

Tropico 5

w 10 prostych krokach

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Tropico 5

w 10 prostych krokach

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
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
1. Interfejs	6
2. Porady ogólne	9
3. Zarabianie pieniędzy	13
4. Awans do nowej Ery	17
5. Budynki	20
6. Almanach	33
7. Dynastia	39
8. Dekrety	42
9. Badania	46
10. Konstytucja	49
Tropico 5 - wymagania sprzętowe	54

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



W poradniku do gry Tropico 5 znajdziesz wiele przydatnych informacji, które pomogą ci zostać najwspanialszym dyktatorem wyspy. Tropico 5 to kolejna możliwość wcielenia się w samowłańczego dyktatora niewielkiego wyspiarskiego państewka z wielkimi ambicjami. Obywatele bananowej republiki mogą pod twoimi rządami zaznać rajszych rozkoszy lub piekielnych katuszy - wszystko zależy od tego w jaki sposób będziesz rządził swoją wysepką. Może wcielić się w dyktatora pokroju tych, których amerykańskie wojska mają za zdanie obalić w każdej nowej "szybkiej wojnie" i utrzymywać się na stanowisku dzięki uciemnieniu obywateli i wielkim przekrętom wyborczym lub spowodować raj na ziemi i opiekować się obywatelami jak najlepszy wujek, dzięki czemu twoje poparcie będzie zdumiewająco wysokie. Dzięki szerokiemu wachlarzowi możliwości będziesz mógł po prostu stworzyć kraj swoich marzeń i zbudować kapitalizm ze swoimi wysokimi kominami fabrycznymi i szerokim rozstrzałem gospodarczym albo socjalizm, gdzie panuje pogląd "od każdego względem sił, każdemu względem potrzeb"? A może będziesz garnął tylko pod siebie, bo rodzinę masz na utrzymaniu? Będziesz pomagał swoim obywatelom wydając pomocne dekrety, zwiększające możliwości państwa i zmniejszające niezadowolenie czy ciemiężył ich opresyjnym prawem i wszędobylską policją oraz armią? Tropico 5 da ci wszystkie te możliwości, a nawet więcej dzięki nowemu trybowi wieloosobowemu. Oczywiście to co jest opisane na łamach tego poradnika to tylko wytyczne, które mogą pomóc twoim rządóm, ale nic nie zmusza cię, by zastosować zupełnie inną taktykę.

Krok 1: Interfejs

Polecany nowym graczom. Da rozeznanie z czym się wiązą poszczególne okienka, gdyż skomplikowanie gier ekonomicznych jest jednym z ich pięć achillesowych

Krok 2: Porady ogólne

W tym miejscu znajdują się porady dla osób które nie chcą być prowadzone za rączkę. Dla każdej ery jest kilka punktów, które pozwolą w miarę bezboleśnie przetrwać dane czasy.

Krok 3: Zarabianie pieniędzy

Jeden z najważniejszych rozdziałów. Dopóki na wyspie znajdują się farmy i kopalnie, jest w miarę prosto. Jednak każdy z budynków przemysłowych wymaga wyszkolonych pracowników, ale tylko na przemyśle można zbić ogromne kokosy. Drugą stroną medalu jest turystyka. Uzupełnieniem jest obszerny **Schemat przemysłu**.

Krok 4: Awans do nowej Ery

Nowość w grze. Nic od razu, trzeba się trochę napracować by coś osiągnąć. Opis momentów przejścia, wymaganych technologii i jakie są tego następstwa.

Krok 5: Budynki

Przegląd budynków w grze z poradami czy warto inwestować. Opis każdej kategorii uzupełniony jest poradami, które budynki są szczególnie istotne, oraz takie których warto się wystrzegać.

Krok 6: Almanach

Rozdział poświęcony opisowi przeglądu wyspy - od ekonomii poprzez frakcje polityczne i demografię na polityce zagranicznej kończąc.

Krok 7: Dynastia

Jeśli dobrze będziesz rozporządzać prywatnym majątkiem może uda się twojemu rodowi przetrwać na stanowisku El Presidente całkiem sporo czasu.

Krok 8: Dekrety

Jeśli chcesz zaprowadzić odpowiednie prawo na wyspie - ten rozdział jest dla ciebie. Dekrety to nie tylko nowe prawa, dają też znacznie większe możliwości kontroli nad mieszkańcami, ekonomią czy surowcami naturalnymi.

Krok 9: Badania

Kolejna nowość. Rozdział poświęcony poradom jakie budynki budować by mieć punkty badań i w co warto inwestować w pierwszej kolejności by mieć zapewniony rozwój.

Krok 10: Konstytucja

Najważniejszy dokument w państwie. Jednak tutaj ma ona służyć Twoim celom. Dzięki niej możesz kontrolować takie aspekty jak głosowania, armię czy moment przejścia obywateli na emeryturę.

Dawid "Kthaara" Zgud (www.gry-online.pl)

O p o r a d n i k u

Oto zestaw kolorów użyty w poradniku:

Brązowy - Budynki

Niebieski - Badania, ery i dekrety.

Zielony - Towary

Pomarańczowy - Elementy interfejsu

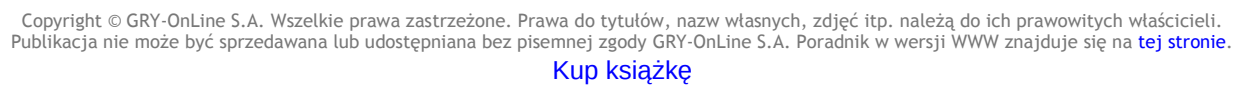
Czarny - inne, nie mieszczące się w powyższych kategoriach, takie jak dekrety, czy katastrofy naturalne.

D o d a t k o w e i n f o

Schemat kolorów legendy nie dotyczy opisów rysunków, na których jest numeracja. Wtedy kolor numerka jest zgodny z numerkiem na obrazku.

Kwestia nazewnictwa: gra jest po angielsku, lecz stosuję najtrafniejsze polskie tłumaczenia jej elementów. Tak więc **Power plant** to **Elektrownia** a **Foreman** to **Przodownik**.

Tropico 5 - Interface



Opis Tropico 5 - Interface

1	Podstawowe informacje na temat wyspy i czasu - Na górnej belce widnieje czas do końca kadencji jako gubernator, gdy jesteśmy w erze kolonialnej. Po jej zakończeniu i przejściu w erę Wojen światowych ukazuje się tutaj normalna data, poczynając od stycznia 1914 roku. Obok widnieją możliwości kontroli upływu czasu. Na dolnej belce z kolei znajdują się informacje na temat funduszy - dalej możemy wydawać do limitu - 10.000 dolarów. Obok znajduje się liczba ludności wyspy oraz stopień zadowolenia mieszkańców z Twoich rządów.
2	Minimapa - Na minimapie widać całą wyspę, białymi kropkami są zaznaczone elementy widoczne poprzez mgłę wojny. No właśnie. Mgła wojny okrywa całą wyspę i na początku (czyli do czasu odkrycia Kompas) widzisz tylko to, co odkryli twoi żołnierze podczas ekspedycji. Na mapie widnieje także aktualna era, w której się znajdujesz.
3	Ikony działania - Te osiem ikon prowadzi do wszystkich ważnych okien interfejsu. Mamy tu menu budowania, przegląd wyspy i dynastii, możliwości wydawania dekrétów i ogłoszenia konstytucji oraz zestawienie danych o wyspie - almanach.
4	Misje - Często różni ludzie będą mieli dla ciebie jakieś zadania do wykonania. Ich pomyślne zakończenie będzie skutkowało przyrostem gotówki poparcia lub cennymi nagrodami rzeczowymi.
5	Podgląd - Okienko to pojawia się, kiedy na wyspie zdarzy się coś ważnego - na przykład wyburzenie wyeksploatowanej kopalni czy szybu naftowego. Dodatkowo wyświetlane są tu statystyki przyływających okrętów - ile płacisz za import, ile dostaniesz za eksport oraz ilu ludzi na nim przyplęło.

Interfejs w grze jest trochę skomplikowany i opanowanie go zajmie ci zapewne trochę czasu. Informacje o wyspie zgromadzone są w wielu okienkach i zestawieniach. Wszystkie opierają się na znaczkach i odnośnikach.