

Hearts of Iron IV

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Hearts of Iron IV

autor: Łukasz Wiśniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-400-1

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	5
Interfejs	5
Porady ogólne	20
Sterowanie	27
Ustawienia scenariusza	30
10 prostych kroków dla początkujących	32
Wymagania sprzętowe	50
Nacje	52
Ogólne informacje	52
Ciekawe nacje	57
Cele narodowe	66
Informacje ogólne	66
Ideologia	69
Przemysł	77
Armia	82
Lotnictwo	86
Marynarka	89
Rząd	92
Informacje ogólne	92
Prawa i rząd	94
Badania i produkcja	104
Personel wojskowy	109
Działania dyplomatyczne	113
Informacje ogólne o badaniach	122
Technologie	125
Doktryny	134
Lądowe	134
Morskie	137
Powietrzne	139
Gospodarka	141
Rozwój infrastruktury	141
Budynki	143
Handel	148
Surowce	150
Armia	154
Informacje ogólne	154
Siły zbrojne	156
Zbrojenia	164
Produkcja	164
Logistyka	167

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

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

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poniższy nieoficjalny poradnik do gry *Hearts of Iron IV* zawiera wszystkie niezbędne informacje pomocne w pierwszych godzinach gry oraz przydatne porady dotyczące wszystkich aspektów rozgrywki w perspektywie całej kampanii.

Osobne rozdziały zostały poświęcone **poszczególnym scenariuszom dostępnym w grze** ze wskazaniem na różnice w rozgrywce i odrębne porady pomocne w rozpoczęciu kampanii i odniesieniu sukcesu w globalnym konflikcie. W poradniku znajdziesz również opis najciekawszych nacji wybranych przez twórców i pomocne porady przy wyborze strony konfliktu.

Pozostałe rozdziały zostały poświęcone wszystkim podstawowym elementom rozgrywki. **Rozdziały poświęcone polityce i dyplomacji** będą koncentrować się wokół umacniania pozycji twojego państwa na arenie międzynarodowej. **Rozdziały dotyczące gospodarki** stanowią kompendium wiedzy dotyczące zapewnienia solidnych podstaw pod działania wojenne i ogólny dobrobyt obywateli. **W sekcjach poświęconych zagadnieniom militarnym** znajdziesz wszelkie typy jednostek dostępne w grze z obszernym komentarzem oraz porady dotyczące prowadzenia wojen. W poradniku znajdziesz również rozdział **"Porady ogólne"** stanowiący zbiór istotnych porad przydatnych niezależnie od wybranego scenariusza i nacji którą prowadzimy rozgrywkę.

Poradnik do *Hearts of Iron IV* zawiera:

1. Rozdział "porady ogólne" odnoszący się do każdego aspektu rozgrywki
2. Szczegółowe omówienie interfejsu gry
3. Obszerny komentarz dotyczący grywalnych nacji
4. Wyjaśnienie podstawowych mechanik zarządzania państwem
5. Przydatne porady związane z wyborem strategii państwowej
6. Szczegółowe informacje dotyczące rozwoju technologii w grze
7. Porady dotyczące handlu międzynarodowego i działań dyplomatycznych
8. Omówienie wszystkich aspektów dotyczących przemysłu i zarządzania produkcją
9. Porady i uwagi związane z prowadzeniem działań wojskowych, tworzenia i zaopatrywania armii
10. Rozdział "Dobry start" zawierający skondensowane porady dla początkujących graczy i uwagi związane z rozwojem w dłuższej perspektywie

Poradnik został przygotowany w oparciu o grę w wersji **1.0.0.19830. (a467)**

Łukasz Wiśniewski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Interfejs

Panele funkcyjne w grze są mocno rozbudowane i zawierają wiele przydatnych funkcji. Mimo tego twórcy mocno uprościli elementy interfejsu usuwając kosmetyczne elementy i oferując dodatkowe okna dla rozbudowanych parametrów.



W dalszej części poradnika znajdziesz wyjaśnienie wszystkich elementów interfejsu:

- 1. Polityka
- 2. Jedność narodowa
- 3. Siła polityczna
- 4. Zasoby ludzkie
- 5. Fabryki
- 6. Doświadczenie armii
- 7. Doświadczenie marynarki
- 8. Doświadczenie lotnictwa
- 9. Konwoje

- 10. Panel czasu
- 11. Menu gry
- 12. Panel badań
- 13. Panel dyplomacji
- 14. Panel handlu
- 15. Panel infrastruktury
- 16. Panel produkcji
- 17. Panel rekrutacji wojsk
- 18. Panel logistyki
- 19. Ikony powiadomień
- 20. Panele jednostek
- 21. Wskaźnik poziomu napięcia światowego
- 22. Panel tworzenia armii
- 23. Filtry mapy

1. Polityka



Za pośrednictwem tej zakładki mamy wpływ na to jak będzie kształtowała się polityka naszego państwa. Warto zwrócić uwagę, że zawsze na bieżąco mamy dostęp do informacji takich jak: poparcie dla partii politycznych, aktywne frakcje i obecny przywódca. **Z pomocą tego panelu możesz ustanowić dla swojego kraju cel narodowy[1]. Po spełnieniu określonych celów narodowych państwo uzyska dodatkowe trwale modyfikatory**, których ikony wyświetlane będą w tym polu [2] i na pewno ich nie przeoczysz. Za pośrednictwem dodatkowych wyznaczników polityki[3] dowiesz się o ograniczeniach nałożonych na politykę zagraniczną. W zależności od kraju mogą to być takie czynniki jak: brak możliwości wykonania przewrotu na terenie innego kraju, niemożność tworzenia frakcji przez naród i brak możliwości tworzenia państw marionetkowych.



Na powyższym obrazku możesz zauważyć dalszą część panelu odnoszącego się do decyzji politycznych. Każda z widocznych ikon z czasem będzie wykorzystana do zatrudniania polityków i wojskowych, którzy w zależności od wyboru zaoferują państwu dodatkowe modyfikatory uzależnione od dziedzin jakimi się zajmują. **Żeby dokonać zmiany w rządzie musisz dysponować odpowiednią ilością punktów siły politycznej**, co zostanie omówione w dalszych punktach tego rozdziału. Bardzo ważnym elementem tego panelu jest przycisk zaznaczony na powyższym obrazku. Obecnie jest on nieaktywny, ale w trakcie wojny daje ci możliwość zarządzania terytoriami, które znalazły się pod kontrolą twojej armii.

2. Jedność narodowa

Jedność narodowa to wskaźnik świadczący o poparciu narodu dla obecnie panującej ideologii. Każdy z krajów ma bazowy wskaźnik jedności narodowej ale może on ulegać zmianom w sytuacji kiedy ustrój państwa jest niestabilny. **W zależności od procentowej wielkości tego współczynnika naród będzie popierał prowadzenie wojny aż do końca nie dopuszczając myśli o kapitulacji** co jest bardzo dużym wsparciem w planowaniu zbrojnej ofensywy.

3. Siła polityczna

Bardzo ważny zasób dotyczący każdego aspektu twojego państwa. Dzięki niemu **będziesz w stanie zatrudnić dodatkowych polityków i dowódców, a przede wszystkim będziesz mógł decydować bezpośrednio o polityce kraju zmieniając takie elementy jak pobór do wojska czy nastawienie gospodarcze**. Każda decyzja polityczna kosztuje 150 punktów siły. W zależności od kraju modyfikator przyrostu siły politycznej może się różnić, ale w standardzie jest to od 1-2 punktów dziennie. Oznacza to, że poszczególne decyzje będziesz mógł zmieniać co około pół roku. Warto zaznaczyć, że siła polityczna ma też znaczenie w przypadku planowania wojny, bo jest ona głównym składnikiem jej kosztów.