

Port Royale 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Port Royale 2

autor: Paweł „Pejotl” Jankowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Startujemy: Hiszpania – Hawana	4
Handel	8
Handel Zbożem i Owocami	8
Handel Materiałami Budowlanymi	9
Handel Kukurydzą i Cukrem	10
Handel Bawełną i Jutą	11
Handel towarami kolonialnymi	12
Handel towarami finalnymi	13
Walka	14
Konwoje	15
Atakowanie miast	15
Pojedynki	17

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

Gra jest kontynuatorem a właściwie remake'm *Port Royale*. Gracze mający doświadczenie w pierwszej części praktycznie nie znajdą w PR2 nic trudnego. Graczom początkującym należy się wyjaśnienie, iż w tego typu grze jak *Port Royale 2*, nie istnieje jedyna czy najlepsza ścieżka przejścia gry. Środowisko gry jest dynamiczne a model ekonomiczny na tyle skomplikowany, że niemożliwe jest podanie dokładnej recepty na przejście gry, a rozgrywka może potoczyć się za każdym razem inaczej. W przypadku *Port Royale 2* nie można zresztą nawet mówić o „przejściu” gry, gdy mamy do czynienia z całkowitą swobodą poczynañ – to gracz powinien raczej stawiać sobie własne cele (np. osiągnięcie monopolu w handlu jakimś towarem, zgromadzenie 99 mln gotówki, przejęcie wszystkich miast jakiegoś narodu), a nie oczekiwać, że gra będzie prowadzić go od misji do misji.

To, o czym niniejszy poradnik może opowiedzieć, to zasady, według których należy wykonać pierwsze kroki w grze oraz wyjaśnienia kilku trudniejszych elementów. Po zbudowaniu dochodowego biznesu i opanowaniu walki na morzach, ataków na porty czy walki wręcz, dalsza gra zależy tylko od gracza. Przy stałym dochodzie płynącym z handlu i produkcji nie istnieje możliwość „zablokowania” się w grze z powodu braku gotówki – co najwyżej wykonanie pewnych zamierzeń będzie wymagało nieco więcej czasu. Poniższy poradnik został zbudowany z myślą o graczach początkujących i trybie „Wolnej gry”. Zawarte w grze scenariusze wprowadzające znacznie dokładniej precyzują zadania gracza.

Startujemy: Hiszpania – Hawana

Gracz ma na początku gry wybór kilku portów macierzystych, lecz nie mają one decydującego znaczenia na początku rozgrywki. Hawana została wybrana wyłącznie dla przykładu.

Pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić po rozpoczęciu gry, to sprawdzić, jakie towary produkuje nasz macierzysty port:



Produkcja: Zboże, Drewno, Cegły, Ubrania, Rum.

I jakie zużywa:



Jak widać, Cukier i Bawełna to towary zużywane w największych ilościach.

Handel zbożem (a także owocami) rzadko bywa na początku dochodowy na tyle, by warto było sobie nim zapełniać ładownie. Można handlować nimi na początku, o ile będziemy mogli je zakupić w cenie poniżej 100, ale małe miasta nie generują dostatecznie dużego popytu, by dało się sprzedać duże ilości w jednym mieście. Dopiero po pewnym czasie, kiedy miasta rozwiną się powyżej 3 czy 4 tysięcy mieszkańców, handel zbożem stanie się bardzo opłacalny – szczególnie, jeśli posiadamy własne farmy.

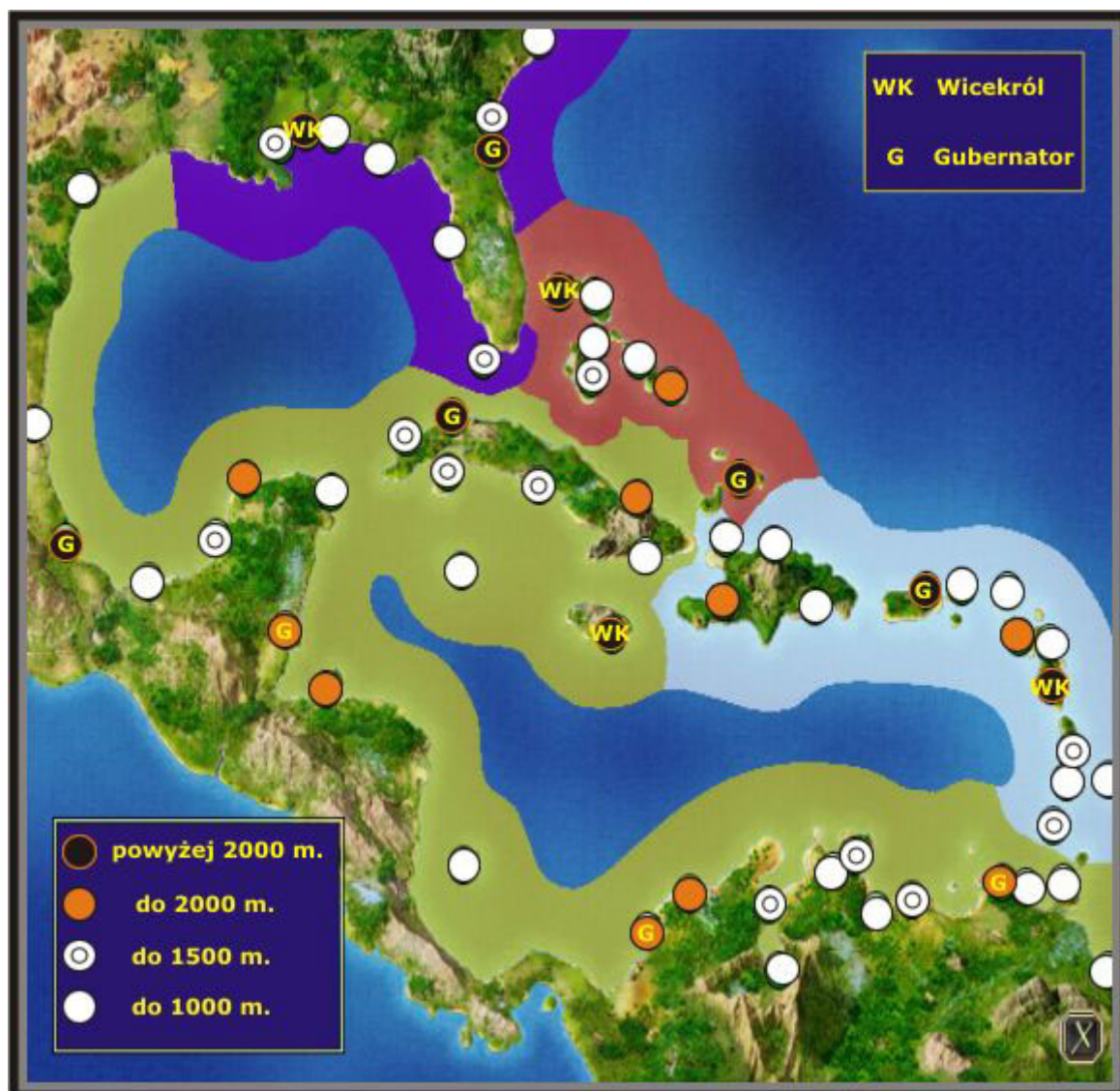
Na razie, patrząc na produkcję i zużycie towarów mamy już sprawę nieco uproszczoną:

- Hawana – produkcja: Drewno, Cegły, Ubrania i Rum.
- Hawana – największe zużycie: Cukier, Bawełna.

Sprawdźmy teraz, dlaczego miasto potrzebuje akurat takich towarów. Jak wynika z instrukcji, do produkcji Ubrań potrzebna jest Bawełna a do produkcji Rumu – Cukier. Możemy więc być w miarę pewni, że popyt na te towary nie wygaśnie, a wręcz przeciwnie – będzie się powiększał, w miarę jak kupcy wybudują w mieście więcej zakładów. Po drugie popyt przedsiębiorstw na surowce jest wielokrotnie wyższy niż „zwykłe” zapotrzebowanie ludności – zapamiętajmy więc, że nasze miasto może odebrać praktycznie każdą ilość tych towarów.

Wyruszając z Hawany będziemy się rozglądać przede wszystkim za portami, w których można zdobyć potrzebne towary. Preferować należy przede wszystkim porty własnej nacji – w przyszłości w takich portach będziemy chcieli zdobyć pozwolenia na budowę, niezależnie od tego czy planujemy zająć się tylko handlem czy także korsarstwem. Posiadanie własnych zakładów w mieście kraju, z którym prowadzimy wojnę (szczególnie, jeśli bierzemy w niej aktywny udział) może nam nieco skomplikować interesy. W drogę należy wyruszyć z towarami produkowanymi w Hawanie lub sprowadzanymi tu z Europy (Przyprawy, Wino, Narzędzia), gdyż mają najniższe ceny. W kolejnych portach należy sprzedawać to, co można sprzedać z solidnym zyskiem, a kupować rzeczy tam produkowane.

Poniżej widoczna jest mapa pokazująca gęstość zaludnienia. Na początku gry ma to znaczenie o tyle, że w większych miastach łatwiej sprzedać towary po dobrych cenach i w ilościach większych niż kilka beczek. W miarę czasu wielkość miast będzie się oczywiście zmieniać.



Strefy wpływów poszczególnych państw oznaczone są kolorami. Najbardziej rozległe są posiadłości Hiszpanii zajmujące zachodnią i południową część Morza Karaibskiego. Francuzi znajdują się na północy, Anglicy na południowym wschodzie, między nimi – Holendrzy. Miasta gubernatorskie rozwijają się na początku najszybciej – stąd miasta oznaczone kolorem pomarańczowym i literą „G” bardzo szybko przekroczą liczbę 2000 mieszkańców.

Już od początku gry warto tworzyć, gdy tylko jest taka możliwość, kolejne konwoje z jednym statkiem (na więcej pewnie nam nie starczy), by zwerbować kapitanów jak najszybciej zdobywali doświadczenie. W dalszej części gry większość kapitanów można przestawić na tryb automatyczny dokupując im w razie potrzeby dodatkowe statki. Poza generowaniem zysku maksymalna liczba konwojów, pokrywających swoimi trasami łącznie cały obszar mapy, zagwarantuje nam bardzo dobre nastawienie miast (100% lub bliskie), przez co nie będzie problemów z wypełnianiem misji wymagających posiadania pozwolenia na budowę – nie trzeba będzie w przyszłości tracić czasu na polepszanie stosunków.

Znajdźmy taki port, w którym produkowane są towary potrzebne w naszym porcie startowym. Np. spójrzmy na miasto Kajmany – gdzie można produkować zarówno bawełnę jak i cukier. Miasto to nie jest położone daleko i oferuje oba surowce potrzebne do produkcji w Hawanie Ubrań i Rumu. Mamy więc już pierwszy pomysł na produkcję. W Hawanie stawiamy Mieszkania na przemian z zakładami: Tartakiem, Ceglarnią, Gorzelnią i Warsztatem Tkackim. W tym samym czasie wysyłamy nasz konwój, by zaopatrywał Kajmany we wszystko, co tam potrzebne, tak by zdobyć 100% poparcie i móc wystąpić o pozwolenie na budowę.

Po uzyskaniu zezwolenia (oczywiście musimy wpierw trochę popływać i pohandlować, by zdobyć odpowiednią rangę) budujemy na Kajmanach Magazyn, Mieszkania i farmy produkujące Bawełnę oraz Cukier. W ten sposób uzyskujemy pierwszy prawdziwie dochodowy szlak handlowy. Bawełnę i Cukier z własnych plantacji wozimy jednym konwojem do Hawany, gdzie nasze zakłady przerabiają surowce na, odpowiednio, Ubrania i Rum. Towary te rozwozimy następnie pozostałymi konwojami do innych portów. Ceny własnych produktów są na tyle niskie, że praktycznie wszędzie uda się je sprzedać.

W początkach gry należy szczególnie często zawijać do miast gubernatorskich (zaznaczonych na mapie powyżej), w których czasami można zakupić tanie narzędzia, przyprawy czy wino. Zaraz po otrzymaniu dostawy z Europy ceny tych towarów spadają do 500-600 za baryłkę podczas gdy w miastach kolonialnych można w miarę łatwo sprzedać je po 800-900, a czasami i po 1000. W ten sposób można dość szybko powiększyć stan kasy, bez konieczności szczegółowego analizowania cen różnych towarów.

Różnice w podejściu do opłacalności w grze i w życiu.

Nasz biznes jest bardzo specyficzny i nie warto na początku patrzeć na procent zysku, jaki wyciągamy z danej transakcji a jedynie na czystą gotówkę.

Powiedzmy że sprzedajemy zboże z niesamowitym 50% narzutem – kupujemy 10 beczek za 100, sprzedajemy za 150 – zarobek 500. Ale zamiast zboża moglibyśmy załadować np. narzędzia po 600 i sprzedać w porcie docelowym za 690 (tylko 15% drożej). Zarobek? $6900 - 6000 = 900!$ Prawie dwa razy tyle mimo iż uzyskiwana marża jest ponad trzykrotnie niższa!

W tym samym czasie nasz biznes wymaga ponoszenia pewnych kosztów na utrzymanie statku – są one przy tym niezależne od transportowanego towaru. Są one takie same gdy wozimy zboże, narzędzia czy płynimy „na pusto”.