

Herní příručka začínajícího hráče

WhiteHorse

Obsah

1. Začínáme....3
1.1 Výběr země....3
1.2 Informační rozhraní....8
1.3.Cíle naší hry....9
2. Vláda....12
2.1 Dvůr....12
2.2 Vláda....14
2.3 Diplomacie....16
2.3.1 Počet vašich diplomatických vztahů....19
2.4 Ekonomika....22
2.5 Obchod....24
2.6 Technologie....27
2.7 Ideje....30
2.8 Mise....32
2.9 Rozhodnutí a politiky....33
2.10 Stabilita a expanze....34
2.11 Náboženství....37
2.12 Armáda....40
2.13 Poddaní....45
2.14 Stavy....47
3. Budovy....49
4. Provincie....52
5. Válka a dobývání....55
5.1 Příprava a plán....55
5.2 Akce....56
5.3 Administrativní dokončení....59
6. Personální unie a královské sňatky....62
7. Svatá říše římská....63
8. Zboží a výroba....65
9. Pár slov na závěr....67

1. Začínáme

Tato příručka vychází z verze 1.31.5 a některé postupy nemusejí platit pro starší verze.

1.1 Výběr země

Za kterou zemi hrát? Paradox obvykle začátečníkům doporučuje Osmanskou říši, Kastilii nebo Portugalsko.

Osmanská říše: V roce 1444 je to vojenská velmoc ve východním Středomoří, východní Evropě a na Středním východě, s mnoha příležitostmi vojensky expandovat. Velikost této země kompenzuje vaše případné chyby.

Kastilie: V roce 1444 dominantní stát na Pyrenejském poloostrově se sousedy, které se o její dobytí nezajímají. Kastilie má zajímavé mise a události, rychlé krátkodobé cíle k vytvoření Španělského království a Reconquistu, snadné dlouhodobé cíle, jako je kolonizace a doma je téměř zcela nábožensky a kulturně sjednocená.

Portugalsko: Má v roce 1444 potenciál stát se největší koloniální velmocí a má pouze dva bezprostřední sousedy: Kastilii, která je k němu přátelská a Maroko, které lze snadno ovládnout pomocí Kastilie.

Já se ale držím naší kotlinky a hraju vždy za Čechy. Proto se všechno, co v této příručce popíšu, bude vztahovat k Čechám. Tato příručka není návod, jak hrát a vyhrát, jejím cílem je usnadnit začínajícím hráčům pochopení hry a popsat její aspekty, které bývají často nejasné a mnohdy se špatně hledají.

Jako české království začínáte se dvěma vazaly, s Hlohovskem a Opolím. Jste členem Svaté říše římské. Nacházíte se ve stavu Interregnum, čili bezvládí. Nemáte žádné rádce, ekonomika je v plusu a máte malou armádu. Klikněte na štítek vlevo nahoře (vaše vládní centrum) a zvolte kartu diplomacie. To je ta s holubičkou.

Po najetí kursorem na štítky jednotlivých států se vám pěkně vysvítí hranice.



obr.1 - České království

První vazal:



obr. 2 - vazal Hlohovsko

Druhý vazal:



obr.3 - vazal Opolí

Oba si můžete nechat jako vazaly, ze kterých máte peníze, ale lepší bude integrovat je do vašeho státu. Pro integraci je nutné, aby byli vazaly nejméně 10 let a měli na vás názor nejméně 190. To bude první územní zisk, při kterém není třeba s nikým válčit.

Teď zrovna nemáte vládce, tedy ani manželku a dědice a nemáte rádce.



obr. 4 - Interregnum

Na vládce si budete muset ještě chvíli počkat. Nebude to však trvat dlouho. Zatím si něco řekneme o nejdůležitějších aspektech hry, které je nutné sledovat.

Panovnické body: Získáváte je měsíčně a jsou troje. Administrativní, diplomatické a vojenské. Existuje určitý základní zisk (3 body), ke kterému se přičítají panovnické body od vládce a jeho rádců. Za panovnické body si kupujete nové technologie, ideje a platíte jimi za některé akce.

Kde je najdete: v horní infoliště a na kartě **Dvůr** (u rádců)





Legitimita: Legitimita určuje, jak lid pohlíží na vaši vládu. Obvykle se ji bez problému daří udržet nad 90. Nízká a velmi nízká legitimita je problém. Lid vás bude považovat za neoprávněného vládce a bude se bouřit. V případě potřeby ji můžete posílit výměnou za vojenské body.

Kde ji najdete: v horní infoliště a na kartě **Vláda** (tlačítko Posílení vlády)





Prestiž: Prestiž se získává z vítězství v bitvách a z různých událostí. Čím vyšší prestiž máte, tím více jsou diplomatičtí partneři nakloněni přistoupit na vaše návrhy. Potíž s prestiží je, že pravidelně klesá. Můžete ji zvyšovat některými najatými rádci, případně pomocí bonusu, koupeného za papežské body. Nemůžete ji ovlivnit žádnou investicí panovnických bodů.

Kde ji najdete: v horní infoliště



Stabilita: Stabilita je velmi významná položka. Čím nižší stabilita, tím více problémů. Čím vyšší stabilita, tím lepší bonusy. Stabilita se pohybuje v intervalu -3 až +3. Nechat stabilitu klesnout pod nulu vás nesmí ani napadnout. Stabilita se zvyšuje různými událostmi a na rozdíl od prestiže ji můžete zvýšit sami za patřičný počet administrativních bodů.

Kde ji najdete: v horní infoliště a na kartě **Stabilita a expanze**



Papežské body: Papežské body získáte z různých akcí a událostí, především z konverze provincie. Samozřejmě musí jít o konverzi ke katolictví. Za každou konvertovanou provincii si můžete buď pořídit nějaký pěkný bonus, nebo můžete své papežské body investovat do snahy ovládnout papežství. Čechy jsou však malý stát a zatím se o ovládnutí papežství nebudou snažit.

Kde papežské body najdete: v právém dolním rohu nalevo od minimapy



Náboženství: Velmi důležitý aspekt EUIV. Náboženství ovlivňuje vztahy a ochotu případných spojenců něco si s vámi domluvit. Pokud budete mít jiné náboženství, než váš případný partner, je to problém. Bude vás považovat za kacíře a v krátké době může být po přátelství a alianci.

Kde náboženství najdete: na kartě **Náboženství** a ve stejnojmenném mapmodu



Spojenci: Jako poměrně malý stát musíte mít spojence. Budete je logicky hledat mezi nejbližšími státy. Všichni kolem vás jsou katolíci a proto v Čechách nebudete trpět žádnou husitskou úchylku. Husiti jsou kacíři a to významně zhoršuje názor možných spojenců. Začnete proto okamžitě s konverzí na katolictví. Zároveň vyšlete diplomaty do sousedních států, se kterými chcete uzavřít alianci, aby tam zlepšovali vztahy.

Jako prvního spojence si můžete vybrat Sasko. Je to váš soused a má na svém území významný obchodní uzel. Zlepšete s ním vztahy, uzavřete královský sňatek a požádejte o vojenský přístup. Všechny tyto akce zlepšují vztah. Státy, které mají společný královský sňatek se obvykle nenapadají, protože by utrpěly drastické penalizace vztahů, prestiže a stability. Druhý vhodný spojenec pro začátek je rozhodně Rakousko. Kromě toho, že je to poměrně velký stát, je také císařem Svaté říše římské a s tím je vhodné udržovat dobré vztahy.

Sasko později s klidem podrazíte. Zrušíte s ním alianci, rozbijete královský sňatek a celého státu se zmocníte. Zvětšíte tím své území a stanete se vlastníkem významného obchodního uzlu. Nejlepší spojenec pro tuhle akci je Braniborsko, které považuje Sasko za rivala a ochotně proti němu bude válčit.

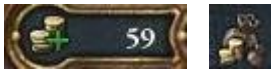
Královský sňatek: Může se stát, že Sasko nebude mít dědice a jeho vládce zemře. Jelikož s ním máte uzavřený královský sňatek, vstoupíte do společné personální unie, ve které bude Sasko slabší partner. Slabšího partnera můžete za nějaký čas anektovat, aniž byste s ním museli bojovat. Proto pečlivě sledujte situaci ve státech, se kterými máte královský sňatek.

Pozor na to! Totéž se může stát vám. Pokud váš vládce zemře bez dědice a budete mít se Saskem královský sňatek, stanete se slabším partnerem v personální unii vy a věřte mi, že to opravdu nechcete. Když vás někdo anektuje, končíte.

Finance: Vždy v plusu! Ještě jednou: **Vždy v plusu!** Jakmile se dostanete do mínusu, musíte si vzít úvěr. Přesněji řečeno obdržíte ho automaticky. Úvěr je drahý a bude vysávat ekonomiku vašeho státu. Pokud se dostanete do velkých finančních potíží, celý váš stát se zhroutí. Když bude nejhůř, můžete rozpustit některé jednotky a snížit tak výdaje na údržbu armády a v úplně nejhorším případě můžete prodat některé provincie. To je nejlepší cesta ke tragickému konci.

Dukáty jsou krví vašeho státu. Staví se za ně budovy, pořizuje armáda, lze je darovat a získat lepší vztahy a podobně. Prostě prachy. Přece víte, co všechno za ně jde koupit. Čím větší příjem, tím lépe. S vysokým příjmem a zásobou peněz si v případě potřeby můžete najmout žoldnéře a to není levná záležitost. Pokud jim nebudete schopni zaplatit, budou žoldnéři značně rozmrzelí. Rozmrzelí žoldnéři se postarají, abyste byli rozmrzelí i vy.

Kde finance najdete: v horní infoliště a na kartě **Ekonomika**



Počet diplomatických vztahů: Vyžádali jste si od někoho povolení vojenského přístupu do jeho země? Je to jeden diplomatický vztah. Máte alianci? Je to jeden diplomatický vztah. Máte královský sňatek? Je to jeden diplomatický vztah. Jestliže tohle všechno máte od jednoho státu, je to jeden diplomatický vztah. Základní hodnota jsou 4 diplomatické vztahy, které můžete udržovat bez penalizace. Každy diplomatický vztah navíc je nějak penalizován.

Pokud máte dejme tomu se Saskem alianci, královský sňatek a povolený vojenský přístup, je to jeden diplomatický vztah. Jestliže si od Rakouska vyžádáte vojenský přístup, máte druhý diplomatický vztah a už vám zbývají jen dva nepenalizované diplomatické vztahy. Pokud vás však požádá jiný stát o povolení vojenského přístupu do vaší země, nejedná se o další diplomaticky vztah.

Kde počet diplomatických vztahů najdete: na kartě **Diplomacie** vedle jména vašeho vládce



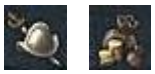
Armáda: Čechy nejsou námořní mocnost, takže námořnictvo vynecháme. Pro námořnictvo však platí v podstatě totéž, co pro armádu. Každý stát může podporovat jen určitý počet vojáků (a lodí). To je jasné a logické. Těžko lze očekávat, že malé Durynsko postaví stejný počet vojáků, jako veliké Španělsko, že?

Snažte se udržet maximální počet vojáků, tedy to, co vám hra dovolí. Limit počtu vojáků lze zvýšit technologiemi, dobytím dalších provincií, rozvojem provincií a stavbou některých budov. Limit sil můžete samozřejmě překročit, ale krvavě za to zaplatíte a může vás to zruinovat.

Zisk nové technologie může přinést lepší jednotky. Hra vás na to upozorní a jakmile změníte preferované jednotky, u všech jednotek dojde k upgradu, za který nic neplatíte a proběhne okamžitě. Samozřejmě se zvýší poplatek za údržbu armády. Více na kartě **Armáda**.

Když jste na tom finančně hodně špatně, můžete na kartě **Ekonomika** snížit údržbu armády až na nulu. To je jen nouzové opatření, protože pak nedostanete posily, bude klesat morálka, profesionalita a vaše armáda nebude o moc víc než nedisciplinovaná a mizerně vyzbrojená tlupa sedláků. Obvykle je 50% ještě přijatelných a armáda tolik neutrpí.

Kde armádu najdete: na kartě **Armáda**, náklady údržby na kartě **Ekonomika** a jednotky na mapě



Válčení a dobývání: Získat nové provincie - a s nimi další prachy - je obvykle možné jen dobýváním. Uvědomte si, že válka je drahá a že váš válečný cíl rozhodně nebude vaš úmysl podporovat, naopak bude

mít své spojence a bude se bránit. Než se pustíte do války, pečlivě si ověřte, že máte spojence, kteří do toho půjdou s vámi a že i s těmi spojenci budete mít dostatek vojáků, abyste splnili své válečné cíle.

Před zahájením války je dobře mít casus belli, čili důvod k válce. Při dobývání provincie je vhodné mít na provincii nárok, který si vytvoříte pomocí špionážní sítě (více v kapitole Diplomacie). Můžete válčit i bez nároků a casus belli, ale přijde vás to zatraceně draho. Vůbec nejhorší nápad je porušit příměří. To nikdy nedělejte. Utrpěli byste takové penalizace, že by se vám podlomily kolena.

S dobýváním buďte opatrní. Sice není problém dobýt najednou třeba 12 provincií, ale za každou provincii utrpíte penalizaci agresivní expanze. Vaše agresivní expanze ovlivňuje nejvíc sousední státy, které si pak s vámi nebudou chtít hrát a pokud budete mít moc vysokou agresivní expanzi, prohlásí vás za hrozbu, uzavřou proti vám koalici, vlítnou na vás a rozšlapou vám bábovičky. Když proti vám uzavře koalici 15 nebo 17 států, bude vám do pláče.

Agresivní expanze klesá ročně o nějaký počet bodů, řekněme třeba 1,34. Pokud získáte 50 bodů agresivní expanze, zbavíte se jí až za 37 roků! Výrazně poškozuje názor ostatních zemí a odvrátí se od vás i vaši bývalí spojenci a přátelé.

Další problém při dobytí mnoha provincií je přetížení. Po dobytí každé provincie z ní musíte udělat jádrovou, což nějaký čas trvá a stojí to administrativní body. Pokud vlastníte nejádrové provincie, utrpíte přetížení, které velmi poškozuje ekonomiku a vládu vašeho státu.

Před každou válkou se snažte mít co nejvíc admnistrativních bodů. V průběhu války je rozhodně neutrácejte za nové technologie nebo ideje, to by se vám mohlo zle vymstít. Šetřete si také nějaké diplomatické body, budete je potřebovat k vyjednávání mírové nabídky.

1.2 Informační rozhraní



obr. 5 - Přehled země

Tím jsme se krátce dotkli základů hry a nyní se podíváme podrobněji na vládu našeho státu. Nejdůležitější část obrazovky je vlevo nahoře. Štít se znakem našeho království je přehled naší země, naše vládní centrum. Kliknutím na něj otevřete 14 vládních karet. Vedle něho a pod ním jsou další významné ikony, které poskytují zajímavé možnosti.

Výrobní rozhraní (žlutý kroužek) vám umožňuje rychlý přístup ke stavbě všeho, co ve hře můžete postavit, měnit, zařizovat a spravovat. Dobře si ho prohlédněte, patrně ho budete často používat.

Vládní reformy (zelený kroužek). Body vládní reformy přibývají samovolně a jakmile dosáhnou určité hranice, hra vás vyzve k přijetí vládní reformy. Každá vládní reforma přináší určité bonusy.

V modrém kroužku je taková malá nenápadná ikonka. Tahle malá ikonka vedle štítu je přehled velmocí. Zde se můžete podívat, zda už jste velmoc. Nedívejte se, rovnou vám řeknu, že nejste a dlouho ještě nebudete.

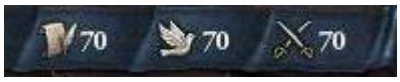


obr. 6 - Infolišta

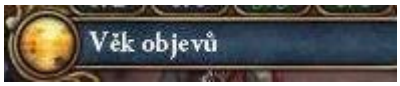
Důležité informace ve zkrácené formě najdete v horní infoliště, kde jsou vedle sebe ekonomické, vojenské a diplomatické informace. Stačí najet kurzorem na jednotlivé položky a objeví se podrobný popis. Doporučuji pravidelně kontrolovat zejména finance.



Na pravém konci lišty jsou informace o významných herních osobách, což jsou obchodníci, kolonisti, diplomati a misionáři. Máte 2 obchodníky, oba zaměstnané, nemáte žádného kolonistu, máte tři diplomaty, všechny bez úkolu a jednoho misionáře, také bez úkolu.



V dolním řádku infolišty jsou informace o počtu bodů administrativní, diplomatické a vojenské síly. Ty pravidelně sledujte a najíždějte na ně kurzorem, jsou tam důležité informace.



Hra obsahuje 4 velké epochy, z nichž první je věk objevů. Po kliknutí na tento symbol se otevře okno, ve kterém jsou vypsány podmínky pro získání určitých bonusů. Když splníte nejméně tři z nich, můžete odstartovat Zlatý věk, přinášející zajímavé bonusy.



obr. 7 - Věk objevů

1.3.Cíle naší hry

Co vlastně bude cílem naší hry? Je to stejné jako v ostatních paradoxích hrách. Nejsou stanoveny žádné cíle ani podmínky výhry. Jestli budete pátí nebo desátí je úplně jedno a nejzábavnější na hře je cesta, kterou se propracováváte ke splnění svých plánů. Především se tedy pokusíme se ctí obstát v turbulentním světě EUIV a pokud to půjde, zařadíme se mezi velmoce. Nejprve získáme spojence a anektujeme vazaly, abychom zvětšili své území a získali místo pro další dva diplomatické vztahy. Co nejrychleji zkonvertujeme tu husitskou pakáž na katolíky. Zbude jediná Praha, která zatím konvertovat nejde, ale je to jen otázka času. Dosáhneme tím náboženské jednoty 81%, což nám doma zajistí klid na práci.

Na západ od nás je spousta malých státečku, které se na nás dívají vetšinou neutrálně. S těmi se nebudeme moc paktovat, protože samy potřebují k přežití spojence.

Na severu máme Durynsko a Sasko. To by pro nás byli první vhodní spojenci, ale Durynsko je slabším partnerem Saska v personální unii a nemůže spojenectví uzavírat. Je tu také Braniborsko, které má však Sasko jako rivala. Toho později můžeme využít, až budeme chtít dobýt Sasko. Rozhodně se vyplatí udržovat s Braniborskem dobré vztahy. Zatím se zaměříme na Sasko a uděláme si z něj spojence. Dva diplomatické vztahy nám stále blokují vazalové.



Až budeme chtít dobývat Sasko, musíme zrušit vojenský přístup, který nám povolilo, rozbít královské vazby, abychom neutrpěli velké penalizace a zrušit alianci. Zrušení vojenského přístupu ničemu nevadí. Rozbití královských vazeb zhorší vztahy, což vzhledem k zamýšlenému dobývání také nevadí. Zrušení aliance ale znamená příměří na pět let.

Napadnout stát, se kterým máme příměří je velmi špatný nápad a je to tvrdě penalizováno. Sasko si za dobu příměří může najít mocné spojence. Když budeme mít štěstí, Sasko se zaplete do nějaké války a povolá nás do zbraně jako svého spojence. My odmítneme, tím je zrušena aliance bez následného příměří a můžeme toho využít k napadení Saska. Bude nás to však stát 25 bodů prestiže.

Na východě máme Polsko. Poláci nás nemají rádi a považují nás za rivala. My se tím ale nenecháme zmást, neoznačíme si je jako rivala a budeme s nimi zlepšovat vztahy. Později se Poláci na celou rivalitu vykašlou a budou přístupní rozumnému jednání. Pak s nimi a případně i s Braniborskem uzavřeme královský sňatek a dá-li Bůh, dojde k personální unii a díky ní spolkneme celé Braniborsko nebo Polsko, možná i s Litvou. Je ovšem nutné mít na paměti, že Poláci jsou zatvrzelí katolíci a zůstanou jimi i v době, kdy v celé Evropě bude zuřit reformace. Tomu je pak nutné přizpůsobit plány a naše státní náboženství.

Na jihu s námi sousedí Rakousko, se kterým je vhodné udržovat dobré vztahy, protože je císař Svaté říše římské. Může se stát cenným spojencem, ale pozor na naše politické plány s Polskem, Rakousko často bývá jeho rival. Je tam také Uhersko, které nás považuje za rivala. Uhersko není členem Svaté říše římské, proto není problém s dobýváním jeho provincií. Uhersko nemáme rádi a klidně si ho necháme jako nepřítele a rivala. Co si budeme povídat, každej Maďar může za to, že je Maďar.

Proč je s říšskými provinciemi problém? Jestliže ve válce získáte nějakou provincii, která patří do Svaté říše římské, císař vás může vyzvat, abyste takzvané „nelegální území“ vrátili. A obvykle to také udělá. Vy samozřejmě odmítnete a tím poškodíte vztahy s císařem a ostatními říšskými knížaty (respektive jejich státy). Pak nějaký čas trvá, než se vztahy zlepší. Když vztahy poškodíte opravdu hodně, vznikne proti vám koalice, vlítne na vás… a dál to už znáte. Při dobytí uherské provincie nebudete penalizováni za nelegální území, protože Uhersko není členem říše.

Občas se stane, že se proti vám obrátí nějaký velký stát a vyhlásí vám válku. Jednou mi takhle vyhlásili válku Poláci (tehdy už to byla Polsko-litevská unie), aby získali moje provincie Ratiboř, Opole a Wroclav. Dostal jsem na budku a musel jsem jim provincie přepustit, i když byly moje jádrové. Zůstal mi na ně nárok a mohl jsem kvůli nim vyhlásit Polsku válku, jenomže jsem na to ani se svými spojenci vojensky neměl. A tak jsem provincie oželel, hned po válce jsem s Polskem začal zlepšovat vztahy a nakonec jsme se stali věrnými spojenci.

Mezitím se mi poštěstilo, že v Prusku (dříve Braniborsku), se kterým jsem měl královský sňatek, zemřel vládce bez dědice. Tím pádem došlo k personální unii, ve které bylo Prusko mým slabším partnerem. Po patřičné době jsem vznesl nárok na trůn a Prusko anektoval. To se ale nelíbilo Rusku, které si v Prusku také dělalo jisté naděje a vyhlásilo mi válku. Věrný spojenec Polsko do toho šlo se mnou a po několika úspěšných bitvách jsem s Ruskem uzavřel bílý mír, problém byl vyřešen a protože Prusko nebylo malé, slavně jsem vstoupil mezi velmoce.



Když se na vás obrátí nějaký stát se žádostí o vojenský přístup, klidně mu vyhovte. Zlepšuje to vztahy a onen stát to obvykle dělá proto, aby měl lepší přístup k nějakému bojišti. Zanedlouho ten přístup stejně odvolá. Vojenský přístup na vaše území, který udělíte

jinému státu, se nepočítá do vašich diplomatických vztahů, takže jich můžete povolit třeba 100. Ničemu to nevadí.

Jestliže kvůli cestě na bojiště sami potřebujete krátkodobý vojenský přístup do nějakého státu, požádejte o něj, i když tím překročíte povolený počet diplomatických vztahů. Jakmile ho nebudete potřebovat, ihned ho zrušte. Za tu krátkou dobu případné penalizace ani nepocítíte.

Dodržujte aliance! Pokud vás spojenec povolá do zbraně, neodmítejte! Pokud odmítnete, velmi silně to pocítíte na prestiži, vzájemných vztazích a aliance ihned skončí. Odmítnout je vhodné jen v případě, že by pro vás válka mohla skončit skutečnou katastrofou, nebo proto máte nějaké opravdu dobré taktické důvody.

Tak to by byly cíle. Nyní tedy konvertujete husitské provincie (kromě Prahy) na katolické, anektujete prvního vazala a zlepšujete vztahy se Saskem, aby se stalo vaším spojencem. To je správný čas podívat se podrobně na všechny vládní karty a další záležitosti.

2. Vláda



Téměř všechny potřebné informace máte k dispozici právě zde, jen je občas trochu obtížné je najít. Probereme jednotlivé vládní karty a podíváme se, k čemu slouží. Klikněte na štít vlevo nahoře (ikona vlády) a otevřete první kartu – dvůr.

 2.1 Dvůr

Zde je váš vládce, jeho žena, dědic a rádci. Zde najímáte rádce a vybíráte národní zaměření. Korunky vpravo od jmen umožňují některé speciální operace, jako je abdikace nebo vydědění. Najeďte si na ně kurzorem a dozvíte se víc. Ale správný vládce nikdy neodstúpí! Nikdy! To si zapametajtě!



obr. 8 - Dvůr

Vidíte, že nyní už máte vládce, jeho manželku a dědice. Dědic je novorozenec, proto má jen průměrný nárok na vládu. Síla nároku postupem času roste, až se stane silným (a jde to rychle). Nemáte

rádce a nemáte národní zaměření. Národní zaměření vybíráte na pravé straně – to je ta ikonka pěsti u symbolu jedné z panovnických sil.



obr. 9 - Národní zaměření

Národní zaměření můžete vybrat vždy jen jedno a k bodovému zisku vybrané panovnické síly vám přidá +2. Změnit ho lze jen jednou za 20 let, takže vybírejte s rozmyslem. Pro každou sílu je základní bodový zisk +3 měsíčně.

Váš vládce vám k tomu přidává +4 administrativní body, +1 diplomatický bod a +2 vojenské body. Nyní tedy máte měsíční bodový zisk 7, 4 a 5.

Můžete si najmout rádce, kteří vám ještě nějaké body přihodí. Háček je v tom, že rádci neradí zadarmo, musíte jim měsíčně platit. Na začátku hry je to velmi významná položka i v případě, že zvolíte nejlevnější rádce. Můžete klidně hrát i bez rádců, ničemu to nevadí, jen nezískáte jejich bonusy.

Podívejte se na ekonomickou bilanci, zhodnoťte, zda na to máte a pak si případně nějakého rádce najměte. Pro začátek si jednoho můžete dovolit a já doporučuji rádce administrativního.

Administrativní rádce vám přidá nejméně +1 administrativní bod a to se vám bude velice hodit. Budete totiž v každé provincii chtít stavět kostel. Kostel zvyšuje daň vybranou z provincie o 40%, ale vyžaduje administrativní technologii nejméně 4 a na začátku hry máte jen úroveň 3. Díky rádci ji získáte dříve.

Rádce si vyberete kliknutím na prázdné místo rádce. Otevře se nabídka, ze které si můžete (ale nemusíte) vybrat.



obr. 10 - Rádci

U každého rádce je uveden bonus, který s ním získáte a počet bodů panovnické síly (zde administrativní), který vám přidá k měsíčnímu zisku. Radomír Gronau by vám přidal měsíčně +2, jenže ho nedokážete zaplatit, proto zvolte Viléma z Veleslavína. Přidá vám jeden administrativní bod a +2% misionářské síly, což se vám ke konverzi husitských provincií bude velice hodit.

Symbol brány slouží k výměně rádce. Pokud se vám některý rádce nelíbí, můžete kliknout na bránu, rádce odejde a na jeho místo přijde jiný. Samozřejmě to není zadarmo, to je vám nepochybně jasné.

Rádci mají ošklivý zvyk často umírat. Někdy dost často, takže vás to bude něco stát, ale až se dostanete k vyšším příjmům, nelitujte výdajů a zaplaťte si všechny rádce. Vyplatí se to.

Měsíční platy rádců se postupem času zvyšují, ale když budete utrácet rozumně, nebude to pro vás problém.



Dávejte si pozor na rádce, kteří zvyšují limit pozemních sil. Vyšší limit je fajn, jenže když rádce zemře nebo je odejit, ztratíte nárok na tento bonus a rázem překročíte limit sil, což znamená drastické penalizace a zvýšení údržby armády. V takovém případě buď tvrdě platíte, nebo rozpustíte nadlimitní jednotky. Nebo investujete body do rozvoje provincie.



2.2 Vláda

Na této kartě jsou informace o našem státu. Je zde uvedeno, jakou má hodnost (království), jaká je jeho státní kultura (česká - západoslovanská), jaké modifikátory jsou pro něj právě platné a kolik přijímá kultur. Tlačítkem Posílení vlády můžete za určitou sumu vojenské síly posílit svou nízkou legitimitu o 10 bodů.



obr. 11 - Vláda

Jak je zde uvedeno, můžete mít dvě přijímané kultury a máte jednu. Později přibudou další. Najetím kurzoru zobrazíte podrobnosti. Zemské modifikátory zobrazují modifikátory, aktuálně platné pro vaši zemi.



Na této kartě je nenápadně ukrytá jedna zajímavá ikonka, kterou lze za určitých podmínek změnit hodnost státu.

Vaše aktuální hodnost je království, což je ve Svaté říši římské dosti neobvyklé. Ostatní státy mají hodnost jen vévodství nebo nižší. Povýšení na království vyžaduje mít nejméně 300 bodů celkového rozvoje (součet rozvoje všech vašich provincií) a splnění dalších případných podmínek. Touto ikonkou můžete svůj státní celek za jistých okolností povýšit i na říši.



Tímto tlačítkem otevřete kartu vládní reformy (pořád jste ale na kartě **Vláda**). Každý měsíc získáte určitý počet bodů vládní reformy a až dosáhnete potřebné množství, můžete vybrat vládní reformu, která vám přinese určité bonusy. Nyní máte všech 150 potřebných bodů a můžete vybírat reformu úrovně tři - Byrokracie. Každá další reforma je o něco dražší. Reformy poskytují pěkné bonusy.



obr. 11.1 - Vláda - Vládní reformy

Vpravo nahoře je tlačítko, kterým v případě potřeby můžete zvýšit vládní kapacitu o 20. Bude vás to stát 20 reformních bodů, které se odečtou od aktuálně dosaženého postupu.

2.3 Diplomacie

Na kartu diplomacie se můžete dostat různými způsoby. Buď kliknete na štítek vlády svého státu a zvolíte kartu diplomacie, nebo kliknete na nějakou provincii a v okně přehledu provincie kliknete na tlačítko diplomacie. Hezky funguje také pravá myš na provincii, ale nesmíte mít vybranou jednotku. Na této kartě se vám vždy zobrazuje poslední stát, se kterým jste diplomaticky jednali. Nejprve se podíváme na diplomacii s jiným státem.

Klikněte na některou saskou provincii a v okně přehledu provincie klikněte na tlačítko Diplomacie. Zobrazí se karta diplomacie se Saskem.



obr. 12 - Diplomacie se Saskem

Na kartě je mnoho důležitých informací, proto si je rozebereme podrobněji.



obr. 13 - Popis státu a vládce

V první části, vlevo nahoře, jsou hlavní informace o Sasku. Zleva doprava:

Sasko má katolické náboženství a je kurfiřství. (Může volit císaře SŘŘ).

Je členem Svaté říše římské, je vévodství a má západní technologickou skupinu. (Orlice, korunka a ozubené kolečko)

Jeho vládcem je Fridrich II z rodu Wettinů. Názor Saska na vás je +183 a váš názor na Sasko je +192.

Dědic Saska je jedenáctiletý Albrecht se silným nárokem.

Na všechny prvky si najeďte kurzorem, dozvíte se podrobnosti.

Se Saskem máte krásné vztahy, protože jste s ním uzavřeli královský sňatek, alianci a máte od něj vojenský přístup. Když vaši diplomati zrovna nemají nic na práci, není na škodu takové vztahy dále posilovat. Nikdy nevíte, co se může přihodit.



obr. 14 - podrobnosti o Sasku

V druhé části – vpravo nahoře - si můžete zjistit různé významné údaje o Sasku, jako je počet podporovaných kultur, stabilita, administrativní, diplomatická a vojenská úroveň a další, stačí najet kurzorem na jednotlivá políčka.



obr. 15 - Vztahy Saska s okolními státy

Ve třetí části – vlevo dole - jsou všechny informace o vztazích Saska s jinými státy. Hned nahoře vidíte, kdo je nepřítelem Saska a kdo je jeho rivalem. To je důležitá informace, protože pokud chcete být spojencem Saska, je dobré neuzavírat alianci s některým z jeho rivalů. Poškodili byste tím názor Saska na vás.

Níže je pak výpis ostatních vztahů, kde můžete zjistit, s kým má právě Sasko příměří a kdy skončí, s kým zlepšuje vztahy a kdo zlepšuje vztahy s ním (to totiž nemusí být oboustranné), kdo je s ním v alianci a mnoho dalších informací.

Každý stát má svůj štítek a když na něj najedete kurzorem, vysvítí se na mapě hranice tohoto státu. Moc pěkné. To se Paradoxu opravdu povedlo.

Najeďte kurzorem na symbol před štítkem a dozvíte se víc. Všechno je zde dokonale popsáno.

Ve čtvrté části – vpravo dole - je to trochu složitější, protože sestává ze tří menších karet.



obr. 16 – Diplomacie – 1.karta

Na první kartě je diplomacie, kterou můžete se Saskem provozovat. Zde byste například mohli zrušit uzavřenou alianci, rozbít královské vazby, nebo zrušit vojenský přístup, který vám Sasko poskytuje. Některé akce by Sasko neslo velmi nelibě.

Můžete odtud samozřejmě také zlepšovat vztahy, podlézat Sasku (abyste od něj získali laskavosti navíc), posílat dary, nabízet královský sňatek a provádět další různé akce, které vytvářejí přátelské vztahy.

Na každou akci potřebujete volného diplomata. Po každé akci je nutné nějaký čas vyčkat, než bude možné provést další akci. Po každé provedené akci se diplomat nějaký čas bude vracet domů a po dobu návratu nebude k dispozici.



obr. 17 - Špionáž

Významnou součástí diplomacie je špionáž. Abyste získali nárok na cizí provincii, musíte poslat diplomata **Budovat špionážní síť**. Začíná se od 0 a maximum je 100. Když dosáhne špionážní síť určitého počtu bodů, můžete si **Vypracovat nárok** na některou provincii, ale podmínkou je, že tato provincie musí mít společnou hranici s vaším státem. Takový nárok pak vydrží dalších 25 let. Po uplynutí této doby zaniká a musíte si jej případně vypracovat znovu.

Některé události vám mohou poskytnout trvalý nárok, který je platný až do konce hry. To jsou prima nároky, protože u nich můžete počkat na nejlepší příležitost k dobývání, například když cílový stát válčí jinde, je vyčerpán po poslední válce, nebo jeho velikost a sílu zredukovaly jiné státy.

Proti cizím špionům můžete provádět **Kontrašpionáž**, která odhaluje agenty a sabotuje jejich úsilí. Když je odhalena jejich (nebo vaše) špionážní síť, degraduje a nějaký čas klesá její účinnost. Tím se ztěžuje možnost vypracovat nárok. Když máte například špionážní síť velikosti 75 a je odhalena, poklesne její síla na 50 a ještě nějaký čas klesá. Pak ji diplomat začne znovu zvyšovat.



obr. 18 - Diplomacie - 2. karta

Budování špionážní sitě a kontrašpionáž vyžadují stálou přítomnost diplomatů. Tito diplomati nejsou k dispozici pro žádné další činnosti. Diplomata, budujícího špionážní síť, samozřejmě můžete v případě potřeby odvolat, ale pak veškerý pokrok při budování sítě ztratíte. Jestliže už máte nárok na všechny provincie, o které stojíte, odvolejte diplomata a použijte ho jinde.

Druhá karta saské diplomacie (obr. 18) zobrazuje názor Saska na ostatní státy a jejich názor na Sasko. Nad těmito názory je pět tlačítek – filtrů – kterými si můžete filtrovat státy, jejichž názor na Sasko vás zajímá. Poslední tlačítko (Zrušit) ruší filtry a zobrazuje všechny existující státy. Sem je dobré se podívat, než se rozhodnete vyvolat se Saskem válku. Mohou vás při tom napadnout zajímavé možnosti.



obr. 19 - Diplomacie - 3. karta

Na třetí kartě můžete nastavit svůj postoj k Sasku. Důvěra Sasů vůči nám je 50, což je průměrná hodnota. Sasko nám dluží 18 laskavostí, které můžeme využít například abychom Sasko přiměli k účasti v naší válce, pokud by se mu zrovna moc nechtělo. Počet laskavostí lze zvýšit podlézáním. (Diplomacie – Vlivové akce - Podlézat)

V části řízení postoje můžete nastavit, jaký postoj k Sasku zaujmete, od neutrálního až po hrozivý. Tedy mohli byste, kdyby Sasko nebylo váš spojenec. U spojenců postoj nastavit nelze.

Tlačítkem vpravo dole nastavíte, že vás Sasko nebude jako spojence volat do útočných válek. Při takovém nastavení se však snadno může stát, že vás Sasko nebude volat vůbec do žádných válek, nakonec se rozhodne, že takového spojence nepotřebuje a alianci zruší.



Tohle tlačítko se nachází pod výše popsanými kartami a přepnete se jím na diplomacii své země, v tomto případě do Čech

2.3.1 Počet vašich diplomatických vztahů

Jestliže máte nastavenou svou (českou) diplomacii, vypadá to jinak. První rozdíl je v popisu vládce.



V horním pruhu vidíte stejný popis, jako u Saska. Zleva do prava:

Čechy mají katolické náboženství a jsou království (a také kurfiřství. Mohou volit císaře SŘŘ).

Jsou členem Svaté říše římské, jsou království a mají západní technologickou skupinu. (Orlice, korunka a ozubené kolečko)

Vpravo od jména vládce je důležitá informace: **počet diplomatických vztahů**. Máte 3 z povolených 4. Opolí, se kterým máte královský sňatek a je váš vazal, Hlohovsko, se kterým máte královský sňatek a je váš vazal a Sasko, které vám povolilo vojenský přístup, máte s ním alianci a královský sňatek. Když překročíte povolený počet diplomatických vztahů, utrpíte různé nepříjemné penalizace.

Máte tedy k dispozici ještě jeden volný diplomatický vztah bez rizika penalizace. Můžete ho využít třeba ke svazkům s Rakouskem (k alianci, vojenskému přístupu a královskému sňatku.

Pod diplomatickými vztahy je diplomatická reputace. Čím vyšší, tím lépe. Nízká reputace může zavinit, že se s vámi nebude chtít nikdo bavit. Diplomatickou reputaci dokáže srazit hluboko pod nulu například porušení příměří.

Třetí položka je bonus ke zlepšení vztahů. Existuje nějaká základní hodnota a tento bonus se k ní přidává. Zde je bonus +42%, což znamená, že diplomati mohou zlepšit vztahy o 42% lépe, než bez tohoto bonusu.

Poslední položka je dědic. Dědic Čech je čtyřletý Karel Kutscha se silným nárokem.

V pravé dolní sekci při diplomacii vašeho státu 1. karta není k dispozici, protože nemůžete jednat sami se sebou. Můžete použít 2. kartu, na které si prohlédnete, jaký názor mají jiné státy na vás a vy na ně a

můžete si vyfiltrovat sousedy, což je obzvlášť důležité před válkou (viz obr.18). Na třetí kartě diplomacie vaší země si můžete nastavit provincie, které vás z nějakých důvodů zajímají.



obr. 20 - Zájmové provincie

Klikněte na provincii, která vás zajímá. Provincie zčervená a přidá se jako tlačítko do seznamu. Když pak na toto tlačítko kliknete, mapa se vycentruje na vybranou provincii.

Pokud vás tato provincie přestane zajímat, prostě na ní při nastavené třetí kartě na mapě opět kliknete a tím ji odstraníte ze seznamu zájmových provincií.



Když máte nastavenou diplomacii vaší země, je pod pravou dolní sekcí jiné tlačítko. Tímto tlačítkem otevřete okno, ve kterém můžete vybrat část vaší země, kterou propustíte jako vazala.



obr. 21 - Propustit jako vazala

Ano. I taková věc se může stát a je možné, že to z nějakých důvodů budete chtít udělat. Teď ovšem takové pošetilosti dělat nebudete, právě totiž pracujete na anexi jednoho ze svých vazalů, konkrétně Hlohovska.

Existuje samozřejmě rozumný důvod, proč něco takového udělat. Může se vám podařit díky královskému sňatku získat personální unii a slabšího partnera anektovat. Občas tím získáte nečekané a nechtěné sousedy. Pak můžete z některých provincií udělat vazala a zajistit si tak nárazníkový stát.



Anexe se zahájí z diplomacie v oddělení Vlivové akce. Klikněte na provincii, kterou chcete anektovat, v okně přehledu provincie klikněte na diplomacii a v patřičné sekci vyberte požadovanou akci. Za anexi zaplatite po dobu jejího trvání každý měsíc 5 diplomatických bodů.



Počítejte s tím, že anexe vazala nebo slabšího partnera v personální unii se nemusí líbit státům, které u anektovaného území mají své zájmy. Takové státy vám pak mohou vyhlásit válku. Výhoda takové anexe je v tom, že všechny anektované provincie jsou ihned jádrové

a nezpůsobují vám přetížení, ani agresivní expanzi. V případě anexe člena SŘŘ však způsobí penalizaci vztahů s ostatními členy říše. Proto je dobré s anexí druhého vazala počkat, až se zbavíte penlizace vztahu za anektování prvního vazala.



obr. 22 - Přehled

Postup anexe (i další akce) můžete sledovat v přehledovém okně na pravé straně monitoru.

Jeden diplomat se zabývá anexí a je tedy pro další akce nepoužitelný. Můžete ho samozřejmě odvolat (pravou myší), ale ztratite veškerý postup anexe a později budete muset začít zase od nuly. Anexi můžete v případě potřeby zrušit i z diplomacie.

Níže pod hlavičkou Anexe / Začlenění můžete sledovat, jak v procentech postupuje anexe.



Když odvoláte diplomata z akce zlepšování vztahů, na rozdíl od jiných diplomatických akcí, jako je budování špionážní sítě nebo anexe, nepřijdete o dosažený postup. Toho lze využít, když jsou všichni vaši diplomati zaměstnáni a nutně potřebujete provést nějakou akci, například vyhlášení války. Prostě diplomata odvoláte, necháte ho provést potřebnou akci a pak ho zase vyšlete, aby pokračoval v přerušeném zlepšování vztahů. Vztahy mezitím poklesnou jen o přirozený úbytek.

Nenechávejte své diplomaty zahálet a zlepšujte vztahy všude, kde předpokládáte možné budoucí spojenectví, nebo personální unii.



2.4 Ekonomika

Úspěšná ekonomika dělá úspěšný stát. Hlídejte si výdaje a přizpůsobujte je příjmům. Na kartě Ekonomika máte vše přehledně uspořádané a popsané.



obr. 23 - Ekonomika

Máte příjmy z daní, výroby, obchodu, těžby zlata a něco vám zaplatí vazalové. na straně výdajů je zatím jeden rádce, údržba států (byrokrati něco stojí), údržba pevností a údržba armády.

Nemáte kolonie, proto za ně nic neplatíte. Misionáře sice máte, ale platite za něj jen v případě, že právě provádí konverzi.

Položka **Vykořenit korupci** je nastavená na určitou hodnotu, ale je u ní jako výdaj nula. To proto, že momentálně žádnou korupci nemáte. Pokud nějakou získáte, nastavená hodnota bude měsíčně vydána na její likvidaci.

Zbývají položky na údržbu armády (a flotily). To jsou ty nejvyšší výdaje. Za flotilu zatím nic neplatíte, nemáte lodě. Výdaj na údržbu armády je nastaven naplno. V případě potřeby ho můžete snížit, ale dělejte to opatrně. Čím nižší výdaje na údržbu, tím hůře na tom armáda bude. Toto nastavení ovlivňuje kvalitu armády a její posily v době války. Při nízkém nastavení se posil nedočkáte a armáda bude mizerně vybavená.



Pokud snížíte výdaje na údržbu armády, ujistěte se, že na kartě Armáda máte zaškrtnutou položku Automatické zvýšení údržby v době války. Budete tak dostávat posily v plné výši.



Pod celkovým součtem příjmů je informace o inflaci. Inflace se kvůli těžbě zlata zvyšuje o 0,10% ročně. Nyní máte 1,13% inflace, což zvyšuje ceny staveb, jednotek a údržby pevností o 1,1%. Inflaci lze snížit pomocí rádců, některých idejí, nebo utrace-
ním administrativních bodů.



Tohle je kouzelné tlačítko, které sníží inflaci o 2% a právě teď vás to bude stát 74 administrativních bodů. Pokud nemáte ani rádce, ani ideje, snižující inflaci, neváhejte a snižujte.

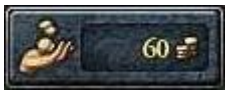


Tímto tlačítkem můžete za války vypsat válečné daně. Po dobu jejich platnosti za to měsíčně zaplatíte dva body vojenské síly, údržba armády a flotily se sníží o 15% a údržba žoldnéřů se sníží o 5%. Kliknutím zavedete, dalším kliknutím zrušíte.



Je tu ještě temné tlačítko **Vyhlásit bankrot**. Nikdy jsem ho nevyzkoušel a nemám to v úmyslu. Ne-
vím, co to provede a nechci to vědět. Ani vy to nechcete vědět.

Pod celkovou bilancí jsou další čtyři tlačítka.



Tlačítkem **Vzít si úvěr** si vezmete 60 dukátů bankovního úvěru. Za každý úvěr se platí úroky a vaše inflace se zvýší o +0,10. Po dosažení data splatnosti můžete úvěr pro-
dloužit, zaplatíte však vyšší úroky. Úvěr si berete na 5 let, ale splatit ho můžete mnohem dříve, jakmile máte na splacení dostatek peněz. Celkem můžete mít až 128 úvěrů současně. To ale opravdu není dobrý nápad.



Tato dvě tlačítka vám umožní (pokud na to máte) splatit jeden nebo více úvěrů. Rozhodně doporučuji splácet hned, jak to jde.



Posledním tlačítkem znehodnotíte (devalvujete) svou měnu. Okamžitě tím získáte 60 dukátů, ale také 2% korupce. Tady si můžete naklikat prachy buď 5x za sebou, nebo dokud nedosáhnete korupce 90%. Ale pozor, než začnete radostně klikat s optimistickým pokřikem „ANO, bude líp“, uvědomte si, že vám tyhle lehké peníze brzy sežere korupce a inflace. Pak rozhodně líp nebude.



Když se s financemi dostanete do mínusu, automaticky dostanete úvěr. V takovém případě je vhodné okamžitě zastavit veškeré utrácení, snížit výdaje a úvěr co nejdříve splatit. Jen dejte pozor, abyste úvěr nesplatili a zakrátko kvůli nedostatku peněz nemuseli přijímat další.

2.5 Obchod

Na kartě obchod je přehled obchodních uzlů a činnosti vašich obchodníků. Je zde podrobně rozepsáno co, od koho. komu a za co.



obr. 24 - obchod

Momentálně jsou pro vás zajímavé dva obchodní uzly - Vídeň a Krakov. Tam máte obchodníky, kteří směřují obchodní sílu do Saska, kde z ní získáváte 1,77 dukátu.

Podívejte se podrobněji na Vídeň. Máte tam obchodníka, směřujícího obchod do Saska (zelená šipka), celkem směřuje do Saska 0,81 dukátu. Obchodní síla uzlu ve Vídni je 758, vaše současná obchodní síla v tomto uzlu je 58,8 a obchodní hodnota uzlu je 10,4 dukátu.

Obchodní hodnota uzlu je měsíční součet v provinciích vyráběného a do obchodním uzlu dodaného zboží. Hodnota obchodu se vypočítává z množství a ceny zboží, vyrobeného v každé provincii, patřící k uzlu. Všechny provincie pak spojí svoji obchodní hodnotu do celkové obchodní hodnoty, kterou převedou do svého obchodního uzlu (v tomto případě do Saska).

Obchodní síla představuje kontrolu země nad obchodem v uzlu. Je to podíl všech zemí přítomných v uzlu na celkové obchodní síle a určuje, jak se rozdělí obchodní hodnota obchodního uzlu. Síla se používá buď k udržení hodnoty obchodu v uzlu (stát může vybírat příjem z obchodu prostřednictvím obchodníka,

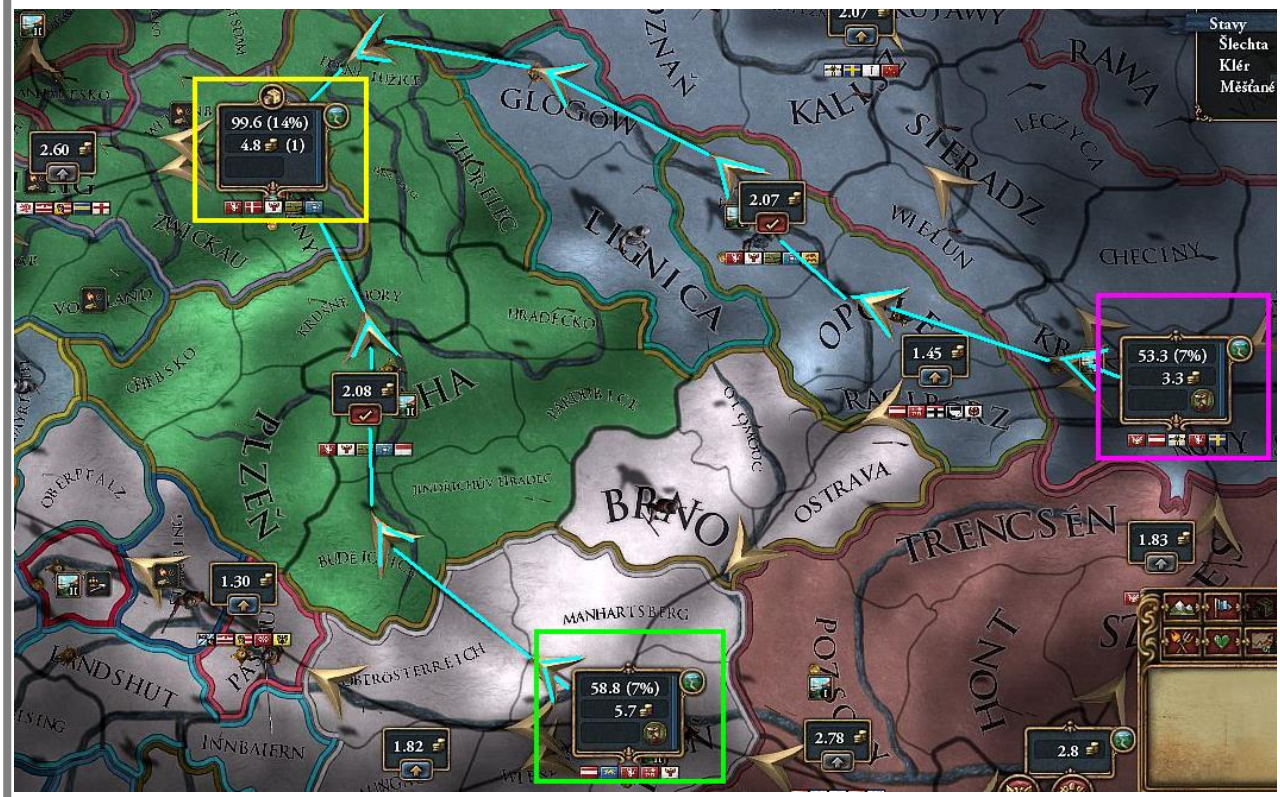
nebo automaticky ve svém domovském uzlu, v našem případě v Sasku), nebo ke směřování obchodní síly do následujícího uzlu (z Vídně do Saska).

Obchodní sílu generují provincie, lehké lodě, chránící obchodní přístavy (v našem případě nelze, nejsme u moře) a obchodníci. Obchodní sílu země v uzlu mohou ovlivnit některé ideje, události a modifikátory.

Proč směřují obchod zrovna do Saska? Protože Sasko je váš obchodní uzel. Každá provincie patří k nějakému regionálnímu obchodnímu uzlu a všechny vaše provincie patří k tomu saskému. Proto také vybíráte v Sasku zisk z obchodu, přestože nemáte v Sasku obchodníka. Přiřazení provincií k obchodním uzlům se nikdy nezmění.

Vybírání příjmu z obchodu: každá země má hlavní obchodní město (v našem případě Praha). Většinou je to hlavní město a obvykle to tak zůstane po celou hru. V obchodním uzlu, do kterého patří provincie s tímto městem (Sasko), získá země navíc +5 obchodní síly a automaticky tam vybírá příjem z obchodu (proto tam nemusí mít obchodníka).

Funguje to takhle (mapmod **Obchod**):



obr. 25 - Obchodní uzly

Ve Vídni (zelená) a Krakově (fialová) máte obchodníky, kteří směřují obchodní sílu podle šipek do Saska (žlutá). V Sasku se pak výsledek jejich snahy automaticky vybere jako celkový obchodní příjem.

Stručně řečeno: vše, co v provincii vyrobíte, plyne do obchodního uzlu, ke kterému provincie patří, tedy do Saska. Čím více vyrobíte, tím větší obchodní sílu získáte a tím více peněz vyděláte. Proto budete ve svých provinciích stavět výrobní budovy a tržiště.

Z většiny obchodních uzlů se může směřovat obchodní síla do jiných uzlů, ale některé jsou koncové a obchodní sílu v nich nelze směřovat jinam, lze tam jen vybírat zisk. To jsou například Benátky, nebo Janov.

Až budete mít více obchodníků, můžete vytvářet složitější řetězce převodů obchodní síly, ale všechny obchodní uzly musejí být ve vašem obchodním dosahu. Nyní můžete dosáhnout do Ragusy, ale už ne do Alexandrie.

Později tedy můžete převádět obchodní sílu například z Alexandrie do Ragusy, z Ragusy do Vídně a z Vídně do Saska, kde výsledek své obchodní činnosti vyberete.

2.6 Technologie

Ve hře získáváte tři druhy technologických pokroků. Administrativní, který se týká většinou budov, diplomatický, týkající se většinou obchodu a lodí a vojenský, který vám zajišťuje rozvoj a pokrok v armádě. Každá technologie vyžaduje ke svému odemčení určitý počet příslušných panovnických bodů. Tento počet je proměnlivý a závisí na mnoha herních faktorech, ale hra vás o něm vždy informuje.

Počty jednotlivých bodů jsou limitovány a pokud dosáhnete limitu, další body vám nebudou přibývat. Měsíční bodový přírůstek tak bude ztracen. Jestliže vás hra upozorní, že dosahujete povoleného limitu, investujte příslušné body raději do rozvoje provincií (více v kapitole Provincie), abyste o ně zbytečně nepřicházeli.



obr. 26 - Technologie

Kromě technologií existují ještě takzvané instituce. Institucí je osm: feudalismus, renesance, kolonialismus, tisk, globální obchod, manufaktury, osvícení a industrializace. Objevují se postupně v tomto pořadí v různých zemích a ze země, kde byly objeveny, se postupně a samovolně šíří do okolního světa. Jejich šíření můžete sledovat v procentuálním postupu.

Každou instituci můžete ve svém státu nechat šířit samovolně, kývnout na pomoc jiného státu, nebo ji po získání určitých procent přijmout za určitý počet dukátů. Na to vás hra upozorní. Instituci musí přijmout každá provincie vašeho státu a teprve potom jste instituci skutečně přijali jako celý stát. Podíváme se na to podrobněji. Hned nahoře na kartě **Technologie** je symbol knihy.



Penalizace technologie instituce je 1% (ve žlutém čtverečku) a inovativnost (ve žlutém kroužku) je 4,0.

Penalizace technologie se postupně zvyšuje a čím déle vám trvá přijetí instituce, tím je vyšší. O tuto hodnotu se vám zvyšují náklady za přijetí každé technologie. To znamená, že pokud by administrativní, diplomatická nebo vojenská technologie stála 100 příslušných bodů, s touto penalizací za ni nyní zaplatíte 101 bodů. Čím déle instituci nepřijmete, tím více bodů vás technologie budou stát.

Inovativnost snižuje bodovou cenu technologií. Pokud při porovnání se sousedními státy zaostáváte ve vývoji, snižuje se vám inovativnost. Prijetí technologií pak bude trvat déle a pochopitelně bude i dražší. Snažte se proto odemykat technologie přinejměnším stejně rychle, jako vaši sousedé. S tím úzce spuvisejí rádci.. Pokud budete hrát bez rádců, ušetříte peníze, ale přijdete o panovnické body, kterými by vám přispěli k odemčení technologie.

Nejprve se podíváme na **instituce** a pak probereme technologie. Klikněte na symbol knihy a otevře se vám přehled institucí.



obr. 27 - Instituce

Každá instituce má svou kartu, na které se dozvíte, jaké bonusy získáte po jejím přijetí, jak moc je aktuálně kvůli nepřijetí penalizovaná cena technologií a místo původu této instituce. Můžete se na něj podívat tlačítkem **Jdi do**. Dole je postupový proužek, který vám ukazuje, jak jste na tom s přijetím této instituce. Instituce musí být plně (na 100%) přijata ve všech provinciích, aby bylo uznáno, že ji přijal celý stát. Přijímání instituce jde však postupně a některé provincie ji přijmou dříve, než jiné. (viz obr. 28)

Pokud přijme danou instituci dostatečný počet provincií, hra vás upozorní, že můžete investovat do přijetí provincie. Tlačítkem **Přijmout** pak zavedete instituci do všech zbývajících provincií, tím celý váš stát instituci přijme a budete využívat bonusy této instituce.

Samozřejmě je to velmi drahé. Zaplatíte například 450 dukátů. Pokud je máte k dispozici, neváhejte, vyplatí se to.

Když se přepnete na přehled institucí, mapa se přepne do modu šíření institucí, kde se můžete podívat, jak se daná instituce šíří ve vašem státu.



obr. 28 - Mapa institucí

Na mapě vidíte, že instituci přijímají čtyři provincie - Praha, Plzeň, Chebsko a Krušné hory. Když si na provincie najedete kurzorem, zjistíte, jaké instituce už jsou přijaty a jaký je procentuální postup v přijímání aktuální instituce.

Ostatní provincie zatím instituci nepřijímají.

Nyní se podíváme na technologie.



V horním informačním pruhu je aktuální úroveň technologie.

Právě máte úroveň administrativní technologie 4.

V okénku pod ním je oznámení, že pracujete na odemčení úrovně 5 - Státní ideje (5) a symboly toho, co vám umožní. Najeďte si na ně kurzorem. Na pravé straně je popis bonusů a možností, které vám jenotlivé úrovně poskytnou.

Významný údaj jsou hodiny a +20% ve žlutém obdélníku. Každá technologie má svůj čas, ale vás to nijak nelimituje. Můžete ji objevit předčasně, mnohem dříve než ostatní a než se očekává, ale pak její odemčení bude dražší. Právě zkoumaná technologie je mírně předčasná. V tomto případě bude dražší o 20%, takže místo hypotetických 100 bodů zaplatíte 120.

Když budete zaostávat a technologii neodemknete v čase který se očekává, budete mít naopak technologii levnější a vedle hodin bude údaj například -5%, takže místo hypotetických 100 bodů zaplatíte 95. Vaši sousedé totiž objevili technologii dřív a tak dostáváte "sousedský bonus". Pokud budete technologie odemykat v očekávaný čas, bude vedle hodin údaj 0%.

Pro diplomatickou a vojenskou technologii platí totéž. Prohlédněte si je a najeďte kurzorem na všechny prvky, získáte spoustu informací.



2.7 Ideje

Ideje mohou váš stát významně ovlivnit a záleží jen na vás, jaké ideje pro svůj stát vyberete. Pro výběr idejí neexistuje žádný návod, nejsou žádné „správné" ideje. Jejich výběr závisí na tom, jakým směrem chcete svůj stát vést.

Každý stát má svou specifickou skupinu státních idejí a kromě nich má k dispozici osm ideových slotů a do každého můžete po odemčení vložit jednu ideovou skupinu s osmi idejemi.



obr. 29 - Ideje

Sloty pro ideové skupiny odemykáte výhradně administrativními body. U každého slotu je uvedeno, jaká administrativní úroveň vám umožní jej odemknout a vložit další ideovou skupinu. Jako první budete moci odemknout slot Státní ideje a potřebujete k tomu administrativní úroveň 5.

Specifické státní ideje se odemykají samovolně a nemůžete do nich nijak zasahovat.



Po dosažení správné administrativní úrovně vás hra upozorní, že máte k dispozici volný ideový slot. Kliknutím na slot otevřete přehled idejí.



obr. 30 - Ideové skupiny

Máte k dispozici 18 ideových skupin - 6 administrativních, 6 diplomatických a 6 vojenských. Každá skupina obsahuje sedm idejí normálních a jednu ideu bonusovou, kterou získáte po odemčení všech sedmi normálních idejí ve skupině. Pozorně si je všechny projděte, najeďte kurzorem na všechny symboly, protože každá ideová skupina poskytuje jiné bonusy a musíte vybrat tu, která nejlépe odpovídá vašim záměrům. Vzhledem k tomu, že Čechy jsou vnitrozemský stát, zcela určitě nebudete vybírat námořní ideje.

Vybírejte obezřetně a pečlivě. Jakmile se rozhodnete a vyberete, není cesty zpátky a nevhodně vybraná ideová skupina může velmi neblaze ovlivnit vaše záměry.

Výběr není úplně libovolný. Pokud máte k dispozici například tři volné sloty, hra vám do nich nedovolí vložit tři administrativní, tři vojenské nebo tři diplomatické ideové skupiny. Musíte je vhodně kombinovat, ale k dispozici je tolik možností, že vás to nijak neomezí.

Jednotlivé ideje odemykáte postupně podle toho, kolik máte administrativních, diplomatických či vojenských bodů. Často se stává, že se sejde možnost odemknout například administrativní technologii a administrativní ideu. Pečlivě rozhodujte, co potřebujete více, zda ideu nebo technologii. Obvykle je lepší odemykat nejprve technologie a až potom ideje, ale neplatí to generálně.

Pokud zrovna válčíte a máte možnost odemknout některou technologii nebo ideu z administrativní nebo diplomatické skupiny, nedělejte to a odložte to až na konec války. Vyčerpáte si potřebné body a budou vám chybět buď administrativní body na tvorbu jádra, nebo diplomatické body na mírovou nabídku. Jestliže se blížíte bodovému limitu, můžete část bodů investovat do rozvoje provincie.



2.8 Mise

Mise jsou jen taková třešnička na dortu, není to nic, bez čeho byste nedokázali žít. Jakmile splníte určité podmínky, můžete si zakliknout splnění mise a dostanete nějaký drobný bonus. Najetí kurzorem na některou misi vám ty podmínky ukáže. Můžete se je pokoušet postupně plnit, nebo se na ně můžete vykašlat a hrát si po svém. Tyhle mise se v průběhu hry v podstatě plní tak nějak samovolně.



obr. 31 - Mise

Dole na kartě máte kromě svého také štítky svých vazalů (dokud ještě nějaké máte). Kliknutí na štítek zobrazí mise, které by případně mohli plnit vaši vazalové.



2.9 Rozhodnutí a politiky

Zde můžete přijímat rozhodnutí a vybírat politiku. Politiky vyžadují dokončení dvou různých ideových skupin. Když dokončíte dvě ideové skupiny, získáte možnost nastavit politiku, která vám poskytně některé zajímavé bonusy. K dispozici máte devět slotů na devět různých politik a některé události vám mohou přidat ještě jeden další. Neradujte se, jiné události vás o ten slot navíc zase připraví.

Rozhodnutí jsou na těch modrých stuhách níže. Když najedete kurzorem na otazník, dozvíte se, jaké jsou podmínky pro přijetí rozhodnutí. Všechna rozhodnutí, která jsou zde vypsána, nemusejí být skutečně k dispozici, pokud pro jejich přijetí nesplňujete patřičné podmínky.

Rozhodnutí ani politiky nemusíte přijímat, nic vás k tomu nenutí. Pokud se už rozhodnete nějaké rozhodnutí přijmout, počítejte s tím, že většinou nejde odvolat. Rozhodnutí obvykle přinese nějakou výhodu, vyváženou nějakou nevýhodou a vy se rozhodnete, zda vám stojí za to ho přijmout. Politiku můžete později změnit, nebo odstranit (po deseti letech od jejího zavedení).

Na možnost přijmout politiku nebo rozhodnutí vás hra vždy upozorní.



obr. 32 - Rozhodnutí a politiky



2.10 Stabilita a expanze

Na této kartě budete řešit potíže, které si způsobíte svou politikou nelidy a válečného štváče. Tady vidíte své válečné vyčerpání, stabilitu, vládní kapacitu, katastrofy, které vás ohrožují, přetížení a státy a teritoria. Expanzi tady neuvidíte, protože hrajete za Čechy a nemáte žádné kolonie. To samozřejmě neznamená, že při šikovné hře byste je později nemohli získat, ale jestliže s EUIV začínáte, není to moc pravděpodobné.



obr. 33 - Stabilita a expanze



Válečné vyčerpání má horní limit, při jehož dosažení lidé odmítnou dál válčit a vy musíte uzavřít přinejmenším bílý mír. Obvykle se to stává, když válka trvá dlouho. Válečné vyčerpání můžete snížit za určitý počet diplomatických bodů.

Stabilita se pohybuje v intervalu -3 až +3 a neměla by klesnout pod nulu, protože negativní stabilita zvyšuje nepokoje a snižuje legitimitu. Stabilitu zvyšují a snižují různé události a vy ji v případě potřeby můžete zvýšit o jeden stupeň za značný počet administrativních bodů. Nejlépe se mi osvědčilo udržovat stabilitu na stupni 2.

Vládní kapacita ovlivňuje počet států, který můžete obhospodařovat. Vaše země se skládá z několika států, které vyžadují určitou platbu za náklady na jejich údržbu a řízení. V kolonce státy a teritoria (obr. 33) vidíte, že se vaše země skládá ze 4 států (Čechy, Krušnohoří, Morava a Lužice) a tyto státy se skládají z jednotlivých provincií. Z vládní kapacity nevyužívají nic. Změní se to až později, po získání dalších území. Po anexi prvního vazala (Hlohovsko) spotřebujete 87 ze svých 400 bodů vládní kapacity. Vytvoříte další stát – Slezsko - a do něj se vejde i druhý anektovaný vazal (Opolí). O vytvoření státu více v kapitole Válka a dobývání.



Vládní kapacitu můžete zvětšit tlačítkem Posílit administrativu, které najdete na kartě Vláda – Vládní reformy (viz kapitola 2 – Vláda obr. 11.1). Bude vás to stát body reformního postupu a zdraží vám to správu státu. Vládní kapacitu zvětšují události, dobývání a další aspekty, takže byste s ní neměli mít potíže.



Katastrofy jsou události, které mohou významně ohrozit vaši zemi, například selské bouře nebo občanská válka. Nenechte k tomu dojít, všechny události, které k nim vedou, můžete vhodně ovlivnit rozhodováním při událostech.

Přetížení vzniká v případě, že máte nejádrové provincie. K tomu dochází třeba po válce, kdy získáte provincie a nemáte dostatek administrativních bodů, abyste z nich udělali jádrové. Když to přeženete, získáte dobytím třeba 8 provincií a nebudete mít administrativní body na udělání jádra, kromě obrovské porce agresivní expanze a velké nevole sousedních států utrpíte ještě vysoké přetížení a o následcích raději ani nechtějte slyšet. Státy proti vám sestaví koalici, vlitnou na vás… No jo, já vím, dál už to znáte.

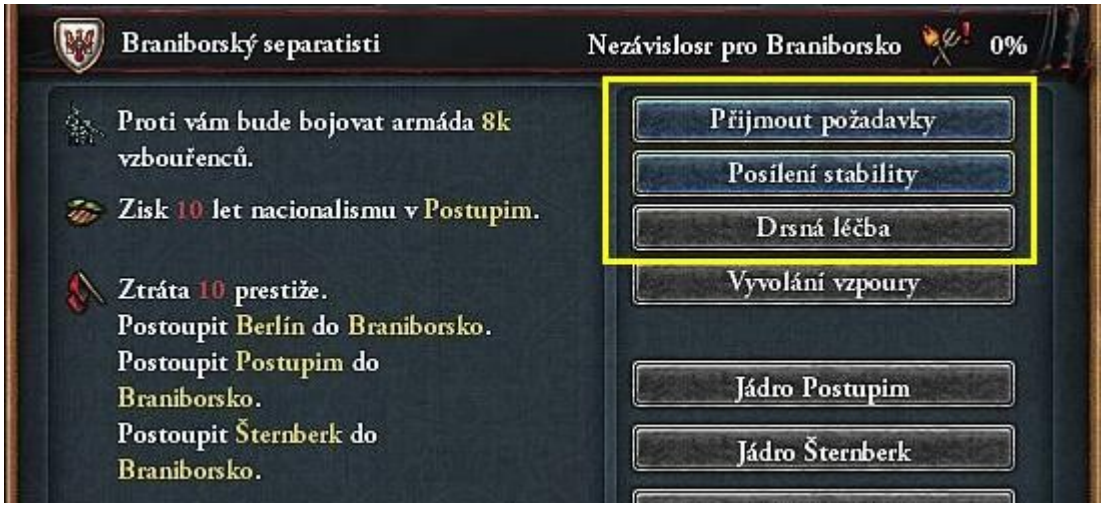
Momentálně máte přetížení 0%, protože nemáte žádné nejádrové provincie. Musíte počítat s tím, že i když si ponecháte dostatečný počet administrativních bodů, tvorba jádrové provincie z nejádrové nějaký čas trvá a postihy, které za toto dočasné přetížení utrpíte, mohou být drastické.

Po dobytí provincií vás hra tvorbou jádrových provincií bezpečně provede. Není to žádná raketová věda, je to zcela jednoduché, ale pokud byste tento proces museli z jakýchkoliv příčin odložit, můžete se k němu vrátit, až budete mít dostatek administrativních bodů a otevřít si patřičné okno tlačítkem **Řízení** (o vytvoření jádra více v kapitole Válka a dobývání). Expanze vás zatím nezajímá. To se týká kolonií, takže se netýká Čech.

Zbývá ještě jedna položka. Rebelové a možní rebelové. Zatím žádné rebely nemáte, ale to se po každé dobyvačné válce změní. V čerstvě dobytých a nejádrových provinciích se obvykle lidé proti vaší vládě bouří. Náboženská konverze je také moc nepotěší.



Když se vám tam nějaci rebelové objeví, budete mít tři hlavní možnosti, jak se s nimi vypořádat.



Přijmout požadavky – to určitě udělat nechcete. Znamená to vzpurnou provincii vrátit původnímu majiteli a ztratit 10 bodů prestiže.

Posílení stability – občas to pomůže, ale musíte na to mít dostatek administrativních bodů. Hodně velký dostatek.

Drsná léčba - rebelové mají zatím sílu 0%. po dosažení síly 50% se mohou vzbouřit a vyvolat povstání. Když dosáhnou síly 30%, můžete za určitý počet vojenských bodů provést drsnou léčbu, kterou počet rebelů snížíte na nulu. V podstatě všechny vzbouřence postřílíte. Jednoduché, rychlé a velmi účinné. Devět z deseti diktátorů tuto metodu plně doporučuje.

Další tlačítka jsou nyní nedostupná. Jádra z Postupimi a Šternberka už se vytvářejí, takže není nutné si jich všímat. Pod nimi je ještě někdy možnost změny kultury. To je něco jako náboženská konverze a obyvatele také moc nepotěší. Není nutné ji provádět, jejich kulturu můžete zařadit mezi přijímané.

Možná se divíte, proč jsem dobyl braniborské provincie, když jsem na začátku tvrdil, že Braniborsko je vhodný spojenec pro dobytí Saska. No ano… Plán je jedna věc a realita je věc druhá. V kapitole Válka a dobývání se to dozvíte.



2.11 Náboženství

Náboženství je jeden z nejvýznamnějších aspektů EUIV. Ovlivňuje vztahy s ostatními státy, s císařem Svaté říše římské a s papežem. Nevhodné náboženství vám může zhatit snahu o spojenectví a důkladně pokazit vztahy mezi státy. Pečlivě proto volte, jaké náboženství budete mít jako státní. Na začátku hry máte jako všichni okolo katolické náboženství, ale 5 provincií je husitských. Ty ihned zkonvertujte. Jediná Praha zatím kovertovat nejde, ale je to jen otázkou času.

Později se v celé Evropě objeví reformace a budete se muset rozhodnout, zda ji přijmete, nebo zůstanete katolíci. Rozhodujte se podle momentální situace a dlouhodobého politického plánu. Jak již bylo řečeno, Poláci jsou fanatičtí katolíci a chcete-li s nimi udržet koalici, je dobré na to myslet.



obr. 34 - Náboženství



Tohle tlačítko zatím není přístupné. Později, až přijde reformace, můžete ji přijmout a až budou vaše provincie konvertovány na reformované náboženství a dosáhnete vysoké náboženské jednoty, můžete s jeho pomocí změnit své státní náboženství. Velmi dobře si takovou akci promyslete.



Náboženskou jednotu máte jen 56% a to je průšvih. Nízká náboženská jednota způsobuje různé nepříjemné penalizace. Najeďte na ni kurzorem a uvidíte. Můžou za to ti zatracení husiti a proto je musíte konvertovat. Ta druhá hodnota je síla misionáře. Zvyšují ji některá rozhodnutí (viz obr. 32), některé ideje a události a síla misionáře určuje rychlost a cenu konverze provincie.

V tabulce konverze je **Jméno** provincie, která by se měla konvertovat, **Náboženství**, jeho vliv na náboženskou **Jednotu**, doba trvání konverze v měsících (přesýpací hodiny) a **Měsíční náklady** na misionáře, provádějícího konverzi.

Jméno	Náboženství	Jednota	⧖	Měsíční n ...
Pardubice	Husiti	+5.00%	72	0.24
Olomouc	Husiti	+6.70%	83	0.33
Hradecko	Husiti	+6.70%	83	0.33
Brno	Husiti	+6.70%	83	0.33
Praha	Husiti	+18.40%	---	0.91

Všimněte si, že u Prahy jsou místo časového údaje jen tři pomlčky. To znamená, že Prahu zatím nelze kovertovat. Konverze bude možná, až získáte vyšší misionářskou sílu.

Až konverze dokončíte, bude náboženská mapa (mapmod Náboženství) vypadat takhle:



obr. 35 - Máte zkonvertováno

Všechny provincie (včetně provincií jiných států) jsou katolické, jen Praha je husitská. Dosáhli jste však náboženské jednoty 81% a po anexi obou vazalů se zvýší na 93%. Penalizace z náboženské jednoty nižší než 100% tak budou velmi nízké.

Za každou konvertovanou provincii získáte body papežského vlivu. Samozřejmě jen v případě, že je vaše státní náboženství katolické. Pokud bude jiné, papež se s vámi nebude bavit. Získané papežské body můžete utratit za pokus ovládnout kurii, nebo si od papeže koupit nějaký prima bonus.



Body papežského vlivu najdete vpravo dole vedle minimapy. Pod ikonkou papežství se sčítají dosažené body. Když jich máte dostatek, můžete je investovat.

Klikněte na ikonku a otevře se okno Svatého stolce.

Můžete se samozřejmě pokusit ovládnout papežství, ale já si raději zvolím nějaký bonus, protože mi body papežského vlivu nepřibývají tak rychle, aby měl pokus ovládnout kurii smysl.



obr. 36 - Bonus za papežské body

Ovládnout papežství je sice hezké, ale dlouho vám to nevydrží. Zájemců je hodně. Prachy jsou prachy. Lepší prachy v hrsti, než papež na střeše.

Přepněte se občas na mapmod náboženství. Jakmile se objeví reformace, jsou na mapě vyznačena náboženská centra reformace, ze kterých se reformace šíří do okolních provincií. Pokud se vám podaří dobýt provincii s reformačním náboženským centrem a chcete si zachovat katolické náboženství, můžete ji po dobytí konvertovat a zlikvidovat tak reformační centrum. Z této provincie už se pak už reformované náboženství šířit nebude a vy můžete poklidně konvertovat okolní provincie.



2.12 Armáda

Armáda je prostředkem rozšiřování vašeho státu. Anektovat vazala nebo slabšího partnera v personální unii se vám podaří jen velmi zřídka. Někteří lidé tvrdí, že násilí není řešení. Nesmysl. Na tyhle sluníčkářské kecy nic nedejte. Když máte dost velkou armádu, násilí řeší úplně všechno.



obr. 37 - Armáda

Vaše vojsko je rozdělené do dvou sekcí – pozemní jednotky a loďstvo. Jako Čechy loďstvo (zatím) nemáte, takže se budeme zabývat jen pozemními jednotkami. Máte k dispozici tři typy: pěchotu, kavalerii a artilerii.



Vojsko sestává z jednotek, kterým se říká regiment a každý regiment má 1000 mužů. Možnost náboru dalších jednotek přímo souvisí s počtem lidí, který najdete v horní infoliště. Věc je jednoduchá. Na postavení regimentu musíte mít nejméně 1000 lidí. Když jich máte méně, regiment nepostavíte.

Jakmile se pustíte do války, utrpíte ztráty. Pak potřebujete posily a ty se odečítají z počtu lidí. Došli vám lidi? Nedostanete posily. Nemít posily často znamená prohrát válku. Počet lidí z provincie lze zvýšit stavbou některých budov, některými idejemi a rozvojem provincie (více v kapitole Provincie).

Poměr pěchoty a kavalerie nesmí přesáhnout 50%. Pokud ho překročíte, máte problém. Utrpíte významné penalizace, které zvýší údržbu vaší armády a sníží její výkonnost v boji. Artilerie se na začátku hry nevyskytuje. Jsou to podpůrné jednotky, které mohou protivníkovi ze zadních řad důkladně zatopit a neobejdete se bez nich při obléhání pevností. Respektive obejdete, ale pak bude obléhání trvat neúměrně dlouho. Pokud má však pevnost vyšší úroveň než 2, nemáte bez artilerie šanci.



Na každý typ jednotky si můžete kliknout a zvolit preferovanou jednotku. Tato jednotka se pak bude stavět, až se rozhodnete posílit armádu a zadáte stavbu třeba pěchoty. Na začátku hry je k dispozici jen jeden druh jednotky, později při zvyšování a odemykání vojenských technologií přibudou další jednotky.



Když kliknete na pěchotu (Muži ve zbroji), otevřete si okno s typy jednotek, které jsou k dispozici. Jestliže bude k dispozici lepší (silnější) jednotka, hra vás na tuto možnost upozorní. Vyberete si ji a tím se vaší preferovanou jednotkou stane ta lepší jednotka. Všechny vaše starší jednotky tohoto typu se ihned změní na nově vybranou preferovanou jednotku (i v průběhu války) a až zadáte stavbu další jednotky, bude se stavět tento druh preferované jednotky. Tato změna nic nestojí.



V tabulce s podrobnostmi o armádě a loďstvu si všimněte dvou důležitých údajů. Vlevo je poměr pěchoty a kavalerie. Nyní je 50 procent, takže je ještě v pořádku. Vpravo je počet jednotek, které máte a počet jednotek, které můžete mít bez penalizace.

Bez penalizace můžete mít 23 jednotek, ale máte jich 26. To je výsledek anexe obou vazalů, po kterých jste jednotky zdědili. Za ty tři jednotky navíc měsíčně zaplatíte **+2,04 dukátu**! To je pořádná pálka. Záleží na vás, můžete za ně platit, nebo nadbytečné jednotky rozpustít. Dobré řešení je investovat body do rozvoje provincie, protože vyšší rozvoj zvyšuje limit pozemních sil. Budovy, které zvyšují limit sil, budete mít až později. (Více v kapitole Provincie)

Ostatní informace si projděte, ke každé je rozsáhlá nápověda. Najeďte kurzorem a přečtěte si info.



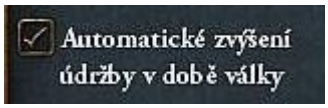
Tady je informace o počtu vůdců, které můžete mít, aniž byste za ně museli platit. Nyní máte jednu armádu s jedním generálem a můžete mít ještě jednoho. Za každého dalšího budete platit body vojenské síly. Totéž platí pro flotilu. Kdybyste nějakou měli, mohli byste mít bezplatně dva admirály. Další byste si museli měsíčně zaplatit vojenskými body. Armád můžete mít klidně víc a pokud nechcete platit za další generály a jste dostatečně odvážní a otrlí, můžete do vedení armády postavit vládce nebo dědice (ne, nedělejte to).



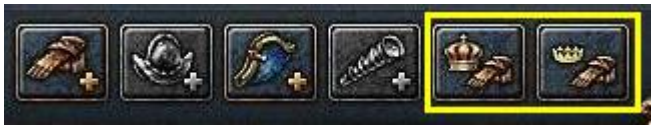
Tlačítka pro správu pevností: prvním tlačítkem vyřadíte z funkce všechny pevnosti. Odejde z nich posádka, nebudou se udržovat a platba za jejich údržbu se sníží na minimum. Jako pevnosti pak nebudou mít význam. Druhým tlačítkem všechny pevnosti opět uvedete do provozu. Posádka se do nich vrátí, platba za údržbu se zvedne na obvyklou úroveň a opět budou plnit svou funkci. Obrázek vedle tlačítek ukazuje, kolik pevností právě máte aktivních. Máte dvě a obě jsou aktivní. Vyřazení pevností nemusíte dělat hromadně. Můžete také vyřadit jen jednu, ale musíte to udělat z okna provincie (více v kapitole Provincie). Vyřadit pevnost můžete kvůli úspoře peněz, nebo proto, že jste rozšířili své území, pevnost v určité provincii právě nepotřebujete, ale nechcete ji zbořit.



Tlačítkem Snížené odvodové standardy můžete rychleji naplnit svou armádu. Nárazově získáte určitý počet lidí, ale profesionalita armády se sníží o 5 bodů. Budete mít armádu chromajzlů a pupkatých tatíků, kteří se hodí jedině k tomu, aby mlátili ženskou, která si dovolila venku sundat náhubek. K boji se skutečnou armádou to moc nebude.



Pod pevnostmi je velmi důležité zaškrtávací políčko. Mělo by být implicitně zaškrtnuté a pokud není, ihned ho zaškrtněte. Jeho popisek říká vše. Pokud jste na kartě Ekonomika snížili výdaje na armádu, v době války se automaticky zvýší na maximum. Máte-li snížené výdaje na armádu, toto políčko není zaškrtnuté a dojde k válce, brzy poznáte, jak špatný je nápad armádu ve válce dostatečně nezásobovat.



Na spodní straně karty je řada tlačítek, kterými můžete armádě přiřadit vůdce. V úvahu přichází první tlačítko, tedy generál. Dobyvatele, admirála a průzkumníka Čechy zatím najmout nemohou. Posledními dvěma tlačítky můžete armádě přiřadit jako velitele vládce nebo dědice. To je ale velmi špatný nápad.

Ve válce se děje spousta nebezpečných věcí a používají se v ní nebezpečné předměty. Vládce nebo dědic mohou dojít úhony a zemřít. Pak může nastat situace, kdy s někým máte královský sňatek, nemáte ani vládce, ani dědice, nebo nemáte dědice a váš vládce už dalšího nezplodí a zemře. Dojde na personální unii, ve které budete slabším partnerem a můžete být anektováni. Jste-li anektováni, končíte.



Armáda má určitý stupeň profesionality, který je zobrazen na horním okraji okna. Čím více, tím lépe. Kroužky se symboly ukazují jednotlivé stupně profesionality. Profesionalita se získává vycvikem armády. Výcvik armády něco stojí a pokud máte snížené výdaje na údržbu armády, při výcviku výrazně vyskočí. Proto je lepší výdaje na údržbu armády nesnižovat a cvičit, cvičit a cvičit. Když armáda nemá co dělat, ihned ji začněte cvičit. Každý stupínek profesionality se hodí. Armáda však může cvičit jen v případě, že má vůdce.

Celé vojsko není vhodné mít v jedné armádě. Je to méně operativní a když máte například 150 000 vojáků, jedna provincie už je neuživí. Každá provincie má svůj zásobovací limit, který určuje, kolik jednotek může uživit. Když tento limit překročíte, armáda utrpí oslabení z hladu a začnou jí umírat vojáci. Budete sice dostávat posily, ale ty vám umřou také. Později je tedy lepší mít několik menších armád.



Každá armáda musí mít velitele. No dobře, nemusí, ale pak to bude jen banda neschopných marodérů a jejich prohra v boji je téměř jistá. A jak již bylo řečeno, bez velitele nemůže cvičit. Klikněte si na svou armádu a otevře se okno této armády, kde lze podnikat všelijaké akce.



obr. 38 - Karta armády

Karta armády se skládá z hlavičky a okna podrobností. Když vyberete více armád najednou, zobrazí se pod sebou jen jejich hlavičky.



Na levé straně hlavičky jsou tři významné prvky. Kolečko označuje profesionalitu armády, která je teď hodně nízká. První stavový pruh je morálka a druhý – nyní prázdný – je stupeň výcviku armády. Stavový pruh výcviku armády najdete i v okně podrobností u každé jednotky. Když do armády zařadíte nově postavenou jednotku, bude mít nulový výcvik. Žádoucí je, abyste výcvikem dosáhli 100% vycvičenosti každé jednotky. V podstatě to znamená cvičit neustále.



Při výcviku se postupně zvyšuje položka stupně výcviku (druhý stavový pruh) a stavový pruh morálky se tváří, jako že je 100%. (Jednotky na mapě to mají zobrazené správně. Je to ten malý stavový pruh vedle počtu regimentů.) Jakmile se však výcvik zastaví, morálka spadne hluboko po 50% a její obnovení na 100% trvá kolem dvou měsíců. Než vyhlásíte válku, zahrňte to do svých plánů.

Jestliže vám vyhlásí válku někdo jiný a armáda zrovna cvičí, výcvik se okamžitě ukončí. Když na vaši armádu s nízkou morálkou nastoupí armáda se 100% morálkou, obvykle to nedopadne dobře. I s tím je tedy nutné počítat

Na obrázku 38 si všimněte dvou žlutě orámovaných důležitých prvků. Ten první (kde je -5.00) vám říká, o kolik se sníží nepokoje v provincii, když do ní umístíte tuto armádu. Nevěřili byste, jak silné vlastenecké city a sounáležitost se státem dovede v lidech roznítit pohled na hlídkující vojsko.

Druhý označený prvek je tlačítko výcviku. To používejte co nejčastěji. Jakmile je armáda doma a nemá co dělat, už na něj klikejte. Zaměstnaný voják je dobrý voják. Cvičením se zvyšuje profesionalita. Kliknutím spustíte výcvik, dalším kliknutím ho zastavíte.



V hlavičce je generál, který jednotce velí a vedle něj je symbol lebky, kterým lze jednotku rozpustit. Generálové často umírají. Když generál zemře, armáda ihned zastaví výcvik. Jakmile armáda ztratí velitele, klikněte na políčko, kde bylo jeho jméno a otevřete si okno pro výběr velitele. Všechna tlačítka jsou srozumitelně popsaná. Kdybyste z nějakých důvodů chtěli generála zbavit velení, uděláte to v okně výběru vůdce tlačítkem **Bez vůdce**.

Jestliže se vám generál z jakýchkoliv důvodů znelíbí, můžete ho vyhodit. Nejprve ho zbavte velení a pak ho prostě vykopněte.

Na pravé straně hlavičky jsou čtyři tlačítka. Za zmínku stojí zejména to druhé – **Oddělit obléhání**. Pokud obléháte provincii, stiskem tohoto tlačítka oddělíte počet vojáků, potřebný k úspěšnému obléhání a zbytek armády můžete využít jinak.

Probrali jsme to nejdůležitější. Projděte si všechna další tlačítka a přečtěte si, k čemu slouží. K tlačítku **Řídit samostatné potlačení rebelů** mohu říci jen to, že automatické potlačení rebelů mi nikdy nefungovalo tak, jak jsem očekával. Možná jsem něco dělal špatně. Raději jsem si proto vždycky rebely podal osobně.



2.13 Poddaní

Na kartě Poddaní je přehled všech vašich vazalů a kolonií, pokud nějaké máte. Ukazuje vám, jaké máte vazaly. V zeleném rámečku je jejich názor na vás, kolik vám platí, jak vysoká je jejich touha po svobodě (významný údaj) a kolik mají regimentů. Interakce (ve žlutém rámečku) je jejich chování ve válce, které můžete nastavit tlačítkem v dolní části karty. Kliknutím na žlutě orámované tlačítko získáte možnost vybrat ze šesti dalších tlačítek.



obr. 39 - Poddaní



Bez zaměření – poddaný se bude řídit vlastní strategií a rozhodnutími. Někdy budete jen tiše žasnout.



Podpora – poddaný se bude držet v blízkosti spojenců a nebude provádět nezávislé operace. Teoreticky, praxe může být zcela jiná.



Agresivní – nebude se vázat na přátelské armády, bude se flákat po mapě a bez rozmyslu se vrhne na každého, koho potká.



Pasivní – zůstane na svém území a nebude zasahovat do boje. Mnohdy nejlepší volba. Kam ho ráno postavíte, tam ho večer najdete.



Obranný – bude se zdržovat na spojeneckém území, ale nepohrne se zbytečně do boje. Bude se jen bránit nepřátelské armádě při napadení.



Obléhání – zaměří se výhradně na obléhání nepřátelských pevností a vyhne se ostatním bojům.



Všimněte si zejména položky touha po svobodě. Jakmile přesáhne 50%, poddaný se může vzbouřit. Obvykle se vzbouří v nejnevhodnější chvíli, například když zrovna někde válčíte a nejste na tom zrovna moc dobře s počtem vojáků. Než se stihnete vrátit, abyste s tím něco udělali, je zle. Proto si žádné poddané nepěstuji a všechy co nejrychleji anektuji.

2.14 Stavy

Stavy jsou osina ve vládcově zadku. Klér (církev), šlechta a měšťané. Neustále s něčím otravují, neustále něco chtějí a kazí vám radost z pokojného vládnutí. Jestliže vyhovíte jednomu stavu, druhý, v horším případě druhé dva, se urazí a ztratí loajalitu. Neloajální stavy jsou osina ještě osinovatější.

Můžete se na ně vykašlat, nebo jim můžete přidělit nějaké královské země, prodat tituly, přidělit zemi a podobně. Přilepšíte stavům, uškodíte sobě. Skoro každá z těchto akci vám ubere z korunních zemí, což znamená nižší příjmy a méně lidí. Když stavy neuspokojíte, mohou se vzbouřit.

Nenechte se od nich buzerovat. Máte dost velkou a dobře vycvičenou armádu, která jim už vysvětlí základní principy spolupráce. Máte přece velkou dobře vycvičenou armádu, že? Máte, ne? Nebo nemáte?



obr. 40 -Stavy

Jestli jim chcete vyhovět, klikněte na volné políčko Přidat výsady. Otevře se vám výběr výsad, které těm ničemným vyděračům můžete udělit. Jak už jsem řekl, každá výsada vás přijde draho a připraví vás o nějakou část korunních zemí.



obr. 41 - Udělení výsad

Už jsem říkal, že málo korunních zemí je problém? Tohle bych vám neměl radit, protože je to nečestné a nesportovní, ale... Když některému stavu zkonfiskujete zemi, všechny stavy se naštvou a ztratí 20 bodů loajality. Vy získáte 5% korunních zemí navíc.

Ovšem budete-li dobře vládnout a budete mít vysokou stabilitu, stavy budou spokojené a budou mít vysokou loajalitu. Když má některý stav loajalitu třeba 70 a po konfiskaci země a ztráty loajality mu zbude 50, tak… Chápete, že? Čím víc korunní země, tím víc addidas. Jen to nesmíte přehnat.

3. Budovy

Stavba budov je to, co vás posunuje k vyšším metám. Ke stavbě budov potřebujete určitou administrativní, diplomatickou nebo vojenskou úroveň. Všechny mají na začátku úroveň 3. Ze všeho nejdříve se věnujte zvýšení administrativní a diplomatické úrovně (viz karta Technologie), abyste mohli stavět kostel a tržiště. Budovy můžete stavět z okna provincie, ale mnohem pohodlnější a přehlednější to je z výrobního rozhraní.




Otevřete ho buď tlačítkem vlevo nahoře, nebo z vlaječky pod infolištou (tato vlaječka se objeví jen když máte na nějakou budovu dost peněz).

Kliknutím na jeden z těchto prvků otevřete okno stavby budov, kde na první pohled vidíte, co můžete stavět.



obr. 42 - Stavba budov

Červené budovy zatím nemůžete stavět, protože na ně nemáte dostatečnou technologickou úroveň.

Modré budovy nemůžete stavět, obvykle protože jsou to námořní budovy a vy nejste u moře.

Ceny budov jsou proměnné a zvyšují se při technologickém zaostávání.

Jako první budete chtít všude postavit kostel, protože zvyšuje daně z provincie o 40% a zatím máte nedostatek peněz. Klikněte na kostel a otevře se okno s informacemi, kde ho můžete postavit.



Vždycky je výhodné nejdříve stavět tam, kde vám to vynese nejvíc, proto vyberte jako místo stavby Plzeň. Po dokončení stavby vám kostel přidá do rozpočtu měsíčně +0,16 dukátu.



Stejnou informaci získáte na mapě, která se automaticky přepnula do stavebního modu.

Vidíte, kolik můžete v Plzni postavit budov (4), kolik vás to bude stát (101) a kolik vám to po dokončení měsíčně vynese navíc (0,16).

Pro zahájení stavby můžete kliknout na jméno provincie v tabulce, nebo na provincii na mapě, je to jedno.

Každá provincie má limit budov, které v ní lze postavit. Tento limit se dá zvýšit rozvojem provincie (více v kapitole Provincie).

Další budova, kterou budete přednostně stavět, je tržiště. Tržiště zvyšuje obchod provincie, což se odrazí na obchodní síle v obchodním uzlu, ke kterému provincie patří. Větší obchodní síla znamená větší výnos z obchodu. Ke stavbě tržiště potřebujete diplomatickou technologii úrovně 4.



Ukážeme si, jak to funguje: před stavbou máte v obchodním uzlu Sasko obchodní sílu 99,6, podíl 14% a vybíráte z něj 1,76 dukátu. Obchodní hodnota uzlu je 4,7 dukátu. Zjistíte to v mapmodu obchod.



Tržiště postavíte v Praze a Plzni. Obě provincie spadají pod obchodní uzel Sasko. Praha je vaše hlavní obchodní město a proto opravdu výrazně zvýší vaši obchodní sílu v uzlu.



Po dokončení stavby obou tržišť máte v obchodním uzlu sílu 110, podíl 15% a vybíráte z něj 1,85 dukátu. Obchodní hodnota uzlu se zvýšila na 4,9 dukátu. Zjistíte to v mapmodu obchod.

Další budový, které zvyšují příjmy jsou dílna, která zvyšuje efektivitu výroby v provincii o 50% a manufaktura, zvyšující výrobu zboží v provincii o +1. Výrobu a zboží probereme v samostatné kapitole.

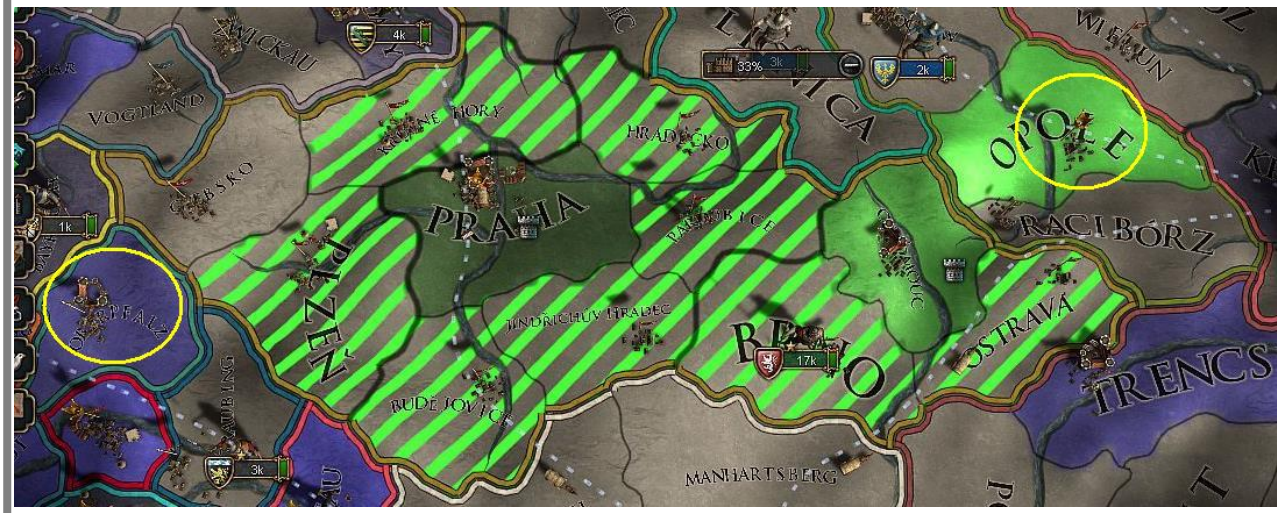
Vojenské budouvy poskytují bonusy k počtu lidí z provincie (kasárna, později zdokonalená na cvičiště), nebo zvyšují limit sil (ležení regimentu, později zdokonalené na odvodové středisko).

Vládní budovy snižují výdaje za státy a poskytují další zajímavé bonusy. Pokud máte v provincii prostor pro další budovy, stavějte soud a jakmile to bude možné, upgradujte ho na radnici. Získáte významné úspory. Prohlédněte si všechny budovy, najeďte si na ně kurzorem a podívejte se, co vám mohou nabídnout a jakou úroveň technologie na ně potřebujete.



Nemusíte a ani nebudete stavět v každé provincii všechny budovy, které jsou k dispozici. Postavíte jen ty, které vám v dané provincii přinesou největší prospěch.

Speciální stavbou je vojenská pevnost. Slouží k obraně a k zadržení nepřítele. Nepřítel musí provincii s pevností buď dobývat, nebo ji sáhodlouze obcházet. To ho zdrží a vy mu mezitím můžete připravit nějakou žertovnou příhodu.



obr. 43 - Pevnosti - mapmod Pevnosti

Každá pevnost má zónu kontroly, do které spadají sousední provincie. Na začátku máte dvě pevnosti, v Praze a Olomouci. Kromě Chebska tak máte pokryté celé území státu. Chebskem se zatím nebudete zabývat, protože později budete chtit nepochybně dobýt sousední provincii Oberpfalz, která má pevnost a Chebsko vám pokryje.

Po anexi obou vazalů získáte mimo jiné pevnost v provincii Opole, která vám pokryje sousední provincie Ratiboř, Ostrava, Olomouc, Lehnice a Wroclav. Pak už vám bude stačit jen postavit pevnost v Dolní Lužici a budete mít pokryté celé území (až na zmíněné Chebsko). Pokud byste měli nějaké zajímavé plány s Rakouskem, mohli byste vyřadit nebo zbořit pevnost v Brně a po realizaci těchto plánů ji postavit v rakouské provincii Manhartsberg.

Pevnosti jsou drahé. Nejnižší úroveň 2 stojí měsíčně 1 dukát na údržbě, proto jejich stavbu pečlivě plánujte a nepotřebné pevnosti se nebojte zbořit, nebo alespoň deaktivovat.

Pátá idea ze skupiny Obranné ideje (patří mezi vojenské ideje) zvyšuje obranu pevností o +20% a snižuje náklady na jejich údržbu o -10%. Čím více pevností máte, tím je takový bonus zajímavější. Pokud se vám kdykoliv naskytne možnost snížit náklady na údržbu pevnosti, neváhejte a berte ji. Tady se dá opravdu významně ušetřit.

4. Provincie

Když kliknete na provincii, otevře se okno provincie. Skládá se ze dvou karet. První zobrazuje provincii, druhá vám zobrazí provincii se státem, do kterého provincie patří. Klikněte na Plzeň.



obr. 44 - Provincie - karta provincie

Všimněte si zvýrazněných prvků – ouška na boku karty a tlačítka s knihou. Ještě o nich bude řeč.

Máte otevřenou kartu provincie Plzeň se všemi patřičnými údaji. Níže si je probereme podrobněji.



Na mapě se zvýraznila vybraná provincie. Nahoře v hlavičce vidíte, že Plzeň patří do státu Krušnohoří a patří do regionu Severní Německo.



Pod obrázkem terénu provincie je řada tlačítek, kterými rozhodujete o rozvoji provincie. Žlutě orámovanými tlačítky (v pořadí administrativní, diplomatický a vojenský rozvoj) můžete zvýšit rozvoj provincie ve vybrané kategorii. Vedle nich je číslo rozvoje v té které kategorii.

Zeleně orámovaný obrázek vám říká, jaké úrovně rozvoje už provincie dosáhla a modře orámovaný obrázek je informace o počtu bodů, které vás zvýšení jednotlivých segmentů rozvoje bude stát. Každé zvýšení rozvoje vám poskytně bonus k obchodu, limitu sil a dalším věcem, ale snižuje v provincii sílu misionáře. Najeďte si na každé tlačitko kurzorem a prozkoumejte možnosti, které vám to dává.

Vedle žlutě orámovaných tlačítek jsou nízká tlačítka, kterými můžete míru rozvoje snížit. Za každé snížení získáte určitý počet peněz a v provincii ztratíte nějaké bonusy. K čemu to může být dobré? K zisku peněz, když jste v nouzi. Ke zvýšení síly misionáře. Případně po nějaké obzvláště vydařené anexi můžete některé provincie vyrabovat, pak je propustit jako vazala (nárazníkový stát) a snaž se, vazalíku. No a později, pokud to bude mít smysl, je zase můžete anektovat.



V pravém dolním rohu okna provincie je zboží, které provincie vyrábí. Plzeň, Bůh ví proč, vyrábí námořní zásoby. Základní výroba je jeden kus. Když postavíte v Plzni manufakturu, bude vyrábět kusy dva a dílna o 50% zefektivní místní výrobu. To znamená další příjem. Pokud vás zajímá, jaké zboží která provincie vyrábí, přepněte si mapmod na zboží.

Všechny další prvky v okně provincie jsou důkladně popsané, takže se budeme zabývat jen dvěma, na které už jsem upozornil. Je to ouško na boku a tlačítko s knihou.



Tohle ouško na boku okna provincie otevírá kartu stavby budov.



V provincii Plzeň můžete postavit 4 budovy. Další slot se odemkne po zvýšení úrovně provincie na 20 (nyní má 11).

Pokud dosáhnete rozvoje 15, můžete žlutě orámovaným tlačítkem zlepšit infrastrukturu provincie a umožnit si stavbu další budovy a manufaktury, ale zvýší to vaše náklady na stát o 100% a náklady na lokální vládu o 50%. Vedle něj je další tlačítko, kterým můžete ifrastrukturu snížit.



Tohle tlačítko otevírá a zavírá přehled institucí, které provincie přijala.



Feudalismus byl přijat již od počátku hry a nyní se pracuje na přijetí renesance. Kolonialismus, tisk a další instituce ještě nebyly objeveny.

Na kartě státu můžete vyhlašovat edikty (zvyšuje to náklady státu), dělat z teritorií jádra (teritorium je provincie, která není jádrová) a vytvářet stát.



obr. 45 - Provincie - karta státu

Na mapě je vysvícený celý stát (zde Krušnohoří).

Když po válce získáte provincie, uděláte z nich jádrové, ale nemusíte dělat stát. Stát může obsahovat i cizí, zatím nedobyté provincie.



Stát samozřejmě nemusíte dělat, za každý stát se něco platí na údržbě a to vám zvyšuje měsíční náklady, ale když ho uděláte, výrazně snížíte možnou autonomii. To znamená, že se od vás provincie nebude chtít trhnout a snížíte penalizace, utrpěné za vysokou autonomii. Vyšší náklady na údržbu státu můžete snížit postavením soudu, který později zdokonalíte na radnici. Jak se dělá stát a jádro a stát je podrobně popsáno v kapitole Válka a dobývání.

Ještě se musím zmínit, jak vyřadit z provozu jednu pevnost (ne všechny najednou – viz karta Armáda). Když kliknete na provincii, ve které je pevnost, zobrazí se v jejím okně informace o pevnosti.



Ve žlutém rámečku je informace o procentech, o která se po dobytí provincie zvýší válečné skóre dobyvatele.

V zeleném rámečku jsou dvě zaškrtávací políčka. Jestliže chcete v provincii vyřadit pevnost (jen tuto jednu), zrušte zaškrtnutí v prvním zaškrtávacím políčku. Pokud si nepřejete, aby tato pevnost byla někdy vyřazena, zaškrtněte druhé políčko. Pak nebude vyřazena ani když na kartě Armáda tlačítkem vyřadíte „všechny“ pevnosti. Pod zaškrtávacími políčky obrázek s úrovní pevnosti. Tato pevnost je v Praze, má úroveň 2 a protože je Praha hlavní město, má bonus k úrovni pevnosti +1. Posádku pevnosti činí 3000 mužů (modrý rámeček).

5. Válka a dobývání

Válka, dobývání a následní procedury nejsou zcela triviální a proto je popíšu na konkrétním příkladu. Ten vám může sloužit jako vzor pro vaše budoucí výboje.

5.1 Příprava a plán

Právě skončila válka s Francií, ve které jsem bojoval po boku Rakouska jako spojenec. Rakousko má po této válce válečné vyčerpání 8 a to není málo. Je tedy jisté, že se nyní žádné války nebude účastnit. Včas jsem si udělal nárok na provincii Oberpfalz, která patří Rýnské Falci a čekám jen na vhodnou příležitost k rozpoutání války. Ta právě nastala.



Musím mít volného diplomata. Kliknu na provincii a v diplomacii vyberu možnost vyhlásit válku. Tohle samozřejmě ještě není samotné vyhlášení války, zatím jen plánuji. Otevře se mi okno, kde vybírám válečný cíl, povolávám spojence a definitivně potvrzuji vyhlášení války.



obr. 45 - Průzkum a vyhlášení války

Casus belli mám, takže neutrpím penalizaci za jeho absenci. Mám čtyři spojence. Polsko, Rakousko, Sasko a Würzburg. Polsko a Rakousko se mnou nepůjdou, nedávno válčili a mají vysoké válečné vyčerpání. Würzburg nemá dostatečně velkou armádu. Sasko se mnou půjde.

U spojenců, kteří s vámi půjdou do boje, je zelená fajfka a musíte si je zaškrtnout, aby se vám započítali do sil, zobrazených v dolním rámečku. Občas se spojenci tváří, jako že ne, ale když kliknete na tu bublinu vedle zaškrtávacího políčka, dokážete je někdy přesvědčit. Účast Saska mě bude stát 10 laskavostí. (Počet laskavostí lze v diplomacii zvýšit podlézáním.)

Spojence mám jistého. Nepřítel – a to je příjemné překvapení – má jen tři spojence a Magdeburg s ním nepůjde, protože válčí jinde. Dole v rámečku vidím, že nepřítel má se svými spojenci 14 000 mužů pěchoty, 2 000 kavaleristů a 59 000 lidí na posily, zatímco já se Saskem mám 28 000 mužů pěchoty, 7 000 kavaleristů a 87 000 lidí na posily. Tak tohle bude brnkačka.

Udělal jsem si průzkum a zjistil jsem, že to půjde, takže tlačítkem **Potvrdit** vyhlásím Rýnské Falci válku a smetu je jak povodeň. Kdyby ale průzkum dopadl špatně a protivník byl v přesile, nebo se mi do toho z jiných důvodů nechtělo, prostě stisknu tlačítko Zrušit a nic se neděje. Nikdo nic neví, nikdo není pohoršen. Takhle si kdykoliv můžete udělat průzkum, aniž by došlo k nějakým ztrátám nebo potížím. Jen musíte mít jednoho volného diplomata, protože bez něj to nejde.

Tisknu tlačítko potvrdit a jdeme na to.

5.2 Akce

Ještě před akcí se přepněte do diplomatického mapmodu. Nepřátelské provincie budou červené. To abyste věděli, kam máte jít bojovat a nestáli jste jako trubky v přátelské provincii.

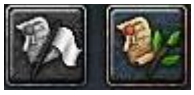


Dobyl jsem Oberpfalz. Vedle mojí hrdinné armády stojí nepřítel, ale evidentně se mu nechce do boje. Při mé početní převaze není divu.

Když válčíte, na spodní straně obrazovky se objeví štítek, pod kterým se ukazuje dosažené válečné skóre.



Mám tam 18%. Bude to stačit? Někdy stačí i takhle málo. Kliknu na něj a otevře se výsledkové okno.



V okně je výpis výsledků jednotlivých bitev a vpravo nahoře jsou dvě tlačítka. Toho nebarevného si nebudeme všímat, to je kapitulace. Nás zajímá to druhé, které slouží k zaslání mírové nabídky. Kliknu na něj a otevře se vyjednávací okno.

V tomto okně si kliknu na kýženou provincii, aby se mi objevila v přehledu zároveň s informací, jak mě to postihne na agresivní expanzi a podívám se, jestli by to neprošlo.



Hm, tak ne, neprošlo. Najel jsem si kurzorem na symbol odmítnutí (červený křížek) a dozvěděl jsem se, proč to nejde. Zpátky do boje.



Dobyl jsem Ingoldstadt, provincii spojence Rýnské Falce. Mezitím se činilo i Sasko, porazilo soupeřovu armádu a dobylo nějaké provincie. Tak znovu klikneme na štítek.



Válečné skóre 63%. Tak to už by mělo stačit.



Ano, teď už to stačí. Mohu kliknout na tlačítko **Odeslat požadavek**. A následuje:



Bezvýznamné vítězství. Mohl jsem válčit dál, obsadit všechny provincie soupeřů a dosáhnout hodnotnějšího vítězství, ale proč? Kvůli jedné provincii? To nestojí za námahu. Šlo mi o provincii a tu jsem dostal. Nechtělo se mi dál zbytečně válčit. Je to ztráta času.

Teď bude nutné provést patřičné administrativní procedury. Provincie mi připadla a musím z ní udělat jádrovou.

5.3 Administrativní dokončení



Nahoře pod infolištou se objevila vlaječka. Oznamuje mi, že mám nejádrovou provincii. Tato provincie mi způsobuje 9% přetížení a mám kvůli tomu různé postihy. Proto musím z provincie udělat jádrovou. To stojí administrativní body. Vzpomínáte si, že jsem vám radil, abyste si je před válkou šetřili? Tak teď se dozvíte proč.



Kliknu na tlačítko Udělat jádro a počkám, až bude jádro dokončeno. Bude to trvat 35 měsíců a zaplatím 43 administrativních bodů. Po dobu tvorby jádra budu trpět penalizacemi za 9% přetížení. Abyste věděli, co to koštuje: o +0,45 větší státní nepokoje, o +4,3 vyšší náklad na zvýšení stability, o -9% snížená zahraniční obchodní síla, o +4,5% dražší žoldnéři, o -0,18 nižší diplomatická reputace, o -4,5% horší zlepšování vztahů a o +0,05 vyšší roční korupce. A to mám jen 9%, tak si představte, jaké by to bylo při 40%!

Momentálně mám válečné vyčerpání 3 body z 20 a nebudu se pouštět do žádných dalších dobrodružství. V případě potřeby lze válečné vyčerpání za určitý počet diplomatických bodů snížit, nebo prostě počkat, až se ztratí samo. Než se mi vytvoří jádro, mrkneme se, co na to říká Rakousko jako císař.



Rakousko je v pohodě, vidíte sami. Není co řešit. Moje diplomatické snažení se vyplatilo. Mám tam jen drobný postih za agresivní expanzi, který za dva a půl roku zmizí. Samozřejmě budu dál pokračovat ve zlepšování vztahů.

Všimněte si, že u Rakouska ani nemám postih názoru za dobytí provincie člena SŘŘ, přestože Rýnská Falc je kurfiřt.



Tvorba jádra je skončena a nahoře pod infolištou se objevila vlaječka, oznamující mi, že mohu udělat stát. Snížím tím místní autonomii a penalizace, které z ní vyplývají. Vytvořený stát bude zahrnovat i zatím cizí provincie, což nevadí. Pokud je získám, už mi stačí udělat z nich jádro a samy se začlení do vytvořeného státu. Kliknu na vlaječku a otevřu okno státu.



Kliknu na tlačítko s modrým praporem, čímž vytvořím stát Dolní Bavorsko.



Všimněte si, že z nového státu mi patří jen bývalá provincie Oberpfalz, nyní Horní Falc. Kdybych později získal zbývající tři provincie, prostě je jen zahrnu do právě vytvořeného státu.



Protože jsem vytvořil nový stát, musím také znovu vytvořit jeho jádrovou provincii. Znovu je tu vlaječka, že nemám jádro. Kliknu na ni a otevřu okno pro vytvoření jádra.



Už nemám žádné válečné vyčerpání ani přetížení, ale stejně to jádro musím dokončit.

Opět kliknu na tlačítko jádro a opět mě to bude stát 43 diplomatických bodů, ale už nebudu na nic čekat, protože podruhé je to hotové ihned.

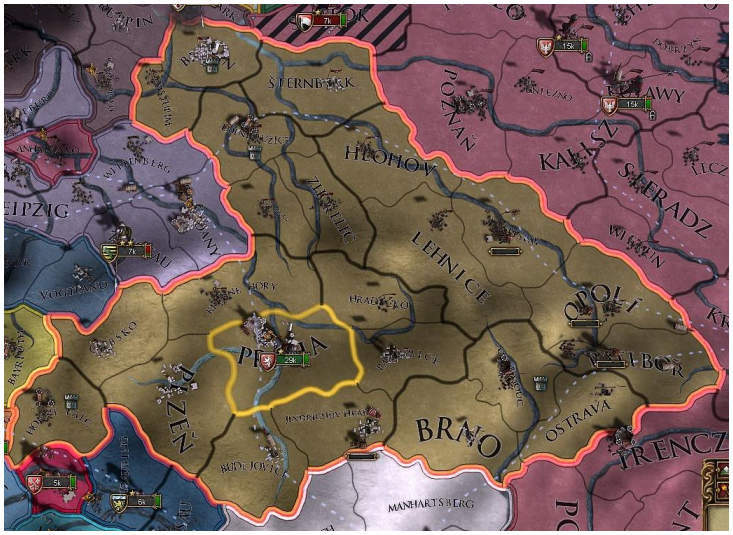
To je vše. Dobytá provincie je definitivně moje a nikdo proti tomu neprotestuje.



Horní Falc se ještě musí zbavit 32,8% autonomie, která v ní působí značné penalizace.

Autonomii lze o 25 bodů snížit tlačítkem ve žlutém rámečku (s mínusem) což ovšem vyvolá na nějaký čas zvýšení nepokojů v provincii o 10 bodů. Pak hodně pomůže umístit do provincie armádu.

Chce to jen čas, ono se to utřese.



Slíbil jsem, že vám řeknu, jak to bylo s Braniborskem a proč jsem ho nakonec dobýval.

Měl jsem s ním velké plány. Chtěl jsem s ním uzavřít spojenectví a později dobýt Sasko, jenže v průběhu dobývání Oberpfalce Braniboři usoudili, že bych vlastně mohl být prima rival a také si mě tak označili.

To si ovšem Braniborští dovolili moc. Rivalitu jsem přijal, ihned jsem si vypracoval nárok na všechny tři sousední braniborské provincie a za pomoci věrného spojence Saska jsem je dobyl. Tím jsem si hezky rozšířil území. Rakousko jako císař opět neprotestovalo.

Samozřejmě jsem ihned začal vypracovávat nárok na další braniborské provincie a jakmile to bude připraveno a skončí příměří, ukážu těm drzým ničemům, kdo je v lese pánem. A tentokrát do toho se mnou půjde i můj dobrý přítel a spojenec Polsko.



Sasku jsem za jeho pomoc při dobývání braniborských provincií pomohl dobýt Magdeburk. A co byste řekli? Ti hloupí Sasíci o něj během půl roku zase přišli.

6. Personální unie a královské sňatky

Personální unie je stav, kdy dvěma různým zemím vládne jeden vládce. Dochází k ní v případě, že jedna země má s druhou královský sňatek a v jedné z těchto dvou zemí zemře vládce bez dědice. Pak tyto země vstupují do personální unie a ta země, ve které zemřel vládce bez dědice, se stává slabším partnerem, tedy v podstatě vazalem. Vyvázat se z personální unie není snadné, protože jako slabší partner nebo vazal nemůžete uzavírat aliance. Musíte se silnějším partnerem válčit, abyste se domohli propuštění z unie a to bez spojenců není nic lehkého, ani levného.

Jestliže se tedy stanete slabším partnerem v personální unii, může vás silnější partner anektovat a to je pro vás konec hry.

Pokud jste naopak vy silnějším partnerem, můžete vznést nárok na trůn slabšího partnera. Tim si pokazíte vztahy s ostatními státy, se kterými máte královský sňatek, o 30 bodů. Tato penalizace se každý rok o něco sníží. Pokud budete udržovat se všemi dobré vztahy, ani to moc nepocítíte, ale než onen nárok vznesete, pečlivě tyto vztahy prozkoumejte, abyste zanedlouho nebyli ošklivě překvapeni.

Nějaký čas po vznesení nároku na trůn slabšího partnera ho můžete anektovat. Po anexi nemusíte vytvářet žádná jádra, protože anektované provincie jsou již jádrové. Neutrpíte ani penalizaci za agresivní expanzi. Tímto způsobem můžete získat třeba 20 provincií najednou. Některým zemím se to nemusí líbit a mohou vám vyhlásit válku, aby vám tu anexi rozmluvily. Pak už záleží na vás, jak se s tím vypořádáte.

Ve věci personální unie hraje velkou roli náhoda (respektive pseudonáhodná čísla) a nelze to moc ovlivňovat. Paradox tvrdí, že čím vyšší stabilita, tím vyšší šance na personální unii. Tak si to nějak přeberte.

Jen na okraj, Poláci byli na začátku hry moji rivalové, že? Máme rok 1472 a už dávno nejsou rivalové. Teď jsou to moji nejlepší přátelé a spojenci. Ještě tak kdyby jim zkapal nejprve dědic a hned po něm vládce. Jenže on ten dědic asi také bude mít dědice...



Ale jak říká klasik: štěstí přeje připraveným. A já jsem připraven.

7. Svatá říše římská



Tlačítko pro přehled Svaté říše římské najdete vpravo dole vedle minimapy. Svatá říše římská je něco jako středověká Evropská unie. Místo evropské komise je tu císař, který vydává různá nařízení, jimiž se členské státy řídí. Když ve válce získám nějakou provincii, která patří do říše, císař obvykle požaduje její vydání, ale má smůlu. My nejsme nějaký hej nebo počkej, my jsme český král a na nás si nějaký císař nebude vyskakovat.



obr. 46 - Svatá říše římská

Na levé straně je seznam kurfiřtů, volitelů císaře. Čechy jsou jedním z nich a logicky dávají hlas sobě. Sasko je váš dobrý přítel a proto volí vás. To je nápověda, jak získat další hlasy. Dobré vztahy a

aliance. Další informace jsou zcela zřejmé. Říšské reformy, události (incidenty) a seznam svobodných měst a říšských knížat. Všimněte si, že Čechy jsou jediné království v říši.

Být členem říše má jisté obranné výhody a samozřejmě i jisté politické nevýhody. Nevýhoda je například to, že císař často požaduje vrácení dobytých provincií a to, že za dobytí členské provincie utrpíte penalizaci názoru všech členů říše. Obranná výhoda je, že když na vás zaútočí nečlenský stát, postaví se vám celá říše po bok v obranné válce.

Z říše můžete vystoupit (tlačítko Opustit SŘŘ). To si opravdu dobře rozmyslete, protože jako České království, tedy poměrně velký a mocný stát už nebudete moci vstoupit zpátky. Jestliže vystoupíte z říše a vyhlásíte kvůli dobytí provincie válku členovi říše, přijde mu celá říše na pomoc. Abyste to ustáli, musíte být opravu velmoc se všemi velmocenskými atributy. To znamená silnou ekonomiku, obrovskou a dobře vycvičenou armádu a pomoc všech žoldnéřů, které si můžete dovolit.

Svatou říši římskou můžete rozpustit v případě, že nejste jejím císařem a podaří se vám dobýt sídelní provincii císaře a sídla všech kurfiřtů. Získáte tím 100 prestiže. Uvažte sami, jestli to pro vás má smysl. 100 je u prestiže horní limit.

Být císařem se mi poštěstilo ve čtyřech volebních obdobích za sebou. Když se stanete císařem, máte různé výhody, jako je například o 15% vyšší limit vojenských sil. Pak se rozháděte s kurfiřty, oni místo vás zvolí nějakého zkorumpovaného hňupa z Horních Uher a vy o výhody nejen přijdete, ale ještě za ně draze zaplatíte (zejména za překročený limit sil). Můj dojem je, že být císařem není nic extra a nestojí to za námahu. Obvykle to značně koliduje s mými plány.

8. Zboží a výroba

Zbývá nám už jen krátká zastávka u zboží a výroby. Každá provincie vyrábí nějaké zboží. Přepněte si mapmod na **Zboží** a pokochejte se. To je chaos, že?



obr. 47 - mapmod Zboží

Na to si rychle zvyknete. Najeďte kurzorem na některou provincii a podívejte se na info.





Praha vyrábí látky, Krušné hory sklo. Postavit v každé z těchto provincii dílnu a manufakturu je rozhodně dobrý nápad. Dílna zvedá efektivitu výroby o 50% a později ji můžete zdokonalit na účtárnu, která zvýší efektivitu výroby o 100%. Manufaktura zvyšuje výrobu zboží o +1. To všechno nese peníze a zvyšuje to vaši obchodní sílu.



Některé provincie (na mapě pruhované) mají skryté možnosti. Je na nich určité latentní zboží, které se objeví až po splnění určitých podmínek. Tyto podmínky jsou vždy přehledně uvedeny.



Jestli se chcete stát velmocí, rozhodně nepodceňujte ekonomiku a pozorně sledujte, co se kde vyrábí a na čem lze vydělat. Hloupé žvanění a harašení zbraněmi z vás velmoc neudělá. Velmocí se stanete, když budete mít šlapající ekonomiku, která uživí velkou armádu a bude schopna ji dlouhodobě zásobovat při velkých akcích a taženích. Války nevyhrávají svaly kolem úst, války vyhrává ekonomika. Historie to beze zbytku dokládá.

9. Pár slov na závěr

Jestli ještě pořád nevíte, čím začít, tak tady je stručné shrnutí (s předpokladem hry za Čechy):

- Zlepšete vztahy s možnými spojenci. Čím lepší vztah, tím lépe. Uzavřete s nimi královský sňatek. Uzavřete s nimi alianci. Požádejte je o poskytnutí vojenského přístupu.

- Anektujte oba vazaly. Zvětšíte tím své území a získáte dva volné diplomatické vztahy pro další spojence.

- Co nejrychleji získejte administrativní a diplomatickou technologii úrovně čtyři, abyste mohli stavět tržiště a kostel a získat díky nim více peněz.

- Postavte armádu na maximální limit sil a cvičte ji. Cvičte ji pořád a neustále, aby se zvýšila její profesionalita.

- Když se naskytne vhodná příležitost, dobývejte nějakou provincii, na kterou jste si včas udělali nárok.

Nespoléhejte na automatické ukládání, automaticky ukládané pozice se automaticky přepisují. Před každým významným rozhodnutím (případně po každém dosaženém úspěchu) si hru uložte pod unikátním jménem. Uvidíte, že se vám to bude často hodit.

Ničeho se nebojte, ono se to nějak vyvrbí.

Došli jsme na konec. Zdaleka jsme neprobrali všechno. Europa Universalis IV od roku 2013, kdy byla vydána, urazila obrovský kus cesty a rozvoje. Je to nesmírně složitá a komplexní hra a detailně ji popsat by vydalo na několik knih.

Mým cílem bylo poskytnout vodítko a informace hráčům, kteří by s EUIV rádi začali, ale je pro ně obtížné se v tom nějak zorientovat. Všechny potřebné informace v EUIV jsou, ale kdo s hrou není dobře obeznámen, mnohdy neví, že tam jsou a proto ho ani nenapadne je hledat.

Zkušení hráči by třeba mnoho věcí, které jsem zde popsal, dělali jinak, ale tahle příručka není pro zkušené hráče. Má ke hře přivést ty, kteří by se později rádi zkušenými hráči stali a usnadnit jim cestu k získání zkušeností. Europa Universalis je skvělá hra a konec konců i zkušení hráči v ní mají stále co objevovat.

Na závěr se vždy sluší pronést nějaká moudra. Proto jsem ze hry vyeaxtrahoval tipy, které se zobrazují při načítání hry a en bloc jsem je sem vlepil. Jsou to moudra přímo od Paradoxu a velmi doporučuji se jich držet. Přečtěte si je a jděte udělat z Českého království velmoc.

Republiky mají každých 4-8 let volby.

Oslabení může být v zimě opravdu hrozné.Je lepší počkat a naplánovat kampaň na jaro.

Rádci vám poskytnou bonus podle své specializace.Zvýší také vaši administrativní, diplomatickou nebo vojenskou sílu.

Prohraná válka a ztráta několika provincií není důvod končit. Až bude nepřítel oslaben, můžete je získat zpět.

Nemusíte získat všechny nepřátelské provincie v jedné válce. Máte dost času na další války.

Vždy dbejte, aby vaše armády měly před bojem vůdce. Armády bez vůdců často prohrají a jsou zničeny.

Když nemáte vybranou žádnou jednotku, můžete pravou myší na provincii otevřít diplomacii s jejím vlastníkem.

Ujistěte se, že máte nárok na nepřátelskou provincii. Po dobytí se levněji a rychleji stane jádrovou.

Pravou myší zprávu smažete, SHIFT+pravá myš ji zakáže. Znovu ji povolíte v nastavení zpráv.

Poslední mírová nabídka v aktuální válce se ukládá. Takže jestliže ji nepřítel nepřijme teď, můžete ji snadno opakovat.

Nárok snižuje cenu a čas na označení provincie jako jádrové o 25%.

Nevstupujte do příliš mnoha diplomatických vztahů. Pokud překročíte diplomatické náklady, dojde vám diplomatická síla.

Lehké lodě jsou klíčové pro zabezpečení obchodních příležitostí.

Zvýšit stabilitu stojí diplomatickou sílu. Myslete na to, než schválíte ztrátu stability z událostí.

První ideová skupina se odemkne při dosažení administrativní technologie úrovně 4.

Zhodnoťte své panovnické body. Jsou velmi důležitépro technologie a ideje.

Válečné vyčerpání lze snížit zaplacením diplomatické síly.

Za vůdce platíte měsíčně vojenskou silou.

Pozor na přetížení. Mít příliš mnoho nejádrových provincií je nebezpečné.

Obchod, který dorazil do koncového uzlu v Benátkách, Janově a Anglickém kanálu nelze směrovat jinam.

Levá myš na provincii otevře přehled provincie. Pravá myš otevře okno diplomacie s majitelem.

Obléhané pobřežní pevnosti se vzdají dříve, pokud jsou pod námořní blokádou (potřebujete blokádní technologie).

Váš vnitřní obchodní uzel bude vybírat příjemní příjem i když v něm nebudete mít obchodníka.

Ovládání značného množství světových zásob zboží vám přinese zajímavé bonusy, přiřazené tomuto zboží.

Provincie vysoce obchodních zemí generují větší obchodní sílu v uzlech, skrze které obchodují.

Použijte archiv k porovnání vašeho diplomatického, obchodního a vojenského potenciálu s ostatními.

Transportní lodě mohou být v míru rozpuštěny, aby vznikla kapacita pro rozšíření obchodního loďstva.

Vysoká stabilita zvyšuje vaše šance na dědictví země, se kterou jste v personální unii.

Během války nespotřebujte všechnu svou diplomatickou sílu.budete ji potřebovat k vyjednání míru.

Všechny obchodní modifikátory jsou uvedeny a vysvětleny v Obchodním přehledu pro vaši zemi.

Vaše lodě budou na volném moři penalizovány oslabením, dokud nezískáte diplomatické technologie úrovně 22.

Svou ideovou skupinu vybírejte pečlivě!

Označení provincie za jádrovou je během války dražší.

Zvýšené riziko vzpour, vzniklé z přetížení, oslabí vaše daňové příjmy.

Vyšlete lehké lodě k ochraně obchodu, zvýší to vaše namořní tradice.

Námořní tradice zlepšuje vaše směrování obchodu.

Přidělení vůdce s manévrem k flotile chránící obchod zvýší její efektivitu.

Vaše vojenské jednotky mohou v zimě trpět zvětšeným oslabením.

Měsíční množství posil je určeno nastavením slideru armádní podpory.

Vládci a dědicové, velící armádě, mohou padnout v boji. Dobře si rozmyslete poslat je do velení!

I malý obléhací bonus může obléhání významně zkrátit.

Snížená cena odvodu také sníží náklady na údržbu jednotky.

Platba za rádce se postupem času zvyšuje.

Po založení kolonie můžete povolat svého kolonistu zpět. Zpomalí to růst kolonie, ale můžete kolonizovat další provincii.

Po překročení koloniálního limitu výrazně vzrostou náklady na údržbu kolonií.

Nenaberte si příliš mnoho provincií najednou.Přetížení znamená příchod potíží!

Přetížení zvyšuje náklady na budování stability.

Nízká náboženská jednota zvyšuje riziko vzpour.

Zámořské kolonie nepřispívají k přetížení, ale dobytá města ano.

Blokáda nepřátelského přístavu snižuje příjem provincie a její obchodní sílu.

Příjem a prolongace půjček zvyšuje inflaci.

Pokud si můžete dovolit žoldnéře, pomůže vám to zachovat počet lidí.

Hlídejte si počet vůdců. Příliš mnoho vůdců sníží váš měsíční zisk vojenské síly.

Označení rivala poškodí vaše vzájemné vztahy, ale získáte větší prestiž v bitvě a můžete si od nich nárokovat větší zemi.

Ovládnutí provincie s důležitým obchodním uzlem je zásadní pro budování mocného obchodního impéria.

Koalice mohou být velmi silným nástrojem k odražení dominantního nepřítele.

Nehrňte se do akce. Před vyhlášením války si ověřte, ze znáte své nepřátele i nepřátele nepřátel. Mohou byt užiteční pro dosažení vašich cílů.

Armády, flotily a rádci jsou postupem času dražší. Ujistěte se, že na to vaše ekonomika stačí.

Stavba unikátních budov vám dodá primissima bonusy.

Posilováním výroby v provincii s cenným zbožím vyděláte víc, než v provincii s levným zbožím.

Máte-li nárok na provincii, její přidání k jádrovým bude výrazně levnější.

Ujistěte se, že vybojujete svůj válečný cíl, pomůže vám to rychleji zvýšit válečné skóre.

Agresivní expanze ovlivňuje vaše sousedy více, než vzdálené země.

Hlídejte si agresivní expanzi, mohla by se proti vám zformovat koalice.

Vazalizace a diplomatická anexe muže rozšířit vaši zemi bez znepokojení sousedů.

Shledáte-li hru příliš těžkou, snižte si obtížnost.

Válka je drahá? Nebojte se zvýšit válečnou daň nebo si vzít půjčku.

Každá skupina národních idejí ma přiřazenou jedinečnou sadu náhodných událostí. Některé jsou užitečné, jiné ne.

Císař Svaté říše římské může ustanovit nového kurfiřta, je-li jich méně než 7.

Před zbořením hradeb není příliš moudré vzít pevnost ztečí.

Galéry excelují v boji ve vnitrozemských mořích. Například v Baltském, Středozemním, nebo Černém moři.

Oslabení zabíjí. Přiřazení vůdce s vysokým manévrem sníží oslabení jednotek.

Snížení námořní podpory snižuje také obchodní sílu z lodí. Pokud máte hodně lehkých lodí, hodně snížením podpory ztratíte.

Válečné vyčerpání klesá v míru pomalu a za války vůbec ne.

Nezůstávejte stranou koalic. Jít do války s většinou vašich sousedů může být nebezpečné.

Můžete vypracovat nárok jen na sousední provincie, ale i na všechny provincie, sousedící přes mořskou zónu s vaší jádrovou provincií.

Mnoho akcí ma klávesovou zkratku. V tooltips se dozvíte víc.

Pro označení skupin nebo jednotek používejte CTRL+číslo. Stiskem čísla pak rychle vyberete skupinu či jednotku.

Lidé se obnovují pomalu. Zvažte najmutí několika žoldnéřských kompanií, ušetříte lidi.

Stiskem klávesy Home se přesunete na svou hlavní provincii.

Zkušený rádce je dražší než nezkušený. Než zkušené rádce najmete, ověřte si, že za ně opravdu můžete zaplatit.

Nesledujte při porovnání jednotek jen palbu a šok. Pamatujte i na ostatní modifikátory.

Pevnosti s vysokou úrovní opevnění jsou bez dělostřelců prakticky nedobytné. Ověřte si, že máte dostatek palebné síly.

Přesun armády ke vzpurné provincii může riziko vzpoury výrazně zredukovat.

Své flotily můžete použít k zablokovaní plavby nepřítele úžinou.

Své screenshoty najdete zde:../Documents/Paradox Interactive/Europa Universalis IV/Screenshots

Stiskem F11 uložíte screenshot ze hry.

Podržením klávesy SHIFT při zadávání cesty můžete definovat vlastní cestu.

Uloženou hru můžete smazat kliknutím na tlačítko Smazat uloženou hru.

Klávesy Z a C mohou být použity pro zrušení nebo potvrzení událostního nebo diplomatického rozhodnutí.

Klávesa B otvírá vyvažovací rozhraní armády.

V otevřeném vyvažovacím armádním rozhraní můžete klávesy Z a B použít k přesunu jednotek z jedné strany na druhou.

Klávesu B můžete použít pro zrušení volby nejvyšší armády nebo flotily při jejich vícenásobném výběru.

Osmani jsou ve hře nejsilnější stát. Proto jsou začátečníkům doporučeni pro první hru.

Pokud mají začátečníci pocit, že normální hra je moc těžká, mohou si nastavit velmi lehkou.

Při nastavení těžké obtížnosti je AI tak obratná, jak to jde, téměř beze všech cheatů.

Při velmi těžké obtížnosti je AI tak obratná, jak to jen jde a má mnoho cheatů, aby i hra za velký stát byla velmi těžká.

Využijte terén ve svůj prospěch! Rozestavte své armády tak, aby při jejich napadení útočník musel překonávat řeku, nebo těžko schůdný terén.

Armáda, obléhající pevnost v nepřátelském území, bude brána jako útočník, napadený v bitvě a utrpí terénní penalizace.

Zvládnout tuto hru trvá dlouho a není výjimkou, že se i po tisíci odehraných hodin naučíte něco nového.

Můžete prohrát jednu či více bitev a přece vyhrát válku. Často má smysl bojovat i po prvních neúspěších války.