



Patrician III

IMPERIO DE LOS MARES



Los secretos de Patrician III: Imperio de los Mares

ÍNDICE DE CONTENIDOS

- 1.- Breve introducción histórica a la Liga Hanseática
- 2.- Las ciudades idóneas para establecerse
- 3.- Los secretos del comercio
- 4.- Construye un Imperio de los Mares
- 5.- Crea y dirige la mayor flota del Imperio de los Mares
- 6.- A la caza del pirata
- 7.- Piratas: si no puedes con tu enemigo, únete a él
- 8.- Rutas comerciales
- 9.- Armamento
- 10.- La carrera hacia el poder

1.- Breve introducción histórica a la Liga Hanseática

La Liga Hanseática fue el término aplicado a la federación de una serie de ciudades del norte de Alemania y de comunidades de comerciantes residentes en los Países Bajos, Inglaterra y en la zona del mar Báltico. Creada a comienzos del siglo XIII para fomentar y proteger los intereses comerciales de sus miembros, La Liga disfrutó de un periodo inicial de gran prosperidad y desarrollo.

Se crearon nuevos centros mercantiles, se desarrollaron la agricultura y las técnicas industriales, se perfeccionó un sistema de pesos y medidas y se construyeron canales y carreteras. Intimidados por el poderío naval que llegó a alcanzar, muchos monarcas europeos buscaron alianzas con esta organización.

Su sistema de gobierno democrático unido al desarrollo económico que su amplia red de relaciones comerciales supuso para Europa del norte, han llevado a considerar la Liga Hanseática como la precursora de la actual Unión Europea.

2.- Las ciudades idóneas para establecerse.

Gdansk

A favor:

- Privilegiada situación estratégica, en el centro del mar Báltico.
- Producción elevada de grano, cerveza (dos mercancías básicas) y madera. Si construyes una granja de ganado vacuno producirás carne y cuero, bienes que dejan excelentes márgenes de beneficio.

En contra:

- Poco espacio disponible en el interior de la primera muralla.

Stettin

A favor:

- Variedad de recursos.
- Produce carne, pescado y grano, bienes muy demandados en todo el Imperio de los Mares.

En contra:

- Inexistente producción de artículos de lujo.
- Escaso espacio disponible en el interior de la primera muralla.

Estocolmo

A favor:

- La mayor producción de herramientas de todo el Imperio de los Mares.
- Producción elevada de pescado y aceite de ballena.

En contra:

- No produce ni cerveza ni grano: necesita importar los bienes de primera necesidad.

3.- Los secretos del comercio.

- Procura no viajar de vacío, siempre existen mercancías que comprar o vender en una travesía, aunque a veces el margen de beneficio sea muy pequeño.
- El tiempo es oro. Es aconsejable vender todo tu cargamento a bajo precio que dar vueltas de puerto en puerto con una carga inútil.
- Es fundamental mantener el suministro de las tres mercancías básicas: cerveza, pescado y, sobre todo, grano. En una situación ideal, deberías ser capaz por ti mismo de abastecer de grano a toda la población del Imperio de los Mares.
- El comercio con herramientas es un negocio excelente, porque son un bien demandado en todas las ciudades. Lubeck es un gran productor de herramientas y Estocolmo, además de producirlas, dispone de la materia prima necesaria para su elaboración, el hierro.
- Con mucha frecuencia en Londres y Brujas puedes encontrar especias a muy buen precio. El margen de beneficio es enorme.

En principio, crea una flota para comerciar entre ciudades que estén próximas. Más adelante crea una nueva flota, mejor protegida y con mayor espacio de carga, para comerciar con ciudades más alejadas.

TABLA 1: PRECIOS BÁSICOS

Consulta en la siguiente tabla el precio base de cada mercancía y los precios mínimo y máximo de venta y compra que te vas a encontrar en el juego.

Mercancías	Precio base	Precio mínimo de venta de las ciudades	Precio máximo de compra de las ciudades
Aceite	82	49	164
Alfarería	170	102	340
Brea	56	34	112
Carne	957	574	1914
Cerveza	35	21	70
Cuero	224	134	448
Cáñamo	440	264	880
Especias	150	90	300
Grano	110	66	220
Herramientas	256	154	512
Hierro	880	528	1760
Ladrillos	80	48	160
Lana	880	528	1760
Madera	55	33	110
Miel	110	66	220
Pescado	440	264	880
Pieles	675	405	1350
Sal	28	17	56
Telas	207	124	414
Vino	220	132	440

NOTA: Los precios máximos de compra corresponden al nivel de dificultad "Baja" y siempre y cuando la ciudad no disponga de ninguna unidad de la mercancía correspondiente.

TABLA 2: PRECIOS ÓPTIMOS DE COMPRA Y VENTA

Mercancías	No pagues más de...	Dificultad Baja No vendas por menos de...	Dificultad Media No vendas por menos de...	Dificultad Alta No vendas por menos de...
Aceite	100	160	150	140
Alfarería	220	280	270	260
Brea	No es rentable	No es rentable	No es rentable	No es rentable
Carne	1000	1300	1250	1200
Cerveza	50	65	60	55
Cuero	280	350	340	330
Cáñamo	450	600	600	600
Especias	200	500	450	400
Grano	130	140	140	140
Herramientas	350	500	480	440
Hierro	900	1300	1200	1100
Ladrillos	No es rentable	No es rentable	No es rentable	No es rentable
Lana	1000	1400	1300	1200
Madera	70	110	100	90
Miel	120	140	135	130
Pescado	500	600	580	550
Pieles	900	1350	1250	1150
Sal	No es rentable	No es rentable	No es rentable	No es rentable
Telas	280	400	380	360
Vino	250	420	390	360

NOTA: El comercio de sal, brea y ladrillos apenas deja márgenes de beneficio. Sin embargo, en algunas ocasiones tendrás que adquirir estas mercancías para construir edificios o producir bienes.

4.- Construye un Imperio de los Mares

- Construir fábricas y explotaciones son inversiones a largo plazo; porque conllevan muchos gastos en salarios, impuestos y costes adicionales. Y sólo serán rentables si eres capaz de que funcionen siempre a pleno rendimiento.

- Antes de construir una instalación productiva asegúrate de que la ciudad produzca las materias primas necesarias para su funcionamiento. Por ejemplo, fabrica herramientas donde se produzca hierro y cerveza en las ciudades que den grano.

- Uno de los negocios más rentables es la fabricación de herramientas. Además de suministrar a otras ciudades podrás emplearlas como material de construcción para tus propias actividades (son necesarias para construir casas, fábricas, barcos, murallas, etc).

NOTA: En Lubeck puedes construir un par de talleres y fabricar herramientas, pero tendrás que traer hierro de Oslo constantemente. En Estocolmo puedes establecer talleres y fundiciones y producir herramientas a bajo coste.

- Aprovecha los almacenes de las oficinas comerciales y, al menos una vez a la semana, busca oportunidades de compra-venta en todas las ciudades donde hayas abierto una oficina.

- Construye todos los pozos que puedas en las ciudades donde dispongas de almacenes o fábricas. De este modo reducirás drásticamente el riesgo de incendio en tus instalaciones.

5.- Crea y dirige la mayor flota del Imperio de los Mares

- Construye tus barcos siempre en el mismo astillero. De este modo se acortarán los plazos de entrega de los trabajos y, llegado el momento, podrás construir galeones, los mejores barcos del Imperio de los Mares.
- Contrata capitanes para todos tus barcos o convoyes. Gracias a ellos podrás sortear a las tempestades y las embarcaciones navegarán a mayor velocidad, un factor decisivo a la hora de escapar de los piratas. Siempre hay un capitán libre en el Imperio de los Mares, pero sólo uno. Eso sí, nunca sabes en qué taberna te está esperando...
- Aumenta tu flota a medida que aumenta tu capital. Crea convoyes de entre 6 y 8 barcos. Con 8 carabelas puedes desplazarte deprisa por todos los puertos y encontrar los mejores precios para el comercio.
- Busca tanto en la taberna como en el Ayuntamiento de cada puerto las misiones disponibles y acéptalas si consideras que son factibles: te reportarán beneficios económicos y la otorgadas por el Ayuntamiento contribuirán especialmente al aumento de tu reputación.
- Cuando tu situación económica sea boyante, emprende expediciones de ultramar. Forma un convoy con dos o tres carabelas bien armadas y con tripulación al 100%, equipada con espadas. El éxito de la expedición puede llevarte meses, pero reforzará mucho tu reputación (aunque debes ser consciente de que puede fracasar).
- Asíciate a los Gremios tan pronto como puedas. Con el transcurso del tiempo las cuotas de inscripción son más altas.

6.- A la caza del pirata

- Si tus rutas comerciales funcionan y tus empresas comienzan a dar beneficios puedes dedicarte a cumplir misiones o cazar piratas. Aunque los galeones son las mejores embarcaciones, las carabelas dan un resultado excelente en este tipo de operaciones. Mejóralas hasta el nivel máximo, dótalas del armamento más potente (catapultas y cañones) y contrata todos los marineros posibles. La caza de piratas repercutirá positivamente en tu prestigio y si subastas las mercancías y barcos que captures obtendrás un beneficio extra.
- Es importante que el capitán tenga el máximo nivel de "Habilidad de navegación". Asegúrate de hacer una escala en puerto cada cuatro o cinco días para elevar la moral de la tripulación.
- Si eres descubierto practicando la piratería te llevarán a juicio y te impondrán una multa. Puedes evitar su pago sobornando a personajes influyentes en los "Baños públicos" y, aunque el coste del soborno será similar al de la multa, tu reputación estará a salvo. A la hora de sobornar a alguien, no le ofrezcas menos de 25.000 monedas de oro.
- Lleva tus barcos siempre con el máximo de tripulación y todo el armamento posible. Compra tantas espadas como tripulantes tengas en cada momento.
- No crees nunca convoyes de 10 barcos. Lleva 8 como mucho, porque así siempre podrás capturar algún navío.
- Busca a medio camino entre Malmo y Aalborg. Dicen que es un buen lugar para capturar piratas.

7.- PIRATAS: si no puedes con tu enemigo, únete a él.

- Al principio del juego, selecciona la opción "Alta" en "Número de barcos". De este modo contarás de inicio con una carabela y una goleta. Asigna ambos navíos a piratas. El beneficio que te reporten sus saqueos inviértelo concediendo préstamos a terceros en el edificio del "Prestamista". Eso sí, no les impongas tipos de interés muy altos para que tu reputación no baje. Cada vez que te llegue dinero procedente de tus piratas, concede un nuevo préstamo. Tu capital crecerá rápidamente y podrás construir nuevos barcos y contratar otros piratas para obtener mayores beneficios.

-Cuando un barco es subastado, suele estar dañado y con la tripulación mínima. Lo primero que hace el comprador es llevarlo a su ciudad para repararlo. En ese momento, es una presa fácil. Espera en las proximidades del puerto donde se realizó la subasta y captúralo. Después, vuelve a subastarlo.

-Entre Novgorod y Reval hay poco tráfico marítimo. Un lugar excelente para abordar alguna nao repleta de pieles. Del mismo modo, en el Skägerrak (triángulo formado por las ciudades de Oslo, Aalborg y Malmo) puedes sorprender a algún barco cargado de especias o vino.

8.- Rutas Comerciales

-Guarda las rutas comerciales que te reporten beneficios. Si el convoy es hundido o destruido, podrás cargar la ruta en un nuevo convoy, sin necesidad de crearla de nuevo.

-Ten en cuenta que si incluyes en la ruta alguno de los puertos fluviales (Colonia, Torum y Novgorod) sólo podrás llegar a ellos con goletas y carabelas. Si incluyes una nao o un galeón en el convoy, se saltarán esa escala.

-Crea rutas comerciales en el Báltico o en el Mar del Norte, pero nunca establezcas una ruta que incluya escalas en ambos mares. El paso del Skagerrak (triángulo situado entre Malmo, Aalborg y Oslo) es muy peligroso y las embarcaciones sufren muchos daños al atravesarlo.

-En el Báltico se pueden establecer rutas muy seguras y con grandes beneficios. En el Mar del Norte el riesgo es mayor, aunque es posible adquirir reservas de especias y vino a precios muy interesantes.

-Las herramientas son muy rentables: son demandadas en muchas ciudades y ocupan poco espacio en la bodega del barco.

9.- Armamento

-El armamento de los navíos sigue un proceso parecido al de la construcción de barcos. Cuantas más compras, antes aparecerán las armas más poderosas.

Si consideras que en tu ciudad hay pocas armas disponibles o que se producen muy despacio, cómpralas en otro puerto o asegúrate de que tu ciudad tenga suficientes reservas de madera, herramientas y hierro para fabricarlas.

-Las espadas sirven para defenderse de un abordaje o para atacar. Debes asignarlas a la tripulación, no basta con llevarlas en la bodega del barco. Y ten presente que, mientras no seas el Gobernador, te expones a una multa por comprar armas al contrabandista.

10.- La Carrera Hacia El Poder

-Para mejorar tu reputación tienes que satisfacer las necesidades de los ciudadanos. Asegúrate de que tu ciudad no queda desabastecida en ningún momento. Para ello consulta el "Consumo semanal" y guarda mercancías en tus almacenes.

-Acumula grano durante los meses de verano para abastecer a los mercados en invierno, cuando la hambruna asola las ciudades.

-Los ciudadanos más pobres conforman el grupo más numeroso. Asegúrate de que disponen de cerveza, grano y pescado. A la clase acomodada provéela de telas, especias, vino y miel.

-Las donaciones y ampliaciones de la Catedral son un método sencillo de obtener el reconocimiento de los ciudadanos. Sin embargo, el reparto de alimentos en la Catedral aumenta el número de mendigos y sólo debes hacerlo si vas a crear puestos de trabajo en la ciudad para ellos. De lo contrario, tu reputación se resentirá.

-Para asegurarte de que la ciudad puede mantener su ritmo de crecimiento comprueba el nivel de ocupación de los distintos tipos de vivienda. Cuando éste supere el 90% puedes construir una nueva vivienda. Se ocupará rápidamente y además te reportará una renta fija.

-Comercia con el mayor número de ciudades posible. De este modo aumentará tu reputación en toda el Imperio de los Mares.

-Construye al 100% los pozos, calles y hospitales de la ciudad (cuando alcances el rango de Alcalde) Cada hospital da servicio a una población de 8.000 habitantes.

-Amplía la muralla para que la ciudad pueda crecer.

-Las fiestas y celebraciones son una forma de aumentar tu prestigio. Para que tengan éxito es preciso que seas generoso y que el día del banquete dispongas en el almacén de todo lo necesario: cerveza, vino, carne, pescado, grano y miel. Por cada 1.000 habitantes, estas son las cantidades mínimas recomendadas:

20 barriles de cerveza

20 barriles de vino

2 fardos de pescado

3 fardos de carne

3 fardos de grano

10 barriles de miel

5 barriles de especias (si hay muchos ciudadanos ricos).

-Acepta las ofertas de la ciudad para poner a su disposición un barco patrulla. No sólo mejorará tu prestigio, sino que también recibirás sustanciosos beneficios.

Agradecimientos

En la elaboración de esta guía hemos querido contar con la inmensa comunidad de aficionados a la saga Patrician, y muy especialmente los siguientes sitios web:

.- Patrician World at Gamespy: www.patricianworld.com

.- The Crayer: www.thecrayer.com

.- Foro de Ascaron: www.ascaron-forum.com

.- La Página de Chema Cagi: www.chema-cagi.com

.- El Patriciero: <http://arcade.ya.com/patriciero>

Muchas gracias a todos.