



# **Tropico 6**

**PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# Tropico 6

**autor: Agnieszka Adamus**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

ISBN 978-83-8112-629-8

Producent Limbic Entertainment, Wydawca Kalypso Media, wydawca PL  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Poradnik do gry</b>	<b>6</b>
<b>Nowości w Tropico 6</b>	6
Porady na start gry	9
Epoki w Tropico 6	15
Era kolonialna	15
Wojny światowe	17
Zimna wojna	19
<b>Współczesność</b>	21
Fracje	22
Technologie i rozwój technologiczny	25
Interfejs	28
Almanach	30
<b>FAQ</b>	<b>34</b>
<b>Jak szybko zarobić?</b>	34
<b>Z jakimi frakcjami najlepiej mieć dobre stosunki?</b>	36
<b>Jak zmienić tryb pracy w budynkach?</b>	37
<b>Jak zwiększyć aprobatę?</b>	39
<b>Mechanika gry</b>	<b>42</b>
Broker	42
Rajdy	45
Finanse i handel	51
Turystyka	54
Budowa	56
Dekrety	59
Polityka i konstytucja	67
Zadowolenie, poparcie i aprobata	72
Katastrofy naturalne	75
<b>Wyspy</b>	<b>77</b>
Informacje ogólne o wyspach	77
Chocolate Factory - misja	79
Pirate King - misja	81
Penultimo of the Caribbean - misja	83
Speakeasy - misja	85
Tropicoland - misja	87
Better Red Than Dead - misja	89
Shackland - misja	91
Ballgame - misja	93
<b>Aneks</b>	<b>95</b>
<b>Wymagania sprzętowe</b>	95
Sterowanie	97

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

El Presidente powraca do gry. Poniższy poradnik do *Tropico 6* to kompletny zbiór informacji odnośnie kolejnej części strategii ekonomicznych. Znajdziesz tutaj szereg porad, które pozwolą ci na sprawne kierowanie twoim własnym tropikalnym rajem. Z tej solucji dowiesz się między innymi jakie zmiany zawitały do *Tropico 6*. Znajdziesz tutaj także dokładny opis wszystkich mechanik, jakimi rządki się produkcja.

## Krótko o Tropico 6

*Tropico 6* to utrzymana w humorystycznej konwencji strategia ekonomiczna typu city builder. Jest to szósta odsłona cyklu, której korzenie sięgają 2001 roku. Jest to pierwsza część serii, za której produkcję odpowiada studio Limbic Entertainment - znane głównie za sprawą *Might & Magic: Heroes VII*.



Nowy, ale jednocześnie dobrze znany El Presidente.

**W *Tropico 6* ponownie wcielisz się w El Presidente - przywódcę małego, tropikalnego państwa wyspiarskiego.** Jako orędownik Tropicańczyków, otrzymujesz niemal absolutną władzę. Możesz swobodnie rozwijać swoją wizję świata - niezależnie od tego czy masz zamiar ciemnić swój lud czy poprowadzić go ku świetlanej przyszłości.

Rdzeń rozgrywki nie różni się za bardzo od poprzednich części cyklu. Zadaniem gracza ponownie jest pokierowanie własnym tropikalnym państwkiem. **Musisz poprowadzić rozgrywkę tak, aby jak najdłużej utrzymać się przy władzy.** W tym celu musisz nieustannie dbać o zaufanie mieszkańców, rozwijać gospodarkę oraz dbać o dobre kontakty z poszczególnymi frakcjami oraz supermocarstwami.

**To w jaki sposób rządysz pozostaje już w twojej gestii.** Twoim zadaniem jest pozostanie przy władzy oraz realizowanie narzuconych celów. Nie masz jednak narzuconej drogi do celu. Oznacza, to że możesz dbać o swój lud. Zapewniając im wszystkie potrzeby, wypracujesz sobie ich zaufanie i będziesz wygrywał kolejne wybory. Masz także możliwość prowadzenia polityki żelaznej ręki tworząc totalitarne państwo, w którym obywatele są pozbawieni głosu oraz jakiegokolwiek wolności, a każdy przejaw sprzeciwu jest brutalnie tłumiony.

Oczywiście *Tropico 6* doczekało się też wielu zmian w stosunku do poprzedniczki. **Zrezygnowano z dynastii. Oznacza to, że w czasie rozgrywki będziesz miał tylko jednego El Presidente.** Możesz go jednak swobodnie dostosowywać w czasie gry. Dodatkowo także pojawiła się możliwość dostosowania pałacu do własnego gustu. Będziesz mógł nie tylko postawić w jego otoczeniu dodatkowe obiekty, ale także zmienić kolor jego elewacji oraz mienić rodzaj otaczającego go ogrodzenia.

Zrezygnowano także z pojedynczej wyspy na rzecz archipelagów. Będziesz musiał więc zapewnić im odpowiednie połączenie. Do tego celu oddano ci do dyspozycji mosty oraz porty, które pozwalają na sprawny transport między poszczególnymi wyspami. **Dodatkowo można także umożliwić swoim ludziom transport przez góry za pomocą tunelu.**

Do innych dużych zmian w *Tropico 6* można zaliczyć także rajdy - zorganizowane akcje mające na celu pozyskanie danego zasobu lub kradzież technologii oraz Brokera tajemniczą postacią, która będzie ci pomagać w zarządzaniu pieniędzmi z konta szwajcarskiego.

## Oznaczenia użyte w poradniku

W poniższym poradniku do *Tropico 6* zostały użyte następujące oznaczenia kolorystyczne:

1. **Niebieskim** kolorem oznaczone zostały budynki, które możesz stawiać w czasie gry
2. **Zielonym** oznaczono dekrety, które będziesz wydawał
3. Zapisy konstytucyjne zostały zaznaczone **pomarańczowym** kolorem
4. **Brazowy** kolor przypisany został surowcom
5. **Pogrubione** zostały wszystkie epoki, które pojawiają się w grze.

## Podstawy

W tym dziale poradnika znajdziesz wszystkie podstawowe informacje związane z *Tropico 6*. Z jego pomocą poznasz wszystkie najważniejsze zmiany jakie pojawiły się w grze w stosunku do poprzednich części. Znajdziesz tutaj także porady, które pomogą ci rozpocząć twoją przygodę z grą oraz informacje dotyczące poszczególnych epok.

1. Nowości w Tropico 6 - produkcja doczekała się istotnych zmian. Poznaj pięć największych nowości jakie znajdziesz w tej części.
2. Porady na start - masz problem z rozpoczęciem rozgrywki? Zapoznaj się z tym rozdziałem.
3. Epoki - tak jak i w poprzedniej części, tak i tutaj historia Tropico podzielona została na cztery epoki. Ten dział zawiera wszystkie najważniejsze informacje o każdej z nich.
4. Frakcje w Tropico 6 - twoi obywatele mają swoje poglądy. Najwierniejsi swoim ideałom będą zreszczać się we frakcje, którym poświęcona jest ta strona poradnika.
5. Interfejs - grając w Tropico 6, na monitorze zobaczysz wiele różnego rodzaju wskaźników czy skrótów do najważniejszych funkcji w grze. Przy pomocy tego rozdziału zapoznasz się z ze wszystkim co widzisz na ekranie.
6. Almanach - to kompletny zbiór informacji odnośnie sytuacji ekonomiczno-społecznej na wyspie. Stąd dowiesz się co możesz znaleźć w almanach.

## Mechaniki

W tym dziale znajduje się omówienie wszystkich mechanik z jakimi będziesz mieć do czynienia w czasie rozgrywki w *Tropico 6*. Dowiesz się stąd między innymi tego w jaki sposób dbać o zadowolenie mieszkańców oraz jak prowadzić politykę zagraniczną, by nie sprowadzić na siebie gniewu jednego z supermocarstw.

1. Broker
2. Rajdy
3. Finanse i handel
4. Technologie
5. Turystyka
6. Zadowolenie i aprobata
7. Budowa
8. Polityka i konstytucja
9. Dekrety
10. Katastrofy naturalne

## Wymagania sprzętowe

*Tropico 6* nie doczekało się wielu zmian pod względem grafiki. Mimo to do uruchomienia produkcji wymagany jest komputer o lepszej konfiguracji. Poniżej znajdziesz minimalne wymaganie jakie musi spełnić twój komputer, aby *Tropico 6* działało na nim bez problemu.

## Minimalne wymagania

1. **System operacyjny:** Windows 7 64-bit
2. **Procesor:** AMD A10 7850K, Intel i3-20003 GHz
3. **Karta grafiki:** Radeon HD 7870, Geforce GTX 750 z 2 GB VRAM
4. **Pamięć RAM:** 8 GB

# Poradnik do gry

## Nowości w Tropico 6

Chociaż *Tropico 6* posiada wiele wspólnych cech z poprzednimi częściami cyklu, to doczekała się ona wielu nowości w mechanikach. Poniższy rozdział zawiera ich krótkie opisy wraz poradami odnośnie ich wykorzystania w trakcie rozgrywki.

### Archipeląg zamiast jednej wyspy

Największą nowością, która zawitała do *Tropico 6* jest fakt, że obejmujesz kontrolę nad archipelągiem wysp. Musisz je więc ze sobą połączyć. Zrobić to można na kilka sposobów. **Najprostszym sposobem na przemieszczanie się między wyspami jest Teamster Port.** Umożliwia on pływanie między wyspami, posiadającymi tego typu budowle lub **Dock**. Działa on na podobnej zasadzie jak **Teamster's Office**. Oznacza to, że zatrudnia on pracowników, którzy odpowiedzialni są z transport towarów.

Drugim nich jest zbudowanie **mostu**. Możliwość tą otrzymasz w czasie **Wojen Światowych**. Ich postawienie jest bardzo łatwe - wystarczy przeciągnąć drogę, między dwoma wyspami. **Musisz mieć jednak na uwadze, że mosty mają określoną maksymalną długość.** Nie postawisz ich, więc jeśli wyspy będą od siebie zbyt oddalone.



W późniejszych epokach do transportowania ludności możesz użyć także **Teleferic Station**. Jest to efektywna metoda, ale nie nadaje się do transportu towarów.

## Broker

Jednym z nowych "doradców" El Presidente jest Broker. Pomaga on gromadzić fundusze na twoim koncie w Szwajcarii, poprzez oferowanie różnych dodatkowych zadań. Pozwala on także na późniejsze rozdysponowanie zebranych pieniędzy, na różnego rodzaju korzyści.

Chcesz dowiedzieć się więcej o Brokerze? Zajrzyj do dedykowanemu mu rozdziału.

## Rajdy

Kolejną dużą nowością jest możliwość organizowania rajdów. **Są to zorganizowane wyprawy, których zadaniem jest osiągnięcie określonego efektu jak pozyskanie nowych mieszkańców, sabotaż supermocarstwa czy odblokowanie nowego cudu świata.** Odblokowanie rajdów wymaga postawienia konkretnych budynków. Są to: **Pirate Cove**, **Commando Garrison**, **Spy Academy**, **Cyber Operations Center**. Każdy z tych budynków może wyprawiać się na konkretne rodzaje rajdów. Do ich przeprowadzenia potrzebna jest konkretna ilość tzw. Punktów rajdu (Raid Points).

Szczegółowe informacje o rajdach oraz możliwościach ich wykorzystania znajdziesz w poświęconym im rozdziale.

## Płatne schematy

Tak jak w poprzedniej części *Tropico*, schematy budynków można odblokować w konkretnych epokach. **Tym razem jednak nie zrobisz tego na drodze badań.** Plany konkretnych konstrukcji należy zakupić za określoną kwotę.



Budowle, które musisz pozyskać w ten sposób mają przy sobie niebieską ikonę [1]. Przy ich wyborze otrzymasz informacje o kwocie jaką należy uiścić [2], by ich stawianie było możliwe.