Tropico 4

2015-05-08



Czyli przepis na udaną kadencję.

Udało się, zostaliśmy prezydentem! Kraj może nie duży, to tylko niewielka wysepka, z niewielkim zaludnieniem. Ekonomia leży, jest port, ale nie ma za bardzo czego eksportować. Zabudowania to głównie szałasy, najbardziej okazały jest Pałac Prezydencki – w końcu trzeba gdzieś spać i pracować. Obiecaliśmy że nasze państwo będzie silne ekonomiczne, będzie przyciągało rzeszę turystów. Czeka nas ciężkie zadanie...

Tropico 4 to kolejna gra stawiająca nas na czele wyspiarskiego państwa. Jak łatwo się można domyślić miała już trzy poprzednie części. Sam miałem okazję grać tylko w pierwszą z nich. Dwójka nie przypadła mi do gustu – tam byliśmy piratem.

Sama gra wbrew pozorom jest nieskomplikowana, przypomina trochę gry z serii Sim City. Różnice widać w sposobie projektowania miasta – tu wyznaczamy od razu konkretne budynki, a nie strefy.

Budynki nie wybudują się same, potrzeba do tego budowlańców, jeżeli jest ich mało to budynki powstawać będą wolno, jeżeli za dużo część z nich będzie dostawać pensje za nic.

Drugą różnicą jest konieczność zadbania o sympatię mieszkańców naszej republiki bananowej. Są różne frakcje, każda z nich ma swoje cele i pragnienia. Kapitaliści chcieli by aby był prężny przemysł, fabryki wytwarzały dużo towaru, w sprzeczności są z nimi ekolodzy którzy chcieli by aby środowisko naturalne wyspy pozostało nie naruszone. Swoje zdanie ma też frakcja komunistyczna – ci chcieli by aby było jak najlepiej dla mieszkańców – darmowe mieszkania, darmowa żywność itp. Przybywający emigranci, tak potrzebni do pracy w nowych zakładach nie podobają się frakcji nacjonalistycznej. Ciężko to wszystko pogodzić, ale jest to możliwe.

Im bardziej nas mieszkańcy lubią, tym na większą ilość głosów w wyborach możemy liczyć, bo wybory są, w końcu mamy mieć w swojej republice demokracje. Owszem mamy możliwość sfałszowania ich wyników, czy pozbycia się w różnoraki sposób („wypadek", uznanie za heretyka, itp) swojego przeciwnika, ale to są brudne metody. Lepsza jest propaganda. Jeżeli będziemy bardzo nielubiani może wybuchnąć powstanie. W takim przypadku lepiej zawczasu zadbać o sympatię dużej ilości wojskowych.

Ekonomia wyspy może odbywać się na sprzedaży zasobów naturalnych i produkcji rolnej. Możemy sprzedawać np. tytoń, ale lepiej będzie wybudować zakład produkcji cygar i to je sprzedawać. Przyjemny jest fakt że po wybudowaniu jakiejś farmy nie produkuje ona od razu, trzeba poczekać na zbiory.

Uważać trzeba na zasoby kopalniane, te mogą się wyczerpać. Sadzę że zdecydowanie lepiej skupić się na produkcji i przetwarzaniu upraw.

Sytuację ekonomiczną poprawić mogą też turyści, czy raczej pieniądze które z sobą przywiozą. Trzeba tylko zadbać o ich potrzeby, muszą gdzieś spać, mieć jakieś atrakcje. Niektórym z grup turystów, może nie podobać się otoczenie, nie każdy lubi widzieć za oknem szałasy i baraki w których mieszkają nasi wyborcy. Trzeba zainwestować w porządne bloki mieszkalne.

Część budynków wymaga prądu, z czasem trzeba będzie wybudować elektrownie. Jest ona kosztowna, ale opłacalna.

Równie ważne jest wykształcenie naszych mieszkańców, są prace wymagające odpowiedniego wykształcenia. Np. budowlaniec nie musi mieć go żadnego, ale gwardia pałacowa musi mieć wykształcenie średnie. Nie można polegać na sprowadzeniu emigrantów, raz że się czeka, dwa że trzeba ich zakupić, ale to kosztuje i to coraz więcej. Innymi słowy należy inwestować w szkolnictwo.

Aby nie było za mało problemów, należy zadbać też o dobre relacje międzynarodowe, raz otrzymujemy co roczną pomoc finansową od ZSRR i USA, dwa jeżeli z którymś z tych państw będziemy mieli bardzo złe relacje może przybyć i zacząć wprowadzać u nas demokracje. :-)

Pomocą w rządzeniu wyspą są edykty, jest ich kilka, wprowadzenie ich trochę kosztuje, a niektóre z nich mają jeszcze koszt coroczny.

W część pierwszą grałem dość dawno i mam wrażenie że była ona znaczne trudniejsza. Tutaj nie miałem problemów aby utrzymać się do końca gry, czyli przez pięćdziesiąt lat. Może mam źle ustawiony poziom trudności? :-)

Grę mogę polecić, jest miłą rozrywką, a jako że ma swoje lata, jej rok wydania to 2011, to i cena nie powinna być odstraszająca.

Producent: Haemimont Games

Wydawca: Kalypso Media

Platformy: Microsoft Windows, Xbox 360, Mac OS

Artur Wyszyński