

# ANNO 1701



Uživatelská příručka

**HYPERMAX**





## Upozornění pro majitele projekčních televizorů

Statické obrázky mohou trvale poškodit obrazovku nebo zanechat stopu na CRT. Vyhněte se opakovanému nebo dlouhodobému hraní video her na projekčních televizorech.

## Varování před epilepsií

*Tuto poznámku by si měli před hraním pečlivě přečíst rodiče a zejména děti.*

Někteří jedinci, pokud jsou dlouhodobě vystaveni blikajícímu světlu, mohou dostat epileptický záchvat nebo dokonce upadnout do bezvědomí. Tito lidé mohou být stejným záchvatem postiženi i při hraní video her. Týká se to i osob, u nichž se epilepsie dosud nevyskytla a nejsou pod lékařským dohledem. Jestli jste vy nebo někdo z vaší rodiny někdy na sobě zaznamenali příznaky epilepsie (záchvat nebo ztrátu vědomí) poté, co jste byli vystaveni blikajícímu světlu, poraďte se před hraním této hry s lékařem. Pokud počítačové nebo video hry hrají děti, velmi doporučujeme, aby se tak dělo pod dohledem rodičů. Pokud by se u vás nebo vašich dětí při hraní objevily závratě, zhoršení zraku, záškuby v oku nebo svalech, ztráta vědomí, ztráta orientace nebo jakékoli bezděčné pohyby či křeče, **IHNED HRU VYPNĚTE A PŘED DALŠÍM HRANÍM SE PORAĎTE S LÉKAŘEM.**

Doporučená opatření při hraní:

- Nesedte příliš blízko u obrazovky. Posadte se tak daleko, jak je jen možné, abyste se ještě cítili pohodlně.
- Používejte co možná nejmenší monitor.
- Nehrajte, když jste unavení nebo ospalí.
- Zajistěte v místnosti dostatek světla.
- Každou hodinu si dejte 10-15 minutovou přestávku.

### MINIMÁLNÍ SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

Přesvědčte se prosím, že váš počítač splňuje minimální systémové požadavky pro tuto hru. Ty jsou blíže popsány níže a rovněž na přebalu hry.

- Procesor: Pentium 4 2,2 GHz nebo ekvivalentní
- Grafická karta: Direct 3D kompatibilní s minimálně 64 MB video RAM a podporující nejméně shader 1.0
- RAM: 512 MB nebo více
- Operační systém: Windows 2000/XP/Vista
- Zvuková karta: kompatibilní s DirectX 9.0c
- DirectX 9.0c
- 4x DVD-ROM mechanika
- Místo na pevném disku: volných nejméně 3,5 GB
- Myš a klávesnice

### INSTALACE

1. Spusíte Windows.
2. Zavřete všechny programy a aplikace běžící na pozadí (včetně antivirů).
3. Pro instalaci ANNO 1701 na svůj počítač vložte DVD do DVD-ROM mechaniky a počkejte, až se objeví menu automatického spuštění.

Poznámka: Když se menu automatického spuštění neobjeví samo, klikněte na tlačítko START na panelu nástrojů a vyberte SPUSTIT. Napište „D:\anno1701.exe“ a klikněte na OK. Objeví se menu automatického spuštění. Jestli má vaše mechanika DVD-ROM přiděleno jiné písmeno než „D“, napište místo něj odpovídající písmeno.

4. Následně klikněte na INSTALOVAT a pak – až si přečtete obecné informace o instalaci – na DÁLE.
5. Zadejte sériové číslo, které najdete vlepené v krabíčce. Pak klikněte na DÁLE, čímž spustíte instalaci ANNO 1701.
6. Během instalace se řiďte instrukcemi.
7. Pokud ještě nemáte nainstalované rozhraní DirectX 9.0c, vyzve vás instalační program k jeho instalaci. I v tomto případě se prosím držte instrukcí a po dokončení instalace restartujte počítač.

### CO JE ROZHŘANÍ DIRECTX?

DirectX® je nedílnou součástí Windows® 2000, XP a Vista, která umožňuje Windows® velmi rychle komunikovat s některými rozhraními ve vašem PC, čímž je umožněn optimální chod novějších her. Nové technologie, jako například nejnovější 3D grafické karty, jsou DirectX® plně podporovány.

Nejnovejší verze DirectX® nebo alespoň verze DirectX® 9.0c musí být na vašem PC nainstalována, aby bylo možné plně zaručit funkčnost hry ANNO 1701.

Další informace o DirectX® najdete na oficiálních stránkách <http://www.microsoft.com/directX>.

## ODINSTALACE/REINSTALACE HRY

Pokud se během hraní vyskytnou nějaké problémy, hra nebyla nainstalována správně nebo chcete jednoduše ANNO 1701 odinstalovat, klikněte na panelu nástrojů na tlačítko START a vyberte ve složce ANNO 1701 možnost ODINSTALOVAT. Jedině tak hru odinstalujete správně.

Když budete chtít po odinstalování hru znovu nainstalovat, řiďte se podle instrukcí v oddíle **Instalace**.

## SPUŠTĚNÍ HRY

1. Zavřete všechny programy a aplikace běžící na pozadí (včetně antivirů).
2. Vložte DVD se hrou ANNO 1701 do mechaniky DVD-ROM. Mělo by se objevit menu automatického spuštění. Klikněte na HRÁT a vyplujte.
3. **POZNÁMKA:** Když se menu automatického spuštění neotevře samo, můžete ANNO 1701 spustit přes nabídku Start (standardně: START/Programy/ANNO 1701) nebo kliknutím na START v panelu nástrojů, pak na SPUSTIT a napsat „D:\anno1701.exe“. Pokud má vaše mechanika DVD-ROM přiděleno jiné písmeno než „D“, napište místo něj odpovídající písmeno.

**POZNÁMKA:** V mechanice musíte mít při hře ANNO 1701 vloženo originální DVD se hrou.

## INŠTALAČNÝ MANUÁL (SK)

**Upozornenie!** Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podľa §6 odst. 1 písm. A autorského zákona a z toho dôvodu sa na SW vzťahuje právna úprava a ochrana autorského zákona (Zákon č. 383 / 1997 Zb. v znení Novely zák. č. 234 / 2000 Zb.).

### Požiadavky na počítač

Minimálne a optimálne požiadavky sú uvedené na obale hry.

### Inštalácia hry

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte DVD do DVD-ROM mechaniky. Po vložení tohto DVD sa spustí inštaláčny program, ktorý vás prevedie inštaláciou hry. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie DVD, spustíte súbor setup.exe alebo autorun.exe z DVD. Ak nemáte nainštalované ovládače DirectX 9.0c alebo vyššie, pomocou inštaláčneho sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

1. ÚVOD .....	10
2. RYCHLÝ START .....	11
3. MENU .....	12
3.1 Vytvoření profilu .....	12
3.2 Úvodní menu .....	12
3.3 Správa profilu .....	12
3.4 Možnosti .....	13
Grafika .....	13
Zvuk .....	14
Ovládání .....	14
Rozvržení klávesnice .....	14
Nejlepší výsledky .....	14
Tvůrci .....	14
4. HERNÍ MÓDY .....	15
4.1 Úvod .....	15
4.2 Hra jednoho hráče .....	15
Souvislá hra .....	15
Herní svět .....	15
Počítačovní protivníci .....	16
Obecné .....	16
Podmínky pro vítězství .....	17
Scénáře .....	17
Hřiště .....	18
4.3 Hra více hráčů .....	18
5. OVLÁDÁNÍ .....	19
5.1 Obecné zásady .....	19
5.2 Herní obrazovka .....	19
5.3 Hlavní plocha s tlačítky .....	19
Minimapa .....	19
Nabídka staveb .....	20
Menu diplomacie .....	20
Strategická mapa .....	20
Menu výzkumu .....	20
Zvláštní akce .....	20
Herní menu .....	20
Demoliční mód .....	20
Procházet lodě .....	21
Procházet skladiště .....	21
Orientovat mapu na sever .....	21
Mód pipeta .....	21
Deník .....	21

5.4 Okno náhledu .....	21
5.5 Menu objektů .....	21
5.6 Informační lišta .....	22
5.7 Systém zpráv .....	22
5.8 Okno s portréty .....	22
5.9 Přímá pomoc .....	22
5.10 Rozvržení klávesnice .....	23
Nastavitelné klávesové zkratky .....	23
Trvalé klávesové zkratky .....	23
6. OBJEVY .....	24
6.1 Objevování ostrovů .....	24
6.2 Hodnocení ostrovů .....	24
7. OSIDLOVÁNÍ .....	25
7.1 První kroky .....	25
7.2 Populace .....	26
7.3 Potřeby obyvatel .....	26
7.4 Úrovně civilizace .....	27
Úroveň civilizace 1: Pionýři .....	28
Úroveň civilizace 2: Osadníci .....	28
Úroveň civilizace 3: Občané .....	28
Úroveň civilizace 4: Kupci .....	28
Úroveň civilizace 5: Šlechta .....	29
Tabulka: Úrovně civilizace .....	29
7.5 Daně .....	29
8. BUDOVOY .....	30
8.1 Stavba budov .....	30
Obhospodařovaná oblast .....	30
Náklady na stavbu .....	31
Náklady na provoz .....	31
Zásahové body .....	31
Aktivace .....	31
Spojování .....	32
Vylepšování .....	32
Demolice .....	32
Zavírání .....	32
Vytížení .....	33
8.2 Typy budov .....	33
Cesty a silnice .....	33
Veřejné budovy .....	34
Odbytové budovy .....	34
Výrobní budovy .....	34
Výzkumné budovy .....	35

9. LODĚ .....	36
9.1 Stavba a opravy lodí .....	36
9.2 Činnosti lodí .....	36
Pohyb .....	36
Nakládání a vykládání zboží a jednotek .....	36
Slučování .....	37
Útok .....	38
Bojová postavení .....	38
Hlídkování .....	38
Doprovod .....	39
9.3 Typy lodí .....	39
Průzkumné lodě .....	39
Obchodní lodě .....	40
Válečné lodě .....	40
10. OBCHODOVÁNÍ .....	42
10.1 Hledání obchodních partnerů .....	42
10.2 Pasivní obchod .....	42
10.3 Aktivní obchod .....	43
10.4 Obchodní cesty .....	44
10.5 Obchodník na volné noze .....	45
10.6 Obchodování s piráty .....	45
10.7 Nákladní loď .....	46
10.8 Zůstatek .....	46
11. DIPLOMACIE .....	47
11.1 Obrazovka diplomacie .....	47
11.2 Smlouvy .....	48
Mírová dohoda .....	48
Obchodní smlouva .....	48
Alianční pakt .....	49
Vyhlášení války .....	49
11.3 Platby .....	49
11.4 Cizí národy .....	50
11.5 Bratrstvo .....	50
11.6 Piráti .....	51
11.7 Tajná diplomacie .....	51
12. VÝZKUM .....	53
12.1 Školní výzkum .....	53
Oblast výzkumu: Ekonomika I .....	53
Oblast výzkumu: Aktivity lóže I .....	54
Oblast výzkumu: Ekonomika II .....	54
Oblast výzkumu: Vojsko I .....	54



12.2 Univerzitní výzkum .....	54
Oblast výzkumu: Aktivity lóže II .....	55
Oblast výzkumu: Vojsko II .....	55
Oblast výzkumu: Námořnictvo .....	55
Oblast výzkumu: Diplomacie .....	55
13. BITVA .....	56
13.1 Ovládání oddílů .....	56
Výcvik oddílů .....	56
Přesun oddílů .....	56
Zahájení útoku .....	57
Bojová postavení .....	57
Hlídka .....	57
Výběr a sdružování .....	57
13.2 Vojenské budovy .....	58
Kasárna .....	58
Opevnění .....	59
13.3 Vojenské jednotky .....	59
Pěchota .....	59
Jezdectvo .....	60
Dělostřelectvo .....	60
14. UDÁLOSTI .....	61
14.1 Čestní hosté .....	61
14.2 Katastrofy .....	61
PŘÍLOHA .....	64
Profily počítačem ovládaných hráčů .....	64
Řešení problémů .....	70
Autoři .....	72
Licenční ujednání .....	76
Technická podpora .....	77

# ANNO 1701

*Byl to čas velkolepých objevů a dobyvatelů, doba, kdy moc národa závisela na velikosti flotily a sláva královny rostla společně s tím, jak se posouvaly hranice dobytého území. Právě v těch dobách zvedla hrstka statečných mužů kotvy a napnula plachty, aby překročila hranice známého světa a objevila svět nový. Bez ohledu na obavy a nebezpečí se tihle dobrodruhové vydali na dlouhou cestu, na jejímž konci měli nalézt nový domov. Někteří snad měli tyhle námořníky toužící přeplout horizont za blázny, oni však na řeči skeptiků nedali. Vypuli se smělymi plány a neobroženými sny o svobodě, blahobytu a nesmrtelnosti a s sebou neměli nic než svou loď a požehnání královny. Pluli se západním větrem a pluli s delfíny, až nakonec narazili na úrodnou zem. Mnoho pracovitých rukou se ihned pustilo do díla a založilo velkou osadu – doslova z ničeho. Ani na okamžik nezakolísali, ani na okamžik nezapochybovali. Veškeré své odhodlání a naděje soustředili na tuhle novou kolonii, na překonávání nástrah a překážek. V daleké zemi až k zemi ohýbali hřbet, aby všem pochybovačům ukázali, jak moc se mylili. Tihle dobrodruzi díky opatrnému, ale zároveň mistrnému obchodu, diplomatickým kličkám a nepřetržitě starosti o potřeby lidí založili v novém světě vlivnou kolonii.*

*A dnes? Dnes jejich obchod jen kvete a impérium dřívějších námořníků a hráčů se šěstěnou je na vrcholu.*

*Tohle je jejich příběh...*

## 2. RYCHLÝ START

Tohle je krátký přehled nejdůležitějších částí herní obrazovky pro ty z vás, kteří se jednoduše nemohou dočkat. Další informace získáte mimo tohoto manuálu také díky funkci nepřetržitě nápovědy - **ANNOpedii**. Tu můžete kdykoli otevřít prostřednictvím herního menu (které se otevírá stiskem klávesy Esc) nebo ještě rychleji klávesou F1.

### Informační lišta

vás informuje o financích, počtu obyvatel a zásobách v ostrovních skladištích.

### Přehled úrodnosti

vám říká, které rostliny a suroviny můžete na ostrově získat.

### Funkce přímé pomoci

vám poskytne informace o právě používaných funkcích.

Ostatní hráči s vámi mohou komunikovat prostřednictvím **okna s portréty**.



**Systém zpráv** vám hlásí nejnovější události ve světě ANNO.

**Na hlavní ploše** s tlačítky se nachází mini-mapa a přístup k nabídce staveb, menu diplomacie, strategické mapě, menu výzkumu a zvláštních akcí, k možnostem a k deníku.

**V menu objektu** se ukazují informace o vybraných objektech. Zde můžete spouštět činnosti jako třeba stavění nebo pasivní obchod.

**Okno náhledu** vás informuje o právě vybraném objektu. Zde můžete přímo ovládat jednotky.

### 3. MENU

Než se ve světě ANNO pustíte do prvních dobrodružství, měli byste využít příležitosti a nastavit si grafiku a ovládání hry.

Poznámka: Při prvním spuštění hry bude vaše PC analyzováno a program automaticky nastaví odpovídající úroveň grafických detailů.

#### 3.1 Vytvoření profilu

Když spustíte ANNO 1701 poprvé, budete požádáni o vytvoření profilu. Uděláte to tak, že vyberete portrét a barvu, které budete chtít mít přiděleny v průběhu hry, a pak zadáte i své jméno. Od této chvíle se při spuštění hry objeví jako první úvodní menu.



#### 3.2 Úvodní menu

Jakmile se tohle menu objeví, můžete spustit úvod do hry (výcvik), abyste se se vším lépe seznámili. Můžete rovněž spustit hru jednoho nebo více hráčů. Více informací o těchto možnostech najdete v kapitole Herní módy.

Mimo výše uvedené možnosti lze samozřejmě pokračovat ve hře, kterou jste si dříve uložili, kliknutím na tlačítko Nahrát hru nebo vytvořit nový hráčský profil ve Správě profilu.

Možnost Opustit hru vás vrátí na plochu Windows.

#### 3.3 Správa profilu

V menu správy profilu si můžete vytvořit novou herní postavu a přidělit jí portrét. Ve hře více hráčů budou vaše akce oznamovány ostatním hráčům právě prostřednictvím tohoto portrétu.

Na začátku hry je přednastaven profil ANNOholik.

Klikněte na tlačítko Vytvořit profil a zadejte nové jméno. K dispozici máte rovněž osm různých barev, v nichž se budou ve hře znázorňovat vaše jednotky a budovy. Kliknutím na tlačítko Vytvořit profil svůj výběr potvrdíte. Profil je zde také možné smazat.



**Tip:** Novinkou v ANNO 1701 je funkce popisu sama sebe. Ve hře více hráčů si jej ostatní budou moci přečíst v menu diplomacie.

**BONUSOVÉ HALÍŘE**

Ve verzi pro mobilní telefony „Anno 1701 Mobile“ můžete získat Halíře, a ty pak vyměnit za zboží v souvislé hře v PC verzi „Anno 1701“. Abyste toto mohli provést, podívejte se před začátkem hry do menu správy profilu. Tlačítko „Bonusové Halíře“ vyvolá odpovídající menu.

Bonusové Halíře si pak můžete vyzvednout na základě kódu z „Anno 1701 Mobile“, ovšem musíte být připojeni k internetu. Provedete to tak, že zadáte kód z mobilní hry a kliknete na tlačítko „Výbrat bonusové Halíře“. Mělo by se objevit okno s počtem bonusových Halířů.

Pak spustíte souvislou hru „Anno 1701“ a otevřete menu s financemi. Na dolní liště přibyló tlačítko Bonusové Halíře. Klikněte na něj a vyberte si požadované zboží. S každým kliknutím na tlačítko se zbožím vám ho přibude několik tun. Výběr potvrdíte tlačítkem „Vyzvednout zboží“ a vše máte rázem ve skladišti.

Prosím, všimněte si:

- Čím více bonusových Halířů získáte, tím lepší zboží si můžete vybrat.
- Za jeden bonusový Halíř dostanete více dřeva než koloniálního zboží.
- Zboží můžete přemístit do skladiště jen za předpokladu, že v něm máte místo.

**3.4 Možnosti**

Hru si můžete přizpůsobit podle svých potřeb pomocí mnoha možností nastavení v menu Možnosti. Lze nastavit sílu a vlastnosti počítačových protivníků i třeba ovládání stavění budov nebo chování kamery.

**Grafika**

Grafické detaily ve hře můžete nastavit na úroveň **Nízkou, Střední, Vysokou** a **Velmi vysokou**. Jednotlivé možnosti zobrazování můžete nastavit také jednotlivě. Je možné provést následující nastavení:

**Rozlišení** - různá

**Poměr obrazu** - 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

**Anti-Aliasing** – závisí na používané grafické kartě

**Jas** – plynulé nastavení – tmavá-jasná

**Anisotropické filtrování** - závisí na používané grafické kartě

**Kvalita textur** - nízká, střední, vysoká

**Kvalita efektů** - nízká, střední, vysoká

**Kvalita povrchu** - nízká, střední, vysoká, velmi vysoká

**Stíny** - nízké, střední, vysoké

**Efekty vody** - nízké, střední, vysoké

**Kvalita objektů** - nízká, střední, vysoká

**Stíny** - zapnuty-vypnuty

**Odrazy vody** - zapnuty-vypnuty

**Normální mapování** – zapnuto-vypnuto

**Následné efekty** - zapnuty-vypnuty

**Lámání světla od vody** – zapnuto-vypnuto

**Tráva** - zapnuta-vypnuta

**Květy** - zapnuty-vypnuty



Výběr potvrdíte kliknutím na OK.

**Poznámka:** možnosti nastavení, které máte k dispozici, se mohou lišit v závislosti na konfiguraci vašeho PC.

### Zvuk

Zde můžete nastavit celkovou hlasitost a plynule nastavovat hlasitost pro následující části:

<b>Celková hlasitost</b>	<b>Hlasitost řeči</b>
<b>Hlasitost zvukových efektů</b>	<b>Hlasitost hudby</b>
<b>Hlasitost zvuků prostředí</b>	<b>Hlasitost zpráv</b>

### Ovládání

V tomto menu si můžete dle libosti nastavit podobu oken ve hře a způsob ovládání.

Následující možnosti můžete zapnout nebo vypnout:

<b>Rozšířená nápověda</b>	<b>Zjednodušené stavění</b>	<b>Otáčivá minimapa</b>
<b>Menu pravým kliknutím</b>	<b>Pohyblivá kamera</b>	<b>Info mód</b>
<b>Stavba silnic</b>	<b>Zobrazení času</b>	<b>Pohled</b>

Navíc zde můžete vypnout nebo zapnout (nebo vymazat) funkci **Přímá pomoc**, plynule nastavovat **Rychlost skrolování** a nastavit **Interval automatického ukládání**, aby se hra sama ukládala každých 60 minut, 30 minut nebo vůbec.

**Tip:** Jestli dáváte přednost tradičnímu stavění budov, které bylo použito v minulých dílech hry, pak funkci **Zjednodušené stavění** vypněte.

**Tip:** Aktivováním menu pravého tlačítka získáte efektivní metodu přístupu do důležitých menu a k možnostem stavění v ANNO1701.

### Rozvržení klávesnice

Zde si můžete přizpůsobit nastavení kláves podle sebe. V kapitole 5 – Ovládání najdete přehled kláves, které jdou změnit, i těch pevně nastavených.

### Nejlepší výsledky

Seznam nejlepších výsledků obsahuje aktuální přehled počtu bodů, které jste získali ve svém profilu. Vedle jména hráče jsou navíc zobrazeny všechny získané medaile.

**Poznámka:** Medaile jsou odměnou za splnění některých cílů hry. Podle obtížnosti hry můžete získat bronzovou, stříbrnou nebo zlatou medaili.

### Tvůrci

Tohle menu obsahuje jména lidí, kteří se podíleli na tvorbě hry.

## 4. HERNÍ MÓDY

ANNO 1701 obsahuje mód jednoho hráče s mnoha variantami. Vedle toho můžete svět ANNO objevovat s jinými hráči a zároveň se s nimi měřit ve hře více hráčů po síti.

### 4.1 Úvod

Čtyři úvodní hry (zvané také výcvik) vás seznámí s herními principy, ovládáním a nejdůležitějšími prvky hry.

- **Úvod I** s vámi projde první kroky v ANNO 1701.
- V **Úvodu II** už vybudujete malou pionýrskou osadu a přivedete její obyvatele k další úrovni civilizace.
- **Úvod III** vám ukáže, jak osadu rozšířit.
- **Úvod IV** vám vysvětlí, jak osidlovat další ostrovy a zakládat obchodní cesty.

Zprávy a mluvené instrukce, které dostanete, obsahují vysvětlení všeho podstatného, co potřebujete k orientaci ve světě ANNO.

Když úvod dokončíte, můžete si v následujícím menu vybrat cvičnou hru. Ve cvičné hře pro vás zůstane otevřena mapa z výcviku. Jako cíle hry jsou zde rovněž použity cíle z výcviku a vy se můžete pokusit dosáhnout jich jakýmkoli způsobem.

**Poznámka:** Kromě úvodní hry obsahuje ANNO 1701 v běžné hře také PŘÍMOU POMOC. U horního okraje obrazovky se objeví pro každou novou akci nová ikona, a když na ni kliknete levou myší, otevře se textové okno. **Přímou pomoc** můžete zapnout nebo vypnout v nastavení.



### 4.2 Hra jednoho hráče

Hra jednoho hráče v ANNO 1701 obsahuje mód souvislé hry, která je vlastně základem ANNO 1701. Zatímco v jiných herních módech se v určitém okamžiku dostanete na konec, souvislá hra nabízí nekonečnou zábavu. Jako druhou možnost vám ANNO 1701 nabízí připravené scénáře, které obsahují příběh a nabízí různé výzvy v podobě úkolů, po jejichž splnění následuje šťastný konec.

#### Souvislá hra

V úvodním menu souvislé hry si můžete vytvořit hru podle své chuti. Nastavit můžete cokoli od velikosti herní mapy přes velikost počátečního kapitálu až po úroveň obtížnosti a podmínky pro vítězství – zde si jednoduše podrobně nastavíte, jak si chcete ANNO 1701 užít.

#### Herní svět

Nabídka možností obsahuje následující nastavení:

**Ostrovní svět** – Zde si určíte velikost herní mapy: **velkou**, **střední** nebo **malou**.

**Obtížnost ostrova** – Dáváte přednost velkému stavebnímu prostoru, nebo hledáte spíše výzvu v podobě osídlení nepřístupné oblasti? V tomto nastavení si vybíráte mezi snadnou, normální a obtížnou hrou vzhledem k topografii ostrova.



**Složení mapy** – Tady si vyberete **velké, střední** nebo **malé** ostrovy.

**Výskyt surovin** – Zde je možné nastavit si dostupnost přírodních zdrojů. Na výběr máte **mnoho, normální množství** nebo **málo**.

**Začít se skladištěm** – Pokud vyberete tuto možnost, začnete hru na ostrově s již postaveným skladištěm. Nemusíte objevovat vhodný ostrov pro založení osady, ale na začátku hry nebudete mít k dispozici loď.



**Číslo mapy** – Každý ostrovní svět má své číslo mapy. Pokud ho znáte, můžete ho zde zadat a v daném světě si zahrát znovu.

**Odkrytá mapa** – Když aktivujete tuto možnost, vidíte na začátku hry všechny ostrovy.

**Počítačové protivníci** – Volba **Počítačových protivníků** vám umožní nastavit si, kolik počítačem ovládaných hráčů byste ve hře chtěli mít a kteří to budou. Počítačové protivníci, jejich strategie a agresivita, to vše bude vybráno automaticky v závislosti na zvolené obtížnosti hry. Vy si však můžete vybrat své oblíbené protivníky pomocí šipek pod portréty.

Pro souvislou hru můžete vybrat až tři počítačové hráče a k tomu ještě aktivovat královnu, obchodníka na volné noze, piráta Ramireze a cizí národy.

Pod postavou, kterou byste chtěli ve hře mít, zaškrtněte rámeček a u těch, které naopak ve hře nechcete, zaškrtnutí zrušte. Odpovídající stupeň obtížnosti pro jednotlivé počítačové protivníky je vždy uveden dole.

### Obecné

Vedle tří stupňů obtížnosti (**snadné, normální** a **těžké**) můžete v menu Obecné nastavit také následující:

**Počáteční kapitál** – Hru můžete začít s **vysokým, normálním** nebo **nízkým** počátečním kapitálem.

**Náhrada za zbořené budovy** – Určuje, zda dostanete za zbouranou budovu zpátky její **plnou cenu, polovinu** nebo **NIC**.



- Piráti** – Bojovou sílu a agresivitu pirátů můžete nastavit na **slabou**, **normální** nebo **silnou**.
- Obchodníkovy úkoly** – Když tuto možnost aktivujete, bude obchodník na volné noze vyhlašovat různé úkoly, jejichž splnění bude odměněno zlatem nebo zbožím.
- Čestní hosté** – Tato možnost zapíná nebo vypíná návštěvy čestných hostů.
- Ukládat hru** – Vaše hra se zaznamenává, takže si ji pak můžete znovu pustit díky možnosti **Nahrát hru** a podívat se na ni.
- Požár** – Když aktivujete tuto možnost, hrozí vám nebezpečí, že ve vašich domech vypukne požár.
- Mor** – Když je tato možnost zapnutá, hrozí nebezpečí, že ve vaší vesnici v případě většího počtu obyvatel vypukne mor.
- Katastrofy** – Tahle volba aktivuje tornáda, výbuchy sopky a zemětřesení, jež budou ve hře ohrožovat svět.

### Podmínky pro vítězství

V tomhle menu můžete specifikovat různé podmínky, jejichž splnění bude nutné pro vítězství v souvislé hře.

Jednotlivé podmínky můžete libovolně kombinovat, a tím zároveň zvyšovat obtížnost.

**Největší nashromážděný majetek** – Vyhrává ten, kdo nashromáždí **500,000**, **250,000** nebo **100,000** zlatáků.

**Největší osada** – Vítězíte, když dokážete poskytnout domovy **20,000**, **12,000** nebo **8,000** obyvatelům.

**Obchodníkovy úkoly** – Vítězství je vaše po úspěšném splnění **30**, **20** nebo **10** úkolů od obchodníka. Je nutné ještě aktivovat možnost Obchodníkovy úkoly.

**Postavit zámek** – Zapálení stavitelé zvítězí tak, že vybudují **30**, **15** nebo třeba jen **1** část zámku.

**Osídlení ostrovů** – Osídlete ostrovní svět na **90** %, **75** % nebo **50** %, a zvítězíte.

**Shromáždit koloniální zboží** – nashromáždíte **150 tun**, **75 tun** nebo **10 tun** koloniálního zboží a vítězství je vaše.

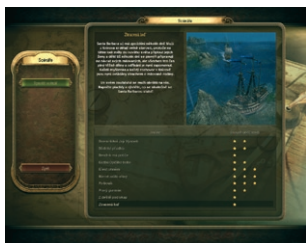
**Získat nezávislost** – Tuhle volbu si mohou zaškrtnout volnomyšlenkáři. Jestli si svobodu koupíte nebo uděláte na královnu dojem zlikvidováním královského loďstva, to je jen na vás.

**Poslední, kdo přežije** – Tahle volba znamená, že vítězí ten, kdo zůstane v ostrovním světě nejdéle.

**Pakt s piráty** – Mírová smlouva s piráty znamená, že zvítězíte.

### Scénáře

Zvláštní úkoly ve světě ANNO představují scénáře. Celá hra je velmi podobná souvislé hře, ale herní svět a úkoly jsou přednastaveny a svázány příběhem. Každý scénář má předdefinovaný konec a během hry získáváte body podle určitých kritérií. Cílem hry je samozřejmě úspěšně dokončit scénář s co možná nejvyšším počtem bodů.



Ze seznamu v dolní části obrazovky si vyberte scénář a v horní polovině se vám objeví popis úkolů. Hvězdičky vedle scénáře označují úroveň obtížnosti pro daný scénář.

### Hřiště

Mód hřiště vám umožňuje postavit si osadu, aniž byste museli mít strach z pirátů, poddaných nebo jiných nepříjemností. Jednoduše si postavte město podle svého vkusu.

Dostanete ostrov a hned od začátku budete mít otevřeny všechny možnosti pro stavění.

Když bude váš zámek až příliš honosný, nemusíte mít strach, že vás bude královna plísnit, a když se vám nebude chtít postavit mlýn, poddaní se nebudou bouřit.

### 4.3 Hra více hráčů

Do herního světa se mohou ponořit až čtyři hráči současně a objevovat a dobývat ANNO 1701 ve hře více hráčů. Tu můžete spustit třemi způsoby:

- Všichni hráči připojení do sítě mohou hrát s ostatními nebo proti nim v rámci **místní sítě**.
- Když vyberete volbu **Internet**, budete připojeni do sítě Gamespy Network, která vás spojí s ostatními hráči ANNO z celého světa.
- V neposlední řadě se můžete s ostatními spojit díky **Přímému propojení** přes internet. Aby to bylo možné, potřebujete IP adresu serveru, na kterém chcete hrát.

Stejně jako ve hře jednoho hráče i ve hře více hráčů je možné nastavit spoustu věcí, počínaje podmínkami pro vítězství přes velikost herního světa až po počítačové protivníky. Kromě náhodně vybraných map máte k dispozici rovněž speciální mapy pro hru více hráčů i pro kooperativní mód, v němž můžete osadu budovat společně se spoluhráčem.



**POZNÁMKA:** Abyste mohli bez problémů hrát ANNO 1701 v módu pro více hráčů, musíte mít otevřeny následující porty: UDP 21701, TCP 29900, TCP 29901, UDP 29910, TCP 6667

**POZNÁMKA:** Pro hru více hráčů je potřeba jedno DVD se hrou a vlastním sériovým číslem pro každé PC.

## 5. OVLÁDÁNÍ

Když jste si vybrali herní mód, zvolili osobní nastavení a zahájili hru, objevila se před vámi herní obrazovka. Zde se dočtete, jak se na ní orientovat.

### 5.1 Obecné zásady

ANNO 1701 je možné prakticky výhradně ovládat myší, ale máte k dispozici i klávesové zkratky pro mnoho příkazů a menu.

Otevíráte všechna menu, vybíráte a stavíte budovy a označujete jednotky můžete jednoduše levým tlačítkem myši. Můžete také vybrat několik jednotek nebo lodí najednou tak, že podržíte levé tlačítko myši stisknuté a přes cílovou skupinu přetáhnete rámeček.

Kliknutím někam v herním světě nebo stiskem klávesy Escape všechna menu zavřete. Když není žádné menu otevřené a vy stisknete klávesu Escape, otevře se nabídka herních možností.

Během celé hry budete dostávat cenné rady prostřednictvím popisků. Ať již půjde o budovu, rozložené obyvatelé, problémy s výrobou nebo o nějakou položku v menu, když najedete kurzorem myši nad příslušný objekt a chvíli s ním nebudete pohybovat, objeví se průhledné okno s krátkou nápovědou.

Popisky jsou rovněž i u všech položek v menu.

### 5.2 Herní obrazovka

Na herní obrazovce vidíte vše, co se v ostrovním světě ANNO 1701 odehrává.

Pomocí kolečka myši (nebo také klávesami F2-F4) si můžete přibližovat či oddalovat pohled kamery. Obrazovkou lze též otáčet oběma směry klávesami Y a X. Druhá možnost je podržet stisknuté kolečko myši a pohybovat myší doleva a doprava.

Zároveň máte dvě možnosti, jak výhledem posunovat všemi směry.

Můžete použít kurzorové klávesy  $\leftarrow \uparrow \Rightarrow \downarrow$  nebo jednoduše posunout kurzor myši k okraji obrazovky požadovaným směrem.

### 5.3 Hlavní plocha s tlačítky

Hlavní plocha s tlačítky a minimapou uprostřed je umístěna v levém dolním rohu obrazovky.

#### Minimapa

**Minimapa** ukazuje zmenšený pohled na celý svět ANNO 1701. Vidíte všechny oblasti, které jste už objevili, ale dosud neznámá místa jsou skryta v mlze. Vaše ostrovy a lodě stejně jako ostrovy a lodě ostatních hráčů jsou označeny odpovídající barvou.



### Nabídka staveb



Všechny důležité typy budov, které budete potřebovat pro vybudování prosperující osady, najdete v nabídce staveb. Výběr budov, které máte v danou chvíli k dispozici, závisí na vaší civilizační úrovni. Pro většinu budov je také nezbytné mít v osadě určitý počet obyvatel (viz kapitola Budovy).

### Menu diplomacie

Prostřednictvím menu diplomacie můžete navazovat s ostatními hráči a cizími národy diplomatické vztahy. Jakmile narazíte na jiného hráče nebo cizí národ, automaticky se v tomhle menu bude zobrazovat (viz kapitola Diplomacie).



### Strategická mapa



Zde vidíte přehledně všechny oblasti světa ANNO, které jste již objevili. Kromě vašich ostrovů a lodí jsou zde označeny i všechny suroviny a úrodnost na již objevených ostrovech a z tohoto místa můžete rovněž zakládat obchodní cesty (viz kapitola 10.4 Obchodní cesty).

### Menu výzkumu

Červená svíčka se na hlavní ploše s tlačítky objeví až tehdy, když na ostrově postavíte nějakou vzdělávací budovu (například školu). Do menu výzkumu a nabídky dostupných objevů se dostanete i přes menu dané vzdělávací budovy (viz kapitola Výzkum).



### Zvláštní akce



Zvláštní akce budete mít k dispozici, jakmile aktivujete odpovídající výzkum, k čemuž potřebujete postavit budovu lóže. Granátníci, lapkové nebo traviči jsou jen malým příkladem zvláštních akcí, které můžete objevovat ve škole nebo na univerzitě (viz kapitoly 11. Diplomacie a 12. Výzkum).

### Herní menu

V herním menu můžete v nabídce **Možnosti** ukládat a nahrávat hru, dále pak nastavit grafiku, zvuk a ovládání včetně **klávesových zkratk**. Odtud se rovněž spouští **ANNOpedie**, kontrolují nové zprávy v **Deníku** nebo **Ukončuje hra**.



### Demoliční mód



Všechny budovy a objekty ve světě ANNO je možno kdykoli odstranit: Klikněte levým tlačítkem myši na tlačítko **Zbourat** a dalším kliknutím na vybranou budovu nebo objekt demolici potvrdíte.

**POZNÁMKA:** Pro bourání staveb můžete také použít symbol lebky v dolní části okna náhledu na bouranou budovu. Mimo to máte rovněž možnost vybranou budovu nebo objekt zbourat stiskem klávesy **Del**.

### Procházet lodě



Seznamem svých lodí můžete procházet jednu po druhé klikáním levým tlačítkem myši na malou ikonu lodi. Jednoduše tak několika kliknutími zjistíte, kde se všechny vaše lodě nacházejí.

### Procházet skladiště

Malá ikona domu přepne výhled z jednoho skladiště na další – tedy pokud máte více než jedno.



### Orientovat mapu na sever



Kliknutím na kulaté tlačítko pod nabídkou staveb automaticky zorientujete mapu podle osy sever-jih.

### Mód pipeta

Kliknutí levou myší na symbol pipety vám umožní duplikovat budovy nebo objekty, které jste již v herním světě postavili. Kliknutím levou myší na pipetu a následně na budovu ji můžete zkopírovat.



### Deník

Když hrajete scénář, je v deníku uveden seznam všech cílů hry. Do druhé záložky se navíc vždy ukládají všechny zprávy, které během hry dostanete. Můžete si tak zopakovat důležité informace, pokud jste je třeba v zápalu boje přehlédli.

**TIP: Menu pravého tlačítka** – Když se potřebujete někam v ANNO 1701 dostat hodně rychle, doporučujeme využít tuto možnost. Když je aktivovaná, otevře se po stisknutí pravého tlačítka myši menu obsahující odkazy k nejdůležitějším nabídkám a budovám. Když pak kliknete na některé tlačítko, otevře se odpovídající menu nebo můžete přímo stavět danou budovu. Menu pravého tlačítka myši můžete aktivovat v nabídce Možnosti ve složce Ovládání.



## 5.4 Okno náhledu



Okno náhledu obsahuje základní informace o vybraném objektu.

U lodí například vidíte jejich výzbroj, kapacitu nákladového prostoru a náklady na provoz, stejně jako příkazy k pohybu. Okno náhledu budovy obsahuje vedle klasických informací o provozních nákladech a počtu obyvatel také specifické příkazy, jako je třeba ikona lebky pro demolici a tlačítko vylepšení pro skladiště.

## 5.5 Menu objektů

Menu daného objektu se otevře v okamžiku, kdy objekt, například loď nebo budovu, vyberete, a zobrazí se v něm informace o jeho stavu, obsahu nebo nákladu. Z tohoto místa je možné také otevřít nabídku staveb.

## 5.6 Informační lišta

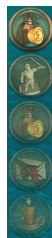
- Informační lišta vám poskytuje rychlý přehled z různých oblastí hry. Najdete ji v levém horním rohu obrazovky.
- Úplně vlevo je celkový zůstatek. Zde si můžete prohlédnout celkové množství zlatáků, které můžete utratit, stejně jako globální příjmy z daní a náklady na provoz, ke kterým se dostanete kliknutím levým tlačítkem myši na menu.
- Napravo pak vidíte celkový počet obyvatel na všech vámi osídlených ostrovech. Kliknutím levým tlačítkem myši zde vyvoláte detailní přehled podle úrovně civilizace.
- Na informační liště dále najdete informace o množství jídla a stavebního materiálu na svém právě vybraném ostrově.
- Hned vedle informační lišty uprostřed horního okraje obrazovky najdete přehled se



symboly úrodnosti daného ostrova. Kliknutím na tento přehled získáte informace o surovinách, které je na tomto ostrově možné získat.

## 5.7 Systém zpráv

V Anno 1701 máte k dispozici aktivní systém zpráv. Jakmile se v ostrovním světě něco stane, dozvíte se to v levé části obrazovky v podobě určitého symbolu a zprávy. Zde jsou vám oznamovány dokončené výzkumy, útoky nepřátel nebo návštěvy čestných hostů. Snažte se systém zpráv neustále sledovat, abyste mohli na nejnovější události co nejrychleji reagovat. Starší zprávy si můžete kdykoli během hry přečíst v deníku.



## 5.8 Okno s portréty



V menu s portréty se vám zobrazují zprávy od ostatních hráčů, jako třeba nabídky na smlouvy nebo úkoly od obchodníka. Otevírá se v pravém horním rohu obrazovky a ukazuje vám, kdo by s vámi chtěl mluvit. Pod portrétem vlevo je symbol znázorňující váš současný smluvní vztah s daným hráčem a napravo vidíte erb v příslušných barvách. Pod portrétem se v textové podobě zobrazuje zpráva hráče a vy máte možnost jeho návrh přijmout nebo odmítnout. To uděláte tak, že kliknete na zelený háček pro přijetí a červené X pro odmítnutí.

## 5.9 Přímá pomoc

Pokud jste v Možnostech v části Ovládání aktivovali funkci přímé pomoci, objeví se při prvním použití dané funkce vždy v pravém horním rohu obrazovky vykřičník. Kliknutím na něj otevřete okno s textem, z něhož se dozvíte popis odpovídající funkce. Funkce přímé pomoci si pamatuje, kterou informaci jste pro daný profil už obdrželi. Tuhle "paměť" můžete smazat v příslušném menu.



## 5.10 Rozvržení klávesnice

## Nastavitelné klávesové zkratky

Otevřít Annapedii	F1	Otáčet kamerou ve směru hodinových ručiček	y
Přiblížit kameru	F2	Otáčet kamerou proti směru hodinových ručiček	x
Střední přiblížení kamery	F3	Přiblížit (krok)	Page Up
Vzdálená kamera	F4	Oddálit (krok)	Page Down
Strategická mapa	F5	Zorientovat kameru na sever	Home
Menu diplomacie	F6	Otáčet budovou ve směru hodinových ručiček	. (tečka)
Menu výzkumu	F7	Otáčet budovou proti směru hodinových ručiček	, (čárka)
Deník	F8	Změnit model budovy (jen domy)	c
Menu zvláštních akcí	F9	Odstranit jednotky a budovy	Del
Rychlé uložení	F10	Vylepšit dům	u
Rychlé nahrání	F12	Přejít na poslední událost	mezerník
Pauza	p	Otevřít nabídku staveb	b
Screenshot (snímek obrazovky)	Print	Mód pipeta	n
Zvýšit rychlost hry	+	Demoliční mód	v
Snížit rychlost hry	-	Procházet loď	Tab
Skrolovat dopředu	Šipka nahoru	Procházet loď	k
Skrolovat zpět	Šipka dolů	Procházet skladiště	t
Skrolovat doleva	Šipka doleva	Chat - hra více hráčů	ENTER
Skrolovat doprava	Šipka doprava	Zpráva spojenci	Backspace (←)
Pohlednicový pohled	ScrollLock	Aktivovat/zamknout kameru	End

## Trvalé klávesové zkratky

Tyto klávesové zkratky není možné měnit.

Otevřít nabídku Možnosti	Escape nebo Alt + o
Ukončit hru (s otázkou na potvrzení)	Alt + F4 nebo Alt + q
Nastavit produkci pro budovy stejného typu na celém ostrově	Shift + levá myš na Zavřít
Neskladovat suroviny automaticky ve skladišti	Shift nebo Ctrl + Postavit skladiště (loď)
Přesun kamery nad skladiště bez výběru	Shift + ikona skladiště v hlavním menu
Vybrat skladiště bez zobrazení	Ctrl + ikona skladiště v hlavním menu
Kamera na loď bez výběru	Shift + ikona lodi v hlavním menu
Vybrat loď bez zobrazení	Ctrl + ikona lodi v hlavním menu
Uložit výběr jednotek/budov jako číslo 0-9	Ctrl + 0-9
Vybrat jednotky/budovy uložené jako číslo 0-9	0-9

## 6. OBJEVY

Než začnete osidlovat ostrov, měli byste nejprve podniknout výpravu a s lodí prozkoumat ostrovů více, abyste si udělali obrázek o skladbě přírodních zdrojů. Teprve pak se rozhodnete, kde se chcete usadit.



**POZNÁMKA:** Pokud jste si v nastavení obtížnosti zvolili snadnou obtížnost a zároveň zaškrtnuli možnost začít se skladištěm, začnete hru na náhodně vybraném ostrově.

### 6.1 Objevování ostrovů

Hru začínáte s průzkumnou lodí na otevřeném moři a s určitým množstvím stavebního materiálu a jídla na palubě. Vyberte loď levým tlačítkem myši a klikáním pravou myší na určené místo s ní pohybuje.

Takhle brzy narazíte na nějaký ostrov. Když objevíte nový ostrov, zobrazí se vám na minimapě. Ostrovy se nachází ve dvou podnebných pásech, severním a jižním, a podle toho se liší jejich přírodní zdroje. Jakmile ostrov spatříte, objeví se u okraje obrazovky seznam rostlin, které na něm můžete pěstovat. Když na symbol úrodnosti u horního okraje obrazovky kliknete, zobrazí se vám rovněž seznam dostupných surovin. Když se vám ostrov nelíbí, jednoduše obraťte loď směrem k dalším ostrovům a plujte, dokud nenajdete ten svůj vysněný.



**TIP:** Obchodník na volné noze nabízí k prodeji spoustu různých map ostrovního světa. Můžete si koupit malou, střední nebo velkou mapu, nebo si dokonce nechat odhalit mapu celého světa.

### 6.2 Hodnocení ostrovů

Na začátku hry se můžete rozhodnout, zda se chcete usadit na ostrově v severním nebo jižním podnebném pásu. Dříve či později však budete muset prozkoumat i druhý klimatický pás, abyste vyhověli požadavkům rostoucí osady.

Dřevo, ryby a divoká zvěř jsou dostupné na každém ostrově, ale důležité suroviny, jako třeba chmel, cukrová třtina nebo kakao, je možné pěstovat vždy jen v jednom podnebném pásu.

V horách najdete různé druhy přírodních surovin, které budete dříve či později potřebovat, abyste uspokojili potřeby obyvatel. Ikona nad horami označuje místo, kde je takové suroviny možné najít. V ANNO 1701 najdete železnou rudu, mramor, zlato a drahokamy. Hory nelze překročit, a proto představují i ochranu proti nepřátelským útokům.

Pokud některý ostrov už osídlil jiný hráč nebo cizí národ, objevíte ho, jakmile ostrov spatříte. Všechny ostrovy a osady, které už byly objeveny, vidíte na minimapě. Svou první osadu byste však měli postavit na dosud neobydleném ostrově. Dávejte také pozor, abyste měli dostatek stavebního prostoru.



## 7. OSIDLOVÁNÍ

Jakmile najdete vhodný ostrov, můžete začít budovat osadu. Zaměřit byste se měli zejména na potřeby obyvatel, jejich spokojenost je základní podmínkou pro růst osady.

### 7.1 První kroky

Na začátku hry máte vždy dostatek materiálu. Pokud jste si vybrali možnost začít hrát se skladištěm, dřevo a jídlo už máte v něm; začínáte-li na otevřeném moři, najdete zboží v nákladovém prostoru lodí. To se pak automaticky vylóží, jakmile postavíte skladiště. Následně musíte postavit cesty, výrobní řetězce, domy a veřejné budovy, aby vaše populace vzkvétala.



Když chcete postavit skladiště, musíte připlout co možná nejbliže k písčitému pobřeží ostrova. V menu lodí by se měla objevit ikona Postavit skladiště. Klikněte na ni a dalším levým kliknutím umístíte budovu, která se objevila přilepená ke kurzoru, na vhodné prostranství

**TIP:** Když při stavbě skladiště podržíte stisknutou klávesu **Shift**, nebude do něj přesunut žádný stavební materiál. Zbývající materiál tak můžete využít pro stavbu dalšího skladiště na jiném ostrově.

Všechny ostatní budovy se staví podobně. Stačí vybrat odpovídající ikonu v nabídce staveb a přesunout ji na místo na ostrově, které jste pro ni vybrali. Kliknutím levým tlačítkem myši ji postavíte. Další informace o stavbě budov najdete v kapitole 8.



Počáteční zásoby stavebního materiálu vám brzy dojdou. Důležitým stavebním materiálem je hlavně dřevo, které získáte díky dřevorubcově chýši. Měli byste se ale ujistit, že tzv. obhospodařovaná oblast dřevorubcovy chýše je ohraničena zeleně, což znamená, že bude mít co kácet.

Kromě dřeva byste se také měli postarat o zásoby jídla. Postavte na pobřeží rybárnu nebo loveckou chatu ve vnitrozemí. Aby byl rybář schopen produkovat dostatek jídla, musí se v jeho blízkosti nacházet nějaké loviště ryb. Stejně tak musí být v obhospodařované oblasti lovecké chaty dost divoké zvěře a stromů.



Stejně jako všechny výrobní, které zásobují skladiště finálními produkty, i dřevorubec, lovecká chata a rybárna musí být napojeny na silniční síť, aby se k nim dostaly vozy a mohly zboží odvézt. Propojte tedy tyhle stavby silnicí se skladištěm.

Odbytová budova nejenže zajišťuje, že je vaše zboží odváženo do skladu, ale také rozšiřuje stavební oblast vaší osady, což znamená prostor, v rámci kterého můžete stavět nebo pěstovat plodiny. Mimo to s každou další odbytovou budovou roste celková kapacita skladiště na ostrově.



Vaši budoucí obyvatelé budou potřebovat centrum vesnice, které je doslova centrem osady a zároveň uspokojuje potřebu společnosti obyvatel všech domů, které se nachází v jeho obhospodařované oblasti.

Když jste nyní svým obyvatelům zajistili infrastrukturu, můžete začít stavět první domy a veřejné budovy. Tyhle budovy najdete v nabídce staveb v levém sloupci.



## 7.2 Populace

Velikost populace na ostrově závisí na počtu domů, zásobování požadovaného zboží a efektivní ochraně proti negativním vlivům, jako třeba nemocem, požárům, nepřátelským hordám apod. Informace o populaci najdete v menu centra vesnice.



134

	97
	37
	0
	0
	0

V domech může žít různý počet obyvatel v závislosti na úrovni civilizace. V pionýrském domě může žít například osm lidí, zatímco v domě občanů se jich směštná 20. Obyvatelé se začnou vystěhovávat, pokud nebudou šťastni, ale když naopak šťastní jsou, bude jich přibývat, dokud ještě bude v domech nějaké místo.

**TIP:** Neodkládejte stavbu domů, aby se k vám mohlo stěhovat co nejvíce lidí. Čím více obyvatel totiž máte, tím více peněz vyberete na daních.

**Poznámka:** Počet obyvatel v domě najdete v okně náhledu v pravém dolním rohu, když vyberete konkrétní dům. Celkový počet obyvatel na určité civilizací úrovni je uveden na informační liště vlevo nahoře.

## 7.3 Potřeby obyvatel

Vaši obyvatelé budou s postupem na vyšší úroveň civilizace požadovat stále více zboží, aby vůbec zůstali spokojení a mohli i případně postoupit na další úroveň. Tohle zboží získáte stavbou výrobních řetězců nebo obchodem. Vaše populace má i společenské potřeby, které uspokojíte odpovídající veřejnou budovou. V takovém případě musí ovšem domy ležet v obhospodařované oblasti této budovy.



Když budete chtít zjistit více o potřebách obyvatel, klikněte na domy. Uvidíte zboží a budovy, po kterých obyvatelé tohoto domu touží a které potřebují k postupu na další civilizací úroveň.

Výraz tváře každého obyvatele vám dává najevo, zda je se současnou situací spokojen. Setkáte se s pěti různými výrazy tváře. Malá pole s požadavky napravo od portrétu ukazují současné potřeby v podobě zboží a budov. U každé z nich je horizontální lišta, která znázorňuje míru spokojenosti. Když jsou potřeby vašich obyvatel dostatečně uspokojovány, je pole zelené, pokud ne, uvidíte barvu červenou.

Přehled o náladě celé populace získáte v centru vesnice. Po kliknutí na něj se objeví menu s počtem obyvatel a jejich náladou, vše rozděleno podle úrovně civilizace (prostřednictvím portrétů). Uvidíte zde i požadavky jednotlivých úrovní. Je-li jedna nebo více potřeb označena červeně, mají obyvatele daného zboží nedostatek. V takovém případě byste měli rychle reagovat a nedostatek odstranit.



Jsou-li vaši obyvatelé dlouhodobě nespokojeni, začnou demonstrovat a opouštět své domy, které brzy zchátrají. Šedá pole označují potřeby, které nemusí být uspokojeny až do dosažení příští úrovně civilizace. Pokud však uspokojíte současné potřeby a zároveň první potřeby další úrovně, splnili jste podmínky pro postup obyvatel na vyšší úroveň.

#### 7.4 Úrovně civilizace

Každá úroveň civilizace odráží kulturní a ekonomickou vyspělost vaší populace. V ANNO 1701 existuje 5 úrovní civilizace a každá z nich s sebou přináší nové budovy a možnosti výroby. Vaši obyvatelé nepostoupí na vyšší úroveň civilizace, dokud nebudou uspokojeny jejich potřeby. Čím je však civilizační úroveň ve vaší osadě vyšší, tím je obtížnější uspokojit obyvatele a zajistit jim postup dál.

**Poznámka:** Nové domy jsou po stavbě vždy na úrovni pionýři.

Když jsou splněny podmínky pro postup na další úroveň, vaši obyvatelé domy automaticky vylepší, tedy za předpokladu, že mají dostatek stavebního materiálu. Jak se bude vaše populace vyvíjet, dostanete možnost vylepšit i jiné budovy, například odbytovou budovu nebo skladiště.

**Poznámka:** Obyvatelům můžete zakázat přístup ke stavebnímu materiálu kliknutím na ikonu materiálu v menu domu. Jakmile bude v takovém případě dům připraven k vylepšení, začne nad ním blikat zelená šipka. Tímhle způsobem získáte větší kontrolu nad hospodařením se stavebním materiálem i nad růstem populace.



**Úroveň civilizace 1: Pionýři**

Pionýři jsou průkopníci, kteří se vydali objevovat nové země. Jakmile postavíte první dům, budou pionýři vyžadovat jídlo a centrum vesnice. Tyhle základní potřeby mají zároveň největší vliv na jejich spokojenost. Jak se bude vaše osada rozrůstat, přibudou pionýrům ještě dvě potřeby, jejichž uspokojení je podmínkou, aby se z nich stali osadníci: látka a kaple. Potřebu látky uspokojíte stavbou ovčí farmy a tkalcovny; kaple uspokojí potřebu “víry”.

**Úroveň civilizace 2: Osadníci**

Když vaši obyvatelé dosáhnou druhé úrovně civilizace, stanou se z nich osadníci. Země se stane pro osadníky obyvatelná díky stavbě dalších produkčních řetězců. K základním potřebám přibudou další, jejichž uspokojení bude zároveň podmínkou pro postup na vyšší úroveň: alkohol (pivo nebo rum), kuřivo (tabák) a vzdělání (škola).

**Úroveň civilizace 3: Občané**

Na třetí úrovni civilizace ve vašem městě žijí občané. Seznam potřeb se znovu rozšíří, tentokrát o olej na svícení, čokoládu a zábavu.

**Úroveň civilizace 4: Kupci**

Když úroveň civilizace ve vaší osadě stoupne na čtyřku, přistěhují se k vám kupci. Ti potřebují k postupu na vyšší úroveň šperky a parfém a zároveň musí být uspokojena jejich touha po moci (uspokojená prostřednictvím senátu).

Kupce je navíc nutné zásobovat zbožím, které hráč nedokáže sám vyrobit. Jen tak se z nich totiž stane šlechta. Takovému zboží se říká koloniální. Koloniální zboží je velmi exkluzivní a je možné jej získat jen obchodem. Během hry vám některé druhy koloniálního zboží nabídnou cizí národy, ovšem každý z nich nabízí jen některé:

- Slonovina (Indové)
- Nefrity (Asiaté)
- Kožešiny (Irokézové)
- Talismany (Aztékové)

Od určitého okamžiku budete mít možnost koloniální zboží koupit od obchodníka na volné noze nebo od pirátů – ovšem za nehorázně ceny.

**Poznámka:** Vaši obyvatelé budou žádat jen jeden druh koloniálního zboží.

### Úroveň civilizace 5: Šlechta



Nejvyšší úroveň civilizace, které můžete v ANNO 1701 dosáhnout, je šlechta. Šlechta žije na velmi vysoké noze, a když není jejich potřeba koloniálního zboží uspokojena, reaguje velmi podrážděně. Když však ve vašem městě žije určitý počet šlechticů a máte ve skladišti dostatek koloniálního zboží, můžete začít stavět honosné budovy: zámek a maják. Tyhle budovy mají pozitivní efekt na náladu vaší populace.

#### Tabulka: Úrovně civilizace

Úroveň civilizace:	Požadované zboží:	Požadované budovy:
Pionýři	jídlo	centrum vesnice
Osadníci	látka	kaple
Občané	alkohol a tabák	škola
Kupci	olej na svícení, čokoláda	divadlo
Šlechta	koloniální zboží	senát

**Poznámka:** Pro uspokojení potřeby víry, vzdělání a zábavy je od úrovně **občané** k dispozici **kostel** pro víru, od úrovně **kupci univerzita** pro **vzdělání** a od úrovně **šlechta** budova **opery** pro **zábavu**. Tyto budovy mají větší obhospodařovanou oblast a v případě univerzity se rozšiřuje nabídka možnosti výzkumu.

**Tip:** Co možná nejdříve byste měli zajistit pravidelné dodávky zboží, které je nutné pro udržení, respektive zvýšení úrovně. Tak s předstihem zabráníte nedostatku tohoto zboží a vyhnete se problémům.

### 7.5 Daně

Daně jsou vašim nejdůležitějším příjmem. Výši daní, které obyvatelé ostrova platí, máte možnost ovlivnit prostřednictvím takzvané „daňové zátěže“. Daňovou zátěž najdete v menu každého domu a její nastavení v jednom domě je platné pro všechny obyvatele na stejné civilizační úrovni, jakou mají obyvatelé tohoto domu.

Míru zdanění nastavujete myší se stisknutým levým tlačítkem.

Barva daňové zátěže ukazuje, jaký efekt bude její zvýšení nebo snížení mít na spokojenost obyvatel. Vysoké daně jsou orámovány červeně a mohou populaci znechutit tak, že nakonec vyjde do ulic demonstrovat. Nízké daně jsou orámovány zeleně a populace je samozřejmě přijímá daleko lépe.



**Poznámka:** Mají-li obyvatelé postoupit na vyšší úroveň civilizace, musí být maximálně spokojeni. Proto musíte i vy nastavit daně tak, aby vedle radosti ze splněných potřeb byli lidé šťastní i z výše daní.

## 8. BUDOVY

Stavění patří k nejdůležitějším úkolům, se kterými se jako zakladatel osady v ANNO setkáte. Vybírat a umisťovat budovy můžete v nabídce staveb. Do nabídky staveb se dostanete kliknutím na tlačítko úplně nahoře na hlavní ploše s tlačítky.



### 8.1. Stavba budov

Kliknutím na ikonu domu uprostřed obrazovky otevřete v dolní části obrazovky přehled všech budov, které v danou chvíli můžete stavět. Ty jsou rozděleny podle civilizačních úrovní. Budovy jsou navíc v každé úrovni rozděleny do tří kategorií:

1. Veřejné budovy a cesty (nalevo).
2. Výrobní budovy (uprostřed).
3. Budovy, které je třeba objevit výzkumem (napravo).



Levým kliknutím vyberte požadovanou budovu a ta se vám přilepí ke kurzoru, připravena k umístění do světa. Tam ji postavíte druhým kliknutím levou myš. Když chcete postavit další budovu, klikněte na odpovídající ikonu v nabídce staveb a proces opakujte. Nabídku staveb zavřete klávesou Escape, kliknutím levým tlačítkem myši kamkoli do herního světa nebo tlačítkem pro zavření okna.

**Poznámka:** Zde je popsáno takzvané zjednodušené stavění. Chcete-li stavět způsobem známým z předchozích her (vybraná budova zůstává přilepená u kurzoru, dokud nekliknete pravým tlačítkem myši), vypněte možnost **zjednodušené stavění** v Možnostech a Ovládání.

**Tip:** Když budujete osadu, uvažujte ve velkém měřítku. Myslete na to, že osada neroste vždy od středu a že během hry může dojít ke změnám, které budou výsledkem přechodu na vyšší úroveň civilizace. Nakládejte vhodně s volným prostorem a pamatujte na místo pro silnice.

### Obhospodařovaná oblast

Obhospodařovaná oblast je sféra vlivu budov a jednotek. Zobrazí se, jakmile budovu vyberete a ta se přilepí ke kurzoru. Velikost a funkce obhospodařované oblasti se liší podle typu budovy:

- Obhospodařovaná oblast obchodních budov (skladišť a obytných budov) například určuje hranice osady na ostrově. Další budovy můžete stavět jen v rámci této oblasti.
- V případě některých výroben představuje obhospodařovaná oblast prostor, v němž pěstují plodiny nebo chovají dobytek.
- Pro výroby, které patří do jednoho výrobního řetězce, představuje obhospodařovaná oblast prostor, v rámci kterého může tovaryš sám vyzvedávat zboží.
- Veřejné budovy mají obhospodařovanou oblast, v rámci níž ovlivňují náladu v osadě.



- Vojenské budovy a jednotky mají také svou obhospodařovanou oblast. Ta v tomto případě určuje vzdálenost, na kterou automaticky útočí na nepřítele.
- Pro lodě obhospodařovaná oblast znamená, jak daleko dohlédnou nebo stejně jako v případě vojenských budov prostor, v němž útočí.

**Tip:** Expanze osady je neefektivnější, když umístíte obytné budovy tak, aby se jejich obhospodařovaná oblast jen nepatrně překrývala s oblastí skladiště. Obhospodařovaná oblast nové obytné budovy bude zelená, dokud se třeba jen minimálně dotýká hranic osady.

### Náklady na stavbu

Stavba budov stojí peníze i stavební materiál. Kolik čeho budete ke stavbě potřebovat, zjistíte tak, že podržíte kurzor myši nad tlačítkem budovy v nabídce staveb. Cena a stavební materiál, kterého máte dostatek, se zobrazuje zeleně, materiál, kterého se vám nedostává, červeně. Když je číslo červené, znamená to, že stavební materiál vám schází. Tenhle problém také označuje ikona nad budovou.

**Tip:** Jakmile máte budovu přilepenou ke kurzoru, ukazují se náklady na stavbu přímo pod informační lištou u horní části obrazovky spolu s dostupným stavebním materiálem.

### Náklady na provoz

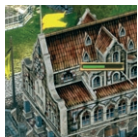
Provoz budov, které plní nějaký účel, stojí peníze. Mezi takové budovy patří například pevnosti, vzdělávací budovy, ale také farmy nebo plantáže. Výši odpovídajících nákladů na provoz najdete v náhledu po kliknutí na danou budovu.

Když nějakou budovu zavřete, snížíte i provozní náklady. Všimněte si ale, že zavřít je možné jen výroby. Školy, kostely nebo hasičské zbrojnice také představují provozní náklady, ale jakmile je postavíte, zavřít je není možné.



### Zásahové body

Každá budova má určitý počet zásahových bodů, které jsou po stavbě na maximu. Tyto zásahové body představují schopnost bránit se všem typům útoku. Zásahové body se zobrazují v podobě malé zelené lišty v okně náhledu.



### Aktivace

Budovy jsou aktivovány průběžně v závislosti na odpovídající úrovni civilizace a počtu obyvatel. Budovy, které ještě nebyly aktivovány, se zobrazují v nabídce staveb šedě. To znamená, že je ještě nemůžete postavit.

Když podržíte kurzor myši nad některou z šedě označených budov v nabídce staveb, objeví se požadovaný počet obyvatel. Některé budovy se aktivují, jen když je objevíte ve vzdělávací budově.

V nabídce staveb přibude s každou další úrovní civilizace nová záložka, v níž se objevují budovy v závislosti na tom, jaké potřeby jste schopni uspokojit a kolik obyvatel osada má. Jakmile se aktivuje nová budova, dostanete zprávu a nabídka staveb začne blikat.

### Spojování

Na rozdíl od ANNO 1503 už není v ANNO 1701 nutné připojovat budovy k silnicím. Vzhledem k tomu, že se však budovy liší nejen vzhledem ale i velikostí, vyžadují některé větší stavební místo než jiné. Například kostel vyžaduje větší prostor než kaple. Když pro budovu vyberete vhodné místo, automaticky se natočí správným směrem, ale otáčet budovami můžete i manuálně, a to v krocích po 90° klávesami „ „ (tečka) a „ „ (čárka).

**Tip:** Stisknutím klávesy **V** si můžete vybrat jeden z pěti různých typů domů.

### Vylepšování



Některé budovy, například obytná budova a skladiště, mohou být s postupem na vyšší úroveň civilizace vylepšeny. Tím se zvýší skladovací kapacita celého ostrova a v případě skladiště i počet obchodovatelných druhů zboží. Vylepšení provedete kliknutím na tlačítko v horní části okna náhledu.

### Demolice

Funkce demolice vám umožňuje vytvořit prostor pro nové budovy nebo zbourat výrobní, které už nepotřebujete. Demoliční mód aktivujete kliknutím levou myši na tlačítko Demolice (krumpáč) na minimapě. U kurzoru myši se objeví malý krumpáč. Kliknutím na budovu ji zboříte a ona nenávratně zmizí z herního světa. Rychlým kliknutím pravým tlačítkem myši tuto akci zastavíte.



Demoliční mód můžete aktivovat i v okně náhledu kliknutím na ikonu s lebkou. V závislosti na úrovni obtížnosti hry dostanete zpátky všechny náklady na stavbu budovy, polovinu nebo nic.

### Zavírání

Některé budovy můžete dočasně zavít, například když se zrovna nevyužívají, kliknutím na symbol „zZz“ v menu dané budovy. Ušetříte tak za provozní náklady na tuto budovu. Když zároveň podržíte stisknutou klávesu Shift, zavřete všechny budovy stejného typu. Zavřenou budovu poznáte podle modrého symbolu „zZz“ rotujícího nad střechou.





## Vytížení

Vytížení znázorňuje, jak efektivně daná výrobní pracuje. Jen výrobní plně využívající svou obhospodařovanou oblast a zásobené dostatkem surovin mohou pracovat optimálně. Většina výrobních řetězců vyžaduje dva subdodavatele, aby byla výrobní zpracovávající suroviny dostatečně vytížena.

Vytížení výrobní můžete zkontrolovat v menu dané budovy. Číslo v procentech ukazuje, jak efektivně výrobní funguje. Nižší vytížení může mít následující důvody:

- Nastaly problémy s dodávkami potřebného zboží (surovin nebo přechodného produktu).
- Nejsou obdělávána všechna pole v obhospodařované oblasti (kvůli překážkám nebo proto, že se překrývají s jinou výrobní).
- Půda nemá odpovídající úrodnost pro produkci daného typu zboží.

Když je vytížení příliš nízké, měli byste zvážit demolici takové budovy a její výstavbu v jiné lokaci.



**Tip:** Všechna pole výrobní můžete využít kliknutím levým tlačítkem myši na knoflík Optimalizovat v menu výrobní. Nesmí se však překrývat s jinými výrobními.



## 8.2 Typy budov

V ANNO 1701 můžete stavět následující typy budov. Detailnější popis vojenských budov najdete v kapitole 13. Bitva.

### Cesty a silnice

Cesty a silnice vzájemně spojují vaše budovy. Výrobní produkující finální produkty musí být napojeny na silnici, aby bylo možno zboží odvézt vozem do skladů.



Prašnou nebo dlážděnou cestu vyberete kliknutím na odpovídající ikonu v nabídce staveb. Cesta se vám přilepí ke kurzoru myši a je připravena k položení. Vyberte počáteční bod cesty a následným pohybem myši určíte její směr. Druhým kliknutím levým tlačítkem myši nastavíte konec cesty.

**Poznámka:** Když vypnete možnost **Snadného stavění**, můžete umístit několik cest stejného typu jednu po druhé. Pokládání cest vypnete až kliknutím pravým tlačítkem myši.

**Tip:** Od určité velikosti osady a úrovně civilizace doporučujeme stavět dlážděné cesty. Ty totiž umožňují vašim vozům i jednotkám pohybovat se rychleji.

### ***Veřejné budovy***

Veřejné budovy jsou takové budovy, které vaši obyvatelé potřebují k uspokojení společenských potřeb.

Na začátku hry mezi ně patří centrum vesnice a kaple. S postupem na vyšší úroveň civilizace přibudou v nabídce staveb další.

### ***Odbytové budovy***

Vaše skladiště a odbytové budovy společně dávají dohromady celkovou skladovací kapacitu a každá další odbytová budova tuto kapacitu zvyšuje. Tenhle princip platí pro celý ostrov, takže když je na ostrově k dispozici nějaký typ zboží, můžete si ho vyzvednout v kterékoli odbytové budově. Pro převoz zboží na jiné ostrovy je ovšem nutné použít loď.

Zboží ve skladištích je rozděleno podle kategorií a v menu uprostřed vidíte všechny finální produkty. Jednotlivé části menu nalevo i napravo můžete rozbalovat kliknutím na šipky. Zde se nachází přechodné produkty a suroviny. Každý typ produkovaného zboží sváží od výrobců do skladiště vozy. Lišta vedle daného typu zboží ukazuje, kolik skladovací kapacity pro toto zboží jste už vyčerpali. Číslo pod zbožím pak udává přesné množství skladovaného zboží v tunách.

**Tip:** Čím více postavíte odbytových budov, tím více vozů bude zajišťovat pravidelný odvoz vyrobeného zboží. Více odbytových budov tedy sice znamená větší provozní náklady, ale také větší skladovací kapacitu a rychlejší distribuci.

**Tip:** Když nutně potřebujete některý typ zboží, můžete v dané výrobně aktivovat možnost okamžitý odvoz. Zboží pak odveze hned příští volný vůz.

### ***Výrobní budovy***

Výrobní budovy slouží k výrobě zboží, zpracovávání surovin a k výrobě stavebního materiálu. Na začátku můžete postavit dřevorubcovu chýši, rybárnu nebo loveckou chatu. Postupem času najdete v nabídce staveb i další budovy, jejichž stavba bude nezbytná k tomu, abyste si zajistili spokojenost obyvatel.

Pro výrobu některých typů zboží je nutné vybudovat celý výrobní řetězec. Všechny budovy v rámci takových řetězců by měly stát co možná nejlíže sobě. Někdy je však nutné mít jednotlivé části výrobního řetězce dost vzdálené, protože zdroj suroviny se může vyčerpát. V takovém případě je nezbytné jednotlivé budovy spojit cestou.

Budovy patřící k sobě se vždy objevují jako nová možnost zároveň. Zda je budova postavena na vhodném místě, poznáte podle toho, že když ji vyberete v nabídce staveb nebo při průzkumu oblasti, označí se zeleně.

**Poznámka:** Zdaleka ne všechny budovy v jednom výrobním řetězci je vždy možné postavit na jednom ostrově – nejčastěji z důvodu nedostatečné úrodnosti. V takovém případě musíte uplatnit své logistické schopnosti a zřídít efektivní dopravu přechodného zboží nebo surovin do finální výroby.

### Výzkumné budovy

Školy a univerzity uspokojují potřebu vzdělávání populace a zároveň umožňují výzkum. Když něco objevíte, můžete to využít v celém herním světě, nezávisle na ostrově, kde výzkum proběhl.



### Další typy budov

- **Pobřežní budovy:** Některé z budov dostupných v nabídce staveb mohou být postaveny jen na pobřeží. Mezi takové budovy patří skladiště a budovy zajišťující přepravu lodí nebo rybaření.
- **Doly:** Doly můžete stavět jen za účelem těžby zdroje surovin, který se nachází na konkrétním místě.
- **Vojenské budovy:** Tyto budovy slouží k obranným účelům a k ochraně osady. Nepatří mezi ně jen zbrojníství, slévárna na výrobu děl, hřebčín, strážnice, vojenská posádka a pevnost, ale také zdi a dva druhy obranných věží.
- **Dekorace:** Dekorace jednoduše činí vaše město atraktivnějším a budovat je můžete postupně už od úrovně občané.
- **Velkolepé stavby:** Tyhle ohromné a honosné budovy budete mít k dispozici až na úrovni šlechty. Zámek se všemi různými přístavbami i maják se považují za velkolepé stavby. Ty zlepšují náladu šlechty a vytvářejí vhodné podmínky pro návštěvu královn.



## 9. LODĚ

Ve světě ANNO se jednoduše musíte plavit po moři, ať již proto, že potřebujete najít nové obchodní partnery, nebo za zdroji surovin. A k tomu samozřejmě potřebujete loď. Lodě převáží mezi ostrovy jednotky i zboží a s jejich pomocí můžete zakládat obchodní cesty.

### 9.1 Stavba a opravy lodí

Abyste mohli postavit loď, budete potřebovat loděnici. Budete si moci vybrat mezi velkou a malou. Budete také potřebovat látku a dřevo, peníze a (pro některé typy lodí) děla. Počet lodí, které můžete poslat na moře, závisí na počtu obyvatel.



Jakmile budete mít všechny potřebný materiál, klikněte na loděnici. V jejím menu vyberte požadovaný typ lodí. Když budete chtít stavbu zrušit, klikněte na něj znovu.

V loděnici je také možné lodě opravovat a může to být loděnice vaše, ale i vašeho spojence. Stačí kliknout na loď, která se má opravit, a kliknutím pravým tlačítkem myši ji poslat k loděnici. Opravy začnou okamžitě, jakmile tam loď dorazí, a to zcela automaticky. Mějte prosím na paměti, že je možné opravovat jen jednu loď najednou. Když máte poškozených lodí několik, budete muset s opravami ostatních počkat, až bude opravena první.

### 9.2 Činnosti lodí

Co se týče pohybu, platí pro lodě stejné příkazy jako pro pozemní jednotky (viz kapitola Bitva). Kromě toho však můžete lodím vydávat některé specifické rozkazy. Většinu z nich jednoduše vyberete v okně náhledu, ty ostatní najdete v menu lodí.



### Pohyb

Jakmile vyberete loď, můžete s ní pohybovat dvěma způsoby:

1. Rozkaz pro přesun aktivujete kliknutím levým tlačítkem myši v menu lodí, přičemž se vám následně změní kurzor na kormidlo. Dalším kliknutím na herní svět nebo na minimapu vydáte rozkaz k plavbě. Opatrně. Dalším kliknutím levou myší totiž menu lodí zavřete.
2. Kliknutím pravou myší na místo v herním světě nebo na minimapě vydáte rozkaz k plavbě přímo.



### Nakládání a vykládání zboží a jednotek



Když jedna z vašich lodí zakotví vedle skladiště nebo u obchodního partnera, můžete překládat zboží mezi lodí a skladištěm pomocí záložky Přesun zboží. V menu přesunu zboží se objeví nahoře zásobárna skladiště a dole nákladový prostor lodí.



Nejprve nastavte množství zboží, které se má naložit, kliknutím na symbol 1 tuny, 10 tun nebo celého nákladu. Nyní stanovené množství dalším kliknutím levým tlačítkem myši na symbol zboží v zásobárně přemístíte na loď. Stejným způsobem můžete přesouvat zboží z lodi do skladště. Označíte nákladový prostor a množství zboží, které se má vyložit.

**Tip:** Nakládání a vykládání zboží, které převážíte často, můžete zautomatizovat pomocí obchodní cesty.

Na lodi můžete také přemísťovat jednotky z ostrova na ostrov. Nalodění jednotky je možné kdekoli na rovném pobřeží. Když chcete nějakou jednotku nalodit, vyberete ji levou myší. V okně náhledu jednotky se objeví tlačítko pro nalodění. Pak už jen vyberete loď, na kterou se má jednotka nalodit.



Pro vylodění musíte nejprve vybrat loď. Kliknutím na tlačítko **Vylodit jednotky** pošlete všechny jednotky na pevninu.

Když musí některá z vašich lodí prchat před nepřítelem, je možné zvýšit její rychlost tak, že hodíte náklad přes palubu. Když najedete kurzorem myši nad plný nákladový prostor, změní se a dá vám najevo, že můžete tohle zboží hodit přes palubu. Kliknutím pravým tlačítkem myši se zbavíte úplně všeho. Na hladině vedle loď se následně objeví bedna s vyhozeným zbožím. Když budete rychlejší a váš protivník se k ní nedostane dřív než vy, můžete zboží později znovu vyzvednout na palubu. Stejným způsobem to funguje i v případě jednotek. Když kliknete na jednotky na palubě v okamžiku, kdy je loď na otevřeném moři, hodíte je přes palubu! Nějakou dobu se budou držet sudů a plavat na hladině jako trosečníci. Nesmíte však s jejich záchranou čekat příliš dlouho, jinak se utopí nebo se z nich stane potrava pro žraloky.



### Slučování

Když chcete sloučit několik lodí do jedné skupiny, vyberte je kliknutím levým tlačítkem myši. Držte stisknutou klávesu **Ctrl** a stisknete klávesu **1**, **2** atd., čímž přidělíte skupině odpovídající číslo.

Takto uloženou skupinu můžete později vyvolat stisknutím klávesy s odpovídajícím číslem.

Když dvakrát rychle stisknete odpovídající číslo, skupina bude vybrána a navíc se objeví uprostřed obrazovky.

Když kliknete levým tlačítkem myši na loď a zároveň držíte stisknutou klávesu **Shift**, znamená to, že loď bude přidána k výběru nebo z něj naopak odebrána. Změnu musíte ještě následně potvrdit opakovaným přidělením čísla skupiny. Abyste se byli schopni lépe orientovat mezi skupinami, mají všechny jednotky patřící k určité skupině na vlajce její číslo.



## Útok



Na nepřátelské lodě můžete útočit, jakmile je spatříte. Máte-li vybranou jednu nebo více svých lodí, kurzor myši se po přesunutí nad nepřátelskou loď, jednotku nebo budovu změní, čímž vám signalizuje, že můžete útočit.

Rozkaz k útoku můžete vydat dvěma způsoby:

1. Rozkaz k útoku vydáte kliknutím levým tlačítkem myši v menu lodi a pak kliknutím na nepřátelskou jednotku, budovu nebo loď.
2. Útok můžete zahájit přímo kliknutím pravým tlačítkem myši na nepřátelskou jednotku.



**Tip:** Můžete rovněž přinutit jednotky zaútočit na hráče, s nímž nejste ve válce. Při vydávání rozkazu k útoku stačí jen podržet stisknutou klávesu **Shift** a kliknout levým tlačítkem myši na cíl. Výsledkem je vyhlášení války a okamžitá bitva.

## Bojová postavení

Jednotky mohou obecně zaujmout jedno ze dvou bojových postavení:

- **Ofenzivní:** Lodě automaticky útočí na nepřítel, který se ocitne na dohled, a jakmile se více přiblíží, vyrazí proti němu. Když nepřítel ustupuje, nějakou dobu jej pronásledují, ale pak se vrátí na původní pozici.
- **Držet pozice:** Lodě útočí jen tehdy, když se nepřítel ocitne na dostřel. Samy se k nepříteli nepřibližují ani ho nepronásledují.



## Hlídkování

Svou loď můžete vyslat hlídkovat mezi dvěma nebo více body. Vyberte nejprve loď, která má hlídkovat.





**P**ovel k hlídkování vydáte kliknutím v menu lodi a následně se změní podoba kurzoru. Nyní můžete klikáním levým tlačítkem myši v herním světě nastavit libovolné množství bodů, mezi nimiž bude loď pendlovat.

Kliknutím pravým tlačítkem myši loď vyšlete na moře. Nyní bude mezi nastavenými body samostatně hlídkovat.

## Doprovod

Tímhle rozkazem přidělíte svým lodím doprovod. Doprovod sleduje jednotku, kterou má chránit, a automaticky útočí na blížící se nepřátele. Nejprve vyberte jednotku, která má plnit roli eskorty. Rozkaz k ochraně pak vydáte dvěma způsoby:

1. Aktivujte rozkaz **Doprovod** kliknutím levým tlačítkem myši v menu lodi. Kurzor se změní a vy můžete samotný rozkaz vydat dalším kliknutím, tentokrát na ochraňovanou jednotku. 
2. Když už máte vybranou nějakou loď, přidělíte ji jako doprovod přímo kliknutím pravým tlačítkem myši na jednotku, která má být chráněna.   
Doprovod lodi může tvořit libovolný počet jednotek. Doprovod zrušíte až vydáním odpovídajícího rozkazu.

## 9.3 Typy lodí

Pro svá dobrodružství máte ve světě ANNO k dispozici množství různých typů lodí, které se liší velikostí nákladového prostoru, odolností proti poškození a rychlostí. Rychlost lodí je rovněž značně ovlivněna množstvím nákladu.

### Průzkumné lodě

Vaše první loď obvykle bývá průzkumná a dostanete ji od královny, abyste mohli objevovat nový svět. Výjimka: když začnete hrát na **lehkou** obtížnost, začnete hru na ostrově bez lodí a královna vám poskytne průzkumnou loď až s vaším postupem na vyšší úroveň civilizace.

Jakmile postavíte na pobřeží malou loděnici, můžete si stavět lodě podle libosti, ovšem za předpokladu, že máte dostatek stavebního materiálu a děl. Průzkumné lodě spojují výhody obchodních i válečných lodí: díky dělům se dokáží bránit proti útočnkům, ale zároveň s jejich pomocí můžete obchodovat s různým zbožím, neboť mají dostatečně velký nákladový prostor. Proto jsou vhodné pro průzkumné a objevné plavby.

#### *Průzkumná loď*

Navzdory malému počtu zásahových bodů může průzkumná loď porazit třeba i velkou obchodní loď.



Podmínka: Malá loděnice

Nákladové prostory: 3

Množství nákladu v tunách: 120

Děla: 8

**Tip:** Každý typ lodí má specifickou maximální rychlost. Ta je však dále ovlivněna nákladem a poškozením.

**Obchodní lodě**

Tyto lodě se hodí zejména k obchodování, jak ostatně napovídá i jejich název. Jsou však velmi zranitelné při střetu s piráty nebo nepřítelem, neboť nejsou vybaveny děly. Malou obchodní loď můžete postavit v malé loděnici už od úrovně civilizace osadníci. Chcete-li stavět velké obchodní lodě, musíte nejprve na univerzitě objevit příslušné technologie a pak vybudovat velkou loděnici. Proto budete mít velkou obchodní loď k dispozici až od úrovně kupci. Kvůli velkému nákladovému prostoru se však čekání vyplatí. Kvetoucímu obchodu a složitým obchodními cestám už nebude stát nic v cestě.

*Malá obchodní loď*

Malá obchodní loď má 3 nákladové prostory. Hodí se hlavně pro převoz zboží mezi hlavním ostrovem a ostrovem zásobujícím výroby surovinami.



Podmínka: Malá loděnice

Nákladové prostory: 3

Množství nákladu v tunách: 120

Děla: žádná

*Velká obchodní loď*

Velká obchodní loď má 4 nákladové prostory. Měla by to být první volba pro složitější obchodní cesty s mnoha zastávkami.



Podmínka: Velká loděnice/výzkum

Nákladové prostory: 4

Množství nákladu v tunách: 160

Děla: žádná

**Tip:** Kapacita jednotlivých nákladových prostorů na lodi může být zvýšena z 40 na 60 tun díky univerzitnímu výzkumu velkého nákladového prostoru.

**Válečné lodě**

Válečné lodě jsou zcela nezbytné pro všechny hráče, kteří plánují dobývání území ve větším měřítku nebo kteří se chtějí dobře chránit před bukanýry brázdícími moře v ANNO 1701. Velmi dobře se hodí k ochraně obchodních lodí. Tyhle lodě jsou samozřejmě lépe vyzbrojené než kterékoli jiné a poškození způsobené nepřátelskými útoky je nijak závažně nezpomaluje.

Stejně jako malé obchodní lodě můžete i malé válečné lodě stavět od úrovně osadníci v malé loděnici. Podmínkou je však mít dostatek děl. Velké válečné lodě – skutečné královny mezi plavidly – mají větší nákladový prostor než malé válečné lodě a mohou tedy pojmout a převážet větší množství jednotek. Mají zdaleka největší počet zásahových bodů a díky mnoha dělům jsou velmi silné. Stavět je můžete ve velké loděnici po provedení potřebného výzkumu.



*Malá válečná loď*

Malá válečná loď má jen jeden nákladový prostor, ale dvanáct děl. Hodí se obzvláště jako doprovod obchodních lodí.

Podmínka: Malá loděnice

Nákladový prostor: 1

Množství nákladu v tunách: 40

Děla: 12

*Velká válečná loď*

Velká válečná loď má dva nákladové prostory a na palubě 24 děl. Má velký dostřel a největší počet zásahových bodů.

Podmínka: Velká loděnice/výzkum

Nákladové prostory: 2

Množství nákladu v tunách: 80

Děla: 24

**Tip:** Můžete provést výzkum buď jen velké obchodní lodí, nebo jen velké válečné lodí. Proto si musíte dopředu zvolit, jakou cestou se budete ubírat.



## 10. OBCHODOVÁNÍ

Dříve či později budou obyvatelé vaší osady požadovat zboží, které nebudete schopni sami vyprodukovat, třeba proto, že nebudete mít k dispozici suroviny potřebné k jeho výrobě. Také se může stát, že budete mít některého typu zboží moc a budete chtít přebytek prodat za co nejlepší cenu. V obou případech se tedy pustíte do obchodování.

### 10.1 Hledání obchodních partnerů

Když chcete ve světě ANNO 1701 aktivně obchodovat, musíte si nejprve najít obchodního partnera. Jakmile objevíte novou civilizaci, zobrazí se jméno příslušného hráče v menu diplomacie a jeho osada se zobrazí na minimapě. Nyní můžete tomuto hráči nabídnout obchodní dohodu.

Můžete také počkat, dokud ostatní hráči neobjeví vaši osadu, a teprve pak jim nabídnout obchodní dohodu.



Obchodník

Prvním a nejdůvěryhodnějším obchodním partnerem v ANNO 1701 je obchodník na volné noze. S tím máte uzavřenou obchodní dohodu hned od okamžiku, kdy hra začne. Pravidelně navštěvuje všechna skladiště, zásobuje vás požadovaným zbožím a kupuje zboží, které mu nabídnete. Mezi ostatní obchodní partnery počítáme cizí národy, počítačem ovládané hráče nebo lidské protivníky. Když s nimi chcete obchodovat, musí nejprve souhlasit s vaší nabídkou na obchodní dohodu (viz kapitola 11. Diplomacie).

**Poznámka:** Cizí národy nikdy neopouští své ostrovy, a proto spoléhají na to, že možní obchodní partneři přijedou za nimi. Čím častěji s nimi obchodujete, tím více u nich vzroste vaše reputace a máte šanci získat určité výhody.

### 10.2 Pasivní obchod



První a nejsnadnější možnost obchodování je pasivní obchod. Veškeré transakce můžete pohodlně provádět z pohodlí vlastního skladiště. Hráči, s nimiž máte uzavřenou obchodní dohodu, vidí zboží, které sháníte a nabízíte, a mohou vás navštívit.

Obchodované zboží a jeho množství nastavíte v menu skladiště. Jednoduše tam kliknete na záložku se symbolem obchodování. Kliknutím levou myší na zelenou šipku v jednom z oken zboží získáte seznam zboží, které můžete koupit. Klikáním na šipky nalevo a napravo v přehledu zboží se dostanete k surovinám a přechodným produktům. Číslo pod typem zboží označuje cílovou hodnotu množství skladovaného zboží a číslo nad ním jeho cenu za tunu. Vyberte zboží a posuvnou lištu určete množství, které chcete mít ve skladišti.



Stejný proces funguje i v případě prodeje. Jakmile kliknete na červenou šipku, vyberete ze seznamu typ zboží určený k prodeji a nastavíte posuvnou lištou požadované množství, které má zůstat ve skladišti. Množství zboží, které můžete nakoupit a nabídnout k prodeji, závisí na úrovni vylepšení vašeho skladiště.

**Tip:** Kliknutím pravým tlačítkem myši na jeden druh vybraného zboží ho odeberete z okna pro obchodování.

## 10.3 Aktivní obchod

Aktivní obchod znamená možnost prodeje a nákupu v cizích skladištích. Aktivní obchod je možný jen s lodí a existující obchodní dohodou. Výhodou aktivního obchodu je to, že si sami určíte, kdy transakce proběhne, a nejste v tomto ohledu závislí na svých obchodních partnerech.

Když se vaše loď nachází poblíž skladiště obchodního partnera, vyberte v menu lodi záložku **Přesun zboží**. Prostřednictvím té můžete následně nakupovat a prodávat. Prodat můžete jen zboží, které máte na palubě lodi a které váš obchodní partner chce koupit. Jeho poptávku poznáte podle zelené barvy u typu zboží v jeho skladišti. Stejně tak můžete nakoupit jen zboží, které chce obchodní partner prodat. To je označeno červeně. Loď musí mít dostatek místa v nákladovém prostoru.



**Tip:** Kliknutím na skladiště obchodního partnera zjistíte, které zboží má na prodej nebo které chce koupit. Podle toho pak můžete před vyplutím naložit svou loď. Takhle možnost je aktivní i na strategické mapě.

## 10.4 Obchodní cesty



Dopravu zboží a obchodování s ním lze zautomatizovat díky obchodním cestám. Ty jsou obzvláště výhodné, pokud zřídíte produkci nějakého zboží na jiném ostrově, ale můžete je využívat i pro pravidelné obchodování s partnery. Obchodní cesty nejsou vázány na konkrétní loď. Naopak k nim můžete přidělit lodí více nebo jednu loď využívat na více cestách. Obchodní cestu můžete zřídit jen mezi vlastními skladišti nebo skladišti obchodních partnerů, s nimiž máte obchodní dohodu.

Když chcete založit obchodní cestu, otevřete strategickou mapu a klikněte na symbol kormidla vlevo pod ní. Menu pro obchodní cesty můžete otevřít i v menu lodí. Otevře se okno skladiště, ve kterém vyberete nejprve ze seznamu první zastávku na dané obchodní cestě. Na skladiště lze také kliknout na strategické mapě.



Nyní vyberte zboží, které chcete na první zastávce nakládat nebo vykládat. Stačí kliknout na červenou nebo zelenou šipku, čímž otevřete přehled zboží. Posuvnou lištou můžete nastavit požadované množství zboží na lodi – jestli třeba chcete prodat celý náklad, nastavte lištu na nulu.

Zároveň se otevře okno druhého skladiště, kde ze seznamu nahoře vyberete cílovou destinaci obchodní cesty. Znovu můžete destinaci vybrat přímo na strategické mapě. Menu vám automaticky nabídne možnost vyložit nebo naložit zboží vybrané v prvním skladišti; ovšem stejně tak můžete v druhém skladišti vybrat jiný typ zboží.

To uděláte tak, že znovu kliknete na červenou nebo zelenou šipku.



Pokud jste se rozhodli pro zboží v okně druhého skladiště, otevře se automaticky seznam lodí. Tady si vyberete loď, která má na dané obchodní cestě operovat. V okně pod seznamem lodí se zobrazuje zboží, které je v současnosti naloženo na vybrané lodi. Výběr potvrdíte kliknutím na zelenou šipku pod jménem lodi a vaše loď vypluje.

Hotová cesta se objeví v podobě čísla v levé dolní části strategické mapy a zároveň v barevném provedení i na mapě. Pokud jste na obchodní cestu přidělili loď, objeví se odkaz na cestu



v menu téhle lodi. Změnit obchodní cestu můžete kliknutím přímo na symbol kormidla v menu lodi. Kromě toho můžete lodi přikázat, aby plavbu na obchodní cestě přerušila, splnila jiný úkol a po jeho splnění se na obchodní cestu zase vrátila.



**Tip:** Obchodní cestu můžete pojmenovat kliknutím na jméno na strategické mapě levým tlačítkem myši a napsáním nového jména.

### 10.5 Obchodník na volné noze

Obchodník na volné noze cestuje po celém ostrovním světě a je vždy přístupný dobrému obchodu. Je to nezávislý kupec, který udržuje obchodní vztahy se všemi obyvateli nového světa. Jakmile založíte osadu, objeví se u vás a přidá si vás na seznam obchodních cest. Pak se bude u vás pravidelně stavovat, aby se podíval, zda nechcete něco nakoupit nebo prodat.

Obchodník na volné noze má vždy ve skladišti velké množství zboží. Buďte však opatrní. Obchodník je známý pro svou chamtivost a prodává zboží za vysoké ceny, zatímco jen zřídka vám za vaše zboží dobře zaplatí. Mimo klasického obchodu pak nabízí ještě zvláštní službu. Prodává mapy, které vám mohou odhalit určité části herního světa.



**Tip:** Kdokoli, kdo by chtěl obchodníkovi pomoci, může od něj přijmout některý z úkolů, které čas od času vypisuje. V případě, že úkol splníte rychle, můžete čekat štedrou odměnu. Tuhle možnost můžete v nastavení hry zapnout nebo vypnout.

### 10.6 Obchodování s piráty

Jste ochotni riskovat? Pak se můžete odvážit obchodovat s piráty a jejich kapitánem Ramírezem. Jeho reakce jsou nepředvídatelné, ale nabídka zboží ohromná. Jestli vám je jedno, že všechno, co prodává, získal loupeží a přepačováním, mohl by tenhle risk stát za to.



Skladiště pirátů uvidíte od okamžiku, kdy objevíte jejich ostrov, a přesun zboží funguje stejně jako obchodování s ostatními obchodními partnery.

Na Ramireze je ovšem nutné nejprve udělat dojem. Musíte zlikvidovat některý z cizích národů a být stejně úlisný a podlý jako on. Jen tak v jeho očích stoupnete. Když se vám podaří získat si ho na svou stranu, uzavře s vámi alianci. Okamžitě pak od něj můžete kupovat všechno koloniální zboží. Dávejte však pozor. Aliance s Ramirezem drasticky sníží vaši pověst u ostatních hráčů.

## 10.7 Nákladní loď

Nákladní loď vám umožňuje expresní vyzvednutí zboží nakoupeného prostřednictvím pasivního obchodu. Nákladní loď musíte objevit ve škole. Teprve pak budete mít k dispozici volbu okamžitého odvozu. Pokud jste potřebný výzkum provedli, můžete přikázat okamžitý odvoz kliknutím levým tlačítkem myši na pasivní obchod ve skladišti. Loď se sama vydá k obchodníkovi na volné noze, ovšem je schopna přepravit jen jeden typ zboží.

**Tip:** Pamatujte si, že doprava nákladní lodí je velmi rychlá, ale rovněž velmi drahá! Navíc může být nákladní loď napadena nepřáteli, nebo dokonce potopena.

## 10.8 Zůstatek

Zůstatek je rozdíl mezi příjmy a výdaji a udává se ve zlaťácích. Na informační liště v levém horním rohu obrazovky se váš současný zůstatek zobrazí přímo pod majetkem, jakmile kliknete na odpovídající symbol. Jedná se o příjmy a výdaje na všech vašich ostrovech. Pokud se hodnota zobrazuje zeleně, vyděláváte víc peněz, než utrácíte. Když však převažují náklady, bude číslo červené. Aktuální příjmy a výdaje na jednotlivých ostrovech zjistíte kliknutím na konkrétní skladiště nebo odbytovou budovu. Kliknutím levým tlačítkem myši na okno otevřete detailní rozpis, v němž jsou všechny příjmy a výdaje rozděleny do kategorií. Kategorie jsou následující:

- Ve skladišti nebo odbytové budově se můžete podívat na ZŮSTATEK MĚSTA. Ten zahrnuje příjmy a výdaje z prodeje a nákupu zboží, provozní náklady a náklady na armádu v daném městě.
- OBCHODNÍ ZŮSTATEK se počítá z příjmů z prodeje zboží a výdajů v podobě jeho nákupu. Tento zůstatek není zahrnutý v zůstatku města nebo celkovém zůstatku.



## 11. DIPLOMACIE

Všeckrá interakce s ostatními hráči, která má vliv na hráčovu reputaci, se ve světě ANNO nazývá diplomacie. Hráči, které jste již v ostrovním světě objevili, jsou zobrazeni v menu diplomacie. Zde můžete vyjednávat dohody a platby. Čím větší prestiž u ostatních hráčů získáte, tím snadnější bude s nimi uzavírat dohody. Hráčům, které vy sami nemáte rádi, naopak můžete uškodit prostřednictvím různých aktivit lóže. V módu hry více hráčů jsou už od začátku v menu diplomacie všichni lidéš protivníci a mezi nimi nefunguje žádná reputace.



## 11.1 Obrazovka diplomacie

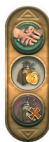
Okno diplomacie je prostředníkem veškerých vašich vztahů s ostatními hráči a cizími národy a otevřete ho kliknutím levou myší na odpovídající symbol v hlavní oblasti tlačítek.



Uvidíte kruh se svým portrétem uprostřed; v něm jsou vyobrazeni všichni zástupci ostatních civilizací a cizích národů. Barvy čar vedoucích k vašemu portrétu označují vaši reputaci s daným hráčem, malé kolečko vlevo a vpravo pod portrétem pak barvu hráče na mapě a diplomatický status vůči vám. Když má na vás protihráč nějaký požadavek, objeví se nad diplomatickým vztahem malý dopis.



Když na některý z portrétů ostatních hráčů kliknete, přesune se do středu menu a váš portrét se naopak objeví nahoře. Nyní můžete s daným hráčem komunikovat. Vertikální lišta nalevo znázorňuje vaši reputaci u tohoto hráče, tři symboly napravo od portrétu váš současný vztah a symbol u horní části lišty vám umožňuje navrhnout hráči lepší dohodu, zatímco tlačítkem dole můžete současnou smlouvu zrušit.



Uprostřed pod portrétem můžete žádat platby nebo naopak posílat hráči peníze nebo třeba žádat spojeneckou pomoc, pokud máte s hráčem uzavřenou alianci.

**Profily počítačových hráčů** popisují jejich povahové vlastnosti a vzorce chování.

Každý z dvanácti počítačem ovládaných hráčů se nějak liší od ostatních. Jeho charakter má vliv na strukturu jeho osady, chování vůči vám i ostatním a na obchodní a vojenské aktivity. Uzavřít dohodu s jedním hráčem může být otázkou okamžiku, zatímco přesvědčit jiného může být velmi obtížné. Chování hráčů záleží také na vaší reputaci. V módu souvislé hry si můžete z hlavní nabídky před zahájením hry vybrat až tři počítačem ovládané protivníky. Více informací o počítačem ovládaných hráčích najdete v příloze.

## 11.2 Smlouvy

S obyvateli světa ANNO můžete uzavírat smlouvy. Vaši protihráči reagují na vaše nabídky nebo vám smlouvy nabízí sami. Typ smlouvy, kterou můžete nabídnout, závisí na vaší reputaci u daného hráče a na již uzavřených smlouvách. Uzavírání smluv může být rovněž podmíněno provedením platby. Současný diplomatický stav se zobrazuje u každého portrétu v podobě symbolu smlouvy a barvou okraje.

Smlouvy můžete uzavírat také s lidskými hráči ve hře více hráčů. Smlouva je samozřejmě platná jen v případě, že s ní oba souhlasí. Ve světě ANNO můžete uzavírat následující typy smluv:

### Mírová smlouva



S ostatními hráči, na které narazíte, žijete obvykle na počátku v míru. Není možné s nimi ani bojovat ani obchodovat. Mírová smlouva je podmínkou pro následné uzavření obchodní dohody. Mír může kdykoli ukončit kterákoli strana vyhlášením války.

**Pozor:** Piráti jsou chátara a s nimi jste ve válečném stavu už od samého začátku! Když je tedy potkáte, buďte opatrní, protože na vás okamžitě zaútočí.

### Obchodní dohoda



Obecně je možné přesvědčit všechny obyvatele světa ANNO, s nimiž máte mírové vztahy, aby s vámi uzavřeli obchodní dohodu. Záleží tedy nejvíce na vaší reputaci, jestli takovou nabídku přijmou. Někdy může hráč požadovat platbu, než je ochoten smlouvu podepsat.

Když je v menu diplomacie váš portrét uprostřed, klikněte na symbol peněženky a následně na budoucího smluvního partnera. Tím mu nabídnete obchodní dohodu. Když vy sami takovou nabídku obdržíte, můžete ji přijmout kliknutím na zelený háček. Když někdo přijme vaši nabídku, vidíte ve skladišti nového obchodního partnera jeho nabídky na prodej a nákup. Obchodní dohodu může každá ze stran kdykoli zrušit. V takovém případě začne znovu platit mírová smlouva.



### Alianční pakt



Alianční pakt vám vedle obchodních transakcí umožňuje získat od spojení vojenskou podporu. Alianci však mohou uzavřít jen partneři, kteří již mají mezi sebou obchodní dohodu. Když chcete někomu nabídnout uzavření aliance, klikněte na symbol s dvěma rukama v menu diplomacie a pak na vybraného partnera.

Aliance vám nabízí mnoho výhod:

- Části světa, které váš partner již objevil, se nyní zobrazují také na vaší minimapě.
- Poškozené lodě se automaticky opravují v loděnicích vašeho spojence.
- Od svých spojenců můžete v případě války žádat vojenskou pomoc.

Aby hráč vaši nabídku na spojenectví přijal, musíte mít u něj velmi dobrou reputaci. Je možné, že bude chtít za podpis takové smlouvy nějaké peníze. Alianční pakt mohou samozřejmě nabídnout i ostatní hráči vám. Přijmete ho kliknutím na zelený háček. Stejně jako všechny ostatní typy smluv i alianci může kterákoli ze stran kdykoli zrušit.

### Vyhlášení války



Diplomatické vztahy s ostatními hráči je možné v menu diplomacie rázně ukončit. Než budete moci na nenáviděné nepřátele zaútočit, a třeba je i vypudit ze světa ANNO, musíte jim oficiálně vyhlásit válku. To provedete kliknutím levým tlačítkem myši na symbol meče a následně na vybraného protivníka. Ten je s vámi od tohoto okamžiku ve válečném stavu.

Válku můžete ukončit nabídkou na uzavření mírové smlouvy. K tomu musíte kliknout na symbol bílé holubice a daného hráče. Jestli ovšem ten vaši nabídku přijme, závisí na vaší reputaci. Podpis mírové smlouvy může být podmíněn také požadavkem na určitou sumu.

### 11.3 Platby

Platby můžete ve světě ANNO žádat od ostatních nebo sami platit. Vše se děje v menu diplomacie. Reakce zainteresovaného hráče přijde okamžitě. Požadavek na platbu téměř zaručeně snižuje vaši reputaci, nehledě na to, zda peníze dostanete nebo ne. Naopak finanční dar protihráči může vaši reputaci zvýšit. Požadavek na platbu předáte kliknutím na ikonu natažené ruky se zlatáky. Následně musíte ještě nastavit její výši.



Někteří počítačem ovládaní hráči od vás mohou sami žádat platbu, a to:

- při nabídce smlouvy – zda a kdy se tak stane, záleží na konkrétním hráči.
- v případě vaší klesající reputace a hrozícího pádu na nižší úroveň reputace. Požadavku na platbu můžete buď vyhovět a zaplatit kliknutím na zelený háček, nebo odmítnout kliknutím na červený křížek, což následně znovu ovlivní vaši reputaci.

Portrét partnera,  
s nímž jednáte

Vaše  
reputace u  
tohoto hráče

Platby  
a spojenecká  
pomoc

Nastavit  
maxima



Jméno  
a barva protíhráče

Smluvní vztah:  
Nahore: lepší  
Uprostřed: současný stav  
Dole: horší

Potvrdit  
požadavky

**Poznámka:** I královna od vás bude chtít platby! Zvažte, zda jejím požadavkům vyhovíte, nebo zda ji budete ignorovat a přivoláte na sebe její hněv.

### 11.4 Cizí národy



Tetonka

Cizí národy žijí na ostrovech, které nikdy neopouštějí. Jsou ovšem ochotny navazovat s hráči diplomatické vztahy a obchodovat s nimi. Hráčům, které považují za výjimečně důvěryhodné, nabídnou uzavření bratrstva, což je projev velké důvěry. Výsledkem jsou zvláštní obchodní výhody – například možnost nakupovat koloniální zboží – a přístup ke zvláštním schopnostem daného národa. Když se ovšem naopak pustíte s cizím národem do války, pocítíte sílu jejich kleteb na sobě.

Ostrovní svět obývají tyto cizí národy:

- Asiaté
- Aztékové
- Indové
- Irokézové

### 11.5 Bratrstvo

Bratrstvo s cizím národem je ekvivalentem k aliančnímu paktu s ostatními hráči. Hlavní rozdíl je v tom, že cizí národ vám nemůže poskytnout vojenskou podporu, protože neopouští svůj ostrov. Pokud chcete uzavřít s cizím národem bratrstvo, klikněte na jeho vůdce v menu diplomacie a vyberte možnost **Nabídnout bratrstvo** napravo od portrétu.

Když je bratrstvo uzavřeno, nabídne vám cizí národ – vedle lepších cen za běžné zboží – možnost nákupu jednoho druhu koloniálního zboží. Kromě toho vidíte také v menu diplomacie zvláštní akci daného národa a kliknutím na portrét vůdce a následně na svého nepřítele tuto akci použijete.

### 11.6 Piráti

Ramirez a jeho piráti neustále po celém ostrovním světě hledají kořist v podobě lodí. Tihle krvelační bukanýři žijí v odlehlých doupatech, která jsou navíc dobře střežena, a útočí na každého, kdo se k jejich příbytku nebo lodi přiblíží.



Ramirez

Dojem na ně udělá jen jediný: někdo, kdo je tak mazaný, že dokáže zničit cizí národ nebo obyvatele ostrovního světa. Legendy však vypráví i o tom, že si Ramirezovu úctu získali i ti, kdo dokázali potopit jeho loď. Jestli se vám skutečně podaří získat si respekt pirátů, můžete v jejich skladišti nakupovat koloniální zboží. Kromě toho vám vždy bojechtivý Ramirez rád podá pomocnou ruku při útocích na těžkého protivníka.

Za bratrstvo s piráty ovšem musíte také zaplatit krutou daň. Vaše reputace u většiny ostatních hráčů drasticky poklesne. Když se vám ovšem naopak podaří Ramireze zničit, můžete si být jisti jejich vděčností a v pirátském doupěti snad i naleznete nějaké poklady.

### 11.7 Tajná diplomacie

Menu zvláštních akcí (obrázek pyramidy na hlavní ploše tlačítek) vám umožňuje přístup jak k objeveným aktivitám lóže, tak i zvláštním akcím. Zde máte mnoho






možností, jak znepříjemnit život otravným protivníkům.


Abyste mohli využívat aktivit lóže, musíte nejprve postavit budovu lóže. Následně najdete v menu zvláštních akcí špeha, který je okamžitě připraven do akce. Pak můžete ve škole nebo na univerzitě objevovat další aktivity lóže. Zvláštní akce mohou pomoci vám, zatímco aktivity lóže se používají proti počítačem ovládaným hráčům nebo lidským protivníkům, ovšem proti cizím národům.



K dispozici máte následující zvláštní akce:

	<b>ŽELEZNÉ ZÁSoby</b> na nějakou dobu snižují požadované množství jídla.
	<b>VRCHNÍ PYROTECHNIK</b> vám pomáhá odstraňovat překážející kameny, a tím také rozšiřovat stavební plochu.
	<b>KŘÍŽOVÁ VÝPRAVA</b> dává vojenským jednotkám neuvěřitelnou sílu.

Z aktivit lóže můžete vybrat tyto:

	<b>ŠPEH</b> je odborník na odhalování důležitých informací o protihráčích.
	<b>DEMAGOGA</b> můžete využít k narušení výroby protivníka.
	<b>ZÁŠKODNÍK</b> je specialista na sabotování svozu zboží protivníků.
	<b>ZRÁDCE</b> dokáže přesvědčit protivníkovy jednotky, aby přeběhly na vaši stranu.
	Obyvatelé začnou demonstrovat a bouřit se, kdykoli se mezi nimi objeví <b>REVOLUCIONÁŘ</b> .
	<b>TRAVIČ</b> otráví studny v protivníkově osadě, kde následně propukne mor.
	<b>GRANÁTNIK</b> dokáže srovnat protivníkovy budovy se zemí.
	<b>LAPKA</b> okrádá obyvatele osady vašich ne zrovna oblíbených protivníků.
	<b>LICHOCENÍ</b> je způsob, jak si u protihráče zvednout reputaci.

Jednotlivé akce aktivujete kliknutím levým tlačítkem myši. Změnu poznáte podle jiného vzhledu kurzoru. Akci provedete dalším kliknutím levým tlačítkem myši na objekt nebo budovu v herním světě. Po akci je třeba nějaký čas vyčkat, než ji můžete použít znovu.

## 12. VÝZKUM



*Vědění je síla.*

Díky výzkumu můžete vylepšovat či kupovat nové budovy, jednotky a schopnosti. Některé budovy a schopnosti je stejně jako vojenské jednotky ve hře možné získat jen provedením potřebného výzkumu. K tomu potřebujete mít postavenou školu nebo univerzitu. Školu máte k dispozici od úrovně osadníci výše a univerzitu od úrovně kupci.



Každý výzkumný projekt vás kromě zlata stojí také vědění – jednotku, kterou se měří rychlost výzkumu. Určitá část populace po zahájení výzkumu vejde do vzdělávací budovy. Proto čím více obyvatel osada má, tím rychleji výzkum probíhá.

V menu budovy nebo na minimapě můžete otevřít vývojový strom. Některé projekty můžete zahájit až po stavbě určitých budov. Ty se zobrazují na začátku dané vývojové větve v menu výzkumu. Všechny výzkumné projekty na jedné větvi jsou řazeny ve stejném pořadí, v jakém je objevujete. Ale pozor, některé projekty se vzájemně vylučují! Máte je vždy označeny jako alternativy.

## 12.1 Školní výzkum

Budova školy, kterou najdete v nabídce staveb v záložce osadníci, je základní podmínkou pro zahájení školního výzkumu. Když ji stavíte, dejte pozor, aby v její obhospodařované oblasti žilo co nejvíce obyvatel. Jakmile školu postavíte, objeví se v levé části hlavní plochy s tlačítky malá červená svíčka. Tam najdete čtyři základní oblasti výzkumu.

## Oblast výzkumu „Ekonomika I“

Podmínky: žádné

*Hasičská zbrojnice:* Hasičská zbrojnice zvyšuje bezpečnost vaší osady. Když vypukne požár, vyrazí hasič s hadicí a uhasí všechny hořící domy v obhospodařované oblasti zbrojnice.

*Tkalcovský stav:* Tkalcovský stav zvyšuje produktivitu všech tkalcoven.

*Alternativa a)*

*Nákladní loď:* Nákladní loď umožňuje okamžitou dopravu zboží, které jste nakoupili prostřednictvím pasivního obchodu.

*Cechovní dům:* Cechovní dům zvyšuje produktivitu všech zařízení vyrábějících finální produkty, která se nachází v jeho obhospodařované oblasti.

*Alternativa b)*

*Železné zásoby:* Železné zásoby na určitou dobu snižují požadavky na množství jídla.

*Osvědčení mistra řemeslníka:* Osvědčení mistra řemeslníka zvyšuje produktivitu všech zařízení, která produkují zboží umožňující postup na další úroveň.



## Oblast výzkumu „Aktivity lóže I“

Podmínky: Budova lóže

*Lapka:* Lapka okrádá obyvatele protivníka v centru jeho vesnice.

*Lichocení:* Obyvatelé světa ANNO mají velmi rádi, když jim někdo licherí. Takhle si můžete zlepšit reputaci.

*Demagog:* Demagoga můžete využít k tomu, aby narušoval protivníkovu produkci zboží.

Dokáže totiž vyvolat demonstrace.

### Alternativa a)

*Granátník:* Granátník dokáže srovnat protivníkovy budovy se zemí.

### Alternativa b)

*Záškodník:* Záškodník sabotuje odvoz zboží v protivníkově osadě.



## Oblast výzkumu „Ekonomika II“

Podmínky: Odbytová budova III

*Přístavní hráz:* Přístavní hráz zvyšuje skladovací kapacitu hlavního skladiště na ostrově a je možno ji používat k obchodování.

*Vrchní pyrotechnik:* Vrchní pyrotechnik je schopen odstřelit konkrétní kameny, které vám brání ve stavbě.

*Povrchové doly:* Povrchové doly zvyšují výnosy mramorových lomů a cihlen. Díky nim můžete plně využívat nevyčerpatelné zdroje surovin.

*Těžba:* Těžba zvyšuje výnosy rudy, drahokamů a zlata. Díky ní můžete plně využívat nevyčerpatelné zdroje surovin.



## Oblast výzkumu „Vojsko I“

Podmínky: Vojenská posádka

*Slévárna:* Slévárna umožňuje výrobu děl.

### Alternativa a)

*Ostřelovací věž:* Ostřelovací věže mají širší oblast, v rámci které automaticky střílí na nepřátelské jednotky.

*Strážníci:* Strážníci zvyšují odolnost všech věží.

### Alternativa b)

*Hmoždíře:* Tenhle výzkum vám umožní cvičit jednotky vyzbrojené hmoždíři.

*Křížová výprava:* Křížová výprava zvyšuje obranné číslo jednotek i škody jimi způsobené.

*Mobilizace:* Díky mobilizaci je možné rychleji cvičit vojenské oddíly.



## 12.2 Univerzitní výzkum

Pro provedení nějakého univerzitního výzkumu je samozřejmě podmínkou stavba budovy univerzity na ostrově. Najdete ji v nabídce staveb pod záložkou kupci. Výzkumné menu univerzity je rozděleno do čtyř oblastí. Všimněte si, že některé výzkumy můžete provést až po postavení určité budovy.

### Oblast výzkumu „Aktivity lóže II“

Podmínky: Budova lóže

*Kontrašpionáž:* Díky kontrašpionáži přimějete nepřátelské špehy prozradit tajné informace o zaměstnavateli.

*Travič:* Travič v osadě vašeho protivníka rozšíří mor tím, že otráví studny.

**Alternativa a)**

*Zrádce:* Zrádce přesvědčí nepřátelské vojenské jednotky, aby přeběhly na vaši stranu.

**Alternativa b)**

*Revolucionář:* Revolucionář vyvolá v centru protivníkovy vesnice demonstrace a nepokoje.



### Oblast výzkumu „Vojsko II“

Podmínky: Pevnost

*Hřebčín:* Zde se chovají koně pro jezdecktvo.

*Dragouni:* Dragouni jsou rychlí jezdci obzvláště vhodní pro boj proti pěchotě a dělostřelectvu.

**Alternativa a)**

*Plení:* Když vaše jednotky během bitvy vyplní nepřátelskou budovu, připíše se vám na účet určitý obnos peněz.

*Houfnice:* Houfnice jsou pozemní jednotky vybavené děly.

**Alternativa b)**

*Opevnění:* Opevnění zvyšuje odolnost pevnosti a vojenských budov.

*Osobní strážci:* Osobní strážce zvyšuje počet zásahových bodů dragounů.



### Oblast výzkumu „Námořnictvo“

Podmínky: Velká loděnice

*Velký nákladový prostor:* Velký nákladový prostor zvyšuje přepravní kapacitu vašich lodí a má trvalý efekt.

**Alternativa a)**

*Velká obchodní loď:* Velká obchodní loď se hodí zejména pro přepravu zboží v rámci intenzivního námořního obchodu.

*Měděný plášť:* Měděný plášť zvyšuje počet zásahových bodů lodí.

*Velké plachty:* Lodě s velkými plachtami se pohybují rychleji.

**Alternativa b)**

*Velká válečná loď:* Díky velkým válečným lodím můžete vyhrávat celé bitvy nebo efektivně hlídat obchodní lodě.

*Suché doky:* Suché doky zrychlují stavbu lodí v loděnicích.



### Oblast výzkumu „Diplomacie“

Podmínky: Senát

*Překladatel:* Vaše existující obchodní vztahy dokáže překladatel značně posílit. Stejně tak umí snížit ceny zboží cizích národů.

*Verbování:* Maximální počet vojenských jednotek, které můžete najednou vlastnit, lze díky verbování zvýšit.

*Klíče od města:* Budete mít ještě jednu možnost pozvat čestné hosty, kteří už ve vaší osadě jednou byli. Slavnostně jim předáte klíče od města a pak můžete znovu profitovat z jejich přítomnosti. Pozvání se předává prostřednictvím senátu.

## 13. BITVA

„Jestli chcete mír, připravte se na válku,“ říká staré římské přísloví a ani svět ANNO není jen o míru. Přinejmenším obtížní počítačové protivníci jsou připraveni nechat za sebe mluvit zbraně, aby dosáhli svých cílů. Piráti jsou také neustálou hrozbou (pokud jste je v nabídce možností nevyplnili). Proto byste se měli zamyslet nad obranou svého ostrova proti útokům, přestože je to poměrně nákladné.



**Tip:** Jestli jste spíše mírumilovný hráč a nikoho neprovokujete, běžný protivník na vás nezaútočí. Výjimkou jsou ale piráti a hráč jménem Igor Yegorov.

### 13.1 Ovládání oddílů

Nad všemi vojenskými jednotkami se zobrazuje „čára života“. Na ní můžete kdykoli zkontrolovat zdravotní stav daného oddílu. Zelená barva znamená, že je naprosto zdravý, ale pokud jednotka utrpí v boji nějaká zranění, čára začne postupně mizet a měnit barvu až k červené.

#### Výcvik oddílů


Výcvik oddílů probíhá ve vojenských budovách. V menu takové budovy zjistíte, jaké typy jednotek můžete cvičit a které zboží (děla nebo zbraně) k tomu potřebujete. Najednou můžete v dané budově cvičit jen jednu jednotku. Zadat můžete ovšem výcvik určitého počtu a hotové jednotky budou z budovy vycházet jedna po druhé.



Zatímco některé jednotky máte k dispozici už od vybudování vojenské budovy, jiné budete muset nejdříve objevit ve škole nebo na univerzitě. Maximální počet jednotek, které daná vojenská budova dokáže vycvičit, závisí na současném počtu obyvatel na ostrově. Maximální počet jednotek ale můžete zvýšit výzkumem verbování.

#### Přesun oddílů

Oddíly můžete přesunovat kliknutím tlačítkem myši někde v herním světě nebo na minimapě.

 Řeky lze překročit po mostech, pokud nějaké existují, na náhorní plošiny se dostanete po přirozených rampách, a tak jen hory a pohoří představují nepřekonatelnou bariéru. Vaše jednotky vždy zvolí nejkratší cestu k určenému cíli. Pokud budou mít dostatek místa, budou se navíc pohybovat ve formaci.

Poté, co vyberete oddíl, můžete příkaz k přesunu vydat dvěma způsoby:



1. Kliknutí na rozkaz v menu jednotky změní podobu kurzoru. Samotný příkaz pak provedete druhým kliknutím na volné místo v herním světě nebo na minimapě.
2. Příkaz k přesunu můžete také vydat kliknutím pravým tlačítkem myši na volné místo ve světě nebo na minimapě.

### Zahájení útoku



Na nepřátelské jednotky můžete útočit okamžitě, jakmile je spatříte.

Když vyberete některou ze svých jednotek, změní kurzor podobu v okamžiku, kdy najdete nad nepřátelskou jednotku, budovu nebo loď, čímž označuje, že na takový objekt můžete útočit.

Rozkaz k útoku můžete vydat dvěma způsoby:

1. Rozkaz k útoku vydáte kliknutím levým tlačítkem myši v menu jednotky a provedete dalším kliknutím na nepřátelskou jednotku, loď nebo budovu.
2. Útok můžete nařídit přímo kliknutím pravým tlačítkem myši na nepřátelskou jednotku.



**Tip:** Můžete zaútočit i na hráče, kterému jste zatím nevyhlásili válku. Při kliknutí na jeho jednotku nebo budovu však musíte držet stisknutou klávesu Shift. Výsledkem je vyhlášení války a následná bitva.

### Bojová postavení

Jednotky mohou zaujmout dvě bojová postavení:

- **Ofenzivní:** Jednotky automaticky útočí na nepřítele, který se ocitne na dohled, a když se přiblíží, vyráží proti němu. Pokud pak nepřítel ustupuje, jednotky ho určitou dobu pronásledují, ale pak se vrátí na původní pozice.
- **Držet pozice:** Jednotky útočí na nepřítele, jen pokud se ocitne na dostřel. Nepohybují se směrem k němu ani ho nepronásledují.



### Hlídka

Své jednotky můžete vysílat hlídkovat mezi dvěma a více body. Uděláte to tak, že nejprve vyberete všechny jednotky, které mají hlídkovat, a aktivujete příkaz Hlídká v menu jednotky. Podle změněného kurzoru poznáte, že jsou připraveny k akci. Nyní klikáním levým tlačítkem myši nastavíte libovolný počet míst, mezi kterými se mají pohybovat. Celý proces ukončíte kliknutím pravým tlačítkem myši. Jednotky nyní samy hlídkují mezi vytyčenými body.



### Výběr a sdružování

Pokud chcete vybrat více jednotek najednou a vytvořit z nich větší formaci, přetáhněte přes ně rámeček, zatímco držíte stisknuté levé tlačítko myši. Všechny jednotky uvnitř tohoto rámečku jsou po uvolnění tlačítka vybrány. Všechny jednotky stejného typu na obrazovce vyberete dvojitým kliknutím na jednu jednotku.



Vybrané jednotky můžete uložit jako skupinu tím, že jim přidělíte číslo současným stiskem kláves Ctrl + číslo (1, 2, 3... 0). Jednotlivé skupiny můžete později aktivovat jednoduchým stisknutím odpovídajícího čísla (1, 2, 3... 0). Všechny jednotky nesou číslo své skupiny na praporek, abyste se mezi nimi mohli lépe orientovat.



Kliknutí na jednotku, zatímco držíte stisknutou klávesu Shift, znamená, že ji přidáte k výběru, respektive ze skupiny odeberete. Následně však musíte příslušné skupině znovu přidělit číslo.

**Tip:** Když jsou vaše jednotky zdecimované po bitvě, je dobré sloučit oddíly stejného typu, aby znovu získaly svou sílu, protože „opravovat“ pěší jednotky není možné. Uděláte to tak, že vyberete jednotky stejného typu a kliknete na symbol **Spojit oddíly** v menu jednotky.



### 13.2 Vojenské budovy

Vojenské budovy slouží k výcviku oddílů a obraně osady. Cvičit oddíly můžete kliknutím levým tlačítkem myši na odpovídající ikonu. Lze také určit, kde se nově vycvičené jednotky mají shromažďovat, kliknutím na symbol **Nastavit shromaždiště**.

Všechny vojenské budovy mají svou oblast působnosti, v rámci které automaticky útočí na nepřátelské jednotky. Mezi vojenské budovy patří:

#### Kasárna

**STRÁŽNICE:** Strážnice slouží k výcviku lehce vyzbrojených vojenských jednotek a k obraně vlastních budov. Je to první vojenská budova, kterou budete mít k dispozici, a to již od úrovně osadníci. Zde můžete cvičit jednotky **Milice** a **Kopiníci 1**. Oba typy lze cvičit ihned po dokončení budovy. Budovy nacházející se v obhospodařované oblasti strážnice jsou lépe chráněny proti nepřátelským útokům, neboť blížící se protivník se ocitne pod palbou.



**VOJENSKÁ POSÁDKA:** Vojenské posádky slouží k výcviku vojenských jednotek a k obraně vlastních budov. Máte je k dispozici od úrovně civilizace občané výše. Můžete zde cvičit jednotky **Milice**, **Kopiníci 1**, **Bombometčící** a **Hmoždíře**. Hmoždíře však musíte nejprve objevit ve škole. Vojenská posádka má větší obhospodařovanou oblast než strážnice a útočí na nepřátelské jednotky dříve.



**PEVNOST:** Vedle strážnice a vojenské posádky můžete od úrovně kupci stavět i pevnost. V téhle největší vojenské budově můžete cvičit všech sedm typů oddílů. Některé z nich však budete muset nejprve objevit. Pevnost má obzvláště velkou obhospodařovanou oblast.



## Opevnění

Opevnění představuje další obranu proti nepřátelským útokům. Pokud chcete své území ochránit před nepříjemným překvapením, doporučujeme postavit následující:

**Tip:** Stavte obranné stavby co neblíže k pobřeží, neboť z tohoto směru je útok nejpravděpodobnější.

**ZDI** brání nepřátelským jednotkám proniknout do vaší osady a dokáží dlouho odolávat jejich útoku. Staví se stejně jako cesty. V místě, kde se zeď protíná s cestou, se automaticky postaví brána. Vaše a spojenecké jednotky mohou bránou volně procházet, ale nepřátelské jednotky se dovnitř nedostanou.



**STRÁŽNÍ VĚŽE** slouží k obraně osady a můžete je stavět od úrovně civilizace osadníci výše. Mají široký rádius a nepřítel vidí na velkou vzdálenost.



**OSTŘELOVACÍ VĚŽE** mají ještě širší rádius než strážní věže. I ony automaticky pálí na nepřítel, jakmile se ocitne na dostřel. Ostřelovací věže musíte objevit ve škole.



**Poznámka:** Ve škole můžete provést výzkum **STRÁŽNÍKŮ**. Ti zvyšují odolnost všech věží proti útokům.

## 13.3 Vojenské jednotky

V případě, že byste byli nuceni bránit se proti hráči, nebo kdybyste dokonce chtěli sami zaútočit – třeba proto, že hráč se k vám nechová s náležitou úctou, provokuje vás nebo jednoduše proto, že by si to přála královna – měli byste se seznámit s výrobou pozemních jednotek.

### Pěchota

Pěší oddíly se skládají z devíti mužů. Abyste je mohli cvičit, potřebujete zbraně. Pro výcvik milicí stačí peníze.

**MILICE:** Jednotky MILICÍ jsou prvním typem oddílů, který máte ve hře k dispozici. Jsou lehce vyzbrojeny a jejich výcvik je levný. Proti lépe vyzbrojeným oddílům jsou však ve velké nevýhodě.



**KOPINÍCI 1:** KOPINÍKY 1 můžete cvičit v kterékoli vojenské budově. Bojují dlouhými kopími a na sobě mají těžkou zbroj, která je dobře chrání, ale zároveň zpomaluje. Velmi dobře se hodí pro boj s nepřátelským jezdectvem.



**BOMBOMETČÍCI:** BOMBOMETČÍKY můžete cvičit ve vojenské posádce a v pevnostech. Vyzbrojeni jsou štítem a granáty. Bombometčíci mohou mít jen lehkou zbroj, jsou však schopni jednotkám i budovám způsobit velké škody na velkou vzdálenost.



### Jezdectvo

Kopiníci 2 a dragouni jsou rychlé jednotky, pro jejichž výcvik potřebujete zbraně a koně. Jeden oddíl jezdectva se skládá ze čtyř jezdců.

**KOPINÍCI 2:** KOPINÍKY 2 můžete cvičit v pevnosti a jak název napovídá, vyzbrojeni jsou kopím. Tyhle jednotky bojují na brněním chráněných koních, a proto se hodí pro boj s pěchotou i jezdectvem.



**DRAGOUNI:** DRAGOUNY nejprve musíte objevit na univerzitě. Následně je můžete vycvičit v pevnosti. Ozbrojeni budou šavlemi. Jako nejrychlejší jednotka ve hře se velmi dobře hodí pro boj s pěchotou, ale také s dělostřelctvem.



### Dělostřelctvo

Hmoždíře a houfnice jsou pozemní jednotky vyzbrojené děly, která také budete potřebovat k jejich výcviku. Jeden oddíl dělostřelctva se skládá ze čtyř děl.

**HMOŽDÍŘE:** Výcvik jednotek vybavených HMOŽDÍŘI můžete provádět ve vojenské posádce, jakmile provedete potřebný výzkum. Jednotky mají malá děla s krátkým dostřelem, která se hodí zejména proti pěchotě a budovám. Nabíjení u těchto jednotek ovšem nějakou dobu trvá.



**HOUFNICE:** Výzkum HOUFNIC provedete na univerzitě a jednotky následně můžete vycvičit v pevnosti. Děla těchto jednotek mají větší dostřel než hmoždíře, ale na nabití potřebují zhruba stejnou dobu.



**Tip:** Počet jednotek, které můžete vycvičit, nezávisí jen na vaší finanční situaci, ale také na počtu obyvatel.



## 14. UDÁLOSTI

Ne všechno ve světě ANNO je možné naplánovat. Osud má pro vás příjemná i nepříjemná překvapení.

### 14.1 Čestní hosté

Na ostrově vás navštíví různí čestní hosté, kteří s sebou přinesou znalosti. Mimo jiné spokojenost obyvatel osady po dobu jejich působení značně stoupne. Čestné hosty vždy najdete v centru vesnice.



Počítáno i s královnou existuje ve hře devět různých čestných hostů. Její Veličenstvo je však zvláštní případ.

**KOVÁŘ** pro vás vyrábí nástroje, a tak vám vlastně pomáhá budovat osadu.

**VŮS PIVEM** zásobuje vaše obyvatele zdarma pivem po celou dobu své návštěvy, čímž zvyšuje vaše zásoby alkoholu.

**POTULNÝ KAZATEL** prodává odpustky, a tím prospívá vaší pokladně.

**VYNÁLEZCE** přináší do vaší osady vědění a zároveň baví svými experimenty obyvatele. Dokud je ve vesnici, potřebujete méně času na dokončení výzkumu.

Na stavbu lodí potřebujete méně materiálu i méně peněz, pokud máte v osadě **KAPITÁNA**.

Exotičtí a barevní členové **SKUPINY KEJKLÍŘŮ** zvyšují po celou dobu své návštěvy v osadě míru spokojenosti.

Podobně jako kapitán i **VELITEL** pomáhá cvičit jednotky. V tomto případě velitel učí vaše obyvatele strategii a taktice a vy máte levnější vojenské jednotky.

Dokud káže v centru vesnice **BISKUP**, chrání celou osadu před katastrofami.

Když pak přijede na návštěvu **KRÁLOVNA**, musíte jí také něco nabídnout. Ve vašem městě musí bydlet šlechta a zdobit ho musí zámek a maják. Tohle všechno je váš první krok k nezávislosti. Ale teprve až když zaplatíte královně daně nebo porazíte celou její flotilu, rozhodne se královna skutečně vám nezávislost udělit.

### 14.2 Katastrofy

Poklid života na ostrově občas naruší přírodní katastrofa. Objevují se náhodně a většinou mají zničující efekt na budovy i obyvatele.

Ostrovní svět mohou postihnout následující katastrofy:

- **ZEMĚTŘESENÍ** dokáže způsobit značné škody na budovách a cestách. Zemětřesení přijde bez varování a zasáhne celý ostrov. Může být tak silné, že budovy začnou hořet nebo se zcela zhroutí. Poblíž epicentra se vytvoří hluboké trhliny, které dokáží zničit celé úseky cest a znemožnit pohyb jednotek nebo vozů. Obyvatelé jsou zemětřesením zděšeni a většinou propukne masová hysterie. Lidé vybíhají z domů a v panice prchají na všechny strany. Proti této přírodní katastrofě není obrany. Praskliny v zemi však za nějakou dobu zmizí a vy můžete svou osadu začít dávat do pořádku.



- **POŽÁR** ničí budovy, a pokud je neuhásíte, způsobuje, že se zhroutí. Čím déle požár zuří, tím větší je pravděpodobnost, že přeskočí na okolní budovy a zachvátí velkou část vesnice. Obyvatelé, kteří si požáru všimnou, přispěchají na pomoc s vědry. Požár však značně rozčílí obyvatele postiženého domu a spokojenost v osadě poklesne. Boj s ohněm můžete značně urychlit stavbou hasičské zbrojnice. Čím vyšší je úroveň civilizace v osadě, tím méně jsou obyvatelé ochotni vyhrnout si rukávy a jít požár hasit sami.


  
- Čím více obyvatel v osadě žije, tím je větší nebezpečí, že v hustě zalidněných oblastech vypukne **MOR**. Postižené budovy jsou obklopeny zelenou mlhou, před budovy se postaví varovné cedule a lidé se zamořeným oblastem budou vyhýbat. Obyvatelé postižených domů padnou epidemii za obět. Následně drasticky klesne počet obyvatel, ovšem samotné budovy zůstanou na dané civilizační úrovni. Jakmile propukne mor, ocitne se celý ostrov v karanténě. Ani obchodník na volné noze ani žádný jiný hráč u vás nezakotví, dokud nebude mor zcela vymýcen. Jedinou možností, jak mor vyléčit, je ordinace. Tuhle budovu můžete stavět od úrovně občané výše.


  
- **ZAMOŘENÍ KRYSAМИ** snižuje množství uskladněného zboží v obchodních budovách na celém ostrově. I tahle katastrofa postihuje ostrovy zcela náhodně. Nebezpečí zamoření krysami je však vyšší, když na ostrově skladujete větší množství zboží, protože přebytky zásob krysy lákají. Začnou se hemžit kolem dané budovy a požírat všechno, co není ze železa. Pozor tedy na množství zboží ve skladištích. Nebezpečí zamoření krysami můžete snížit zvýšením skladovacích kapacit.


  
- Když osada stojí poblíž **SOPKY**, která vybuchne, musíte počítat s tím, že její velká část bude zničena. Ostrovy se sopkami jsou v ANNO docela vzácné, ale často se na nich nachází bohatá naleziště surovin. Osídlení takového ostrova je však vždycky výzva, neboť sopka může vybuchnout kdykoli. Erupce o sobě dává vědět temným duněním a černým kouřem vycházejícím z kráteru. Jakmile sopka skutečně vybuchne, chrlí žhavé kameny, pokryje zemi vrstvou popela a vše kolem zachvátí oheň. Výbuch sopky způsobí masovou hysterii a lidé i zvířata začnou v panice utíkat ve snaze zachránit si život. Této katastrofě není možné nijak zabránit. Když však sopka začne hřmít, neznamená to vždy, že vybuchne. S trochou štěstí se vše zase uklidní, nebezpečí však bude zažehnáno jen dočasně.



- TORNÁDO** je ničivý přírodní úkaz, který se občas nekontrolovatelně prožene ostrovním světem. Když takové tornádo zasáhne osadu, zanechá za sebou jen zkázu. Vezme s sebou zvířata, stromy i lidi. Dokáže zničit i malé budovy. Když na moři chytí nějakou loď, zvedne ji do vzduchu a všichni na palubě jsou ztraceni. Na souši se s tornádem nedá nic dělat, ale na moři můžete s lodí odplout do bezpečí.



## PŘÍLOHA:

Profily počítačem ovládaných hráčů

## „Snadní“ protivníci

**Hraběnka Agatha von Thielen**

Dobrosrdečná vdova, která se nesmírně zajímá o celý ostrovní svět.  
Míra obtížnosti: snadná - Typ: obchodník

Bohatá vdova Agatha von Thielen je něžná žena, která se ke všem ostatním chová velmi vřele. Za snad až přemírou přátelství a mateřského přístupu, který může někomu připadat až trapný, se ukrývá pečlivě skrytá melancholie, která vyjde na povrch opravdu jen výjimečně. Tahle melancholie je způsobena smrtí jejího manžela Oskara, jehož odchod zanechal v Agathině přesně nalinkovaném životě velkou díru. Hraběnka se marně pokouší tuhle díru zalepit čokoládou.

Hraběnka von Thielen neměla jinou možnost než převzít manželův obchod. Dělá velmi mnoho nabídek a pokouší se uniknout samotě tím, že se snaží, aby na ní byli obyvatelé ostrovního světa více závislí. Proto představuje spolehlivého spojence, který je vždy ochoten pomoci.

**Hendrik Jorgensen**

Nikdo se v ostrovním světě nebojí tolik jako tehle citlivý básník.  
Míra obtížnosti: snadná - Typ: obchodník

Hendrik Jorgensen byl po smrti svého otce přinucen převzít pobočku rodinného podniku v novém světě, když byl sám ještě velmi mladý.

Hendrikova velká láska je poezie: když má tehle prý dosud neobjevený génus dost oleje na svícení, bdí pozdě do noci nad verši.

Bohužel mu nechybí jen talent pro vzletný verš, ale také pro pochopení tvrdého prostředí obchodu. Proto zatím nedosáhl úspěchu ani v jednom a slušné rodinné jmění už dávno promrhal.

Hendrikova četná selhání způsobila, že se cítí nesmírně nejistý, což se snaží zakrývat přehnanou přátelstvosť.

Protože si sám o sobě myslí, že je méněcenný a neschopný, vyhýbá se jakémukoli konfliktu s ostatními a nesmírně ochotně přijímá jakékoli nabídky, včetně nehorázně drzých požadavků.





### Randolph McCrane

Tenhle troufalý všeuměl neustále hledá nová dobrodružství a výzvy.  
Míra obtížnosti: snadná - Typ: běžná postava

Sebevědomý Randolph McCrane se narodil jako příslušník vysoce váženého skotského klanu McCraneů. Přestože se Randolph považuje za výjimečně úspěšného, jeho přísný otec v něm stále vidí jen rozmazleného fracka, který má víc peněz než rozumu.

Aby otci dokázal, že se o sebe umí postarat, opustil McCrane před nějakou dobou svou vlast a vyplul do nového světa, aby tam založil novou osadu.

Randolph se opravdu snaží, aby svému městu přinesl blahobyt a pokrok, ale dolů ho sráží nedostatek zkušeností, posedlost nashromáždit hory cihel, přestože se jeho osada nerozrůstá, a financování výzkumu, který ničemu neslouží.

Randolph je však natolik přesvědčený o svých schopnostech, že si svých chyb vůbec nevšímá. Nesmírně rád je v pozici hrdinného zachránce, i když to byl třeba on, kdo žádal o pomoc, a jeho sebevědomé chování už způsobilo zrušení nejedné smlouvy.

Nicméně Randolph McCrane je velmi přístupný mladý muž, obzvláště v těch výjimečných případech, kdy neochotně přizná, že přecenil své schopnosti.



### Victor LeRoi

Tenhle melancholický cynik se považuje za právoplatného následníka trůnu.  
Míra obtížnosti: snadná - Typ: obchodník

Victor LeRoi má o svém původu jen kusé informace, a proto začal už během dospívání pátrat na vlastní pěst. Doslechl se totiž, že by mohl mít královskou krev.

Když však byl kousek od nalezení klíčové informace o své skutečné identitě, byl zatčen na základě jakéhosi smyšleného obvinění a uvržen na palubu vězeňské lodi.

Když byl vysazen na vzdáleném ostrově v novém světě jen se základními potřebami, pustil se Victor okamžitě do budování malé osady a brzy se stal vůdcem všech vyvrženců.

Vzhledem k tomu, že na jeho ostrově nejsou téměř žádné přírodní zdroje, nesmírně dychtivě uzavírá s ostatními obchodní transakce a velmi rád podepisuje smlouvy.

Všechny jeho pokusy přinést své osadě blahobyt jsou neustále nevysvětlitelně mařeny. Na Le Roiův ostrov je proto dováženo ohromné množství dřeva, které potřebuje na opravy škod.



### Hanna Marellová

Tahle vášnivá vědkyně bojuje za ochranu fauny a flóry.

Míra obtížnosti: snadná - Typ: běžná postava

Hanna Marellová objevila svou vášeň pro vědu už v mládí. Podporována rodiči získala v přírodních vědách vysoké vzdělání.

Když se Hanna provdala za bohatého obchodníka, hodila výzkum za hlavu, ale brzy začala cítit, že je jen vězněm ve zlaté kleci, ze které se chtěla za každou cenu dostat na svobodu.

Po několika letech porušila veškeré konvence, rozvedla se a usadila v novém světě, kde nyní uspokojuje svůj hlad po vědění.

Od doby, co sem přišla, rozšířila svůj zájem snad na všechny oblasti. Nejnovějším bodem jejího zájmu jsou cizí národy, jejichž tradice a zvyky chce pomoci zachovat.

Protože je proti jejímu přesvědčení budovat na ostrově nějaké velké výrobní podniky, neustále hledá obchodní partnery, od kterých by mohla nakupovat potřebné zboží. Jediný luxus, který si občas dopřeje, je krásný parfém.

Hannin silně vyvinutý smysl pro spravedlnost znamená, že je vždy na straně slabšího; obvykle mírumilovná vědkyně se tak může stát velmi nepřijemnou a nepřátelskou.

### „Normální“ protivníci



### Carmen Marquezová

Tahle mladá bukanýrka si od nikoho nenechá nic nařizovat.

Míra obtížnosti: normální - Typ: dobrodruh

Carmen Marquezová byla poté, co osiřela, vychována piráty a právě drsné výchově je zřejmě třeba přičíst její chování typu „co na srdci, to na jazyku“.

Je to v podstatě čestná žena, třebaže poněkud zmatená, ale její výbušná povaha a tendence říkat své názory hodně nahlas a přímo, stejně jako třeba neochota pro něco se nadchnout, často u ostatních obyvatel ostrovního světa vyvolávají bouře nevole.

Carmen se vždy chová k zizincům s jistou drzou arogancí, ale jednou nebo dvěma zásilkami zbraní si ji lehce získáte. Slečna Marquezová se pak rázem promění v srdečnou a vstřícnou mladou ženu.

Jako typická dobrodružná povaha a pirátka vlastní Carmen velkou námořní flotilu a má tendence rozšiřovat svou osadu na co možná nejvíce ostrovů. Tím pádem se vždy dívá na obsazování ostrovů svými rivaly s podezřením a každý, kdo jí zkříží plány, může čekat v nejlepším případě velmi působivý vodopád nadávek.

Když se ovšem někdo pustí do boje s piráty, věci nabudou rychlý a vážný spád. Carmen s nimi totiž udržuje vřelé vztahy. Když někdo na její přátele zaútočí, tahle slečna se celá změní a jako nepřítel by Marquezová neměla být podceňována.



### Hrabě Winfried von Schallert

Tenhle nadutý aristokrat posuzuje všechny věci podle sebe.

Míra obtížnosti: normální - Typ: běžná postava

Hrabě Winfried von Schallert pochází ze starobylého šlechtického rodu s blízkými vazbami na královský dvůr ve starém světě. Proto se cítí povinen sloužit naprosto oddaně královně a celým srdcem Její Výsost uctívat.

Vzhledem k tomu, že většine ostatních nekoluje v žilách modrá krev, hrabě se nad ně povyšuje a chová se k nim s aristokratickou arogancí a naprostým nedostatkem pochopení. Jen ti, v jejichž majetku a dobrém vychování nalezne zalíbení, mohou od něj očekávat souhlas k podpisu nějaké té obchodní dohody.

Hrabě von Schallert je nesmírně rád obklopen přepychem a má slabost pro architekturu. Proto také skončil zde, v novém světě. Je tu spousta místa na jeho architektonické výstřelky.

Protože peníze pro hraběte nehrají roli, obklopuje se všemi možnými honosnými budovami a neustále nakupuje zásoby toho nejlepšího mramoru na další projekty.

Winfriedovi nezbyvá mnoho prostředků na budování armády a své ozbrojené síly tedy používá jen k obraně města. Nicméně je to velmi loajální spojenc.



### François Bataille

Šlechtic, který věrně ctí své principy a netoleruje žádné poklesky.

Míra obtížnosti: normální - Typ: dobrodruh

François Bataille je gentleman ze staré školy. Tenhle řízný dobrodruh má už nejlepší roky života za sebou, ale v žádném případě se ještě nehodlá nechat hodit do starého železa.

Bataille je považován za skutečného hrdinu: smělý, neotřesitelný ve svém přesvědčení a vždy připraven bojovat proti zlu. Sám si stanovil úkol vypořádat se s životem v novém světě a přitom podporovat své spojence i královnu.

François Bataille se neustále ze všech sil snaží rozšířit sféru svého vlivu, aniž by se ovšem dostal do konfliktu s ostatními.

Když však někdo poruší jeho posvátné principy, vyvolá v něm zároveň vlnu divokého vzteku. Když tohohle stárnoucího šlechtice někdo vyprovokuje, promění ho v žíval, s nímž není radno si zahrávat.

Přestože mluví poněkud velikášsky a jeho vystupování je staromódní, on sám je výjimečně velkomyslný a k ostatním lidem se chová uctivě a bez náznaku arogance.

Batailleho jediná slabost jsou tabákové výrobky.



### Gustav Eichendorff

Existuje jen málo věcí, které dokáží tohoto zcestovalého obchodníka vykoletit.

Míra obtížnosti: normální – Typ: obchodník

Gustav Eichendorff je zapálený obchodník, který za poslední roky proměnil otcův průměrně prosperující podnik v hotové obchodní impérium.

Přestože nemá šlechtický titul a nedostalo se mu nikdy žádného zvláštního zacházení, získal si Eichendorff pozoruhodnou slávu.

Pravidelně zakládá v novém světě nová obchodní místa a shromažďuje nástroje s myšlenkou na další projekt.

Královna si ho velice váží jako dodavatele toho nejlepšího zboží a on jí oplácí velkým respektem.

Eichendorff jen výjimečně odmítne dobrou nabídku. Často nabízí slabším obchodním partnerům výhodnější ceny a dobrou radu; konečně, je si velmi dobře vědom, že malá ryba dnes může hrát za nějakou dobu hlavní roli.

V případě potřeby je to spolehlivý spojenec.

Gustavovi se hnusí zloději, snílci a novodobí zbohatlíci a násilí považuje za metlu lidstva.

Vždy stoický Eichendorff zůstává klidný i v extrémních situacích a vždy reaguje zcela racionálně a s odstupem. Jsou ovšem situace, kdy si musíte udržet čistou hlavu a učinit nepopulární rozhodnutí...

### „Těžcí“ protivníci



### Emilio Castelli

Tenhle mazaný obchodník je schopen využít každé situace ve svůj prospěch.

Míra obtížnosti: vysoká - Typ: obchodník

Emilio Castelli pochází z obchodnické rodiny, která se podnikání v této oblasti věnuje už několik generací.

Vždy upravený Ital se na první pohled může zdát velmi galantní, ale zrak může klamat: ve skutečnosti se za jeho přátelským chováním skrývá snaha urvat vše jen pro sebe. V maskování tohoto je však Emilio mistr.

Emiliovo nejtajnější přání je, aby jméno Castelli v novém světě zdomácnělo a bylo synonymem pro ohromné bohatství. S tímto cílem obchoduje jen s nejvybranějšími šperky, které zde nakupuje za hubičku a pak prodává za horentní sumy ve své vlasti.

Castelli se svou pozoruhodnou flotilou obchodních lodí posílá vojenskou eskortu a stejně schopný je při bránění svých skladů proti útokům nepřátel.

Emilio nevidí nic špatného na využívání tajné diplomacie, aby dopředu věděl o všech aktivitách svých protivníků i spojenců a dokázal z nich těžit.

Castelli ochotně uzavírá dohody, přestože se nezdráhá je zase rušit, když už z nich nemá užitek. Uzavírat s ním spojení a spoléhat se na jeho podporu tedy není příliš moudré.



### Princ Igor Yegorov

Navzdory šlechtickému původu nemá tenhle drsný voják na nějaké slušné chování čas.

Míra obtížnosti: vysoká - Typ: agresor

Princ Igor je nevypočítatelný a popudlivý člověk, který před mnoha lety upadl v carovu nemilost a byl zavržen právě pro příliš vznětlivou povahu a taky kvůli problémům s pitím. Nyní zkouší štěstí v novém světě, kde si díky své bezohlednosti získal jistou pochybnou slávu.

Igor občas dokáže být i výjimečně zábavný společník, ale bohužel je tak paranoidní, že žádný z jeho mírumilovných vztahů dlouho nevydrží. V jednu chvíli se k druhým lidem chová jako k přátelům, ale v příštím okamžiku už se k nim obrací zády přesvědčen, že jsou to agenti cara, kteří mají v úmyslu ho zabít.

Yegorov proto investuje ohromné množství peněz do ozbrojených sil, které ho mají chránit před domnělými nepřáteli. Přestože je ochoten uzavírat smlouvy, nedá se říci, že by vždy držel slovo, a proto by se k němu měli i jeho spojenci chovat s opatrností.

Není jisté, zda jsou jeho dnes už legendární změny nálady projevem chorobné mysli nebo spíše výsledkem vypočítavého narcismu. Jedna věc je však jistá: čím jsou jeho protivníci mocnější, tím podezřívavěji a bezohledněji se princ chová.

Nemůže vystát královnu ani piráty, takže kdokoli se jim postaví, v jeho očích stoupne. Získat si ho můžete také dodávkami tvrdého alkoholu.



### Madam Nadasky

Záhadná vdova, která je stejně krásná jako nebezpečná.

Míra obtížnosti: vysoká - Typ: agresor

Kolem madam Nadasky se to jen hemží temnými historkami. O jejím původu toho lidé mnoho nevědí, a dokonce i její celé jméno je tajemstvím.

S madam Nadasky se osobně setkalo jen málo lidí, přesto všichni hovoří o její nebezpečné kráse. Z jejího ledového hlasu vám tuhne krev v žilách a slovům takto vysloveným nelze odporovat. Podle zkazek vyprávěných mezi námořníky kdysi otrávil svého manžela, bohatého šlechtice, aby se tak dostala k ohromnému jmění, a utekla do nového světa, kde se pokouší získat absolutní moc už od chvíle, kdy sem dorazila.

Nezvratná skutečnost je taková, že madam Nadasky má opravdu ohromné finanční prostředky, které téměř výhradně investuje do armády. Pravidelně nakupuje velké množství děl a celý její ostrov připomíná těžce ozbrojenou pevnost.

Nadasky se jen velmi zřídka nechá přesvědčit k nějakému bližšímu kontaktu a vždy jen za podmínky, že bude mít poslední slovo. Říká se, že mnoho lidí, kteří odmítli snášet její nálady, zmizelo beze stopy.

Nikdo v novém světě nemůže beztréstně zkržít téhle lady plány: je tak mocná a obávaná, že ani sama královna od ní nepožaduje daně...

## Řešení problémů

### SOFTWAREVÉ PROBLÉMY?

Přesvědčte se nejdříve, zda jste si pečlivě přečetli kapitoly SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY a INSTALACE. Je velmi důležité, aby váš počítač splňoval minimální požadavky pro spuštění hry a abyste hru nainstalovali správně.

Jestli jste se drželi instrukcí a stále máte problémy s instalací ANNO 1701 nebo s jeho používáním, vytvořili jsme pro vás seznam několika rad a triků, které by mohly váš problém vyřešit.

### Problémy s výkonem DVD-ROM?

- Pro ANNO 1701 potřebujete alespoň 4 rychlostní nebo rychlejší mechaniku DVD-ROM.

### Chybové hlášení: “Soubor nenalezen” během instalace hry?

- Přesvědčte se, že máte DVD v mechanice DVD-ROM. DVD musí být v mechanice, aby bylo možné hru nainstalovat.
- Přesvědčte se také, že DVD není poškrábané, poničené nebo špinavé.

### PROGRAM PADÁ?

Programy běžící na vašem systému mohou někdy vyžadovat stejné zdroje, které k instalaci nebo k běhu využívá i hra. Ne všechny běžící programy jsou přitom viditelné. Existují i takzvané “aplikace běžící na pozadí”, které byste neměli mít spuštěné.

Poznámka: Když tyto aplikace běžící na pozadí zavřete, abyste tak systém co nejvíce optimalizovali pro hru, nebudete je mít po ukončení hry k dispozici. Nezapomeňte tedy tyto aplikace po opětovném spuštění počítače znovu zapnout.

### Antiviry/programy na ochranu systému

Když na vašem systému běží nějaký antivirový program nebo program chránící systém, měli byste ho před zahájením hry zavřít nebo vypnout. Většinou stačí na liště Windows kliknout pravým tlačítkem myši na ikonu programu a vybrat ZAVŘÍT, VYPNOUT nebo podobnou možnost.

### Obecné aplikace běžící na pozadí

1. Jakmile deaktivujete antiviry a ochranné programy, měli byste také zavřít všechny nepotřebné aplikace běžící na pozadí, protože i ty mohou někdy způsobovat problémy při instalaci nebo při hře.
2. Stisknete najednou kombinaci CTRL+ALT+DEL. Otevře se okno se seznamem všech aplikací běžících na pozadí a možností UKONČIT ÚLOHU.
3. Pokud chcete některou z aplikací zavřít, klikněte na její název v seznamu a následně na tlačítko UKONČIT ÚLOHU.

Poznámka: Je velmi důležité, abyste nezavírali aplikace EXPLORER a SYSTRAY, protože ty jsou nezbytné pro správnou funkci operačního systému Windows. Všechny ostatní aplikace zavřít můžete.

4. Opakujte tento proces, dokud nezavřete všechny aplikace běžící na pozadí.

Nezapomeňte po dalším spuštění počítače zavřené aplikace znovu aktivovat.

## JINÉ PROBLÉMY?

### Čipsety základní desky

Pokud jste se ujistili, že vaše PC je plně kompatibilní s rozhraním DirectX 9.0c a stále máte problémy s výkonem, měli byste se podívat u výrobce základní desky, zda nejsou k dispozici nové ovladače. S novými ovladači bude pravděpodobně výkon vaší grafické karty, pevného disku i mechaniky DVD-ROM optimalizován. Pro další informace se spojte s výrobcem základní desky nebo si projděte dokumentaci.

### Problémy s grafikou

Pro spuštění ANNO 1701 je potřebná grafická karta s podporou zobrazení minimálně 800×600 v 16bitových barvách. Navíc musí mít karta nejméně 64 MB volné paměti a být zcela kompatibilní s DirectX 9.0c a Shader Model 1.0.

Nejčastějším problémem u grafických karet jsou zastaralé ovladače. Přesvědčte se prosím, že používáte nejnovější ovladače. Více informací najdete na webových stránkách výrobce karty, nejspíše v oddělení technické podpory.

S různými nastavením ANNO 1701 si můžete trochu „pohrát“. Nejlepší výkon obvykle získáte při snížení detailů, rozlišení a barevné hloubky. Přesvědčte se také, že vybrané rozlišení a barevná hloubka jsou grafickou kartou podporovány. Podobné informace jistě najdete v dokumentaci k hardwaru.

### Problémy s místem

Pro hraní ANNO 1701 musíte mít minimálně 512 MB RAM. Zároveň je nutné mít AKTIVOVÁNU virtuální paměť.

Doporučujeme, abyste nechali velikost virtuální paměti nastavovat systém Windows automaticky (základní nastavení). Na pevném disku musíte mít po instalaci nejméně 100 MB volného místa – a musí to být stejný disk, na kterém je hra nainstalována (obecně „C“).

### Problémy se zvukem

Pro hraní ANNO 1701 je nezbytná zvuková karta kompatibilní s DirectSound a s podporou rozhraní DirectX 9.0c (nebo vyšší verze). Pokud vaše zvuková karta DirectSound nepodporuje, můžete narazit na nepravidelný nebo trhaný zvuk. V tomto případě doporučujeme nainstalovat od výrobce nejnovější ovladače.

### Zvuková karta je nainstalována, ale stále žádný zvuk

Ujistěte se prosím, že máte správně připojeny reproduktory nebo sluchátka a že máte nastavenou dostatečnou hlasitost.

TVŮRCI

RELATED DESIGNS

ŘEDITEL PRODUKCE .....	Thomas Pottkämper
MANAŽER PROJEKTU .....	Oliver Staude-Müller
VRCHNÍ DESIGNÉR .....	Dirk Riegert
ŠÉF PROGRAMÁTOR .....	Thomas Stein
.....	Kevin Zellner
VEDOUcí PROGRAMÁTOR RD3D-ENGINE .....	Burkhard Ratheiser
UMĚLECKÝ ŘEDITEL .....	Sebastian Steinberg
TVŮRCE GRAFIKY .....	Jens Vielhaben
VRCHNÍ DESIGNÉR ÚROVNĚ .....	Jan Lenski
VEDOUcí TESTOVÁNÍ .....	Stephan Beier
PORADCE PRO HERNÍ DESIGN .....	Wilfried Reiter
PROGRAMÁTOŘI .....	Ralf Brauchle
.....	Torben Fugger
.....	Tobias Hummrich
.....	Martin Mais
.....	Marcus Pukropski
.....	Christian Rösch
.....	Joachim Schaub
.....	Jörg Treschau
DALŠÍ PROGRAMÁTOŘI .....	Sebastian König
.....	Sebastian Stauß
PROGRAMÁTOŘI RD3D-Engine .....	Robert Eichhorn
.....	Frank Hoffmann
.....	Sven Janusch
.....	Wolfgang Klose
DIGITÁLNÍ VÝTVARNÍCI .....	Bleick Bleicken
.....	Carsten Eckhardt
.....	Andreas Jupe
.....	Valentin Koch
.....	Jost Schweinfurth
GRAFICI .....	Jens Baumgardt
.....	Dirk Reiermann
HERNÍ DESIGNÉR .....	Sebastian Bombera
.....	Andreas Reißner
DALŠÍ HERNÍ DESIGNÉRI .....	Björn Lilleike
.....	Wolfgang Siebert
TEXTY .....	Karin Trost
DESIGNÉRI ÚROVNĚ .....	Daniel Amend
.....	Sebastian Budig
.....	Dirk Kulla
.....	Stefan Petri
.....	Marcel Rebenstorf
.....	Volker Sassen
HLAVNÍ TESTEŘI .....	Peter Angel
.....	Pascal Nehrhorn
TESTEŘI .....	Dominik Doell
.....	Rolf Peter Krull
.....	Holger Adamiak
VÝTVARNÍCI .....	Ulli Koller
.....	Tobias Mannewitz
.....	Stefan Speth



DALŠÍ VÝTVARNÍCI .....	Ingolf Hetscher
.....	Kai Spannuth
.....	Oliver Specht
.....	Nicolas Klein
ASISTENTKA MANAŽERA PROJEKTU .....	Svenja Büll

## VIRGIN LANDS

### GRAFIKA & FILMOVÉ SEKVENCE

MANAŽER PROJEKTU .....	Oliver Weirich
.....	Tobias Weingärtner
VÝTVARNÍCI 3D BUDOV .....	Lars Wagner
.....	Stefan Spatz
.....	Marc von der Brüggen
.....	Holger Hemberger
.....	Christian Hotze
.....	Christian Rode
.....	Verena Binzenhöfer
.....	Tobias Weingärtner
VÝTVARNÍCI 3D POSTAV .....	Björn Harhausen
.....	Vito Lamanna
.....	Holger Hemberger
VÝTVARNÍCI ANIMACÍ 3D POSTAV .....	Alexey Danilkin
.....	Ralf Hüttinger
.....	Vito Lamanna
.....	Frank Hessefort
.....	Matthias Knappe
PŮVODNÍ SCÉNÁŘ .....	Ralf Adam
.....	TigerTeam-Productions

## KEEN GAMES

### PORTRÉTY HRÁČŮ

MODELY & TEXTURY .....	Yu Chung Chen
ANIMACE POSTAV .....	Dirk Baum
PRODUCENT .....	Pete Walentin
UMĚLECKÝ ŘEDITEL .....	Antony Christoulakis

## 3D-IO

### GRAFIKA HLAVNÍHO MENU

3D DESIGN .....	Igor Posavec
2D DESIGN .....	Jelena Kevic

## DYNAMEDION

### HUDBA & ZVUK

ŘEDITEL ZVUKU & PŮVODNÍ NÁVRH ZVUKU .....	Pierre Langer
PŮVODNÍ NOTOVÝ ZÁPIS .....	Tilman Sillescu
.....	Pierre Langer
SAZBA NOTOVÉHO ZÁPISU .....	Marco Jovic

ORCHESTR .....	Brandenburgisches Staatsorchester Frankfurt/Oder
DIRIGENT .....	Bernd Ruf
SBOR .....	Artful Voices Frankfurt/Main

Hudbu nahrál, upravil a namixoval ..... GENUIN  
Musikproduktion Leipzig

#### OUTSOURCE MEDIA UK

HLASOVÉ NAHRÁVKY (anglické dialogy)	
TECHNIK/PRODUCENT NAHRÁVÁNÍ .....	Holger Busse
HLASY (anglické dialogy) .....	Sarah Crook Jay Simon Joe Grossi David Westbrook Philip Hurd-Wood Fiona Egan Andrew Wincott Scott Worsfold Robert Garrett Joanna Swain Mark Jeffries Joe Cemmick John Tearney John Talbot Wayne Forester Cornelius Clark Peter Marenker

#### PORADCI

PORADCE PRODUKCE .....	Maxwell Taylor Rampant Lion Ent.
PORADCE IMPLEMENTACE GAMESPY .....	Marco Keuthen keuthen.net
PORADCE PRO MANUÁL .....	Detlef Richter

#### SUNFLOWERS

PREZIDENT .....	Adi Boiko
VÝKONNÝ ŘEDITEL .....	Wilhelm Hamrozi
ŘEDITEL VÝVOJE .....	Erik Simon
PRODUCENT .....	Christian Braun
VEDOUcí TESTOVÁNÍ .....	Michael Backhaus
MANAŽER OBSAHU .....	Uwe Mathon
PR & MARKETING .....	Carsten Bickhoff Nadine Knobloch André Bernhardt Elke Müller Andrea Reuth Sabine Kaiser
MANAŽER KVALITY .....	Stephan Beier
ZÁSTUPCE MANAŽERA KVALITY .....	Alexander Brncic
ASISTENT VEDOUcíHO TESTOVÁNÍ .....	Daniel Kociok

TESTEŘI KVALITY .....	Michael Backhaus, Erik Lindner, Alexander Köhler, Alexander Werner, Hamed Amlouka, Andreas Bannach, Andreas Kaufmann, Andreas Noll, Andre Bernhard, Patrick Boba, Daniela Güting, Simon Dautert, Dennis Rupp, Dorina Küster, Andi Lange, Fabian Müller, Felix Störnberg, Felix Kitschke, Nicolai Föller, Stefan Groetzschel, Sabrina Hahn, Jasmin Keskin, Jens Schneider, Joannis Thomas, Johannes Euteneier, Johannes Hick, Johannes Zahn, Alexander Jončić, Sulian Sommer, Kai Bender, Gerhard Schulze, Maik Zimmer, Melanie Müller, Michael Graffi, Michael Juszczak, Michael Bach, Michael Schwab, Markus Michel, Marius Preamble, Marcus Stamm, Nils Dick, Oliver Landrock, Phillip Balluch, Christian Laubscher, Katrin Pügerl, Sebastian Reimer, Sebastian Litzinger, Jasmin Sonnenberg, Stefan Müller, Thomas Lehr, Torben Reis, Florian Turbanisch, Patrick Urankar, Kay Knecht
MANAŽER BETA TESTINGU .....	Felicitas Marschik
MANAŽER ROZVOJE OBCHODU .....	Kay Bennemann
ZÁSTUPCE VÝTVARNÉHO ŘEDITELE .....	Marc Vogt
WEBMASTER .....	Ralf Praschak
ONLINE EDITOR .....	Bettina Korb
NÁVRH OBRAZOVKY .....	Sebastian Budig
.....	André Weckeiser
OBSAH .....	Alexandra Kohler
.....	Michael Bach
.....	Jens Schneider
KOORDINÁTOR SKUPINY PRO PRŮZKUM TRHU .....	Marion Deul
IT MANAŽER .....	Christoph Klempau
ADMINISTRÁTOR SÍTĚ & SYSTÉMU .....	Mario Knopf
.....	Dirk Sachse
OSOBNÍ ASISTENTKA PREZIDENTA .....	Lydia Brkic
OSOBNÍ ASISTENTKA VÝKONNÉHO ŘEDITELE .....	Ines Köhler
ASISTENTKA VÝKONNÉHO ŘEDITELE .....	Judith Schulz-Häuser
ÚČETNÍ .....	Ute Ziegler
ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ .....	Reinhard Döpfer

**DEEP SILVER**

MANAŽER PRODUKCE .....	Sebastian Lindig
MARKETING .....	Georg Larch
.....	Dieter Schöller
PR .....	Ute Palmer
PRODUKCE .....	Christian Moriz
POST-PRODUKCE .....	Michael Schmidt
KOORDINÁTOR .....	Daniel Oberlerchner

**DEEP SILVER UK**

ŘEDITELÉ .....	Craig McNicol
.....	Paul Nicholls
VEDOUcí VYDÁVÁNÍ .....	Stuart Chiplin
VEDOUcí PRODUKCE (GB) .....	Rachel Phillips
MARKETING PRODUKTU .....	Jon Bailey
.....	Rachel Ventress
.....	Navid Firouz
GRAFICKÝ DESIGN .....	Rob Pace
.....	Michael Stephens

**HERMETICODE**

OCHRANA PROTI KOPÍROVÁNÍ .....	Jürgen Schöpker
.....	Markus Stoller

## LICENČNÍ UJEDNÁNÍ

Tímhle licenčním ujednáním Koch Media Ltd. (dále jen „ujednání“) se řídí využívání všech produktů Koch Media obsažených v tomto balení. Deep Silver je divize Koch Media.

### UDĚLENÍ LICENCE

Koch Media vám tímto uděluje omezenou licenci pro používání softwaru nahráného na DVD ROM za dále uvedených podmínek a vy tuto licenci přijímáte.

Tento produkt můžete používat jen na jednom počítači nebo na počítači, kterým byl dočasně nahrazen, nebo na počítači, kterým bude v budoucnu nahrazen trvale. Pokud chcete tento produkt používat na více počítačích, musíte si zakoupit jeho další kopie. Licenční práva na použití tohoto produktu není možné dočasně ani trvale dále předávat, pokud o tom nebyla nejprve písemně informována společnost Koch Media Ltd.

Manuál a software jsou chráněny autorským zákonem a jsou majetkem Koch Media Limited, VŠECHNA PRÁVA VYHRÁZENA.

Žádnou část manuálu, dokumentace ani softwaru NENÍ možné za žádným účelem rozmnožovat. Je zakázáno software přenášet po síti. Je zakázáno software, manuály nebo dokumentaci nebo kteroukoli jejich část dále distribuovat. Software, jeho modifikaci nebo část je zakázáno používat, kopírovat, upravovat, vylepšovat, přetvářet, převádět, rozdělovat na části, dále licencovat, pronajímat, zprostředkovávat, překládat, převádět do jiného programovacího jazyka nebo formátovat nebo rekompileovat, pokud to není výslovně povoleno v tomto licenčním ujednání.

Je zakázáno bez písemného svolení Koch Media Limited jakoukoli část, zkomprimovanou část nebo oddíl softwaru nahrávat na elektronický konferenční systém, internetovou stránku nebo k poskytovateli online informačního systému.

### Práva Koch Media

Berete na vědomí skutečnost, že práva na software a uživatelský manuál a dokumentaci i ostatní materiály vztahující se k produktu jsou výhradním majetkem Koch Media Limited.

Přijetím tohoto ujednání se nestáváte majitelem produktu. Souhlasíte s tím, že se ze všech sil vynasazíte zabránit neautorizovanému použití, ilegální výrobě nebo rozmnožování nebo nelegální distribuci.

### OMEZENÁ ZÁRUKA

Koch Media Limited vám dává záruku po dobu 30 dní od data, kdy toto ujednání vstoupí v platnost, že při běžném použití materiál DVD-ROM, uživatelského manuálu a dokumentace nebude vadný; že program je správně nahrán na DVD-ROM a že uživatelský manuál i dokumentace jsou kompletní a obsahují veškeré informace, které Koch Media Limited považuje z hlediska používání produktu za nezbytné.

V případě závady softwaru máte právo na výměnu výrobku.

KROMĚ OMEZENÉ ZÁRUKY POPSANÉ V TOMTO Odstavci NEEXISTUJÍ DALŠÍ ZÁRUKY NEBO PODMÍNKY VYCHÁZEJÍCÍ EXPLICITNĚ NEBO IMPLICITNĚ Z OBECNÉHO PRÁVA A ŽÁDNÉ TAKOVÉ ZÁRUKY VÝSLOVNĚ NEPOSKYTUJEME.

### ODPOVĚDNOST

Souhlasíte s tím, že nehledě na formu jakéhokoli požadavku na náhradu škod způsobených vám nebo třetí straně produktem Koch Media Limited, nepřečkáte tato náhrada cenu zaplacenou za tento software.

KOCH MEDIA LIMITED NENÍ ODPOVĚDNÁ ZA ŽÁDNÉ PŘÍMÉ, NÁHODNÉ NEBO SOUVISEJÍCÍ ŠKODY JAKO NAPŘÍKLAD, ALE NE JENOM, UŠLÝ ZISK VYCHÁZEJÍCÍ Z POUŽÍVÁNÍ TOHOTO SOFTWARU NEBO Z PORUŠENÍ ZÁRUČNÍCH PODMÍNEK, I KDYBY SPOLEČNOST KOCH MEDIA LIMITED BYLA O MOŽNOSTI TAKOVÝCH ŠKOD INFORMOVÁNA.

### VYPOVĚZENÍ UJEDNÁNÍ

Pokud bude porušena kterákoli podmínka uvedená v tomto ujednání, má společnost Koch Media Limited okamžitě právo písemně toto ujednání vypovědět a požadovat vrácení produktu. Zároveň s tím bude vyžadovat písemně prohlášení, že jste si nepořídili žádné kopie tohoto produktu.

### ROZHODUJÍCÍ PRÁVO

Toto ujednání se řídí a je vykládáno dle zákonů Anglie.

Všechny podmínky tohoto ujednání, které budou shledány právně neúčinnými, budou považovány za neplatné, avšak nijak neovlivní zbyvajících podmínek tohoto ujednání.

### TECHNICKÁ PODPORA

Tento produkt prošel důkladnými testy, takže byste neměli narazit na žádné problémy. Je ovšem nemožné otestovat všechny možné konfigurace, a kdybyste přeci jen měli s produktem nějaké potíže, využijte prosím stránku [www.kochmedia.com](http://www.kochmedia.com), oddělení podpory. Zde jsou vám k dispozici často kladené dotazy (FAQ), kde zřejmě naleznete řešení většiny problémů.

Když ani v této sekci nenajdete odpověď, využijte prosím některý z níže uvedených kontaktů nebo zavolejte na zde uvedené telefonní číslo:

#### Technická podpora ČR/SK:

V případě problémů se obraťte na naši technickou podporu /

V případě problémů sa obraťte na našu podporu:

**E-mail:** [faq@hypermax.cz](mailto:faq@hypermax.cz), **Web:** [www.hypermax.cz](http://www.hypermax.cz)

**Tel./fax:** +420 257 327 239

### AUTORSKÁ PRÁVA

Copyright © 2006 Sunflowers GmbH. Vydal Sunflowers GmbH, vytvořil Related Designs GmbH, distributor Deep Silver.

Název Anno 1701 je obchodní známkou Sunflowers GmbH v SRN nebo jiných zemích a je možné ho použít jen na základě licence od Sunflowers GmbH. Deep Silver je obchodní známkou KOCH Media GmbH.



POUŽÍVÁ MILES SOUND SYSTEM  
Copyright © 1995-2006 RAD Game Tools, Inc.



POUŽÍVÁ GRANNY ANIMATION  
Copyright © 1999-2006 RAD Game Tools, Inc.



POUŽÍVÁ BINK VIDEO Technology  
Copyright © 1997-2006 RAD Game Tools, Inc.



Tento výrobek obsahuje softwarové technologie licencované od GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. GameSpy a design „Powered by GameSpy“ jsou obchodní známkou GameSpy Industries, Inc. Všechna práva vyhrazena.





