

Kriegerische Staaten

Rise of Nations

Achtzehn Völker ringen in epischen Schlachten um die Vorherrschaft auf der Erde. Unsere Tipps und Taktiken machen Sie garantiert zum König der Welt.

Die gesamte Erde müssen Sie in Microsofts neuestem Strategie-Epos innerhalb von sieben Zeitaltern erobern. Allerdings verfolgen auch 17 andere Herrscher dieses ehrgeizige Ziel. Wir geben Ihnen Tipps zum Weltkarten- und Echtzeitmodus. Außerdem erhalten Sie eine genaue Beschreibung der Truppentypen.

Strategie-Modus

Welches Volk soll ich wählen?

TIPP 1: Japaner, Russen oder Deutsche eignen sich besonders als Startvölker. Die Nippon-Nation besitzt klare Vorteile beim Bauen und Betreiben von Nahrungsproduktionsstätten. Außerdem schreitet die Erforschung des Wissenschaftszweiges sehr schnell voran. Die Russen richten dagegen einen doppelt so hohen Verschleißschaden an, der sich auch noch automatisch erhöht. Russische Grenzen reichen weiter und die Ölförderung ist effektiver. Deutschland hat eine starke und früh verfügbare Verarbeitungsindustrie. Beim Militär profitieren die Deutschen von besonders effektiven U-Booten, Feuerschiffen und Flugzeugen.

Wie vermeide ich Kriege?

TIPP 2: Wenn Sie bei der Offensive ein Land angreifen, das zwei Armeen weniger als Sie ins Gefecht schickt, fällt der Kampf

flach. Der Gegner streckt nämlich aufgrund Ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit automatisch die Waffen.

Wo finde ich neue Heere?

TIPP 3: Annektieren Sie mit oberster Priorität Länder, in denen ein Versorgungslager vorhanden ist (auf der Weltkarte markiert durch das kleine Symbol mit den drei Kanonenkugeln). Dadurch bekommen Sie nach jedem Sieg eine neue Armee.

Wie besiege ich die Gegner?

TIPP 4: Erobern Sie die Hauptstadt eines unliebsamen Gegners, um diesen schnell aus dem Rennen zu werfen. Als Belohnung gibt's automatisch alle seine Ländereien und einen fetten Prestigepunkte-Bonus. Allerdings sind diese Zentren meistens äußerst stark befestigt.

Wie bereite ich Angriffe vor?

TIPP 5: Kaufen Sie im Strategieteil Bonus-Karten. Damit verbessern Sie Ihre Chancen in den nächsten Gefechten. Logistik verdoppelt etwa die Heilungsrate und verhindert Verschleißschäden. Mit der Verat-Karte läuft ein angrenzendes Land einfach zu Ihnen über, solange sich darin nicht die Hauptstadt befindet. Kommerz-Eureka versorgt Sie im nächsten Gefecht mit einer Extra-Technologie. Der Fähigkeitsbonus bietet sogar weit über 200 Prozent mehr wertvolle Startressourcen.

Womit stärke ich wichtige Regionen?

TIPP 6: Bestimmte Länder (zum Beispiel Westafrika oder Großbritannien) besitzen aufgrund ihrer Lage einen besonders hohen strategischen Wert. Befestigen Sie diese Regionen noch zusätzlich, um deren Verteidigungsstufe anzuheben.

Echtzeit-Modus

Wirtschaft und Forschung

Wo soll ich bauen?

TIPP 7: Das Gelände für neue Städte ist sorgsam auszuwählen. Wichtig sind hierbei nahe Rohstofflieferanten wie Berge, Wälder, Ölfelder und Gewässer. Je größer diese Objekte, desto mehr Arbeiter können dort die Ressourcen abbauen.

Wie erkunde ich die Karte?

TIPP 8: Terrain-Erforschung ist wichtig! Entsenden Sie bereits zu Spielbeginn Späher, leichte Kavallerie oder Panzerwagen, um die Karte zu erkunden. Dabei ist die automatische Aufklärungsfunktion in deren Kommandoleiste besonders nützlich. So erhalten Sie Gelände-Informationen und erforschen die verstreuten Ruinen.

Wie setze ich mich im Feindesland fest?

TIPP 9: Wenn Sie einen Nachbarn angreifen, müssen Sie zuerst eine Stadt im Fein-



Tipp 5: Bonuskarten erhalten Sie für gewonnene Schlachten oder gegen Gold.



Tipp 6: Großbritannien bietet den Zugang nach Europa oder Amerika.

desland etablieren. Bauen Sie dazu schnell alle Wirtschaftszweige aus, und erforschen Sie zügig neue Wissensgebiete. Achten Sie unbedingt darauf, sämtliche Ressourcen gleichmäßig abzubauen, da es sonst zu Lieferengpässen kommen kann.

Wozu dienen die seltenen Rohstoffe?

TIPP 10: Suchen Sie seltene Rohstoffe wie Salz, Obsidian oder Papyrus. Dadurch kommen Sie in den Genuss von zusätzlichen Standard-Ressourcen und technologischen Verbesserungen. Bilden Sie Händler im Marktgebäude aus, die solche Punkte in Besitz nehmen. Das klappt auch mit seltenen Rohstoffen, die sich außerhalb Ihres Hoheitsgebietes befinden.

Wann soll ich meine Siedlung ausbreiten?

TIPP 11: Sobald Sie die erste Stadt etabliert haben, stampfen die Arbeiter weitere kleine Siedlungen aus dem Boden. Karawanen ermöglichen fortan einen finanziell lukrativen Handel zwischen den Metropolen. Versuchen Sie, diese neuen Gemeinden so zu platzieren, dass sie von bereits bestehenden Festungen und Türmen profitieren.

Wie fülle ich die Stadtkasse?

TIPP 12: Expandieren Sie Ihren Einflussbereich zügig, da Ihre Finanzeinnahmen von der Größe des Hoheitsgebietes abhängen. Stadtzentren, Tempel und Festungen schieben die Grenzen weiter nach vorne.

Welche Projekte haben Priorität?

TIPP 13: Durch Forschung und Produktion erarbeiten Sie sich schnell einen technologischen Vorsprung. Dadurch steigen Rohstoffabbau-Geschwindigkeit und Finanzeinnahmen. Die sind Grundlage für ein schlagkräftig arbeitendes Militär.

Wozu gibt es die Weltwunder?

TIPP 14: Sie können 14 Weltwunder errichten. Jedes beansprucht sehr viele Roh-

stoffe, bringt dem Besitzer aber lohnende Vorteile: Die Pyramiden heben etwa die Kommerzgrenze für Geld und Nahrung um 50 Prozent. Der Koloss steigert die Finanzeinnahmen um ein Drittel, das Bevölkerungslimit und die Kommerzgrenze für Geld und Holz jeweils um die Hälfte. Die Terrakotta-Armee versorgt Sie mit zusätzlichen Unterstützungsgruppen.

Angriff und Verteidigung

Wo baue ich Befestigungsanlagen?

TIPP 15: Binden Sie die Geländeeigenschaften der Karte in Ihre Verteidigung ein. Errichten Sie Bunker und Festungen zwischen den Bergen. Dadurch müssen sich feindliche Bodentruppen an den Verteidigungsanlagen im Tal vorbeikämpfen, um in Ihr Hoheitsgebiet zu gelangen. Auch schmale Landzungen eignen sich als Bauplatz ganz hervorragend.

Was mache ich mit den ersten Soldaten?

TIPP 16: Während des Aufbaus sichern einige wenige Soldaten und Verteidigungsgebäude die Stadt. Dabei sind die militärischen Verbesserungen sehr wichtig, denn dadurch können Sie eine zahlenmäßige Unterlegenheit ausgleichen.

Welche Geländevorteile gibt es?

TIPP 17: Schießpulver-Infanteristen, leichte und moderne Fußsoldaten erhalten einen dicken Bonus bei der Verteidigung in felsigem Gelände. In den Gebäuden positionierte Fernkämpfer erhöhen die Angriffswerte von Türmen und Festungen beträchtlich.

Wie steigern ich meine Chancen?

TIPP 18: Wenn Sie ein Land verteidigen müssen, sollten Sie die Invasoren von Anfang an mit Angriffen unter Druck setzen. Dadurch stören Sie den Aufbau der feindlichen Siedlung ganz empfindlich. Unterstützungsgruppen aus dem Nachbargebiet,

die den Feind regelmäßig attackieren, verzögern Invasionen zusätzlich. Nicht vergessen: Wenn Sie 90 Minuten aushalten, haben Sie automatisch gewonnen!

Einheitenkunde

Leichte Infanterie

TIPP 19: Bei der leichten Infanterie handelt es sich um einen billigen und schnellen Truppentyp, der sich besonders für Überfälle und Abwehraktionen eignet. Als sehr effektiv erweisen sich die Fußsoldaten gegen feindliche Bogenschützen. Gegen berittene Gegner sollten Sie diesen Truppentyp aber nicht einsetzen.

Schwere Infanterie

TIPP 20: Die Aufgabe der schweren Infanterie ist der Kampf gegen feindliche Kavalleristen. Durch ihre starke Panzerung sind sie aber so schwerfällig, dass Bogenschützen und Schießpulver-Infanteristen leichtes Spiel mit ihnen haben.

Schießpulver-Infanterie

TIPP 21: Schießpulver-Infanterie ist ab dem vierten Zeitalter verfügbar. Mit diesen Soldaten können Sie gegnerische schwere Infanteristen problemlos aufhalten. Durch die lange Nachladezeit ihrer Waffen sind sie aber gegenüber schweren Kavalleristen und Panzern deutlich im Nachteil.

Moderne Infanterie

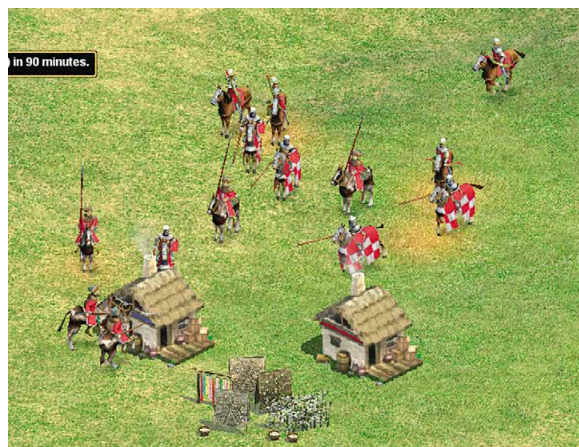
TIPP 22: Die moderne Infanterie bietet zwei Soldatentypen. Zum einen gibt es die Panzerabwehrtruppe, wie die Bazookaschützen. Die sollten sich vor gegnerischen MG-Garben hüten. Zum anderen den typischen Fußsoldaten, der sich den feindlichen Infanteristen entgegenwirft.

Bogenschützen

TIPP 23: Bogenschützen sind die klassischen Fernkämpfer. Trägere Gegner, wie die



Tipp 10: Der Entdecker hat ein seltenes Ressourcenvorkommen gefunden.



Tipp 26: Diese Kavallerieeinheit attackiert einen gegnerischen Händler.

schwere Infanterie, bieten ihnen hervorragende Ziele. Schnelleren Feindtruppen wie schwerer Kavallerie oder leichter Infanterie sollten sie aber tunlichst ausweichen.

MG-Schützen

TIPP 24: Maschinengewehre sind die Geißel aller Fußsoldaten, da sie über eine hohe Feuerrate verfügen. Gegen Kavallerie- und Panzertruppen haben sie aber nur eine sehr geringe Erfolgschance.

Flammenwerfer

TIPP 25: Die Flammenwerfer dienen vorrangig zum Angriff auf Gebäude, in denen sich Gegner verschanzt haben. Maschinengewehre und Infanteristen sind gegen diese Pyromanen recht effektiv.

Leichte Kavallerie

TIPP 26: Für überraschende Überfälle und Aufklärungsmissionen eignen sich leichte Kavallerieverbände ganz besonders – kein Truppentyp bewegt sich schneller. In größeren Gefechten kümmern sie sich um die feindlichen Fernkämpfer wie Bogenschützen, Maschinengewehre und Belagerungswaffen. Hüten müssen sich die wenigen Reiter vor schweren Infanteristen, Panzern und Panzerabwehrtruppen.

Schwere Kavallerie

TIPP 27: Schwere Kavalleristen und später die Kampfpanzer gelten als die gefährlichsten Bodentruppen. Allerdings ist ihre Produktion relativ teuer. Lediglich schwere Infanterie und Panzerabwehrtruppen bieten diesen Einheiten Paroli.

Berittene Bogenschützen

TIPP 28: Berittene Bogenschützen verbinden Geschwindigkeit mit Fernkampf-Qualitäten. Damit bereiten sie schweren und leichten Infanteristen, Maschinengewehren und Belagerungswaffen große Probleme. Schicken Sie deshalb gegen diese

Gegner Ihre leichten Reiter, Panzer und Bogenschützen in den Kampf.

Belagerungswaffen und Artillerie

TIPP 29: Für den Angriff auf Gebäude und größere Infanterieansammlungen rollen die Belagerungswaffen ins Feld. Die sind zwar extrem langsam und benötigen meistens etwas Zeit zum Aufbau, richten dafür aber verheerende Schäden an. Kavalleriegruppen oder Panzerverbände machen mit allen Artillerieeinheiten kurzen Prozess.

Flugabwehr

TIPP 30: Flugabwehrgeschütze gibt es in mobiler Form und in stationären Varianten. Alle fliegenden Einheiten sollten einen großen Bogen um sie machen. Flugabwehrgeschütze nützen allerdings nichts gegen andere Bodentruppen.

Jagdflugzeuge

TIPP 31: Jagdflugzeuge sind sehr vielseitige Waffensysteme; sie eignen sich für Aufklärungsflüge und den Luftkampf. Später können Sie die modernen Jäger auch gegen sehr gut gepanzerte Bodentruppen einsetzen. Nur gegen Flugabwehrgeschütze haben sie absolut keine Chance.

Bomber

TIPP 32: Für Luftangriffe auf feindliche Stellungen wurde der Bomber konzipiert. Er verfügt über eine große Reichweite und jede Menge Sprengkörper an Bord. Nur mit Jagdflugzeugen und Flugabwehrgeschützen lassen sich diese fliegenden Festungen überhaupt aufhalten.

Helikopter

TIPP 33: Helikopter, im Gegensatz zu den Flugzeugen vom Treibstoff unabhängig, sind effektiv gegen Bodentruppen und U-Boote. Ihre dünne Panzerung birgt im Kampf gegen Jagdflugzeuge und Flugabwehrgeschütze aber deutliche Nachteile.

Schwere Kriegsschiffe

TIPP 34: Setzen Sie im Seekrieg genügend schwere Schiffe wie die Fregatte ein. Diese agilen Einheiten versenken die meisten gegnerischen Verbände mühelos. Allerdings sind sie U-Booten und Feuerschiffen schutzlos ausgeliefert.

Leichte Kriegsschiffe

TIPP 35: Leichte Schiffe klären unbekannte Gewässer auf und überfallen die gegnerischen Handelsrouten. Später können nur sie U-Boote aufspüren. Vor schweren Schiffen müssen die Kähne aber flüchten.

Artillerie-Kriegsschiffe

TIPP 36: Küstenangriffe sind die Hauptaufgabe der Artillerieschiffe. Damit zerstören Sie aus sicherer Distanz Gebäude und Truppen. Mit U-Booten und schweren Schiffen können Sie diese Attacken verhindern.

Flugzeugträger

TIPP 37: Flugzeugträger verfügen über mehrere Jagdbomber an Bord. Dadurch bringen Sie schlagkräftige Luftstreitkräfte dicht an gegnerische Siedlungen heran. Flugzeugträger besitzen nur wenige eigene Waffen und bieten daher für U-Boote und leichte Schiffe ein wehrloses Ziel.

U-Boote

TIPP 38: U-Boote nutzen die Tiefen der See, um sich an andere Schiffe heranzuschleichen und diese per Torpedo zu versenken. Nur leichte Schiffe und Helikopter spüren diese ansonsten unsichtbaren Jäger auf.

Raketen

TIPP 39: In den späteren Zeitaltern ist die Entwicklung von Langstrecken-Flugkörpern wie der V2-Rakete möglich. Moderne Raketen können ganze Gebäude zerstören. Dagegen hilft nur die schnelle Vernichtung der Silos oder die Erforschung des Raketenschildes.



Tipp 32: Die Krone der Luftfahrt bilden die sehr effektiven Stealth-Bomber.



Tipp 39: Eine Atomrakete ist nahe dem Stadtzentrum eingeschlagen.