

Europa Universalis: II Wojna Światowa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hearts of Iron

autor: Łukasz „Luk” Kasztelowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

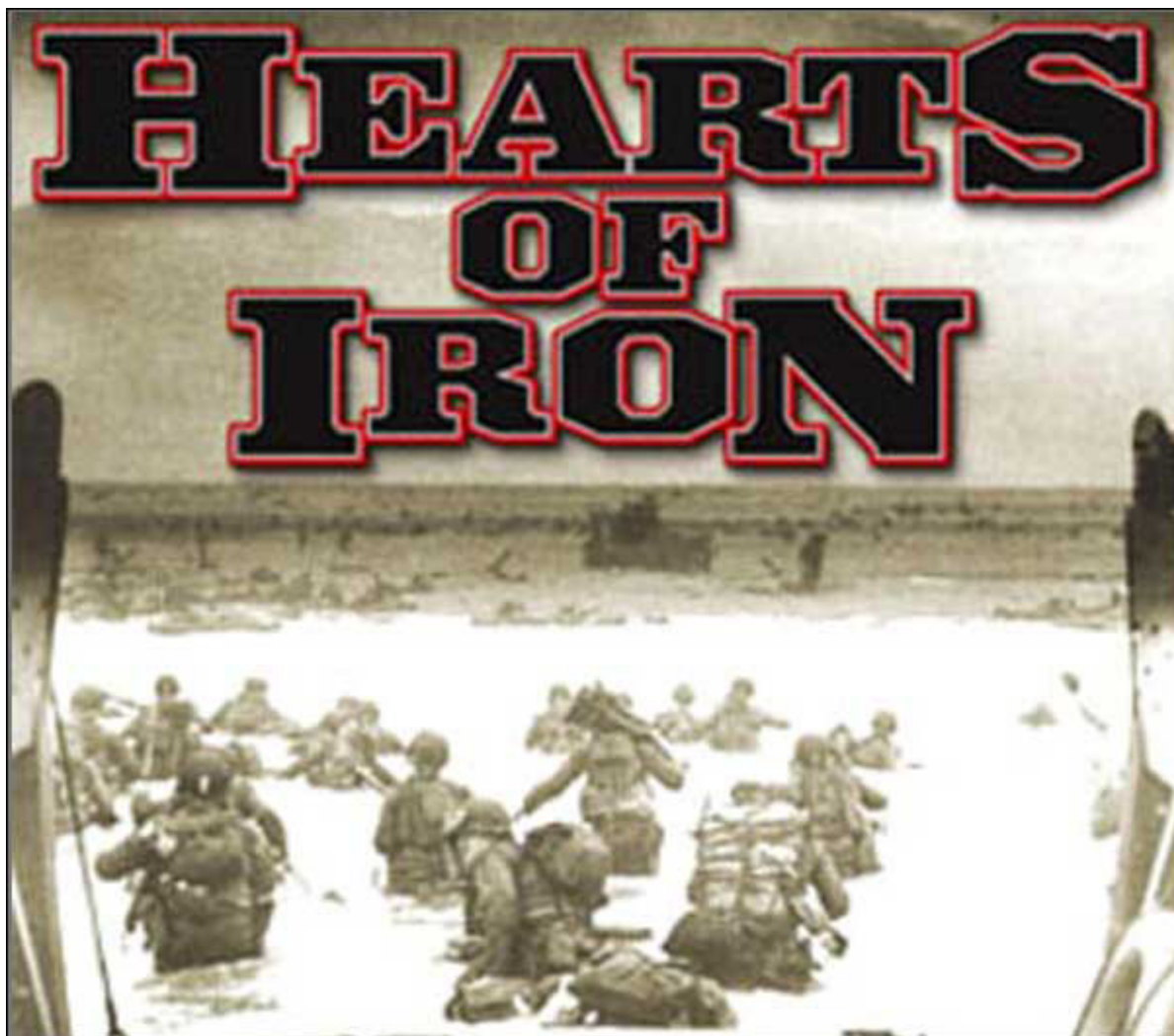
Wstęp	3
Porady ogólne i garść statystyki	4
Niemcy	7
Związek Radziecki	10
Wielka Brytania	12
Stany Zjednoczone Ameryki	14
Japonia	16
Włochy	18
Francja	20

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Motto: "Na Ojczyznę zasługuje ten co marzy o Imperium, bo czymże jest Ojczyzna, jak nie obietnicą Imperium" - Pierre Drieu La Rochelle

Wstęp

Bardzo ciężko jest napisać poradnik do gier strategicznych. Nie można nim objąć wszystkiego, ani dokładnie opisać co zrobić, aby wygrać. Tu się nie przechodzi mniej lub bardziej liniowych poziomów, więc nie możliwe jest, by z pewnością powiedzieć, że porady dotyczące strategii muszą się sprawdzić w stu procentach. Poradniki strategiczne służą głównie do tego, by nakierować graczy na pewne rozwiązania, pomóc im w początkowej fazie rozgrywki w ten sposób, by się nie pogubili i nie zniechęcili do gry. Dla strategów, którzy sami spróbowali rozgryźć strategię poradniki mają o wiele mniejsze znaczenie, ale z pewnością nawet gracze, którzy spędzili przed grą więcej czasu, aniżeli piszący poradnik mogą konfrontując swoje poglądy usprawnić co nieco w swoich poczynaniach. Hearts of Iron jest grą wymagającą dopiero od momentu ukazania się patcha 1.02, choć należy zaznaczyć, że wyszedł już update 1.03, który to stawia jeszcze wyższą poprzeczkę dla graczy. W poprzednich wersjach, a zwłaszcza w bardzo zabugowanym oryginalne można było z łatwością grając Polską podbić prawie całą Europę do roku 1938, co i mnie się zdarzyło w pierwszym dniu kontaktu z Hearts of Iron, na co mam dowód w postaci tego bardzo podbudowującego moje gorące, polskie serce obrazka



Dlatego można było się szybko zniechęcić do tej produkcji, jednak zauważyć trzeba, że poprawki o których wyżej wspomniałem naprawę wyeliminowały wiele błędów do jakich można było się przyczepić, ale co najważniejsze po prostu sprawiły, że gra zaczęła być naprawdę wymagająca. Poniżej nie znajdziecie dokładnego opisu przejścia gry, pełnej solucji co zrobić by zająć cały świat, gdyż coś takiego jest po prostu niemożliwe to raz, dwa, że zabiłoby to cały sens strategii, jaką jest niewątpliwie Hearts of Iron. Natomiast możecie być pewni, że znajdziecie w tym tekście garść porad związanych z początkową fazą rozgrywki dla każdego z 7 największych państw współczesnego świata. Postaram się przedstawić ogólne założenia co do ich prowadzenia i to na czym się powinniście przede wszystkim skupić. Nie odbierze to Wam z pewnością rozkoszy z ustalania własnej taktyki gry konkretnym państwem

Porady ogólne i garść statystyki

Po pierwsze zawsze staraj się, by Twoje państwo miało zapewnione wszystkie surowce. Jeśli któregoś Ci brakuje, bądź masz niedobory, to niestety Twoja gospodarka nie będzie w stanie w pełni wykorzystywać swych możliwości, gdyż syntetyczna produkcja brakującego materiału nie zastąpi oryginału. Obierz od początku z góry ustaloną taktykę bazującą na możliwościach kraju i staraj się ją realizować. Gra obejmuje krótki okres czasu i niekonsekwencja może spowodować oślakane skutki. Jednak nie znaczy to, że nie powinieneś być elastyczny kiedy zajdzie taka potrzeba, choć naprawdę postaraj się swych ogólnych pryncypiów nie zmieniać. Ustal dogodną Ci formę rządów i mądrze dobieraj ministrów, tak by realizowali oni Twój ogólny plan działania. Dbaj o to, by wskaźnik niezadowolenia społecznego był na jak najniższym poziomie, a najlepiej by się równał zero. Już małe procenty mogą powodować, że gospodarka nie będzie mogła rozwinąć w pełni swojego potencjału. Zwróć szczególną uwagę na jakość swojej armii, gdyż sama ilość oddziałów nie wystarcza do sukcesu. Pamiętaj, że nie będziesz stanie wymyślić wszystkiego i dlatego nie staraj się rozpoczynać badań w każdej dziedzinie, gdyż Cię na to po prostu nie będzie stać. Niektórym państwom po prostu pewne technologie nie są potrzebne, o czym się dowiesz, gdy przeczytasz kolejne części poradnika. Poniżej przedstawiam garść statystyk potrzebnych, by się zorientować, które państwa wybrać na początku rozgrywki, a które stanowią wyzwanie dla już wprawionego w bojach stratega. Bardzo przydatna jest też tabelka pokazująca najbardziej intratne prowincje jakie można zdobyć w tej grze. Staraj się ich mieć jak najwięcej w swym imperium. Natomiast część właściwą mojego artykułu stanowią porady dla każdego z 7 najważniejszych państw z osobna, o czym już wyżej wspomniałem

Miejsca, które powinny interesować każdego gracza najbardziej, czyli najsilniejsze 25 prowincji w 5 dziedzinach: produkcji węgla, stali, ropy, gumy i punktów IC:

Węgiel		Stal		Ropa		Guma		IC	
Charleston	525	Gällivare	200	Maracaibo	220	Kuala Lumpur	400	New York	45
Newcastle	520	Charleston	160	Houston	216	Kota Baharu	345	Chicago	40
Louisvill	444	Kiruna	150	Dallas	200	Batavia	100	Cleveland	35
Cardiff	280	Pittsburgh	140	San Antonio	200	Medan	80	Boston	35
Pittsburgh	240	Sheffield	120	Los Angeles	200	Palembang	80	Philadelphia	35
Norfolk	165	Newcastle	80	Tulsa	190	Colombo	80	Tokyo	35
Münster	160	Cleveland	80	New Orleans	150	Yogyakarta	70	Los Angeles	30
Hannover	160	Vitória	80	Baku	150	Saigon	60	Atlanta	30
Köln	150	Metz	80	Albuquerque	120	Banjuwangi	50	Berlin	30
Saarbrücken	150	Jinzhou	80	Mosul	80	Dumai	50	London	28
Breslau	150	Changsha	80	Banjuwangi	80	Padang	50	Manchester	27
Cleveland	125	Nashville	80	Ploiesti	65	Oosthaven	50	Detroit	25
Oppeln	120	Birmingham	80	Cheyenne	60	Monrovia	40	Pittsburgh	25
Chicago	105	Sendai	80	Basrah	60	Surabaya	40	San Fransisco	25
Mobile	105	Santiago	80	Monterrey	40	Trang	30	Washington D.C.	25
Vitória	100	Handan	80	Bagdad	40	Calicut	25	Indianapolis	25
Arlon	100	Minneapolis	80	Kuwait	40	Jesselton	20	St. Louis	25
Essen	100	Sudbury	80	Kirkuk	40	Bandar Seri	20	Houston	25
Kalmar	100	Murmansk	80	Denver	40	Freetown	20	Buenos Aires	25
Xianyang	100	Stalino	80	Kansas City	40	Moulmein	20	Birmingham	25
Newcastle	100	Chkalov	80	Abadan	40	Kuching	20	Paris	25
Bologna	90	Pervouralsk	80	Kirovabad	40	Boa Vista	15	Bruxelles	25
Calgary	80	Mangalore	80	Cumana	30	Porto Velho	15	Leningrad	25
Reims	80	Kuldja	80	Port of Spain	30	Rio Branco	15	Moskva	25
Metz	80	Guiyang	80	Jesselton	30	Stanleyville	15	Budapest	22

Ilość generałów (marszałków) armii lądowych z uwzględnieniem ich poziomu w 1936:

Państwo	poziom 0	poziom 1	poziom 2	poziom 3	poziom 4	poziom 5	Suma
ZSRR	0	1289	253	63	11	1	1617
Japonia	0	316	77	33	7	0	433
USA	0	286	88	11	3	0	386
Niemcy	0	225	225	36	5	2	268
Wielka Brytania	0	252	252	10	2	1	266
Francja	10	35	35	5	1	0	143
Włochy	0	20	20	4	0	0	86

Ilość admirałów marynarek wojennych z uwzględnieniem ich poziomu w 1936:

Państwo	poziom 0	poziom 1	poziom 2	poziom 3	poziom 4	poziom 5	Suma
ZSRR	2	1	0	1	0	0	4
Japonia	0	17	55	8	2	3	85
USA	67	9	25	4	2	0	107
Niemcy	0	0	29	13	3	0	45
Wielka Brytania	0	1	78	1	1	1	82
Francja	9	0	0	0	0	0	9
Włochy	0	22	5	1	0	0	28

Ilość generałów (marszałków) sił powietrznych z uwzględnieniem ich poziomu w 1936:

Państwo	poziom 0	poziom 1	poziom 2	poziom 3	poziom 4	poziom 5	Suma
ZSRR	13	58	19	6	0	0	99
Japonia	0	8	12	5	0	0	25
USA	0	12	6	1	0	0	19
Niemcy	0	0	24	4	3	1	32
Wielka Brytania	0	0	63	2	2	2	69
Francja	99	1	7	3	0	0	110
Włochy	0	0	1	0	0	0	1

Podstawowe dane ekonomiczne 7 najważniejszych państw w 1936 roku:

Państwo	liczba prowincji	IC	Węgiel	Stal	Guma	Ropa	Rekruci
ZSRR	181	359	1242	710	0	336	135
Japonia	53	185	550	405	0	10	84
USA	67	854	2108	750	0	1506	365
Niemcy	30	315	1255	280	0	15	166
Wielka Brytania	169	287	1240	460	990	115	160
Francja	133	192	451	365	150	5	152
Włochy	39	132	495	75	0	0	20

Niemcy

Po pierwsze musisz sobie zdać sprawę, że Twoja armia nie jest jeszcze tak wielka by marzyć o podboju. W 1936 roku wg. wielu historyków reakcja militarna państw alianckich, czyli przede wszystkim Francji na remilitaryzację Nadrenii skończyła by tak błyskotliwie rozwijającą się karierę Adolfa Hitlera. Gustaw Le Bon, francuski myśliciel konserwatywny kiedyś powiedział bardzo ważne zdanie - "Los ludzi bardziej zależy od ich charakteru niż od inteligencji". To właśnie charakteru brakowało francuskim politykom i wojskowym, co ostatecznie prowadziło do tego, iż Niemcy przez okres do 1939 mogły pozwolić sobie na o wiele więcej, niż by to się mogło z pozoru wydawać. Pamiętaj jednak, że to jest gra i komputerowy przeciwnik może się zachować inaczej niż to było w rzeczywistości i zaatakować Cię w najmniej oczekiwanym momencie, dlatego na początku gry odradzam jakiegokolwiek wojownicze zapędy. Podobnie się ma z marynarką wojenną, która jest mała i w praktyce nie liczy się w starciu z jej odpowiednikami z Anglii, czy Stanów Zjednoczonych. Możesz oczywiście starać się załatać tę lukę, ale wtedy zapomnij o tym, że wygrasz na lądzie. Dlatego odpuść sobie Kriegsmarine, bo inaczej nie będziesz w stanie skupić się na prawdziwych celach, czyli poszukiwaniu przestrzeni życiowej dla swych obywateli. Siły powietrzne III Rzeszy Niemieckiej są dopiero w stanie rozbudowy i w tej chwili jeszcze nie stanowią zgranej i sprawnie działającej lotniczej maszyny. Ale w przeciwieństwie do Marynarki rozwój Luftwaffe jest kluczem do późniejszych sprawnych i szybkich podbojów i do realizacji doktryny szybkiego zwycięstwa, czyli popularnie zwanego Blitzkriegu. Na początku gry rzuca się od razu w oczy dość sprawnie działająca gospodarka, jest silna i gotowa produkować swojemu wodzowi tak potrzebne do podbojów Dywizje. Jest jednak jeden problem... Niemcy mają bardzo ograniczone ilości surowców naturalnych, a bez tego nie można w pełni wykorzystać potencjału przemysłowego Niemiec. Tak więc jednym z najważniejszych zadań przed Tobą będzie zapewnienie bezpiecznych dostaw ropy naftowej i gumy.

Po pierwsze nie martw się o Twoją Pojemność Przemysłową (Industrial Capacity, w skrócie IC). Nowe punkty IC zdobędziesz poprzez podboje, natomiast najważniejszym problemem będzie dążenie do podbicia tych terytoriów, które dostarczają tak potrzebne Ci surowce. Istotne jest, byś przez całą grę chronił swoje macierzyste tereny przed ewentualnymi bombardowaniami aliantów, gdyż Twoje na wskroś niemieckie tereny są fundamentem niemieckiej gospodarki. Tak więc jak najszybciej zainteresuj się inwestycjami w dziedzinie ulepszenia swoich samolotów przechwytyjących i myśliwców. Ale na początku, kiedy jeszcze te technologie nie są rozwinięte zacznij budowę stanowisk przeciwlotniczych w Zagłębiu Ruhry, serca przemysłowego Nazistowskich Niemiec.

Jak natomiast na początku gry zapewnić gospodarce niemieckiej dostateczną ilość surowców naturalnych...? Jediną możliwością jest handel międzynarodowy. Zacznij sprzedawać węgiel w zamian otrzymując ropy naftową i gumę w przeliczeniu, że za 3 jednostki "czarnego złota" będziesz otrzymywał 1 jednostkę ropy, natomiast ratio przy wymianie na gumę utrzymuj na poziomie 4:1. Oczywiście w miarę rozwoju technologicznego i podboju terytoriów obfitujących w brakujące surowce (szczególnie chodzi tu o ropy, bo pokłady gumy znajdują się generalnie w odległej środkowej Afryce) będziesz mógł po kilku latach zmniejszyć ilość sprowadzanych surowców. Upewnij się, czy aby na pewno ilość dostępnych punktów IC zaspokaja w pełni potrzeby konsumenckie. Trzymanie stopnia niezadowolenia społecznego na zerowym poziomie jest jedną z ważniejszych czynności w tej grze. Każdy dodatkowy punkt procentowy powoduje drastycznie negatywne efekty dla Twojej maszyny przemysłowej. Jeśli już będziesz musiał na jakiś czas ograniczyć wydatki budżetowe w tym dziale, to zaraz po tym natychmiast postaraj się zrekompensować to swoim obywatelom. Na początku ważne też jest ustanowienie co najmniej dwóch konwojów, jednego z, drugiego do Wschodnich Prus, dzięki czemu jednostki wojskowe tam stacjonujące będą dostatecznie zaopatrzone, a także będziesz mógł sprowadzić, małe, ale jakże potrzebne ilości ropy naftowej.