

Cossacks

- European Wars



Manuál

Obsah

1.	ZAČÍNÁME	6
2.	SPUŠTĚNÍ HRY	7
2.1	Nabídky	8
2.2	Herní rozhraní	14
3.	OVLÁDÁNÍ	22
4.	NASTAVENÍ HRY	29
4.1	Hra pro jednoho hráče	29
4.2	Hra pro více hráčů	34
4.3	Internet Lobby	44
5.	NA CESTĚ K OVLÁDNUTÍ SVĚTA	46
5.1	Ekonomický rozvoj	46
5.2	Obchod	51
5.3	Výstavba budov	52
5.4	Technologie a výzkum	56
5.5	Zalidňování vašeho státu	57
5.6	Budování armády	58
5.7	Bojové akce	62

TECHNOLOGIE A VYLEPŠENÍ	69
Dobývání surovin	70
Budování jednotek	73
Plavidla	74
Pěchota a jezdeckvo	75
Dělostřelectvo	81
Aerostatika	84
BUDOVY/STAVBY	85
Ekonomické stavby	86
Usedlost	88
Mlýn	89
Sklad	89
Zlatý důl	90
Železný důl	90
Uhelný důl	90
Tržiště	90
Opevnění	91
Vojenské stavby	92
Stáje	95
Skladiště dělostřelectva	96
Loděnice	97
Vzdělávací a technologické stavby	98
Akademie	98
Kovárna	100

Ostatní stavby	101
Mešita	103
Kostel	103
JEDNOTKY	105
Civilní jednotky	106
Montgolfiery	109
Střelci pěchoty	119
Střelci	124
Janičáři	126
Granátníci	127
Jízda	129
Lehká jízda s chladnými zbraněmi	129
Těžká jízda s chladnými zbraněmi	136
Střelecké jízdní jednotky	141
Dělostřelectvo	145
Děla	145
Civilní plavidla	148
Válečné lodě	149
Bitevní lodě	152
LICENČNÍ UJEDNÁNÍ	160
GRAFY TECHNOLOGIÍ	161





Cossacks

European Wars

1. ZAČÍNÁME

1.1.1 SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

Minimální systémové požadavky: Pentium 200, 32MB RAM, 1MB DirectX kompatibilní videokarta, CD-ROM jednotka s dvojnásobnou rychlostí, DirectX kompatibilní zvuková karta, myš. Tato konfigurace umožní spustit uspokojivě hru v rozlišení 800x600 (pro spuštění musí monitor podporovat rozlišení 1024x768) a s malým počtem jednotek.

Doporučené systémové požadavky: Pentium II 350, 64MB RAM, 4MB DirectX kompatibilní videokarta, CD-ROM jednotka s desetinásobnou rychlostí, DirectX kompatibilní zvuková karta, myš. Tato konfigurace umožní spustit uspokojivě hru ve vysokém rozlišení a s velkým počtem jednotek.

1.1.2 OPERAČNÍ SYSTÉM

Je vyžadován systém Windows 95, Windows 98, Windows 2000 nebo Windows NT 4.0 se Service Pack 4.

1.1.3 VIDEO

Pro hraní hry je vyžadován SVGA monitor a DirectX kompatibilní videokarta s 1MB RAM. Doporučujeme nainstalovat nejnovější ovladače pro videokartu. Hra nevyžaduje 3D akcelerátor.

Poznámka:

Monitor musí ke spuštění hry podporovat rozlišení 1024x768. Pokud monitor podporuje nižší rozlišení než 1024x768, hra nebude spuštěna.

Poznámka:

Ke spuštění hry musí být na vašem počítači nainstalován DirectX verze 6.0 nebo vyšší. Pokud není DirectX nainstalován, můžete ho instalovat přímo z herního CD.

1.1.4 ZVUK

Hra vyžaduje ke spuštění DirectX kompatibilní zvukovou kartu. Doporučujeme nainstalovat nejnovější ovladače.

Poznámka:

Při testování bylo zjištěno, že použití starších ISA zvukových karet a karet s Yamaha XG zvukovým chipsetem a se staršími ovladači způsobuje problémy. Tyto problémy mohou být odstraněny pouze nainstalováním nejnovějších ovladačů.

Poznámka:

Ke spuštění hry musí být na vašem počítači nainstalován DirectX verze 6.0 nebo vyšší. Pokud není DirectX nainstalován, můžete ho instalovat přímo z herního CD.

1.1.5 OVLÁDÁNÍ

Hra se ovládá standardní myší se dvěma tlačítky a klávesnicí standardu Microsoft.

1.1.6 HARD DISK

K instalaci a spuštění hry potřebujete 400MB volného prostoru na hard disku a CD-ROM jednotku s dvojnásobnou nebo vyšší rychlostí.

1.1.7 HRA VÍCE HRÁČŮ (MULTIPLAYER)

Ke hře přes místní síť (LAN) musíte mít připojenou síťovou kartu 10/100 Mbit a nainstalovány IPX nebo TCP/IP protokoly.

Ke hře přes modem musíte mít instalován 28,800 kbit nebo rychlejší modem s připojením na telefonní linku a Internet. Hra pro více hráčů může být rovněž spuštěna s jakýmkoli jiným připojením k Internetu: ISDN, pevnou linkou a dalšími.

1.1.8 INSTALACE HRY

Postupujte následovně:

1. Vložte CD Cossacks do CD-ROM jednotky.
2. Pokud je zapnuto Automatické spouštění, instalační menu se objeví na obrazovce. Pokud je funkce Automatického spouštění

vypnuta, musíte spustit setup.exe přímo z hlavního adresáře na herním CD.

3. Dále postupujte podle pokynů.

1.1.9 PROBLÉMY

Poznámka:

Nedoporučujeme přetaktovávat váš procesor nebo jakékoli jiné součásti počítače. Můžete poškodit jednotlivé součásti a je zde nebezpečí, že se operační systém stane nestabilním.

2. SPUŠTĚNÍ HRY

Hru spustíte poklepáním na ikonu Cossacks na ploše, pokud jste během instalace zadali její vytvoření. Hru také můžete spustit výběrem odpovídající položky v nabídce Start.

Po spuštění hry můžete sledovat úvodní animaci, nebo ji stiskem kterékoli klávesy přeskočit. Následuje Hlavní nabídka, ve které lze zvolit Single Player (hru jednoho hráče) nebo Network Game (hru po síti), Load Game (nahrát uloženou hru), Options (nastavení), Intro (sledování úvodní animace) nebo Exit (ukončení hry a návrat do Windows).

2.1 NABÍDKY

2.1.1 MAIN MENU - HLAVNÍ NABÍDKA

Single Player - Vložíte nebo vyberete jméno hráče pro zpřístupnění další nabídky, ve které můžete volit některou z herních variant pro jednoho hráče - Campaign, Single Mission nebo Random Map.

Multiplayer - Vložíte nebo vyberete jméno hráče pro zpřístupnění další nabídky, ve které můžete volit některou z herních variant pro více hráčů - Deathmatch nebo Historical Battle.

Load Game - Nahrání uložené herní pozice.

Options - Změny nastavení hry.

Intro - Spuštění úvodní animace.

Exit - Ukončení hry a návrat do Windows.



2.1.2 NABÍDKA SINGLE PLAYER



Campaign - Vojenské tažení. Výběrem se dostanete do další nabídky, kde můžete volit Tutorial, nebo kampaň v Anglii, na Ukrajině, ve Francii nebo Rusku.

Single Mission - Po zvolení si vyberete misi pro jednoho hráče.

Random Map - Náhodná mapa. Po zvolení se dostanete do nabídky Random Map, ve které můžete měnit další nastavení.

Back - Návrat do hlavní nabídky.

Campaign Menu - Vojenské tažení



Po výběru vojenského tažení můžete spustit pouze první misi. Teprve po jejím splnění bude zpřístupněna další.

Single Missions Menu - Jednotlivé mise



V této nabídce můžete spouštět libovolné mise v jakémkoli pořadí.

Random Map Menu – Náhodná mapa



Tato nabídka vám dovoluje měnit různá nastavení pro vytvoření náhodné mapy.

Můžete si vybrat již vytvořenou mapu, nebo generovat pokaždé jinou, což dává prakticky neomezenou nabídku nových herních map.

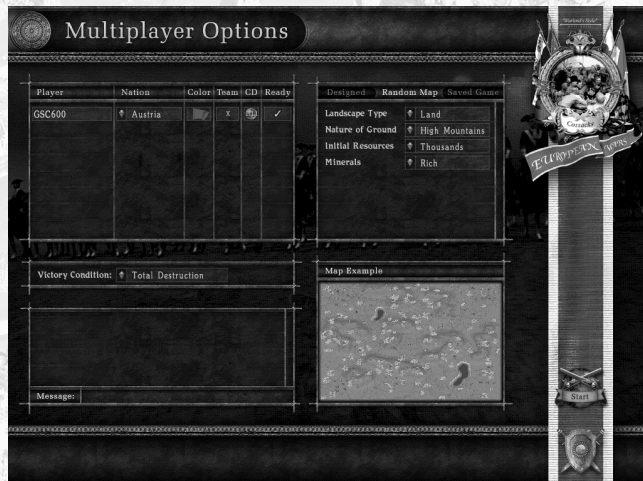
Multiplayer Menu - Hra pro více hráčů



Deathmatch – Hra proti ostatním hráčům přes modem, v místní síti LAN nebo přes Internet. Postup vytvoření a spuštění hry je popsán v kapitole 4.2.

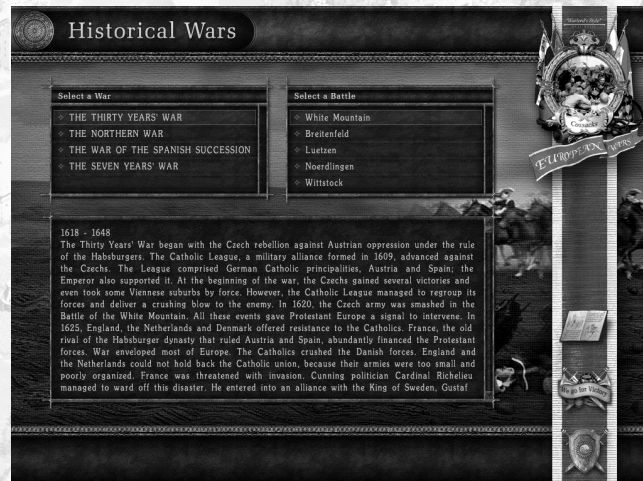
Historical Battle – Nejznámější historické bitvy. Hra proti ostatním hráčům přes modem, v místní síti LAN nebo přes Internet. Postup vytvoření a spuštění hry je popsán v kapitole 4.2.

Multiplayer Options – Nastavení pro Deathmatch



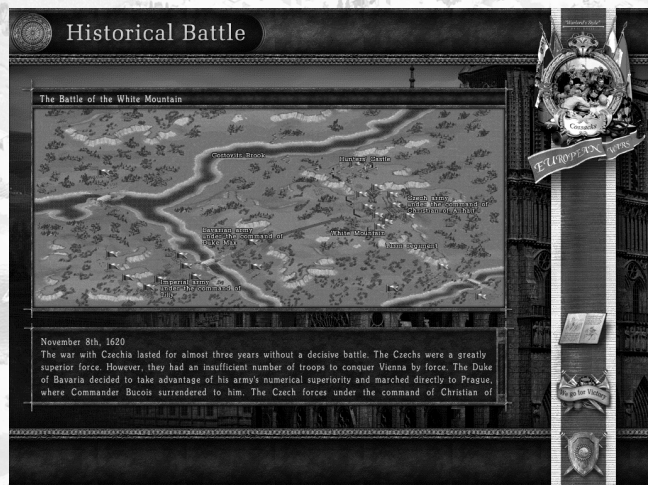
Nabídka umožňuje měnit nastavení pro síťovou hru, pokud vytváříte novou, nebo se připojujete k existující. Detaily jsou popsány v kapitole 4.2.

Historical Wars – Války



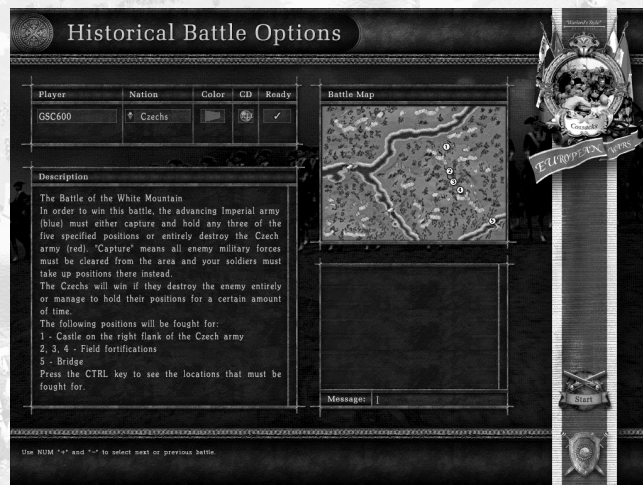
Tento oddíl vám vysvětlí a popíše jednotlivé bitvy, které se objevují ve hře.

Historical Battle - Historické bitvy



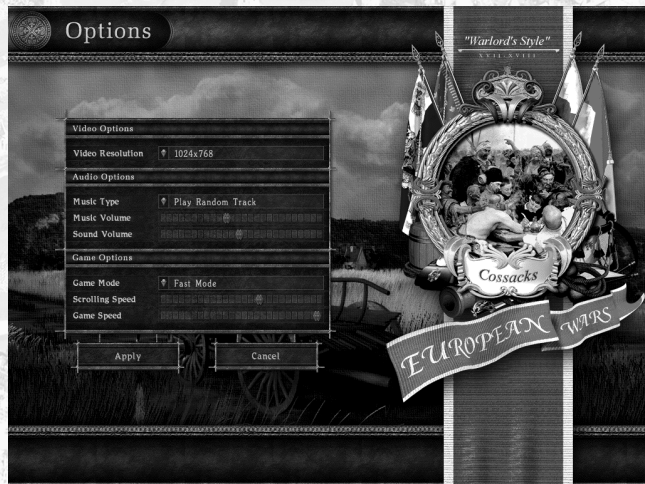
Obrazovka nabízí podrobné informace o vybraných bitvách, jejich účastnících a vítězi.

Historical Battle Options - Volby historických bitev



Zde si vyberete stranu, za kterou budete bojovat a dozvíte se podmínky, za jakých lze zvítězit.

Options - Nastavení



Video Resolution - Přístup ke všem různým rozlišením, podporovaných vaší videokartou, například od 800x600 po 1600x1280. Vyšší rozlišení má různé výhody, ale samozřejmě čím vyšší rozlišení zvolíte, tím výkonnější počítač potřebujete.

Music Type - Nastavení pro hudbu z CD.

Volba **Do Not Play Music** vypne hudbu.

The Play National Music Only - Uslyšíte jenom jednu hudební sekvenci, která stylem odpovídá národu, za který bojujete. Pokud zvolíte **Play Random Track**, bude náhodně přehráváno všech šestnáct hudebních sekvencí.

Music Volume - Nastavuje hlasitost hudby.

Sound Volume - Nastavuje hlasitost zvukových efektů.

Game Mode - Nastavuje rychlost pohybu jednotek. **Slow Mode** - Všechny jednotky se pohybují pomaleji. Bojové události se vyvíjejí pomaleji a dochází méně k přímým bojům, což poskytuje více času pro taktické manévry. **Fast Mode** - Všechny jednotky se pohybují rychleji a dochází častěji k přímým bojům, události se rychleji rozvíjejí. Toto nastavení neposkytuje tolik času pro taktické manévry. Rozdíl mezi oběma módy je pouze relativní a volba módu je otázkou vkusu a potřeb hráče.

Scrolling Speed - Rychlost posuvu mapy přes obrazovku. Doporučujeme nastavit na maximální hodnotu. Nižší rychlost je vhodná pouze pro velmi výkonné počítače, na kterých je při maximální hodnotě rychlost posuvu mapy příliš velká.

Game Speed - Celková rychlost hry. Doporučujeme nastavit na maximální hodnotu. Nižší rychlost je vhodná pouze pro velmi výkonné počítače, na kterých je při maximální hodnotě rychlost hry příliš velká.

ENCYKLOPEDIE



Hra obsahuje podrobnou encyklopedii historických událostí v Evropě mezi 16. a 18. stoletím. Najdete zde i důležité informace, například o jednotkách a jejich složení. Encyklopedii můžete kdykoli ve hře spustit kliknutím na tlačítko „Encyclopaedia“.

2.2 HERNÍ ROZHRANÍ

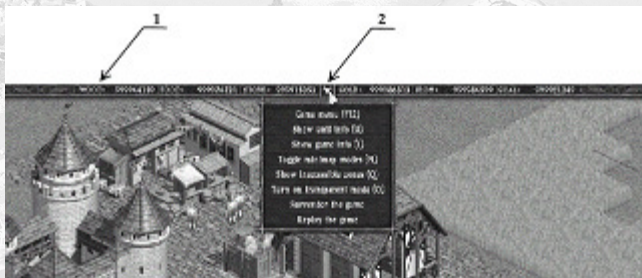
2.2.1 Základní herní obrazovka

Všechny základní události ve hře se odehrávají na hlavní herní obrazovce. Horní část obsahuje informační panel **(1)**, kde vidíte informaci o množství prostředků, které ovládáte. Uprostřed tohoto panelu najdete tlačítko **(2)**. Po jeho stisku se rozvine nabídka, která zpřístupní následující možnosti:

1. **Game Menu (F12)** - Kliknutím na této položce nebo stiskem klávesy „F12“ otevřete nabídku, kde můžete uložit nebo nahrát herní pozici, měnit nastavení nebo se vrátit do Main Menu.
2. **Show Unit Information (U)** - Kliknutím na této položce nebo stiskem klávesy „U“ otevřete nabídku, která vám nabízí možnost zjištění podrobných informací o vašich jednotkách.

Dalším stiskem klávesy „U“ tuto nabídku opustíte. Více informací o této nabídce najdete v kapitole 2.2.6.

3. **Show Game Information (I)** - Kliknutím na této položce nebo stiskem klávesy „I“ otevřete nabídku, ve které najdete informace o počtu bodů, které mají hráči, ztrátách, cenách na trhu a vytěžených a spotřebovaných zdrojích. Dalším stiskem klávesy „I“ tuto nabídku opustíte. Více informací o této nabídce najdete v kapitole 2.2.7.
4. **Toggle Mini-Map Modes (M)** - Kliknutím na této položce nebo stiskem klávesy „M“ zmenšíte velikost mapy a zvětšíte oblast, kterou můžete pozorovat. Dalším stiskem klávesy „M“ se vrátíte k původní velikosti mapy.
5. **Show Inaccessible Zones (Q)** - Po kliknutí na této položce nebo po stisku klávesy „Q“ uvidíte nepřístupné oblasti na mapě. Tyto oblasti budou vyznačeny modrou sítí. Jedná se o svahy hor, bažiny, řeky, moře apod. Po dalším stisku klávesy „Q“ modré označení zmizí.
6. **Turn On Transparent Mode (O)** - Po kliknutí na této položce nebo po stisku klávesy „O“ budou zprůhledněny všechny budovy, zdi a věže, takže můžete vidět jednotky za nimi. Po dalším stisku klávesy „O“ objekty opět zneprůhlední.



V dolní části obrazovky vidíte textovou zprávu (1), informace o vybraných jednotkách nebo budovách (2), příkazy, které můžete dát vybranému objektu, budovy, které lze postavit a vylepšení dostupná pro vybrané objekty (3). V pravém dolním rohu se nachází mapa ve zmenšeném měřítku (4).



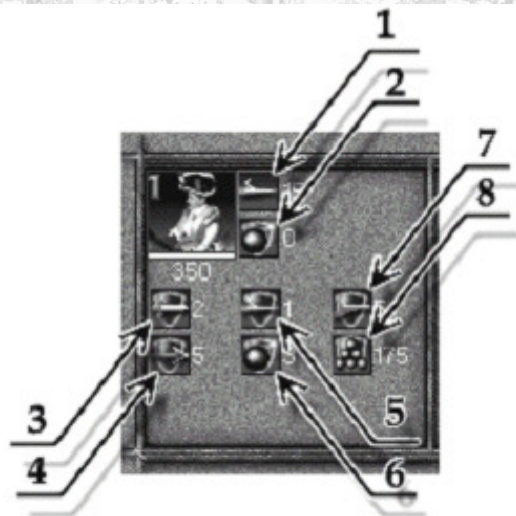
2.2.2 OBVYKLÉ TEXTOVÉ ZPRÁVY

O všech událostech ve hře, např. dokončení stavby a vylepšení budovy nebo dokončení tréninku jednotky, je hráč informován odpovídající textovou zprávou v levém dolním rohu herní obrazovky (1).

2.2.3 INFORMACE O VYBRANÝCH BUDOVÁCH A JEDNOTKÁCH

Informace o vybraných budovách a jednotkách zahrnují: parametry a způsob útoku (1), parametry a údaje všech typů obrany (2) stejně jako HP. Takže: vybraná jednotka má 350 HP, může zasadit úder o síle 15 (1), nemá žádné obranné bonusy (2), obranu o síle 2 proti šavlím a mečům (3), 5 proti šípům (4), 1 proti píkám a kopím (5), 3 proti dělovým koulím (6), 5 proti puškám (7), 175 proti kulkám (8).





Více podrobností o jednotkách a budovách najdete v odpovídajících sekcích.

2.2.4 MAPA VE ZMENŠENÉM MĚŘÍTKU

Mapa ve zmenšeném měřítku dává přehled o celkové mapě, na které právě hrajete. Je velice důležitou součástí herní obrazovky. Oproti hlavní obrazovce, na které můžete vidět jen malý výřez z celkové mapy, ve zmenšeném měřítku vidíte vše, co se děje na vámi ovládaném území. Takže mapa ve zmenšeném měřítku vám umožňuje s přehledem kontrolovat všechny události. Můžete sledovat pohyb nepřátelských jednotek, místa, kde se vaše jednotky nacházejí pod útokem, hledat cizí objekty apod.

Území, které vaše jednotky a budovy nemohou sledovat, je zakryto válečným dýmem a mlhou.

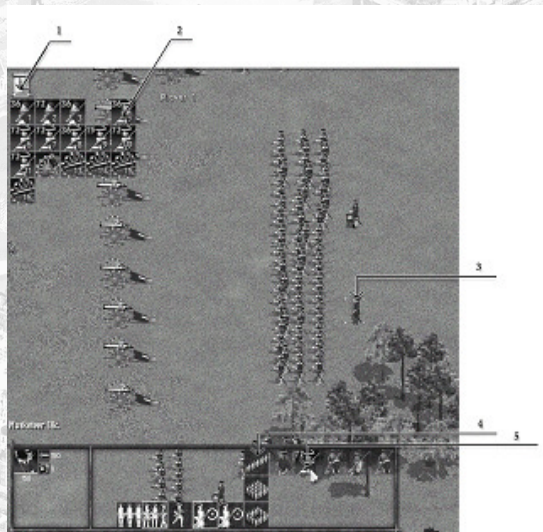
Mapa ve zmenšeném měřítku si předává informace s výřezem na hlavní obrazovce. Můžete na ní vyznačit kliknutím směr pohybu nebo útoku vašich jednotek. Kliknutím na mapu ve zmenšeném měřítku se výřez obrazu přesune na odpovídající místo.

Měřítko mapy můžete zvětšovat a zmenšovat klávesou „M“.

Poznámka:

Velice užitečnou funkcí mapy ve zmenšeném měřítku je, že můžete lehce lokalizovat místo, kde se vaše jednotky a budovy nacházejí pod útokem. Pokud nepřítel zaútočí, objeví se bílý obdélník, doprovázený výstražným zvukem. Sledujte mapu, abyste mohli útok včas odhalit a odvrátit.

2.2.5 BOJOVÉ FORMACE A VOLBY DĚLOSTŘELECKÝCH BATERIÍ



Jakmile máte alespoň jednu formaci nebo dělostřeleckou baterii, objeví se odpovídající ikona **(1)**. Po poklepání na tuto ikonu se objeví další ikony všech formací a baterií, které vlastníte **(2)**. Tyto ikony ukazují,

které jednotky a zbraně máte ve formacích, typy těchto formací, jejich počet a počet vojáků nebo zbraní, které obsahují.


Pomocí této nabídky můžete rychle zvolit formaci nebo baterii, kterou potřebujete. Ukažte kurzorem na formaci a uvidíte ji označenou na mapě. Kliknutím na její ikonu ji vyberete pro další ovládání.

2.2.6 NABÍDKA INFORMACÍ O JEDNOTCE

Stiskem klávesy „U“ nebo kliknutím na odpovídající položku v nabídce aktivujete Unit Information Menu. Zde se můžete dozvědět podrobné informace o jednotce - její parametry, hodnotu, spotřebované zdroje, vylepšení apod.

Kliknutím na položku „General“ zobrazíte parametry jednotky, čas potřebný pro stavbu, spotřebované a zbývající zdroje, stejně jako počet bodů přidanych jednotce při zvýšení skóre.

Musketeer 17c.



General







Description

Unit Upgrades

Next

Previous

Price:

14	50	5			
----	----	---	--	--	--

Upkeep: 14
 Iron (per shot): 3
 Coal (per shot): 3
 Building time: 600
 Value: 0.10

1

2

3

4

5

6

Musketeer 17c.



General

Description

Unit Upgrades

Next

Previous









Attack upgrades

	II	III	IV	V	VI	VII
10	+1	+1	+2			

Shield upgrades

	II	III	IV	V	VI	VII
0	+1	+2	+3	+1	+1	+1
1	+1	+2	+3	+1	+1	+1
1	+1	+2	+3	+1	+1	+1

Description - Popis

Kliknutím na „Description“ zobrazíte stručný popis jednotky nebo budovy, její výhody a nevýhody.

1 - dřevo, 2 - zlato, 3 - kámen, 4 - jídlo, 5 - železo, 6 - uhlí

Unit Upgrades - Vylepšení jednotky

Stiskem „Unit Upgrades“ si můžete prohlédnout dostupná vylepšení pro danou jednotku nebo budovu.

Velké ikony znázorňují hlavní vylepšení, která lze provést v akademii nebo v kovárně. Tabulka pod nimi ukazuje, jak daleko může jednotka útočit a jak mohou být její obranné parametry vylepšeny v kasárnách a stájích.

Ukažte na jakékoli vylepšení kurzorem a z nápovědy se dozvíte podrobnější popis a cenu vylepšení.

Next - Další

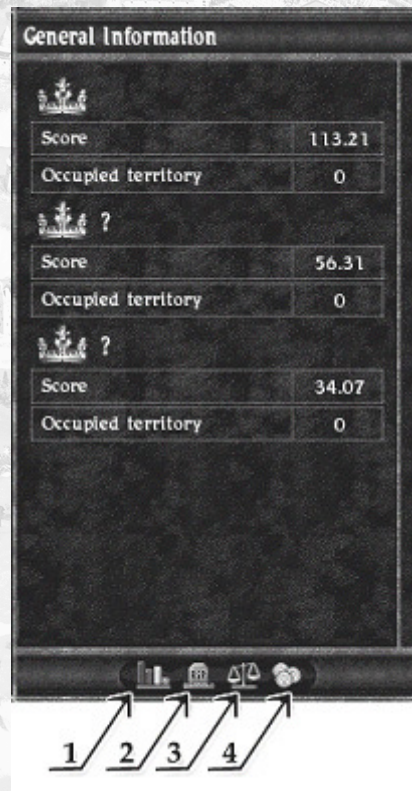
Kliknutí na „Next“ vás přenese na další jednotku nebo budovu.

Previous - Předchozí

Kliknutí na „Previous“ vás přenese na předchozí jednotku nebo budovu.

2.2.7 GAME INFORMATION MENU

Stiskem klávesy „I“ nebo kliknutím na odpovídající položku v nabídce se přenesete do nabídky informací o hře. Zde získáte podrobné informace o ziscích a ztrátách hráčů, cenách na trhu a množství spotřebovaných a dostupných zdrojů.

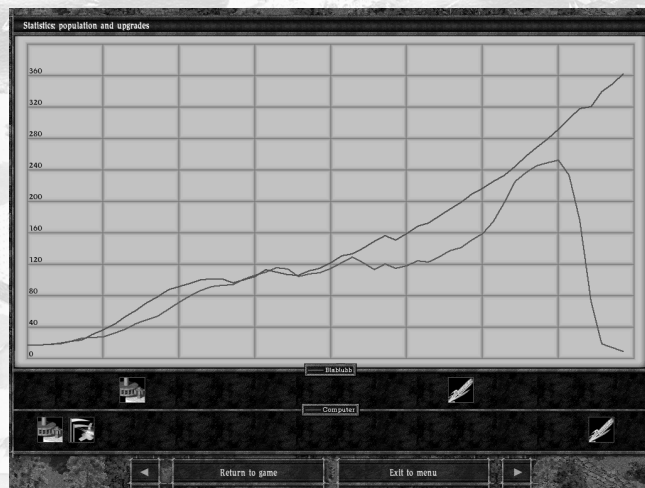


1 - Základní informace, 2 - Seznam ztrát, 3 - Ceny na trhu (srovnávací graf pro výměnu surovin). 4 - Počet lidí zaměstnávaných získáváním surovin.

2.2.8 STATISTICKÁ OBRAZOVKA (POUZE PRO HERNÍ MÓDY RANDOM MAP A DEATHMATCH)

Jakmile skončí hra v módech Random Map nebo Deathmatch, stiskem ESC se dostanete do statistického oddílu, který obsahuje tři obrazovky nabízející podrobné informace o skončené hře.

2.2.9 GRAF VÝVOJE POPULACE



Horní část obrazovky obsahuje graf změn populace během hry, kde barvy křivek odpovídají barvám hráčů ve hře.

Horizontální osa znázorňuje délku hry, vertikální množství populace.

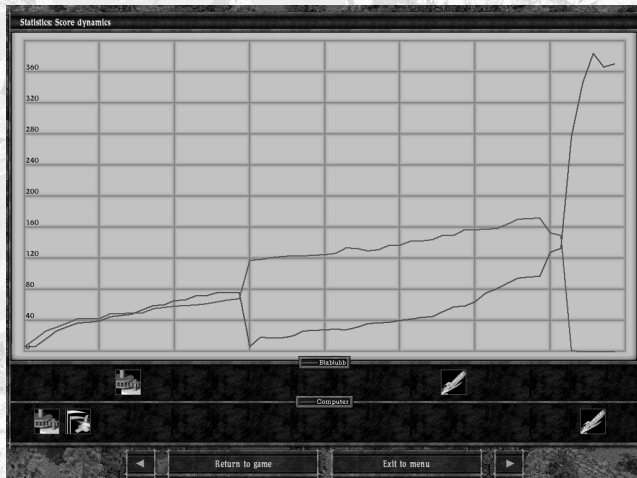
Dole se nachází posloupnost vylepšení použitých během hry. Vylepšení jsou umístěna v grafu podle doby jejich použití ve hře.

Umístění kurzoru na vylepšení aktivuje nabídku popisující jeho druh.

Kliknutím na tlačítko „Forward“ se přemístíte do další obrazovky.



Graf počtu bodů



Horní část obrazovky obsahuje graf změn počtu bodů během hry, kde barvy křivek odpovídají barvám hráčů ve hře.

Horizontální osa znázorňuje čas, vertikální množství populace.

Dole se nachází posloupnost vylepšení použitých během hry. Vylepšení jsou umístěna v grafu podle doby jejich použití ve hře.

Umístění kurzoru na vylepšení aktivuje nabídku popisující jeho druh.

Kliknutím na tlačítko „Forward“ se přemístíte do další obrazovky.

Kliknutím na tlačítko „Back“ se přemístíte do předchozí obrazovky.

Statistiky

Statistics		Wood	Gold	Stone	Food	Iron	Coal
Blablabb	Total amount of resources extracted	15,176	3,820	15,640	32,944	12,207	8,212
Computer	Resources spent on upgrades	2,000	2,549		11,500		
	Resources spent to upgrade mines						
	Resources spent to create units	1,891	1,850		22,750	6,050	
	Resources spent to construct buildings	14,160	3,955	10,040		1,190	
	Resources spent to keep units		822		9,762		
	Resources bought in the market		631		7,115		
	Resources sold in the market					2,000	4,000
List of units created		List of units lost					
Units		Units					
Peasant	183	Peasant	45				
Drummer 17c.	288	Drummer 17c.	42				
Officer 17c.	5	Drummer 17c.	2				
Drummer 17c.	6	Rich Coach (mercenary)	3				
Rich Coach (mercenary)	17						
Buildings	3						
Town Hall	2						
Mill	2						
Storehouse	1						
Mine	14						
Blacksmith	1						
Cathedral	1						
Academy	1						
Diplomatic Center	1						
Baracks 17c.	2						
Market	1						
Tower	2						
Schrygand	1						

Tato obrazovka vám poskytuje podrobné informace o všech parametrech hry. Můžete zde vidět množství všech prostředků, které jste si opatřili, jak jste je využili, kolik jednotek jste ztratili apod.

Kliknutím na tlačítko „Back“ se přemístíte do předchozí obrazovky.

Jak se vrátíte do hry

Kliknutím na „Return to game“ se vrátíte do hry.

Jak se vrátíte do nabídky

Kliknutím na „Back to the Main Menu“ se vrátíte do nabídky.

3. OVLÁDÁNÍ

Hru je možné ovládat pomocí běžné dvoutlačítkové myši. Jsou zde kombinace kláves pro nejpoužívanější a nejdůležitější akce. Jejich úplný přehled najdete v sekci 3.1.18.

3.1.1 VÝBĚR JEDNOTEK A BUDOV

Pokud chcete vybrat jednotku nebo budovu, klikněte na ni levým tlačítkem myši.

Pro zrušení výběru klikněte kamkoli na mapu pravým tlačítkem.

3.1.2 VÝBĚR NĚKOLIKA JEDNOTEK NEBO BUDOV

Když chcete vybrat několik jednotek nebo budov najednou, klikněte levým tlačítkem myši na jakékoli místo na mapě a držte tlačítko, když pohybuje myš. Uvidíte rámeček, který následuje pohyb myši. Všechny jednotky nebo budovy, které leží uvnitř tohoto rámečku, budou vybrány, jakmile pustíte levé tlačítko myši.

3.1.3 OBECNÝ POHYB JEDNOTEK

Vyberte jednotku, skupinu jednotek nebo bojový útvar.

Klikněte na mapu nebo na mapu ve zmenšeném měřítku pravým tlačítkem myši pro vyznačení místa, do kterého chcete jednotku přesunout.

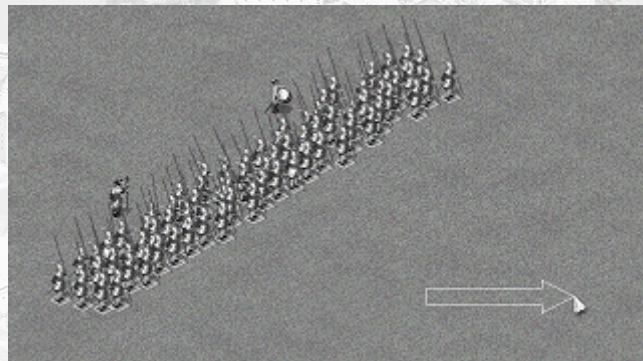
3.1.4 POHYB JEDNOTEK URČITÝM SMĚREM

Vyberte jednotku, skupinu jednotek nebo formaci.

Klikněte na mapu nebo na mapu ve zmenšeném měřítku pravým tlačítkem myši pro vyznačení místa, do kterého chcete jednotku přesunout. Držte pravé tlačítko a pohněte kurzorem - uvidíte ukazatel. Jeho špička vyznačuje umístění vaší jednotky a konec naznačuje směr, do kterého bude jednotka obrácena.

Nastavení jednotek do určitého směru vám umožní nejenom jejich lepší využití a ovládání, ale také získáte taktickou převahu nad nepřítelem.

Například útok ze zadu a z boku je velice účinný, zvláště na bojové útvary.



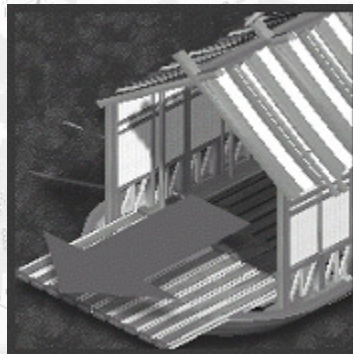
3.1.5 KLÁVESOVÉ ZKRATKY PRO JEDNOTKY A ÚTVARY

Jakékoli jednotce, skupině jednotek, bojovému útvaru nebo baterii může být přiřazena klávesová zkratka. Vyberte jednotku, skupinu jednotek, útvar nebo baterii a stiskněte CTRL + jakékoli číslo od 0 do 9. Nyní můžete vybrat jednotku, skupinu jednotek, útvar nebo baterii pomocí zvoleného čísla.

Ke skupině můžete přidat další jednotku nebo skupinu jednotek. Jednoduše vyberte skupinu, podržte Shift a vyberte jednotku, kterou chcete přidat. Nyní jsou vybrány dvě skupiny jednotek. Stiskněte CTRL + číslo od 0 do 9 pro vytvoření klávesové zkratky pro tuto nově vytvořenou skupinu.

3.1.6 POHYB JEDNOTEK PO URČITÝCH TRASÁCH

Můžete nadefinovat trasu pro pohyb vašich jednotek. Vyberte skupinu jednotek a klikněte na mapu v různých místech a držte přitom stisknutou klávesu Shift; tak vytvoříte trasu, kterou budou vaše jednotky sledovat.



3.1.7 PŘESUN JEDNOTEK PŘES VODNÍ PLOCHY

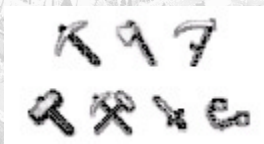
Přes vodu můžete vaše jednotky přesunout pomocí přívozu; ten si postavíte v loděnicích. Vyberte přívoz a klikněte na břeh, kde se vaše jednotky nacházejí. Kotviště přívozu bude znázorněno červeným blikajícím křížkem. Pak vyberte jednotku a klikněte na přívoz, aby se jednotka nalodila. Kapacita přívozu je 80 jednotek. Když jsou jednotky na palubě, můžou se přeplavit přes vodu. Když jste blízko druhému břehu, postupujte následovně. Pro vylodění jednotky na břeh vyberte přívoz a klikněte na ikonu „Disembark Unit“, která se nachází na hlavní herní obrazovce.



3.1.8 ČINNOSTI JEDNOTEK

Různé jednotky mohou vykonávat různé věci. Např. sedláci mohou kácet stromy, lámat kameny, sklízet úrodu na polích, stavět a opravovat stavby atd. Bojové jednotky mohou útočit a zajmout neozbrojené sedláky, dělostřelectvo a nepřátelské stavby.

Jakákoli činnost je znázorněna speciálním kurzorem, který se objeví, pokud vyberete odpovídající jednotku a přesunete kurzor na daný objekt. To vám ukáže, co přesně může jednotka s objektem vykonat.



3.1.9 VYTVOŘENÍ JEDNOTKY

Levým tlačítkem myši vyberte odpovídající stavbu k vytvoření jednotky. Na obrazovce uvidíte ikony jednotky.

Klikněte levým tlačítkem na odpovídající ikonu. Na ikoně se objeví číslo 1, což znamená, že jste zadali vytvoření jedné jednotky. Na spodním okraji ikony se objeví bílá linka. Když linka dosáhne konce, jednotka je hotova a opustí budovu, kde byla vytvořena.

Podrobné informace pro vytváření jednotek naleznete v sekci „Technologie a Vylepšení“.

3.1.10 STAVBA BUDOV

Vyberte jednoho nebo několik sedláků a v levé dolní části obrazovky uvidíte ikony dostupných budov.

Levým tlačítkem vyberte budovu, kterou chcete postavit. Kurzor se změní na blikající průsvitnou budovu.

Kurzor přesuňte do místa, kde chcete budovu postavit a klikněte levým tlačítkem. Základy budovy se objeví na ploše a sedláci začnou stavět.

Podrobné informace najdete v sekci „Budovy“.

3.1.11 OPRAVA POŠKOZENÝCH BUDOV

Vyberte jednoho nebo několik sedláků.

Právým tlačítkem myši klikněte na poškozenou budovu a sedláci ji začnou opravovat.

3.1.12 OBSTARÁVÁNÍ SUROVIN POMOCÍ SEDLÁKŮ

Vyberte jednoho nebo několik sedláků.

Levým tlačítkem myši klikněte na surovinu, kterou chcete obstarat.

3.1.13 VYLEPŠOVÁNÍ

Vyberte budovy, ke kterým jsou dostupná vylepšení, což zjistíte v levém dolním rohu obrazovky.

Levým tlačítkem myši klikněte na požadované vylepšení.

Uvidíte linku, která znázorňuje postupující stav vylepšení. Jakmile linka dosáhne konce, vylepšení je hotovo.

3.1.14 ÚTOK NA NEPŘÁTELSKÉ JEDNOTKY

Vyberte bojovou jednotku.

Kliknutím pravým tlačítkem myši na nepřátelskou jednotku zahájíte útok. Vaše jednotka se začne pohybovat směrem k objektu.

Poznámka:

Střílející jednotky, dělostřelci a lodě nemohou střílet přes hory, skrze zdi a budovy.

3.1.15 ÚTOK NA NEPŘÁTELSKÉ BUDOVY

Vyberte dělostřelce, lodě, věže, granátníky nebo lučištníky a pravým tlačítkem myši klikněte na nepřátelský objekt.

Poznámka:

Pouze dělostřelci, lodě, granátníci a lučištníci mohou zničit budovy, kamenné zdi a věže. Ostatní jednotky na ně nemohou útočit.

3.1.16 NASTAVENÍ POŘADÍ AKCÍ

Každé jednotce můžete přiřadit akce v různém pořadí, jak je mají vykonávat. Například sedlákům lze ke stavbě zadat postupně několik budov. Pro nastavení pořadí musíte:

vybrat jednotky,

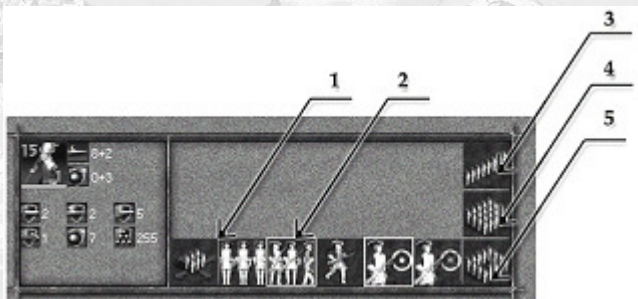
stisknout a držet Shift při zadávání jednotlivých úkolů.

3.1.17 ZADÁVÁNÍ ROZKAZŮ

Vášim bojovým četám můžete zadat rozkazy pro vykonání v co nejúčelnějším pořadí. Pro jejich zadání jednotce nebo skupině jednotek musíte:

vybrat bojovou jednotku a v levém dolním rohu obrazovky uvidíte ikony jednotlivých rozkazů (2),

kliknout na odpovídající ikonu.



Stand Ground - Držet pozici



Po zadání tohoto rozkazu bude jednotka držet a bránit pozici, ať se děje cokoli. Nebude napadat nepřítele, který bude jednotku pouze míjet, ale zaútočí na nepřítele, pokud vstoupí do jejího dostřelu.

Cancel Stand Ground - Zrušit držení pozice



Zruší rozkaz Držení pozice.

Go And Attack - Vpřed a Útočit



Po obdržení tohoto rozkazu se jednotka přesune z bodu A do bodu B a zaútočí na nepřítele, kteří jí zkrátí cestu. Jakmile zlikviduje nepřítele, pokračuje v cestě do bodu B.

Enable Attack - Do útoku



Jednotka, která obdrží tento rozkaz, vždy útočí na nepřítele, jenž se nachází v jejím dohledu. Například, pokud pošlete jednotku z bodu A do bodu B a ta po cestě narazí na nepřítele, bude na něj útočit a stíhat ho, dokud nebude nepřítel zlikvidován. Jakmile bude nepřítel odstraněn, jednotka se zastaví a nebude pokračovat do bodu B.

Disable Attack - Neútočit



Jednotka, která obdrží tento rozkaz, nebude útočit na nepřítele. Pokud pošlete jednotku z bodu A do bodu B, bude ignorovat všechny nepřátelské jednotky a bude pokračovat v přesunu. Tato jednotka tedy vždy dosáhne bodu B.

3.1.18 KLÁVESOVÉ ZKRATKY

F12 - zobrazení nabídky

M - zvětšení/zmenšení měřítka mapy

I - ukaž/skryj informace o hře

U - ukaž/skryj informace o objektu

Q - ukaž/skryj nepřístupná místa

O - zapni/vypni zprůhlednění objektů

Del - vymaž vybrané objekty

Pause - pozastavení hry

D - zrychlení hry

Enter - vlož heslo

CTRL+A - vyber všechny jednotky kromě lodí

CTRL+S - vyber všechny lodě

CTRL+B - vyber všechny stavby

Vyber jednotku & CTRL+Z - vyber všechny jednotky stejného druhu

Dvě kliknutí na jednotku

- vyber všechny jednotky na viditelném výřezu mapy

Vyber jednotku & CTRL+1 - 9 - přiřazení klávesové zkratky

1 - 9 - klávesová zkratka jednotky

Vyber jednotku & mezerník

- vycentruj výřez mapy na zvolenou jednotku

CTRL+P - Vyber všechny zahářející sedláky

Vyber skupinu jednotek & Shift+další jednotka

- přidání jednotky ke skupině

Vyber jednotku & Shift+kliknutí na mapu - vytyčení trasy pro jednotky

Vyber objekt (včetně CTRL+A, CTRL+S a CTRL+B)

& kliknutí na ikonu objektu v nabídce

- vyber všechny objekty stejného druhu

Vyber objekt (včetně CTRL+A, CTRL+S a CTRL+B)

+ Shift & kliknutí na ikonu objektu v nabídce

- zrušení výběru všech objektů stejného druhu

Vyber jednotku & A+ukázat na cílové místo pro přemístění jednotky

- vybraná jednotka se přesune na dané místo a zaútočí na všechny nepřátele, které potká

4. NASTAVENÍ HRY

4.1 HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

4.1.1 CAMPAIGNS - VÁLEČNÁ TAŽENÍ

Ve válečných taženích musíte dokončit několik misí. Máte přístup k pěti tažením: Anglie, Ukrajina, Francie, Rusko a Výuka. Pokud zvolíte poprvé určité tažení, máte přístup pouze k první misi. Musíte ji dokončit, abyste získali přístup k dalším.

Začátek válečného tažení

V režimu Single Player zvolte položku Campaign. Vložte vaše jméno nebo vyberte jméno z nabídky. V další nabídce zvolte „Campaign“ a pak vyberte typ tažení a klikněte na „Start“.

Abyste se naučili základy hry Cossacks, doporučujeme si projít Tutorial (Výuku). Vyberte Tutorial Campaign v nabídce jednotlivých tažení.

Hra

Mise ve hře Cossacks jsou plné vzrušujících a nebezpečných dobrodružství. Zúčastníte se událostí, které ovlivní chod celého světa.

Před začátkem mise se můžete poučit o skutečných historických událostech.

Na začátku mise obdržíte seznam úkolů, které musíte splnit. Během hry můžete obdržet další informace a dílčí úkoly.

Kde se mohu něco dozvědět o mých současných cílech, splněných úkolech a podmínkách neúspěchu?

Stiskněte klávesu „F1“, abyste se dozvěděli o vašich úkolech a podmínkách neúspěchu.

Poznámka:

Pokud jste dokončili několik misí v předchozí hře a vrátili jste se ke stejné kampani, vyberte si svoje jméno, než začnete hrát určitou kampaň. Pokud vložíte nové jméno, nemůžete pokračovat v rozehrané kampani a musíte začít znovu od začátku.

4.1.2 JEDNOTLIVÉ MISE

Jednotlivé mise nemají žádnou dějovou linii. Můžete začít jakoukoli misí v jakémkoli pořadí.

Začátek mise

Vyberte Single Player v hlavní nabídce. Vložte vaše jméno. V následující nabídce zvolte Single Mission a pak si vyberte misi.

4.1.3 RANDOM MAP – NÁHODNÁ MAPA

V tomto módu můžete rozestavět protivníky řízené počítačem na náhodně vytvořených mapách nebo na již dříve uložených. Můžete nastavit 1 až 6 protivníků, vybrat národnosti, za které vy a vaši protivníci budete hrát, zvolit již dříve vytvořenou mapu nebo určit nastavení pro vytvoření nové mapy.

Začátek hry

Zvolte Single Player v Hlavní nabídce. Dále vyberte Random Map a přenesete se do sekce, kde lze měnit nastavení pro náhodnou mapu. Pokud potřebujete radu pro jednotlivé položky, ukažte na ně kurzorem. Objeví se ikona nápovědy.

Poznámka:

Pouze krajina typu „Land“ dovoluje hru až sedmi hráčů. Všechny ostatní mapy jsou pro nejvýše čtyři hráče. Pokud zvolíte větší počet hráčů než čtyři, nebude vám umožněn přístup ke všem mapám.

4.1.4 RANDOM MAP PARAMETER SCREEN PARAMETRY PRO NÁHODNOU MAPU



Players – Hráči. Zde je seznam zahrnující vaše jméno a všechna jména protivníků. Automaticky je nastaven pouze jeden protivník. Můžete přidat až pět dalších kliknutím na „None“. Pak vyberte možnost „Computer“. Vašeho protivníka bude řídit počítač.

Nation – Národ. Zde je seznam zahrnující váš národ a všechny národy protivníků. Můžete vybrat kterýkoli ze šestnácti národů pro vás nebo vaše protivníky kliknutím na jméno země u odpovídajícího hráče a pak zvolit z nabídky národ.

Colour - Barva. Zde najdete barevné rozlišení hráčů. Barvy nelze měnit v módu Náhodné mapy.

Game Preferences - Nastavení hry. Lze měnit obtížnost hry a inteligenci protivníků řízených počítačem. Možnosti jsou **Easy (Lehká)**, **Normal, Hard (Těžká)** nebo **Very Hard (Velmi těžká)**. Začátečnickům doporučujeme nejprve **Lehkou** obtížnost. **Těžká** a **Velmi těžká** úroveň hry je pouze pro zkušené hráče.

Designed Map - Vytvořená mapa. Výběr již vytvořené mapy pro hru.

Random Map - Náhodná mapa. Změna nastavení pro vytvoření náhodné mapy. Podrobné informace naleznete v oddíle 4.1.5.

Map Preview - Náhled mapy. Zde si předběžně prohlédnete mapu se všemi nastaveními, která jste zvolili.

4.1.4.1 VÝBĚR NÁRODA

Můžete zvolit jeden ze šestnácti národů - Rakousko, Alžír, Francie, Anglie, Nizozemsko, Piemonte, Portugalsko, Prusko, Polsko, Rusko, Španělsko, Švédsko, Sasko, Turecko, Ukrajina a Benátky - což odpovídá různým historickým úsekům od 16. do 18. století. Každý stát má jiné herní možnosti, které zohledňují zvláštnosti jeho ekonomiky a vědy, specifické jednotky a architekturu. Takže když si vyberete zemi, obdržíte unikátní soubor výhod a nedostatků, což nabízí neomezené množství kombinací, jak dovést stát k vítězství v kterékoli mapě.

4.1.5 PARAMETRY NÁHODNÉ MAPY

Landscape Type - Typ krajiny

Tento parametr určuje typ krajiny pro vytvářenou mapu. K dispozici jsou následující základní typy: **Land (Země)**, **Mediterranean (Středomoří)**, **Peninsulas (Poloostrovy)**, **Islands (Ostrovy)**, **Continents (Kontinenty)**, **Continent (Kontinent)**. Nejnápadnějším rozdílem mezi typy krajín je poměr země a vody, který ovlivňuje strategii hry. Například: pokud není na mapě žádná voda, nepotřebujete ve hře loďstvo. **Ostrovy** jsou ovšem obklopeny mořem, což znamená, že vaše jednotky se nedostanou na ostrov obsazený nepřítelem bez pomoci loďstva. Typ krajiny, který zvolíte, ovlivní také maximální počet hráčů (např. sedm hráčů pro typ **Land**). Všechny ostatní typy jsou určeny maximálně pro čtyři hráče.

Land - Země. Povrch země je tvořen pouze pevninou s výjimkou několika malých jezírek.

Mediterranean - Středomoří. Okraje mapy jsou tvořeny pevninou. Uprostřed mapy se nachází moře.

Peninsulas - Poloostrovy. Mapa je ohraničena výběžky poloostrovů, střed je zaplněn mořem.

Islands - Ostrovy. Povrch mapy je pokryt vodou s několika ostrovy.

Continents - Kontinenty. Povrch mapy je pokryt vodou, uprostřed se nachází několik menších kontinentů.

Continent - Kontinent. Povrch mapy je pokryt vodou, uprostřed se nachází jeden velký kontinent.

Nature of Ground - Povrch země

Tento parametr určuje typ povrchu země na vytvářené mapě. Následující možnosti: **Plain (Rovina)**, **Low Mountains (Nízké pohoří)**, **High Mountains (Vysoké hory)**, **Highlands (Vysočina)**, **Plateaus (Náhorní plošiny)**. Parametr určuje množství jednotlivých typů a četnost jejich výskytu; např. pohoří, kopce, plošiny a také jejich velikost, tvar atd.

Plain - Rovina. Téměř plochý terén s malými kopci.

Low Mountains - Nízké pohoří. Terén je pokryt nízkými horami.

High Mountains - Vysoké pohoří. Terén je pokryt vysokými horami.

Highlands - Vysočina. Terén je pokryt velkým množstvím nižších hor.

Plateaus - Náhorní plošiny. Terén je pokryt náhorními plošinami.

Initial Resources - Výchozí prostředky

Parametr určuje množství prostředků, s kterým hráč začíná. Malé množství má za následek dlouhou dobu vývoje, zatímco velké množství zkrátí dobu vývoje a hráč se dostane dříve do bojů a přímých akcí.

Normal - Hra začíná s 1000 jednotkami každého prostředku.

Rich - Hra začíná s 4000 jednotkami každého prostředku.

Thousands - Hra začíná s 5000 jednotkami každého prostředku.

Minerals - Nerosty

Tento parametr určuje počet ložisek minerálů, která budou vytvořena. Na mapě s malým množstvím ložisek se minerály stávají nejdůležitější surovinou a ovládání jejich ložisek přibližuje vítězství. Při hře na mapě s velkým množstvím nalezišť se nerosty stávají méně důležitými a hráč může pokračovat ve vývoji, i když ovládá jen několik málo nerostných ložisek.

Lean - Chudá mapa.

Medium - Mapa s několika ložisky nerostů.

Rich - Mapa bohatá na ložiska.

4.1.6 ULOŽENÍ HRY JEDNOHO HRÁČE



1. Při hře stiskněte klávesu „F12“ a objeví se nabídka Save Game.
2. Zadejte jméno, pod kterým chcete hru uložit a klikněte na „Save“.
3. Klikněte na „Cancel“ pro návrat do hry.

4.1.7 NAHRÁNÍ ULOŽENÉ HRY JEDNOHO HRÁČE

1. Stiskněte klávesu „F12“ nebo klikněte na Load Game v Hlavní nabídce.
2. Klikněte kurzorem na jméno uložené hry.
3. Klikněte na tlačítko „Load“ a nahrajte hru.
4. Klikněte na „Cancel“ pro návrat do hry.



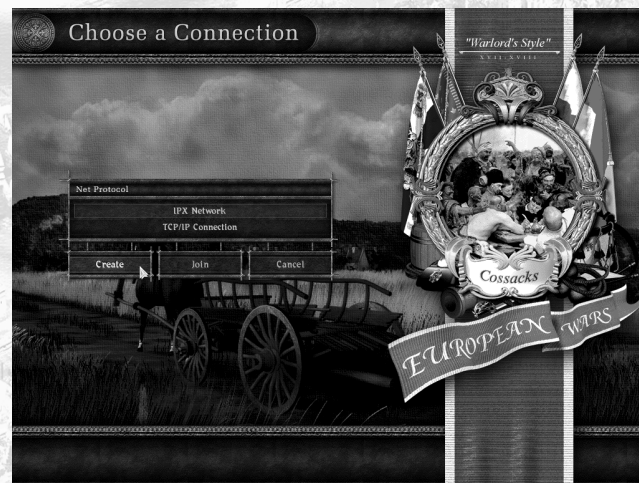
4.2 MULTIPLAYER - HRA VÍCE HRÁČŮ

Až sedm hráčů může hrát hru Cossacks přes modem, na místní síti LAN nebo na Internetu. Zvolte mód Deathmatch nebo se zúčastněte historické bitvy - Historical Battle.

4.2.1 CO POTŘEBUJI PRO HRU VÍCE HRÁČŮ?

Jeden hráč musí vytvořit hru, ke které se ostatní připojí. Je doporučeno, aby tento hráč měl nejvýkonnější počítač.

4.2.2 VYTVOŘENÍ HRY NA MÍSTNÍ SÍTI LAN NEBO NA MODEMU





1. Vyberte v Hlavní nabídce Multiplayer.
2. Vložte nebo vyberte jméno.
3. Vyberte typ hry, tj. Deathmatch nebo Historical Battle.
4. Vyberte síťový protokol v nabídce. Jsou podporovány následující: IPX, TCP/IP a Internet.

Poznámka:

Všichni hráči, kteří se chtějí připojit ke hře, musí vybrat stejný síťový protokol jako herní server.

5. Po výběru protokolu klikněte na tlačítko „Create“.

Deathmatch - další informace:

- 6.1. Nabídka „Multiplayer Options“ dovoluje měnit různá nastavení hry. Podrobné informace najdete v sekci 4.2.10. Jakmile je hra vytvořena, ostatní hráči se mohou připojit.

Poznámka:

Nastavení hry může měnit pouze hráč, který hru vytvořil (tzn. výběr mapy, podmínky pro vítězství a vytváření náhodné mapy).

Historical Battle - další informace:

- 6.2. Nabídka „Historical Wars“ vám umožňuje výběr bitvy. Jakmile je hra vytvořena, ostatní hráči se mohou připojit.

Poznámka:

Bitvu může vybrat pouze hráč, který vytvořil hru.

7. Jakmile všichni hráči, kteří se připojili ke hře, změní svá nastavení a kliknou na tlačítko „Ready“, hráč, který hru vytvořil, spatří tlačítko „Start“. Poté začne hra.



Poznámka:

Všichni hráči připojení ke hře musí kliknout na „Ready“, jinak hráč, který hru vytvořil, neuvidí tlačítko „Start“ a nebude moci spustit hru.

Poznámka:

Hráč, který chce vytvořit hru, musí mít ve své CD-ROM jednotce vložen originální herní CD.

**Poznámka:**

Všichni hráči musí mít instalovanou stejnou verzi hry. Pokud mají tři hráči verzi 1.00 a čtvrtý používá verzi 1.01, hra se nespustí.



4.2.3 PŘIPOJENÍ KE HŘE

1. Vyberte v Hlavní nabídce Multiplayer.
2. Vložte nebo vyberte jméno.
3. Vyberte typ hry, tj. Deathmatch nebo Historical Battle.
4. Vyberte síťový protokol v nabídce. Jsou podporovány následující: IPX, TCP/IP a Internet.

Poznámka:

Všichni hráči, kteří se chtějí připojit ke hře, musí vybrat stejný síťový protokol jako herní server.

5. Po výběru protokolu klikněte na tlačítko „Join“.



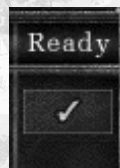
6. Dostanete se do nabídky Select Game (výběr hry), kde uvidíte vytvořené hry. Pokud nevidíte žádnou hru, znamená to, že hráč ještě nedokončil vytváření hry. Klikněte občas na „Refresh“, dokud se v seznamu neobjeví hra, ke které se připojíte.
7. Vyberte hru a klikněte na „Join“.

Deathmatch - další informace:

- 8.1. Nabídka „Multiplayer Options“ vám umožňuje: zvolit národ, vstoupit do spojení a zvolit si barvu. Zbytek nastavení je nepřístupný. Může je měnit pouze hráč, který vytvořil hru.

Historical Battle - další informace:

- 8.2. Nabídka „Historical War“ vám ukáže informace o bitvě. Pokud kliknete na „Historical“ (na levé straně), dostanete se do nabídky Historical Battle (na pravé straně).
- 8.3. Nabídka „Historical Battle“ vás poučí o průběhu bitvy. Kliknutím na příslušné tlačítko se dostanete do nabídky Historical Battle Options, kde si můžete zvolit stranu, za kterou budete hrát.
- 8.4. Jakmile jste hotovi, klikněte na „Ready“ a čekejte, dokud hráč, který hru vytvořil, neklikne na „Start“ a tak spustí hru.



**Poznámka:**

Všichni hráči musí mít instalovanou stejnou verzi hry. Pokud mají tři hráči verzi 1.00 a čtvrtý používá verzi 1.01, hra se nespustí.

4.2.4 PŘIPOJENÍ KE HŘE PŘES INTERNET

Cossacks verze 1.00 neobsahuje podporu služby GameSpy. V době, kdy se hra prodává, si ale můžete stáhnout opravný patch z Internetu, který tuto podporu obsahuje. Navštivte oficiální herní stránky na www.cossacks.de. Najdete zde také podrobné informace pro vytvoření a připojení hry přes Internet.

4.2.5 DEATHMATCH

Deathmatch mód dovoluje hrát až sedmi lidem na místní síti, přes modem nebo na Internetu. Než spustíte hru v módu Deathmatch, můžete měnit nejrůznější nastavení, jako třeba národ, za který budete hrát, vaši barvu, vstoupit do společenství, nastavovat parametry mapy nebo vybrat už hotovou mapu, což dovoluje nesčetné množství herních variant.

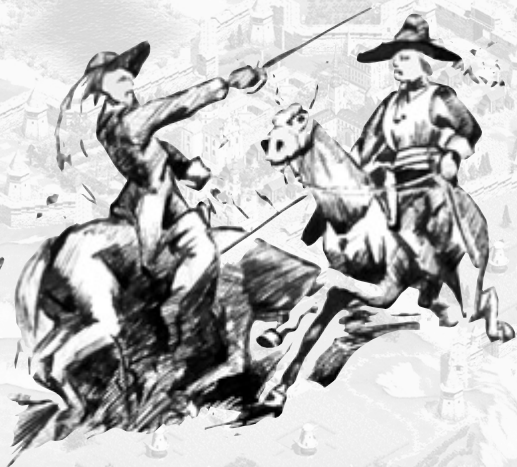
Jak spustit Deathmatch

Zvolte Multiplayer v Hlavní nabídce.

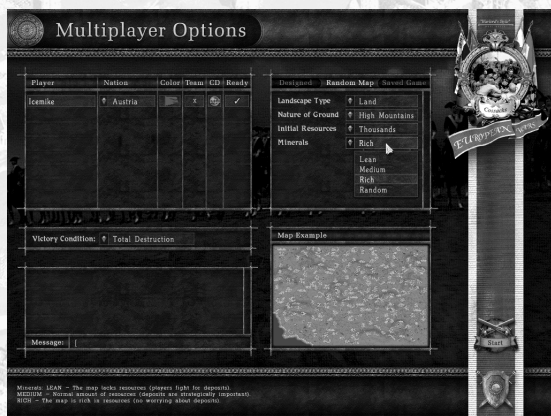
Vložte nebo vyberte jméno.

Vyberte Deathmatch v nabídce Multiplayer.

Potom postupujte procesem vytvoření hry nebo připojení ke hře podobně jako v sekci 4.2.



4.2.6 MOŽNOSTI MULTIPLAYERU



Players - Hráči. Zde je seznam s vaším jménem a jmény počítačových protivníků. Automaticky je nastaven pouze jeden protivník řízený počítačem. Můžete přidat až pět dalších kliknutím na „None“. Pak vyberte nastavení „Computer“.

Nation - Národ. Seznam národů pro vás a vaše protivníky. Můžete sobě nebo vašim protivníkům vybrat kterýkoli ze šestnácti národů kliknutím na jméno země u odpovídajícího hráče a výběrem národa z nabídky.

Colour - Barva. Zde najdete rozlišovací barvy hráčů. Barvu nelze měnit v režimu Náhodné mapy.

Team - Tým. Zde si můžete vybrat hráče pro spojení.

CD - Zde vidíte, který hráč má v mechanice originální CD s hrou.

Ready - Připraven. Výběrem potvrdíte, že jste připraveni ke hře. Uvidíte také, jestli jsou připraveni ostatní.

Victory Conditions - Zde nastavujete podmínky pro vítězství. Možnosti: **Total Destruction (Naprosté zničení)**, **Territory Capture (Obsazení území)**, **Score (Bodový stav)**.

Designed Map - Vytvořená mapa. Výběr z vytvořených a připravených map pro hru.

Random Map - Náhodná mapa. Přístup k vytváření nové mapy. Podrobné informace naleznete v sekci 4.1.5.

Saved Game - Uložená hra. Můžete pokračovat ve hře, kterou jste dříve uložili, nebo která byla přerušena například kvůli problémům se síťovým spojením. Podrobné informace naleznete v sekci 4.2.2.

Map Preview - Náhled mapy. Zde uvidíte náhled mapy se všemi parametry, které jste zvolili.

Message - Vzkaz. Zde můžete poslat zprávu ostatním hráčům. Nahoře vidíte zprávy od ostatních.

4.2.7 VYTVÁŘENÍ ALIANCÍ

Dřív než začnete se síťovou hrou, můžete vytvořit alianci s dalšími hráči tak, že vedle svého jména ve sloupci **Team** uvedete číslo týmu.

Hráč, se kterým jste vstoupili do aliance, je pro vás přátelská strana. Znamená to, že vaše jednotky na sebe nemohou útočit.

V základním nastavení je ve sloupci **Team** křížek, který znamená, že každý hraje sám za sebe. Kliknutím na křížek můžete měnit čísla týmů od 1 do 7. Vyberete-li si například tým číslo 1, uzavřete alianci se všemi hráči, kteří zvolili stejný tým. Pokud si nikdo nevybere stejný tým jako vy, nevstoupíte do aliance s nikým.

4.2.8 PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Parametr podmínky vítězství (**Victory conditions**) určuje kritéria, podle nichž je posuzováno vítězství.

Total Destruction (Naprosté zničení) – Hra trvá, dokud nejsou zničeni všichni nepřátelé. Nepřítel je považován za zničeného, pokud:

- má méně než 10 jednotek,
- nemá žádnou radnici a žádné rolníky.

Territory Capture (Zábor území) – Vítězství je připsáno tomu hráči, který za předem stanovenou dobu získá kontrolu nad největším územím. Tato doba je určena před začátkem hry. Území odládané hráči je převedeno na bodový zisk, podle něhož se určí vítěz.

Mapa je podmíněčně rozdělena na čtverečky, které jsou o něco menší, než je průměrný dohled jednotky. Pokud se ve čtverci nachází vaše jednotka a žádné jednotky jiných národů, je považován jako území pod vaší kontrolou a vy máte bod. Pokud se ve čtverci nachází vaše i cizí jednotky, čtverec nikomu nepatří a nikdo si nepřipíše bod. Pokud čtverec opustíte nebo jste z něj vytlačeni, ztrácíte bod.

Body (Score) – Vítězem se stává hráč, který za stanovenou dobu získá největší počet bodů. Doba je stanovena před začátkem hry. Body jsou udílány podle následujících pravidel:

1. Vybudování jednotky nebo budovy vám přinese X bodů.
2. Pokud je jednotka nebo budova zničena nepřítelem nebo pokud se jí vzdáte, ztratíte 2X bodů a nepřítel, který jednotku nebo budovu zničil, získá 2X bodů. Platí i obráceně, že pokud zničíte nepřátelskou jednotku nebo budovu, získáte 2X bodů a nepřítel ztratí 2X bodů.
3. Pokud zajmte nepřátelskou jednotku nebo dobudete jeho stavbu, získáte 5X bodů a nepřítel 5X bodů ztratí.



4.2.9 HISTORICAL BATTLE - HISTORICKÁ BITVA

V módu Historických bitev budete svádět boje na bojištích slavných historických bitev Třicetileté války, Sedmileté války, Kontinentální války a Války o španělský trůn. Mapy historických bitev mají přesně vytvořenou krajinu, místo, složení a poměr zneprátených stran skutečných bitev. Tím, že převezmete velení jedné ze stran, budete mít možnost svést, boj který potvrdí dějinný vývoj, nebo změnit minulost.

V tomto módu nemusíte zacházet do ekonomických a vědeckých oblastí nebo vystavět svou vlastní armádu. Armáda vám bude přidělena a je na vás, abyste využili svých strategických a taktických schopností k dosažení vítězství.

Než bitvu zahájíte, můžete si přečíst o historických událostech, které k bitvě vedly.

Zahájení historické bitvy:

1. V hlavním menu vyberte Multiplayer.
2. Zadejte nebo zvolte jméno.
3. V menu Multiplayer vyberte Historickou bitvu (Historical battle).
4. Nadále postupujte podle pokynů pro vytvoření hry pro více hráčů (Multiplayer) nebo pro připojení se ke hře více hráčů.

4.2.10 MOŽNOSTI HISTORICKÉ BITVY



Hráči (Players) – V menu je seznam s vaším jménem a jmény počítačových protivníků, proti kterým budete bojovat. Výchozí nastavení obsahuje jen jediného počítačového protivníka. Dalšíších pět počítačových protivníků přidáte s podmenu, které se otevře, kliknete-li na „None“ (žádný). Pak zvolte možnost „Computer“.

Národ (Nation) – Zde si můžete vybrat jednu ze znesvářených stran, respektive si můžete zvolit protivníky.

Barva (Color) – Zde naleznete barvy, kterými jsou jednotliví hráči rozlišováni. Barvy nelze měnit v módu Random Map.

CD – Tato položka udává, který z hráčů má herní disk v mechanice CD ROM. Zde lze také nalézt údaje o nainstalované verzi hry.

Ready (Připraven) – Zatrhněte tuto položku, jakmile jste připraveni začít hru. Uvidíte zde také, jestli jsou připraveni i ostatní hráči.

Description (Popis) – V okně naleznete krátký popis cílů nadcházející bitvy. Základní informace budou zvýrazněny.

Message (Vzkaz) – Zvolením této možnosti budete moci rozeslat vzkazy ostatním hráčům. Všechny „chatové“ vzkazy se objeví nahoře.

4.2.11 ZVLÁŠTNOSTI HISTORICKÝCH BITEV (HISTORICAL BATTLE)

Ve hře Historické bitvy mají všechny strany stejnou šanci na vítězství. Základní technikou k přemožení nepřátelské obrany prakticky ve všech bitvách je správné nasazení dělostřelectva. Doporučujeme neshromážďovat děla na jednom místě a dobře střežit prostor za jejich zády. Těžká palba zničí nepřátelské jednotky a umožní vám zmocnit se jeho děl. Jezdeckvo by se mělo pohybovat ve volném tvaru. Přední řady jezdeckta jsou předurčeny ke zkáze, ale zbytku se podaří prorazit a zmocnit se děl, jelikož přebití děl trvá delší dobu. Máte-li nákladní koně, neshromážďujte je na jednom místě. Rozmístěte nákladní koně mezi vaše jednotky a nezapomeňte je hlídat. Náhlá ztráta nákladních koní může vést k porážce. Nezapomínejte, že hlavním úkolem útočících jednotek je ovládnutí klíčových pozic. Je to hlavní cíl hry a útočníci se musí snažit jej dosáhnout. Klíčové pozice uvidíte na minimapě, když stisknete CTRL.

Klíčová pozice se považuje za dobytou, pokud se na ní nachází alespoň jedna vaše jednotka a žádná jednotka nepřítele. Musíte se zmocnit alespoň tří z pěti klíčových pozic (jste-li obránce, pak je musíte uhájit).

Obránci musí tyto pozice udržet po dobu 23 až 30 minut. Na samém začátku bitvy mohou dvě pozice opustit, aby mohli přesunout síly na zbývající tři pozice a posílit tak jejich obranu. V bitvě u Lützeny bylo cílem pruských útočících sil naprosté zničení Rakušáků. Aby se to Prusákům podařilo, museli jednat velmi rychle a nenechat nepřítele čas, aby soustředil své síly.

V bitvě u Malplaqueta se cílem stalo zničení francouzských jednotek spojenými silami Rakouska, Anglie a Nizozemí. Spojenci nesměli nechat obránce stáhnout se do vyvýšených obranných postavení. V bitvě na Bílé hoře byl jednou z možných taktik obránců rychlý přesun k mostu na západě (levá část mapy) během prvních sekund bitvy. Pokud bude ve hře útočníkům trvat překročení řeky příliš dlouho, Češi se snadno zmocní mostu a udrží nepřítele na druhé straně. Podaří-li se ale císařským jednotkám překročit most dříve než Čechům, budou Češi poraženi. V bitvě u Poltavy mají Rusové dvojnásobnou převahu sil, zatímco švédští mušketýři mají k dispozici několik vylepšení, které je činí téměř neporazitelnými. Proto je hlavní překážkou na cestě Švédů k vítězství ruské dělostřelectvo a ne ohromná převaha sil. V bitvě u Gagnutu se ruská síla skládá z galér, které mají hodně daleko k nezníčitelnosti. Tak se může Švédům podařit zvítězit, nedopustí-li, aby je Rusové obklíčili.

4.2.12 UKLÁDÁNÍ SÍTOVÉ HRY

Ve hře Cossacks je možné síťovou hru uložit, abyste v ní mohli později pokračovat. Síťovou hru uložíte následujícím postupem:

1. Během hry stiskněte klávesu „F12“.
2. Vyberte možnost Save Game (Uložení hry)
3. Napište jméno uložené hry a stiskněte Enter.

4.2.13 AUTOMATICKÉ UKLÁDÁNÍ SÍTOVÉ HRY (AutoSave)

Stabilita spojení síťové hry

Stabilita spojení v síťové hře závisí hlavně na vašem komunikačním vybavení stejně jako na některých externích faktorech, které ovlivňují kvalitu spojení. Výkonné komunikační vybavení a stabilní spojení vám umožní hrát rychlou síťovou hru. Často se ale stává, že alespoň jeden z hráčů má problémy s komunikačním vybavením, nebo jsou kanály, které pro spojení používá, přetížené nebo nestabilní. V takovém případě se hra zpomalí, nebo hráči ztratí spojení. (Druhá možnost se vyskytuje jen zřídka.) Pokud některý hráč ztratil spojení, můžete pokračovat pomocí AutoSave.

Co je AutoSave?

Hrajete-li síťovou hru, je každé čtyři minuty automaticky ukládána. To znamená, že ztratíte-li spojení nebo je hra neočekávaně přerušena, můžete pokračovat načtením souboru AutoSave.

4.2.14 NAČTENÍ ULOŽENÉ NEBO PŘERUŠENÉ HRY

Abyste načtli uloženou nebo přerušenou hru, musíte udělat následující:

- vyberte v hlavním menu možnost Multiplayer,
- napište jméno, které jste ve hře používali,
- vyberte protokol, který jste používali pro spojení.

Pro hráče, který hru vytvořil:

- 4.1 Klikněte na tlačítko „Create“ (Vytvořit), čímž se dostanete do „Multiplayer Options“ (Možnosti Multiplayer).
- 4.2 V menu „Multiplayer Options“ vyberte barvu, kterou jste předtím používali, a klikněte na „Saved Game“ (Uložená hra).
- 4.3 Vyberte soubor s uloženou hrou nebo, byla-li hra neočekávaně přerušena, soubor AutoSave v menu „Saved Games“ (Uložené hry).
- 4.4 Počkejte, až se všichni hráči ke hře připojí a kliknou na „Ready“ (Připraven).
- 4.5 Klikněte na „Start“, jakmile jsou všichni hráči připraveni pokračovat ve hře.

Pro ostatní hráče, kteří se ke hře připojili

- 4.6 Klikněte na tlačítko „Join“ (Připojit) a dostanete se do menu „Select Game“ (Výběr hry).
- 4.7 Klikněte na „Refresh“, dokud neuvidíte na seznamu hru, kterou potřebujete.

- 4.8 Vyberte ji a klikněte na „Join“ (Připojit).
- 4.9 V menu „Multiplayer Options“ vyberte barvu, kterou jste předtím používali. Pak klikněte na „Ready“ (Připraven).
- 4.10 Jakmile kliknou všichni hráči na „Ready“ a hráč, který hru vytvořil, klikne na „Start“, hra začne.

Poznámka:

Chcete-li pokračovat v uložené hře, ujistěte se, že jsou splněny následující podmínky:

Počet hráčů, kteří jsou ochotni ve hře pokračovat, je stejný jako počet hráčů v přerušené hře.

Zvolte stejné barvy, jaké jste používali v přerušené hře.

4.3 INTERNET LOBBY

Cossacks umožňuje bojovat o vítězství ve hře pro více hráčů i prostřednictvím Internetu. Až sedm hráčů se může zúčastnit každé internetové hry.

Poznámka: Abyste mohli hrát hru na Internetu, musíte mít IP adresu. Téměř každý, kdo je přímo napojen na poskytovatele, takovou adresu má. Je-li více počítačů spojeno do sítě LAN s jediným připojením na Internet, mají všechny počítače v této síti jednu IP adresu. V takovém případě budete moci hrát po Internetu jen ze serveru.

Pro hru menšího počtu hráčů (2–3) potřebujete modem o rychlosti 14 400 nebo rychlejší. Hraje-li 3 a více hráčů, je zapotřebí modemu o rychlosti 28 800 a více.

Abyste mohli začít hru po Internetu, udělejte následující:

1. **Spusťte Cossacks.** Klikněte na tlačítko Multiplayer, zadejte své jméno, vyberte typ hry a klikněte levým tlačítkem na možnost „Internet Game“ v menu Net Protocol.

Volba IPX Network vám umožňuje hrát v síti LAN prostřednictvím protokolu IPX. Toto zvolte, máte-li nainstalován jen protokol IPX.

Spojení TCP/IP LAN umožňuje hru v síti LAN prostřednictvím protokolu TCP/IP. Spojení protokolem TCP/IP je nejstabilnější a doporučujeme jeho použití pro hru v síti LAN.

Přímé TCP/IP vám umožňuje hrát v síti Internet, zadáte-li IP adresu serveru. Přímé TCP/IP můžete použít jedině tehdy, znáte-li IP adresu serveru.

Volba **Internet Game** vám dává možnost hrát v síti Internet. Po zvolení této možnosti se zobrazí seznam existujících serverů Cossacks.



2. **Stiskněte „Create/Join“** (Vytvořit/Připojit) a přejdete do menu „Internet Game“ (Hra po Internetu).

V tomto menu je několik sekcí:

- 1) Sekce „Games“ (Hry), kde jsou zobrazeny v současnosti dostupné servery.
- 2) Sekce „Players“, kde najdete informace o tom, kolik hráčů ke hře již připojilo a kolik se jich ještě může přidat.

- 3) Sekce „Ping“ ukazuje odezvu herního serveru.
- 4) Sekce „Version“ uvádí hostitelovu verzi hry. Ke hře se můžete přidat, pokud se vaše verze shoduje s uvedenou verzí. Máte-li nižší verzi, připojte se na www.cossacks.com a stáhněte si poslední aktualizaci.

Poznámka: Pokud není uvedena žádná verze hry, znamená to, že hra byla vytvořena na GameSpy Arcade.

- 5) Sekce „Game Type“ zobrazuje základní informace o hře: Deathmatch nebo Historical Battle;



mohli přidat, musíte zadat správné heslo, všechny ostatní hry jsou otevřené.

Volba „All“ umožňuje filtrovat hry podle parametrů uvedených ve sloupcích.

Navíc můžete nalézt hru napsáním jména do řádku přímo pod sekci „Games“. (Můžete napsat jméno „místnosti“, takže ji rychle najdete mezi všemi ostatními na serveru).

- 6) V sekci „Level“ najdete informaci o „úrovni“ hráčů v této „místnosti“ (Rookie, Skilled, Hardcore).

Poznámka: Pokud je hra „uzamčena“ (locked) zamená to, že je chráněna heslem, to znamená, že abyste se

V dolním pravém rohu uvidíte jména hráčů, kteří chtějí hrát. Je-li jméno zobrazeno červeně, znamená to, že hráč už hraje.

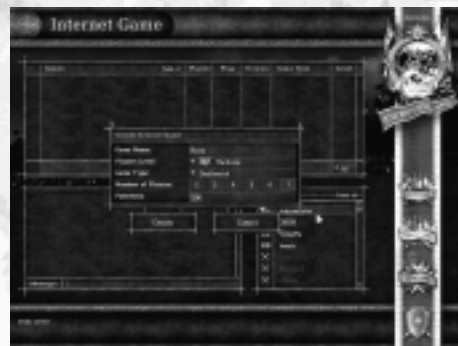
Možnost posílání vzkazů je důležitou možností hry. Jakmile se dostanete do menu Internet Game, můžete si s ostatními hráči vyměňovat vzkazy. Můžete také hráčům posílat osobní vzkazy (klikněte na hráče v seznamu hráčů, napište vzkaz a stiskněte Enter). Navíc můžete posílat osobní vzkazy hráčům, kteří již hrají.

Vpravo je řada ikon:

- 1) Refresh (Obnovit) – po kliknutí je aktualizován seznam serverů.
- 2) Create Game (Vytvořit hru) – po kliknutí můžete vytvořit hru (více informací o vytváření her dále).
- 3) Join Game (Připojit ke hře) – po kliknutí se připojíte ke hře.
- 4) Cancel (Zrušit) – po kliknutí se vrátíte do hlavního menu.

Zvolíte-li Create Game, otevře se následující pod-menu:

V tomto menu může hráč zadat jméno herní „místnosti“, zvolit úroveň hráčů, které chce pozvat, vybrat typ hry a maximální počet hráčů v „místnosti“. Hráči také mohou zvolit heslo, které omezí přístup do jejich herní zóny.



Jakmile bude hra vytvořena, přejdete do menu „Multiplayer Options“.



Zde můžete vybrat národ, barvu a zvolit tým. Provedete zde také volby herní mapy a podmínek vítězství. Můžete si vyměňovat vzkazy s ostatními hráči v „místnosti“. Můžete také kliknout na ikonu „Chat“ a vrátit se tak do hlavní chatovací „místnosti“ serveru. Kliknutím na štit v pravém dolním rohu se vrátíte do „místnosti“, kterou jste opustili.

Jak se přidat ke hře:

Chcete-li vstoupit do již existující „místnosti“, zvýrazněte ji v menu „Internet Game“ a klikněte na ikonu „Join“. Vstoupíte tak do menu „Multiplayer Options“. Zde můžete zvolit národ a barvu a zadat tým.

Jakmile všichni hráči zadali potřebné parametry, musí kliknout na ikonu „Start“, aby bylo patrné, že jsou připraveni ke spuštění hry. Jakmile jsou všichni hráči připraveni, hostitel stiskne „Start“ a internetová hra je zahájena.

5. NA CESTĚ K OVLÁDNUTÍ SVĚTA

5.1 EKONOMICKÝ ROZVOJ

Ekonomický systém Cossacks je založen na dvou zvlátnostech.

První je fakt, že musíte vynakládat prostředky, abyste zajistili fungování státu a mohli provádět vojenské akce. Znamená to, že musíte mít dostatek prostředků nejen k vybudování jednotek, ale také k jejich udržování.

Druhou zvláštností je, že veškeré zdroje jsou nevyčerpatelné, s výjimkou potravin, které získáte z půdy.

K provádění vojenských akcí a udržování státního zřízení je zapotřebí zdrojů.

K udržování většiny jednotek je zapotřebí potravin.

Zlato je zapotřebí k udržování elitních jednotek, technicky komplikovaných zbraní a žoldnéřů.

Střelecké útvary, věže, dělostřelectvo a lodě potřebují uhlí a železo, aby mohly střílet.

Kámen je zapotřebí k údržbě kamenných zdí.

Dřevo slouží k udržování oplození.

Co se stane, když se vám nedostává prostředků k udržování chodu státu a provádění vojenských akcí?

Poznámka:

Vždy dbejte na to, abyste měli dostatek potravin. Dojdou-li vám potraviny, vaše jednotky nakonec vyhladoví k smrti.

Poznámka:

Dbejte na to, abyste měli dostatek zlata. Dojde-li vám zlato, vaše jednotky se budou bouřit.

Poznámka:

Ani uhlí a železo vám nesmí dojít. Jakmile vám dojde jen jedna z těchto surovin, vaše střelecké útvary, dělostřelectvo a lodě nebudou moci střílet.

5.1.1 ROLNÍCI

Rolníci jsou nejdůležitější součástí ekonomiky vašeho státu. Dolují suroviny, staví a opravují budovy a v případě nebezpečí mohou bojovat bok po boku s vašimi jednotkami. Čím více rolníků přidělíte na dolování surovin a budování staveb, tím rychleji se bude váš stát rozvíjet.

Poznámka:

Rolníci bez ostrahy mohou být zajati nepřitelem a později využiti k přístupu do staveb nebo k získání výhod vašeho národa. Vaši rolníci budou bojovat jen tehdy, jsou-li v okolí vaši vojáci.

Vytvoření rolníka

1. Vyberte radnici.
2. Na obrazovce uvidíte ikonu rolníka (peasant).
3. Klikněte pravým tlačítkem na ikonu rolníka. Tak zadáte vytvoření jednoho rolníka. K jeho vytvoření budou odebrány prostředky. Nebudete-li mít dostatek prostředků, nebudete moci zadávat vytváření rolníků a uvidíte, že ikona rolníků je šedá.

Vytvoření několika rolníků

1. Vyberte radnici.
2. Na obrazovce uvidíte ikonu rolníka (peasant).
3. Klikněte levým tlačítkem na ikonu rolníka. Každé kliknutí znamená vytvoření jednoho rolníka. Shift + kliknutí znamená vytvoření pěti rolníků. Tak zadáte vytvoření jednoho rolníka. Nebudete-li mít dostatek prostředků, nebudete moci zadávat vytváření rolníků a uvidíte, že ikona rolníků je šedá.
4. Kliknutí pravým tlačítkem na ikonu rolníka zruší objednávku na vytvoření jednoho rolníka a prostředky odebrané na jeho vytvoření budou vráceny. Za chvíli vyjde nový rolník z radnice a zůstane stát poblíž. Okamžitě mu zadejte práci. Aby se rolníci okamžitě odebrali do dolů k těžbě surovin, musíte zřídit shromaždiště. Tak se budete moci soustředit na jiné úkoly rozvoje vašeho státu.

Jak mohu zjistit, kolik mých rolníků zahálí?

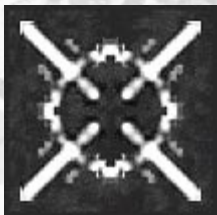


Během hry se může stát, že někteří vaši rolníci se budou jen nečinně potloukat. Klikněte na tlačítko „Vybrat všechny zahálějící rolníky“ (Select all idle peasants) a uvidíte všechny rolníky, kteří nemají co na práci. Budou zobrazeni jako bílé tečky na vaší minimapě.

5.1.2 VYTVOŘENÍ SHROMAŽDIŠTĚ PRO JEDNOTKY

Abyste ušetřili čas, můžete vytvořit shromaždiště pro jednotky vytvořené v určité budově. Například pro bojové jednotky to může být přední linie a pro rolníky místo, kde budou těžit suroviny. Abyste vytvořili shromaždiště, musíte:

Vybrat budovu, kde jsou jednotky vytvářeny.



Stiskněte CTRL a kliknutím pravého tlačítka označte místo, kde se vytvořené jednotky mají shromažďovat. Můžete také kliknout na ikonu „Shromaždiště“ (Rally Point) v dolní levé části obrazovky a kliknout na místo na mapě, kde se mají jednotky shromáždit.

5.1.3 PROSTŘEDKY

Ekonomický blahobyt vašeho státu závisí na šesti surovinách: potravinách, kameni, dřevě, železe, uhlí a zlatě. Prostředků je třeba k výstavbě budov, budování armády, rozvoji vědy a k postupu do další technologické epochy a k udržování státního aparátu a provádění vojenských akcí. Množství prostředků, které máte k dispozici, uvidíte v horní části obrazovky.

5.1.4 POTRAVINY (FOOD)

Všechny jednotky ve vašem státě potřebují potraviny. Vždy dbejte na to, abyste měli dostatek potravin, protože jakmile vám dojdou, vaše jednotky mohou vyhladovět k smrti. Nejdříve ze všeho musíte zajistit dodávku potravin. Potraviny lze získávat z půdy a moře.

Získávání potravin z půdy:

Vybudujte mlýn. První setba bude provedena automaticky. Po první sklizni musíte již sít sami. Setba se provádí po výběru mlýna, kliknutím na ikonu pole, která se objeví na obrazovce.

Jakmile obilí dozraje, musíte vyslat rolníky do polí.

Rolníci sami dopraví sklizené obilí do mlýna.

Poznámka:

Potraviny na polích nejsou nevyčerpatelné. Takže nezapomínejte na setbu, jakmile je z většiny polí sklizeno.

Poznámka:

Do polí pošlejte co největší počet rolníků, abyste zajistili co nejvíce potravin.

Poznámka:

Pomocí různých vylepšení můžete zvýšit efektivitu pěstování potravin. Na počátku můžete vylepšit způsob zpracování zrna v mlýně tak, že přírůstek potravin stoupne na 140 %.

Získávání potravin z moře

Z moře můžete získávat potraviny pomocí rybářských lodí. Abyste mohli provozovat rybolov, musíte:

Vybudovat loděnici. To bude možné, jakmile vybudujete trh. Loděnici lze vybudovat jen na pobřeží.

Vyberte loděnici a objednejte rybářské lodě.

Jakmile budou rybářské lodě hotové, automaticky začnou lovit.

Poznámka:

Ryby ve vodách jsou nevyčerpatelným zdrojem potravin, takže můžete vybudovat více rybářských lodí, abyste získali více potravin.

5.1.5 DŘEVO (WOOD)

Dřevo je zapotřebí k budování staveb, lodí a dělostřelectva, stejně jako pro výzkum nových technologií a provádění vylepšení. Dřevo se získává z lesů.

Těžba dřeva:

Vyberte rolníky a klikněte pravým tlačítkem na stromy. Vaši rolníci začnou kácet stromy a dopravovat je do skladiště. Pokud nevybudujete skladiště nebo je skladiště zničeno, rolníci mohou dopravovat dřevo do radnice.

Poznámka:

Dřevo je nevyčerpatelný zdroj, takže vyslání většího počtu rolníků do lesů zvýší množství vytěženého dřeva.

Poznámka:

Efektivnost těžby dřeva můžete zvýšit pomocí dostupných vylepšení (upgrades).

5.1.6 KÁMEN (STONE)

Kamene je zapotřebí pro výstavbu budov, lodí a dělostřelectva, stejně jako pro výzkum nových technologií a vylepšení. Kámen se dobývá v kamenolomech.

Těžba kamene:

Vybudujte skladiště co nejbližší lomu.

Vyberte rolníka a klikněte levým tlačítkem na kámen. Vaši rolníci začnou těžit kámen a dopravovat jej do skladiště.

Pokud nevybudujete skladiště nebo je skladiště zničeno, rolníci mohou kámen dopravovat do radnice.

Poznámka:

Kámen je nevyčerpatelnou surovinou, takže vysláním většího počtu rolníků na těžbu kamene zvýšíte zásoby kamene.

Poznámka:

Výnosy z těžby kamene můžete zvýšit pomocí různých vylepšení.

5.1.7 ŽELEZO (IRON), UHLÍ (COAL) A ZLATO (GOLD)

Železo a uhlí potřebujete pro pušky, děla, lodě a věže, aby mohly střílet. Na každý výstřel budete potřebovat určité množství železa a uhlí. Z toho vyplývá, že vojenské akce budou silně odčerpávat ze zásob těchto surovin. Jakmile vám jedna z nich dojde, vaše střelecké

jednotky, dělostřelectvo a věže nebudou moci střílet a stanou se snadným terčem nepřátelských jednotek. Železo a uhlí je také nutné pro výzkum nových technologií, výrobu, vylepšení a vybudování určitých druhů jednotek.

Zlato je nutné pro výrobu, vylepšení, výstavbu a údržbu elitních jednotek a technicky náročných zbraní, stejně jako najmutí žoldnéřů.

Železo, uhlí a zlato je těženo v nalezištích.

Těžba železa, uhlí a zlata:

1. Na nalezišti vybudujte důl.
2. Vyberte rolníka a klikněte levým tlačítkem na důl.
3. Jakmile rolníci vstoupí do dolu, začnou s těžbou surovin.
4. Zlato, železo a uhlí jsou nevyčerpatelné suroviny, ale počet rolníků, kteří zde mohou pracovat je omezen. Zpočátku zde může pracovat jen pět rolníků.

Kapacitu dolu můžete zvýšit pomocí příslušných vylepšení týkajících se důlní infrastruktury.

Vylepšování důlní infrastruktury:

Vyberte důl a klikněte pravým tlačítkem na ikonu vylepšení, která se objeví na obrazovce.

Jakmile je vylepšení dokončeno, důl bude mít vyšší kapacitu. Kolik rolníků zde může pracovat, zjistíte v levé dolní části obrazovky, když důl vyberete.

Vyberte rolníky a pošlete je do dolu.

Zvýšení kapacity dolu vám umožní vytěžit víc uhlí, železa a zlata. K dispozici máte šest vylepšení a jakmile budou všechna dokončena, bude moci v dole pracovat najednou až devadesát rolníků.

Poznámka:

Vylepšení dolu je třeba provádět pro každý důl zvlášť.

Poznámka:

Své doly hlídejte, jinak mohou padnout do rukou nepříteli a on z nich bude mít prospěch.

Poznámka:

Objevit všechny doly na mapě můžete pomocí vylepšení „Develop Geology“ (Rozvinout geologii).

Jak zjistím, které doly těží méně než kolik umožňuje jejich kapacita?

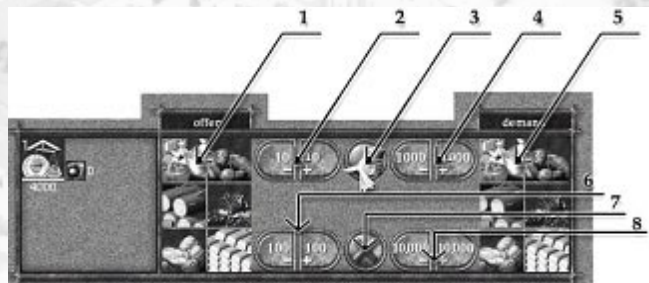


Během hry nemusejí být stavy všech dolů zcela naplněny, takže doly nebudou pracovat na plnou kapacitu. Klikněte na „Select all unoccupied mines“ (Vybrat všechny neobsazené doly) a uvidíte, ve kterých dolech jsou volná místa. Doporučuje se doly naplnit na jejich plnou kapacitu.

5.2 OBCHOD (TRADE)

Jakmile vybudujete trh, můžete kupovat, prodávat nebo vyměňovat suroviny. Zvláštností obchodu ve hře Cossacks je, že používá systém, který ovlivňuje všechny hráče. Ceny se mění a jsou závislé na nabídce a poptávce. Pokud například prodáte velké množství dřeva a nakoupíte velké množství železa, cena dřeva klesne a cena železa stoupne. Ceny se ale změní i pro vaše protivníky. Tak jsou ovlivňovány nejen ceny surovin, ale máte možnost nepřímo ovlivňovat ekonomiku svých protivníků.

Jak kupovat, prodávat nebo vyměňovat suroviny:



Vyberte trh.

Ve sloupci „Demand“ (Poptávka) **(1)** vyberte suroviny, které chcete prodat.

Pomocí tlačítek **(2)** a **(6)** zadejte množství surovin, které chcete prodat. Pomocí tlačítka „+“ můžete množství surovin zvyšovat a tlačítkem „-“ snižovat.

Ve sloupci „Supply“ (Nabídka) **(5)** vyberte ikony surovin, které chcete koupit.

Uvidíte množství, které za prodávanou surovinu dostanete. Pomocí tlačítek **(4)** a **(8)** můžete získat množství surovin, které potřebujete.

Jste-li s podmínkami transakce spokojen, klikněte na tlačítko „Exchange Resources“ (Vyměnit suroviny) **(3)**. V opačném případě vyberte „Cancel Bargain“ (Zrušit obchod) **(7)**.

5.3 VÝSTAVBA BUDOV

Ke stavbě budov nebo opevnění budete potřebovat kámen a dřevo, někdy i železo a zlato. Na začátku hry budete mít na výběr jen z několika málo typů staveb. Jakmile je vybudujete, výběr se rozšíří na nové stavby. Více informací o pořadí budování staveb najdete ve schématu technologií.

Jak stavět budovy:

1. Vyberte rolníky a v levé dolní části obrazovky uvidíte ikony dostupných typů staveb.
2. Klikněte levým tlačítkem na ikonu stavby, kterou potřebujete.
3. Kurzor uvidíte jako poloprůhlednou blikající stavbu. Umístěte kurzor na místo, kam chcete stavbu umístit. Jak budete kurzorem pohybovat po krajině, bude se stavba zbarvovat do běla na místech, kde stavět můžete, a do červena, kde stavět nemůžete.
4. Jakmile zvolíte umístění stavby, klikněte pravým tlačítkem. Objeví se základy příslušné stavby a rolníci se dostaví na místo. Vybudování stavby chvíli potrvá.

Můžete vybudovat několik stejných staveb, tedy například čtyři věže nebo troje kasárna. Ale jak bude narůstat počet určitých staveb, poroste i cena.

Poznámka:

Vybudování některých staveb trvá poměrně dlouho. Vždy na stavbu přidejte co největší počet rolníků, aby se stavba urychlila.

Poznámka:

Všechny budovy, které jsou nedokončené nebo nejsou hlídané vojskem, mohou padnout do rukou nepřítele.

Poznámka:

Vybráním rolníků a stisknutím klávesy „Shift“ určíte pořadí staveb.

5.3.1 OPLOCENÍ, ZDI A BRÁNY (PALING, WALLS AND GATES)

Oplocení, zdi a brány slouží k ochraně. Kolem svého města, určitých staveb, v zúžených průchodech můžete vystavět obranné stavby. Vybudování oplocení a zdí vám umožní ochránit určité objekty a zabránit nečekanému útoku nepřátelské pěchoty a jízdy.

Kamenné zdi jsou pevné a může je zničit jen jízda, loď, věže, granátníci a lučištníci. Jejich vybudování ale trvá dlouho a údržba stojí velké množství kamene. Střelecké jednotky, dělostřelectvo a věže skrze ně nemohou střílet.

Dřevěné oplocení je méně pevné, může být zničeno jednotkami vyzbrojenými chladnými zbraněmi. Jeho zbudování ale trvá mnohem kratší dobu, údržba vyžaduje jen malé množství dřeva a vaše dělostřelectvo a věže skrze ně mohou střílet.

Poznámka:

Chcete-li zjistit, jestli lze kolem zdi nebo oplocení projít, stiskněte klávesu „Q“. Uvidíte úzké průchody a díry ve zdech.

Poznámka:

Údržba zdí vyžaduje velké množství kamene, takže je rozumné zajistit si jeho dostatečný přísun dřív než začnete budovat velké opevnění.

Jak vybudovat oplocení a zdi:

1. Vyberte rolníky. Pak uvidíte ikony oplocení a zdí na levé části obrazovky. Oplocení a zdi vám budou dostupné, jakmile vybudujete skladiště.
2. Klikněte na ikonu oplocení nebo zdi a kurzor se změní na poloprůhledné oplocení nebo zeď.
3. Klikněte na mapě, kde chcete, aby zeď začínala, čímž vyznačíte její začátek. Jak budete pohybovat kurzorem, poloprůhledná zeď se bude táhnout směrem, kterým budete kurzorem pohybovat. Klikněte ještě jednou, abyste vyznačili konec zdi. Pak můžete pohnout kurzorem, abyste vybudovali další část zdi. Jakmile má zeď takový tvar, jaký si přejete, klikněte dvakrát na mapu tam, kde chcete, aby zeď končila, a kolem perimetru se objeví základy. Jakmile to uděláte, rolníci začnou stavět.
4. Stavbu zdi můžete zrušit stisknutím klávesy Esc. Pokusíte-li se vybudovat zeď nebo oplocení tam, kde to není možné, blikající zeď zčervená.

Poznámka:

Nedokončené části zdí mohou být nepřítelem snadno zničeny.

Jakmile je oplocení nebo zeď dokončena, můžete vybudovat bránu v kterékoli části zdi, kde jsou alespoň tři bloky, které jsou orientovány stejným směrem. Brána umožní volný pohyb jednotek na území chráněném zdí nebo oplocením.

5.3.2 VÝSTAVBA BRAN

1. Jakmile je oplocení nebo zeď dokončena, klikněte na kteroukoli rovnou část zdi. K vybudování zdi je zapotřebí úseku tří bloků zdi vystavených ve stejném směru. Jakmile kliknete na zeď, uvidíte ikonu brány.
2. Klikněte na ikonu brány.
3. Chvilí potrvá, než bude brána dokončena.



Jakmile je brána dokončena, můžete na ni kliknout a uvidíte ikonu pro otevírání a uzavírání bran.



Poznámka: Ujistěte se, že jsou brány uzavřeny, jinak se nepřítel snadno dostane do města a způsobí velkou škodu.

5.3.3 VĚŽE (TOWERS)

Věž je silná obranná stavba, která je díky svým dělům schopna odrazit početné nepřátelské jednotky. Jelikož je vybudována z kamene, může být zničena jen dělostřelectvem, loděmi, granátníky nebo lučištníky.

Poznámka:

Dostřel věže může být větší, pokud ji vybudujete například na kopci. Věže mohou střílet všemi směry, ale nemohou střílet přes kopce, zdi a budovy.

Věž bude střílet na všechny nepřátelské jednotky v dostřelu svých zbraní. Dávejte pozor, protože věž v automatickém módu může způsobit velké škody i vašim vlastním jednotkám.

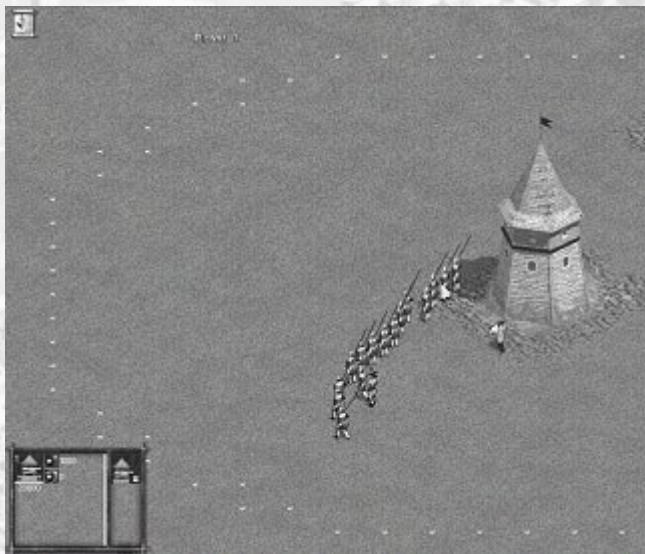
Poznámka:

Věže potřebují ke střelbě železo a uhlí. Pokud vám jedna z těchto surovin dojde, věže nebudou moci střílet.



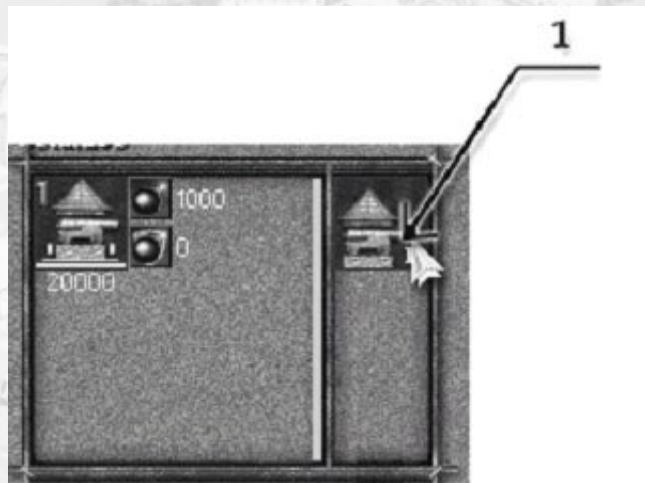
Jak zjistím dostřel zbraní mé věže?

Když věž vyberete, uvidíte z ní vycházet bílé tečky. Nejvzdálenější poloha teček vyznačuje dostřel vaší věže.



Zvýšení kadence střelby věže:

Jakmile je věž dokončena, má poměrně nízkou kadenci palby. Nicméně kadenci palby lze zvýšit, čímž se zvýší efektivita věže.



Vylepšení kadence palby věže:

1. Když vyberete věž, uvidíte na obrazovce ikonu vylepšení **(1)**. Ikonu vylepšení kadence uvidíte, jakmile vybudujete dělostřelecké skladiště.
2. Klikněte levým tlačítkem na ikonu vylepšení. Jakmile je věž vylepšena, bude střílet rychleji.

Poznámka:

Každou věž je třeba vylepšit zvlášť.

Poznámka:

Dokud není vylepšení dokončeno, nestrážené věže se může snadno zmocnit nepřítel.

5.3.4 OPRAVY BUDOV, ZDÍ A VĚŽÍ

Vaše stavby, zdi a věže mohou být během bojových akcí poškozeny nepřátelskými jednotkami. Můžete je opravit, a dokonce i zcela zrekonstruovat. Míru poškození stavby zjistíte, podíváte-li se na indikátor v levé dolní části obrazovky poté, co jste objekt vybrali.

Oprava budov:

1. Vyberte jednoho nebo více rolníků. Klikněte na poškozenou stavbu, aby rolníci budovu opravili.

Poznámka:

Na opravy budov přiďte co nejvíce rolníků, abyste opravy urychlili.

5.4 TECHNOLOGIE A VÝZKUM

Věda je stejně důležitým faktorem ovlivňujícím vaše vítězství, jako silná ekonomika, armáda a strategické a taktické akce. Technologický rozvoj vám dává mnoho výhod. Výzkum a vylepšení přináší efektivnější dobývání surovin, lepší parametry jednotek, dělostřelectva a lodí, odolnější budovy, a umožňují přístup k novým jednotkám a silnějším zbraním. Technologické výhody nemusejí znamenat jen výhodu ve hře, ale mohou být předpokladem vašeho vítězství.

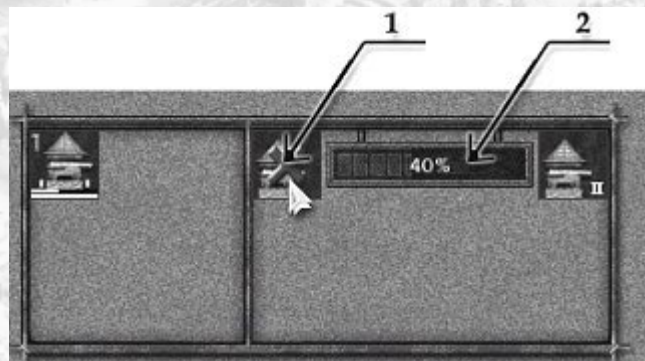
Technologické schéma ve hře Cossacks zahrnuje asi 300 vylepšení, rozdělených do dvou epoch: 17. a 18. století.

5.4.1 VYLEPŠENÍ (UPGRADING)

Abyste mohli realizovat vylepšení, musíte nejdříve vybrat budovu, kde je nějaké vylepšení k dispozici. Ikony vylepšení najdete v levé dolní části obrazovky. Klikněte levým tlačítkem na ikonu vylepšení. Objeví se ukazatel, který ukazuje, jaká část vylepšení byla dokončena.

Většinu vylepšení lze provádět v akademii, vědeckém středisku vašeho města. Vylepšení můžete provádět i v kovárnách, dolech, věžích, kasárnách 17. století, kasárnách 18. století, stájích a dělostřeleckých skladech.

5.4.2 ZRUŠENÍ VYLEPŠENÍ



Jakmile bylo vylepšování zahájeno, můžete je zrušit a obdržet zpět náklady, které na ně byly dosud vynaloženy. Abyste zrušili vylepšení, klikněte levým tlačítkem na tlačítko (1).

5.4.3. VSTUP DO 18. STOLETÍ



Technologické schéma hry Cossacks je rozděleno do dvou epoch – 17. a 18. století – ve kterých budete mít k dispozici základní typy staveb, jednotek a vylepšení. Dosažením určité úrovně rozvoje bude váš stát schopen postoupit do dalšího století, kde budou k dispozici další budovy, jednotky a vylepšení.

Postup do další technologické epochy

1. Abyste mohli postoupit do 18. století, musíte vybudovat radnici, kovárnu, skladiště, mlýn, kasárna, trh, stáje, akademii, dělostřelecké skladiště a kostel.
2. Jakmile byly všechny budovy postaveny, vyberte vaši radnici a v levém dolním rohu obrazovky najdete ikonu přechodu do 18. století. Klikněte na ni, máte-li dost prostředků. Nadále klikajte na ikonu. Jakmile budete mít dost prostředků, váš národ přejde do 18. století.

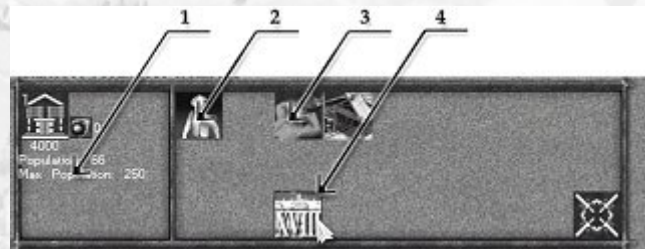
Poznámka:

Státy jako Ukrajina, Turecko a Alžír nemohou postoupit do nové technologické epochy.

5.5 ZALIDŇOVÁNÍ VAŠEHO STÁTU

Vedle prostředků na údržbu budou vaši obyvatelé potřebovat obydlí. Každá jednotka zabere určitý prostor k bydlení. Máte-li nedostatek obydlí, nebudete moci budovat nové jednotky. Proto je dobré mít neustále nějaká volná obydlí, aby se měli vaše jednotky kam nastěhovat.

5.5.1 JAK MOHU ZJISTIT, KOLIK ŽIVOTNÍHO PROSTORU A KOLIK JEDNOTEK MÁM?



Vyberte radnici, obydlí, kasárna 17. století nebo kasárna 18. století. Uvidíte údaje **[1]** v levé dolní části obrazovky. Ty udávají celkové počty obydlí a počty jednotek.

5.5.2 KTERÉ BUDOVY ZVÝŠÍ OBJEM ŽIVOTNÍHO PROSTORU?

Radnice přidává 100 míst k bydlení.

Obydlí přidá 15 míst k bydlení.

Kasárna 17. století přidají 150 míst k bydlení.

Kasárna 18. století přidají 150 míst k bydlení.

5.5.3 JAK ZJISTÍM, ŽE MÁM NEDOSTATEK OBYDLÍ?



Pokud budete mít nedostatek obydlí, uvidíte v pravém horním rohu obrazovky blikající dům (1).

5.5.4 OMEZENÍ POČTU JEDNOTEK

Hra je schopna podporovat 8000 jednotek najednou. To znamená, že budou-li hrát dva hráči, každý bude moci vybudovat 4000 jednotek. Hrají-li čtyři hráči, je limit každého z nich 2000 jednotek. Jakmile dosáhnete maximálního počtu jednotek, objeví se příslušné oznámení v levém dolním rohu obrazovky.

5.6 BUDOVÁNÍ ARMÁDY

Každý typ jednotek, tedy pěchota, jezdectvo, dělostřelectvo a loďstvo je budován v určité budově. Pěchota je tedy budována v kasárnách 17. a 18. století, jezdectvo ve stájích, dělostřelectvo v dělostřeleckých skladech a loďstvo v loděnicích. Jednotky můžete budovat v jakémkoli pořadí. Můžete například nařídit budování pěti pěšáků v kasárnách 17. století, tří děl v dělostřeleckém skladu a šesti dragounů ve stájích. Jednotky opustí příslušné budovy, jakmile budou vybudovány. V jedné a té samé budově můžete také budovat několik typů jednotek. V kasárnách například můžete nařídit vybudování čtyř halapartníků a dvou kopiníků. Jednotky budou vybudovány v pořadí, v jakém jste je objednali. Objednáte-li několik jednotek najednou, budou prostředky na jejich vybudování odečteny okamžitě. Zrušíte-li objednávky, budou prostředky utracené na vybudování jednotek vráceny.

5.6.1 PĚCHOTA (INFANTRY)

Jakmile jste vybudovali kasárna 17. století, můžete vybudovat pěchotu této epochy. Abyste vybudovali pěchotu 17. století, musíte:

1. Vybrat kasárna a na obrazovce uvidíte ikony pěchoty 17. století.
2. Jedním kliknutím levého tlačítka objednáte jednu jednotku, několika kliknutími objednáte několik jednotek najednou. Kliknete-li se stisknutou klávesou Shift, objednáte pět jednotek najednou. Kliknutím pravého tlačítka zrušíte objednávku jedné jednotky. Jakmile bude budování jednotek dokončeno, objeví se poblíž kasáren.

Po přechodu do 18. století budete moci postavit novou budovu, kasárna 18. století. Vyberete-li kasárna 18. století po jejich vybudování, uvidíte ikony nových pěchotních jednotek 18. století.

Poznámka:

Pro jednotky ve výstavbě můžete zvolit shromaždiště. Jakým způsobem to lze udělat, je popsáno v kapitole „Vytvoření shromaždiště pro jednotky“.

Poznámka:

Provádějte výcvik pěchoty a použijte všech vylepšení, aby byly vaše jednotky silnější. Postup při výcviku jednotek je popsán v kapitole 5.6.6.

Poznámka:

Své pěšáky můžete organizovat do formací, které jim přinesou bonus a taktické výhody. Detailní informace o formacích jsou v kapitole 5.7.2.

5.6.2 JEZDECTVO (CAVALRY)

Jakmile postavíte stáje, můžete začít budovat jízdní jednotky 17. století. Pro vybudování jízdní jednotky musíte:

1. Vybrat stáje. Na obrazovce uvidíte ikony jízdních jednotek, které můžete budovat.
2. Kliknutím levého tlačítka na ikonu objednáte vybudování jedné jednotky, několika kliknutími objednáte výstavbu několika jednotek. Kliknutím a podržením klávesy Shift objednáte pět jednotek najednou. Kliknutím pravého tlačítka zrušíte objednávku jedné jednotky. Jakmile je dokončena, jednotka se objeví a zastaví nedaleko stájí.

Poznámka:

Pro jednotky ve výstavbě můžete zvolit shromaždiště. Jak to lze udělat, je popsáno v kapitole „Vytvoření shromaždiště pro jednotky“.

Poznámka:

Abyste urychlili výstavbu jízdních jednotek, proveďte všechna potřebná vylepšení. Jakmile budou dokončena všechna vylepšení, jízdní jednotky budou budovány čtyřikrát rychleji.

Poznámka:

Provádějte výcvik jízdy a použijte všech vylepšení, aby byly vaše jednotky silnější. Postup při výcviku jednotek je popsán v kapitole 5.6.6.

5.6.3 ŽOLDNĚŘI (MERCENARIES)

Jakmile vybudujete diplomatické středisko, budete moci najímat žoldnéře z jiných států. Najímání žoldnéřů je vždy dražší než budování národní armády, ale vybudování jednotek trvá jen velmi krátkou dobu, takže můžete vybudovat velkou armádu v krátkém časovém úseku.

Chcete-li najmout žoldáky, musíte:

1. Vybrat diplomatické středisko. V levém dolním rohu obrazovky uvidíte ikony žoldnéřů, které můžete najmout.
2. Klikněte levým tlačítkem na ikonu žoldnéřů a jednotka vyjde z diplomatického střediska.

5.6.4 DĚLOSTŘELCTVO (ARTILLERY)

Jakmile jste dokončili dělostřelecké skladiště, můžete vyrábět děla, mořdříče a houfnice. Abyste vybudovali dělostřelctvo, musíte:

1. Vybrat dělostřelecké skladiště a na obrazovce uvidíte ikony děl, mořdříčů a houfnic, které můžete vyrábět.
2. Kliknout levým tlačítkem na ikonu a objednat výrobu jednoho kusu dělostřelecké výzbroje, několika kliknutími objednáte více kusů. Kliknutím a podržením klávesy Shift objednáte pět kusů najednou. Kliknutím pravého tlačítka zrušíte objednávku jednoho kusu. Jakmile bude výroba dokončena, objeví se dělo poblíž skladiště.

Poznámka:

Abyste zvýšili rychlost výroby děl a snížili náklady, použijte všech potřebných vylepšení.

Poznámka:

Pro dělostřelctvo ve výstavbě můžete zvolit shromaždiště. Jak to lze udělat, je popsáno v kapitole „Vytvoření shromaždiště pro jednotky“.

Poznámka:

Své dělostřelctvo můžete organizovat do baterií, což vám poskytne taktické výhody. Detailní informace jsou v kapitole 5.7.3.

5.6.5 LODĚ (SHIPS)

Jakmile vybudujete loděnici, můžete začít stavět rybářské lodě. Když budete mít k dispozici kovárnu a dělostřelecké skladiště, budete moci vyrábět i bitevní lodě. Pro výstavbu bitevní lodi musíte:

1. Vybrat loděnici a na obrazovce uvidíte ikony lodí, které můžete stavět.
2. Kliknete-li na ikonu jednou, objednáte jednu loď, kliknete-li vícekrát, objednáte více lodí. Kliknutím a podržením klávesy Shift objednáte pět lodí najednou. Kliknutím pravého tlačítka zrušíte objednávku jedné lodi. Loď bude zkrátka hotova.

Poznámka:

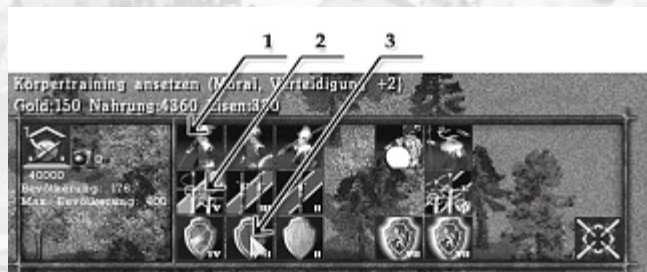
Existují technologie, které urychlí výstavbu lodí, další zvýší odolnost a rychlost vašich lodí.

Poznámka:

Pro lodě ve výstavbě můžete zvolit shromaždiště. Shromaždiště pro lodě musí být na vodě. Jak to lze udělat, je popsáno v kapitole „Vytvoření shromaždiště pro jednotky“.

5.6.6 VÝCVIK PĚCHOTY A JEZDECTVA

Jakmile vybudujete kasárna 17. a 18. století, budou mít jednotky zde vybudované jen základní parametry. Mohou ale projít výcvikem, čímž se jejich schopnosti zlepší a stanou se profesionálními.



1. Vyberte budovu, kde je jednotka budována, například kasárna 17. století. Na obrazovce uvidíte ikony jednotek a pod nimi ikony výcviku obrany a útoku (defence/attack training).
2. Klikněte levým tlačítkem na ikonu výcviku útoku (2) nebo ikonu výcviku obrany (3). Všechny vaše jednotky budou vycvičeny v obraně a útoku a jejich bojové schopnosti se zlepší.

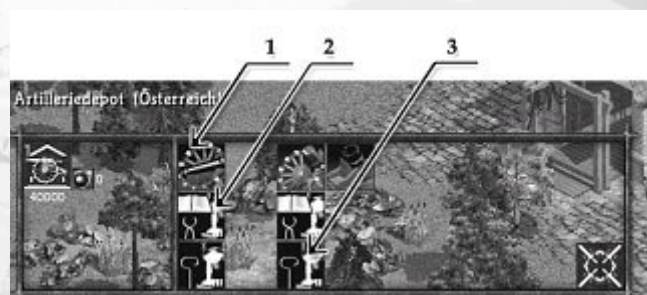
Různé jednotky mají k dispozici různá množství vylepšení útoku a obrany. Počet se pohybuje obvykle mezi 1 a 6. Doporučuje se jednotky cvičit co nejvíce.

Poznámky:

Není praktické provádět vylepšení pro každou jednotku zvlášť. Nejlepším postupem je vybrat jednu nebo více jednotek a ty vycvičit co nejlépe, aby tvořily hlavní sílu vaší armády.

5.6.7 LEVNĚJŠÍ DĚLA A HOUFNICE A RYCHLEJŠÍ VÝROBNÍ PROCES

Technologie 17. a 18. století nedovolovaly rychlou a produktivní výrobu děl a houfnic. Nicméně děla a houfnice, díky své účinnosti, byly velmi důležité pro národní armády a vládci uvolňovali velké objemy prostředků na vývoj nutných technologií.



Vylepšování děl a houfnic

1. Vyberte dělostřelecký sklad a uvidíte ikonu vylepšení pod ikonami děl v levé části obrazovky.
2. Klikněte levým tlačítkem na ikonu vylepšení (2) nebo (3). Vylepšení bude dokončeno po určité době.

Poznámka:

Proveďte vylepšení, aby výroba děl a houfnic byla co nejrychlejší a nejlevnější.

5.6.8 DALŠÍ VYLEPŠENÍ PARAMETRŮ JEDNOTEK

Každá bojová jednotka je charakterizována takovými parametry, jako jsou náklady, počet bodů za zásah, obrana, dostřel, přesnost, rychlost a další, které tvoří silné a slabé stránky jednotky. Vylepšení vám dovolují ovlivnit většinu těchto parametrů. Můžete například zrychlit budování jezdeckva a dělostřelectva, snížit náklady na výstavbu střeleckých jednotek, zvýšit přesnost dělostřelectva atd. Informace o vlastnostech uvidíte, když vyberete jednotku, v levém dolním rohu obrazovky.

Většina vylepšení je k dispozici v akademii a kovárně. Podrobnější informace o vylepšeních lze najít v kapitole „Technologie a vylepšení“.

5.6.9 RUŠENÍ JEDNOTEK A BUDOV

Kteroukoli ze svých jednotek nebo budov můžete zrušit. Když si například budete jisti, že vaše děla nebo rolníci padnou do zajetí, můžete je zrušit, aby z nich nepřítel neměl užitek. Pokud své jednotky nebo budovy zrušíte, nebudou vám na ně vynaložené prostředky vráceny.

Vyberte jednotku nebo budovu a zrušte ji stisknutím klávesy „Del“.

Poznámka:

Pokud zrušíte budovu, vybuchne. Padající trosky mohou poškodit jednotky stojící poblíž.

5.7 BOJOVÉ AKCE

Bojové akce jsou ústředním prvkem hry. Jedině váš talent pro vedení vojska vás dovede k vítězství a v dlouhodobém výhledu vám umožní porazit své nepřátele.

Každý stát má k dispozici vyváženou směs zbraní a jednotek. Proto když si vyberete určitý stát, budete mít určitý počet výhod v taženích proti ostatním státům.

Ozbrojené síly každého státu jsou rozděleny na pěchotu, jezdeckvo, dělostřelectvo a flotilu. Každá jednotka má dané parametry, které určují její silné a slabé stránky a také nejlepší způsob využití.

Základní principy vojenských operací jsou obdobné s principy RTS, tzn. že hráči musí nashromáždit prostředky a bojovat s protivníky, i když zde lze najít několik odlišností. Vojenské akce jsou většinou ovlivněny vlastnostmi hry, jako jsou 3D krajina, výdaje železa a uhlí na střelecké jednotky, dělostřelectvo, věže a lodě, a formacemi jednotek.

Poznámka:

Dbejte na to, abyste měli vždy dostatek potravin, jinak vaše jednotky pomřou hladu. Udržujte dostatečné zásoby zlata, abyste mohli vydržovat jednotky žoldnéřů a některé další typy jednotek, jinak by se mohly vzburřit a začít bojovat proti vám.

Poznámka:

Udržujte dostatečné zásoby uhlí a železa pro střelecké jednotky, dělostřelectvo, věže a loďstvo. Pokud vám jedna z těchto surovin dojde, vaše střelecké jednotky, dělostřelectvo, věže a lodě nebudou moci střílet.

5.7.1 Vliv krajiny na bojové akce

Stejně jako ve skutečném životě je podoba krajiny důležitou součástí každé bitvy i ve hře Cossacks. Proto mají věže, dělostřelectvo a střelecké jednotky umístěné na kopci větší dostřel, nepřítele lze uvěznit v úzkém kaňonu atd. 3D krajina má velký vliv na taktiku.

Děla, lodě a střelecké jednotky nemohou střílet přes překážky v krajině.

Poznámka:

Pamatujte, že střelecké jednotky, dělostřelectvo a věže mají větší dostřel, jsou-li umístěny na kopci. Snažte se umístit tyto jednotky, zvláště dělostřelectvo a věže, ve vyvýšených pozicích, čímž získáte výraznou taktickou výhodu.

Poznámka:

Děla, střelecké jednotky a věže nemohou střílet přes překážky v krajině. Jenom houfnice a moždíře mohou střílet přes vrcholky kopců.

5.7.2 Vojenské formace

Své pěchotní jednotky můžete zformovat do vojenských formací, jako jsou rojnice, kolona nebo čtverec. Jednotky ve formacích budou mít lepší obranné a útočné parametry, což je činí silnějšími než stejný počet vojáků v neorganizovaných jednotkách. Každá formace má samozřejmě různé taktické výhody.

Rojnice

Vojáci zaujmou postavení v široké řadě. Tato formace je skvělá pro obranu území a odpor lehké kavalerii. Takovou formaci lze však snadno zničit zezadu nebo z křídel.

Kolona

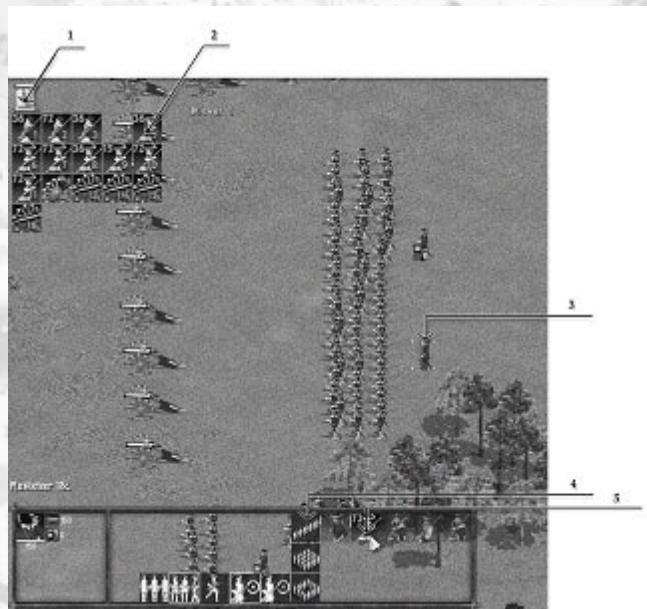
Vojáci stojí v sevřeném uskupení. Tato formace je vhodná k útoku nebo prolomení rojnice. Přeskupení netrvá dlouho a jednotka je chráněna zezadu i na křídlech. Tato formace je však zranitelná dělostřeleckou palbou.

Čtverec

Vojáci stojí po obvodu čtvercového perimetru. V těchto formacích jsou nejužitečnější střelecké jednotky. Největší výhodou čtvercové formace je, že vojáci mohou klást odpor a útočit sami kterýmkoli směrem. Tato formace je účinná v útoku i obraně.

Nezbytnou podmínkou pro zaujetí formace je přítomnost důstojníka a bubeníka. Formace mohou být tvořeny jen určitým počtem vojáků. Rojnici tedy může tvořit 15, 36, 72, 96, 120 nebo 196 vojáků.

Uspořádání formace (příklad: kopiníci)



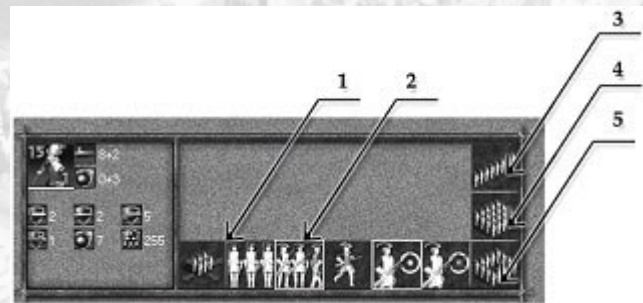
1. Vybudujte 36 kopiníků v kasárnách 17. století.
2. Vybudujte 1 důstojníka a jednoho bubeníka 17. století v kasárnách 17. století.
3. Shromážděte kopiníky, důstojníka a bubeníka na jednom místě.

4. Vyberte důstojníka **(3)** a na obrazovce uvidíte ikony různých formací **(4)**.
5. Klikněte levým tlačítkem na ikonu formace, kterou chcete, aby vaši vojáci zaujali. Vedle ikony formace se objeví poloprůhledné ikony jednotek, jen ikona kopiníků nebude průhledná.
6. Klikněte na ikonu kopiníků a zorganizujete je do formace.

Note:

Pokud máte 35 kopiníků, nemůžete je zorganizovat do formace. Pokud máte 37 kopiníků, 36 z nich zaujme postavení ve formaci a jeden zůstane osamocený.

Přeskupení formace



Poté, co jste jednotku seskupili například do rojnice, můžete ji přeskupit následujícím postupem:

1. Vyberte formaci, kterou chcete přeskupit.
2. V levé dolní části obrazovky vyberte ikonu formace – **(3)**, **(4)**, **(5)** –, kterou chcete, aby vojáci zaujali.

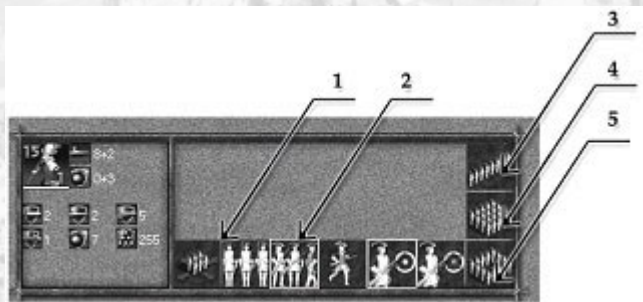
Poznámka:

Formaci nebudete schopni přeskupit, pokud jí bude chybět jen jediná jednotka.

Kdy se formace rozpadne?

Formace se rozpadne, ztratí-li 60 % mužů.

Jak rozpustit formaci?



K rozpuštění formace musíte:

1. Vybrat formaci.
2. Kliknout na ikonu rozpuštění formace (1).

5.7.3 DÉLOSTŘELECKÉ BATERIE

Děla, moždíře, houfnice a vícehlavňové kanony můžete uspořádat do baterií. Baterii musí tvořit nejméně 3 děla.

Baterie tvořená 3 až 11 děly je zformována do řady.

Baterie tvořená 12 až 40 děly je zformována do semknuté skupiny.

Baterie tvořená 100 děly je také zformována do semknuté skupiny.

Za organizované baterie není udělován žádný bonus.



Jak zformovat baterii:

1. Vybudujte tři děla.
2. Umístěte děla poblíž sebe.

3. Vyberte jedno dělo a uvidíte ikony formování baterií na obrazovce.
4. Klikněte na ikonu a zformujete děla do baterie.

Rozpuštění baterie:

1. Vyberte baterii a uvidíte rozpouštěcí ikonu na obrazovce.
2. Klikněte na ikonu a rozpustíte baterii.

5.7.4 ORGANIZOVÁNÍ JEDNODUCHÝCH FORMACÍ DO SLOŽITĚJŠÍCH

Jednoduché formace nebo skupiny jednotek můžete organizovat do složitějších formací. Nejdříve umístíte jednotky do požadovaných formací. Nyní ovládejte vybrané bojové formace, jakoby to byla jediná jednotka. Různé kombinace formací a skupin vám přinesou dodatečné taktické výhody.

5.7.5 ZAJÍMÁNÍ NECHRÁNĚNÝCH ROLNÍKŮ, DOLŮ, DĚLOSTŘELCTVA A BUDOV

Nechránění rolníci, doly, děla, mozdíře, houfnice a vícehlavňové kanony mohou být zabírány nepřítelem a využity k jeho prospěchu. Když například zajmete rolníka jiného státu, budete moci budovat základní stavby příslušného státu se všemi jejich výhodami.

Pokud hráč vstoupí do nepřátelského města, může zabrat a zapálit několik nechráněných budov. Hořící stavba ztratí většinu své životnosti a brzy shoří do základů. Budete mít nicméně trochu času, abyste se budovy opět zmocnili a opravili ji.

Tyto skutečnosti činí partyzánský způsob boje velmi důležitou součástí hry. Jediný partyzánský výpad může být často úspěšnější než několik vítězných bitev. Nenechtejte si ujít příležitost vyrovnat se protivníkovi tím, že zajmete jeho rolníky, doly a děla, vypálíte jeho města a vůbec narušíte jeho ekonomiku.

Poznámka:

Nenechávejte vaše důležité stavby bez ostrahy. Snažte se umístit strážu poblíž každé budovy a jednotky, která by mohla padnout do nepřátelských rukou.

Poznámka:

Rychlé jízdní jednotky jsou pro partyzánské výpady nevhodnější.

5.7.6 OŠETŘOVÁNÍ JEDNOTEK

V bitvách utrpí jednotky ztráty, což ubírá z jejich zdravotních bodů. Jednotka přestane existovat, jestliže jí nezbyvají žádné zdravotní body. Nicméně své jednotky můžete ošetřovat a dělostřelectvo opravovat.

Ošetření všech jednotek



Abyste mohli ošetřit všechny jednotky, vyberte akademii a klikněte na ikonu ošetření všech jednotek. Tato procedura odčerpá nějaké vaše prostředky. Pokud máte dostatek prostředků, všechny vaše jednotky budou ošetřeny a jejich životnost zvýšena o 10 %.

Ošetření jednotlivých jednotek

Kněží mohou ošetřit jednotky, v jejichž blízkosti se nacházejí. Pokud chcete, aby kněz ošetřoval, přesuňte jej poblíž poškozených jednotek a on začne s léčbou. Kněz může každé jednotce vrátit 5 až 10 bodů za jednotku času.

Poznámka:

Ošetřování zmíněným způsobem bude velmi efektivní, pokud několik kněží začleníte mezi jednotky. I v boji bude kněz jednotky uzdravovat a navracet jim životnost, čímž zvýší efektivnost vaší bojové síly.

Opravy dělostřelectva



Poškozené dělostřelectvo může být opraveno. Abyste mohli opravit dělostřelectvo, vyberte akademii a klikněte na ikonu oprav dělostřelectva. Procedura odčerpá něco z vašich prostředků. Pokud jich máte dostatek, všechny vaše dělostřelecké jednotky budou mít o 10 % zdravotních bodů více.







TECHNOLOGIE A VYLEPŠENÍ

DOBÝVÁNÍ SUROVIN

VYLEPŠENÍ ZPRACOVÁNÍ OBILÍ



Místo?	Mlýn
Činnost?	Vylepšení zpracování obilí umožní rolníkům dodávat najednou o 140 % více potravin. Například po realizaci tohoto vylepšení budou rolníci dodávat místo 30 jednotek potravin 72 jednotek najednou, čímž se zvýší dodávky potravin.

Po dlouhou dobu lidé pracovali na vylepšení metod sklizně a zpracování obilí. Aby se předešlo ztrátám, byly vyvinuta různá zařízení na mletí a drcení obilí.

VYLEPŠENÍ SKLADOVÁNÍ OBIILIN



Místo?	Mlýn
Dostupnost?	Bude k dispozici po přechodu do 18. století.
Činnost?	Vylepšení skladování obilnin umožňuje rolníkům dodat do mlýna o 120 % více potravin. Například po realizaci tohoto vylepšení budou rolníci dodávat místo 30 jednotek 66 jednotek, čímž se zvýší dodávky potravin.

Bezpečné skladování sklizně bylo velmi důležité pro státní ekonomiku a armádní dodávky. Nevhodné podmínky skladování nebo znečištěné prostředí mohlo vést ke ztrátě sklizně a mít tak katastrofální důsledky na město nebo kraj. Vybudování nových sýpek a zlepšení podmínek skladování umožnilo delší skladovací dobu obilí.

KULTIVACE NOVÝCH KULTUR PŠENICE



Místo?	Akademie
Činnost?	Kultivace nových kultur pšenice umožní rolníkům sklízet obilí o 20 % rychleji. Realizace tohoto vylepšení bude mít velký vliv na zásobování potravinami.

Vesničané často přišli na to, že některé kultury pšenice zrají dříve nebo později a mají lepší nebo horší výnos než jiné. Na základě těchto pozorování se snažili rolníci rozšířit pole osetá lepšími kulturami pšenice, aby měli větší sklizeň.

KULTIVACE NOVÝCH KULTUR ŽITA



Místo?	Akademie
Činnost?	Kultivace nových kultur žita umožní rolníkům sklízet obilí o 15 % rychleji. Realizace tohoto vylepšení bude mít velký vliv na zásobování potravinami.

Díky rozvoji mořeplavby v 17. a 18. století se ve Starém světě objevily nové kultury, jako například brambory. Jejich dobré výnosy při sklizni zlepšily zásobování obyvatelstva potravinami. Výsledkem bylo i lepší zásobování vojska potravinami.



ZVÝŠENÍ PLATU AGRONOMA



Místo?	Akademie
Činnost?	Zvýšení platu agronoma umožní rolníkům sklízet o 10 % rychleji. Realizace tohoto vylepšení bude mít velký vliv na zásobování obyvatelstva potravinami.

Lenní pánové, kteří vlastnili velké statky v 17. a 18. století, často najímali zkušené specialisty – agronomy – aby organizovali práce na polích. V každodenní práci agronomové využívali vědy a zkušenosti z praktického zemědělství v různých oblastech, aby vylepšili sklizeň. Lenní pánové často posílali agronomy na studia do akademií a platili za jejich vzdělání, protože věděli, že z jejich znalostí budou mít posléze zisk.

MELIORACE POLÍ



Místo?	Akademie
Činnost?	Po melioraci polí budete schopni sklízet z polí nekonečné množství potravin. Po realizaci tohoto vylepšení se nebudou pole již ztrácet a nebude je tedy třeba znovu osévat.

Při melioraci polí agronomové zavlažovali suchou zem nebo vysoušeli bažiny tak, aby vytvořili ideální podmínky pro pěstování určitých plodin. Meliorace jim umožňovala lepší sklizeň z polí.

VÝROBA ZEMĚDĚLSKÉHO NÁŘADÍ



Místo?	Kovárna
Činnost?	Výroba zemědělského nářadí umožní zvýšit výnosy potravin z polí na dvojnásobek. Pokud je například z některé oblasti sklíženo 2000 jednotek potravin, po realizaci tohoto vylepšení budou rolníci sklízet ze stejné oblasti 4000 jednotek.

Kultivace půdy vyžadovala výrobu a opravy zemědělských nástrojů v kovárnách. Přidělení většího množství prostředků na výrobu pracovních nástrojů pro rolníky umožnilo zlepšení zemědělských výnosů.

VÝVOJ NOVÝCH LAN A RYBÁŘSKÝCH SÍTÍ



Místo?	Akademie
Dostupnost?	K dispozici okamžitě po vystavění loděnice.
Činnost?	Vyvinutí nových lan a rybářských sítí vám umožní zvýšit výnosy z rybářských lodí o 100 %. Po dokončení tohoto vylepšení budou rybářské lodě dvakrát rychlejší, čímž zvýší přísun potravin.

Rybářství bylo základním prostředkem obživy mořeplaveckých národů. Aby zvýšily své výnosy, často se snažily vylepšit lana a rybářské sítě.

VÝSTAVBA NOVÉ LODĚNICE PRO RYBÁŘSKÉ LODĚ



Místo?	Akademie
Dostupnost?	K dispozici okamžitě po vystavění loděnice.
Činnost?	Po dokončení tohoto vylepšení bude zbudování každé lodě o 85 % levnější.



Primitivní metody lodního stavitelství byly neefektivní a nákladné. Vybudování rybářských lodí v loděnicích umožňovalo snížení cen a zvýšení dodávek potravin.

VÝVOJ NOVÝCH NÁSTROJŮ PRO ZPRACOVÁNÍ DŘEVA



Místo?	Akademie
Činnost?	Vývoj nových nástrojů pro zpracování dřeva vám umožní zefektivnění těžby dřeva o 100 %. Po realizaci tohoto vylepšení budou rolníci těžit dřevo dvakrát rychleji a zvýší tak dodávky dřeva.

Dřevo bylo jedním z nejdůležitějších stavebních materiálů 17. a 18. století, takže metody zpracování dřeva se neustále vylepšovaly. Například byly navrženy přesné soustruhy a velké strojní pily pro výrobu trámů a prken.

ROZVOJ TĚŽBY



Místo?	Akademie
Činnost?	Rozvoj těžby vám umožní zvýšit těžbu kamene o 200 %. Po realizaci tohoto vylepšení budou rolníci těžit kámen třikrát rychleji, čímž zvýší množství kamene, které budete mít k dispozici.

V 17. a 18. století byly zavedeny nové nástroje a metody těžby rud. V dolech byly používány vrátky a další zdvihací zařízení. Když nebylo možné těžit minerály z otevřených jam, byly budovány doly. Pomocí čerpadel se odčerpávala z dolů voda. Tyto inovace výrazně zvýšily produktivitu horníků.

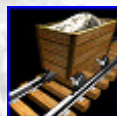
ZVÝŠENÍ PLATU HORNÍKA



Místo?	Akademie
Činnost?	Zvýšení platu horníka vám umožní zvýšit efektivitu těžby kamene o 400 %. Po realizaci tohoto vylepšení budou rolníci dobývat pětikrát více kamene, čímž se zvýší přísun pro vaše stavby.

Starost o dělníky, jejich vzdělávání a zlepšování jejich životní úrovně přispívají ke zvyšování efektivity práce. Častým výsledkem těchto snah bylo zvýšení těžby.

ROZŠÍŘENÍ DOLŮ A JEJICH EXTENZIVNÍ DRÁŽNÍ SÍTĚ (ÚROVEŇ 2, 3 A 4)



Místo?	Důl
Činnost?	Na počátku pojme každý důl jen pět rolníků. Po realizaci tohoto vylepšení (úroveň 2/3/4) budete moci do dolu poslat více rolníků (+5/ +8/ +10, respektive 10/18/28 rolníků) a zvýšit tak těžbu v určitém ložisku. Rozšířte každý důl a vybudujte v něm extenzivní drážní systém.



ROZŠÍŘENÍ DOLŮ A JEJICH EXTENZIVNÍ DRAŽNÍ SÍŤ (ÚROVEŇ 5, 6 A 8)



Místo?	Důl
Dostupnost?	Bude k dispozici po přechodu do 18. století.
Činnost?	Po realizaci tohoto vylepšení (úrovně 5/6/7) budete do dolů moci poslat více rolníků (+12/ +15/ +40, respektive 40/55/95 rolníků) a zvýšit tak těžbu v určitém ložisku. Rozšířte každý důl a vybudujte v něm extenzivní drážní systém.

Aby se zvýšila těžba minerálů, rozšiřovaly se doly a razily nové štolý. Stavby důlních železnic a používání ventilačních šachet umožnilo lepší využívání práce horníků a rychlejší těžbu rud.

ROZVOJ GEOLOGIE



Místo?	Akademie
Činnost?	Po rozvinutí geologie uvidíte na minimapě všechna ložiska.

Bez rozvoje geologie nebylo možné efektivně vyhledávat nová ložiska. Odborníci na geologii prováděli výzkum a pozorování, shromažďovali vědomosti a vyměňovali si zkušenosti. Díky jejich úsilí se zefektivnilo vyhledávání nových ložisek.

BUDOVÁNÍ JEDNOTEK

ZVÝŠENÍ PLATU STAVITELŮ



Místo?	Akademie
Činnost?	Zvýšení platů stavitelů vám umožní stavět budovy a opevnění o 75 % rychleji. Po realizaci tohoto vylepšení budete moci stavět veškeré budovy o 75 % rychleji.

Úkolová mzda stimulovala stavební dělníky ke zvýšení produktivity. Díky tomu bylo mnoho úkolů dokončeno rychleji.

POUŽÍVÁNÍ NOVÝCH STAVEBNÍCH MATERIÁLŮ



Místo?	Akademie
Činnost?	Používání nových stavebních materiálů umožňuje zvýšení životnosti vašich staveb o 85 %. Po realizaci tohoto vylepšení budou mít stavby o 85 % větší životnost a bude tedy těžší je zničit. Toto vylepšení neovlivní zdi a věže.

Rozvoj architektury umožnil zavedení nových stavebních materiálů, které dovozovaly vystavění silnějších a majestátnějších staveb, které byly zároveň trvanlivější. Některá mistrovská díla této doby můžeme stále obdivovat.



VÝZKUM NOVÝCH TYPŮ OPEVNĚNÍ



Místo?	Akademie
Činnost?	Výzkum nových typů opevnění vám umožní zvýšit odolnost zdí a věží o 80 %. Po realizaci tohoto vylepšení budou mít zdi a věže o 80 % větší životnost a bude tedy těžší je zničit. Toto vylepšení neovlivní budovy.

Rychlý rozvoj dělostřelectva měl za následek revoluci v opevnění. Staré zdi a věže nebyly schopny odolat dělostřelbě. Nakonec bylo nutné revidovat principy opevňování. Byly stavěny mnohem silnější zdi, věže měly větší průměr a menší výšku – na jedné úrovni se zdmi. Staré věže byly nahrazovány kruhovými věžemi nebo bastiony. Kasemata převzala úlohu ochozů na zdech – střelci stříleli na nepřitele skrze střílny ve zdech. zákopy a náspy získaly na významu. Násep chránil základnu a větší část zdi před dělostřelbou. Nicméně před věžemi nového typu zůstával slepý prostor, protože byly kulaté. Proto byly věže brzy nahrazeny pětiúhelníkovými bastiony. Zeď mezi bastiony se nazývala příčka. Aby byla obrana ještě lepší, byla příčkami zbudována další opevnění.

VYKOVÁNÍ KOVOVÝCH ARMATUR A MŘÍŽÍ



Místo?	Kovárna
Činnost?	Vykování kovových armatur a mříží vám umožní zlepšení obrany o 50 bodů. Po realizaci tohoto vylepšení se zvýší obranné schopnosti všech budov o 50 bodů, takže škody napáchané dělostřelectvem, granátníky nebo lučištníky budou nižší.

V 17. století se ve stavebnictví extenzivně užívalo některých kovových prvků. Kování mříží, armatur a spojek bylo velmi pracné a vyžadovalo další prostředky.

PLAVIDLA

VÝSKOLENÍ TESAŘŮ



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici okamžitě po zbudování loďnice.
Činnost?	Výškolení tesařů vám umožní desetinásobné urychlení stavby lodí. Po realizaci tohoto vylepšení budou vaše lodí dokončovány desetkrát rychleji než předtím.

Během doby se složitost vyráběných předmětů zvýšila a vyžádala si vyšší vzdělání dělníků. Často byli najatí dělníci školeni ve výrobních postupech, aby rychleji a lépe pracovali.

VÝVOJ NOVÝCH TYPŮ LANOVÍ A PLACHTOVÍ



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici okamžitě po vybudování loďnice.
Činnost?	Vývoj nového lanoví a plachtoví zvýší rychlost plavby plavidel o 40 %. po výzkumu této technologie bude rychlost plavby vašich plavidel o 40 % větší a budou tak schopna pronásledovat nepřitele nebo pronásledování uniknout.

Období 17. a 18. století je často nazýváno „zlatým věkem plachetnic“. V této době lidé konstruovali perfektní plachetnice schopné odolávat bouřím a překonávat dlouhé vzdálenosti. Lanoví a plachtoví vyzkoušené v 17. a 18. století zůstalo do dnešního dne téměř nezměněno.

VÝVOJ NOVÝCH METOD ZPRACOVÁNÍ DŘEVA



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici okamžitě po dokončení loděnice.
Činnost?	Vyvinutí nových metod zpracování dřeva vám umožní budovat fregaty. Po výzkumu této technologie budete ve vašich loděnicích moci budovat fregaty.

Některé části těžkých námořních plavidel byly tak těžké nebo komplikované, že na ně staré metody zpracování dřeva v lodním stavitelství nestačily. Tento fakt stimuloval rozvoj a vylepšování zpracování dřeva.

VÝVOJ NOVÉHO SYSTÉMU ŽEBER A NOVÝCH LODNÍCH TRUPŮ



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici okamžitě po dokončení loděnice.
Činnost?	Vývoj nového systému žebér a nových lodních trupů vám umožní budovat bitevní lodě. Po dokončení výzkumu této technologie budete moci ve vašich loděnicích budovat bitevní lodě.

V době rozkvětu plachetnic dosáhla výroba dřevěných lodních trupů dokonalosti. Vědomosti shromážděné tesáři a inženýry při budování nových lodí jim umožnila vybudovat trupy velkých bitevních lodí, chlouby lodního stavitelství. Mnoho postupů vyvinutých pro budování plachetnic nejen přežilo do doby kovových lodí, ale bylo využíváno také při jejich stavbě.

PĚCHOTA A JEZDECTVO

VYLEPŠENÍ ZBRANÍ: DRÁŽKOVANÉ HLAVNĚ



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování dělostřeleckého skladiště.
Činnost?	Vývoj drážkovaných hlavních zvýší poškození napáchané střeleckými jednotkami o 10 %. Po výzkumu této technologie budou vaše střelecké jednotky působit o 10 % větší škody nepřátelským jednotkám. Tato technologie neovlivní dělostřelectvo.

Střelné zbraně se rychle rozvíjely v 17. a 18. století. Díky objevům byly střelné zbraně lehčí, účinnější, přesnější a měly větší dostřel. Do výzbroje přibýly ruční zbraně s drážkovanou hlavní, známé jako karabiny. Tyto střelné zbraně oplývaly větším dostřelem. Velkorážní střelné zbraně střílející sekané olovo se používaly na krátkou vzdálenost.

VÝZKUM ZRNITÉHO STŘELNÉHO PRACHU



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování kovárný.
Činnost?	Výzkum zrnitého střelného prachu zvýší škody napáchané střeleckými jednotkami o 15 %. Po výzkumu této technologie budou vaše střelecké jednotky působit nepříteli o 15 % větší ztráty. Tato technologie neovlivní dělostřelectvo.

Rozvoj střelných zbraní se ubíral nejen cestou vylepšování konstrukcí, ale také vylepšování střelného prachu. Původně se zbraně nabíjely obyčejným střelným prachem. Později vědci přišli na to, že spalování zrnitého střelného prachu je mnohem efektivnější než spalování obyčejného. Zavedení tohoto objevu zvýšilo výkon projektilu a dostřel.

VÝZKUM NOVÝCH METOD ČIŠTĚNÍ SÍRY



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po dokončení kovárny.
Činnost?	Výzkum nových metod čištění síry zvýší ztráty způsobené vašimi střeleckými jednotkami o 20 %. Po dokončení výzkumu této technologie budou vaše střelecké jednotky způsobovat nepříteli o 20 % větší ztráty. Tato technologie neovlivní dělostřelectvo.

Nízká výkonnost prvních střelných zbraní byla zapříčiněna škodlivými nečistotami. Postupem času rozvoj chemie omezil procento nečistot v jedné ze složek střelného prachu – síře –, a tak zlepšil efektivitu spalování.

VÝZKUM NOVÝCH METOD ČIŠTĚNÍ LEDKU



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování kovárny.
Činnost?	Výzkum nových metod čištění ledu zvýší ztráty způsobené vašimi střeleckými jednotkami o 30 %. Po dokončení výzkumu této technologie budou vaše střelecké jednotky způsobovat nepříteli o 30 % větší ztráty. Tato technologie neovlivní dělostřelectvo.

Nízká výkonnost prvních střelných zbraní byla zapříčiněna škodlivými nečistotami. Postupem času rozvoj chemie omezil procento nečistot v jedné ze složek střelného prachu – ledu –, a tak zlepšil efektivitu spalování.

VÝVOJ KOLEČKOVÉHO ZÁMKU



Místo?	Akademie
Činnost?	Vývoj kolečkového zámku zvýší rychlost střelby o 35 %. Po dokončení výzkumu této technologie budou vaše střelecké jednotky rychlejší o 35 %, takže stoupne jejich výkonnost v boji. Tato technologie neovlivní dělostřelectvo.

Vývoj kolečkového zámku umožnil výrobu střelných zbraní a pistolí, které nevyžadovaly zápalnou šňůru a prach se zapaloval automaticky. K zapálení docházelo úderem křesadla o otočné kolečko. Tento typ zámku našel jen omezené užití díky vysokým nákladům.



VÝVOJ PAPIROVÝCH NÁBOJNIC A ŽELEZNÉHO NABÍJÁKU



Místo?	Akademie
Činnost?	Vývoj papírových nábojnic a železného nabíjáku zvyšuje kadenci o 35 %. Po výzkumu této technologie budou vaše střelecké jednotky střílet o 35 % rychleji, což zvýší jejich efektivitu v boji. Tato technologie neovlivní dělostřelectvo.

Zavedení papírových nábojnic podstatně zvýšilo kadenci střelby u mušket. Před tímto vynálezem museli střelci nasypat do hlavně střelný prach z prachovnice, udusat jej, utěsnit ucpávkou a nakonec vložit kulku. Všechny tyto operace zabraly mnoho času a kadence střelby byla nízká. Jakmile byla zavedena papírová nábojnice, střelec musel jen vložit předem připravenou nábojnici do hlavně, čímž se výrazně zkrátí čas potřebný k přebíti.

VÝVOJ KŘESADLOVÉHO ZÁMKU



Místo?	Akademie
Činnost?	Vývoj křesadlového zámku pro palné zbraně snižuje náklady na muškety o polovinu. Po vynalezení této technologie vás bude vybudování mušketyrá stát polovinu toho, co doposud.

Vynález křesadlového zámku byl skutečně revoluční událostí. Nejen, že se podstatně zvýšila kadence střelby, ale střelné zbraně byly levnější, takže jimi bylo možné vyzbrojit celou armádu. Po tomto vynálezu byly všechny armády vybaveny novými zbraněmi, které se vyráběly až do počátku 19. století, kdy byl objeven nový zapalovací mechanismus.

CVIČNÉ STŘELBY



Místo?	Kasárna 17. století, kasárna 18. století, stáje
Činnost?	Cvičné střelby vám umožní zvýšit škody způsobené vašimi střeleckými jednotkami. Cvičné střelby by měly být prováděny pro všechny typy jednotek, aby se zlepšily jejich schopnosti.

VÝVOJ BAJONETU: ZASOUVANÉHO DO HLAVNĚ, BAJONETU S OBJÍMKOU



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování kovárny.
Činnost?	Vývoj bajonetu zvýší škody způsobené vašimi jednotkami o 7 bodů. Po výzkumu této technologie budou jednotky mající chladné zbraně o 7 bodů v útočných charakteristikách silnější.

Na konci 17. století prošly pěchotní zbraně mnohými proměnami, které měly velký vliv na strukturu pěchotních útvarů. Zavedení bajonetů zasouvaných do hlavně a bajonetů s objímkou vedlo k vymizení kopiníků. Bajonet byl objeven ve Francii ve čtyřicátých letech 17. století a do výzbroje byl po mnoha vylepšeních zaveden roku 1699. Kopí zmizela z armád a brzy potom i všechny typy pancířů.

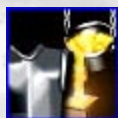
VÝVOJ NOVÝCH TYPŮ OCELI



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování kovárny.
Činnost?	Výzkum vylepšil druhy oceli a to vám umožní zvýšit efektivitu útoku bodákem granátníků o 25 %. Po výzkumu této technologie budou vaši granátníci způsobovat o 25 % větší ztráty v boji muže proti muži.

Metalurgie byla aktivně rozvíjena během 17. a 18. století. Za účelem vylepšení zbraní byly objeveny nové druhy oceli. Ve stejnou dobu byly vylepšeny metody zpracování kovů. Výsledkem byly účinnější a levnější chladné zbraně.

VÝZKUM NOVÝCH TYPŮ OCELI PRO KYRYSY



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování kovárny.
Činnost?	Výzkum nového typu oceli pro krysy vám umožní zvýšit obranné možnosti vojáků používajících brnění o 2 body. Po výzkumu této technologie budou mít vaši vojáci používající brnění o 2 body více v charakteristice obrnění.

Na konci 17. století se jezdecký pancíř zásadně změnil. Jeho rozměry se zmenšily, neměl kryty nohou a někdy ani zádový plát. Díky menším rozměrům bylo možno pancíř vyrábět silnější. Tato skutečnost spolu s pevnějším druhem oceli přinesla větší odolnost proti kulkám a chladným zbraním.

KOVANÉ KOŇSKÉ POSTROJE



Místo?	Kovárna
Činnost?	Kované koňské postroje umožňují zkrátit doby potřebné k výstavbě kavalerie na čtvrtinu. Po realizaci tohoto vylepšení bude výstavba vaší jízdy probíhat čtyřikrát rychleji než předtím.

Množství požadavků na výrobu postrojů zapříčinilo velký rozvoj této výroby a přineslo jízdnímu vojsku lepší výstroj vyrobenou v kratším čase. Mnoho kovářů se specializovalo na výrobu postrojů a podkov. Údržba jízdních jednotek byla nemyslitelná bez výroby postrojů.

KOVANÉ BAJONETY A PĚCHOTNÍ MEČE



Místo?	Kovárna
Činnost?	Kování bajonetů a mečů pro pěchotu umožňuje zvýšení útočných parametrů mušketýrů a granátníků o 5 bodů. Po realizaci tohoto vylepšení budou mít vaši mušketýři 18. století a granátníci o 5 bodů více v parametrech útoků chladnými zbraněmi.

Zvláštní výroba byla zaváděna pro zásobování vojska, výrobu nových chladných zbraní a opravu starých. Kováři byli dobře vyškolení a znali mnohá tajemství výroby chladných zbraní. Měli k dispozici zvláštní nástroje, které jim pomáhaly zefektivnit jejich práci.



KOVÁNÍ NOVÝCH TYPŮ MEČŮ A ŠAVLÍ



Místo?	Kovárna
Činnost?	Kování nových typů mečů a šavlí umožňuje zvýšení útočných vlastností jízdy o 5 bodů. Po realizaci tohoto vylepšení bude mít vaše jízda o pět bodů lepší útočné parametry.

Kovářské výrobky vysoké kvality byly vždy opravdovou výzvou. Byla to mistrovská díla jen několika mistrů kovářů. Tajemství tohoto oboru se předávala z otce na syna. Bez organizace zvláštní kovářské výroby bylo vyzbrojení jízdy posledními modely chladných zbraní nemožné.

KOVÁNÍ NOVÝCH KYRYSŮ



Místo?	Kovárna
Činnost?	Kování nových kyrysů zvýší obranné vlastnosti vašich obrněnců o 2 body. Po výzkumu této technologie budou mít vaši obrněnci o 2 body lepší obranné vlastnosti.

Odborníci a školení dělníci byli potřební k výrobě chladných zbraní a pancířů. Výroba kyrysů byla velmi složitou a drahou záležitostí. Vládci proto museli, pokud chtěli mít armády vyzbrojené kvalitními pancíři, rozšiřovat kovářskou výrobu a přidělovat více prostředků na jejich výrobu.

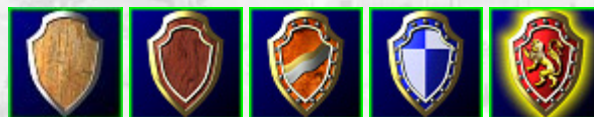


ŠERMÍŘSKÝ VÝCVIK 2, 3, 4, 5, 6, 7



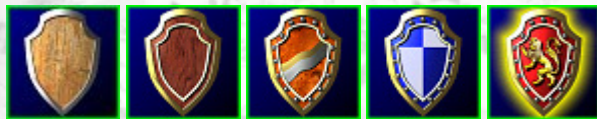
Místo?	Kasárna 17. století, kasárna 18. století, stáje
Činnost?	Šermířský výcvik zvyšuje škody, které způsobí vaše jednotky vyzbrojené chladnými zbraněmi. Je třeba ho provádět pro každý typ jednotek, aby se vylepšily jejich útočné parametry.

TĚLESNÁ CVIČENÍ 2, 3, 4, 5, 6, 7



Místo?	Kasárna 17. století, kasárna 18. století
Činnost?	Tělesná cvičení umožňují zvýšení obranných schopností mnoha typů jednotek. Tělesná cvičení je třeba provádět u každého typu jednotek, aby se zlepšily jejich obranné vlastnosti.

JEZDECKÁ CVIČENÍ 2, 3, 4, 5, 6, 7



Místo?

Stáje

Činnost?

Jezdecká cvičení zvyšují obranné vlastnosti jízdy. Jezdecká cvičení je třeba provádět pro každý typ jednotek zvlášť, aby se zlepšily jejich bojové schopnosti.

OPAKOVACÍ CVIČENÍ 6, 7



Místo?

Kasárna 17. století, kasárna 18. století

Činnost?

Opakovací cvičení zvyšují obranné vlastnosti hudebníků. Opakovací cvičení je třeba provádět u každého typu hudebníka, aby se jeho obranné parametry vylepšily.



ROZVOJ LÉKAŘSKÉ VĚDY



Místo?

Akademie

Činnost?

Rozvoj lékařské vědy umožňuje uzdravení všech vojáků zraněných v bitvách. Poznámka: Tuto technologii můžete použít vícekrát.

Vojenská medicína byla aktivně rozvíjena během 17. a 18. století. Plukovní doktoři dozírali na zdraví vojáků a poskytovali lékařskou pomoc. Lékař velel dostatečnému množství zdravotníků, kteří přinášeli zraněné muže z bojiště a ošetřovali je. Rozvoj medicíny a zavedení zdravotních důstojníků zachránilo mnoho životů a chránilo vojenské síly před epidemiemi.



DĚLOSTŘELECTVO

VÝZKUM VYLEPŠENÝCH PŘÍRAD DO STŘELNÉHO PRACHU



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování dělostřeleckého skladiště.
Činnost?	Výzkum vylepšených přísad do střelného prachu vám umožňuje zvýšit dostřel dělostřelectva o 5 %. Po výzkumu této technologie bude vaše dělostřelectvo (děla, moždíře, houfnice, vícehlavňové kanony, plavidla, věže) schopno dostřelit o 5 % dále. To vám například umožní ostřelovat nepřátelské dělostřelectvo, i když budete mimo jejich dostřel. Tato technologie neovlivní ruční zbraně.

Používání různých přísad zefektivňujících spalování střelného prachu zvýšilo dostřel dělostřelectva. Tato metoda však umožnila jen mírné zlepšení, jelikož další zvyšování síly výbuchu vedlo k ničení hlavně.

VÝVOJ NOVÝCH TYPŮ HLAVNÍ: UNICORN, CARRONADE



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování dělostřeleckého skladiště.
Činnost?	Vývoj nových typů hlavní umožňuje zvýšení dostřelu vašeho dělostřelectva o 10 %. Po výzkumu této technologie bude vaše dělostřelectvo (děla, moždíře, houfnice, vícehlavňové kanony, plavidla, věže) schopno dostřelit o 10 % dále. To vám například umožní ostřelovat nepřátelské dělostřelectvo, i když budete mimo jejich dostřel. Tato technologie neovlivní ruční zbraně.

V 17. a 18. století bylo dělostřelectvo podstatně vylepšeno – děla se stala normou a byla trvanlivější. V roce 1757 hrabě Shuvalov zavedl dělo unicorn, které bylo lehčí než předchozí děla. Toto dělo bylo předchůdcem houfnic a pomohlo vyhrát Sedmiletou válku. V roce 1779 britský generál Melville vynalezl nové dělo, které výrazně změnilo výzbroj mnoha evropských vojenských flotil. Bylo to dělo s krátkou hlavní velké ráže, které vystřelovalo těžké koule na krátkou vzdálenost a působilo velké škody dřevěným plavidlům. Takové projektily vyrvaly obrovské díry do lodních boků, uvolnily lodní trupy a způsobily nebezpečné trhliny. Dělo nebylo použitelné na větší vzdálenost, ale většina dělostřeleckých soubojů se odehrávala na krátkou a střední vzdálenost. Tato silná děla původně vyráběla společnost Carron Ironworks Company ve Skotsku, podle níž byly pojmenovány carronade. Podstatně zvýšily sílu plně lodní salvy.

VÝVOJ ODOLNĚJŠÍCH DĚLOVÝCH LAFET: SYSTÉM GRIBOVALLE



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování dělostřeleckého skladiště.
Činnost?	Vývoj odolnějších dělových lafet Gribovalle umožňuje zvýšení odolnosti vašeho dělostřelectva o 150 %. Po výzkumu této technologie bude mít vaše dělostřelectvo (děla, moždíře, houfnice, vícehlavňové kanony) dvaapůlkrát větší životnost a bude tedy těžší je zničit.

V roce 1750 objevil francouzský dělostřelecký důstojník Jean Batiste Gribovalle (1715–1789) horizontální šroubové lože, které odlehčilo uložení děla. V roce 1774 Gribovalle reorganizoval dělostřelectvo. Od té doby byly sjednoceny dělové ráže (polní děla měla ráže 12, 8 a 4 libry), aby zjednodušil zásobování dělostřelectva, a každá součástka byla vyráběna podle přesně stanovené normy. Takže v případě poškození dělové lafety bylo možné vadné součástky rychle

nahradiť. Gribovalovy lafety se v evropských armádách užívaly dlouho a životnost děl se zvyšovala.

VÝVOJ VÍCEHLAVŇOVÉHO KANONU



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování dělostřeleckého skladiště.
Činnost?	Vývoj vícehlavňového kanonu umožňuje vybudování nového typu dělostřelectva – vícehlavňových kanonů – ve vašich dělostřeleckých skladištích. Díky jejich vysoké kadenci střelby jsou vícehlavňové kanony schopny zadržet značnou nepřátelskou sílu.

V 18. století byly vedle klasických jednohlavňových kanonů zaváděny i experimentální modely. Vynálezci se snažili o stavbu vícehlavňových kanonů, které oplývaly vyšší kadencí. Vícehlavňové kanony se staly předchůdci dnešních kulometů a automatických děl.

VÝVOJ NOVÉHO ZAMĚŘOVACÍHO ZAŘÍZENÍ PRO DĚLOSTŘELECTVO



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici okamžitě po vybudování dělostřeleckého skladiště.
Činnost?	Vývoj pokročilejších zaměřovacích zařízení pro dělostřelectvo umožňuje zvýšení přesnosti dělostřelectva o 35 %, čímž se dělostřelectvo stane účinnějším v boji.

Prostřednictvím teoretického i praktického výzkumu vědci neustále vylepšovali dělostřelecká zaměřovací zařízení. Díky tomu mohli dělostřelci lépe zaměřovat a jejich účinnost se zvyšovala.

ROZVOJ MATEMATIKY



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování dělostřeleckého skladiště.
Činnost?	Rozvoj matematiky umožňuje zvýšení přesnosti dělostřelectva o 35 %, čímž stoupne jeho účinnost v boji.

Vojáci věnovali velkou pozornost teoretickému výzkumu v oblasti balistiky, vývoji zaměřovacích zařízení, poměru mezi objemem nálože a vahou projektilu atd.

Ve Francii se tento výzkum prováděl v Bellidore (v La Fere v letech 1730–1740), zatímco Robius v Anglii a Papacio d'Antoni v Turíně (Podhoří) studovali podobný problém. Číslo bylo pro jejich studie podstatné. Nejlepší matematikové a fyzikové prováděli výzkum pro teoretické opodstatnění výsledků dělostřeleckých zkoušek. Galilei založil teorii a předal ji Newtonovi, Blondellovi, Bernoulli a Eulerovi. Studovali zákony letu projektilu a příčiny odchylek. Jejich vědomosti byly předávány dělostřeleckým důstojníkům. V roce 1690 byla ve Francii založena dělostřelecká škola.



FINANCOVÁNÍ DĚLOSTŘELECKÝCH OPRAVEN



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po vybudování dělostřeleckého skladiště.
Činnost?	Financování dělostřeleckých oprav umožňuje opravy všech dělostřeleckých jednotek. Když bylo vaše dělo poškozeno během bitvy, můžete jej v dělostřelecké opravně opravit. Poznámka: toto vylepšení můžete použít vícekrát.

V 17. a 18. století polní kováři byli běžnou součástí dělostřeleckých praporů. Měli k dispozici všechny potřebné součástky k opravě poškozených děl, což umožňovalo opravy děl a jejich použití v dalších bitvách.

MECHANIZACE SLÉVÁREN 2, 3, 4, 5, 6, 7



Místo?	Dělostřelecké skladiště
Činnost?	Mechanizace sléváren snižuje náklady na budování dělostřelectva. Po realizaci tohoto vylepšení budou náklady na děla a houfnice klesat o 7 % s každou úrovní vylepšení. Vylepšení musíte provádět zvlášť pro děla a houfnice, aby se jejich jednotlivé náklady snížily.

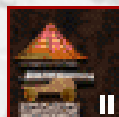
Slévárny se rychle rozvíjely v 17. a 18. století. Odborníci vymýšleli nové typy slitin pro hlavně kanonů a snažili se o mechanizaci slévání a odlévání. Byly zaváděny různé zvedáky a kladky, které ulehčovaly ruční práci a snižovaly výrobní náklady.

VÝVOJ NOVÝCH METOD VÝROBY KOVŮ 2, 3, 4, 5, 6, 7



Místo?	Dělostřelecké skladiště
Činnost?	Vývoj nových metod zpracování kovů snižoval dobu potřebnou k vybudování dělostřelectva. Každá úroveň vylepšení umožňuje o 50 % rychlejší výrobu děl a houfnic. Musíte nové metody zpracování kovů vyvinout pro děla i houfnice zvlášť, aby se zrychlila jejich výroba.

ZVÝŠENÍ POČTU OBRANNÝCH DĚL 2, 3, 4, 5, 6, 7



Místo?	Věž
Činnost?	Zvýšení počtu obranných děl ve věžích zvýší palebnou kadenci věží o 20 %. Příslušná věž bude odrážet nepřátele efektivněji. Zvýšit počet obranných děl musíte pro každou věž zvlášť.



AEROSTATIKA

Vývoj MONTGOLFIERY



Místo?	Akademie
Dostupnost?	Bude k dispozici po přechodu do 18. století.
Činnost?	Vývoj Montgolfiery vám umožní vypouštět balony. Po výzkumu této technologie se vám odkryje celá mapa.

V roce 1782 bratři Montgolfierové vynalezli papírový balon schopný vznést se do vzduchu pomocí teplého vzduchu. Pilát de Rosier provedl první let v textilním balonu v roce 1783. Balon se vznese ze země díky tomu, že teplý vzduch, jímž je naplněn, je lehčí než okolní chladný vzduch. První balony se nazývaly Montgolfiery po svých vynálezcích. Podle rukopisu nalezeného v Rjazani (Rusko) provedl duchovní jménem Kriakutnoj první let v balonu naplněném horkým vzduchem před bratry Montgolfierovými v roce 1731. Jeho let ale nebyl úspěšný. Napoleon používal balony k průzkumu – pozorování nepřátelských pozic. Balony létaly také o svátcích a slavnostech, kde demonstrovaly vědecký pokrok svých tvůrců a zvyšovaly morálku lidí.



BUDOVY/STAVBY



Stavby

Každá jednotlivá stavba/budova v této hře má svůj účel a pokud ji postavíte, poskytne vám spoustu nových možností. Tak například budovy hospodářského významu umožňují získávat zásoby/bohatství nebo zvyšovat počet obyvatel, u budov vojenského významu můžete vytvářet ozbrojené složky a u budov vědeckého a výzkumného významu vyvíjíte nové technologie a získáváte vyšší úroveň neboli postup (upgrade). Na samém začátku hry je k dispozici jen několik málo budov. Pokud je postavíte, získáte nové stavební možnosti a stejným způsobem budete pokračovat až do chvíle, kdy budete mít k dispozici všechny budovy/stavby.

Poznámka: Jedině dělostřelectvo, lodě, granátníci nebo lučištníci/lukostřelci mohou budovy zničit.

Poznámka: Můžete postavit kolik budov chcete. Nicméně – všechny stavby kromě zdí, ohrad/oplocení a dolů jsou mnohem cennější/nákladnější v závislosti na jejich vzrůstajícím počtu.

Poznámka: Některé budovy je třeba bránit – jinak se jich může zmocnit nepřítel.

Poznámka: Všechny nedokončené/roze-stavěné budovy mohou být dobyty nepřítelem, pokud je nebudete bránit. Stejně tak budovy, kde probíhá přechod na vyšší úroveň (upgrade).

Ekonomické Stavby

Ekonomické stavby jsou využívány pro rozvoj státního hospodářství.

Radnice - Town Hall

Radnice poskytuje tzv. dělníky/rolníky. Dělníci mohou do radnice přinášet získané kameny, potraviny a dřevo. Radnice poskytuje ubytování pro sto osob. Může být dobyta nepřítelem. Pokud postavíte všechny budovy, můžete v radnici postoupit do následující/vyšší technické epochy.



Algerian Town Hall - Alžírská



Čas	500
Žitostnost	5500
Náklady	700 kámen, 450 dřevo

Austrian Town Hall - Rakouská



Čas	500
Žitostnost	4000
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

English Town Hall - Anglická



Čas	500
Žitostnost	4030
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

French Town Hall - Francouzská



Čas	500
Žitostnost	4500
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

Dutch Town Hall - Holandská



Čas	500
Životnost	4950
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

Prussian Town Hall - Pruská



Čas	500
Životnost	4200
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

Swedish Town Hall - Švédská



Čas	500
Životnost	5000
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

Piemontese Town Hall - Piemontská



Čas	500
Životnost	4100
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

Russian Town Hall - Ruská



Čas	500
Životnost	4050
Náklady	700 kámen, 680 dřevo

Turkish Town Hall - Turecká



Čas	500
Životnost	4000
Náklady	500 kámen, 600 dřevo

Polish Town Hall - Polská



Čas	500
Životnost	4300
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

Saxon Town Hall - Saská



Čas	500
Životnost	4300
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

Ukrainian Town Hall - Ukrajinská



Čas	500
Životnost	5300
Náklady	700 dřevo

Portuguese Town Hall - Portugalská



Čas	500
Životnost	5200
Náklady	650 kámen, 700 dřevo

Spanish Town Hall - Španělská



Čas	500
Životnost	4250
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

Venetian Town Hall - Benátská



Čas	500
Životnost	5100
Náklady	700 kámen, 700 dřevo

USEDLOST - DWELLING

Usedlost vám poskytuje 15 ubytovacích míst. Může být dobytá nepřítelem.

Algerian Dwelling - Alžírská



Čas	100
Životnost	4300
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Austrian Dwelling - Rakouská



Čas	100
Životnost	4000
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

English Dwelling - Anglická



Čas	100
Životnost	5000
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

French Dwelling - Francouzská



Čas	100
Životnost	4000
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Dutch Dwelling - Holandská



Čas	100
Životnost	4500
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Piemontese Dwelling - Piemontská



Čas	100
Životnost	4500
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Polish Dwelling - Polská



Čas	100
Životnost	4100
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Portuguese Dwelling - Portugalská



Čas	100
Životnost	4500
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Prussian Dwelling - Pruská



Čas	100
Životnost	4500
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Izba - Ruská



Čas	100
Životnost	5000
Náklady	60 dřevo

Saxon Dwelling - Saská



Čas	100
Životnost	4000
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Spanish Dwelling - Španělská



Čas	100
Životnost	4200
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Swedish Dwelling - Švédská



Čas	100
Životnost	5000
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Turkish Dwelling - Turecká



Čas	100
Životnost	4000
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

Hut - Chýše



Čas	100
Životnost	4150
Náklady	60 dřevo

Venetian Dwelling - Benátská



Čas	100
Životnost	5000
Náklady	50 kámen, 50 dřevo

MLÝN - MILL

Mlýny se využívají při pěstování a zpracovávání úrody. Rolníci mohou přinášet sklizené plodiny do mlýna. Může být dobyt nepřítelem. Mlýn poskytuje základní vylepšení pro zvýšení efektivity produkce potravin.

Alžír, Turecko



Čas	300
Životnost	20 000
Náklady	150 kámen, 30 dřevo

Rusko, Ukrajina



Čas	300
Životnost	15 000
Náklady	210 dřevo

Ostatní země



Čas	300
Životnost	20 000
Náklady	150 kámen, 30 dřevo

SKLAD - STOREHOUSE

Sklady jsou prostory pro skladování dřeva a kamenů, které dělníci vytěžili. Sklady mohou být dobyty nepřítelem.

Alžír, Turecko



Čas	100
Životnost	10 000
Náklady	10 kámen, 30 dřevo

Ra., An., Fr., Hol., Pol., Sas., Šv.



Čas	100
Životnost	10 000
Náklady	20 kámen, 50 dřevo

Piem., Port., Špan., Ben.



Čas	100
Životnost	10 000
Náklady	50 kámen, 20 dřevo

Pol., Rus., Ukr.



Čas	100
Životnost	10 000
Náklady	10 dřevo

ZLATÝ DŮL

Zlaté doly potřebujete pro těžbu zlata. Mohou být dobyty nepřítelem. Pokud chcete zvýšit počet dělníků, kteří mohou v dolu pracovat, musíte postupně zlepšovat infrastrukturu dolů. Každý jednotlivý důl vyžaduje své vlastní upgrady. V nejvyšší úrovni dolu (poslední, nejvyšší upgrade) může pracovat 95 dělníků v jednotlivém dolu.



Čas	300
Životnost	2500
Náklady	100 kámen, 100 dřevo

ŽELEZNÝ DŮL

Železné doly potřebujete pro těžbu železa. Mohou být dobyty nepřítelem. Pokud chcete zvýšit počet dělníků, kteří mohou v dolu pracovat, musíte postupně zlepšovat infrastrukturu dolů. Každý jednotlivý důl vyžaduje své vlastní upgrady. V nejvyšší úrovni dolu (poslední, nejvyšší upgrade) může pracovat 95 dělníků v jednotlivém dolu.



Čas	300
Životnost	2500
Náklady	100 kámen, 100 dřevo

UHELNÝ DŮL

Uhelné doly potřebujete pro těžbu uhlí. Mohou být dobyty nepřítelem. Pokud chcete zvýšit počet dělníků, kteří mohou v dolu pracovat, musíte postupně zlepšovat infrastrukturu dolů. Každý jednotlivý důl vyžaduje své vlastní upgrady. V nejvyšší úrovni dolu může pracovat 95 dělníků v jednotlivém dolu.



Čas	300
Životnost	2500
Náklady	100 kámen, 100 dřevo

TRŽIŠTĚ

Na tržišti můžete prodávat, nakupovat nebo vyměňovat zásoby/bohatství. Tržiště může být dobyto nepřítelem.

Alžír, Turecko



Čas	750
Životnost	4500
Náklady	150 kámen, 450 dřevo

Rak., Angl., Fr., Hol., Pol., Prus., Sas., Švéd.



Čas	750
Životnost	4500
Náklady	450 dřevo

Piem., Portug., Špan., Benát.



Čas	750
Životnost	4000
Náklady	450 dřevo

Rusko, Ukrajina



Čas	750
Životnost	4000
Náklady	450 dřevo

OPEVNĚNÍ

Opevnění slouží k tomu, aby chránilo vaše město před násilným vpádem nepřítele.

OHRADA

Dřevěná ohrada je nejméně nákladná a zároveň nejpevnější uměle vybudovaná překážka. Ze střílen v pozadí se může pálit. V ohradě můžete postavit brány.



Čas	10
Životnost	500
Náklady	5 dřevo
Obrana	15

ZDI

Zdi patří mezi velmi pevné typy opevnění. Může je zničit pouze dělostřelectvo, lodě, granátníci nebo lukostřelci. Nelze však střílet skrz zdi. Do kamenné zdi je možné vestavět brány. Při stavbě jsou potřeba kameny.

Alžír, Turecko



Čas	1100
Životnost	65 000
Náklady	60 kámen

Rusko



Čas	2000
Životnost	65 000
Náklady	51 kámen

Rak, Angl, Fr, Hol, Piem, Portug, Prus, Sas, Šp, Benát.



Čas	900
Životnost	65 000
Náklady	51 kámen

VĚŽE

Věž je stavba obranného charakteru. Věž může zničit pouze dělostřelectvo, granátníci nebo lukostřelci. Postupným zvyšováním úrovně zvyšujete také počet děl ve věži, a to vám umožní zvýšit intenzitu a účinek palby. Zvyšování úrovně se provádí pro každou jednotlivou věž odděleně. Věžní děla mají také podstatnou souvislost s kvalitou uhlí a železa.

Alžír, Turecko



Čas	3500
Životnost	22 500
Náklady	90 kámen, 150 dřevo, 100 zlato

Udržovací náklady	125
Výstřely	1000 (dělové koule)



Rusko



Čas	3500
Životnost	21 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo

Udržovací náklady	125
Výstřely	1000 (dělové koule)

Rak., Angl., Fr., Hol., Piem., Portug., Prus., Sas., Špan., Benát.



Čas	4500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 150 zlato

Udržovací náklady	125
Výstřely	1000 (dělové koule)



VOJENSKÉ STAVBY

Ve vojenských stavbách se formuje/tvoří vaše armáda a probíhá její výcvik.



KASÁRNA ZE 17. STOLETÍ

Díky kasárnám můžete budovat pěší pluky, jmenovat velitele a bubeníky. Kasárna poskytují 150 dalších ubytovacích míst.

Kasárna (Alžír a Turecko)



Čas	300
Životnost	35 000
Náklady	400 kámen, 400 dřevo

Ubytovna pro lučištníky (Rusko)



Čas	250
Životnost	25 000
Náklady	20 kámen, 200 dřevo

Ubytovna pro kozáky (Ukrajina)



Čas	300
Životnost	20 000
Náklady	150 kámen, 150 dřevo

Rakouská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Anglická kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Francouzská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Holandská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Pruská kasárna ze 17. století



Time	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Benátská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Piemontská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Saská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato



Polská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Španělská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

KASÁRNA 18. STOLETÍ

Díky těmto kasárnám můžete budovat pěší pluky, jmenovat velitele a bubeníky. Kasárna poskytují 250 ubytovacích míst.

Portugalská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Švédská kasárna ze 17. století



Čas	300
Životnost	40 000
Náklady	100 kámen, 100 dřevo, 300 zlato

Rakouská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12500 zlato

Anglická kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Polská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Saská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Francouzská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Portugalská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Španělská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Holandská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Pruská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Švédská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Piemontská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Ruská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

Benátská kasárna z 18. století



Čas	25 000
Životnost	55 000
Náklady	2950 kámen, 1700 dřevo, 12 500 zlato

STÁJE

Ve stájích můžete cvičit jezdeckvo/kavalerii 17. století. Poté, co postoupíte do 18. století, můžete vytvořit novou jízdu 18. století.

Francie



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Portugalsko



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Alžír



Čas	500
Životnost	55 000
Náklady	2600 kámen, 1000 dřevo

Holandsko



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Prusko



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Rakousko



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Piemonte



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Rusko



Čas	1500
Životnost	25 000
Náklady	8950 dřevo 650 zlato

Anglie



Čas	1500
Životnost	25 000
Náklady	3350 dřevo, 900 zlato

Polsko



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Sasko



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Švédsko



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Španělsko



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

Turecko



Čas	500
Životnost	55 000
Náklady	2600 kámen, 1000 dřevo

Ukrajina



Čas	1500
Životnost	10 000
Náklady	850 kámen, 3750 dřevo, 950 zlato

Benátky



Čas	2500
Životnost	20 000
Náklady	100 kámen, 3500 dřevo, 700 zlato

SKLADIŠTĚ DĚLOSTŘELECTVA

Skladiště vám umožňuje formovat dělostřelectvo. Může být dobytto nepřítelem.

Alžír



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1200 kámen, 505 dřevo, 1400 železo

Rakousko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Anglie



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Francie



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Holandsko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Piemonte



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Polsko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Španělsko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Benátky



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Prusko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Švédsko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

LODĚNICE

V loděnicích můžete stavět lodě/plavidla. Lodě přivezou ulovené ryby do loděnice.

Rusko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Turecko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1200 kámen, 505 dřevo, 1400 železo

Alžír, Turecko



Čas	5000
Životnost	55 000
Náklady	950 kámen, 750 dřevo, 400 železo

Sasko



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	1000 kámen, 350 dřevo, 1400 železo

Ukrajina



Čas	1000
Životnost	40 000
Náklady	4750 kámen, 4350 dřevo, 1400 železo, 102 zlato

Rusko



Čas	5000
Životnost	60 000
Náklady	1000 kámen, 1200 dřevo, 500 železo

Portugalsko

Portugalské loděnice mohou střítet jako věže.



Čas 5000

Životnost 65 000

Náklady 1100 kámen
1700 dřevo, 500 železo

Udržovací náklady 250

Výstřely 1000 (dělové koule)

Rak., Angl., Fr., Hol., Piem., Pol.,
Prus., Sas., Špan., Švéd., Ben.



Čas 5000

Životnost 65 000

Náklady 1100 kámen,
1700 dřevo, 500 železo

Ukrajina



Čas 5000

Životnost 60 000

Náklady 3000
dřevo



VZDĚLÁVACÍ A TECHNOLOGICKÉ STAVBY

Tyto stavby napomáhají rozvoji nových technologií a díky nim lze postupovat na vyšší úrovně.

MINARET (ALŽÍR, TURECKO)

Minaret je vzdělávacím střediskem města. Můžete se zde učit novým technologiím a dostávat se na různé vyšší úrovně. Minaret může být dobyt nepřítelem.



Čas 500

Životnost 65 000

Náklady 1100
kámen, 1450 dřevo

AKADEMIE

Akademie je vzdělávacím střediskem města. V akademii můžete rozvíjet základní technologie a získávat spoustu různých vylepšení. Může být dobyta nepřítelem.

Rakousko



Čas 2000

Životnost 65 000

Náklady 1100
kámen, 1250 dřevo

Anglie



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 1200
kámen, 1150 dřevo

Francie



Čas 2000

Životnost 65 000

Náklady 1100
kámen, 1250 dřevo

Holandsko



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 1230
kámen, 1050 dřevo

Prusko



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 1150
kámen, 1200 dřevo

Švédsko



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 1000
kámen, 1350 dřevo

Piemonte



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 1300
kámen, 1050 dřevo

Rusko



Čas 2700

Životnost 65 000

Náklady 1300
kámen, 1250 dřevo

Ukrajina



Čas 2700

Životnost 65 000

Náklady 1200
kámen, 1350 dřevo

Polsko



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 800
kámen, 950 dřevo

Sasko



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 900
kámen, 1450 dřevo

Benátky



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 1260
kámen, 1090 dřevo

Portugalsko



Čas 2000

Životnost 61 000

Náklady 1300
kámen, 1150 dřevo

Španělsko



Čas 2000

Životnost 63 000

Náklady 1000
kámen, 1350 dřevo



KOVÁRNA

Kovárna vám umožňuje postupovat na vyšší úroveň v souvislosti se zpracováním kovů. Kovárnu byste měli střežit, neboť může být dobytá nepřitelem.

Alžír



Čas	350
Životnost	6500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Rakousko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Anglie



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Francie



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Holandsko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Piemonte



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Polsko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Portugalsko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Prusko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Rusko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Sasko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Španělsko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Švédsko



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Turecko



Čas	350
Životnost	6500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Ukrajina



Čas	350
Životnost	4500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo

Benátky



Čas	350
Životnost	5500
Náklady	50 kámen, 100 dřevo, 640 železo



OSTATNÍ STAVBY

DIPLOMATICKÉ CENTRUM

V diplomatickém centru si můžete najmout žoldáky/námezdní vojáky z jiných zemí. Můžete vybudovat jen jedno diplomatické centrum.

Alžír



Čas	1000
Životnost	5500
Náklady	2020 kámen, 4600 dřevo

Rakousko



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Anglie



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Francie



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Holandsko



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Piemonte



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Rusko



Čas	1000
Životnost	6500
Náklady	3700 kámen, 7900 dřevo

Turecko



Čas	1000
Životnost	5500
Náklady	2020 kámen, 4600 dřevo

Polsko



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Sasko



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Ukrajina



Čas	1000
Životnost	5000
Náklady	3700 kámen, 3900 dřevo

Portugalsko



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Španělsko



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Benátky



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Prusko



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo

Švédsko



Čas	1000
Životnost	4500
Náklady	1700 kámen, 4900 dřevo



MEŠITA

Mešita vám umožňuje získat postavu mullaha (islámského učence nebo soudce).

Mešita (Alžír, Turecko)



Čas 300

Životnost 5000

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

KOSTEL

Chrám vám poskytuje postavu kněze.

Rakousko



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Anglie



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Francie



Čas 1000

Životnost 6000

Náklady 150 kámen,
100 dřevo, 150 železo

Holandsko



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Piemonte



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Polsko



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Portugalsko



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Prusko



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Rusko



Čas 500

Životnost 4500

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Sasko



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Španělsko



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Švédsko



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Ukrajina



Čas 500

Životnost 5300

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo

Benátky



Čas 500

Životnost 4200

Náklady 100 kámen,
100 dřevo, 50 železo



JEDNOTKY



CIVILNÍ JEDNOTKY

ROLNÍCI

Po celý svůj život pracovali rolníci pro své pány – obdělávali půdu, vytvářeli zásoby a rozšiřovali bohatství svých pánů. V době války byli rolníci odvedeni a zařazeni do vojenských jednotek/oddílů. Ve skutečnosti byli nejméně bojeschopnou součástí armády. Taktéž jejich morálka byla poměrně nízká. Přestože tito lidé byli schopni položit život za své vlastní rodiny, bylo velmi složité takovou armádu řídit. V důsledku nedostatečné vojenské bojové přípravy navíc docházelo k těžkým a nenahraditelným ztrátám. Oddíly domobrany byly sice početné, ale neměly velkého významu. Tito vojáci si dobře vedli při různých pomocných operacích, jako např. v partyzánských válkách, a sehráli významnou úlohu při budování opevnění. Velitelé se často obraceli na domobranu zvláště v situaci, kdy hlavní složky armády byly již vyčerpané.

Je poměrně složité popsat jejich výzbroj a výbavu, poněvadž byla buď velmi rozmanitá, nebo chyběla vůbec. Domobrana bojovala povětšinou svými vlastními zbraněmi (sekyrami, loveckými zbraněmi s hladkým vývrtem apod.). Oddíly domobrany rovněž dostaly různé bodné a jiné zbraně z armádního skladu. Rolníci používali většinou svůj vlastní oděv namísto uniformy. Oddíly domobrany byly svolávány pouze pro jednotlivé bojové akce. Po bitvě se lidé opět vraceli ke své práci.

Měli byste své rolníky bránit, poněvadž nepřítel se jich může zmocnit.

Rusko



Život:	50
Čas:	400
Náklady:	100 (jídlo)
Útok:	20 (meč)

Vylepšení: Získávání potravin:

Akademie:	kultivace nových odrůd pšenice (+ 20 %)
Akademie:	kultivace nových odrůd žita (+ 15 %)
Akademie:	zvýšení platů zemědělců (+ 10 %)
Mlýn:	zlepšení způsobu ošetřování/zpracování obilnin (+ 140 %)
Mlýn:	zlepšení způsobu skladování obilnin (+ 120 %)
Kovárna:	výroba zemědělského náčiní (+ 100 %)

Získávání dřeva

Akademie:	vývoj nového náradí na zpracování dřeva (+ 100 %)
-----------	---

Získávání kamenů

Akademie:	rozvoj těžby (+ 200 %)
Akademie:	zvýšení platů horníků (+ 400 %)

Čas výstavby

Akademie:	zvýšení platů stavbařů (+ 75 %)
-----------	---------------------------------

Anglie, Francie, Švédsko, Holandsko



Život:	50
Čas:	400
Náklady:	100 (jídlo)
Útok:	20 (meč)

Polsko



Život:	50
Čas:	400
Náklady:	100 (jídlo)
Útok:	20 (meč)

Rakousko, Prusko, Sasko



Život:	100
Čas:	400
Náklady:	100 (jídlo)
Útok:	20 (meč)

Turecko, Alžír



Život:	50
Čas:	400
Náklady:	100 (jídlo)
Útok:	20 (meč)

Španělsko, Portugalsko, Benátky, Piemonte



Život:	50
Čas:	400
Náklady:	100 (jídlo)
Útok:	20 (meč)

Ukrajina



Život:	60
Čas:	400
Náklady:	100 (jídlo)
Útok:	20 (meč)

Kněží

Kněz byl duchovní oporou armády. Duchovní byl součástí každého jednotlivého oddílu a jeho úkolem bylo podporovat/udržovat morálku mužstva. Církev rovněž dohlížela na lékařskou pomoc a převoz raněných z bitevního pole a sehrála také důležitou roli v mnoha politických ujednáních. Zástupci církve se účastnili diplomatických jednání a velmi často si počínali úspěšně. Rovněž práce misionářů měla veliký význam. Kněží propagovali svou víru/náboženství a přesvědčovali jiné národy, aby konvertovali.

Kněží



Život:	100
Čas:	750
Náklady:	150 zlato, 50 jídlo
Léčení:	5

Pop



Život:	65
Čas:	750.
Náklady:	100 zlato, 50 jídlo
Léčení:	7

Padre



Život:	100
Čas:	750
Náklady:	175 zlato, 50 jídlo
Léčení:	10

Mullah



Život:	75
Čas:	950
Náklady:	50 jídlo
Léčení:	4



MONTGOLFIERY

V roce 1782 vynalezli bratři Montgolfierové papírový balon, jenž po naplnění teplým vzduchem stoupal k nebi. Pilate de Rosier předvedl první let s látkovým balonem v roce 1783. Balon stoupá proto, že teplý vzduch uvnitř je lehčí než okolní. Podle jejich vynálezců nazýváme tyto balony Montgolfiery. V rukopisu nalezeném v Rjazani (v Rusku) se uvádí, že klerik Kriakutnoj předvedl let balonem naplněným teplým vzduchem již před bratry Montgolfierovými, a to v roce 1731. Jeho pokus však nebyl úspěšný. Napoleon využíval balonů při obhlídce a průzkumu nepřátelských pozic. Balony se rovněž používaly při různých svátcích, oslavách a přehlídkách. Ukázka vědeckých úspěchů napomáhala zlepšení morálky. Montgolfiery létají. Umožňují pohled shora – jako na miniaturní mapě.



Montgolfiery se vypouštějí po přestupu do 18. století a po speciálním zvýšení úrovně (upgradu) v akademii. Hrajete-li za Ukrajinu, Montgolfiera se objeví, jakmile vstoupíte do 18. století.



PĚCHOTA S CHLADNÝMI ZBRANĚMI

PĚŠÁCI S KULATÝM ŠTÍTEM

V rakouské armádě stále fungovalo několik jednotlivých oddílů s tzv. chladnými zbraněmi (tedy nikoli střelnými). Úkolem těchto statečných vojáků bylo vyčkat, až mušketýři na chvíli přeruší palbu, a napadnout nepřítele s cílem prolomit řady jeho kopiníků nebo odříznout mušketýry/střelce. V 16. a 17. století neměli mušketýři velký význam a jejich výkon jako by závisel na počasí. Pěšák s kulatým štítem byl vyzbrojen mečem, na sobě měl plátové brnění a používal tzv. rundschild – malý kulatý štít. V bitevní formaci zaujímal pěšák s kulatým štítem pozici v přední linii. Když štíty postupem času nahradily palné zbraně, zcela vymizely zbytky středověké pěchoty.

Rakousko



Život:	100
Čas:	125
Náklady:	25 jídlo, 10 železo
Útok:	6 (meč)
Obrana:	1 (píka), 3 (meč), 4 (šípy), 5 (výstřel), 100 (dělová koule), 255 (kartáč)

Vylepšení:

Útok:

Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 2 (+1) zlato 50, potraviny 150
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 3 (+2) zlato 200, potraviny 1500
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 4 (+3) zlato 325, potraviny 1300

Obrana:

Kasárna 17. století:	fyzický trénink 2 (+1) z. 70, potr. 200, železo 120
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 3 (+2)
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 4
Akademie:	zlepšení kvality oceli na kyrysy díky výzkumu
Kovárna:	výroba nových kyrysů

Žoldněř

Má velmi nízké náklady. Námezdní pěšáci s kulatým štítem jsou slabí jak v útoku, tak v obraně. Tento oddíl se dobře uplatní v boji proti námezním granátníkům. Abyste si udrželi žoldněře i pěšáky s kulatým štítem, musíte mít zlato. Pokud už žádné zlato nemáte, mohou se proti vám vzbouřit.



Život:	35
Čas:	50
Náklady:	7 zlato
Udržovací náklady:	1
Útok:	14 (meč)
Obrana:	1 (píka), 3 (meč), 4 (šípy), 5 (výstřel), 100 (dělová koule), 194 (kartáč)

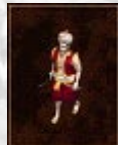
LEHKÁ PĚCHOTA

V Osmanské říši žila celá spousta různých národů. Armádu tvořily rozmanité kmeny a sama rovněž měla celou řadu nepravidelných složek. Ty byly vyzbrojeny různými typy ocelových zbraní a někdy také luky a mušketami. Tito divocí bojovníci děsili nepřítele svou brutalitou a rychlostí. Ovšem stejně jako ve všech nepravidelných armádách byla slabá disciplína příčinou ohromné nestability při bitvě.

Turecko, Alžír

Turecký pěšák je vyzbrojen šavlí. Má nízký parametr útoku. Turecký pěšák potřebuje jen krátkou dobu pro svůj vznik. Tento oddíl je účinný jen ve formacích.

Turecké pěšáky lze zformovat v kasárnách.



Život:	55
Čas:	50
Náklady:	35 jídlo, 1 železo
Útok:	6 (meč)

Vylepšení:

Útok:

Kasárna:	šermířský výcvik 2 (+1) z50, j100
Kasárna:	šermířský výcvik 3 (+2) z200, j1100
Kasárna:	šermířský výcvik 4 (+3) z325, j1300

Obrana:

Kasárna:	fyzický trénink 2 (+1) z70, j200, ž120
----------	--

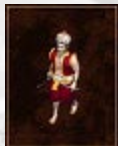
Kasárna: fyzický trénink 3 (+2) z150, j6360, ž320

Kasárna: fyzický trénink 4 (+3) z250, j506, ž420

Turecko

Pořízení tureckého námezdního lehkého pěšáka není nákladné. Má nízké útočné a obranné parametry. Právě tak jako všichni ostatní žoldnéři i lehčí pěšáci požadují zlato, abyste si je udrželi. Pokud už žádné zlato nemáte, vzbouří se proti vám.

Tento oddíl se buduje v diplomatickém centru.



Život: 75

Čas: 50

Náklady: 5 zlato

Útok: 14 (meč)



KOPINÍCI

Palba z doutnákových mušket byla velice pomalá a také nepřesná a nepříliš účinná. Proto byly oddíly mušketýrů většinou doplňovány jednotkami kopiníků, aby byli chráněni před nájezdy jízdy na otevřeném prostranství. Ve Třicetileté válce tvořili kopiníci v průměru asi 30 % pěchoty. Kopiníci byli vlastně poslední složkou pěchoty pravidelných evropských armád, která byla vybavena kyrsy.

Výzbroj kopiníka se skládala ze železné helmy, kyrsu s chrániči nohou, které sahaly po kolena, z úzkých ramenních chráničů dosahujících k loktům a ze železných rukavic s manžetou. Brnění vážilo celkem asi 20 kg (45 liber). Chránilo před šípy, kulkami z pistole vystřelenými ze vzdálenosti větší než 3–4 metry (10–14 stop), a dokonce i před kulkami z muškety vystřelenými z velké vzdálenosti.

Kopiníci byli vyzbrojeni kopím s dřevěnou násadou v délce 5,2–5,8 metru (17–19 stop) a mečem. Kopiníci měli velký význam pro boj zblízka – na počátku 17. století se jich využívalo jak při útoku, tak při obraně. V roce 1674 se hráli kopiníci významnou úlohu v bitvě u Enzheimu, kde se německá jízda neodvážila zaútočit na Turennovo karé – čtverhranný vojenský útvar kopiníků. Avšak v době, kdy se začaly používat palné zbraně, se význam kopiníků začal snižovat. Přestalo se postupně používat brnění. Vojáci byli mnohem pohyblivější a snížily se náklady na jejich výzbroj. Ke konci 17. století se kopiníků využívalo jen jako obranné jednotky. Všechny evropské armády postupně přestávaly kopiníky používat a jejich počet značně klesl. Kopiníci začali být vyzbrojováni pistolemi a někdy i mušketami. V 18. století již nepoužívali brnění, ale nosili jednotnou uniformu – kaftan z jemné bavlněné nebo hedvábné tkaniny, kamizolu (někdy z jelenice nebo z kozinky), kalhoty a punčochy. Za chladného počasí nosili také plášť.

Kopiníci bojovali v těsných šicích po šesti řadách. Uspořádání bylo většinou takové, aby se mušketýři za nimi mohli dát na ústup

a kopiníci zatím snadno utvořili karé (čtverhanný útvar), a chránili tak mušketýry před nájezdy jízdy. Pro boj zblízka byla kopí později nahrazena bajonety. Bajonety byly rozhodně významné v boji muže proti muži, ale nikoli v takové míře jako kopí.

Kopiníci byli nejučinnější součástí pěchoty pro boj zblízka.

Evropský kopiník 17. století (Rakousko)

Evropský kopiník 17. století je pěšák ozbrojený dlouhým kopím. Bytelné brnění ho chrání před kulkami a střepinami. Taková jednotka/oddíl je účinný ve vojenských formacích v boji proti jízdě.

Kopiník 17. století se formuje v kasárnách.



Život:	95
Čas:	150
Náklady:	25 jídlo, 20 železo
Útok:	8 (píka)
Obrana:	2 (píka), 2 (meč), 1 (šípy), 5 (výstřel), 7 (dělová koule), 255 (kartáč)

Vylepšení:

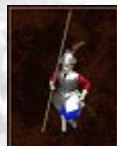
Útok:

Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 2 (+1) z50, j200
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 3 (+2) z300, j1300
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 4 (+3) z450, j3600
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 5 (+1) z1850, j7200
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 6 (+2) z2000, j16030

Obrana:

Kasárna 17. století:	fyzický trénink 2 (+1) g50, f150
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 3 (+2) g175, f900
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 4 (+3) g300, f4500
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 5 (+1) g507, f9005
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 6 (+2) g3050, f18010
Akademie:	zlepšení kvality ocelí na kyrusy díky výzkumu (+2)
Kovárna:	výroba nových kyrusů (+2)

Evropský kopiník 17. století (Anglie, Fr., Hol., Piem., Potrug., Prus., Sas., Špan., Švéd., Benát.)



Život:	95
Čas:	150
Náklady:	25 jídlo, 20 železo
Útok:	8 (píka)
Obrana:	2 (píka), 2 (meč), 1 (šípy), 5 (výstřel), 7 (dělová koule), 255 (kartáč)

Kopiník, 17. století (Polsko)



Život:	100
Čas:	100
Náklady:	45 jídlo, 1 dřevo
Obrana:	7 (píka)

Evropský kopiník 18. století (Rakousko)

Evropský kopiník 18. století je pěšák ozbrojený dlouhým kopím. Taková jednotka/oddíl je účinný v boji proti pěchotě a jízdě. Kopiník má střední parametry útoku a lze ho zformovat velmi rychle.

Tato jednotka vzniká v kasárnách 18. století.



Život:	85
Čas:	25
Náklady:	15 jídlo, 1 zlato
Útok:	10 (píka)

Vylepšení: Útok:

Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 2 (+1) z800, j2000
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 3 (+1) z3200, j7500
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 4 (+2) z12800, j32000
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 5 (+2) z12800, j32000
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 6 (+2) z12800, j32000
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 7 (+3) z40800, j45700

Obrana:

Kasárna 18. století:	fyzický trénink 2 (+1) z500, j1500
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 3 (+2) z3500, j7000
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 4 (+3) z13500, j37000
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 5 (+4) z13500, j37000
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 6 (+5) z13500, j37000
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 7 (+10) z35000, j64600

Evropský kopiník 18. století (Anglie, Fr., Piem., Pol., Portug., Prus., Rus., Sas., Špan., Benát.)



Život:	85
Čas:	25
Náklady:	15 jídlo, 1 zlato
Útok:	10 (píka)

Kopiník 18. století (Švédsko)



Život:	85
Čas:	25
Náklady:	16 jídlo, 2 zlato
Útok:	11 (píka)



KOPINÍCI S DLOUHÝM KOPÍM

Jako doplněk tzv. střelců byli v ruské armádě vojáci vyzbrojení kopím. Někdy jím byli ozbrojeni i střelci, aby se mohli v boji zblízka chránit před nájezdy jízdy. Tito kopiníci nosili drátěnou košili nebo krys. Kromě kopí vládli také šavlí. Výbava kopiníka se skládala z kožišínové čapky, dlouhého svrchního kaftanu, tzv. zipunu (kamizoly z bavlněné nebo hedvábné látky), širokých kalhot a rukavic. Pestrobarevný svrchní kaftan se v pase přepásal šerpou. Někteří vojáci byli ozbrojeni šavlí a tzv. protasane (dlouhým kopím se dvěma krátkými kovovými bodci, které byly umístěny příčně mezi násadou a hlavicí kopí).

Rusko

Ruský kopiník patří k pěchotě a je ozbrojen dlouhým kopím. Oddíly těchto kopiníků používají brnění, které je chrání před kulkami a střepinami. Jedná se o nejlepšího kopiníka 17. století.

Tyto jednotky/oddíly můžete formovat v kasárnách pro střelce.



Život:	100
Čas:	180
Náklady:	55 jídlo, 15 železo
Útok:	9 (píka)
Obrana:	2 (píka), 1 (meč), 1 (šípky), 4 (výstřel), 4 (dělová koule), 150 (kartáč)

Vylepšení:

Útok:

Kasárna:	šermířský výcvik 2 (+1) z50, j200
Kasárna:	šermířský výcvik 3 (+2) z300, j1300
Kasárna:	šermířský výcvik 4 (+3) z450, j3600

Kasárna:	šermířský výcvik 5 (+1) z1850, j7200
Kasárna:	šermířský výcvik 6 (+2) z2000, j16030

Obrana:

Kasárna:	fyzický trénink 2 (+1) z50, j150
Kasárna:	fyzický trénink 3 (+2) z175, j900
Kasárna:	fyzický trénink 4 (+3) z300, j4500
Kasárna:	fyzický trénink 5 (+1) z507, j9005
Kasárna:	fyzický trénink 6 (+2) z3050, j18010
Akademie:	zlepšení kvality oceli na krysy díky výzkumu (+2)
Kovárna:	výroba nových krysů (+2)



OSMANSKÝ KOPINÍK

Kromě janičárů se střelnými zbraněmi bojovali v Osmanské říši rovněž vojáci ozbrojení kopími a jatagany. Jejich úkolem bylo chránit střelce před nájezdy jízdy a vést protiútok proti nepřátelským jednotkám. V době, kdy výkon mušket a jejich dostřel nebyly na vysoké úrovni, nabyli vojáci s tzv. chladnými zbraněmi velkého významu. V turecké armádě byli jak dobře vycvičení kopiníci, tak nesčetné nepravidelné jednotky armády. Chladné zbraně byly někdy doplněny luky, pistolími nebo mušketami. Tito vojáci byli v boji zblízka nepostradatelní, a proto po dlouhou dobu zůstávali součástí armády.

Turecko, Alžír

Osmanští kopiníci jsou ozbrojeni dlouhými kopími. Jejich jednotka/oddíl je funkční ve formacích v boji proti jízdě. Kopiníky zformujete ve velmi krátkém časovém úseku.

Tuto jednotku můžete vybudovat v kasárnách.



Život:	100
Čas:	150
Náklady:	55 jídlo, 2 železo
Útok:	9 (píka)

Vylepšení:

Útok:

Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 2 (+1) z50, j200
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 3 (+2) z300, j600
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 4 (+3) z450, j1200
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 5 (+1) z1850, j2200
Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 6 (+2) z2000, j16030

Obrana:

Kasárna 17. století:	fyzický trénink 2 (+1) z50, j150
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 3 (+2) z175, j900
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 4 (+3) z300, j4500
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 5 (+1) z507, j9005
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 6 (+2) z3050, j18010



DŮSTOJNÍCI

V době, kdy se v Evropě začaly budovat stálé (pravidelné) armády, změnil se starý feudální systém a byl nahrazen novou centralizovanou strukturou. Rytířstvo nahradila jízda a samostatné feudální oddíly byly nahrazovány oddíly jízdy a pěchoty v čele s důstojníky. Byla zavedena přísná subordinace, aby struktura vojenských jednotek byla co možná nejefektivnější, a tím se zjednodušila i jejich ovladatelnost. Počet důstojnických míst byl omezen a dlouhá doba služby v armádě sama o sobě nebyla dostatečným důvodem pro povýšení na důstojníka.

Evropská vojenská struktura byla následující: např. švédský regiment se skládal z 8 kompanií, rot (4 kompanie v batalionu), pěchotní kompanie (rota) měla jednoho kapitána, jednoho nebo dva poručíky, jednoho nebo dva podporučíky, 5 kaprálů, desátníků, 3 hudebníky a 140 řadových vojáků (celkem asi 150 mužů). Švédská jízda byla rozdělena na regimenty, z nichž každý se dělil na 3 eskadrony (12 kompanií, rot). Každá kompanie měla 124 řadových vojáků, jednoho trubače, 2 kapitány, 2 poručíky, 2 kornety, praporečníka, dva zásobovací důstojníky a pět kaprálů, desátníků.

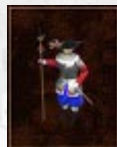
Ruský pěchotní regiment se skládal z 1348 jednotek: 3 štábní důstojníci, 40 velících důstojníků, 80 kaprálů, desátníků, 27 hudebníků, 24 řemeslníků, 8 úředníků a holičů, 86 vozků a 1120 řadových vojáků.

Ruský dragounský regiment se skládal z 5 eskadron (celkem asi 1200 mužů), 38 štábních a velících důstojníků, 80 kaprálů, 920 řadových vojáků a 290 civilních osob. Počet důstojníků v jednotkách určoval význam/hodnotu bitvy a zajišťoval ovladatelnost těchto jednotek. Ke zbraním důstojníka patřil meč s pozlaceným jílcem – rukojetí, dvě pistole a (téměř po celé Evropě) různé druhy halaparten. Důstojníci mohli nosit brnění nebo kyrys (bez podkolenek a chráničů nohou). Jejich uniforma byla zdobena drahými látkami a výšivkami. Důstojníci se rekrutovali pouze ze šlechty – pro neurozeného člověka bylo velmi nesnadné stát se důstojníkem.

Evropský důstojník, 17. století (Rakousko)

Evropský důstojník 17. století velí především vojenským formacím pěchoty 17. století. Důstojníci mají vysoké parametry útoku i obrany. Abyste si tuto jednotku udrželi, potřebujete zlato.

Evropského důstojníka získáte v kasárnách 17. století.



Život:	150
Čas:	150
Náklady:	60 jídlo, 50 železo, 200 zlato
Udržovací náklady:	2
Útok:	150 (píka)

Vylepšení: Útok:

Kasárna 17. století:	šermířský výcvik 2 (+150) z50, j250
----------------------	-------------------------------------

Obrana:

Kasárna 17. století:	fyzický trénink 2 (+20) z450, j2850
Akademie:	zlepšení kvality ocelí na kyrysy díky výzkumu (+2)
Kovárna:	výroba nových kyrysů (+2)

Evropský důstojník, 17. století (Anglie, Fr., Hol., Piem., Pol., Port., Prus., Sas., Špan., Švéd., Benátky)



Život:	150
Čas:	150
Náklady:	60 jídlo, 50 železo, 200 zlato
Udržovací náklady:	2
Útok:	150 (píka)

Důstojník (Alžír, Turecko)



Život:	150
Čas:	150
Náklady:	45 jídlo, 175 zlato
Udržovací náklady:	12
Útok:	150 (píka)

Důstojník (Rusko)



Život:	150
Čas:	150
Náklady:	60 jídlo, 10 železo, 150 zlato
Udržovací náklady:	2
Útok:	150 (píka)

Důstojník, 18. století (Rakousko)

Evropský důstojník 18. století velí především vojenským formacím pěchoty 18. století. Důstojníci mají vysoké parametry útoku i obrany a je třeba zlato, abyste si je udrželi.

Tyto jednotky se formují v kasárnách 18. století.



Život:	150
Čas:	150
Náklady:	50 jídlo, 15 železo, 225 zlato
Udržovací náklady:	12
Útok:	150 meč

Vylepšení: Útok:

Kasárna 18. století: šermířský výcvik 2 (+150) z800, j1000

Obrana:

Kasárna 18. století: fyzický trénink 2 (+20) z350, j1706

Evropský důstojník, 18. století (Anglie, Fr., Hol., Piem., Pol., Port., Prus., Sas., Špan., Švéd., Benátky)



Život:	150
Čas:	150
Náklady:	50 jídlo, 15 železo, 225 zlato
Udržovací náklady:	12
Útok:	150 meč

HUDEBNÍCI

Jak v pěchotních, tak v jezdeckých oddílech byl určitý počet hudebníků (obvykle 2–3 na kompanii, rotu). Nejčastěji to byli bubeníci a pištlci u pěchoty a trubači u jízdy. Jejich hlavním úkolem bylo dávat signály na bitevním poli. Rovněž tak povzbuzovali mužstvo a dávali mu pocit soudržnosti. Těžko si v období, kdy se bojovalo v liniích, představíme řady pochodující pěchoty, jež by nebyly doprovázeny bubnem. Hudebníkův oděv byl typický svými jasnými barvami – měl barevné pruhy na rukávech atp. Byl ozbrojen mečem a někdy pistolí, ale neměl žádné brnění.

Evropský bubeník, 17. století (Rakousko)

Evropští bubeníci 17. století jsou potřeba, jestliže chcete formovat vojenské oddíly pěchoty 17. století. Bubeníci 17. století nemohou bojovat. Mají ale největší rozhled.

Tento útvar můžete vybudovat v kasárnách 17. století.



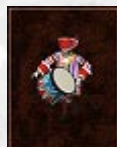
Život:	90
Čas:	150
Náklady:	50 jídlo

Vylepšení:

Obrana:

Kasárna 17. století: opakovací cvičení 2 (+20) z50, j706

Evropský bubeník, 17. století (Anglie, Fr., Hol., Piem., Pol., Portug., Prus., Sas., Špan., Švéd., Benátky)



Život:	90
Čas:	150
Náklady:	50 jídlo

Bubeník (Alžír a Turecko)



Život:	50
Čas:	150
Náklady:	40 jídlo

Bubeník, 17. století (Rusko)



Život:	50
Čas:	150
Náklady:	50 jídlo

Evropský bubeník, 18. století (Rakousko)

Evropští bubeníci 18. století jsou potřeba, jestliže chcete formovat vojenské oddíly pěchoty 18. století. Bubeníci 18. století nemohou bojovat. Mají ale největší rozhled.

Tento útvar můžete vybudovat v kasárnách 18. století.



Život:	100
Čas:	150
Náklady:	50 jídlo

Vylepšení:

Obrana:

Kasárna 18. století: opakovací cvičení 2 (+70) z50, j706

Evropský bubeník, 18. století (Anglie, Fr., Hol., Piem., Pol., Portug., Prus., Sas., Špan., Švéd., Benátky)



Život:	100
Čas:	150
Náklady:	50 jídlo

Dudák (Anglie)



Život:	95
Čas:	150
Náklady:	40 jídlo

STŘELCI PĚCHOTY

LUČIŠTNÍCI

Tito bojovníci byli vyzbrojeni luky a šípy. Jejich luky měly vysokou frekvenci střelby – až 12 výstřelů za minutu – ale krátký dostřel a omezenou účinnost střelby. Vytrvalost vojáků měla rovněž vliv na frekvenci a účinnost palby. Tito divocí válečníci děsili nepřátele svou brutalitou a rychlostí. Bohužel však, tak jako ve všech nepravidelných armádách, nedostatek disciplíny byl příčinou jejich malé spolehlivosti během bitvy.



Alžírský lučištník

Alžírský lučištník je vyzbrojen lukem a šípem. Takové jednotky jsou účinné v kombinaci s pěchotou. Lučištníci nestřelí, pokud je nepřítel příliš blízko. Vystřelují zápalné šípy na budovy, opevnění a lodě.

Tato jednotka se formuje v kasárnách.



Život:	30
Čas:	25
Náklady:	10 jídlo, 2 dřevo
Výstřely:	150 šípy, 199 zápalné šípy

Alžírský lučištník (žoldnéř)

Alžírští námezdní lučištníci jsou pěšáci ozbrojení luky a šípy. Lučištníci nestřelí, pokud je nepřítel příliš blízko. Vystřelují zápalné šípy na budovy, opevnění a lodě. Mají velký význam proto, že s úspěchem zapalují lodě.

Tuto jednotku můžete formovat v diplomatickém centru.



Život:	25
Čas:	25
Náklady:	12 zlato
Výstřely:	28 šípy, 100 zápalné šípy

Mušketýři

Mušketýři tvořili základ armády a byli její nejpočetnější složkou. Nepoužívali brnění a jejich nejdůležitější zbraní byla doutnáková mušketa. Mušketa měřila asi 1,25 metru (4 stopy), vážila asi 7 kg (15 liber) a měla 18–20mm ráži. Před vypálením byla mušketa umístěna na stojánku. Střelec mohl z muškety vypálit jen jednou za dvě minuty. Před výstřelem musel mušketýř vytáhnout doutnák ze schránky a držet ji v levé ruce. Pak si opřel pažbu o zem a naplnil hlaveň střelným prachem ze zásobníku. Poté udušal střelný prach nabíjákem, uzavřel jej ucpávkou a vložil kulku do hlavně. Vzal mušketu do rukou a naplnil ji střelným prachem, uzavřel závěr, odfoukl zbytek prachu a znovu otevřel závěr. Upevnil doutnák, zamířil a nakonec vystřelil. Celý tento postup s doutnákem byl velmi nebezpečný, poněvadž jen malinká jiskřička mohla zapálit prach, jenž se zachytil na střelcově uniformě. Mušketýř měl ramenní pás s 12 dřevěnými tubičkami uloženými v kůži, náhradní doutnák, prachovnici a prachový rozprašovač. Mušketa byla poměrně mocná zbraň, s jejíž pomocí bylo možné prostřelit i silné kovové pláty na vzdálenost 50 kroků. Kromě muškety byl voják vyzbrojen také mečem. Mušketýři se ve Třicetileté válce formovali do 6 řad. Po každé salvě ustoupila řada vzad, aby znovu nabila muškety.

S vývojem techniky se vyvinuly lehčí muškety. V roce 1624 disponovala švédská armáda mušketami, které neměly opěrné stojánky – vidlice. Kolem roku 1648 byl vynalezen křesací zámek. V roce 1671 byl regiment královských mušketýřů/fyzírů (příslušníků střeleckého pluku) vybaven puškami s křesacím zámkem a později, v roce 1692, byla touto novou zbraní vybavena celá francouzská armáda. Přibližně ve stejné době byla také celá Evropa vybavena podobnými mušketami. Švédská mušketa z let 1692–1704 vážila 4,7–5,0 kg (10–11 liber) a měla ráži 22 mm. Její dostřel byl asi 225 metrů (740 stop). Se zavedením křesacího zámku a papírové patrony se frekvence palby značně zvýšila – až na 2–3 výstřely za

minutu. Během celého 17. století byli mušketýři velmi slabí v boji muže proti muži a nebyli schopni odrazit útok jízdy bez podpory kopiníků. Nicméně na konci 17. století byl zaveden bajonet, jenž proměnil pušku v jakýsi druh kopí, i když ne tak účinný jako kopí samotné. Všechna tato vylepšení do značné míry napomohla zvýšit účinnost vojenské síly mušketýrů, kteří se tak stali pěchotou s univerzálním využitím, a kopiníků postupně v armádách ubývalo. Nové čtvercové formace mušketýrů dokázaly odolat náporu jízdy. V rámci formace se řady zredukovaly ze šesti na tři. První řada pálila vleče, druhá ve vzpřímené poloze a třetí pálila mezi řadami vojáků, kteří stáli před nimi. Velký důraz se kladl na to, aby jednotlivé salvy zněly jako jediný výstřel a aby byly dokonale synchronizované. Mělo se za to, že jednotlivý výstřel umocňoval demoralizující účinek palby. Celé bataliony/roty, ale i čety se učily pálit jako jeden muž. Vojáci byli cvičeni na dodržování přesných bitevních postupů – řadový voják neměl žádné rozhodovací právo, byl povinen pouze poslouchat rozkazy. Pěchota pochodovala na čas s důstojníky po pravé i levé straně. Pálili salvy na rozkaz. Při takové taktice bylo zřejmé, že osoba vojáka neznamenal vůbec nic, takže byli naverbováni i nespolehliví a méně schopní vojáci. Význam každého řadového vojáka se značně snížil ve srovnání s předchozími obdobími. Dobré účinnosti palby se dosahovalo sjednocenou palbou až čtyř výstřelů za minutu. V 18. století se mušketýři stali mnohem méně nákladnou, zato mnohem početnější složkou, a byli schopni splnit ve skutečnosti jakýkoli taktický úkol.

Evropský mušketýr, 17. století (Anglie)

Evropský mušketýr 17. století je pěšák vyzbrojený puškou. Taková jednotka je schopna zasáhnout cíle na určitou vzdálenost. Mušketýři 17. století nemohli střílet na blízké cíle. Taková jednotka se formuje velmi dlouho.

Tyto mušketéry můžete formovat v kasárnách 17. století.



Život:	50
Čas:	400
Náklady:	45 jídlo, 10 železo, 6 zlato
Výstřely:	9

Vylepšení:

Útok:

Kasárna 17. století:	střelecký výcvik 2 (+1) z150, j1900
Kasárna 17. století:	střelecký výcvik 3 (+1) z300, j1000
Kasárna 17. století:	střelecký výcvik 4 (+2) z700, j500
Akademie:	vylepšení palných zbraní: drážkovaná hlaveň(+10 %)
Akademie:	výzkum zrnitého střelného prachu (+15 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění síry (+20 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění ledu (+30 %)

Obrana:

Kasárna 17. století:	fyzický trénink 2 (+1) z50, j220, e100
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 3 (+2) z140, j505, e200
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 4 (+3) z100, j3670, e350
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 5 (+1) z1720, j1000, e100
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 6 (+1) z1900, j2060, e400
Kasárna 17. století:	fyzický trénink 7 (+1) z1150, j5900, e700

Kadence střelby:

Akademie:	vynález kolečkového zámku (+35 %)
Akademie:	vynález papírové patrony a železného nabíjáku (+35 %)

Evropský mušketýr, 17. století (Fr., Piem., Portug., Prus., Sas., Švéd., Benát., Špan.)



Život:	85
Čas:	562
Náklady:	40 jídlo, 12 železo, 4 zlato
Výstřely:	9
Obrana:	1 (píka), 5 (meč), 9 (šípy), 5 (výstřel), 30 (dělová koule), 255 (kartáč)

Mušketýr, 17. stol. (Rakousko)



Život:	55
Čas:	600
Náklady:	50 jídlo, 5 železo, 14 zlato
Výstřely:	10
Obrana:	1 (píka), 1 (meč), 1 (šípy), 2 (výstřel), 10 (dělová koule), 215 (kartáč)

Mušketýr, 17. stol. (Holandsko)



Život:	65
Čas:	375
Náklady:	50 jídlo, 10 zlato
Výstřely:	7

Mušketýr, 17. stol. (Polsko)



Život:	95
Čas:	650
Náklady:	48 jídlo, 3 zlato
Výstřely:	10



Evropský mušketýr, 18. stol. (Rakousko)

Evrop. mušketýr 18. stol. byl vybaven mušketou a bajonetem. Taková jednotka zasahuje cíl na určitou vzdálenost a uplatňuje se v boji muže proti muži. Náklady na pořízení ev. mušketýra 18. stol. jsou nízké v případě speciálního zvýšení úrovně (upgradu) v akademii. Jednotka je účinná v boji muže proti muži. Tohoto mušketýra formujete v kasárnách 18. století.



Život:	100
Čas:	150
Náklady:	40 jídlo, 45 železo, 45 zlato
Výstřely:	12
Útok:	18 (píka)

Vylepšení: Útok:

Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 2 (+2) z800, j1000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 3 (+3) z800, j1500
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 4 (+4) z800, j2000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 5 (+5) z800, j2500
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 6 (+6) z800, j3000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 7 (+10) z800, j3500
Akademie:	drážkované hlavně (+10 %)
Akademie:	výzkum zrnitého střelného prachu (+15 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění síry (+20 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění ledu (+30 %)
Akademie:	vývoj bajonetu (+7 píka)
Akademie:	vývoj nových typů ocelí (+25 % píka)
Kovárna:	kované bajonety a pěchovní meče (+5 píka)

Obrana:

Kasárna 18. století:	fyzický trénink 2 (+1) z350, j3706
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 3 (+2) z1350, j11030
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 4 (+3) z4000, j35706
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 5 (+4) z4350, j36556
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 6 (+5) z1350, j30060
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 7 (+6) z1350, j37600

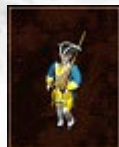
Kadence střelby:

Akademie:	vynález kolečkového zámku (+35 %)
Akademie:	vynález papírové patrony a železného nabíjáku (+35 %)

Náklady na vytvoření:

Akademie:	vynález křesadlového zámku (–50 %)
-----------	------------------------------------

Evropský mušketýr, 18. stol. (Angl., Fr., Hol., Piem., Pol., Portug., Prus., Rus., Špan., Švéd., Benát., Sas.)



Život:	100
Čas:	950
Náklady:	40 jídlo, 45 železo, 45 zlato
Výstřely:	22

STŘELCI

Před vojenskou reformou cara Petra I. tvořily střelecké regimenty základ ruských vojenských sil. Dalo by se říci, že byly první pravidelnou armádou Ruska. Služba ve střeleckých oddílech byla dědičná. Střelci byli oprostěni od placení daní, dostávali mzdu, mohli být majiteli domů a měli právo obchodovat. Počátky střelců sahají do roku 1550, kdy byly střelecké jednotky vyzbrojené „piskaly“ (ruská verze muškety) sloučeny do 6 oddílů (později též nazývané regimenty nebo roty), kdy v každém bylo 500 vojáků. Byli umístěni v Moskvě – Vorobylově (předměstí Moskvy). Mezi důstojníky patřili plukovník (byl v čele regimentu), major, setník (poručík) a seržant. Počet střelců byl asi 7000 v době vlády Jana IV., zatímco při korunovaci Theodora Ivanoviče (syna Jana IV) v roce 1548 bylo ve střeleckých regimentech více než 20 000 vojáků. Tito vojáci byli vyzbrojeni buď kapslovými mušketaми nebo „samopaly“ (ruská verze křesadlové muškety), šavlemi a krátkými halapartnami, které jim sloužily též jako stojany – vidlice pro muškety. Důstojníci byli vyzbrojeni šavlemi. Někdy nosili střelci lehkou kroužkovou zbroj nebo drátěnou košili. Dále nosili kožešinové čepice, dlouhý plášť, „zipun“ (černá plátěná kazajka), „porty“ (široké kalhoty) a rukavice. Jasně zbarvený plášť byl přepásán šerpou. Střelecké regimenty byly v Moskvě zrušeny v roce 1711 a z provincií zmizely v roce 1716.

Střelci (Rusko)

Střelecké oddíly jsou vyzbrojené mušketaми. Do jisté vzdálenosti jsou střelci schopni trefit určený cíl a efektní jsou pouze v kombinaci s pěchotou. Střelci nemohou zasáhnout příliš blízký cíl. Tyto jednotky mají vysoké útočné schopnosti a jejich tvorba vyžaduje dlouhou dobu.

Tato jednotka se vytváří v kasárnách.



Život:	85
Čas:	468
Náklady:	60 jídlo, 15 železo, 5 zlato
Výstřely:	11

Vylepšení: Útok:

Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 2 (+1) z100, j2000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 3 (+1) z300, j1000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 4 (+2) z700, j500
Akademie:	drážkované hlavně +10 %
Akademie:	výzkum zrnitého střelného prachu (+15 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění síry (+20 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění ledku (+30 %)

Obrana:

Kasárna 18. století:	fyzický trénink 2 (+1) z50, j170, e100
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 3 (+2) z150, n405, e200
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 4 (+3) z100, n3570, e350
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 5 (+1) z1350, n1556, e100
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 6 (+1) z2050, n1060, e400
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 7 (+1) z1350, n5700, e700

Kadence střelby:

Akademie:	vynález kolečkového zámku (+35 %)
Akademie:	vynález papírové patrony a železného nabíjáku (+35 %)

PANDUŘI

Jako doplněk ke klasickým pěchotním oddílům, které bojovaly v uzavřených pevných formacích, zde byly zvláštní pěchotní oddíly, které nebyly využívány pro hlavní bitvy. Jejich úkolem byla především partyzánská válka, boj v rozptýlených formacích a odstřelování nepřátelských důstojníků. Tyto oddíly utvořily standard, podle kterého byly později formovány pěchotní oddíly ve všech evropských zemích.

Pandur (Rakousko)

Pandur je pěšák vyzbrojený mušketou. Tato jednotka může trefit cíl na určitou vzdálenost. Panduři nemohou střílet na příliš blízké nepřátele. Jsou jednou z nejlepších střeleckých jednotek. Můžete vytvářet pandury v kasárnách 18. století.



Život:	85
Čas:	300
Náklady:	25 jídlo, 5 železo
Výstřely:	18

Vylepšení: viz Střelci



HORALÉ

V době stěhování národů bylo území, v době římské říše nazývané Kaledonie, dobyto keltským kmenem Skotů, který do té doby obýval Irsko. V nelítostné válce porazili místní kmen Piktů. V 9. století bylo Skotsko sjednoceno v království a koncem 11. století se stalo silně závislým na Anglii. Neobvyklá uniforma, v souladu s tradičním skotským krojem, nápadně odlišovala skotské vojáky od zbytku anglické armády. Každý klan měl svůj vlastní typ skotské sukně. Vybavení horalů a jejich bojová taktika se příliš nelišila od mušketýrů.

Horal (Anglie)

Horalé jsou vyzbrojeni mušketami, ale bez bajonetů. Cíl trefují do určité vzdálenosti. Nemohou střílet na příliš blízké nepřátele. Jejich vytvoření není příliš nákladné.

Můžete vytvářet horaly v kasárnách 18. století.



Život:	100
Čas:	250
Náklady:	50 jídlo, 7 železo
Výstřely:	17

Vylepšení: viz Střelci

CHASSEUŘI

Jako doplněk pravidelné pěchoty Francouzi vytvořili zvláštní oddíl schopné rychlých přesunů a dalekonosné střelby. Tyto jednoty byly tvořeny z ostřelovačů, lovců a z těch nejodolnějších a nejsilnějších mužů. Spolu s klasickými bitvami byly tyto jednotky využívány pro partyzánskou válku a hlídkování.

Chasseur (Francie)

Chasseuři byli vyzbrojeni mušketami bez bajonetů. Cíl trefují do určité vzdálenosti. Nemohou střílet na příliš blízké nepřátele. Jejich vytvoření není příliš nákladné.

Můžete vytvářet jednotky v kasárnách 18. století.



Život:	85
Čas:	300
Náklady:	58 jídlo, 7 železo
Výstřely:	20

Vylepšení: viz Střelci



JANIČÁŘI

Tyto jednotky tvořily jádro turecké armády – pravidelné pěchotní oddíly byly vytvořeny v roce 1330 sultánem Urchanem. Původně byly tvořeny z křesťanských dětí, které byly unášeny z domovů a převáděny na muslimskou víru. Později se janičářská služba stala dědičnou. Vytvořili jakousi armádní kastu a hráli aktivní roli během palácových revolucí. Janičáři byli vyzbrojeni mušketami, jatagany, dýkami a někdy kopím. Nenosili však žádné brnění. Obecně byli janičáři využíváni se stejnou taktikou jako evropští mušketýři, tzn., že byli považováni za univerzální pěchotu. Janičáři také dohlíželi na celou obrovskou tureckou armádu, která byla rekrutována z různých částí Osmanské říše a jejíž morálka někdy nebyla až zas na takové úrovni.

Janičář (Turecko)

Janičáři jsou vyzbrojeni mušketami. Cíl trefují do určité vzdálenosti. Jsou efektivní pouze v kombinaci s pěchotou. Janičáři nemohou střílet, pokud je cíl příliš blízko. Mají vysoké útočné parametry a jejich vytvoření není příliš nákladné.

Můžete vytvářet jednotky v kasárnách 18. století.



Život:	55
Čas:	400
Náklady:	45 jídlo, 3 železo
Výstřely:	12

SERDŽUCI

Hejtmanskí žoldáci byli rozdělováni na jízdní a pěchotní regimenty. Kozáci se nazývali serdžuci (dobrovolní pěšáci). Ve výjimečných případech byli vybavováni koňmi, aby se zvýšila jejich pohyblivost. Serdžuci byli vyzbrojeni mušketami a různými druhy chladných zbraní. Jejich taktika a dovednosti se příliš nepřibližovaly pravidelným oddílům evropských mušketýrů. Oproti tomu však byli schopni klást odpor tatarským nájezdům a byli schopni bojovat na venkově. Serdžuci nosili své tradiční kroje.

Serdžuk (Ukrajina)

Serdžuk je vyzbrojen mušketou. Tato jednotka cíl trefuje do určité vzdálenosti. Jsou efektivní pouze v kombinaci s pěchotou. Jsou to jedni z nejlepších střelců ve hře. Serdžuci jsou schopni dalekého dostřelu.

Můžete vytvářet jednotky v kozáckých kasárnách.



Život:	85
Čas:	600
Náklady:	70 jídlo, 15 železo, 3 zlato
Výstřely:	10



GRANÁTNÍCI

Tito vojáci byli cvičeni v házení granátem. Byli zavedeni v 17. a začátkem 18. století. Byly to elitní pěchotní jednotky. Jenom ti fyzicky nejzdatnější a nejsilnější muži byli do těchto jednotek vybíráni. Jejich výzbroj tvořila mušketa s bajonetem, meč a několik granátů. Také mohli ovládat ruční hmoždíře (minomety). Tyto hmoždíře byly využívány především k ostřelování nepřátelských opevnění. Při střelbě z nich zapřel granátník hmoždíř buď o zem nebo o kmen stromu. Formace granátníků byly totožné s formacemi mušketýrů – tvořily trojřady. Když byli napadeni jízdou, seskupovali se do čtvercových formací. Jejich výbava byla totožná s mušketýrskou.

Granátník (Rak., Angl., Fr., Holand., Port., Pol., Prus., Rus., Špan., Švéd., Ben.)

Granátníci jsou elitní pěchotní jednotky. Granátníci jsou vyzbrojeni mušketami, bajonety a granáty. Tyto jednotky mohou udeřit ne nepřítele z dálky. Granátníci jsou velmi účinní ve čtvercových formacích. Mohou ničit budovy, věže a opevnění pomocí granátů.

Můžete vytvářet jednotky v kasárnách 18. století.



Život:	100
Čas:	200
Náklady:	90 jídlo, 85 zlato
Výstřely:	12
Bodnutí:	22 (píka)
Granáty:	110

Vylepšení: Útok:

Kasárna 18. století: střelecký výcvik 2 (+2 píka) z800, j2000

Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 3 (+3 píka) z1800, j12000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 4 (+4 píka) z2800, j32000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 5 (+5 píka) z3800, j42000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 6 (+6 píka) z4800, j52000
Kasárna 18. století:	střelecký výcvik 7 (+1500 granát) z15800, j62000
Akademie:	drážkované hlavně +10 %
Akademie:	výzkum zrnitého střelného prachu (+15 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění síry (+20 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění ledku (+30 %)
Akademie:	vývoj bajonetu (+7 píka)
Akademie:	vývoj nových typů oceli (+25 % píka)
Kovárna:	kované bajonety a pěchotní meče (+5 píka)

Obrana:

Kasárna 18. století:	fyzický trénink 2 (+1) z350, j3706
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 3 (+2) z1350, j11030
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 4 (+3) z4000, j35706
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 5 (+4) z4350, j36556
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 6 (+5) z1350, j30060
Kasárna 18. století:	fyzický trénink 7 (+7) z1350, j64000

Kadence střelby:

Akademie:	vynález kolečkového zámku (+35 %)
Akademie:	vynález papírové patrony a železného nabíjáku (+35 %)

Granátník (žoldák)



Život:	24
Čas:	50
Náklady:	15 zlato
Udržovací náklady:	5
Výstřely:	4
Bodnutí:	30 (píka)
Granáty:	110

Granátník (Sasko)



Život:	90
Čas:	100
Náklady:	60 jídlo, 100 zlato
Výstřely:	15
Bodnutí:	25 (píka)
Granáty:	130



JÍZDA

LEHKÁ JÍZDA S CHLADNÝMI ZBRANĚMI

MAMELUCI

Na počátku 13. století byla z tureckých a bělošských otroků vytvořena v Egyptě sultánova osobní garda, jejíž členové byli nazýváni mameluci. V roce 1250 svrhli vládnoucí dynastii Ejubidů a na trůn dosadili svou vlastní. Mameluci se stali vojenskou feudální kastou, která v zemi vládla. A tuto pozici si udrželi dokonce i po dobytí Egypta Turky na počátku 16. století. Mameluci nebyli pravidelnou jízdou. Byli to nejlepší arabští jezdci, kteří byli v prostředí války vychováni již od dětství a měli výcvik jak jízdní, tak i v ovládání všech možných zbraní.

Mameluk (Alžír)

Mameluk je lehká jízdní jednotka vyzbrojená kopím. Tato jednotka je efektivní proti pěchotě. Její vytvoření je rychlé a náklady jsou nízké.

Tyto jednotky můžete vytvářet ve stájích.



Život:	380
Čas:	700
Náklady:	75 jídlo, 3 železo, 5 zlato
Útok:	12 (píka)

Vylepšení: Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+2) z3000, j1000
Stáje:	šermířský výcvik 3 (+3) z2000, j2000
Stáje:	šermířský výcvik 4 (+4) z8000, j7100
Stáje:	šermířský výcvik 5 (+1) z2000, j2250
Stáje:	šermířský výcvik 6 (+1) z5000, j3030
Stáje:	šermířský výcvik 7 (+1) z18000, j7000
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+3) z135, j200, e3000
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+4) z100, j2000, e5000
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+5) z200, j44928, e10000
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+2) z300, j44928, e4000
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+2) z350, j44928, e20000
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+2) z1000, j44928, e30000

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------



SPAHKOVÉ

Tyto jednotky spolu s janičáři tvořily jádro turecké armády. Oddíly spahků byly vytvořeny z těžké feudální jízdy, která byla umístěna na evropských hranicích turecké říše. Spahkové byli skvěle vycvičeni jak v jezdeckví, tak i v boji, stejně jako v boji muže proti muži. Celý život se věnovali vojenské službě. Vytvořili jakousi kastu bojovníků, kteří by se dali přirovnat k rytířům v Evropě. Spahkové nosili brnění a různé druhy zbraní.

Spahk (Turecko)

Spahk je člen těžké jízdy, který je vyzbrojen kopím. Tato jednotka je efektivní proti pěchotě. Její vytvoření je rychlé, avšak má nízké útočné a obranné parametry.

Tyto jednotky můžete vytvářet ve stájích.



Život:	340
Čas:	650
Náklady:	95 jídlo, 5 dřevo
Útok:	10 (píka)

LEHKÁ JÍZDA

Polská lehká jízda byla tvořena z polské šlechty, litvinských Tatarů, Moldavců, Valachů a kozáků. Její jednotlivé jednotky se velmi odlišovaly jak svou strukturou, tak i vybavením a výzbrojí. Bojovníci z těchto jednotek většinou bojovali v rozptýlených formacích a byli vyzbrojeni šavlemi, pistolemi a kopími. Někdy měli těž luky. Lehká jízda byla ideální jednotkou pro obklíčování nepřátelských formací a k nájezdům na zadní voje nepřátel. Polští vládci věnovali výcviku a vybavení lehké jízdy velkou pozornost, často ovšem na úkor pěchoty.

Lehká jízda (Polsko)

Člen polského oddílu lehké jízdy je vyzbrojen šavlí. Je účinný proti pěchotě. Jeho vytvoření je rychlé, má však nízké útočné parametry.

Tyto jednotky můžete vytvářet ve stájích.



Život:	280
Čas:	800
Náklady:	45 jídlo, 2 železo, 1 zlato
Útok:	8 (meč)



CHORVATI

Chorvati (pozor, nezaměňovat s národem) tvořili lehké jízdní oddíly určené k nájezdům na nepřátelské zadní voje, k průzkumu a hlídkové a hraniční službě. Hlavním rysem těchto jednotek byla jejich velká rychlost a schopnost rychlých manévřů. Jezdci měli vždy své koně pod kontrolou a byli schopni na bojišti provádět různé taktické manévry. Samozřejmě nebyli tak účinní v útoku v porovnání s těžkou jízdou, ale to plně vynahrazovala jejich schopnost rychlých manévřů, přepadů, nájezdů a obchvatů zadních vojí nepřátel. Chorvaté byli vyzbrojeni šavlí, párem pistolí a krátkou mušketou.

Chorvat (Rakousko)

Chorvati jsou lehké jízdní oddíly vyzbrojené šavlemi. Jsou účinní při rozbíjení nepřátelských formací. Vytvoření této jednotky je velmi rychlé a i rychlost jejich pohybu je vysoká. Chorvati nejsou účinní při přímých útocích na pěchotní formace a proti těžké jízdě.

Tyto jednotky můžete vytvářet ve stájích.



Život:	250
Čas:	1750
Náklady:	75 jídlo, 5 železo, 2 zlato
Útok:	9 (meč)



HUSAŘI

Husaři tvořili lehké jízdní jednotky určené k odvážným přepadům zadních vojí nepřátel, průzkumu a k hlídkové a hraniční službě. V dobách řadové bojové taktiky měly jednotky husarů zvláštní význam. Doprovázely pěchotní oddíly a chytaly zběhy. Tímto způsobem tak pomáhali udržet kázeň v pěchotních oddílech, které byly většinou tvořeny lůzou. Husaři byli většinou považováni za dobrodruhy. Hlavním rysem husarských oddílů byla rychlost a schopnost rychlých manévřů. Byli to skvělí jezdci schopní řady taktických manévřů, které prováděli uprostřed bitvy. Samozřejmě nebyli tak účinní v útoku v porovnání s těžkou jízdou, ale to plně vynahrazovala jejich schopnost rychlých manévřů, přepadů a nájezdů a obchvatů zadních vojí nepřátel. Husaři byli vyzbrojeni šavlemi, párem pistolí a buď krátkou mušketou, nebo trombonem (střelná zbraň, která se užívala pro střelbu na krátkou vzdálenost a nabíjela se sekaným olovem). Jejich výbava obsahovala řadu typických maďarských prvků: „dolman“ (kabátec ozdobený zlatými nebo stříbrnými šňůrami), pelerínu (svrchní dlouhý kabát s kožešinou, nošený přes levé rameno), kožené kamaše nebo krátké jezdecké kalhoty, vysoké boty se štrpaci a pochvu na šavli nošenou na levém boku.

Husar (Rakousko, Anglie, Francie, Holandsko, Portugalsko, Polsko, Prusko, Rusko, Španělsko, Švédsko, Benátky)

Husarské jednotky mohou být užívány k rozvratné činnosti. Husaři jsou vytvářeni v krátké době a jsou schopni rychlých manévřů. Nejsou účinní proti kyrysníkům.

Tyto jednotky můžete vytvářet ve stájích.



Život:	250
Čas:	950
Náklady:	110 jídlo, 3 železo, 5 zlato
Útok:	11 (meč)

Vylepšení:

Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+1) z1800, e1000
Stáje:	šermířský výcvik 3 (+2) z5800, e2000
Stáje:	šermířský výcvik 4 (+3) n20200, e3000
Stáje:	šermířský výcvik 5 (+2) n32000, e4000
Stáje:	šermířský výcvik 6 (+3) n49200, e9500
Stáje:	šermířský výcvik 7 (+4) n14000, e4000
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+1) z1350, j1760
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+2) z4350, j1900
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+3) z8350, j1600
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+2) z11350, j8000
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+3) z21350, j2000
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+4) z40150, j56000

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------

DONŠTÍ KOZÁCI

Tito kozáci vytvářeli jízdní jednotky s osobitou strukturou a unikátním systémem velení. Jejich oddíly byly posilovány uprchlými nevolníky a vojáky a byly určeny k obraně hranic. Největší kozácké oddíly byly vytvořeny na Dněpru (Zápороžská Síč), Donu a na řece Ural. Když ruská monarchie v 19. století zesílila, získali kozáci statut pravidelné armády. Jejich výzbroj a výstroj byla velmi různorodá, ale většinou ji tvořily šavle, pistole, muškety a kopí. Kozáci nenosili žádné brnění, pouze příležitostně drátěnou košili. Místo toho nosili dlouhé kabáty bez zapínání a vysoké kožešinové čepice. Stejně jako každá jiná lehká jízda útočili kozáci v roztažených řadách. Byli rychlí a schopní různých manévru. Velmi účinní byli při výpadech proti zadním vojsům nepřátelských vojsk a při obklíčovacích manévrech. Často byli využíváni při zabírání nových území a při pohraniční službě.

Donský kozák (Rusko)

Donští kozáci patří mezi lehkou jízdu a jsou vyzbrojeni kopím. Jsou účinní proti pěchotě. Tvorba této jednotky je rychlá a náklady na ni jsou nízké.

Tyto jednotky můžete vytvářet ve stájích.



Život:	240
Čas:	1100
Náklady:	50 jídlo
Útok:	12 (píka)

Vylepšení: Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+1) z500, j2000
Stáje:	šermířský výcvik 3 (+2) z800, j5000
Stáje:	šermířský výcvik 4 (+3) z1200, j10000
Stáje:	šermířský výcvik 5 (+1) z1300, j20000
Stáje:	šermířský výcvik 6 (+2) z4000, j30000
Stáje:	šermířský výcvik 7 (+3) z5000, j20000
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+1) z1350, j2000
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+1) z2100, j1500
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+1) z3300, j5000
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+1) z4400, j10500
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+1) z5500, j12600
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+9) z6000, j40000

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------

UKRAJINŠTÍ KOZÁCI

Kozáci tvořili jádro ukrajinské armády. Jejich jednotky vznikly v období kdy Ukrajina byla pod polskou nadvládou. V 17.–18. století tvořili ukrajinští kozáci několik divízi. Především zde byla hejtmanova armáda, potom záporožská armáda (kozáci ze Sítě) a množství místních regimentů (v oblastech Charkova, Ochtyru, Ostrova). Dále tu byly regimenty z části Ukrajiny, která v té době patřila Polsku.

Hejtmanova armáda byla tvořena především regimenty registrovaných kozáků hlavně z Kyjeva, Mirgorodu, Priluky atd. Ještě zde byly námezdní oddíly. Síla jednotlivých regimentů byla různá (od 400 do 700 mužů). Regimenty byly rozděleny na setniny vedené setníkem a staršinou (jeho štáb zahrnoval korneta a zásobovatele). Setniny se skládaly z kureňů, které byly vedeny kureňovými atamany. Kozáci byli vyzbrojeni různými šavlemi, mušketami, pistolemi, luky, dýkami, palcáty a kyji. Používaly jak orientální zbraně, tak i zbraně západní Evropy. Většinou však nenosili žádné brnění.

Kozák ze Sítě (Ukrajina)

Kozáci ze Sítě jsou jednotkami lehké jízdy, vyzbrojeni šavlemi. Jsou velmi účinní při rozvratné činnosti. Jsou jednou z nejrychlejších jízdních jednotek.

Tyto jednotky můžete vytvářet ve stájích.



Život:	300
Čas:	1100
Náklad:	200 jídlo, 5 železo, 10 zlato
Útok:	12 (meč)

Vylepšení: Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+2) z3000, j1000
Stáje:	šermířský výcvik 3 (+3) z2000, j2000
Stáje:	šermířský výcvik 4 (+4) z8000, j7100
Stáje:	šermířský výcvik 5 (+1) z2000, j2250
Stáje:	šermířský výcvik 6 (+1) z5000, j3030
Stáje:	šermířský výcvik 7 (+1) z18000, j7000
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+3) z135, j200, e3000
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+4) z100, j2000, e5000
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+5) z200, j44928, e10000
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+2) z300, j44928, e4000
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+2) z350, j44928, e20000
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+2) z1000, j44928, e30000

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------

Kozák ze Sítě (žoldák)

Kozáci ze Sítě jsou jednotkami lehké jízdy, vyzbrojeni šavlemi. Jsou velmi účinní při rozvratné činnosti. Jsou jednou z nejrychlejších jízdních jednotek.

Tyto jednotky můžete vytvářet v diplomatickém centru.



Život:	150
Čas:	50
Náklady:	50 zlato
Udržovací náklady:	20
Útok:	8 (meč)

Kozák (Ukrajina)

Kozáci ze Sítě jsou jednotkami lehké jízdy, vyzbrojeni píkami. Jsou velmi účinní proti pěchotě. Tvorba této jednotky je rychlá a náklady na ni jsou nízké.

Tyto jednotky můžete vytvářet ve stájích.



Život:	300
Čas:	700
Náklady:	55 jídlo, 2 dřevo
Útok:	13 (píka)

Vylepšení: Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+2) z3000, j1000
Stáje:	šermířský výcvik 3 (+3) z2000, j2000
Stáje:	šermířský výcvik 4 (+4) z2000, j2000

Stáje:	šermířský výcvik 5 (+1) z2000, j2250
Stáje:	šermířský výcvik 6 (+1) z5000, j3030
Stáje:	šermířský výcvik 7 (+1) z18000, j7000
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+3) z135, j200, e3000
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+4) z100, j2000, e5000
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+5) z200, j65000, e10000
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+2) z300, j65000, e4000
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+2) z350, j65000, e20000
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+2) z1000, j65000, e20000

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------

Hetman (Ukrajina)

Hetman je jezdec vyzbrojený šavlí. Tato jednotka je účinná proti pěchotě i jízdě. Má skvělé útočné i obranné parametry. Hetman je drahá jednotka a vytváří se dlouho. Můžete ji vytvořit ve stájích.



Život:	450
Čas:	900
Náklady:	150 jídlo, 175 zlato
Udržovací náklady:	1,25
Útok:	300 (meč)

Vylepšení: Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+50) z18000, j7000
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+20) z1000, j44948, e30000
--------	--

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------



TĚŽKÁ JÍZDA S CHLADNÝMI ZBRANĚMI

TĚŽKÁ JÍZDA

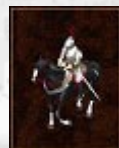
Jako důsledek vzniku vojenské vědy byli rytíři nahrazeni jízdou. Samostatní jezdci tak udělali místo taktickým manévřům celých jezdeckých jednotek – těžké jízdy. Chránění těžkým brněním vynikali především v boji muže proti muži. Snížil se sice počet plátů na jejich brnění, ale jeho síla se zvýšila, a tím i jeho váha. Všechny tyto změny byly reakcí na stále rychleji se rozvíjející střelné zbraně. Pouze výstřel z pistole z bezprostřední blízkosti nebo z muškety ze vzdálenosti kratší než 50 kroků mohl prorazit tyto pancíře. Zásah mečem nebo šavlí nemohl mít pro jezdce větší následky, pokud nebyl zasažen přímo do kloubu. Příslušníci těžké jízdy byli vyzbrojeni poměrně drahými pistolemi s kolečkovým zámkem (2–6 ks). Pro boj zblízka používali buď meče, tesáky, halapartny, nebo příležitostně i dlouhá kopí, a to v závislosti na požadované taktice. Jezdci byli velmi těžcí – jejich brnění vážilo okolo 35 kg (77 liber) a skládalo se z kovové přilby, kyrsu, náloketníků a holenních chráničů. Jezdci nosili vysoké holinky až nad kolena. Jejich koně byli silní, ale nebyli schopni příliš rychlých manévřů.

Útok těžké jízdy začínal vždy v pomalém tempu a až v blízkosti nepřátelské jízdy pustili jezdci své koně do rychlejšího klusu. Taktika těžké jízdy byla různá a záležela především na úrovni bitevního výcviku. Dobře vycvičení těžkooděnci – např. v rakouské nebo švédské (za doby krále Gustava Adolfa) armádě používali chladné zbraně. Ti méně trénovaní pak útočili na nepřítele pomocí pistolí.

Jezdec (Rakousko, Anglie, Francie, Holandsko, Piemonte, Portugalsko, Prusko, Sasko, Španělsko)

Jezdec je příslušník těžké jízdy vyzbrojený mečem. Nosí brnění, aby byl chráněn před kulkami a střepinami. Tato jednotka je účinná proti pěchotě a lehké jízdy.

Jezdci se formují ve stájích.



Život:	350
Čas:	3000
Náklady:	100 jídlo, 25 železo
Útok:	12 (meč)
Obrana:	1 (píka), 6 (meč), 1 (šipy), 3 (výstřel), 7 (délková koule), 200 (kartáč)

Vylepšení: Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+2) z100, j500
Stáje:	šermířský výcvik 3 (+3) z220, j900
Stáje:	šermířský výcvik 4 (+4) z280, j4400
Stáje:	šermířský výcvik 5 (+1) z320, j2250
Stáje:	šermířský výcvik 6 (+1) z600, j3030
Stáje:	šermířský výcvik 7 (+1) z1800, j7000
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+3) z135, j200, e300
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+4) z100, j600, e400

Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+5) z200, j800, e560
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+2) z300, j1600, e640
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+2) z350, j3200, e300
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+2) z1000, j16000, e5000
Akademie:	výzkum nových typů oceli pro kyrusy (+2)
Kovárna:	kování nových kyrusů (+2)

Rychlost vytváření:

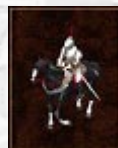
Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------

Švédský jezdec



Život:	350
Čas:	2750
Náklady:	150 jídlo, 20 železo
Útok:	11 (meč)
Obrana:	1 (píka), 2 (meč), 1 (šípy), 4 (výstřel), 3 (dělová koule), 115 (kartáč)

Jezdec (Benátky)



Život:	350
Čas:	3000
Náklady:	100 jídlo, 25 železo
Útok:	12 (meč)
Obrana:	1 (píka), 6 (meč), 1 (šípy), 3 (výstřel), 7 (dělová koule), 200 (kartáč)



OKŘÍDLENÍ HUSAŘI

„Jízdní gentleman s mečem stojí za víc než sám bůh války.“ Tímto rčením se chlubila polská šlechta. Okřídlení husaři v ocelovém brnění tvořili jádro polské armády. Pěchota, která byla ve většině ostatních evropských zemích tou nepodstatnější částí armády, měla v polské armádě pouze doplňkovou úlohu. Od června 1702 měla královská armáda 12 pluků tzv. „lidové jízdy“ (kavalerja narodowa). V každém regimentu (pluku) bylo 9 korouhví a v každém z nich bylo 150 až 600 jezdců. Plukovníci byli v čele jednotlivých pluků a kromě jiného vydržovali a vybavovali své vojáky. Pýchou každého polského šlechtice bylo mít svou vlastní těžkou jízdu. Jezdci byli vyzbrojeni šavlemi, párem pistolí, krátkou mušketou a kopím. Nosili ocelové přilby a plátové brnění. Zvláštní opeřená křídla chránila husary před sekem šavlí do zad. Okřídlení husaři často nosili kožichy přes svá brnění.

Okřídlený husar (Polsko)

Okřídlení husaři jsou těžkou jízdou vyzbrojenou kopími. Jsou účinní proti pěchotě a jízdě a také využitelní pro rozvratnou činnost. Okřídlení husaři nosí na ochranu před kulkami a střepinami brnění. Tato jednotka je schopna dobře manévrovat a má vysoké parametry jak pro útok, tak i pro obranu. Její vytvoření však trvá dlouhou dobu.



Život:	235
Čas:	2500
Náklady:	150 jídlo, 25 železo
Útok:	13 (píka)
Obrana:	1 píka, 2 meč, 1 šíp, 1 výstřel, 7 dělová koule, 175 kartáč

Vylepšení: Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+2) z200, j400
Stáje:	šermířský výcvik 3 (+3) z120, j990
Stáje:	šermířský výcvik 4 (+4) z380, j2400
Stáje:	šermířský výcvik 5 (+1) z220, j4250
Stáje:	šermířský výcvik 6 (+1) z200, j7030
Stáje:	šermířský výcvik 7 (+1) z2200, j3000
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+3) z35, j300, e100
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+4) z200, j500, e600
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+5) z300, j600, e260
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+2) z200, j1800, e940
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+2) z150, j2200, e700
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+2) z1200, j17150, e4600
Akademie:	výzkum nových typů oceli pro kyrsy (+2)
Kovárna:	kování nových kyrsů (+2)

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------

KYRYSNÍCI

Tyto jednotky představují další krok při vývoji těžkého jezdecktva v Evropě. Jejich brnění bylo již lehčí, a to se odrazilo i na jejich schopnosti rychlých manévrů a rychlosti jízdy. Mnohem více pozornosti se u nich věnovalo jezdeckým schopnostem. Kyrysníci byli schopni zasadit nepřátelské pěchotě i jízďe drtivé údery ve čtvercových formacích. K výstroji kyrysníků patřil kyrys o rozměrech asi 47 cm na výšku a 44 cm na šířku o hmotnosti mezi 8 a 9 kilogramy. Kyrys chránil jezdcova záda a hrud před útoky chladnými zbraněmi a před kulkami z mušket ze vzdálenosti delší než 50 kroků. Výstřel z pistole mohl kyrys prorazit pouze z bezprostřední blízkosti (2 až 3 kroků). Občas kyrysníci nosili ocelové přilby. Kyrysníci nosili semišové límce, uniformu, kožené kalhoty a vysoké jezdecké boty až nad kolena. Výzbroj tvořil široký meč, pár pistolí a krátká mušketa s křesadlovým zámkem nebo jezdecká karabína. Kyrysníci útočili v těsných řadách v trysku a ze vzdálenosti od 1800 do 700 kroků. Používali meče k proražení nepřátelských linií, zatímco pistole zůstávaly jejich záložními zbraněmi. Generál von Marvitz jednou napsal: „Tyto jednotky se probíjí, ať se stane cokoli. Půlka jich možná bude zastřelena nebo skončí v příkopě a stovky si jich zlámou vaz. Ale oni se nazastaví (a už vůbec nepříchází v úvahu, že by se obrátili). Všechno víření a vřava stovek koní řítících se v těsných řadách, ve kterých ani ti nejlepší jezdci nejsou schopni své koně ovládat – to vše je prostě odsuzuje k tomu, aby prorazili. Dokonce i kdyby se některý z nich rozhodl, že získá nad svým koněm kontrolu nebo že by třeba zastavil, tak na to ať radši zapomene, protože by byl okamžitě smeten zadními řadami a vzápětí zadupán do země. Takže není vůbec pochyb o tom, že jakmile útok jednou začne, tak buď prorazí, nebo jednotka prostě přestane existovat.“ Kyrysníci byli elitními jednotkami a z toho důvodu byli také oproštěni od různých druhů služby, pro jiné vojáky povinné.

Kyrysník (Rakousko, Anglie, Francie, Holandsko, Piemont, Polsko, Portugalsko, Rusko, Sasko, Španělsko, Švédsko, Benátky)

Kyrysník je jednotka těžké jízdy vyzbrojená širokým mečem. Na ochranu před kulkami a střepinami nosí brnění. Tato jednotka je schopna dobře manévrovat a má vysoké parametry jak pro útok, tak i pro obranu. Její vytvoření trvá krátkou dobu, je ale drahé.

Jednotku můžete vytvořit ve stájích



Život:	350
Čas:	1750
Náklady:	125 jídlo, 20 železo
Útok:	15 (meč)
Obrana:	1 (píka), 2 (meč), 5 (šipy), 5 (výstřel), 3 (dělová koule), 175 (kartáč)

Vylepšení: Útok:

Stáje:	šermířský výcvik 2 (+1) z600, j12000
Stáje:	šermířský výcvik 3 (+1) z1300, j32000
Stáje:	šermířský výcvik 4 (+1) z2200, j62000
Stáje:	šermířský výcvik 5 (+1) z3150, j61000
Stáje:	šermířský výcvik 6 (+1) z4100, j57055
Stáje:	šermířský výcvik 7 (+8) z8020, j49050
Kovárna:	nové typy mečů, šavlí a pík (+5)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+3) z350, j1760, e1000
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+4) z750, j3000, e2000
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+5) z300, j7600, e3030
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+1) z6200, j8700, e100
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+1) z2350, j8700, e5000
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+7) z4444, j9700, e17060
Akademie:	výzkum nových typů oceli pro kyrysy (+2)
Kovárna:	kování nových kyrysů (+2)

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------



Vítězové

Tyto jízdní oddíly byly tvořeny ruskou feudální šlechtou – bojary. Rytíři nosili brnění (kabáty pobité železnými pláty nebo kroužkovou zbroj) a vyzbrojeni byli šavlemi, kopími, halapartnami nebo palcáty a pistolemi. Jejich charakteristickým znakem byly velmi dobré bojové dovednosti a vysoká morálka. Protože však již tradičně jádrem ruské armády byla těžká pěchota, těžká jízda již nebyla tak početná. Co se týče taktiky a dovedností, dala by se ruská těžká jízda přirovnat k polské. Vítězové byli velmi dobří v ovládnání chladných zbraní, ovládali i jezdecké umění.

Vítaz (Rusko)

Vítaz je jednotka těžké jízdy ozbrojená palcátem. Na ochranu před kulkami a střepinami nosí brnění. Tato jednotka je schopna dobře manévrovat a má vysoké parametry jak pro útok, tak i pro obranu. Jej vytvoření trvá dlouhou dobu, je však levná.

Jednotku můžete vytvořit ve stájích.



Život:	380
Čas:	3000
Náklady:	130 jídlo, 35 železo
Útok:	11 (meč)
Obrana:	1 (píka), 2 (meč), 5 (šípý), 9 (výstřel), 3 (dělová koule), 255 (kartáč)

STRÁŽNÍ JEZDCI

Saská jízda se skládala z Garde du Corps, strážních jezdců, jízdních mušketýrů a regimentu karabiníků. Garde du Corps – regiment těžké jízdy – se skládal z velícího štábu a šesti kohort (každou kohortu tvořily dvě kompanie). První kompanii vždy tvořilo 73 vojáků a druhou 71. Kohortu strážních jezdců tvořilo 142 jezdců v čele s kapitánem. Jízdní mušketýři měli ve svých jednotkách 164 vojáků. Regimenty karabiníků měly stejnou strukturu jako Garde du Corps. Všichni byli vyzbrojeni širokými meči, párem pistolí, trombonem (krátká jezdecká střelná zbraň na sekané olovo) a jako brnění používali kyrys. Karabiníci místo trombonu používali karabinu – puška s drážkovanou hlavní.

Strážní jezdec (Sasko)



Život:	380
Čas:	1500
Náklady:	150 jídlo, 10 železo, 5 zlato
Útok:	16 (meč)
Obrana:	1 (píka), 5 (meč), 4 (šípy), 5 (výstřel), 7 (dělová koule), 30 (kartáč)



STŘELECKÉ JÍZDNÍ JEDNOTKY

TATAŘI

Osmanská říše zabírala obrovské území, které bylo osídleno různými národy, které také tvořily podstatnou část turecké armády. Tito vojáci nebyli jednotní a ani disciplinovaní. Vyzbrojeni byli různými, hlavně zastaralými zbraněmi. Sultáni také najímali kočovné kmeny žijící na Krymu (jižní Ukrajina). Tataři, stejně jako ostatní podobné jednotky, neměli žádnou jednotnou uniformu a většinou nosili tradiční kroje. Útočili na koních a byli vyzbrojeni luky, šavlemi, kopími, tesáky a občas i mušketami a pistolemi. Brnění nosili buď kožené, nebo také drátěné košile. Jejich taktika útoku spočívala v útoku v rozptýlené formaci. Tataři byli početnější než pravidelná jízda, se kterou se však nemohli srovnávat, co se týče bojových dovedností. Se svými luky, které byly účinné na krátkou vzdálenost, byli schopni vystřelit 10 až 12 šípů za minutu a tím způsobit nepříteli obrovské škody.

Tatar (Turecko)

Tatar je jízdní jednotka vyzbrojená lukem. Má určitý dostřel, ale nemůže zasáhnout příliš blízký cíl. Tataři mohou také střílet zápalné šípy na budovy, opevnění a lodě. Tuto jednotku můžete vytvořit ve stájích.



Život:	300
Čas:	500
Náklady:	80 jídlo, 10 dřevo
Útok:	49 šípy, 140 zápalné šípy

Vylepšení: Rychlost vytváření:

Kovárna: kované koňské postroje (4)

DRAGOUNI

Jejich historie začala tak, že pěšáci začali používat koně. Jednotky byly neustále zdokonalovány a největší pozornost se soustřeďovala především na jezdecké dovednosti. Výsledkem byly jednotky schopné bojovat jak pěšmo, tak i na koni. V boji muže proti muži se sice těžké jízdy nevyrovnaly, ale při dostatečném výcviku byly schopné plnit stejné úkoly. Dragouni byli vyzbrojeni mušketami (později mušketami s bajonetem), šavlí nebo mečem a párem pistolí. Nenosili žádné brnění. Jejich výstroj byla téměř totožná s mušketýrskou. Rozdíl byl v tom, že dragouni nosili vysoké jezdecké boty. Při pěším útoku postupovali v trojstupech jako řadová pěchota, na koních pak útočili ve čtvercových formacích jako těžká jízda. Tak jak se jízda postupně vyvíjela, bylo využít dragounů stále řidší, stejně jako pěchoty.

Dragoun 17. století (Rak., Angl., Fr., Hol., Piem., Port., Pol., Prus., Rus., Špaň., Švéd., Ben.)

Dragoun 17. století je jezdec vyzbrojený mušketou. Má určitý dostřel, ale nemůže zasáhnout příliš blízký cíl. Nemůže také bojovat muž proti muži. Dragouni v 17. století měli daleký dostřel, účinnost střelby však byla nízká. Jejich vytvoření trvá dlouhou dobu.

Jednotku můžete vytvořit ve stájích.



Život:	300
Čas:	3500
Náklady:	150 jídlo, 10 železo, 25 zlato
Výstřely:	11

Vylepšení: Útok:

Stáje:	cvičné střelby 2 (+2) g150, f500
Stáje:	cvičné střelby 3 (+2) g200, f700
Stáje:	cvičné střelby 4 (+3) g340, f900
Stáje:	cvičné střelby 5 (+1) g600, f1000
Stáje:	cvičné střelby 6 (+1) g800, f2000
Stáje:	cvičné střelby 7 (+3) g950, f1000
Akademie:	vylepšení palných zbraní: drážkovaná hlaveň (+10 %)
Akademie:	výzkum zrnitého střelného prachu (+15 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění síry (+20 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění ledku (+30 %)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+1) z150, j900
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+3) z1350, j6600
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+3) z2250, j5000
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+1) z1000, j3000
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+1) z4350, j1000
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+6) z8001, j6001

Kadence střelby:

Akademie:	vynález kolečkového zámku (+35 %)
Akademie:	vynález papírové patrony a železného nabíjáku (+35 %)

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------

Dragoun 18. století (Rak., Angl., Fr., Hol., Piem., Port., Pol., Prus., Rus., Špan., Švéd., Ben.)

Dragoun 18. století je jezdec vyzbrojený mušketou. Má určitý dostřel, ale nemůže zasáhnout příliš blízký cíl. Nemůže také bojovat muž proti muži. Dragouni v 18. století měli daleký dostřel, účinnost střelby však byla nízká. Jejich vytvoření trvá dlouhou dobu.

Jednotku můžete vytvořit ve stájích.



Život:	320
Čas:	3500
Náklady:	70 jídlo, 15 železo, 45 zlato
Výstřely:	18

Vylepšení: Útok:

Stáje:	cvičné střelby 2 (+4) z200, j1000
Stáje:	cvičné střelby 3 (+4) z250, j10200
Stáje:	cvičné střelby 4 (+4) z200, j15200
Stáje:	cvičné střelby 5 (+5) z280, j19850
Stáje:	cvičné střelby 6 (+5) z1180, j32000
Stáje:	cvičné střelby 7 (+7) z980, j32000
Akademie:	vylepšení palných zbraní: drážkovaná hlaveň (+10 %)
Akademie:	výzkum zrnitého střelného prachu (+15 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění síry (+20 %)
Akademie:	výzkum nových metod čištění ledu (+30 %)

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+1) z999, j250
Stáje:	jezdecká cvičení 3 (+2) z1250, j1360
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+3) z3150, j17600
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+5) z9350, j15600
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+1) z7350, j19600
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+1) z10350, j25760

Kadence střelby:

Akademie:	vynález kolečkového zámku (+35 %)
Akademie:	vynález papírové patrony a železného nabíjáku (+35 %)

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (+300 %)
----------	---------------------------------

Dragoun, 18. století (žoldák)



Život:	100
Čas:	50
Náklady:	100 zlato
Udržovací náklady:	6
Výstřely:	19

Francouzský dragoun, 18. století (Francie)



Život:	120
Čas:	1800
Náklady:	150 jídlo, 45 železo, 45 zlato
Výstřely:	7

KRÁLOVSTÍ MUŠKETÝŘI

Zvláštní elitní jednotky byly vytvořeny na osobní ochranu francouzského krále. Jedna z těchto jednotek se skládala ze dvou kohort královských mušketýrů. Ti byli tvořeni pouze šlechtici, profesionálními vojáky, kteří byli pro tuto službu cvičeni již od dětství. Tito mušketýři byli vynikajícími šermíři, střelci a také jezdci. Jejich výzbroj a taktika byla téměř stejná jako dragounská, ale královští mušketýři měli lepší výbavu – drahé muškety s kolečkovým zámkem a ty nejlepší možné kyrysy. Jejich výzbroj také tvořil pár pistolí a kord. Život těchto jednotek je velmi detailně popsán v Dumasových románech.

Královský mušketýr (Francie)

Královský mušketýr je elitní jízdní jednotka, která může zasáhnout cíl do určité vzdálenosti. Nemůže bojovat muž proti muži. Královští mušketýři mají velmi vysoké útočné parametry, ale jejich vytvoření trvá dlouhou dobu.

Jednotku můžete vytvořit ve stájích.



Život:	320
Čas:	7000
Náklady:	200 jídlo, 15 železo, 45 zlato
Výstřely:	100

Vylepšení:

Obrana:

Stáje:	jezdecká cvičení 2 (+1) z1350, j2000
Stáje:	jezdecká cvičení drill 3 (+1) z2100, j1500
Stáje:	jezdecká cvičení 4 (+1) z3300, j5000
Stáje:	jezdecká cvičení 5 (+1) z4400, j10500
Stáje:	jezdecká cvičení 6 (+1) z5500, j12600
Stáje:	jezdecká cvičení 7 (+9) z6000, j40000

Rychlost vytváření:

Kovárna:	kované koňské postroje (d4)
----------	-----------------------------



DĚLOSTŘELECTVO

DĚLA

Zavedení dělostřelectva bylo revolucí jak při budování opevnění, tak pro vojenskou vědu jako celek. Děla se nabíjela buď dělovými koulemi pro střelbu na dlouhé vzdálenosti až do 1500 metrů, nebo kartáči na střelbu na kratší vzdálenost okolo 150 až 500 metrů. Námořnictvo též používalo zápalné dělostřelecké koule nebo dvě koule, popř. jejich půlky, spojené řetězem, aby tak účinněji poškodilo nepřátelské ráhnoví.

Velká důležitost byla vždy věnována terénu, kde bylo dělostřelectvo umístěno. Pokud se bojovalo v bahnitém nebo bažinatém terénu, tak dělo nebylo schopno zákluзу. Tím se zkrátil dostřel a ztráty nepřítelů byly nižší. Nejoblíbenějším místem pro dělostřelectvo byly kopce, odkud byl dostřel podstatně lepší.

Děla byla smrtelná dalekonosná zbraň, které se však daly málo využít na krátkou vzdálenost nebo při boji muže proti muži. Děla se přepravovala pomocí koní na zvláštních vozech. Na těchto vozech se také přepravovala munice. Hlavní část munice se však přepravovala v muničních vozech. Frekvence střelby děla byla asi tak jeden výstřel ze dvě minuty. Dělostřelci neměli žádné zvláštní uniformy a víceméně ani nebyli považováni za vojáky, ale spíše za řemeslníky. Ačkoli jakmile byla zavedena pravidelná armáda, tak i oni obdrželi své standardní uniformy, které se podobaly mušketýrským z 18. století.

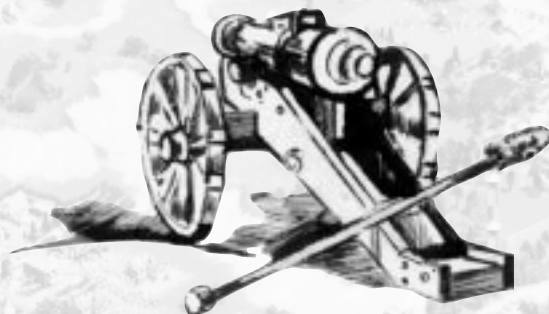
Dělo

Dělo je mocná střelecká jednotka. Je účinná proti nepřátelským stavbám, opevněním a lodím. Děla mohou na dlouhé a střední vzdálenosti střílet dělové koule, na krátkou vzdálenost proti jízdě nebo pěchotě mohou používat kartáče. Na údržbu děla budete potřebovat zlato. Pokud vám dojde zlato, tak vaše dělo přestane střílet. Nechráněné dělo může být zajato nepřítelem. Při střelbě potřebuje dělo dostatečnou zásobu uhlí a železa.

Dělo můžete postavit v dělostřeleckém skladu.



Život:	5000
Čas:	8000
Náklady:	200 dřevo, 150 kámen, 100 železo, 225 uhlí, 250 zlato
Udržovací náklady:	125
Výstřely:	49 (dělová koule)
Obrana:	90



Vylepšení: Rychlost vytváření:

Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 2 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 3 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 4 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 5 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 6 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 7 (50 %)

Náklady:

Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 2 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 3 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 4 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 5 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 6 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 7 (7 %)

Přesnost střelby:

Akademie:	vývoj nového zaměřovacího zařízení (+ 35 %)
Akademie:	rozvoj matematiky (+ 35 %)

Dostřel:

Akademie:	výzkum vylepšených přísad do střelného prachu (+ 5 %)
Akademie:	vývoj nových typů hlavních: unicorn, carronade (+ 10 %)

Odolnost:

Akademie:	vývoj odolnějších dělových lafet: systém Gribovalle (150 %)
-----------	---

HOUFNICE

Výhodou houfnic oproti dělům byla nižší hmotnost větších kalibrů. Dostřel houfnic je kratší než dostřel děla, ale dráha letu granátu je vyšší, stejně jako jeho hmotnost. Díky tomu byly houfnice schopny ostřelovat i nepřítele skrytého za překážkami nebo terénními nerovnostmi. V minulosti byla přesnost zásahu z houfnice mnohem nižší než z děla, ale možnost střelby výbušných granátů a jejich velký kalibr tento nedostatek zcela vyrovnaly. Houfnice převládaly hlavně v 18. století, kdy také v bitvách hrály často hlavní roli.

Houfnice 11

Houfnice je obléhací zbraň s možností hloubkové střelby. Houfnice je účinná proti opevnění a velkým pěchotním seskupením. Tato jednotka má malou účinnost střelby a také její střelba je velmi nepřesná. Na údržbu houfnice budete potřebovat zlato. Pokud vám dojde zlato, vaše houfnice přestane střílet. Nechráněná houfnice může být zajata nepřítelem. Při střelbě potřebuje houfnice dostatečnou zásobu uhlí a železa.

Tuto jednotku můžete postavit v dělostřeleckém skladu.



Život:	150
Čas:	9370
Náklady:	180 železo, 300 uhlí, 205 zlato
Udržovací náklady:	12
Výstřely:	70 (granáty)

Vylepšení: Rychlost vytváření:

Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 2 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 3 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 4 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 5 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 6 (50 %)
Sklad dělostřelectva:	vývoj nových metod výroby kovů 7 (50 %)

Náklady:

Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 2 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 3 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 4 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 5 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 6 (7 %)
Sklad dělostřelectva:	mechanizace sléváren 7 (7 %)

Přesnost střelby:

Akademie:	vývoj nového zaměřovacího zařízení (+35 %)
Akademie:	rozvoj matematiky (+35 %)

Dostřel:

Akademie:	výzkum vylepšených přísad do střelného prachu (+5 %)
Akademie:	vývoj nových typů hlavních: unicorn, carronade (+10 %)

Odolnost:

Akademie:	vývoj odolnějších dělových lafet: systém Gribovalle (150 %)
-----------	---

HMOŽDÍŘE

Hmoždíře byly děla s krátkou hlavní schopné hloubkové střelby, které byly využívány především při obléhání. Hmoždíře byly nabíjeny hlavně granáty nebo zápalnými střelami a sloužily hlavně k bombardování nepřátel ukrytých ve zvláštních zákopech. Před výstřelem byl granát zapálen, takže explodoval v okamžiku, kdy dosáhl cíle. Dostřel hmoždíře byl v průměru mezi 1800 a 2500 metry. Trvalo mezi 5 a 7 minutami hmoždíř nabít a zamířit. Přesnost střelby nebyla moc dobrá, ale oproti tomu způsobené škody byly obrovské. Kromě toho hmoždíř svou hloubkovou střelbou umožňoval zasahovat cíle skryté za zdmi nebo jinými překážkami.

Hmoždíř

Hmoždíř je dělostřelecká jednotka s dlouhým dostřelem. Může střílet hloubkově na dlouhé vzdálenosti. Hmoždíře jsou účinné proti věžím a budovám. Proti pěchotě nebo jízdě však nemají ten správný účinek. Tato jednotka má velkou účinnost své střelby a také vysokou přesnost. Na údržbu hmoždíře budete potřebovat zlato. Pokud vám dojde zlato, váš hmoždíř přestane střílet. Nechráněný hmoždíř může být zajat nepřítelem. Při střelbě potřebuje hmoždíř dostatečnou zásobu uhlí a železa.

Tuto jednotku můžete vytvořit v dělostřeleckém skladu.



Život:	100
Čas:	800
Náklady:	200 dřev, 250 železo, 25 zlato
Udržovací náklady:	12
Výstřely:	700 (granáty)
Obrana:	250

VÍCEHLAVŇOVÁ DĚLA

Aby zvýšili účinnost dělostřelecké palby, pokoušeli se vynálezci zvýšit počet hlavní u jednotlivých dělostřeleckých zbraní. Přirozeně toto nešlo použít u děl s velkým kalibrem, a to kvůli jejich vysoké celkové hmotnosti, ale malorážní děla z tohoto vylepšení velmi těžila. Tímto způsobem také vznikl předchůdce moderního kulometu. Tato nová zbraň však měla pouze omezené využití. Dala se velmi účinně využít proti těsným pěchotním nebo jezdeckým formacím. Protože však tyto zbraně měly pouze krátký dostřel, navíc byly velmi těžké a jejich výroba byla extrémně náročná, tak se brzy upustilo od jejich využívání.

Vícehlavňové dělo

Vícehlavňové dělo je dělostřelecká jednotka, která střílí plášťové střely na krátkou vzdálenost. Tato děla jsou účinná proti pěchotě. Na údržbu vícehlavňového děla budete potřebovat zlato. Pokud vám dojde zlato, vaše vícehlavňové dělo přestane střílet. Nechráněné vícehlavňové dělo může být zajato nepřítelem. Při střelbě potřebuje vícehlavňové dělo dostatečnou zásobu uhlí a železa.

Tuto jednotku můžete vytvořit v dělostřeleckém skladu.



Život:	2000
Čas:	1500
Náklady:	150 železo, 450 zlato
Údržovací náklady:	50
Výstřely:	500 (kartáč)

CIVILNÍ PLAVIDLA

ČLUNY

Čluny jsou ta nejmenší plavidla používaná jak pro rybářství, tak pro přepravu malých nákladů. Čluny mohou být také využívány při vojenských operacích nebo při přepadech nepřátelských plavidel. Čluny měly malý výtlač a stejně tak i jejich způsoblost k námořní dopravě byla nízká. K manévrování se používala buď vesla, nebo plachty.

Člun

Člun se může využívat pro rybářství, ale nemůže se zúčastňovat vojenských operací. Tuto jednotku můžete vytvořit v loděnici



Život:	300
Čas:	2500
Náklady:	600 dřevo

Vylepšení: Účinnost:

Akademie:	vývoj nových lan a rybářských sítí (+ 100 %)
-----------	--

Náklady:

Akademie:	výstavba nové loděnice (85 %)
-----------	-------------------------------

Rychlost vytváření:

Akademie:	vyškolení tesařů (d10)
-----------	------------------------

PRAMICE

V neklidném období 17. a 18. století byli pány na mořích bukanýři a korzáři. Nekončící válečný stav a neustálá pirátská hrozba vedla k tomu, že i obchodní lodě se začaly vyzbrojovat. Na druhou stranu každý obchodník se mohl stát pašerákem nebo si mohl pořídit korzářské oprávnění a podnikat nájezdy na účastníky námořní dopravy. Každopádně výzbroj obchodních lodí se nemohla vyrovnat těm válečným a i jejich rychlost byla nižší, a to proto, že počet členů jejich posádek byl vysoký. Ovšem v některých případech i obchodní loď dokázala klást vážný odpor. Obchodní lodě také převážely vojáky, zásoby a munici a během koloniálních válek měly mimořádný význam.

Pramice

Pramice slouží k přepravě pozemních jednotek přes vodní překážky. Na pramici se může najednou nalodit až 80 jednotek.

Tuto jednotku můžete vytvořit v loděnici.



Život:	62 000
Čas:	2000
Náklady:	300 dřevo, 100 železo, 50 zlato

Vylepšení: Rychlost vytváření:

Akademie:	vyškolení tesařů (d10)
-----------	------------------------

VÁLEČNÉ LODĚ

PLACHETNICE

Většinou to byly jednostěžňová plavidla bez hlavního stěžně. Byly to vylepšené verze malých obchodních plavidel s malým ponorem. Během války mezi Holandskem a Španělskem byly tyto lodě vyzbrojeny dělem a mnohokrát potvrdily svůj nezanedbatelný význam. Jednou z prvních plachetnic byl „Neptun“, který byl postaven pro prince Morise koncem 16. století. Její vzhled pak ovlivnil i další konstruktéry plachetnic.

Plachetnice

Plachetnice je nejmenší válečnou lodí, která má vysokou schopnost manévru a je také velmi rychlá, ale na úkor palebné síly. Plachetnice vyžadují určité množství uhlí a železa.

Tuto jednotku můžete postavit v loděnici.



Život:	31 000
Čas:	3000
Náklady:	900 dřevo, 150 železo, 200 uhlí, 450 zlato
Udržovací náklady:	12
Výstřely:	30 (dělo)

Vylepšení: Rychlost vytváření:

Akademie:	výškolení tesařů (d10)
-----------	------------------------

Rychlost:

Akademie:	vývoj nových typů lan a plachet
-----------	---------------------------------

Přesnost střelby:

Akademie:	vývoj nového zaměřovacího zařízení (+35 %)
-----------	--

Akademie:	rozvoj matematiky (+35 %)
-----------	---------------------------

Dostřel:

Akademie:	výzkum vylepšených přísad do střelného prachu (+5 %)
-----------	--

Akademie:	vývoj nových typů hlavních: unicorn, carronade (+10 %)
-----------	--



GALÉRY

Galéry byly veslice s pomocnými plachtami na přídi a na zádi, které jim umožňovaly plout i pod velkým úhlem (až 30 stupňů) proti větru. Galéry byly obvyklé jak ve Středozemním nebo Černém moři, tak na řekách. Galéry nebyly až tolik přizpůsobené plavbě na moři a i jejich rychlost byla velmi nízká (okolo 7 uzlů). Byly ale schopné dobře manévrovat a nebyly závislé na větru. Galéry byly vyzbrojeny několika silnými děly na přídi a také malorážními děly. Galéry měly různé rozměry. Nejobvyklejší byly tyto: délka 41,7–43 m, šířka 5,5–7,3 m, ponor 1,8–2,7 m a 20–24 laviček pro veslaře. Jejich výzbroj tvořilo 3 až 6 dvanáctiliberních a 18 až 21 malorážních děl. Jako veslaři sloužili buď námezdníci, trestanci a někdy i samotní vojáci. Kromě veslařů bylo na galéře ještě 24 až 40 námořníků, 9 až 14 důstojníků a okolo 150 vojáků.

Galéra

Galéra je válečná loď střední velikosti. Tato loď má ve výzbroji děla a hmoždíře. Děla jsou účinná na krátkou vzdálenost a hmoždíře hlavně na delší ostřelování. Hmoždíře jsou také účinné proti nepřátelským pobřežním budovám a opevněním. Pro údržbu galéry budete potřebovat zlato. Bez zlata přestane galéra střílet. Pro střelbu je také potřeba velké množství uhlí a železa.

Tuto jednotku můžete vytvořit v loděnici.



Život:	50 000
Čas:	3000
Náklady:	9500 dřevo, 1000 železo, 1100 zlato
Udržovací náklady:	187
Výstřely:	790 granáty, 30 dělo
Obrana:	100

Vylepšení: Rychlost vytváření:

Akademie:	vyškolení tesařů (d 10)
-----------	-------------------------

Rychlost:

Akademie:	vývoj nových typů lan a plachet
-----------	---------------------------------

Přesnost střelby:

Akademie:	vývoj nového zaměřovacího zařízení (+35 %)
-----------	--

Akademie:	rozvoj matematiky (+35 %)
-----------	---------------------------

Dostřel:

Akademie:	výzkum vylepšených přísad do střelného prachu (+5 %)
-----------	--

Akademie:	vývoj nových typů hlavních: unicorn, carronade (+10 %)
-----------	--

TROJSTĚŽNÍKY

Trojstěžníky jsou nejznámějšími typy středomořských lodí. Byla to 25 až 35 m dlouhá plavidla se zesílenou přídělí a palubou přesahující záď lodi. Kýl lodí byl výrazně zúžen do špičky, a proto středomořští piráti považovali trojstěžníky za nejrychlejší plavidla.

Trojstěžníky byly vyzbrojeny 16 až 24 děly a na palubě mohlo být 300 až 450 členů posádky. Měly tři stěžně a plachty pro různé druhy povětrnostních podmínek. Například při příznivém, ale slabém větru byly na přední a hlavní stěžni vytaženy velké obdélníkové plachty. Při protivětru, kdy by tyto plachty byly neúčinné, se vyťahovaly velké kosatky a plachty na přídi a na zádi. Při víchřicích se velké kosatky nahrazovaly krátkými kosatkami na všech stěžních.

Trojstěžník

Trojstěžník je válečná loď střední velikosti. Pro střelbu nepotřebuje zlato, ale velké množství uhlí a železa.

Tuto jednotku můžete vytvořit v loděnici.



Život:	65 000
---------------	--------

Čas:	15 000
-------------	--------

Náklady:	7000 dřeva, 400 železo, 1200 uhlí, 2200 zlato
-----------------	--

Výstřely:	35 (dělo)
------------------	-----------

Vylepšení: Rychlost vytváření:

Minaret:	vyškolení tesařů (d 10)
----------	-------------------------

Rychlost:

Minaret:	vývoj nových typů lan a plachet
----------	---------------------------------

Přesnost střelby:

Minaret:	vývoj nového zaměřovacího zařízení (+35 %)
----------	--

Minaret:	rozvoj matematiky (+35 %)
----------	---------------------------

Dostřel:

Minaret:	výzkum vylepšených přísad do střelného prachu (+5 %)
----------	--

Minaret:	vývoj nových typů hlavních: unicorn, carronade (+10 %)
----------	--

FREGATY

Fregaty byly lodě, které byly průměrně rychlé. Jejich výzbroj byla slabší než výzbroj bitevních lodí, ale dostatečně silná na to, aby samy mohly řídit bitvu. Z toho důvodu také nejčastěji sloužily jako křižníky. První anglická fregata byla postavena Robertem Deadlym na konci 16. století. Na počátku 18. století byly fregaty vyzbrojeny čtyřiceti až 120ti dělami a několika 18ti liberními. Jejich výtlak byl okolo 710 tun. Později se jejich výzbroj i výtlak zvýšily. Od roku 1780 byly stavěny fregaty s výtlakem 946 tun a s osmatřiceti 18ti liberními děly.

Fregata

Fregata je loď střední velikosti. Nepotřebuje žádné peníze na údržbu. Pouze při střelbě je potřeba velké množství uhlí a železa.

Tuto jednotku můžete vytvořit v loděnici.



Život:	50 000
Čas:	15 000
Náklady:	5000 dřeva, 800 železa, 1000 uhlí, 1500 zlata
Výstřely:	30 (dělo)
Udržovací náklady:	37

Vylepšení:

Rychlost vytváření:

Akademie:	výchova tesařů (d10)
-----------	----------------------

Rychlost:

Akademie:	vývoj nových typů lan a plachet
-----------	---------------------------------

Přesnost střelby:

Akademie:	vývoj nového zaměřovacího zařízení (+35 %)
-----------	--

Akademie:	rozvoj matematiky (+35 %)
-----------	---------------------------

Dostřel:

Akademie:	výzkum vylepšených přísad do střelného prachu (+5 %)
-----------	--

Akademie:	vývoj nových typů hlavních: unicorn, carronade (+10 %)
-----------	--

BITEVNÍ LODĚ

Od poloviny 17. století se bitevní lodě postupně stávaly dominantními válečnými loděmi a tvořily jádro všech námořních sil. Představovaly ty nejmocnější námořní zbraně a také jejich schopnost manévrovat byla na nejvyšším stupni.

Evropské lodě s obdélníkovým ráhnovím byly neobvykle rychlé lodě. Díky svým zvednutým bokům byly schopny odolat i velmi špatnému počasí. Postupem času se také zvyšoval jejich výtlak i plachtové vybavení. Vylepšená plavidla byla vyzbrojena děly na bocích. Před bitvou tyto lodě vytvářely řady, které se pak rozpadaly až během bitvy, a tím se většinou bitva stala chaotickou bitevní vřavou. Dělostřelectvo však bylo často využíváno neefektivně, protože plavidla si často bránila

ve střelbě. Nemohla se také bránit malým lodkám plně naloženým výbušninami a zápalnými látkami, které ke svým cílům připlouvaly za pomoci větru. Velmi často byly bitvy rozhodnuty právě díky nim.

Od poloviny 17. století byly bitevní lodě formovány podle přísných rozkazů do určitých formací, díky nimž se stávaly více účinné. Každopádně však, aby flotila byla dostatečně silná, muselo v ní být velké množství stejných lodí. Jinak nepřítel brzy odhalil slabé místo ve formaci a díky tomu se mu podařilo formaci rozbit. Toto byla tedy taktika bitevních lodí. Zbrojíři také zavedli standardní ráže děl vhodné pro daná pravidla. Díky jejich počtu na palubě se také lodě začaly dělit do určitých kategorií. Admiralita dělila lodě do šesti skupin: 1. více než 90 děl, 2. více než 80 děl, 3. více než 50 děl, 4. více než 38 děl, 5. více než 18 děl, 6. více než 6 děl. Tato klasifikace určovala počet palub a velikost lodě. První tři kategorie tvořily bitevní lodě. Dobrým příkladem této klasifikace je popis anglické bitevní lodě „Royal Sovereign“, postavené v roce 1637 Finnease Pettem:

Dělostřelecká paluba měla délku 53 metrů, délka kýlu byla 47,2 metru, výtlak 2000 tun, šířka 15,3 metru, ponor 6,1 metru, 30 děl v podpalubí a na střední palubě, 26 děl na horní palubě, 14 děl pod příďovou nástavbou a 12 děl na zádi, to dohromady činilo 82 děl.

Tato loď byla také velmi vyzdobena. Její sochy byly reprodukcemi děl slavného malíře Van Dycka. Socha na přídi představovala krále Edwarda jak zašlapává 7 lordů – nepřátel Albionu. Tato loď byla vlajkovou lodí britské flotily a zúčastnila se mnoha námořních bitev. Až nečekaně absurdní nehoda zapříčinila její zkázu v roce 1696, kdy lehla popelem díky shozené svíčce. Angličané si zvykli tvrdit, že „Royal Sovereign“ stál krále Karla hlavu. Aby si totiž splnil svůj sen a tuto loď postavil, dal zvýšit daně takovým způsobem, až to bylo pro lid neúnosné a jeho vláda byla svržena a on sám stát..

Byl to kardinál Richelieu – velký politik a vojenský stratég, kdo položil základ francouzské flotily. V roce 1626 tak byla postavena bitevní loď „Saint Louis“.

Bitevní loď

Bitevní loď je válečné plavidlo první třídy. Má velmi vysokou frekvenci a účinnost střelby. K udržení takové jednotky potřebujete poměrně velké množství zlata. Loď spotřebuje jen malé množství paliva a železa. Rychlost této jednotky je nízká.

Tuto jednotku můžete vybudovat v loďnici.



Život:	65 5000
Čas:	25 000
Náklady:	9000 dřeva, 900 železo, 9000 uhlí, 4500 zlato
Udržovací náklady:	37,5
Výstřely:	30 (dělo)
Obrana:	100

Vylepšení: Rychlost vytváření:

Akademie: výškolení tesařů (d10)

Rychlost:

Akademie: vývoj nových typů lan a plachet

Přesnost střelby:

Akademie: vývoj nového zaměřovacího zařízení (+35 %)

Akademie: rozvoj matematiky (+35 %)

Dostřel:

Akademie: výzkum vylepšených přísad do střelného prachu (+5 %)

Akademie: vývoj nových typů hlavních: unicorn, carronade (+10 %)



Licence contract

With the use/installation of the CD *Cossacks – European Wars*, you agree to the following license agreement:

IMPORTANT: PLEASE READ THROUGH THIS CAREFULLY! This end-user-license ("EULA") is a legal binding contract between you and CDV Software Entertainment AG for the above mentioned software product, consisting of the computer software and possible relevant media, printing material and electronic operating instructions (the "software product"). By installing the software product, copying it or using it in any other way, you admit to the conditions of this EULA unlimited. Should you not agree to the conditions of this EULA, do not install this software product, but hand it back to the person you received it from, in return for refund of the licence fee within 30 days.

Product Name: *Cossacks - European Wars*

Software product licence

This software product is copyrighted (by national law and international contracts). This software product has not been sold to you, but is only licensed to you.

1) LICENCE WARRANTY:

This EULA warrants you a licence with the following rights: Use of the delivered software. This software product must only be used by you. You are allowed to install this software product and use it on one computer only.

2) DESCRIPTION OF FURTHER RIGHTS AND RESTRICTIONS:

Restrictions concerning Reverse Engineering, Decompilation and Disassembling. You are not allowed to change the software product, subject it to a Reverse Engineering, decompile, or disassemble it. The software product is licensed in a whole. Its parts must not be separated, to use them on more than one computer.

Hiring out: You must never lease, rent or lend the software product to anybody.

Software negotiation. You are allowed to negotiate all rights you are

entitled to under this EULA completely and durable, as far as you (a) do not retain any copies (of the whole software product or single parts of it), (b) negotiate the whole software product (including all covering material (in media- or form), upgrades, and the EULA durable and completely to the consignee.

3) COPYRIGHT AND TRADE-MARK RIGHTS:

The software product (inclusive all illustrations, photos, animation sequences, video-, audio-, music- and text parts, which were embeded in the software product), as well as all the connected trade-mark and rights of usufruct, the covering, printed materials and all copies of the software products are property of CDV Software Entertainment AG or a connected enterprise. The software product is protected copyright and trade-mark-legal by national law , international law and international contract stipulations. With regards to archives purposes, you must handle the software product like any other by copyright protected work, and you must not make copies of the printed materials which are covering the software product.

You must not remove, modify or change the hints about copyrights and trade-marks from the software product. This particularly regards to hints on the packing and the data media, in hints which are published on the web site or which are accessible by internet, or others which are included in the software product or are created from this.

4) LIMITED WARRANTY:

Limited warranty. CDV Software Entertainment AG warrants, that (a) the software product essentially works in agreement with the written records being supplied with the software product from CDV Software Entertainment AG. This warranty covers 90 days, beginning with the date stated on the receipt.

Legal remedy of the customers. The responsibility of CDV Software Entertainment AG and their suppliers as well as their excluding guarantee claims limit to - by choice of CDV Software Entertainment AG - (a) the payback of the licence fee you payed, as far as those was payed and do not overstep the recommended retail price, or (b) repair or replacement of the part, or the parts of the software product, which efficiency CDV Software Entertainment AG must guarantee for, as far as the software product is given back to CDV Software Entertainment AG , including a copy of your receipt. This limited warranty is not valid, if the defect is

based on an accident or misused or faulty handling. For each replaced software product, the guarantee for a period of 30 days, or, as far as it causes a longer period of warranty, is taken over from the first guarantee period CDV Software Entertainment AG yields this guarantee steps and product services only, when it is proved, that the software product was obtained legally.

No further warranties. CDV Software Entertainment AG and their suppliers exclude, as far as this is permitted by practicable law, any further warranty, as well as the liability for occurring or failure of an explicit or tacitly agreed condition. This includes especially the concludant legal warranty for marketable quality, for the suitability for a special aim, for property, for the non-violation, concerning the software product and the stipulation, which assigns service activities, respective for shortcomings in the field of service activities.

5) LIMITED LIABILITY:

As far as this is permitted by practicable law, CDV Software Entertainment AG and their suppliers are not liable for special damages being based on accident, or mediate damages, just as little as for any following damages, especially for compensation for the loss of business takings, for the interruption of business operation, for the loss of business information or any other financial damages, arising from the use or an impossibility of the use of the software product, or from the guarantee or obtained guarantee of service activities. This even applies, if CDV Software Entertainment AG was drawn to the possibility of such damages. In any case, CDV Software Entertainment AG's entire liability will be, by instruction of this EULA, limited to the amount you actually paid for the software product. All this restrictions are not valid, if CDV Software Entertainment AG caused the damage wilfully.

6) FINAL RESTRICTIONS

Should restrictions of this contract be not legally binding in whole or in part, and/or not practicable, and/or loose their legal force later, the validity of the remaining restrictions of the contracts shall not be touched. This also applies, if it should be proved, that the contract includes a settlement gap.

Instead of the ineffective and/or impracticable restriction or for filling the gap, an adequate settlement shall be valid, which, as far as legally possible, approaches best to the intended settlement..

Pokud při práci s naším produktem narazíte na technické problémy, kontaktujte prosím naše oddělení technické podpory. Podívejte se také na internetovou stránku uvedenou níže:

e-mail: support@cdv.de

Oficiální web: www.cossacks.com

Credits

Producer - Sergiy Grygorovych

Chief Programmer - Andrew Shpagin

Tools Programmer - Sergei Ivantsov

Chief Artist - Dmitry Zenin

Artist - Andrew Zenin

Artist - Roman Nesin

Historical Advisor/Artist - Andrew Zavolokin

Mission Design - Alex Dragon

Sound Engineer/Composer - Andrew Prishchenko

Sound Engineer - Ilya Ivashchenko

QA-Team

Leader QA-Team - Andrew Lutskevich

Tester - Eugene Volik

Tester - Alex Kovalenko

Tester - Sergei Belov

Project Manager - Anton Bolshakov

General Manager - Sergiy Grygorovych

