Bostonská příručka aneb stratégem snadno a rychle

Česká verze příručky

Obsah

Předmluva....4
Úvodné slová Bostončana....4
Úvod ke hře a příručce....5
1. část – Návod pro začátečníky....6
1. Spuštění hry a rozdělení mapy....6
2. Národní zaměření....9
3. Výzkum....12
4. Výroba....14
5. Stavba....17
6. Obchod....19
7. Diplomacie....21
8. Politická síla....25
9. Lidské zdroje....28
10. Nábor divize a zásobování....31
11. Shrnutí....35
2. část – Válečná doktrína....36
1. Vedení války....36
2. Pozemní doktrína....39
2.1 Výzkum zbraní a pozemní doktríny....39
2.2 Hierarchie jednotek....40
2.3 Boj o provincii....44
2.4 Návrh šablon pozemních divizí....48
2.4.1 Armádní zkušenost....48
2.4.2 Typy praporů....49
2.4.3 Statistiky divizí....49
2.4.4 Vzory divizí....50
2.5 Vliv terénu na jednotlivé prapory....56
2.6 Vylodění a parašutisti....56
3. Letecká doktrína....58
3.1 Výzkum letadel a doktríny....58
3.2 Typy leteckých misí a letadel....58
3.2.1 Stíhačky....58
3.2.2 Velké bombardéry....60
3.2.3 Malé bombardéry....60
3.3 Letecké perutě....61
3.4 Letecké budovy....63
3.5 Letecké eso....65
4. Námořní doktrína....66
4.1 Statistiky lodí....66
4.2 Třídy lodí a návrhy....67
4.2.1 Hlavní lodě....67
4.2.2 Doprovodné lodě....67
4.2.3 Ostatní lodě....68
4.2.4 Čtvrtá skupina....68
4.3 Výzkum doktríny....69
4.3.1 Přítomnost flotily....69
4.3.2 Zabránění obchodu....69
4.3.3. Úder na základny....69
4.4 Výzkum námořnictva....69
4.5 Námořní rozkazy....70
4.6 Návrh flotily....71
4.6.1 Verze námořnictva pro doktríny Přítomnost flotily nebo Úder na základny....71
4.6.2 Verze námořnictva pro doktrínu Zabránění obchodu....72
4.7 Návrh lodí....73

Dodatek....78
1. Seznam DLC....78
1.1 Together for Victory....78
1.2 Death or Dishonor....78
1.3 Waking the Tiger....78
1.4 Man the Guns....79
1.5 La Resistance....79
1.6 Poland: United and Ready....79
2. Co v příručce chybí....80
3. Jak aktualizovat příručku....80
4. Závěr....81

Předmluva

Hearts of Iron IV není jednoduchá hra a proto jsme pro vás připravili příručku, ve které vám postupně vysvětlíme, jak hrát, na co si dát pozor, čemu se věnovat a jakou zvolit strategii. Bostončan, z jehož zkušeností příručka vychází, se hrou zabývá dlouhodobě, testuje různé možnosti a na našem fóru (forum.jajjun.com) publikoval značné množství návodů. Souhlasil s mou nabídkou jeho bohaté zkušenosti zpracovat do komplexního návodu. V jedné publikaci bude návod mnohem přehlednější, než v mnoha příspěvcích na fóru. Naším záměrem je zejména novým hráčům usnadnit pochopení hry a jejího fungování.

Všechny návody, rady a postřehy, uvedené v této příručce, poskytl Bostončan a já jsem je překlopil do pohodlné a dobře použitelné formy. Děkuji Bostončanovi, že umožnil vydání této publikace.

WhiteHorse

Tato příručka vychází z verze hry 1.8.0

Příručka byla sestavena výhradně pro server jajjun.com a její umístění na jiné servery je zakázáno!

Zejména přísně zakázáno je umístit ji jakoukoliv formou na Steam!

Úvodné slová Bostončana

Vitaj pri československom manuále do hry Hearts of Iron IV. Verím, že s mojou a WhiteHorseovou pomocou sa dozvieš všetky potrebné informácie a hru pochopíš. Maj však pri čítaní na pamäti, že viac ako z oficiálnych textov a príručiek, som vychádzal zo svojich poznatkov a skúseností a rovnako tak aj zo skúseností iných hráčov, pohádzaných kdekoľvek na internete. Čo sa týka názvov, tak som pracoval len s tým, ako hru preložil WhiteHorse. Ak bude táto hra na učiteľov úspešná a ty pochopíš aspoň väčšinu, s hrou si určite užiješ stovky hodín nehoráznej závislosti.

Hra Hearts of Iron IV sa v mojom pomyselnom rebríčku nečakane vyšplhala až na vrchol a to aj nad klenoty ako GTA, Mafia, H&D2, Vietcong či Total War. Spomeniem ešte, že zo série Hearts of Iron som hral iba trojku.

Ak ťa moje slová niečo naučia, pobavia ťa a neskôr ti pri zhadzovaní atómoviek začne od šťastia skákať palec na nohe, určite si na mňa spomeň. Aspoň poďakovanie za moju námahu uvidím rád. A teraz už do zbrane a hurá na nich! Teda na písmenká a obrázky!

Úvod ke hře a příručce

Důležité je především si uvědomit, co znamená real-time strategie se značkou grand. Laicky řečeno: hraješ strategii na nejvyšší možné úrovni. Žádné stavění věžiček a kasáren, těžba surovin ze zlatého dolu a přesouvání jednotek a hrdinů. Nyní už víš, co grand strategy není, ale pojďme dál. Real-time, alias reálný čas znamená, že každou vteřinu, kterou ty něco uděláš, něco udělá také každý jiný národ na světě a schválně píšu národ, protože to je další znak této grand strategy. Ty totiž budeš mít v rukách osud celého národa!

Hra pojednává o nejstrašnějším a zároveň nejdiskutovanějším období lidských dějin. O druhé světové válce, ale to už jistě víš. Uvádím to záměrně. V této hře se budeš nacházet v roli nejvyššího vůdce jednoho celého národa. Budeš mít na starost ekonomickou, vojenskou a diplomatickou sílu, výzkum a hospodářství celého suverénního území. Jednoduše řečeno, můžeš se stát Hitlerem Churchillem, Rooseveltem, Stalinem, nebo i takovým Benešem nebo Tisou. Teď tě trochu matu. Ty jimi vlastně nebudeš. Budeš někým, komu tito gentlemani a diktátoři budou sloužit. Tím se dostávám k možnostem hry.

Můžeš zmíněným pánům vyslovit nedůvěru a změnit v zemi režim. Můžeš zemi provést mírovým obdobím a zapojit se do druhé světové války. Můžeš ji také ignorovat. Nejlepší je, že můžeš hrát za kohokoliv na herní mapě. Hra tak nabízí minimálně tisíc scénářů. Například za Uruguay můžeš dřepět v Jižní Americe a jen sledovat, jak válka dopadne a vést místní válku proti Paraguayi. Za Japonsko se můžeš vykašlat na boj proti USA, obrátit se na západ a zahrát si na Čingischána. Za Polsko můžeš Německu ukázat prostředník, vzít si si násilím Německé území a vytvořit třeba Polskou říši. V době psaní tohoto úvodu jsem za Němce porazil Spojence, potom Italy. Cílem mé hry je šlechcetný úmysl ovládat všechny provincie na mapě a zůstat jediným státem. Takže stačí kus fantazie a máš nekonečnou hru.

Boj probíhá prostřednictvím divizí, leteckých perutéí a námořních flotil. Na závěr přicházejí i atomové bomby, přesně tak, jako v dané době. Začínáš v roce 1936. Scénáře hry končí v roce 1946 a pak už ti zbývá bojovat bez událostí a nového výzkumu. Všechno ovládáš klikáním myší na jedné obrazovce. Pozadí tomu všemu tvoří jedna velká herní mapa Země. Pak už jsou tu jen malé tabulky, středně velké tabulky a tabulky přes půl obrazovky. Co se navzájem ovlivňuje a jak to změnit, záleží na množství věcí a někdy rozhoduje i malý detail. Když však pochopíš základy, obsažené v první kapitole, hraním se naučíš čelit čemukoliv a případně se můžeš zeptat na fóru stránek jajjun.com. Sekce, věnovaná právě tomuto manuálu je na adrese

http://forum.jajjun.com/viewtopic.php?f=130&t=8606

Příručka je rozdělená na dvě části. V první tě konečně čeká pořádný tutoriál ke všem základním mechanismům hry. Po jeho přečtení budeš umět rozjet svou první hru a vyřešit úvodní „nenastavení“ téměř všech mechanismů hry. Tutoriál ve hře nám vysvětluje, jak co udělat, ale neřekne nám ani půl slova k tomu, proč to tak máme dělat. Proto by si každý začátečník měl současně s tímto návodem zahrát svou první hru a otestovat si tak herní mechanismy.

V druhé části pak najdeš návody jak válku zahájit a jak ji ukončit, Jak použít atomovky a jak vést občanskou, pozemní, leteckou a námořní válku. Najdeš tam vše, co k tomu patří od návrhu divizí přes ponorkovou válku až po následky atomovky, kterou shodíš. Zkrátka najdeš tam všechno, co pochopíš i při hraní hry a co už je pro zkušenější hráče, kteří již odehráli alespoň jednu hru a mají nějakou základní povědomost o fungování této strategie.

Rozhodně si projdi obě části i v případě, že nejsi nováček. Protože sám víš, že muž z Bostonu má pro tebe vždy užitečné informace ;-) Pokud tě napadne něco, co by se v této příručce mělo objevit, určitě mě neváhej kontaktovat. Na konci najdeš závěrečnou řeč a to pro tebe bude signál, že názkům zcela jistě nakopeš zadek! Nebo se zastav pokecat na fóru, když někdo bude nakopávat ten tvůj!

1. část – Návod pro začátečníky

1. Spuštění hry a rozdělení mapy

Před spuštěním hry je nutné položit si pár otázek a podle svých potřeb si hru správně nastavit.

a) chci si všechno postavit sám od úplného začátku, nebo chci naskočit do rozjetého vlaku těsně před válkou a okamžitě se zabývat bojem?

- já volím vždy, i v této ukázce, rok 1936. V druhém případě by to byl rok 1939.

b) za koho budu hrát?

Ve hře máme čtyři politické směry. Na začátku jsou kromě toho ještě tři frakce. No a pak tu máme svět, rozdělený na osmdesát dva státy. Sedm států je zvýrazněných, protože mají do začátku hry nejlepší podmínky. V těsném závěsu jdou podle počtu továren Čína, Polsko, Španělskoa Československo.

Jediné Španělsko nemá změněné národní zaměření, proto si ho vyberu pro tuto ukázku. Má také přístup k moři a budu ti tak moci ukázat, jak vyrábět lodě. To bych ve hře za naši zemi nemohl. Kromě toho se Španělsko hodí pro trénink, protože Německo ani Spojenci o tebe ve válce nebudou mít zájem a přesto si budeš moci vychutnat, jak se bojuje. Hned na začátku totiž čeká Španělsko událost Španělská občanská válka. Pro inspiraci, kam až se dá dotáhnout právě tahle hra, si najdi na fóru můj report ze hry za Španělsko.

c) chci, aby se AI držela historie, nebo chci, aby měla volnou ruku a aby hra byla zajímavější a zcela nepředvídatelná?

Než se naučíš hrát, doporučuji držet se historie. Němci zde hrají hlavní roli a dokud do toho nezasáhneš, vše probíhá přibližně tak, jako v historii. Příště už budeš vědět, jaké nastavení chceš.

Jsme ve hře. Co uděláme, než spustímě běh času? Vyřešíme upozornění, jak nás učí tutoriál od tvůrců hry:

Obr. 1 - Upozornění (výřez z mapy světa na obr. 2)

Obr. 2 - Mapa světa

Herní mapa, výzkum, výstavba, výroba, národní zaměření, nábor... ?

To jsou všechno velmi důležité herní mechanismy. Na začátku hry se nic nezkoumá, nevyrábí ani necvičí. V této první části příručky si kapitolu po kapitole všechno podrobně vysvětlíme. Najdeš zde základní informace a tipy a ještě jednou zdůrazňuji, abys vše četl postupně. V druhé části najdeš návody, které ti pomohou vyhrát válku a také zjistíš, jak jednotlivý boj funguje a jak ho úspěšné vést.

Rozdělení herní mapy

Nejdřív je nutné si ujasnit, jak je mapa v Hearts of Iron rozdělená, jinak bys mě místy nemusel chápat. Především je to rozdělení na <u>základní mapu</u> a <u>pozemní bojiště</u>.

- každé území vlastní nějaká země. Takovou zemí je například Španělsko a jeho území na Pyrenejské poloostrově a v Africe.

- nižší úrovní jsou státy. Název je trochu zavádějící a proto jako příklad použiji Československo. Státy jsou pro nás v této hře Čechy, Sudety, Morava, Jižní Slovensko, Východní Slovensko či Podkarpatská Rus atd. Je jich celkem devět. Rozdělení na státy je důležité hlavně pro výstavbu a ekonomiku.

- nejnižší úrovní jsou provincie. Těch je v každém státu několik. Ve hře jich bude více než tisíc. Každá provincie má svůj specifický terén, případně vítězné body, ale víc i o tom řekneme v příslušné doktríně. Toto rozdělení je důležité především pro pozemní armády a pozemní boj.

Druhou mapou je námořní strategická mapa, která slouží hlavně pro ovládání našich flotil a boj na moři. Víc si řekneme v námořní doktríně.

- rozdělené a zvýrazněné jsou námořní oblasti. Vidíš ale i základní a letecké rozdělení na souši.

Třetí a poslední mapou je letecká strategická mapa pro vzdušný boj.

- tato mapa ti ukáže letecké sektory. Například Československo je jeden letecký sektor a Pyrenejský poloostrov je také jeden letecký sektor, ale Německo je rozdělené až na tři letecké sektory.

Víc v letecké doktríně. Na závěr jen řeknu, že těch map je víc. Například mapa zásobování, odporu, surovin, frakcí atd. Všechny se přepínají vpravo dole a pokud na nich bude nutné něco vysvětlit, bude to v dalších

kapitolách. Výuku zahájím národním zaměřením, které určuje směřování naší země. Totéž platí pro země, ovládané počítačem.

2. Národní zaměření

Všeobecné informace:

- zkoumat můžeš jen jedno zaměření současně.

- každé zaměření se uplatní po sedmdesáti dnech nepřetržitého zkoumání a spotřebuje jednu politickou sílu denně. Abys mohl zkoumat, musíš nejdříve splnit požadované podmínky.

- až se výzkum dokončí, získáš zvolené národní zaměření. Hra potom aktivuje účinky, které najdeš v jeho popisu. Můžeš tak ovlivnit nejen svou, ale i jinou zemi. To záleží na jednom každém zaměření.

- zkoumat zaměření ale vůbec nemusíš a můžeš si tak šetřit politickou sílu. Bostončan ti to ale na začátku hry, kdy není nad to mít dobré zaměření, rozhodně nedoporučuje.

- může dojít k situaci, kdy už nemáš co zkoumat. Pak lze využít jedno z osmi zaměření, které ti permanentně bude poskytovat určité účinky a jeho výzkum se nikdy neukončí.

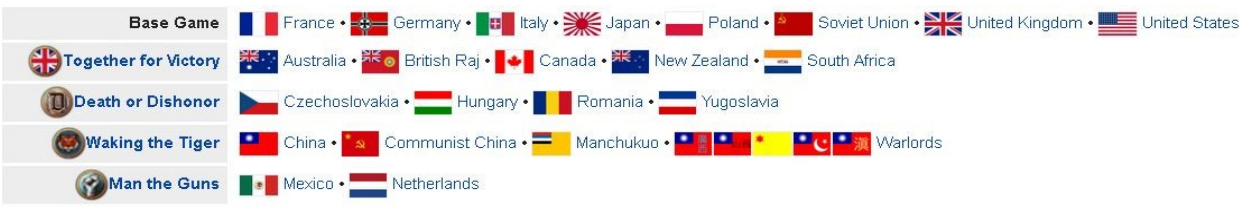
- zkoumané zaměření můžeš zrušit, ale z dosaženého postupu se zachová jen deset dnů.

- každá země má tři stromy zaměření, které ti zlepší pozemní síly, letecké síly a námořní síly. Pak je tu strom, ktery pomáhá ekonomice a nejdůležitější strom, který ovlivňuje politiku země. Mohu se mýlit, ale mají to tak asi všechny země. Dokonce i Československo má strom pro námořnictvo. Aby se odemkl, musí ale země ovládat provincii, která má přístup k moři.

- hra po DLC Man the Guns obsahuje téměř třicet předělaných zemí se specifickými zaměřeními, která jiné země nemají. Hlavně při hře za tyto země nezapoměň nejdřív prostudovat zaměření a zamysli se nad cestou, kterou se budeš ubírat. Ve hře za Francii jsem se jednou Němcům ubránil a jednou ne, právě kvůli špatnému výběru zaměření. Jako příklad pomůže také československý strom stavby bunkrů. Díky němu se skvěle připravíš na útok Německa a bez něj naopak nepřežiješ.

- pak tu jsou nepředělané zamě, jako je Španělsko, keré tvoří dvě třetiny světa. Bostončan ti doporučuje, abys zvážil hru za Brazílii a až pak se pustil do hry za předělané země. Budeš vědět, co a jak a celkově si hru více užiješ, než kdybys opakoval hru třeba za Brity.

Jak se do hry přidávala nová DLC a nová zaměření pro země, můžeš vidět na obrázku 3. Některá DLC také ovlivnila nebo rozšířila stará zaměření. Bostončan proto radí aktualizovat hru i v případě, že nechceš podporovat tvůrce jejím nákupem.



Obr. 3 - Země s vlastním zaměřením

Na závěr je důležité zmínit se o některých zajímavých zaměřeních ve hře, abys pochopil, jak jsou národní zaměření vlastně myšlena. Dokonale se k tomu hodí Německo:

Obr. 4a - Národní zaměření Německa

1. Demilitarizace Porýní – podle historie ti to zpřístupní dvě průmyslové oblasti Německa. Pokud podle historie nehraješ, je určitá šance, že ti Francie okamžitě vyhlásí válku.

2. Anšlus Rakouska – podle historie anektuješ celé Rakousko. Pokud podle historie nehraješ, Rakousko to může odmítnout a musíš ho dobýt.

3. Gdańsk nebo válka – (viz obr. 4a) nejdůležitější zaměření ve hře, kterým předložíš Polsku ultimátum. Když ti nevydá přístav, můžeš mu vyhlásit válku a zahájíš tím druhou světovou válku.

4. Hitlerova opozice – zaměření alternativního směru Německa. Díky tomuto „stromu“ můžeš vykopnout nácky z Německa a udělat z něj demokratickou zemi, nebo obnovit císařství.

Obr. 4b - Španělská zaměření

Bostončanovy rady při hře za Španělsko:

Španělská zaměření nejsou zajímavá, ale stále se hodí. V politice mohou zrychlit zisk politické síly a následně rozhodnout, zda zůsteneme demokraty, nebo půjdeme dobyvatelskou cestou jako fašista či komunista, případně zda vstoupíme do nějaké frakce.

Hlavně se neboj, v této hře není fašista jako fašista a každý hned neroztrhá Československo. Vždyť i takové zničení Portugalska nám na počátku pomůže rozběhnout naši ekonomiku!

No a když už jsme u té ekonomiky, tak právě tento strom doporučuji stejně jako politický strom. Nastartujeme si výrobu i výstavbu a na konci tohoto stromu nás čekají dvě zaměření, která nám zrychlí výzkum.

3. Výzkum

Všeobecné informace:
- každá země má na začátku určitý počet výzkumných slotů. Díky národním zaměřením jejich počet můžeš zvýšit. Maximum je pět slotů. Rychlost výzkumu v jednotlivých oblastech můžeš zrychlit i vládními kontrakty a celkový výzkum můžeš ovlivnit obchodním zákonem o vývozu surovin. Víc v kapitole politická síla.

- všechny země mají k výzkumu stejné technologie. Ty rozvinutější však mohou mít určité technologie již vyzkoumané.

- v každém slotu se zkoumá jen jedna technologie a zkoumat můžeš cokoliv. Výzkumu některé nové technologie může bránit jen absence její vyzkoumané starší verze.

- pozor na rok, ve kterém bys měl danou technologii zkoumat. Když budeš příliš rychlý, zbytečně přijdeš o několik týdnů výzkumu.

- ve hře vidíš, kolik dní se technologie bude zkoumat, případně o kolik let předčasně ji budeš zkoumat. Důležitější je, že vidíš účinky zkoumané technologie.

- až technologii vyzkoumáš, aktivují se její účinky, nebo se ti ve výrobě odemkne nová, modernější zbraň nebo budova.

- výzkumem si můžeme vylepšit hlavně výzkum, ekonomiku, nebo pomocí doktrín také boj našich jednotek. Odemknout si můžeme tanky a děla, lodě, speciální jednotky pěchoty, radar, rafinérii nebo například v roce 1945 i atomovou bombu.

- výzkum můžeš kdykoliv bez penalizace pozastavit a změnit. Starý výzkum se uloží a až uznáš za vhodné, můžeš se k němu vrátit a pokračovat v něm.

- poslední věc, na kterou upozorním, je vliv národních zaměření na výzkum. Některá zaměření totiž výzkum velmi zrychlují. Když nový typ stíhačky zkoumáš o 100% rychleji a doba výzkumu poklesne z 200 dnů na 100 dnů, rozhodně to pomůže.

Obr. 5 - Výzkum

Bostončanovy rady při hře za Španělsko:

Je mír, proto dám přednost výzkumu, který zlepší výstavbu a výrobu. Nebudu zkoumat zbraně, dělostřelectvo a nová letadla, když je minimálně první rok vůbec nebudu vyrábět.

Je také nutné si uvědomit že mám jen tři výzkumné sloty a ještě nějaký čas je mít budu. Podle toho budu i v prvních letech hry vyrábět zbraně pro armádu, letectvo a námořnictvo a nebudu zbytečně výzkum a výrobu zdržovat novými technologiemi, na které nemám kapacitu.

Ve hře spolu vše úzce souvisí. Tak, jako vylepšení slabého výzkumu závisí na zaměření, tak je na pokroku ve výzkumu závislá výroba zbraní. Pamatuj na to. Nyní přejdu k tak často zmiňované výrobě.

4. Výroba

Všeobecné informace:

- výrobu zajišťují vojenské továrny a doky. Jejich počet zvýšíš buď výstavbou na svém území, národním zaměřením, nebo dobytím nových území, kde se už továrny nacházejí.

- vyrábět můžeš vše, co už jsi vyzkoumal. Výrobní licenci ti ale může poskytnout i jiná země, která už daný výrobek vyzkoumala. Po vyzkoumání nové a lepší verze zbraně musíš zastaralou zbraň, kterou už vyrábíš, ve výrobní lince nahradit ručně. Hra tě na výrobu zastaralých zbraní vždy upozorní.

- dávej pozor na letecké bombardování továren a na zvýšený odpor s následnou sabotáží továren partyzány. Když máš doky či továrny poškozené, nebudou nic vyrábět a musíš je pomocí civilních továren opravit.

- jednotlivé výrobní linky a vyráběné lodě musíš zásobovat dostatečným množstvím surovin. Když je surovin nedostatek, výroba se omezí. Když nebudou žádné, výroba se pozastaví a továrny budou přidělené k výrobě úplně zbytečně.

- která výrobní linka nebo výroba lodě je pro tebe důležitá si určíš sám. Ta nejvýš v pořadí dostane vždy suroviny, továrny, nebo doky přednostně.

- patnáct továren či doků znamená nejvyšší rychlost výroby. Jedna přiřazená továrna naopak nejnižší.

- některá národní zaměření nám umožní zkrátit dobu výroby. Rychlost ovlivníš i obchodním zákonem o vývozu surovin

- každou zbraň, tank, letadlo nebo loď si můžeš přejmenovat a modifikovat podle své potřeby. Kromě síly a schopností jednotky se ale upraví i výrobní cena, od níž se pak určuje čas, nutný pro dokončení výroby. Právě mě napadá, proč jsem nikdy nevynalezl stíhač Boston, tank Boston, torpédoborec Boston...

a) vojenské továrny a linky:

- továrny mohou být na jakémkoliv území na světě, které na to má kapacitu.

- vyrábějí zbraně, vybavení, děla, tanky a vozidla pro pozemní armádu.

- vyrábějí všechny typy letadel pro letectvo.

- na jedné lince se vyrábí jen jeden typ výrobku.

- můžeš mít libovolné množství linek i na stejné vybavení, omezuje tě jen kapacita továren a sutroviny.

- křížek u výrobní linky říká, kolik kusů tohoto výrobku divize potřebují, aby byly plně vybavené pro boj a totéž platí pro výcvik. Ikona domečku znamená, že vybavení se už skladuje a uschovává k budoucímu použití. Žlutá šipka říká, že vyrábíš něco, co nahrazuje starý rezavějící šrot, kterým jsou tvoji vojáci vybaveni. Určitě si zamiluješ okamžik, kdy dáš do výroby v roce 1942 nejnovější a nejvyšší úroveň pěchotní zbraně a vyskočí na tebe hláška, že musíš vylepšit ještě více než 200 000 zastaralých ručních zbraní. Ty ale vyrábíš dvě stovky za den a za rok vyrobíš stěží 70 000 zbrání.

- velmi důležitá je zde výrobní efektivita. Jakmile vyměníš produkt, který se na dané lince vyrábí, ztrácíš celou efektivitu linky, výroba se znovu rozbíhá od nízkých hodnot a narůstá velmi pomalu. Maximální efektivitu můžeš zvýšit výzkumem.

Obr. 6 - Výrobní efektivita

Příklad na obr. 6 je z mojí hry za Německo. Na prvním místě je efektivita 10% a nově zadaná linka. Pod ní je zaběhnutá linka s 66%. Rozdíl ve výrobě je až sto ručních zbraní za den.

b) námořní doky a výroba lodí

- doky mohou být jen na území s přístupem k moři a samozřejmě s volnou kapacitou.

- vyrábějí všechny typy lodí a ponorek pro flotily a pro zásobu obchodních lodí. Obchodní lodě nebojují, ale slouží k transportu jednotek a přepravu surovin a zásob po moři.

- výroba lodí je jiná v tom, že velké lodě, tedy letadlové lodě, bitevní lodě a těžké křižníky může najednou vyrábět jen pět doků. Malé lodě, jako jsou ponorky, torpédoborce a lehké křižníky může vyrábět deset doků a obchodní lodě až patnáct doků.

- můžeš vyrábět neomezené množství lodí, samozřejmě i stejného typu. Podstatné jsou opět jen doky a suroviny.

- tady efektivita neexistuje. Když zrušíš výrobu lodě, ztratíš ji celou a musíš stavět od začátku. Bitevní loď se staví strašně dlouho, takže si dobře rozmysli, co děláš.

- neboj se ale, že už máš vyzkoumanou novou loď a vyrábíš či používáš staré typy. Na starý trup si můžeš nasadit nové a lepší technologie i zbraně. Bude tě to však stát nějaké výrobní kapacity.

Bostončanovy rady při hře za Španělsko:

Mám neuvěřitelných sedm vojenských továren a čtyři doky. Nemůžu si tedy příliš vyskakovat. Není ale nutné si zoufat, hra teprve začíná. V roce 1943 jsem měl v jedné povedené hře přes čtyři sta továren a přes sto doků. Je proto jasné, že musím tyto počty co nejdříve začít zvyšovat, jinak mi silné země ekonomicky utečou a za pár let mě počtem divizí převálcují.

Prvním krokem bude zvýšení výroby ručních zbraní. Přiřadím k výrobní lince, která vyrábí ruční zbraň Bostončan v36, tři volné vojenské továrny. Je to dobrý krok, protože je známo, že každý Španěl chce mít něco takového ve své výbavě.

Námořní výrobu jsem si upravil trochu víc, jen abys mohl na obrázku vidět, jak dlouho se vyrábí taková bojová loď. Chybí mi jen chrom a do nejrychlejší výroby jeden námořní dok. Vysledkem je momentálně výroba trvající dva a půl roku. ARE Espaňu tak na moři skoro ani neuvidíme. Máme už ale rozdělenou výrobu a tak přejdu k tomu, jak počet těchto továren a doků zvýšit.

Obr. 7 - Výroba

5. Stavba

Všeobecné informace:

- díky civilním továrnám můžeš na svém území stavět různé druhy budov a opravovat ty poškozené.

- získat je můžeš samozřejmě stavbou, ale to trvá příliš dlouho. Ideálně si je vezmeš násilím od jiné země. Počet civilních továren ti zvyšují také národní zaměření.

- civilní továrny mohou být v každém státě, kde je pro ně místo. Kapacitu zvýšíš výzkumem technologie „Průmysl“. Výstavbu můžeš zrychlit výzkumem technologie „Stavba“.

- jeden výrobní slot se věnuje vždy jen jedné budově a maximální rychlost zajišťuje patnáct civilních továren. Ke stavbě nejsou nutné suroviny.

- v pořadí staveb si můžeš určit, co se bude stavět jako první, druhé, třetí atd.

- když budeš mít patnáct a méně továren, budeš moci stavět jen jednu budovu. Když budeš mít šestnáct až třicet továren, budou to dvě. Dalších patnáct ti umožní stavět tři budovy atd. Limitem je stejně jako ve výrobě jen kapacita tvých továren.

- do stavby se započítává i oprava poškozených budov. Poškozené mohou být i civilní továrny. Poškození budov vzniká především po leteckém bombardování, nebo při boji divizí o danou provincii, kde je například bunkr nebo radar. Dej si také pozor na partyzány a sabotáže továren. Poškozená budova je nefunkční až do doby její kompletní opravy a automaticky se ti zařadí na konec stavební fronty. Pokud je pro tebe důležitá, můžeš si ji přesunout na první místo a oprava začne ihned.

- civilní továrny slouží také ke zpracování surovin, dovezených díky obchodu. Víc o obchodu si řekneme v další kaitole.

- důležité jsou dva typy zákonů:

a) obchodní zákon ti umožní vyvážet 0 - 80% vytěžených surovin a za to dostaneš 0 - 15% továren navíc.

Obr. 8 - Výpočet továren na spotřební zboží

b) hospodářský zákon upravuje počet civilních továren, přidělených k výrobě spotřebního zboží pro civilní obyvatelstvo. Autoři hry tím nahradili výrobu potravin a jiných věcí pro obyvatele. Při nejmírnějším zákoně „Civilní ekonomika“ nemůžeš využívat až 35% civilních továren. Naopak při zákoně „Úplná mobilizace“ je to jen 10% a zbývajících 90% je už jen pro tvé vojenské záměry. Víc v kapitole o politické síle.

Příklad:

Výzkumem jsem zrychlil výstavbu o 40%. Obchodním zákonem a vývozem surovin jsem získal padesát tři továren. Ekonomickým zákonem jsem obyvatelstvu nechal 20% továren a díky stabilitě jsem číslo snížil na 16%. Výsledek těchto rovnic vidíš na obrázku. I tvůj učitel matematiky se u tohoto příkladu právě otřásl?

Co můžeš stavět a jaké jsou úkoly těchto budov ve zkratce:

a) civilní továrna zajišťuje stavbu nových budov a opravu poškozených. Umožní ti dovážet suroviny z jiných zemí.

b) vojenská továrna a námořní dok vyrábí zbraně, letadla a lodě pro tvou armádu.

c) infrastruktura může mít deset úrovní a každá zrychluje výstavbu v jednom státu o 10%. Také zrychluje pohyb jednotek a zvyšuje kapacitu převezených zásob přes daný stát. Poškozená infrastruktura zhorší mimo popsané věci i těžbu surovin. Na úroveň infrastruktury se můžeš podívat na mapě - F8

d) rafinerie nám nahrazuje zdroje ropy a v malém množství ji vyrábí.

e) zásobník paliva je vlastně sklad ropy. Vyplatí se jen v případě, že máme ropy přebytek.

f) jaderný reaktor postavíš a on ti začnš sám vyrábět atomové bomby.

g) raketové stanoviště je odpalovací rampa pro rakety, jako byly německé V1 a V2. Atomové bomby tuto budovu vůbec nepotřebují.

h) radarová stanice - s každou úrovní zvyšuje svůj dosah. Proto ji nestav v každém státu.

U nepopsaných budov není nic, co bych ti mohl vysvětlit či poradit. Postačí popis ve hře. Pokud ne, tak se poptej na fóru.

Bostončanovy rady při hře za Španělsko:

Vždy na začátku hry naplno vybuduji infrastrukturu hlavního města. Pokud na to jako ve hře za Německo nemám v nabídce národní zaměření. Potom začínám zvyšovat počet vojenských továren a sem tam přihodím i námořní doky. Takto postupuji stát od státu až do vypuknutí války.

Podle polohy na mapě stavím radarové stanice tak, aby se vzájemně příliš nepřekrývaly. Podle zdrojů ropy občas postavím i nějakou rafinerii. Je však velmi drahá a tak to dělám jen výjimečně, když jsem na suchu. Ostatní budovy stavím rovněž podle situace. Například bunkry nestavím, pokud mám v plánu být dominantní a útočit a podobně.

Obr. 9 - Stavba

Mám devět civilních továren. Prvním větším krokem ve hře bude dobýt nějaký stát a jak už jsem uvedl, Portugalsko je kvůli své poloze a síle kandidátem číslo jedna.

6. Obchod

Všeobecné informace:

- suroviny jsou velmi důležité pro výrobu zbraní, letadel a lodí. Každá vyráběná položka vyžaduje určitou surovinu.

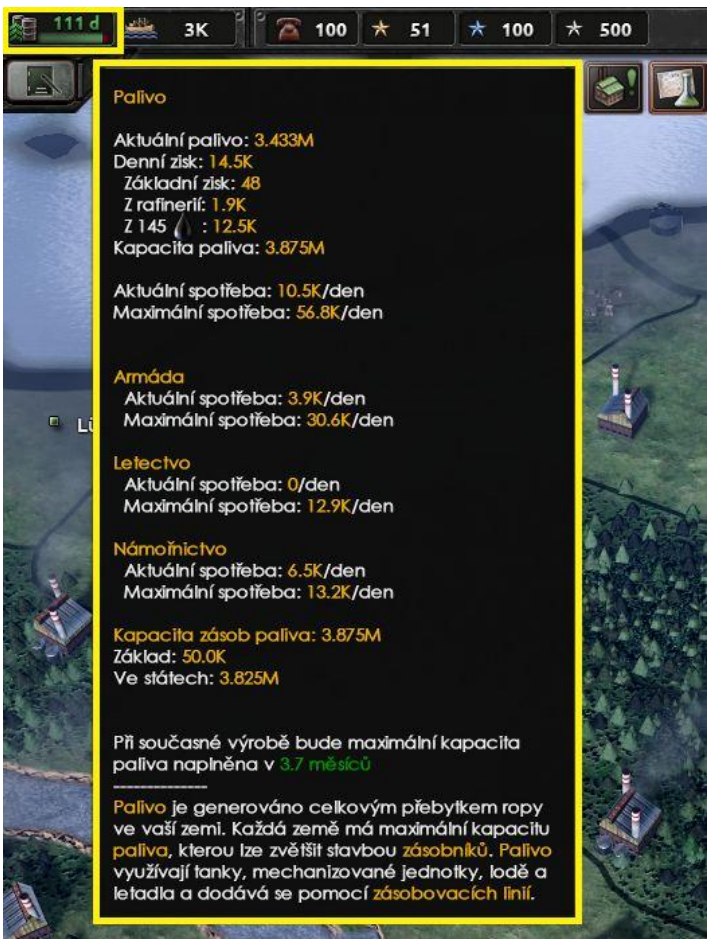
Obr. 10 - Strategické suroviny

- surovin je šest. Pět z nich potřebuješ pro výrobní linky a námořní doky.

- suroviny těžíš na vlastním území. Další možnost je výměna za civilní továrny a jejich dovoz od neutrálních nebo spojeneckých zemí. Každých osm jednotek stojí jednu civilní továrnu.

- téhle situaci (obr. 10) říkám „za vodou“. Všimni si, že díky obchodnímu zákonu „Exportní zaměření“ vyvážím 50% surovin na podporu ekonomiky a výzkumu, ne jen na výrobu. Není podstatné, jestli je od tebe nějaká země také dováží. Ty už je prostě nemáš k dispozici a za to získáš bonusy k výzkumu, výstavbě a myslím, že i k výrobě.

- hlídej si své obchodní námořní trasy. Nepřátelské ponorky ti budou potápět obchodní lodě a sníží množství nebo úplně potopí všechny suroviny, které si necháváš po moři dovážet. Obchodní lodě se berou vždy ze zásob té země, která surovinu dováží, ne od té, která je vyváží. Víc v kapitole o námořní doktríně.



Obr. 11 - Spotřeba armád

- je vhodné plánovat vojenský postup tím směrem, kde leží území, která mají pro tvou plynulou výrobu důležité suroviny. K tomu využij mapu zdrojů - F7.

- specifická kategorie je ropa (obr. 11). Tvoje výrobní linky ji tak jako ostatní suroviny nepoužívají, ale potřebuješ ji přímo pro svoje auta, letadla, tanky a lodě. Když nebudeš mít ropu, flotily a letadla se ani nehnou. Pozemní divize se budou hýbat velmi pmalu, nebo vůbec. Flotily a letadla budou mít v boji extrémně nízkou efektivitu (možná se ani nezapojí do boje, tohle nevím jistě). Přesně jako ve skutečnosti je proto ropa nejdůležitější surovinou a ty bys na tom, zda k ní máš nebo nemáš přístup, měl postavit svou taktiku, směřování země a hlavně složení armády. Koně například ropu nepotřebují. Pěší divize bez podpůrných oddílů, tedy nákladních aut, rovněž ne.

- na obrázku vidíš, kolik ropy ti která armáda spotřebovává a naštěstí i to, jaká může být maximální spotřeba. Takže dokud nebude zajištěná ropa, nebude žádný Blitzkrieg, generále Guderiane!

Bostončanovy rady při hře za Španělsko:

Když nic nevyrábím, vlastně ani nic nepotřebuji. Tedy až na pár jednotek chromu pro mou bitevní loď. Jakmile se pořádně rozjede výroba, bude všechno jinak.

Podívám se proto na mapu surovin a co nevidím? Portugalsko má velmi bohaté zásoby hliníku a já ze zkušenosti vím, že dělo spotřebovává hliník (to můžeš vidět na obrázku 7 v kapitole Výroba). Počítám dobře a právě jsem potřetí mluvil o Portugalsku? Dál není o čem uvažovat. Směr, kudy se budu vojensky ubírat, je jasný. Vlastně je tu taková maličkost... Ten strejda v čele mojí vlády je demokrat a obránce míru. Abych mohl být agresivní dobyvatel, potřebuji fašistu nebo komunistu. Vysvětlíme si tedy základy diplomacie a útok zatím odložíme.

Obr. 12 - Obchod Španělska

7. Diplomacie

Všeobecné informace:

- vzpomeň si, že na začátku při výběru země jsem mluvil o frakcích a politických směrech.

Frakce 1/2:

- na začátku hry jsou tři frakce - Spojenci, které vede Velká Británie, Osa, kterou vede Německo a Kominterna, vedená Sovětským Svazem.

- frakcí může být neuvěřitelně mnoho. Japonsko a Itálie se mohou vykašlat na Osu a mohou mít vlastní frakci. Francie a USA taktéž. Dokonce i Polsko a Československo mohou vytvořit vlastní frakci a spojit se se svými sousedy proti silnějším zemím. K tomu ti dopomohou národní zaměření.

- na vytvoření frakce ale musíš někoho přizvat, protože samotná země frakci založit nemůže. Pokud jsi šéfem frakce, můžeš zemi zase vyhodit a zůstat sám, nebo pozvat jinou zemi. Má to dvě podmínky. Zaprvé to pozvané zemi musí vyhovovat a musíte si být vzájemně sympatičtí. Takže pokud válčíš, asi do tvé frakce nevstoupí neutrální země, protože se nechce nechat zatáhnout do války. To už ale zabředávám do vztahů mezi jednotlivými zeměmi. Ty jsou logicky nastavené tak, jak to bylo v dané době ve skutečnosti, nebo přinejmenším podobně. Nyní si zapamatuj, kde jsem skončil! Musím ti nejdříve krátce vysvětlit, proč máme na začátku právě tři frakce.

Politické směry:

- máme tedy čtyři režimy - demokratický, fašistický, komunistický a neutrální. Důležité jsou pro nás však tři, protože ve druhé světové válce hrály rozhodující roli. Režim v každé zemi lze změnit, ale vždycky to něco stojí a hlavně to nějaký čas trvá. Víc v kapitole Občanská válka. Pokud hrajeme historickou hru, tak se režim v zemích, ovládaných AI, obvykle změnit nedá.

- každý režim je specifický a diplomatické kroky země jsou omezené tím, kolik procent napětí je ve světě. Hra začíná na 0% a po dobu války je to už 100%. Vidíme to vpravo nahoře pod planetkou.

a) demokratický režim zastupuje obranu svobody a míru. Občané mohou svobodně volit. Hlavní země jsou Velká Británie, Francie a USA. No a samozřejmě Československo! Tento režim je navíc omezený nepětím ve světě. Válku můžeš vyvolat, až když je ve světě 100% napětí, ale za to můžeš napětí i snižovat různými garancemi nezávislosti a podobně. Mě jako dobyvatele hra za tenhle režim nikdy moc nebavila

b) fašismus zastupuje agresivní země s úmyslem dobývat nová území a vést války. Volby neexistují. Samozřejmě se jedná hlavně o Němce, Italy a Japonce. Napětím ve světě nejsou omezeni a jsou specifičtí tím, že pokud vedou válku se zemí ze silné sedmičky, mohou jakékoliv zemi vyhlásit válku o 80% rychleji. Vysvětlím to později při vyhlašování války. Za fašisty jsem klasicky dobyl zemi a připojil ji k vlastnímu území. Největší výzva je pochopitelně dobýt celou Zemi a být jediným státem.

c) komunismus je samozřejmě velmi podobný fašismu. Zastupuje ho jen Sovětský svaz a je specifický tím, že cena za vytvoření loutky je o 30% nižší. Nabízí se zde scénář zrodu zemí Varšavské smlouvy, tak jak ho známe z historie. Zemi sice dobýt, ale neanektovat ji.

d) neutrální režim mají země, které se nepřiklánějí ani k demokracii, ani k dalším režimům. Je to vlastně takový nemastný neslaný střed, jako když se nedokážeš rozhodnout, jestli jsi muž nebo žena. Tyto země jsou přímo ideální ke zmanipulování diplomatickou cestou a ke změněn režimu. Napadá mě hlavně Polsko, které je asi nejsilnější země s tímto režimem. Ve hře za Polsko jsem okamžitě změnil režim, takže i to mě utvrzuje v tom, že je to režim do počtu a jeho výhody a nevýhody moc neznám.

Frakce 2/2:

- pamatuješ si, co jsem říkal o vytváření frakcí? Ne? Nevadí, ale teď už dávej pozor. Nyní ti ukážu, jak se Španělsko dívá na tři země a jak je to naopak. Snad si uděláš obrázek o tom, jak to ve vztahu mezi zeměmi vlastně je:

a) Portugalsko nezajíma nás a stejné je to z jejich strany. Máme však odlišné ideologie a proto je tam zárodek nenávisti. (Obr. 13)

Obr. 13 - Vztah s Portugalskem

b) Československo je skoro náš kámoš. Jen proto, že máme stejné demokratické režimy a nelezeme si do svých teritorií. Kdybychom zapracovali na zlepšení vztahů, mohli bychom spolu uzavřít například pakt o neútočení. To je kvůli našim vztahům na hodnotě -18, což rozhodně není mnoho. Jakmile by hodnota dosáhla +1, otevřela by se možnost začít jednat.

Obr. 14 - Vztah s Československem

Obr. 15 - Odmítnutá diplomacie

c) Uzavřu to Británií, která má rovněž demokratickou vládu. Jenomže já jako Španělsko si nárokuji Gibraltar a ten vlastní Británie. Proto jsou naše vztahy poněkud pošramocené. Není to však nijak zásadní překážka, kdybychom s nimi chtěli jednat a případně později vstoupit do frakce Spojenců.

Obr. 16 - Vztah s Velkou Británií

- tyto vztahy se později událostmi ve hře různě rozvíjejí a Bostončan je nikdy vlastně neřešil a nesledoval. Je ale dobré vědět, že něco takového ve hře je. Hlavně co se týká přizvání do frakcí. Dobrý příklad je ještě německo-polský vztah. Nemci si nárokují polské území a proto jsou to jasní nepřátelé už před datem 1.9.1939. Spolu se asi sotva potkají ve frakci, ale i tohle je v této hře možné.

Vyhlášení války, válečný cíl a nezávislost:

- abys vyhlásil válku, musíš nejprve vůči zemi uplatnit válečný cíl.

- válečný cíl ti poskytne národní zaměření, nebo si ho můžeš v diplomacii za politickou sílu ospravedlnit. Jako demokrat musíš čekat na 100% napětí ve světě. Fašisti a komunisti tak mohou učinit hned. Každé nové ospravedlnění trvá déle, pokud jsi to staré ještě nedokončil. Růst napětí ve světě jeho cenu snižuje.

- až získáš válečný cíl, máš několik měsíců nebo roků, abys určené zemi vyhlásil válku. Jinak tě postihne mírná penalizace za zbytečnou provokaci a o válečný cíl přijdeš.

- při vyhlášení války si dej pozor, jestli tvému cíli někdo nezaručuje nezávislost. Když mu v tomto případě vyhlásíš válku, můžeš spusti reakci, na jejímž konci proti tobě místo jedné země bude bojovat celá frakce Spojenců.

Příkladem je USA a jejich garance nezávislosti každé zemi v Jižní Americe. Bostončan ti radí, abys myslel na to, že pokud budeš i ty zemí v Jižní Americe a nebudeš členem frakce, můžeš tam vesele bojovat s jednou zemí za druhou, dokud nedobudeš celý kontinent. USA totiž bude zaručovat nezávislost i tobě. To je pěkný scénář pro jednu z prvních her, ve které si otestuješ, co jsi se naučil.

- právě fašisti umějí ospravedlňovat válečný cíl o 80% rychleji, pokud bojují například proti Velké Británii. Při válce proti Spojencům můžeš tedy vyhlásit válku komukoliv a velmi rychle tak dobýt více zemí. Všechny poražené země se ale přidají do frakce Spojenců a jejich území až do konce války nevlastníš, ale jen spravuješ.

Dobrovolníci:

- dobrovolníci jsou divize, které jsi vyslal do cizí války.

- ovládáš je ty a budou bojovat nebo ustupovat až do konce války, nebo do zničení divize či jejího zajetí nepřítelem. Nebudeš je moci stáhnout.

- stejně můžeš do války vyslat i letadla.

- každá země má podmínky pro vyslání dobrovolníků jiné.

Bostončanovy rady při hře za Španělsko:

Tady celkem není o čem diskutovat. Dozvěděl jsi se, proč je dobré měnit režim a proč ne. Při hře za Španělsko naštěstí automaticky dojde k občanské válce a ty si budeš muset vybrat jen mezi komunismem a fašismem. Kdyby k tomu nedošlo, určitě bych schválně vyvolal občanskou válku a změnil režim na jiný, než demokratický, ale o tom si řekneme v jiné části příručky. Takže nyní nebudeme nic dalšího podnikat a přejdeme k tolikrát omílané politické síle a různým zákonům.

8. Politická síla

Všeobecné informace:

- politická síla je vyjádření politické síly, respektive vlivu země či její vlády.

- každá země získává dvě politické síly za den a může se dostat maximálně na číslo 2 000. Zvýšit tento zisk může ještě určitý vůdce. Zde připomenu Hitlera, který nám přidá áž 25% politické síly denně. Jsou ale i politici, které si můžeš přidat do vlády (napadá mě Rudolf Hess) a přidají ti 15% k výrobě. Víc o tématu na dalších řádcích.

- v první řadě se platí jednou politickou silou za každý den uplatnění národního zaměření.

- v předešlé kapitole jsem mluvil o záruce nezávislosti, či ospravedlnění válečného cíle. Pokud se nemýlím, všechny diplomatické akce stojí určitou politickou sílu.

- další záležitost je vláda, ve které za cenu (většinou) 150 bodů politické síly volíš zákony, nebo politiky. Vybírej opatrně. Bostončan tě upozorňuje, že některé změny či volby jsou mnohem důležitější, než se zdá. Všechny země mají stejné zákony, ale různé politiky, velitele atd.

a) Můžeš dosadit tři politické poradce, kteří naši zemi nějak ovlivňují.

Obr. 17 - Zákony, vláda, kontrakty a vojenský štáb

b) Můžeš změnit zákony o odvodech, obchodu a ekonomice.

c) Ve výzkumu jsem se zmínil o zlepšení pomocí politické síly. V prostředním řádku si můžeš vybrat kontrakty, které ti zlepší výzkum i některé bojové vlastnosti tanků, lodí a letadel. Zlepšit je pak možné i výzkum pěchotních zbraní či dělostřelectva, nebo průmyslu a elektroniky. Každá země to má jinak.

d) Poslední střední slot nám zabírá teoretik, který bude zvyšovat množství zkušenosti armády, ke které bude přiřazen a ulehčí nám také výzkum příslušné doktríny. Zde se možnosti výběru opět liší podle země. Víc o zkušenosti si řekneme v druhé části v doktrínách.

e) V dolním řádku máme velitelský štáb, kde nám až šest různých velitelů může zlepšovat různé aspekty boje na zemi, na moři i ve vzduchu.

- za politickou sílu si můžeš také najímat nové generály pro armády a admirály pro flotily. O generálech bude řeč hned v následující kapitole.

Rozhodnutí a události:

- politickou silou se platí také za vládní rozhodnutí. Ta základní jsou na obrázku, ale různé herní situace a hra za různé země v regionech celého světa ti vždy přinesou nová a nová rozhodnutí.

- musím připomenout hlavně ručně spuštěnou občanskou válku, protože ji financujeme politickou silou a aktivujeme rozhodnutími. Víc si o tom ale řekneme v příslušné kapitole druhé části příručky.

- v okně rozhodnutí jsou i události, které se stanou, protože jsme došli k určitému datu, nebo protože je nějaká země ve hře aktivovala. Nejčastěji to bývá kvůli národním zaměřením. Buď se budeš muset nějak rozhodnout, nebo si jen přečteš, co se to vlastně stalo.

- co se týká časování událostí, hlavně si všímej, kolik dnů máš na rozhodnutí a do zmizení zprávy. Bostončan ti radí, aby sis v nastavení zpráv aktivoval pauzu při zprávě. Budeš si tak moci v klidu přečíst, co je třeba a hra ti nikam neuteče.

- první událost ve hře je španělská občanská válka, aktivuje se koncem února a nelze se jí vyhnout.

Obr. 18 - Rozhodnutí, podpora války a stabilita

Podpora války a stabilita:

- pomocí rozhodnutí můžeš ovlivnit i podporu války a stabilitu země.

- základní hodnota je 50% a mohou ji ovlivnit různé faktory, jako je napětí ve světě, pýcha flotily v námořnictvu, nebo popularita vlády v zemi. Je toho hodně a ani já to nedokážu z paměti vyjmenovat.

- podpora války je překvapivě hodnota podpory války, kterou projevuje tvůj lid vůči vedení války. Když jsi v míru, není to příliš důležitý parametr, ale jakmile vstoupíš do války, musíš toto číslo zvednout nad 50%, jinak utrpíš různé postihy a dokonce se můžeš propadnout do krize. Pak tě čekají takové události, jako je stávka, nebo vzpoura v armádě. Věř mi, že nic z toho, co se skrývá pod slovíčkem krize, nechceš v době války řešit.

- stabilita funguje na stejném principu. Když ji máš na nízké úrovni, může propuknout třeba i občanská válka. Stabilita mimo jiné ovlivňuje i zisk politické síly, nebo počet civilních továren, přiřazených k civilní výrobě. I když se jedná jen o pár procent.

- bohužel ti v této věci nedokážu poradit, protože jsem to nikdy nenechal poklesnout pod 50%. Bostončanova rada zní: sleduj tato dvě čísla a jakmile poklesnou pod 50%, postarej se o jejich zvýšení. Válku rozhodně nevyhlašuj, pokud nemáš podporu nad 50%.

Bostončanovy rady při hře za Španělsko:

Teď si představ, že mi tam nesvítí dva body, ale je jich 150 a musím řešit, jak je využít. Bez váhání se zbavím zákona o civilní ekonomice a dám tam Částečnou mobilizaci. Dávat tolik na civilní výrou je totiž hrozný zločin. Mám přece určité dobyvatelské ambice!

Obr. 19 - Hospodářský zákon

9. Lidské zdroje

Všeobecné informace:

- musíme na to jít postupně, tak jao při diplomacii. Už víš, že každá země je rozdělená na státy. Ty se pak dělí na jádrové a nejádrové. Jádrové jsou domácí státy země a nejádrové jsou dobyté kolonie. Za Španělsko máme kolonie v Africe.

- kolonie můžeš propustit, ale domácí území je prostě vždycky tvoje, dokud ti ho některá země silou nevezme. Když propustíš Španělskou Afriku, vznikne nová nezávislá země Maroko. Ty však ztratíš všechny suroviny a továrny, které tato země na svém území má.

- každý stát, ať už je či není jádrový, má určitý počet obyvatel. Nejádrové státy mají ale vždy postih a tak máš k dispozici jen 2% z celkové populace. Můžeš si však do vlády dosadit politika, který ti toto číslo zvýší alespoň na 4% (tady mě napadá Heinrich Himmler za Německo). Dalším postihem je, že máš k dispozici jen polovinu kapacity budov, které můžeš v daném státu postavit. Území, která jsi dobyl, bude i po anexi vždy jen kolonie a jeho původní vlastník na něj stále bude mít nárok. Jsou ale i výjimky, takže čti dál.

Bostončanovy rady při hře za Španělsko:

Menší úvaha a příklad ze hry: Je to celé trochu matoucí, ale ne pro Bostončana! Podle logiky, popsané výše, by měla být kolonií i taková Ukrajina nebo Bělorusko, ale Sovětský svaz v těchto státech nemá postih a má k dispozici 100% obyvatelstva. Německo po anexi Rakouska v jeho státech také nemá žádný postih, stejně jako v Sudetech, ale ve všech ostatních státech už postih má. Totéž platí po dobytí polského Gdaňsku, kde postih nemá, ale v ostatních státech ano. Vyplývá to z historických událostí, které se skutečně odehrály. Kdo je zná jako Bostončan, logiku v nich určitě najde.

První obrázek je populace v jádrovém státu Madrid. Na druhém je populace v nejádrovém státu (kolonii), která má penalizaci a kromě toho je zde vidět i nárok jiné země.

Obr. 20 - Jádrový stát

Obr. 21 - Nejádrový stát

- za politickou sílu si můžeš upravit odvodový zákon. Španělsko má zákon Pouze dobrovolníci a ten nám z celkové populace jádrových a nejádrových států umožňuje naverbovat celkem jen 1,5% lidí.

Obr. 22 - Odvodový zákon

- výsledkem je číslo, které můžeme rozdělit mezi flotily, letadla a pozemní armádu. Pozemní armáda se ještě dělí na divize v poli a ve výciku, protože i divize, které se teprve cvičí, vyžadují personál. Flotily jsou specifické, protože teprve až se loď postaví a spustí na moře, vezme si potřebný počet personálu a do té doby ho vůbec nepotřebuje (alespoň myslím, že to stále platí).

- když personál nebude k dispozici a tvoje rezervy budou na nule, loď zůstane trčet v doku, dokud nedostane potřebný počet lidí a divize se zase začne cvičit. Personál roste velmi pomalu.

- na zálohy mysli hlavně ve válce, protože když nebudeš mít dostatek personálu, který by nahradil tvé ztráty na bojišti, divize bude slábnout, až se úplně rozpadne a zanikne.

10. Nábor divize a zásobování

Všeobecné informace:

- pozemní boj můžeš vést i bez letectva a námořnictva. Pokud však nemáš žádné území, prohrál jsi. Proto je pro tebe pozemní armáda nejdůležitější a já teď budu mluvit jen o náboru pozemních divizí. Podrobnější informace si najdi mimo první část v příslušné doktríně.

Na to, abys vycvičil divizi, potřebuješ tři věci:

a) šablonu divize. Divize se vždy vyrábí podle šablony. Můžeš vyrábět divize jen podle jedné šablony, nebo můžeš mít armádu složenou z divizí, které využívají třeba sto různých šablon.

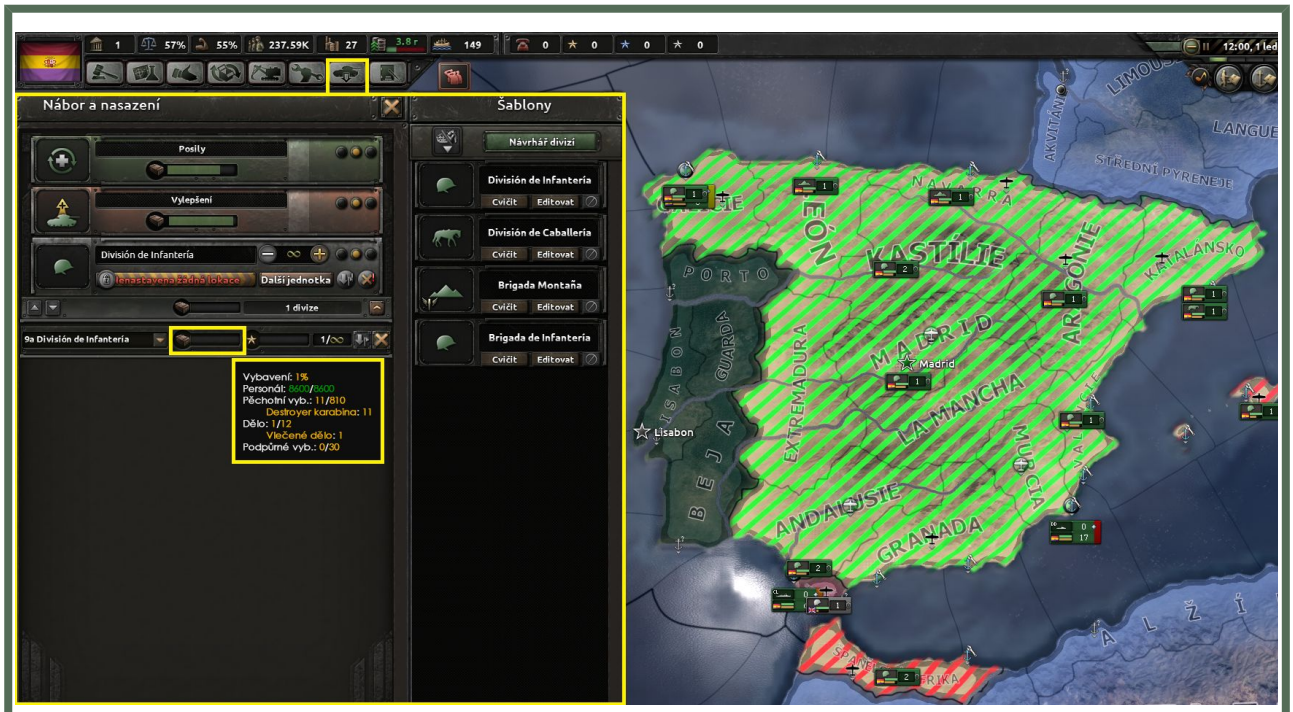
b) zbraně. Divize potřebuje jen ty zbraně, které jsou nezbytné pro prapory, nacházející se v její šabloně. Například základní šablona pěchoty vyžaduje jen pěchotní vybavení, podpůrné vybavení a děla.

c) personál. Tedy lidi, kteří v divizi budou bojovat.

- co přesně divize potřebuje, vidíš na obrazovce náboru.

- až dodáš divizi alespoň část toho, co potřebuje, začne trénovat. Po určité době, až bude plně zásobená, bude vycvičená a můžeš ji nasadit.

- můžeš ji poslat do terénu v každé tvé (případně tebou anektované) provincii, která je po zemi spojená s tvým hlavním městem.Zelenou barvou je vyznačené území, kde můžeš verbovat.



Obr. 23 - Nábor a divize

Zásobování a logistika

- aby divize bojovala, potřebuje samozřejmě vybavení a personál, který si jí musel dodat už po zařazení do výcviku.

- zásobování má vlastní obrazovku - zkratka F4. Vidíš, že herní mapa se rodělila úplně jinak a každou zásobovací oblast na pevnině tvoří nyní většinou alespoň dva státy. Naše domácí Španělsko má až šest zásobovacích oblastí.

Obr. 24 - Zásobovací oblasti ve Španělsku

- v této hře za Francii, kde se bojuje proti Německu vidíš, jakou trasou na frontu proudí zásoby z hlavního města. Nikde není nedostatečná kapacita a všechny divize jsou plně zásobené, což znamená jejich 100% efektivitu v boji.

- kapacitu zásob, kterou lze převézt přes jednotlivou zásobovací oblast, ovlivňuje jen úroveň infrastruktury ve státech, které jsou v dané oblasti. Případně kapacitou přístavu, pokud se zásoby dodávají přes přístavy.

Obr. 25 - Dobré zásobování

- dej si pozor, aby ti zásoby, proudící ke tvým divizím po moři, nepotápěly nepřátelské ponorky nebo lodě.

- na obrazovce logistiky, která představuje tvoje sklady, to může vypadat různě. Bostončan doporučuje mít dobré rezervy používaného vybavení, protože v době války ti mohou mizet rychleji, než je stačíš vyrábět.

Obr. 26 - Logistika Španělska v roce 1936

Pro srovnání zde máme obrázek skladů chudého Španěla...

... a sklady bohatého Němce.

Obr. 27 - Logistika Německa v roce 1943

11. Shrnutí

Takže máme za sebou vše důležité, týkající se mírové části hry. Pokud jsi dával pozor, měl bys zvládnout připravit se na válku a řídit svou zemi tak, abys měl v jejím začátku alespoň nějakou armádu. Ne však ve hře za Španělsko. Tam tě bude čekat občanská válka, ve které si vyzkoušíš, jak bojovat v pozmení válce. Pokud ti to nepůjde, podívej se do druhé části příručky, která se věnuje všem bojištím.

Ve zkratce ti ještě shrnu hlavní úkoly mírové části hry a zároveň to, co bys měl vědět po přečtení tohoto návodu pro greenhorny.

1) Zákonem a zaměřeními si zvýším počet civilních továren a hlavně si hospodářským zákonem zrychlím výrobu ve vojenských továrnách.

2) Stavím vojenské továrny a námořní doky.

3) Více civilních továren znamená také více surovin pro rozrůstající se výrobní linky.

4) Více funkčních výrobních linek, zásobených surovinami, znamená více zbraní.

5) Více zbraní znamená nárůst počtu divizí, tedy nárůst celkové vojenské síly mojí země.

Tohle je základní kostra hry, později rozšířená o milion dalších věcí. Drž se jí a hraním se časem naučíš i ten milión.

2. část – Válečná doktrína

V této části příručky se budu věnovat válečné doktríně. To znamená, že tě seznámím s vedením války na zemi, ve vzduchu i na moři. Předpokládám, že už ovládáš základy hry a vědomosti si chceš především doplnit. Pokud nebudeš něčemu rozumět, podívej se do první části, nebo se zeptej na **fóru**.

1. Vedení války

Určitě už víš, že v Hearts of Iron se válka vede na třech bojištích.

a) Pozemní boj je střet divizí, složených z brigád. Bojuje se vždy jen o jednu provincii a na konci boje vítěz tuto provincii získává. Velmi důležité je zásobování divizí, organizace a letecká podpora. Jak jsou tvé divize složené závisí na tvých šablonách, výzkumu a výrobě. Tanky je možné mírně modifikovat.

b) Vzdušný boj je střet letadel, která jsou seskupena do leteckých perutí. Každá peruť může mít přidělený jen jeden letecký sektor a boj v něm je vlastně jedna nekonečná letecká bitva. K dispozici jsou různé letecké mise a proto máme ve hře víc druhů letadel. Podpora divizí a námořnictva, ničení budov v nepřátelských zemích nebo svrhávání atomových bomb je úlohou letectva. Každý typ letadla, kromě transportních letadel, lze mírně modifikovat.

c) Námořní boj se definitivně zlepšil po vydání DLC Man the Guns. Je to střet lodí nebo onorek, které jsou seskupené do flotil. Součástí jsou samozřejmě i obchodní lodě, ale jen jako cíl útoku. Moře jsou rozdělená do námořních oblastí. V každé z nich se může současně odehrávat nezávisle na sobě více bitev. Protože lodě mají všeobecně slabší protileteckou obranu, hraje letectvo a především letadlová loď v námořním boji důležitou roli. Nejdůležitější je však ropa. Jestli ji nemáš, je lepší ma moře flotily neposílat. Každá ponorka a loď má velké možnosti modifikace.

Než se dostaneme k jednotlivým doktrínám a rozebereme si je do hloubky, vysvětlím ti, co musíš udělat, abys vyhrál válku a hned po ní odešel z mírové konference jako vítěz. Jak rozpouat válku už víš. Pokud ne, podívej se na první část první kapitoly - Diplomacie.

Kapitulace
Země ve válce kapituluje, když útočník zabere tolik vítězných bodů (to znamená, že je obsadí svými pozemními divizemi), že poraženým klesne ochota bojovat na požadovanou, nebo nižší hodnotu. Na obrázku 28 to vidíš v zeleném obdélníku. Vítězné body mají především města a nejvíc jich mají logicky hlavní města zemí. Metropole, jako jsou Paříž, Moskva, Londýn nebo Berlín jich mají nejvíc - 50 bodů. Více vítězných bodů znamená větší vliv na ztrátu nebo zisk ochoty bojovat.

Jako příklad uvedu invazi do Československa. Praha má třicet, Brno dvacet a Bratislava jen deset vítězných bodů. Když dobudeš tato tři města, Československo se určitě vzdá. Jestliže ale po cestě do Prahy dobudeš i nějaká menší města, jako je Liberec a Plzeň, která ti dohromady vynesou 8 bodů, zřejmě k Bratislavě ani nestihneš dorazit a Československo se stejně vzdá. Vždy, když dobudeš nějaké město a s ním i vítězné body, si proto zkontroluj ukazatel kapitulace a svůj postup v donucení nepřítele ke kapitulaci.

Dej si samozřejmě pozor při obraně, protože tohle platí i naopak. Počítač je ale naštěstí hloupý a na tyto vítězné body se v podstatě nezaměřuje. Útočí frontálně a snaží se porazit tvou armádu na celé frontě. Když na své cestě náhodou něco obsadí, zkus to prostě dobýt zpět. Bostončan svůj útok plánuje podle této taktiky. Většinou totiž stačí prorazit frontu pomocí tanků a dobýt pár měst. Obě armády, tvořené pěšími divizemi, bojují na původních hranicích zemí. Ty však lišácky bleskově obsadíš města a přinutíš nepřítele kapitulovat. Když bude tvůj plán úspěšný, ušetříš čas a hlavně personál. Takhle to mimochodem mělo být i při operaci Barbarossa. Naštěstí Němci Moskvu nedobyli a kdo už se dobrovolně vzdá, když útočník nedokáže ani dobýt hlavní město?

Pojďme dál. Řekněme, že jsi dosáhl kapitulace. Země po kapitulaci přijde o všechny jednotky a provincie. Jestliže je však země ve frakci, neznamená kapitulace její definitivní porážku ve válce. Válka totiž neskončí, dokud všechny hlavní země (to znamená kdo vyvolal válku, respektive velmoci, jako Němci, USA, nebo SSSR atd.) nekapitulují také. Dokud k tomu nedojde, může země, která kapitulovala už dříve, být svými spojenci osvobozena znovudobytím jejího území. Na obrázku 28 v modrém obdélníku vidíš, že Belgie už dříve kapitulovala, ale kvůli Francii, Británii a USA válka neskončila a momentálně je Belgie znovu osvobozována. Pokud žádná ze zemí není hlavní, musejí kapitulovat i ostatní země dané válčící strany. Různé případy a podoby války - různé podmínky. Představme si ale, že země definitivně prohrála a nikdo další už na její straně nebojuje. Potom tedy následuje mírová konference.

Obr. 28 - Přehled války

Mírová konference

Při mírové konferenci rokuje vítěz s poraženou stranou. Dá se však říci, že vítězové jen oznámí poraženému své podmínky a rozdělí si dobyté provincie. V případě války dvou zemí vítězi nic nebrání udělat s poraženou zemí, co ho napadne. Nabízí se úplná anexe nebo změna majitele provincie, vytvoření satelitu či změna režimu a zařazení do frakce. V případě války více zemí nastává problém. Hlavní slovo může mít jen jeden. Pokud tě právě napadla otázka, jak to udělat, abys to byl ty, ptáš se správně.

Především je tu válečná účast (obrázek 28 - červený obdélník) a tam vidíš ještě před koncem války, jak si stojíš, zda jsi „nejlepší“ a zda budeš mít hlavní slovo. Jak zvýšit válečnou účast a nahnat si procenta? Vliv na to má:

a) bombardování nepřátelských provincií a škoda, způsobená ekonomice nepřítele. Největší škody působí samozřejmě strategické bombardování.

b) ztráty lidských životů v boji. Tentorát ale tvých a dá se říci, že soupeř ti tyto ztráty v případě prohry vlastně nakonec musí nahradit. Dej si na to ale pozor, protože ztráty lidských zdojů se ti po válce nevrátí a to pro tebe znamená, že jakmile ti dojde personál, tak jsi vlastně definitivně dobojoval a porazí tě kdokoliv, kdo má větší armádu.

c) počet dobytých provincií je to hlavní. Počítají se ty, kam tvoje divize vstoupily jako první a obsadili je. Hlavní slovo mají dobyté provincie, na které jsi vznesl nárok a to díky tvým válečným cílům (viz můj **španělský report** na fóru a dobývání Jižní Ameriky, kde mi každá země díky předem ohlášeným vojenským cílům zvyšovala procenta a najednou jsem měl ve společné válce proti Spojencům větší slovo, než Němci).

To vše určuje, jak velký vliv bude mít po válce jedna každá země na mírové konferenci. Ještě je nutné dodat, že po kapitulaci země bez definitivního ukončení války se jednomu z útočníků přidělí dočasná správa nad jejím územím (systém jsem bohužel dodnes nepochopil a to, co se stalo v závěru **reportu za Japonsko** asi nerozluštím už nikdy).

Zbývá už jen říci, že když neovládneš mírovou konferenci a někdo ti vyfoukne tvou pomyslnou válečnou kořist, můžeš ji získat vyhranou válkou nad svým bývalým spojencem. Začal jsem tím, že za prvé je tady válečná účast. Tak tohle je vlastně ten druhý způsob mimo mírovou konferenci. Takže klídek, nemaž save a hurá znova do války. Nobelovku za mír ti stejně nikdo nedá.

Bostončan ti radí:

Na závěr rada nad zlato. Ukládej vždy těsně před kapitulací země, která definitivně ukončí válku. Mírová konference je totiž na kola a když jednou svůj tah ukončíš, není cesty zpět a na tahu je jiná země. Je to vlastně něco jako draft v NHL nebo soud. Co se zvolí a odklepne v jednotlivých kolech už nelze vzít zpět a nejde ani restartovat konferenci. Proto je vhodné zkoušet a projít si konferenci vícekrát, abys byl spokojenější, než počítač.

2. Pozemní doktrína

Nejdůležitějším bojištěm ve hře je to pozemní. Je to proto, že jen díky pozemní divizi obsadíš provincie, které mají vítězné body, nebo i letiště a přístavy. Zkrátka je to tak. Pojďme se proto podívat, co všechno obsahuje pozemní boj.

2.1 Výzkum zbraní a pozemní doktríny

Obr. 29 - Moderní Blitzkrieg

Zajímá tě především výzkum pozemní doktríny, která skrývá taktiky a vylepšení schopností tvých brigád. Máme na výběr čtyři stromy a každý z nich obsahuje různé výhody a styly boje, Jsou orientované podle

historických taktik, jako byl například německý blitzkrieg, nebo masový útok sovětských vojáků, vrhajících na nepřítele brambory. Některé země proto mají načatý strom, který by měly zkoumat, ale není to pravidlo.

Na obrázku 29 vidíš, že už byla vyzkoumána celá taktika Mobilní doktríny. Když budu mít vyzkoumanou takovouto doktrínu a v armádě pár tanků, už se nenajde nikdo, kdo by můj útok zastavil. Samozřejmě pokud si dám pozor a nebudu s tanky útočit v těžkém terénu, ale k tomu se dostaneme později.

Kromě výzkumu doktrín nezapomeň na výzkum pěchotních zbraní, děl, tanků, podpůrných jednotek a také vozidel a speciálních sil, které ti odemknou nové možnosti složení tvých divizí. V podstatě všechna zelená okna ve výzkumu se věnují pozemnímu bojišti. Typům pěchotních brigád se ještě budeme věnovat. Nejdřív ale o něčem důležitějším.

2.2 Hierarchie jednotek

Už víš, že se vždy bojuje jen o jednu provincii, Kdo o ni ale bude bojovat?

a) prapor (ang. battalion) je nejmenší jednotka ve hře. Tuto jednotku nemůžeš ovládt, protože je vždy součástí divize. Ve hře jsou různé prapory. Za základní pokládám dva - pěchotní a tankový, který se však ještě dělí na lehké, střední a těžké tanky. Každý prapor potřebuje specifické zbraně, vybavení a určitý počet personálu. Například pěchotní prapor potřebuje jen tisíc kusů živého kanonenfutru a stovku pěchotního vybavení. Určitě rozeznáš prapor od roty, která je stejně jako prapor jednotkou divize, ale nebojuje, nýbrž plní funkci podpory bojových praporů. Můžeš se ale setkat i s označením podpůrný prapor.

Obr. 30 - Pěchotní prapor

b) divize je hlavní jednotkou hry. Divizi ovládáš přímo na mapě a přesouváš ji z provincie do provincie, případně z přístavu do přístavu. Divizi můžeš vytvořit jen z jediného praporu, nebo naopak úplně využít její kapacitu, což je až dvacet pět bojových praporů plus dalších pět podpůrných rot. Vhodným příkladem bude moje kvalitní německá pěchotní divize, doplněná tanky, děly a podpůrnými rotami. Jistě vidíš, že toho potřebuje víc, než ta dříve uvedená

Obr. 31 - Pěchotní divize

c) armáda je dalším stupněm pozemního vojska. Může ji tvořit až třicet divizí. Armády se hodí k rychlému přesunu jednotek v nebojových oblastech a hlavně pro bojové plány, které jsou součástí pozemního boje z hlediska AI. mužeš je využívat i ty a ruční řazení divizí tě už nebude zajímat. Druhou neméně podstatnou výhodou armád je generál. Každou armádu může vést jen jeden generál a podle svých zkušeností a schopností ovlivňuje divize a velí jim v bitvách. Jako příklad použiji Rommela a jeho strom schopností. Za nejdůležitější schopnost pokládám jeho možnost velet až třiceti divizím. V boji je dobré mít toho nejlepšího generála a proto je nejlepší mít tři až pět schopných generálů a posílat je velet tam, kde se právě bojuje. Ještě připomenu, že divizím v armádě můžeš nařídit výcvik, v období míru jim tak zvýšit zkušenosti a tím i některé statistiky, které se normálně zvyšují jen v boji.

Obr. 32 - Generál Rommel

d) skupina armád funguje na podobném principu jako armády, ale je jejich nadřízeným orgánem. Slouží hlavně k tomu, abys v případě invaze mohl rozdělit více na sobě nezávislých rozkazů v rámci bojových plánů. Můžeš jí také přidělit schopného polního maršála, který má podobné vlastnosti jako generál. Maximální kapacitu samozřejmě ovlivňují jeho schopnosti. Bostončan toho využívá k rozdělení divizí na obranné a útočné. Polní maršál totiž může mít útočné nebo obranné zaměření. Příklad je ze hry, kde jsem měl skupinu armád, složenou ze sto dvaceti pěších divizí, připravenou na obranu proti Stalinovi. Na severu jsem měl skupinu armád, obsahující i tanky, připravenou rozpoutat blitzkrieg ve Skandinávii.

Obr. 33 - Skupiny armád

Bostončan ti radí:

Kašli na AI a všechno si řiď sám. Víc si užiješ boj a bude tě hřát pocit, že jsi přechytračil AI, která je stejně primitivní a vůbec neví, co je to kreativita. Bojové plány v útoku ještě jakž takž fungují, ale žádný blitzkrieg se nebude konat, protože je to strašně pomalé. V obraně je to však noční můra, protože AI přesouvá divize po frontě sem tam a ruší potřebný účinek zakopání. V každém druhém případě, kdy jsem testoval bojové plány, se fronta zhroutila. Když jsem naopak nechal jednotky tam, kde jsem chtěl, aby bránily frontu, AI prorazila jen výjimečně. Výjimkou jsou pochpitelně vylodění a seskoky parašutistů, které bez bojových plánů nelze uskutečnit. Více se tomu v této příručce už nebudu věnovat.

2.3 Boj o provincii

Když tvoje divize zůstane v provincii, která je napadena, bude ji bránit tak dlouho, dokud jedna strana neprohraje a neustoupí. Když ji pošleš na území, kde překáží nepřátelská divize, zahájíš boj o dané území. Útočit i bránit můžeš více divizemi a útočit můžeš navíc i z různých směrů najednou. Kromě počtu divizí a kvality jejich vybavení boj ovlivňuje také řada dalších faktorů.

a) taktika - jakmile začne boj, zvolí si obě strany na dvacet čtyři hodiny taktiku. Jakou taktiku tvoji svěřenci zvolí závisí na schopnostech generála tvých jednotek a úrovni výzkumu šifrování a dešifrování (viz obr. 34).

Obr. 34 - Šifrování a dešifrování

Jaké taktiky jsou dostupné opět závisí na výzkumu doktrín, schopnostech velitele a fázi boje, ale možná ani to není vše. Když se taktika úspěšně vybere a zruší tu, kterou si zvolil nepřítel, nastane jedna ze tří možností: tvoje divize mu způsobí poškození, zvýši se ti obrana, nebo se ti zvýší rychlost a změní šířka bojiště. Taktika prostě ovlivňuje boj a posiluje nebo oslabuje tvoje a nepřátelské divize.

Obr. 35 - Taktika v boji

b) šířka boje - to je velice důležitý faktor, týkající se počtu divizí, zapojených do boje. Když bojuješ jen s jednou divizí, nemusí tě zajímat. Pokud ne, je tu možnost, že totálně přečíslíš nepřítele a to ti velmi ulehčí boj. Boj vždy začíná na šířce 80 (mohou být i výjimky). Vysvětlím to pomocí obrázků. Na prvním vidíš, že jsem do boje vyslal jen jednu divizi, ale ta byla přečíslena nepřítelem, který má větší bojovou šířku a až dvě divize. Kromě toho je obránce a proto je vždy proti útočníkovi ve výhodě (obr. 36).

Obr. 36 - Obránce ve výhodě

Na dalším obrázku vidíš stejný boj. Poslal jsem však do boje i divize z okolních provincií, které mají s provincií Polska společnou hranici. Rozšířil jsem si tak bojovou šířku za každou připojenou hranici vždy o dalších čtyřicet. 80 + 40 + 40 + 40 = 200! Dobré, ne? AI to využije jen náhodou a v tom je naše hráčská výhoda. My totiž víme, že je to nejdůležitější krok k výhře pozemního boje (obr. 37).

Obr. 37 - Přečíslení

Poslední obrázek je stav po několika hodinách, kdy se do boje zapojily i všechny posily. Bohužel i Polsko poslalo na pomoc jednu divizi. Takže namísto toho, abych vyhrál po několika hodinách, vyhraji po několika dnech. Všimní si, že nemám žádnou leteckou nadvládu a podporu a proto i navzdory přečíslení a jasné pozemní převaze nejsem úplně jasným vítězem. Je důležité uvědomit si, že když pošlu svých sedm divizí z jedné provincie, bojová šířka se nezmění a zůstane na čísle 80. To znamená, že tři divize by čekaly v záloze a do boje by se zapojily jen v případě, že by některé z mých již bojujících divizí poklesla organizace na nulu a musela by ustoupit.

Obr. 38 - Útočník ve výhodě, ale bez letectva

c) organizace - je to vlastně morálka divize. Každá divize má organizaci vypočítanou z průměru organizace všech jejích praporů. Snižuje se bojem, obsazováním nepřátelských nebráněných provincií a nízkou silou. Jakmile klesne na nulu, divize přeruší útok, nebo ustoupí z bráněného území. Na obrázku 39 vidíš, že polská divize je pár hodin před ústupem a až ustoupí, provincie bude patřit Německu. Do boje se proto vždy pouštěj s dostatečnou organizací. Pozor na letectvo, nahoře vidíš číslo (u zeleného obdélníku) celkově zničené

organizace mých jednotek a je velmi vysoké. Nebýt letectva, tak obranu zničím dříve a s menším množstvím divizí. A teď si představ, jaký blitzkrieg by nastal, kdybych měl leteckou převahu já!

Obr. 39 - Organizace a vybavení

d) síla - vypočítává se z personálu a vybavení, dodaného divizi. Když je na nízké hodnotě, ovlivňuje i organizaci. Určitě už víš, jaké různé vybavení mlžeš vyrábět a přidělovat divizím přes jednotlivé prapory. Také už bys měl vědět, že vybavení a personál se v boji ničí a tvoje jednotky ho proto potřebují neustále doplňovat a tuto hodnotu udržovat na nejvyšší možné úrovni. Proto je důležité udržovat zásobovací trasu z hlavního města s dostatečnou kapacitou. Nahoře na obrázku se můžeš podívat, že letectvo neničí jen organizaci, ale také sílu pozemních divizí (číslo ve žlutém rámečku).

e) extrémní počasí, tedy mráz a vedro - instantně snižuje určité atributy.

f) noc - snižuje útok o 50%.

g) močály a hory - pozor na extrémně pomalý pohyb a 40%, respektive 50% ztrátu vybavení.

h) přechod velké řeky - snižuje pohyb o 50% a útok nebo obranu o 60%.

i) pevnost - každá úroveň pevnosti snižuje útok o dalších 15%.

K problematice jednotlivých vliů terénu se ještě vrátím, ale teď musíme probrat prapory a šablony divizí.

2.4 Návrh šablon pozemních divizí

Tak často žádaná záležitost je tady, tak se do toho bez zbytečných okolků pustíme. Uvědom si ale, že vycházím z vlastních zkušeností a dojmů, které nemusejí být správné. Na internetu najdeš snad milión různých „správných“ divizí.

Nejdříve si řekneme, že je důležité, jestli bráníme a nebo útočíme, případně na co budeme útočit. Provincií je totiž ve hře 762 a to není málo. Jedna každá má specifický terén a každá může mít i specifické budovy, které mají na divize nějaký vliv. To je první kritérium, na které bys měl brát zřetel. Za druhé je nutné vědět, jaké máš zdroje a podle toho si sestavovat armádu a šablony jednotlivých divizí na útok a obranu. Určitě si ale vyzkoušej vlastní šablony a zjisti si, čím se ti s nepřítelem bojuje nejlépe. Tohle pro tebe má být jen inspirace.

2.4.1 Armádní zkušenost

Obr.40 - Armádní zkušenosti

Abys mohl v editoru něco úspěšně změnit, uložit a následně začít cvičit divizi, musíš mít nejdřív armádní zkušenost. V „návrháři“ vždy platíš těmito zkušenostmi, které v míru získáváš výcvikem a za války samozřejmě bojem. Boj je o mnoho rychlejším způsobem. Něco málo ti přidá i vojenský teoretik, kterého si můžeš najmout do vlády.

2.4.2 Typy praporů

Opět je nutné zdůraznit, že máme k dispozici podpůrné a bojové prapory. Podpůrné prapory nebojují, ale stejně ovlivňují výsledné statistiky a požadavky na vybavení divize. Může jich být nejvíc pět a všeobecně jsou označeny jako rota, protože mají mnohem méně personálu, než běžný prapor.

Když vytváříš smíšenou divizi z více typů praporů, je to velmi drahé. Bojové prapory se totiž dělí na pěchotní, mobilní a obrněné a při návrhu divize, obsahující prapory z více kategorií, si připlatíš zkušenostmi.

Bostončan ti radí:

Divize vždy nejdříve duplikuj a až potom upravuj. Můžeš tak předejít vysoké ceně, která tě čeká, kdyžbudeš vymýšlet divizi od úplného začátku. Na mých vzorcích vždy vidíš cenu, jako kdybys vytvářel divizi od nuly. To znamená, že jsem sestavoval úplně novou divizi a vůbec nedělám to, co jsem ti právě radil.

2.4.3 Statistiky divizí

Začnu statistikami, které pokládám za důležité v dané oblasto bije a teprve pak přejdu ke vzorkům. O obraně proti letectvu tady vůbec nebudu mluvit. Když mám malé výrobní kapacity, vyrobím jen lehké stíkačky a ty budou chránit nebe nad divizemi. Připadá mi to praktičtější, než vyrábět AA zbraně pro AA prapory nebo AA roty. Seznam stupňuji od nejdůležitějších statistik a následně od nejlevnějších divizí.

Obranné statistiky:

a) HP - zdraví divize je v obraně to nejdůležitější. Čím více praporů, tím více zdraví. HP se sečte s dostupným vyavením divize a určí se výsledná síla divize. Když ho útoky nepřítele zničí úplně, divize může zaniknout bez možnosti obnovení. Kromě dělostřelectva vždy platí Bostonanovo pravodlo, že s vyšším HP je prapor určen spíše k obraně, než k útoku.

b) obrana - schopnost odklonit útoky a vyhnout se poškození HP.

c) zakopání - schopnost zakopat se a zvýšit si tím procento obrany. Minimum zakopání je hodnota 5 a maximum 11. Abychom divizi tuto schopnost mohli dát, musí být v návrhu podpůrná ženijní rota.

d) bojová šířka - velmi důležité, když bráníš provincii s více než jednou divizí. Může se totiž stát, že na obranu nebudeš moci využít všechny divize najednou. Díky tomuto číslu víš, kolik místa bude divize na bojišti zabírat.

e) odolnost - určuje, proti čemu bude divize zaměřená. Lehkou více poškodí lehký útok a těžkou zase těžký. Lehké jsou pěchotní divize a těžké jsou obrněné divize. U smíšených divizí je hodnota někde uprostřed a poškození je vyrovnanější. Divize je tak v boji univerzálnější (ukazuje to ten proužek pod statistikami).

Útočné statistiky:

a) lehký útok - útok na lehké cíle, jako je právě pěchota, děla a neobrněné prapory.

b) těžký útok - útok na obrněné cíle, jako jsou tanky čí mechanizovaná pěchota.

c) průlom - kolika protiútokům se divize vyhne, aniž by přestala útočit. Tuto statistiku mají vysokou jen tanky, proto se hodí k útoku.

d) rychlost přesunu - rychlost, jakou se tvé divize řítí provinciemi bez odporu. Velmi důležité při obklíčení nepřítele a prorážení jeho obranné linie.

e) rychlost obnovy organizace - souvisí s rychlostí přesunu. Když se divize řítí prázdnými nepřátelskými provinciemi, snižuje se tím organizace a časem se budou muset zastavit, aby se jiim obnovila.

f) iniciativa - jak rychle se zapojí do boje.

Bostončan ti radí:

Třikrát jsem mluvil o rychlosti. To je to hlavní, co musíš při útoku zachovat! Blitzkrieg nebyl nadarmo ve své době nejlepší bojovou taktikou. Platí to i v této hře a když máš ropu a tím pádem i tanky a vozidla, využívej jejich rychlost! Hrr na ně! Obklíčit, zajmout, vymazat z bojiště a postupovat dál. V obraně je zase nejdůležitější zůstat zakopaný v provincii a nezačít ustupovat. Tvou největší silou v obraně je zkrátka a jednoduše tvá neporazitelnost podél celé fronty. Nenech se vyprovokovat a jen braň své území, pěkně až po uši zakopaný v zemi. Letectvo se případně postará, aby tvého nepřítele vyčerpalo. Pokud se cítíš být silnější a útoky nepřítele ustaly, pak přenes válku na jeho území.

2.4.4 Vzory divizí

Levná obranná divize

U tohoto nejlevnějšího vzorku jsem použil jen 10 nezbytných pěchotních praporů, které mi poskytují bojovou šířku 20 a celkem slušnou HP a obranu. Vyžadují jen personál a tisícovku pěchotních zbraní. Podpořil jsem je ženijní rotou, která divizi poskytne schopnost zakopat se a také průzkumnou rotu, která mi zlepší šance zvolit v bitvě lepší taktiku, než si vybral nepřítel. Také mi v případě lepší technologie podá zprávy o počtu a typu nepřátelských praporů v okolí divize. Cenu to zvýší o pár stovek personálu a pár desítek pěchotní a podpůrné výbavy. Řekněme si ale na rovinu, že pokud budou útočit tanky, dlouho se jim neubrání. Nemáme totiž nic proti obrněným cílům. Terén neřeším, protože je to pěchota a ta bojuje všude bez penalizace.

Obr. 41 - Levná obranná divize

Průměrná divize jen na obranu

Druhý obranný vzorek se hodí, když máme dostatečné výrobní kapacity, abychom měli v divizi všechno potřebné, ale nemáme na rozhazování a proto musíme šetřit. Začnu opět levnou obrannou silou v podobě 10 pěchotních praporů a doplním je podpůrnými rotami ženijní a průzkumnou. Přidám jednu pěchotu a děla, abych zvýšil bojovou šířku na 25, což je v této trojici divizí stále pod osmdesáti. Když už tedy vyrábím i děla, přidám i dělostřeleckou rotu, abych zvýšil sílu jednotky. Podle toho, zda vyrábím či nevyrábím i motorová vozidla se rozhodnu, jestli chci ještě doplnit dva volné sloty pro roty. Když ano, dám tam bez přemýšlení nemocniční rotu, která snižuje úmrtnost a v případě smrti se alespoň neztratí všechny zkušenosti padlých. Zbývá rozhodnout, co s posledním slotem pro roty, Když volím čistě obrannou divizi, doplním páté místo protitankovou rotou, aby mě nezaskočily ani tanky.

Obr. 42 - Průměrná divize jen na obranu

Průměrná divize i na útok

Když ale chci mít jeden praktický vzorek divize, která bude dobrá v obraně i útoku, udělám malou změnu. Místo protitankové roty přidám logistickou rotu, která mi sníží spotřebu zásob a ropy. Ropy proto, že poslední, co udělám, bude výměna dělostřeleckého praporu za střední tankový prapor. Nabízí se případně i varianta s lehkým tankovým praporem, protože lehké tanky se vyrábějí o něco rychleji, ale jsou logicky slabší. Tanky efektivně zvýší útok dovoze a přidají faktor obrnění.

Obr. 43 - Průměrná divize i na útok

Drahá smíšená obranná divize

Nepoužiji pěchotní prapory, ale nahradím je mechanizovanými a motorizovanými prapory. Při nižší bojové šířce a stejném HP mám o stodvacet čísel větší obranu. Stejně tak je dobrá rychlost přesunu. Ubráním se pěchotě i obrněncům, protože mám smíšenou divizi a oba útoky nepřítele tak mají 50% penalizaci.

Obr.45 - Drahá smíšená obranná divize

Drahá mechanizovaná obranná divize

Je ještě jedna varianta, která by se někomu mohla líbit. Když je dostatečná výroba polopásáků, určitě je lepší mít deset mechanizovaných praporů. Proti tankům je však nutné i za cenu bojové šířky přidat i protitankové mechanizované prapory.

Obr. 46 - Drahá mechanizovaná obranná divize

Bostončan rozlišuje dva druhy války a jiné nepoužívá.

Prefetuji ověřený a bleskový německý **Blitzkrieg**, což znamená strom mobilní doktríny. Základem jsou tanky, rychlost a neustálé obkličování nepřítele. Bojová šířka divize při útoku musí být vždy 20. Z čím více provincií se útočí, tím lépe. Taktika je následující: první typ pancer divizí má za úkol prorazit linii ve dvou místech. Na cílovou provincii se útočí třemi divizemi ze dvou provincií. Hned potom se z obou průlomů vytvoří ramena do hloubky prvních tří provincií směrem na území nepřítele. Panzer divize rozdělím do každé ze tří provincií po dvou a ty už jen brání. Následuje bleskový výpad divizí Blitz, které téměř nebojují, jen natahují obě linie a snaží se vytvořit kleště, kterými uzavřou obklíčení. Jakmile obklíčení uzavřu, ze všech stran útočím na obklíčené nepřátelské divize, stejně jako na doposud jen zakopané pěchotní divize. Nepřítel je v té době už bez zásobování. Jakmile se obklíčení zmenší a později vymaže, divize padnou do zajetí a nepřítel je nenávratně ztratí. Tak to dělám až do chvíle, kdy je obranná linie natolik slabá, že mohou útočit i pěší divize a pak už mě počítač nemůže zastavit.

Útočná Panzer divize

Vyrobím si nejméně dvanáct těchto Panzer divizí, potom je rozdělím a rozložím kolem dvou provincií nepřítele (bojová šířka 80+40=120/20=6 divizí na jednu provincii). Už známé podpůrné roty ženijní, průzkumnou, nemocniční a logistickou jsem doplnil ještě o spojařskou rotu. Ta nám zajistí, že bojové prapory se do boje zapojí díky zvýšené iniciativě rychleji. Opakuji, že bojová šířka při útočení musí být vždy 20. Tento průraz můžeš podpořit divizí Blitz. Každá třetí nebo čtvrtá provincie ti umožní přidat na bojiště dvě, respektive čtyři divize Blitz.

Obr. 46 - Útočná Panzer divize

Nabízí se i levnější verze. Nepoužiješ děla a místo mechanizovaných praporů nasadíš motorizované. Tu používám na počátku války.

Útočná Blitz divize

Jsou to slabé divize a proto jich vyrábím vždy nejméně 24. Proti Sovětům jsem ale za Německo využil i přes padesát tankových divizí. Vytvořil jsem jedno gigantické obklíčení, které zlomilo Stalinovi vaz hned na začátku války. Divize má jen lehké tankové prapory, protože základem je udržet co nejvyšší rychlost. Je velmi slabá co do organizace a HP a proto bude vždy riziko proražení obklíčení. Pokud máš dostatek lehkých tanků, tak je tam přidej až do bojové šířky 20, tedy 10 praporů. Když máš dostatek divizí, tak se neboj proražení tvého obklíčení. Budeš neustále útočit a nedáš nepříteli šanci, aby zaútočil na tebe. Kromě toho máš z opačné strany obklíčení rozložené obranné divize, které ve chvíli uzavření obou čelistí kleští zahájí útok.

Obr. 47 - Útočná Blitz divize

Tolik k Bostonské verzi Blitzkriegu. Existuje však ještě jedna varianta boje, kdy využíváme výše popsané obranné divize nejen na obranu, ale i k útoku. Fronta se pohybuje pomalu a rychlost postupu je závislá na pomoci z nebe. V mnoha případech budeš muset využít právě tuto variantu války. Pak zapomeň na výzkum Mobilní doktríny a soustřeď se na doktrínu Převaha palené síly. Speciální palebnou divizi dokážu složit zpaměti. Nemám ji však vyzkoušenou v praxi, protože jsem příznivec bleskové války, a to i v případě, že mohu mít jen pár divizí Blitz. Když došlo na to, že nevyrábím tanky či nemám ropu, vystačil jsem si v útoku i s **průměrnou divizíjen na obranu**. Stratég z Bostonu jsem ale já a ne ty, takže si rozhodně najdi to, co se ti bude líbit nejvíc.

Útočná dělostřelecká divize

Síla spočívá v dělostřelecké palbě. Tyto divize je dobré soustředit na určité místo a tam linii tlačit, následně je přesunout jinam a i tam nepřítele zatlačit. V obraně se na ně moc nespoléhej.

Obr 48 - Útočná dělostřelecká divize

A samozřejmě její rychlejší a dražší varianta.

Obr. 49 - Útočná rychlá dělostřelecká divize

2.5 Vliv terénu na jednotlivé prapory.

Při útoku je důležité vědět na co útočíš, jinak tě občas může potkat i nějaká překážka, nebo zpomalení útoku. V obraně naštěstí nejsou velké penalizace, což platí pro všechny prapory. Aby to bylo všem jasné: ve zkratce tu mluvím hlavně o penalizaci útočných schopností praporů. Penalizace se aktivují při útoku na různé druhy terénů. Uvedu ale jen ty nejdůležitější.

Dej si pozor hlavně u těžkých tankových praporů. Útok na lesy, bažiny a řeky je až -40%, ve městech je to -50% a v džunglích až -60%. Mají sice bonus +10% při útoku na pevnost, ale kvůli tomu nebudeš zkoumat a vyrábět těžké tanky, že?

Ve městech a džunglích bys neměl používat ani střední a lehké tanky, protože tam mají penalizaci -40%. Nesmí tě ani napadnout, že bys je vylodil na na nepřátelské území. V takovém případě útok klesne o -60% až -80% a to se týká všech velikostí tanků!!!

K vylodění používej jen čistě pěchotní divize, klidně i bez děl. Pokud máš volné kapacity výzkumu, tak samozřejmě speciální mariňáky. Ti totiž mají k obojživelnému útoku bonus +50% a při boji o řeky mají pěkných +40%.

Základní pěchota je univerzální a nemá při útoku v jakémkoliv terénu žádný bonus, ani penalizaci. Motorizované a mechanizované pěchoty už nějakou penalizaci útoku mají. Proto by základem tvojí armády měly být hlavně pěchotní prapory. Pokud však dáváš přednost rychlosti a umíš je rozumně využít, vyplatí se mít motorizované či mechanizované prapory.

Využíval jsem i všechny tři speciální verze tanků. Stíhač tanků nebo AA dělo na tankovém podvozku je spíš jen taková hračka pro ty, kteří se vysloveně chtějí vyžívat v editoru divizí a mají dostatek armádní zkušenosti i výrobních kapacit. Je to pěkné zpestření, ale když to nevyužiješ, nic se nestane.

2.6 Vylodění a parašutisti

Nakonec je nutné zmínit se o dvou specifických způsobech pozemního boje. První je obojživelný boj a druhý je seskok na nepřátelské území. Oba tyto specifické útoky se provádějí pomocí bojových plánů a mají své speciální prapory, cvičené právě k takovým útokům.

Vylodění je zkrátka vylodění z moře na pevninu. Určitě jsi se i ty už v nějaké střílečce vylodil na pláže v Normandii a tak víš, že při tom umírá spousta vojáků. Tam, kde se umírá ve velkém, je obvykle velmi důležitá příprava a tak je to i v této hře. Nejdřív si vybereš, kolik divizí a odkud bude útočit a přesuneš je do svého přístavu, kde obojživelný útok začne. Potom přesně podle pokynů hry vybereš přístav a pak místo, kde budou chlapci v kulometné palbě umírat hrdinskou smrtí. Rozkaz je na světě a začíná se připravovat invaze. Čím víc divizí k rozkazu přidělíš, tím déle bude příprava trvat. Přípravu můžeš urychlit jen výzkumem výsadkového člunu z roku 1940, nebo speciální schopností generála - Uchvatitel. Možná to jde i výzkumem některé doktríny, ale to nevím jistě.

Abys mohl poslat vojsko do člunů a vyrazit k nepřátelským břehům, musíš samozřejmě ovládat moře a mít převahu nad nepřátelskými hladinovými flotilami. Dávej pozor na ponorky a určitě využij rozkaz doprovod konvojů. Obchodní lodě, které vojáky převážejí, jsou primárním cílem nepřátelských ponorek.

Jakmile dorazíš ke břehům a tvoji hrdinové vyrazí z výsadkových člunů, tak tvoje divize buď obsadí volnou provincii, nebo se rozpoutají krvavá jatka a většinou i dlouhý a často neúspěšný boj proti dobře zakopané obraně.Podívej se na můj **report za Japonsko** a boj o Pearl Harbor, kde jsem ostrov dobyl až po velmi dlouhých bojích a několika pokusech o vylodění. Zopakuji to ještě jednou. K vylodění používej jen pěchotní divize a pokud to jde, především mariňáky, kteří k tomu mají speciální výcvik a bonus +50% k útoku z moře.

Bostončan ti radí:

Útok si vždy dobře připrav a inspiruj se právě dnem D. Nikdy neútoč na jedno místo, pokud ti nejde jen o roptýlení nepřítele. Zaútoč na více provincií a dbej, aby mezi nimi byla i provincie, která má přístav.

Když se totiž vylodíš v provincii, kterou nikdo nebrání, tak je sice obojživelná akce úspěšná a před tebou je zpočátku otevřená země nepřítele, ale tvoje divize nejsou zásobené a taková invaze potom často končí kapitulací a zničením útočníka. Obránce se dříve nebo později dostaví a bude se snažit tvoje divize zatlačit zpět do moře. Z dlouhodobého hlediska nemá boj bez zásob smysl.

Když dobudeš přístav, tak ho jen braň, nech útočníky, ať se zakopou a hned vyšli do přístavu posily. Díky jedinému přístavu, který dobyly například tři divize, často dokážeš vybudovat invazi o rozsahu celých armád. Všechno to ale vyžaduje připravit se a dopředu si naplánovat, kam které divize po otevření pobřeží půjdou a až tam dojdou, bude nutné sledovat maximální zásobovací kapacitu daného přístavu.

Parašutisti jsou nejlepší možností, jak přijít o divize. Přesuneš je na letiště, kde na ně čekají transportní letadla, stejně jako při vylodění vytvoříš rozkaz a spustíš invazi. Ovládneš letecký sektor, ve kterém leží cílová provincie a budeš sledovat, co se děje.

Paragáni seskočí a buď zaberou nepříteli provincii někde za frontou, protože byla bez obrany, nebo se hned na počátku operace oslabí při tvrdém boji s obránci. Když boj prohrají, padnou do zajetí a divize je fuč. Když však vyhrají, přinutí nepřítele oslabit frontu a poslat proti nim nějaké divize. Pak bys měl okamžitě zaútočit a frontu prorazit. Parašutisty nech, aby se zakopali a bránili. Transportními letadly jim shazuj zásoby a modli se za jejich žvoty, které kvůli tobě radostně nasazují.

Bostončan ti radí:

Pokud na proražení fronty nemáš dostatečnou vojenskou sílu, neorganizuj žádné sebevražedné výsadky. Škoda výzbroje i personálu. Životnost mých paragánů nikdy nebyla delší, než jeden seskok a proto upřednostňuji výrobu konzerv na kolech a poctivý boj na zemi a ve vzduchu.

3. Letecká doktrína

Letectvo slouží především jako podpora námořních a pozemních operací. Pozemní armáda, která má zabezpečenou oblohu a její nepřítel je neustále bombardován, bojuje účiněji, než ta, která je právě bombardovaná. Letectvo má ale samozřejmě více úloh.

3.1 Výzkum letadel a doktríny

Výzkum letadel je označený červenou barvou. Letadla se musejí zkoumat postupně a ve hře je osm tříd letadel. V roce 1944 můžeš vyzkoumat proudové motory a po nich začít výzkum moderních stíhaček s rychlostí až 1000 km/h. Jejich druhá řada z roku 1950 je úplně posledním výzkumem ve hře.

Můžeme si vybrat ze tří leteckých doktrín. Každá je opět specifická a zaměřuje se na určitý typ leteckého boje. Já tyto doktríny zkoumám jen v případě, že nemám v pořadí nic důležitějšího. Pro mě je důležitější průmysl a pozemní vojsko.

a) strategické ničení. Když jsem obráncem, tedy většinou někým z party Spojenců, zkoumám první strom a vyrábím těžké stíhačky a strategické bombardéry. Hlavním úkolem je ničení ekonomiky nepřítele.

b) podpora bojiště. Když jsem útočník s dobrou pozemní armádou, tedy například Němec, tak zkoumám druhý strom a preferuji lehké stíhačky a podpůrné bombardéry. Ničím především pozemní jednotky nepřítele.

c) operační integrita. Třetí strom je něco mezi prvními dvěma. Zaměřuje se zejména na taktické bombardéry. Je to levná a neefektivní varianta pro země se slabší výrobou, které nemají dostatečné výrobní ani výzkumné kapacity, ale potřebují nějaké bombardéry.

Bostončanova taktika vzdušného boje je jednoduchá. Když mám dobrou ekonomiku, využívám první dvě verze leteckého boje a zkoumám podporu bojiště. Vyčerpám nepřítele bombardováním a následně zaútočím po zemi. Když nemám silnou ekonomiku, nikdy nevyužívám třetí strom, ale vyberu si jeden z prvních dvou.

Když mám dobrou pozemní armádu, volím druhý strom a soustředím se bez bombardování jen na pozemní vítězství. Když nemám dobrou pozemní armádu, volím první strom a zkusím svým spojencům pomoci tak, že budu systematicky ničit ekonomiku nepřítele. Je to běh na dlouhou trať, ale přináší výsledky. Taková taktika je ideální při hře za Británii.

Sekundárně podle situace vyrábím i jiná letadla, například námořní bombardéry. Vždy však záleží na množství výrobních továren, surovinách a zemi, za kterou hraji.

3.2 Typy leteckých misí a letadel

Jednotlivé hodnoty letadel nebudu sáhodlouze porovnávat, tady postačí hrubý popis.

3.2.1 Stíhačky

Mise letecká nadvláda - laicky řečeno, když ti v leteckém sektoru překážejí nepřátelské stíhačky a jiná letadla, můžeš se jich zbavit právě tímhle rozkazem. Stíhač se snaží sestřelit stíhačku a když žádnou nenajde, zaútočí na bombardér. Pokud máš v sektoru i svoje bombardéry, stíhačky se je snaží bránit tak, že bojují s letadly, která dostala rozkaz Zadržení.

Na obrázku 50 vidíš v červeném rámečku, že i když mám v oblasti méně letadel, mám leteckou nadvládu. To proto, že že jsem do boje vyslal osm set kvalitních britských stíhaček z roku 1939. Němci jich poslali kvůli slabé letecké detekci jen o něco víc než já a zbytek je v záloze. Tu vidíš v modrém rámečku. Z tohoto čísla (skoro 900 kusů) však mají v boji stěží pět set stejných letadel jako já a zbytek jsou zastaralé stíhačky s horším výkonem. Proto časem tento boj o letecký sektor v Západním Německu také prohrají. To je to nejdůležitější, co potřebuješ o leteckém boji vědět.

Obr. 50 - Boj o oblohu

Mise zadržení - stíhač vyrazí z letiště, aby zastavil útok bombardérů v přiděleném sektoru. Je mu jedno, jestli je to bomardování divizí, lodí, nebo ekonomiky, musí jít prostě o bombardování. Letadla stíhač nesestřeluje, jen je poškozuje a nutí je tak opustit letecký sektor a snižuje tím celkovou účinnost bombardování. Na obrázku 51 vidíš, že 60% letadel nic nebombardovalo.

Obr. 51 - Zadržené bombardéry

Bostončan ti radí:

Když vím, že nedokážu získat nadvládu nad sektorem, většinou mám alespoň převahu v pozemní armádě. Pak využívám rozkaz Zadržení a snížím účinek nepřátelské letecké podpory, abych co nejdříve porazil pozemní divize a dobyl letiště. Když mám naopak ve vezduchu převahu já, nic nezadržuji a snažím se sestřelit co nejvíc letadel. Soupeř to při vysokých ztrátách většinou zabalí a žádné velké škody nezpůsobí.

Stíhač, palubní stíhač a těžký stíhač jsou letadla, která ti s těmito rozkazy pomohou. Stíhač a palubní stíhač se od sebe liší jen délkou doletu, protože palubní stíhač je menší a musí se vejít na letadlovou loď. Těžký stíhač doletí z této trojice nejdál, vydrží nejvíc a způsobí největší škody. Jeho mínusem je vysoká cena a nižší obratnost, kvůli které ho nepřítel dříve zasáhne a když ho rovnou nesestřelí, jeho oprava sežere víc zásob, než menší verze.

3.2.2 Velké bombardéry

Mise strategické bombardování - bojuješ na dvou frontách a potřebuješ tanky, vozidla, letadla, zbraně a zásoby všeobecně. Ty je však jednotkám nedodáš. Kvůli strategickému bombardování je za prvé tvoje rozbombardované infrastruktury nedopraví na frontu dostatečně rychle a když, tak jen v malém množství. Za druhé - tvoje vojenské továrny jsou rozbité a spíše se ničí, než opravují. Nedokážou tedy vyrábět požadované množství zásob. Co se stane s jednotkami, které bojují bez zásob? Správně. Začnou prohrávat. Můžeš si dokonce vybrat, co bude cílem strategického bombardování. Na obranu proti tomuto typu bombardování se mi velice osvědčily statické AA zbraně, které v jednotlivých státech můžeš stavět až do úrovně 5.

V Severozápadním Německu se moje bombardéry soustředily na vojenské a civilní továrny (obr. 52).

Obr. 52 - Strategické bombardování

Taktický a strategický bombardér jsou letadla, která budou z velké výšky rozpoutávat peklo na zemi. Rozdíl je opět v ceně a strategický bombardér má něk-teré hodnoty vyšší. Hlavní je však síla strategického bombardování, která je u strategických bombardérů dvakrát vyšší.

3.2.3 Malé bombardéry

Mise vzdušná podpora - určitě už jsi slyšel o německých štukách, které v řadách francouzské a polské armády vyvolávaly paniku a nedaly jejich tankům šanci zapojit se do boje. Bombardování pozemních divizí má v této hře podobný účinek a ničí jejich sílu a organizaci. Ve spojení se silnou pozemní armádou vznikne nezadržitelný útok, případně nepřemožitelná obrana. Nezapomínej na leteckou nadvládu, jinak se sníží efektivita podpory a to tě může stát mnoho letadel a pilotů. Tyto útoky se označují zkratkou CAS. Ve městech tyto mise nebývají příliš úspěšné a efektivita bombardování se snižuje o 50%.

Letecký doprovod, palubní letecký doprovod a taktické bombardéry - mohou provádět tento rozkaz. Při porovnání strojů je to podobné jako u stíhaček. Obyčejný doprovod má výhodu v ceně a síle bombardování a rychleji se vyhne stíhačkám. Jeho palubní verze má jen menší dolet. Taktický bombardér zase doletí dál a vydrží v případě zásahu víc, než obyčejný doprovod, má ale slabší pozemní útok.

Obr. 53 - Podpora bojiště

Mise útok na přístav - bombardování přístavu, které ničí všechny lodě v něm i přístav samotný. Když vybombarduješ přístav, který právě opravuje poškozené nepřátelské plavidlo, zatleskej si. Letectvo právě dokončilo práci po námořnictvu.

Mise námořní útok - poslední rozkaz je přímý útok na plavidla na širém moři. Když máš v námořní bitvě po ruce stroje s tímto rozkazem, síla tvojí flotily se násobí. Na nepřátelské plavidlo totiž zaútočí najednou loď i letadlo.

Námořní bombardér, letecký doprovod, jejich palubní verze a taktické bombardéry - zde se bohužel nevyhnu rozboru statistik, protože máme až pět možností. První číslo je šance trefit loď a druhé je poškození lodě po zásahu. Porovnávám německá letadla z roku 1936. Taktický bombardér - 6 a 8. Letecký doprovod - 10 a 3, palubní verze - 10 a 4. Námořní bombardér a jeho palubní verze - 7,5 a 15. Při výběru mysli na to, že pokud chceš způsobit nějaké škody, musíš loď trefit. Proto jsou strategické bombardéry opět nejslabší. K čemu je trefit loď, když jí musí trefit až pět doprovodných letadel, aby způsobily škodu, rovnající se jednomu námořnímu bombardéru? Proto ti radím postavit letadlovou loď a používat palubní verze. Pokud nemáš flotilu, investuj do námořních bombardérů, abys měl alespoň zabezpečené pobřeží. Pokud jsi odkázaný na slabé taktické bombardéry, tak se na moře úplně vykašli.

3.3 Letecké perutě

Co je to peruť/letka? Peruť je skupina letadel, která může obsahovat jen stroje jednoho typu a bojovat jen v jednom leteckém sektoru. Je to taková obdoba pozemní divize, jen je ve vzduchu. Prostě základní letecká jednotka ve hře.

Maximální počet letadel v peruti je 1000. pokud je kapacita domovského letiště nižší, tak by měla i peruť být jen tak velká, aby se do kapacity letiště vešla. Jestliže nemáš dostate letadel na naplnění kapacity, kterou sis nastavil, ničemu to nevadí.

Letadla, která vyrábíš, se ze skladu sama přesouvají k peruti a jejich stav se bude doplňovat až do nastavené kapacity. Peruť si vždy vezme nejprve ta nejmodernější letadla a teprve potom ta starší. Když začneš vyrábět novější typy a máš už fungující peruť, vezme si je tato peruť přímo z výrobní linky a starší verze, které jimi nahradila, pošle zpět do skladu.

Povězme si něco o peruti a jejích možnostech, kapacitě atd.

a) označím letiště v Berlíně a kliknu na přidělit peruť

Obr. 54 - Vznik perutě

b) nastavím maximální kapacitu na 1000. Tím vytvořím největší možnou peruť. V záloze mám ještě čtyřikrát tolik stíhaček a to už je velice slušná rezerva. Peruť mi využije také dost velký počet personálu. Když ho nemáš, peruť nevytvoříš.

Obr. 55 - Kapacita perutě

Bostončan ti radí:

Nenechávej perutě tam, kde je nevyužíváš. Pokud tvůj nepřítel nemá letectvo, stačí mít v bojové oblasti jen preventivních 100 - 200 stíhaček a pozemní divize získají účinek ovládnutí oblohy. Jakmile nepřítel zapojí více stíhaček, i ty zapojíš do boje více stíhaček.

Při bombardování to samozřejmě neplatí. Čím víc letadel, tím větší škodu způsobí. Nedělej prostě zbytečně velké perutě a sleduj, co se děje na obloze nad tvými pozemními jednotkami. Pokud nemáš dostatečné kapacity letiště, zaměř se v případě obrany na jejich zlepšení, nebo v případě útoku na obsazení dalších letišť.

c) zatímco se bude letka vytvářet z rezerv ve skladech, nastavím letecký rozkaz. Bude to Zadržení a Letecká nadvláda současně. Žlutý kruh označuje dolet. Stíhačky z roku 1940 mají dolet 1000 km, mohou tedy provádět mise i v sousedním regionu a jejich efektivita bude stále 100%. Když tedy pokryji celý sektor. Když ne, efektivita se logicky sníží.

Obr. 56 - Dolet perutě

Bostončan ti radí:

Nepoužívej dva stíhací rozkazy společně, protože nikdy nebudeš čelit mnoha bombardérům najednou. No dobře, mohlo by se to stát, kdyby šlo o pozdější rok hry. Ideálně si to ale rozděl mezi dvě perutě a sleduj kolik bomardérů nepřítel do oblasti posílá. Dvojnásobek tvých stíhaček je spolehlivě zastaví a zbytek stíhaček může útočit a sestřelovat pod rozkazem Letecké nadvlády. Takže si to shrňme: když mě bombardují tři stovky, použiji peruť se šesti sty stíhaček s rozkazem Zadržení a další čtyři sta využiji k Letecké nadvládě.

3.4 Letecké budovy

Letecký boj není tak náročný jako pozemní a na obrázku 50 vidíš vlastně vše podstatné. Vliv má jen počasí a je tam ještě nějaká zanedbatelná šance náhodné poruchy letadla. Tím ale nebudeme ztrácet čas.

a) letecká základna - čím vyšší úroveň letiště, tím větší kapacita perutí, které tam budou mít domovskou základnu. Z provincie, ve které letiště leží, budou perutě startovat ke svým misím. Pozor na spojenecká

letadla, která se na tvém letišti mohou také usídlit. Už se mi stalo, že mě italské a japonské perutě zablokovaly a byl jsem rád, že se mi na letiště vešly dvě stovky letadel.

Bostončan ti radí:

Pokud jsi závislý na podpoře bombardérů, mysli na to, že i stíhači potřebují na letišti svoje místo, aby je mohli chránit. Může dojít k situaci, kdy stíhačky naplní malá blízká letiště a z těch vzdálených nebudou mít doprovodné bombardéry dostatečný dosah v bojové oblasti. Mysli na to ještě před invazí a útok detailně naplánuj.

b) protiletecká obrana - je strážcem celé letecké oblasti, který nikdy nespí. Efektivní bude hlavně když budeš cílem neustálého strategického bombardování a své perutě budeš potřebovat na frontě. Když je řeč o obraně - podle mě je lepší mít tuto verzi, než vyráět AA zbraně pro pozemní divize. Prvořádé je pro tebe mít dobré letecvo.

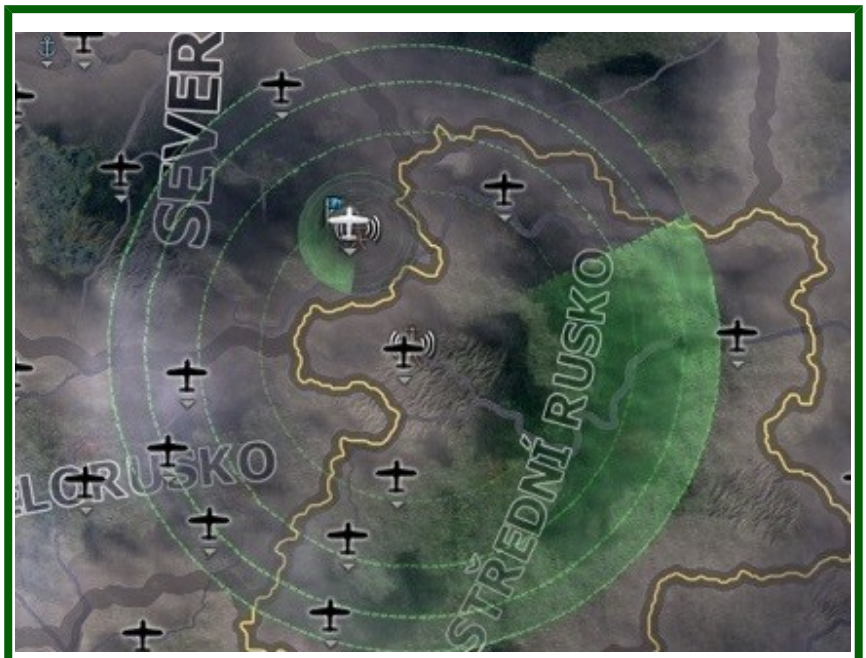
Bostončan ti radí:

Využil jsem je zatím jen za Francii (report za Francii) a Československo. Nonstop poškození nepřátelských letadel je fajn, ale válku s tím nevyhraješ. Tak padej budovat Luftwaffe, Fritzi!

c) radarová stanice - čím vyšší úroveň, tím vyšší dosah. Náhled si zapneš úplně vpravo dole, tlačítko až v rohu obrazovky. Má pasivní a důležitý význam pro letectvo i pro pozemní síly.

Především uvidíš všechny nepřátele v dosahu. Bavíme se o zemi, letištích a moři. Velmi pomůže i výzkum šifrování a dešifrování. Je důležité mít jedno vyšší, než má to druhé nepřítel a naopak.

Ve vzduchu pomůže hlavně při obraně proti bombardérům. Je to přesně jako v letecké bitvě o Británii. Pozor na jiné vlivy, které mohou účinek snížit. Malý příklad: Díky dosahu radaru mám mít detekci letadel v sektoru 61%, ale mám jen 31%. Je noc a proto jsem dostal penalizaci -20% za tmu a kromě toho je v oblasti špatné počasí, které způsobí dalších -10%. Čím vyšší číslo, tím víc letadel tvoje stíhačky najdou a poškodí, nebo sestřelí. Radar a jeho detekce letadel pomůže i v případě boje se stíhačkami. Popsal jsem to u obrázku 50.



Obr. 57 - Malý neefektivní radar

Pojďme k obrázkům. V Moskvě je radarová stanice. Vidíš, že zasahuje do tří oblastí, ale ani jednu nepokryje dostatečně. Pokládám to za zbytečně neefektivní. Na druhou stranu každý rok můžeš vyzkoumat nový radar, který tvůj dosah dost zvýší. Je tedy hloupost věnovat tomu stavební kapacity a mít jich po celé zemi příliš mnoho.

Obr. 58 - Pět velkých radarů

3.5 Letecké eso

Leteckou přehlídku ukončíme poctou hrdinům z nebe - leteckým esům!

Ve hře je totiž malá šance, že letecká peruť při boji získá letecké eso. Jsou to tři dovednostní úrovně a každá z nich poskytuje nějaké určité procento ke schopnostem celé perutě. Potíž je v tom, že letecké eso má vliv jen na sto letadel a proto by mělo být přiděleno jen k peruti o kapacitě sto. Když bude letadel méně, nebude to vadit, protože předané zkušenosti se násobí. Pokud je jich víc, nedokážu přesně říci, co se s jeho účinky děje.

Bostončan ti radí:

Využívám vždy perutě o velikosti maximálně 100. Je to praktičtější kvůli menším letištím a zároveň nemusím nic řešit, když se objeví eso. Právě mě napadá, že to vlastně i násobí možnost zisku esa, protože každá peruť má vlastní šanci na eso. Nyní jsem nic neudělal a přitom jsem upgradoval svůj vlastní vynález! Třikrát hurá mě!

Jsou tři typy těchto hrdinů. Jeden pro stíhačky, druhý pro strategické bombardování a třetí pro menší bombardování, jako je pozemní nebo námořní.

Zrod takového esa ti také poněkud zvýší podporu války a jeho smrt ji naopak poněkud sníží. Jde ale jen o -3% až +3%, což je zcela zanedbatelné.

4. Námořní doktrína

Potíže s paradoxní lokalizací

Důležité upozornění, potřebné k pochopení mých textů, které kolidují s názvy v české lokalizaci. Čeština je bohužel tentorát limitovaná originální lokalizací a hlavně jejím správným fungováním.

S WhiteHorsem jsme si ujasnili přejmenování hlavního rozdlení lodí, kdy z nepochopitelných důvodů Paradox použil dvakrát název bitevní loď jak pro skupinu lodí, tak pro typ lodě. Novým názvem pro skupinu v příručce i ve hře je nyní Hlavní lodě. Bitevní loď zůstává bitevní lodí.

Bohužel v dalším případě nám správná funkce češtiny nedovolila zasáhnout do názvů jednotlivých lodních zbraní. Ve hře sou palné zbraně rozdělené na dva typy. První skupina je pro určité lodě a já tyto zbraně označuji jako baterie. Druhá je pro více typů lodí a tuto skupinu nazývám děla. V příručce jsem je pojmenoval podle svých nejlepších úmyslů, protože jinak bych se i já sám ve svých textech ztratil. Zde je seznam všech pěti zbraní a já ti kamaráde držím palce, aby se s v tom neztratil.

Zbraň pro **supertěžkou loď** má název **supertěžká baterie**.

Zbraň pro bitevní loď má název těžká baterie.

Zbraň pro **těžký křižník** je v příručce **střední baterie** a ve hře **baterie těžkého křižníku**.

Zbraň pro **lehký křižník** je v příručce **lehká baterie** a ve hře **baterie lehkého křižníku**.

První zbraní pro vícero verzí lodí je v příručce **lehké dělo** a ve hře o najdeš pod názvem **lehká baterie**.

Druhé takové dělo je **sekundární baterie** a názvy jsou ve hře i v příručce shodné.

4.1 Statistiky lodí

Začnu informací, že lodě se dělí na tři třídy - hlavní lodě, doprovodné lodě a ostatní lodě.

Ve statistikách mluvím o různých bateriích, dělech, radarech či sonarech. To proto, že v návrháři lodí si vybereš trup lodě a potom můžeš loď modifikovat. Je to něco jako editor divizí.

HP - každá loď má určitou pevnost. Ta se s každým inkasovaným zásahem snižuje a až klesne na nulu, z lodě se stane podmořské akvárium pro ryby.

Obrnění - abys snižil úbytek HP, můžeš na loď namontovat pancíř a vytvořit tak „brnění“ lodě.

Těžké/lehké průbojné - tato statistika souvisí se statistikou Obrnění. Když je pancéřování vyšší než průbojnost munice, útok způsobuje menší poškození. Když je průbojost vyšší, loď utrpí přesně takové poškození, kolik děla způsobují.

Těžký útok - je poškození při útoku na velké hlavní lodě. Když má tvoje loď supertěžké, těžké, nebo střední baterie, z lodě se stává bitevní nebo supertěžká loď, případně těžký křižník ve skupině Hlavní lodě.

Lehký útok - je poškození při útoku na menší lod ze skupiny Doprovodné lodě a myslím,že i Ostatní lodě. Mají ho lehké baterie, lehká děla a sekundární baterie. Oba typy útoku, jak lehký, tak těžký, může zvýšit modul řízení palby.

Hladinová detekce/rozhled - je schopnost najít, respektive vyhnout se nalezení. Větší lodě budou mít větší rozhled, protože je jiná loď logicky uvidí dříve. S detekcí - tedy nalezením lodě - ti pomůže radar, nebo průzkumná letadla. Pamatuj na to, že pokud loď nenajde svůj cíl, nemůže na něj zaútočit.

Ponorková detekce/rozhled - je totéž, jako předchozí statistika, ale je to ponorková verze. Aby plavidlo našlo ponorku, musí mít místo radaru sonar! Při ponorkovém rozhledu platí, že čím je ponorka lepší, tím hůře se hledá, protože novější typy se mohou ponořit do větších hloubek. Se skrýváním ponorce pomáhá i lepší motor.

K ostatním statistikám není nutné se vyjadřovat.

Základní statistiky		Bojové statistiky		Různé statistiky	
Max. rychlost:	28.1 km	Lehký útok:	9.6	Spotřeba paliva:	92.0
Max. dosah:	3500 km	Lehké průbojné:	7.0	Hladinový rozhled:	30.0
Organizace:	40.0	Těžký útok:	28.8	Hladinová detekce:	20.0
HP:	388.5	Těžké průbojné:	36.0	Ponorkový rozhled:	0.0
Spolehlivost:	59.5%	Torpédování:	0.0	Ponorková detekce:	1.0
Spotřeba zásob:	0.20	Hlubinné pumy:	0.0	Kladení min:	0.00
Personál	5200	Obrnění:	26.0	Likvidace min:	0.00
		Protiletecké:	5.6		

Obr. 59 - Statistiky

4.2 Třídy lodí a návrhy

Už znáš rozdělení na tři skupiny. Existuje ale i další dělení podle pěti trupů, keré jsou základem každé lodě. Podle toho, jaký trup si vybereš, budeš mít dostupné moduly, které na něj můžeš, ale nemusíš dát. To také určí dobu stavby lodě, která může být tři týdny, ale také dva a pů roku.

Pak jsou tu samozřejmě typy lodí a těch je ve hře sedm. Trup obchodní lodě se nezkoumá, ani neupravuje a trup křižníku je základem jeho lehké i těžké verze.

4.2.1 Hlavní lodě

Jsou základem každé flotily. Je jich vždy nejméně, protože jsou drahé a jejich stavba trvá dlouho. K jejich výrobě můžeš přidělit jen pět námořních doků. V boji mají nenahraditelnou hodnotu a bez nich nemá smysl budovat hladinovou flotilu. Do této třídy patří bitevní loď, těžký křižník a letadlová loď. Specifická supertěžká loď je vlastně bitevní loď a proto ji nebudu zvlášť popisovat.

a) bitevní loď je srdcem tvé hladinové flotily. Její úlohou v boji je ostřelovat ostatní velké hlavní lodě, ale díky malým dělům může ostřelovat i malá plavidla. Na palubě má těžké baterie a proto tě bude zajímat hlavně statistika těžký útok. Její hlavní zbraní je ale síla trupu a „nepotopitelnost“. V roce 1936 můžeš vyzkoumat supertěžké bitevní lodě jako byl Bismarck nebo Yamato a tuto verzi lodě mi nikdo nejen nepotopil, ale ani nepoškodil.

b) těžký křižník je v podstatě náhrada za bitevní loď pro země, které si bitevní loď nemohou dovolit. Ve výzbroji má jen slabší střední baterie, které však stále mají těžký útok. Problémem je slabý trup a proto nezapomeň na pancéřování. Je to věrný pomocník, který by vždy měl stát po boku tvé bitevní lodi.

c) letadlová loď se nezaměřuje na rozdávání těžkých nebo lehkých úderů. Jejím úkolem je donést do bitvy letadla, která znásobí útok celé tvé flotily. Ze zbraní má jen sekundární děla. Určitě nezapomeň na radar, ten musí mít každá letadlová loď!

4.2.2 Doprovodné lodě

Jsou především doprovodem hlavních lodí, ale poslouží i jako eskorta obchodních či transportních lodí. Vyrábějí se o dost rychleji a na jedné lodi může pracovat až deset doků. Do této kategorie spadají lehké křižníky a torpédoborce. S těmito loděmi si v návrháři můžeš skutečně vyhrát a můžeš mít protiletadlové křižníky, křižníky zaměřené na lehký útok, nebo i nějaký mix i s torpédy atd. Stejné je to s torpédoborci, kde je v nabídce více lodí.

a) lehký křižník má stejný trup jako těžký křižník. Rozdíl je v tom, že používá lehké baterie, které poskytují lehký útok určený proti malým lodím. Tato univerzální loď však také umí vystřelovat torpéda, zaminovávat moře či vrhat hlubinné pumy. Já lehký křižník využívám hlavně jako zbraň proti malý lodím, vyrábím jich vícero a odlehčím tak od lehkých děl bitevní lodě a těžké křižníky.

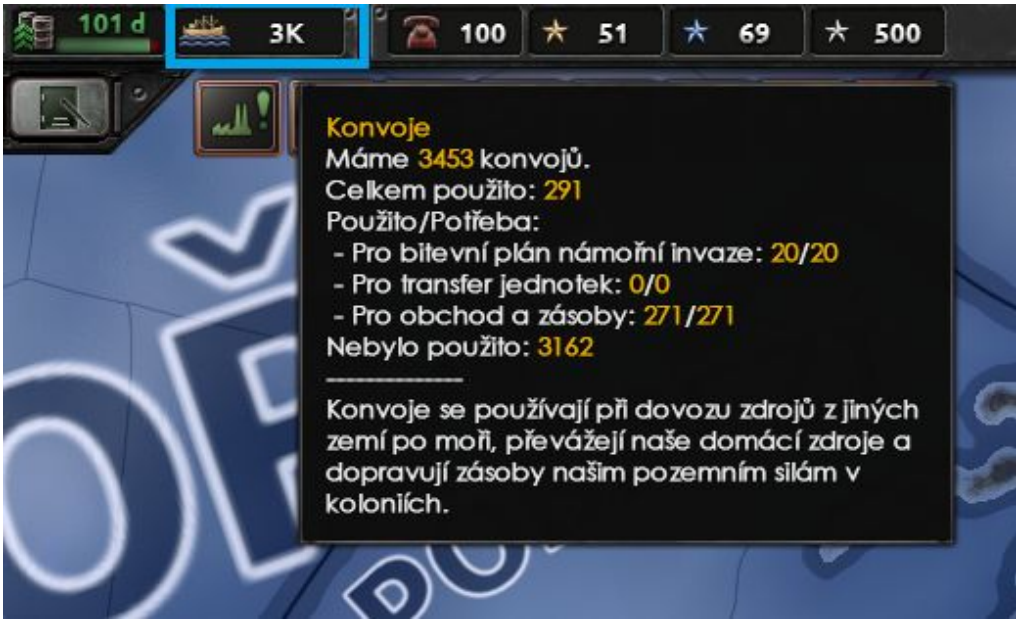
b) torpédoborec je jediné hladinové plavidlo, které nemůže používat baterie. Jeho palubní zbraní je jen lehké dělo, ale to nevadí. Jeho síla spočívá v torpédování lodí, které nerozlišuje, zda je jeho cílem hlavní či doprovodná loď.. Hlavní rolí torpédoborce je podle mě lov ponorek a ochrana obchodních lodí. Je rychlý, ale slabý a často půjde ke dnu. To ale také nevadí, protože jeho úplně ranou základní verzi postavíš za dva týdny, normální a už vyzbrojenou za měsíc. Já využívám dvě verze, jednu jako eskortní na lov ponorek a druhou pro boj.

4.2.3 Ostatní lodě

Existují samozřejmě lodě, které nepatří do žádné ze zatím uvedených kategorií. Vedou totiž vlastní boj, vlastní válku. Dámy a pánové, je to tady. Konečně nastala chvíle promluvit o účastnících ponorkové války!

a) ponorky zná každý. Kdo by neslyšel o ponorkách, které téměř vyhladověly Británii jak v první, tak ve druhé světové válce? Slouží také jako špioni. Pošleš je hlídkovat do oblasti a zakážeš útočit. Hladinová flotila s rozkazem Úderná síla se potom postará o to ostatní. Mohou bojovat i jako součást hladinové flotily, ale jejich efektivitu nemám ověřenou. Není třeba více řečí, prostě nabij torpéda a pošli tu kocábku ke dnu!

b) konvoje, respektive obchodní lodě, jsou hlavním cílem ponorek. Převážejí po moři suroviny a samozřejmě pozemní divize. Bez obchodních lodí neprovedeš žádné vylodění a pokud dovážíš suroviny ze zámoří, bez obchodních lodí je nebudeš mít. Jejich třetí a asi nejdůležitější úlohou je přeprava zásob pro pozemní vojsko. Samozřejmě jen v případě, že zásobovací trasa vede přes moře. Obchodní lodě, které nepoužíváš, se hromadí vzásobníku a automaticky se přidělují na místo potřeby. Protože vůbec nebojují, nemůžeš je v lodním návrháři nijak modifikovat.



Obr. 60 - Zásobník obchodních lodí

4.2.4 Čtvrtá skupina

Čtvrtou skupinou, kterou ve hře oficiálně nenajdeš, jsou historické lodě. Je to například německý bitevník. Jsou to zkrátka různí kříženci bitevní lodě a těžkéhoh křižníku, nebo lodě, které námořnictvu zůstaly z první světové války. Proto se nelekej, když někde narazíš na třídu bitevní křižník. Ty sám si ale takovou loď nenavrhneš. Alespoň mě se to nepodařilo.

4.3 Výzkum doktríny

Máme tři doktríny, které jsou velmi dobře rozdělené. Konečně mohu říci, že každá doktrína je dobrá a proto je těžké rozhodnout se pro tu správnou a podle ní také budovat svoje námořnictvo. Některé výzkumy se nacházejí ve více než jedné doktríně, ale vždy na jiném místě.

4.3.1 Přítomnost flotily

je podle Bostončana nejlepší doktrínou. Zaměřuje se na vylepšení statistik lodí s děly, ale dva výzkumy podporují i letadlové lodě. Preferuje zkrátka poctivý boj, ve kterém rozhoduje počet hlavní, velikost děl flotily a pochopitelně i odolnost trupu lodě. Co do zlepšení ponorek je to slabší varianta. Zlepšení eskorty konvojů je celkem dobré.

4.3.2 Zabránění obchodu

je velmi specifická doktrína. Obsahuje totiž obrovské zlepšení ponorkových útoků na obchodní lodě. Hladinové flotily a letadlové lodě také podporuje, ale o dost méně než první a třetí doktrína. Pokud neplánuješ výstavbu hladinové flotily, rozhodně si vyber tento strom. Užiješ si ponorkovou válku a neustálé zprávy o potopených obchodních lodích nepřítele.

4.3.3. Úder na základny

je doktrína se zaměřením na schopnosti letadlové lodě. Myslím, že tato doktrína je identická s tou první, jen místo bitevních lodí upřednostňuje letadlové lodě. Je to způsobeno tím, že tato doktrína je postavená pro válku v Tichomoří, kde se bojuje v okolí mnoha ostrovů a funkci letectva by měly na svá bedra převzít hlavně letadla z letadlových lodí.

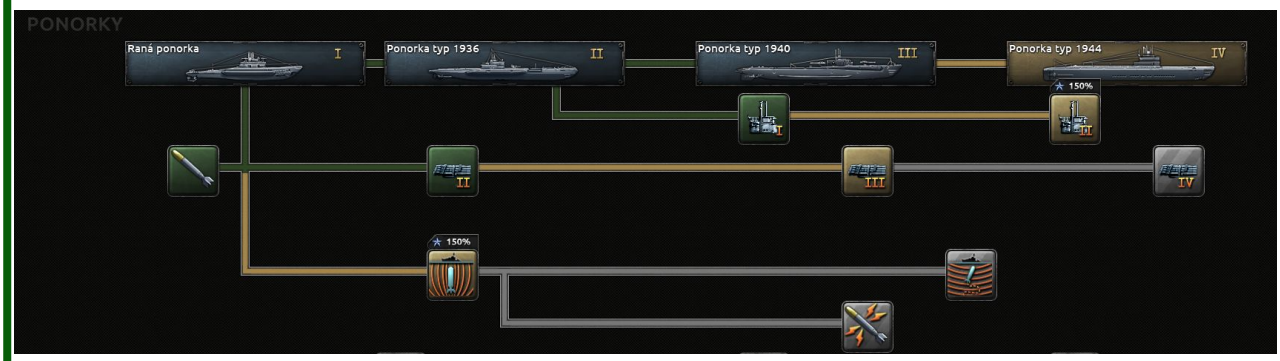
4.4 Výzkum námořnictva

Pod modrou kartou Námořní se skrývají desítky výzkumu lodí a s nimi souvisejících modulů a statistik. Hned na úvod uvedu transportní čluny. Velm důležité, když plánuješ nějaký den D.

To hlavní vidíš hned nahoře. Pět různých trupů jako základ každé lodě. Jakmile si vyzkoumáš nějaký nový typ lodě, odemkne se ti nový trup, nový motor a v případě ponorek i nový torpédomet.

Kromě toho při výzkumu lodě získáš i nějakou specialitku. Po každém takovém výzkumu se ti odemkne nový modul, který můžeš použít v návrháři. Uvedu především generátor kouře, který pomůže prohrávající flotile ustoupit a sonar pro vyhledávání ponorek u torpédoborců. To pokládám za základní moduly, které zkoumám vždy..

Ponorky mají těch specialitek víc. Je to sonar, torpédomety a více typů torpéd. Jestli si vybereš drsnou ponorkovou válku, určitě to zkoumej všechno. Na obrázku 61 vidíš, že ponorky toho mají skutečně hodně.



Obr. 61 - Výzkum ponorek

Jeslti se vydáš cestou hladinové flotily, určitě nemrhej časem na výzkum ponorek. Stačí mít jen nový typ ponorek, který budeš ve své flotile využívat jako hlídky. V takovém případě by tě měla zajímat sekce Výzbroj. Pokud Výzbroj nebudeš zkoumat, budeš mít na lodích s novou a větší palubou stará rezavějící děla z velké války. Důrazně doporučují zkoumat i Zmírnění škod. Tvoje lodě budou odolnější a hlavně se sníží šance na jejich kritický zásah, který vzhledem k délce stavby bitevní lodě rozhodně nepotěší.

Bostončan ti radí:

Při výzkumu těchto modulů je nutné myslet na jednu důležitou věc. Loď, která už je dlouho postavená, má určité vybavení. Pokud je chceš modernizovat, musíš ji v přístavu přezbrojit a to stojí čas a výrobní kapacity. Proto s moduly zacházej uvážlivě, aby se ti nestalo, že něco vyzkoumáš a ani to v boji nevyužiješ.

4.5 Námořní rozkazy

Jsou velmi jednoduché, proto nebudu popisovat každý zvlášť.

Důležité je uvést, že rozkaz Úderná síla vyžaduje, aby v námořní oblasti byla flotila s rozkazem Hlídka. Ta najde nepřátelskou flotilu a jakmile ji ohlásí, z přístavu vyrazí úderná flotila, aby nepřítele zničila. Když však hlídka najde flotilu, která je silnější než tvoje úderná flotila, nic se nestane a k útoku nedojde.

Pak jsou tu rozkazy Doprovod konvojů a Podpora námořní invaze. První rozkaz chrání konvoje v dané námořní oblasti, kterou flotila neopustí. Druhý rozkaz dělá totéž, ale flotila se soustředí na lodní transporty s tvou pozemní armádou. Provází je až k pláži přes více oblastí a v době vyloďování, kdy začíná boj o pozemní provincii, ho podporuje dělostřeleckou palbou.

Obr. 62 - Podpora námořní invaze

K rozkazu Kladení min a Odminování se nemohu vyjádřit. Sám jsem je nikdy nepoužil a nevím, jak fungují a jaký mají vliv na hru. Takže se raději obrať na fórum a poptej se tam.

4.6 Návrh flotily

Stejně jako v editoru divizí je nutné i tady pamatovat na to, že tyto modely používám já a neznamená to, že jsou zaručeně nejlepší (jasně že JSOU nejlepší!!!). Mám je však ověřené za Japonsko, Španělsko, Německo a USA. Vždy po zahájení nové hry si celé námořnictvo takto reorganizuji a snažím se ho vybudovat až do této podoby. Počty, které uvádím u jednotlivých flotil, jsou sice vždy mým cílem, relaita je však často jiná. Klidně se tím ale inspiruj.

4.6.1 Verze námořnictva pro doktríny Přítomnost flotily nebo Úder na základny

Druhou jmenovanou doktrínu se zaměřením na letadlové lodě vlastně používám jedině když hraji za USA nebo za Japonsko. Největší letadlové a bitevní lodě používám jen z roků 1936 a 1940. Rané verze postupně nahrazuji modernějšími, nebo je v případě slabé výroby nechávám do počtu, abych měl alespoň nějaké flotily. Ostatní třídy lodí využívám všechny.

Královská flotila je mou pýchou námořnictva. Do této flotily vždy posílám všechny lodě, které přišly rovnou z výroby. Je to taková centrální flotila, kterou používám ke všem úkolům a tímto krokem zajišťuji její neustálou modernizaci. Když některá třída plavidel ve flotile dosáhne počtu lodí, který jsem si určil, nejstarší typ plavidla flotilu opustí a putuje do běžné Hladinové flotily.

Sestava lodí: 1x letadlová loď, 2x bitevní loď, 3x těžký křižník, 15x lehký křižník, 20x torpédoborec pro boj, 5x torpédoborec prti ponorkám.

Hladinová flotila je základní bojovou flotilou mého námořnictva. Počet takových flotil je neomezený a čím více jich je, tím lépe. Využívám je k ovládání moří a obraně pobřeží. Každé flotile určím oblast, kde bude působit. Pokud do oblasti nepřítel pošle silnější flotilu, než je ta moje, podpořím ji Královskou flotilou. Nejvíc jsem těchto flotil měl šest a tehdy se mi nemohl nikdo postavit. Ovládal jsem všechny oceány, které byly v dosahu mých lodí. Vždycky se snažím sestavit první flotilu, pak druhou, třetí atd. Při hře za Británii jsem potřeboval pokrýt mnohem větší území, proto jsem na začátku používal flotily oslabené o lehké křižníky a torpédoborce.

Sestava lodí: 1x letadlová loď, 1x bitevní loď, 2x těžký křižník, 10x lehký křižník, 10x torpédoborec pro boj, 5x torpédoborec proti ponorkám.

Eskortní flotila slouží jen k obraně konvojů. Když jsem zemí, která je závislá na dopravě surovin po moři, nechávám hlavní uzly bránit těmito speciálními skupinami. Mám dvě verze, vyplývající z flotily, kterou na začátku hry dostanu. Ta s ledadlovou lodí je pro ponorky nepřítele přímo smrtící.

Sestava lodí: 1x letadlová loď, 10x torpédoborec proti ponorkám, nebo verze bez letadlové lodě s několika torpédoborci navíc.

Hlídková flotila má jediný úkol a nebojuje. Každé hladinové flotile, včetně královské, přidělím jednu takovou ponorkovou flotilu. Operuje vždy ve stejné námořní oblasti s rozkazem Hlídka.

Sestava ponorek: 5x ponorka, nejlépe se šnorchlem.

4.6.2 Verze námořnictva pro doktrínu Zabránění obchodu

Využil jsem ji dokonce i v reportu za **Španělsko**. Jaká je ponorková válka proti spojencům si tam klidně přečti sám. Postavil jsem přes 140 ponorek, ale najednou jsem jich nikdy neměl víc, než 80. Za deset let války však moje námořnictvo potopilo dva tisíce bojových plavidel, což je ohromující množství. Kolik obchodních lodí jsem potopil se raději podívej sám, jinak bys mi nemusel věřit (obr. 63).

Obr. 63 - Krutá ponorková válka

Královská flotila je tentokrát jedinou hladinovou flotilou. Postarám se proto, aby byla dostatečně silná a hravě porazila každou nepřátelskou flotilu. Opět ji používám všude tam, kde je to nutné. Každé plavidlo, které bude navíc, se hodí. Po dosažení určených počtů její stavy jen doplňuji a výrobu doků investuji do ponorek. K dispozici má samozřejmě svou hlídkovou flotilu.

Bostončan ti radí:

Jestliže máš k dispozici volné výrobní kapacity, určitě si vybuduj záložní flotilu, která bude čekat v docích a ve které budou jen lodě, připravené okamžitě nahradit bojové ztráty královské flotily. Nestane se to to, co se stalo mě. Najednou jsem měl jen bitevní lodě, těžké křižníky a torpédoborce. Vyhrál jsem sice bitvu, ale flotila pak byla bez lehkých křižníků příliš slabá.

Sestava lodí: 1x letadlová loď. 3x bitevní loď, 5x těžký křižník, 20x lehký křižník, 25x torpédoborec pro boj, 10x torpédoborec proti ponorkám.

Ponorková flotila je tentokrát mojí hlavní bojovou jednotkou. Je nutné mít jich vždy několik a proto jejich kapacitu zvýším, až jich mám alespoň pět. Pět flotil už mezi obchodními loděmi nepřítele vyvolá pořádný chaos a umožňuje ti obtěžovat jej v pěti oblastech. Rané ponorky nepoužívám, škoda personálu. Záložní flotila v přístavu je také užitečná, ponorky jsou ke dnu jedna za druhou.

Sestava ponorek: 10x a postupně až 15x ponorka

4.7 Návrh lodí

Některé věci jsem si uvědomil až při psaní tohoto návodu, většinu jsem však již otestoval. Používám zde schválně jen trupy z roku 1936 a základní nezbytné moduly. Vždy mluvím jen o nerychlejší a plně zásobené výrobě. Za změny a navrhování se stejně jako u pozemních divizí platí zkušenostmi.

Bitevní loď

Základem jsou těžké baterie a těžký útok. Když ve flotile nemám letadlovou loď a její letadla, přidám protiletadlové zbraně. Stavba trvá asi rok a půl.

Obr. 64 - Návrh bitevní lodě

Letadlová loď

Základ je mít co největší kapacitu letadel a radar. Optimální je mít v každé hladinové flotile nejméně jednu. Stavba trvá rok a čtyři měsíce.

Obr. 65 - Návrh letadlové lodě

Těžký křižník

Tato verze křižníku může bojovat proti velkým a malým lodím a proti letadlům. Stavba trvá deset měsíců.

Obr. 66 - Návrh těžkého křižníku

Lehký křižník

První loď, která se zaměřuje na malé lodě a v tomto úkolu flotile dominuje. Pomáhá i proti letadlům. Pokud oceňuješ kvantitu, stavěj verzi bez pancíře. Stavba s pancířem trvá čtyři měsíce, bez pancíře tři.

Obr. 67 - Návrh lehkého křižníku

Torpédoborec pro boj

Trochu pomůže i s útokem na malé lodě a letadla, jeho hlavním úkolem je však torpédovat lodě. Stavba trvá jen měsíc. Když je dostatek doků, je dobré vyrábět torpédoborce nepřetržitě, protože spoustu z nich nepřítel potopí (stejně jako ponorek).

Obr. 68 - Návrh bojového torpédoborce

Torpédoborec proti ponorkám

Jediná loď se sonarem. V hladinové flotile je hlavně jako prevence proti ponorkám. V eskortní flotile je to věrný strážce tvého obchodu a konvojů. Úkol je jasný. Najít ponorky a poslat je ke dnu.

Obr. 69 - Návrh protiponorkového torpédoborce

Hlídková ponorka

Použiji zde ponorku z roku 1940, protože na verzi z roku 1936 nejde namontovat šnorchl. Ten je důležitý, pokud si nepřeješ, aby nepřítel tvou ponorku objevil.

Obr. 70 - Návrh hlídkové ponorky

Bojová ponorka

Zde platí jednoduchá pravidla. Co nejvíce torpédometů, co nejlepší motor a co nejmodernější ponorka. Pokud ti jde o kvalitu, používej radar, pokud ti jde o přežití ponorky a nevadí ti menší potopená tonáž, používej šnorchl. To je ale záležitost až verze z roku 1940.

Obr. 71 - Návrh bojové ponorky

Dodatek

1. Seznam DLC

V této části se podíváme na seznam rozšíření. Ve stručném popisu uvedu, co které DLC do hry přináší. Tuto část si vyžádal Schulmi a proto si na něj vzpomeňte, až budete Paradoxu posílat i za DLC své těžce vydělané peníze. Naštěstí nás vývojáři za ty roky zahrnovali i různými vylepšeními a záplatami, které byly zadarmo. Slevy, o kterých tu bude řeč, jsou z vánoc roku 2019.

1.1 Together for Victory

Koncem roku 2016 spatřil světlo světa první rozšiřující balíček. Paradox ho zřejmě pokládá za cosi důležitého, protože i dnes stojí až 15€.

Autoří hry se zaměřili na Velkou Británii a jeji Commonwealth. Do hry přibyly stromy pro její poddané, jako je Kanada, Austrálie, Nový Zéland, Britský RAJ a Jižní Afrika. Za všechny Země se můžeš nadále cpát do pozadí Churchillovi, nebo se vydat cestou svobody a nezávislosti.

Kromě toho DLC do hry přidává také přepracování autonomního systému pro satelity a loutky, jako bylo Slovensko, nebo právě Kanada. Druhým hlavním bodem je možnost požádat spojence o dovoz vybavení a zbraní na půjčku.

V žebříčku důležitosti je rozhodně na konci a patří mu brambora. Ne tvoje peníze.

Bostončan ti radí:

Jestli nemáš v plánu hrát za Spojence z řad Commonwealthu, klidně toto DLC vynech. V akci je však jen za 7€ a to už za těch pár desítek hodin hry navíc stojí.

1.2 Death or Dishonor

Tak toto DLC je pro mě, pro tebe a pro celé jajjun fórum úplný základ, protože přináší do hry rozšíření Československa. Potěší i rozšíření Maďarska a opravdu těžká výzva - obnova Rakousko-Uherska. Zbytek ani nebudu uvádět, protože tohle je nejlacinější DLC za 10€, případně 5€. To chceš.

V mém žebříčku jasné druhé místo.

1.3 Waking the Tiger

U tohoto rozšíření je nutné si položit dvě otázky.

První je, zda chceš dobrovolně vyzkoušet sebetrýznění v obraně Číny proti Japonsku, nebo vykopnout z Německa Hitlera a v Japonsku obnovit demokracii. Podotýkám, že Čína bez tohoto DLC nemá rozšířený strom, má jen základní.

Druhá otázka je, zda ti za 20€ stojí vylepšení hry, jako je vyhazov země ze tvé frakce, nové mechanizmy, nahrazující národní jednotu - Vojenská podpora a Stabilita, přepracování generálů atd. K Národní jednotě jsem se v této příručce už zbytečně nevyjadřoval.

Bronz.

Bostončan ti radí:

Toto DLC významně změnilo obraz hry. V prvních dvou rozšířeních šlo hlavně o prodloužení hrací doby a malé úpravy. Po tomto rozšíření mi připadalo, že hraji úplně novou verzi hry. Určitě ho ale kupuj v akci. 20€ je zločin. 10€ tě nezrujnuje.

1.4 Man the Guns

Problém je, že stejně jako hru změnilo WtT, změnilo ji i toto DLC a změnilo ji dokonce ještě víc. Pro tebe je to úplný základ v případě, že rád buduješ flotily a bojuješ na moři. Japonsko a USA bez toho ani nehraj (zveřejnění reportu jsem po vydání MtG litoval). Ani ponorkovou válku bez toho nehraj. Zkrátka jestli tohle DLC nemáš, zahraj si raději za SSSR, Francii, nebo Německo a podobné země jen na souši. Na námořní doktrínu zapomeň, protože to, co bylo ve hře bez tohoto rozšíření je tak třetina toho, co máme po něm.

Největší zlodějna Paradoxu. Návrhář lodí, rozdělení flotil, výzkum lodí a všechny ty moduly, trupy a s tím související věci úplně změnily hru na moři.

V tomto DLC mělo být rozšíření zaměření pro USA, Británie, zcela nové pro Mexiko a Holandsko. Dále rozšíření pro námořní boj o zaminování či určení námořních pblastí, kam až se ti budou nebo nebudou moci plavit obchodní lodě. Místo toho, aby to bylo jen obsahem DLC MtG ti hajzlové z Paradoxu tímto povinným rozšířením uměle zvýšili cenu hry ze 40€ na 60€!!!

První místo, protože ponorkovou válku ať už za Brity nebo za Němce (v mém případě Španěly) si nechceš nechat ujít.

Bostončan ti radí

Zachovej klid. V akci na Steamu totiž základní hru s DLC Man the Guns, Waking the Tiger a Československem koupíš za necelých 45€. Garantuji ti, že to za ty prachy stojí, jakože je moje prostřední jméno Bostončan.

1.5 La Resistance

Nebudu komentovat, co zase chtějí přidat. Říkám ale na rovinu, že pokud se tato příručka má rozšířit, tak to bude nejdříve až s češtinou k tomuto DLC. Datum vydání ještě nemáme. Motivaci pro mě také ne.

1.6 Poland: United and Ready

Musím uvést ještě i rozšíření Polska. Zřejmě pro silný polský herní trh uvolnil Paradox rozšířené zaměření pro Polsko samostatně. V edici Cadet ho dnes na Steamu najdeš za stejnou cenu jako základní hru, tedy 40€, případně ve slevě za 16€.

2. Co v příručce chybí

Jedním slovem - nic. Všechno se totiž dokážeš naučit sám. Musíš jen používat hlavu, sem tam i originální anglickou **wikipedii** hry a samozřejmě investovat čas do nějakého pokusu-omylu. Proto je první část příručky hlavně potřebným návodem a druhá spíše mými myšlenkami a nápady.

Protože jsou ve hře věci, do kterých jsem ani já nezabrousil a nevyužívám je, něco tu opravdu chybí. Něco, čemu bych se ve hře nejprve musel věnovat a zjistit jednotlivé dopady na hru. Takže co by se tady případně mohlo objevit, když o to bude zájem:

- občanská válka

- atomová válka

- miny

- nový obsah a změny pátého rozšíření

- to, co si na **fóru** vyžádáš, jako výše uvedený Schulmi.

3. Jak aktualizovat příručku

Jsou tři možnosti:

a) nedělat nic a čekat, že se toho Bostončan a WhiteHorse zase ujmou sami.

b) poděkovat na **fóru** za příručku a její překlad a samozřejmě i zde (**čeština**) za překlad celé hry. Nevěřil bys, co dokáže takové slůvko děkuji.

c) ujistit se, že příručka bude aktualizována a čeština taktéž zde (**příspěvek**). Myslím, že hlavně WhiteHorse si zaslouží za svou práci na češtinách alespoň pár symbolických drobných. Kdyby mě neoslovil s nabídkou této spolupráce, už dávno by mu ode mě přistálo na účtu 5€ na pivo. Místo toho má chudák jen práci navíc. :-D

Já o víc, než o slůvko děkuji nestojím, ale po MtG už Paradoxu další peníze nehodlám posílat.

WhiteHorse ti radí:

Pokud se ze Slovenské republiky rozhodneš poslat nějaké to euro, nezapomínej na fakt, že i naši ubozí bankéři mají rodiny s hladovějícími dětmi. Proto si z každé zahraniční platby strhnou 100 Kč (cca 3,5 - 4€) a koupí za ně dětem kousek chleba. Když to udělají vícekrát, možná bude dětem i na botičky.

4. Závěr

Poďakoval by som si za prácu, ale to je také divné. Tak poďakujem aspoň tebe, že si to so mnou vydržal až do konca a prajem ti veľa hodín zábavy, málo nervov a toľko rozdrvených nepriateľov koľko uznáš za vhodné.

Nezabúdaj na veľmi dôležitú vec! Pri tejto hre sa iba nehráš, ty sa učíš prispôsobiť a reagovať na rôzne situácie a pritom samozrejme trénuješ rozum a logiku! Je skrátka dobré byť stratégom ľahko a rýchlo!

A touto myšlienkou sa s tebou konečne lúčim a nezabudni dať aj za mňa tým náckom, komoušom alebo hrdým anglánom poriadne na držku!

P.S.:

Ak ťa môj štýl písania zaujal a máš rád pútavé príbehy, kľudne ma môžeš kontaktovať na adrese **bonrstone@gmail.com**. Rád ťa potom odkážem na môj ďalší výtvor, keďže som sám tak trochu spisovateľom.