

Český (strana 2-27) **a slovenský** (strana 28-55) **manuál**

VAROVÁNÍ PRO EPILEPTIKY

Předtím než začnete používat tuto hru nebo než umožníte svým dětem, aby ji používaly, přečtěte si nejprve následující ustanovení. Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům nebo i běžným světelným vzorům. Tito lidé mohou dostat záchvat při sledování některých televizních pořadů nebo hraní některých počítačových her. To se může stát i osobám, které s epilepsií dosud žádné problémy neměly. Pokud jste vy nebo někdo z vaší rodiny měl nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v případě vystavení blikajícím světlům, pak se před hraním poraďte s lékařem. Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo u vašich dětí objeví při hraní počítačové hry některý z následujících symptomů: závratě, rozmazané vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, ztráta orientace, nechtěné pohyby nebo křeče, OKAMŽITĚ přestaňte hrát a poraďte se se svým lékařem.

Preventivní opatření při hraní počítačové hry

- Nebuďte moc blízko obrazovky. Seďte v rozumné vzdálenosti od ní, co vám kabely dovolí.
- Raději používejte menších obrazovek.
- Vyhněte se hraní, když jste unaveni nebo ospalí.
- Ujistěte se, že pokoj, ve kterém hrajete, je dobře osvětlen.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočiňte.

TECHNICKÁ PODPORA

Dříve než nám zavoláte, PŘEČTĚTE SI, PROSÍM, NÁSLEDUJÍCÍ UPOZORNĚNÍ!

Pokud se při instalaci nebo spuštění hry vyskytnou problémy, jsme připraveni vám pomoci. Nejprve si ale pečlivě prostudujte pokyny týkající se instalace hry. Pokud jste při instalaci hry postupovali v souladu s příslušnými pokyny, a přesto se vám nepodařilo software správně nainstalovat nebo spustit, obraťte se na naše oddělení technické podpory:

tel: (+420) 257 189 545 (v pracovní dny od 9:00 do 17:00 hodin)
e-mail: help@cenega.cz (e-maily s přílohami nemusí být přijaty)
web: http://www.cenega.cz/

Nezapomeňte si, prosím, předem připravit a v e-mailu uvést podrobný popis závady a technické údaje týkající se vašeho PC (výrobce PC, velikost operační paměti, výrobce a model grafické a zvukové karty, verze operačního systému a verze ovladačů Direct X).

Upozornění! V případě, kdy je součástí balení i unikátní klíč CD (sériové číslo), pečlivě tento klíč uchovejte. Při jeho ztrátě nelze požadovat náhradu.

OBSAH

Varování pro epileptiky 2
Technická podpora 2
ÚVOD 4
Systémové požadavky 4
Instalace 5
Spuštění hry 5
Nastavení hry 6
Nastavení zvuku 6
Nastavení obrazu 6
KRONIKA BITVY 7
KAPITOLA I. — Wehrmacht:
«Na Stalingrad!» (Červenec 1942) 7
KAPITOLA II. — Wehrmacht:
Druhý útok (Srpen 1942) 9
KAPITOLA III:
Přiblížení ke Stalingradu (Srpen-září 1942) 11
KAPITOLA IV — Rudá armáda:
«Obrana Stalingradu» (Září 1942) 13
KAPITOLA V. — Rudá armáda:
Operace «Uran» (Listopad 1942) 15
KAPITOLA VI. — Rudá armáda:
Operace «Zimní bouře» (Prosinec 1942) 17
KAPITOLA VII. — Rudá armáda:
Operace «Prsten» (Leden 1943) 18
JAK NA TO 20
TVŮRČÍ TÝM 25

ÚVOD

«Stalingrad» je historická vojenská strategie, zabývající se událostmi jedné z nejtvrdších bitev 2. světové války, bitvy o Stalingrad.

Hra se odehrává v období mezi červencem 1942 a lednem 1943 a vypráví příběh těch nejdramatičtějších událostí 2. světové války. «Stalingrad» vám představí dvě rozsáhlé kampaně, ve kterých budete moci nejprve převzít velení nad německými jednotkami a vést útok na město, později pak jako velitel Rudé armády osvobodíte sovětské území od fašistů a zneškodníte 6. armádu Wehrmachtu.

Na rozdíl od mnoha jiných realtimových strategií je každá mise ve hře «Stalingrad» vytvořena na základě autentických historických událostí a obsahuje odkazy na konkrétní místa a data, která se zapsala do historie. Herní mise navíc byly vytvořeny tak, že kampaně odrážejí skutečný běh událostí v průběhu válečných operací.

Přestože hráč může začít hru hrát jako velitel Rudé armády, doporučujeme začít kampaní na straně Wehrmachtu. Získáte tak přesný obrázek návaznosti jednotlivých událostí v průběhu války. Hra je navíc navržena tak, že se obtížnost jednotlivých misí zvyšuje postupně. Počáteční mise na straně Wehrmachtu jsou jednodušší, zatímco mise na straně Rudé armády jsou podstatně obtížnější.

Systémové požadavky

Stalingrad podporuje operační systémy Windows 98/ME/2000/XP s nainstalovaným rozhraním DirectX verze 8.1 nebo vyšší. Hra vyžaduje pro instalaci 1,5 GB volného místa na disku a dalších 500 MB volného místa pro odkládací soubor a ukládané herní pozice.

Minimální systémové požadavky hry jsou:

- procesor Intel 1GHz
- 256 MB RAM
- grafická karta s 32 MB paměti

Doporučená konfigurace:

- procesor 1.8 GHz a více
- 512 a více MB RAM
- grafická karta s 64 MB paměti

INSTALACE

Vložte Stalingrad CD1 (instalační disk hry Stalingrad) do mechaniky. V případě, že je zapnutá automatická detekce vloženého disku, mělo by se na obrazovce zakrátko objevit samospouštěcí menu hry Stalingrad.

V případě, že je automatická detekce vloženého disku vypnutá, musíte ručně spustit soubor „Autorun.exe“, nacházející se v kořenovém adresáři instalačního disku.

Poté v samospouštěcím menu zvolte „Instalovat hru“. To spustí průvodce instalací, který vás provede zbytkem instalačního procesu. Postupujte podle instrukcí. V průběhu instalace budou na váš disk zkopírovány soubory programu Stalingrad a v menu „Start“ bude vytvořena související programová skupina spolu se zkratkami. Ty vám umožní spustit hru, odinstalovat ji, navštívit oficiální stránky výrobce apod.

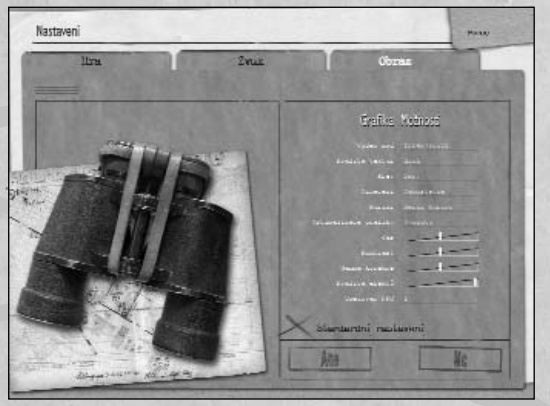


SPUŠTĚNÍ HRY

Stalingrad spustíte pomocí zkratky, která se nachází v příslušné programové skupině v menu „Start“.

Můžete k tomu také použít samospouštěcí menu, které se objeví při spuštění souboru „Autorun.exe“ disku Stalingrad CD 1 (nebo při jeho automatickém spuštění po vložení disku do mechaniky).

Pokud se v průběhu instalačního procesu rozhodnete pro vytvoření programové zkratky na ploše, bude možné hru také spustit kliknutím na ni.



NASTAVENÍ HRY

V menu profilu hráče můžete nejen změnit své jméno, ale také nastavit citlivost myši a provést změnu úrovně obtížnosti hry (normální/nízká).

Pokud je úroveň obtížnosti hry nastavena na „normální“, budou charakteristiky jednotek odpovídat skutečným vojenským bojovým prostředkům a vojenskému vybavení. Při vývoji hry Stalingrad jsme se snažili o co nejvyšší autenticitu, takže doporučujeme hraní s úrovní obtížnosti nastavenou na „normální“. Nastavení volby „nízká“ poskytne vašim jednotkám výhodu. Povšimněte si, že tuto obtížnost je také možno měnit přímo v průběhu hry.

Nastavení zvuku

V menu „Zvuk“ můžete nastavit hlasitost hudby a zvukových efektů (odpovědí jednotek, výbuchů, výstřelů, zvuků okolí apod.).

Nastavení obrazu

V menu „Obraz“ můžete měnit parametry vztahující se k herní grafice. Můžete zde měnit rozlišení, hloubku barev, kontrast, gama korekci, kvalitu speciálních efektů a také úroveň násilí ve hře (zobrazení krve).

Některé parametry menu „Obraz“ mohou ovlivnit rychlost hry. Ty obsahují také kvalitu textur, optimalizaci výkonu videa (pro hraní na grafických kartách ATI Radeon doporučujeme tuto volbu mít zapnutou) a nastavení kurzoru (herní nebo systémový, herní kurzor doporučujeme pro výkonnější platformy).

V případě, že váš počítač není schopen zpracovávat data určitou rychlostí a počítadlo FPS (snímků za sekundu) klesne pod určitou hodnotu, pak bude rychlost hry automaticky snížena. Tuto hodnotu můžete zvolit v kolonce „Limit FPS“. Pokud je zvolená hodnota 0, pak rychlost hry nebude redukována za žádných okolností (hodnotu můžete měnit pomocí tlačítek + a -).

KRONIKA BITVY

KAPITOLA I. — Wehrmacht: «Na Stalingrad!» (Červenec 1942)

Historie Bitvy o Stalingrad začíná poté, co byly koncem roku 1941 německé jednotky poraženy v bitvě o Moskvu. Němci byli odraženi a zatlačeni zpět a další přímý útok na hlavní město neměl naději na úspěch. Německý plán „Barbarossa“, který počítal s rychlým útokem a obsazením Moskvy ještě na podzim 1941, selhal.

V průběhu léta 1942 měly německé jednotky, podle plánu německého vrchního velení, porazit sovětské jednotky v jižní části země, obsadit ropná pole na Kavkaze, úrodné zemědělské oblasti Kuban a Don, narušit komunikační linie spojující Kavkaz s Moskvou a zvrátit průběh války ve svůj prospěch. Mělo jít o odvetu za porážku u Moskvy.

Tento úkol byl svěřen skupině armád «A» pod velením polního maršála Lista, jejíž součástí byly 1. tanková armáda, 17. a 11. polní a 8. italská armáda; a skupině armád «B» (která měla vést přímý útok na Stalingrad) pod velením polního maršála von Bocka, jejíž součástí byla 4. tanková armáda, 2. a 6. polní armáda a 2. rumunská armáda.

23. července podepsal Hitler, potěšený úspěchem německých jednotek, direktivu N45, která nařídila pokračování útoku ve formě operace Braunschweig. Podle tohoto plánu se měla součástí skupiny armád A stát 4. tanková armáda a měl být podniknut útok na Kavkaz. Skupina armád B, jejíž součástí byla pouze 6. armáda pod velením generálplukovníka Pauluse, měla obsadit Stalingrad. Němci si byli rychlým obsazením města jistí.

Faktem bylo, že k tomu měli důvod. Sovětská ofenziva kolem měst Izium a Barvenkovo v létě 1942 skončila katastrofálním neúspěchem.

Města Charkov a Rostov brzy padla do nepřátelských rukou a Němci dále téměř bez odporu postupovali Kavkazem.

Jednotkám 6. armády čelily divize Stalingradské fronty, které byly zformovány podle rozkazu generálního štábu ze dne 12. července 1942. Jejich součást tvořily také rezervní armády (62., 63. a 64.) a dvě armády bývalé jihozápadní fronty (21. a 8. letecká). Ke Stalingradské frontě se později připojila také 28., 38. a 57 armáda. V polovině července došlo k prvním bojům mezi předvojem Stalingradské fronty a předsunutými motorizovanými jednotkami 6. armády pod velením generála Pauluse. To byl počátek bitvy o Stalingrad...

Jednotky, které se do boje zapojily v průběhu období ukázaného ve hře «Stalingrad»:



Wehrmacht (6. armáda):

XIV. tankový sbor (generálporučík Angern):
- 2. tankový regiment 16. tankové divize
- 79. motorizovaný regiment 16. tankové divize
- 521. protitankový pluk
- 92. pěchotní regiment 60. motorizované pěchoty

Rudá armáda:

62. armáda (generálmajor Kolpakchi):
- 192. pěchotní divize*
- 196. pěchotní divize
- 33. pěchotní divize obránců
- 40. tankové družstvo
- 649. svobodný tankový pluk

1. tanková armáda** (generálmajor Kisselev):
- 28. tankový sbor

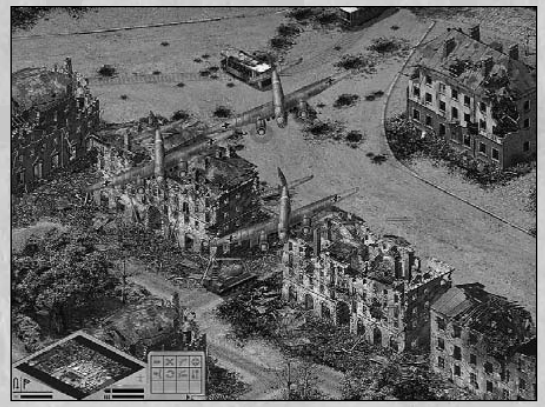
* *Dne 17.07.1942 se 192. divize střelců skládala z: 676. regimentu střelců, 1. praporu dělostřelectva 239. regimentu dělostřelectva a 644. tankového praporu.*

** *Dne 27.07.1942 se 1. tanková armáda skládala z: 13. a 28. tankového sboru, 131. divize střelců, dvou regimentů protiletadlového dělostřelectva a jednoho protitankového regimentu. Armádě byla také přidělena 158. tanková brigáda.*

KAPITOLA II. — Wehrmacht: Druhý útok (Srpen 1942)

Když bylo jasné, že se 6. armádě nemůže podařit město obsadit, rozhodlo se německé vrchní velení posílit skupinu armád útočících na Stalingrad. Předvoj této armády již v polovině července postoupil k Donu v oblasti měst Tsymlianskaja-Konstantinovskaja. Tato armáda se skládala ze 48. tankového sboru (14. tankové a 29. motorizované divize), 4. německého armádního sboru (94. a 371. pěchotní divize) a 6. rumunského sboru.

Německé vrchní velení, které stále mělo v plánu rozdrtit obranu města železnou pěstí von Gotha, rozhodlo, že některé jednotky 6. armády přidělí jiným armádám a přesune je mezi rezervy. 6. armáda pod velením generála Pauluse tak byla posílena na 14. divizí. Značná síla 4. tankové armády vedené von Gothem měla nad jednotkami sovětské armády, které postupem času zformovaly Stalingradskou frontu, velkou převahu.



V polovině července 1942 mělo Německo kolem Stalingradu rozmístěno kolem 270 tisíc vojáků a velitelů, 3000 děl a houfnic a 500 tanků. Pozemní jednotky byly podporovány 1200 letadly 8. armády letectva. Sovětským jednotkám se dařilo vzdorovat i přesto, že čítaly pouhých 160 tisíc vojáků, 2200 děl a houfnic, 400 tanků a 454 letadel.

31. července začala 4. tanková armáda, vedená generálem Hothem, postupovat podél železnice směrem na Tichoretsk - Kotelnikovo, blížila se ke Stalingradu z jihu. V druhé polovině srpna se Němci znovu pokusili o dobytí Stalingradu, chtěli spojit Gothovu tankovou armádu, která postupovala od jihozápadu, a 6. armádu vedenou Paulusem, která útočila ze severozápadu. Výsledkem tohoto útoku bylo, že se Němcům podařilo prolomit sovětskou obranu a bitva o Stalingrad se přiblížila městským ulicím.

Jednotky, které se do boje zapojily v průběhu období ukázaného ve hře «Stalingrad»:

Wehrmacht (4. tanková armáda):

14. tanková divize (pod velením generálporučíka Ferdinanda Heima):
- 36. tankový regiment
- 103. tankový regiment
- 108. tankový regiment
- 64. motorizovaný pluk
- 4. protitankový pluk
- 4. regiment dělostřelectva

6. rumunský sbor

Rudá armáda (Stalingradská fronta):

51. armáda* (generálmajor Kolomiets)

64. armáda (generálmajor Shumilov):
- 38. pěchotní divize
- 126. pěchotní divize
- 204. pěchotní divize
- 13. tanková brigáda
- 133. tanková brigáda
- 254. tanková brigáda
- Regimenty zformované z kadetů**

** 51. armáda byla na Stalingradskou frontu přidělena 31. července 1942. Předtím podléhala velení Kavkazské fronty a utrpěla těžké ztráty v bojích s postupujícími Němci. Tou dobou ji tvořilo 5 takřka rozdrcených divizí, méně než 3000 mužů.*

*** 164. armáda byla posílena těmito regimenty kadetů: Krasnodarsky, 1. a 3. Ordzhonikidzevsky.*

KAPITOLA III.:
Přiblížení ke Stalingradu (Srpen-září 1942)

23. srpna přebral německý 14. tankový sbor, doposud zakopaný na levém břehu řeky Don, iniciativu a zahájil ofenzivu. Hlavní úder – tak jak byl navržený generálem Hothem – byl zaměřený do oblasti mezi sovětskou 4. tankovou armádou a sovětskou 62. armádou. Měl být následován postupem na oblast kolem města Rynok. Kolem poledne se kolem stalingradské továrny na tahače, ve vzdálenosti asi 1-1,5 km, vyrojily tucty německých tanků a zahájily palbu na budovy. Jednotkám Wehrmachtu se podařilo vytvořit mezi sovětskými jednotkami trhlinu a rozdělit tak frontu na dvě části.



Jižně od Stalingradu se jednotkám Hothovy 4. tankové divize podařilo po líté bitvě obsadit Abganerovo a Tingutu, ale ztráty byly velké. Podařilo se jim také zabrat stanici «55. km» a zatlačit levé křídlo 64. armády až na výšinu 174,0, Zety, Kashary (15 km na severozápad od Abganerova). Předsunuté jednotky divize také obsadily Tundutovo na jihovýchod od Abganerova.

2. září byly 62. a 64. sovětská armáda donuceny k ústupu až na hlavní linii obrany Stalingradu a jednotky Wehrmachtu zahájily velkoplošný útok na město. 14. divize se poté, co byla nahrazena rumunskými jednotkami a posílena tankovým praporem 29. mechanizované divize a lehkými vrhači min, připravovala na útok na jih Voropopova. 7. září

prolomila 6. armáda Wehrmachtu obranu 62. armády u Gumraku. 8. září přeskupila 4. tanková armáda Wehrmachtu své levé křídlo, spojila se s 6. polní armádou a zahájila v blízkosti Kuporosnoje postup ke kopcům poblíž řeky Volhy. 11. září za rozednění obsadily německé jednotky Peschanku a Zelenaju Poljanu, tvořící jižní předměstí Stalingradu.

Ale Němci za svůj rychlý postup k Volze také draze zaplatili. Jen v první třetině září ztratili Němci 24 tisíc mužů, 185 děl a více než 500 tanků. V období mezi 18. srpnem a 12. zářím přišly nepřátelské síly o více než 600 letadel. 26. září Wehrmacht odrazil 62. armádu a pokračoval k centru Stalingradu. Němcům se také podařilo prorazit mezi 62. a 64. armádou a zaujmout důležité pozice na kopci Mamaev. Ale i přes to nesplnili do konce září Němci vše, co si předsevzali, původně předpokládali, že se jim v této době podaří obsadit celý jeden břeh Volhy.

Jednotky, které se do boje zapojily v průběhu období ukázaného ve hře «Stalingrad»:

Wehrmacht (6. armáda):

16. tanková divize (generálporučík Angern):
2. tankový regiment 16. tankové divize
60. mechanizovaná divize (generálmajor Kohlermann)
24. tanková divize (generálporučík Arno von Lenski)
Průzkumné oddíly velitelství letectva



Rudá armáda (Stalingradská fronta):

4. tanková armáda* (generálmajor Kruchenkin)
62. armáda (generálporučík Lopatin**)
10. divize NKVD
1077. protiletadlový regiment
Pracovní prapor stalingradské továrny na tahače

* *4. tanková armáda byla složena z 2. a 23. tankového sboru, jejichž součástí byla 6. tanková a 2. mechanizovaná brigáda. Armáda byla do bojů zapojena ještě předtím, než bylo dokončeno její zformování, a brzy byla z přední linie stažena kvůli těžkým ztrátám.*

** *Generálporučík Lopatin velel 62. armádě až do 2. září 1942, kdy jej nahradil generálporučík Chuikov.*

KAPITOLA IV. — Rudá armáda: «Obrana Stalingradu» (Září 1942)

Situace v oblasti Stalingradu byla stále kritická. Na začátku září ustoupila 62. armáda do severní a západní části města, zatímco 64. armáda obléhala město v jižní části. Ačkoliv obě tyto armády utrpěly těžké ztráty již v bitvách na předměstí, zůstávaly vzhledem k situaci na frontě jedinými silami schopnými ujmout se obrany Stalingradu. Divizím 62. a 64. armády bylo přikázáno odrazit první nápor nepřítele v průběhu rozhodujícího úderu na město.

Jakmile se 6. polní armáda a 4. tanková armáda Wehrmachtu přiblížily ke Stalingradu, vydalo německé velitelství okamžitý příkaz k útoku.

Podle plánu, navrženého v německém velitelství, měl být Stalingrad napaden 6. armádou současnými útoky ze dvou stran, které se měly spojit v centru města. První útok měl být veden směrem na východ třemi pěšími (295., 71. a 94.) a jednou tankovou (24.) divizí, které vyčkávaly v oblasti kolem Alexandrovky. Druhý útok měl být veden směrem na severovýchod od stanice Sadovaja třemi divizemi (29. mechanizovanou divizí, 14. tankovou divizí a 20. divizí pěchoty). Tyto útoky měly rozbít ruskou obranu, Stalingrad měl padnout. Síly na křídlech, umístěné na jižním a severozápadním okraji města, měly v době hlavního útoku vázat ruské jednotky. 13. září začal útok na Stalingrad krutými boji na předměstí.

14. září je považováno za den těch nejtvrdších bojů na Stalingradské frontě vůbec. Ty se odehrávaly kolem kopce Mamaev, na březích řeky Caricy, kolem obilního sila a na východním okraji Verkhnaje Elshanky.

Odpoledne nepřítel prolomil obranu u Kuporosnoje, Dar-Goru, podél řeky Caricy a kolem Aviagorodoku. V září 1942 se německé pěchotě a tankům podařilo po tuhých bojích překročit řeku Volhu a odříznout oblast Voroshilovsky spolu s 4. svobodnou brigádou střelců od centra města. Sovětům se ovšem dařilo německému útoku odolávat a vtahovat nepřítele do táhlých pouličních bojů. To zvrátilo poměr sil v jejich prospěch.

Jednotky, které se do boje zapojily v průběhu období ukázaného ve hře «Stalingrad»:

Wehrmacht (4. tanková armáda):

14. tanková divize (generálporučík G. Angern):
- 36. regiment 14. tankové divize
- 29. mechanizovaná divize (generálporučík Leyser)
- 94. pěchotní divize (generál dělostřelectva G. Pfeiffer)

Wehrmacht (6. armáda):

24. tanková divize (generálporučík Arno von Lensky)
- oddíly 71. pěchotní divize (generálporučík Alexander von Hartmann)

Rudá armáda (Stalingradská fronta):

62. armáda (generálporučík Chuikov)
- 35. střelecká divize obránců
- 13. střelecká divize obránců
- 284. střelecká divize obránců
- 193. divize střelců
- 339. regiment střelců
- 416. regiment střelců
- 271. regiment NKVD
- 133. tanková brigáda
- 6. tanková brigáda
- Pracovní prapory továrny Rudý říjen
- Prapor námořní pěchoty Volžské flotily
- Trestní prapor

KAPITOLA V. — Rudá armáda: Operace «Uran» (Listopad 1942)

Zatímco se 62. a 64. armáda snažily zpomalit postup Němců za cenu těžkých ztrát, byly na pravém břehu Volhy seskupovány čerstvé síly. Z rezerv sovětské velení zformovalo nové divize, další sem byly přesunuty z jiných částí fronty. Sovětské síly podnikaly každodenní pravidelné protiútoky. Krvavé boje v ulicích měly za cíl nepřítele unavit. Počátkem září už byli Němci schopni vést boj s 62. a 64. armádou pouze v malých skupinkách, jednoduše neměli dost lidí.



Hitler ale odmítal uznat fakt, že by jeho původní plán měl selhat, a po jednotkách požadoval, aby útočily “dvakrát tvrději”. Unavení vojáci ve dnech 11. a 12. listopadu podnikli další masivní útok. Podílelo se na něm pět pěchotních divizí a dvě divize tankové, podporovány byly dvěma svobodnými prapory bojových ženistů, kteří byli do Stalingradu opětovně přepraveni letadly. V noci z 11. září se Němcům podařilo obsadit jižní část továrního komplexu zvaného “Barikáda” a 500 m široký pruh břehu Volhy. Nepovedlo se jim ale zvrátit poměr sil. Divize Wehrmachtu byly velmi oslabeny a mnoho jich bylo úplně rozprášeno. Například 305. a 79. divize ztratily prakticky všechny muže.

V polovině listopadu už byl postup Němců zastaven po celé šíři frontové linie. Přišla řada na ně, aby se bránili. Sovětské velení rozhodlo přeskupit síly ze severozápadní, Donské a Stalingradské fronty a podniknout drtivý útok proti skupině armád B, který měl mít za následek odříznutí 6. polní a 4. tankové armády Wehrmachtu.

Jednotky, které se do boje zapojily v průběhu období ukázaného ve hře «Stalingrad»:

Rumunské imperiální jednotky (3. armáda):

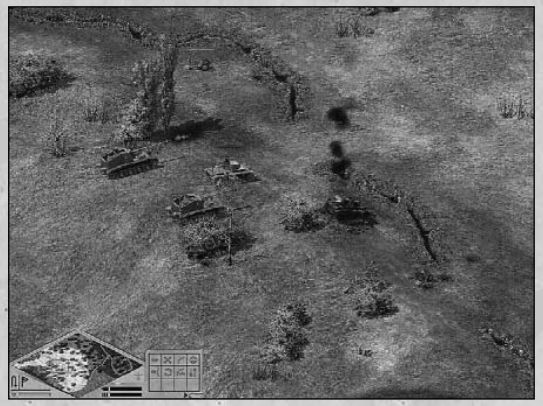
4. armádní sbor (brigádní generál Aurely Son):
13. pěchotní divize
15. pěchotní divize
Rozprášené rumunské jednotky
11. tanková divize

Wehrmacht (4. tanková armáda):

24. tanková divize (generálporučík Arno von Lensky)

Rudá armáda (jihozápadní fronta):

21. armáda (generálporučík Chystiankov):
45. tanková brigáda
102. tanková brigáda
4. mechanizovaná brigáda
193. divize střelců
339. regiment střelců



KAPITOLA VI. — Rudá armáda: Operace «Zimní bouře» (Prosinec 1942)

Aby uvolnilo obklíčenou 6. armádu pod velením generála Pauluse, zformovalo německé velitelství mezi skupinami armád A a B novou skupinu armád Hoth. Ustupující poražená 3. rumunská armáda dostala příkaz zastavit se u řeky Chir. Němci dokonce zakrátko vybudovali výtečnou obranu založenou na "bojůvkách" (malých bojových skupinách, nejprve zformovaných z vojáků podpůrných jednotek, později nahrazených 17. armádním sborem), které bránily oblast mezi ústím řeky Chir a oblastí Veshenskaya. Do oblasti záhy dorazil 17. armádní sbor, který přebral obranu řeky Chir a řeky Krivaye. Zbývající síly 48. tankového sboru, které již byly jednou Rusy poraženy při prorażení blokády Stalingradu, zaujaly pozice mezi 3. rumunskou armádou a 17. armádním sborem. Německému velení se tak u řeky Chir, nedaleko od Stalingradu, podařilo vytvořit novou linii obrany. Součástí této nově vytvořené skupiny byla také úderná jednotka Hollidt, která byla sestavena ze zbytků 3. a 4. rumunské armády a 4. tankové armády (nově zformované z rezerv). Velení nad touto částí fronty přebral generál Mannstein.



1. září zahájilo velení skupiny armád Hoth operaci "Zimní bouře". 8. prosince měla být zahájena ofenziva směrem na Kotelnikovo, rozkládající se na východ od Donu. Němci chtěli pomocí 4. tankové armády prorazit nepřátelskou obranou, zaútočit na křídlo nebo týl sovětských sil umístěných jižně a západně od Stalingradu a porazit je. 48. tankový sbor skupiny Hollidt měl na týl sovětských sil zaútočit z pozic na řekách Don a Chir, nedaleko Nižne-Chirskaje.

6. armáda obdržela rozkazy od samotného Hitlera, měla držet pozice v pasti, ve které se nalézala. Navíc měla prorazit jihozápadním směrem k Donskaye Caricy tak, aby se spojila s postupující 4. tankovou armádou.

Jednotky, které se do boje zapojily v průběhu období ukázaného ve hře «Stalingrad»:

Wehrmacht (4. tanková armáda):

6. tanková divize (generálmajor Erchard Raus)
17. tanková divize (generálmajoři Zanger a Etteilen)
23. tanková divize (generálmajor Hans von Boineburg-Lengsfeld)
503. těžký tankový pluk

Rudá armáda (jižní fronta):

2. armáda obránců (generálporučík Malinovsky):
- 235. tanková brigáda
- 360. mechanizovaná brigáda
- 383. protitankový regiment
- 1378. pěchotní regiment
- 1058. regiment dělostřelectva

51. armáda (generálmajor Trufanov):
- 17. mechanizovaná brigáda
- 61. mechanizovaná brigáda
- 62. mechanizovaná brigáda
- 20. svobodná útočná skupina
- 235. brigáda tanků s plamenomety
- Části 302. divize střelců

KAPITOLA VII. — Rudá armáda: Operace «Prsten» (Leden 1943)

V průběhu posledního týdne probíhala poblíž Verhne-Kumskij u řeky Aksaj divoká tanková bitva. Silám 51. armády se podařilo způsobit nepříteli těžké ztráty, zastavit u řeky Myšovka jeho postup a zamezit tak spojení se silami obklíčenými poblíž Stalingradu. Ve stejnou dobu zahájilo sovětské velení na severozápadě Stalingradu útok proti 8. italské armádě. Jelikož německé a italské síly u hlavního toku Donu již byly poraženy, byly všechny nové posily přiřazovány skupině armád B, zatímco se 11. tanková armáda postupující na Kotelnikovo vrátila zpět na pozice u řeky Chir. O něco později bylo rozhodnuto, že do stejné oblasti bude přesunuta také 6. tanková armáda 57. sboru. Velení skupiny armád Don se rozhodlo přechodně zaujmout obranná postavení a vyčkat příjezdu motorizované divize SS Viking. To ovšem zmařilo útočné operace skupiny armád "Hoth" a tím i poslední šanci, jak prorazit obklíčení armád u Stalingradu.



Obklíčeným Němcům se ovšem povedlo ve Stalingradu vybudovat kvalitní obranu. Sovětské vrchní velení požadovalo co nejrychlejší zničení německé 6. armády a zahájilo za tímto účelem samostatnou operaci. Úkol byl přidělen jednotkám Donské fronty. Tento konečný plán byl nazván "Prsten". Podle něj měly sovětské síly Němce rozdělit útokem vedeným od západu k východu. Poté, v první fázi operace, měly sovětské síly eliminovat nepřítele v oblasti "Marinskij". Pak měly být zbývající nepřátelské síly opětovně rozděleny a eliminovány po částech. V průběhu příprav na tuto operaci byla 65. armáda významně posílena, její součástí nakonec bylo osm střeleckých divizí, dvě divize raketového dělostřelectva, pět pluků protiletadlového dělostřelectva, šest tankových pluků a jedna tanková brigáda.

JAK NA TO

Stalingrad vypadá a hraje se stejně jako každá jiná realtimová strategie, pokud si ovšem herní zákony prostudujete podrobněji, zjistíte, že existuje mnoho užitečných triků. Pokud je dokážete využít, bude vaše hra efektivnější a pomůžou vám tak zvyšovat vaše velitelské dovednosti. V této sekci se dozvíte více o tom, jak velet svým jednotkám, a naučíte se herní taktice.

Používejte funkci Pauza

Tento tip sice může vypadat banálně, ale používání pauzy (mezerník) je ve hře Stalingrad opravdu důležité. Herní systém byl vytvořen tak, že možnost přerušení hry poskytuje hráči výhodu. Bez ní pro vás nejspíš bude obtížné vydávat rozkazy všem jednotkám v reálném čase. V době takového přerušení si budete ve stejnou dobu moci vyžádat vzdušný úder, přikázat poškozenému tanku ústup nebo zaměřit palbu svého dělostřelectva. Jde také o nástroj užitečný v době řešení několika bojů na různých místech mapy současně.



Využívejte letectvo a dělostřelectvo

V obojím případě jde ve hře o významné podpůrné jednotky pro pěchotu, ať už při útocích nebo při obraně. Přesnost a účinnost dělostřelecké palby může být zvýšena doměřováním. Používejte funkci doměření, jednotky při ní vystřelí asi deset ran a obdrží bonus k přesnosti. Pamatujte ale, že máte omezený počet munice, obzvláště v případech, že poblíž není žádné skladiště.

Před útokem seskupte síly

Každý útok, který podnikáte, by měl proběhnout s co největší převahou. Své tanky přidělte do skupin a označte si je klávesami pro rychlý přístup (používejte kombinace klávesy Ctrl a čísel 1-9), taková klávesa (1-9) pak umožní rychlou volbu dříve označených jednotek. Útočte všemi jednotkami, které máte k dispozici, a používejte podporu ze strany pěchoty, letectva a dělostřelectva. Hra je vyvážena tak, že pěchota, tanky a dělostřelectvo jsou osamoceně velice zranitelné.

Používejte rádius dostřelu

Ve hře Stalingrad disponuje každá jednotka svým vlastním dostřelem (ten si můžete prohlédnout po stisknutí kláves Alt+R), který má velký vliv na její bojovou efektivitu. Například německé tanky mají lepší výhled a dostřel díky kvalitnější optice (“vidí” asi 4-7x dále než tanky ruské). Díky tomu budete schopni střílet na nepřítele, který ani nebude vědět, odkud byl napaden. Manévrujte tak, abyste zůstávali mimo dosah nepřítele, a pak zaútočte znovu.

Chraňte své elitní jednotky

V průběhu hry získáte přístup k elitním jednotkám, které jsou v boji efektivnější než jejich běžné protějšky (tanky KV a Tiger, elitní pěchota, těžká děla). Pamatujte, že jejich ztráta může váš úkol značně ztížit. Proto si takové jednotky dobře hlídejte.

Snažte se neztratit kontrolu na bitvou

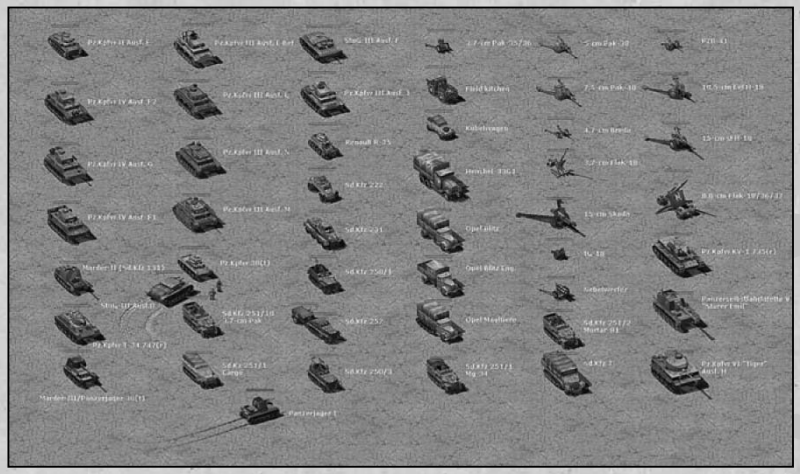
Ve hře Stalingrad je náležitý přehled o bojích na celé mapě nesmírně důležitý. Využívejte kláves pro rychlý přístup (Ctrl + 1-9) a pauzy - tak získáte přehled o stávající bojové situaci a jejím vývinu.

Své tanky a vybavení opravujte

Obě strany ve hře mají přístup k opravářským jednotkám (tank inženýrů T-34 a Sd. Kfz. 252), které jsou schopny opravovat poškozená vozidla přímo v poli. Dokáží vrátit tanky i protitanková vozidla zpět do bojeschopného stavu.

Využívejte pěchotu (i proti nepřátelským tankům)

Nezapomeňte, že pokud pěchotu využijete dovedně, je schopná poškodit i zničit nepřátelské tanky. Je také vhodná pro obsazení nepřátelského dělostřelectva, pro boj s nepřátelskou pěchotou a jako krycí síla pro vaše tanky.



Módy pohybu

Pěchota má 4 módy pohybu (Z + odpovídající klávesa): normální mód, mód pro útok, mód pro přesun a mód pro obranu. Pokud je použijete správně, zvýší to bojovou efektivitu vašich jednotek. Odstřelovači navíc mají dodatečný mód pohybu, který je činí pro nepřátelské jednotky téměř neviditelnými.

Připravenost k boji

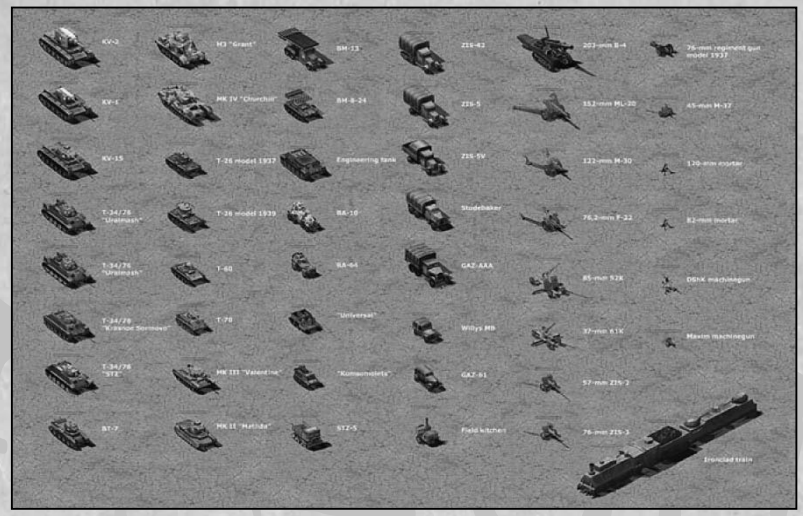
Jednotky mohou být uvedeny do stavu bojové pohotovosti (A), napadnou pak nepřítele, sotva ho zahlédnou. Tanky a obrněná vozidla uveďte do stavu pohotovosti, jakmile jsou na průzkumu nebo když očekáváte útok.

Skladiště

Skladiště jsou umístěna na příhodných místech: v železničních stanicích, vesnicích a městech, ale také na pozicích dělostřelectva. Pamatujte, že ve většině případů nebudete mít stacionární skladiště k dispozici a budete se muset spoléhat na zásobovací vozy. Šetřete munici a jednotky opravářů, jak jen to půjde.

Léčky

Vaše jednotky jsou také schopny připravit léčku (D) – počkejte, než se nepřítel přiblíží, a začněte pálit! Léčku můžete použít také v případě, že chcete, aby vaše dělostřelectvo přestalo pálit (to se hodí pro protiletadlové kanóny a houfnice).



Držení pozic

Můžete obdržet rozkaz k obsazení nějaké pozice, kterou pak budete muset udržet. To uděláte tak, že se ujistíte, že vaše jednotky jsou na správném místě, pak stiskněte klávesu „E“. Jednotky tak budou zůstávat na místě a bojovat až do hořkého konce.

Doplňování munice

Velitel by neměl pouze plánovat bojové operace, ale také zajišťovat doplňování zásob svých jednotek. Toho dosáhnete za pomoci zásobovacích nákladňáků (Zis-5 a Opel Blitz) a skladišť, která jsou po mapě rozmístěna. Nezapomeňte, že prázdná nákladní auta musí být opět odvelena do skladiště a naplněna manuálně. Stejným způsobem můžete obnovovat zdroje pro opravy jednotek.

Zakopání se

V průběhu útočných operací možná budete chtít zvýšit efektivitu svých jednotek. To uděláte tak, že své tanky a svá děla necháte zakopat (F). Nezapomeňte ale, že některá vozidla bez otočné dělové věže (např. StuG-III) mají velice omezený úhel střelby, který v takovém případě značně sníží jejich efektivitu.

Otočení tanku

Obrněná vozidla mají pancéřování silnější v přední části a slabší vzadu a po stranách. Když útočíte, je výhodnější postavit tanky k nepříteli čelem (S). Nepřítel se vás bude pokoušet napadnout z boku, čímž se sám odkryje.

Útok na objekt

V průběhu bojů může vyvstat potřeba útoku na neutrální budovy, stavby a objekty. K tomu využijete funkci útoku na libovolný objekt (R). Můžete tak zaútočit také na vlastní jednotky. Můžete například umístit tank na strategický most, zničit ho a zablokovat tak cestu nepříteli.

S mosty opatrně

Nezapomeňte, že zničená vozidla most zablokují nadobro a nebude možné je odstranit. Pokud se vám to přihodí, budete muset zničit celý most a vystavět nový za pomoci opravářských nákladáků. Zničená vozidla také z bitevního pole v průběhu 30 minut zmizí.

Začněte kampaní za stranu Německa

Tato kampaň je zahajující kampaní celé hry, takže pokud nejste zkušený hráč realtimových strategií, doporučujeme vám, abyste s ní začali. Můžete ovšem cítit potřebu bránit Stalingrad hned ze začátku, a hra to dovoluje. Nezapomeňte ale, že mise za stranu Sovětů jsou obtížné hned ze začátku, zatímco obtížnost kampaně na německé straně se zvyšuje postupně. Navíc, pokud začnete hrát na straně Sovětů, hra bude zahájena 13. září 1942, zatímco hra za stranu německou začíná od prvního dne bitvy o Stalingrad, 17. července 1942.



TVŮRČÍ TÝM

DTF Games

Vedoucí projektu
Alexander Fedorov

Designér hry
Petr Prohorenko

Producent
Maxim Maslov

Design
Jevgenij Lazutkin

Návrh scénářů
Petr Prohorenko

Programátoři
Vasilij Stěpanenko
Alexander Fedorov

Návrhy misí
Sergej Balabanov
Petr Prohorenko
Alexander Fedorov
Jevgenij Lazutkin
Maxim Donskij

3D grafika
Pavel Zacharov
Alexander Vlasenko
Jevgenij Lazutkin

Návrh prostředí hry
Jevgenij Lazutkin
Alexander Fedorov

Pomocný design
Maxim Donskij

Úprava videosekvencí
Alexander Vlasenko
Maxim Maslov

Manažer lokalizací
Timofej Putincev

Administrativa
Maxim Maslov
Alexander Vlasenko
Timofej Putincev

PR manažer
Jevgenij Malejev

Tiskové předlohy
Jevgenij Lazutkin
Alexander Vlasenko

Testování
Maxim Donskij
Pavel Fedorov

Vytvoření a aktualizace internetových stránek
Andrej Pachomov
Jevgenij Lazutkin
Jevgenij Malejev
Vasilij Stěpanenko
Petr Prohorenko

Soundtrack natočil "Skafandr" (www.skafandr.info)

Black Bean

www.blackbeangames.com

Vedoucí marketingu
Marco Minoli

Produktový manažer
Davide Bordegoni

Personální manažer
Stefano Petrullo

Lokalizační manažer pro lokalizace mezinárodních verzí
Stefania Broggini

Zvláštní poděkování:
Synthesis International S.r.l.
Raffaella Carissimi
Enrica Gnoni
Biagio Sileno
Daniela Ferreri
Marina Poretti
Domenico Cuda
Andrea Spinazzola
Marina z Idealogos a The BU1

1C company

Producent
Andrej Grišenko

Marketing a PR
Nikolaj Baryšnikov
Světlana Gorobec
Anatolij Subbotin
Alexej Artemenko

Návrh a design obalu
Sergej Konovalov
Veronika Selčuk

Vedoucí tester
Alexander Šišov

Testeři
Dmitrij Kjatkin
Marina Savatejeva
Alexander Trifonov
Alexander Latyšev
Andrej Kornušin
Sergej Diakonov
Dmitrij Cvetkov
Alexander Tagirov
Sergej Meškov

Zvláštní poděkování si zaslouží:
Jurij Mirošnikov
Sergej Orlovskij
Max Rudash
Valerij Potapov
Alexej Isajev
Vladimir Veselov
Igor Cherepanov
Anton Kurchatkin
Ivan Kondakov

TriDigital Studio:
Fofanova Natalia
Gabbasov Airat
Baranov Ivan
Kovalenko Oleg
Gashnikov Sergey
Hodarevskij Roman
Kapustin Anton
Grudinin Ivan

Česká lokalizace
CENEGA Czech

Vedoucí projektu lokalizace
Lumír Vaněk

Lokalizace
Standa Nový, Tomáš Varbanov

Překlad
Studio Wind

Jazyková úprava
Petr Šeba

DTP
Pavel Mázl

Byl použit následující filmový materiál z Ruského státního fotografického a filmového archivu v Krasnogorsku:

Dokumentární film “Nad Stalingradem”
Zpravodajství “Sojuzkijnožurnal N67”
Zpravodajství “Sojuzkijnožurnal N68”
Dokumentární film “Obrana Stalingradu”
Dokumentární film “Postup ke Stalingradu”
Dokumentární film “Kavalerie u Stalingradu”
Dokumentární film “Obsazení oblasti N u Stalingradu”
Dokumentární film “Boje o Stalingrad”
Dokumentární film “Stalingrad”
Dokumentární film “Obsazení domu u Stalingradu”
Dokumentární film “Velitelský stan u Stalingradu”
Dokumentární film “Odměnění obránců Stalingradu”
Dokumentární film “Další stalingradský dům je náš”
Dokumentární film “Rumunští váleční zajatci a naše stalingradské trofeje”
Dokumentární film “Stalingrad”
Dokumentární film “Zničený Stalingrad”

© 2005 1C Company. Vyvinula společnost DTF Games. Všechna práva vyhrazena.
Produkt obsahuje technologie vytvořené a vlastněné Nival Interactive. © 2005 Nival Interactive. Nival a logo Nival jsou obchodními známkami Nival Interactive. Všechna práva vyhrazena.
Stalingrad používá zvukový engine FMOD © Firelight Technologies, Pty, Ltd. 2005. Licencovaná technologie.
Uses Bink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.
Tvůrci Stalingradu by tímto rádi vyjádřili svůj nejupřímnější dík tvůrcům open-source softwaru, který byl při vytvoření této hry použit.
Programovací jazyk Lua vytvořili a použili Waldemar Celes, Roberto Ierusalimschy a Luiz Henrique de Figueiredo.
Lua © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. Všechna práva vyhrazena.
www.lua.org
Ogg Vorbis © 2002, Xiph.org Foundation.
www.xiph.org
Libpng © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson.
www.libpng.org
Zlib © 1995-2002 Jean-loup Gailly a Mark Adler.
www.gzip.org/zlib

VAROVANIE PRE EPILEPTIKOV

Než začnete používať túto hru alebo než umožníte svojim deťom, aby ju používali, prečítajte si nasledujúce ustanovenie. Niektorí ľudia sú náchylní k epileptickým záchvatom v prípadoch, kedy sú vystavení blikajúcim svetlám alebo i bežným svetelným vzorom. Títo ľudia môžu dostať záchvat pri sledovaní niektorých televíznych programov alebo hraní niektorých počítačových hier. To sa môže stať i osobám, ktoré s epilepsiou dosiaľ žiadne problémy nemali. Ak ste vy alebo niekto z vašej rodiny mali nejaké symptómy podobné epilepsii (záchvaty alebo strata vedomia) v prípade vystavenia sa blikajúcim svetlám, potom sa pred hraním poraďte s lekárom. Odporúčame, aby rodičia dozerali na svoje deti pri hraní počítačových hier. Ak sa u vás alebo u vašich detí objaví pri hraní počítačovej hry niektorý z nasledujúcich symptómov: závraty, rozmazané videnie, očné či svalové tiky, strata vedomia, strata orientácie, nechcené pohyby alebo kŕče, **OKAMŽITE** prestaňte hrať a poraďte sa so svojim lekárom.

Preventívne opatrenia pri hraní počítačovej hry

- Seďte čo najďalej od obrazovky, pokiaľ vám to dovolí dĺžka káblov.
- Radšej používajte menšie obrazovky.
- Nehrajte, ak sa cítite unavení alebo ospalí.
- Dbajte, aby miestnosť, v ktorej hráte, bola dobre osvetlená.
- Po každej hodine hrania si na 10 až 15 minút odpočiňte.

TECHNICKÁ PODPORA

Než nám zavoláte, PREČÍTAJTE SI, PROSÍM, NASLEDUJÚCE UPOZORNENIE!

Ak sa pri inštalácii alebo spustení hry vyskytnú problémy, sme pripravení vám pomôcť. Najprv si ale dôkladne preštudujte pokyny týkajúce sa inštalácie hry. Ak ste pri inštalácii hry postupovali v súlade s príslušnými pokynmi, a napriek tomu sa vám nepodarilo softvér správne nainštalovať alebo spustiť, obráťte sa na naše oddelenie technickej podpory:

tel: (+421) 2 59 30 88 11 (cez pracovné dni od 13.00 do 17.00)

e-mail: help@cenega.sk (e-maily s prílohami nemusia byť prijaté)

http://www.cenega.sk

Nezabudnite si, prosím, vopred pripraviť a v e-maili uviesť podrobný popis závady a technické údaje týkajúce sa vášho PC (výrobca PC, veľkosť operačnej pamäti, výrobca a model grafickej a zvukovej karty, verzia operačného systému a verzia ovládačov Direct X).

Upozornenie! V prípade, ak je súčasťou balenia i unikátny CD kľúč (sériové číslo), starostlivo ho uschovajte. Pri jeho strate nie je možné požadovať náhradu.

OBSAH

VAROVANIE PRE EPILEPTIKOV 28
TECHNICKÁ PODPORA 28
ÚVOD 30
Systémové požiadavky 30
Inštalácia 31
Spustenie hry 31
Nastavenie hry 32
Nastavenie zvuku 32
Nastavenie obrazu 32
KRONIKA BITKY 33
KAPITOLA I. — Wehrmacht:
«Na Stalingrad!» (júl 1942) 33
KAPITOLA II. — Wehrmacht:
Druhý útok (august 1942) 35
KAPITOLA III:
Priblíženie ku Stalingradu (august-september 1942) 37
KAPITOLA IV — Červená armáda:
«Obrana Stalingradu» (september 1942) 39
KAPITOLA V. — Červená armáda:
Operácia «Urán» (november 1942) 41
KAPITOLA VI. — Červená armáda:
Operácia «Zimná búrka» (december 1942) 43
KAPITOLA VII. — Červená armáda:
Operácia «Prsteň» (január 1943) 44
UŽITOČNÉ TIPY 46
AUTORI 51

ÚVOD

«Stalingrad» je historická vojenská stratégia, zaoberajúca sa udalosťami jednej z najtvrdších bitiek 2. svetovej vojny, bitky o Stalingrad.

Hra sa odohráva v období medzi júlom 1942 a januárom 1943 a rozpráva príbeh tých najdramatickejších udalostí 2. svetovej vojny. «Stalingrad» vám predstaví dve rozsiahle kampane, v ktorých budete môcť najprv prevziať velenie nad nemeckými jednotkami a viesť útok na mesto, neskôr potom ako veliteľ Červenej armády oslobodíte sovietske územie od fašistov a zneškodníte 6. armádu Wehrmachtu.

Na rozdiel od mnohých stratégií prebiehajúcich v reálnom čase je každá misia v hre «Stalingrad» vytvorená na základe autentických historických udalostí a obsahuje odkazy na konkrétne miesta a dátumy, ktoré sa zapísali do histórie. Herné misie boli navyše vytvorené tak, že kampane odrážajú skutočný sled udalostí počas vojnových operácií.

Hoci hráč môže začať hrať hru ako veliteľ Červenej armády, odporúčame začať kampaňou na strane Wehrmachtu. Získate tak presný obraz náväznosti jednotlivých udalostí v priebehu vojny. Hra je navyše navrhnutá tak, že obtiažnosť jednotlivých misií sa zvyšuje postupne. Počiatočné misie na strane Wehrmachtu sú jednoduchšie, zatiaľ čo misie na strane Červenej armády sú podstatne náročnejšie.

Systémové požiadavky

Stalingrad podporuje operačné systémy Windows 98/ME/2000/XP s nainštalovaným DirectX verzie 8.1 alebo vyššej. Hra vyžaduje na inštaláciu 1,5 GB voľného miesta na disku a ďalších 500 MB voľného miesta pre odkladací súbor a ukladané herné pozície.

Minimálne systémové požiadavky:

- procesor 1GHz Intel
- 256 MB RAM
- grafická karta s 32 MB pamäti

Odporúčané systémové požiadavky:

- procesor 1.8 GHz a viac
- 512 a viac MB RAM
- grafická karta so 64 MB pamäti

INŠTALÁCIA

Vložte CD 1 s hrou Stalingrad (inštalačný disk hry Stalingrad) do mechaniky. V prípade, že je zapnutá automatická detekcia vloženého disku, malo by sa na obrazovke zakrátko objaviť samospúšťacie menu hry Stalingrad.

V prípade, že je automatická detekcia vloženého disku vypnutá, musíte ručne spustiť súbor „Autorun.exe“, nachádzajúci sa v koreňovom adresári inštalačného disku.

Potom v samospúšťacom menu zvoľte „Inštalovať hru“. To spustí sprievodcu inštaláciou, ktorý vás bude sprevádzať zvyškom inštalačného procesu. Postupujte podľa inštrukcií. Počas inštalácie budú na váš disk skopírované súbory programu Stalingrad a v menu „Štart“ bude vytvorená súvisiaca programová skupina spolu so skratkami. Tie vám umožnia spustiť hru, odinštalovať ju, navštíviť oficiálne stránky výrobcu, atď.

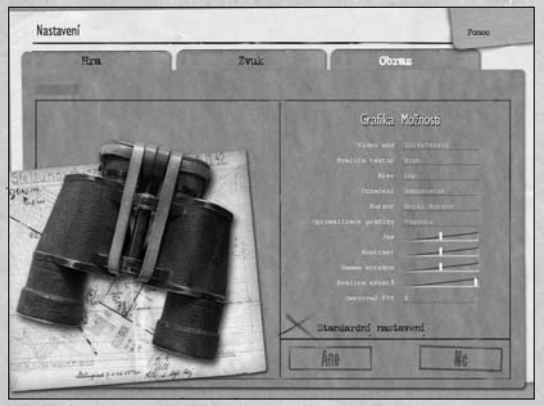


SPUSTENIE HRY

Stalingrad spustíte pomocou skratky, ktorá sa nachádza v príslušnej programovej skupine v menu „Štart“.

Môžete na to použiť aj samospúšťacie menu, ktoré sa objaví pri spustení súboru „Autorun.exe“ disku Stalingrad CD 1 (alebo pri jeho automatickom spustení po vložení disku do mechaniky).

Ak sa v priebehu inštalačného procesu rozhodnete pre vytvorenie programovej skratky na ploche, bude možné hru spustiť aj kliknutím na ňu.



NASTAVENIE HRY

V menu profilu hráča môžete nielen zmeniť svoje meno, ale aj nastaviť citlivosť myši a vykonať zmenu úrovne obtiažnosti hry (normálna/nízka).

Ak je úroveň obtiažnosti hry nastavená na „normálnu“, budú charakteristiky jednotiek odpovedať skutočným vojenským bojovým prostriedkom a vojenskému vybaveniu. Pri vývoji hry Stalingrad sme sa snažili o čo najvyššiu autenticitu, takže odporúčame hranie s úrovňou obtiažnosti nastavenou na „normálna“. Nastavenie voľby „nízka“ poskytne vašim jednotkám výhodu. Všimnite si, že túto obtiažnosť je možné meniť aj priamo počas hry.

Nastavenie zvuku

V menu „Zvuk“ môžete nastaviť hlasitosť hudby a zvukových efektov (odpovede jednotiek, výbuchov, výstrelov, zvukov okolia atď.).

Nastavenie obrazu

V menu „Obraz“ môžete meniť parametre týkajúce sa hernej grafiky. Môžete tu meniť rozlíšenie, farebnú hĺbku, kontrast, gama korekciu, kvalitu špeciálnych efektov a tiež úroveň násilia v hre (zobrazenie krvi).

Niektoré parametre menu „Obraz“ môžu ovplyvniť rýchlosť hry. Tie obsahujú aj kvalitu textúr, optimalizáciu výkonu videa (pre hranie na grafických kartách ATI Radeon odporúčame túto voľbu mať zapnutú) a nastavenie kurzora (herný alebo systémový, herný kurzor odporúčame pre výkonnejšie platformy).

V prípade, že váš počítač nie je schopný spracovávať dáta určitou rýchlosťou a počítadlo FPS (snímok za sekundu) klesne pod určitú hodnotu, potom bude rýchlosť hry automaticky znížená. Túto hodnotu môžete zvoliť v kolonke „Limit FPS“. Ak je zvolená hodnota 0, potom rýchlosť hry nebude redukovaná za žiadnych okolností (hodnotu môžete meniť pomocou tlačidiel + a -).

KRONIKA BITKY

KAPITOLA I. — Wehrmacht: «Na Stalingrad!» (júl 1942)

História Bitky o Stalingrad začína potom, čo boli koncom roku 1941 nemecké jednotky porazené v bitke o Moskvu. Nemci boli odrazení a zatlačení späť a ďalší priamy útok na hlavné mesto nemal nádej na úspech. Nemecký plán „Barbarossa“, ktorý počítal s rýchlym útokom a obsadením Moskvy ešte na jeseň 1941, zlyhal.

Počas leta 1942 mali nemecké jednotky, podľa plánu nemeckého vrchného velenia, poraziť sovietske jednotky v južnej časti krajiny, obsadiť ropné polia na Kaukaze, úrodné poľnohospodárske oblasti riek Kubáň a Don, narušiť komunikačné línie spájajúce Kaukaz s Moskvou a zvrátiť priebeh vojny vo svoj prospech. Malo ísť o odvetu za porážku pri Moskve.

Táto úloha bola zverená skupine armád «A» pod velením poľného maršála Lista, ktorej súčasťou boli 1. tanková armáda, 17. a 11. poľná a 8. talianska armáda; a skupine armád «B» (ktorá mala viesť priamy útok na Stalingrad) pod velením poľného maršála von Bocka, ktorej súčasťou bola 4. tanková armáda, 2. a 6. poľná armáda a 2. rumunská armáda.

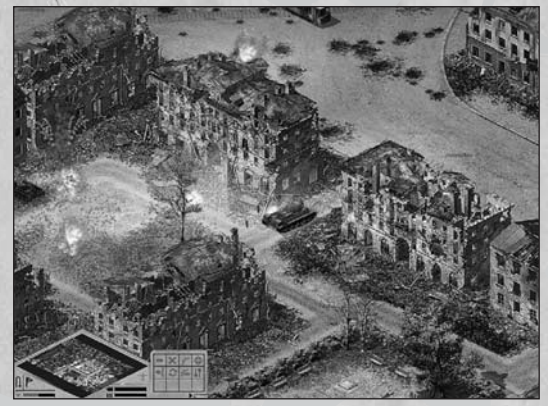
23. júla podpísal Hitler, potešený úspechom nemeckých jednotiek, direktívu N45, ktorá nariadila pokračovanie útoku vo forme operácie Braunschweig. Podľa tohto plánu sa mala súčasťou skupiny armád A stať 4. tanková armáda a mal byť podniknutý útok na Kaukaz. Skupina armád B, ktorej súčasťou bola iba 6. armáda pod velením generálplukovníka Paulusa, mala obsadiť Stalingrad. Nemci si boli rýchlym obsadením mesta istí.

Faktom bolo, že na to mali dôvod. Sovietska ofenzíva okolo miest Izium a Barvenkovo v lete 1942 skončila katastrofálnym neúspechom. Mestá

Charkov a Rostov skoro padli do nepriateľských rúk a Nemci ďalej takmer bez odporu postupovali Kaukazom.

Jednotkám 6. armády čelili divízie Stalingradského frontu, ktoré boli sformované podľa rozkazu generálneho štábu zo dňa 12. júla 1942. Ich súčasť tvorili aj rezervné armády (62., 63. a 64.) a dve armády bývalého juhozápadného frontu (21. a 8. letecká). K Stalingradskému frontu sa neskôr pripojili aj 28., 38. a 57 armáda. V polovici júla došlo k prvým bojom medzi predvojom Stalingradského frontu a predsunutými motorizovanými jednotkami 6. armády pod velením generála Paulusa. To bol počiatok bitky o Stalingrad...

Jednotky, ktoré sa do boja zapojili v priebehu obdobia ukázaného v hre «Stalingrad»:



Wehrmacht (6. armáda):

XIV tankový zbor (generálporučík Angern):
- 2. tankový regiment 16. tankovej divízie
- 79. motorizovaný regiment 16. tankovej divízie
- 521. protitankový pluk
- 92. pechotný regiment 60. motorizovanej pechoty

Červená armáda:

62. armáda (generálmajor Kolpakči):
- 192. pechotná divízia
- 196. pechotná divízia
- 33. pechotná divízia obrancov
- 40. tankové družstvo
- 649. slobodný tankový pluk

1. tanková armáda** (generálmajor Kiselev):
- 28. tankový zbor

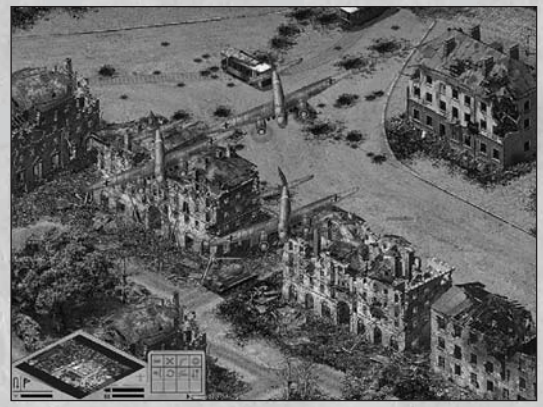
* *Dňa 17.7.1942 sa 192. divízia strelcov skladala z: 676. regimentu strelcov, 1. praporu delostrelectva 239. regimentu delostrelectva a 644. tankového praporu.*

** *Dňa 27.7.1942 sa 1. tanková armáda skladala z: 13. a 28. tankového zboru, 131. divízie strelcov, dvoch regimentov protilietadlového delostrelectva a jedného protitankového regimentu. Armáde bola pridelená aj 158. tanková brigáda.*

KAPITOLA II. — Wehrmacht: Druhý útok (august 1942)

Keď už bolo jasné, že sa 6. armáde nemôže podariť mesto obsadiť, rozhodlo sa nemecké vrchné velenie posilniť skupinu armád, útočiacich na Stalingrad. Predvoj tejto armády už v polovici júla postúpil k Donu v oblasti miest Cimľansk-Konstantinovsk. Táto armáda sa skladala zo 48. tankového zboru (14. tankovej a 29. motorizovanej divízie), 4. nemeckého armádneho zboru (94. a 371. pechotnej divízie) a 6. rumunského zboru.

Nemecké vrchné velenie, ktoré malo stále v pláne rozdrtiť obranu mesta železnou päsťou von Gotha, rozhodlo, že niektoré jednotky 6. armády pridelia iným armádam a presunú ich medzi rezervy. 6. armáda pod velením generála Paulusa tak bola posilnená na 14. divízií. Značná sila 4. tankovej armády vedenej von Gothom mala nad jednotkami sovietskej armády, ktoré postupom času sformovali Stalingradský front, veľkú prevahu. V polovici júla 1942 malo Nemecko



okolo Stalingradu rozmiestnených okolo 270 tisíc vojakov a veliteľov, 3000 diel a húfnic a 500 tankov. Pozemné jednotky boli podporované 1200 lietadlami 8. armády letectva. Sovietskym jednotkám sa darilo vzdorovať i napriek tomu, že ich tvorilo iba 160 tisíc vojakov, 2200 diel a húfnic, 400 tankov a 454 lietadiel.

31. júla začala 4. tanková armáda, vedená generálom Hothom, postupovať pozdĺž železnice smerom na Tichoreck - Kotelnikovo, blížila sa k Stalingradu z juhu. V druhej polovici augusta sa Nemci znovu pokúsili o dobytie Stalingradu, chceli spojiť Gothovu tankovú armádu, ktorá postupovala od juhozápadu, a 6. armádu vedenú Paulusom, ktorá útočila zo severozápadu. Výsledkom tohto útoku bolo, že sa Nemcom podarilo prelomiť sovietsku obranu a bitka o Stalingrad sa priblížila mestským uliciam.

Jednotky, ktoré sa do boja zapojili v priebehu obdobia ukázaného v hre «Stalingrad»:

Wehrmacht (4. tanková armáda):

14. tanková divízia (pod velením generálporučíka Ferdinanda Heima):
- 36. tankový regiment
- 103. tankový regiment
- 108. tankový regiment
- 64. motorizovaný pluk
- 4. protitankový pluk
- 4. regiment delostrelectva

6. rumunský zbor

Červená armáda (Stalingradský front):

51. armáda* (generálmajor Kolomec)

64. armáda (generálmajor Šumilov):
- 38. pechotná divízia
- 126. pechotná divízia
- 204. pechotná divízia
- 13. tanková brigáda
- 133. tanková brigáda
- 254. tanková brigáda
- regimenty sformované z kadetov**

** 51. armáda bola na Stalingradský front pridelená 31.7.1942. Predtým podliehala veleniu Kaukazského frontu a utrpela ťažké straty v bojoch s postupujúcimi Nemcami. V tej dobe ju tvorilo 5 takpovediac rozdrtených divízií, menej než 3000 mužov.*

*** 164. armáda bola posilnená týmito regimentami kadetov: Krasnodarský, 1. a 3. Ordzhonikidzevský.*

KAPITOLA III: Priblíženie ku Stalingradu (august-september 1942)

23. augusta prebral nemecký 14. tankový zbor, doposiaľ zakopaný na ľavom brehu rieky Don, iniciatívu a začal ofenzívu. Hlavný úder – tak ako bol navrhnutý generálom Hothom – bol zameraný do oblasti medzi sovietskou 4. tankovou armádou a sovietskou 62. armádou. Mal byť nasledovaný postupom na oblasť okolo mesta Rynok. Okolo poludnia sa okolo stalingradskej továrne na ťahače, vo vzdialenosti asi 1-1,5 km, vyrojili tucty nemeckých tankov a začali paľbu na budovy. Jednotkám Wehrmachtu sa podarilo vytvoriť medzi sovietskymi jednotkami trhlinu a rozdeliť tak front na dve časti.



Južne od Stalingradu sa jednotkám Hothovej 4. tankovej divízie podarilo po neľútostnej bitke obsadiť Abganerovo a Tingutu, ale straty boli veľké. Podarilo sa im zabrať aj stanicu «55. km» a zatlačiť ľavé krídlo 64. armády až na výšinu 174,0, Zety, Kašary (15km na severozápad od Abganerova). Predsunuté jednotky divízie obsadili aj Tundutovo na juhovýchod od Abganerova.

2. septembra boli 62. a 64. sovietska armáda donútené na ústup až na hlavnú líniu obrany Stalingradu a jednotky Wehrmachtu spustili veľkoplošný útok na mesto. 14. divízia sa, potom čo bola nahradená rumunskými jednotkami a posilnená tankovým praporom 29. mechanizovanej divízie a ľahkými vrhačmi mín, pripravovala na útok na juh

Voropopova. 7. septembra prelomila 6. armáda Wehrmachtu obranu 62. armády pri Gumraku. 8. septembra preskupila 4. tanková armáda Wehrmachtu svoje ľavé krídlo, spojila sa so 6. poľnou armádou a spustila v blízkosti Kuporosnoje postup ku kopcom blízko rieky Volgy. 11. septembra za svitania obsadili nemecké jednotky Pešanku a Zelenaju Poljanu, tvoriace južné predmestie Stalingradu.

Ale Nemci za svoj rýchly postup k Volge aj draho zaplatili. Len v prvej tretine septembra stratili Nemci 24 tisíc mužov, 185 diel a viac než 500 tankov. V období medzi 18. augustom a 12. septembrom prišli nepriateľské sily o viac než 600 lietadel. 26. septembra Wehrmacht odrazil 62. armádu a pokračoval k centru Stalingradu. Nemcom sa podarilo aj preraziť medzi 62. a 64. armádou a zaujať dôležité pozície na kopci Mamajev. Ale i napriek tomu nesplnili do konca septembra Nemci všetko, čo si predsavzali, pôvodne predpokladali, že sa im v tejto dobe podarí obsadiť celý jeden breh Volgy.

Jednotky, ktoré sa do boja zapojili v priebehu obdobia ukázaného v hre «Stalingrad»:

Wehrmacht (6. armáda):

16.tanková divízia (generálporučík Angern):
2. tankový regiment 16. tanková divízia
60. mechanizovaná divízia (generálmajor Kohlermann)
24. tanková divízia (generálporučík Arno von Lenski)
prieskumné oddiely veliteľstva letectva



Červená armáda (Stalingradský front):

4. tanková armáda* (generálmajor Kručenkin)
62. armáda (generálporučík Lopatin**)
10. divízia NKVD
1077. protilietadlový regiment
pracovný prapor stalingradskej továrne na ťahače

* *4. tanková armáda sa skladala z 2. a 23. tankového zboru, ktorých súčasťou bola 6. tanková a 2. mechanizovaná brigáda. Armáda bola do bojov zapojená ešte predtým, než bolo dokončené jej sformovanie a čoskoro bola z prednej línie stiahnutá kvôli ťažkým stratám.*

** *Generálporučík Lopatin velil 62. armáde až do 2.9.1942, kedy ho nahradil generálporučík Čujkov.*

KAPITOLA IV — Červená armáda: «Obrana Stalingradu» (september 1942)

Situácia v oblasti Stalingradu bola stále kritická. Na začiatku septembra ustúpila 62. armáda do severnej a západnej časti mesta, zatiaľ čo 64. armáda obliehala mesto v južnej časti. Hoci obe tieto armády utrpeli ťažké straty už v bitkách na predmestí, zostávali vzhľadom k situácii na fronte jedinými silami, schopnými ujať sa obrany Stalingradu. Divíziám 62. a 64. armády bolo prikázané odraziť prvý nápor nepriateľa v priebehu rozhodujúceho úderu na mesto.

Akonáhle sa 6. poľná armáda a 4. tanková armáda Wehrmachtu priblížili ku Stalingradu, vydalo nemecké veliteľstvo okamžitý príkaz na útok.

Podľa plánu, navrhnutého v nemeckom veliteľstve, mal byť Stalingrad napadnutý 6. armádou súčasnými útokmi z dvoch strán, ktoré sa mali spojiť v centre mesta. Prvý útok mal byť vedený smerom na východ tromi pešími (295., 71. a 94.) a jednou tankovou (24.) divíziou, ktoré vyčkávali v oblasti okolo Alexandrovky. Druhý útok mal byť vedený smerom na severovýchod od stanice Sadovaja tromi divíziami (29. mechanizovanou divíziou, 14. tankovou divíziou a 20. divíziou pechoty). Tieto útoky mali rozbiť ruskú obranu, Stalingrad mal padnúť. Sily na krídlach, umiestnené na južnom a severozápadnom okraji mesta, mali v dobe hlavného útoku viazať ruské jednotky. 13. septembra začal útok na Stalingrad krutými bojmi na predmestí.

14. september sa považuje za deň tých najtvrdších bojov na Stalingradskom fronte vôbec. Tie sa odohrávali okolo kopca Mamajev, na brehoch rieky Carice, okolo obilného sila a na východnom okraji Verchnej Elšanky. Popoludní nepriateľ prelomil obranu pri osade

Kuporosnoje, Dar-Gor, pozdĺž rieky Carice a okolo Aviagorodoku. V septembri 1942 sa nemeckej pechote a tankom podarilo po tuhých bojoch prekročiť rieku Volgu a odrezať Vorošilovskú oblasť spolu s 4. slobodnou brigádou strelcov od centra mesta. Sovietom sa však darilo nemeckému útoku odolávať a vťahovať nepriateľa do zdĺhavých pouličných bojov. To zvrátilo pomer síl v ich prospech.

Jednotky, ktoré sa do boja zapojili v priebehu obdobia ukázaného v hre «Stalingrad»:

Wehrmacht (4. tanková armáda):

14. tanková divízia (generálporučík G. Angern):
- 36. regiment 14. tankovej divízie
- 29. mechanizovaná divízia (generálporučík Leyser)
- 94. pechotná divízia (generál delostrelectva G. Pfeiffer)

Wehrmacht (6. armáda):

24. tanková divízia (generálporučík Arno von Lensky)
- oddiely 71. pechotnej divízie (generálporučík Alexander von Hartmann)

Červená armáda (Stalingradský front):

62. armáda (generálporučík Čujkov)
- 35. strelecká divízia obrancov
- 13. strelecká divízia obrancov
- 284. strelecká divízia obrancov
- 193. divízia strelcov
- 339. regiment strelcov
- 416. regiment strelcov
- 271. regiment NKVD
- 133. tanková brigáda
- 6. tanková brigáda
- pracovné prapory továrne Červený október
- prapor námornej pechoty Volžskej flotily
- trestný prapor

KAPITOLA V. — Červená armáda: Operácia «Urán» (november 1942)

Zatiaľ čo sa 62. a 64. armáda snažili spomaliť postup Nemcov za cenu ťažkých strát, na pravom brehu Volgy sa zoskupovali čerstvé sily. Z rezerv sovietske velenie sformovalo nové divízie, ďalšie sem boli presunuté z iných častí frontu. Sovietske sily podnikali každodenné pravidelné protiútoky. Krvavé boje v uliciach mali za cieľ nepriateľa unaviť. Počiatkom septembra už boli Nemci schopní viesť boj so 62. a 64. armádou iba v malých skupinkách, jednoducho nemali dosť ľudí.



Hitler ale odmietal uznať fakt, že by jeho pôvodný plán mal zlyhať a po jednotkách požadoval, aby útočili "dvojnásobne tvrdšie". Unavení vojaci v dňoch 11. a 12. novembra podnikli ďalší masívny útok. Podieľalo sa na ňom päť pechotných divízií a dve divízie tankové, podporované boli dvomi slobodnými prapormi bojových ženistov, ktorí boli do Stalingradu opätovne prepravení lietadlami. V noci z 11. septembra sa Nemcom podarilo obsadiť južnú časť továrneho komplexu zvaného "Barikáda" a 500 m široký pruh brehu Volgy. Nepodarilo sa im ale zvrátiť pomer síl. Divízie Wehrmachtu boli veľmi oslabené a mnoho ich bolo úplne rozprášených. Napríklad 305. a 79. divízia stratili prakticky všetkých mužov.

V polovici novembra už bol postup Nemcov zastavený po celej šírke frontovej línie. Prišiel na nich rad, aby sa bránili. Sovietske velenie rozhodlo preskupiť sily zo severozápadného, Donského a Stalingradského frontu a podniknúť zdrvujúci útok proti skupine armád B, ktorý mal mať za následok odrezanie 6. poľnej a 4. tankovej armády Wehrmachtu.

Jednotky, ktoré sa do boja zapojili v priebehu obdobia ukázaného v hre «Stalingrad»:

Rumunské imperiálne jednotky (3. armáda):

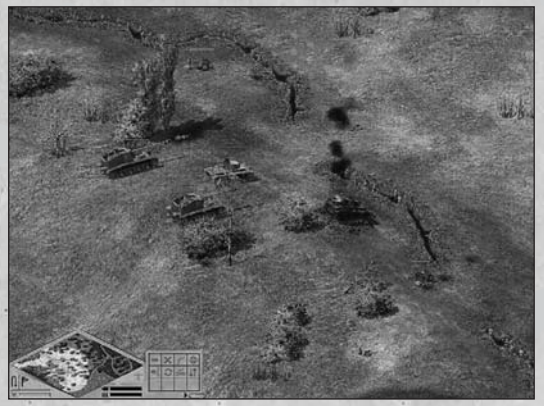
4. armádny zbor (brigádny generál Aurely Son):
13. pechotná divízia
15. pechotná divízia
rozprášené rumunské jednotky
11. tanková divízia

Wehrmacht (4. tanková armáda):

24. tanková divízia (generálporučík Arno von Lensky)

Červená armáda (juhozápadný front):

21. armáda (generálporučík Čisťakov):
45. tanková brigáda
102. tanková brigáda
4. mechanizovaná brigáda
193. divízia strelcov
339. regiment strelcov



KAPITOLA VI. — Červená armáda: Operácia «Zimná búrka» (december 1942)

Aby uvoľnilo obkľúčenú 6. armádu pod velením generála Paulusa, sformovalo nemecké veliteľstvo medzi skupinami armád A a B novú skupinu armád Hoth. Ustupujúca porazená 3. rumunská armáda dostala príkaz zastaviť sa pri rieke Čir. Nemci dokonca zakrátko vybudovali výbornú obranu, založenú na "bojovkách" (malých bojových skupinách, najprv sformovaných z vojakov podporných jednotiek, neskôr nahradených 17. armádnym zborom), ktoré bránili oblasť medzi ústim rieky Čir a oblasťou Vešenskaja. Do oblasti onedlho dorazil 17. armádny zbor, ktorý prebral obranu rieky Čir a rieky Krivaja. Zostávajúce sily 48. tankového zboru, ktoré už boli raz Rusmi porazené pri prerazení blokády Stalingradu, zaujali pozície medzi 3. rumunskou armádou a 17. armádnym zborom. Nemeckému veleniu sa tak pri rieke Čir, neďaleko od Stalingradu, podarilo vytvoriť novú líniu obrany. Súčasťou tejto novo vytvorenej skupiny bola aj úderná jednotka Hollidt, ktorá bola zostavená zo zvyškov 3. a 4. rumunskej armády a 4. tankovej armády (novo sformovanej z rezerv). Velenie nad touto časťou frontu prebral generál Mannstein.



1. septembra začalo velenie skupiny armád Hoth operáciu "Zimná búrka". 8. decembra mala byť spustená ofenzíva smerom na Kotelnikovo, rozkladajúce sa na východ od Donu. Nemci chceli pomocou 4. tankovej armády preraziť nepriateľskú obranu, zaútočiť na krídlo alebo tyl sovietskych síl, umiestnených ju južne a západne od Stalingradu, a poraziť ich. 48. tankový zbor skupiny Hollidt mal na tylo sovietskych síl zaútočiť z pozícií na riekach Don a Čir, neďaleko Nižne-Chirskaja.

6. armáda obdržala rozkazy od samotného Hitlera, mala držať pozície v pasci, v ktorej sa nachádzali. Navyše mala preraziť juhozápadným smerom k donskej Carici tak, aby sa spojila s postupujúcou 4. tankovou armádou.

Jednotky, ktoré sa do boja zapojili v priebehu obdobia ukázaného v hre «Stalingrad»:

Wehrmacht (4. tanková armáda):

6. tanková divízia (generálmajor Erchard Raus)
17. tanková divízia (generálmajoři Zanger a Etteilen)
23. tanková divízia (generálmajor Hans von Boineburg-Lengsfeld)
503. ťažký tankový pluk

Červená armáda (južný front):

2. armáda obrancov (generálporučík Malinovský):
- 235. tanková brigáda
- 360. mechanizovaná brigáda
- 383. protitankový regiment
- 1378. pechotný regiment
- 1058. regiment delostrelectva

51. armáda (generálmajor Trufanov):
- 17. mechanizovaná brigáda
- 61. mechanizovaná brigáda
- 62. mechanizovaná brigáda
- 20. slobodná útočná skupina
- 235. brigáda tankov s plameňometmi
- časti 302. divízie strelcov

KAPITOLA VII. — Červená armáda: Operácia «Prsteň» (január 1943)

Počas posledného týždňa prebiehala neďaleko osady Verchne-Kumskij pri rieke Aksaj divoká tanková bitka. Silám 51. armády sa podarilo spôsobiť nepriateľovi ťažké straty, zastaviť pri rieke Myškovka jeho postup a zamedziť tak spojeniu so silami obkľúčenými blízko Stalingradu. V rovnakom čase začalo sovietske velenie na severozápade Stalingradu útok proti 8. talianskej armáde. Keďže nemecké a talianske sily pri hlavnom toku Donu už boli porazené, boli všetky nové posily priradzované skupine armád B, zatiaľ čo sa 11. tanková armáda, postupujúca na Kotelnikovo, vrátila späť na pozície pri rieke Chir. O niečo neskôr bolo rozhodnuté, že do rovnakej oblasti bude presunutá aj 6. tanková armáda 57. zboru. Velenie skupiny armád Don sa rozhodlo prechodne zaujať obranné postavenie a vyčkať na príjazd motorizovanej divízie SS Viking. To však zmarilo útočné operácie skupiny armád "Hoth" a tým i poslednú šancu, ako preraziť obkľúčenie armád pri Stalingrade.



Obkľúčeným Nemcom sa však podarilo v Stalingrade vybudovať kvalitnú obranu. Sovietske vrchné velenie požadovalo čo najrýchlejšie zničenie nemeckej 6. armády a začalo za týmto účelom samostatnú operáciu. Úloha bola pridelená jednotkám Donského frontu. Tento konečný plán bol nazvaný "Prsteň". Podľa nej mali sovietske sily Nemcov rozdeliť útokom vedeným od západu na východ. Potom, v prvej fáze operácie, mali sovietske sily eliminovať nepriateľa v oblasti "Marinskij". Potom mali byť zostávajúce nepriateľské sily opätovne rozdelené a eliminované po častiach. V priebehu príprav na túto operáciu bola 65. armáda významne posilnená, jej súčasťou nakoniec bolo osem streleckých divízií, dve divízie raketového delostrelectva, päť plukov protilietadlového delostrelectva, šesť tankových plukov a jedna tanková brigáda.

UŽITOČNÉ TIPY

Stalingrad vyzerá a hrá sa rovnako, ako každá iná stratégia v reálnom čase, ak si však herné zákony preštudujete podrobnejšie, zistíte že existuje mnoho užitočných trikov. Ak ich však dokážete využiť, bude vaša hra efektívnejšia a pomôže vám tak zvyšovať vaše veliteľské schopnosti. V tejto sekcii sa dozviete viac o tom, ako veliť svojim jednotkám a naučíte sa hernú taktiku.

Používajte funkciu Pauza

Tento tip síce môže vyzerať banálne, ale používanie pauzy (medzerník) je v hre Stalingrad ozaj dôležité. Herná mechanika bola vytvorená tak, že možnosť prerušenia hry poskytuje hráčovi výhodu. Bez nej pre vás najskôr bude obtiažne vydávať rozkazy všetkým vašim jednotkám v reálnom čase. Počas takéhoto prerušenia si budete počas rovnakej doby môcť vyžiadať vzdušný úder, prikázať poškodenému tanku ústup, alebo zamerať paľbu svojho delostrelectva. Ide aj o nástroj užitočný v dobe riešenia niekoľkých bojov na rôznych miestach mapy súčasne.



Využívajte letectvo a delostrelectvo

V oboch prípadoch ide v hre o významné podporné jednotky pre pechotu, či už pri útokoch, alebo pri obrane. Presnosť a účinnosť delostreleckej paľby môže byť zvýšená domeriavaním. Používajte funkciu domierenia, jednotky pri nej vystrelia asi desať rán a obdržia bonus k presnosti. Pamätajte ale, že máte obmedzený počet munície, obzvlášť v prípadoch, že nablízku nie je žiadne skladisko.

Pred útokom zoskupte sily

Každý útok, ktorý podnikáte, by mal prebehnúť s čo najväčšou prevahou. Svoje tanky prideľte do skupín a označte si ich klávesmi pre rýchly prístup (používajte kombinácie klávesu Ctrl a čísel 1-9, takýto kláves (1-9) potom umožní rýchlu voľbu skôr označených jednotiek). Útočte všetkými jednotkami, ktoré máte k dispozícii a používajte podporu zo strany pechoty, letectva a delostrelectva. Hra je vyvážená tak, že pechota, tanky a delostrelectvo sú osamote veľmi zraniteľné.

Používajte rádius dostrelu

V hre Stalingrad disponuje každá jednotka svojim vlastným dostrelom (ten si môžete pozrieť po stlačení klávesov Alt+R), ktorý má veľký vplyv na jej bojovú efektivitu. Napríklad nemecké tanky majú lepší výhľad a dostrel vďaka kvalitnejšej optike (“vidia” asi 4-7x ďalej, než tanky ruské). Vďaka tomu budete schopní strieľať na nepriateľa, ktorý ani nebude vedieť, odkiaľ bol napadnutý. Manévrujte tak, aby ste zostávali mimo dosahu nepriateľa a potom zaútočte znovu.

Chráňte svoje elitné jednotky

V priebehu hry získate prístup k elitným jednotkám, ktoré sú v boji efektívnejšie, než ich bežné proťajšky (tanky KV a Tiger, elitná pechota, ťažké delá). Pamätajte, že ich strata môže vašu úlohu značne zťažiť. Preto si takéto jednotky dobre strážte.

Snažte sa nestratiť kontrolu na bitkou

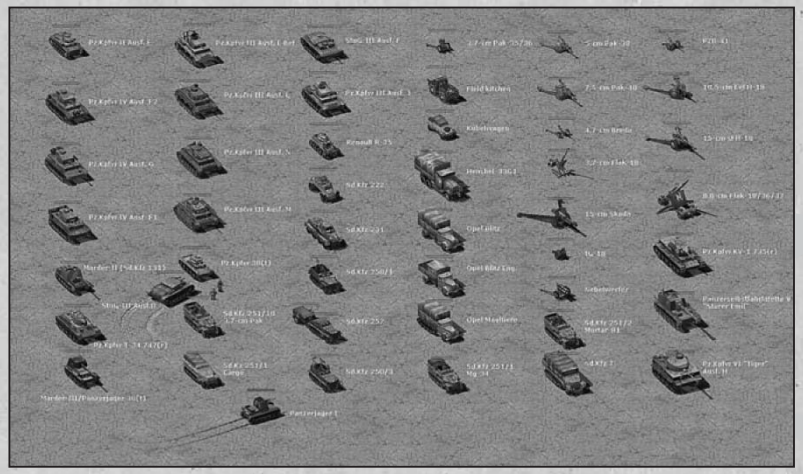
V hre Stalingrad je náležitý prehľad o bojoch na celej mape nesmierne dôležitý. Využívajte klávesy pre rýchly prístup (Ctrl + 1-9) a pauzu - tak získate prehľad o aktuálnej bojovej situácii a jej vývine.

Svoje tanky a vybavenie opravujte

Obe strany v hre majú prístup k opravárskym jednotkám (tank ženistov T-34 a Sd. Kfz. 252), ktoré sú schopné opravovať poškodené vozidlá priamo v poli. Dokážu vrátiť tanky i protitankové vozidlá späť do bojaschopného stavu.

Využívajte pechotu (i proti nepriateľským tankom)

Nezabudnite, že ak pechotu využijete šikovne, je schopná poškodiť i zničiť nepriateľské tanky. Je vhodná aj na obsadenie nepriateľského delostrelectva, na boj s nepriateľskou pechotou a ako krycia sila pre vaše tanky.



Módy pohybu

Pechota má 4 módy pohybu (Z + odpovedajúci kláves): normálny mód, mód pre útok, mód pre presun a mód pre obranu. Ak ho použijete správne, zvýši to bojovú efektivitu vašich jednotiek. Ostreľovači navyše majú dodatočný mód pohybu, ktorý ich robí pre nepriateľské jednotky takmer neviditeľnými.

Pripravenosť na boj

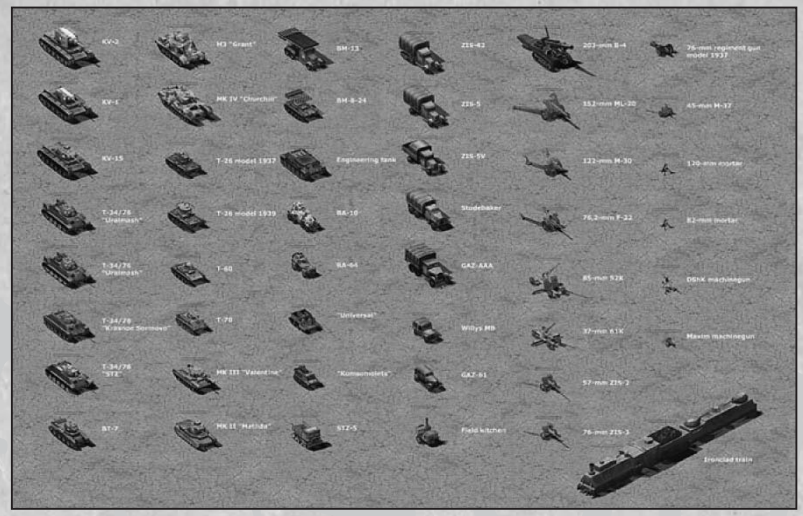
Jednotky môžu byť uvedené do stavu bojovej pohotovosti (A), potom napadnú nepriateľa, sotva ho zazrú. Tanky a obrnené vozidlá uveďte do stavu pohotovosti, akonáhle sú na prieskume, alebo keď očakávate útok.

Skladisko

Skladiská sú umiestnené na príhodných miestach: v železničných staniciach, obciach a mestách, ale aj na pozíciách delostrelectva. Pamätajte, že vo väčšine prípadov nebudete mať stacionárne skladisko k dispozícii a budete sa musieť spoliehať na zásobovacie vozidlá. Šetrite muníciu a jednotky opravárov, ako to len pôjde.

Prepady

Vaše jednotky sú schopné pripraviť sa na prepad (D) – počkajte, než sa nepriateľ priblíži a začnite páliť! Prepad môžete použiť aj v prípade, že chcete, aby vaše delostrelectvo prestalo páliť (to sa hodí pre protilietadlové kanóny a húfnice).



Držanie pozícii

Môžete obdržať rozkaz na obsadenie nejakej pozície, ktorú potom budete musieť udržať. To spravíte tak, že sa uistíte, že vaše jednotky sú na správnom mieste, potom stlačte kláves „E“. Jednotky potom budú zostávať na mieste a bojovať až do horkého konca.

Dopĺňanie munície

Veliteľ by nemal iba plánovať bojové operácie, ale aj zabezpečovať dopĺňanie zásob svojich jednotiek. To dosiahnete za pomoci zásobovacích nákladákov (Zis-5 a Opel Blitz) a skladísk, ktoré sú po mape rozmiestnené. Nezabudnite, že prázdne nákladné autá musia byť opäť odvelené do skladiska a naplnené manuálne. Rovnakým spôsobom môžete obnovovať zdroje pre opravy jednotiek.

Zakopanie sa

V priebehu útočných operácií možno budete chcieť zvýšiť efektivitu svojich jednotiek. To spravíte tak, že svoje tanky a svoje delá necháte zakopať (F). Nezabudnite ale, že niektoré vozidlá bez otočnej delovej veže (napr. StuG-III) majú veľmi obmedzený uhol streľby, ktorý v takom prípade značne zníži ich efektivitu.

Otočenie tanku

Obrnené vozidlá majú pancierovanie silnejšie v prednej časti a slabšie vzadu a na bokoch. Keď útočíte, je výhodnejšie postaviť tanky k nepriateľovi čelom (S). Nepriateľ sa vás bude pokúšať napadnúť z boku, čím sa sám odkryje.

Útok na objekt

V priebehu bojov môže vyvstať potreba útoku na neutrálne budovy, stavby a objekty. Na to využijete funkciu útoku na ľubovoľný objekt (R). Môžete tak zaútočiť aj na vlastné jednotky. Môžete napríklad umiestniť tank na strategický most, zničiť ho a zablokovať tak cestu nepriateľovi.

S mostami opatrne

Nezabudnite, že zničené vozidlé most zablokujú nadobro a nebude možné ich odstrániť. Ak sa vám to prihodí, budete musieť zničiť celý most a vystavať nový za pomoci opravárskych nákladiakov. Zničené vozidlá tiež z bojiska v priebehu 30 minút zmiznú.

Začnite kampaňou za stranu Nemecka

Táto kampaň je štartovacou kampaňou celej hry, takže ak nie ste skúsený hráč stratégií prebiehajúcich v reálnom čase, odporúčame vám, aby ste s ňou začali. Môžete však cítiť potrebu brániť Stalingrad hneď zo začiatku a hra to dovoľuje. Nezabudnite ale, že misie za stranu Sovietov sú obtiažne hneď zo začiatku, zatiaľ čo obtiažnosť kampane na nemeckej strane sa zvyšuje postupne. Navyše, ak začnete hrať na strane Sovietov, hra začne 13. septembra 1942, zatiaľ čo hra za stranu nemeckú začína od prvého dňa bitky o Stalingrad, 17. júla 1942.



AUTORI

DTF Games

Vedúci projektu
Alexander Fedorov

Dizajnér hry
Petr Prohorenko

Producent
Maxim Maslov

Dizajn
Jevgenij Lazutkin

Návrh scenárov
Petr Prohorenko

Programátori
Vasilij Stepanenko
Alexander Fedorov

Návrhy misií
Sergej Balabanov
Petr Prohorenko
Alexander Fedorov
Jevgenij Lazutkin
Maxim Donskij

3D grafika
Pavel Zacharov
Alexander Vlasenko
Jevgenij Lazutkin

Návrh prostredí hry
Jevgenij Lazutkin
Alexander Fedorov

Pomocný dizajn
Maxim Donskij

Úprava videosekvencií
Alexander Vlasenko
Maxim Maslov

Manažér lokalizácií
Timofej Putincev

Administratíva
Maxim Maslov
Alexander Vlasenko
Timofej Putincev

PR manažér
Jevgenij Malejev

Tlačové predlohy
Jevgenij Lazutkin
Alexander Vlasenko

Testovanie
Maxim Donskij
Pavel Fedorov

Vytvorenie a aktualizácia internetových stránok
Andrej Pachomov
Jevgenij Lazutkin
Jevgenij Malejev
Vasilij Stepanenko
Petr Prohorenko

Soundtrack nahral “Skafandr” (www.skafandr.info)

Black Bean

www.blackbeangames.com

Vedúci marketingu
Marco Minoli

Produktový manažér
Davide Bordegoni

Personálny manažér
Stefano Petrullo

Lokalizačný manažér pre lokalizácie medzinárodných verzií
Stefania Broggini

Osobitné poďakovanie:
Synthesis International S.r.l.
Raffaella Carissimi
Enrica Gnoni
Biagio Sileno
Daniela Ferreri
Marina Poretti
Domenico Cuda
Andrea Spinazzola
Marina z Idealogos a The BU1

1C company

Producent
Andrej Grišenko

Marketing a PR
Nikolaj Baryšnikov
Svetlana Gorobec
Anatolij Subbotin
Alexej Artemenko

Návrh a dizajn obalu
Sergej Konovalov
Veronika Selčuk

Vedúci tester
Alexander Šišov

Testeri
Dmitrij Kjatkin
Marina Savatejeva
Alexander Trifonov
Alexander Latyšev
Andrej Kornušin
Sergej Diakonov
Dmitrij Cvetkov
Alexander Tagirov
Sergej Meškov

Osobitné poďakovanie si zaslúži:
Jurij Mirošnikov
Sergej Orlovskij
Max Rudash
Valerij Potapov
Alexej Isajev
Vladimir Veselov
Igor Cherepanov
Anton Kurchatkin
Ivan Kondakov

TriDigital Studio:
Fofanova Natalia
Gabbasov Airat
Baranov Ivan
Kovalenko Oleg
Gashnikov Sergey
Hodarevskij Roman
Kapustin Anton
Grudinin Ivan

Česká lokalizácia
CENEGA Czech

Vedúci projektu lokalizácie
Lumír Vaněk

Lokalizácia
Tomáš Varbanov, Standa Nový

Preklad
Studio Wind

Jazyková úprava
Petr Šeba

DTP
Pavel Mázl

Slovenský manuál
CENEGA SLOVAKIA

Použitý bol nasledujúci filmový materiál z Ruského štátneho fotografického a filmového archívu v Krasnogorsku:

Dokumentárny film “Nad Stalingradom”
Spravodajstvo “Sojuzkijnožurnal N67”
Spravodajstvo “Sojuzkijnožurnal N68”
Dokumentárny film “Obrana Stalingradu”
Dokumentárny film “Postup k Stalingradu”
Dokumentárny film “Kavaléria pri Stalingrade”
Dokumentárny film “Obsadenie oblasti N pri Stalingrade”
Dokumentárny film “Boje o Stalingrad”
Dokumentárny film “Stalingrad”
Dokumentárny film “Obsadenie domu pri Stalingrade”
Dokumentárny film “Veliteľský stan pri Stalingrade”
Dokumentárny film “Odmenenie obrancov Stalingradu”
Dokumentárny film “Ďalší stalingradský dom je náš”
Dokumentárny film “Rumunskí vojnoví zajatci a naše stalingradské trofeje”
Dokumentárny film “Stalingrad”
Dokumentárny film “Zničený Stalingrad”

© 2005 1C Company. Vytvorila spoločnosť DTF Games. Všetky práva vyhradené.
Produkt obsahuje technológie vytvorené a vlastnené spoločnosťou Nival Interactive.
© 2005 Nival Interactive. Nival a logo Nival sú ochrannými známkami spoločnosti Nival Interactive. Všetky práva vyhradené.
Stalingrad používa zvukový engine FMOD © Firelight Technologies, Pty, Ltd. 2005. Licencovaná technológia.
Uses Bink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.
Autori Stalingradu by týmto radi vyjadrili svoje najúprimnejšie poďakovanie tvorcom softvéru s otvoreným zdrojovým kódom, ktorý bol pri vytvorení tejto hry použitý.
Programovací jazyk Lua vytvorili Waldemar Celes, Roberto Ierusalimschy a Luiz Henrique de Figueiredo.
Lua © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. Všetky práva vyhradené.
www.lua.org
Ogg Vorbis © 2002, Xiph.org Foundation.
www.xiph.org
Libpng © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson.
www.libpng.org
Zlib © 1995-2002 Jean-loup Gailly a Mark Adler.
www.gzip.org/zlib

POZNÁMKY



POZNÁMKY















© 2005 1C Company. Vyvinula společnost DTF Games. Všechna práva vyhrazena. Tento výrobek obsahuje softwarovou technologii v licenci Nival Interactive. © 2005 Nival Interactive. Nival, logo Nival a logo Enigma Engine jsou obchodní známky Nival Interactive. Všechna práva vyhrazena. V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz. V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA, s.r.o., Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, tel.: +421 259 30 88 11, www.cenega.sk, info@cenega.sk