

Patrician III: Rise of the Hanse

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Patrician III

autor: Paweł „PaZur76” Surowiec

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.

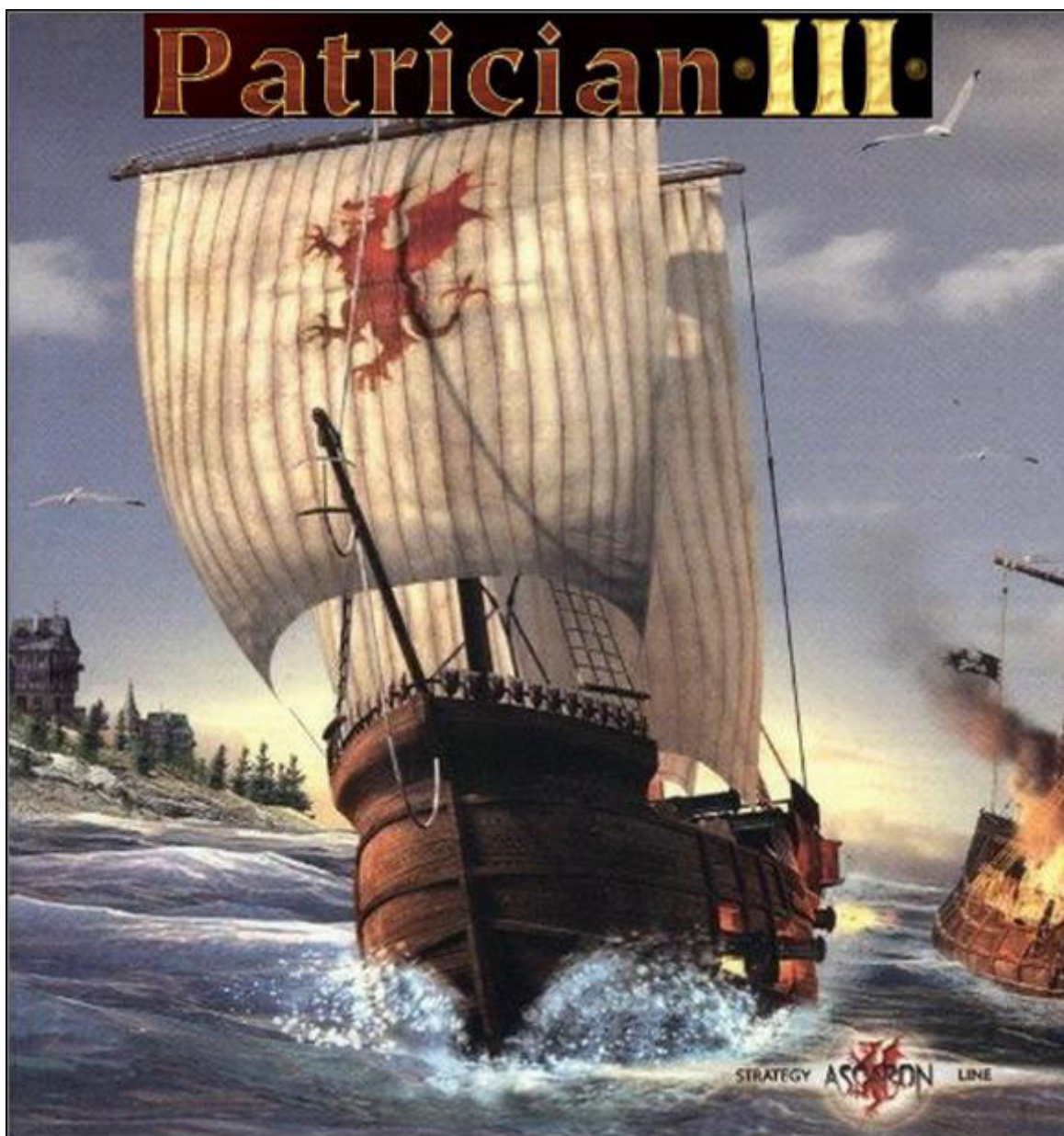
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Opcje	5
Interfejs gry	7
Klawiszologia	12
Miasta Hanzy	14
Miasta	14
W mieście	15
Pogoda	17
Handel i Produkcja	18
Podstawy	18
Kantor	23
Produkcja dóbr	25
Szlaki handlowe - handel w trybie automatycznym	26
Inne sposoby handlu	29
Okręty	30
Typy	30
Budowa, naprawa i rozbudowa	32
Załoga	34
Menu okrętu	36
Konwoje	39
Budynki	41
Budynki akcji	41
Inne budynki	51
Tabele z kosztami budynków w dobrach	63
Bitwy	66
Bitwy morskie	66
Piraci	70
Bitwy lądowe – oblężenia miast	72
Atak na miasto z morza	74
Kariera czyli od zera do bohatera	75
Rozwój i Reputacja	75
Rajca	79
Patrycjusz	79
Burmistrz	80
Kandydat na Starszego Gildii	82
Starszy Gildii	83
Przekupstwa	85
Ekspedycje	86
Miasta i produkcja	89
Zakończenie	91

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

Witam w poradniku do gry *Patrician 3*, który powstał na podstawie polskiej wersji 1.1 programu. Grałem na normalnych ustawieniach. Poradnik podzieliłem na rozdziały i oto ich spis wraz z krótkimi informacjami co zawierają.

Rozdziały:

- **Wprowadzenie** – to co aktualnie czytasz
- **Opcje** czyli wyjaśnienie znaczenia co ważniejszych opcji konfiguracyjnych gry tak aby czasami nie zniechęcić się do zabawy poprzez "bezmyślne namieszanie" w nich ;-)
- **Interfejs gry** (czyli co i gdzie) - widok miasta i ikony na listwach, widok mapy morskiej i ikony na niej występujące, klawiszologia
- **Miasta Hanzy** z podrozdziałami "*Miasta*" (podział miast, zakładanie miasta), "*W mieście*" (warstwy społeczne i ich potrzeby, święta) oraz "*Pogoda*"
- **Handel i Produkcja** z podrozdziałami "*Podstawy*" (rodzaje surowców, zdobywanie informacji), "*Handlowanie*" ("how to ..." i porady), "*Kantor*" (i jego menu), "*Produkcja dóbr*", "*Handel w trybie automatycznym*", "*Inne sposoby handlu*" (pożyczki u Lichwiarza, interesy z Księciem)
- **Okrety** i podrozdziały "*Typy*" (dane techniczne), "*Budowa, naprawa i rozbudowa*" (m.in. koszty), "*Załoga*" (m.in. właściwości Kapitanów) i "*Konwoje*" (m.in. publiczne i prywatne konwoje)
- **Budynki** z podrozdziałami „*Budynki akcji*”, „*Inne budynki*” i „*Tabele z kosztami budynków w dobrach*”
- **Bitwy** z podrozdziałami „*Bitwy morskie*”, „*Bitwy lądowe – oblężenia*” i „*Atak na miasto z morza*”
- **Kariera czyli od zera do bohatera** a w nim reputacja, szczeble drabiny społecznej i przekupstwa
- **Ekspedycje** (m.in. rozkazy dla ekspedycji)
- **Miasta i produkcja** czyli tabele z danymi na temat produkcji w poszczególnych osadach
- **Zakończenie.**

Życzę miłej lektury.

Opcje



Poradnik

Zapoznaj się z podstawami gry rozgrywając kilka króciutkich scenariuszy wprowadzających.

Kampania

Dostępnych jest 7 scenariuszy. W polu pod nimi masz krótkie ich opisy a kliknięcie na przycisk "Szczegóły" pozwala ustawić poziom trudności dla konkretnej kampanii.

Zaczynij grę

Określasz siebie jako gracza i wybierasz poziom trudności (którego podczas gry już nie będziesz mógł zmienić; jedyne na co będziesz miał wpływ po rozpoczęciu rozgrywki to prędkość gry) czyli : wybierasz imię i nazwisko dla kupca, którego poczynaniami będziesz kierował, jego płeć, mapę na której będzie toczyć się rozgrywka (standardowa lub stworzona przez jakiegoś fana gry). Przy opcji "Port macierzysty" wybierasz z kolei (na mapie), które z miast hanzeatyckich będzie Twoim miastem startowym (mapa pozwala się również zorientować gdzie jakie dobra są wytwarzane). Rok rozpoczęcia gry determinuje zaś wielkość miasta i liczbę manufaktur wybudowanych w nim przez innych kupców. Od roku 1350 okręty typu Holk są dostępne (można je budować w Stocznich) od początku gry, wcześniej - tylko niektóre, doświadczone Stocznie mogą te okręty konstruować.

Poziom trudności

Do wyboru 5 różnych, od bardzo prostego (Sklepiarz) do bardzo trudnego (Patrycjusz). Dodatkowo przycisk "Szczegóły" poniżej pozwala nam skonfigurować grę w drobniejszych detalach :

- Trudność handlu - ceny sprzedaży maleją o 10 % zaś kupna rosną o ten sam procent wraz z wyższym stopniem trudności.
- Trudność zdobywania reputacji - im większa ta trudność tym rzecz jasna więcej wysiłku będzie Cię kosztować wyrabianie sobie dobrej reputacji wśród mieszkańców miast.
- Konsumpcja miast - określasz zapotrzebowanie mieszkańców miast na dobra - im większe tym więcej różnorodnych towarów będziesz musiał im dostarczać a miasta będą rosły w wolniejszym tempie.
- Trudność bitew morskich - ta opcja determinuje manewrowość okrętów i celność ich uzbrojenia pokładowego podczas bitew morskich.
- Aktywność piratów - określasz liczbę piratów nękających okręty kupców na morzu.
- Aktywność Księcia - określasz jak często Książę będzie wysuwał roszczenia/żądania wobec miast hanzeatyckich a także rozmiar wojsk uczestniczących w oblężeniach miast.
- Zasobność skarbcza - 1,000 , 10,000 lub 30,000 sztuk złota na dobry start.
- Liczba statków - możesz wybrać ile okrętów chcesz posiadać na początku gry - tylko sznیکę czy sznیکę i krajera.

Cele misji

- Żaden - gra ... bez celu ;-).
- Burmistrz - zostań burmistrzem w określonym czasie.
- Starszy Gildii - zostań nim w określonym czasie.
- Wygrana punktowa - gra kończy się po upływie (teraz) określonego czasu i wygrywa kupiec z największą ilością punktów.
- Przewaga majątku - podobnie jak wyżej tyle, że wygrywa ten z największym majątkiem.
- Ludność Hanzy - gra kończy się gdy tylko liczba ludności zamieszkującej miasta Ligi Hanzeatyckiej osiągnie (teraz) określony poziom.

(Jednak nawet po spełnieniu warunków zwycięstwa przez jednego z kupców i formalnym zakończeniu gry (okno z wynikami) będzie można grę prowadzić dalej.)

Wielu graczy

Czyli gra w trybie multiplayer (LAN, Internet, hotseat – dwóch raczy przy jednym komputerze).

Wczytaj grę

Czyli wczytanie bądź usunięcie zapisanego stanu gry.

Opcje

Typowe ustawienia (jak opcje graficzne i dźwiękowe) z którymi przeciętnie inteligentny gracz jest sobie w stanie poradzić bez niczyjej pomocy :-).

Autorzy

Zobacz kto popełnił to "dzieło" (to nie jest ironiczna uwaga - gra jest naprawdę fajna).

Opuść

Ale wróć jeszcze bo warto ...

Interfejs gry

Gra zaczyna się w oknie z widokiem miasta. W widoku tym klikając na różnych obiektach możesz handlować, budować, uzyskiwać różne potrzebne informacje i wykonywać wiele innych rzeczy. Najechanie kursorem na obiekt lub przycisk wyświetla jego nazwę czy funkcję. Proste komendy można również wydawać poprzez minimapę w prawym górnym rogu ekranu.



1 – *Mieszkańcy* - pokazuje populację (liczbę obywateli) miasta, w którym akurat przebywasz a kliknięcie tej ikony spowoduje wyświetlenie dokładniejszych informacji na temat 3 grup społecznych (biedaków, zamożnych i bogatych) zasiedlających miasto oraz stopień ich zadowolenia.

2 – *Nazwa miasta*, w którym aktualnie jesteś.

3 – *Posiadane budynki* - wyświetla liczbę Twoich budynków w mieście. Kliknięcie tej ikony spowoduje "schowanie" budynków, które nie należą do Ciebie (będzie widać tylko ich kontury).

4 – *Statystyka* - aktualny stan portfela (ilość gotówki). Kliknięcie ikony wyświetla statystyki finansowe (patrz rozdział "Handel i produkcja" tegoż poradnika).

5 – *Data*.

6 – *Kronika*. Kliknięcie to wyświetlenie wieści na temat miast, kupców, etc.

7 – *Minimapa*.