

Tropico 4

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Tropico 4

autor: Dawid „Kthaara” Zgud

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Haemimont Games, Wydawca Kalypso Media, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne i legenda	4
El Presidente	5
Społeczeństwo wyspy	7
Zarabianie pieniędzy	9
Wyspa	11
Opis przejścia	13
Misja pierwsza: Droga do władzy	13
Misja druga: Wszystko moje!	18
Misja trzecia: W blask Jupiterów	22
Misja czwarta: IMPORTantne biznesy	26
Misja piąta: Tropico ponad wszystkich	30
Misja szósta: Frakcje walczące	34
Misja siódma: Kryzys	37
Misja ósma: Survival	41
Misja dziewiąta: Nikt nie został	44
Misja dziesiąta: Święto niepodległości	47
Misja jedenasta: Tutti Frutti	51
Misja dwunasta: Skok na igrzyska	55
Misja trzynasta: Ślepa rewolucja	58
Misja czternasta: Przynęta dla ryb	61
Misja piętnasta: Podawaj schłodzone	65
Misja szesnasta: Operacja Koniec	69
Misja siedemnasta: Wybaczenie	73
Misja osiemnasta: Niewidoczna wojna	76
Misja dziewiętnasta: Pierestrojka	80
Misja dwudziesta: Tropikalna utopia	83
Budynki	86
Menu Budowania	86
Mieszkalnictwo	87
Dobrobyt i ekonomia	88
Rozrywka	89
Budynki Państwowe	91
Media i edukacja	93
Podstawowa gospodarka	94
Przemysł	96
Infrastruktura	98
Turystyka	100
Atrakcje	101
Luksusowe atrakcje	102
Sceneria	103
Dekrety	104
Menu dekretów	104
Ogólne	105
Edukacja	107
Sprawy zagraniczne	108
Gospodarka i turystyka	110
Sprawy wewnętrzne	112
Obrona	113

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

Wprowadzenie

Kto zawsze marzył o wcieleniu się w przywódcę suwerennego narodu? W *Tropico 4* marzenie może się ziścić. W niniejszym poradniku zawartych jest stos porad, jak rządzić, by utrzymać się na stołku, oraz opis budynków i dekretów, które umiłą życie nam i/lub naszym poddanym. Gra zawiera kampanię – znajdziecie w poradniku opis przejścia każdej misji. Poradnik zawiera następujące informacje:

- **El Presidente** – twoja postać w grze. W treści zawarte są porady jak stworzyć sobie awatara, jak dobrać sobie pochodzenie i cechy, żeby ludzie nas lubili oraz jak „wzbogacać się” tak, by inni nie widzieli.
- **Spółeczeństwo i gospodarka** – Każdy dyktator czy prezydent wie, że bez kasy to nawet Kazimierz Wielki nic nie zbudował. Poradnik zapozna więc każdego jak zapewnić sobie stałe źródło dochodów. A także godziwe warunki dla ludzi, którzy na nas... dla nas pracują.
- **Opis przejścia kampanii** – każda z dwudziestu misji została opisana ze wszystkimi możliwościami jej przejścia. Dzięki temu nasze doświadczenie z grą będzie pełniejsze i w pełni skorzystamy na fabule, która jest jednym z wielu możliwych żyć dyktatora.
- **Budynki i Dekrety** – każdy z budynków i każde z rozporządzeń zostało skrupulatnie opisane. Informacje te pomogą ustanowić na wyspie ekonomiczną potęgę i szczęśliwych obywateli.

Dawid „Kthaara” Zgud (www.gry-online.pl)

Porady ogólne i legenda

Legenda: Porady, Opis budynków i Opis dekretów

Czarny – Budynki oraz Dekrety

Niebieski – Podstawowe i ogólne, choć warto podkreślić informacje

Braźowy – Katastrofy naturalne

Zielony – Towary i produkty

Pomarańczowy – Ulepszenia budynków

Legenda: Opis przejścia kampanii

Czarny – Budynki oraz Dekrety

Niebieski – Ważne informacje oraz elementy, na które trzeba zwrócić uwagę, odniesienia do obrazków

Braźowy – Katastrofy naturalne

Zielony – Towary i produkty

Pomarańczowy – Zadania.

E I P r e s i d e n t e

Gracz, wcielając się w demokratycznie wybranego prezydenta lub autokratycznego despotę wybiera postać w jaką się wcieli. Może to być jedna z 18 mniej lub bardziej znanych person ze świata (można wybrać np. Fidela Castro lub Augusto Pinocheta) albo stworzyć swoją własną osobistość.



A w a t a r

Postać gracza jest w świecie gry reprezentowana przez Awatara, czyli mieszkańca wyspy którego tworzymy lub wybieramy. Jest w pewnym stopniu użyteczny – kiedy przebywa na budowie ludzie szybciej dany budynek ukończą, a jeśli odwiedzi jakiś budynek użyteczności publicznej (np. **Restaurację**) standard usług poprawi się na kilka minut. Dzięki niemu możemy także uspokajać protestujących obywateli.

Cechy

Wybór charakteru, pochodzenia i drogi do władzy dla naszego alter ego jest ważnym krokiem, jeśli tworzymy postać od zera. Postacie gotowe mają już zdefiniowane wszystkie cechy. Warto rozpocząć nową grę i wejść w tryb tworzenia nowego bohatera choćby ze względu na informacje które się tam znajdują. Niektóre elementy wykluczają się nawzajem. Na przykład nie można być jednocześnie brzydalem i charyzmatykiem.

Najważniejsza rzecz to **Pochodzenie** – tutaj nie ma znaczenia powiedzenie „jak cię widzą tak cię piszą”. Każda z opcji ma z góry zdefiniowane bonusy i ewentualne minusy. Dla przykładu Kowal własnego losu dostaje bonus do stosunków dyplomatycznych z USA i do wydajności pracowników fabrycznych, a Generalissimus będzie miał fory u militarystów i nacjonalistów oraz lepiej wyszkolone wojsko ale ludzie będą bardziej uciskani.

Druga w kolejności jest **Droga do władzy** – z racji metody naszego „wstąpienia na urząd” ludzie mają o nas różne zdanie oraz określone wymagania co do demokracji. Kandydat kapitalistów doskonale wpłynie na morale robotników, dzięki czemu będą wydajniej pracować w twoich fabrykach jednak ludzie będą się często upominać o uczciwe wybory.

Ostatnie są **Cechy charakteru** – wybieramy trzy spośród trzydziestu czterech. Każda ma pięć stopni swojego zaawansowania, które wzrastają w trakcie gry. Stopnie są zachowywane dla danej postaci, czyli grając tym samym awatarem możemy zmienić i rozwinąć inne cechy. W przeciwieństwie do dwóch powyższych cechy wpływają na dość wąską dziedzinę życia. Na przykład wspomniany już charyzmatyk ma bonus do szacunku u wszystkich frakcji politycznych, a kleptomani trochę zmniejszy produkcję fabryk, ale na jego konto szwajcarskie wpłynie rok w rok pewna niewielka suma za „znalezione przedmioty”.

Konto w szwajcarskim banku








Stan konta jest miernikiem zachowań i uczciwości El Presidente. Trochę to niemoralne, ale czasem będzie konieczne do ukończenia zadania. Jego wynik jest dodawany do ogólnej punktacji pod koniec rządów (przeigranych wyborów lub końca czasu gry).

Jest wiele dróg zapełniania swojego prywatnego funduszu. Można wydawać dekryty, można także zawłaszczać zyski z niektórych budynków lub prowadzić malwersacje finansowe w **Banku**. Dobrym sposobem (choć niezbyt rentownym) jest także znalezienie ruin na wyspie i przekształcenie ich w **wykopaliska**. Dzięki temu jedne eksponaty popłyną do muzeum a inne do kolekcjonerów, a do naszego konta strumień pieniędzy.

Często również za wykonanie zadań pobocznych możemy się wzbogacić o okrągłą sumkę.

S p o ł e c z e ń s t w o w y s p y

Wyspa, na której urządzasz raj na ziemi posiada cenne zasoby. Najcenniejszym są ludzie, dzięki którym możesz realizować swoją wizję. Jeśli coś im się nie spodoba, mogą wysadzić cię ze stołka pokojowo poprzez wybory, a jeśli naprawdę ich wkurzysz możesz doprowadzić do swojego rychłego zgonu. I to raczej nie na atak serca.

WYKAZY	Mieszkańcy - praca	
Mieszkańcy - pensje	Bankierzy	5
Mieszkańcy - zadowolenie		
Mieszkańcy - szacunek	Barmanki	2
Mieszkańcy - edukacja		
Mieszkańcy - wiek	Belfrowie	6
Mieszkańcy - pochodzenie		
Mieszkańcy - praca	Biskupi	4
Mieszkańcy - zakwaterowanie		
Fracje - Kapitałiści	Biurokraci	2
Fracje - Komuniści		
Fracje - Intelktualiści	Budowniczo	8
Fracje - Klerykałowie		
Fracje - Militaryści	Celnicy	5
Fracje - Zieloni		
Fracje - Nacjonalisci	Dokerzy	4
Fracje - Lojaliści		
Wrażenia turystów		
Limit wydatków turystów		

Fracje

Na wyspie istnieje osiem frakcji. Nie są to partie polityczne, ale jakby grupy ludzi o takich samych przekonaniach. Każda z nich ma lidera i członków którzy popierają ją mniej lub bardziej gorliwie. Różne działania El Presidente mają różny wpływ na poszczególne frakcje. Niektóre cele różnych ugrupowań są sprzeczne nawzajem. Dla przykładu Kapitałiści będą popierać przywódcę jeśli będzie podnosić PWB (Produkt Wyspowy Brutto) a zieloni będą mieli tobie za złe, że wycinasz lasy. Ale na to, że z tych drzew robisz dla nich meble to się nie skarżą...