

Port Royale

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Port Royale

autor: Daniel „Kull” Sodkiewicz

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](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Rejs pierwszy – Handel	4
1. Przykładowa rozgrywka	4
2. Tworzymy pierwszy konwój	5
3. Płyniemy dalej	10
Rejs drugi - porady wstępne	11
Rejs trzeci - sztuka wojenna	13
Rejs czwarty – ostatnia przystań	15

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



Wstęp



Witaj dzielny żeglarzu w progach Port Royale. Przed tobą niełatwa, ale satysfakcjonująca rozgrywka. Więcej tu u nas myślenia i planowania, niżli korzystania z twojej muskulatury i wyszkolenia szermierczego. Jak to z grami ekonomicznymi bywa, najstarsi korsarze nie wymyśliliby do Port Royale typowej solucji krok po kroku. Nieliniowość to jedna z zalet tej produkcji, niemniej jednak istnieją pewne schematy i zasady, które stary pirat może przekazać młodym adeptom.

W przeciwieństwie do polityki, na wodach Karaibów najważniejsze jest aby dobrze zacząć. Wcześniej czy później i tak wszyscy źle kończą, więc tym przejmować się nie należy. Ot, oby nie zawisnąć na szubienicy, a zginąć ze szpadą w ręku. Przed tobą zbiór podstaw dotyczących świata gry i pomysłów na przetrwanie w jego niełatwych warunkach. Po dotarciu do końca zapisanych tutaj stronnic, nie powinieneś mieć większych problemów z udanym startem w świecie Port Royale, a twoja kupiecka mózgowica, powinna parować od pomysłów na dalszą rozgrywkę. Powoli poznając kolejne tajniki programu, dojdiesz do bogactwa o jakim nawet nie marzyłeś. Porywczosć i żwawość zostaw na dziewczki. Nie od razu Port Royale zbudowano i nie od razu poznasz wszystkie zasady nim rządzące. Jak się już uczyć, to powoli, aby nie zniechęcić się i nie stłamsić swoich pirackich skłonności.

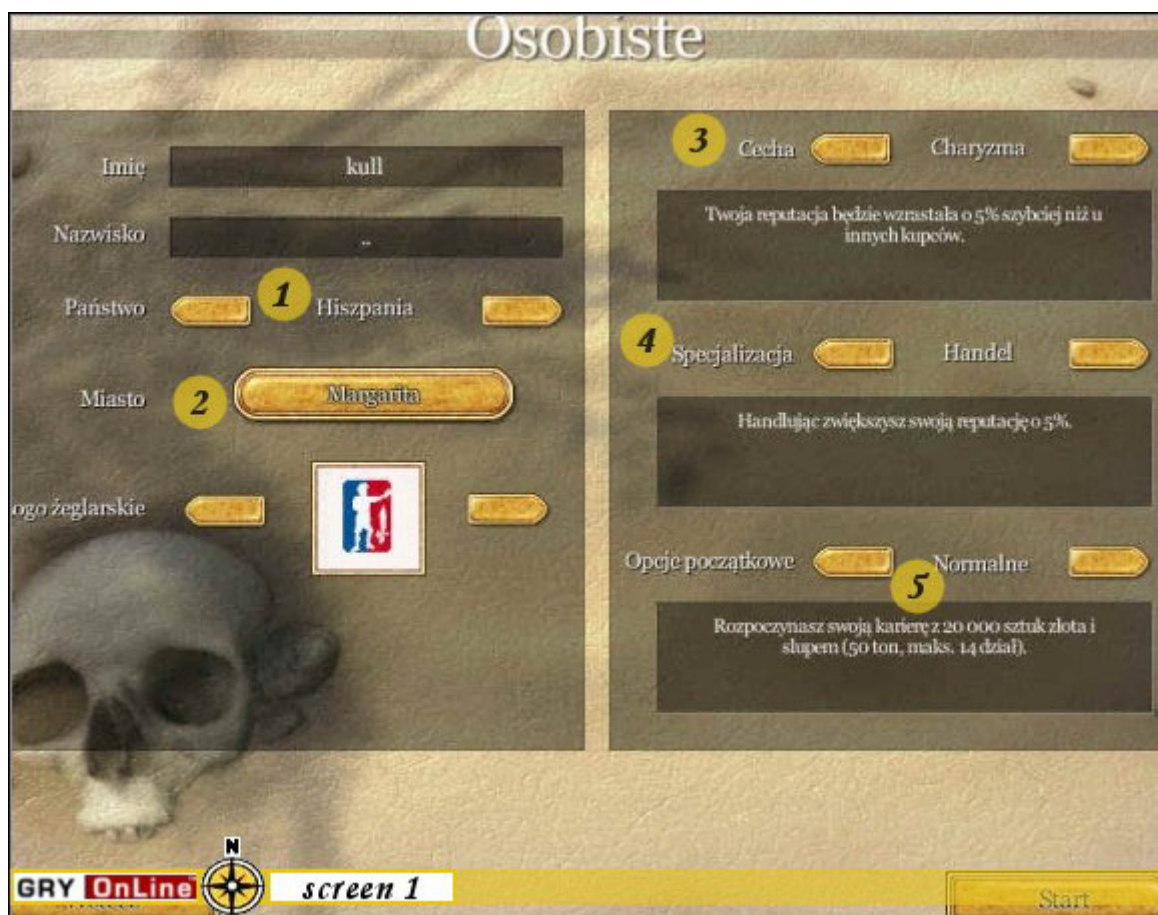
Przed wejściem na pokład zalecam głęboki łyk rumu dla okrzepienia. Gotów? No to wypływamy.

Rejs pierwszy – Handel

Przyjmuję tezę, iż jesteś początkującym Piratem (kupcem?), rozpoczniemy więc szkolenie od podstaw. Jako wilk morski, uruchamiając grę „Port Royale”, będziesz musiał zmienić nieco swoje poglądy na temat pracy przeciętnego korsarza. Twoje kwalifikacje rabusia i przestępcy, przydadzą się tylko w niewielkim stopniu. Sprawdzimy, jak prezentuje się twoja wiedza z zakresu matematyki, dyplomacji i przedsiębiorczości. Schowaj miecz do kabury, pierwsze pieniądze postaramy się zarobić w sposób jak najbardziej legalny. Gra jest dość skomplikowana i należy powoli i spokojnie poznawać jej tajniki. Nawet najdzielniejszych Piratów nie rzuca się od razu na głębokie wody. Na podstawie nieskomplikowanych przykładów, nauczę Cię handlować na morzach karaibskich.

1. Przykładowa rozgrywka

Przygodę rozpoczniemy w roku 1570, z celem Gubernator, nieokreślonym czasem trwania rozgrywki i łatwymi bitwami morskimi. W kolejnych okienkach opcji rozgrywki (**screen 1**) wybierzmy banderę Hiszpańską (**1**), naszą bazą wypadową niech będzie port Margarita (**2**). Jako cechę prowadzonej postaci wybierzmy Charyzmę (**3**), a specjalizację Handel (**4**). Dzięki takiemu rozwiązaniu, nasze przedsięwzięcie z dwoma konwojami i dużą ilością małych utargów, zaowocuje przyzwroicie szybkim przyrostem reputacji. Opcje początkowe niech będą ustawione na normalne (**5**).



2. Tworzymy pierwszy konwój

Aby z początku nie pogubić się zbyttnio i nie wypływać na wspomniane już głębokie wody, zaprojektujemy niewielki szlak handlowy, który przyniesie w miarę przyzwoite zyski. Nasz statek będzie kursował pomiędzy pięcioma miastami: **Margarita**, **Puerto Santo**, **Port of Spain**, **St. Lucia** i **Grenada**. Warto dokupić jeszcze jeden statek i zatrudnić niezbędnych marynarzy. Zaznaczamy naszą flotę i przechodzimy do projektowania szlaku handlowego (klikając na przycisk **(6)** –screen 2).



A). W naszym mieście bazowym **Margarita**: **(screen 3)**

Kupujemy: ziarno (Maks./85), sukno (Maks./330).

Sprzedajemy: ryby (Maks./250), mięso (Maks./250), ziemniaki (Maks./215), drewno (Maks./45), tytoń (Maks./900), cukier (Maks./125).

B). Miasto **Puerto Santo**:

Kupujemy: tyby (Maks./220), ziemniaki (Maks./205), tytoń (Maks./750).

Sprzedajemy: ziarno (Maks./95), sukno (Maks./360).

C). Miasto **Port of Spain**:

Kupujemy: mięso (Maks./220), drewno (Maks./40).

Sprzedajemy: ziarno (Maks./95), sukno (Maks./360).

D). Miasto **St. Lucia**:

Kupujemy: ziarno (Maks./85), sukno (Maks./330).

E). Miasto **Grenada**:

Kupujemy: cukier (Maks./120).

Jak na debiut powinno to wystarczyć. Nie jest tego za wiele, ale na interesie nie tracimy, są też zyski. A o to przecież nam chodziło. Jeżeli marzy nam się już na początku rozgrywki większy interes, odwołuje do tekstu kilka akapitów niżej (w punkcie 2.1). Zanim jednak do tego przejdziemy, należy się kilka słów wyjaśnienia powyższego zestawienia.

Kupujemy taniej, sprzedajemy drożej, tego nie trzeba chyba wyjaśniać. Inna sprawa, iż ustalone przez nas ceny kupna i sprzedaży różnią się zaledwie (zazwyczaj) o 10 złotych monet. Czemu tak mało? Jest to tylko maksymalna (w przypadku kupna) i minimalna (w przypadku sprzedaży) cena, za jaką nabywamy lub zbywamy towar. Np. jeżeli w **Margarita** sprzedajemy tytoń, a jest on w tym miejscu bardzo pożądanym dobrem, to będziemy go sprzedawać za maksymalnie dużą cenę za jaką udało się go sprzedać. Konwój będzie sprzedawał tytoń w tym mieście, dopóki nie wyczerpią mu się zapasy i dopóki jego cena nie spadnie poniżej 900. Identycznie działa mechanizm kupna. Nasz konwój będzie kupował za jednym razem tyle tytoniu w porcie **Puerto Santo**, ile wystarczy mu miejsca pod pokładem i do póki cena za jedną tonę będzie niższa od 750.

Zazwyczaj za tytoń płacą ponad 1100, czemu więc nie zmienić tej granicy na nieco wyższą? Rynek cen jest bardzo niestabilny, a ceny zmieniają się w zależności od popytu. Im mniej w mieście danego dobra, tym większą cenę za niego dostaniemy. Z drugiej jednak strony, po długotrwałych dostawach dotychczas potrzebnego surowca, może on okazać się już niepotrzebny, a jego cena gwałtownie spadnie. Trzeba więc przewidywać takie sytuacje, aby nie magazynować nadmiaru niepotrzebnych dóbr. Tak jak w podanym przykładzie, mniej niezbędne już surowce warto sprzedać choćby z minimalnym zyskiem, unikając ich zalegania pod pokładem.

2.1. Ulepszamy pierwszy konwój

W pobliżu **Margarita** znajdziemy bardzo dużo innych portów. Oprócz wymienionych w punkcie 2, warto odnaleźć na mapie takie miasta jak: **Barbados**, **St. Kitts**, **St. Martin**, **Antigua**, **Gwadelupa** i **Martynika** (**screen 4**).

