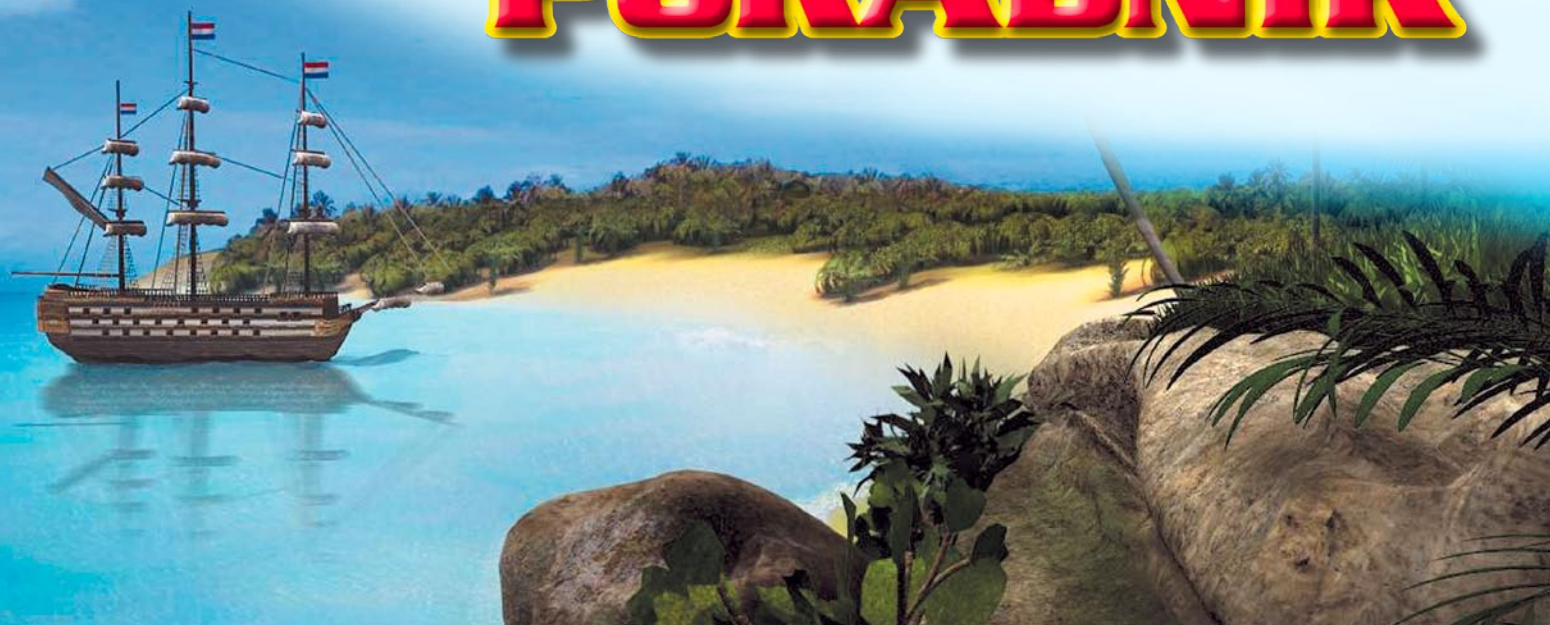




CyberMycha

Port Royale

PORADNIK



Witajcie na Karaibach! Co prawda w XV wieku nie ma tu jeszcze hoteli, basenów i wypożyczalni skuterów wodnych, ale nie znaczy to, że przygód jest mniej. Port Royale to rasowa gra strategiczno-ekonomiczna i to jedna z najlepszych w tej kategorii. Tego typu gra nie nadaje się na „szybką partyjkę”, ale ci, którzy poświęcili czas by zapoznać się z jej możliwościami, przeważnie nie mogą się już od niej oderwać. Interfejs jest z pozoru skomplikowany, a instrukcja do opasała, ale nie bójcie się: rozprawmy się najpierw ze sterowaniem, a potem z samą grą. Wszyscy na pokład!



ZASADY GRY

Port Royale różni się na przykład od Pirates tym, że choć zaczynamy zabawę z jednym statkiem i skromnymi zasobami, dążymy do stworzenia kupieckiego imperium, z własnymi manufakturami, plantacjami, magazynami i flotą statków handlowych. Standardowo, celem gry jest otrzymanie nominacji na gubernatora z ramienia Hiszpanii, Anglii, Francji lub Holandii. Prędzej czy później, nasze posiadłości rozrosną się na tyle, że nie zdołamy wszystkim zarządzać osobiście. Na szczęście wiele zadań, łącznie z handlowaniem i żeglowaniem, można zlecić komputerowym pomocnikom, jeśli oczywiście ich wynajmiemy.



DYNAMICZNY ŚWIAT

Najważniejszą cechą Port Royale jest realistyczny, złożony świat, który ciągle ulega zmianom. Dotyczy to dziedziny handlu i polityki. Kraje zawierają ze sobą sojusze i toczą wojny. Jeśli jesteśmy wierni jednemu państwu, w portach jego wroga nie mamy czego szukać. Dlatego ważne jest śledzenie na bieżąco doniesień o tym, co dzieje się aktualnie na Karaibach. Innym przykładem działania dynamicznego świata, jest system



popytu i podaży. Polega to - najprościej mówiąc - na tym, że to, co trudno dostępne, jest najdroższe. Dla kupca najlepsza jest taka trasa, na której może coś bardzo tanio kupić, a potem bardzo drogo odsprzedać. Niestety, nie jest to takie proste: jeśli zaczniemy kupować bardzo dużo taniego towaru, jego zapasy spadną, więc podrożeje. Co gorsza, zasypując docelowy port dużymi ilościami jakichś dóbr, sprawimy, że staną się łatwo dostępne, więc tanie (tym samym nasz zysk spadnie). Tym sposobem gra zmusza do ciągłego myślenia i wyszukiwania nowych możliwości.



REPUTACJA I DOŚWIADCZENIE

W XV czy XVI wieku, nie było wielkich firm ze znanym logo: liczyło się nazwisko kupca. Od reputacji w Port Royale zależy bardzo wiele, począwszy od cen, jakie możemy w nim wynegocjować, poprzez pozwolenia na budowę budynków, po misje, jakie zleca nam gubernator. Istnieje sześć stopni reputacji, od „znienawidzonego” do „bardzo popularnego” i tylko od naszego postępowania zależy, jak będziemy w danym mieście postrzegani. Najłatwiej poprawić swój wizerunek w oczach mieszkańców, dostarczając im towary, których najbardziej im brakuje. Analogicznie, wykupując to, czego i tak jest bardzo mało (i kosztuje potwornie drogo), szybko zaczniemy być wygwizdywani przez osadników. Na reputację wpływa też tworzenie miejsc pracy, budowa szpitala dla mieszkańców i datki na kościół lub mury obronne.

Reputacja w miastach przekłada się na nasz ogólny status w oczach każdego z państw. Najłatwiej zdenerwować państwo, zatapiając jego statki i plądrując miasta. Oczywiście, jeśli mamy List Kaperski (rodzaj nominacji na „oficjalnego pirata”) od jakiegoś państwa, to będzie ono nadzwyczaj wdzięczne za nękanie miast i konwojów swoich wrogów. Na poprawę reputacji u jakiegoś państwa wpływa też wykonywanie misji od gubernatorów.

Innym ważnym czynnikiem jest doświadczenie, które nasza postać zdobywa przez całą grę, niezależnie od któregośkolwiek z miast. Punkty doświadczenia otrzymujemy za odkrywanie nowych miast na mapie, za eliminowanie poszukiwanych piratów, zatapianie statków, a nawet za budowanie nowych budynków. Ilość doświadczenia, którą musimy zdobyć do awansu na kolejny poziom, możemy zawsze sprawdzić na wypełniającym się stopniowo pasku pod minimapą. Zaczynamy grę na poziomie pomocnika, a możemy zdobyć nawet ósmą z kolei rangę: kapitana. Zdobywanie wyższych stopni jest bardzo ważne, bowiem od nich zależy liczba konwojów, które możemy aktualnie posiadać.



NAJWAŻNIEJSZE OKREŚLENIA:

Towary kolonialne - wszystko to, co produkuje się na Karaibach, a konwoje wywożą potem do Europy (np. tytoń, kakao, bawełna)

Towary importowane/luksusowe - rzeczy, które muszą być przywożone aż z Europy i są bardzo pożądane przez kolonistów na Karaibach (np. narzędzia, ubrania)

Miasta gubernatorskie - miasta, w których znajduje się pałac gubernatora (tylko tam możemy otrzymać misje i listy kaperskie). Co ważne, tylko tu cumują konwoje kursujące między Europą, a Karaibami. Co za tym idzie, można tu łatwo i tanio kupić luksusowe towary, a dobra kolonialne korzystnie sprzedać.

Kapitan - wynajęty przez Ciebie wilk morski, który poprowadzi wybrany konwój tam, gdzie mu każesz. Można wydawać mu pojedyncze rozkazy, lub ustalić szlak handlowy, którym będzie on podążał automatycznie tam i z powrotem, kupując i sprzedając wybrane towary. Kapitana charakteryzują trzy czynniki: **celność** i **nawigacja** wpływają na szanse w morskich bitwach, a **handel** pozwala uzyskać wyższe ceny sprzedaży i niższe ceny zakupu.

Konwój - jeden lub więcej statków, podróżujących i walczących razem. Niezależnie od liczby statków w konwoju, zawsze widoczny będzie tylko jeden, żeby mapa była zawsze przejrzysta. Każdy konwój musi posiadać jednego kapitana.



SAMOUCEK

Choć wiele osób pomija ten tryb gry i niecierpliwie zabiera się za właściwą rozgrywkę, w przypadku Port Royale jest to duża strata. Naprawdę warto poświęcić te 20 minut na przeczytanie pojawiających się na ekranie instrukcji i wykonywanie ich krok po kroku. Po zakończeniu samouczka ma się już podstawowe umiejętności poruszania się po świecie Port Royale, a to bardzo ułatwia życie. Pamiętajcie: jeśli tekst samouczka przesłania jakieś ważne okienko, można go przesunąć, przytrzymując myszką pasek nad instrukcjami.



GLÓWNY EKRAK GRY

Oto pasek znajdujący się na górze ekranu. Jest to nasze najważniejsze narzędzie w czasie gry i warto jak najszybciej poznać jego funkcje.



1 - Kronika - spis najistotniejszych wydarzeń w naszej karierze a także źródło informacji o toczonych przez państwa wojnach i zawartych sojuszach.

2 - Aktualna data

3 - Dziennik - bezcenne źródło informacji o naszej postaci, a później także o władanym przez nią karaibskim imperium handlowym. Tu można szybko ocenić, jak dobrze nam idzie w tym tygodniu i jakie są nasze relacje w poszczególnych państwach i miastach.

4 - Ilość posiadanego złota

5 - Okienko z nazwą miasta, w którym się aktualnie znajdujemy. Zielona buźka oznacza w tym przypadku dobrą reputację.

6 - Liczba mieszkańców w danym mieście. Im jest większa, tym większe zapotrzebowanie na różne towary.

7 - Przycisk ułatwiający znalezienie w mieście naszych własnych budynków (jeśli je posiadamy). Obok informacja o ich liczbie.

8 - Konwoje oczekujące - tu możemy wydać rozkazy konwojom, które nie mają aktualnie nic do roboty. Należy unikać tej sytuacji, bo marynarzom wypłacamy pensje nawet w porcie. Po prawej stronie liczba czekających konwojów.

9 - Konwoje z misją - ekran dostępu do konwojów, które otrzymały swoje rozkazy. Przydatne, jeśli chcemy sprawdzić, co się akurat dzieje z naszymi statkami. Ich liczbę znajdziemy na prawo od przycisku.

10 - Przełączanie na widok mapy świata.

11 - Menu budowy - tu zaglądamy, jeśli mamy pozwolenie na budowę i chcemy wznieść jakąś strukturę. Znajdziemy tam informację o kosztach i potrzebnych materiałach. Jeśli nie posiadamy tych ostatnich, musimy je zakupić w mieście, a w skrajnym przypadku sprowadzić z innej okolicy.

12 - Przełącznik trybu minimapy: może pokazywać plan miasta lub mapę świata.

13 - Lista wszystkich konwojów. Naciskając żółtą „strzałkę” przy nazwie, szybko przenosimy się do wybranych statków.

14 - Przyspieszenie gry - jeśli nie chcemy czekać, aż nasze statki przebędą długi szlak między miastami i w nie mamy w tym czasie nic do roboty, możemy kliknąć tą ikonkę, aby przeskoczyć w czasie nieco do przodu.



MIASTO

Każde miasto wygląda inaczej, może się też zmieniać zależnie od zamożności i od naszych działań, ale trzeba się nauczyć znajdowania kilku kluczowych budynków, niezbędnych w codziennym życiu każdego żeglarsza. Uwaga! Żeby część budynków działała poprawnie, należy najpierw wybrać konwój, klikając na nim, a dopiero później kliknąć na określonej budowli.

1 - Studnia, Brama, Wieża - klikając na którejkolwiek z tych budowli, zobaczymy podsumowanie podstawowych wiadomości o danym mieście. Ten sam rezultat uzyskamy, klikając na mapie świata na mieście, w którym nie ma naszego konwoju.

2 - Doki - Najważniejsza struktura w każdym mieście! Tutaj dokonujemy zakupu, sprzedaży, załadunku i wyładunku towarów. Jeśli posiadamy magazyn, zamiast

sprzedawać, możemy przenieść ładunek do niego i sprzedać, kiedy cena będzie nam bardziej odpowiadać.

3 - Stocznia - tutaj dokonujemy napraw naszych statków (niszczą się powoli podczas normalnego żeglowania). W miastach gubernatorskich stocznie potrafią budować nowe statki, nie tylko je reperować.

4 - Taverna - Jo-ho-ho i butelka rumu! - poważnie mówiąc, nie wolno nam nigdy zaniedbać wizyty w tym szacownym przybytku. Poza możliwością wynajęcia kapitana dla konwoju (jeśli mamy nowy konwój lub nie odpowiada nam obecny kapitan), mamy też czasem szansę spotkania niezwykłych osób. Od nich możemy uzyskać cenne informacje, tajne mapy i wyjątkowe misje.

5 - Pałac gubernatora/zastępcy gubernatora - tu należy szukać najwyższych władz w sprawach dotyczących misji, stanu instalacji obronnych miasta oraz pożyczek od skarbnika.

6 - Plac targowy - tu możemy zlecić zorganizowanie festynu. Organizacją zajmą się miejscowi didżeje, ale do nas będzie należeć dostarczenie niezbędnych towarów.

7 - Kościół - modlitwa pomaga podnieść morale naszych żeglarzy, a datki zwiększają reputację u mieszkańców. W charakterze ubezpieczenia przed buntem załogi, można też nabyć błogosławieństwo.



ROZPOCZYNIANIE GRY

Na ekranie ustawień nowej rozgrywki możemy dokonać istotnych wyborów, które wpłyną głównie na stopień trudności całej zabawy. Przede wszystkim musimy zdecydować się na jeden z okresów historycznych. Tutaj warto zastanowić się, jaką narodowość chcemy reprezentować, bowiem sytuacja każdego z mocarstw jest inna w poszczególnych przedziałach czasowych. Początkującym graczom najłatwiej będzie poprobować sił

w okresie hiszpańskiej dominacji i opowiedzieć się właśnie po stronie Hiszpanii. To pozwoli mieć pewność, że nie zabraknie portów, do których można bezpiecznie zawinąć.



Na tym samym ekranie określamy też ostateczny cel gry, przy czym domyślnie zleca się nam osiągnięcie tytułu gubernatora. Dokonanie tego wyczynu wymaga spełnienia dwóch warunków: uzyskanie najwyższej rangi za zdobyte doświadczenie (kapitan) oraz zapewnienie sobie doskonałej reputacji u jednego z państw. Wówczas zostanie nam zaproponowana posada gubernatora, którą możemy odrzucić i grać dalej (zawsze można się rozmyślić) lub przyjąć nominację i przejść do ostatecznego podsumo-

wania wyniku gry. Jest to dobry cel na początek, bo zdobywanie doświadczenia odbywa się poprzez wszystkie aspekty gry w Port Royale: od handlowania i budowania, po walkę. Dzięki temu, cokolwiek zechcemy zrobić, przybliży nas to do zwycięstwa. Wybieramy również poziom trudności bitew morskich.

Kolejne wybory czekają nas w kwestii narodowości i miasta, w którym zaczniemy grę. O ile wybór kraju ma różne konsekwencje w różnych okresach historycznych, w przypadku miasta kierujemy się zawsze dwoma zasadami. Po pierwsze najlepiej zaczynać w mieście gubernatorskim - łatwy dostęp do pałacu i większa liczba ludności pomogą w szybkim pomnożeniu majątku i reputacji. Po drugie z dostępnych gubernatorskich miast wybieramy takie, w którego pobliżu są inne zaprzyjaźnione porty. Żeglowanie małymi i słabo wyposażonymi statkami przez kontrolowane przez wrogów wody to nic wesołego. Na koniec wybieramy specjalne zdolności, które pozwalają zdobywać szybciej doświadczenie za określoną działalność oraz rodzaj początkowego bonusu, który otrzymamy: lepszy statek, więcej złota lub coś pomiędzy tymi dwoma.

Okno handlu, czyli najważniejsze menu w grze

Klikając na doki, wywołujemy interfejs handlu. W każdym mieście wygląda tak samo, lecz ceny i dostępność towarów będą się różnić w zależności od miejscowych warunków. Po lewej stronie znajdują się zakładki pozwalające wybrać skąd i dokąd chcemy przenosić towar.

Miasto-Magazyn

Tutaj dokonujemy sprzedaży i zakupu pomiędzy naszym magazynem (jeśli go w danym miejscu posiadamy), a miejscowym rynkiem. Jeśli chcemy na przykład upewnić się, że konwój, który przybędzie za kilka dni, będzie nadal mógł skorzystać z niskiej ceny cegieł lub drewna, warto dokonać od razu zakupu do magazynu, póki cena jest korzystna.

Miasto-Konwój

Żeby ta opcja była aktywna, przed kliknięciem na doki, należy wybrać konkretny konwój. Jest to najczęściej używany sposób handlowania: sprzedaż i zakup dóbr prosto ze statku. Działa w miastach z magazynem i bez.

Magazyn-Konwój

Wymaga posiadania magazynu w danym mieście i wcześniejszego kliknięcia na konwój, którego transfer ma dotyczyć. To okienko różni się od pozostałych tym, że dokonywane tu transakcje nie mają podanych cen i nie kosztują ani grosza - w końcu przenosimy tylko swoje towary między swoimi składami.

Ładunek

Ten przycisk służy do przełączania się z załadunku towarów na tryb uzbrajania statku. Tutaj nabywamy i ładujemy załogę, działa, amunicję i wyposażenie. Po lewej stronie widzimy ilość danego dobra dostępną na rynku, a po prawej to, co już znajduje się na statkach konwoju. Liczba w nawiasach przy okienku załogi wskazuje na minimalną ilość ludzi, niezbędną do żeglowania i sterowania statkami. Taka szczątkowa obsada nie będzie miała jednak żadnych szans w bliskim starciu z piratem czy wrogiem. Inną sprawą jest liczba dział w konwoju. Więcej na ten temat w sekcji poświęconej bitwom morskim. Warto dodać, że w tej zakładce dokonujemy również załadunku osadników, których możemy przewieźć do miasta, które ich potrzebuje, zyskując wdzięczność mieszkańców.

Oto właściwe okno handlu/załadunku. Rysunki u góry reprezentują miejsca między którymi przenosimy towary. W tym przypadku po lewej widzimy miasto, a po prawej stronie ładownie konwoju.

1 - liczba sztuk towaru załadowana w danej chwili na statek

2 - ilość towaru dostępna w mieście; kolor czerwony oznacza towar na wyczerpaniu lub bardzo pożądaną - wykupowanie tak oznaczonych dóbr najpewniej skończy się spadkiem reputacji



3 - te strzałki służą do kupowania (w prawo) lub sprzedawania towarów; liczba na nich oznacza cenę, ale uwaga: jest ona zmienna zgodnie z zasadami popytu i sprzedaży! im więcej sprzedamy konkretnego dobra, tym mniej za nie dostaniemy! zamiast naciskać kilka razy pod rząd strzałkę, pilnujmy dobrze ceny, żeby nie okazało się, że dokładamy do interesu..

4 - te trzy małe przyciski przydają się, kiedy handlujemy dużymi ilościami towaru; standardowo wybrany jest pierwszy z nich i wówczas kliknięcie na strzałkę kupna/sprzedaży dokonuje transakcji na jednej sztuce towaru; klikając na środkowy przycisk, będziemy mogli kupować i sprzedawać po dziesięć sztuk na raz, ostatni przycisk przełącza nas na obracanie setkami sztuk

5 - te niepozorne, szare liczby to jeden z najważniejszych elementów okna handlu! wskazują z jaką średnią ceną za sztukę nabyliśmy konkretny towar - jeśli cena na strzałce sprzedaży jest niższa, niż cena zakupu, sprzedając poniesiemy straty



Transport towarów

Czas zakupić towary, wyposażyć i wysłać pierwszy konwój. Jako że jest to jedna z najważniejszych czynności w grze, przeprowadzimy ją krok po kroku z wszelkimi możliwymi wariacjami.

Zacznijmy znów w hiszpańskiej Margaricie. Nasz jedyny konwój (w dodatku złożony z jednego statku), stoi przy nabrzeżu. Klikamy na niego, aby go uaktywnić, a następnie klikamy na dokach. Naszym oczom ukaże się okienko handlu.



Wybieramy mały środkowy przycisk „kupuj po 10 sztuk”, a następnie trzykrotnie klikamy strzałkę przy zbożu. Margarita produkuje ten towar, więc można go nabyć po dobrej cenie. Podczas kupowania widzimy jak wypełnia się na czerwono ikona beczki po prawej stronie, symbolizująca wolne miejsce w ładowni. Zaopatrzeni w 30 jednostek zboża, klikamy na ikonkę nad minimapą, a następnie na samej minimapie. Cały czas powinniśmy mieć wybrany nasz konwój.



W podglądzie mapy świata zauważymy Margaritę i dwa inne miasta w pobliżu. Warto zwrócić uwagę na dwie ważne ikonki.

1 - kwadracik z jedyką wskazuje, że jeden nasz konwój cumuje w tej chwili w mieście; jeśli nie mieliśmy uaktywnionego konwoju, wystarczy kliknąć kwadrat, by go wybrać

2 - przy wielu miastach widać ikonki symbolizujące rodzaje towarów, których w danej chwili brakuje, czyli jest na nie największe zapotrzebowanie;



Jak widać, Puerto Santo i Port of Spain potrzebują zboża, które mamy akurat w ładowniach. Trzeba je dostarczyć! Klikamy prawym przyciskiem na Puerto Santo. Pojawi się cienka linia łącząca ten port z Margaritą, symbolizując trasę konwoju w drodze. Żaglowce poruszają się naprawdę wolno, więc możemy kliknąć



ikonę ponad minimapą, by przyspieszyć upływ czasu. Automatycznie przeniesiemy się do chwili, w której nasz konwój dociera do celu. Klikamy lewym przyciskiem myszy na Puerto Santo i ponownie przenosimy się do widoku miasta.

Kursujemy od miasta do miasta, kupując tanie towary i wioząc je tam, gdzie jest duże zapotrzebowanie. W ten sposób osiągniemy swoje pierwsze zyski.

Bitwa morska

Teraz czas wyposażyć nasz statek w uzbrojenie i załogę do walki z piratami. Warto pamiętać, że działa zajmują miejsce w ładowni, więc czysto handlowy konwój nie powinien być zbyt ciężko uzbrojony, bo inaczej nie zdoła przewieźć większej ilości towarów. Tym razem jednak chcemy zapolować, więc sprzedajemy cały zbędny ładunek, kupujemy za to maksymalną ilość dział, zwiększamy liczebność załogi do 50 ludzi i kupujemy każdemu z nich kordelas. Kordelasy i muszkiety znacznie zwiększają skuteczność załóg podczas abordażu. Kupujemy też zapas każdego rodzaju kul armatnich, klikamy na mapę świata i ruszamy na wycieczkę po okolicy.

Prędej czy później, w pobliżu któregoś z większych portów spostrzeżemy okręt pod piracką banderą. Klikając na nim lewym przyciskiem myszy, zobaczymy ile ma dział i jak liczna jest jego załoga. W ten sposób możemy ocenić swoje szanse. Żeby zaatakować, wybieramy nasz konwój (lewy klik) i klikamy prawym przyciskiem na konwoju wroga.



Jeśli uda nam się dogonić wroga, pojawi się ekran z podstawowymi informacjami o proporcji sił i pytanie, jak bitwa ma być rozegrana. Możemy się wycofać, możemy też zlecić komputerowi rozegranie za nas potyczki. Jeśli nasz konwój jest dobrze broniony, a kapitan ma wysokie kwalifikacje, może być to dobry pomysł. W późniejszych etapach rozgrywki będziemy posiadać tyle konwojów, że udział w każdej toczonej przez nie bitwie, byłby męczarnią. Na razie jednak chcemy poznać tajniki morskiej wojaczki, klikamy więc na „osobiście” i przenosimy się do nowego ekranu.

W tym przypadku walczyć będą tylko dwa okręty, ale kiedy jest ich więcej, zasady sterowania i wydawania rozkazów pozostają niezienne. Lewym przyciskiem myszy wybieramy okręt, któremu chcemy wydać rozkazy (przytrzymując control możemy wybrać kilka), prawym przyciskiem wybieramy cel. Warto dobrać amunicję stosownie do sytuacji: kartacze pozwolą zmniejszyć przewagę wroga w liczbie marynarzy, kule łańcuchowe druzgocą żagle, utrudniając ucieczkę, a bomby niszczą po prostu kadłub okrętu, uszkadzając także działa.

Jeśli stosunek liczebności załóg będzie korzystny dla nas, możemy wybrać wrogi okręt jako cel i kliknąć na ikonkę abordażu nad minimapą. Nasz okręt zbliży się wtedy do przeciwnika i rozpocznie się automatyczna walka. Kordelasy i muszkiety odgrywają niemałą rolę w tej fazie walki i zawsze dobrze jest je mieć na wyposażeniu.

Jeśli uda się pokonać nieprzyjacielską załogę, po walce uzyskamy możliwość splądrowania lub przejęcia statku.



Wskazówki odnośnie dalszej gry

- Po dorobieniu się kilku pierwszych statków, warto pomyśleć o własnym zakładzie produkcyjnym. Przy jego wznoszeniu trzeba brać pod uwagę dostępność robotników w mieście oraz możliwość dostarczenia surowców. Należy starannie wybrać umiejscowienie plantacji i innych zakładów produkcyjnych, także biorąc pod uwagę odległość od potencjalnych rynków zbytu.
- Zaawansowani gracze znajdują w instrukcji gry informacje o sposobie tworzenia automatycznych konwojów. Dzięki nim oraz sieciom magazynów, można powoli zacząć budować samodzielne szlaki handlowe, w których jeden konwój przejmuje towary od drugiego, a magazynierzy zajmują się sprzedażą tylko po korzystnych cenach.
- Odpowiednio majątny kupiec powinien zacząć buować sobie jak najlepsze stosunki z miastami, w których działa. Warto składać ofiary na kościół, sponsorować renowację murów obronnych czy fundować festyny. Rozwój miasta poprzez napływ nowych inwestycji i osadników leży zawsze w naszym interesie, bo bogatsze i większe miasto oznacza większy rynek zbytu dla naszych towarów.
- Trudne bitwy morskie, zwłaszcza przeciwko groźnym piratom, opłaca się toczyć samodzielnie, jako że komputerowa sztuczna inteligencja czasami przegrywa potyczki bez powodu. Należy pamiętać, że całe uzbrojenie okrętów znajduje się na burtach, ale dziób i rufa to znacznie trudniejsze cele. Idealne manewrowanie w bitwie to trzymanie się burtą do przeciwnika w czasie strzelania, potem unik i obrót dziobem w stronę jego ostrzału.
- Na ekranie konwoju jest opcja przydzielenia priorytetu dla załóg i dział dla konkretnych statków. Tym sposobem można stworzyć konwój, w którym większość to zwykłe statki handlowe, a kilka to typowe okręty wojenne, uzbrojone po zęby i z dużą załogą.

