

Tropico 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Tropico 3

autor: Michał „Wolfen” Basta

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Porady	4
Budynki	9
Mieszkalnictwo	9
Gospodarstwa rolne	11
Przemysł	12
Zakwaterowanie	14
Atrakcje	15
Rozrywka	17
Infrastruktura	19
Rząd	21
Użyteczność	23
Dekrety	25
Społeczne	25
Polityka zagraniczna	27
Gospodarka	29
Polityka wewnętrzna	31
Opis przejścia	33
Rozdział 1 – Banany	33
Rozdział 2 – Druga szansa	35
Rozdział 3 – Schronienie pielgrzyma	37
Rozdział 4 – Tytan przemysłu	39
Rozdział 5 – Zatoka piratów	41
Rozdział 6 – Podzielona lojalność	43
Rozdział 7 – Reformy	45
Rozdział 8 – Viva Tropico	47
Rozdział 9 – Wielka gra	49
Rozdział 10 – Lizus	51
Rozdział 11 – Chciwość	53
Rozdział 12 – Głęboko w ropie	55
Rozdział 13 – Turistico	57
Rozdział 14 – Przeklęta wyspa	59
Rozdział 15 – Wolność	61

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

W poradniku do *Tropico 3* znajdziecie zestaw przydatnych porad, odnoszących się do najważniejszych aspektów zarządzania państwem, a także opis wszystkich budynków i dekrétów. W ostatniej części znajdziecie z kolei pełen opis przejścia wszystkich 15 misji, składających się na kampanię.

Michał „Wolfen” Basta

Porady

El Presidente

El Presidente, czyli postać twojego władcy, jest reprezentowana przez awatar, wybierany przed każdym zadaniem. Możesz skorzystać z jednej z osiemnastu przygotowanych postaci lub stworzyć od podstaw nową. Najważniejszymi kwestiami podczas wyboru awatara jest jego pochodzenie oraz zalety i wady. Pierwsza cecha określa z jakiego środowiska wywodzi się El Presidente. Ma to bezpośrednie przełożenie na stosunki z poszczególnymi grupami ludzi. Jeżeli twój awatar pochodzi ze wsi, to może liczyć na poparcie komunistów, ale u intelektualistów zawsze będzie postrzegany gorzej. Jako tajny agent możemy z kolei liczyć na bonusy związane z policją, a dodatkowo uwielbienie przez kobiety.

Wady i zalety działają na podobnych zasadach. Jedne mają jedynie dodatnie lub ujemne skutki, a inne zarówno jedne, jak i drugie. Na przykład pijaństwo zmniejsza szacunek u wszystkich grup politycznych i społeczeństwa, ale jednocześnie pozwala zachować lepsze stosunki z ZSRR. Z kolei tchórz wpływa negatywnie na nasze kontakty z armią, a zmysł dyplomatyczny zapewnia dodatkowe punkty przy stosunkach z dwoma mocarstwami. Warto więc stworzyć lub wybrać takiego awatara, którego cechy mogą w naszym odczuciu być przydatne. Niech jednak nikt nie sądzi, że początkowe wartości są ciężką nieustanną na całej rozgrywce. Owszem rolnik nie cieszy się poparciem intelektualistów, ale budując szkoły i spełniając ich inne zachcianki i tak uda ci się uzyskać spore poparcie tej grupy politycznej. Podobnie jest z pozostałymi cechami El Presidente, które w czasie rozgrywki można korygować odpowiednią polityką.

El Presidente posiada jeszcze wiele zdolności, z których możemy korzystać podczas samej rozgrywki. W wolnych chwilach władca lub bowiem wygłaszać przemówienia w pałacu, uganiać się z pistoletem za buntownikami, poklepywać pracowników fabryk po plecach, przyspieszając tym samym produkcję lub odwiedzać miejsca budowy i poganiać robotników. Aby wykonać wszystkie te czynności trzeba kliknąć na ikonkę awatara (pierwsza z lewej nad mini-mapą), a potem wybrać interesujący nas obiekt i kliknąć prawym przyciskiem myszy.

Konto w banku szwajcarskim

Wiadomo, że nie samymi państwowymi funduszami człowiek żyje i coś na emeryturę wypadałoby odłożyć. W niektórych zadaniach przywłaszczanie pieniędzy będzie nie tylko wyborem moralnym, ale warunkiem koniecznym do pomyślnego ukończenia misji. Warto zatem orientować się w sposobach finansowych malwersacji. W sumie istnieją trzy sposoby. Pierwszy to wydanie dekretu „Pozwolenie na budowę”, który podwyższa ceny budynków, ale za każdy postawiony obiekt na nasze konto trafia 1/5 jego wartości. Dobrze jest zatem inwestować w jak najdroższe budynki. Drugą możliwością są przekręty ekonomiczne, przeprowadzane we wzniesionym uprzednio banku. Po jego postawieniu należy wybrać opcję „Grząska lokata”, a bankierzy zajmą się resztą. Im bardziej są doświadczeni, tym więcej zapewnią nam gotówki. Ostatnią z opcji jest przerabianie starożytnych ruin na wykopaliska. Znalezione podczas ich trwania artefakty są sprzedawane na czarnym rynku, a pieniądze trafiają bezpośrednio do nas. Oczywiście najlepsze efekty uzyskuje się podczas korzystania ze wszystkich trzech możliwości jednocześnie.

Zadowolenie społeczeństwa

Wskaźnik zadowolenia społeczeństwa informuje nas o tym, jak nasze rządy są postrzegane przez ludzi. W początkowych fazach rozgrywki na ogół szybko leci on na łeb na szyję, ponieważ nie jesteśmy w stanie zapewnić ludziom odpowiednich warunków. O tym jakie to warunki, możemy się dowiedzieć wchodząc w almanachu na zakładkę „Ludzie” i „Średni poziom zadowolenia”. Wśród nich znajdują się między innymi potrzeby dotyczące pożywienia, mieszkalnictwa, bezpieczeństwa, opieki zdrowotnej itd. Podstawą dobrze funkcjonującego i popierającego nasz społeczeństwa jest utrzymywanie tych wskaźników na jak najwyższym poziomie. Większość z nich da się łatwo zaobserwować. Na przykład w przypadku mieszkalnictwa wystarczy kliknąć na jakikolwiek budynek

mieszkalny i zobaczyć jego standard. Baraki zapewniają komfort utrzymania na poziomie 25, tanie bloki około 40, droższe blisko 60, a rezydencje 95 punktów. Podobnie jest z pensjami. Wystarczy podnieść ją w zakładzie pracy, aby od razu zauważyć, jaki wpływ ma jakość wykonywanej pracy.

Podobnie jest z resztą wskaźników. Nie należy się jednak sugerować jedynie ogólną liczbą, wyświetlaną przy mapie, tylko sprawdzać szczegółowo statystyki. Ogólny poziom zadowolenia może być bowiem wysoki, ale mieszkańcy będą nieszczęśliwi. Najprostszy przykład to stworzenie dużych oddziałów armii i policji. Zawyżą one znacznie poziom bezpieczeństwa, ale jednocześnie wpłyną negatywnie na swobody obywatelskie. Należy zatem cały czas zachowywać odpowiednie proporcje między poszczególnymi potrzebami. Jeśli zatem postawiłeś na armię, to postaraj się zwiększyć swobody poprzez wybudowanie stacji radiowej lub telewizyjnej.

Niektóre z czynników można jednak podwyższać bez wywoływania negatywnych skutków u innych. Jest tak na przykład w przypadku poziomu religii i opieki zdrowotnej. Aby podwyższyć te pozycje wystarczy w wybudować kościół i klinikę. Należy przy tym pamiętać, że wraz z mijającymi latami i wzrostem gospodarczym potrzeby ludzi zaczną się zwiększać. Przykładowo mieszkanie w bloku straci w ich oczach na jakości i aby utrzymać wysoki wskaźnik mieszkalnictwa, trzeba będzie im zapewnić dom.

Grupy polityczne

Grupy polityczne posiadają różne, czasem sprzeczne, cele które należy realizować, aby utrzymać na wysokim poziomie wskaźnik szacunku. Sprawa z frakcjami jest prosta, jeśli postępujesz według ich zasad, to zwiększasz sobie ich poparcie. Jeśli je ignorujesz, popadasz stopniowo w niełaskę. Wszystkie cele poszczególnych grup są wyświetlone w zakładce „Polityka” w almanachu. Nie staraj się na siłę zadawać wszystkim frakcji jednocześnie, ponieważ nigdzie w ten sposób nie zajdziesz. Jeżeli nie masz na wyspie wystarczającej liczby pracowników, to prowadź otwartą politykę imigracyjną i nie przejmuj się nacjonalistami, którym takie działanie jest nie na rękę. Jeśli klerykałowie domagają się katedry, a ty masz ważniejsze sprawy, to najpierw uporaj się z nimi. Dopiero po zbitiu sporego majątku możesz przystąpić do zadowalania konkretnych grup.

Polityka zagraniczna

Podczas rozgrywki warto zadbać o dobre stosunki z dwoma mocarstwami, czyli ZSRR i USA. Zadanie to staje się znacznie prostsze po wybudowaniu ministerstwa spraw zagranicznych, dzięki któremu uzyskujemy dostęp do dekretów międzynarodowych. Umożliwiają one między innymi pochwalenie wybranej potęgi lub zawarcie z nią umowy handlowej lub sojuszu. Ten ostatni przydaje się szczególnie w sytuacji, w której doprowadziliśmy do zatargów z jedną ze stron. Wtedy należy jak najszybciej dogadać się z drugim mocarstwem i postawić na wyspie jego bazę wojskową, zapewniającą nam bezpieczeństwo przed inwazją. Oprócz dekretów wpływ na stosunki międzynarodowe ma również nasza polityka. USA popierają trendy demokratyczne oraz kapitalistów, natomiast ZSRR opowiada się bardziej za komunistami. Warto jak najlepiej dogadywać się z obiema stronami naraz, ponieważ im cieplejsze stosunki z nimi utrzymujemy, to na tym większą pomoc finansową możemy liczyć.

Armia

Armia stanowi podstawę państw opartych na wyzysku ludzi. Jeżeli prowadzisz politykę, w której ludzie się nie liczą, nie dopuszczasz do wyborów i zmuszasz ich do katorżniczej pracy, to bez sił zbrojnych długo w pałacu nie zagrzejesz. Musisz posiadać rozbudowane wojsko i sporo placówek wojskowych, ponieważ w innym przypadku buntownicy zaczną bezkarnie atakować budynki strategiczne, a na końcu pałac (dlatego ważne jest, aby płacić odpowiednio wysoką pensję żołnierzom w głównej siedzibie El Presidente). W bazach wojskowych oraz arsenałach przebywają generałowie. Im więcej oficerów posiadasz, tym więcej możesz wznieść posterunków strażniczych

ze zwykłymi żołnierzami. Te ostatnie budynki spełniają rolę ochronną, dlatego warto stawiać je obok ważnych obiektów takich jak kopalnie, farmy i fabryki.

Jeżeli zdecydujesz się na stworzenie sił zbrojnych, to koniecznie zainwestuj w bazę wojskową i wydaj dekret „Modernizacja wojska”, który zwiększy umiejętności bojowe twoich żołnierzy. Wojsko może również posłużyć do przerywania strajków. Dzięki egzekucjom strajkujących nie tracisz wprowadzie pieniędzy, ale musisz liczyć się ze zwiększeniem liczby buntowników. Armia znacznie zwiększa poziom bezpieczeństwa, ale kosztem swobód obywatelskich.

Mieszkalnictwo

Mieszkanie to podstawowa potrzeba każdego mieszkańca Tropico. Bez nich na naszej wyspie szybko zaroi się od slumsów, a wskaźnik mieszkalnictwa zacznie ostro spadać w dół. Dlatego od samego początku należy zapewnić ludziom jak najlepsze warunki zakwaterowania. Początkowo budżet państwa jest raczej w opłakanym stanie, dlatego wznosząc najtańsze bloki, w których pomieści się sporo mieszkańców. Ich standard pozostawia wiele do życzenia, ale kiedy gospodarka stanie na nogi, zastąpisz je droższymi. Podczas ustalania wysokości czynszów, pamiętaj, że nie zbijesz na nich kokosów. Warto jednak zadbać o to, aby mieszkania nie przynosiły strat, dlatego ustalaj je na takim poziomie, żeby bilans wychodził przynajmniej na zero. Nie możesz jednak przesadzić w drugą stronę i zaproponować bardzo wysokich cen, ponieważ ludzie po prostu się wyprowadzą. Czynsze warto zatem dopasować do pensji. Jeżeli podwyższasz zarobki społeczeństwa, to możesz sobie również pozwolić na zwiększenie czynszu. Generalnie nie powinien być ustalony na 40-50% zarobków. Mieszkania warto budować w miarę blisko miejsc pracy. Takie pracownicze osiedla wydają się lepszym rozwiązaniem, niż piesze lub samochodowe (jeśli wybudowaliśmy garaż) wycieczki ludzi przez pół wyspy.

Przemysł

Przemysł jest jedną z najbardziej intratnych gałęzi gospodarki. Początkowo musimy zadowolić się jedynie farmerstwem, ale już podczas budowania farm warto pomyśleć o fabrykach. Przede wszystkim warto określić, jakie plony nadadzą się do późniejszego przetworzenia w fabrykach. Kukurydza i papaja świetnie zaspokajają głód mieszkańców, ale możemy eksportować jedynie ich nieprzetworzoną formę, która nie przyniesie nam realnych dochodów. Dlatego warto już na starcie znaleźć gleby, nadające się pod uprawę ananasów, kawy, cukru oraz tytoniu. Ananasy i kawa mogą trafić do fabryki konserw (podobnie jak ryby), cukier można przetworzyć w wytwórni na rum, a z tytoniu uzyskamy cygara (fabryka cygar). Przetworzone produkty zapewniają wielokrotnie większe zyski. Należy jednak pamiętać, aby fabryki stały możliwie blisko farm (portów łowieckich lub kopalni) albo portu handlowego. Bez sensu jest umieszczać w jednej części miasta budynki produkcyjne/wydobywcze, a w drugiej fabryki, ponieważ kierowcy przewożący towary tracą w ten sposób czas na dotarcie z jednego punktu do drugiego.

Oprócz wyżej wymienionego łańcucha przemysłowego, w Tropico istnieją jeszcze dwa:

- kopalnia złota ----> fabryka biżuterii
- obóz drwali ----> tartak ----> fabryka mebli

Należy pamiętać, że spore dochody zapewniają również kopalnie żelaza, boksytu, a także szyby i rafinerie naftowe. Przed wybudowaniem fabryk dobrze jest zainwestować w szkołę średnią, która dostarczy do nich pracowników. Jest to znacznie bardziej opłacalne, niż ściąganie imigrantów. Kiedy uzbieramy wystarczająco dużo gotówki, warto pomyśleć o rozwinięciu poszczególnych fabryk, dzięki czemu zmniejszymy zanieczyszczenia lub zwiększymy produkcję.

Turystyka

Jeżeli mamy ochotę i możliwości, to możemy oprzeć naszą gospodarkę na turystyce. Będzie to o wiele prostsze, jeśli wyspa posiada wysoki wskaźnik „piękna”, przyciągający turystów. Należy przy

tym pamiętać, że nie jest to czynnik stały, a wszelkie zanieczyszczenia z mieszkań czy fabryk obniżają go. Dlatego ośrodki turystyczne należy rozwijać z dala od miastowego zgiełku, najlepiej na drugim końcu wyspy. Aby budowa nie trwała zbyt długo, warto postawić przy ośrodku turystycznym biura kierowców i budowniczych. Najpierw należy stworzyć port turystyczny, który odblokuje nam dostęp do mieszkań dla turystów. Jeśli skarb państwa jest w powijakach to zacznij stawiać tańsze noclegi, czyli bungalowy i motele (dobrze wznieść również garaż, ułatwiający turystom przemieszczanie się po wyspie), a z rozrywek inwestuj w puby, restauracje i plaże. Z czasem zadbaj o zamożniejszych turystów wnosząc luksusowe hotele i bardziej wyrafinowane rozrywki – kina, kluby nocne, areny sportowe. Aby przyciągnąć większe ilości turystów możesz wydawać dekrety, które wypromują twoją wyspę na świecie. Z czasem warto dobudować kolejne porty turystyczne oraz, jeżeli posiadasz wystarczająco dużo miejsca, lotnisko. W ten sposób zapewnisz sobie stały dopływ turystów.

Wybory

Wybory to jedna z najważniejszych chwil w czasie sprawowania władzy. Od ich wyniku zależy, czy utrzymamy się na pozycji El Presidente i będziemy mogli kontynuować naszą działalność, czy też niezadowoleni z naszych poczynąń mieszkańcy po prostu wyrzucą nas z pałacu, co automatycznie zakończy rozrywkę. Sposobów na wygranie wyborów jest kilka. Pierwszy to oczywiście rządzenie w taki sposób, aby ludzie byli szczęśliwi. Jeśli spełniamy ich zachcianki, to możemy być pewni, że społeczeństwo poprze nas w nadchodzącym głosowaniu. W przypadku w miarę wyrównanych szans obu kandydatów (stosunek głosów jest wyświetlany w górze ekranu) warto skorzystać z nowej opcji, czyli przedwyborczych obietnic. Jeżeli się na nie zdecydujemy musimy dokonać trzech wyborów. Pierwszy dotyczy najważniejszych kwestii w państwie. Wybieramy tutaj jakim problemem (na przykład poziomem edukacji, mieszkalnictwa lub religii) zajmiemy się po wyborach. W drugiej części przemówienia chwalimy wybraną grupę polityczną lub mocarstwo, co od razu podnosi nasze relacje z daną frakcją o 10 punktów. Ostatnią rzeczą jest obietnica przedwyborcza. Tutaj możemy nic nie obiecywać lub przyrzec, że przykładowo wybudujemy katedrę lub poprawimy warunki żołnierzom. Dzięki tym wyborom otrzymujemy na starcie głosowanie dodatkowe punkty. Co ciekawe, kiedy już utrzymamy pozycję El Presidente, niespełnienie żadnej z obietnic nie grozi praktycznie żadnymi konsekwencjami.

W przypadku niepewności co do wyników wyborów, warto skorzystać z kilku przydatnych opcji. Jeżeli rywal jest zbyt silny możemy po prostu nie dopuścić do głosowania. Jeżeli coś poszło nie tak w czasie samych wyborów i społeczeństwo zaczęło się od nas odwracać, to na miesiąc przed zakończeniem elekcji warto skorzystać z opcji nieuczciwego liczenia głosów. W ten sposób możemy, kosztem niezadowolenia mieszkańców, podnieść nasze szanse. Jeżeli dysponujemy odpowiednio wysokim budżetem można uciec się do wydania dekretu o obniżeniu podatków, co zapewni nam sporo nowych głosów. Ostatnią szansą, której w żadnym razie nie polecam, jest po prostu zlecenie zabójstwa oponenta. Należy się wtedy jednak liczyć ze spadkiem przychylności ludzi.

Jak zacząć?

Ze względu na różne podejścia do rozgrywki oraz cele, jakie stawiają przed nami niektóre misje, nie da się określić jednej, uniwersalnej zasady tworzenia miasta. Można jednak pokusić się o pewne wskazówki, ułatwiające rozpoczęcie zabawy. Przede wszystkim zacznij od dokładnego sprawdzenia wyspy pod kątem jej piękna, żyzności gleb, ilości oraz rodzaju występujących surowców. Na podstawie obserwacji możesz dokonać już pierwszych wyborów i ustalić na przykład, czy w przyszłości chcesz stworzyć ogromny ośrodek przemysłowy czy też turystyczny.

Następnie należy zająć się podstawowymi pragnieniami naszych podopiecznych, czyli pustymi brzuchami i brakiem dachu nad głową. Na początek w zupełności wystarczą dwie farmy kukurydzy, za którą Tropikańczycy wręcz przepadają. W tym samym czasie warto wznieść tani blok i ustalić czynsz na w miarę niskim poziomie, aby mogło się do niego wprowadzić jak najwięcej ludzi. Po zapewnieniu podstawowych wygod trzeba pomyśleć o zarabianiu pieniędzy. W zależności od warunków panujących na wyspie możemy pokusić się o wybudowanie kopalni (jeśli blisko znajdują