

Patrician IV

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Patrician IV

autor: Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Gaming Minds Studios, Wydawca Kalypso Media, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Rozgrywka	4
Handel	5
Polityka	12
Elementy gry	17
Towary	17
Rangi	38
Reputacja	41
Budynki	43
Budynki produkcji	44
Miejskie	47
Burmistrza	47
Funkcje budynków	49
Kantor	49
Ratusz	54
Gildia	56
Karczma	59
Hala targowa	61
Kościół / Kościół parafialny / Katedra	62
Uniwersytet	63
Stocznia / Duża stocznia	65
Brama miejska	68
Miasta, ich budowa i ulepszanie	70
Mapa miast	70
Typy miast	72
Miasta według królestw	72
Opis miast	73
Budowa nowego miasta	86
Ulepszenie miasta do hanzeatyckiej placówki handlowej	92
Ulepszenie do miasta hanzeatyckiego	93
Funkcjonowanie miasta hanzeatyckiego	94
Statki i działania na morzu	95
Statki	95
Ulepszanie statków	99
Na wodzie	99
Konwoje	101
Szlaki handlowe	106
Piraci	112
Bitwy morskie	115
Twoja działalność piracka	118
Ekspedycje	120
Kampania	122
Misje	122
Dalsza gra swobodna	149

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

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Patrician IV to kolejna odsłona strategicznej gry ekonomicznej.

W poradniku znajdziesz kompletne informacje o grze: **opis wszystkich miast, budynków, statków**, czy wytwarzanych **towarów**. Ponadto znalazły się tu opisy mechanizmów funkcjonujących w grze: **prawo popytu i podaży w handlu, rangi, reputacje, działania polityczne** w tym wymagania oraz możliwości jakie wiążą się z byciem burmistrzem czy prezesem Związku Hanzeatyckiego, w końcu **sposoby na odkrywanie nowych miast, rozbudowę** istniejących i ich **ulepszanie**. Nie zabrakło również informacji o działaniach na morzu: **konwojach, szlakach handlowych i piratach**.

Kolorem **niebieskim** oznaczyłem towary występujące w grze np. drewno, cegły, płótno. Kolor **pomarańczowy** wykorzystałem do oznaczenia nazw budynków np. kantor, browar, tartak. Koloru **brązowego** użyłem do zaznaczenia nazw miast np. Londyn, Lubeka, Ryga.

Poradnik był pisany dla gry w wersji 1.3 na normalnym poziomie trudności.

Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski (www.gry-online.pl)

Rozgrywka

Patrician IV jest strategią ekonomiczną rozgrywaną na terenie XIV-wiecznej Europy. Celem jest rozwój miast, budowa nowych domów i manufaktur, wytwarzanie w nich towarów oraz handel nimi tj. transportowanie ich konwojami morskimi z miejsc produkcji do miast gdzie na dany towar jest zapotrzebowanie. Gdy rozwijasz swoją kompanię i zdobywasz reputację w grę zaczynają wkraczać piraci a następnie polityka. Początkowo możesz wywierać wpływ na radę jako rajca w kwestiach prowadzonych inwestycji. Potem możesz zostać burmistrzem swojego rodzinnego miasta, a następnie (gdy rozszerzysz interesy na wiele miast) nawet szefem całej Hanzy. Możesz też w tym samym czasie zadbać o życie prywatne (ożenić się i mieć dzieci), a w miastach gdzie masz duże wpływy (wysoką reputację) nie możesz zapomnieć o zaspokajaniu żądań tutejszych władców.

Kluczowa sprawa to podjęcie decyzji czy zagrać kampanię, czy też grę swobodną. Zasadniczo różnicy nie ma, gdyż kampania jest w pewnym sensie samouczkiem, który potem zmienia się w grę swobodną. Wskazówki udzielane podczas kampanii są przydatne dla początkujących graczy, ale dosyć ubogie w treści. Warto zauważyć, że zaczynając zabawę w grę swobodną możesz ustawić, że od razu dostępnych będzie 26 miast (w kampanii jest to 20 miast). W poradniku jedną gwiazdką [*] oznaczone są miasta niedostępne w kampanii od początku, ale dostępne od początku gry swobodnej (przy ustawieniu jej na 26 miast). Natomiast dwiema gwiazdkami [**] oznaczone są miasta niedostępne od początku ani w kampanii, ani w grze swobodnej. Oczywiście wszystkie te miasta można podczas rozgrywki odkryć i uczynić z nich hanzeatycką placówką handlową (poprzez zadanie zleczone przez Radę Hanzeatycką). Korzystając z informacji o miastach i produkowanych w nich towarach musisz rozeznąć się, które z tych miast są dostępne w twojej grze (identyfikuj to za pomocą wspomnianych już gwiazdek).

H a n d e l

Hala targowa i kantor



001



002

Handel odbywa się w budynkach obecnych w każdym mieście – w **halach targowych** [001]. Warto zaznaczyć, że można tutaj prowadzić wymianę i handel towarów pomiędzy trzema obiektami co symbolizują rysunki na górze ekranu [002].



003



004

Możesz więc handlować pomiędzy miastem a obecnym w nim i zaznaczonym konwojem (musi on być wyświetlony po prawej [003], wtedy jest aktywny), bądź pomiędzy **kantorem** (o ile go już w danym mieście wybudowałeś) a danym miastem. Dzięki temu możesz zasilać miasto w potrzebne towary np. w **cegły**, **drewno** i inne rzeczy [004].



005



006

Wreszcie możesz dokonywać nieodpłatnej wymiany pomiędzy twoim **kantorem** a konwojem – strony transakcji zmieniasz za pomocą środkowego przycisku [005]. Ilość danego towaru jaka jest w magazynach miast, ładowniach konwoju bądź magazynach **kantoru** prezentowana jest w tych kolumnach [006].

Mechanizm handlowania



007



008

Kluczowa informacja w kwestii handlu jest taka, że aby zakupić/sprzedać/przenieść towar z jednego miejsca do drugiego czynimy to za pomocą suwaka. Wybieramy co ma być przedmiotem transakcji np. **drewno**, klikamy lewym przyciskiem myszy na cenę (w tym przypadku 65) i trzymamy ów przycisk myszy [007]. Aby w tym przypadku sprzedać rzeczy z konwoju do miasta **Lubeka** przesuwamy suwak w lewo [008] – im dalej tym więcej jednostek towaru zostanie sprzedanych do miasta. W tym przykładzie za 7185 szt. złota sprzedasz 110 jednostek **drewna** ze swojego konwoju do miasta **Lubeka**. Do transakcji dochodzi w momencie gdy puścisz lewy przycisk myszy. A więc po transakcji liczba drewna w konwoju wyniesie 300, a w **Lubecie** zwiększy się z 21 do 131 sztuk. Aby zakupić dany towar musisz przesunąć suwak w drugą stronę.



009



010

Jednak jest bardzo ważna zasada przy kupowaniu i sprzedawaniu towarów. Regułą jest, że towary powinno się zakupić w momencie gdy przy nim znajdują się przynajmniej dwie zielone kropki [0]. Oznacza to, że jego aktualna liczba zapewnia miastu popyt na pewien czas. Najczęściej będzie tak, że towar będziesz kupował w miastach gdzie jest wytwarzany (ale czasami sytuacja rynkowa może wywołać odstępstwa od tej reguły). Jeśli towar jest ci bardzo potrzebny możesz zakupić go więcej, ale nigdy nie staraj się uszczuplić magazynów za bardzo – lepiej niech zostanie jedna zielona kropka [0]. Wykupienie zbyt dużej ilości danego towaru i pozostawienie miastu go niewiele albo wcale (cztery czerwone kropki) spowoduje, że możesz utracić kilka punktów procentowych reputacji.



011



012

Towary oczywiście sprzedajesz tam, gdzie jest na nie zapotrzebowanie (cztery czerwone kropki) [011]. Najlepszą (maksymalną) cenę osiągniesz tam, gdzie towaru nie ma wcale – tak jak na przedstawionym obrazku brakuje **miodu pitnego**. Na mapie świata najpilniejsze zapotrzebowanie miasta na dany towar prezentowane jest ikoną przy mieście [012] – w tym przypadku w **Lubece** najbardziej potrzebują **przypraw**, a w **Rostoku drewna**.