



PATRON

MANUAL



Overseer
Games



PATRON

操作方法.....	5
マップ.....	10
物資について.....	12
街の住人たち.....	15
建設.....	16
職業.....	24
物資置き場・倉庫・大きな倉庫.....	29
生産チェーン.....	30
交易.....	31
社会問題.....	32
法令の制定.....	34
イベント.....	36
研究.....	37
TIPS（お役立ち情報）.....	38
Steam ワークショップ.....	38
リンク一覧.....	39
Copyright.....	40

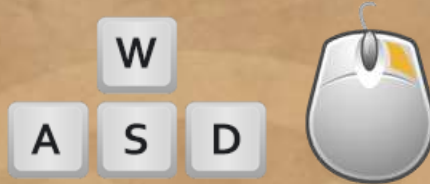
『パトロン』について

『パトロン』はソーシャル・ダイナミクスの要素を盛り込んだ、サバイバル街づくりゲームです。資源を集めて物資を生産、建物を建設し、街に住む人々のニーズを見極めながら、自分だけの街づくりをお楽しみいただけます。多彩な研究ツリーを解放していくことで、物資の生産、住居や施設の建設、アップグレード、新しい法令の制定が可能になり、街をどんどん大きく豊かにしていくことができます。また、さまざまな要素が住人一人ひとりの「幸福度」に影響を与えていきます。

始まりは同ジャンルのゲームシステムに似ていますが、ゲームを進めるにつれて、街に住む人々と社会との繋がりは次第に複雑になっていきます。街の住人はそれぞれ要望や悩みを抱えています。納税について悩んでいる住人もいれば、移民問題に不満を抱えている住人もいます。それらに関する住人の見解と、街の指導者（あなた）の行動が一致していれば、彼らは満足して安心するでしょう。また一致していなければ、逆の結果を招いてしまいます。全ての選択はあなたに委ねられています。

操作方法

1. W、S、A、D でカメラを左右上下に移動できます。マウスを右クリックしたままドラッグでもカメラ移動できます。さらに、マウスカーソルが画面の端に到達すると、マップがその方向にスクロールします。この機能はメニューの [オプション] で変更可能です。



2. マウスのホイールボタンで、カメラのズームイン・ズームアウトができます。



3. Q、E でカメラを回転できます。またはマウスのホイールを押したまま左右にドラッグでも可能です。チルトカメラは、マウスをホイールクリックしながら上下にドラッグで可能です。



4. マウスの左クリックで対象を選択できます。ですが、街の住人、樹木、鉱物、野生動物の巣穴の情報は、左 **Ctrl** キーとクリックで確認できます。



5. 住人達が住める住居を建てましょう。住居があると住人の満足度は上昇し、税金を払うようになります。一軒の家に住めるのは、一世帯のみです。家に空きがあり、かつ街の暮らしに満足していると、彼らは子供を持つようになります。初めに、いくつかテントを建ててみましょう。

(住居を配置する前に、デフォルトで「Bキー」を押すと、その外観を選ぶことができます。同様に、ロードサインと、井戸もデザインを選ぶことができます。)



6. 『パトロン』では木材が重要な建設資材になります。画面右下の【建物/農場の撤去】>【木の伐採】を選択してから、左クリックとドラッグで伐採したい木々の範囲を決めてください。範囲を決めると、ワーカーがやって来て木を伐採し、木材を物資置き場、または倉庫へと運びます。



7. 建物の建設や生産施設、維持費など、街でのあらゆる活動に必要な物資は、倉庫に保管されて初めて使用することができます。遠い場所へ資源を運ぶことはあまり効率がよくありません。スムーズに運搬が行われるように【物資置き場】・【倉庫】を建て、さらに在庫の上限数を増やしましょう。在庫数上限を超えて物資を保管することはできません。(その場合、物資が無駄になってしまいます。)



8. 住人達にとって食糧は最重要物資です。序盤のうちに、【山菜採り】の小屋を建ててみましょう。ブラックベリーなどの野生の果物や野菜を採取して、低コストに食糧を確保できます。季節や天候、山菜の有無に応じて収穫量は変化します。



9. 生産施設には働き手を割り当てる必要があります。山菜採りの小屋の場合は、山菜を採取する「山菜採り」という職業です。山菜採りの小屋をクリックして開くウィンドウで、働き手を割り当てることができます。または、画面右上にある【職業一覧】のウィンドウでも可能です。すると、「ワーカー」から働き手が割り当てられます。「ワーカー」は街の主要な労働力です。全ての住人が生産施設で雇用されてしまうと、街の機能は停止してしまうので注意しましょう。



10. 『パトロン』では生産チェーンの構築が非常に重要になります。物資の運搬を効率よく行うために、生産施設間をつなぐ【道】を配置しましょう。道を配置すると、住人たちはより早く移動できるようになります。



11. 冬が訪れると、住民は「薪」や「石炭」で暖を取らないと病気にかかったり、凍死してしまいます。

家の中で暖をとるための薪・石炭が必要になります。（石炭があると、住人達は薪よりも石炭を優先して消費します。）【製材所】を建て、木材から薪を生産しましょう。木材を確保することと、薪割りの職業スロットに働き手を割り当てることを、お忘れなく。



12. 野生の果物とマッシュルームを供給するだけでは、住人達を幸せかつ健康に保つのに十分ではありません。バランスのとれた食事が重要です。【狩り小屋】を建て、住人達に肉を提供しましょう。【狩り小屋】の働き手は「猟師」です。猟師は罠と矢を使って狩りをするので、「木材」と「鉄」を消費します。木材は地表から回収できますが、生産施設の【木こり小屋】を建てると安定した木材の供給を確保することができます。鉄については次の項目でご説明します。



13. 「鉄」と「石材」は、画面右下にある【資源回収/建物の撤去】>【石材の回収】、【鉄の回収】で地表から回収することができます。もう一つの方法は、鉱物資源の豊富なエリアに、採石場と鉄鉱山を建設して、石材と鉄を生産することです。次の項目へ進みましょう。

14. 街の運営に必要な物資が揃ってきたら、【研究】を始めてみましょう。（画面右上のアイコン）研究の実行にはコインや資源、時間が必要になります。採石場と鉄鉱山を建てるには、まず研究をする必要があります。研究をすることによって、新しい建物を建てたり、ボーナスが増えるなど、様々な可能性が広がります。さらに、法令の解除も可能になりますが、それについては後の章で説明します。



15. 街の運営が安定してきたら、ゲームスピードを変更してみましょう。画面右上、または画面下の中央で操作できます。時間を停止（デフォルトで Space キー）することも可能です。



16. 効率的な生産チェーンを構築するには、土地の肥沃度や、鉱床の有無などを確認しながら生産施設の建設を進めることが大事です。画面右上にある【マップ/環境グリッド/木々の表示】>【環境グリッド】で、土地の肥沃度や建物を建てられる場所、鉱床の有無を確認できます。



17. 【F 8】でフォトモードを開始できます。操作はW、A、S、Dで上下左右にカメラを移動できます。フォトモードでは時間が停止しません。お手数ですが、画面下の時間操作のボタンで一時停止（Space キーも可）してください。

18. 以上、クイックスタートガイドでした。それではパトロンの皆さん、幸運をお祈りします！

マップ

ゲーム開始時に選択できるマップです。それぞれ難易度が異なります。

ボルケーノ



中央には休火山があり、岩石の海岸をもった肥沃な島々に囲まれている

地中海



深い入り江があり、まるで地中海のような穏やかで肥沃な土壌が広がる島

パインリッジ



島全体を覆う緑豊かな松林にちなんで名づけられた。パインリッジには農業に適した草原も成長している

双子島



ほぼ同じ大きさの二つの島からなる双子島は、肥沃な土壌、森林、鉱物などの豊富な資源に恵まれている

サミット



北部の島サミットの中央には大きな山がそびえ立ち、そこから沢山流れる川が特徴。平野には肥沃な土壌と豊かな松林が広がる

リーフ



カリブ海の宝石、リーフは雄大なジャングルの森と、あらゆる作物が育つ肥沃な土壌が広がる島

アイランド・オブ・プレンティ



アイランド・オブ・プレンティ。その名の通り、穏やかな気候と豊富な資源に恵まれている島

オアシス



島の中央にはオアシスがあり、そこから乾いた厳しい環境の土地へ水の恵みを与えている

デルタ



島全体には貴重な水源としての川が流れており、山々は豊富な石材と鉄鉱石に恵まれている

ハイランド



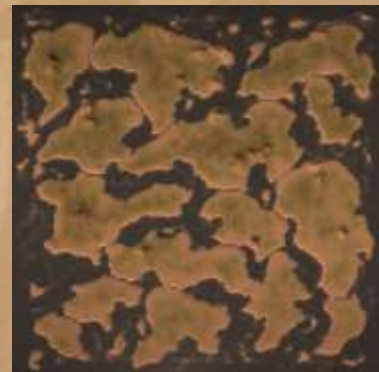
人々は厳しい自然環境の中で生きていくことになる。針葉樹林が広がる寒冷地では、狩猟と釣りが主な食糧確保の手段となる

フィヨルド・オブ・アイロン



北部の寒く険しい地形の島は農民にとってあまり好ましい環境ではないが、豊富な鉱物資源が存在することに気付けば彼らはその考えを改めるかもしれない

アーキペラゴ



沢山のヤシの木が茂った自然豊かな島アーキペラゴ。資源にはやや乏しい土地だが、さまざまな生産を上手く管理して維持すれば、地上の楽園のような島になるかもしれない

ノースピーク



草地が広がるノースピーク。中央には魚介が豊富な湖が位置している。土壌の肥沃度はやや低い、鉱物資源の豊富な山がある

物資について

■自然資源と生産品

自然資源は木材、石材、鉄といった、地表から直接回収できる資源です。ですが、その方法で回収できる資源は少なく、量に限りがあります。畑や果樹園を作って収穫したり、木こり小屋や鉄鉱山などの生産施設で生産したりしましょう。

以下、農場や施設で生産、または船着き場（港）で購入できる生産品です。

PATRON - MANUAL

りんご



豆



牛肉



ビール



ビートルート



ブラックベリー



パン



レンガ



キャベツ



ろうそく



にんじん



さくらんぼ



栗



鶏肉



シードル



粘土



衣服



石炭



くし



とうもろこし



カニ



装飾品



卵



上質な衣服



薪



魚



小麦粉



家具



にんにく



ぶどう



PATRON - MANUAL

ヘーゼルナッツ



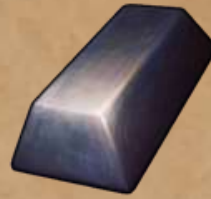
薬草



ハチミツ



鉄



宝飾品



皮



リーキ (西洋ネギ)



レタス



木材



牛乳



マッシュルーム



羊肉



オート麦



玉ねぎ



桃



洋ナシ



コショウ



プラム



豚肉



ジャガイモ



陶器



かぼちゃ



根菜類



ズッキーニ



石材



苺



タバコ



トマト



道具



鹿肉



クルミ



蜜蝋



小麦



ワイン



ウール



街の住人たち

■年齢層について

子ども：新生児から9歳までの子供。子どもはまだ労働をしません。

ティーン：ティーンはまだ就職できませんが、物資を運ぶ等、簡単な仕事を手伝います。

大人：14歳～65歳の大人。街の主要な労働力。

高齢者：知恵と技能を備えているシニア層。

■住人たちの階級

CLASS	INFO
農民	主に自然の中で資源を集め、物資の運搬を行う人々。ゲーム開始時は全ての住人が農民階級です。
労働者	主に畑や牧場、生産施設で単純な労働に従事している人々。
商人	街がある程度の安定した収入を得るようになると、商人が誕生します。雑貨屋で物を売ったり、交易であらゆる生産物を取引したりして富を得る中産階級の人々。
ジェントリ	貴族と農民の間の社会階級。主に高い技術力を要する生産施設で働き、また医療などのサービスにも従事している人々。高級品を望む。

(住人達の欲しがる贅沢品は、階級によって異なります。農民：衣服・家具・陶器/ 労働者：ビール・タバコ・ろうそく/ 商人：シールドル・くし・装飾品/ ジェントリ：ワイン・宝飾品・上質な衣服)

建設

画面の右下にあるアイコンを選択して、建設を開始することができます。



建築物

■住人たちの住居

人々は家に住み、家族をつくることを望んでいます。一軒の家に住めるのは、一世帯のみです。

(テント・木造の家・石造りの家・二階建て住居) 彼らは家の定員数に空きがあると、子供を持つようになり、街に子供が増えると次第に人口増加につながります。シェルターに住む住人の間では子供は生まれません。また、住人達は仕事に就き、出世するにつれて、より良い家に住むことを望みます。それが叶わない場合、彼らの幸福度は低下してしまいます。※家のある住人は税金を払うようになり、それは街の収入源になります。

シェルター



人口が急に増えた時に建てる
と便利。一時しのぎ的な住居
なので、シェルターに住む人々
の幸福度は減少し、子供も
生まれない

テント



住人のための最も簡易な家。
テントに住む人々の幸福度は
次第に減少する。低確率で
子供が生まれる

木造の家



居住可能な木造の家

石造りの家



改良された住居。暖房用の
薪と石炭の消費を節約でき
る。二階建てにアップグレード
できる

二階建て住宅



石造りの二階建て住宅。部
屋数が増える

■街の施設

診療所



住人の健康を向上させる。薬草を消費する

船着き場



本土や他国との交易が可能になる

港



船着き場のアップグレード版。総取引数が増える

宿酒場



周囲の幸福度が上がる

雑貨屋



近隣に住む住人に商品を売る。効果範囲内に住人の家が多いほど、より多くの商品が売られ、街の収入が増える

学校



ティーンたちを教育する

井戸



住人の健康状態を良くし、火災を減らす

衛兵所



周囲の治安を良くする

教会



幸福度が増え、災いの悪影響を減らす

大聖堂



幸福度が増え、災いの悪影響を減らす。教会よりも効果範囲が大きい

農民（階級）のギルド集会所



農民達が集まり、様々な問題について話し合う場所。ギルドのメンバー達から少しコインを得ることができる

労働者（階級）のギルド集会所



労働者達が集まり、様々な問題について話し合う場所。ギルドのメンバー達から少しコインを得ることができる

商人（階級）のギルド集会所



商人達が集まり、様々な問題について話し合う場所。ギルドのメンバー達から少しコインを得ることができる

ジェントリ（階級）のギルド集会所



ジェントリ達が集まり、様々な問題について話し合う場所。ギルドのメンバー達から少しコインを得ることができる

パトロンの豪邸



権力の象徴であり、あなたが街づくりのために努力した証

■生産施設

養蜂場



蜜蝋とハチミツを生産する

パン屋



パンを作る

レンガ製造所



粘土からレンガを作る

ろうそく店



蜜蝋からろうそくを製造する

家具製造所



家具と装飾品を製造する

粘土採取場



粘土を生産する

炭鉱



石炭を生産する

物資置き場



簡易的な物資置き場。運搬人が効率的に物資を運べるようになる

酒造場



お酒を製造する

釣り小屋



魚とカニが獲れる。海辺や川辺の生産性が高くなる場所に配置するとよい

木こり小屋



木を植え、伐採して木材を得る。肥沃な土壌のエリア、または森林地帯に配置すると生産性が高くなる

山菜採りの小屋



野生の果物とマッシュルームを採取する。森林地帯で多く採取できる

金鉱



金を採掘する。鉱物資源の豊富なエリアに配置すると生産性が高くなる

薬草医の小屋



薬草を採取し、住人の健康を向上させる。森林地帯では質の高い薬草が採取できる

狩り小屋



鹿肉と皮を生産できる。森林地帯や動物の巣穴の近くに配置すると生産性が高くなる

鉄鉱山



鉄を採掘する。鉱物資源の豊富なエリアに配置すると生産性が高くなる

宝石店



宝飾品と、くしを生産する

陶工の作業場



陶器を製造する

採石場



石材を生産する

製材所



木材から薪を生産する

豪華な服飾店



上質な衣服を作る

鍛冶場



道具を製造する

倉庫



物資置き場よりも、多くの物資を保管できる

風車製粉場



小麦から小麦粉を製造する

服飾店



衣服を作る

貨幣製造所



金から硬貨を製造する

薬草医	薬草を採取し、薬草を用いた治療を行う。
鍛冶職人	鍛冶場で働く職人。鉄と石炭、薪から道具を製造する。道具は建築や生産施設の維持費に使用される。
宿酒場の主	宿酒場で働く。
裁縫師	初めのうちは皮から服を作る。後に豪華な服飾店で働き、ジェントリのための贅沢品・上質な衣服を作る。
パン職人	パンを作る職人。
粉ひき職人	風車製粉場で小麦を挽いて小麦粉を作る。
商店主	雑貨屋で働く。雑貨屋は船着き場・港と同じく、街の主要な収入源の一つ。
教育者	学校で子供たちを教育する。
医者	薬草から薬を作り、住人達により高度な医療を提供する。
司祭	教会で働き、宗教的に人々を教え導く。
宝石商	宝石店で高価な宝飾品と、くしを作る。
陶工	粘土から陶器を作る。
ろうそく職人	明かりを灯すためのろうそくを作る。
酒造家	美味しいお酒を作る。
衛兵	衛兵所で働く。
家具職人	木製の家具と装飾品を作る。
貨幣製造者	石炭、鉄、金を採掘する。
レンガ職人	レンガ製造所でレンガを作る。レンガは、高度な技術を要する建築物に使用される。

■デコレーション

住人達の生活が安定してきたら、街に噴水や公園といった、さまざまな【デコレーション】を設置してみましょう。街の美観を良くして、住人達の仕事の成果を目に見える形で評価してあげると、住人達は仕事の努力が報われたと感じて幸福感を得るでしょう。

以下、デコレーションの一覧です。



■畑・果樹園・牧場

生産施設とは違い、農場では農家に育ててもらいたい作物や家畜を選ぶことができます。研究を進めると、選べる作物や家畜の種類も増加します。

PATRON - MANUAL

畑に植える作物の選び方：畑を選択する>「次の季節に植える作物」の横にある逆三角印（▽）をクリック>小麦、オート麦...と書かれてある箇所にもウマスのカーソルを合わせてから下にスクロール。果樹園と牧場も同様。



畑と果樹園の機能は似ていますが（ウィンドウで作物を選択する）、牧場はウィンドウ内の「畜産市場」で、飼育したい家畜（若い家畜・成熟した家畜）を選んで購入することができます。



■ 道路と橋

物資の運搬を効率よく行うために、生産施設間をつなぐ【道】を配置しましょう。道を配置すると、住人達はより早く移動できるようになります。



橋を設置すると、川を渡ることができるようになります。道路と橋の建設は所要時間なしに完了します。



物資置き場・倉庫・大きな倉庫

ワーカーと運搬人は、【物資置き場】（または倉庫・大きな倉庫）と生産施設の間を行き来して、物資を運びます。ワーカーと運搬人の運搬時間を無駄にしないように、生産施設の近くに物資置き場（または倉庫・大きな倉庫）を配置しましょう。各生産施設の生産量を下げずに効率よく生産チェーンを維持し、物資が上手く運ばれるように注意しましょう。

■倉庫の機能

物資置き場（または倉庫・大きな倉庫）のウィンドウで、各物資を選択すると、パネルの右側にある「上限をセット」の+ボタンの横に、鍵マークがあります。鍵マークをクリックすると通常、住人達はその物資を消費することができなくなります。そして、他に選択肢がない場合にのみ、その物資を消費するようになります。（危機的な食糧不足、薬不足、贅沢品不足などの場合）住人による消費を禁止すると、ある物資を生産施設でのみ使うことや、交易で一度に売却すること、住人達が一部の贅沢品を全て消費してしまうのを防ぐことが可能になります。



また、倉庫を建てることの重要性は、保管できる在庫の上限数を増やすことにもあります。倉庫に十分な資材（木材、石材、レンガ、鉄、道具...）の在庫があると、短時間で多くの建物を建てるのが可能になります。また、畑などの農場を運営している場合は、作物を収穫する時期に備えて、十分な倉庫の空きを用意しておくことも大切です。

生産チェーン





Clay pit



Clay



Brickworks

Bricks



Coal Mine



Coal



交易

街の運営が安定してきたら、【船着き場】を建ててみましょう。船着き場（または港）は、本土や他国とつながる交易所です。周期的に街にやって来る交易船と自由に物資を取引することができます。船着き場（または港）でコインを稼ぐことも可能です。

※アップデートにより、「自動交易」モードが追加されました。船着き場と港のウィンドウにある【自動交易】タブを選択すると、自動で交易を開始することができます。1 ラウンド 30 日間で、目標を達成するまで交易を続けることができます。各スロットの右端に矢印マークがあり、クリックすると「目標の数量に達するまで購入・売却する」、「目標まで購入する」、「目標まで売却する」のいずれかを選択できます。

ような、事前に予期して防ぐことができない事態も起こります。住人の健康を向上させる「薬草医の小屋」、「診療所」を建てたり、街に「井戸」を設置したりして、突発的に発生する出来事にも備えましょう。

治安度

街が発展するにつれて、犯罪も徐々に増加します。街の治安を守り住人が安心して暮らせるように、「衛兵所」や「監視塔」を建てましょう。ですが、さまざまな要因により、街で暴動が生じることもあります。

移民度

街に住む住人たちはみな移民です。人々の指導者であるあなたは、船に乗って島にたどり着き、本土の国王から特許状を得て島々の開拓を行っています。あなたの島の評判が上がると、島に続々と移民がやって来ます。ですが、住人たちの中には、移民を受け入れることに寛大でない者もいます。

忠誠度

住人達の中には国王との繋がりを保ち続けてほしいと望んでいる者もいます。国王からの要求に反対すると、彼らを不満にさせてしまいますが、逆にそれを望んでいる住人もいます。（住人の階級に注意しましょう。）

信仰度

街には宗教問題に強い関心を抱いている住人もいます。彼らはあなたが教会とどのような関係を築いていくのか、よく観察しています。教会と大聖堂を建てることはあなたの信仰心の深さを表すこととなります。

教育度

街の住人は教育を受け、社会的地位が向上することを望んでいます。住居の近くに学校を建て、ティーンを教育しましょう。

基本物資度

常に食料と、暖を取るための薪・石炭が十分に確保されているか、よく注意しましょう。

贅沢品度

住人達の欲しがる贅沢品は階級によって異なります。農民は衣服・家具・陶器、労働者はビール・タバコ・ろうそく、商人はシードル・くし・装飾品、ジェントリはワイン・宝飾品・上質な衣服です。

税金度

税金はあまり好まれるものではありません。住人達の負担になりすぎないようにしましょう。各階級に課税したり、減税したりする法令を制定して、全体のバランスを取りましょう。

幸福度

総合的な幸福度。さまざまな社会問題が住人達の幸福度に影響を及ぼします。幸福度が低くなると、住人たちは街で暴動を起こしたり、街を離れたります。直接、幸福度を上昇させる法令もあります。デコレーションを配置して、住居の周りをきれいにすることも効果的です。

法令の制定

街の拠点としての役場では、さまざまな法令を制定し、効率的に街の管理を行うことができます。法令は、役場で制定する前に「研究」を行う必要があります。役場をクリックして開くウィンドウで、各スロットをクリックすると、法令一覧のウィンドウが開きます。目的の法令を選んで、影響ポイントとコインを費やすことで制定できます。影響ポイントの上限は、役場をアップグレードすることによって増やすことができます。法令の制定後、毎年の維持費に必要なコインが不足していると、法令は自動的に廃止されます。

役場はタウンハウス→ギャザリングホール→タウンホール→カウンスルホール→ロイヤルホールの順に名称が変化し、建物の外観も変わります。

PATRON - MANUAL



イベント

あなたが統治している島の外の世界では常に多くのことが起こっており、そのような出来事はあなたの小さな街にも波及します。それらは通常、「二つの選択肢のうち的一方を選ぶイベント」として現れます。イベントでのあなたの選択は、住人達に何らかの影響を与えます。住人が増えたり、治安度が悪化したり、街にさまざまな緊張をもたらすイベントも発生します。



また、その年の豊作・不作に対する街の取り決めや、火事発生、暴動発生など、あなたの街の中で起きている出来事もこのようなイベントとして発生することがあります。

研究

街を運営するために必要な物資がいくつか揃ってきたら、研究を始めてみましょう。研究を実行するには、資源とコイン、時間が必要です。役場のアップグレードや、新しい建築物・デコレーション・作物のアンロック、法令の制定が可能になる研究、ボーナス付与の効果をもたらす研究などがあります。



TIPS (お役立ち情報)

- 食糧と薪は、最初の数年の冬を乗り越えるための最重要物資です。冬が来る前に十分な食糧と薪を確保しましょう。さらに住居をアップグレード（「断熱リフォーム」）すると、維持費に必要な薪の量を減らすことができます。
- まだ住人の数が少ない序盤では、少ない生産施設をやり繰りして、それらをアップグレードしていくことおすすめします。生産力を上げたり、維持費を減らしたりしましょう。
- 木材はもちろん、鉱物（石材と鉄）も手動で地表から回収することができます。
- 常にワーカーと運搬人を何人が割り当てておくことに注意してください。（全人口の20%ほど。）全ての住人が生産施設で雇用されてしまうと、街の機能が停止してしまいます。
- 拠点から離れている場所に生産施設を設置してしまうと、ワーカーと運搬人が物資を運ぶのに時間がかかってしまい、効率がよくありません。
- 生産施設の近くに物資置き場（または倉庫）を建てましょう。
- 道とロードサインを設置して、住人たちの歩行速度を上げましょう。
- 研究をどんどん進める前に、各生産施設の最適化ができているかを確認しましょう。
- 新たな社会階級が現れ始めると、社会的緊張や社会問題が発生する可能性があります。各階級のニーズが満たされているかどうか、全体のバランスを見ながら生產品の在庫数を確認して、生産施設の雇用者数を再分配するなどしてみましょう。
- ソーシャル・イベント（プレイ中に発生するランダムイベント）で移民や囚人を受け入れる際、街の治安レベルと、食糧・薪・石炭の在庫（人口増加に備えるため）に注意してください。
- 船着き場と港は、本土や他国とつながる交易所です。そこで街にある生産物を売却して、コインを早く稼ぐことができます。

Steam ワークショップ

2021/8/21 に実施したアップデートにより、MOD の導入が可能になりました。

導入方法：Steam ワークショップ > 目的の Mod を選んで、緑色の「サブスクライブ」をクリック > Patron のランチャーで[MOD]を選択 > 目的の MOD にチェックを入れる（MOD が表示されるまでに少し時間がかかることがあります）

注：初めて MOD を導入される方へ

MOD を導入したセーブデータは、ロードする際、必ずその MOD を入れたままにしておいてください。

MOD を外してしまうと、そのセーブデータはロード画面に表示されなくなります。

例：“A”と“B”の MOD を入れたセーブデータがあります→

ランチャーの MOD 一覧から“A”と“B”に入れたチェックを外してしまうと、そのセーブデータはロード画面に表示されなくなります。再び MOD 一覧で“A”と“B”のチェックボックスにチェックを入れると、ロード画面にその MOD を入れたセーブデータが表示されます。この点にご留意ください。

なお、Modder の皆さまはリンク先をご確認ください

<http://patron.fandom.com/wiki/Modding>

リンク一覧

- homepage: www.patronnewworld.com
- YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=KNasvRahKS8>
- Facebook: <https://www.facebook.com/Patron-the-Game-100603162159148>
- Twitter: <https://twitter.com/patronthegame>
- Discord: <https://discord.com/invite/PzRCuFyns7>
- Instagram: <https://www.instagram.com/patronthegame/>

Copyright

Patron © 2020-2021 Overseer Games. Developed by Overseer Games. All brands, product names, and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Made in Europe.

