

Eroberungsrausch

Rise of Nations

Nur abgebrühte Spieler werden effektive Herrscher. Mit unseren Tipps lernen Sie alle Machtinstrumente eines weltumspannenden Imperiums kennen.

Das Strategiespiel Rise of Nations von Big Huge Games vereint Elemente von Echtzeit-Titeln und dem Brettspiel Risiko mit einer Portion Civilization. Um bei dieser ungewohnten Mischung den Überblick zu behalten, führen die Profitipps des Teams von www.gameup.de/ron Sie sicher zum Ziel der alleinigen Herrschaft!

Allgemeine Tipps

Kleine Kniffe zu Beginn

TIPP 1: Nutzen Sie die Pausentaste, um sich eine Auszeit zu gönnen. Schließlich können Sie Einheitenproduktion und Forschungsaufträge auch im Pausenmodus starten und zudem Kampfbefehle erteilen.

Vorsicht, Gebäudetypen verteuern sich, je öfter sie gebaut werden. Am Ende bezahlen Sie bis zum fünffachen des ursprünglichen Preises. Für die Einheitenkosten gilt das gleiche System.

Nutzen Sie die Sammelpunkt-Funktion. So lassen sich etwa frische Bürger automatisch einem Betrieb zuweisen.

Erweitern Sie die Ressourcen-Anzeige (links oben) unbedingt um die Rohstoff-Infrastruktur. Dann sehen Sie etwa, wie viele Karawanen Sie bauen dürfen.

In den unteren Schwierigkeitsgraden wechseln die KI-Gegner erst in ein neues Zeitalter, wenn Sie es erforscht haben.

Nutzen Sie in Massenschlachten die Tastatur, um die Übersicht zu behalten.

Mit **[Strg] + [1] bis [9]** können Sie wie aus anderen Spielen gewohnt Zahlen für Ihre Armeeanteile festlegen, die Sie in der Hitze des Gefechts per Zifferntasten auswählen.

In welcher Reihenfolge soll ich forschen?

TIPP 2: Beginnen Sie auf jeder Stufe grundsätzlich mit dem Wissenschaftsbereich. Dadurch sparen Sie Forschungskosten für alle anderen Technologien, und die Sichtweiten der Scouts und Gebäude erhöhen sich. Außerdem sind nach der Erforschung die extrem wichtigen Tempel möglich. Danach kommt die militärische Aufrüstung, um Kasernen, Ställe und Türme errichten zu können und das Bevölkerungslimit zu erhöhen. Schließlich folgen die Forschungen in den Bereichen Staatswesen (ermöglicht neue Städte) und Handel.

Wie baue ich meine Städte ideal auf?

TIPP 3: Sie starten am Anfang häufig mit einem Holzfällerlager und zwei Farmen. Produzieren Sie schnellstens genügend Bürger, um das Holz-Camp aufzufüllen und drei weitere Felder zu errichten. Pro Stadt dürfen Sie maximal fünf Farmen bauen. Produzieren Sie anschließend weitere Bürger, um ein zweites Holzfällercamp zu gründen. Beachten Sie, dass Sie pro Wald nur ein Lager setzen können und dass je nach Standort des Gebäudes unterschiedlich viele Arbeiter Platz haben. Das gilt auch für Erzminen.

TIPP 4: Bauen Sie gleich zu Beginn einen Tempel. Dafür gibt's einen Reichtums-Bonus. Außerdem brauchen Sie die Gebäude um die Ländergrenzen zu erweitern.

TIPP 5: Als Nächstes errichten Sie eine Kaserne und bilden einen zweiten Scout aus, den Sie wie den ersten Kundschafter die Karte aufdecken und Bonus-Objekte sammeln lassen. Anschließend folgt der Markt. Nur hier dürfen Sie Händler und Karawanen ausbilden. Bauen Sie Kaufleute für alle strategischen Ressourcen, die Sie entdeckt haben – auch im Feindgebiet.

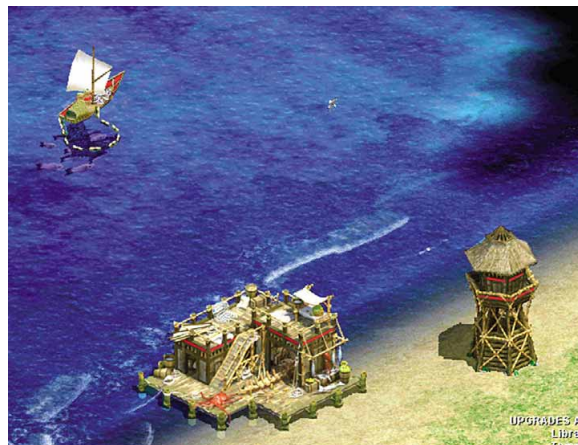
TIPP 6: Beachten Sie bei der Platzierung der einzelnen Gebäude, dass Sie später eventuell noch Weltwunder errichten wollen. Diese sind nur auf dem Territorium der Stadt möglich. Tempel, Universitäten und Märkte können Sie dicht an dicht setzen, da hier kaum Einheiten herausmarschieren. Steht soweit alles, erforschen Sie schnellstmöglich das klassische Zeitalter.

TIPP 7: In der neuen Epoche angekommen bauen Sie sofort Sägemühle und Kornkammer. Diese Gebäude erhöhen die Leistung von Holzfällern sowie Farmen durch weitere Forschung. So sparen Sie sich zusätzliche (teure) Felder. Insgesamt zehn Farmen sollten genug Nahrung liefern.

TIPP 8: Denken Sie auf Karten mit Wasser daran, ein Dock zu errichten. Zum einen können Ihre Einheiten dann Wasser überqueren, zum anderen stehen Ihnen Fischer zur Verfügung. Diese bringen neben



Tipp 3: Ein Holzfäller und fünf Farmen bringen ausreichend Rohstoffe zum Start.



Tipp 8: Beschützen Sie Ihre Fischer – sie sind sonst leichte Beute für Gegner!

Nahrung auch Gold! Allerdings sind die Fischer ohne Eskorte den Angriffen von Kriegsschiffen schutzlos ausgeliefert.

TIPP 9: Wenn Sie neue Städte gründen, errichten dort Sie unbedingt weitere Universitäten. Später funktioniert Forschung nur mit zuvor produziertem Wissen. Drei voll besetzte Lehranstalten reichen.

TIPP 10: Sie sollten in jeder Stadt einen Markt, einen Tempel, eine Universität, einen Turm sowie eine Bibliothek bauen, auch wenn kein offensichtlicher Bedarf besteht. Denn Sie brauchen mindestens fünf unterschiedliche Gebäude, damit aus Ihrer Klein- eine Großstadt wird.

Wie dehne ich mein Territorium aus?

TIPP 11: Beim Bau von neuen Städten müssen Sie unbedingt auf Wälder, Berge und Ressourcen achten. Nur innerhalb der Stadtgrenzen können Sie Holz und Erz abbauen. Im Bereich Ihrer ersten neuen Stadt sollten sich mindestens zwei Wälder und ein möglichst großes Felsmassiv befinden. Nutzen Sie zur Ausdehnung des Territoriums unbedingt die Tempelforschung und die Forts. Beachten Sie allerdings, dass die Verteidigungsbauwerke einen bestimmten Abstand zu den Grenzen anderer Nationen brauchen.

Wie kurble ich meine Wirtschaft an?

TIPP 12: Gold ist nicht abbaubar, sondern kann nur erhandelt werden. Nutzen Sie dazu neue Städte, und schicken Sie schon früh Karawanen los. Außerdem bekommen Sie durch Händler bei strategischen Ressourcen ebenfalls Gold. Vergessen Sie die Fischer nicht. Bauen Sie zudem Weltwunder. Einige davon wie der Kreml erhöhen das Handelslimit für bestimmte Rohstoffe. Forschungen im Tempel sind ebenfalls unverzichtbar, da Sie dadurch die Besteuerungsrate erhöhen können. Errichten Sie in jeder Stadt einen Marktplatz, wo Sie notfalls Rohstoffe verscheuern.

Welche Weltwunder soll ich bauen?

TIPP 13: Bauen Sie zunächst nur Weltwunder, die Ihnen wirtschaftlich und territorial nützlich sind. Aufgrund der begrenzten Stadtanzahl können Sie nicht alle Weltwunder des Spiels gleichzeitig besitzen. Besonders nützlich sind deshalb die Pyramiden, die eine zusätzliche Stadtgründung erlauben. Ebenso sollten Sie das Kolosseum errichten, da es den Verschleißschaden feindlicher Einheiten erhöht und Ihr Territorium ausdehnt. Aus militärischer Sicht ist die Terrakotta-Armee die erste Wahl: Durch sie bekommen Sie alle 30 Sekunden kostenlose Einheiten. Wollen Sie möglichst viele Weltwunder errichten, dann sollten Sie sich mit der Eroberung fremder Dörfer so lange zurückhalten, bis Sie selbst die Ihnen maximal mögliche Menge an Städten gegründet haben. Die Gesamtzahl der Siedlungen auf der Karte ist dadurch am höchsten.

Kampf-Tipps

Wie verteidige ich mein Reich?

TIPP 14: Setzen Sie zunächst auf passive Stadtverteidigung durch einen bis zwei Türme oder ein Fort. Platzieren Sie die Bauten in der Nähe des Stadtzentrums. Voll besetzte Türme sowie Forts sind durch Bodentruppen kaum einzunehmen. Nur Artillerie kann ihnen gefährlich werden. Am Anfang sollten Sie zur Verteidigung auf Bogenschützen setzen. Produzieren Sie fünf bis zehn Einheiten, und lassen Sie die Männer im Einzugsbereich Ihrer Städte aufmarschieren. Besonders angreifende Kavallerie ist gegen die Pfeile der Fernkämpfer nahezu wehrlos.

Wie greife ich erfolgreich an?

TIPP 15: Nutzen Sie technologischen Fortschritt. Sehen Sie zu, dass Sie als Erster das Schießpulver-Zeitalter erreichen. Insbesondere die leichte Infanterie in dieser

Epoche ermöglicht das Erobern fremder Städte. Schießpulver-Infanterie kann nur mit schwerer Kavallerie und Panzern effektiv abgewehrt werden.

TIPP 16: Beim Angriff macht es nicht die Masse, sondern die Klasse sowie die richtige Kombination. Attackieren Sie deshalb nie ohne Artillerie-Unterstützung. Die schweren Einheiten nehmen gegnerische Gebäude im Handumdrehen auseinander und richten schlimme Schäden an.

TIPP 17: Schicken Sie Armeen nur mit Versorgungswagen und General in den Kampf. Durch die Kutschen erleiden Ihre Truppen keine Verschleißschäden, und die Artillerie feuert schneller. Generäle verfügen über spezielle Fähigkeiten, die Ihnen im Kampf nutzen werden, etwa das Erschaffen von Phantom-Soldaten und die Erhöhung der Abwehrstärke eigener Einheiten.

TIPP 18: Nach der Eroberung der Stadt nutzen Sie die Eingliederungszeit, um das Stadtzentrum durch Arbeiter reparieren zu lassen. Achtung: Städte können nur durch Infanterie eingenommen werden.

TIPP 19: Gegnerische militärische Gebäude gehören nach erfolgreicher Eingliederung immer noch dem Feind. Sie müssen diese Häuser entweder sofort zerstören oder einfach warten, bis sie durch den Verschleißschaden in sich zusammenfallen.

TIPP 20: Wichtig in späteren Zeitaltern: Nach erfolgtem Atomraketen-Abschuss platzieren Sie Ihre Einheiten zunächst am Rande der Stadt und warten den Einschlag ab. Die KI lässt gegnerische Einheiten vor der anfliegenden Rakete in die Arme Ihrer Leute fliehen. Denken Sie daran, dass auch eigene Einheiten von dem Einschlag getroffen und vernichtet werden können.

TIPP 21: Nutzen Sie Spione zum Erlangen wichtiger Informationen. Schleusen Sie die Agenten in einzelne Gebäude ein, erhalten Sie nicht nur Daten über vorhandene Technologien oder Einheiten, sondern sehen auch alles um das Gebäude herum. **MS**



Tipp 13: Das Pflichtwunder Terrakotta-Armee liefert Einheiten am laufenden Band.



Tipp 17: Generäle und Versorgungswagen gehören in jeden Kampfverband.