



**Bostonská príručka alebo stratégiom ľahko a rýchlo**



**Slovenská verzia príručky**

## Obsah

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Předmluva.....                                                                       | 4  |
| Úvodné slová Bostončana.....                                                         | 4  |
| Úvod k hre a príručke.....                                                           | 5  |
| 1. časť – Návod pre začiatočníkov.....                                               | 6  |
| 1. Spustenie hry a rozdelenie mapy.....                                              | 6  |
| 2. Národné zamerania.....                                                            | 9  |
| 3. Výskum.....                                                                       | 12 |
| 4. Výroba.....                                                                       | 14 |
| 5. Stavba.....                                                                       | 17 |
| 6. Obchod.....                                                                       | 19 |
| 7. Diplomacia.....                                                                   | 21 |
| 8. Politická sila.....                                                               | 25 |
| 9. Ľudské zdroje.....                                                                | 28 |
| 10. Nábor divízie a zásobovanie.....                                                 | 31 |
| 11. Zhrnutie.....                                                                    | 35 |
| 2. časť – Doktrína vojny.....                                                        | 36 |
| 1. Vedenie vojny.....                                                                | 36 |
| 2. Pozemná doktrína.....                                                             | 39 |
| 2.1 Výskum zbraní a pozemnej doktríny.....                                           | 39 |
| 2.2 Hierarchia jednotiek.....                                                        | 40 |
| 2.3 Boj o provinciu.....                                                             | 44 |
| 2.4 Návrh šablón pozemných divízií.....                                              | 48 |
| 2.4.1 Armádna skúsenosť.....                                                         | 48 |
| 2.4.2 Typy praporov.....                                                             | 49 |
| 2.4.3 Štatistiky divízií.....                                                        | 49 |
| 2.4.4 Vzory divízií.....                                                             | 50 |
| 2.5 Terénne vplyvy na jednotlivé prápory.....                                        | 56 |
| 2.6 Vylodenie a parašutisti.....                                                     | 56 |
| 3. Letecká doktrína.....                                                             | 58 |
| 3.1 Výskum lietadiel a doktríny.....                                                 | 58 |
| 3.2 Typy leteckých misí a lietadiel.....                                             | 58 |
| 3.2.1 Stíhačky.....                                                                  | 58 |
| 3.2.2 Veľké bombardéry.....                                                          | 60 |
| 3.2.3 Malé bombardéry.....                                                           | 60 |
| 3.3 Letecké perute.....                                                              | 61 |
| 3.4 Letecké budovy.....                                                              | 63 |
| 3.5 Letecké eso.....                                                                 | 65 |
| 4. Námorná doktrína.....                                                             | 66 |
| 4.1 Štatistiky lodí.....                                                             | 66 |
| 4.2 Triedy lodí a návrhy.....                                                        | 67 |
| 4.2.1 Hlavné lode.....                                                               | 67 |
| 4.2.2 Doprovodné lode.....                                                           | 67 |
| 4.2.3 Ostatné lode.....                                                              | 68 |
| 4.2.4 Štvrtá skupina.....                                                            | 68 |
| 4.3 Výskum doktríny.....                                                             | 69 |
| 4.3.1 Prítomnosť flotily.....                                                        | 69 |
| 4.3.2 Zabránenie obchodu.....                                                        | 69 |
| 4.3.3 Úder na základne.....                                                          | 69 |
| 4.4 Výskum námorníctva.....                                                          | 69 |
| 4.5 Námorné príkazy.....                                                             | 70 |
| 4.6 Návrh flotily.....                                                               | 71 |
| 4.6.1 Verzia námorníctva pre doktrínu Prítomnosť flotily alebo Úder na základňu..... | 71 |
| 4.6.2 Verzia námorníctva pre doktrínu Zabránenie obchodu.....                        | 72 |
| 4.7 Návrh lodí.....                                                                  | 73 |

## *Bostonská príručka HOI4 - stratégom ľahko a rýchlo*

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Dodatok.....                      | 78 |
| 1. Zoznam 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. Čo v príručke chýba.....       | 80 |
| 3. Ako aktualizovať príručku..... | 80 |
| 4. Záver.....                     | 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](http://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](http://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 k hre a príručke

Tak hlavné je si najprv uvedomiť, čo znamená real-time stratégia so značkou grand. Laicky povedané, hráš stratégiu na tej najvyššej možnej úrovni. Žiadne stavenie kasární a vežíčiek, ťaženie surovín zo zlatého dola a presúvanie jednotiek a hrdinov. Teraz už vieš, čo grand stratégia nie je, poďme ale ďalej. Real-time alias reálny čas znamená, že v každú sekundu, keď niečo urobíš ty, urobí to aj každý iný národ na svete a schválne píšem národ, pretože to je ďalší zo znakov tejto grand stratégie. Ty budeš mať v rukách osud jedného národa!

Hra sa obdobím radí do najhoršej a zároveň najdiskutovanejšej doby v histórii ľudstva. Do čias druhej svetovej vojny, ale to už iste vieš. Spomínam to tiež z určitého dôvodu. V tejto hre očakávaj riadenie jedného, úplne celého národa z pozície najvyššieho šéfa. Čiže jeho ekonomickú, vojenskú a diplomatickú silu, výskum a hospodárstvo celého suverénneho územia. V skratke môžeš byť Hitlerom, Churchillom, Rooseveltom, Stalinom alebo aj takým Benešom či Tisom. Teraz ťa ale trochu zavádzam. Ty nimi vlastne nebudeš. Budeš niekým, komu títo gentlemani a diktátori budú slúžiť a tým sa dostávam k možnostiam hry.

Môžeš spomenutým pánom vysloviť nedôveru a zmeniť v krajine režim. Môžeš krajinu previesť mierovým obdobím a pridať sa do druhej svetovej vojny. Môžeš ju tiež ignorovať. Čo je najlepšie, môžeš hrať za hocikoho na hernej mape a hra tak ponúka minimálne tisícku scenárov. Napríklad za taký Uruguaj môžeš čupieť v Južnej Amerike a len sledovať ako vojna dopadne a viesť lokálnu vojnu s Paraguajom. Za také Japonsko sa môžeš vykašať na boj s USA, otočiť sa na západ a zahrať sa na Džingischána. Za Poľsko môžeš Nemecku ukázať prostredník, vziať si násilím nemecké územie, otočiť sa potom aj proti Britom a Francúzom a nakoniec vytvoriť trebárs Poľskú Ríšu. V čase písania tohto úvodu, som ja za Nemcov porazil Spojencov, potom Talianov a mojím cieľom hry je šlachetný cieľ, ovládať každú provinciu na mape a ostať jediným štátom. Takže stačí kus fantázie a máš nekonečnú hru.

Boj prebieha cez divízie, letecké perute a námorné flotily. Na záver hry prichádzajú na scénu atómové bomby presne tak, ako v danej dobe. Začínaš v roku 1936, scenáristicky hra v roku 1948 končí a vtedy ti ostáva už iba bojovať bez udalostí či nového výskumu. Všetko ovládaš klikaním myšou na jedinej obrazovke. Pozadie všetkého tvorí veľká hracia mapa Zeme a potom sú to už len menšie tabuľky, stredne veľké tabuľky a tabuľky cez pol obrazovky. Čo ovplyvňuje čo a ako to zmeniť, záleží od množstva vecí a niekedy aj malý detail rozhodne. Ak však pochopíš základy obsiahnuté v prvej kapitole, hraním sa naučíš čeliť čomukoľvek a prípadne sa môžeš opýtať na fóre stránky jajjun. Sekcia venovaná práve tomuto manuálu, je na tejto adrese:

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

Príručka je rozdelená na dve časti. Najprv ťa čaká konečne poriadny tutoriál k všetkým základným mechanizmom hry. Po jeho prečítaní budeš vedieť rozbehnúť svoju prvú hru a vyriešiť úvodné "nenastavenie" takmer všetkých mechanizmov hry. Tutoriál v hre nám vysvetľuje ako čo urobiť, avšak nepovie ani pol slova k tomu, prečo tak máme urobiť. Preto by si každý začiatok mal súčasne s týmto návodom, zahrať svoju prvú hru a otestovať hlavné herné mechanizmy.

V druhej časti potom nájdeš návody ako začať vojnu a ako ju skončiť. Ako používať atómovky a ako viesť občianskú, pozemnú, leteckú a námornú vojnu. Nájdeš tam všetko čo k tomu patrí a to od návrhu divízií, cez ponorkovú vojnu, mierovú konferenciu až po následky tebou zhodenej atómovky. V skratke tam nájdeš všetko, čo pochopíš aj hraním hry a čo je už pre skúsenejších hráčov, ktorý odohrali aspoň jednu hru a majú nejaké základné znalosti o fungovaní tejto stratégie.

Ak nie si nováčikom, určite si aj tak prebehni obe časti. Veď sám vieš, že muž z Bostonu má pre teba vždy užitočné informácie ;-) Ak ťa napadne niečo, čo by sa malo objaviť v tejto príručke, určite ma neváhaj kontaktovať. Na konci nájdeš záverečnú reč a to je pre teba signál, že náckom určite nakopeš zadok! Alebo sa zastav na fóre pokecať, ak niekto bude nakopávať ten tvoj!

## 1. časť – Návod pre začiatočníkov

### 1. Spustenie hry a rozdelenie mapy

Pred spustením hry, si treba položiť pár otázok a podľa našich záujmov si hru dobre nastaviť:

**a) Chcem si všetko vybudovať sám od úplného začiatku alebo chcem skočiť do rozbehnutého voza, tesne pred vojnou a venovať sa okamžite aj bojom?**

- ja volím vždy a aj v tejto ukážke, rok 1936. V druhom prípade by to bol rok 1939.

**b) Za koho budem hrať?**

V hre máme štyri politické smery. Na začiatku navyše ešte tri frakcie. No a potom máme svet rozdelený na osemdesiatdva krajín. Sedem krajín vidíme zvýraznených pretože majú najlepšie podmienky do začiatku hry. V tesnom závese idú podľa počtu tovární Čína, Poľsko, Španielsko a Československo.

Iba Španielsko nemá národné zameranie prepracované a preto si ich vyberiem pre túto ukážku. Majú tiež prístup k mori a ja ti preto budem môcť ukázať ako vyrábať lode. To by som v hre za našu krajinu nemohol. Navyše Španielsko je výborné pre tréning, pretože ani Nemecko a ani Spojenci o teba nebudú mať vo vojne záujem a napriek tomu si budeš môcť vychutnať, ako sa bojuje. Hneď v počiatkoch hry totiž Španielsko čaká udalosť Španielska občianska vojna. Pre inšpiráciu, kde až sa dá dotiahnuť práve táto hra, si vo fóre nájdi môj report z hry za Španielsko.

**c) Chcem aby sa AI držala histórie alebo chcem, aby malo voľnú ruku a aby hra bola zaujímavejšia a úplne nepredvídateľná?**

Kým sa naučíš hrať, odporúčam sa držať histórie. Nemci tu hrajú hlavnú rolu a všetko prebieha približne tak ako v histórii, až kým to ty neovplyvníš. Do budúcnosti už budeš vedieť či toto nastavenie chceš alebo nie.

Sme v hre, čo urobíme pred spustením času? Vyriešime upozornenia tak, ako nás to učí tutoriál od tvorcov hry:



Obr. 1 - Upozornenia (výrez z mapy sveta na obr. 2)



Obr. 2 - Mapa sveta

### Herná mapa, výskum, výstavba, výroba, národné zamerania, nábor... ?

To všetko sú veľmi dôležité herné mechanizmy a na začiatku hry sa nič neskúma, nevyrába a ani necvičí. V tejto prvej časti príručky si všetko kapitulu za kapitolou vysvetlíme. Nájdeš tu základné informácie a tipy, určite ešte raz zdôrazňujem, aby si čítal zaradom. V druhej časti nájdeš návody, ktoré ti pomôžu vojnu vyhrať a tiež zistiš ako jednotlivý boj funguje a ako ho viesť úspešne viesť.

### Pozdelenie hernej mapy

Je nutné si ale najprv ujasniť, ako je mapa v Hearts of Iron IV rozdelená. Inak ma miestami možno nebudeš chápať. Za prvé je to základná mapa a pozemné bojiisko.

- každé územie vlastní nejaká krajina. Tou krajinou je napríklad Španielsko a jeho sú územia na Pyrenejskom polostrove a v Afrike.

- nižšou úrovňou sú štáty. Názov je trochu zavádzajúci a preto pre príklad použijem krajinu Československo. Štátmi u nás, sú v tejto hre Čechy, Sudety, Morava, Južné Slovensko, Východné Slovensko či Podkarpatská rus atď. Je ich dokopy deväť. Rozdelenie na štáty je podstatné hlavne pre výstavbu a hospodárstvo.

- najnižšou úrovňou sú provincie. Tých je v štátoch niekoľko. V hre ich bude možno aj tisíc. Napríklad Praha, Brno a Bratislava sú provincie. Každá provincia má svoj špecifický terén a prípadne aj víťazné body, ale viac sa o tom pobavíme v pozemnej doktríne. Takéto rozdelenie je podstatné hlavne pre pozemné armády a boj na zemi.

Druhou mapou je námorná strategická mapa, ktorá slúži hlavne na ovládanie našich flotíl a boj na mori. Viac v námornej doktríne.

- rozdelené a zvýraznené sú námorné oblasti. Vidiš ale aj základné a letecké rozdelenie na súši.

Treťou a poslednou mapou je letecká strategická mapa pre vzdušný boj.

- táto mapa ti ukáže letecké sektory. Napríklad Československo je jeden letecký sektor a Pyrenejský polostrov je tiež jeden letecký sektor. Nemecko je ale rozdelené až na tri letecké sektory.

### *Bostonská príručka HOI4 - stratégom ľahko a rýchlo*

Viac v leteckej doktríne. Na záver len poviem, že tých máp je viac. Napríklad mapa zásobovania, odporu, surovín, frakcii atď. Prepínajú sa vpravo dole a čo na nich bude treba vysvetliť, sa dozvieš ďalších kapitolách. Výuku začnem národným zameraním, ktoré nám určuje smerovanie našej krajiny a rovnako tak aj hru ostatných krajín, ovládaných počítačom.

## 2. Národné zamerania

### Všeobecné informácie:

- skúmať môžeš naraz len jedno zameranie.
- každé zameranie sa uplatní po sedemdesiatich dňoch neprerušeného skúmania a spotrebuje jednu politickú silu každý deň. Aby si ho mohol začať skúmať, musíš splniť najprv podmienky.
- až sa výskum dokončí, získaš zvolené národné zameranie. Hra potom aktivuje efekty, ktoré nájdeš v jeho popise. Môžeš tak ovplyvniť svoju krajinu ale aj inú. Záleží vždy od zamerania.
- skúmať zamerania ale vôbec nemusíš a môžeš si tak šetriť politickú silu. Bostončan ti to ale v začiatkoch hry, kedy niet nad dobré zameranie, rozhodne neodporúča.
- môže nastať situácia, kedy už nemáš čo skúmať. Vtedy sa dá využiť jedno z ôsmich zameraní, ktoré ti permanentne budú dávať nejaký efekt a ich skúmanie sa neskončí.
- skúmanie zamerania môžeš zmeniť či zrušiť, avšak uchová sa len desať dní z celého postupu.
- každá krajina obsahuje tri stromy zameraní, ktoré ti zlepšia pozemné sily, letecké sily a námorné sily. Potom je tu strom, ktorý pomôže hospodárstvu a najpodstatnejší strom, ktorý ovplyvní politiku krajiny. Môžem sa myliť, ale majú to tak snád' všetky krajiny. Dokonca aj Československo má strom pre námorníctvo. Aby sa odomkol, musí ale krajina ovládať provinciu, ktorá má prístup k vode.
- hra po DLC Man the Guns obsahuje takmer tridsať prepracovaných krajín, so špecifickými zameraniami, ktoré iné krajiny nemajú. Hlavne pri hre za tieto krajiny nezabudni najprv naštudovať zamerania a vybrať si vopred akou cestou sa vyberieš. V hre za Francúzsko som sa raz ubránil Nemcom a raz nie, práve kvôli chybnému výberu zameraní. Ako príklad pomôže tiež strom vybudovania bunkrov pri Československu. Vďaka nemu sa skvelo pripravíš na útok Nemecka a bez neho naopak neprežiješ.
- no a potom tu sú neprepracované krajiny ako je Španielsko a tie tvoria asi dve tretiny sveta. Bostončan ti odporúča aby si zvážil aj hru za Brazíliu a až potom sa pustil do prepracovaných krajín. Budeš vedieť čo a ako a hru si oveľa viac užiješ, než aby si opakoval hru napr. za Britov.

Ako sa pridávali do hry s novými DLC aj nové zamerania pre krajiny, môžeš vidieť na obrázku 3. Niektoré DLC aj ovplyvnili alebo rozšírili staré zamerania. Bostončan preto radí aktualizovať hru aj keď nepodporuješ tvorcov jej zakúpením.

|                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Base Game                                                                                                |  France •  Germany •  Italy •  Japan •  Poland •  Soviet Union •  United Kingdom •  United States |
|  Together for Victory |  Australia •  British Raj •  Canada •  New Zealand •  South Africa                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|  Death or Dishonor    |  Czechoslovakia •  Hungary •  Romania •  Yugoslavia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|  Waking the Tiger     |  China •  Communist China •  Manchukuo •  Warlords                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|  Man the Guns         |  Mexico •  Netherlands                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

Obr. 3 - Krajiny s vlastným zameraním

Na záver je dôležité sa vyjadriť k nejakým zaujímavým zameraniam v hre aby si pochopil ako sú národné zamerania vlastne myslené. Nemecko je nato ideálne:





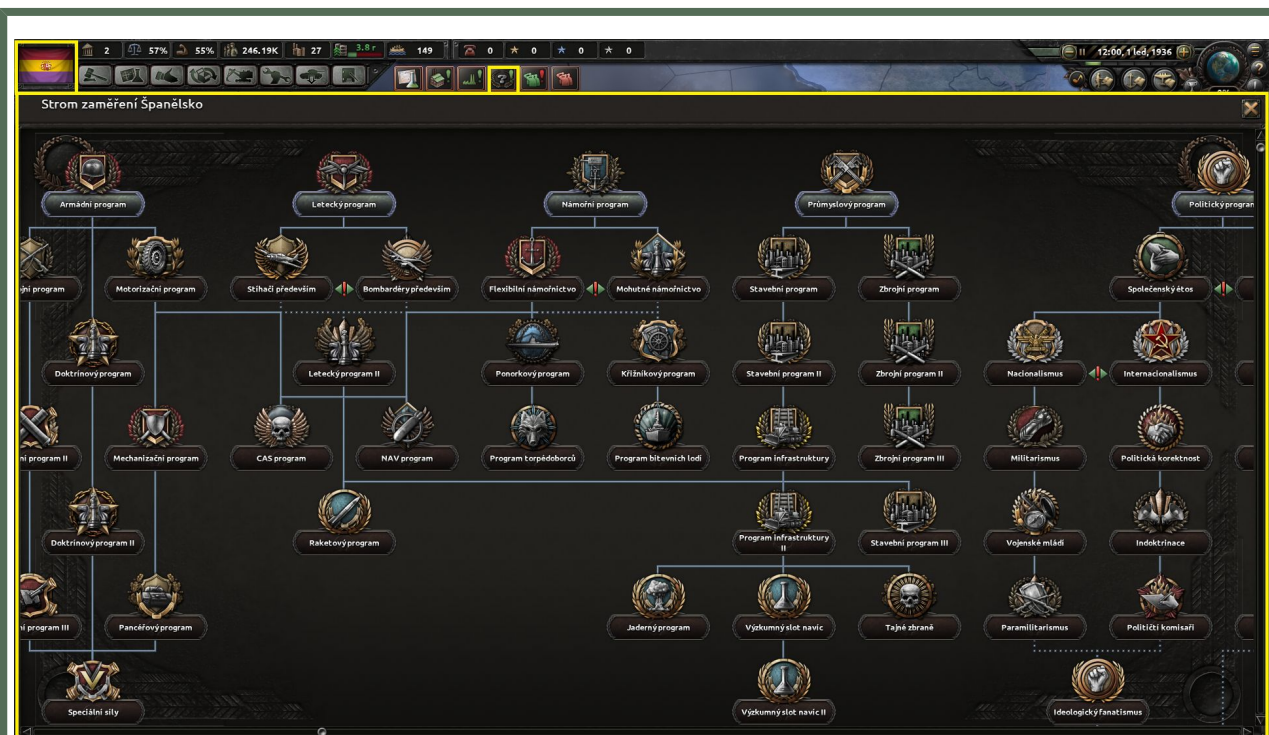
Obr. 4a - Národné zameranie Nemecka

**1. Demilitarizácia Porýní** – podľa histórie ti to sprístupní dve priemyselné oblasti Nemecka. Ak podľa histórie nehráš, je malá šanca, že ti ihneď nato, vyhlási vojnu Francúzsko.

**2. Anšlus Rakúska** – podľa histórie si anektuješ celé Rakúsko. Ak podľa histórie nehráš, Rakúsko to môže odmietnuť a musíš ho dobyť.

**3. Gdaňsk alebo vojnu** – (viz obr. 4a) najpodstatnejšie zameranie v hre, ktorým dáš Poľsku ultimátum. Ak ti nevydá prístav, môžeš mu vyhlásiť vojnu a začneš tým druhú svetovú vojnu.

**4. Hitlerova opozícia** – zameranie alternatívneho smeru Nemecka. Vďaka tomuto „stromu“, môžeš vykopanť náckov z Nemecka a urobiť z neho demokratickú krajinu alebo obnoviť cisárstvo.



Obr. 4b - Španielske zamerania



### **Bostončanove rady pri hre za Španielsko:**

*Španielske zamerania sú nezaujímavé, ale stále dobré. V politike si viem urýchliť zisk politickej sily a následne nato vybrať či ostanem demokratom, alebo pôjdem cestou dobyvateľa ako fašista či komunista a prípadne aj vstúpim do nejakej frakcie.*

*Hlavne sa netreba báť, v tejto hre nie je fašista ako fašista a nie každý hneď roztrhá Československo. Ved' aj také zničenie Portugalska, nám na úvod pomôže rozbehnúť naše hospodárstvo!*

*No a keď sme už pri hospodárstve, tak práve tento strom odporúčam rovnako ako politický strom. Nakopneme si výrobu aj výstavbu a na konci tohto stromu nás čakajú dva zamerania, ktoré nám zrýchlia výskum.*



### 3. Výskum

#### Všeobecné informácie:

- každá krajina má na začiatku daný počet slotov na výskum. Vďaka národným zameraniam vieš zvýšiť ich počet. Maximum je päť slotov. Rýchlosť jednotlivých oblastí výskumu vieš zlepšiť aj kontraktami vo vláde a celkový výskum, vieš ešte ovplyvniť obchodným zákonom o vývoze surovín. Viac ale v kapitole politická sila.
- každá krajina má rovnaké technológie na skúmanie. Niektoré rozvinutejšie, však môžu mať určité technológie už vyskúmané.
- každý slot skúma iba jednu technológiu a môžeš skúmať všetko. Výskumu nejakej technológie môže brániť iba jej nevyskúmaný „starší“ model.
- pozor na rok, v ktorom by si mal danú technológiu skúmať. Ak budeš príliš rýchli, zbytočne zahodíš niekoľko dní výskumu.
- v hre vidíš, koľko dní sa technológia bude skúmať a prípadne aj koľko rokov predčasne ju budeš skúmať. Čo je pre teba podstatnejšie, uvidíš efekt technológie.
- až technológiu vyskúmaš, dané efekty sa aktivujú alebo sa ti odomkne vo výrobe nová, modernejšia zbraň alebo budova.
- výskumom si vieme vylepšiť hlavne výskum, hospodárstvo či cez doktríny aj boj našich jednotiek. Odomknúť si zase vieme tanky či delá, lode, špeciálne pešie jednotky, radar, rafinériu či v roku 1945 napríklad aj atómovú bombu.
- výskum môžeš kedykoľvek pozastaviť a pozmeniť bez postihu. Starý výskum sa uloží a až uznáš za vhodné, môžeme sa k skúmaniu technológie vrátiť a pokračovať.
- posledná vec, ktorú spomeniem, je vplyv národných zameraní na výskum. Sú totiž zamerania, ktoré veľmi urýchľujú výskum. Napríklad ak nový typ stíhačky vyskúmaš o 100% dní kratšie a spadne to z dvesto dní na sto, určite to pomôže.



Obr. 5 - Výskum



### **Bostončanove rady pri hre za Španielsko:**

*Je mier, preto dám prednosť výskumu, ktorý vylepší výstavbu a výrobu. Nebudem skúmať zbrane, delostrelectvo alebo nové lietadlá, keď to minimálne prvý rok nebudem vôbec vyrábať.*

*Treba si tiež uvedomiť, že mám len tri sloty na výskum a ešte chvíľu ma' budem. Podľa toho budem aj v prvých rokoch hry produkovať zbrane pre armádu, letectvo a námorníctvo a zbytočne výskum a ani výrobu nebudem zaťažovať novými technológiami, na ktoré nemám kapacitu.*

*Všetko v hre spolu úzko súvisí. Tak ako vylepšenie slabého výskumu je závislé od zameraní, tak je na pokroku vo výskume závislá výroba zbraní. Zapamätaj si to a ja prejdem k toľko spomínanej výrobe.*

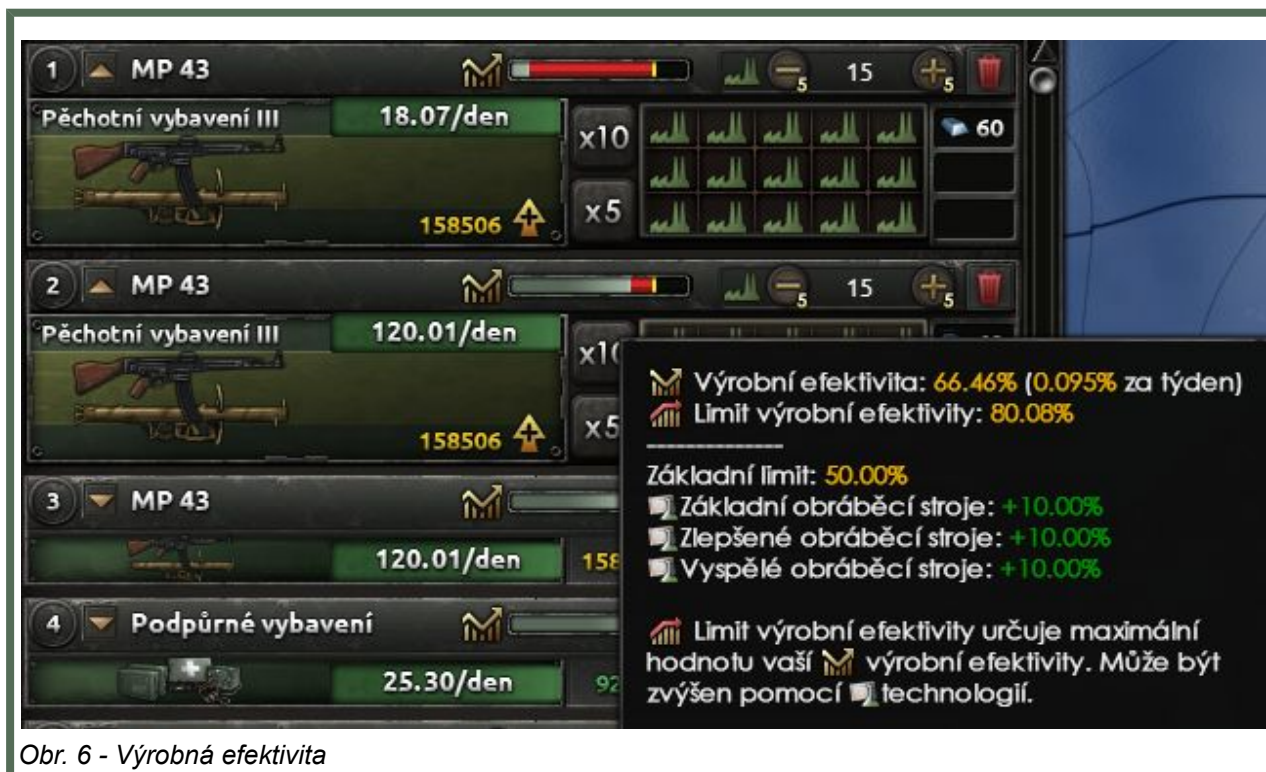
## 4. Výroba

### Všeobecné informácie:

- výroba zabezpečuje prísun zbraní pre naše divízie, lietadiel pre perute a lodí pre flotily.
- výrobu zabezpečujú vojenské továrne a doky. Ich počet zvýšiš buď výstavbou na svojom území, národným zameraním alebo dobytím nových území, kde sa už nachádzajú.
- vyrábať môžeš všetko, čo si už vyskúmal. Výrobnú licenciu ti ale cez diplomáciu môže poskytnúť aj iná krajina, ktorá už daný výrobok vyskúmala. Po vyskúmaní novej a lepšej verzie už tebou vyrábanej zbrane, ju musíš vo výrobnéj linke ručne nahradiť. Hra ťa vždy upozorní, že vyrábaš zastarané zbrane.
- dávaj pozor na nepriateľské letecké bombardovanie tovární alebo zvýšený odpor a následnú sabotáž tovární partizánmi. Ak máš doky či továrne poškodené, nebudú nič vyrábať a musíš ich opraviť pomocou civilných tovární.
- jednotlivé výrobné linky a vyrábané lode musíš zásobovať dostatočným počtom surovín. Ak je surovín nedostatok, výroba sa obmedzí. Ak nie sú žiadne, výroba sa pozastaví a továrne tam budú pridelené úplne zbytočne.
- vieš si sám určiť, ktorá výrobná linka či výroba lode je pre teba dôležitejšia. Tá na vrchu poradia dostane vždy prednosť suroviny a aj továrne či doky.
- pätnásť tovární či dokov znamená najvyššiu rýchlosť výroby. Jedna priradená továreň naopak najnižšiu.
- niektoré národné zamerania nám skrátiť výrobu. Rýchlosť ovplyvníš aj obchodným zákonom o vývoze surovín.
- každú zbraň, tank, lietadlo či loď si vieš premenovať a modifikovať podľa svojej potreby. Okrem sily a schopností jednotky sa upraví ale aj výrobná cena, od čoho sa potom určí čas potrebný na ukončenie výroby. Práve ma napadá, prečo som nikdy nevynašiel stíhač Boston, tank Boston, torpédoborec Boston...

### a) vojenské továrne a linky:

- továrne môžu byť na akomkoľvek území na svete, ktoré nato má kapacitu.
- vyrábajú zbrane, vybavenie, delá, tanky a vozidlá pre pozemnú armádu.
- vyrábajú všetky typy lietadiel pre letectvo.
- na jednej linke sa vyrába iba jeden typ výrobku.
- môžeš mať nekonečne veľa liniek a aj na rovnaké vybavenie, obmedzuje ťa len kapacita tovární a suroviny.
- krížik pri výrobnéj linke hovorí, koľko kusov tohto výrobku potrebujú divízie, aby boli plne vybavené do boja, rovnako tak tie vo výcviku. Ikonka domčeka zase značí, že sa vybavenie už skladuje a odkladá na budúce využitie. Žltá šípka hovorí, že vyrábaš niečo, čo nahradzuje staré hrdzavé šroty, v rukách tvojich vojakov. Určite si zamiluješ moment, keď dáš do výroby v roku 1942 najnovšiu a poslednú úroveň pechotnej zbrane a vyskočí na teba číslo, že potrebuješ vylepšiť ešte cez 200 000 zastaraných osobných zbraní. Ty však vyrábaš dve stovky za deň a za rok vyrobíš ledva 70 000 zbraní.
- veľmi dôležitá je tu výrobná efektivita. Akonáhle zmeníš produkt, ktorý sa vyrába na danej linke, strácaš celú efektivitu linky a výroba sa začne rozbiehať od nízkej hodnoty a rastie veľmi pomaly. Maximálnu efektivitu vieš zvýšiť výskumom.



Obr. 6 - Výrobná efektivita

Príklad na obr. 6 je z mojej hry za Nemecko. Na prvom mieste je efektivita 10% a novo zadaná linka. Pod ňou je zabehnutá linka na 66%. Rozdiel vo výrobe je až sto osobných zbraní za deň.

#### b) námorné doky a výroba lodí:

- doky môžu byť len na územiach s prístupom k moru a samozrejme voľnou kapacitou.
- vyrábajú všetky typy lodí a ponoriek pre flotily a pre zásobu obchodných lodí. Obchodné lode nebojujú, ale slúžia na transport jednotiek a prevoz surovín a zásob po mori
- výroba lodí je iná v tom, že veľké lode ako lietadlové lode, bojové lode a ťažké krížniky môže naraz vyrábať iba päť dokov. Malé lode ako ponorky, torpédoborce a ľahké krížniky môže vyrábať desať dokov a obchodné lode môže vyrábať až pätnásť dokov.
- môžeš vyrábať nekonečne veľa lodí a samozrejme aj rovnakého typu. Podstatné sú opäť len doky a suroviny.
- efektivita tu neexistuje. Ak zrušíš výrobu lode, stratíš ju celú a musíš stavať od znova. Bojová loď sa vyrába strašne dlho, takže si dobre premysli čo robíš.
- neboj sa ale, že máš už vyskúmanú novšiu loď a vyrábaš či používaš staré typy. Na starý trup si vieš dosadiť nové a lepšie technológie a aj zbrane. Bude ťa to ale stáť výrobné kapacity.



#### Bostončanove rady pri hre za Španielsko:

*Mám neuveriteľných sedem vojenských tovární a štyri doky. Nemôžem si teda veľmi vyskakovať. Netreba si ale zúfať, hra len začína. V roku 1943 som mal v jednej podarenej hre cez štyristo tovární a cez sto dokov. Je teda jasné, že musím čím skôr začať tieto čísla navyšovať, inak mi silné krajiny hospodársky ujdú a počtom divízií ma o pár rokov môžu prevalcovať.*



Prvým krokom bude zvýšenie výroby osobných zbraní. Priradím k výrobnnej linke, ktorá vyrába osobnú zbraň Bostončan v36, tri voľné vojenské továrne. Je to dobrý krok pretože je známe, že každý Španiel by chcel mať vo výbave takéto delo.

Námornú výrobu som upravil trochu viac, len aby si na obrázku mohol vidieť, koľko sa vyrába také bojová loď. Chýba mi chróm a do najrýchlejšej výroby aj jeden námorný dok. Výsledok je momentálne vyše dva a pol roka trvajúca výroba. ARE España tak skoro na mori neuvidíme. Máme ale už rozdelenú výrobu a tak prejdem k tomu, ako počet týchto tovární a dokov zvýšiť.



Obr. 7 - Výroba



## 5. Stavba

### Všeobecné informácie:

- vďaka civilným továrňam, môžeš postaviť na svojom území rôzne budovy a opravovať poškodené.
- získať ich vieš samozrejme postavením, ale výroba trvá prídlho. Ideálne si ich vezmi násilím od inej krajiny. Počet civilných tovární ti zvýšia aj národné zamerania.
- civilné továrne môžu byť v každom štáte, kde je pre nich voľné miesto. Kapacitu v štátoch navýšiš výskumom technológie „Priemysel“. Výstavbu môžeš urýchliť výskumom technológie „Stavba“.
- jeden výrobný slot sa venuje vždy iba jednej budove a maximálnu rýchlosť zabezpečí pätnásť civilných tovární. Suroviny pre stavbu nie sú potrebné.
- v poradí stavby si môžeš určiť, čo sa bude stavať prvé, čo druhé, tretie atď.
- ak budeš mať pätnásť a menej tovární, budeš môcť stavať iba jednu budovu. Ak budeš mať šesťnásť až tridsať tovární, budú to dve. Ďalších pätnásť ti umožní stavať naraz tri budovy atď. Limitom je tak ako vo výrobe, len kapacita tvojich tovární.
- do stavby sa radí aj oprava poškodených budov. Poškodené môžu byť aj civilné továrne. Poškodenie budov nastane hlavne leteckým bombardovaním alebo bojom divízií o danú provinciu, kde je napríklad bunker či radar. Pozor tiež na partizánov a sabotáž tovární. Poškodená budova je nefunkčná, až dokým ju neopravíš a automaticky sa ti zaradí, na koniec tvojho rebríčka stavieb. Ak je pre teba dôležitá, vieš si ju dať na prvé miesto a oprava okamžite začne.
- civilné továrne tiež slúžia na spracovanie surovín, dovezených vďaka obchodu. Viac v ďalšej kapitole o obchode.
- dôležité sú dva typy zákonov:

**a) obchodný zákon** ti umožní vyvážať žiadne alebo až 80% vyťažených surovín a zato nedostaneš nič alebo až o 15% tovární navyše.



Obr. 8 - Výpočet tovární na spotřební tovar

**b) hospodársky zákon** upravuje počet civilných tovární, pridelených na výrobu spotrebného materiálu pre civilné obyvateľstvo. Autori hry takto nahradili výrobu potravín a iných vecí pre obyvateľov. Pri najmiernejšom zákone Civilní ekonomie, nemôžeš využívať až 35% civilných tovární. Naopak pri zákone Úplná mobilizace, je to len 10% a zvyšných 90% sú už len pre tvoje vojenské zámery. Viac v politickej sile.

### Príklad:

Výskumom som si zrýchlil výstavbu o 40%. Obchodným zákonom/vývozom surovín som získal päťdesiat tri továrne. Hospodárskym zákonom som obyvateľstvu nechal 20% tovární a vďaka stabilite som číslo znížil na 16%. Výsledok týchto rovníc vidíte na obrázku. Aj tvoj-

ho učiteľa matematiky pri tomto príklade práve striaslo?

### Čo môžeš stavať a aké sú úlohy týchto budov v skratke:

- a) **Civilná továreň** zabezpečuje stavbu nových budov a opravu poškodených. Umožní ti dovážať suroviny z iných krajín.
- b) **Vojenská továreň a námorný dok** vyrábajú zbrane, lietadlá a lode pre tvoju armádu.
- c) **Infraštruktúra** môže mať desať úrovní a každá zrýchľuje výstavbu v jednom štáte o 10%. Taktiež zrýchľuje pohyb jednotiek a zväčšuje kapacitu prevezených zásob cez daný štát. Poškodená infraštruktúra zhorší, okrem vypísaných vecí, aj ťažbu surovín. Aby si videl úroveň infraštruktúry, použi mapu – F8.
- d) **Rafinéria** nám nahradzuje zdroje ropy a v malom množstve ju vyrába.
- e) **Zásobník paliva** je vlastne skladoom ropy. Oplatí sa iba ak trpíme prebytkom ropy.
- f) **Nukleárny reaktor** postavíš a on ti sám začne vyrábať atómové bomby.
- g) **Raketové stanovište** je odpaľovacia rampa pre rakety ako boli Nemecké V1 a V2. Atómové bomby túto budovu vôbec nepotrebujú.
- h) **Radarová stanica** - s každou úrovňou zväčšuje svoj dosah. Preto ju nestavaj v každom štáte.

Pri nespomenutých budovách, nemám nič čo by som mal vysvetliť a poradiť. Postačí popis v hre. Ak nie tak sa popytaj na fóre.



### Bostončanove rady pri hre za Španielsko:

*Vždy na začiatku hry vybudujem infraštruktúru hlavného mesta naplno. Ak nato, tak ako za Nemecko, nemám v ponuke národné zamerania. Následne začnem zvyšovať počet vojenských tovární a sem tam prihodím aj námorné doky. Takto postupujem od štátu k štátu až do vypuknutia vojny.*

*Podľa polohy na mape staviam radarové stanice vždy tak, aby sa navzájom veľmi neprekrývali. Podľa zdrojov ropy sem tam postavím aj rafinériu. Je však veľmi drahá, takže to robím iba výnimočne, ak trpím suchotami. Ostatné budovy sú rovnako podľa situácie. Napríklad bunkre nestaviam, ak mám v pláne byť dominantný a útočiť a podobne.*



Obr. 9 - Stavba

*Mám deväť civilných tovární. Prvým väčším krokom v hre, bude dobyť nejaký štát a ako som už povedal, Portugalsko je pre svoju polohu a silu, kandidátom číslo jedna.*

## 6. Obchod

### Všeobecné informácie:

- suroviny sú veľmi podstatné pre výrobu zbraní, lietadiel a lodí. Každá výrobná položka požaduje špecifickú surovinu.

| Civilní továrny |         | Použito: 141 |      | Dostupné: 293 |       |
|-----------------|---------|--------------|------|---------------|-------|
|                 | 145     | 550          | 22   | 125           | 193   |
| Vytěženo:       | 289     | 1748         | 412  | 490           | 2848  |
| Dovezeno:       | 0       | 0            | 0    | 0             | 0     |
| Vyvezeno:       | -144    | -874         | -206 | -245          | -1424 |
| Potřeba:        | C: -99  | -324         | -184 | -120          | -1231 |
|                 | M: -636 |              |      |               |       |

Obr. 10 - Strategické suroviny

- surovín je šesť. Päť z nich potrebuješ pre výrobné linky a námorné doky.

- suroviny ťažíš na vlastnom území. Druhým spôsobom je výmena za civilné továrne a ich dovoz od neutrálnych alebo spriatelených krajín. Každých osem jednotiek stojí jednu civilnú továreň.

- takejto situácií (obr. 10) hovorím „za vodou“. Všimni si, že vďaka obchodnému zákonu „Exportní zeměření“ vyvážam 50% surovín a využívam suroviny na podporu

hospodárstva a aj výskumu, nie len na výrobu. Nie je podstatné či ich nejaká krajina od teba aj dováža. Ty ich už proste nemáš k dispozícii a zato získaš nejaké bonusy k výskumu, výstavbe a tuším aj výrobe.

- stráž si svoje obchodné námorné trasy. Nepriateľské ponorky ti budú potápať obchodné lode a znížia počet alebo úplne potopia všetky suroviny, ktoré si si nechal po mori doviest'. Obchodné lode sa berú vždy zo zásoby tej krajiny, ktorá surovinu dováža, nie vyváža. Viac v kapitole o námornej doktríne.

**Palivo**

Aktuální palivo: 3.433M  
 Denní zisk: 14.5K  
 Základní zisk: 48  
 Z rafinerií: 1.9K  
 Z 145 : 12.5K  
 Kapacita paliva: 3.875M

Aktuální spotřeba: 10.5K/den  
 Maximální spotřeba: 56.8K/den

**Armáda**

Aktuální spotřeba: 3.9K/den  
 Maximální spotřeba: 30.6K/den

**Letectvo**

Aktuální spotřeba: 0/den  
 Maximální spotřeba: 12.9K/den

**Námořnictvo**

Aktuální spotřeba: 6.5K/den  
 Maximální spotřeba: 13.2K/den

Kapacita zásob paliva: 3.875M  
 Základ: 50.0K  
 Ve státech: 3.825M

Při současné výrobě bude maximální kapacita paliva naplněna v 3.7 měsíců

Palivo je generováno celkovým přebytkem ropy ve vaší zemi. Každá země má maximální kapacitu paliva, kterou lze zvýšit stavbou zásobníků. Palivo využívají tanky, mechanizované jednotky, lodě a letadla a dodává se pomocí zásobovacích linií.

Obr. 11 - Spotřeba armád

- je vhodné plánovať vojenský postup tým smerom, kde ležia územia a pre teba dôležité suroviny pre plynulú výrobu. Nato použi mapu zdrojov – F7.

- špecifická kategória je ropa (obr. 11). Nevyužívajú ju tvoje výrobné linky tak, ako ostatné suroviny ale priamo tvoje autá, tanky, lietadlá a lode. Ak ropu nebudeš mať, flotila a lietadlá sa nebudú hýbať. Pozemná divízia pôjde veľmi pomaly alebo vôbec. Rovnako tak flotily a efektívnosť lietadiel v boji sa extrémne zníži (možno sa dokonca nezapoja do boja, neviem to určiť). Presne tak ako v skutočnosti, je preto ropa najdôležitejšou surovinou a ty by si na tom, či k nej máš prístup alebo nie, mal stavať svoju taktiku, smerovanie krajiny a hlavne zloženie armády. Kone napríklad ropu nepotrebujú. Pešie divízie bez podporných oddielov a teda aj nákladných áut rovnako tak.

- na obrázku vidíš, aká armáda ti koľko ropy práve spotrebováva a našťastie aj aká môže byť maximálna spotreba. Takže dokiaľ nebude zabezpečená ropa, žiadny Blitzkrieg, generál Guderian!





## Bostončanove rady pri hre za Španielsko:

*Kedže nič nevyrábam, nič vlastne ani nepotrebujem. Teda až na pár jednotiek chrómu pre moju bojovú loď. Len čo sa poriadne nakopne výroba, zmení sa to.*

*Nazriem preto na mapu surovín a čo nevidím. Portugalsko má veľmi bohaté zásoby hliníka a ja zo skúseností viem, že delo nám spotrebováva hliník (môžeš to vidieť na obrázku č. 7 v kapitole výroba). Rátam dobre a práve som tretíkrát spomenul Portugalsko? Nie je o čom viac rozmýšľať, smer kadiaľ sa budeme vojensky uberať je jasný. Teda, je tu maličká drobnosť... Ujo v čele mojej vlády je demokrat a obranca mieru. Aby som mohol byť agresívny dobyvateľ, potrebujem fašistu alebo komunistu. Vysvetlíme si teda základy diplomacie a útok zatiaľ odložíme..*

Obr. 12 - Obchod Španielska

## 7. Diplomacia

### Všeobecné informácie:

- ak si spomenieš, na začiatku pri výbere krajiny som hovoril o frakciách a politických smeroch.

### Frakcie 1/2:

- frakcie sú na začiatku hry tri a to Spojenci s vedúcou krajinou Veľkou Britániou, Osa s Nemeckom a Kominternu so Sovietskym zväzom.

- frakcií môže byť neuveriteľne veľa. Japonsko a Taliansko sa môžu vykašľať na Osu a môžu mať vlastné frakcie. Francúzsko a USA to isté. Dokonca aj Československo a Poľsko si môžu vytvoriť svoju vlastnú frakciu a spojiť sa so susedmi proti silnejším krajinám. K tomu ti pomôžu národné zamerania.

- na vytvorenie frakcie ale musíš niekoho prizvať, pretože krajina si sama nemôže frakciu založiť. Ak si šéf frakcie, môžeš zase krajinu aj vyhodiť a ostať sám alebo pozvať iné. Podmienky sú dve. Prvou je, že to musí krajine vyhovovať a musíte mať vzájomné sympatie. Čiže ak si vo vojne, ťažko k tebe do frakcie vstúpi neutrálna krajina a tým pádom sa nechá zatiahnuť aj do vojny. To už ale zabídam do vzťahov medzi jednotlivými krajinami. Tie sú logicky nastavené tak, ako to bolo v danej dobe naozaj alebo aspoň podobne. Teraz si zapamätaj, kde som skončil! Musím ti najprv v skratke vysvetliť, prečo máme na začiatku práve tri frakcie.

### Politické smery:

- máme teda štyri režimy a to demokratický, fašistický, komunistický a neutrálny. Avšak tri z nich sú pre nás podstatné, keďže hrali hlavnú úlohu aj v druhej svetovej vojne. Režim sa dá zmeniť v každej krajine, ale niečo to vždy stojí a hlavné trvá určitý čas. Viac v kapitole občianska vojna. Ak hráme historickú hru, tak sa režim v krajinách, ktoré ovláda AI nezvykne meniť.

- každý režim je špecifický a diplomatické kroky krajiny sú obmedzené tým, koľko percent napätia je vo svete. Hra začína na 0% a počas vojny je to už 100%. Vidíme to vpravo hore pod planétkou.

**a) Demokratický režim** zastupuje obranu slobody a mieru. Občania môžu slobodne voliť. Hlavné krajiny sú Veľká Británia, Francúzsko a USA. No a samozrejme Československo! Tento režim je najviac obmedzený napätím vo svete. Vojnu môžeš vyvolať, až keď je vo svete 100% napätia, ale zato vieš napätie aj znižovať rôznymi garanciami nezávislosti a podobne. Mňa ako dobyvateľa, hra za tento režim nikdy veľmi nebavila.

**b) Fašizmus** zastupuje agresívne krajiny s úmyslom dobývať nové územia a viesť vojny. Voľby neexistujú. Samozrejme sa jedná hlavne o Nemcov, Talianov a Japoncov. Napätím vo svete nie sú obmedzený a špeciálny sú tým, že ak vedú vojnu s krajinou zo silnej sedmičky, môžu akejkolvek krajine vyhlásiť vojnu o 80% rýchlejšie. Vysvetlím to nižšie pri vyhlasovaní vojny. Za fašistov som klasicky dobyl krajinu a pripojil ju k vlastnému územiu. Najväčšia výzva je samozrejme dobyť celú zem a byť jedinou krajinou.

**c) Komunizmus** je samozrejme veľmi podobný fašizmu. Zastupuje ho iba Sovietsky zväz a špeciálny je v tom, že cena vytvorenia bábk je o 30% nižšia. Ponúka sa tu teda scenár zrodu krajín Varšavskej zmluvy, tak ako to poznáme v histórii. Dobyť síce krajinu, ale neanektovať ju.

**d) Neutrálny režim** majú krajiny, ktoré sa neprikláňajú ani k demokracii ani k zvyšným dvom. Je to vlastne taký o ničom stred, ako keď sa nevieš rozhodnúť či si muž či žena. Tieto krajiny sú priam ideálne na zmanipulovanie diplomatickou cestou a na zmenu režimu. Napadá ma hlavne Poľsko, ktoré je asi najsilnejšie s týmto režimom. V hre za Poľsko som okamžite menil režim, takže aj to ma utvrdzuje v tom, že je to skôr režim do počtu a veľmi jeho výhody či nevýhody ani nepoznám.

### Frakcie 2/2:

- pamätáš si, čo som hovoril o vytváraní frakcií? Nie? Nevadí, ale už dávaj pozor. Teraz ti ukážem ako sa Španielsko pozerá na tri krajiny a ako to je opačne a snáď si urobíš obraz, ako to so vzťahmi medzi krajinami je:

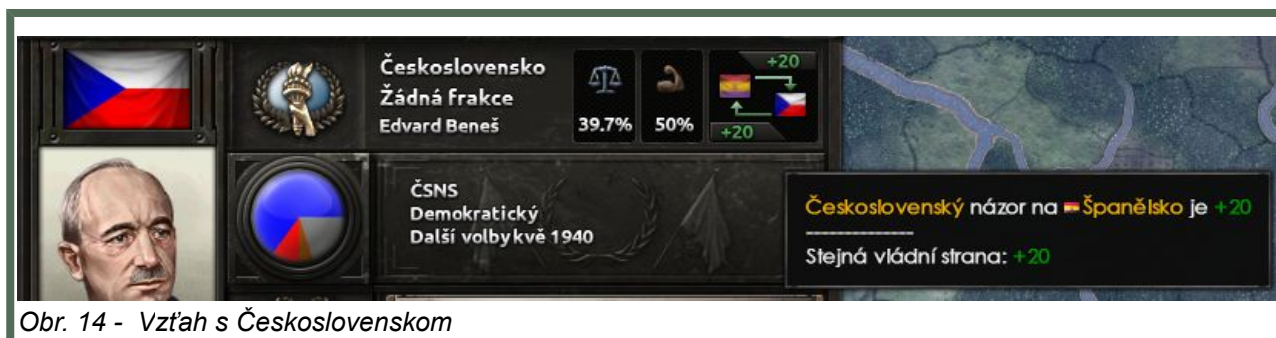


a) **Portugalsko** nezaujíma nás a rovnako je to z ich strany. Máme však odlišné ideológie a preto je tam zárodok nenávisťi. (Obr. 13)



Obr. 13 - Vzťah s Portugalskom

b) **Československo** je takmer našim kamošom. Len preto, že máme rovnaké demokratické vlády a nelezieme si do teritória. Ak by sme zapracovali na zlepšovaní vzťahov, mohli by sme spolu uzavrieť napríklad dohodu o neútočení. Tá je kvôli našim vzťahom na hodnote -18, čo nie je vôbec veľa. Len čo by zlepšovaním dosiahla hodnotu +1, otvorila by sa nám možnosť rokovať.



Obr. 14 - Vzťah s Československom



Obr. 15 - Odmietnutá diplomacia

c) **Uzavriem to Britániou**, ktorá ma rovnako demokratickú vládu. Avšak ja ako Španielsko, si nárokuje Gibraltar a ten vlastní Británia. Preto sú vzťahy trochu pošramotené. Nie je to však nič kritické, ak by sme s nimi chceli začať rokovať a neskôr vstúpiť do frakcie Spojencov.



Obr. 16 - Vzťah s Veľkou Britániou

- tieto vzťahy sa neskôr udalosťami v hre rôzne vyvíjajú a Bostončan ich nikdy vlastne neriešil a nesledoval. Je ale dobré vedieť, že v hre také niečo je. Hlavne čo sa týka pozývania do frakcií. Dobrý príklad je ešte Nemecko-Poľský vzťah. Nemci si nárokuju Poľské územia a preto sú to hotový nepriatelia už pred dátumom 01.09.1939. Spolu sa len ťažko ocitnú vo frakcii, no aj to je v tejto hre možné.

#### Vyhlasenie vojny, vojnový cieľ a nezávislosť:

- aby si vyhlásil vojnu, musíš najprv mať na krajinu uplatnený vojnový cieľ.
- vojnový cieľ ti dá národné zameranie alebo si ho v diplomacii môžeš za politickú silu ospravedlniť. Ako demokrat musíš čakať na 100% napätie vo svete. Fašisti a komunisti tak môžu urobiť hneď. Každé nové ospravedlnovanie trvá dlhšie, ak si to staré ešte nedokončil a ako rastie napätie vo svete, cena ospravedlnovania sa znižuje.
- až získaš vojnový cieľ, máš pár mesiacov či rokov, aby si vojnu určenej krajine vyhlásil. Inak príde mierny postih za zbytočnú provokáciu a vojnový cieľ stratíš.
- pri vyhlasovaní vojny si ešte dávaj pozor či niekto tvojmu cieľu nezaručuje nezávislosť. Ak mu aj v takomto prípade vyhlásiš vojnu, môžeš spustiť reakciu, na konci ktorej bude miesto jednej krajiny proti tebe bojovať celá frakcia Spojencov.

Príklad je USA a jeho garancia nezávislosti každej krajine v Južnej Amerike. Bostončan ti radí, aby si myslel nato, že ak budeš aj ty krajinou z Južnej Ameriky a nebudeš členom frakcie, môžeš si tam veselo bojovať krajinu po krajine, až dokým nedobyješ celý kontinent. Aj tebe bude totiž USA garantovať nezávislosť. To je pekný scenár pre jednu z prvých hier, kde si otestuješ čo si sa naučil.

- práve fašisti dokážu ospravedlnovať vojnový cieľ o 80% rýchlejšie, ak bojujú vo vojne napríklad proti Veľkej Británii. Popri vojne proti Spojencom môžeš teda vyhlasiť vojnu komukoľvek a veľmi rýchlo tak dobyť viacero krajín. Všetky porazené krajiny sa ale pripoja do frakcie Spojencov a ich územia až do konca vojny len spravuješ, nie vlastníš.

### Dobrovoľníci:

- dobrovoľníci sú divízie, ktoré si poslal do cudzej vojny.
- ovládaš ich ty a budú bojovať alebo ustupovať až dokým sa vojna neskončí alebo sa divízia nezničí, či ju nezajme nepriateľ. Stiahnuť ich nebudeš môcť.
- rovnako tak môžeš do vojny poslať aj lietadlá.
- podmienky pre poslanie dobrovoľníkov má každá krajina iné.



### Bostončanove rady pri hre za Španielsko:

*Tu veľmi nie je o čom. Dozvedel si sa, prečo je dobré zmeniť režim a prečo nie. Pri hre za Španielsko, našťastie príde automatická občianska vojna a ty si budeš musieť vybrať len medzi komunizmom a fašizmom. Ak by tak nebolo, určite nasilu vyvolám občiansku vojnu a zmením režim na iný než demokratický, povieme si o tom ale v inej časti príručky. Takže teraz nič podnikaj, nebudem a prejde už k toľko spomínanej politickej sile a rôznym zákonom.*

## 8. Politická sila

### Všeobecné informácie:

- politická sila je vyjadrenie politickej sily, respektíve vplyvu krajiny či jej vlády.
- každá krajina získava dve politické sily za deň a môže sa maximálne dostať na číslo dve tisíc. Zvýšiť tento zisk môže ešte špecifický vodca. Spomeniem len Hitlera, ktorý nám pridáva až 25% politickej sily za deň. Sú ale aj politici, ktorých si môžeš pridať do vlády (napadá ma Rudolf Hess) a pridávajú ti 15% k produkcii. Viac o tom o pár riadkov nižšie.
- v prvom rade sa platí jednou politickou silou za každý deň uplatňovania národného zamerania.
- v predchádzajúcej kapitole som hovoril o záruke nezávislosti, či ospravedlňovaní vojnového cieľa. Ak sa nemýlim, tak všetky diplomatické akcie, stoja určitú politickú silu.
- ďalšou záležitosťou je vláda, kde za cenu (väčšinou) sto päťdesiatich bodov politickej sily, volíš zákony alebo politikov. Buď opatrný s výberom. Bostončan ti radí, že niektoré zmeny či voľby, sú oveľa dôležitejšie než sa zdá. Každá krajina má rovnaké zákony ale iných politikov, veliteľov atď.

a) Môžeš dosadiť troch politických poradcov, ktorý ovplyvnia nejako našu krajinu.



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

b) Môžeš zmeniť zákony o odvoch, obchode a hospodárstve.

c) Vo výskume som hovoril o zlepšení vďaka politickej sile. Tak práve v strednom riadku si môžeš vybrať kontrakty, ktoré ti zlepšia výskum a aj niektoré bojové vlastnosti tankov, lodí a lietadiel. Zlepšiť sa potom dá aj výskum peších zbraní či delostrelectva alebo priemyslu či elektroniky. Každá krajina to má špecifické.

d) Posledný stredný slot nám zaberá teoretik, ktorý bude zvyšovať počet skúsenosti armády, ku ktorej sa bude radiť a rovnako tak uľahčí aj výskum príslušnej doktríny. Opäť sa možný výber líši podľa

krajiny. Viac o skúsenostiach si povieme v doktrínach v druhej časti..

e) V dolnom riadku máme veliteľský štáb, kde nám až šesť rôznych veliteľov, môže zlepšiť rôzne stránky boja na zemi, vo vzduchu a na mori.

### Rozhodnutia a udalosti:

- politickou silou tiež platíme vládne rozhodnutia. Tie základné sú na obrázku, ale rôzne herné situácie a hra za rôzne krajiny v územiach po celom svete, ti vždy prinesie nové a nové rozhodnutia.
- musím spomenúť hlavne ručne spustenú občiansku vojnu, pretože ju financujeme politickou silou a aktivujeme rozhodnutiami. Viac o tom ale v príslušnej kapitole v druhej časti manuálu.



- V okne rozhodnutí sú aj udalosti, ktoré sa stanú, pretože sme prišli k určitému dátumu alebo pretože ich nejaká krajina v hre aktivovala. Najčastejšie je to vďaka národným zameraniam. Buď sa musíš nejako rozhodnúť alebo len prečítať a informovať sa, čo sa to vlastne udialo.
- čo sa týka časovania udalostí, hlavne si všimaj, koľko dní máš na rozhodnutie a do zmiznutia správy. Bostončan ti radí aby si v nastaveniach hry aktivoval pauzu pri správach. Budeš si tak môcť v klude prečítať čo treba a hra ti neujde.
- prvá udalosť v hre je Španielska občianska vojna, aktivuje sa koncom februára a nedá sa jej vyhnúť.



Obr. 18 - Rozhodnutia, podpora vojny a stabilita

### Podpora vojny a stabilita:

- cez rozhodnutia vieš ovplyvniť aj podporu vojny a stabilitu krajiny.
- základná hodnota je 50% a potom na ňu majú vplyv rôzne menovatele ako napätie vo svete, pýcha flotily v námorníctve či popularita vládnucej strany v krajine. Je toho veľmi veľa a sám to z hlavy neviem vymenovať.
- podpora vojny je nečakane hodnota, ako veľmi ťa podporuje tvoj ľud vo vedení vojny. Ak si v mieri, nie je to veľmi podstatný ukazovateľ. Ak ale vstúpiš do vojny, musíš toto číslo zdvihnúť nad 50%. Inak budeš trpieť rôznym postihom a môžeš dokonca vstúpiť do krízy, kde sú udalosti ako Štrajk alebo Vzbury v armáde. Ver mi, že nechceš nič z toho, čo sa skrýva pod slovíčkom kríza, riešiť počas vojny.
- stabilita funguje na rovnakom princípe. Ak ju máš na nízkej úrovni, môžeš spadnúť napríklad až do občianskej vojny. Ovplyvňuje napríklad aj zisk politickej sily alebo počet civilných tovární, priradených na civilnú výrobu. Aj keď len v pár percentách.
- bohužiaľ ti neviem veľmi v tejto veci poradiť, keďže som to nikdy nenechal spadnúť pod 50%. Bostončanova rada je len na tieto dva čísla pozerieť a až to klesne pod 50%, zapracovať na zdvihnutí. Vojnu určite nevyhlasuj, ak nemáš podporu nad 50%.



## Bostončanove rady pri hre za Španielsko:

*Teraz si predstav, že mi tam nesvietia dva body, ale je ich sto päťdesiat a musím riešiť ako ich využiť. Bez váhania sa zbavím zákonu civilného hospodárstva a dám tam Častečnú mobilizaci. Je to totiž hrozný zločin, dávať toľko továrni na civilnú výrobu. Mám predsa určité dobyvateľské ambície!*



Obr. 19 - Hospodářský zákon



## 9. Ľudské zdroje

### Všeobecné informácie:

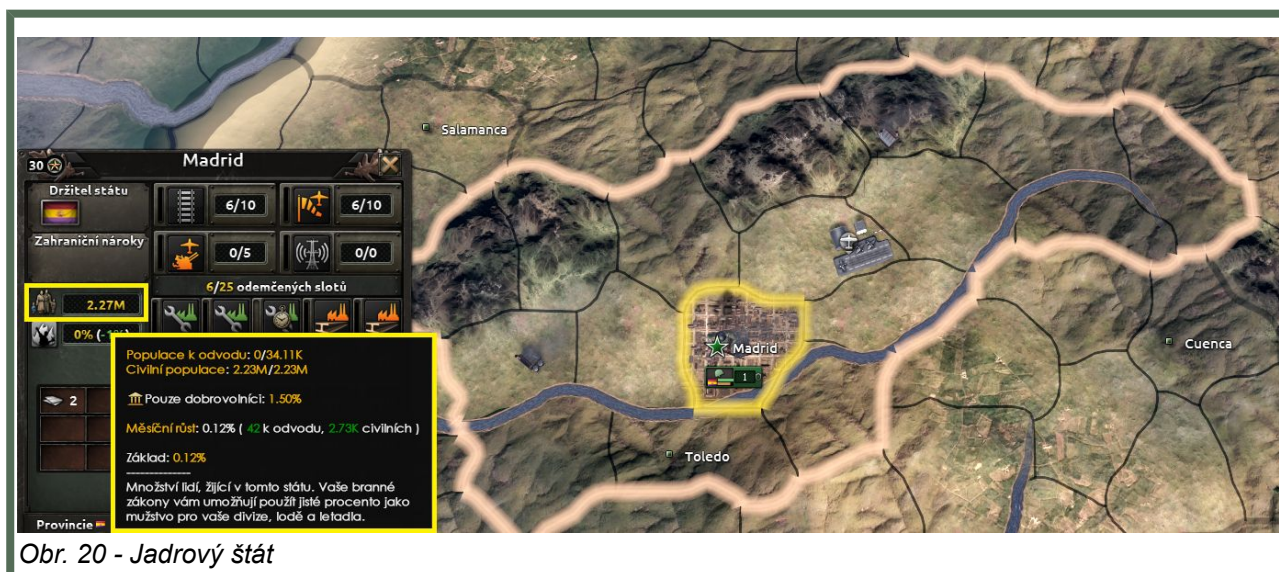
- musíme na to ísť po poriadku, tak ako pri diplomacii. Vieš už, že každá krajina má rozdelenie na štáty. Tie sa potom delia na jadrové a nejadrové. Jadrové sú domáce štáty krajiny a nejadrové sú dobyté kolónie. Za Španielsko máme kolónie v Afrike.
- kolónie môžeš prepustiť, ale domáce územie je skrátka vždy tvoje, až dokým ti ho iná krajina nasilu nevezme. Ak prepustíš Španielskú Afriku, vznikne nová, nezávislá krajina Maroko. Ty ale stratíš všetky suroviny a továrne, ktoré tento štát na svojom území má.
- každý štát či už je jadrový alebo nie, má určitý počet obyvateľov. Nejadrové štáty majú ale vždy postih a máš k dispozícii iba 2% z celkovej populácie. Vieš si ale do vlády dosadiť politika, ktorý ti toto číslo aspoň zvýši na 4% (hneď ma ako príklad napadá len Heinrich Himmler za Nemecko). Druhým postihom je, že máš k dispozícii iba polovicu kapacity budov, ktoré vieš v danom štáte postaviť. Tebou dobyté územie, bude aj po tom čo ho anektuješ, vždy už len kolónia a nárok na neho bude mať vždy pôvodný štát. Sú ale výnimky, takže čítaj ďalej.



### Bostončanove rady pri hre za Španielsko:

*Menšia úvaha a príklad z hry: Je to celé trochu metúce, ale nie pre Bostončana! Podľa logiky napísanej vyššie, mala byť kolónia aj taká Ukrajina či Bielorusko, avšak Sovietsky zväz v týchto štátoch nemá postih a má k dispozícii 100% obyvateľstva. Nemecko zase po anektovaní Rakúska v jeho štátoch tiež nemá žiadny postih. V Sudetách rovnako tak, avšak v ostatných štátoch Československa už postih má. Rovnako tak, po dobytí Poľska, nemá postih v štáte Gdaňsk. Avšak vo zvyšných štátoch Poľska, už postih znovu má. Odpoveďou je história a udalosti, ktoré sa skutočne odohrali. Kto ju pozná tak ako Bostončan, logiku v tom určite nájde.*

Prvý obrázok je populácia v jadrovom štáte Madrid. Druhá populácia v nejadrovom štáte/kolónii má postih a okrem toho môžeš vidieť aj nárok od cudzej krajiny.



Obr. 20 - Jadrový štát



Obr. 21 - Nejadrový štát

- za politickú silu si vieš upraviť odvodový zákon. Španielsko má zákon Pouze dobrovolníci a ten nám z celkovej populácie jadrových aj nejadrových štátov umožňuje, naverbovať iba 1,5% ľudí.



Obr. 22 - Odvodový zákon

- výsledkom je číslo, ktoré môžeme rozdeliť medzi flotily, lietadlá a pozemnú armádu. Pozemná armáda sa ešte delí na divízie v poli a vo výcviku, pretože aj divízie, ktoré sa len trénujú, vyžadujú personál. Flotily sú špecifické, pretože až sa loď postaví a spustí sa na more, vezme si potrebný počet personálu a dovtedy ho vôbec nepotrebuje (aspoň myslím, že to tak stále je).



### *Bostonská príručka HOI4 - stratégom ľahko a rýchlo*

- ak personál nebude dostupný a tvoje rezervy budú na nule, loď uviazne v dokoch, až kým nedostane potrebný počet ľudí a divízia sa zase nezačne trénovať. Personál rastie veľmi pomaly.
- na zálohy myslí hlavne v prípade vojny, pretože ak nebudeš mať personál, ktorým by si nahradil straty na bojisku, divízia bude slabnúť, až sa úplne rozpadne a zanikne.

## 10. Nábor divízie a zásobovanie

### Všeobecné informácie:

- pozemný boj môžeš viesť aj bez letectva a námorníctva. Avšak ak nemáš žiadne územie, prehral si. Preto je pozemná armáda pre teba najdôležitejšia a teraz sa vyjadrím iba k náboru pozemných divízií. Podrobnejšie informácie si nájdi mimo prvú časť príručky v príslušnej doktríne.

- nato aby si vycvičil divíziu, potrebuješ tri veci:

**a)** šablóna divízie. Podľa šablóny sa vždy vyrobí divízia. Môžeš vyrábať divízie len podľa jednej šablóny alebo môžeš mať armádu zloženú z divízií, ktoré používajú aj sto rôznych šablón.

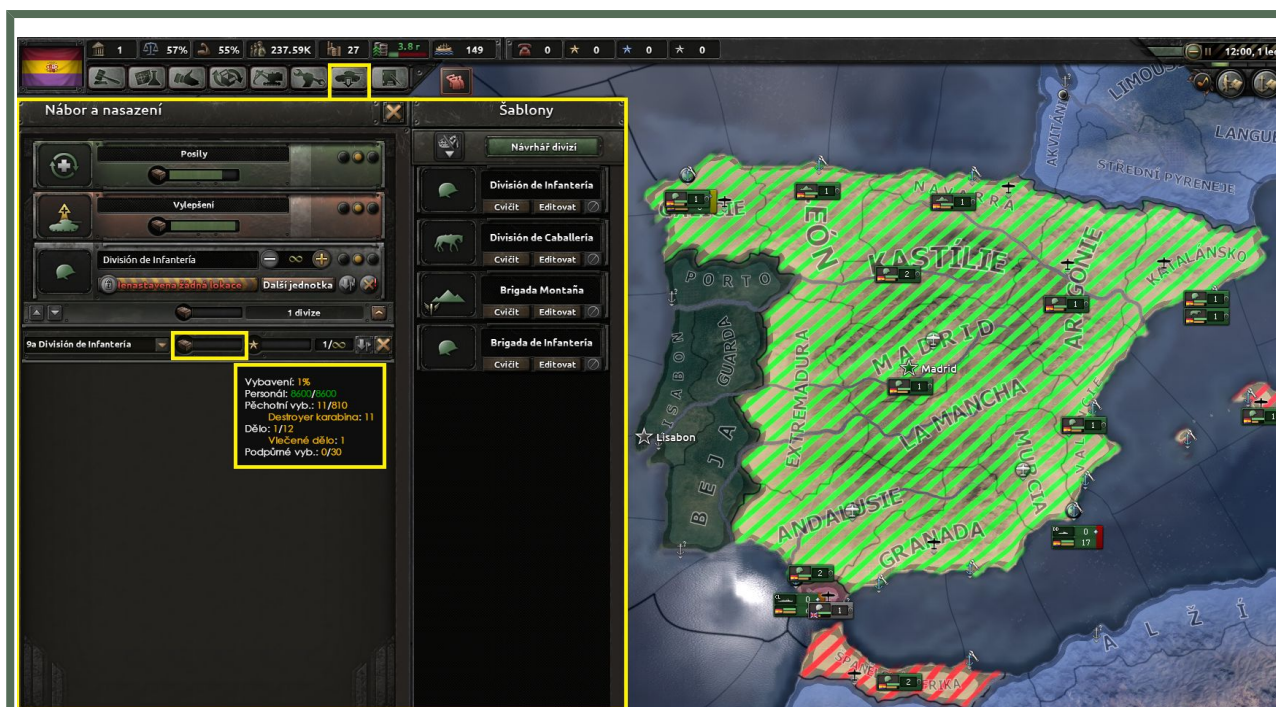
**b)** zbrane. Divízia potrebuje iba tie zbrane, ktoré sú potrebné pre prápory, nachádzajúce sa v jej šablóne. Napríklad základná šablóna pechoty, vyžaduje len pechotné vybavenie, podporné vybavenie a delá.

**c)** personál a teda ľudí, ktorý v divízií budú bojovať.

- čo presne divízia potrebuje, vidíš na obrazovke náboru.

- až dodáš divízií aspoň časť z toho čo potrebuje, začne trénovať. Po určitom čase a až ju zásobíš naplno, bude vycvičená na úroveň tri a môžeš ju nasadiť.

- môžeš ju poslať do terénu v každej tvojej (prípadne tebou anektovanej) provincii, ktorá je po zemi spojená s hlavným mestom. Zelenou farbou je vyznačené územie, kde ju môžeš naverbovať.



Obr. 23 - Nábor a divízie

## **Zásobovanie a logistika**

- aby divízia bojovala, tak samozrejme potrebuje neustále dopĺňať vybavenie a personál, ktorý si jej musel dodať už po zaradení do výcviku.

- zásobovanie má vlastnú obrazovku – skratka F4. Vidiš, že herná mapa sa rozdelila úplne inak a každú zásobovaciu oblasť na pevnine, tvoria teraz väčšinou aspoň dve štáty. Naše domáce Španielsko má až šesť zásobovacích oblastí.



Obr. 24 - Zásobovacie oblasti v Španielsku



- v tejto hre za Francúzsko, kde sa bojuje proti Nemecku vidíš, akou trasou na frontu putujú zásoby z hlavného mesta. Nikde nie je nedostatočná kapacita a všetky divízie sú plne zásobované a teda 100% efektívne v boji.

- kapacitu zásob, aká sa môže previesť cez jednotlivú zásobovaciu oblasť, ovplyvníš iba úrovňou infraštruktúry v štátoch, aké sú v danej oblasti. Prípadne, ak ide zásobovanie cez prístavy, tak aj kapacitou prístavu.



Obr. 25 - Dobré zásobovanie

- daj si pozor, aby ti zásoby prúdili k tvojím divíziám po mori, nepotápali nepriateľské ponorky či lode.

- na obrazovke logistiky, čo predstavuje tvoj sklad, to môže vyzeráť rôzne. Bostončan ti odporúča mať dobré rezervy používaného vybavenia, pretože počas vojny sa ti môže ničieť skôr než ho budeš stíhať vyrábať.



Obr. 26 - Logistika Španielska v roku 1936

Na porovnanie tu máme obrázok skladov chudobného Španiela...





| Druh vybavení       | Stav | Stav | Stav   | Zdroje  |
|---------------------|------|------|--------|---------|
| Dělo III            | 19.6 | 20.5 | -0.8   | +10.2K  |
| Pěchotní vyb.       | 356  | 122  | +234.5 | +381.8K |
| Mechaniz. II        | 8.8  | 0.0  | +8.8   | +5.4K   |
| Motorizovaný        | 2.6  | 11.1 | -8.4   | +2.1K   |
| Podpůrné vyb.       | 25.3 | 32.0 | -6.6   | +9.2K   |
| Těžký tank          | 10.4 | 0.0  | +10.4  | +1.9K   |
| Lehký tank          | 30.3 | 0.0  | +30.3  | +2.4K   |
| Střední tank        | 21.8 | 16.4 | +5.4   | -1.7K   |
| Transportní letadlo | 0.9  | 0.0  | +0.9   | +179    |
| Stíhač              | 4.1  | 0.0  | +4.1   | +4.1K   |
| Palubní stíhač      | 1.9  | 0.0  | +1.9   | +57     |
| Letecký doprovod    | 4.4  | 0.0  | +4.4   | +3.1K   |

... a sklady bohatého Nemca.

Obr. 27 - Logistika Nemecka v roku 1943

## **11. Zhrnutie**

Takže máme za sebou všetko podstatné, čo sa týka mierovej časti hry. Ak si bol pozorný, mal by si zvládnuť pripraviť sa na vojnu a riadiť svoju krajinu tak, aby si mal v jej začiatkoch aspoň nejakú armádu. Avšak nie v hre za Španielsko. Tam ťa bude čakať občianska vojna, v ktorej si vyskúšaš, ako bojovať v pozemnej vojne. Ak ti to nepôjde, nazri to druhej časti príručky, ktorá sa venuje všetkým trom bojiskám.

V skratke ti ešte zhrniem hlavné úlohy mierovej časti hry a zároveň to, čo by si mal vedieť po prečítaní tohto návodu pre greenhornov:

- 1)** Zákonom a zameraniami si zvýšim počet civilných tovární a hospodárskym zákonom si hlavne urýchlím výstavbu vojenských tovární.
- 2)** Staviam vojenské továrne a námorné doky.
- 3)** Viac civilných tovární znamená aj viac surovín pre rozrastajúce sa výrobné linky.
- 4)** Viac funkčných výrobných liniek, zásobených surovinami, zase znamená viac zbraní.
- 5)** Viac zbraní znamená nárast počtu divízií a teda nárast celkovej vojenskej sily mojej krajiny.

Toto je základná kostra hry, rozšírená o milión ďalších vecí. Drž sa jej a hraním sa časom naučíš aj ten milión.

## 2. časť – Doktrína vojny

V tejto časti príručky sa budem venovať doktríne vojny čo znamená, že ťa oboznámim s vedením vojny na zemi, vo vzduchu a aj na mori. Predpokladám, že už ovládaš základy hry a vedomosti si chceš hlavne doplniť. Ak ti niečo nebude dávať zmysel, nazri do prvej časti alebo sa popýtaj na [fóre](#).

### 1. Vedenie vojny

Určite už vieš, že boj v Hearts of Iron hrách prebieha na troch bojiskách:

**a) Pozemný boj** je stretom divízií, zložených z brigád. Bitka prebieha vždy len o jednu provinciu a na jej konci ju víťaz získa. Veľmi dôležité je zásobovanie divízií, organizácia a podpora letectvom. Ako sú tvoje divízie zložené, záleží len od tvojich šablón, výskumu a výroby. Tanky sa dajú mierne modifikovať.

**b) Vzdušný boj** je stretom lietadiel, ktoré sú zoskupené do leteckých perutí. Každá peruť môže mať pridelený iba jeden letecký sektor a boj v ňom je vlastne neustále prebiehajúca letecká bitka. Sú rôzne letecké misie a v hre preto máme aj viacero druhov lietadiel. Podpora divízií a námorníctva, ničenie budov nepriateľských krajín či zhadzovanie atómových bômb je úlohou letectva. Každý typ lietadla, okrem transportných, sa dá mierne modifikovať.

**c) Námorný boj**, sa nám zrejme definitívne vylepšil s DLC Man the Guns. Je stretom lodí alebo ponoriek, ktoré sú zoskupené do flotíl. Súčasťou sú samozrejme ešte obchodné lode, avšak iba ako cieľ útoku. Moria máme rozdelené na námorné oblasti. V každej z nich, sa môže súčasne odohrávať viacero bitiek, nezávisle od seba. Keďže lode majú všeobecne slabú protileteckú obranu, letectvo na čele s lietadlovou loďou, zohráva v námornom boji veľkú úlohu. Najdôležitejšia je však ropa a ak ropu nemáš, je lepšie zvážiť nevysielanie flotíl na more. Každá ponorka a aj loď má veľké možnosti modifikácie.

Kým sa dostaneme k jednotlivým doktrínam a do hĺbky ich rozoberieme, vysvetlím ti čo musíš urobiť aby si vo vojne zvíťazil a následne nato odišiel aj z mierovej konferencie ako víťaz. Ako vojnu rozpútať už určite vieš a ak nie, nazri do kapitoly v prvej časti - Diplomacia.

#### Kapitulácia

Krajina vo vojne kapituluje, keď útočník zaberie (to znamená - ovládne ich jeho pozemná divízia) toľko víťazných bodov, že porazenému klesne ochota bojovať na požadovanú hodnotu alebo nižšie. Na obrázku číslo 28 to vidíš v zelenom okne. Víťazné body majú hlavne mestá a najviac ich majú logicky hlavné mesta krajín. Metropoly ako Paríž, Moskva, Londýn či Berlín majú najviac a to päťdesiat bodov. Dá sa orientovať podľa hodnôt víťazných bodov u jednotlivých miest, ktoré vidíme na mape sveta. Viac víťazných bodov = väčší vplyv na stratu či zisk ochoty bojovať.

Ako príklad uvediem inváziu do Československa. Praha má tridsať, Brno dvadsať a Bratislava len desať bodov. Ak dobyješ tieto tri mestá, Československo sa ti určite vzdá. Ak ale po ceste do Prahy dobyješ aj nejaké menšie mestá ako Liberec a Plzeň, ktoré ti dokopy vynesú 8 bodov, tak k Bratislave zrejme ani nestihnesh prísť a Československo ti aj tak kapituluje. Vždy, keď dobyješ nejaké mesto a teda víťazné body, si skontroluj ukazovateľ kapitulácie a svoj pokrok k donúteniu kapitulácie nepriateľa.

Samozrejme si daj pozor pri obrane, pretože to platí aj opačne. Počítač je našťastie ale hlúpy a na tieto víťazné body sa v podstate nezameriava. Útočí frontálne a snaží sa proste porážať tvoju armádu po celej línii. Ak niečo po ceste náhodou zaberie, skús to proste dobyť naspäť. Podľa tejto taktiky Bostončan vždy plánuje aj svoj útok, väčšinou totiž stačí s tankmi preraziť líniu a dobyť pár miest. Obe armády, tvorené pešími divíziami, bojujú na pôvodných hraniciach krajín. Ty však lišiaci a bleskovo obsadíš mestá a prinútiš nepriateľa kapitulovať. Ak tvoj plán bude úspešný, ušetríš si čas a hlavne personál. Takto to mimochodom malo byť aj počas operácie Barbarossa, našťastie Nemci Moskvu nedobyli a kto sa už dobrovoľne vzdá, keď útočník nie je schopný ani dobyť hlavné mesto?

Podme ďalej a povedzme, že si dosiahol kapituláciu. Po kapitulácii krajina stratí všetky jednotky a provincie. Ak je však krajina vo frakcii, kapitulácia neznamená jej definitívnu porážku vo vojne. Vojna totiž neskončí, pokým všetky hlavné krajiny (to znamená - kto vyvolal vojnu respektíve hlavné krajiny ako Nemci, USA či SSSR atď.) nekapitulujú tiež a kým sa tak nestane môže krajina, ktorá kapitulovala už skôr, byť svojimi spojencami oslobodená znovu-dobytím jej územia. Práve na obrázku 28 vidíš v modrej tabuľke, že Belgicko už skôr kapitulovalo, avšak vďaka Francúzsku, Británii a USA sa vojna neskončila a momentálne je znovu oslobodzované. Ak žiadna z krajín nie je hlavná, musia kapitulovať všetky krajiny danej vojnovéj strany. Rôzne prípady a podoby vojny - rôzne podmienky. Predstavme si ale, že krajina definitívne prehrala a nik ďalší na jej vojnovéj strane už nebojuje. Vtedy nasleduje mierová konferencia.



Obr. 28 - Prehľad vojny

## Mierová konferencia

Pri mierovej konferencii rokuje víťazná strana s porazenou. Dá sa ale povedať, že víťazí len oznamujú podmienky porazeným a delia si dobyté provincie. V prípade vojny dvoch krajín, víťazovi nič nebráni v tom, aby s krajinou robil čo chce. Ponúka sa úplné anektovanie či úprava majiteľa jej provincií, vytvorenie satelitu či zmena režimu a začlenenie do frakcie. V prípade vojny viacerých krajín nastáva problém. Hlavné slovo môže mať ale vždy len niekto. Pýtaš sa správne, ak ťa práve napadla otázka: Ako to urobiť, aby som to bol ja?

Za prvé je tu vojnová účasť (obrázok číslo 28 – červené okno) a vďaka nej môžeš na obrazovke vojny, ešte pred jej koncom vidieť, ako si stojíš a či si "najlepší" a budeš mať najväčšie slovo. Ako vojnovú účasť zvýšiť a nahnať si percentá? Vplyv má:



a) bombardovanie nepriateľských provincií a spôsobená škoda hospodárstvu nepriateľa. Najviac škody robí samozrejme strategické bombardovanie.

b) strata ľudských životov v boji. Tentokrát ale tvojich a pri tomto bode sa dá povedať, že super nám tieto straty vlastne musí ako prehranec revanšovať. Pozor ale, pretože strata ľudských zdrojov sa ti po vojne nevráti a pre teba to znamená, že ak ti dôjde personál, tak si vlastne dobojoval úplne a porazí ťa každý, kto má väčšiu armádu.

c) počet dobytých provincií je to hlavné. Rátajú sa tie, kde naša divízia vstúpila ako prvá a zabrala ho. Hlavné slovo majú dobyté provincie, na ktoré si robíš nárok a to vďaka vojnovým cieľom. (viď. môj [španielsky report](#) na fóre a dobývanie Južnej Ameriky, kde mi každá krajina vďaka predtým ohláseným vojnovým cieľom, zvyšovala percentá a zrazu som mal v spoločnej vojne proti Spojencom, väčšie slovo ako Nemci.

Toto všetko ovplyvňuje to, ako bude každá krajina ovplyvňovať mierovú konferenciu po vojne. Nutné ešte dodať, že po kapitulácii krajiny bez definitívneho ukončenia vojny, sa prideli dočasná správa nad jej územím jednému z útočníkov (systém som žiaľ dodnes nepochopil a to čo sa udialo v závere [reportu za Japonsko](#), nerozlúštim asi už nikdy).

Ostáva mi povedať, že ak neovládneš mierovú konferenciu a niekto ti vyfúkne tvoju pomyselnú vojnovú korisť, stačí jediné a to získať ju výhrou vo vojne nad bývalým spojencom. Začal som tým, že za prvé je tu vojnová účasť, no tak toto je vlastne ten druhý spôsob pomimo mierovej konferencie. Takže pokoj, nemazať save a hurá znovu do vojny. Nobelovku za mier ti aj tak nikto nedá.



### **Bostončan ti radí:**

*Na záver rada nad zlato: ukladať vždy tesne pred kapituláciou krajiny, ktorá definitívne ukončí vojnu. Mierová konferencia je totiž na kolá a ak raz svoj ťah ukončíš, je na ťahu iná krajina a ty musíš čakať, krok späť neexistuje. Je to vlastne ako taký draft v NHL či súd. Čo sa zvolí a odklepe v jednotlivých kolách už nejde vziať naspäť a ani konferenciu nespustíš nanovo. Preto je dobré skúšať a prejsť si konferenciu aj viac krát, aby si bol spokojnejší ako počítač.*

## 2. Pozemná doktrína

Najdôležitejším bojiskom v hre je pozemné. Či už je to preto, že len vďaka pozemnej divízii obsadíš provincie, ktoré majú víťazné body alebo aj letiská a prístavy, skrátka je to tak. Poďme sa teda pozrieť nato, čo všetko obsahuje pozemný boj.

### 2.1 Výskum zbraní a pozemnej doktríny



Obr. 29 - Moderní Blitzkrieg

Zaujímá ťa predovšetkým výskum pozemnej doktríny, kde sa skrývajú taktiky a vylepšenia schopností tvojich brigád. Máme na výber štyri stromy a každá skrýva rôzne výhody a štýly boja. Sú orientované podľa

historických taktík ako bola napríklad blesková vojna Nemecka či masívny útok Sovietov hádzajúcich zemiaky. Niektoré krajiny preto majú načatý strom, ktorý by mali skúmať, avšak nie je to pravidlo.

Na obrázku číslo 29 vidíš, že bola práve skoro vyskúmaná celá taktika Mobilnej doktríny. Ak budem mať vyskúmanú takúto doktrínu a v armáde pár tankov, nenájde sa už nikto, kto by môj útok zastavil. Samozrejme ak si dám pozor a nebudem s tankami útočiť v ťažkom teréne, ale k tomu sa dostaneme neskôr.

Okrem výskumu doktrín nezabudni na výskum pechotných zbraní, diel, tankov a podporných oddielov a ďalej vozidiel či špeciálnych síl, ktorý ti odomkne nové možnosti v zložení tvojich divízií. V podstate všetky zelené okna vo výskume sa venujú pozemnému boju. Druhom pechotných brigád sa ešte povenujem. Najprv však niečo dôležitejšie.

## 2.2 Hierarchia jednotiek

Už vieš, že sa bojuje vždy len o jednu provinciu. Kto ale o ňu vlastne bude bojovať?

**a) prápor**, angl. battalion je najmenšou jednotkou v hre. Túto jednotku nemôžeš ovládať pretože je vždy súčasťou divízie. V hre sú rôzne prápory. Za základné pokladám dva a to pechotný a tankový, deliaci sa ešte na ľahké, stredné a ťažké tanky. Každý prápor potrebuje špeciálne zbrane a vybavenie a určitý počet personálu. Napríklad pechotný prápor, potrebuje iba tisíc kusov živého mäsa do mlynku a stovku pechotného vybavenia. Rozlíš určite prápor od **roty**, ktorá je tak ako prápor malou jednotkou v divízií, avšak nebojuje ale plní funkciu podpory pre bojové prápory. Môžeš sa ale stretnúť aj s označením podporný prápor.



Obr. 30 - Pechotný prápor



**b) divízia** je hlavnou jednotkou hry. Divíziu ovládaš priamo na mape a prešúvaš ju z provincie do provincie, prípadne z prístavu do prístavu. Divíziu môžeš vytvoriť len z jediného práporu alebo naplniť jej možnú kapacitu úplne. To je až dvadsaťpäť bojových práporov, plus ďalších päť podporných rot. Vhodným príkladom bude moja kvalitná nemecká pechotná divízia, doplnená o tanky, delá a podporné roty. Môžeš vidieť, že toho potrebuje rozhodne viac ako tá vyššie.

**Návrhář divízí**

Infanterie-Division Vybavení

Infantry Divisions

**Podpora**

**Boj**

Reset Duplikovat 5 ★ Uložit ★0

Odhad výrobních nákladů: 1583 - 1966

| Základní statistiky |          | Bojové statistiky     |        | Cena vybavení    |       |
|---------------------|----------|-----------------------|--------|------------------|-------|
| Max. rychlost:      | 4.0 km/h | Lehký útok:           | 227.0  | Personál:        | 12100 |
| HP:                 | 234.8    | Těžký útok:           | 46.9   | Doba výcviku:    | 180   |
| Organizace:         | 59.6     | Vzdušný útok:         | 0.0    | Kapacita paliva: | 172.8 |
| Rychlost obnovy:    | 0.40     | Obrana:               | 457.4  | Spotřeba paliva: | 3.6   |
| Průzkum:            | 3.0      | Průlom:               | 148.2  | Dělo             | 48    |
| Potlačení:          | 9.0      | Obrnění:              | 27.5   | Pěchotní vyb.    | 950   |
| Váha:               | 6.7      | Průnik:               | 43.3   | Motorizovaný     | 30    |
| Spotřeba zásob:     | 1.32     | Iniciativa:           | 32.00% | Podpůrné vyb.    | 90    |
| Spolehlivost:       | 0.00%    | Zakopání:             | 7      | Střední tank     | 50    |
| Vratka:             | 40.00%   | Proc. ukoř. vybavení: | 0%     |                  |       |
| Ztráta zkušenosti:  | -30.00%  | Bojová šíř:           | 23     |                  |       |

Obr. 31 - Pechotná divízia

**c) armáda** je ďalším stupňom v pozemnom vojsku. Môže ju tvoriť až tridsať divízií. Armády sú dobré pre rýchle presúvanie jednotiek v nebojových oblastiach a hlavne pre bojové plány, ktoré sú súčasťou pozemného boja z pohľadu AI. Môžeš ich využívať aj ty a manuálne riadenie divízií ťa už viac nebude zaujímať. Druhou nemenej podstatnou výhodou armád je generál. Každú armádu môže viesť jeden generál a podľa svojich skúseností a schopností ovplyvňuje divízie a velí v bitke. Ako príklad použijem Rommela a jeho strom schopností. Za najdôležitejšiu pokladám schopnosť, mať v armáde až tridsať divízií. Je dobré mať v boji vždy toho najlepšieho generála a preto je najlepšie mať troch až piatich skúsených a tých posielat' veliť tam, kde sa práve bojuje. Spomeniem ešte, že divíziám pod armádou môžeš prikázať výcvik a v mierovom období im tak zvýšiť skúsenosti a s tým aj niektoré štatistiky, ktoré sa normálne zvyšujú len bojom.





**Generál**  
Erwin Rommel

6

5 4 5 5

**Životopis**

- Válečný hrdina**  
Cena za povýšení: -50.0%  
Doba přesunu armády: +50.0%
- Hazardér**  
Rychlost plánování: +20.0%  
Šance se zranit v boji: +50.0%
- Mediální osoba**  
Doba přesunu armády: +100.0%
- Důstojník obrněnců**  
Zkušenostní faktor Pancéřový velitel: 100%

**Vlastnosti**

- Šibal**  
Průzkum: +25.0%
- Pancéřový velitel**  
Rychl. obrněnců: +5.0%  
Obrněná divize - útok: +10.0%
- Expert na pancíře**  
Obrněná divize - obrana: +10.0%  
Zvýšená možnost provedení bleskové a obklíčovací taktiky

+ Vybrat vlastnost

+ Vybrat vlastnost

| Získané vlastnosti        | Všeobecné vlastnosti |
|---------------------------|----------------------|
| Ženista                   | Bořič pevností       |
|                           | Mrchožrout           |
| Vůdce pěchoty             | Pěchotní expert      |
|                           | Léčkař               |
| Uchvatitel                | Obojživelník         |
|                           | Koordinátor flotil   |
| Komando                   | Bitkař               |
|                           | Výsadkáři            |
|                           | Expert na kamufláž   |
| Šibal                     | Improvizační expert  |
|                           | Partyzán             |
| <b>Zkušený člen štábu</b> |                      |

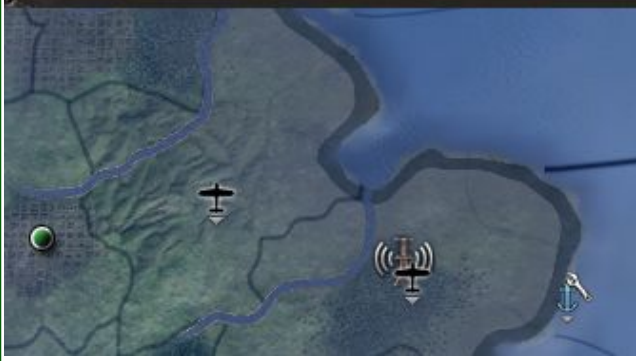
**Zkušený člen štábu**

**Zkušenost:** 1348/2000  
**Zkušenost získána do:**  
Ovládá nejméně 24 armád

Generál maximum velikosti armády: +6  
Pravděpodobněji získá vyšší úroveň **logistiky**

**Získané vlastnosti mohou být odemčeny zkušenostmi nebo událostmi.**

Obklopen personálem může tento důstojník organizovat a řídit větší množství jednotek.



Obr. 32 - Generál Rommel

d) **skupina armád** funguje na podobnom princípe ako armády, avšak zastrešuje práve ešte armády. Je to hlavne preto, aby si v prípade invázie z dvoch strán, mohol rozdeliť viacero od seba nezávislých rozkazov v rámci bojových plánov. Rovnako tak vieš prideliť poľného maršála, ktorý ma podobné vlastnosti ako generál. Maximálna kapacita je, samozrejme po získaní schopnosti, šesť. Bostončan to využíva na rozdelenie divízií a armád na útočné a obranné. Poľný maršál totiž môže mať útočné alebo obranné zameranie. Príklad je z hry, kde som mal skupinu armád zloženú zo stodvadsať peších divízií, pripravenú na obranu proti Stalinovi. Na severe som mal skupinu armád obsahujúcu aj tanky, pripravenú rozpútať Blitzkrieg v Škandinávii.



Obr. 33 - Skupiny armád



### Bostončan ti radí:

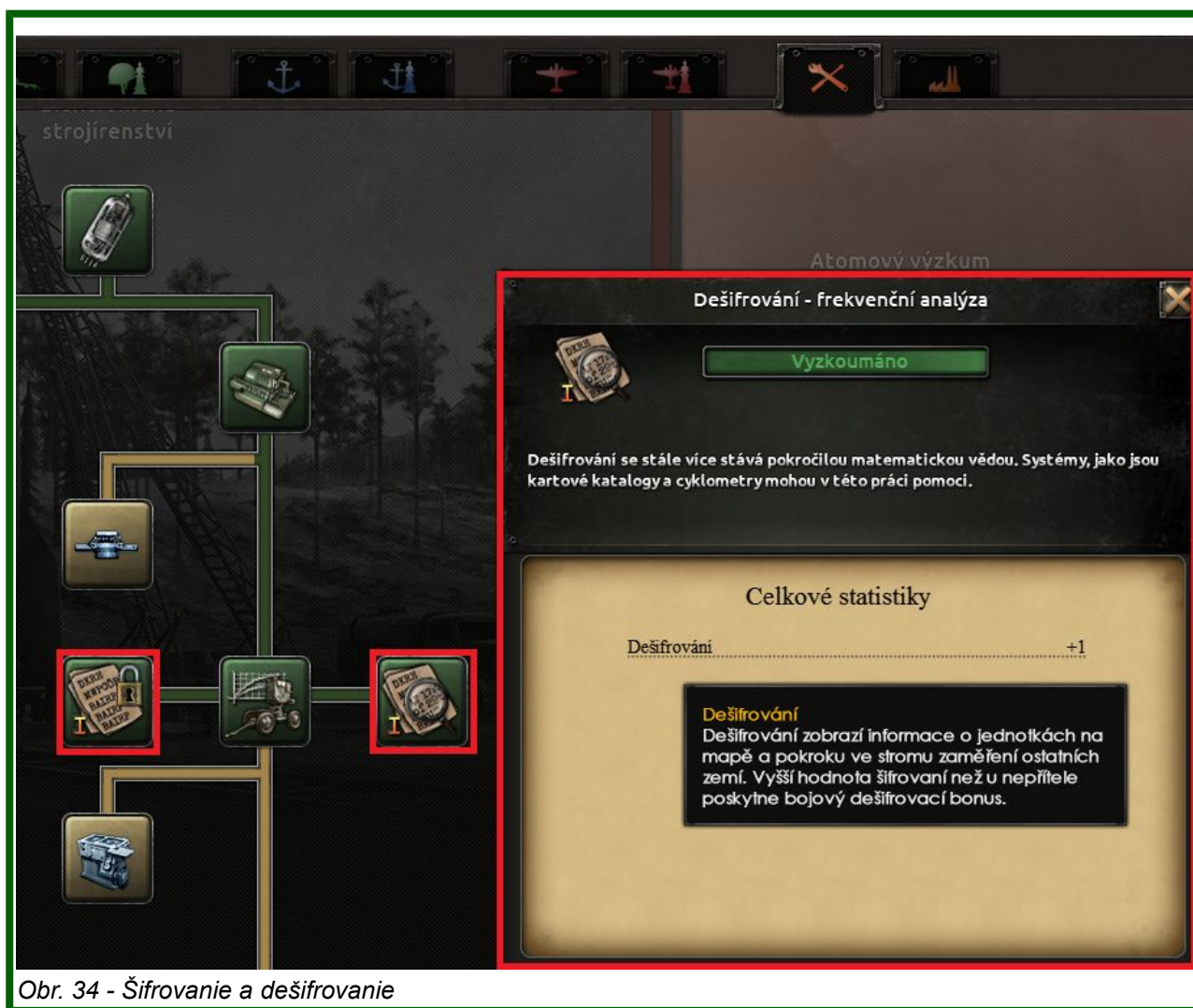
Kašli na AI a riad' si všetko sám. Viac si boj užiješ a bude ťa tešiť ten pocit, že si odrbal AI, ktoré je aj tak úplne primitívne a vôbec nie je kreatívne. Bojové plány v útoku ešte ako tak fungujú avšak žiadny Blitzkrieg sa konať nebude, pretože je to strašne pomalé. V obrane je to však nočná mora, pretože AI presúva divízie hore dole po fronte a ruší tak potrebný efekt zakopania. V každom druhom prípade, keď som príkazy testoval, línia nevydržala. Naopak, keď som nechal jednotku tam, kde som chcel aby frontu bránila, len vo výnimočných prípadoch AI prerazila. Viac sa tomu už v tejto príručke venovať nebudem. Výnimkou sú samozrejme vylodenia a zoskoky paraganov, ktoré bez bojových plánov neuskutočníš.



## 2.3 Boj o provinciu

Ak ostane tvoja divízia v provincii, ktorá je pod útokom, bude ju brániť až do prehry alebo výhry a následného ústupu jednej z bojujúcich strán. Ak ju pošleš na provinciu, kde zavádzia nepriateľská divízia, začneš boj o dané územie. Útočiť aj brániť môžeš viacerými divíziami a útočiť môžeš navyše z viacerých smerov. Boj okrem počtu divízií a kvality ich vybavenia ovplyvňuje mnoho ďalších faktorov.

**a) taktika** - akonáhle začne stret, obe strany si na dvadsaťštyri hodín zvolia taktiky. To, akú taktiku si tvoji zverenci zvolia, záleží od schopností generála tvojich jednotiek a úrovne výskumu šifrovania a dešifrovania, viď obrázok číslo 34.



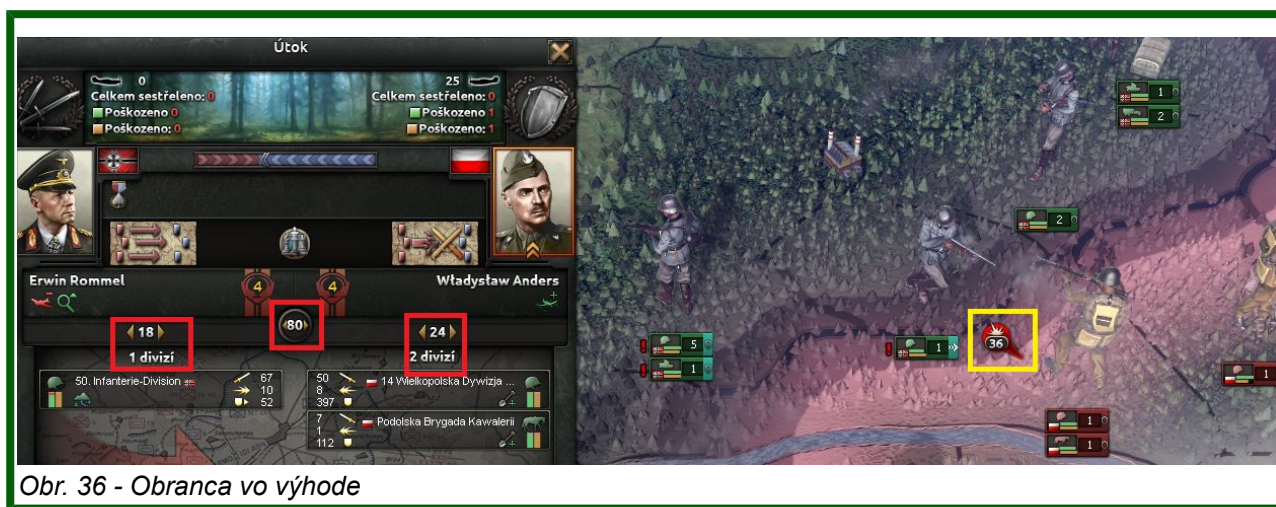
Obr. 34 - Šifrovanie a dešifrovanie

Aké taktiky sú dostupné, zase závisí od výskumu doktrín, schopností veliteľa a fázy boja, ale možno ani to nebude všetko. Ak sa taktika vyberie úspešne a zruší sa ňou tá, ktorú si zvolil nepriateľ, nastáva jedna z možností: spôsobí mu tvoja divízia poškodenie, zvýši sa ti obrana alebo rýchlosť a zmení šírka bojiska. Skrátka taktika ovplyvňuje boj a posilňuje alebo oslabuje tvoje a nepriateľove divízie.



Obr. 35 - Taktika v bitvě

**b) šířka boja** - je veľmi podstatný faktor, ale len čo sa týka počtu zapojenia divízií do boja. Ak bojuješ len s jednou divíziou, nie je pre teba podstatný. Ak nie, je tu možnosť, že totálne prečísliš nepriateľa a to ti veľmi uľahčí boj. Boj sa začína vždy na bojovej šírke osemdesiat (môžu byť výnimky). Vysvetlím cez obrázky. Na prvom vidíš, ako som do boja poslal jedinou divíziou, ale tá bola prečíslená nepriateľom, ktorý má spolu väčšiu bojovú šírku a až dve divízie. Navyše je obranca a teda je logicky vždy vo výhode oproti útočníkovi (obr. 36).



Obr. 36 - Obranca vo výhode

Na obrázku druhom, vidíš ten istý boj. Poslal som však do boja aj divízie z okolitých provincií, ktoré majú s provinciou Poľska spoločnú hranicu. Rozšíril som tak bojovú šírku za každú pripojenú hranicu vždy o ďalších štyridsať čísel.  $80 + 40 + 40 + 40 = 200$ ! Dobrá odbrávka čo? Ak to AI využije, tak len náhodou a v tom je naša hráčska výhoda. My totiž vieme, že je to najpodstatnejší krok k výhre v pozemnom boji.





Obr. 37 - Prečíslenie

Posledný obrázok je stav bojiska po pár hodinách, kedy sa už do boja zapojili všetky posily. Žiaľ aj Poľsko poslalo na pomoc jednu divíziu. Takže miesto toho, aby som vyhral po pár hodinách, vyhrám po pár dňoch. Všimni si, že nemám žiadnu leteckú nadvládu a podporu a preto aj napriek prečísleniu a jasnej prevahe na zemi, nie som úplne jasným víťazom. Je podstatné si uvedomiť, že keby pošlem svojich sedem divízií z jedinej provincie, bojová šírka sa nezmení a ostane na čísle osemdesiat. To znamená, že tri divízie by ostali čakať v rezervách a do boja by sa zapojili, len ak by niektorej z mojich už bojujúcich, padla organizácia alebo sila na nulu a musela by ustúpiť.



Obr. 38 - Útočník vo výhode, ale bez letectva

**c) organizácia** - je vlastne morálka divízie. Každá divízia má organizáciu, vyrátanú z priemeru organizácie všetkých jej praporov. Klesá bojom, obsadzovaním nepriateľských nebránených provincií a nízkou silou. Ak klesne na nulu, divízia buď preruší útok alebo v prípade obrany z územia ustúpi. Na obrázku vidíš, že poľská divízia je pár hodín pred ústupom a až tak urobí, provincia bude patriť Nemecku. Do boja chod' preto vždy s dostatočnou organizáciou. Pozor na letectvo, hore vidíš číslo (pri zelenej kocke) celkovej zničenej



organizácie mojich jednotiek a je veľmi vysoké. Nebyť letectva, tak obranu zničím aj s oveľa menším množstvom divízií a skôr. A predstav si aký Blitzkrieg nastane, ak by som mal leteckú prevahu ja!



Obr. 39 - Organizácia a vybavenie

**d) sila** – Vyrátava sa z personálu a vybavenia, dodaného divízií a ak je na nízkej hodnote, má vplyv na organizáciu. Určite už vieš, aké rôzne vybavenie môžeš vyrábať a prideliť divíziám cez jednotlivé prápory. Tiež by si už mal ovládať, že vybavenie a personál sa v boji ničí a tvoje jednotky ho preto potrebujú neustále dovážať a túto hodnotu udržiavať na najvyššej možnej úrovni. Preto je dôležité udržiavať trasu zásobovania z hlavného mesta s dostatočne veľkou kapacitou. Hore v obrázku si môžeš pozrieť, že letectvo neničí len organizáciu, ale práve aj silu pozemných divízií – číslo pri oranžovej kočke.

Menej podstatné, no stále vplyvné sú faktory ako terén danej provincie, počasie v oblasti a rôzne budovy. To najhlavnejšie musím spomenúť a dávaj na nich pozor:

**e) extrémne počasie a to mráz aj teplo** - instantne znižujú určité atribúty.

**f) noc** - znižuje útok o 50%.

**g) močiare a hory** - pozor na extrémne pomalý pohyb a 40% respektíve 50% straty vybavenia.

**h) prechod veľkej rieky** - znižuje pohyb o 50% a útok či obranu o 60%.

**i) pevnosť** – každá úroveň pevnosti znižuje útok o ďalších 15%.

K problematike jednotlivých vplyvov terénu sa ešte vrátim, ale teraz je nutné prebrať prápory a šablóny divízií.

## 2.4 Návrh šablón pozemných divízií

Už skôr žiadaná záležitosť je tu, tak poďme nato bez dlhých a zbytočných rečí! Ber ale na vedomie, že vychádzam z vlastných skúseností a dojmov, ktoré nemusia byť správne. Na internete je snáď milión rôznych „správnych divízií“.

Najprv si povedzme, že je dôležité či bránime alebo útočíme a v druhom prípade aj načo ideme útočiť. Provincii je totiž v hre slovom sedemstošesťdesiatdva a to je slušné číslo. Každá jedna má špecifický terén a každá môže mať aj špecifické budovy, ktoré na divízie nejakovo vplyvajú. To je prvé kritérium, na ktoré by si sa mal pozerieť. Za druhé je nutné tiež vedieť, aké máš zdroje a podľa toho si armádu a vzory jednotlivých divízií vymyslieť. Ukážem ti niekoľko mojich vzoriek divízií na útok aj obranu. Určite si ale vyskúšaj vlastné šablóny a zisti s čím sa tebe bojuje najlepšie. Toto je len inšpirácia pre teba.

### 2.4.1 Armádna skúsenosť



Obr.40 - Armádné skúsenosti

Aby si mohol v editore niečo úspešne zmeniť, uložiť a následne začať divíziu trénovať, potrebuješ najprv armádnú skúsenosť. V "návrhári" platíš vždy týmito skúsenosťami a získavajú sa počas mieru trénovaním tvojich divízií a počas vojny samozrejme bojom. Boj je oveľa rýchlejší spôsob. Niečo málo ti ešte príhodi aj vojenský teoretik, ktorého si vieš najať do vlády.



## 2.4.2 Typy praporov

Je nutné opäť podotknúť, že máme dva typy praporov a to **podporné a bojové**. Podporné prápory nebojujú, ale tiež ovplyvňujú výsledné štatistiky a požiadavky vybavenia divízie. Môže ich byť maximálne päť a všeobecne sa označujú ako rota, pretože majú oveľa menší personál.

Veľmi drahé je, ak vytváraš zmiešanú divíziu z viacerých druhov praporov. Bojové prápory sa totiž delia na pechotné, mobilné a obrnené a práve pri návrhu divízie, ktorá obsahuje prápory z viacerých kategórií, si pripatíš skúsenosťami.



### Bostončan ti radí:

*Divízie vždy najprv duplikuj a až pak upravuj. Môžeš tak predísť veľkým cenám, ktoré prídu, ak budeš vymýšľať divízie úplne od nuly. Na mojich vzorkách vidíš vždy cenu, ak by si divíziu vymýšľal od nuly. To znamená, že som vytváral úplne novú a to čo ti tu radím som práve nerobil.*

## 2.4.3 Štatistiky divízií

Začnem štatistikami, ktoré ja vnímam ako dôležité v danej oblasti boja a potom už prejdem k vzorkám. Obranu proti letectvu tu nebudem vôbec spomínať. Ak mám malé výrobné kapacity, vyrobím iba ľahké stíhačky a tie chránia oblohu nad divíziami. Príde mi to praktickejšie, ako vyrábať AA zbrane pre AA prápory či AA roty. Zoznam stupňujem od najdôležitejších štatistík a následne od najlacnejších divízií:

### Obranné štatistiky

**a) HP** – zdravie divízie je to najdôležitejšie v obrane. Čím viac praporov, tým vyššie zdravie. HP sa zráta s dostupným vybavením divízie a určí sa výsledná sila divízie. Ak ho útoky nepriateľa zničia úplne, divízia môže zaniknúť bez možnosti obnovenia. Okrem delostrelectva vždy platí Bostončanove pravidlo, že s vyšším HP je prapor určený skôr na obranu ako na útok.

**b) obrana** – schopnosť odkloniť útoky a vyhnúť sa zraneniu HP.

**c) zakopanie** – schopnosť zakopať sa a zvýšiť si tak percento obrany. Minimum zakopania je hodnota 5 a maximum 11. Aby sme dali túto schopnosť divízií, potrebujeme mať v návrhu podpornú ženijnú rota.

**d) bojová šírka** – veľmi dôležité, ak brániš provinciu s viac ako jednou divíziou. Môže sa totiž stať, že na obranu nebudeš môcť použiť všetky divízie naraz. Vďaka tomuto číslu vieš, koľko miesta bude divízia zaberat' na tvojej strane bojiska.

**e) odolnosť** – určuje, proti čomu bude divízia orientovaná. Ľahká viac inkasuje od ľahkého útoku a ťažká zase od ťažkého. Ľahké sú pechotné divízie a ťažké zase obrnené. Pri zmiešaných divíziách je hodnota niekde uprostred a poškodenie je vyrovnanejšie, čo robí divíziu v boji univerzálnejšiu. (ten pásik pod štatistikami)

### Útočné štatistiky

**a) ľahký útok** – útok proti ľahkým cieľom ako je práve pechota, delá a neobrnené prápory.

**b) ťažký útok** – útok proti obrneným cieľom ako sú tanky či mechanizovaná pechota.

**c) prielom** – koľkým protiútokom sa divízia vyhne a napriek nim ostane ďalej útočiť. Jedine tanky majú túto štatistiku vysokú a preto sa hodia na útok.

**d) rýchlosť presunu** – rýchlosť, akým sa divízia bude rútiť provinciami bez odporu. Veľmi dôležité pri obkľúčení nepriateľa a prerazení jeho obrannej línie.

**e) rýchlosť obnovovania organizácie** – súvisí s rýchlosťou presunu. Ak sa rútia divízie prázdnyimi nepriateľskými provinciami, znižuje sa im organizácia a po čase budú musieť zastaviť a obnoviť ju.

**f) iniciatíva** – ako rýchlo sa zapojí divízia do boja.



### Bostončan ti radí:

*Tri krát som spomenul rýchlosť a to je to hlavné čo musíš pri útoku zachovať! Blitzkrieg nie nadarmo, bol vo svojej dobe najlepšia bojová taktika. Platí to aj v tejto hre a ak máš ropu a teda aj tanky a vozidlá, využi ich rýchlosť! Hrr na ne! Obklúčiť, zajať, vymazať z bojiska a postupovať ďalej. V obrane je zase najdôležitejšie ostať v provincii zakopaný a nezačať ustupovať. Skrátka a jednoducho je tvojou najväčšou silou v obrane tvoja neporaziteľnosť po celej dĺžke fronty. Nenechaj sa vyprovokovať a len bráň svoje územie, pekne krásne až po uši zakopaný v zemi. Letectvo sa prípadne postará o to, aby vyčerpalo tvojho nepriateľa. Ak sa cítiš byť silnejší a útoky nepriateľa ustali, vtedy prenes vojnu na jeho územie.*

## 2.4.4 Vzory divízií

### Lacná obranná divízia

Pri tejto najlacnejšej vzorke som použil iba nevyhnutné pechotné prápory v počte desať, ktoré mi dajú bojovú šírku dvadsať a celkom slušnú HP a obranu. Vyžadujú iba personál a tisícku pechotných zbraní. Podporil som ich ženijnou rotou, ktorá dá divízií schopnosť zakopať sa a ďalej prieskumnou rotou, ktorá mi zlepši šance zvoliť v bitke lepšiu taktiku, ako si vybral nepriateľ. Taktiež mi v prípade lepšej technológie podá správy o počtoch a typoch nepriateľských práporov v okolí divízie. Cenu to navýši o pár stovák personálu a pár desiatok pechotného a podporného vybavenia. Povedzme si ale na rovinu, ak budú útočiť tanky, dlho sa im neubrání. Nemáme totiž nič proti obrneným cieľom. Terén neriešim pretože je to pechota a tá bojuje všade bez postihu.

**Návrhář divízií**

Nová divíze Vybavení

Žádný

Podpora Boj

| Základní statistiky |          | Bojové statistiky     |       | Cena vybavení    |       |
|---------------------|----------|-----------------------|-------|------------------|-------|
| Max. rychlost:      | 4.0 km/h | Lehký útok:           | 139.2 | Personál:        | 10800 |
| HP:                 | 254.0    | Těžký útok:           | 27.2  | Doba výcviku:    | 120   |
| Organizace:         | 82.5     | Vzdušný útok:         | 0.0   | Kapacita paliva: | 0.0   |
| Rychlost obnovy:    | 0.46     | Obrana:               | 462.4 | Spotřeba paliva: | 0.0   |
| Průzkum:            | 3.0      | Průlom:               | 70.0  | Pěchotní vyb.    | 1050  |
| Potlačení:          | 10.0     | Obrnění:              | 0.0   | Podpůrné vyb.    | 40    |
| Váha:               | 5.2      | Průnik:               | 18.9  |                  |       |
| Spotřeba zásob:     | 0.74     | Iniciativa:           | 0.00% |                  |       |
| Spolehlivost:       | 0.00%    | Zakopání:             | 7     |                  |       |
| Vratka:             | 0.00%    | Proc. ukoř. vybavení: | 0%    |                  |       |
| Ztráta zkušenosti:  | 0.00%    | Bojová šířka:         | 20    |                  |       |

Odhadci

Reset Duplikovat 50 ★ Uložit ★70

Odhad výrobních nákladů: 580 - 895

Obr. 41 - Lacná obranná divízia

### Priemerná divízia len na obranu

Druhá obranná vzorka sa hodí, ak máme dostatočné výrobné kapacity nato, aby sme mali v divízií všetko potrebné, no nemáme na rozdávanie a preto musíme byť šetrný. Začnem opäť lacnou obrannou silou v podobe pechotných práporov v počte desať a doplním podpornými rotami ženijná a prieskumná. Pridám jednu pechotu a delá aby som zvýšil bojovú šírku na dvadsať päť, čo je v trojici týchto divízií stále pod osemdesiat. Keďže už teda vyrábam aj delá, pridám aj delostreleckú rotu, aby som ešte zvýšil silu jednotky. Podľa toho, či vyrábam aj motorizované vozidlá sa rozhodnem, či chcem ešte doplniť zvyšné dva voľné sloty pre rotu. Ak áno tak tam bez rozmyslu pridám nemocničnú rotu, ktorá znižuje úmrtnosť a v prípade smrti sa aspoň nestratia všetky skúsenosti padlých. Ostáva sa rozhodnúť, čo s posledným slotom pre rotu. Ak volím čisto obrannú divíziu, tak piate miesto doplním protitankovou rotou, aby ma nezaskočili ani tanky.





Obr. 42 - Priemerná divízia len na obranu

### Priemerná divízia aj na útok

Ak však chcem mať jeden praktický vzor divízie, ktorá bude dobrá v obrane ale aj v útoku, urobím malú zmenu. Namiesto protitankovej roty pridám logistickú rotu, ktorá mi zníži spotrebu zásob a ropy. Ropy preto, že posledné čo urobím bude, že delostrelecký prápor vymením za stredný tankový prápor. Prípadne sa ponúka aj variant s ľahkým tankovým práporom, pretože ľahké tanky sa vyrábajú o niečo rýchlejšie, avšak sú logicky slabšie. Tanky efektívne zvýšia útok divízie a pridajú faktor obrnenie.



Obr. 43 - Priemerná divízia aj na útok



## Drahá zmiešaná obranná divízia

Nepoužijem pechotné prápory, ale nahradím ich mechanizovanými a motorizovanými prápormi. Pri nižšej bojovej šírke a rovnakom HP, mám o stodvadsať vyššiu obranu. Rovnako tak je dobrá rýchlosť presunu. Ubránim sa pechote aj obrnencom, keďže mám zmiešanú divíziu a obe útoky nepriateľa tak majú 50% postih.

**Návrhář divízí**

Nová divíze Vybavení

Žádný

Podpora Boj

Reset Duplikovat 50 ★ Uložit ★100

Odhad výrobních nákladů: 3522 - 4349

| Základní statistiky |           | Bojové statistiky     |       | Cena vybavení    |       |
|---------------------|-----------|-----------------------|-------|------------------|-------|
| Max. rychlost:      | 10.0 km/h | Lehký útok:           | 175.8 | Personál:        | 14100 |
| HP:                 | 282.2     | Těžký útok:           | 68.4  | Doba výcviku:    | 120   |
| Organizace:         | 71.3      | Vzdušný útok:         | 0.0   | Kapacita paliva: | 864.0 |
| Rychlost obnovy:    | 0.42      | Obrana:               | 653.2 | Spotřeba paliva: | 16.2  |
| Průzkum:            | 3.0       | Průlom:               | 104.8 | Dělo:            | 12    |
| Potlačení:          | 10.0      | Obrnění:              | 8.0   | Pěchotní vyb.    | 1050  |
| Váha:               | 9.2       | Průnik:               | 36.1  | Mechaniz.        | 250   |
| Spotřeba zásob:     | 1.36      | Iniciativa:           | 0.00% | Motorizovaný     | 280   |
| Spolehlivost:       | 0.00%     | Zakopání:             | 7     | Podpůrné vyb.    | 90    |
| Vratka:             | 40.00%    | Proc. ukoř. vybavení: | 0%    |                  |       |
| Ztráta zkušeností:  | -30.00%   | Bojová šířka:         | 20    |                  |       |

Odhadci

Obr.45 - Drahá zmiešaná obranná divízia

## Drahá mechanizovaná obranná divízia

Je ešte takýto variant. Ak je výroba polopásov dostatočná, určite je lepšie mať desať mechanizovaných práporov. Avšak proti tankom treba za cenu bojovej šírky pridať aj protitankové mechanizované prápory.

**Návrhář divízí**

Nová divíze Vybavení

Žádný

Podpora Boj

Reset Duplikovat 50 ★ Uložit ★125

Odhad výrobních nákladů: 5522 - 6849

| Základní statistiky |           | Bojové statistiky     |       | Cena vybavení    |        |
|---------------------|-----------|-----------------------|-------|------------------|--------|
| Max. rychlost:      | 10.0 km/h | Lehký útok:           | 181.8 | Personál:        | 16600  |
| HP:                 | 310.2     | Těžký útok:           | 108.4 | Doba výcviku:    | 120    |
| Organizace:         | 53.5      | Vzdušný útok:         | 0.0   | Kapacita paliva: | 1440.0 |
| Rychlost obnovy:    | 0.31      | Obrana:               | 833.2 | Spotřeba paliva: | 27.0   |
| Průzkum:            | 3.0       | Průlom:               | 134.8 | Protitankový     | 180    |
| Potlačení:          | 10.0      | Obrnění:              | 9.7   | Dělo:            | 12     |
| Váha:               | 13.0      | Průnik:               | 37.1  | Pěchotní vyb.    | 1050   |
| Spotřeba zásob:     | 2.24      | Iniciativa:           | 0.00% | Mechaniz.        | 500    |
| Spolehlivost:       | 0.00%     | Zakopání:             | 7     | Motorizovaný     | 280    |
| Vratka:             | 40.00%    | Proc. ukoř. vybavení: | 0%    | Podpůrné vyb.    | 90     |
| Ztráta zkušeností:  | -30.00%   | Bojová šířka:         | 25    |                  |        |

Odhadci

Obr. 46 - Drahá mechanizovaná obranná divízia

Bostončan rozlišuje dve typy vojny a iné nepoužíva.

Preferujem overený a bleskový Nemecký **Blitzkrieg** a teda strom mobilnej doktríny. Základom sú tanky, rýchlosť a neustále obkľúčovanie nepriateľa. Bojová šírka divízie pri útočení musí byť vždy dvadsať. Z čím viac provincií sa útočí, tým lepšie. Taktika je nasledovná: Prvý druh Panzer divízií má za úlohu preraziť líniu v dvoch miestach. Na cieľovú provinciu sa útočí po tri divízie z dvoch provincií. Následne nato sa z oboch prierazov vytvoria ramená do hĺbky prvých troch provincií, smerom na územie nepriateľa. Panzer divízie rozloží na každej z troch provincií po dve a už len bránia. Nasleduje bleskový výpad divízií Blitz, ktoré takmer nebojujú, iba veľmi rýchlo ťahujú obe línie a snažia sa vytvoriť kliešte a uzavrieť obkľúčenie. Až obkľúčenie uzavriem, zo všetkých strán sa útočí na obkľúčenú divíziu nepriateľa, rovnako tak už aj dovtedy iba zakopané pechotné divízie. Nepriateľ je vtedy už bez zásobovania. Len čo sa obkľúčenie úplne zmenší a napokon vymaže, divízie padnú do zajatia a nepriateľ ich nenávratne stratí. Takto to robím až do momentu, kedy je obranná línia natoľko slabá, že môžu útočiť aj pešie divízie a vtedy ma už počítač nemôže zastaviť.

### Útočná Panzer divízia

Vyrobím si minimálne dvanásť týchto Panzer divízií, potom ich rozdelím a rozloží okolo dvoch provincií nepriateľa (bojová šírka  $80+40=120/20=6$  divízií na jednu provinciu) Už známe podporné roty ženijnú, prieskumnú, nemocničnú a logistickú som doplnil o spojarskú. Tá nám zabezpečí, že bojové prápory sa do boja zapoja rýchlejšie, vďaka zvýšenej iniciatíve. Opakujem, že bojová šírka pri útočení musí byť vždy dvadsať. Tento prieraz vieš podporiť Blitz divíziou. Každá tretia alebo až štvrtá provincia ti umožní pridať na bojisko dve respektíve štyri Blitz divízie.

**Návrhář divízí**

Nová divíze Vybavení

Žádný

Podpora Boj

| Základní statistiky |           | Bojové statistiky     |        | Cena vybavení    |        |
|---------------------|-----------|-----------------------|--------|------------------|--------|
| Max. rychlost:      | 10.0 km/h | Lehký útok:           | 255.6  | Personál:        | 8200   |
| HP:                 | 79.2      | Těžký útok:           | 122.2  | Doba výcviku:    | 180    |
| Organizace:         | 27.5      | Vzdušný útok:         | 0.0    | Kapacita paliva: | 1209.6 |
| Rychlost obnovení:  | 0.37      | Obrana:               | 279.0  | Spotřeba paliva: | 22.6   |
| Průzkum:            | 3.0       | Průlom:               | 407.0  | Dělo:            | 72     |
| Potlačení:          | 2.0       | Obrnění:              | 45.4   | Pěchotní vyb.    | 250    |
| Váha:               | 9.7       | Průnik:               | 55.5   | Mechaniz.        | 100    |
| Spotřeba zásob:     | 1.73      | Iniciativa:           | 32.00% | Motorizovaný     | 140    |
| Spolehlivost:       | 0.00%     | Zakopání:             | 7      | Podpůrné vyb.    | 110    |
| Vratka:             | 40.00%    | Proc. ukoř. vybavení: | 0%     | Střední tank     | 250    |
| Ztráta zkušenosti:  | -30.00%   | Bojová šířka:         | 20     |                  |        |

Odhadci

Reset Duplikovat 50 ★ Uložit ★115

Odhad výrobních nákladů: 4942 - 5539

Obr. 46 - Útočná Panzer divízia

Ponúka sa aj lacnejší variant, nepoužiješ delá a miesto mechanizovaných práporov nasadiš motorizované. Ten používam v začiatkoch vojny.

### Útočná Blitz divízia

Sú to slabé divízie a preto ich vyrábam vždy aspoň dvadsať štyri. Proti Sovietom som ale za Nemecko využil aj cez päťdesiat tankových divízií. Vytvoril som jedno gigantické obkľúčenie, ktoré zlomilo Stalinov väz hneď v začiatkoch vojny. Divízia má len ľahké tankové prápory, pretože základ je udržať najväčšiu rýchlosť. Je veľmi slabá, čo sa týka organizácie a HP a preto tu vždy bude riziko prerazenia obkľúčenia. Ak máš dosť ľahkých tankov, tak ich tam pridaj až do bojovej šírky dvadsať, čiže desať práporov. Ak máš divízií dostatok, tak sa neboj prerazenia tvojho obkľúčenia. Budeš neustále útočiť a nedáš nepriateľovi šancu zaútočiť na



teba. Navyše z opačnej strany obkľúčenia máš rozložené obranné divízie, ktoré v momente spojenia oboch kliešti, začínajú útočiť.



Toľko k Bostonskej verzii Blitzkriegu. Existuje ešte jedna varianta boja, kedy využívame vyššie popísané obranné divízie nie len na obranu ale aj na útok. Fronta sa hýbe pomaly a rýchlosť postupu je závislá na pomoci z oblohy. V mnohých prípadoch budeš nútený využiť práve túto variantu vojny. Vtedy zabudni na výskum Mobilnej doktríny a zameraj sa na Doktrínu Prevala palebnej sily. Z hlavy viem zložiť špeciálnu palebnú divíziu. Nemám ju však otestovanú v praxi, keďže ja som fanúšikom bleskovej vojny a to aj v prípade, že som schopný mať len päť Blitz divízií. Ak došlo nato, že nevyrábam tanky či nemám ropu, vystačil som si aj v útoku s **priemernou divíziou len na obranu**. Stratég z Bostonu som ja a nie ty, takže si určite nájdí to, čo najviac pasuje tebe.



## Útočná delostrelecká divízia

Sila spočívá v delostreleckej palbe. Je dobré tieto divízie koncentrovať na určité miesto a tam líniu tlačiť, následne ich presunúť inde a aj tam nepriateľa zatlačiť. V obrane sa na nich veľmi nespoliehaj.

**Návrhář divízí**

Nová divíze Vybavení

Žádný

Podpora Boj

| Základní statistiky        | Bojové statistiky        | Cena vybavení        |
|----------------------------|--------------------------|----------------------|
| Max. rychlost: 4.0 km/h    | Lehký útok: 324.8        | Personál: 9600       |
| HP: 135.2                  | Ťěžký útok: 25.9         | Doba výcviku: 120    |
| Organizace: 37.0           | Vzdušný útok: 0.0        | Kapacita paliva: 0.0 |
| Rychlost obnovy: 0.28      | Obrana: 359.2            | Spotřeba paliva: 0.0 |
| Průzkum: 3.0               | Průlom: 84.8             | Dělo: 192            |
| Potlačení: 5.0             | Obrnění: 0.0             | Pěchotní vyb.: 550   |
| Váha: 5.5                  | Průnik: 14.0             | Motorizovaný: 30     |
| Spotřeba zásob: 1.62       | Iniciativa: 32.00%       | Podpůrné vyb.: 90    |
| Spolehlivost: 0.00%        | Zakopání: 7              |                      |
| Vratka: 40.00%             | Proc. ukof. vybavení: 0% |                      |
| Ztráta zkušenosti: -30.00% | Bojová šířka: 25         |                      |

Odhadci

Reset Duplikovat 50 ★ Uložit ★100

Odhad výrobních nákladů: 1327 - 1684

Obr 48 - Útočná delostrelecká divízia

A samozrejme jej modernejšia, rýchlejšia a drahšia varianta.

**Návrhář divízí**

Nová divíze Vybavení

Žádný

Podpora Boj

| Základní statistiky        | Bojové statistiky        | Cena vybavení          |
|----------------------------|--------------------------|------------------------|
| Max. rychlost: 10.0 km/h   | Lehký útok: 330.8        | Personál: 10600        |
| HP: 160.2                  | Ťěžký útok: 65.9         | Doba výcviku: 120      |
| Organizace: 38.6           | Vzdušný útok: 0.0        | Kapacita paliva: 864.0 |
| Rychlost obnovy: 0.28      | Obrana: 539.2            | Spotřeba paliva: 18.0  |
| Průzkum: 3.0               | Průlom: 114.8            | Dělo: 192              |
| Potlačení: 5.0             | Obrnění: 8.0             | Pěchotní vyb.: 550     |
| Váha: 8.0                  | Průnik: 33.1             | Mechaniz.: 250         |
| Spotřeba zásob: 2.67       | Iniciativa: 32.00%       | Motorizovaný: 280      |
| Spolehlivost: 0.00%        | Zakopání: 7              | Podpůrné vyb.: 90      |
| Vratka: 40.00%             | Proc. ukof. vybavení: 0% |                        |
| Ztráta zkušenosti: -30.00% | Bojová šířka: 25         |                        |

Odhadci

Reset Duplikovat 50 ★ Uložit ★100

Odhad výrobních nákladů: 3952 - 4809

Obr. 49 - Útočná rychlá delostrelecká divízia

## 2.5 Terénne vplyvy na jednotlivé prápory

V útoku je podstatné vedieť na čo útočíš, inak ťa môže čakať občas aj nejaká prekážka či spomalenie útoku. V obrane našťastie nie sú veľmi veľké postihy a to platí pre všetky prápory. Aby bolo jasné každému, tak v skratke tu hovorím hlavne o postihoch útočných schopností práporov, postihy sa aktivujú pri útoku na rôzne typy terénov. Spomeniem ale len tie najdôležitejšie.

Hlavne pri ťažkých tankových práporoch si daj pozor. Útok na lesy, bažiny a rieky je až -40%, v mestách je to -50% a v džungliach až -60%. Majú zase +10% bonus pri útoku na pevnosť ale preto snáď nebudeš skúmať a vyrábať ťažké tanky, no nie?

Ani stredné a ľahké verzie tankov, by si nemal používať v mestách a džungliach, kde ma ich útok postih -40%. Hlavne nech ťa nenapadne sa s nimi vyloďovať na nepriateľské územie, útok klesne o -60 až -80% a to sa týka všetkých troch veľkostí tankov!!!

Na vylodenie používaj iba čisto pechotné divízie a to aj bez del. Ak máš voľné kapacity výskumu tak samozrejme špeciálnych mariňákov. Tí majú totiž +50% bonus k obojživelnému útoku, pri boji o rieky majú tiež slušných +40%.

Základná pechota je univerzálna a nemá žiadny bonus a ani postih pri útoku na akýkoľvek terén. Motorizované a mechanizované pechoty už nejaké útočné postihy majú a preto základom tvojej armády by mali byť hlavne pechotné prápory. Ak však uprednostňuješ rýchlosť a rozumne ich vieš využiť, oplatí sa mať silnejšie moto či mecha prápory.

Využíval som aj všetky tri špeciálne tankové verzie. Ničiteľ tankov, či delo a AA zbraň na podvozku tanku je skôr len taká zábavka pre tých, ktorí sa chcú vyložené vyhrať v editore divízií a majú dostatok armádnej skúsenosti aj výrobné kapacity. Je to milé spestrenie, avšak ak to nebudeš používať, nič sa nedeje.

## 2.6 Vylodenie a parašutisti

Určite musím na záver spomenúť dva špecifické spôsoby pozemného boja. Prvý je obojživelný boj a druhým zoskok na nepriateľskom území. Obe tieto špeciálne útoky sa vykonávajú cez bojové plány a majú aj špeciálne prápory, tréňované práve na takéto útoky.

**Vylodenie** je skrátka vylodenie z mora na pevninu. Určite si sa už aj ty v nejakej strielačke vylodil v Normandii a tak vieš, že tam vždy umiera veľa vojakov. Tam, kde sa umiera vo veľkom je zvyčajne dôležitá príprava a tá je aj v tejto hre. Najprv si vyberieš, koľko divízií a odkiaľ bude útočiť a presunieš ich do svojho prístavu, kde obojživelný útok začne. Následne presne podľa pokynov hry vyberieš prístav a potom miesto, kde chalani budú hrdinský umierať pri guľometnej paľbe. Príkaz je na svete a začína sa príprava invázie. Čím viac divízií k rozkazu prideliš, tým dlhšie trvá príprava. Prípravu vieš urýchliť len výskumom výsadkového člnu z roku 1940 alebo špeciálnou schopnosťou tvojho generála - Uchvatiteľ. Možno aj výskumom v niektorej doktríne, ale to neviem s istotou.

Preto, aby si mohol poslať vojsko do člnov a vyraziť k brehom nepriateľa, musíš samozrejme ovládať more a mať prevahu nad nepriateľskými hladinovými flotilami. Dávaj si pozor na ponorky a určite využi príkaz doprovod konvojov. Obchodné lode, ktoré prevážajú vojakov sú primárnym cieľom ponoriek nepriateľa.

Len čo dorazíš k brehom a hrdinovia opustia výsadkové člny, tak tvoje divízie buď zaberú voľnú provinciu alebo rozpútajú krvavé jatky a väčšinou dlhý a často neúspešný boj proti dobre zakopaným obrancom. Pozri môj [report za Japonsko](#) a boj o Pearl Harbor, kde som ostrov dobyl po veľmi dlhých bojoch a až niekoľkých pokusoch o vylodenie. Ešte raz sa zopakujem - na vylodenie používaj len pechotné divízie a ak je možnosť tak hlavne mariňákov, ktorí sú nato špeciálne tréňovaní a majú +50% k útoku z mora.



### **Bostončan ti radí:**

*Útok si vždy dobre priprav a inšpiruj sa práve dňom D. Neútoč nikdy na jedno miesto, ak ti nejde len o rozptýlenie nepriateľa. Zaútoč na viacero provincií a pritom medzi nimi musíš mať aj provinciu, ktorá má prístav.*

*Ak sa totiž vylodíš v provincii, ktorú nikto nebráni, tak je síce obojživelná akcia úspešná a pred tebou je zo začiatku otvorená zem nepriateľa, tvoje divízie ale niesú zásobované a takáto invázia potom často končí kapituláciou a zničením útočníkov. Obranca skôr či neskôr príde a skúsi tvoje divízie vytlačiť späť do mora a bez zásob z dlhodobého hľadiska boj nemá zmysel.*

*Ak dobyješ prístav tak ho len braň, nechaj útočníkov zakopať sa a okamžite pošli do prístavu posily. Vďaka jedinému prístavu, ktorý dobyli napríklad tri divízie, vieš často vybudovať inváziu o rozsahu celých armád. Všetko to chce ale prípravu a vopred si naplánovať, kde aké divízie po otvorení pobrežia pôjdu a až tam prídu tak treba sledovať aj maximálnu kapacitu zásobovania daného prístavu.*

**Parašutisti** sú tou najlepšou možnosťou ako prísť o divízie. Presunieš ich na letisko, kde ich čakajú transportné lietadlá, cez bojové plány tak ako pri vylodení vytvoríš príkaz a spustíš inváziu. Ovládneš letecký sektor, v ktorom leží cieľová provincia a budeš sledovať čo sa deje.

Paragáni zoskočia a buď zaberú nepriateľovi provinciu niekde za líniou pretože bola bez obrany, alebo sa hneď v úvode operácie oslabia tvrdým bojom proti obrancom. Ak boj prehrajú, padnú do zajatia a divízie stratíš. Ak ale vyhrajú, prinúti nepriateľa oslabiť frontu a poslať na nich nejaké divízie. Vtedy by si mal neodkladne zaútočiť a frontu preraziť. Parašutistov nechaj pekne zakopať sa a brániť. Transportnými lietadlami im zhadzuj zásoby a modli sa za ich životy, ktoré pre teba ochotne riskujú.



### **Bostončan ti radí:**

*Ak na prerazenie fronty nemáš dostatočnú vojenskú silu, tak žiadne samovražedné zoskoky neorganizuj. Škoda výzbroje a personálu. Životnosť mojich paragánov nebola nikdy dlhšia ako jeden zoskok a preto uprednostňujem výrobu konzerv na kolesách a poctivý boj na zemi a vo vzduchu. Prejdem k tomu letectvu.*



## 3. Letecká doktrína

Letectvo slúži hlavne ako podpora pre pozemné a námorné bojiská. Pozemná armáda, ktorá má zabezpečenú oblohu a jej nepriateľ je pod neustálym bombardovaním, bojuje efektívnejšie ako tá, ktorá bombardovaná je. Letectvo má ale samozrejme omnoho viac úloh.

### 3.1 Výskum lietadiel a doktríny

Výskum lietadiel je označený červenou farbou. Lietadlá sa musia skúmať postupne a v hre je osem tried lietadiel. V roku 1944 môžeš vyskúmať prúdové motory a následne nato, začať skúmať moderné stíhačky s rýchlosťou až 1000 km/h. Ich druhá rada z roku 1950 je úplne posledným výskumom v hre.

Na výber máme tri letecké doktríny. Ja tieto doktríny skúmam, len ak nemám nič dôležitejšie v poradí. Priemysel alebo technológie pre pozemné vojsko sú pre mňa dôležitejšie. Každá je opäť špecifická a zameriava sa na určitý druh leteckého boja.

**a) strategické ničenie** - Ak som obrancom a teda väčšinou niekto z partie Spojencov, skúmam prvý strom a vyrábam ťažké stíhačky a strategické bombardéry. Hlavnou úlohou je ničenie hospodárstva nepriateľa.

**b) podpora bojiska** - Ak som útočník s dobrou pozemnou armádou, čiže napríklad Nemci, tak skúmam druhý strom a preferujem ľahké stíhačky a podporné bombardéry. Ničím hlavne pozemné jednotky nepriateľa.

**c) operačná integrita** - Tretí strom je niečo medzi nimi. Je zameraný hlavne na taktické bombardéry. Je to lacný a neefektívny variant pre výrobné slabšie krajiny, ktoré nemajú kapacity vo výrobe ani vo výskume, potrebujú však nejaký bombardér.

Bostončanova taktika vzdušného boja je jednoduchá. Ak mám hospodárstvo dobré, využívam obe prvé dve verzie leteckého boja a skúmam Podporu bojiska. Vyčerpám nepriateľa bombardovaním a následne zaútočím po zemi. Ak hospodárstvo silné nemám, tak zásadne nevyužívam tretí strom, ale vyberiem si jeden z prvých dvoch.

Ak mám dobrú pozemnú armádu, volím druhý strom a sústredím sa iba na víťazstvo na zemi, bez bombardovania. Ak nemám dobrú pozemnú armádu, volím prvý strom a skúsím mojim spojencom pomôcť tým, že budem systematicky ničiť hospodárstvo nepriateľa. Je to beh na dlhú trať, ale prinesie výsledky. Ideálna taktika pri hre za Britániu.

Sekundárne podľa situácie vyrábam aj iné lietadlá, ako napríklad námorné bombardéry. Záleží vždy na množstve výrobných tovární, surovinách a krajine za ktorú hrám.

### 3.2 Typy leteckých misií a lietadiel

Jednotlivé hodnoty lietadiel nebudem veľmi porovnávať či vysvetľovať, postačí tu hrubý opis.

#### 3.2.1 Stíhačky

**Misia letecká nadvláda** - laicky povedané, ak ti v leteckom sektore zavádzajú nepriateľské stíhačky a iné lietadlá, presne tento príkaz ti pomôže, sa ich zbaviť. Stíhač sa snaží zostreliť stíhačku a ak žiadnu nenájde, prejde na bombardér. Ak máš v sektore aj svoje bombardéry, stíhačky sa ich snažia chrániť tým, že bojujú s lietadlami, ktoré majú príkaz Zadržanie.

Na obrázku vidíš v červenej farbe, že napriek tomu, že mám v oblasti menej lietadiel, mám leteckú nadvládu. Je to preto, že som do boja poslal osemsto kvalitných britských stíhačiek z roku 1939. Nemci ich poslali, kvôli slabej leteckej detekcii len o niečo viac ako ja a zvyšok je v zálohe. To vidíš v modrom. Z tohto čísla skoro deväťsto kusov, majú však v boji ledva päťsto rovnakých lietadiel ako ja a zvyšok sú staré, výkonnostne horšie stíhačky. Preto časom boj o tento letecký sektor v Západnom Nemecku aj prehrávajú. To je to hlavné, čo potrebuješ vedieť ohľadom leteckého boja.



Obr. 50 - Boj o oblohu

**Misia zadržanie** - stíhač vyrazí z letiska, aby zastavil útok bombardérov v pridelenom sektore. Je mu jedno či je to bombardovanie divízií, lodí alebo hospodárstva, skrátka musí ísť o bombardovanie. Lietadlá stíhač nezostreľuje, iba poškodzuje a donúti ich tak opustiť letecký sektor a zníži tak celkový efekt bombardovania. Na obrázku vidíš, že 60% lietadiel nič nebombardovalo.



Obr. 51 - Zadržané bombardéry



### Bostončan ti radí:

*Ak viem, že nie som schopný získať nadvládu nad sektorom, väčšinou mám aspoň prevahu v pozemnej armáde. Vtedy využijem príkaz Zadržanie a znížim efekt nepriateľskej leteckej podpory, aby som čím skôr porazil pozemné divízie a dobyl letiská. Naopak, ak mám vo vzduchu nadvládu ja, nič nezadržujem a snažím sa čo najviac lietadiel zostreliť. Súper to pri vysokých stratách väčšinou zabalí a žiadne veľké škody nespôsobí.*

Stíhač, palubný stíhač a ťažký stíhač sú lietadlá, ktoré ti s týmito príkazmi pomôžu. Stíhač a palubný stíhač sa od seba líšia iba doletom, keďže ten palubný je menší a musí sa vojsť na lietadlovú loď. Naopak ťažší stíhač doletí z tejto trojky najďalej, vydrží najviac a najviac škody narobí. Mínusom je vyššia cena a nižšia obratnosť, ktorá spôsobí, že ho skôr zasiahnu a ak ho rovno nezostrelia, jeho oprava zožerie viac zásob ako pri menšej verzii.

### 3.2.2 Veľké bombardéry

**Misia strategické bombardovanie** - bojuješ na dvoch frontoch a treba ti veľa tankov, vozidiel, lietadiel, zbraní a zásob všeobecne. Ty ich však jednotkám nedodáš, pretože vďaka strategickému bombardovaniu za prvé: tvoje rozbombardované infraštruktúry ich neprepraví na frontu dostatočne rýchlo a ak, tak len v malom množstve. Za druhé, tvoje vojenské továrne sú rozbité a skôr sa ničia než opravujú. Nedokážu teda vyrábať požadované množstvo zásob. Čo sa stane s jednotkami, ktoré bojujú, ale bez zásob? Správne, začnú prehrávať. Môžeš si dokonca vybrať, čo bude cieľom strategického bombardovania. Na obranu proti tomuto typu bombardovania sa mi veľmi osvedčili statické AA zbrane, ktoré môžeš v jednotlivých štátoch postaviť až po úroveň päť.

V Severozápadnom Nemecku sa moje bombardéry sústredili na vojenské a civilné továrne.



Obr. 52 - Strategické bombardovanie

Taktický a strategický bombardér sú lietadlá, ktoré nám budú z vysokej výšky rozpútavať na zemi peklo. Rozdiel je opäť v cene a niektoré hodnoty má strategický bombardér vyššie. Hlavná je však sila strategického bombardovania, ktorá je dvojnásobne vyššia u strategických bombardérov!

### 3.2.3 Malé bombardéry

**Misia vzdušná podpora** – určite si už počul o nemeckých šľukách, ktoré v radoch poľskej a francúzskej armády vytvárali paniku a ich tankom nedali ani šancu sa zapojiť do boja. Bombardovanie pozemných divízií má v tejto hre podobný efekt a ničí ich silu a organizáciu. V kombinácii so silnou pozemnou armádou vznikne nezastaviteľný útok, prípadne nezničiteľná obrana. Nezabúdaj na leteckú nadvládu, inak sa zníži efektívnosť podpory a môže ťa to stáť veľa lietadiel a pilotov. Tieto útoky sa tiež označujú skratkou CAS. V mestách tieto misie nie sú veľmi úspešné a efektívnosť bombardovania sa znižuje o 50%.

Letecký doprovod, palubný letecký doprovod a taktické bombardéry - môžu vykonávať tento príkaz. V porovnaní strojov je to podobne ako medzi stíhačkami. Obyčajný doprovod má výhodu v sile bombardovania, cene a skôr sa vyhne stíhačom. Jeho palubná verzia má akurát nižší dolet. Taktický bombardér zase doletí ďalej a vydrží toho v prípade zásahu viac ako obyčajný doprovod, jeho pozemný útok je ale slabší.





Obr. 53 - Podpora bojiska

**Misia útok na prístav** - bombardovanie prístavu, ktoré ničí všetky lode v ňom a rovnako tak prístav samotný. Ak vybombarduješ prístav, ktorý práve opravuje poškodené nepriateľské plavidlo, zatlieskaj si. Letectvo dokončilo prácu po námorníctve.

**Misia námorný útok** - posledný príkaz je útok na plavidlá priamo na širom mori. Ak máš v námornej bitke po ruke stroje s týmto príkazom, sila tvojej flotily sa znásobí. Na nepriateľské plavidlo totiž útočí naraz nielen loď, ale aj lietadlo.

Námorný bombardér, letecký doprovod a ich palubné verzie a taktické bombardéry - tu sa žiaľ nevyhnem rozobratí štatistík, keďže máme až päť možností. Prvé číslo je šanca trafiť loď a druhé je poškodenie lode po zásahu. Porovnávam nemecké lietadlá z roku 1936. Taktický bombardér - 6 a 8. Letecký doprovod - 10 a 3, palubná verzia - 10 a 4. Námorný bombardér a aj jeho palubná verzia - 7,5 a 15. Mysli pri výbere nato, že aby si spôsobil nejakú škodu, musíš loď trafiť a preto sú opäť najslabšie taktické bombardéry. Ak však loď trafiš, čo máš z toho, že ju musí trafiť až päť doprovodných lietadiel, aby spôsobilo škodu rovnú jedinému námornému bombardéru? Takže ja ti radím, postav lietadlovú loď a používaj palubné verzie a ak nemáš flotilu, investuj do námorných bombardérov, aby si mal aspoň zabezpečené pobrežie. Ak si odkázaný na slabé taktické bombardéry, tak sa na more vykašli úplne.

### 3.3 Letecké perute

Čo je to peruť/letka? Peruť je skupina lietadiel, ktorá môže mať len jeden typ stroja a bojovať len v jednom leteckom sektore. Je to taká pozemná divízia, ibaže vo vzduchu. Proste základná letecká jednotka v hre.

Počet lietadiel v peruťi je maximálne tisíc. Ak je kapacita domovského letiska nižšia, tak aj peruť by mala byť taká aby do kapacity vošla. Ak nemáš dostatok lietadiel na naplnenie tebou nastavenej kapacity, nevedí.

Lietadlá čo vyrábaš sa zo skladu samo presunú k peruťi a jej stav sa bude doplňovať až do nastavenej kapacity. Peruť si vždy vezme najprv modernejšie typy lietadiel a až potom staršie. Ak začneš vyrábať novšie typy a máš už funkčnú peruť, tá si ich okamžite vezme priamo z výrobnéj linky a staršie verzie, ktoré sa nahradili, odošle do tvojho skladu.

Podme si niečo povedať o peruťi a jej možnostiach, kapacite atď.

a) Označím si letisko v Berlíne a kliknem na prideliť peruť.



Obr. 54 - Vznik perute

b) Nastavím maximálnu kapacitu na tisíc, teda vytvorím najväčšiu možnú peruť. V zálohe vidím ešte štyrikrát toľko stíhačiek, čo je už veľmi slušná rezerva. Peruť mi využije aj dosť veľký počet z ľudských zdrojov, ktoré ak k dispozícii nemáš, peruť nevytvoríš.



Obr. 55 - Kapacita perute



### Bostončan ti radí:

Nemaj perute tam, kde ich nevyužívaš na boj. Ak tvoj nepriateľ nemá letectvo, postačí mať v bojovej oblasti len preventívnych sto-dvesto stíhačov a efekt ovládnuť oblohy pozemné divízie mať budú. Ak nepriateľ zapojí viac stíhačiek, zapojíš aj ty viac stíhačiek do boja. Pri bombardovaní to samozrejme neplatí. Čím viac lietadiel, tým viac narobia škody. Nemaj



proste zbytočne veľké perute a sleduj čo sa deje na oblohe nad tvojimi pozemnými jednotkami. Ak nemáš dostatočné kapacity letiska, zameraj sa na ich vylepšenie v prípade obrany alebo na zabratie ďalších letísk v prípade útoku.

c) Zatiaľ čo sa bude letka vytvárať z rezerv v skladoch, nastavím letecký príkaz. Bude to Zadržovanie a Letecká nadvláda zároveň. Žltý kruh značí dolet. Stíhačky z roku 1940 majú dolet tisíc kilometrov a teda môžem misiu vykonávať aj vo vedľajšom regióne a bude stále efektívna na 100%, ak teda pokryjem celý sektor. Ak nie, efektívnosť príkazu sa logicky zníži.



Obr. 56 - Dolet perute



### Bostončan ti radí:

Nepoužívaj dva stíhacie príkazy spolu, pretože nikdy nebudeš čeliť veľa bombardérom naraz. No okej, je to možné, ak by šlo o veľmi neskorý rok hry. Ideálne si to ale rozdeľ medzi dve perute a sleduj koľko bombardérov do oblasti nepriateľa poslela. Dvojnásobok tvojich stíhačiek ich spoľahlivo Zastaví a zvyšok stíhačiek môže útočiť a zostreľovať pod príkazom Leteckej nadvlády. Čiže si to zhrňme: ak ma bombardujú tri stovky, použijem ja perut' o šesťsto stíhačkach s príkazom Zastavenie a ďalších štyristo využijem na Leteckú nadvládu.

## 3.4 Letecké budovy

Letecký boj nie je tak náročný ako pozemný a na obrázku č. 50 vidíš vlastne všetko podstatné. Vplyv má len počasie a je tam ešte aj nejaká zanedbateľná šanca náhodnej poruchy lietadla. Nato ale nebudem strácať čas.

a) **letecká základňa** - Čím vyššia úroveň letiska, tým vyššia kapacita pre perute, ktoré tam budú mať domovskú základňu. Z provincie, kde leží letisko, budú perute štartovať na svoje misie. Pozor na spojenecké



lietadlá, ktoré sa môžu udomáčniť tiež na tvojom letisku. Už sa mi stalo, že ma talianské a japonské perute zablokovali a bol som rád, že mi na letisko vošli dve stovky lietadiel.



### Bostončan ti radí:

*Ak si závislý na podpore bombardérov, myšli na to, že stíhači potrebujú svoje miesta na letisku, aby ich ochránili. Vtedy môže nastať situácia, že stíhačky naplnia malé blízke letiská a z tých ďalekých nebudú mať doprovodné bombardéry dostatočný dosah v bojovej oblasti. Mysli nato ešte pred inváziou a útok do detailu naplánuj.*

**b) protiletecká obrana** - je to nespíaci strážca celej leteckej oblasti. Efektívne budú hlavne vtedy, ak si cieľom neustáleho strategického bombardovania a tvoje perute potrebuješ na fronte. Ak sa bavíme o obrane, je podľa mňa lepšie mať túto verziu, než ako vyrábať AA zbrane pre pozemné divízie. Prvoradá je pre teba mať dobré letectvo.



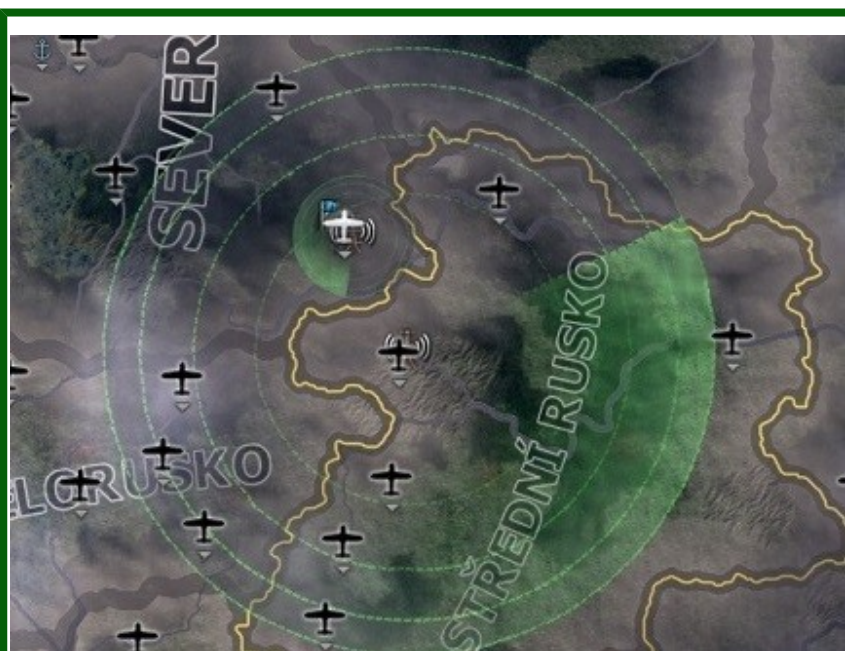
### Bostončan ti radí:

*Využil som ich zatiaľ iba za Francúzsko ([report za Francii](#)) a Československo. Nonstop poškodenie pre nepriateľské lietadlá je fajn, ale vojnu s nimi nevyhráš. Tak padaj vybudovať to Luftwaffe Fritz!*

**c) radarová stanica** - čím vyššia úroveň, tým vyšší dosah. Náhľad si zapínaš úplne vpravo dole, tlačítko najviac v rohu obrazovky. Má pasívny ale dôležitý význam pre letectvo, aj pre pozemné sily.

V prvom rade, uvidíš všetky sily nepriateľa v dosahu a bavíme sa o zemi, letiskách aj moriach. Veľmi tu pomôže výskum šifrovania a dešifrovania. Je dôležité mať jedno vyššie, ako má to druhé nepriateľ a samozrejme to funguje aj opačne.

Vo vzduchu pomôže hlavne pri obrane proti bombardérom. Je to presne ako v leteckej vojne Británie s Nemeckom. Pozor na iné vplyvy, ktoré môžu efekt znížiť. Malý príklad: vďaka dosahu radaru mám mať 61% detekciu lietadiel v sektore, no mám len 31%. Je noc a preto som dostal penalizáciu -20% za tmu a navyše je v oblasti zlé počasie, čo je ďalších -10%. Čím väčšie číslo, tým viac lietadiel tvoje stíhačky nájdu a poškodia alebo zostrelia. Radar a jeho detekcia lietadiel pomôže aj v prípade boja so stíhačkami. Hovoril som o tom pri obrázku číslo 50.



Obr. 57 - Malý neefektívny radar

Podme k obrázkom. V Moskve je radarová stanica. Vidíš, že zasahuje do troch oblastí, no ani jednu nepokrýva dostatočne. Za mňa je to zbytočne neefektívne. Na druhú stranu, každým rokom môžeš mať vyskúmaný nový radar, ktorý svoj dosah dosť zvýši. Takže je hlúposť, venovať stavebné kapacity a mať ich po celej krajine nahusto.



Obr. 58 - Päť veľkých radarov

### 3.5 Letecké eso

Leteckú prehliadku ukončíme počtou hrdinom z oblohy, leteckým esám!

V hre je totiž malá šanca, že letecká peruť počas boja získa letecké eso. Sú tri skill úrovne a každá dáva nejaké určité percento k schopnostiam celej perute. Zádrhel je, že letecké eso má vplyv iba na sto lietadiel a preto by mal byť pridelený peruti o maximálnej kapacite sto. Ak je lietadiel menej, nevadí pretože odovzdané skúsenosti sa násobia. Ak je viac, neviem s istotou povedať čo sa stane s jeho efektami.



#### **Bostončan ti radí:**

*Využívam vždy perute o veľkosti maximálne sto. Je to praktickejšie kvôli malými letiskám a zároveň nemusím nič riešiť, ak sa eso objaví. Práve ma napadá, že to vlastne aj násobí možnosť na objavenie esa, pretože každá peruť má takto svoju vlastnú šancu. Práve som vôbec nič neurobil a upgradol svoj vlastný vynález! Tri krát hurá mne!*

Sú tri typy týchto hrdinov. Jeden pre stíhačky, druhý pre strategické bombardéry a tretí pre menšie bombardovanie ako je pozemné alebo námorné.

Zrod tohto esa ti tiež trochu zdvihne vojnovú podporu a jeho smrť ju naopak mierne zníži. Bavíme sa ale o -3% až +3%, čo je len do počtu.

## 4. Námorná doktrína

### Problémy s paradoxnou lokalizáciou

Dôležité upozornenie potrebné k pochopeniu mojich textov, ktoré sa bijú s názvami v českej lokalizácii. Čeština je žiaľ tentokrát limitovaná originálnou lokalizáciou a hlavne správnym fungovaním.

S WhiteHorseom sme si ujasnili premenovanie hlavného rozdelenia lodí, kde z nepochopiteľných dôvod má Paradox dvakrát použitý názov Bojová loď a to pre skupinu lodí a aj pre typ lode. Novým názvom pre skupinu je v príručke a aj v hre Hlavné lode. Bojová loď ostáva bojovou loďou.

Žiaľ v ďalšom prípade, nám správna funkčnosť češtiny, nedovolila zasiahnuť do názvov jednotlivých lodných zbraní. V hre sú lodné palné zbrane rozdelené na dva typy. Prvá skupina je len pre určité lode a ja tieto zbrane označujem ako batérie a druhá je pre viacero typov lodí a túto skupinu nazývam delami. V príručke som si ich pomenoval podľa môjho najlepšieho úmyslu, pretože inak by som sa aj ja sám vo svojich textoch stratil. Tu je zoznam všetkých piatich zbraní a ja ti držím palce kamarát, aby si sa v tom nestratil:

Zbraň pre **supert ťažkú loď** má rovnaký názov a to **supert ťažká batéria**.

Zbraň pre **bojovú loď** má rovnaký názov a to **ťažká batéria**.

Zbraň pre **ťažký krížnik** je v príručke **stredná batéria** a v hre **batéria ťažkého krížnika**.

Zbraň pre **ľahký krížnik** je v príručke **ľahká batéria** a v hre **ľahký krížnik - batéria**.

Prvou zbraňou pre viacero verzií lodí je v príručke **ľahké delo** a v hre ho nájdeš pod názvom **ľahká batéria**.

Druhým takýmto delom je **sekundárna batéria** a názvy sú opäť rovnaké v hre aj v príručke.

### 4.1 Štatistiky lodí

Začnem informáciou, že lode sa delia na tri triedy a to hlavné lode, doprovodné lode a ostatné lode.

V štatistikách hovorím o rôznych batériách, delách, radaroch či sonaroch. Je to preto, že v návrhári lodí si vyberieš trup lode a následne môžeš loď do detailu modifikovať. Je to niečo ako editor divízií.

**HP** - každá loď má určitú pevnosť. Tá sa s každým inkasovaným úderom znižuje a až klesne na nulu, loď sa transformuje na podvodné akvárium pre rybičky.

**Obrnenie** - aby si znížil úbytok HP, vieš na loď namontovať pancier a vytvoriť tak "brnenie" lode.

**Ťažké/ľahké priebojné** - táto štatistika sa bije so štatistikou Obrnenie. Ak je pancierovanie vyššie ako priebojnosť munície, útok spôsobí lodi menšie poškodenie. Ak je priebojnosť vyššia, loď dostane presne toľko poškodenia, koľko delá spôsobujú.

**Ťažký útok** - je poškodenie pri útoku na veľké Hlavné lode. Ak má tvoja loď supert ťažké, ťažké alebo stredné batérie, z lode sa stáva bojová loď prípadne supert ťažká alebo ťažký krížnik a bude v skupine Hlavné lode.

**Ľahký útok** - je poškodenie pri útoku na menšie lode zo skupín Doprovodné lode a myslím, že aj Ostatné lode. Majú ho ľahké batérie, ľahké delá a sekundárne delá. Obe typy útokov, ľahký aj ťažký, vie vylepšiť modul riadenie paľby.

**Hladinová detekcia/rozhľad** - je to schopnosť nájsť respektíve schopnosť sa nájdeniu vyhnúť. Väčšie lode majú rozhľad väčší, pretože ich iná loď logicky skôr uvidí. Radar ti pomôže s detekciou a teda nájdením lode a rovnako tak prieskumné lietadlo. Mysli nato, že loď, ktorá nenájde svoj cieľ, nemôže zahájiť útok.

**Ponorková detekcia/rozhľad** - je presne to isté ako štatistiky vyššie, avšak je to ponorková verzia. Aby plavidlo našlo ponorku, musí mať miesto radaru sonar! Pri ponorkovom rozhľade platí, že čím je ponorka lepšia, tým ťažšie sa nájde, pretože novší typ môže ísť do väčšej hĺbky. Rovnako tak ponorka v ukrytí pomôže aj lepším motorom.

K zvyšným štatistikám sa netreba vyjadrovať.



| 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 |
|                     |         | Protiletcké:      | 5.6  |                    |      |

Obr. 59 - Štatistiky

## 4.2 Triedy lodí a návrhy

Poznáš už delenie na tri skupiny. Je ale aj ďalšie delenie a to podľa piatich trupov, ktoré sú základom každej lode. Práve podľa toho, aký trup si v návrhári zvolíš, budeš mať dostupné rôzne moduly, ktoré na neho môžeš a nemusíš dať. To určí dĺžku výstavby lode, ktorá môže trvať tri týždne, ale aj dva a pol roka.

Potom sú tu samozrejme typy lodí a tých je v hre sedem. Trup obchodnej lode sa neskúma, ani neupravuje a trup krížnika je základom jeho ľahkej aj ťažkej verzie

### 4.2.1 Hlavné lode

Tvoria základ každej flotily. Je ich vždy najmenej, pretože sú drahé a výroba trvá veľmi dlho. Na ich výrobu môžeš pridať len päť námorných dokov. Ich hodnota v boji je nenahraditeľná a bez nich nemá zmysel budovať hladinovú flotilu. To tejto triedy patrí bojová loď, ťažký krížnik a lietadlová loď. Špeciálna supert ťažká loď je vlastne bojovou loďou a preto ju nejdeme osobitne popisovať.

**a) Bojová loď** je stred tvojej hladinovej flotily. Úlohou v bitke je ostreľovať ostatné veľké hlavné lode, ale vďaka malým delám môže ničiť aj malé plavidlá. Na svojej palube má ťažké batérie a teba preto zaujíma hlavne štatistika ťažký útok. Hlavnou zbraňou je ale sila trupu a "nepotopiteľnosť". V roku 1936 môžeš vyskúmať supert ťažké bojové lode ako bol Bismarck alebo Yamato a túto verziu bojovej lode mi nie, že nepotopili, ale ani nepoškodili.

**b) Ťažký krížnik** je v podstate náhradou za bojovú loď pre krajiny, ktoré si ju nemôžu dovoliť. Vo výzbroji má len slabšie stredné batérie, ktoré ale stále majú ťažký útok. Problém je slabý trup a preto nezabudni na pancierovanie. Verný pomocník, ktorý by mal stáť vždy po bokoch tvojej bojovej lode.

**c) Lietadlová loď** sa nesústreďuje na to, aby rozdávala ťažké či ľahké útoky. Jej úlohou je doniesť do bitky lietadlá a tie znásobia útok celej tvojej flotily. Zo zbraní môže mať len sekundárne delá. Určite nezabudni na radar, musí ho mať každá lietadlová loď!

### 4.2.2 Doprovodné lode

Sú hlavne doprovodom hlavných lodí v hladinových flotilách, ale poslúžia aj ako eskorta obchodných či transportných lodí. Vyrábajú sa o dosť rýchlejšie a na jednej lodi môže pracovať až desať dokov. Do tejto kategórie patria ľahké krížniky a torpédoorbce. S týmito loďami sa v návrhári skutočne dá vyhrať a môžeš mať protiletcké krížniky, krížniky zamerané na ľahký útok či nejaký mix aj s torpédami atď. Rovnako tak pri torpédoorbcoch, je v ponuke viacero verzií lodí.

a) **Ľahký križník** má trup rovnaký ako ťažký križník. Rozdiel je však v tom, že používa ľahké batérie, ktoré dávajú ľahký útok a ten bude smerovať na iné malé lode. Táto univerzálna loď vie ale tiež posilať torpéda, zamínovať moria či hádzať hlbinné nálože. Ja ľahký križník využívam hlavne ako zbraň proti malým lodiam, vyrábam ich viacero a odľahčím tak od ľahkých del bojové lode a ťažké križníky.

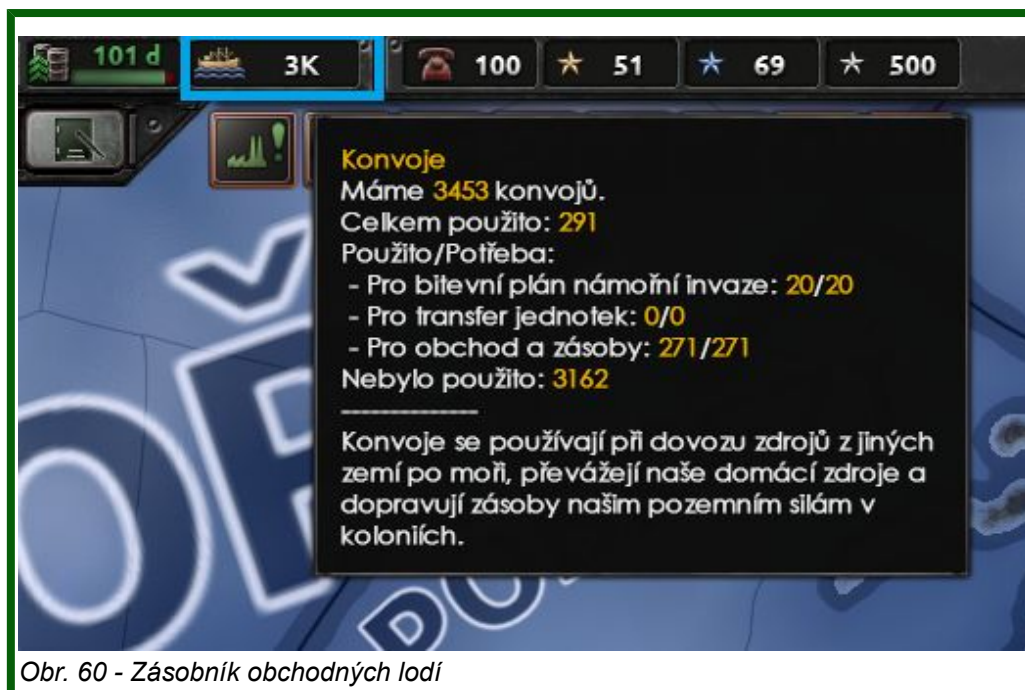
b) **Torpédoborec** je jediné hladinové plavidlo, ktoré nemôže používať batérie. Jeho palubnou zbraňou je iba ľahké delo ale to nevadí. Jeho sila spočíva v torpédovaní lodí, ktoré nerozlišuje, či je jeho cieľom hlavná či doprovodná loď. Hlavnou úlohou torpédoborca je podľa mňa lov ponoriek a ochrana obchodných lodí. Je rýchli, no veľmi slabučký a často pôjde ku dnu. To ale tiež nevadí, pretože úplne základnú rannú verziu vyrobíš za dva týždne, normálny už ozbrojený cca za mesiac. Ja využívam dve verzie, jednu na lov ponoriek ako eskortu a druhú pre boj.

#### 4.2.3 Ostatné lode

Sú samozrejme špeciálne lode, ktoré nepatria do ani jednej z prvých dvoch kategórií. Vedú totiž vlastný boj, vlastnú vojnu. Dámy a páni, správne. Konečne nadišiel ten moment hovoriť o účastníkoch ponorkovej vojny!

a) **Ponorky** pozná každý. Kto už nepočul o ponorkách, ktoré skoro vyhladoveli Britániu a to v prvej a aj druhej svetovej vojne? Slúžia tiež ako špióni. Pošleš ich hliadkovať do oblasti a zakážeš útočiť. Hladinová flotila s príkazom Úderná sila sa potom postará o zvyšok. Môžu bojovať aj ako súčasť hladinovej flotily, efektívnosť však nemám overenú. Viac tu netreba rečniť, proste nabi torpéda a pošli tu kocápu ku dnu!

b) **Konvoje** respektíve obchodné lode sú hlavným cieľom ponoriek a prevážajú po mori suroviny a samozrejme pozemné divízie. Bez obchodných lodí nespravíš žiadne vylodenie a v prípade, že dovážaš suroviny cez mori, nebudeš mať ani žiadne suroviny. Treťou úlohou a asi najhlavnejšou úlohou je preprava zásob pre pozemné vojsko, samozrejme iba ak zásobovacia trasa vedie cez more. Obchodné lode, ktoré nepoužívaš sa hromadia v zásobníku a tam kde ich treba, ich prideli hra automaticky. Nemôžeš ich modifikovať v návrhári lodí, pretože nebojujú vôbec.



Obr. 60 - Zásobník obchodných lodí

#### 4.2.4 Štvrtá skupina

Štvrtou skupinou, ktorú v hre oficiálne nenájdeš sú historické lode. Je to napríklad Bitevník za Nemecko. Proste napríklad rôzne križence bojovej lode a ťažkého križníka, alebo lode, ktoré zostali v námorníctve z prvej svetovej vojny. Preto sa nezľakni, ak niekde natrafíš na triedu bojový križník. Ty sám si takéto lode už nenavrhnješ, no teda aspoň mne sa to nepodarilo.

### 4.3 Výskum doktríny

Máme tri doktríny, ktoré sú veľmi dobre rozdelené. Konečne môžeme povedať, že každá doktrína je dobrá a preto je dôležité sa rozhodnúť pre tú správnu a podľa nej aj budovať svoje námorníctvo. Niektoré výskumy sa nachádzajú vo viacerých než len v jednej doktríne, avšak vždy na inom mieste.

#### 4.3.1 Prítomnosť flotily

je podľa Bostončana najlepšou doktrínou. Zameriava sa na vylepšenia štatistík lodí s delami, no dva výskumy podporia aj lietadlové lode. Preferuje sa proste poctivý boj, kde rozhoduje počet a veľkosť del flotily a samozrejme pevnosť trupu lode. Čo sa týka zlepšenia ponoriek, tak je to slabšia varianta. Zlepšenie eskorty konvojov je dosť slušné.

#### 4.3.2 Zabránenie obchodu

je veľmi špecifická doktrína. Obsahuje totiž obrovské zlepšenie ponorkových útokov na obchodné lode. Hladinové flotily a lietadlové lode podporí tiež, no je to o dosť slabšie ako pri prvej a tretej doktríne. Ak neplánuješ výstavbu hladinovej flotily, určite voľ tento strom a užívaj si ponorkovú vojnu a neustále správy o potopených obchodných lodiach nepriateľa.

#### 4.3.3 Úder na základne

je doktrína so zameraním na schopností lietadlových lodí. Myslím, že táto doktrína je identická s tou prvou, len miesto bojových lodí sú uprednostnené lietadlové lode. Je to preto, že táto doktrína je stavaná pre Tichomorie, kde sa bojuje v okolí mnohých ostrovov a funkciu letectva by mali vziať na svoje ramená hlavne lietadlá z lietadlových lodí.

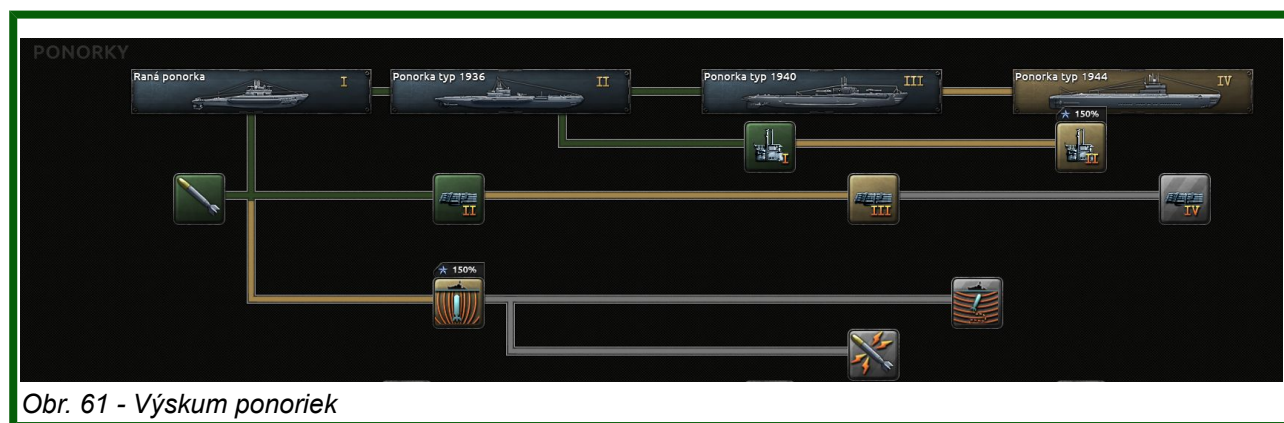
### 4.4 Výskum námorníctva

Pod modrou kartou Námorní sa skrývajú desiatky výskumov lodí a s nimi súvisiacich modulov a štatistík. Hneď v úvode spomeniem transportné člny. Veľmi dôležité, ak plánuješ nejaký ten deň D.

To hlavné vidíš hneď hore. Päť rôznych trupov ako základ každej lode. Len čo si vyskúmaš nejaký nový typ lode, odomkne sa ti nový trup, nový motor a v prípade ponoriek aj nový torpédomet.

Okrem toho máš pri každom type lodí nejakú špecialitku. Po každom takomto výskume sa ti otvorí nový modul, ktorý môžeš využiť v návrhári. Na obrázku vidíš, že ponorky toho majú skutočne o dosť viac. Spomeniem hlavne generátor dymu, ktorý pomôže ustúpiť flotile, ak prehráva a sonar pre vyhľadávanie ponoriek u torpédoborcov. Pre mňa základné moduly, ktoré skúmam vždy.

Ponorky majú týchto špecialitiek viac. Je to sonar, torpédometry a viacero typov torpéd. Určite skúmaj všetko, ak si zvolil vyskúšať drsnú ponorkovú vojnu.



Obr. 61 - Výskum ponoriek



Ak pôjdeš cestou hladinovej flotily, určite nemrhaj výskumom pri ponorkách. Stačí mať len nový typ ponoriek, ktoré budeš využívať ako hliadky pre svoju flotilu. Zaujímať by ťa v takom prípade mala sekcia Výzbroj. Ak Výzbroj nebudeš skúmať, budeš mať na lodiach s novou a väčšou palubou staré hrdzavé delá z Veľkej vojny. Určite odporúčam skúmať aj Zmírnění škod, tvoje lode budú odolnejšie a hlavne sa zníži šanca kritického zásahu, čo u dĺžky výroby bojovej lode poteší.



### Bostončan ti radí:

*Pri výskume týchto modulov si treba uvedomiť veľmi dôležitý fakt. Loď, ktorá už je dávno vyrobená, má určité vybavenie. Ak chceš aby mala nové, musíš ju v prístave prezbrojiť a to stojí čas a výrobné kapacity. Takže s modulami narábaj rozumne, aby sa ti nestalo, že niečo čo vyskúmaš ani nepoužiješ v boji.*

## 4.5 Námorné príkazy

Veľmi jednoduché a preto nebudem popisovať každý zvlášť.

Dôležité je spomenúť, že Úderná sila potrebuje mať v námornej oblasti flotilu s príkazom Hliadka. Tá nájde nepriateľskú flotilu a až sa tak stane, úderná flotila opustí prístav a vydá sa flotilu zničiť. Ak ale hliadka nájde flotilu, ktorá je silnejšia ako tvoja úderná flotila, nič sa nestane a k útoku nedôjde.

Za druhé sú tu príkazy Doprovod konvojov a Podpora námornej invázie. Prvý príkaz chráni konvoje v danej námornej oblasti a neopustí ju. Druhý príkaz robí to isté, avšak flotila sa sústreďuje na lodné transporty s tvojou pozemnou armádou. Sprewádza ich až k pláži aj cez viacero oblastí a počas vylozenia, kedy začne pozemný boj o provinciu, ich podporuje delostreleckou paľbou.



Obr. 62 - Podpora námornej invázie

K príkazom kladenie mín a odmínovávanie sa nemôžem vyjadriť. Sám som ich nikdy nepoužil a neviem ako fungujú a aký majú vplyv a hru. Takže skôr sa obráť na fórum a popýtaj sa tam.

## 4.6 Návrh flotily

Tak ako pri editore pozemných divízií, si treba aj tu uvedomiť, že takýto model využívam ja a to neznamená, že je zaručene najlepší (jasné, že je najlepší!!!). Mám ho však overený za Japonsko, Španielsko, Nemecko a USA. Vždy po začatí novej hry si celé námorníctvo takto reorganizujem a snažím sa ho vybudovať do tejto podoby. Počty, ktoré píšem k jednotlivým flotilám sú síce vždy mojím cieľom, realita je však často iná. Kludne sa ale inšpiruj.

### 4.6.1 Verzia námorníctva pre doktríny Prítomnosť flotily alebo Úder na základňu

Druhú menovanú doktrínu so zameraním na lietadlové lode vlastne nepoužívam, jedine ak hrajem za USA alebo Japonsko. Najväčšie lietadlové a bojové lode, používam iba z rokov 1936 a 1940. Ranné verzie nahradzujem postupne modernejšími alebo v prípade slabšej výroby ich nechávam do počtu aby som mal aspoň nejaké flotily. Ostatné triedy lodí využívam všetky.

**Kráľovská flotila** je mojou pýchou námorníctva. Do tejto flotily vždy posielam všetky lode, ktoré prišli rovno z výroby. Je to taká centrálna flotila, ktorú využívam na všetky úlohy a týmto krokom zabezpečím jej neustálu modernizáciu. Ak niektorá trieda plavidiel vo flotile dosiahne počet lodí, ktorý som si určil, najstarší typ plavidla flotilu opustí a putuje do bežnej Hladinovej flotily.

Zostava lodí: 1x lietadlová loď, 2x bojová loď, 3x ťažký krížnik, 15x ľahký krížnik, 20x torpédoborec pre boj, 5x torpédoborec proti ponorkám.

**Hladinová flotila** je základnou bojovou skupinou v mojom námorníctve. Počet takýchto flotíl je neobmedzený a čím viac ich je, tým lepšie. Využívam ich na kontrolu morí a obranu pobreží a každej flotile priradím určitú oblasť, kde bude pôsobiť. V prípade, že do jej oblasti pošle nepriateľ flotilu na ktorú je slabá, podporím ju Kráľovskou flotilou. Najviac som mal týchto flotíl šesť a vtedy sa mi nikto nevedel postaviť. Ovládol som všetky oceány, ktoré boli v dosahu mojich lodí. Vždy sa snažím skompletovať prvú flotilu, následne druhú, tretiu a podobne. Pri hre za Britániu som potreboval pokryť oveľa väčšie územie, takže som zo začiatku používal flotily oslabené o ľahké krížniky a torpédoborce.

Zostava lodí: 1x lietadlová loď, 1x bojová loď, 2x ťažký krížnik, 10x ľahký krížnik, 10x torpédoborec pre boj, 5x torpédoborec proti ponorkám.

**Eskortná flotila** slúži len na obranu konvojov. Ak som krajinou, ktorá je závislá na dovoze surovín po mori, hlavné uzly nechám brániť týmito špeciálnymi skupinami. Mám dve verzie podľa flotily, ktorú na začiatku hry dostanem. Tá s lietadlovou loďou je priam poprava pre ponorky nepriateľa.

Zostava lodí: 1x lietadlová loď, 10x torpédoborec proti ponorkám alebo verzia bez lietadlovej lode s trošku viac torpédoborcami.

**Hliadková flotila** má jedinú úlohu a nebojuje. Každé hladinovej flotile, vrátane kráľovskej, pridím jednu takúto ponorkovú flotilu. Operuje vždy v rovnakej námornej oblasti s príkazom Hliadka.

Zostava ponoriek: 5x ponorka a ideálne so šnorchlom

#### 4.6.2 Verzia námorníctva pre doktrínu Zabránenie obchodu

Využil som ju dokonca v reporte za [Španielsko](#). Aká je ponorková vojna proti spojencom si kľudne prečítaj. Vyrobil som cez sto štyridsať ponoriek, no naraz som nikdy nemal viac ako osemdesiat. Za desať rokov vojny, ale potopilo moje námorníctvo dve tisícky bojových plavidiel čo je brutálne číslo. No a koľko som potopil obchodných lodí si radšej pozri na obrázku. Inak by si mi neveril.



Obr. 63 - Krutá ponorková vojna



**Kráľovská flotila** je tentokrát jedinou hladinovou flotilou. Postarám sa preto, aby bola dostatočne silná a hravo porazila každú flotilu nepriateľa. Opäť ju používam všade kde treba. Každé plavidlo, ktoré bude navyše, absolútne nevádi. Po dosiahnutí určených čísel jej stavy len doplňujem a výrobu dokov investujem do ponoriek. K dispozícii má samozrejme tiež hliadkovú flotilu.



### Bostončan ti radí:

*Ak máš zvýšené výrobné kapacity, určite si vybuduj záložnú flotilu, ktorá bude čakať v dokoch a v nej budú len lode, pripravené okamžite nahradiť straty Kráľovskej flotily v boji. Nestane sa ti to čo mne, že som zrazu mal len bojové lode, ťažké krížniky a torpédoborce. Vyhral som síce bitku, ale flotila zrazu bola bez ľahkých krížnikov a príliš slabá.*

Zostava lodí: 1x lietadlová loď, 3x bojová loď, 5x ťažký krížnik, 20x ľahký krížnik, 25x torpédoborec pre boj, 10x torpédoborec proti ponorkám

**Ponorková flotila** je tentokrát mojou hlavnou bojovou jednotkou. Je nutné ich mať vždy aspoň niekoľko a preto ich kapacitu zvýšim, až ich mám aspoň päť. Päť flotíl už narobí slušný bordel s obchodnými loďami nepriateľa a dovoľuje ti otravovať ho v piatich oblastiach. Ranné ponorky nepoužívam, škoda personálu. Záložná flotila v prístave je tiež užitočná, ponorky idú ku dnu jedna za druhou.

Zostava ponoriek: 10x a postupne až 15x ponorka

## 4.7 Návrh lodí

Niektoré veci som si sám uvedomil až pri písaní tohto návodu, väčšina je však už otestovaná. Používam tu schválne iba trupy z roku 1936 a základné nevyhnutné moduly a hovorím vždy o najrýchlejšej a plne zásobenej výrobe. Za zmeny a navrhovanie sa platí, tak ako pri pozemnom vojsku, skúsenosťami.

### Bojová loď

Základ sú ťažké batérie a ťažký útok. Ak vo flotile nemám lietadlovú loď a jej lietadlá, pridám protiletdecké zbrane. Výroba trvá približne rok a pol.

| Základní statistiky |         | Bojové statistiky |      | Různé statistiky   |      |
|---------------------|---------|-------------------|------|--------------------|------|
| Max. rychlost:      | 24.3 km | Lehký útok:       | 0.0  | Spotřeba paliva:   | 87.0 |
| Max. dosah:         | 3500 km | Lehké průbojné:   | 0.0  | Hladinový rozhled: | 30.0 |
| Organizace:         | 40.0    | Ťažký útok:       | 34.6 | Hladinová detekce: | 32.0 |
| HP:                 | 388.5   | Ťažké průbojné:   | 31.0 | Ponorkový rozhled: | 0.0  |
| Spolehlivost:       | 68.0%   | Torpédování:      | 0.0  | Ponorková detekce: | 3.5  |
| Spotřeba zásob:     | 0.20    | Hlubinné pumy:    | 0.0  | Kladení min:       | 0.00 |
| Personál:           | 5200    | Obrnění:          | 26.0 | Likvidace min:     | 0.00 |
|                     |         | Protiletdecké:    | 0.0  |                    |      |

**Odhadci**

Reset Duplikovat Auto Uložit ☆0 Výrobní cena: 11178

Obr. 64 - Návrh bojovej lode

## Lietadlová loď

Základ je mať čo najväčšiu kapacitu lietadiel a radar. Ideál je mať v každej hladinovej flotile aspoň jednu. Výroba trvá rok a štyri mesiace.



| Základní statistiky |         | Bojové statistiky |     | Různé statistiky   |      |
|---------------------|---------|-------------------|-----|--------------------|------|
| Max. rychlost:      | 32.5 km | Lehký útok:       | 0.0 | Spotřeba paliva:   | 99.0 |
| Max. dosah:         | 3000 km | Lehké průbojné:   | 0.0 | Hladinový rozhled: | 30.0 |
| Organizace:         | 40.0    | Těžký útok:       | 0.0 | Hladinová detekce: | 25.0 |
| HP:                 | 275.0   | Těžké průbojné:   | 0.0 | Ponorkový rozhled: | 0.0  |
| Spolehlivost:       | 56.0%   | Torpédování:      | 0.0 | Ponorková detekce: | 5.0  |
| Spotřeba zásob:     | 0.30    | Hlubinné pumy:    | 0.0 | Kladení min:       | 0.00 |
| Personál:           | 6000    | Obrnění:          | 0.0 | Likvidace min:     | 0.00 |
| Velikost paluby:    | 60      | Protiletcké:      | 0.0 |                    |      |

**Odhadci**

Reset Duplikovat Auto Uložit ☆0 Cena přezbrojení: 3070 Výrobní cena: 8930

Obr. 65 - Návrh lietadlovej lode

## Ťažký krížnik

Táto verzia krížnika je schopná bojovať proti veľkým aj malým lodiam a aj proti lietadlám. Výroba trvá desať mesiacov.



| Základní statistiky |         | Bojové statistiky |      | Různé statistiky   |      |
|---------------------|---------|-------------------|------|--------------------|------|
| Max. rychlost:      | 28.8 km | Lehký útok:       | 7.3  | Spotřeba paliva:   | 32.0 |
| Max. dosah:         | 3000 km | Lehké průbojné:   | 5.5  | Hladinový rozhled: | 25.5 |
| Organizace:         | 50.0    | Těžký útok:       | 21.2 | Hladinová detekce: | 33.6 |
| HP:                 | 286.0   | Těžké průbojné:   | 11.0 | Ponorkový rozhled: | 0.0  |
| Spolehlivost:       | 68.0%   | Torpédování:      | 0.0  | Ponorková detekce: | 3.5  |
| Spotřeba zásob:     | 0.10    | Hlubinné pumy:    | 0.0  | Kladení min:       | 0.00 |
| Personál:           | 800     | Obrnění:          | 6.0  | Likvidace min:     | 0.00 |
|                     |         | Protiletcké:      | 1.6  |                    |      |

**Odhadci**

Reset Duplikovat Auto Uložit ☆0 Výrobní cena: 6002

Obr. 66 - Návrh ťažkého krížnika



## Ľahký krížnik

Prvá loď, ktorá sa zameriava na malé lode a v tomto útoku vo flotile dominuje. Pomáha aj proti lietadlám. Ak si ceníš kvantitu, stavaj verziu bez panciera. S pancierom trvá výroba štyri mesiace, bez neho tri.

| Základní statistiky |         | Bojové statistiky |      | Různé statistiky   |      |
|---------------------|---------|-------------------|------|--------------------|------|
| Max. rychlost:      | 30.9 km | Lehký útok:       | 15.7 | Spotřeba paliva:   | 32.0 |
| Max. dosah:         | 3000 km | Lehké průbojné:   | 5.5  | Hladinový rozhled: | 15.0 |
| Organizace:         | 50.0    | Těžký útok:       | 0.0  | Hladinová detekce: | 26.2 |
| HP:                 | 130.0   | Těžké průbojné:   | 0.0  | Ponorkový rozhled: | 0.0  |
| Spolehlivost:       | 68.0%   | Torpédování:      | 0.0  | Ponorková detekce: | 1.0  |
| Spotřeba zásob:     | 0.04    | Hlubinné pumy:    | 0.0  | Kladení min:       | 0.00 |
| Personál:           | 800     | Obrnění:          | 6.0  | Likvidace min:     | 0.00 |
|                     |         | Protiletectvé:    | 1.6  |                    |      |

**Obr. 67 - Návrh ľahkého krížnika**

## Torpédoborec pre boj

Trochu pomôže s útokom na malé lode a lietadlá, hlavnou úlohou je však torpédovanie lodí. Výroba tu trvá už len mesiac. Ak je dostatok dokov, je dobré vyrábať torpédoborce neustále, pretože ich ide ku dnu asi toľko čo ponoriek.

| Základní statistiky |         | Bojové statistiky |      | Různé statistiky   |      |
|---------------------|---------|-------------------|------|--------------------|------|
| Max. rychlost:      | 34.8 km | Lehký útok:       | 1.0  | Spotřeba paliva:   | 7.0  |
| Max. dosah:         | 1800 km | Lehké průbojné:   | 1.0  | Hladinový rozhled: | 10.0 |
| Organizace:         | 40.0    | Těžký útok:       | 0.0  | Hladinová detekce: | 25.0 |
| HP:                 | 40.0    | Těžké průbojné:   | 0.0  | Ponorkový rozhled: | 0.0  |
| Spolehlivost:       | 68.0%   | Torpédování:      | 54.0 | Ponorková detekce: | 1.0  |
| Spotřeba zásob:     | 0.01    | Hlubinné pumy:    | 1.0  | Kladení min:       | 0.00 |
| Personál:           | 325     | Obrnění:          | 0.0  | Likvidace min:     | 0.00 |
|                     |         | Protiletectvé:    | 1.6  |                    |      |

**Obr. 68 - Návrh bojového torpédoborca**



## Torpedoborec proti ponorkám

Jediná loď so sonarom. V hladinovej flotile je hlavne ako prevencia proti ponorkám. V eskortnej flotile je to verný strážca tvojho obchodu a konvojov. Úloha je jasná, nájsť a poslať ponorku ku dnu.

| Základní statistiky |         | Bojové statistiky |      | Různé statistiky   |      |
|---------------------|---------|-------------------|------|--------------------|------|
| Max. rychlost:      | 34.5 km | Lehký útok:       | 1.0  | Spotřeba paliva:   | 7.0  |
| Max. dosah:         | 1800 km | Lehké průbojné:   | 1.0  | Hladinový rozhled: | 10.0 |
| Organizace:         | 40.0    | Těžký útok:       | 0.0  | Hladinová detekce: | 20.0 |
| HP:                 | 40.0    | Těžké průbojné:   | 0.0  | Ponorkový rozhled: | 0.0  |
| Spolehlivost:       | 68.0%   | Torpédování:      | 0.0  | Ponorková detekce: | 5.0  |
| Spotřeba zásob:     | 0.01    | Hlubinné pumy:    | 17.0 | Kladení min:       | 0.00 |
| Personál:           | 325     | Obrnění:          | 0.0  | Likvidace min:     | 0.00 |
|                     |         | Protiletectvé:    | 1.6  |                    |      |

Výrobní cena: 1076

Obr. 69 - Návrh protiponorkového torpedoborce

## Hliadková ponorka

Použijem tu ponorku z roku 1940, pretože na verziu 1936 nejde namontovať šnorchel'. Ten je dôležitý, ak chceš aby tvoju ponorku nepriateľ neobjavil.

| Základní statistiky |         | Bojové statistiky |      | Různé statistiky   |      |
|---------------------|---------|-------------------|------|--------------------|------|
| Max. rychlost:      | 21.0 km | Lehký útok:       | 0.0  | Spotřeba paliva:   | 8.0  |
| Max. dosah:         | 5000 km | Lehké průbojné:   | 0.0  | Hladinový rozhled: | 1.0  |
| Organizace:         | 50.0    | Těžký útok:       | 0.0  | Hladinová detekce: | 21.0 |
| HP:                 | 30.0    | Těžké průbojné:   | 0.0  | Ponorkový rozhled: | 13.5 |
| Spolehlivost:       | 60.0%   | Torpédování:      | 42.0 | Ponorková detekce: | 0.0  |
| Spotřeba zásob:     | 0.01    | Hlubinné pumy:    | 0.0  | Kladení min:       | 0.00 |
| Personál:           | 200     | Obrnění:          | 0.0  | Likvidace min:     | 0.00 |
|                     |         | Protiletectvé:    | 0.0  |                    |      |

Výrobní cena: 700

Obr. 70 - Návrh hliadkovej ponorky

## Bojová ponorka

Tu platia jednoduché pravidlá. Čo najviac torpédometov, čo najlepší motor a čo najmodernejšiu ponorku. Ak ti ide o kvalitu útoku používaj radar, ak ti ide o prežitie ponorky a nevedí ti menej potopenej tonáže, používaj šnorcheľ. To je ale záležitosť až verzie z roku 1940.



Obr. 71 - Návrh bojovej ponorky



## 1. Zoznam DLC

V tejto časti sa pozrieme na zoznam rozšírení. Stručným opisom spomeniem, čo ktoré DLC do hry prináša. Táto časť je na objednávku Schulmiho a preto si na neho spomeňte, až budete posielat Paradoxu svoje ťažko zarobené peniaze aj za DLC. Našťastie, nás za tie roky vývoja hry autori zasypávali aj rôznymi úpravami a záplatami, ktoré boli zadarmo. Zľavy, o ktorých tu hovorím, sú vianočné v roku 2019.



### 1.1 Together for Victory

Koncom roka 2016 uzrel svetlo sveta prvý rozširujúci balíček. Paradox ho zrejme pokladá za niečo dôležité, pretože aj dnes stojí až 15€.

Autori hry sa zamerali na Veľkú Britániu a jej Commonwealth. Do hry pribúdajú stromy pre jej poddaných ako je Kanada, Austrália, Nový Zéland, Britský raj a Južná Afrika. Za všetky krajiny sa môžeš naďalej pchať do zadku Churchillovi alebo zvoliť cestu oslobodenia a nezávislosti.

Mimo toho do hry pridáva hlavne prepracovanie autonómneho systému pre satelity a bábky ako bolo Slovensko, alebo práve Kanada. Druhým hlavným bodom je možnosť požiadať spojenca o dovoz vybavenia a zbraní na pôžičku.

**V rebríčku dôležitosti je rozhodne na konci a patrí mu zemiak. Nie tvoje peniaze.**



#### **Bostončan ti radí:**

*Ak nemáš v pláne hrať za Spojencov z radov Commonwealthu, kludne toto DLC vynechaj. V akcii je však iba za 7€ a to už stojí za tých pár desiatok hracích hodín navyše.*



### 1.2 Death or Dishonor

Tak toto DLC je pre mňa, teba a celé jajjun fórum úplný základ, pretože pridáva do hry rozšírenie Československa. Poteší aj rozšírenie Maďarska a teda ťažká výzva - obnovenie Rakúsko - Uhorska. Zvyšok ani nejdem menovať, keďže je to najlacnejšie DLC za 10€, prípadne 5€. To chceš.

**V mojom rebríčku jasné druhé miesto.**



### 1.3 Waking the Tiger

Čo sa týka tohto rozšírenia hry, tak je tu podstatné položiť si dve otázky.

Prvá je či chceš dobrovoľne vyskúšať sebatrýznenie v podobe obrany Číny proti Japonsku, či nechceš vyskúšať vykopnúť Hitlera z Nemecka a tiež obnoviť v Japonsku demokraciu. Podotýkam, že Čína bez tohto DLC nemá rozšírený strom, ale iba základný.

Druhou otázkou je či ti za 20€ stoja vylepšenia hry ako vyhadzov krajiny z tvojej frakcie, nové mechanizmy nahradzujúce Národnú jednotu - Vojenská podpora a Stabilita, prepracovanie generálov atď. K Národnej jednote som sa v tejto príručke už zbytočne nevyjadroval.

**Bronz.**





### Bostončan ti radí:

*Toto DLC strašne zmenilo obraz hry. Pri prvých dvoch rozšíreniach šlo hlavne o navýšenie hracej doby a malé úpravy. Po tomto rozšírení sa mi hneď zdalo, že hrajem úplne novú verziu hry. Určite ale kupuj v akcii. 20€ je zločin. 10€ ťa nezrujnuje.*



## 1.4 Man the guns

Problém je, že tak ako hru zmenil WtT, tak ju zmenilo toto DLC a zmenilo ju dokonca ešte viac. Pre teba úplný základ, ak rád buduješ flotily a bojuješ na mori. Japonsko a USA bez tohto ani nehraj (report som po vydaní MtG oľutoval). Ani ponorkovú vojnu bez tohto nehraj, blokádu Nemecka bez tohto nehraj. Proste ak toto, nemáš zahraj si radšej za SSSR, Francúzsko alebo Nemecko len na súši a podobné krajiny. Na námornú doktrínu zabudni, pretože to čo bolo v hre bez tohto rozšírenia, je tak tretina toho čo máme dnes.

Najväčšia krádež od Paradoxu. Návrhár lodí, rozdelenia flotíl, výskum lodí a všetky tie moduly, trupy a s tým súvisiace záležitosti úplne zmenili hru na mori.

V tomto DLC malo byť tak rozšírenie zameraní USA, Británie, úplne nové pre Mexiko a Holandsko. Potom rozšírenie pre námorný boj o mýnovanie či určovanie námorných oblastí, kadiaľ sa ti budú musieť respektíve nebudú môcť plaviť obchodné lode. Miesto toho aby bolo iba toto obsahom DLC MtG, hajzli z Paradoxu týmto obrovským povinným rozšírením umelo navýšili cenu hry zo 40€ na 60€!!!

**Prvé miesto, pretože ponorkovú vojnu či už za Britov alebo za Nemcov (Španielov v mojom prípade) si nechceš nechať ujsť.**



### Bostončan ti radí:

*Zachovaj pokoj. V akcii na Steame totiž základnú hru spolu s Man the Guns, Waking the Tiger a Československom, kúpiš za ani nie 45€. Garantujem ti, že to za tie prachy stojí, akože sa Bostončan stredným menom volám.*

## 1.5 La Resistance

Nejdem komentovať čo chcú zas pridať. Poviem ale na rovinu, že ak sa táto príručka má rozrásť, tak to bude najbližšie až s češtinou k tomuto DLC. Dátum na svete ešte nemáme. Motiváciu pre mňa tiež nie.

## 1.6 Poland: United and Ready

Musím spomenúť ešte aj rozšírenie Poľska. Zrejme pre silný poľský herný trh, uvoľnil Paradox rozšírené zamerania pre Poľsko samostatne. V Cadet edícii ho dnes na Steame nájdeš za rovnakú cenu ako základnú hru čiže 40€ prípadne v zľave 16€.

## 2. Čo v príručke chýba

Jedným slovo - nič. Všetko sa totiž dokážeš naučiť sám. Musíš len používať hlavu, sem tam aj originálnu anglickú [wikipédiu](#) hry a samozrejme investovať čas na nejaký ten hokus-pokus-omyl. Preto je prvá časť príručky hlavne potrebným návodom a druhá už skôr moje myšlienky a nápady.

Keďže sú aj dnes v hre veci, do ktorých som ani ja nezabrdol a nevyužívam ich, niečo tu fakt chýba. Niečo, čomu by som sa musel najprv v hre povenovať a zistiť jednotlivé dopady na hru. Takže čo by sa tu potenciálne mohlo objaviť ak o to bude záujem:

- občianska vojna
- atómová vojna
- raketky
- míny
- nový obsah a zmeny piateho rozšírenia
- to čo si na [fóre](#) vyžiadaš ako vyššie spomenutý Schulmi.

## 3. Ako aktualizovať príručku

Sú tri spôsoby.

- Bud'to nerobiť nič a len čakať či sa toho Bostončan a WhiteHorse znova chytí.
- Podakovať sa tu ([fórum](#)) za príručku a za jej preklad a samozrejme aj tu ([čeština](#)) za preklad celej hry. Neuveríš, čo slovíčko ďakujem môže spôsobiť.
- Uistiť sa, že príručka bude aktualizovaná a čeština rovnako tak, tu ([príspevok](#)). Myslím, že hlavne WhiteHorse si za svoju prácu na všetkých češtinách aspoň symbolických pár drobných zaslúži. Keby ma neoslovil s ponukou na túto spoluprácu, 5€ na pívko odo mňa, by mu už dávno na účte pristálo. Chudák ma miesto toho ešte viac roboty :D

Ja o viac ako o slovíčko ďakujem nestojím, avšak po MtG už nehodlám posielat' Paradoxu ďalšie peniaze.



### 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. Záver**

Podľakoval 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 prispôbiť 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, kludne ma môžeš kontaktovať na adrese [bonrstone@gmail.com](mailto:bonrstone@gmail.com). Rád ťa potom odkážem na môj ďalší výtvor, keďže som sám tak trochu spisovateľom.

