

Hearts of Iron III

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Hearts of Iron III

autor: Mikołaj „Tym3k” Tymiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Paradox Interactive, Wydawca Paradox Interactive, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Początek	4
Wybór państwa	4
Planowanie	6
Statystyki z roku 1936	7
Prowincje	9
Bogactwa świata	9
Bogactwa Europy	11
Porady ogólne	13
Porady szczegółowe	15
Wstęp	15
Wielka Brytania	15
Niemcy	16
Francja	18
Włochy	20
Polska	22
Polityka	23
Dyplomacja	26

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



Wprowadzenie

Najnowsza gra produkcji Paradox Interactive pt. *Hearts of Iron III*, tak jak i jej poprzednie części, jest skomplikowana i bardzo rozbudowana. Chyba nie przesadzę, jeśli dodam, że wykorzystując wszystkie dostępne opcje (kombinacje) możemy dojść do końca tej gry przemierzając tysiące, jeśli nie więcej, dostępnych dróg. Niniejszy poradnik skierowany jest głównie do graczy początkujących, zainteresowanych ową pozycją, lecz mogących mieć z rozgrywką pewne trudności. Mimo wszystko gracze średniozaawansowani także powinni tu znaleźć coś co pomoże im w ich kolejnych podbojach.

Oprócz przedstawienia najważniejszych i zarazem kluczowych elementów gry związanych m.in. z pierwszymi krokami, wyborem państwa, zawarłem tu także zbiór cennych rad oraz wskazówek. Niemniej jednak zupełni nowicjusze w świecie *Hearts of Iron* powinni najpierw zapoznać się z wbudowanym w grę samouczkiem. W przejrzysty sposób zapoznaje on nas m.in. z interfejsem, wyjaśnia co znaczą poszczególne ikonki i opcje oraz opowiada o zasadach rządzących *Hearts of Iron III*. Poradnik pisałem, bazując na angielskiej wersji językowej gry oznaczonej numerkiem 1.1b.

Mikołaj „Tym3k” Tymiński

Początek

W y b ó r p a ń s t w a

Grę możemy zacząć od początku czyli od 1 stycznia 1936 roku lub od jednej z późniejszych dat. Po podjęciu decyzji, która z opcji odpowiada nam najbardziej, staniemy przed wyborem naszego państwa. *Hearts of Iron III* oferuje graczowi w tym zakresie trudny wybór, ponieważ mamy tu do dyspozycji prawie wszystkie, jeśli nie wszystkie państwa świata z ówczesnych czasów. Pisząc ten poradnik, wybierając kraj jakim miałem rządzić, brałem pod uwagę jedynie te duże położone na kontynencie europejskim. Czemu? Przede wszystkim dlatego, że to w środku Europy wybuchła II wojna światowa. Rozgrywka jest znacznie bardziej interesująca, gdy znajdujemy się, jeśli nie w sercu konfliktu, to przynajmniej tuż obok. Ponadto, panując nad dużym obszarem mamy na początku więcej możliwości działania i rozwoju, a nieprzyjacielowi podbicie nas powinno zająć trochę czasu. Mało tego, niewielkie państwa dysponują na początku bardzo małą liczbą ludzi (przyszłych żołnierzy) w porównaniu do tych większych. Uważam jednak, że da się grać każdym krajem - niezależnie od jego wielkości. Niektórymi gra się niezwykle ciężko i wolno, ale gdy nabierzecie więcej doświadczenia nic nie stoi na przeszkodzie by spróbować rozgrywki wszystkimi.



Mapa Europy z 1 stycznia 1936 roku.

W związku z powyższym przygodę z grą proponuję rozpocząć obejmując rządy jednego z poniższych państw:

- Wielka Brytania
- Niemcy
- Francja
- Włochy

Należy również pamiętać, aby nie przesadzić w drugą stronę. Granie ogromnymi państwami takimi jak Związek Radziecki (i Stany Zjednoczone) także nie jest dość łatwe i przejrzyste - przynajmniej dla początkującego. Niezwykle trudno zabezpieczyć całą granicę ZSRR. Na dobitkę, równie trudno, jeśli nie trudniej, jest utrzymać stabilność tak wielkiego terenu. Bunty, rozmaite rewolty niszczą nasz przemysł - mają one ujemny wpływ na [IC \(Industry Capacity\)](#) czyli tzw. pojemność, zdolność przepustową przemysłu.

Jeśli czujemy się wielkimi patriotami możemy zacząć grać Polską, chociaż odradzam to początkującym. Nasza Rzeczpospolita znajduje się, jak zawsze, w złym położeniu geopolitycznym i ma stosunkowo słabo rozwinięty przemysł. Oczywiście, da się to zmienić, ale moim zdaniem gra II Rzeczypospolitą wymaga więcej doświadczenia - przede wszystkim doskonałego planowania.

P l a n o w a n i e

Jeszcze przed rozpoczęciem planowania, ale już po wyborze państwa i rozpoczęciu właściwej gry szybko zorientujmy się czym dysponujemy. Zaczniemy od przeglądu statystyk - danych. Z nich właśnie dowiemy się wiele nt. stanu naszej gospodarki, a co za tym idzie kondycji obszaru, nad którym władamy. Dlatego zwróćmy szczególną uwagę na: surowce, IC przepustowość przemysłu, pozyskiwane dobra bezpośrednio z naszego kraju (zaopatrzenie, paliwo, pieniądze), potencjalnych żołnierzy, punkty dyplomacji, wskaźnik oficerów i tzw. wskaźnik niezadowolenia (wskaźnik dysydentów). Naturalnie, zobaczmy również na mapie, gdzie rozlokowane są nasze wojska oraz jakim sprzętem i jaką infrastrukturą dysponujemy. Piszząc infrastruktura mam na myśli umocnienia (forty) na lądach i wybrzeżach, bazy lotnicze, stacje radarowe, działa przeciwlotnicze itp.

Planowanie - stanowi klucz do sukcesu w *Hearts of Iron III*, szczególnie jeśli zdecydowaliśmy się grać państwami słabszymi lub położonymi w trudnej sytuacji np. otoczonymi przez mocniejszych nieprzyjaciół. Swoje posunięcia gospodarcze i militarne powinno się rozpatrywać naprawdę z **dużym wyprzedzeniem**. I nie mam tu na myśli tygodni lub miesięcy, a całe lata. Na tej płaszczyźnie przydaje się także znajomość wydarzeń historycznych - choć w najnowszej produkcji Paradox Interactive nie jest to regułą i zbyt ufne podejście do biegu dziejów XX wieku jest w stanie nas zgubić. Planując, ustalmy m.in. kogo warto zaatakować, aby zyskać potrzebne nam surowce, kto jest dla nas największym zagrożeniem, jakie państwo chcemy zbliżyć do naszej frakcji (Axis, Allies lub Comintern) oraz z kim i jaką umowę dotyczącą wymiany handlowej zawrzemy (czyt. jakich surowców/produktów mamy deficyt, a jakich nadwyżkę). W naszym planie **musimy** uwzględnić temat dotyczący specjalizacji wojska. Wyspecjalizowanie naszej armii jest bardzo ważnym elementem rozgrywki *Hearts of Iron III*. Dlatego w poradniku jeszcze do tego aspektu powrócę.

Statystyki z roku 1936

Poniżej zamieszczam w tabeli dane państw europejskich i USA z 1 stycznia 1936 roku, poziom trudności: Normalny. Liczby te mogą się różnić w zależności od ów poziomu. Na trudniejszym będą odpowiednio mniejsze, na łatwiejszym odpowiednio większe. Muszę w tym miejscu zwrócić uwagę na pewną rzecz, najprawdopodobniej jest to błąd gry. Dość rzadko, ale zdarzało się, że po kolejnym uruchomieniu gry tym samym krajem na tym samym poziomie trudności i tym samym okresie jedna z danych np. dotycząca zaopatrzenia, bądź przemysłu była inna. Nowa liczba różniła się od starej w sposób znikomy tj. paroma jednostkami, bądź dziesiątką, ale chciałem na to zwrócić uwagę.

Dane dotyczą elementarnych wartości gospodarczych - określają one naszą siłę.

Państwo	Energia	Metal	Rzadkie minerały	Ropa	IC	Pieniądze	Potencjalni żołnierze
Wielka Brytania	29727	14785	7342	14617	4/159/79	716	357
Francja	21195	10692	5288	10524	2/108/64	486	640
Niemcy	26921	13242	6617	13023	28/141/112	657	413
Włochy	10260	5190	2609	5119	3/69/58	259	393
ZSRR	33496	16481	8223	15995	13/178/124	801	938
Polska	8578	4283	2126	4191	15/47/25	212	217
U.S.A	52817	26162	12981	25974	37/284/170	1278	994
Portugalia	4151	2090	1044	2050	6/23/10	104	84
Hiszpania	8809	4447	2234	4368	4/44/22	221	193
Irlandia	2713	1370	683	1338	4/15/7	68	20
Dania	3251	1633	817	1604	6/18/9	82	45
Belgia	5606	2803	1400	2763	9/31/17	140	42
Holandia	6489	3242	1621	3208	10/36/21	162	39
Szwajcaria	3437	1731	865	1694	4/19/10	86	30
Austria	4350	2192	1091	2141	3/24/13	108	55
Norwegia	2898	1458	728	1426	5/16/8	73	56
Szwecja	4685	2408	1188	2317	5/26/13	118	77
Finlandia	3252	1637	825	1604	4/18/9	81	63
Estonia	1077	548	274	536	1/6/3	28	20