

Tropico 2: Zatoka Piratów

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tropico 2

Zatoka Piratów

autor: Artur „MAO” Okoń

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Solucja	4
Misja 1 – Piwo dla korsarzy	4
Misja 2 – Przemysł Piratów	6
Misja 3 – Najeźdźcy Karaibów	8
Misja 4 – Majtkowie nie Piraci	11
Misja 5 - Jamajski rum	13
Misja 6 - Dyplomacja i wojna	17
Misja 7 – Pirat Renegat	19
Misja 8 – Fregaty i budowanie statków	22
Misja 9 – Zatoka przemytników	24
Misja 10- Tortuga	27
Misja 11 – Flota skarbów	30
Misja 12 – Wesoły Roger	32
Misja 13 – Nowa Wojna	34
Misja 14 – Obrona Piratów	37
Misja 15 – Ostatni złoty wiek	40
Misja 16 – Wojna o "Ucho Jenkinsa"	42

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

Har, har, har! Witajcie szczury lądowe! Słyszałem wieści, że chcecie zostać piratami! I to nie takimi, co to handlują na bazarze płytami, ale krwawymi korsarzami rabującymi kosztowności i gwałcącymi białogłowy! Dobrze się składa, bo ja również postanowiłem zostać piratem. I mam nadzieję, że poniższe zapiski pochodzące z mojego dziennika pokładowego pomogą wam szczęśliwie zakończyć każdą misję i zdobyć w niej złoty medal! No to napijmy się rumu, a później do dzieła! Har, Har, Har!

Solucja

M i s j a 1 - P i w o d l a k o r s a r z y
(B e e r f o r B u c c a n e e r s)

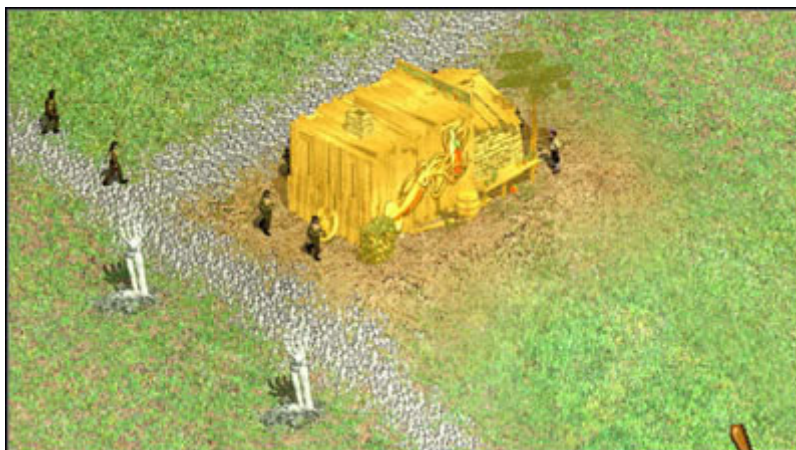
Początek	Styczeń 1650
Ukończyć do:	Styczeń 1651
Surowce:	250 złota 17 desek
Cele	1. Wybudować Browar (Brewery) 2. Wybudować Knajpę przemytników (Smuggler's dive)
Brąz	Ukończyć w ciągu 13 miesięcy
Srebro	Ukończyć w ciągu 6 miesięcy
Złoto	Ukończyć w ciągu 4 miesięcy

Łatwiejszej misji już nie będzie! Naszym celem jest postawienie dwóch budynków. Niestety na razie nie mamy odpowiedniej ilości surowców- brakuje nam jednej deski. Cóż to za problem dla pirata, jedna deska musi się znaleźć! Zaczynajcie od włączenia pauzy, bo każda sekunda jest cenna, jeśli chcecie zdobyć złoty medal. Spokojnie rozejrzyjcie się po mapie znajdując kluczowe budynki. Przystępujemy do działania- nad Tartakiem (Sawmill) wybudujcie Obóz drwali (Timber Camp) ustawiając w nim wysoki priorytet, by szybko zebrać potrzebnych pracowników. Nieco niżej pod sklepem z kukurydzą, z lewej strony drogi postawcie dwa Namioty budowniczych (Construction Tent), a z prawej wybudujcie Browar (**rysunek nr 1**).



rys. 1

Teraz możecie wyłączyć pauzę, przyspieszyć czas na maksa i poczekać aż budowa zostanie skończona. 10 niewolników przeprowadzi ją w tempie ekspresowym. Gdy brakująca deska zostanie wyprodukowana, jak najszybciej w południowej części wyspy postawcie Knajpę przemytników (**rysunek nr 2**). Gratuluje pierwszego sukcesu.



rys. 2

M i s j a 2 - P r z e m y s ł P i r a t ó w (P i r a t e I n d u s t r y)

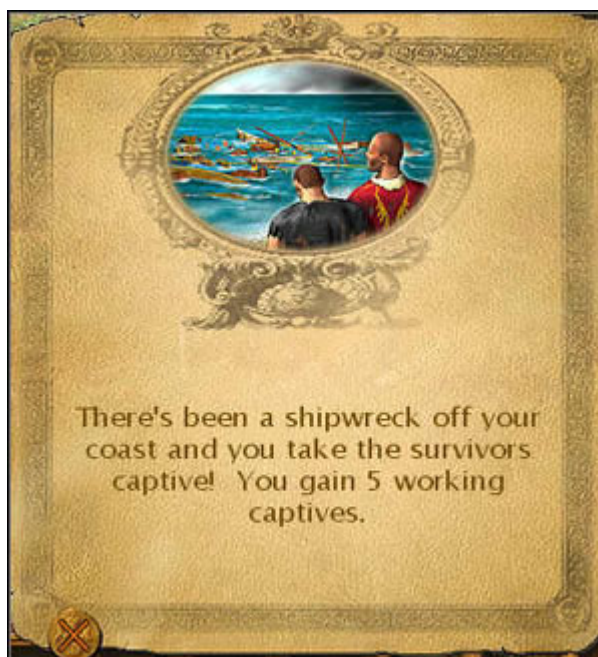
Początek	Listopad 1650
Ukończyć do:	Maj 1652
Surowce:	500 złota 8 desek
Cele	<ol style="list-style-type: none">1. Wybudować Fabrykę morskich racji żywnościowych (Sea ration factory).2. Wybudować Kopalnie żelaza (Iron mine).3. Wybudować Kowala (Blacksmith).4. Wybudować Dok (Dock).5. Wybudować Wielki piec (Blast furnace).
Brąz	Ukończyć w ciągu 19 miesięcy
Srebro	Ukończyć w ciągu 15 miesięcy
Złoto	Ukończyć w ciągu 13 miesięcy

Kolejna prosta misja polegająca na rozbudowie bazy. Zaczynamy od postawienia Namiotu budowniczych, w południowej części mapy, tuż nad samą wodą (by mieli blisko do pracy) i natychmiast budujemy Doki. Zauważcie, iż budynek musi być ustawiony pod odpowiednim kontem (równoległe go linii brzegowej), dlatego obróćcie go używając strzałek w dolnym menu (**rysunek nr 3**).



rys. 3

Jedno z zadań wykonane. Zburzcie namiot budowniczych i postawcie nowy w centralnej części wyspy, tuż koło Palisady niewolników (Stockade). W Tartaku i Obozie drwali ustawcie wysoki priorytet, by mieć pewność, iż wszystkie miejsca pracy zostaną obsadzone. Gdy wyprodukujecie 10 desek, można stawiać kolejny budynek- Fabrykę morskich racji żywnościowych. Najlepiej umiejscowić ją nieco na lewo od Browaru. Ponownie czekamy, aż w Tataraku zostanie wyprodukowana odpowiednia ilość desek i stawiamy Kopalnie żelaza w północnej części wyspy, tam gdzie złoża surowców są najbardziej obfite. Poznacze to po zielonym kolorze im go więcej, tym oczywiście lepiej. Zauważcie, iż sam budynek Kopalni żelaza nie należy jednak stawiać w miejscu gdzie surowca jest najwięcej, ale tuż obok by nie marnować złóż. Do wybudowania pozostały nam już tylko dwa budynki. Dzięki automatycznemu wylławianiu z morza rozbitków (**rysunek nr 4**), regularnie będzie się zwiększać ilość naszych niewolników- warto wykorzystać ich do pracy stawiając kolejne Namioty budowniczych.



rys. 4

Czas na ostatnie dwa budynki, które stawiamy w pobliżu kopalni. Po zdobyciu 15 desek możemy postawić pracownię Kowala, jednak moim zdaniem warto chwilę poczekać i po uzbieraniu 20 wybudować Wielki piec (**rysunek nr 5**). Bez niego kowal i tak nic nie wyprodukuje.



rys. 5

Na koniec jeszcze jedna uwaga- prawdę mówiąc to nie musicie przejmować się stawianiem budynków w optymalnych lokacjach. Następną misję i tak zaczniemy z bazą, w której każda budowla znajduje się w najlepszym możliwym miejscu..