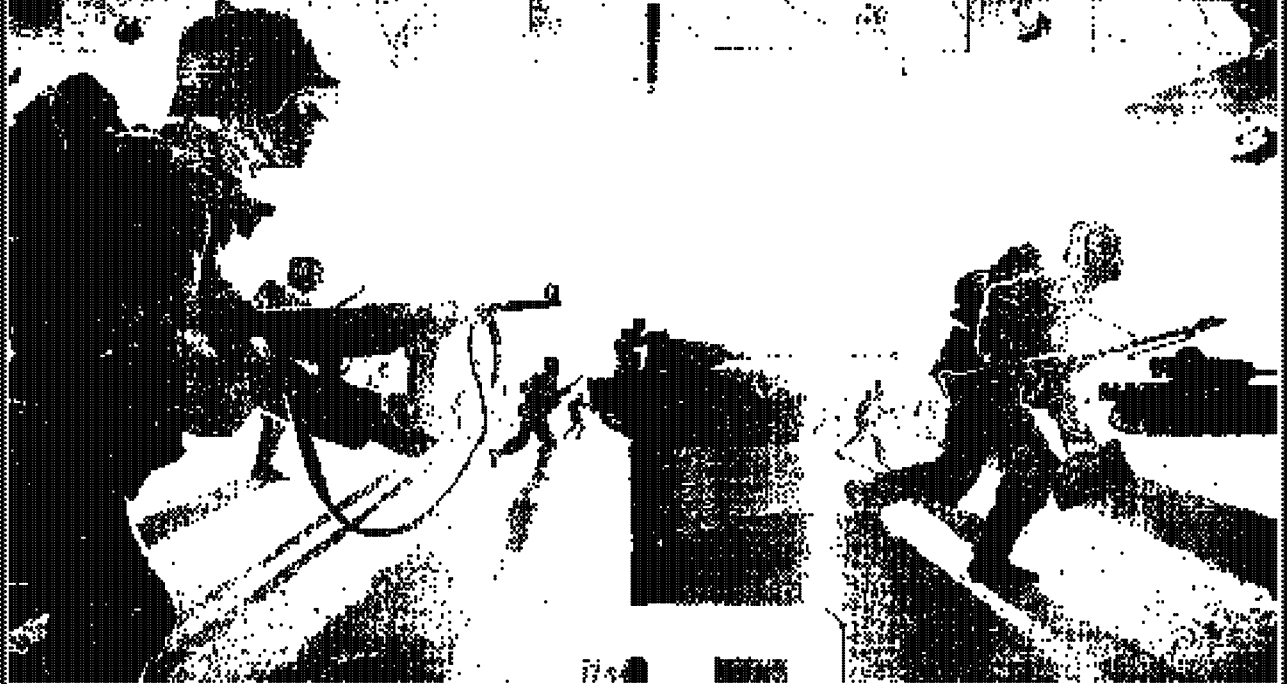


**THE WAR IN EUROPE: 1939-45**

# STANDARD ARMS ELECTRONICS

TM



# OBSAH:

Úvod .....	3
Přehled o hře .....	3
Invaze do Polska .....	5
Slovník pojmů .....	8
Příprava ke hře .....	9
Fáze posil a náhrad .....	10
Fáze produkce/výzkumu a vývoje .....	11
Pozemní možnosti .....	13
Námořní možnosti .....	16
Letecké možnosti .....	18
Volby VIEW a DISK .....	20
Bojová fáze a přehled ztrát .....	21
Další pravidla .....	22
Příklady, pokyny a poznámky ke hře .....	23
Dodatky .....	25

# 1.0 Úvod

## 1.1 Přehled

**Storm Across Europe** je obsáhlá strategická hra odehrávající se v Evropě v době 2. světové války. Můžeš si zvolit, zda budeš hrát za Německo, Spojence či Sovětský Svaz. Zbývající 2 strany, např. Spojence a Sovětský Svaz pak bude ovládat počítač. Tuto hru může hrát 1, 2, ale i 3 hráči. Rozhoduješ o všech pozemních, námořních a vzdušných operacích na územích, která ovládáš. Navíc můžeš provádět hospodářské operace na těchto územích (Půjčka a pronájem, produkce, výzkum a vývoj, atd.).

Hra se ovládá joystickem a nabízí jemné posouvání mapy, která je přibližně 8 obrazovek veliká. Mapa zobrazuje 37 zemí a kolonií rozdělených do 224 strategických oblastí. Každé toto území může mít 1 z mnoha barev; když je území dobyt, změni svou barvu na barvu náležící dobyvateli. Ačkoliv se pravidla mohou zdát dlouhá a složitá, hra probíhá velmi rychle. Je užitečné znát všechna pravidla ještě před začátkem hry, ale jsou zde i rychlejší způsoby, jak se hru naučit. Pravidla provázejí jednotlivé sekvence hry; tedy způsob, jak se naučit tuto hru, je přečíst si každou sekci před tím, než se dostaneš k tomuto bodu ve hře. Navíc tato pravidla jsou sepsána stylem výuky, takže nebude těžké si je po chvíli osvojit.

## 1.2 Natažení hry

Tato hra není nijak fyzicky chráněna proti kopírování. Nicméně obsahuje ochranné testovací otázky, které se objevují v průběhu hry. Tyto otázky mohou být lehce zodpovězeny po nahlédnutí do tohoto manuálu.

## Spuštění hry na počítači COMMODORE 64:

Zasuň joystick do portu 2, zapni disk. jednotku a počítač. (Vlastníš-li COMMODORE 128, podrž při zapnutí počítače klávesu G.) Vlož disketu s hrou do disk. jednotky a napiš LOAD"\*",8,1 a stiskni RETURN. Jakmile se objeví na obrazovce hlášení READY, napiš RUN a stiskni RETURN.

## 1.3 Ovládání systémem výběru

Obrazovka je rozdělena na 2 části, vrchní část obsahuje mapu a spodní část obsahuje textovou plochu, kde je menu.

Hra je řízena pomocí menu, která se obsluhují joystickem. Byla-li v menu vybrána některá možnost, objeví se inverzně. Pro zvolení jiné možnosti pohni joystickem. Pokud je možnost, kterou sis zvolil, inverzní, stiskni tlačítko k její aktivaci. Týká-li se volba mapy, počítač umístí na všechna území možného výběru speciální značky. Pak musíš pohnout kurzorem na značku toho území, na kterém chceš svou volbu provést a stisknout tlačítko.

**Důležité:** Rutinu vyžadující po tobě volbu nějakého území můžeš v případě potřeby opustit. Posuň kurzor úplně na horní či dolní linii mapy, stiskni tlačítko a vrátíš se do předcházejícího menu. To funguje pokaždé, když musíš provést volbu na některém území mapy.

**1.31 Joystick:** Jsi-li v menu, které vyžaduje přesun většího počtu bodů (přesun, útok, výměna vojenských sil, atd.), můžeš použít následující funkce na joysticku:

Nahoru	přidá 10 bodů
Dolů	ubere 10 bodů
Vpravo	přidá 1 bod
Vlevo	ubere 1 bod

## 1.4 Ukládání a nahrání hry

Hru můžeš uložit volbou DISK OPTIONS během Strategické fáze. Také můžeš stejným způsobem uloženou hru nahrát do počítače. Uloženou hru lze nahrát také volbou SAVED GAME v prvním menu, které se objeví po spuštění hry.

# 2.0 Přehled o hře

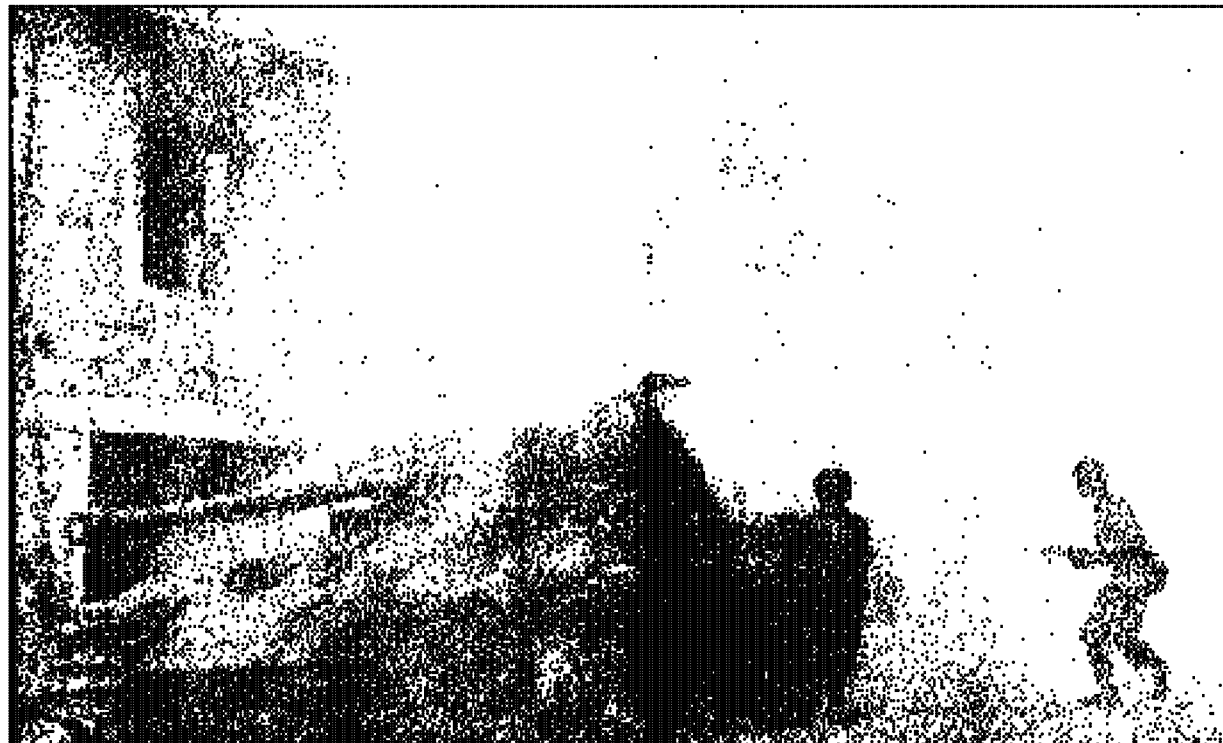
## 2.1 Sekvence hry

Každý tah ve hře zahrnuje jedno období (3 měsíce) skutečného času a tahy se uskutečňují v tomto pořadí:

1. Německo (včetně menších spojenců)
2. Spojenci
3. Sovětský Svaz

Každý tah hráče sestává z několika fází, které jsou vypány níže v pořadí, v jakém následují. (Za názvem fáze je uvedena sekce pravidel, ve které se lze o této fázi více dočíst.)

**A. Fáze posil a náhrad (sekce 6.0):** Během této fáze umisťuješ posily vytvořené v průběhu předchozí fáze produkce a



### Zničený německý tank Panther stojící na cestě

provádíš náhrady za ztráty z poslední bojové fáze.

**B. Produkční fáze-fáze výzkumu a vývoje (sekce 7.0):** Tato fáze se vyskytuje pouze během jarního tahu v každém roce. Počítač vykalkuluje počet hospodářských bodů nashromážděných na územích, která ti patří. Ty pak tyto body použiješ k nákupu jednotek nebo ke zvýšení technické úrovně tvých zbraní.

**C. Strategická fáze:** V průběhu této fáze nařizuje svým pozemním, námořním a leteckým jednotkám plnění akcí. Kromě bojových možností máš přístup k dalším volbám, které si můžeš volit v jakémkoliv pořadí a počtu během tvého tahu. Některé akce jsou provedeny hned a některé až v průběhu bojové fáze. Jakmile zvolíš bojové možnosti, tvůj tah je ukončen. Možnosti přístupné v této fázi.

**Land Option (sekce 8.0):** Můžeš vytvořit či zrušit armády a dávat jim příkazy.

**Naval Option (sekce 9.0):** Dáváš příkazy svým námořním jednotkám.

**Air Option (sekce 10.0):** Dáváš příkazy svým leteckým jednotkám včetně raket a A-bomb, je-li to možné.

**View Option (sekce 11.0):** Zvolíš-li tuto

volbu, máš možnost zjistit úrovně hospodářských bodů jednotlivých území nebo informace o jednotlivých územích. Navíc si můžeš nechat vyvolat na obrazovku pohled na celou Evropu, kde bude vyznačeno, která strana ovládá která území.

**Combat Option:** Uzavírá Strategickou fázi a přechází na Bojovou fázi.

**Disk Option (sekce 11.0):** Po zvolení této možnosti můžeš ukládat či nahrát pozici hry, formátovat datový disk nebo zobrazit directory tohoto disku.

**D. Bojová fáze a zprávy o obětech (sekce 12.0):** Jakmile ukončíš zadávání příkazů svým jednotkám, postupuješ do této fáze, kde jsou tvé příkazy vyplňovány. Když je boj u konce, na obrazovce se vypíše tvé ztráty a odhad ztrát nepřítele. Také se zobrazí síla a umístění všech tvých armád a pak končí tvůj tah.

### 2.2 Podmínky k vítězství

Hra pokračuje dokud nejsou dobyty všechny nepřátelské země nebo do léta 1945, kdy je podle množství území ovládaných Německem stanovena úroveň vítězství. Když je dobytá země, všechny její armády a spřátelená vojska

kapitulují. Jak je nepřátelská země dobytá, závisí na jednotlivé zemi:

- \* Německo je dobyt, jsou-li obsazena všechna německá území.
- \* Menší spojenci Německa jsou dobytí, je-li obsazeno jejich hlavní město.
- \* Sovětský Svaz je dobyt, pokud je obsazena Moskva (území 200), Leningrad (území 179), Stalingrad (území 209) a jedno z následujících území podél východní části mapy: území 218, 219 nebo 220.
- \* Spojenci jsou: Polsko, Británie, Francie a Spojené státy.
- \* Spojené státy nemohou být nikdy dobyt.
- \* Francie je dobytá, je-li obsazena Paříž, území 123 a jedno z následujících území: 126, 127, 129 nebo 130. Pokud se tak stane, Vichy France a náhodně vybrané francouzské kolonie připadnou Německu.
- \* Británie je dobytá tehdy, když je obsazen Londýn (území 0) a jedno z území 4 nebo 5.
- \* Polsko: V prvním tahu (Vpád 1939), pokud je Varšava (území 73) obsazena Německem a Německo nevstoupilo na území 75-79, případnou Německu území 69-74 a Sovětskému Svazu případnou území 75-79, 22-25, 84 a 86. Pokud nepadlo Polsko v prvním tahu, je dobyt pouze jsou-li obsazena všechna území.

Poznámka: Nezapere-li Německo Polsko v prvním tahu, bude to mít za následek nepatrné zvýšení sovětské produkce.

Důležité: Je-li dobytá Francie, Polsko či Británie, všechny spojenecké armády nacházející se na dobytých územích a jejich koloniích jsou považovány za zajaté a rozpuštěné. Je-li dobyt Sovětský Svaz, všechna sovětská vojska jsou zničena. Jsou-li dobytá území německých spojenců, jsou zničeny všechny armády, které se na územích nacházely. Tzn., že pokud jsou německé armády na hranicích právě dobyté země, je území stále považováno za německé a zničená jsou pouze vojska německých spojenců.

### 3.0 Invaze do Polska

Tato část tě uvede do vlastní hry. Právě jsi dočetl předchozí 2 kapitoly. Ačkoliv se v této sekci dozvíš, jak hru hrát, nejsou zde uvedeny všechny možnosti, se kterými se můžeš setkat. Budeš-li potřebovat v průběhu hry další vysvětlivky k některým bodům hry, nahlédni do hlavní části pravidel.

Tato sekce je především první tah Německa v prvním historickém scénáři. Pokud jsi splnil tuto sekci, splníš všechny fáze (kromě jedné) kompletního tahu hráče. Jelikož produkční fáze a fáze výzkumu a vývoje probíhá pouze na jaře a hra začíná na podzim, je tato fáze vynechána.

Nahrej hru tak, jak je uvedeno v sekci 1.2. Ujisti se, že je joystick zasunutý v portu 2. Jakmile se objeví titulní obrazovka, stiskni tlačítko. Pak uvidíš obrazovku nabízející možnosti:

NEW GAME                      SAVED GAME

s bílým nápisem NEW GAME. Pohni joystickem vlevo a vpravo a uvidíš, jak zběhá buď nápis vlevo nebo vpravo. Zvol NEW GAME (musí být bílý) a stiskni tlačítko. Tímto způsobem se pohybuje ve většině menu ve hře: pohybem joysticku a následným stiskem tlačítka.

Na obrazovce se nyní objeví:

SCENARIO BUILDER PART 1

INDICATE THE YEAR (AUT 39)

Stiskni tlačítko, čímž jsi právě zvolil, že budeš hrát první historické období, které začíná na podzim 1939.

Další obrazovka ti nabídne výběr tří možností, z nichž jedna je EXIT; další možnosti můžeš vybrat, pokud si přeješ změnit scénář nebo vytvořit svůj vlastní. Doporučuje se to ovšem dělat pouze tehdy, jsi-li již dokonale obeznámený s hrou a víš, jaký vztah mají jednotlivé části mezi sebou.

Počítač se tě zeptá, zda opravdu chceš zvolit EXIT (CONFIRM EXIT). To je pro případ, že bys chtěl svou volbu ještě zrušit. EXIT potvrdíš pomocí YES.

Dále postupuješ na Scenario Builder Part 2; používá se k modifikaci mnoha proměnných hodnot, které se ve hře využívají. Zvol EXIT k postupu na startovací sekvenci.

Startovací sekvence je série otázek, na které máš odpovědět; to ti dovoluje udělat ve scénáři nepatrné úpravy. Též zvolíš, které strany bude ovládat počítač.

Stiskni tlačítko. Nyní ti počítač položí sérii otázek týkajících se hodnot, se kterými začíná Německo; jako odpověď na první otázku zvol NO. Další tři otázky mají číselný charakter; prozatím zvol pro každou z nich 0.

Jakmile ukončíš nastavení hodnot pro Německo, dostaneš se k obrazovce informující tě o tom, že následovně se budou volit hodnoty Spojenců. Stiskni RETURN. Odpověď na otázku určuje, zda Spojence bude ovládat počítač nebo jiný hráč. (Tato otázka nepřipadá v úvahu pro Německo, jelikož to musí ovládat vždy hráč.) Zvol YES k výběru ovládání počítačem.

Pak následují stejné otázky jako pro Německo, odpověz na ně stejně. Rovněž následují ty samé otázky i pro Rusko. Opět na ně odpověz shodně. Ujisti se, že jsi pro Rusko zvolil ovládání počítačem.

Jakmile jsi hotov se všemi třemi stranami, objeví se obrazovka shrnující všechny volby, které jsi vytvořil. Vše by mělo být 0 nebo NO, kromě COMP PLYR, kde by mělo být \*\* pro Německo a YES pro další 2 hráče. Pokud tomu tak není, vyber NO k návratu zpět a proved' znovu celou startovací sekvenci; pokud vše souhlasí, zvol YES k začátku hry. Ujisti se, že v disketové jednotce je horní strana diskety.

Nyní jsi připraven k zadávání příkazů německým jednotkám. Tvým cílem je kapitulace Polska. Toho docílíš zadáváním příkazů svým jednotkám, které je pak vyplňují v následující bojové fázi. Některé z příkazů (jako třeba TRANSFER), které budeš zadávat svým jednotkám, nejsou ve skutečnosti nezbytné ke splnění tohoto cíle, ale jsou dány jako osvětlení, jak to udělat.

První menu, které uvidíš, je tzv. hlavní menu. Můžeš si zvolit jednu z 6-ti možností:

LAND, NAVY a AIR: Umožňují ti zadávání příkazů příslušným typům jednotek (pozemní, námořní, letecké).

VIEW: Umožňuje ti získat různé informace na mapě.

COMBAT: Opouští strategickou fázi a spouští bojovou fázi.

DISK: Umožňuje nahrávat uloženou hru, ukládat hru, formátovat disk nebo prohlédnout directory SAVE GAME Disku.

Všechny položky, kromě COMBAT, můžeš vybrat libovolněkrát. Jakmile aktivuješ COMBAT, tvůj tah končí.

Zvol VIEW a z menu vyber OPER. Na mapě se objeví políčka a počítač se tě zeptá na cíl. Pohni joystickem, kurzor se objeví na mapě. Umísti kurzor přesně na jedno z políček na mapě a stiskni tlačítko.

Když jsi zvolil území v operačním výhledu, zobrazí se shora dolů na obrazovce následující informace:

- \* Kdo ovládá území
- \* Jaký typ terénu je na území
- \* Počet populace a surového materiálu na území
- \* Pokud je to přátelské území, počet posádky a průmyslových bodů

Stiskni tlačítko návratu do VIEW menu a zvol STRAT. Mapa se změní na celistvou mapu Evropy a barvami je vyznačeno, kdo ovládá jednotlivá území. Německem ovládané země jsou šedé, Spojenci mají oranžovou a Sovětům připadá červená. Neutrální území jsou světle modrá. Znovu stiskni tlačítko a uvidíš, která území obsahují armády a opevnění.

Ještě jednou stiskni tlačítko k návratu do VIEW menu. Teď se pomocí EXIT vrať do hlavního menu.

Nyní budeš zadávat příkazy svým armádám. K okupaci Polska nepotřebuješ použít svou flotilu ani letecké jednotky, ačkoliv bys mohl. I když se příkazy, které jim zadáš, mohou lišit od těch, které dáš pozemním jednotkám, průběh bude stejný. Prozatím tedy nechej své námořní a letecké jednotky být a zvol LAND.

Z LAND menu máš vedle EXIT ještě 2 volby: STG.MOVES (strategické pohyby) a STAFF CHANGES (změna štábu). Zvol nejprve STAFF CHANGES a pak CREATE ARMY ze STAFF menu. Všude, kde ovládáš území, ale nemáš armádu, uvidíš políčko. Nyní zvol cíl; pohni kurzorem na tankovou jednotku ve východním Prusku (území 167) a stiskni tlačítko. Nyní musíš vybrat armádu. Pokud pohneš joystickem, budeš vybírat mezi všemi dostupnými armádami. Zvol 7th ARMY (7. armádu). Když se vrátíš do STAFF menu, zvol EXIT.

Nyní vyber STG.MOVES. Uvidíš menu, které ti nabízí volbu mezi MOVE ARMY (posun armády) a TRANSFER garrison (přeskupení posádky). Zvol MOVE ARMY. Posuň kurzor mimo východní Prusko; uvidíš, že symbol tanku byl nahrazen symbolem označujícím, že na území je více než 1 armáda. Vrať kurzor zpět na území a stiskni tlačítko, pak vyber 1st ARMY (1. armádu).

To, co nyní uvidíš, je hlavní army menu. Ukazuje, že tato armáda je označena jako armáda A. Také ukazuje počet každého z typů bodů síly v armádě. Navíc jsou zde různé možnosti, které lze z tohoto menu zvolit:

MOVE: umožňuje pohyb armády uvnitř přátelských území  
ATTK: umožňuje ti poslat armádu na nepřátelské nebo neutrální území  
CHNG: dovoluje změnit stav bodů síly u letecké a pozemní podpory  
TRF: umožňuje přesouvat body síly mezi jednotkami  
INFO: podává informace o jednotkách a mapě, včetně výkonnosti armády  
REWV: podává přehled příkazů pro armádu pro tuto fázi

Zvol TRF a jako cíl nech kurzor tam, kde je a stiskni tlačítko. Vyber 7. armádu (tu, kterou jsi zrovna vytvořil). Nyní uvidíš počet a typy bodů síly pro 1. armádu-horní řada čísel, a pro 7. armádu (vše je 0)-spodní řada. Posuň kurzor na symbol tanku a stiskni tlačítko. Číslo ve 2. řadě je nyní zvýrazněné. Pohybuj joystickem, dokud číslo není 5 a znovu stiskni tlačítko. Nyní jsi přesunul 5 bodů síly z 1. armády do 7. armády. Opusť toto menu (EXIT). Uvidíš, že 1. armáda má teď pouze 15 silových bodů.

Teď dej příkaz k útoku. Zvol ATTK z ARMY menu a pak vyber LAND ATTACK (pozemní útok). (Jelikož tato armáda je v přístavu s flotilou, mohla by podniknout obojživelný útok. Speciální možnosti útoku se neobjeví, pokud to je nemožné.)

Nyní se na všech územích, na která může jednotka zaútočit, objeví políčka. Zvol území přesně na jih (území 71) od východního Pruska. Jelikož toto je podzim, armáda může útočit na 2 území (viz sekce 8.71); jakmile jsi jednou zvolil území 71, na všech územích, na která se armáda může odsud přesunout, se objeví políčka. Vyber území Varšavy (73) jako příští místo k

útoku.

Znovu vyber 1. armádu ve východním Prusku. Zvol REWV. Nyní si můžeš prohlédnout příkazy, které jsi armádě dal. Pro změnu příkazů jednoduše zadej jednotce nové příkazy. Nyní opusť pomocí EXIT ARMY menu.

Vyber německou armádu na území 169 na západní straně Německa. Zvol MOVE z ARMY menu. Všechna přátelská území, na která se může jednotka přesunout, se vyznačí. Posuň kurzor na území 163 na jihu Dánska a stiskni tlačítko. Nyní bude tato jednotka útočit na Dánsko. Tímto způsobem může být pohyb mezi přátelskými územími zkombinován s útokem na nepřátelské teritorium. (A tímto lze Dánsko zabrat stejně jako Polsko v 1. tahu.)

Nyní proved' následující útoky s následujícími armádami na následující území:

- 2. armáda (B): z území 166 na území 70 a pak 72.
- 3. armáda (C): z území 166 na území 70 a pak 72.
- 4. armáda (D): z území 173 na území 74 a pak 73.
- 1. obrněná (E): z území 173 na území 74 a pak 73.

Nech 6. armádu (území 171) a 7. armádu (území 167) tam, kde jsou. Až ukončíš posun všech armád, vystup zpět do hlavního menu. (Jak bylo řečeno dříve, s námořními a leteckými jednotkami nemusíš pro útok na Polsko manipulovat, ovšem pokud chceš, můžeš s nimi experimentovat.) Jakmile jsi hotov, zvol COMBAT k postoupení do další části hry.

Počítač nyní spustí boj. Sestává z různých částí a jednotlivé části vždy spustíš stiskem tlačítka. Pro pozemní boj si též můžeš zvolit zapnutý či vypnutý zvuk. Když boj skončí, můžeš se podívat, jak dlouho každá bitva trvala a prohlédnout ztráty jednotlivých stran. Pokud je území zabráno Německem, jeho území změní barvu na šedou.

Pozn.: Pokud padne Varšava, všechna území na východ od ní změní barvu na červenou. Je tomu tak, protože Sověti mají tato území obsazená podle dohody mezi Německem a Sovětským Svazem. Ta území, která nejsou obsazena Sovětským Svazem

a na která nevstoupila ani německá vojska, případnou Německu, jelikož je Polsko okupováno.

Jakmile skončí všechny boje, zobrazí se přehled německých ztrát. Ukazuje, kolik bodů síly z každého typu jednotek bylo ztraceno při tvých taženích proti Polsku a Dánsku. Jelikož toto byl první tah prvního roku, celkové ztráty budou shodné se ztrátami za momentální tah. Po prohlédnutí tvých ztrát se zobrazí ztráty nepřítel.

Tvůj tah končí výpisem všech tvých armád, jejich momentálních pozic, počtu bodů síly a jejich momentální výkonnosti. Casem se naučíš nechávat jednotky odpočívat, když je budeš chtít udržet v efektivní útočné síle a jejich výkonnost bude zrovna snížena.

Tímto končí první tah Německa. Měl bys být schopen zabrat Polsko a Dánsko s minimálními ztrátami na své straně. Můžeš pokračovat ve hře pro nácvik, případně i s námořními a leteckými jednotkami. Jakmile se budeš cítit být obeznámen důkladně se všemi pravidly a systémem hry, můžeš začít. A mezi šesti scénáři, Scenario Builder a Start-up sekvencí můžeš vytvořit tolik variací, kolik budeš chtít.

## 4.0 Slovník pojmů

**Air Defence (letecká obrana):** Typ letecké jednotky, který patří spíše území než letecké základně. Tento typ jednotky brání území proti útoku nepřátelských bombardérů.

**Air Units (letecké jednotky):** Letecké základny a letecká obrana.

**Airbases (letecké základny):** Letecká jednotka sestávající z bombardérů, stíhaček, raket nebo A-bomb.

**Amphibious transports (obojživelná přeprava):** Přeprava vojsk užívaná k převozu přátelských jednotek během obojživelné invaze na nepřátelské území.

**Armies (armády):** Pozemní jednotky vytvořené z pěchoty, mechanizovaných, obrněných, výsadkových a protileteckých jednotek.

**Armor:** Mechanizované jednotky podporované středními a těžkými tanky.

**Bombers (bombardéry):** Střední a těžké bombardéry.

**CAP:** Zkratka pro COMBAT AIR PATROL (bojová letecká hlídka). Jednotky CAP budou bránit území proti útočícím

nepřátelským leteckým jednotkám.

**Destination (cíl):** Cílové území při přesunu jednotek nebo cílová jednotka při přesunu bodů síly.

**Economic points (hospodářské body):** Tyto body se používají k vytvoření nové jednotky nebo ke zvýšení technické úrovně tvých jednotek. Tento pojem zahrnuje body populace, body surového materiálu a průmyslové body.

**Enemy (nepřítel):** Jednotka či území, které ovládá protivník.

**Escorts (eskorty):** Lehké křižníky, torpédoborce a eskortní plavidla. Při obraně linií Půjčky a pronájmu reprezentují protiponorkové jednotky.

**Fighters (útočníci):** Stíhačky a útočná letadla.

**Fleets (flotily):** Velké lodě jako bitevní lodě, těžké křižníky a křižníky.

**Fortifications (opevnění):** Velké obranné pozice jako např. Maginotova linie nebo Atlantická zeď.

**Friendly (přítel):** Jednotka nebo území, které ovládáš.

**Garrisons (posádky):** Typ pozemních jednotek, které patří spíše území než armádě. Jsou to vojska druhé linie, policie či bezpečnostní síly.

**Infantry (pěchota):** Vojska přední linie. Každý bod síly představuje 4000 až 6000 baterií.

**Land Units (pozemní jednotky):** Armády a posádky.

**Lend Lease (Půjčka a pronájem):** Hospodářské body (průmyslové body nebo body za surový materiál) zaslané každý rok z USA do Anglie. Spojenci mohou uzavřít smlouvu o Půjčce a pronájmu se SSSR.

**Mechanized (mechanizovaná):** Mobilní pěchota převážena obrněnými transportéry, auty a lehkými tanky.

**Mission (mise):** Uložit jednotce misi je to samé, jako jí dát rozkazy.

**Naval Transports (námořní doprava):** Nákladní, obchodní a transportní lodě užívané k převozu pozemních jednotek a zásobování přátelských přístavů.

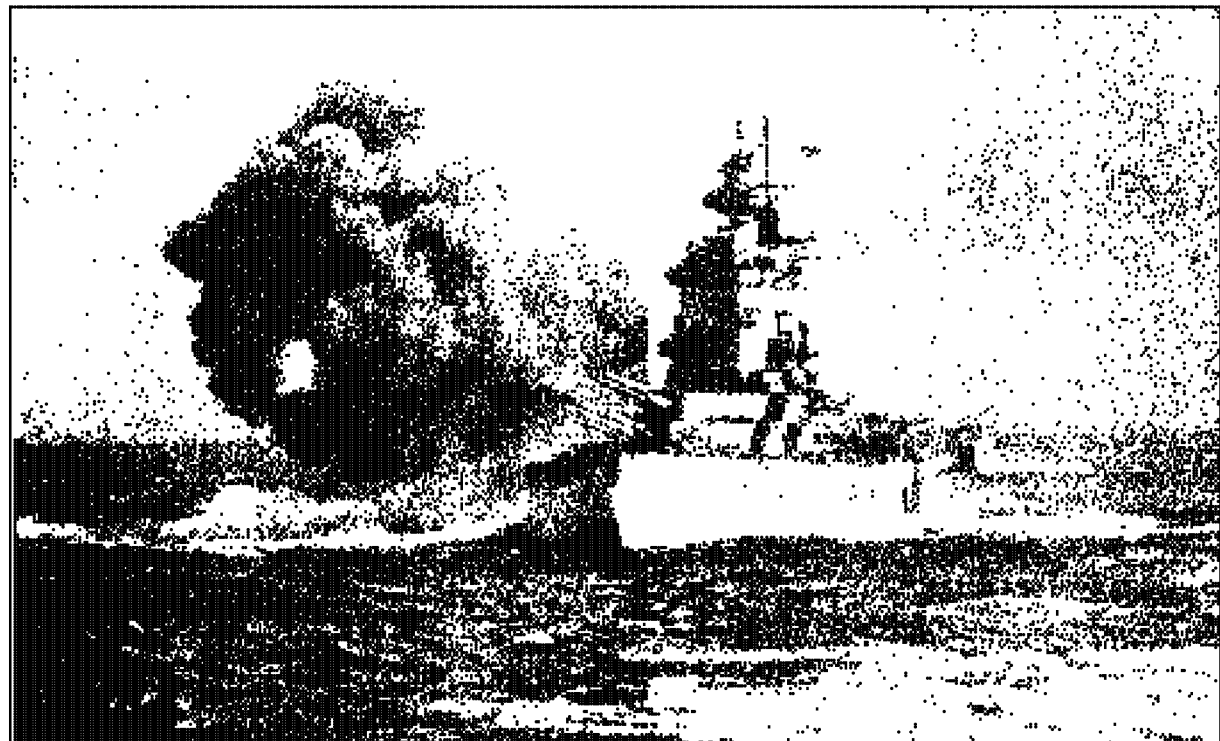
**Neutral (neutrální):** Jednotka či území, které neovládáš ani ty ani nepřítel.

**Order (rozkaz):** Příkaz jednotce ke splnění určitého úkolu.

**Paratroops (výsadkáři):** Elitní výsadkové jednotky.

**Reinforcements (posily):** Body síly, které nabývají během předchozí produkční fáze a které přibývají během každého z následujících 4 tahů.





**Zuřivá salva vystřelená z dělových hlavních britské válečné lodi**

**Start/source/home (zdroj):** Jsou-li přesouvány body síly či jednotka, území nebo zdroj, kde začíná přesun.

**Strength points (body síly):** Každý typ jednotky v celé jednotce sestává z 0 nebo více bodů síly. Pokud má jednotka 0 bodů síly, znamená to, že celková jednotka tento typ již neobsahuje.

**Tac Air: TACTICAL AIR FORCES** (Taktické letecké síly). Reprezentují stíhačky a hloubkové bombardéry navržené k těsné podpoře pozemních sil.

**Technical Level (technická úroveň):** Technická úroveň jednotky odráží, jak je tento typ technicky dokonalý ve srovnání s jinými přátelskými či nepřátelskými typy jednotek.

**Unit Types (typy jednotek):** Součástí jednotky. Různé typy jednotek mají různé bojové schopnosti.

**Units (jednotky):** Veškeré bojové síly-pozemní, námořní či letecké.

## 5.0 Příprava ke hře

### 5.1 Úvod

Jedním z unikátních rysů hry **Storm Across Europe** je schopnost měnit většinu proměnných hodnot ve hře. Scenario Builder ti umožňuje hrát jeden z 6-ti historických scénářů a modifikovat

každý z nich. Navíc, na začátku každé hry ti Start-up sekvence umožní změnit mnoho aspektů hry. Tímto je zajištěno, že ani jedna hra není stejná jako některá předchozí.

Dokud nejsi dobře obeznámen se hrou, měl bys hrát historické scénáře a neměnit žádnou z hodnot ve Scenario Builder nebo Start-up sekvenci. Většina z menu jsou velmi podobná menu užívaným během hry, proto nejsou blíže popisována. Pokud budeš chtít o jednotlivých bodech více informací (např. přesun bodů síly), můžeš nalézt odpověď v hlavní části pravidel.

Pokud chceš hrát historický scénář, nahlédni do výukové sekce (3.0) pro lepší pochopení systému hry. Pozice a síly všech jednotek na začátku na podzim 1939 jsou vypsané v dodatku I.

První obrazovka, kterou uvidíš při startu hry, je titulní obrazovka, pak následuje obrazovka s volbou nahrání uložené hry. Při předpokladu, že nechceš nahrát uloženou hru, vstoupíš posléze do Scenario Builder.

## 5.2 Scenario Builder část 1

Tvým prvním rozhodnutím ve Scenario Builder bude, který scénář budeš chtít hrát. Ve hře je obsaženo 6 historických scénářů a ty jsou označeny vždy obdobím, ve kterém začínají. Jsou to: podzim '39, jaro '40, léto '41, léto '42, léto '43, léto '44. Jakmile zvolíš scénář, nahraje se z diskety. Můžeš jej pak změnit dvěma způsoby. Když jsi se změnami hotov nebo nechceš-li scénář menit, zvol EXIT pro postup do další části.

**5.21 Modify Current.** Můžeš pozměnit scénář. Nejprve zvol aktivní zemi a nastav níže uvedené změny.

**5.211 Demographics.** Můžeš změnit typ terénu na území a počet posádky, letecké obrany, průmyslu, populace a bodů surového materiálu.

**5.212 Units.** Můžeš přesunout body síly z jedné pozemní, námořní či letecké jednotky na druhou přátelskou jednotku, je-li stejného typu. Navíc můžeš vytvořit nebo přesunout nové armády a letecké základny nebo je posunout na jiné místo.

**5.22 Develop New.** Druhý způsob, jak lze změnit scénář, je kompletně změnit parametry mapy a nastavení jednotek pro aktivní země. Pozor: poprvé, když zvolíš tuto rutinu, se vymažou z mapy všechny tvé jednotky. Musíš použít rutiny ke znovuvybudování a dosazení jednotek. Když byly tvé jednotky vymazány, můžeš tuto část opustit a znovu vstoupit do DEVELOP NEW rutiny bez toho, aby tvé jednotky byly znovu smazány.

**5.221 The Map.** Pokud zvolíš DEMO, máš možnost přesunout ovládnání z kteréhokoliv území na jiné. Funguje to pouze u území, která neobsahují pozemní, námořní či letecké jednotky náležící uvedené zemi.

**5.222 Units.** Můžeš vybudovat armády, námořnictvo a letecké jednotky na územích, která ovládáš. Přesuneš body síly na kteroukoliv vystavěnou jednotku a nastavíš úroveň efektivity pro kteroukoliv armádu. Můžeš také pozměnit jednotky, které již byly umístěny.

## 5.3 Scenario Builder část 2

Jakmile jsi skončil s první částí Scenario Builder, automaticky nastupuje část druhá. V této části můžeš změnit počáteční úroveň 3 hlavních aspektů: výzkumu, posil, efektivity a síly ponorek. Navíc máš možnost opevnit svá nová území. Jakmile jsi skončil se všemi změnami, zvol EXIT k

postupu dále.

## 5.4 Start-up sekvence

Zodpovězením různých otázek ve Start-up sekvenci vybereš klíčové aspekty hry a zvolíš, které hráče bude zastupovat počítač.

Uvidíš sérii otázek pro každou zemi, postupně Německo - Spojenci - Sovětský Svaz. U každé země jsi dotázán, zda chceš, aby byla ovládaná počítačem. (Jelikož Německo nemůže být ovládané počítačem, pro něj to neplatí.) Pak se musíš rozhodnout, zda si přeješ nastavit body pro populaci a surový materiál pro území ovládané danou zemí. Dále můžeš pozměnit počáteční hodnoty 3 různých faktorů. Při změně těchto faktorů je ti nabídnuta stupnice od 0 do 9. 0 znamená žádnou změnu. Nastavení počáteční úrovně pro počítač je: 1-3 pro jednoduchou hru, 4-7 pro složitější hru a 8 a 9 pro velmi složitou hru.

Tři hodnoty, které můžeš změnit, jsou:

\* Síla: počáteční síla jednotek v zemi může být zvýšena.

\* Průmyslová kapacita: může být zvýšen průmysl dostupný v zemi na počátku.

\* Poslední hodnota, která může být změněna, je v každé zemi označena jinak, ale značí míru nezávislosti armády na politicích v jednotlivých zemích. V Německu je to úroveň nevměšování, pro Spojence úroveň spojenecké spolupráce a v Sovětském Svazu úroveň Stalinovy duševní vyrovnanosti. Zvýšením čísla můžeš zvětšit celkovou výkonnost armád.

Změnou těchto faktorů se docílí změny stylu hry hráčů ovládaných počítačem. Jakmile odpovíš na všechny otázky, zobrazí se souhrn všech změn, které jsi uskutečnil. Pokud se ti tvá volba nelíbí, můžeš vše zrušit, ale tím se dostaneš zpět na začátek Start-up sekvence. Jakmile odsouhlasíš nastavení faktorů, dostaneš se dále k vlastní hře.

## 6.0 Fáze posil a náhrad

### 6.1 Obecně

Když ukončí tah předchozí hráč, uvidíš další přehled ztrát tvých sil a odhad ztrát nepřítelů. Potom vstupuješ hned do fáze posil a náhrad.

V této fázi zvyšuješ velikost svých jednotek pomocí doplňování posilami a náhradami.

## 6.2 Postup

Hlavní menu posil a náhrad ti nabízí 4 volby:

EXIT: posunuje do další fáze.

ARMY, NAVAL, AIR: zvolením jednoho z těchto bodů lze doplnit body síly danému typu jednotky (pozemní, námořní, letecké).

Postup doplňování bodů posil a náhrad je pro všechny typy jednotek shodný. Zvol základní typ jednotky, kam chceš doplnit body (pozemní, námořní, letecká). Nyní uvidíš výpis bodů dostupných pro různé typy. Máš možnost vybrat mezi doplněním bodů typům jednotek určených pro území (posádky, ponorky a letecká obrana) nebo jiným typům jednotek (armády, flotily, bombardéry, atd.).

Jakmile jsi zvolil typ jednotky, se kterou chceš pracovat, vyznačí se všechna území či jednotky, kde lze uvedenou operaci provést. Vyber jedno z území nebo jednotku. Nyní se objeví obrazovka podobná obrazovce při přesunu bodů. Pro přesun bodů posil a náhrad zvol symbol typu bodů, které si přeješ doplnit a stiskni tlačítko k doplnění bodů do cílové jednotky. Joystickem přesouváš body, přesun ukončíš stiskem tlačítka. Pokračuj ak dlouho, dokud nejsou územím nebo jednotkám přesunuty všechny body.

Pozn.: Body za posily a náhrady pro ponorky se nepřesouvají na území nebo do jednotek. Spíše se přidělují do přístavu; tato funkce slouží jako jakýsi fond, ze kterého mohou být tyto body převáděny během voleb pro námořnictvo.

## 7.0 Fáze produkce/výzkumu a vývoje

### 7.1 Úvod

Tato fáze nastává pouze jednou v roce, na začátku tvého jarního tahu. Před spuštěním této fáze počítač vypočítá množství hospodářských bodů, které jsi nashromáždil pro území, která ovládáš. Během této fáze vydáš tyto body buď za vytvoření nových bodů síly (produkce) nebo za zlepšení techn. úrovně tvých zbraní (výzkum a vývoj). Průmyslové body

můžeš rovněž přesunout do jistější oblasti. Spojenci mohou provést operaci Půjčky a pronájmu.

První menu, které uvidíš během této fáze, ti nabízí mezi produkcí/výzkumem nebo přesunem průmyslu. Chceš-li přesunout průmyslové body (nebo pro Spojence provést Půjčku a pronájem), musíš to zvolit nyní. Během produkce či výzkumu a vývoje již průmysl přesouvat nelze. Nicméně pokud je průmysl přesunut první, můžeš ještě provádět produkci nebo výzkum.

Když zvolíš produkci/výzkum, dostaneš se do 2. menu, které ti nabízí volbu mezi dvěma předměty. V tomto menu se můžeš libovolně pohybovat mezi doplňováním produkce a výzkumu a vývoje.

### 7.2 Produkce

Po zvolení produkce se zobrazí počet bodů populace, surového materiálu a průmyslových bodů. Můžeš vložit průmyslové body do: armád, námořnictva, letectva nebo do speciálního úseku. To je budování průmyslu či opevnění. Vybudování opevnění trvá celý 1 rok.

V závislosti na tom, co si zvolíš, se zobrazí výpis symbolů různých typů jednotek, které mohou být nakoupeny. Když vybereš typ jednotky, která má být vytvořena, zobrazí se náklady na tuto jednotku. Pak zvolíš počet bodů síly, značící velikost nákupu. Náklady na všechny typy jednotek jsou vypsány v dodatku V.

Daný počet bodů síly je množství, které je ti dostupné na začátku každé fáze posil a náhrad během roku. Takže použiješ-li během příštího letního tahu 3 body síly ARMOR, měly by ti zbývat ještě 3. Další 3 jsou ti k dispozici na podzim atd. Flotily jsou výjimkou. Flotily (a pouze ony) potřebují celý 1 rok předtím, než vstoupí do cyklu posil.

Pozn.: Body pro posily a náhrady musíš buď využít nebo je nechat propadnout, pokaždé jsou totiž po skončení fáze vynulovány.

Rakety a A-bomby mohou být produkovány až tehdy, je-li jejich techn. úroveň na dostatečné výši. Pro výrobu raket musí být techn. úroveň nejméně 7, pro A-bomby nejméně 8. Pokud není technická úroveň

dostatečně vysoká, nelze tyto jednotky produkovat.

Výsadkové jednotky mohou mít produkci max. 9. Je to jediná jednotka s omezenou produkcí.

Sovětský Svaz bude mít plnou válečnou produkci po napadení Německem. Když je Sovětský Svaz v módu plné válečné produkce, doplňuje průmyslové body 10x více než normálně. Navíc při plné válečné produkci dostává Sovětský Svaz velké množství automatických posíl jako odpověď na německý útok na Matičku Rus.

### 7.3 Výzkum a vývoj

Výzkum a vývoj se ovládá podobně jako produkce. Zobrazí se výpis bodů dostupných ke zvýšení úrovně výzkumu. Dále můžeš zvolit mezi armádou, námořnictvem a letectvem. Jakmile zvolíš hlavní kategorii, kterou si přeješ vyvíjet, můžeš vložit body pro výzkum. Pod každým bude jeho momentální techn. úroveň. Veškeré technické úrovně pro všechny země na podzim 1939 jsou vypsány v dodatku II.

Když zvolíš typ jednotky k výzkumu, uvidíš kolik stojí zvýšení techn. úrovně pro tuto jednotku. Musíš se rozhodnout, kolik bodů pro výzkum chceš vydat, nejvíce však 9. Není zaručeno, že bude výzkumem techn. úroveň jednotky zvýšena, avšak čím více bodů vynaložíš, tím větší je šance na zvýšení techn. úrovně. Pokud je typ jednotky označen hvězdičkou, znamená to, že nadále v tomto tahu již nelze provádět výzkum v této jednotce.

Zvyšování technické úrovně bojových jednotek (armád, flotil, bombardérů atd.) zlepšuje jejich bojové schopnosti. Zvyšování technické úrovně námořních přepravních jednotek (transportéry a obojživelné jednotky) zvyšuje počet bodů, které mohou převést. Zvyšování techn. úrovně leteckých jednotek zvětšuje jejich dolet. Zvyšování techn. úrovně raket a A-bomb umožňuje jejich výrobu. Rozpis atributů zvyšovaných výzkumem a náklady na výzkum jednotek je uveden v dodatku VI.

### 7.4 Přesun průmyslu

Jakmile aktivuješ rutinu přesunu, uvidíš značku na všech přátelských územích

obsahujících průmyslové body. Jsi vyzván k výběru území, ze kterého chceš body přesunout. Jakmile je území vybráno, mapa se změní a objeví se značky na všech územích, kam lze body přesunout. Když vybereš území, musíš se rozhodnout, kolik bodů si přeješ přesunout.

Chceš-li opustit mapu bez toho, abys zvolil nějaké území, stačí posunout kurzor nad nebo pod mapu a stisknout tlačítko.

### 7.5 Operace Půjčky a pronájmu

Hráč Spojenců (a pouze tento hráč) může přesouvat průmyslové body z Anglie do Sovětského Svazu, pokud je Sovětský Svaz ve válce s Německem. Severní trasa začíná ve Scapa Flow (území 6) a pokračuje až do Archangelsku (území 188). Jižní trasa se táhne z Plymouthu (území 1) do Baku (území 214) přes Perský záliv. Více v kapitole 9.3.

Když zvolíš tuto rutinu, na územích 1 a 6 se objeví značky. Zvolením výchozího přístavu zvolíš příslušnou trasu, pak pomocí joysticku navol množství bodů, které chceš po této trase poslat.

Pozn. Aby byla ochráněna Půjčka a pronájem pro Sovětský Svaz, musí Spojenci umístit do příslušného přístavu (území 1-Plymouth nebo území 6-Scapa Flow) eskorty. Jsou-li blokovány specifické námořní cesty, Půjčka a pronájem pro Sovětský Svaz nemohou být provedeny. Ovládají-li Archangelsk menší spojenci Německa, nelze provést Půjčku a pronájem severní cestou (z území 6). Jsou-li Baku (území 214 v SSSR) nebo Irán v německém držení, Půjčka a pronájem nemůže být provedena jižní trasou.

Je zde také Půjčka a pronájem z USA, ale ta probíhá automaticky. Tuto Půjčku a pronájem můžeš ovládnout jako Německo s body za ponorky a jako Spojenci s body za eskorty. Aby byly body Půjčky a pronájmu ochráněny, musí Spojenci přesunout body pro námořní eskorty do Liverpoolu (území 3); to lze provést přesunem bodů v sekci pro námořnictvo. K útoku na tyto body musí Německo rozmístit do Atlantiku ponorky. Body dodávané po každém tahu z USA jsou uvedeny v dodatku III.



**Britská pěchota se kryje za vyřazeným německým tankem**

## 8.0 Pozemní možnosti

### 8.1 Úvod

Srdcem hry **Storm Across Europe** je strategická fáze. Jak bylo řečeno v sekci 2.0, během této fáze zadáváš svým pozemním, námořním a leteckým jednotkám plnění akcí. Během této fáze se můžeš neustále vracet a pohybovat se mezi těmito základními typy. Jakmile jsi hotov, postupuješ k bojové fázi. Tímto je strategická fáze sestavená ze 3 hlavních možností, pozemních, námořních a leteckých, vedle DISK možností a volbou VIEW. Tato sekce pravidel popisuje pozemní možnosti.

Pozemní možnosti ti umožňují zadávat příkazy tvým armádám. V této fázi mohou být armády rovněž tvořeny nebo rozpouštěny. Příkazy, které lze armádám zadávat, obsahují pohyb, 3 různé druhy útoku a přesun. Taktéž si můžeš vyvolat informace o armádě a přehled zadaných příkazů v tomto tahu.

Německo a Spojenci mohou mít každý až 15 armád, Sovětský Svaz jich může mít 20. Spojenci Německa jsou ovládáni Německem a mohou mít až 8 armád. Armády se mohou libovolně spojovat, ale bez ohledu na to

uvidíš na území vždy pouze 1 symbol.

### 8.2 Uspořádání menu

Pozemní možnosti jsou uspořádány do série menu. První menu ti nabízí mezi STG. MOVES (strategické pohyby) a STAFF CHANGES (změny štábu). STAFF CHANGES ti umožňují CREATE (tvořit) nebo REMOVE (rozpouštět) armády, v STG. MOVES si můžeš vybrat mezi MOVE ARMY (pohyb armády) a TRANSFER GARRISON (přesun posádky). Zvolíš-li MOVE ARMY a pak vybereš nějakou armádu na mapě, je ti nabídnuto 6 možností: MOVE (pohyb), ATTK (útok), CHNG (změna), TRF (přesun), INFO (informace) a REVW (přehled). Když zvolíš ATTK, můžeš si vybrat, jaký typ útoku chceš provést. Následuje výběr představitelí hierarchie těchto výběrů:

STAFF CHANGES  
 CREATE ARMY  
 REMOVE ARMY  
 STRATEGIC MOVES  
 TRANSFER GARRISON  
 MOVE ARMY  
 MOVE  
 ATTACK  
 SPECIAL  
 LAND

CHANGE  
TRANSFER  
INFO  
REVIEW

přesuny posádek se uskutečňují z území na území, zatímco ostatní přesuny z armády do armády.

Pozn.: Jakmile zvolíš armádu po MOVE ARMY, objeví se navíc informace o počtu bodů síly pěchoty, mechanizovaných a obrněných jednotek. Uvidíš též počet bodů pro výsadek jako jednotky hlavní linie a počet těchto bodů potřebných k ukončení mise. Nakonec uvidíš počet bodů TAC AIR potřebných k misím pozemní podpory a počet potřebný k útočným misím (více detailů o těchto typech misí nalezneš v sekci 8.8).

### 8.3 Vybrání a volby

Pro většinu voleb budeš potřebovat vybrat armádu nebo cíl. Provedeš to stejně jako normální výběry na mapě: nastavením kurzoru na danou jednotku nebo značku a stiskem tlačítka. Je-li na území více než jedna armáda, zvolíš si jednu z nich. Příkazy můžeš zadávat současně jen jedné armádě. (Ačkoliv, mají-li různé armády příkaz útočit na stejné území ve stejném tahu, budou útočit jako jedna skupina.) Počítač zobrazí výpis armád na území. Použij joystick ke zvolení dané armády a stiskni tlačítka k jejímu vybrání.

### 8.4 Tvorba a rozpuštění armády

K vytvoření armády zvol STAFF CHANGES a pak CREATE ARMY. Vyber území, na kterém chceš armádu vytvořit a pak zvol označení, které pro armádu použiješ. Na území se objeví armáda s 0 body síly: můžeš do ní přesunout body síly pomocí rutiny pro přesun (popsáno v sekci 8.5).

K rozpuštění jednotky zvol STAFF CHANGES a pak REMOVE ARMY. Vyber armádu k rozpuštění; nesmí mít body síly. Nyní lze vytvořit kdekoliv na mapě armádu.

### 8.5 Přesun posádek a armád

K přesunu bodů síly posádek zvol STRATEGIC MOVES a pak TRANSFER GARRISON. Pro přesun bodů síly jiných pozemních jednotek zvol STRATEGIC MOVES a MOVE ARMY, vyber armádu a pak zvol TRANSFER.

Přesun bodů síly z armády do armády nebo z posádky do posádky je shodný, až na 2 výjimky: do přesunu posádek mohou být zahrnuti pouze body síly posádek, a

Pro oba typy přesunu zvol armádu nebo území, ze kterého se přesun uskuteční. Uvidíš počet bodů síly, které území nebo armáda obsahuje. Vyber cílovou armádu nebo území. Nyní uvidíš počet bodů jak zdroje, tak cíle. Zvol počet bodů, které chceš přesunout ze zvoleného zdroje a doplň je vybranému cíli. Je-li to armáda, musíš nejprve zvolit typ jednotky, kterou chceš přesouvat, označením symbolu dané jednotky a stiskem tlačítka. Přesun se uskuteční okamžitě.

Jelikož jednotky menších spojenců Německa jsou Německem zcela ovládnuty, nemůže hráč za Německo přesouvat body síly mezi těmito armádami. Navíc nemůže přesouvat ani body síly mezi německými armádami a armádami spojenců Německa.

Přesun se neuskuteční, jsou-li zvolené jednotky nebo území oddělené mořem; aby přesun fungoval, musí být mezi jednotkami nebo územími země.

### 8.6 Pohyb

K pohybu armády zvol STRATEGIC MOVES a MOVE ARMY, vyber armádu a zvol MOVE. Tato funkce umožňuje pouze pohyb na přátelském teritoriu; chceš-li poslat armádu na nepřátelské území, použij ATTK (viz 8.7).

Můžeš poslat armádu na kterékoliv sousední území nebo území dosažitelné trasou konvoje (viz 9.3). Na všech možných cílech uvidíš značky. Zvol cíl; není-li to přístav, posun se provede okamžitě.

Pokud je cílem přístav, spustí se další proces. Nemáš-li dostatek bodů pro námořní přepravu armády, přeprava skončí v přístavu a zobrazí se hlášení „Move complete, unable to naval transport“ (Pohyb ukončen, námořní přeprava není možná). Máš-li dost bodů k námořní přepravě, přesunou se značky na mapě a ve všech přátelských přístavech se objeví nové značky. Zvol druhý cílový přístav umístěním kurzoru na novou značku (ne symbol přístavu).

Pokud není trasa do tohoto druhého přístavu otevřená, musíš zvolit jiný cíl.

Je-li trasa otevřená, na všech územích přilehlých k tomuto přístavu se objeví pozemní značky. Na všechna tato území můžeš poslat armádu, až když je aktivována přeprava do druhého přístavu. Takto můžeš posílat armádu do přístavu, nalodit ji a poslat ji přes moře, vylodit a přesunout ji zpět na zem.

V sekci 9.7 můžeš porovnat počet bodů k námořní přepravě potřebných k pohybu různých bodů síly při různých techn. úrovních.

Můžeš zadávat příkazy pouze armádě, která využívá k útoku pozemní pohyb. Pohyb jednotek pohybujících se pomocí námořnictva je během bojové fáze vynechán. Jakýkoliv pohyb můžeš zrušit jednoduše změnou pohybu.

## 8.7 Útoky

K útoku armády zvol STRATEGIC MOVES a MOVE ARMY, vyber armádu a zvol ATTACK. Je-li jednotka v přístavu, máš možnost vybrat si mezi SPECIAL ATTACK a LAND ATTACK. K posunu tvých armád na území, která neovládáš, musíš zvolit některou formu útoku.

Můžeš zrušit útok tím, že dáš armádě příkaz k něčemu jinému (útok jinam, pohyb, apod.).

**8.71 Land Attack.** Když zvolíš pozemní útok, uvidíš značky na všech územích sousedících s útočící armádou. Vyber území, na které chceš, aby armáda zaútočila. V závislosti na období máš možnost přikázat armádě útok na více než jedno území. Ihned, jakmile vybereš armádě území k útoku, se na územích, na která lze zaútočit dále, objeví značky. Počet území, na která lze v jednotlivých obdobích zaútočit, je:

Jaro 1	Léto 3
Podzim 2	Zima 2

Pozn.: Možnými cíli útoku mohou být i přátelská území. To umožňuje kombinaci útoku. Např.: armáda na území 163 by mohla v létě zaútočit na Dánsko (území 26), posunout se zpět na území 163 (přátelské) a pak v tom samém tahu ještě zaútočit na Holandsko (území 27).

Na některá území v severní Africe se nevztahují omezení s obdobím; můžeš vždy

útočit na 3 území (viz mapa).

Vždy není zajištěn útok na všechna zvolená území. Je-li armáda úspěšná v prvním útoku, postoupí na území dalšího útoku. Ovšem je-li výsledek nepříznivý, útok je zastaven a pokračuje opět na území, kde se nezdařil. Na obrazovce se objeví hlášení „Offense Halted“.

**8.72 Special Attacks.** Speciální útoky jsou dostupné pouze armádám v přístavech; existují 2 typy speciálních útoků.

**8.721 Amphibious Attacks.** Máš-li dost bodů pro obojživelnou přepravu dostupných v přístavu k přesunu armády, zobrazí se značky na všech územích, která mohou být obojživelně napadena. Zvol cíl. Armádě nelze dát příkaz k pohybu dále, než dovoluje omezení pro počet pohybů v jednotlivých obdobích (sekce 8.71). Je-li přístavem, obsahujícím body, Liverpool (území 3), pak mohou být napadeny Španělsko, Portugalsko, Maroko a Alžírsko.

Pozn.: Parašutisté při výsadkové misi a taktické letecké jednotky při pozemní podpoře nebo útočných misích nepoužívají body pro obojživelnou přepravu.

Pro srovnání počtu obojživelných bodů potřebných k pohybu různých bodů síly při různých techn. úrovních nahlédni do sekce 9.8.

**8.722 Airdrop Over Seas.** Pokud útočící armáda při výsadkové, Tac Air nebo jiné misi sestává pouze z výsadkových bodů, počet dostupných obojživelných bodů je nedostatečný. Můžeš naříditi armádě útok na označená území jako obojživelné přistání. Výsadek nad vodou je možný, tak jako v Bitvě o Krétu.

**8.73 Army Efficiency.** Armády získávají výkonnost za každý pohyb, který nevykonaly při boji. Spojenci získají 4 body, německé armády 5 bodů, spojenci Německa 2 body a sovětská vojska 1 bod za pohyb. Po napadení SSSR získávají sovětské armády 3 body za pohyb. Sovětské armády rovněž získávají 1 bod na začátku každého roku. Avšak 6 bodů je maximum, co může Sovětský Svaz během jednoho tahu získat.

## 8.8 Změna misí

Ke změně mise výsadkových bodů a bodů TAC AIR zvol STRATEGIC MOVES a MOVE ARMY, vyber armádu a zvol CHANGE.

Výsadkové body mohou být použity jak v misi na hlavní linii tak ve výsadkové misi. Při misi na hlavní linii mají stejnou funkci jako pěchota, nejsou pouze tak silné. Při výsadkových misích snižují efektivitu nepřátelských armád, výsadkáři však mají značné procento ztrát. Při výsadkové misi mohou výsadkové body provést také výsadek nad mořem (viz sekce 8.722).

TAC AIR body mohou být použity buď pro pozemní podporu nebo pro útočné mise. Body při pozemní podpoře podporují baterie na hlavní linii. Body při útočné misi útočí na nepřátelské TAC AIR (při obou misích).

Ke změně mise vyber buď výsadkové nebo TAC AIR body. V příslušném řádku se objeví hvězdička. K přesunu bodů použij joystick. Stiskni tlačítko pro pohyb.

Pozn.: Pokud přesuneš body z armády, výsadkové jednotky budou automaticky umístěny na hlavní linii, letecké jednotky budou umístěny k misím pozemní podpory.

## 8.9 Informace o armádě

Pro vyhledání informací o armádě zvol STRATEGIC MOVES a MOVE ARMY, vyber armádu a zvol info. Na obrazovce se objeví název armády a její výkonnost, a počet nutných bodů pro námořní nebo obojživelný přesun jednotek. Dvě hvězdičky znamenají, že armáda je příliš velká pro přepravu.

Uvidíš také menu se 3 volbami a volbou EXIT. Pokud vybereš NAME, můžeš armádě zadat nové jméno. Při zvolení port můžeš pohybovat kurzorem nad přátelskými přístavy, abys viděl, kolik je v každém z nich bodů pro přepravu. Po zvolení TERRAIN se mapa změní a ty uvidíš různé informace o mapě. Nejprve uvidíš různé zbarvenou mapu, která ukazuje různé typy terénů na různých územích. Vždy po stisku tlačítka uvidíš další mapu-území s hlavními městy, surovým materiálem a průmyslem.

## 8.10 Přehled povelů

Pro přehled povelů, které jsi zadal armádě, v daném období, zvol STRATEGIC MOVES a MOVE ARMY, vyber armádu a zvol REW. Uvidíš, jaký druh útoku jsi zvolil (pokud jsi nějaký zvolil) a cílová území útoku. Mít cíl 255 znamená to samé, jako nemít povel k útoku. Ke zrušení nechtěného útoku

přikaz armádě něco jiného, jako například pohyb nebo útok na území, ze kterého začala armáda útočit.

# 9.0 Námořní možnosti

## 9.1 Úvod

Námořní možnosti ze strategické fáze ti dovolují dávat povely námořním jednotkám. Všechny námořní jednotky, kromě ponorek, operují na územích mimo přístavy; tato území si prohlédni na mapě. Mapa je rovněž rozdělena do 8-mi mořských oblastí pro námořní operace. Ponorky v přístavu se jakoby nacházejí „v kaluži“; můžeš je přemístit do libovolné z osmi mořských oblastí.

Přikazy, rovněž zvané jako mise, které můžeš dávat námořním jednotkám, závisí na typu námořní jednotky. Povely, které můžeš dát flotile, jsou: zůstat v přístavu, hlídkování, pozemní podpora a útok. Všechny ostatní námořní jednotky mimo ponorek plní své primární úkoly v přístavu. Jediný povel, který můžeš dát svým ponorkám, je přesun do určité mořské oblasti.

## 9.2 Výběr

Když poprvé vstoupíš do námořních možností, uvidíš na obrazovce 5 symbolů. Tyto symboly reprezentují v pořadí zleva doprava:

- Flotily
- Eskorty
- Námořní přeprava
- Obojživelná přeprava
- Ponorky

Zvol typ námořní jednotky, které chceš zadávat příkazy. Pak uvidíš ve všech přátelských přístavech značky s body síly těchto typů. Zvol požadovaný přístav.

Po vybrání přístavu uvidíš výpis všech námořních bodů síly daného přístavu. Body síly flotil se objeví při misi. Všechny námořní jednotky jakéhokoliv daného typu v přístavu během jedné mise jsou spojeny dohromady. Uvidíš také menu zobrazující povely, které můžeš dát tomuto typu jednotky. Pokud máš zvolený typ mise pro danou jednotku, použij joystick a tlačítko pro výběr bodů síly a jejich umístění do této mise.



### 9.3 Umístění přístavů a trasy konvojů

Na mapě se nachází 8 mořských oblastí. Jsou to:

Baltic (Baltské moře)  
North Sea (Severní moře)  
Atlantic (Atlantik)  
Western Mediterranean (Záp. Středomoří)  
Eastern Mediterranean (Vých. Středomoří)  
Black Sea (Cerné moře)  
Red Sea (Rudé moře)  
Persian Gulf (Perský záliv)

Námořní jednotky projíždí po trasách, které se nazývají trasy konvojů. Pokud ovládáš určitá území, můžeš blokovat trasy konvojů nepřátelským silám pomocí mořských území, přiléhajících k těmto územím. Jsou to: Gibraltar (území 43), Suez (území 152 a 153), Dánsko (území 26), a Dardanely (území 46). Pokud ovládáš jedno z těchto území, mohou přilehlou trasu konvojů používat pouze tvé lodě.

Flotily při hlídkování vyhledávají nepřátelské konvoje tak, že křížují mořské území přilehlé k jejich domovským přístavům. Pokud k mořskému území patří také letecké základny, jejich bombardéry a stíhačky se rovněž zapojí do hledání. Pokud flotila nebo letecká jednotka najde nepřátelský konvoj během svého hledání, automaticky na něj zaútočí.

### 9.4 Přesun

Můžeš přesouvat všechny námořní jednotky, kromě ponorek, a to z přístavu do přístavu za předpokladu, že trasa konvojů je volná. Pokud jsou přesouvané body síly zpozorovány nepřátelskou leteckou jednotkou nebo flotilou na hlídce, boj může probíhat přímo během přesunu.

### 9.5 Flotily

Bodům síly flotil můžeš nařídít zůstat v přístavu, na hlídce, podporu pozemních jednotek, útok nebo přesun do jiného přístavu. Pro přesun viz sekce 9.4, ostatní mise jsou popsány níže.

**9.51 V přístavu.** Body síly se nacházejí v přístavu, pokud nejsou na jiné misi. Pro umístění flotil zpět do přístavu z hlídky nebo mise pozemní podpory zvol PATROL nebo GROUND SUPPORT a přesuň body zpět do přístavu.

**9.52 Hlídka.** Flotily na hlídce vyhledávají nepřátelské flotily, zásobovací konvoje a námořní transportéry na

přilehlém mořském území. Pomáhají také bránit zásobovací trasy (viz 13.1). Pro přesun bodů síly na hlídku zvol PATROL a přesuň body z přístavu na hlídku.

**9.53 Pozemní podpora.** Flotily při pozemní podpoře podporují přátelské pozemní útoky z mořského území přilehlého k přístavu. Pro umístění bodů síly na pozemní podporu zvol GROUND (GND) SUPPORT a přesuň body z přístavu.

**9.54 Útok.** Německé flotily určené k útoku a pohybující se v mořské oblasti Atlantiku hledají a útočí na konvoje Půjčky a pronájmu z USA (viz 7.5). Němečtí útočníci to provádí v každém tahu (období) až do úplného zničení. Spojenecké a sovětské body síly určené k útoku hledají a útočí na německé útočníky. Rovněž útočí v každém období, a to buď do jejich zničení nebo do zničení nepřítelů. Po zničení všech německých útočníků se všechny zbývající spojenečtí a sovětské útočníci vrací zpět do přístavu. Pro přesun bodů síly na útočnou misi zvol RAID a přesuň body.

### 9.6 Eskorty

Body síly eskort se nacházejí v přístavu. Můžeš je rovněž přesouvat (viz 9.4). Když se nacházejí v přístavu, chrání všechny přesuny v přístavu, nebo při konvojové misi. Pokud se konvoje přesunují z přístavu do přístavu nebo během pozemní či námořní části, pomáhají jim všechny eskorty v jakémkoliv boji.

Pokud přesuneš eskorty do Liverpoolu (území 3), budou chránit konvoje Půjčky a pronájmu (viz 7.5) před německými útočníky a ponorkami. Když přesuneš eskorty do Scapa Flow (území 6), budou chránit Půjčku a pronájem Sovětskému Svazu severní cestou. Eskorty přesunuté do Plymouthu (území 1) budou chránit Půjčku a pronájem jižní cestou.

### 9.7 Námořní přeprava

Námořní přepravní lodě se nacházejí v přístavu. Může jim být nařazen přesun (viz 9.4). Pokud se nacházejí v přístavu, jsou schopny přemístit přátelské pozemní jednotky z jednoho přátelského přístavu do druhého (viz 8.6). Obstarávají též zásobování všech zámořských přístavů (viz 13.1).

Následující tabulka srovnává množství bodů námořní přepravy potřebných k přesunu daného množství bodů síly na technické úrovni 0 a 9. Ke zvýšení

nosnosti transporních lodí může být nutná i více než jedna technická úroveň.

#### Body přesunu

Přesouvané body	Techn. úr. 0	Techn. úr. 9
10 pěchota	4	1
10 mechaniz.	4	2
10 obrněné	5	2
10 Tac Air	4	2

#### 9.8 Obojživelná přeprava

Obojživelné transportéry se nacházejí v přístavu. Mohou být také přesunuty (viz 9.4). Pokud se nacházejí v přístavu, mohou přemístit přátelské pozemní jednotky k obojživelnému útoku (viz 8.721). Obojživelnou přepravu můžeš použít v Liverpoolu (území 3) pro útok na Španělsko, Portugalsko, Maroko a Alžírsko.

Následující tabulka porovnává množství obojživelných bodů potřebných k přesunu daného množství bodů síly na technických úrovních 0 a 9. Ke zvýšení nosnosti transportérů může být nutná i více než jedna techn. úroveň.

#### Obojživelné body

Přesouvané body	Techn. úr. 0	Techn. úr. 9
10 pěchota	5	2
10 mechaniz.	6	3
10 obrněné	6	3
10 Tac Air	0	0

Důležité: Námořní a obojživelná přeprava probíhá během námořní bojové fáze. Aby konvoj dosáhl cíle, musí plout po trase konvojů. Když konvoj propluje novým územím na trase konvojů, proběhne kontrola. Pokud se na tomto území nacházejí nepřátelské flotily nebo pokud se na přilehlých územích nacházejí nepřátelské letecké základny, proběhne srovnání. Toho se zúčastní všechny přátelské flotily na daném území a dále všechny bombardéry a 10 procent stíhaček z přilehlých leteckých základen. Toto množství je porovnáno s množstvím nepřátel spočítaným podle stejného klíče. Pokud máš více jednotek než nepřítel, může přeprava tímto územím pokračovat. Pokud má více jednotek nepřítel, je zde možnost, že tímto územím neprojdeš. Čím větší převahu soupeř má, tím větší je pravděpodobnost, že se přepravní plavidla

budou muset vrátit zpět.

#### 9.9 Ponorky

Ponorkám zadáváš příkazy jinak než ostatním námořním jednotkám. Během fáze posíláš a náhrad umísťuješ body do „fondu“ (viz 6.2). Během námořní části, když zvolíš symbol ponorky, uvidíš celkový počet bodů ve fondu. Uvidíš rovněž seznam osmi mořských oblastí a počet přátelských ponorek v každé z nich. Pro přesun bodů z fondu do jednotlivých oblastí nastav joystick na zvolenou oblast a stiskni tlačítko. Pak budeš moci přesouvat body mezi fondem a vybranou oblastí pomocí joysticku.

## 10.0 Letecké možnosti

### 10.1 Úvod

Letecké možnosti ze strategické fáze ti umožňují dávat příkazy všem tvým leteckým jednotkám. Všechny letecké jednotky operují mimo území, na kterém se nachází jejich letecká základna. Každý hráč má k dispozici 4 letecké základny. Na jednom území se může nacházet pouze jedna let. základna.

Povely (mise), které můžeš dávat leteckým jednotkám, závisí na typu let. jednotky. Bombardérům můžeš nařídít bombardovat nepřátelské základny, nepřátelskou výrobu nebo vyhledávání a útok na nepřátelskou námořní jednotku při přesunu. Stíhačkám můžeš nařídít hlídání bombardérů nebo útok na nepřátelské letecké jednotky. Bodům síly raket a A-bomb můžeš nařídít útok na nepřátelské území.

### 10.2 Uspořádání menu

Letecké možnosti jsou uspořádány do série menu podobných jako v pozemních možnostech. První menu ti dává možnost výběru mezi STRATEGIC MOVES a STAFF CHANGES. STAFF CHANGES ti dovoluje vytvářet nebo rozpouštět let. základny. STRATEGIC MOVES si umožňuje TRANSFER AIR DEFENCE (přesouvat let. obranu), MOVE (přesun) leteckých základen nebo ATTACK (útok) let. jednotek. Po zvolení ATTACK vyber let. základnu a typ jednotky; této jednotce budeš zadávat příkazy. Leteckou základnu vybereš tak, že nad její symbol umístíš kurzor a stiskneš tlačítko.

Volby z menu jsou popsány v sekcích níže. Následující seznam zahrnuje hierarchii možností výběru:

STAFF CHANGES  
  CREATE ARMY  
  REMOVE ARMY  
STRATEGIC MOVES  
  TRANSFER AIR DEFENCE  
  MOVE AIRBASE  
  ATTACK  
    BOMBERS  
      TRANSFER  
      BOMB PRODUCTION  
      BOMB BASE  
    FIGHTERS  
      TRANSFER  
      ESCORT  
      HUNT  
    MISSILE  
      TRANSFER  
      ATTACK  
  A-BOMB  
    TRANSFER  
    ATTACK

Všimni si, že jakmile zvolíš pro leteckou základnu ATTACK, uvidíš hlavní menu základny. Toto menu ukazuje v pořadí zleva doprava počet bodů síly bombardérů, stíhaček, raket a A-bomb dostupných pro misi dané letecké základny. Rovněž uvidíš počet bodů bombardérů, které jsou k dispozici pro bombardování nepřátelské výroby nebo nepřátelských základen, a počet bodů stíhaček dostupných pro hlídku a útok.

### 10.3 Vytváření a rozpouštění let. základen

Pro vytvoření let. základny zvol STAFF CHANGES a CREATE. Vyber území, na kterém chceš základnu vytvořit. Na toto území bude umístěna letecká základna s nulovým počtem bodů síly; můžeš sem přesunout body síly za použití rutiny pro přesun, popsané v sekci 10.4. Maximálně můžeš mít 4 let. základny.

### 10.4 Přesun let. obranných a útočných bodů

Přesouvat můžeš jakékoliv letecké body síly (letecká obrana, bombardéry, stíhačky, rakety a A-bomby) z jedné let. základny na jinou. Pro přesun bodů síly zvol STRATEGIC MOVES a ATTACK, vyber let. základnu, ze které chceš přesouvat, vyber typ jednotky a zvol TRANSFER.

Přesun bodů síly z jedné let. základny na jinou nebo z jednoho území letecké obrany

na jiné je podobný, avšak s několika rozdíly. Přesuny letecké obrany probíhají z území na území, zatímco ostatní přesuny z letecké základny na leteckou základnu. Navíc, při přesunu letecké obrany budeš moci vidět množství bodů jak u zdroje tak i u cíle, u jiných přesunů uvidíš pouze body zdroje.

### 10.5 Přesun leteckých základen

Pro přesun let. základny zvol STRATEGIC MOVES a MOVE, vyber základnu a potom místo určení. Základnu můžeš přesunout pouze na přátelské území; na jednom území můžeš mít jen jednu základnu. Pokud přesuneš let. základnu, všechny mise zadané této základně se zruší.

Leteckou základnu můžeš přesunout na jakékoliv přátelské území. Na všech územích, kam můžeš základnu přesunout, uvidíš značku. Základna je umístěna okamžitě. Uvědom si, že tak jako je důležité umístění přístavů pro námořní spojení, je důležité i umístění let. základny.

### 10.6 Útoky

K nařízení útoku jednotce zvol STRATEGIC MOVES a ATTACK a vyber leteckou základnu. Uvidíš hlavní menu základny (viz 10.2). Druhy leteckého útoku, jaké můžeš zvolit, závisí na typu vybrané jednotky.

#### 10.6.1 Let. jednotky na základně.

Bombardéry a stíhačky na základně poletí na útočnou leteckou hlídku (CAP-viz 4.0) a budou bránit proti obojživelnému útoku. Navíc, pokud se jejich letecká základna nachází v mořské oblasti, všechny bombardéry a stíhačky, i když právě vykonávají jinou misi, budou asistovat přátelským námořním jednotkám při vyhledávání a boji s nepřátelskými námořními jednotkami a konvoji na přilehlém území.

**10.6.2 Bombardéry.** K vyslání tvých bombardérů do mise zvol symbol bombardéru z hlavního menu let. základny a vyber typ mise, který chceš. Kromě misí, které jsou popsány níže, můžeš bombardéry přesouvat (viz 10.4), nebo umístit na základnu (viz 10.6.1).

**10.6.2.1 Útok na výrobu.** Když určíš body síly bombardérů k misi útoku na výrobu, budeš moci vybrat nepřátelské hlavní město nebo neutrální zemi, která je minimálně jedno území vzdálená od tvých



**Tanky T-34 projíždějí ruskou stepí**

bombardérů. Pokud jsi za cíl útoku zvolil hlavní město, uvidíš „přehled mise“. Během tohoto přehledu uvidíš všechna území vybraného nepřítele v okolí tvých bombardérů; tato území budou následně napadena. Určí sílu útoku. Během fáze boje určený počet bodů síly napadne průmysl těchto území.

**10.622 Bombardování základen.** Průběh zadávání mise je stejný jako při útoku na výrobu. Během fáze boje zaútočí určený počet bodů síly na nepřátelské let. základny ve svém okolí.

**10.63 Stíhači.** K vyslání svých stíhacích jednotek do boje vyber symbol stíhačky z hlavního menu základny a vyber typ požadované mise. Kromě níže popsaných misí můžeš ještě stíhačky přesouvat (viz 10.4) nebo umístit na základnu (viz 10.61).

**10.631 Hlídkování.** Pokud přikážeš stíhačkám hlídkování, budou ve svém okolí hlídat bombardéry určené k misím a pomáhat jim při boji s nepřátelskými stíhačkami. Při přesunu bodů síly na tuto misi nemusíš dělat žádné změny; hlídkování je automatické. Všechna území, na kterých stíhačky vykonávají své mise, se ti zobrazí při přehledu mise.

**10.632 Útok.** Pokud svým jednotkám nařídíš útok, budou pátrat po nepřátelských stíhačkách v okolí a útočit

na ně. Tak, jako hlídkování, je i útok automatický, opět uvidíš přehled všech území, ve kterých se stíhačky mohou pohybovat.

**10.64 Rakety a A-bomby.** Rakety a A-bomby můžeš přesouvat stejně jako ostatní jednotky (viz 10.4). Rakety a A-bomby můžeš vyrábět pouze tehdy, je-li techn. úroveň dostatečně vysoká.

Pro povel k útoku raketové jednotky nebo jednotky A-bomb zvol cílové území a počet bodů síly pro tuto misi. Raketový útok má stejný účinek jako těžké bombardování, avšak nepřátelská protiletectká obrana není schopna raketu sestřelit. A-bomba působí na stejně velké území jako bombardéry. Pokud body síly A-bomby zasáhnou cílové území, všechnen průmysl na tomto území je nenávratně zničen.

## 11.0 Volby VIEW a DISK

### 11.1 Volba VIEW

Volba VIEW v možnostech strategické fáze ti nabízí 3 různé módy mapy. Těmito módy jsou OPERATIONAL VIEW, DEMOGRAPHICS VIEW a STRATEGIC VIEW. Každý mód ti dává různé informace o předmětech na mapě.

**11.11 Demographics View.** Zvolíš-li VIEW a pak DEMO, uvidíš mód, který ti umožňuje zvolit jednu ze tří verzí barevných map; každá z verzí mapy zobrazuje informace pro všechna území mapy a ukazuje jednotlivé úrovně populace, surového materiálu a průmyslu.

**11.12 Operational View.** Pokud zvolíš VIEW a pak OPER, dostaneš se do módu umožňujícího vybrat kterékoliv území na mapě a prohlédnout si následující informace o tomto území:

- \* Kdo ovládá toto území
- \* Číslo území
- \* Typ terénu
- \* Je-li území přátelské, počet bodů posádky
- \* Je-li území přátelské, počet bodů průmyslu
- \* Počet bodů populace
- \* Počet bodů surového materiálu

**11.13 Strategic View.** Zvolíš-li VIEW a pak STRAT, dostaneš se do módu Strategic View. Na jedné obrazovce zobrazuje všechna území, kde je arevně rozlišeno, kdo která území ovládá. Barvy jsou následující:

Ovládající hráč	Barva
Německo	šedá
Spojenci	oranžová
Sověti	červená
Neutrální	světle modrá
Nepřístupná území	černá

Když stiskneš tlačítko, uvidíš symbol pěchoty na všech územích s armádou. Také uvidíš na všech územích s opevněním symbol obdélníku. Symboly opevnění mohou zakrývat symboly pěchoty.

## 11.2 Volba DISK

Volba DISK z možností strategické fáze umožňuje práci s disk. jednotkou. Pomocí této volby můžeš nahrávat předchozí uloženou hru, uložit momentální stav hry, zobrazit directory diskety nebo formátovat disketu.

**11.21 Nahrání uložené hry.** Zvol LOAD a vlož do disk. jednotky svoji poziční disketu. Pak zadej jméno, pod kterým byla hra uložena.

**11.22 Uložení hry.** Zvol SAVE a vlož do disk. jednotky poziční disketu. Zadej jméno, pod kterým chceš hru uložit, maximálně 8 znaků dlouhé.

**11.23 Zobrazení directory.** Zvol DIR a na obrazovce se objeví výpis všech souborů, které jsou na disketě vložené do disk. jednotky. Ujisti se, že je v disk. jednotce vložena požadovaná disketa.

**11.24 Formátování diskety.** Zvol FORMAT a disketu určenou k formátování vlož do disk. jednotky. Pak stiskni tlačítko a začne formátování.

## 12.0 Bojová fáze a přehled ztrát

### 12.1 Úvod

Zvolíš-li během strategické fáze funkci COMBAT, dostaneš se do bojové fáze. Jakmile jednou zvolíš COMBAT, nelze již zvolit jinou funkci v tomto tahu. Během této fáze bude splněna většina příkazů, které jsi zadal svým jednotkám. Tzn. všechny útoky a přesuny pozemních jednotek přes moře.

Na konci fáze obdržíš přehled tvých ztrát a odhad ztrát nepřítelů.

### 12.2 Sekvence boje

Boj probíhá v následujícím pořadí: letecký, námořní a nakonec pozemní. Pro spuštění boje a zobrazování přehledů vždy stiskni tlačítko. Tento proces pokračuje, dokud nejsou skončeny všechny boje.

Letecký boj začíná útočnými misemi stíhaček a pak následují bombardovací mise.

Námořní boj probíhá obdobně. Během námořního boje hledají námořní jednotky nepřátelské jednotky; letecké jednotky CAP se tohoto hledání účastní. Mohou se vyskytnout útoky ponorek a útočníků na konvoje Půjčky a pronájmu, vzácně se objeví boje na hladině. Mohou se též vyskytnout námořní útoky na transportéry nesoucí pozemní jednotky.

Pozemní boj prochází stejnou sekvencí, ale obrazovka se automaticky posouvá na území boje. Dobude-li tvá armáda území, barva území se změní na tvou barvu.

Pozemní útoky jsou vyplňovány postupně od armády A dále. Může to být důležité při nastavování obklíčení. Můžeš použít armádu A a B k obklíčení a pak zadat armádě C příkaz zničit obklíčené území.

Mají-li dvě nebo více přátelských jednotek přikázáno útočit na stejné území ve

stejném tahu, budou útočit jako jedna skupina. Např. 1 obrněná armáda zaútočí poprvé na území 74 a 1. armáda zaútočí poprvé na území 71. Přesto, protože území 73 je cílem útoku u obou jednotek, útočí na toto území společně.

Pozn.: Armády spojenců Německa budou útočit nezávisle na německých armádách.

Jednotky nemohou vždy splnit své příkazy. V boji může být zaútočeno na území až 4 krát (4 kola). Každé kolo odpovídá délce 1 týdne. Není-li armáda vítězná ani ve 4. týdnu nitvy, bitva končí a útočník již nemůže provést další útoky.

Typ jednotek zapojených do boje závisí na kole. První 2 kola boje jsou považována jako kola průlomu a obsahují všechny typy jednotek. Projde-li bitva dvěma koly na jednom území nebo armáda útočí na druhé nebo třetí území, odpadá pěchota a jedinými typy jednotek zapojených v boji zůstávají mechanizované a obrněné jednotky. Jedinou výjimkou je OVERRUN. To je vítězství v prvním týdnu bitvy a umožňuje zapojení všech jednotek do dalšího boje. Přehled boje pak zobrazí délku bitvy, terén, ztráty obou stran a konečné výsledky.

### 12.3 Faktory v boji

Jisté faktory ovlivňují výsledky pozemního boje. Následující primární faktory mají na boj větší vliv, než sekundární faktory.

#### 12.31 Primární faktory

\* Výkonnost. Výsledky pozemního boje závisí hodně na výkonnosti armády. Na tento faktor má vliv to, kolikrát byla jednotka v boji, jak dlouho odpočívala a zda byly jednotky s různou výkonností kombinovány přesunem bodů. Výkonnost armády můžeš vidět v přehledu ztrát nebo zvolením INFO během pozemních možností. Výsadek jednotky při výsadekové misi snižují výkonnost nepřátelské armády.

\* Síla boje. Relativní poměr bodů síly mezi útočníkem a obráncem.

\* Technická úroveň. Čím vyšší je technická úroveň jednotky, tím lepší je její kvalita.

#### 12.32 Sekundární faktory

\* Terén. Efektivita mechanizovaných jednotek je snížena, útočí-li v mokřinách, pahorkatině nebo v horách. Když útočí armáda na opevnění, je její síla snížena o

30 procent.

\* Ruská zima. Efektivita německých armád v Sovětském Svazu je snížena během zimy. Stupeň snížení efektivit závisí na roku (drsnost zimy).

\* Zásoby. Jednotka, které došly zásoby, má sníženou efektivitu v boji o 20 procent.

Jsou do útoku zapojeny kromě pěchoty nebo mechanizovaných jednotek ještě obrněné a taktické letecké síly, jedná se o útok kombinovaný a efektivita armád v boji bude snížena o 20 procent.

### 12.4 Přehled ztrát a stavu

Na konci tvého tahu a na začátku každého tahu (nejprve vždy Německo) uvidíš několik obrazovek informací. První obrazovka obsahuje přehled ztrát jednotek, výpis ztrát v boji pro každý typ jednotky během tohoto tahu, ztráty během roku a celkové ztráty od začátku hry.

Druhá obrazovka je odhadem ztrát nepřítele, týkající se typů jednotek během tohoto tahu. Výčet tvých ztrát je vždy přesný, kdežto výčet ztrát nepřítele je pouze přibližný.

Třetí obrazovka je přehled stavu. Je to výpis všech armád ukazující, zda je armáda ve hře (ACTIVE), její momentální sílu (STR), výkonnost (EFF) a momentální pozici (LOC). Hráč za Německo dále uvidí další přehled stavu pro menší spojence Německa.

## 13.0 Další pravidla

### 13.1 Zásoby

Pozemní jednotce které došly zásoby, je snížena efektivita o 20 procent (pouze pro boj). Jednotka má přístup k zásobám tehdy, je-li mezi ní a hlavním městem řada přátelských území.

Pokud je některá tvá jednotka od hlavního města oddělena mořem, má přístup k zásobám tehdy, když:

\* mezi přístavem a hlavním městem je platná zásobovací trasa

\* tento přístav má nejméně 1 bod síly pro námořní přepravu

\* tento bod síly může být použit pro platnou trasu konvoje do přátelského přístavu

\* mezi tímto přístavem a danou jednotkou je řada přátelských území



### Britské bombardéry RAF Lancaster při denním náletu nad Německem

Armáda, která je bez zásob, nemůže navíc obdržet žádné posily ani náhrady.

#### 13.2 Partyzáni

V každém tahu vybere počítač náhodně 4 území ve vhodných zemích, kde budou probíhat útoky partyzánů. Počítač náhodně vybere 30 bodů síly partyzánů. Tyto body budou útočit na kterékoliv body pro posádku na území. Každý bod síly partyzánů zničí 1 bod síly pro posádku a tím se spotřebuje.

Země s partyzánskou aktivitou jsou Španělsko, Norsko, východní Polsko, Jugoslávie, Turecko a Sovětský Svaz. Zničí-li partyzáni všechny jednotky, území změní barvu a případně jedné ze stran. Spojeným případnou území dobytá partyzány ve Španělsku a Norsku; všechna ostatní území připadají Sovětskému Svazu.

#### 13.3 Menší spojenci Německa

Postupem času vstupují do války na stranu Německa následující země:

Itálie	léto '40
Maďarsko	jaro '41
Bulharsko	jaro '41
Finsko	léto '41
Rumunsko	léto '41

## 14.0 Příklady, pokyny a poznámky ke hře

### 14.1 Příklady hry

Následující příklady hry jsou vytvořeny pro znázornění různých aspektů hry. Pro více informací nalistuj hlavní část pravidel.

A. S narůstající pravděpodobností útoku Itálie proti Egyptu se rozhoduje hráč za Spojence posílit armádou posádku v Egyptě. Tvoří v Plymouthu (území 1) armádu nazvanou 8th Army a přesunuje jednotky ze své armády v Londýně. Kontroluje svůj přístav a moře, které potřebuje 42 námořních transportérů k přepravě 8. armády. Jelikož je v Plymouthu 55 transportérů, je to dostatek, když se počítá i se ztrátami. Volí MOVE a vybírá Plymouth. Když je dotázán na cílový přístav, vybírá Alexandrii (území 152). Když je dotázán na konečný cíl, rozhoduje se poslat armádu do El Alameinu (území 151). Konvoj je pak vybaven eskortami dostupnými v Plymouthu. Tento konvoj začne svou cestu během bojové fáze.

Konvoj opouští Plymouth a začíná svou cestu do Alexandrie. Tento konvoj propluje během své plavby celkem čtyřmi

námořními územími: Severní moře, Atlantik, Západní Středomoří a Východní Středomoří. Německé ponorky přidělené na tato území, hlídkové flotily na těchto územích a letecké jednotky ze základen na přilehlých územích budou hledat a útočit na tento konvoj, jak bude proplouvat po trase do Egypta. Navíc na každém území se provede kontrola a pokud má nepřítel velkou převahu, konvoj se vrátí zpět. To se provede sečtením nepřátelských flotil, bombardérů a stíhaček. Jsi-li silnější, můžeš proplout, ovšem je-li silnější nepřítel, je zde riziko, že nepropluješ. Při poměru sil 1:1 je přesně poloviční šance, že propluješ dále. Pokud je nepřítel 10krát silnější než ty, automaticky se vrátíš zpět do přístavu, odkud konvoj vyplul.

Pozn.: Ovládá-li Německo Gibraltar (území 43), popluje konvoj kolem Afriky do Káhiry (území 153). Je-li i Káhira v držení Německa, Kuvajt (území 157) je pak poslední nadějí Spojenců jako možný přístav pro přátelskou přepravu a zásobování do severní Afriky.

B. Na jaře 1943 byla Riga (území 23) ovládaná Německem zvolena k partyzánskému útoku. Bylo zde 8 bodů síly partyzánů a 10 bodů síly pro německou posádku. Výsledek bitvy byl: všechny body síly partyzánů byly zničeny, 8 bodů síly pro posádku Německa bylo ztraceno. Kdyby zbylo 5 z 10 bodů síly pro posádku Německa, zůstaly by v Rize ještě 3 body síly partyzánů a to by znamenalo, že Rigu bude ovládat Sovětský Svaz.

## 14.2 Pokyny

Následující pokyny ti pomohou při tvých několika prvních hrách.

\* Sleduj výkonnost tvých armád. Pokud klesne příliš nízko, nech jednotky odpočinout.

\* Sleduj zásobovací trasy, obzvlášť zámořské. Klesne-li prudce výkonnost armády, ujisti se, že máš otevřenou platnou zásobovací trasu.

\* Pokud hraješ za Spojence, ochraňuj trasy konvojů Půjčky a pronájmu dostatečným množstvím eskort. Také se ujisti, že dobrou ochranu mají i konvoje se zásobami.

\* Používej k ochraně svých bombardérů dostatek stíhaček, aby ses vyhnul velkým

ztrátám.

\* Neplýtvej výsadkovými jednotkami při misích na hlavní linii. Používej je na výsadkové mise, ale ne zase příliš často. Mohou být platné tehdy, máš-li jen 1 armádu, výsadkové jednotky a Tac Air síly a chceš-li zajmout ostrovy nebo založit základnu během invaze.

\* Použij dostatek sil k dobytí země, ale nepřežen to. Například zjistíš, že Německo může dobýt Polsko s méně jednotkami, než může v tu dobu použít.

\* Je-li primárním cílem na území zadržet nepřátelské konvoje (tak jako na Maltě), ujisti se, že máš na území námořní i letecké jednotky.

\* Kombinované armády při útoku používej, jak často to lze; jsou velmi účinné.

## 14.3 Poznámky ke hře

\* Nedostatek bodů mechaniz. a obrněných jednotek při útoku může mít za následek neúspěch útoku. Reprezentují schopnost stíhání u obrněných a hybnost u mechan. sil.

\* Partyzánské jednotky reprezentují vliv „bojovníků za svobodu“ za linií fronty. Tyto jednotky jsou Německu velmi nepříjemné, protože musí spotřebovávat pro boj s nimi více a více zásob.

\* Volba VIEW může být použita jako jistý druh špionáže k odhalení stavu nepřátelských sil.

\* Výsadky nad mořem nabízejí nové akce, tak jako v bitvě o Krétu.

\* Bombardéry mají normálně větší dolet než stíhačky. Dokud nezvýšíš technickou úroveň svých stíhaček, můžeš vytvořit druhou let. základnu pro bombardéry. Pak můžeš odsunout bombardéry dále od nepřítele a ujistit se, zda na územích, která bombarduješ, jsou stíhací eskorty.

\* Pamatuj, že k úspěšnému proplutí sousedním námořním územím musí mít konvoje své hlídkové flotily (ledaže se na území nevyskytnou nepřátelské flotily na hlídce).

\* Když provádíš výzkum, možná budeš chtít vložit 9 bodů do oblastí, které mohou být důležité a 1 bod do všech ostatních území. Kdo ví, možná budeš mít štěstí.

\* Nezapomeň budovat posádky, protože ty mohou být všude a jsou velmi účinné při odražení partyzánských útoků.



# DODATKY

## I. Síly na začátku - 1939

Německo

**Pozemní:**

<u>Území</u>	<u>Armáda</u>	<u>Pěchota</u>	<u>Mechaniz.</u>	<u>Obrněné</u>	<u>Výsadm.</u>	<u>TAC</u>	<u>Výk.</u>
167	1st	30	0	20	0	20	80
166	2nd	40	10	10	10	20	80
165	3rd	40	10	20	0	20	75
173	4th	40	0	0	0	20	75
169	5th	10	0	0	0	30	70
177	1st Panzer	50	10	20	0	20	80
<b>Celkem</b>		<b>285</b>	<b>30</b>	<b>70</b>	<b>10</b>	<b>130</b>	

**Letecké:**

<u>Území</u>	<u>Základna</u>	<u>Bombard.</u>	<u>Stíhačky</u>
168	A	50	40

**Námořní:**

<u>Území</u>	<u>Flotily</u>	<u>Eskorty</u>	<u>Transport.</u>	<u>Obojživ.</u>	<u>Ponorky</u>
163	12	7	15	5	
164	10	5	20	0	
167	0	5	20	0	
<b>Celk.</b>	<b>22</b>	<b>17</b>	<b>55</b>	<b>5</b>	<b>20</b>

Spojenci Německa

**Pozemní:**

<u>Území</u>	<u>Armáda</u>	<u>Pěchota</u>	<u>Mechaniz.</u>	<u>Obrněné</u>	<u>Výsadm.</u>	<u>TAC</u>	<u>Výk.</u>	<u>Vstup</u>
98	Itálie	58	0	4	0	18	45	léto 40
100	Itálie	51	0	7	0	22	35	léto 40
115	Itálie	50	20	6	0	0	35	léto 40
81	Maďarsko	50	0	0	0	0	30	jaro 41
93	Bulharsko	43	0	6	0	0	35	jaro 41
83	Rumunsko	40	5	0	0	0	40	léto 41
87	Rumunsko	30	0	0	0	18	40	léto 41
20	Finsko	56	0	0	0	0	65	léto 41
<b>Celkem</b>		<b>378</b>	<b>25</b>	<b>23</b>	<b>0</b>	<b>58</b>		

**Letecké:** žádné

**Námořní:**

<u>Území</u>	<u>Země</u>	<u>Flotily</u>	<u>Eskorty.</u>	<u>Transp.</u>	<u>Obojživel.</u>	<u>Ponorky</u>
98	Itálie	5	10	10	0	
100	Itálie	10	15	20	0	
111	Itálie	10	15	20	0	
<b>Celkem:</b>		<b>25</b>	<b>40</b>	<b>50</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Sovětský Svaz

**Pozemní:**

<u>Území</u>	<u>Armáda</u>	<u>Pěchota</u>	<u>Mechaniz.</u>	<u>Obrněné</u>	<u>Výsadm.</u>	<u>TAC</u>	<u>Výk.</u>
180	1st	25	0	0	0	10	25
181	2nd	25	0	0	0	10	25
182	3rd	25	0	0	0	10	25
183	4th	25	0	10	0	0	30
187	5th	25	0	15	0	10	30
189	1st Guard	30	0	10	0	10	40
190	2nd Guard	30	0	0	0	10	40
179	Leningrad	45	10	10	0	20	40

<u>Území</u>	<u>Armáda</u>	<u>Pěchota</u>	<u>Mechaniz.</u>	<u>Obrněné</u>	<u>Výsadm.</u>	<u>TAC</u>	<u>Výk.</u>
200	Moscow	30	0	20	20	10	45
209	Stalingrad	30	0	10	0	10	45
<b>Celkem:</b>		<b>290</b>	<b>10</b>	<b>75</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	

**Letecké:** žádné

**Námořní:**

<u>Území</u>	<u>Flotily</u>	<u>Eskorty</u>	<u>Transport.</u>	<u>Obojživl.</u>	<u>Ponorky</u>
179	7	5	10	0	
197	5	5	10	0	
<b>Celk.:</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>10</b>

**Spojenci**

**Pozemní:**

<u>Území</u>	<u>Armáda</u>	<u>Pěchota</u>	<u>Mechaniz.</u>	<u>Obrněné</u>	<u>Výsadm.</u>	<u>TAC</u>	<u>Výk.</u>
1	BEF	50	0	30	0	30	60
123	Reserves	35	0	20	0	10	40
124	2nd French	30	0	0	0	20	30
120	3rd French	40	0	0	0	10	50
121	1st French	40	0	5	0	20	50
125	Maginot	40	0	3	0	10	50
132	4th French	30	0	0	0	10	50
145	1st Coloni	20	0	0	0	0	30
124	2nd Coloni	20	0	0	0	0	30
72	2nd Polish	40	0	0	0	0	40
73	1st Polish	40	0	0	0	10	40
<b>Celkem:</b>		<b>385</b>	<b>0</b>	<b>58</b>	<b>0</b>	<b>120</b>	

**Letecké:**

<u>Území</u>	<u>Základna</u>	<u>Bombard.</u>	<u>Stíhač.</u>
1	A	20	25

**Námořní:**

<u>Území</u>	<u>Flotily</u>	<u>Eskorty</u>	<u>Transport.</u>	<u>Obojživl.</u>	<u>Ponorky</u>
6	15	6	15	0	
2	0	10	20	0	
1	15	7	20	5	
3	5	10	20	0	
115	7	5	20	0	
132	7	5	10	0	
145	5	5	10	0	
160	5	2	15	0	
152	5	5	15	0	
153	5	5	15	0	
134	5	0	15	0	
<b>Celk.:</b>	<b>74</b>	<b>60</b>	<b>175</b>	<b>5</b>	<b>10</b>

## II. Technické úrovně na začátku - 1939

<u>Poz. jedn.</u>	<u>Pěchota</u>	<u>Mechaniz.</u>	<u>Obrněné</u>	<u>Výsadm.</u>	<u>TAC</u>
Němci	3	2	2	1	2
Spojenci	2	1	1	1	2
Sověti	0	0	2	2	1

<u>Let. jedn.</u>	<u>Bomb.</u>	<u>Stíhač.</u>	<u>Rakety</u>	<u>A-bomby</u>	<u>Let. obrana</u>
Němci	2	2	1	0	2
Spojenci	1	2	0	1	1
Sověti	0	0	0	0	1

Nám. jedn.	Flotily	Eskorty	Transport.	Obojživ.él.	Ponorky
Němci	1	1	1	0	1
Spojenci	1	2	1	0	1
Sověti	0	0	0	0	0

### III. Úroveň Půjčky a pronájmu USA Velké Británii za každý rok

Rok	Sur. materiál	Průmysl
1939	5	5
1940	5	5
1941	10	10
1942	50	50
1943	60	60
1944	70	70
1945	80	80
1946	85	85
1947	90	90
1948+	95	95

### IV. Popis území Storm Across Europe

Země	Území	Název území	Prům.	Obyv.	Suroviny	Terén
Německo	162	Berlin	10	25	0	mírný
	163	Bremen	5	13	6	mírný
	164	Kiel	5	4	0	mírný
	165	Silesia	2	3	6	mírný
	166	Rostock	2	4	2	mírný
	167	E. Prussia	3	3	2	mírný
	168	Hannover	15	24	17	mírný
	169	Frankfurt	17	24	17	mírný
	170	Rhine	28	17	17	mírný
	171	Stuttgart	18	11	2	mírný
	172	Munich	5	9	0	mírný
	173	Hoe	10	5	6	mírný
	174	Ulm	2	6	0	pohoří
	175	Berchtesgaden	2	5	0	pahorkat.
	176	Vienna	5	5	2	mírný
	177	Prague	1	12	6	mírný
	178	Nitra	0	4	2	mírný
	<b>Německo celkem:</b>			<b>130</b>	<b>174</b>	<b>85</b>

#### SPOJENCI

Anglie	0	London	20	50	3	mírný
	1	Plymouth	15	15	0	mírný
	2	Dover	8	15	0	mírný
	3	Liverpool	4	6	8	mírný
	4	Coventry	32	50	9	mírný
	5	Glasgow	23	18	8	mírný
	6	Scapa Flow	0	7	3	pahorkat.
	7	Belfast	0	8	0	mírný
	43	Gibraltar	0	1	0	pohoří
	<b>Anglie celkem:</b>			<b>102</b>	<b>170</b>	<b>31</b>
Francie	117	Brest	3	6	0	mírný
	118	Normandy	0	7	0	mírný
	119	Dieppe	0	10	0	mírný
	120	Boulogne	10	13	12	mírný
	121	Reims	10	13	16	mírný
	122	La Rochelle	10	8	10	mírný
	123	Paris	15	36	0	mírný
	124	Sedan	10	6	0	mírný

<u>Země</u>	<u>Území</u>	<u>Název území</u>	<u>Prům.</u>	<u>Obyv.</u>	<u>Suroviny</u>	<u>Terén</u>
	125	Maginot Line	5	9	19	mírný
	126	Bordeaux	0	3	0	mírný
	127	Vichy	10	5	0	mírný
	128	Lyon	5	5	6	pahorkat.
	129	Toulouse	0	4	0	pohoří
	130	Montpellier	10	5	0	pahorkat.
	131	Grenoble	0	3	0	pahorkat.
	132	Marseille	8	10	9	pahorkat.
	133	Corsica	0	2	0	pahorkat.
	<b>Francie celkem:</b>		<b>96</b>	<b>145</b>	<b>72</b>	
Polsko	69	Danzig	0	10	0	mírný
	70	Poznan	0	10	0	mírný
	71	Modlin	0	8	0	mírný
	72	Lodz	9	9	0	mírný
	73	Warsaw	3	11	0	mírný
	74	Krakow	0	5	7	pahorkat.
	75	Grodno	0	2	0	mírný
	76	Lwow	0	2	8	pahorkat.
	77	Minsk	0	3	0	mírný
	78	Brest	0	4	0	mokřina
	79	Zhitomir	0	3	0	pahorkat.
	<b>Polsko celkem:</b>		<b>12</b>	<b>67</b>	<b>15</b>	

## KOLONIE

### Britské a franc. kolonie

Libanon	134	Beirut	0	8	0	mírný
Sýrie	135	Damascus	0	11	0	mírný
	136	Tadmor	0	2	0	pahorkat.
	137	Dayr Zawr	0	3	0	pahorkat.
Maroko	138	Casablanca	0	1	9	pohoří
	139	Meknes	0	1	0	pohoří
Alžírsko	140	Oran	0	9	0	pahorkat.
	141	Algiers	0	2	0	pahorkat.
	142	El Golea	0	0	0	pohoří
	143	Biskra	0	1	0	pohoří
	144	Quargla	0	0	0	pohoří
Tunisko	145	Tunis	0	10	0	pahorkat.
	146	Kasserine	0	1	0	mírný
	147	Sfax	0	1	0	mírný
	148	Dehibet	0	1	0	mírný
Egypt	149	Sidi Omar	0	0	0	pohoří
	150	Siwa	0	0	0	pohoří
	223	Halfaya Pass	0	1	0	mírný
	151	El Alamein	0	1	0	mírný
	152	Alexandria	6	14	25	mírný
	153	Cairo	0	10	0	mírný
Palestina	154	Tel Aviv	0	5	0	mírný
Jordánsko	155	Amman	0	10	1	pohoří
	156	Dara	0	2	0	pohoří
Kuvajt	157	Al Kuwayt	0	6	0	mírný
	158	Al Ahmadi	0	4	0	mírný
Kypr	159	Cyprus	0	1	10	pahorkat.
Malta	160	Malta	0	1	0	mírný

### NEUTRÁLNÍ

Irsko	8	Dublin	0	6	0	mírný
Norsko	9	Bergen	0	4	10	pohoří
	10	Narvik	0	4	0	pohoří
	11	Tromso	8	8	0	pahorkat.

Země	Území	Název území	Prům.	Obyv.	Suroviny	Terén
	12	Oslo	0	6	0	pahorkat.
Svédsko	13	Kiruna	0	3	0	pahorkat.
	14	Lulea	0	5	32	mírný
	15	Karlstad	0	5	0	mírný
	16	Stockholm	10	11	0	mírný
	17	Malmo	0	5	0	mírný
Finsko	18	Oulu	0	1	0	pahorkat.
	19	Kajaani	0	3	0	mírný
	20	Joensuu	0	5	0	mírný
	21	Helsinki	10	9	0	mírný
Estonsko	22	Tallin	10	6	0	mírný
Lotyšsko	23	Riga	0	9	0	mírný
	24	Daugaupls	0	3	0	mírný
Litva	25	Vilna	0	6	0	mírný
Dánsko	26	Copenhagen	10	12	0	mírný
Holandsko	27	Amsterdam	9	13	9	mokřina
Belgie	28	Brussels	0	8	0	mírný
	29	Antwerp	10	10	9	mírný
Portugalsko	30	Porto	0	4	0	mírný
	31	Lisbon	0	12	0	mírný
Spanělsko	32	La Coruna	0	7	0	mírný
	33	Badajoz	0	4	0	mírný
	34	Sevilla	0	5	9	mírný
	35	Oviedo	0	4	9	pahorkat.
	222	Granada	7	6	8	pahorkat.
	36	Madrid	18	15	0	pahorkat.
	37	Valencia	0	6	0	pahorkat.
	38	Zaragoza	0	7	8	mírný
	39	Pamplona	0	2	0	pohoří
	40	Barcelona	0	4	0	pohoří
		<b>Spanělsko celkem:</b>	<b>25</b>	<b>60</b>	<b>34</b>	
Maroko	41	Tangier	0	4	0	mírný
	42	Rabat	0	3	0	pahorkat.
Turecko	44	Izmir	0	6	0	mírný
	45	Konya	0	6	0	pahorkat.
	46	Istanbul	8	13	0	pahorkat.
	47	Samsun	0	2	8	pahorkat.
	48	Ankara	18	10	0	mírný
	49	Antalya	10	5	0	pohoří
	50	Malatya	0	2	0	pahorkat.
	51	Adana	0	2	0	pohoří
	52	Kars	0	3	0	pohoří
	53	Karakose	0	2	0	pohoří
		<b>Turecko celkem:</b>	<b>36</b>	<b>51</b>	<b>8</b>	
Írán	54	Tabriz	0	6	0	pohoří
	55	Tehran	0	3	0	pohoří
	56	Isfahan	2	7	2	pohoří
	57	Abadan	3	6	3	pahorkat.
Irák	58	Baghdad	0	4	12	pohoří
	59	Ar Ramadi	0	6	12	pahorkat.
	60	Mosul	0	7	0	mírný
Saud.Aráb.	61	Badanah	0	2	0	mírný
	62	Ar Riyad	0	3	0	mírný
Recko	63	Kozani	0	5	0	pohoří
	64	Thes'niki	0	7	0	mírný
	65	Ioanina	0	5	0	pohoří
	66	Thebes	0	7	8	pahorkat.
	67	Athens	12	10	12	pahorkat.
	68	Crete	0	2	0	pahorkat.

Země	Území	Název území	Prům.	Obyv.	Suroviny	Terén
Maďarsko	80	Budapest	1	6	0	mírný
	81	Sarvar	3	8	0	mírný
Rumunsko	82	Arad	0	8	0	pahorkat.
	83	Floesti	0	7	42	pahorkat.
	84	Cernauti	0	7	0	mírný
	85	Cluj	0	5	0	mírný
	86	Bacau	0	7	0	mokřina
	87	Bucharest	9	12	0	mírný
	<b>Rumunsko celkem:</b>			<b>9</b>	<b>46</b>	<b>42</b>
Jugoslávie	88	Belgrade	9	6	0	pahorkat.
	89	Sarajevo	7	11	7	mírný
Bulharsko	90	Skopje	0	3	10	pahorkat.
	91	Vidin	0	5	0	pahorkat.
	92	Sofia	0	10	10	pahorkat.
	93	Turnova	0	4	0	mírný
	94	Varna	0	7	0	mírný
Itálie	95	Plovdiv	0	7	0	mírný
	96	Torino	5	10	0	pohoří
	97	Milano	10	3	0	pohoří
	98	Trieste	9	9	8	pohoří
	99	Genoa	20	15	0	pahorkat.
	100	Rome	0	20	18	pahorkat.
	101	Naples	9	7	0	pahorkat.
	161	Salerno	15	5	0	mírný
	102	Taranto	0	3	0	mírný
	103	Sicily	0	4	0	pahorkat
104	Sardinia	0	1	6	mírný	
<b>Itálie celkem:</b>			<b>68</b>	<b>77</b>	<b>32</b>	
Albánie	105	Tirane	0	8	0	pohoří
	106	Korce	0	2	0	pohoří
Libye	107	Yafran	0	0	0	mírný
	108	Tripoli	0	4	0	mírný
	109	Surt	0	1	0	mírný
	110	Wadi	0	0	0	mírný
	111	El Agheila	0	2	0	mírný
	112	Bu Nujaya	0	1	0	mírný
	113	Benghazi	0	4	0	mírný
	114	Gazala	0	0	0	mírný
	115	Tobruk	0	2	0	mírný
	116	Jarabub	0	0	0	mírný
	Rusko	179	Leningrad	2	23	0
180		Novgorod	0	6	0	mírný
181		Mogilev	0	6	0	mírný
182		Gomel	0	3	0	mokřina
183		Uman	0	7	0	mírný
184		Polotsk	1	8	0	mírný
185		Bryansk	0	7	0	mírný
186		Kiev	1	9	2	mírný
187		Odessa	1	7	0	mírný
188		Archangelsk	0	4	1	mírný
189		Smolensk	1	8	0	mírný
190		Konotop	0	2	0	mírný
191		Tikhuin	0	2	2	mírný
192	Demyansk	0	3	2	mírný	
193	Kalinin	0	6	4	mírný	
194	Kursk	0	6	0	mírný	
195	Kharkov	0	11	16	mírný	
196	Dnep'trovsk	0	6	16	mokřina	
197	Sevastopol	1	9	8	mokřina	

<u>Země</u>	<u>Území</u>	<u>Název území</u>	<u>Prům.</u>	<u>Obyv.</u>	<u>Suroviny</u>	<u>Terén</u>
198	Ukhta		0	2	3	mírný
199	Rshev		0	6	0	mírný
200	Moscow		3	30	8	mírný
201	Tula		1	10	8	mírný
202	Stalino		2	12	10	mírný
203	Vologda		0	2	3	mírný
204	Gorky		1	7	0	mírný
205	Livny		0	7	0	mírný
206	Balashov		0	7	0	mírný
207	Voronezh		0	9	0	mírný
208	Rostov		1	7	0	mokřina
209	Stalingrad		2	17	9	mokřina
210	Kotlnikov		1	8	0	mírný
211	Novorosk		0	5	0	pahorkat.
212	Grozny		0	6	20	pahorkat.
213	Krasnodar		0	3	9	pohoří
214	Baku		0	7	31	pohoří
215	Astrakhan		0	3	21	pahorkat.
216	Saratov		1	6	10	mírný
217	Kirov		1	3	0	mírný
218	Uralsk		4	35	25	pohoří
219	Chelybinsk		4	40	25	pohoří
220	Ufa		0	3	5	mírný
221	Kuybyshev		0	2	2	pahorkat.
<b>Rusko celkem:</b>			<b>28</b>	<b>370</b>	<b>240</b>	

## V. Náklady v bodech síly k výrobě

<u>Pozem. jedn.</u>	<u>Pěch.</u>	<u>Mechaniz.</u>	<u>Obrněné</u>	<u>Výsadk.</u>	<u>TAC</u>	<u>Posádka</u>
Populace	3	3	3	3	2	1
Suroviny	1	2	3	2	2	1
Průmysl	2	3	4	2	4	1

<u>Letec. jedn.</u>	<u>Bomb.</u>	<u>Stíhačky</u>	<u>Rakety</u>	<u>A-bomby</u>	<u>Protilet.obrana</u>
Populace	2	2	1	1	2
Suroviny	2	2	5	7	1
Průmysl	3	2	6	11	1

<u>Námoř. jedn.</u>	<u>Flotily</u>	<u>Eskorty</u>	<u>Transp.</u>	<u>Obojživ.</u>	<u>Ponorky</u>
Populace	3	2	2	2	1
Suroviny	2	2	2	2	1
Průmysl	4	3	2	2	2

<u>Spec. jedn.</u>	<u>Průmysl</u>	<u>Opevnění</u>
Populace	2	5
Suroviny	2	10
Průmysl	2	10

## VI. Náklady na výzkum a vývoj a užitek

<u>Pozem. jedn.</u>	<u>Popul.</u>	<u>Suroviny</u>	<u>Průmysl</u>	<u>Zvyšované atributy</u>
Pěchota	0	1	1	bojeschopnost
Mechaniz.	0	2	1	bojeschopnost
Obrněné	0	2	2	bojeschopnost
Výsadkové	0	1	1	bojeschopnost a výkonnost
Tac Air	0	2	2	bojeschopnost

<u>Let. jedn.</u>	<u>Popul.</u>	<u>Suroviny</u>	<u>Průmysl</u>	<u>Zvyšované atributy</u>
Bombardér	0	2	3	dolet, obrana, přesnost bombard.
Střhačka	0	2	2	dolet, schopnost při boji
Raketa	0	2	3	od 7 techn. úrovně
A-bomba	0	3	3	od 8 techn. úrovně

<u>Námoř. jedn.</u>	<u>Popul.</u>	<u>Suroviny</u>	<u>Průmysl</u>	<u>Zvyšované atributy</u>
Flotila	0	3	3	bojeschop., efektivita pozem. podpory
Eskorta	0	3	2	ochrana konvojů
Transportér	0	2	2	kapacita
Obojživelný	0	2	2	kapacita
Ponorka	0	2	2	bojeschopnost

Překlad originálu, grafickou a textovou úpravu  
provedla dvojice:

**M**arcus

&

**MAC**

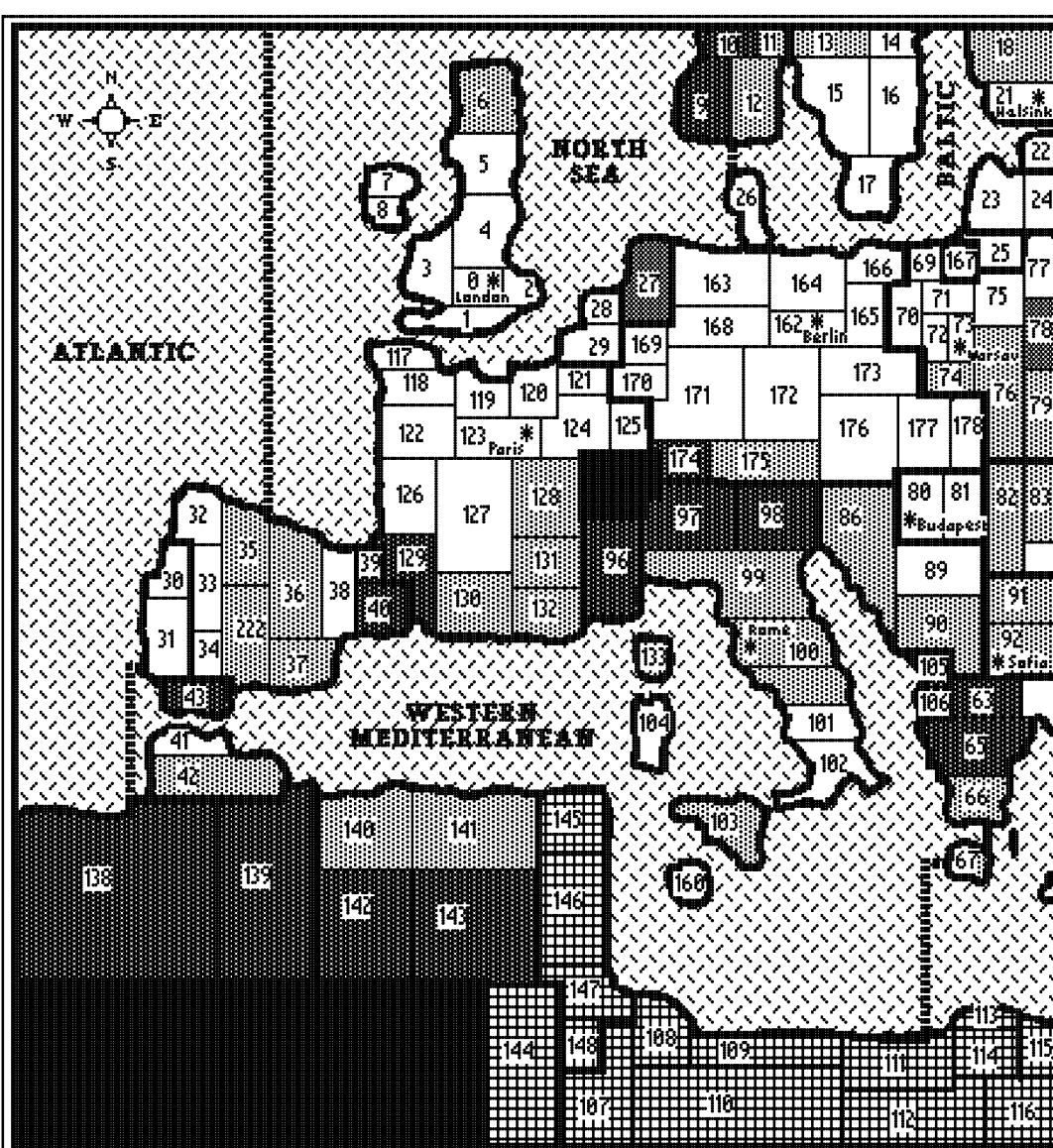
Další manuály  
seženete na adrese:  
Klub uživatelů C-64/128  
\*ARDAN\* Pod Urchem 2889  
276 01 MĚLNÍK

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish







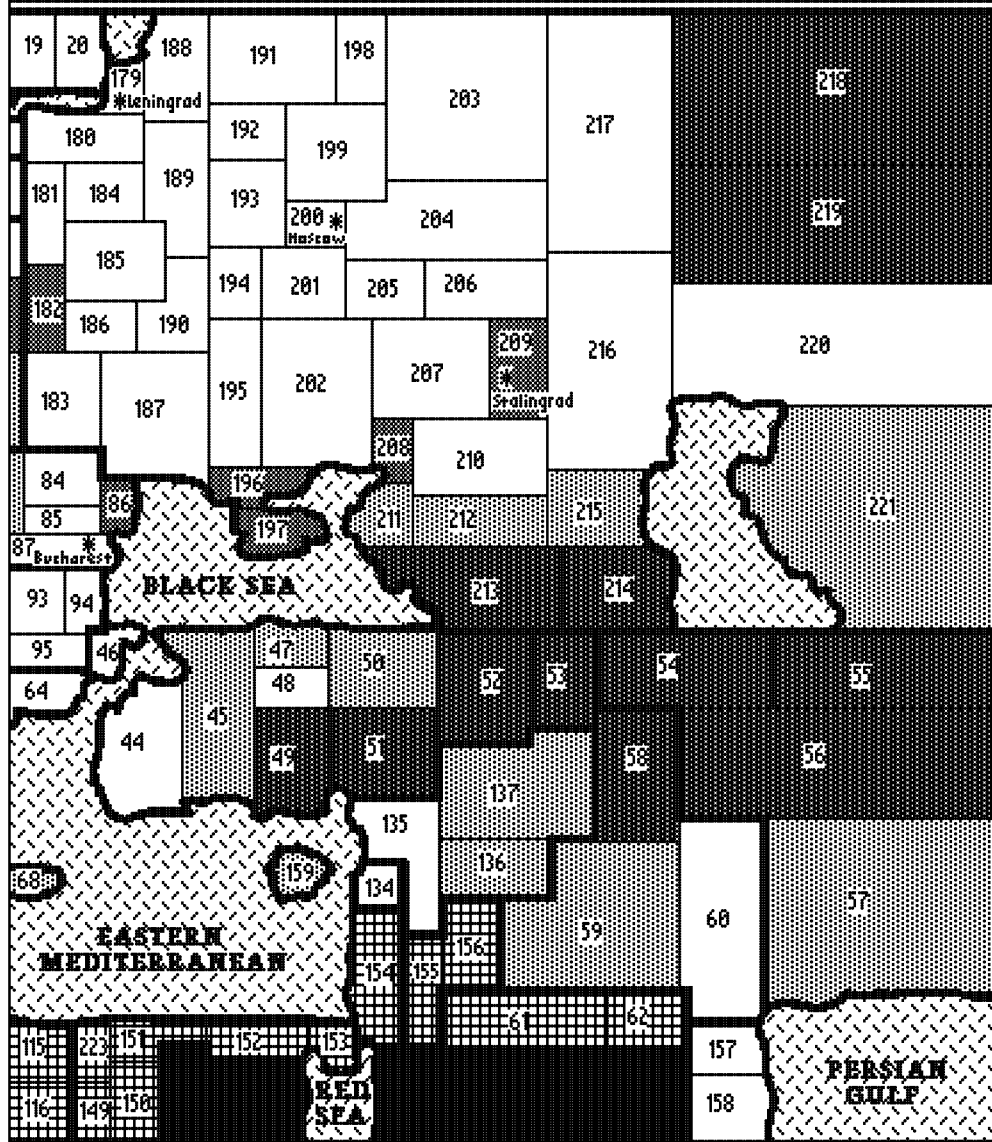
# Kódy ke hře STORM ACROSS EUROPE

<u>Kapit.</u>	<u>Titul</u>	<u>1. slovo</u>	<u>posl. slovo</u>				
1.0,1.1	Overview	storm	instructions	9.5	Fleets	you	below
1.2		there	key	9.51	In port	strength	port
1.3		the	button	9.52	Patrol	fleets	patrol
1.31		if	commands	9.53	Ground	fleets	mission
1.4		you	game	9.54	Raid	German	mission
2.0,2.1		each	turn	9.6	Escort	escort	route
2.2		the	exist	9.7	Naval	naval	transports
3.0	Tutorial	this	want	9.8	Amphibious	amphibious	back
5.0,5.1	Introduction	one	builder	9.9	Submarines	you	area
5.2	Scenario	your	proceed	10.0,10.1	Introduction	the	areas
5.21	Modify curent	you	below	10.2	Organization	the	hunting
5.211	Demographics	you	contains	10.3	Creating	to	map
5.212	Units	you	location	10.4	Transferring	you	source
5.22	Develop	the	again	10.5	Moving	to	airbase
5.221	The map	if	country	10.6	Attacks	to	involved
5.222	Units	you	placed	10.61	Based	based	area
5.3	Scenario	once	proceed	10.62	Bombers	to	based
5.4	Start	by	game	10.621	Attacking	if	areas
6.0,6.1	In General	when	replacements	10.622	Bombing	the	range
6.2	Procedure	the	option	10.63	Fighters	to	based
7.0,7.1	Introduction	this	turn	10.631	Escorting	if	in
7.2	Production	once	Russia	10.632	Hunting	if	reach
7.3	Research	R&D	appendix VI	10.7	Missiles	you	destroyed
7.4	Transferring	once	button	11.0,11.1		the	map
7.5	Lend	the	appendix III	11.1	Demographic	if	levels
8.0,8.1	Introduction	the	area	11.11	Operational	if	points
8.2	Organization	the	missions	11.12	Strategic	if	symbols
8.3	Making	for	it	11.2	The disk	the	disk
8.4	Creating	to	map	11.21	Loading	select	under
8.5	Transferring	to	transfer	11.22	Saving	select	long
8.6	Move	to	move	11.23	Getting	select	dir
8.7	Attacks	to	else	11.24	Formatting	select	begins
8.71	Land attack	once	halted	12.0,12.1	Introduction	if	losses
8.72	Special attack	special	attacks	12.2	Combat	combat	results
8.721	Amphibious	if	points	12.3	Combat	certain	factors
8.722	Airdrop	if	Crete	12.31	Primary	efficiency	quality
8.73	Army	armies	Union	12.32	Secondary	terrain	only
8.8	Change	to	mission	12.4	Casualty	at	active
8.9	Army	to	industry	13.0,13.1	Supply	a	replacements
8.10	Review	to	area	13.2	Partisans	once	Soviet
9.0,9.1	Introduction	the	area	13.3	Minor	as	listed
9.2	Making	when	mission	14.0,14.1	Examples	the	controlled
9.3	Port	there	it	14.2	Hints	the	help
9.4	Transfer	you	transfer	14.3	Designer's	having	attacks



# STORM ACROSS EUROPE

-  mírný terén
-  pahorkatina
-  mokřiny
-  \*



pohoří



mořská hranice

území nezávislé  
na počasi



státní hranice

hlavní města



hranice území



Strategic Simulations, Inc.

657 Almaden Ave.  
Sunnyvale, CA  
94086-2981