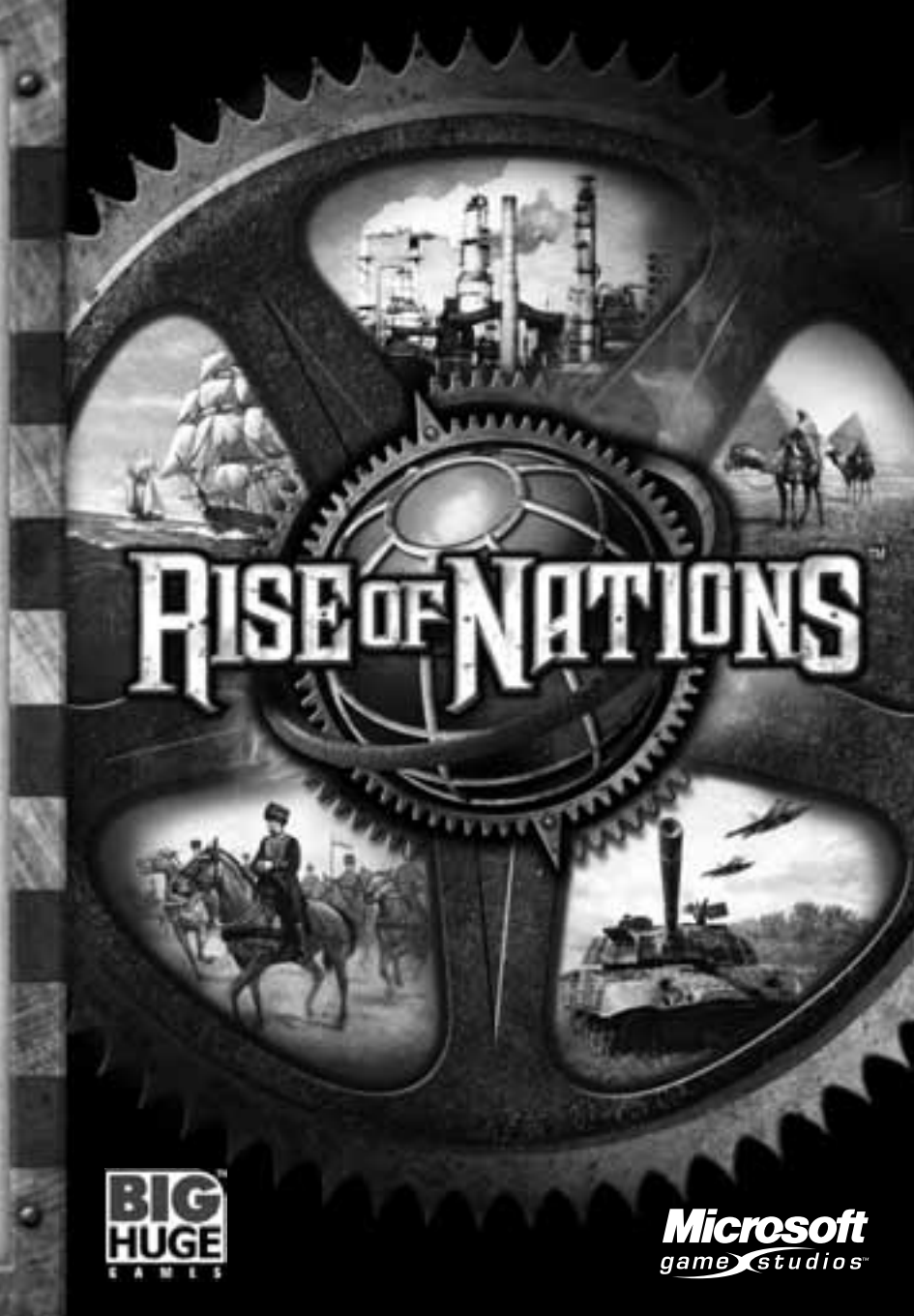
Kevyt jalkaväki	Ratsuväki
Ruutiasejalkaväki	Raskas ratsuväki, tankit
Nykyaikainen jalkaväki	Tankit, konekiväärit
Raskas jalkaväki	Jousimiehet, ruutiasejalkaväki konekiväärit
Jalkaisin liikkuvat jousimiehet	Raskas ratsuväki, kevyt jalkaväki
Konekiväärit	Tankit, ratsuväki
Liekinheitin	Jalkaväki, konekiväärit
Kevyt ratsuväki	Raskas jalkaväki
Raskas ratsuväki	Raskas jalkaväki
Tulivoimainen ratsuväki	Jousimiehet, tankit, kevyt ratsuväki
Tykit	Ratsuväki, tankit
Ilmatorjunta	Tankit, jalkaväki
Hävittäjät	Hävittäjät, ilmatorjunta Risteilijät
Pommikoneet	Hävittäjät, ilmatorjunta
Helikopterit	Hävittäjät, ilmatorjunta
Raskaat alukset	Räjähävittäjät, alukset, sukellusveneet
Kevyet alukset	Raskaat alukset
Tykkilaivat	Alukset
Raskaat tykkilaivat	Sukellusveneet, lentokoneet
Räjähävittäjät alukset	Kevyet alukset
Kuljetuslentokoneet	Sukellusveneet, kevyet alukset, Ilmatorjunta
Sukellusveneet	Kevyet alukset, helikopterit



Get the strategy
guide from Sybex!



Microsoft
game studios



TURVALLISUUSVAROITUS

Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtauksista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tiettytyypisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuvat. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin videopelejä pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus.

Valoyliherkkyyden aiheuttaman epileptisen kohtauksen riskiä voi pienentää seuraavien varotoimien avulla:

- Pelaamalla hyvin valaistussa huoneessa
- Välttämällä pelaamista unisena ja väsyneenä

Jos sinulla tai sukulaisillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tämän julkaisun sisältöä ja siihen liittyviä viittauksia URL- ja muihin Web-osoitteisiin voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta. Jollei toisin ole mainittu, asiakirjassa kuvatut esimerkkityöt, järjestöt, tuotteet, henkilöt ja tapahtumat ovat keksittyjä, eikä niillä ole mitään yhteyttä mihinkään todellisiin yhtiöihin, järjestöihin, tuotteisiin, henkilöihin tai tapahtumiin. Voimassa olevien tekijänoikeuslakien noudattaminen on käyttäjän vastuulla. Tekijänoikeuslain alaisia oikeuksia rajoittamatta tämän asiakirjan tai sen osien jäljentäminen, tallentaminen tai vieminen hakujärjestelmään tai siirtäminen missään muodossa tai millään tavalla (sähköisesti, mekaanisesti, valokopiona, tallenteena tai muutenkaan) tai missään tarkoituksessa on kielletty ilman Microsoft Corporationin nimenomaista kirjallista lupaa.

© 2003 Big Huge Games Inc. Osittain © & © 2003 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään. Big Huge Games ja Big Huge Games -logo ovat Big Huge Games Inc:n omia tavaramerkkejä. Microsoft, Windows, DirectX, DirectPlay, DirectSound, DirectX, Microsoft Games Studios -logo, MSN ja Rise of Nations ovat Microsoft Corporationin rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa.

Tämä asiakirja sisältää materiaalia, johon Microsoftilla voi olla patenttioikeus tai vireillä oleva patenttihakemus, tavaramerkkioikeus, tekijänoikeudet tai muita oikeuksia. Tämä asiakirja ei anna mitään oikeuksia mainittuihin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muihunkin immateriaalioikeuksiin muutoin kuin Microsoftin kirjallisessa käyttöoikeussopimuksessa nimenomaisesti määrätyn tavoin.

Tämä tuote sisältää ohjelmistotekniikkaa, jonka käyttöoikeudet on hankittu GameSpy Industries Inc:lta © 1999–2003 GameSpy Industries Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

Tässä julkaisussa mainitut olemassa olevien yhtiöiden ja tuotteiden nimet saattavat olla omistajiensa tavaramerkkejä.

Suomi



Rise of Nations™ on reaaliaikainen strategiapeli, joka kattaa koko ihmiskunnan historian. Aloita hallisemalla yhtä muinaista kaupunkia, kerää luonnonvaroja, rakenna yhteiskunnan perusrakenne, syvenny eri tutkimusaloihin, rakenna maailman ihmeitä (esimerkiksi pyramideja ja Eiffel-torni) ja ota koko maailma sotilaallisen mahtisi alle valloittamalla vihamielisiä kansoja pommikoneiden, taistelualusten ja tankkien avulla — kaikki tämä vain yhdessä tunnissa.

Rise of Nations -pelissä on

- kahdeksantoista kansaa, joista jokaisella on omia erikoistaitoja ja erilaisia sotilaallisia yksiköitä
- yli sata maalla, merellä ja ilmassa toimivaa sotilaallista yksikköä hopliteista fregatteihin ja helikoptereihin
- yli kaksikymmentä rakennusta, joiden edistysaskelten ja teknisen kehityksen avulla kansasi asuin ympäristö kehittyi pikkukaupungista nykyaikaiseksi tietoyhteiskunnaksi
- neljätoista maailman ihmettä (esimerkiksi terrakotta-armeija, Taj Mahal ja Eiffel-torni), joista kaikista kansasi saa bonuspisteitä
- yli kymmenen erityyppistä karttaa kaikkialta maailmasta, mm. Amazonin sademetsistä, Himalajalta ja Niilin suistosta
- mahdollisuus valloittaa maailma pelaamalla kymmenien eri pelitilanteiden yhdistelmää.

100 000 ЕЯЯ.

Homo sapiens -lajin synty.

30 000 ЕЯЯ.

Vanhimmat tunnetut luolamaalaukset, Ranska, Espanja.

10 000 ЕЯЯ.

Ensimmäiset keihäänheittäjät (atl-ati), Euraasia ja Afrikka.

SISÄLLYS

PELIN ASENTAMINEN	3
OHJEIDEN HAKEMINEN	3
PELINÄYTTÖ	4
Komentopöytä	6
YKSIKÖT	9
Yksiköiden luominen	9
Yksiköiden valitseminen	9
Yksiköiden siirtäminen	10
Yksiköiden kulkupisteet	10
Hyökkääminen	10
Terveyspalkki	10
LUONNONVARAT	11
Yhteiset luonnonvarat	11
Erikoisluonnonvarat	14
Rauniot	14
RAKENNUKSET	15
Kaupunki	15
Kirjasto	16
Kauppapaikka	17
Temppeli	18
Luonnonvaroja lisäävät rakennukset	18
Sotilaalliset rakennukset	20
Linnoitukset	24
Maailman ihmeet	25
PELIN KÄSITTEET	26
Näkyvyys	26
Asuinalueen rajat	26
Kaupungin kaappaaminen	27
Saartovahingot	27
MONINPELIT	28
Moninpeilin yhteydet	28
Moninpeilin asetukset	29
MAAILMAN VALLOITUS	30
Maailman valloituksen pelaaminen	30
MAAILMAN VALLOITUKSEN STRATEGIAKARTTA	32
Kunnianosoitus	34
Tavarantoimituskeskukset	34
Tukijoukot	34
Ylivoimavyökyäys	34
RISE OF NATIONS -PELIN STRATEGIAN YLEISKATSAUS	35
TEKIJÄT	36
TEKNINEN TUKI	37

PELIN ASENTAMINEN

Aseta Microsoft® *Rise of Nations* -levy CD-asemaan. Valitse Setup (Asennus) -ikkunasta oletusasetukseksi **Express Install (Pika-asennus)**, jolloin näyttöön ei tule vahvistettavia kehoitteita. Jos haluat asentaa pelin muualle kuin oletuskansioon, valitse **Install (Asenna)** ja noudata näyttöön tulevia ohjeita.

Huomautus: Napsauttaminen tarkoittaa koko tässä oppaassa hiiren ykköspainikkeen käyttämistä. Jos jossakin toiminnossa tarvitaan hiiren kakkoispainiketta, se mainitaan erikseen.

OHJEIDEN HAKEMINEN

Rollover-ohje

Rise of Nations -pelissä on kattava rollover-ohje. Kun viet osoittimen minkä tahansa kohteen päälle, näytön vasempaan laitaan tulee ohjeteksti. Ohjeteksti voidaan määrittää lyhyeksi, keskipitkäksi tai tarkaksi sen mukaan, miten tarkan kuvauksen käyttäjä haluaa.

Opetusohjelma

Aloita opetusohjelmat valitsemalla Main Menu (Päävalikko) -valikosta **Learn to Play (Pelin opettelu)**. Aloittelevien pelaajien kannattaa aloittaa kohdasta Boadicea. Kokeneet reaaliaikaisten strategiapelien pelaajat voivat aloittaa Quick Learn (Pikaohje) -opetusohjelmasta.

Näppäinkomennot

Pikaohjeessa on yleisimpien näppäinkomentojen luettelo. Näppäinkomentojen täydellisen luettelon ja näppäinten mukauttamiskomennot saat esiin valitsemalla Options & Profiles (Asetukset ja profiilit) -valikosta **Hotkeys (Pikanäppäimet)**.

Ohjeet Internetissä

Lisätietoja *Rise of Nations* -pelistä on osoitteessa www.riseofnationsinsider.com.

7 000 ЕД.
Viljelty vehnä,
Mesopotamia.

ENNEN VUOTTA 3 500 ЕД.
Pyörän keksiminen, sumerit.

PELINÄYTTÖ

Luonnonvarainfrastruktuuri

Kaupparaja

Luonnonvarojen keräysasteen enimmäismäärä.

Luonnonvaranäyttö

Luonnonvarojen määrää ja keräysaste.

Hallinnassa olevat erikoisresurssit

Pelin tapahtumat / Keskustelu

Ohjeteksti

Pelikello

Näyttää kuluneen peliajan.

Tauko

Keskeytä peli napsauttamalla tätä.

Komentopalaletti

Tämän paletin avulla voit valitun yksikön tai rakennuksen mukaan antaa komentoja tai ottaa käyttöön tutkittuja tekniikoita ja edistysaskelia. Lisätietoja on sivulla 6.

Seuraava sotajoukko

Etsi seuraava sotilaallinen yksikkö napsauttamalla tätä.

3 100 ЕДД.
Egyptin valtakunta yhdistyi ensimmäisen kerran.

Kansa ja aikakausi



Väkiluku — Tämänhetkinen väkiluku ja enimmäismäärä.

Kaupungit — Tämänhetkinen määrä ja enimmäismäärä.

Ohjetekstin tarkkuus — Valitse lyhyt, keskipitkä tai tarkka ohjeteksti.

Pelivalikko — Muuta peliasetuksia, tallenna ja lataa pelejä tai lopeta.

Meneillään olevan tutkimuksen tai rakennustyön eteneminen

Tietojen näyttöalue

Merkin lähetykset muille pelaajille — Lähettää muille pelaajille vilkkuvan signaalin.

Diplomatia — Avaa diplomaattiaikkunan.

Keskustelu — Keskustele muiden pelaajien kanssa napsauttamalla tätä tai painamalla **ENTER**-näppäintä.

Tietopainike — Selaa pelinäytön oikean alakulman pelitietoja.

Yksikkö- tai rakennusnäyttö — Valitun yksikön tai rakennuksen ominaisuudet.

Toimeton kansalainen — Jos painikkeen valo palaa, etsi toimeton kansalainen napsauttamalla painiketta.

Tavoitteet — Pelin tavoitteet / voiton ehdot.

3 000 ЕДД.
Ensimmäiset tunnetut koulut, sumerit.

KOMENTOPALETTI

Tästä paletista annetaan komennot kansalaisille, sotajoukoille ja muille yksiköille. Jos valittuna on rakennus, edistysaskelia tai uusia tekniikoita voi tutkia tämän paletin avulla.

Kansalaisen komentopaletti

Kansalaiset keräävät luonnonvaroja sekä rakentavat ja korjaavat rakennuksia. Avaa vasemmassa alakulmassa oleva kansalaisen komentopaletti napsauttamalla jotakin kansalaista.



Siirrä

Siirtää kansalaisen paikkaan, joka määrittää napsauttamalla pelin pääkarttaa tai pienoiskarttaa. Jos napsautat toista yksikköä, yksikkö siirretään samaan paikkaan kuin edellinenkin.



Hyökkää

Kansalainen hyökkää seuraavaksi napsautettavan vihollisyksikön tai rakennuksen kimppuun. Huomautus: Kansalaisilla on rajoitetut hyökkäystaidot.



Hälytys

Kokoa valitut kansalaiset varuskunnaksi lähimpään kaupunkiin tai linnoitukseen.



Rakennukset

Avaa valikon, jossa olevien kommentojen avulla voit määrätä kansalaisen kartuttamaan luonnonvarojen varastoja ja rakentamaan muita kaupallisesti hyödyttäviä kohteita, kuten maatiloja ja kaivoksia. Huomautus: Mitä useamman kansalaisen määrääät pystyttämään rakennusta, sitä nopeammin rakennus valmistuu.



Sotilaalliset rakennukset

Avaa valikon, jonka kommentojen avulla kansalaiset voivat rakentaa sotilaallisia rakennuksia, kuten kasarmeja ja linnoituksia.



Ihmeet

Avaa valikon, jossa olevien kommentojen avulla voit määrätä kansalaiset rakentamaan maailman ihmeitä, kuten pyramideja.



Korjaa

Valitse kansalainen, napsauta painiketta ja napsauta sen jälkeen korjausta vaativaa vaurioitunutta rakennusta.



Tutkimusmatka

Voit määrätä yksikön tutkimaan satunnaisesti tutkimattomia alueita.



Automaattinen kuljetus

Valitut yksiköt rakentavat itse kuljetusaluksia ja ylittävät vesialueet automaattisesti. Ota ominaisuus käyttöön tai poista se käytöstä napsauttamalla painiketta. Tämä ominaisuus edellyttää riittävää tieteellisen sivistyksen tasoa ja telakan.



Seis

Valitut kansalaiset lopettavat nykyisen tehtävänsä.



Varuskunnat

Valitse kansalaisia ja siirrä heidät varuskuntaan napsauttamalla ensin tätä painiketta ja sitten kaupunkia, tornia tai linnaketta. Näin valitun kohteen puolustuskyky paranee. Varuskuntaan sijoitetut yksiköt lisäävät sijoituspaikkansa hyökkäysvoimaa.

2 000 EDD.

Bantun puhujat muuttivat eteläiseen Afrikkaan.

1 900 EDD.

Ensimmäiset merkit raudan työstämisestä, Turkki.

753 EDD.

Tarun mukaan Romulus ja Remus perustivat Rooman.

Sotilaallisen yksikön komentopalaletti

Sotilaalliset yksiköt puolustavat kansaasi ja voivat hyökätä viholliskansan yksiköihin sekä rakennuksiin. Napsauttamalla sotilaallista yksikköä voit avata sotilaallisen yksikön komentopalaletin, joka on pelinäytön vasemmassa alakulmassa.



Siirrä

Siirtää yksikön paikkaan, joka määrätään napsauttamalla pelikarttaa tai pienoiskarttaa. Jos napsautat toista yksikköä, yksikkö siirretään samaan paikkaan kuin edellinenkin.



Hyökkää

Yksikkö hyökkää seuraavaksi napsautettavan vihollisyksikön tai rakennuksen kimppuun. Jos yksikön tai rakennuksen sijasta napsautetaan kartalla olevaa paikkaa, yksikkö hyökkää ja ryhtyy taisteluun kaikkia kohtaamiaan vihollisia vastaan.

Huomautus: Sotilaalliset yksiköt ovat tehokkaita, jos vastassa on tiettytyypisiä sotilaallisia yksiköitä (lisätietoja on takakannessa).



Varuskunnat

Valitse vähintään yksi sotilaallinen yksikkö ja napsauta sitten tätä painiketta sekä lopuksi kaupunkia, tornia tai linnoitusta. Yksiköt siirtyvät valitsemaasi kohteeseen, ja samalla paikan puolustuskyky ja parantamis- tai korjausaste nousee. Varuskuntaan sijoitetut yksiköt lisäävät sijoituspaikkansa hyökkäysvoimaa. Yksiköitä voidaan myös sijoittaa varuskuntiin paranemaan, mutta tällöin ne eivät voi hyökätä ennen kuin ne paranevat ja liitetään uudelleen armeijaan.

YKSIKÖT

Rise of Nations -pelissä on kolme perusyksikköä: kansalainen, sotilaallinen yksikkö ja erikoisyksikkö. Kansalaiset (katso myös sivun 13 kohtia Oppineet ja Karavaanit) kokoavat luonnonvaroja, rakentavat ja korjaavat rakennuksia sekä toimivat rajatussa määrin puolustus- ja hyökkäysjoukkoina. Sotilaallisia yksiköitä käytetään hyökkäysyksikköinä vihollisia vastaan ja kansakunnan puolustamiseen. Niiden tyypistä riippuu, toimivatko ne maalla, merellä vai ilmassa. Erikoisyksiköillä taas on tiettyjä erikoisominaisuuksia. Yksiköihin kuuluu kenraaleita, vakoojia, tiedustelijoita ja kuljetusajoneuvoja.

Voit tarkastella yksikön ominaisuuksia napsauttamalla sitä. Yksikön voimat, panssari ja mahdollisten aseiden kantama näkyvät yksikkö- tai rakennusnäytössä.

YKSIKÖIDEN LUOMINEN

Yksiköitä luodaan napsauttamalla yksiköitä tuottavaa rakennusta ja napsauttamalla sitten komentopalalettiin tulevaa yksikön painiketta. Useita yksiköitä voidaan asettaa tuotantotoon napsauttamalla yksikön painiketta useita kertoja.

YKSIKÖIDEN VALITSEMINEN

Voit valita yhden yksikön napsauttamalla sitä.

Voit valita yksikköryhmän painamalla hiiren painiketta ja vetämällä osoittimen useiden yksiköiden yli tai pitämällä vaihtonäppäintä alhaalla ja napsauttamalla yksittäisiä yksiköitä. Jos valitset ryhmän, johon kuuluu sekä sotilaallisia yksiköitä että yksiköitä, joita ei ole tarkoitettu taisteluun, vain sotilaalliset yksiköt valitaan.

Jos haluat valita kartalta kaikki samantyyppiset yksiköt, kaksoisnapsauta yksikköä.

Ryhmät

Jos haluat luoda yksikköryhmiä, valitse yksiköt, jotka haluat mukaan ryhmään, ja paina sitten CTRL+0-9- tai CTRL+F1-F8-näppäinyhdistelmää. Tämän jälkeen ryhmän yksiköt voidaan valita painamalla niitä vastaavia numero- tai F-näppäimiä.

YKSIKÖIDEN SIIRTÄMINEN

Voit siirtää yksikköä tai yksiköiden ryhmää valitsemalla ensin yksikön tai yksiköiden ryhmän ja napsauttamalla sitten hiiren kakkospainikkeella kartan kohtaa, johon haluat siirtää yksiköitä. Voit myös siirtää yksiköitä napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella pienois kartan kohtaa.

YKSIKÖN KULKUPISTEET

Kulkupisteiden avulla voit siirtää haluamiasi yksiköitä pitkin reittiä, jonka itse määrität. Määritä reitti valitsemalla ensin yksikkö tai yksiköiden ryhmä ja pitämällä sitten vaihtonäppäintä alhaalla samalla kun napsautat hiiren kakkospainikkeella kartan kohteita.

HYÖKKÄÄMINEN

Voit hyökätä vihollisen rakennusta tai yksikköä vastaan valitsemalla ensin yksikön tai yksiköiden ryhmän ja napsauttamalla sitten hiiren kakkospainikkeella sitä yksikköä tai rakennusta, johon haluat hyökätä.

Voit hyökätä myös siten, että komennat siirrettävät joukot hyökkäämään kaikkia vastaan tulevia vihollisia vastaan. Valitse ensin yksikkö tai yksiköiden ryhmä ja napsauta sitten komentopaletilissa olevaa **Attack (Hyökkää)** -painiketta. Tämän jälkeen napsauta vielä haluamaasi kohtaa kartalla tai pienois kartalla.

Kaikilla yksiköillä on vahvuuksia tiettyjä yksiköitä vastaan ja heikkouksia toisia yksiköitä vastaan. Lisätietoja on takakannessa.

TERVEYSPALKKI



Valittujen yksiköiden tai rakennusten terveystilanne näkyy niiden yläpuolella olevassa palkissa. Kun yksikkö tai rakennus vaurioituu, palkki pienenee ja sen väri muuttuu vihreästä keltaiseksi ja punaiseksi.

LUONNONVARAT

Luonnonvarojen avulla voit rakentaa rakennuksia, luoda yksiköitä sekä tutkia edistysaskelia ja tekniikoita. Jokainen kaupunki tuottaa kansakunnalle kiinteän määrän ruokaa ja puutavaraa, mutta luonnonvaroja voi kartuttaa myös muilla tavoin.

YHTEISET LUONNONVARAT

Kansalaiset kokoavat yhteiset luonnonvarat niiden keräyskohteisiin, kuten maataloille ja kaivoksiin. Jokaisessa luonnonvarojen keräyskohteessa voi olla tietty määrä työläisiä. Jos luonnonvarojen keräysrakennuksessa on yhä tilaa, valitse kansalainen ja napsauta rakennusta hiiren kakkospainikkeella. Kansalainen siirtyy rakennukseen ja kartuttaa sen luonnonvaroja. Voit selvittää, mahtuuko luonnonvarojen keräysrakennukseen vielä työläisiä, viemällä osoittimen rakennuksen päälle, jolloin näyttyön tulevat jäljellä olevat vapaat paikat.

Ruoka



Ruokaa voi kerätä perustamalla maataloja. Yhdellä kaupungilla voi olla enintään viisi maataloa. Voit perustaa maatalon valitsemalla kansalaisen ja napsauttamalla sitten ensin komentopaletilin **Buildings (Rakennukset)** -painiketta, sen jälkeen **Farm (Maatila)** -painiketta ja lopuksi kaupungin vaikutusalueella olevaa paikkaa (katso sivu 16),

johon haluat perustaa maatalon. Kansalainen siirtyy valittuun paikkaan, perustaa maatalon ja hoitaa sitä. Toimiva maatalo tuottaa ruokaresursseihin kertabonuksen. Myös kalastajat kartuttavat ruokavarantoja. Kalastajia luodaan telakalla (katso sivu 21). Kaupungin maatalon tuottavuutta voi parantaa rakentamalla kaupunkiin viljavaraston (katso sivu 18).

Puutavara



Puutavaraa voi kerätä rakentamalla metsien läheisyyteen puunhakkaajien leirejä. Puunhakkaajien leiri rakennetaan valitsemalla kansalainen ja napsauttamalla sitten ensin komentopaletin **Buildings (Rakennukset)** -painiketta, sen jälkeen **Woodcutter's Camp (Puunhakkaajien leiri)** -painiketta ja lopuksi

paikkaa, johon leiri halutaan perustaa. Mitä enemmän leirin lähellä on puita, sitä enemmän puunhakkaajia leiriin mahtuu. Kansalainen siirtyy valittuun paikkaan, rakentaa leirin ja kerää puutavaraa. Kun puunhakkaajien leiri on rakennettu, puutavarasta saa yhden kertabonus. Puunhakkaajien leirin tuottavuutta voi parantaa rakentamalla kaupunkiin puutavaranalostamon (katso sivu 19).

Metalli



Metallia voi kerätä rakentamalla kaivoksen vuorien tai kallioiden lähelle. Jokainen kansa voi rakentaa vain yhden kaivoksen yhden vuoren tai kallion luo, lisäksi kansa voi kaivaa vain niitä vuorien tai kallioiden osia, jotka ovat kansakunnan rajojen sisäpuolella (katso sivu 26).

Kaivoksen voi perustaa valitsemalla kansalaisen ja napsauttamalla sitten ensin komentopaletin **Buildings (Rakennukset)** -painiketta, sen jälkeen **Mine (Kaivos)** -painiketta ja lopuksi paikkaa vuoren tai kallion lähellä. Kansalainen siirtyy valittuun paikkaan, rakentaa kaivoksen ja kerää metallia. Kun kaivos on rakennettu, metalliresurssiin tulee kertabonus. Kaivoksen tuottavuutta voi parantaa rakentamalla kaupunkiin malmisulaton (katso sivu 19).



Öljy

Kerää öljyä rakentamalla öljylähteitä maalla ja merellä oleviin öljyvarantoihin. Öljylähteitä rakennetaan valitsemalla kansalainen ja napsauttamalla sitten ensin komentopaletin **Buildings (Rakennukset)** -painiketta, sen jälkeen **Oil Well (Öljylähte)** -painiketta ja lopuksi

öljyvarantoa. Kun öljylähte on rakennettu, öljyresurssiin lisätään kertabonus. Öljyvaroja voi lisätä rakentamalla öljynjalostamoita (katso sivu 20).

Vauraus



Vaurautta voi kartuttaa muodostamalla kauppareittejä omien kaupunkien välille ja tutkimalla verotustapoja temppelissä.

Kauppareitin voi muodostaa perustamalla ensin kauppapaikan jonkin kaupungin lähelle. Valitse kansalainen ja napsauta sitten ensin **Buildings (Rakennukset)** -painiketta, sen jälkeen **Market**

(Kauppapaikka) -painiketta ja lopuksi kartan paikkaa, johon haluat perustaa kauppapaikan.



Valitse tämän jälkeen kauppapaikka ja napsauta sitten komentopaletin **Caravan (Karavaani)** -painiketta. Kun kauppapaikka on perustettu, karavaani jatkaa automaattisesti johonkin kansakunnan kaupungeista ja muodostaa kauppareitin. Voit kumota tämän automaattisen valinnan valitsemalla karavaanin ja napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella toista kaupunkia.

Verotuksen kehittämistä tutkitaan temppelissä (katso sivu 18). Verotuksen tuoma varallisuus määräytyy hallussa olevien alueiden laajuuden mukaan. Kun kansalliset rajat laajenevat, myös verotuksen tuoma varallisuus kasvaa.

Tieto



Tietoa keräävät oppineet, joita koulutetaan yliopistoissa.

Yliopisto rakennetaan valitsemalla kansalainen ja napsauttamalla sitten ensin komentopaletin **Buildings (Rakennukset)** -painiketta, sen jälkeen **University (Yliopisto)** -painiketta ja lopuksi kartasta paikkaa, joka on kaupungin lähellä.

Kansalainen siirtyy valittuun paikkaan ja perustaa yliopiston. Kun yliopisto on rakennettu, tietoresurssiin saadaan yksi kertabonus.



Oppineita luodaan napsauttamalla ensin yliopistoa ja sitten komentopaletin **Scholar (Oppinut)** -painiketta. Yliopistossa voi olla enintään seitsemän oppinutaa.



Oppineiden tietojen kartuttamista voidaan tehostaa yliopistossa tehtävän tutkimuksen avulla. Jos haluat etsiä keinoja edistysaskeliin tutkimuksen avulla, valitse yliopisto ja napsauta komentopaletin edistysaskelpainiketta.

ERIKOISLUONNONVARAT



Erikoisluonnonvarat ovat erityisen arvokkaita tuotteita, sillä ne voivat tuoda kansallesi ylimääräisiä yhteisiä luonnonvaroja ja/tai erikoistuja. Erikoisluonnonvarat ovat eri puolilla maailmankarttaa, ja ne näkyvät kartalla kimaltavina helminä, viinilarhoina tai eläinlaumoina. Ne näkyvät lisäksi pienoiskartassa sinisinä pisteinä. Jos haluat hyötyä erikoisluonnonvaroista, ne täytyy ensin toimittaa kauppiaille.

Kauppias luodaan valitsemalla kauppapaikka ja napsauttamalla Merchant (Kauppias) -painiketta. Kun kauppias on luotu, valitse hänet ja napsauta erikoisluonnonvaraa hiiren kakkospainikkeella. Luonnonvaran ympärille tulee vihreä ympyrä. Kauppias pystyttää kauppapisteen luonnonvaran lähelle, ja hyödyt luonnonvarasta niin kauan kuin myyjä pysyy paikallaan.

RAUNIO



Rauniot ovat muinaisia kohteita, joita on eri puolilla pääkarttaa. Aina kun yksikkö ohittaa raunion, yksikön omistava kansa saa kertabonus (esimerkiksi kätköpaikan luonnonvaroilta). Tämän jälkeen raunio ei enää näy kartalla.

RAKENNUKSET

Rakennukset voivat olla sotilaallisessa tai kaupallisessa käytössä tai ne voivat olla erikoisrakennuksia, kuten kirjastoja tai maailman ihmeitä. Rakennuksissa luodaan kansalaisia, sotilaallisia yksiköitä ja erikoisyksiköitä. Lisätietoja rakennuksesta saa valitsemalla sen, jolloin rakennuksen ominaisuudet tulevat yksikkö- tai rakennusnäyttöön.

Voit rakentaa minkä tahansa rakennuksen valitsemalla kansalaisen ja napsauttamalla sitten ensin komentopaleitin **Buildings (Rakennukset)**, **Military Buildings (Sotilaallinen rakennus)**- tai **Wonders (Ihmeet)** -painiketta, sen jälkeen sopivan rakennuksen painiketta ja lopuksi haluamaasi rakennuspaikkaa kartalla. Jos paikka on valittu väärin, osoitin muuttuu punaiseksi.

Useilla sotilaallisilla rakennuksilla on omat puolustuskeinonsa. Puolustusaseiden kantama näkyy yksikkö- tai rakennusnäytössä. Jos rakennukseen voi koota varuskunnan, näytössä näkyvät koottujen varuskunnan yksiköiden nykyinen määrä ja enimmäismäärä sekä varuskunnan nykyinen voima ja enimmäisvoima.

Kun rakennus on valittu, komentopaleittiin tulee lisäkomentoja, edistysaskelia ja kommentoja, jotka liittyvät rakennukseen.

KAUPUNKI



Kaupungit ovat aluksi pikkukylä, joista ne kansakunnan kehittyessä kasvavat metropoleiksi. Kaupungit ovat kansakunnan talouskeskuksia. Ensimmäinen rakennettu kaupunki on kansakunnan pääkaupunki. Kaupungit täytyy rakentaa kansan hallitsemalle alueelle.

Voit rakentaa ylimääräisiä kaupungeja, jos olet saavuttanut kirjastossa tehdyllä tutkimuksella riittävän yhteiskunnallisen tason. Kaupunkien enimmäismäärän ilmaisin kertoo, miten monta kaupunkia voidaan kaiken kaikkiaan rakentaa. Uudet kaupungit täytyy perustaa riittävän kauas aiemmista kaupungeista.

Uusien kaupunkien rakentaminen laajentaa kansan aluetta ja antaa mahdollisuuden lisätä kauppareittejä. Jokainen kaupunki kartuttaa myös hieman lisää ruokaa ja puutavaraa.

Talousalue

Suurin osa ei-sotilaallisista rakennuksista (esimerkiksi maatila, kirjasto tai maailman ihme) täytyy rakentaa kaupungin talousalueelle.

Kaupungin talousalueen voi määrittää valitsemalla kansalaisen ja aloittamalla rakennuksen pystytyksen. Talousalue tulee näkyviin kaupungin ympärille. Voit myös valita kaupungin ja tarkistaa talousalueen etäisyyden yksikkö- tai rakennusnäytöstä.

KIRJASTO



Kirjasto on paikka, jossa kansa tutkii sotilaallisia, yhteiskunnallisia ja tieteellisiä tutkimusaloja. Näiden alojen tutkimus tuo kansalle etuja. Kirjastossa tutkitaan myös aikakausien tuomia kehityssaskelia. Kirjastot täytyy rakentaa kaupungin talousalueelle. Kaupungilla voi olla vain yksi kirjasto.

Kirjaston komentopaletti

Vasemman alakulman kirjaston komentopaletti saadaan käyttöön napsauttamalla kirjastoa. Tekniikat ja aikakaudet, joita *ei* ole käytettävissä *tutkimustarkoituksiin*, näkyvät *harmaina*; tekniikat ja aikakaudet, joita *on* jo tutkittu, ovat yksivärisiä ja tekniikat ja aikakaudet, joita *voi vielä tutkia*, näkyvät värillisinä.



Kirjaston komentopaletin yläriivi kuvaa kansan keskimääräisiä yleistilannetta, vahvuutta ja hallussa olevia tutkittujen tieteenalojen sivistystasoa. Useat edistysaskeleet ovat mahdollisia vasta, kun kansa on saavuttanut tietyn aikakauden.

Muilla riveillä ovat sotilaalliset tekniikat ja yhteiskunnalliset, kaupalliset sekä tieteelliset tieteenalat. Näiden alojen tutkimus tuo kansalle useita etuja (lisätietoja on pikaohjeessa).



Aloita tekniikan tai tieteenalan tutkiminen napsauttamalla sen painiketta. Jos sinulla on riittävästi luonnonvaroja kyseisen tekniikan tai tieteenalan edistysaskelen hankkimiseen, kansa alkaa tutkia sitä. Tieteenaloja täytyy tutkia alimmasta korkeimpaan (vasemmalla oikealle).



Päästäkseen klassiselle aikakaudelle kansalla täytyy olla hallussaan kaksi kehitystasoa. Sen jälkeen kansan täytyy saada käyttöönsä vielä neljä kehitystasoa, jotta se pääsee eteenpäin ajassa (ei koske maailman valloitusta, katso sivu 30).

Jos käytössäsi on useita kirjastoja, voit tutkia useita tieteenaloja samaan aikaan. Tulevaisuuden teknologioita voidaan ottaa käyttöön vasta, kun kaikki tekniikat ja tieteenalat muinaisajalta tietoyhteiskuntaan on tutkittu.

KAUPPAPAikka



Kauppapaikoilla luodaan karavaaneja ja kauppiaita. Kauppapaikat tuottavat myös bonusta vaurausasteeseen. Kauppapaikat täytyy perustaa kaupungin talousalueelle, ja niitä voi olla vain yksi kaupunkia kohden.

Jos kaupan alan kehitystaso on riittävä, muita yhteisiä luonnonvaroja voidaan ostaa ja myydä luonnonvarojen kauppapaikoilla. Tietoa ei voi myydä. Saat kaupankäyntipaneelin käyttöösi, kun valitset ensin kauppapaikan. Voit myös käyttää luonnonvaranäytön kauppapaikkapaneelia.



Luonnonvaroja täytyy ostaa ja myydä sadan yksikön erissä. Tässä esimerkissä saat sadasta ruokayksiköstä 87 rahayksikköä, mutta sata ruokayksikköä maksaa 152 rahayksikköä. Markkinahinnat vaihtelevat.

1372

Atsteekkien perustajana pidetty
Acamapichtli syntyi.

1400-LUKU

Buddhalaistempeli posliinitori
rakennettiin Kiinaan.

TEMPPELI



Temppelit laajentavat kansakunnan rajoja (katso sivu 26) ja kaupunkien hyökkäysulottuvuutta sekä lisäävät terveyttä. Temppelit täytyy rakentaa kaupungin talousalueelle, ja kaupungilla voi olla vain yksi temppeli. Kun temppeli on rakennettu, kansan varallisuus saa kertabonuksen.



Jos haluat tutkia keinoja lisätä temppelin vaikutusvaltaa, valitse temppeli ja napsauta komentopaletin edistysaskelpainiketta. Tätä alaa voi tutkia vain, jos kansakunta on saavuttanut riittävän yhteiskunnallisen sivistystason.



Tutkimus kansan verotustaitojen edistämiseksi aloitetaan valitsemalla temppeli ja napsauttamalla komentopaletin edistysaskelpainiketta (lisätietoja verotuksesta on sivulla 13). Tätä alaa voi tutkia vain, jos kansakunta on saavuttanut riittävän yhteiskunnallisen sivistystason.

LUONNONVAROJA LISÄÄVÄT RAKENNUKSET

Nämä rakennukset (esimerkiksi maatilat ja kaivokset) lisäävät niistä saatavien tuotteiden keräysastetta. Usein keräysastetta voi parantaa tutkimalla uusia tekniikoita. Kaikki luonnonvaroja lisäävät rakennukset täytyy rakentaa kaupungin talousalueelle, ja kaupungilla voi olla vain yksi rakennus kutakin luonnonvaroja lisäävää rakennustyyppiä kohden.

Viljavarasto



Viljavarasto lisää perustamiskaupungin kaikkien maatilojen kykyä tuottaa ruokaa. Kansalla on oltava riittävä tieteellinen sivistystaso, ja sen on täytyntä päästä klassiselle aikakaudelle, jotta se voi rakentaa viljavaraston.



Voit lisätä viljavarastosta saatavia ruokabonusia tutkimalla peräkkäisiä edistysaskelia. Valitse viljavarasto ja napsauta komentopaletin edistysaskelpainiketta. Voit tehdä tutkimusta vain, jos kansalla on riittävä tieteellinen sivistystaso.



Voit lisätä ratsuväen, jalkaväen ja laivojen tuotantonopeutta, ratsuväen ja jalkaväen näkökykyä ja varuskuntiin sijoitettujen yksiköiden paranemisnopeutta tutkimalla peräkkäisiä edistysaskelia. Napsauta komentopaletin edistysaskelpainiketta.

Puutavaranjalostamo



Puutavaranjalostamo lisää perustajakaupungin kaikkien puunhakkaajien leirien puutavaran tuotantoa. Kansalla on oltava riittävä tieteellinen sivistystaso, ja sen on täytyntä päästä klassiselle aikakaudelle, jotta se voi rakentaa puutavaranjalostamon.



Voit lisätä puutavarajalostamon tuottamia bonusia tutkimalla peräkkäisiä edistysaskelia. Valitse puutavaranjalostamo ja napsauta komentopaletin edistysaskelpainiketta. Tutkimusta voi tehdä vain, jos kansalla on riittävä tieteellinen sivistystaso.



Rakennusnopeuden ja terveystilanteen edistysaskelia voi tutkia napsauttamalla komentopaletin edistysaskelpainiketta.

Malmisulatto



Malmisulatto lisää perustajakaupungin kaikkien kaivosten tuottavuutta. Kansalla on oltava riittävä tieteellinen sivistystaso, ja sen on täytyntä päästä klassiselle aikakaudelle, jotta se voi rakentaa malmisulaton.

18

19

1519

Atsteekkiahallitsija Montezuma I tervehti espanjalaisia lahjoin.

1600-LUKU

Musketit korvasivat piilukot Euroopassa.

1700-LUKU

Venäläiset valloittivat Siperian arot.



Voit lisätä malmisulaton tuottamia bonuksia tutkimalla peräkkäisiä kehitysaskelia. Valitse malmisulatto ja napsauta komentopaleitin edistysaskelpainiketta. Edistystä lisäävää tutkimusta voi tehdä vain, jos kansalla on jo riittävä tieteellinen sivistystaso.



Voit lisätä ajoneuvojen tuotantonopeutta ja kuljetusajoneuvojen ominaisuuksia sekä vähentää kulumisen aiheuttamia vahinkoja (katso sivu 27) tutkimalla peräkkäisiä kehitysaskelia. Napsauta komentopaleitin edistysaskelpainiketta.

Öljynjalostamo



Öljynjalostamo lisää kansan kaikkien öljylähteiden öljyntuotantoa. Kansalla on oltava riittävä tieteellinen sivistystaso, ja sen on täytynyt päästä teolliselle aikakaudelle, jotta se voi rakentaa öljynjalostamon.

SOTILAALLISET RAKENNUKSET

Näissä rakennuksissa luodaan sotilaallisia yksiköitä. Kansa voi myös hankkia edistysaskelia näissä rakennuksissa luotaville yksiköille. Rakennuksissa tehtyjen sotilaallisten yksiköiden kokoaminen varuskunnaksi suojaaa rakennuksia ja parantaa yksiköiden terveyttä.

Sotilaalliset rakennukset voidaan rakentaa kaupunkien talousalueen ulkopuolelle, mutta niiden täytyy olla kansakunnan rajojen sisäpuolella (katso sivu 26).

Huomautus: Sotilaallisten rakennusten nimet voivat vaihdella aikakauden mukaan, esimerkiksi katapultitehtaista tulee asetehtaita ja talleista varikkoja.

Kasarmit



Kasarmeissa luodaan jalkaväkeä ja tiedustelijoita. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa sotilaallinen taso 1, jotta se voi rakentaa kasarmin.



Keyyttä ja raskasta jalkaväkeä tai jousimiehiä voi luoda valitsemalla kasarmin ja napsauttamalla vastaavia komentopaneelin painikkeita. Tuotantoa voi asettaa jonoon napsauttamalla painiketta useita kertoja peräkkäin.



Jalkaväkeä voi kehittää valitsemalla parakin ja napsauttamalla sopivaa komentopaleitin kehityspainiketta. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä aikakausi ja sotatekninen kehitystaso, jotta edistysaskelia voidaan saavuttaa. Kun edistysaskel on saavutettu, se otetaan käyttöön automaattisesti kaikissa kyseisen luokan joukoissa.

Telakka/satama



Telakat ovat paikkoja, joissa luodaan merellä toimivia sotilaallisia yksiköitä ja kalastajia. Kansakunnan täytyy olla saavuttanut kaupallinen taso 1, jotta se voi rakentaa telakan.



Kalastajia luodaan valitsemalla telakka ja napsauttamalla komentopaleitin **Fishermen (Kalastajat)** -painiketta. Kalastajilla voi kerätä ruokaa valitsemalla yksikön ja napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella mitä tahansa näkyvää kalaa. Luonnonvaran ympärille tulee vihreä ympyrä.



Sotalaivoja voi rakentaa valitsemalla telakan ja napsauttamalla vastaavia komentopaleitin painikkeita. Tuotantoa voi asettaa jonoon napsauttamalla painiketta useita kertoja peräkkäin.



Laivoja voi kehittää valitsemalla telakan ja napsauttamalla sopivaa komentopaleitin kehityskuvaketta. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä aikakausi ja sotatekninen kehitystaso, jotta edistysaskelia voidaan saavuttaa. Kun edistysaskel on saavutettu, se otetaan käyttöön automaattisesti kaikissa kyseisen luokan laivoissa.

1769

Nicolas-Joseph Cugnot
keksi auton, Ranska.

1783

Kuumailmapallo keksittiin,
Ranska.

1816

Zulukuningas Shaka aloitti
eteläisen Afrikan sodan.

Talli/varikko



Talleissa luodaan ratsuväkiyksiköitä. Kun talleista tulee varikkoja, niissä luodaan tankkeja ja muita sotilaallisia moottoriajoneuvoja. Tallin voi rakentaa, kun kansakunta on saavuttanut tutkimuksen avulla yhden sotateknisen tason ja klassisen aikakauden.



Kevyttä, raskasta tai tulivoimaista ratsuväkeä voi luoda valitsemalla tallin ja napsauttamalla vastaavia komentopaneelin painikkeita. Tuotantoa voi asettaa jonoon napsauttamalla painiketta useita kertoja peräkkäin.



Ratsuväkeä voi kehittää valitsemalla tallin ja napsauttamalla sopivia komentopaneelin edistysaskelpainikkeita. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä aikakausi ja sotatekninen kehitystaso, jotta edistysaskel voidaan saavuttaa. Kun edistysaskel on saavutettu, se otetaan käyttöön automaattisesti kaikissa ratsuväkijoukoissa.

Katapulttitehdas/asetehdas



Katapultti- ja asetehtaissa luodaan hyökkäysaseita, tykistöä ja kuljetusajoneuvoja (näin voidaan estää vihollisalueella tapahtuvien menetyksien aiheuttamia vahinkoja). Tämän rakennuksen voi rakentaa, kun kansakunta on saavuttanut tutkimuksen avulla yhden sotateknisen tason ja klassisen aikakauden.



Hyökkäysyksiköitä valmistetaan valitsemalla katapulttitehdas ja napsauttamalla vastaavia komentopaneelin painikkeita. Tuotantoa voi asettaa jonoon napsauttamalla painiketta useita kertoja peräkkäin.



Hyökkäysyksiköitä voi kehittää valitsemalla katapulttitehtaan ja napsauttamalla komentopaneelin edistysaskelpainikkeita. Kansakunnalla täytyy olla riittävä aikakausi, jotta edistysaskel voidaan saavuttaa. Kun edistysaskel on saavutettu, se parantaa automaattisesti kaikkia kyseisen luokan hyökkäysyksiköitä.

Lentotukikohta



Lentokoneita valmistetaan lentotukikohdissa. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä sotatekninen kehitystaso ja teollinen aikakausi, jotta se voi rakentaa ohjussiiiloja.



Lentokoneen voi valmistaa valitsemalla lentotukikohdan ja napsauttamalla vastaavia komentopaneelin painikkeita. Tuotantoa voi asettaa jonoon napsauttamalla painiketta useita kertoja peräkkäin.



Lentokoneita voi kehittää valitsemalla lentotukikohdan ja napsauttamalla komentopaneelin päivityspainikkeita. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä aikakausi, jotta edistysaskel voidaan saavuttaa. Kun edistysaskel on saavutettu, se otetaan käyttöön automaattisesti kaikissa kyseisen luokan lentokoneissa.

Ohjussiilo



Ohjussiiiloissa rakennetaan, säilytetään ja laukaistaan tavallisia ohjuksia sekä ydinohjuksia. Yhdessä siiilossa voi olla vain yksi ohjus. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä sotatekninen kehitystaso ja nykyaika, jotta se voi rakentaa ohjussiiiloja.



Tavallisia ohjuksia tai ydinohjuksia luodaan valitsemalla ohjussiilo ja napsauttamalla sopivia komentopaneelin painikkeita.



Ohjuksia voi kehittää valitsemalla ohjussiiilon ja napsauttamalla komentopaneelin edistysaskelpainikkeita. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä aikakausi, jotta edistysaskel voidaan saavuttaa. Kun edistysaskel on saavutettu, se otetaan käyttöön automaattisesti kaikissa kyseisen luokan ohjuksissa.

VAROITUS: Ydinaseen käyttäminen aiheuttaa suunnaton tuhoa vihollisten keskuudessa. Ydinaseiden käytöllä on kuitenkin poliittisia seuraamuksia, kuten kauppasaarto, joka jäädyttää väliaikaisesti hyökkäävän maan mahdollisuudet käydä kauppaa luonnonvarjoilla. Ydinaseilla on myös ympäristöllisiä jälkiseurauksia: tuomiopäivän lähtölaskenta alkaa. Kaikki ydinaseiskut pienentävät laskurin lukemaa. Kun lukema on nollassa, KAIKKI pelaajat häviävät.

LINNOITUKSET

Linnoitukset ovat sotilaallisia rakennuksia, joita voi rakentaa kaupunkien talousalueen ulkopuolelle, mutta kansallisten rajojen sisäpuolelle.

Linnoitusten nimet muuttuvat aikakauden mukaan: varustukset muuttuvat ensin linnakkeiksi, sitten linnoiksi ja lopulta linnoituksiksi. Kansakunnan täytyy saavuttaa riittävä aikakausi ja sotatekninen kehitystaso, jotta se voi rakentaa linnoituksia.

Tähystystorni



Tähystystornin avulla voidaan tarkkailla laajaa aluetta. Se on hyödyllinen vihollisen rajan lähellä tai omien alueiden laidoilla, jossa yllätyshyökkäykset ovat mahdollisia. Tähystystorneissa ei ole hyökkäysominaisuuksia, eikä niihin voi koota joukkoja varuskunnaksi. Teollisella aikakaudella tähystystornit muuttuvat ilmatorjuntatykeiksi, joiden avulla voi ampuja alas viholliskoneita.

Torni



Tämä pieni ja halpa linnake käynnistää automaattisesti hyökkäyksen, kun vihollisia tulee sen valvonta-alueelle. Torniin voi myös koota joukkoja varuskunnaksi, mikä lisää rakennuksen puolustusvoimaa ja suojaa sekä parantaa vahingoittuneita yksiköitä.



Kansalaisen taistelukykyä ja terveyttä voi parantaa valitsemalla tornin ja napsauttamalla edistysaskelpainiketta. Kommentoitiin tulee kansalaisia varten **To Arms (Aseisiin)** -painike, mikä lisää heidän taistelukykyään. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä kehitystaso, jotta edistysaskelia voidaan saavuttaa.



Vihollisen joukoille voi aiheuttaa vahinkoja tutkimalla näitä tekniikoita. Tällöin vihollisen joukot kärsivät automaattisesti tappioita kansakunnan alueella. Tutkiminen aloitetaan napsauttamalla ensin tornia ja sitten tätä painiketta.

Linnake



Linnakkeet ovat kansakunnan suurimpia ja voimakkaimpia linnoituksia. Linnakkeita ei voi rakentaa liian lähelle vihollisen kaupunkeja tai toisia linnakkeita. Niissä luodaan kenraaleita ja vakoojia.

Linnakkeet suojaavat suurempaa aluetta kuin tornit. Ne käynnistävät tehokkaan hyökkäyksen kaikkia kantomatkalle tulevia vihollisia vastaan.

Linnakkeeseen voi koota suuren määrän ystävällismielisiä joukkoja.

Linnakkeilla on vaikutusta kansakunnan rajoihin. Rajan lähelle rakennettu linnake siirtää rajalinjaa kauemmas.



Edistysaskelpainiketta napsauttamalla voit laajentaa linnakkeiden ja tornien vaikutusaluetta sekä näkökenttää. Lisäksi voit tehostaa linnakkeiden vaikutusta kansakunnan rajoihin. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä aikakausi ja sotatekninen kehitystaso, jotta edistysaskelia voidaan saavuttaa.



Voit lisätä kenraalien ja vakoojien toimintavaltuuksia napsauttamalla edistysaskelpainiketta. Kansakunnan täytyy ensin saavuttaa riittävä aikakausi ja sotatekninen kehitystaso, jotta edistysaskelia voi saavuttaa.

MAAILMAN IHMEET



Kautta historian kansat ovat luoneet mahtavia taideteoksia, rakennuksia ja teknisiä saavutuksia, jotka toimivat kulttuurista edustavina monumentteina. *Rise of Nations* -pelissä on neljätoista eri maailman ihmettä. Ihmeiden rakentaminen vaatii suhteellisen suuren määrän luonnonvaroja, mutta ne tuovat kansakunnalle myös suuria etuja.

PELIN KÄSITTEET

NÄKYVYYS

Kun aloitat tavallisen pelin, kartta näkyy mustana muualla kuin yksikköjen tai rakennusten kohdalla. Voit tutkia aluetta lähettämällä alueelle jonkin yksikön, esimerkiksi tiedustelijan. Erikoisluonnonvarat, kätöksä olevat pääomavarat ja muiden kansojen sijainnit alkavat paljastua. Huomautus: Kun olet tutkimuksen avulla tavoittanut tieteellisen kehitystason kuusi, koko pelikartan alue on tutkittu.

Kun kartan osa on tutkittu, se ei tarkoita, että kansa näkee koko ajan kaiken alueella tapahtuvan toiminnan. Jos yksikkösi poistuu alueelta eikä siellä ole rakennuksia, alue muuttuu harmaaksi. Muiden kansojen yksiköt voivat liikkua, käyttää luonnonvaroja tai rakentaa kaupunkia alueelle. Vain yksikön tai rakennuksen näkökentässä olevan alueen tapahtumia voi tarkkailla koko ajan.

KANSAKUNNAN RAJAT

Kansakunnan rajat ympäröivät kansan hallussa olevaa aluetta. Kansakunnan rajat näkyvät värillisinä viivoina (merkitty kansallisiväriä).

Kansakunnan rajojen laajentaminen

Kun aloitat pelin, ensimmäisen kaupungin sijoituspaikka määrää, mihin kansakunnan rajat vedetään. Kun yhteiskunnallisen tieteenalan tutkimus edistyy, rajat laajenevat. Huomautus: Temppeilit ja niiden kehitys laajentavat rajoja entisestään.

Myös muut rakennukset ja niiden kehitys laajentavat kansakunnan aluetta. Uuden kaupungin perustaminen rajan lähelle laajentaa rajaa kaupungin läheisyydessä. Rajan lähelle rakennettavalla linnoituksella on sama vaikutus.

Kansakuntien välinen rajakiista

Joskus laajenevien kansakuntien rajat kohtaavat. Kansakunta, jonka yhteiskunnallinen kehitystaso on korkeampi ja jolla on enemmän rajaa laajentavia rakennelmia kiista-alueen lähellä, lyöntää kilpailevan kansakunnan rajaa taemmas.

Kaikki toisen kansakunnan alueella olevat rakennukset ja yksiköt kärsivät vahinkoja. Huomautus: Kaupunkien keskustoja ei voi hävittää tällä tavoin.

KAUPUNGIN VALLOITTAMINEN

Vihollisen kaupungin voi valloittaa, kun kaupungin keskustan terveyspalkki on kulunut kokonaan loppuun. Toisin kuin muilla rakennelmilla, terveyspalkin loppuun kuluminen ei hajota rakennelmaa, vaan sen voi valloittaa. Terveystien loppuun kuluttaneen kaupungin voi vallata valitsemalla jalkaväkiryksikköjä ja siirtämällä ne kaupungin keskustan läheisyyteen. Sinun täytyy sijoittaa vihollista enemmän sotilaallista voimaa kaupungin alueelle, jotta voit vallata kaupungin.

Vallattua kaupunkia ympäröivä alue muuttuu neutraaliksi, ja ajastin alkaa laskea aikaa, joka kuluu kaupungin sulautumiseen kansakuntaan. Kun sulautuminen on tapahtunut, kaupungin keskusta ja sitä ympäröivä alue tulevat kansakunnan osaksi.

Huomautus: Vihollisen pääkaupungin valloittaminen käynnistää pääkaupungin valloituksen ajastimen. Jos pääkaupunki on yhä hallussasi, kun ajastimen aika on kulunut loppuun, saat haltuusi kaikki kyseisen kansakunnan kaupungit.

MENETYKSET

Kun sotajoukot etenevät muun kuin liittolaiskansan alueelle, ne kärsivät menetyksiä. Vahinkojen syntyminen näkyy punaisena hehkuna yksiköiden ympärillä. Menetystekniikat saadaan käyttöön tutkimuksen avulla ja niitä kehitetään edelleen tornilinoituksessa.

Huomautus: Jos kansalliset rajat siirtyvät siten, että omat rakennukset jäävät vihollisen alueen sisäpuolelle, myös ne kärsivät vahinkoja.

1871

Feodaalijärjestelmä
lakkautettiin Japanissa.

1893

Aspiriini esiteltiin
kivunlievitykseen, Saksa.

1900

Saksalainen kreivi Ferdinand von Zeppelin rakensi
ensimmäisen jätkärunkoisen lentoaluksen.

MONINPELIT

Voit joutua haasteellisiin taisteluihin pelatessasi tietokoneen ohjaamia kansoja vastaan yksinpeliutillassa, mutta mikään ei vedä vertoja mittelölle, jossa taitosi pannaan koetukselle toisen ihmismielen aikaansaannoksia vastaan.

Muita pelaajia otetaan mukaan *Rise of Nations* -peliin napsauttamalla päävalikon Multiplayer Game (Moninpeli) -painiketta. Pelaajia voi olla enintään kahdeksan. Voit toimia pelin isäntänä ja valita peliasetukset sekä kartan. Voit myös osallistua jonkun muun isännöimään peliin.

MONINPELIN YHTEYDET

Valitse moninpelin yhteystyyppiä GameSpy-palvelimen Internet-yhteys tai paikallisverkko-yhteys (LAN) ja suora Internet-yhteys (TCP/IP).

Paikallisverkko-yhteys ja suora Internet-yhteys

Jos valitset moninpelivalikosta nämä yhteystyypit, voit tehdä seuraavaa:

- **Join (Liitä)** — Jos peliä pelataan lähiverkossa, valitse peli luettelosta ja valitse **Join (Liitä)**.
- **Join IP (Liitä IP)** — Jos peliä pelataan Internetin kautta, kirjoita isännän Internet Protocol (IP) -osoite ja valitse **OK**.
- **Create (Luo)** — Kun valitset tämän, voit toimia pelin isäntänä lähiverkossa tai Internetissä.
- **Observe (Tarkkaile)** — **Valitse tämä**, jos haluat tarkkailla lähiverkkoyhteyden kautta pelattavaa peliä.
- **Observe IP (Tarkkaile IP -yhteyden kautta)** — Jos haluat tarkkailla peliä suoran Internet-yhteyden kautta, kirjoita ensin isännän IP-osoite ja valitse **OK**.

Jos haluat pelata peliä paikallisverkossa, sinulla on oltava lähiverkkosovitin ja yhteys paikallisverkkoon.

Jos haluat pelata peliä Internetin TCP/IP-yhteyden kautta, sinulla täytyy olla Internet-yhteys palveluntarjoajan kautta. Jos haluat muodostaa yhteyden Internet-peliin, sinun täytyy tietää isännän IP-osoite.

Huomautus: Oma IP-osoitteesi löytyy pelien asennusikkunasta. Jos toimit pelin isäntänä, varmista, että kaikki pelaajat tietävät IP-osoitteesi.

GameSpy-palvelimen Internet-yhteys

Näiden moninpeliin yhteydet muodostetaan GameSpy-palvelimen avulla. Jos olet uusi käyttäjä, sinua kehoitetaan sisäänkirjautuessa luomaan itsellesi profiili. Jos taas olet luonut profiilisi jo aiemmin, sinua pyydetään antamaan käyttäjänimesi ja salasanasasi. Kun olet kirjautunut sisään, näet vapaat *Rise of Nations* -pelit, joita isännöivät muut GameSpy Lobby -foorumissa pelaajat.

Jos haluat liittyä peliin GameSpy Lobby -foorumissa, napsauta luettelon peliä ja valitse **Join (Liitä)**. Jos taas haluat luoda oman pelin ja mukauttaa pelin parametreja, valitse **Create (Luo)**. Päivitä käytettävissä olevien pelien luettelo valitsemalla **Refresh (Päivitä)**. Jos haluat suodattaa pelien luetteloa sääntöjen ja karttatyyppien avulla, valitse **Filter (Suodata)**.

MONINPELIN ASETUKSET

Kun liityt moninpeliin tai isännöit sitä, näyttyön tulee moninpelin asetusikkuna.

Jos isännöit peliä, voit mukauttaa sääntöjä ja valita kartan samalla tavalla kuin yksinpelissä. Voit myös määrittää käytettävissä olevat pelaajien paikat avoimiksi tai suljetuiksi tai määrittää vastustajaksi tietokoneen. Kun pelin tila on avoin, muut pelaajat voivat liittyä peliin.

Kun pelaajat ovat valmiina, heidän täytyy valita pelaajakeniässä olevan nimensä vieressä oleva valintaruutu.

Huomautus: Pelin isäntä voi poistaa minkä tahansa pelaajan valinnan, määrittää pelaajien tilan uudelleen tai poistaa heidät pelistä.

Kun kaikki pelaajat ovat valinneet valintaruutunsa, isäntä voi aloittaa pelin napsauttamalla **Start (Aloita)** -painiketta. Peli alkaa tästä kymmenen sekunnin kuluttua.

1911

Ensimmäinen pommikone rakennettiin, Italia.

1916

Tankit käytössä ensimmäisen kerran briteillä, Sommen taistelu.

MAAILMAN VALLOITUS

Maailman valloitus on sarja linkitettyjä *Rise of Nations* -pelitilanteita. Pelin alkuasetelmassa olet muinaisajan heimonpäälikkö, joka yhdistää etäisiä maakuntia, liittoutuu ystävälisten vieraiden heimojen kanssa ja murskaa vastustajat... kunnes hallitset koko maailmaa.

Maailman valloitus poikkeaa tavallisesta *Rise of Nations* -pelistä siinä, että se tapahtuu melko lyhyen ajanjakson aikana. Yhden aikakauden käyminen läpi vaatii useita pelejä.

Koska hallitset maailmanlaajuisesti laajenevaa valtakuntaa, sinulla on käytössäsi useita erityisluonnonvaroja ja -toimintoja, kuten bonuskortit, joiden avulla voit kääntää taistelussa tilanteen eduksesi.

Voit aloittaa maailman valloituksen valitsemalla päävalikosta **Solo Game (Yksinpeli)** ja sitten **Conquer the World Campaign (Maailman valloitus)**. Sinua kehoitetaan valitsemaan kansa ja vaikeusaste. Aloita maailman valloitus napsauttamalla **New Campaign (Uusi peli)**-, **Continue Campaign (Jatka peliä)**- tai **Load Campaign (Lataa peli)**-komentoa.

MAAILMAN VALLOITUKSEN PELAAMINEN

Hyökkääminen

Maailman valloituksen alussa hallussasi on yksi armeija ja yksi alue, joka on pääkaupunkisi. Tämän jälkeen voit hyökätä tuntemattomille ja valloittamattomille alueille.

Hyökkää vieressä olevalle alueelle napsauttamalla armeijan kuvaa. Kaikkien sallittujen siirtojen vieressä on vihreä nuoli. Siirrä armeijasi alueelle, jonka haluat valloittaa, ja napsauta **Start (Käynnistä)** -painiketta.

Huomautus: Voit aloittaa vain yhden hyökkäyksen kerrallaan, paitsi jos kyseessä on ylivoimahyökkäys (katso sivu 34).

Bonuskortit

Kun olet napsauttanut **Start (Käynnistä)** -painiketta, sinua kehoitetaan käyttämään hallussasi olevia bonuskortteja. Kortteja ei kuitenkaan voi käyttää silloin, kun hyökkäät valloittamattomalle alueelle.

Bonuskortteja voi saada valloittamalla alueita tai ostamalla satunnaisesti valittuja bonuskortteja. Bonuskorteilla saa ylimääräisiä luonnonvaroja, armeijoita tai taistelun aikana käytettäviä erikoisvoimia. Yhtä bonuskorttia voi käyttää vain kerran.

Hyökkäys

Kun olet käyttänyt bonuskortteja, näyttöön tulee *Rise of Nations* -pelitilanne. Pelitilanteen tavoitteet määräytyvät valloittettavan alueen ominaisuuksien mukaan. Voit joutua puolustamaan kaupunkia barbaareja vastaan tai valloittaa vihollisen pääkaupungin tunkeutumalla sinne.

Hyökkäyksen jälkeen

Jos olet onnistunut tehtävässäsi, saat alueelta kerätyn saaliin, johon voi kuulua kunnianosoituksia, bonuskortteja, tavarantoimituskeskuksia, maailman ihmeitä ja erikoisvoimavaroja. Alue liitetään entisiin alueisiisi.

Alueiden puolustaminen

Kun hyökkäät, muut kansat voivat hyökätä alueillesi. Kun puolustat, sinulle annetaan ensin mahdollisuus käyttää bonuskortteja.

Muut toiminnot

Pelivuoron aikana voit myös

- siirtää joukkojasi valtakunnan vieressä oleville alueille (merkitty sinisillä nuolilla)
- aloittaa diplomaattisia neuvotteluja muiden kansakuntien kanssa
- ostaa satunnaisesti valittuja bonuskortteja
- vahvistaa alueita edistysaskelten avulla
- hankkia uusia alueita.

1937

Ensimmäinen helikopteri.
Saksa.

1941

Sinko keksittiin, Yhdysvallat.

1942

Ensimmäinen ydinketjureaktio.
Yhdysvallat.

Maailman Valloitus Strategiakartta

Pienoiskartta — Pienikokoinen kartta, johon on merkitty värikoodein jokaisen kansakunnan hallussa olevat alueet. Napsauttamalla kartan kohtaa voit siirtyä kyseiseen strategiakartan kohtaan.

Pääkaupungin lippu

Ponnahdusikkuna — Voit lukea tietoja bonuskortteista, erikoisluonnonvaroista, tavarantoimituskeskuksista ja muista strategisen kartan kohteista.

Ohjeteksti

- Asetukset** — Voit tallentaa, ladata tai lopettaa pelin sekä tarkastella saavutuksiasi.
- Säännöt** — Voit lukea maailman valloituksen sääntöjä.
- Maailman tapahtumat** — Voit tarkastella muiden kansojen viimeksi tekemiä toimintoja.
- Maailman tila** — Voit tarkastella kaikkien kansojen tietojä.



Strategiakartta — Sisältää tietoa alueiden puolustuskyyvystä, luonnonvaroista ja bonuksista. Lisäksi kartasta näkyy, mikä kansa aluetta hallitsee. Karttaa selataan viemällä osoitin näytön reunaan.

Vihollisen armeija

Alueen vahvuus

Alueen tietoja — Saat ponnahdusikkunaan lisätietoja viemällä osoittimen kuvakkeen päälle.

Tukijoukot

Sallittu hyökkäysliike

Sallittu ei-hyökkäävä liike

Oma armeija

Kansakunnan tiedot — Kertoo kansasi voimat sekä siirrot, jotka tarvitset siirtäksesi seuraavalle aikakaudelle. Kohdassa näkyy myös, miten paljon olet hyödyntänyt erikoisluonnonvaroja tähän mennessä.

Päivitä alueen vahvuus — Jos sinulla on riittävästi kunniansoituksia (katso seuraava kappale), voit parantaa jonkin alueesi puolustuksen vahvuutta napsauttamalla ensin tätä painiketta ja sen jälkeen jotakin aluetta.

Osta satunnaisesti valittuja bonuskortteja

Diplomatipainike — Avaa diplomatianäytön, jossa voit ostaa alueita, ehdottaa liittoutumia ja rauhansopimuksia sekä julistaa sodan.

Keskitä kartta — Valitsee karttanäkymän siten, että pääkaupunki on sen keskellä.

Seuraava kierros- / käynnistyspainike — Napsauttamalla tätä voit aloittaa uuden kierroksen tai käynnistää sotilaallisen toiminnan, kun olet suorittanut kaikki toiminnot.

Bonuskortit — Tuovat taktisia ja strategisia etuja taistelussa.

Erikoisluonnonvarat — Alueellasi olevat erikoisluonnonvarat.

Ihmeet — Hallussasi olevat maailman ihmeet.

1945

Yhdistyneet kansakunnat perustettiin.

1957

Neuvostoliitto lähetti avaruuteen maailman ensimmäisen satelliitin, Sputnikin.

KUNNIANOSOITUS

Kunnianosoitus on tavallisen *Rise of Nations* -pelin varallisuuden strateginen vastine. Voit saada kunnianosoituksia valtioiden välisten suhteiden hoitamisesta sekä esimerkiksi silloin, kun valloitat alueita ja otat vastaan lahjuksia muilta kansoilta hyökkäämättömyyden vastineeksi.

Kunnianosoitusten avulla voit ostaa satunnaisesti valittuja bonuskortteja, lisätä alueittesi vahvuutta tai ostaa uusia alueita. Kunnianosoituksia käytetään myös valtioiden välisten suhteiden hoitamiseen, esimerkiksi sodan julistamiseen, liittoutumien muodostamiseen tai lahjusten maksamiseen silloin, kun halutaan estää hyökkäykset omille alueille.

TAVARANTOIMITUSKESKUKSET



Tietyillä alueilla on tavarantoimituskeskuksia. Jos valloitat toimituskeskuksen sisältävän alueen, kansakuntasi voi ylläpitää toistakin armeijaa. Sijoita tämä ylimääräinen sotajoukko jonnekin alueellesi, jossa joukkoja ei vielä ole.

TUKIJOUKOT

Kun hyökkäät jollekin alueelle, hyökkäysalueen vieressä olevat omat joukot tai liittolaisten joukot avustavat taistelussa. Nämä tukijoukot näkyvät kartalla mustina nuolina. Huomautus: Myös hyökkäystä vastaan puolustautuvat joukot voivat kutsua tukijoukkoja apuun.

YLIVOIMAHYÖKKÄYS

Jos tukijoukkoja on riittävästi, voit musertaa vihollisen joukot ylivoimalla. Jos sinulla on kaksi kokonaista armeijaa enemmän kuin vihollisella, kukistat vihollisen ylivoimalla ja voitat automaattisesti. Ylivoimahyökkäystä ei lasketa hyökkäysvuoroksi, joten voit tehdä uuden hyökkäyksen, jos vain olet vapauttanut siihen tarvittavat joukot. Ylivoimahyökkäystä ei voi tehdä vihollisen pääkaupunkiin.

RISE OF NATIONS STRATEGINEN YLEISKATSAUS

Jos haluat voittaa *Rise of Nations* -pelin, kansasi täytyy tulla kaikkein vahvin kansakunta. Tämä voidaan saavuttaa rakentamalla maailman ihmeitä, kuten pyramideja, laajentamalla kansakunnan rajoja ja vaikutusalueita koko kartan alueelle sekä valloittamalla kilpailevia kansakuntia sotilaallisen voiman avulla.

Voimakkaan kansakunnan rakentamisessa on kuusi peruseriaa.

- **Maailman tutkiminen** Tiedustelijan avulla voit tutkia kartan aluetta ja etsiä luonnonvaroja omien rajojen sisäpuolelta. Myös kilpailevien kansojen sijainti paljastuu tutkimalla.
- **Luonnonvarojen kokoaminen** Kansalaisten avulla voit rakentaa ja miehittää luonnonvaroja kokoavia rakennuksia, kuten maatiloja, puunhakkaajien leirejä ja kaivoksia. Luonnonvaroja tarvitset rakennusten rakentamiseen ja yksiköiden luomiseen sekä tieteenalojen tutkimiseen. Katso sivu 16.
- **Rakentaminen** Kansalaisten avulla voit rakentaa kaupallisia ja sotilaallisia rakennuksia, joilla voit saada aikaan edistysaskelia, muodostaa sotilaallisia yksiköitä tai hankkia bonuksia kansakunnallesi. Katso sivu 15.
- **Tutkimus** Kirjaston avulla voit tutkia uusia tieteenaloja ja tekniikoita sekä edetä aikakaudelta toiselle. Aikakaudelta toiselle siirtymisessä on etuja, sillä sen jälkeen sotilaalliset yksikösi ovat entistä tehokkaampia ja luonnonvarojen kokoamistapasi kehittyneempiä.
- **Puolustaminen** Voit puolustaa kansakuntaasi sotilaallisten yksiköiden ja linnoitusten avulla.
- **Hyökkääminen** Sotilaallisten yksiköiden avulla voit kaapata vastustajan luonnonvaroja, valloittaa kaupunkeja ja tuhota vastustajan mahdollisuudet sotimiseen.

TEKIJÄT

BIG HUGE GAMES Pelin suunnittelu

Brian Reynolds
Douglas Kaufman
Joseph Balkoski
Kristine Ishii
Bruce Milligan

Jay Gillen
James Ku
Dan Gregoras
Jack Snyder

Hallinto
Jennifer Coenen
Michael Payne
Femi Orelaja

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

**Big Huge
Testiryhmä**
Chris Coleman
Jason Cain
Paul Bednarz
Mark Whitehead
Mark Sobota
Daniel Parker
Justin Bird
Robert Garrett

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

**MICROSOFT
Tuottajat**
Danan Davis
Rick Martinez

Testiryhmä
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 •

Kuvitus ja animaatio
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

Yaqub Bandey •
Jeff Felker •
Eric Johnson •
Cliff Donathan •
Josh Colas •
Lance Rowley •
Mori Marchany •
Blake Dodson •
Dmitry Prokopenko •
Jennifer Tunnell •
Rene Legaspi •

Käyttötötestaus
Jason Schklar
Bill Fulton
David Quiroz •
Keith Steury

Tuotesuunnittelu
Jon Kimmich

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

Äänentuotanto
Duane Decker
Bill Wolford •
Ben Decker •

Kehittäjät
Glenn Doren
Jesse Janosov
Alex Robinson •

Markkinointi
John Dongelmans
Lisa Krost
Michelle Jacob
Stephanie Peterson
Kristen McEntire

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

Tuotetuki
Steve Kastner

Hallinto
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

Erityiskiitokset
Mark Forrer
Jon Bell
Howard Simons
Marc Asher
Greenberg Traurig
Asher ja 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

TEKNINEN TUKI

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/