

Oxygen Not Included

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Oxygen Not Included

autor: Mateusz Kozik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-418-8

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy rozgrywki	5
Interfejs	5
Ekran główny	5
Menu budowy i polecenia dla duplikantów	6
Zakładki i filtry interfejsu	8
Początek rozgrywki	9
Jak zacząć?	9
Porady ogólne	20
Jakie surowce i materiały są niezbędne?	22
Technologie	24
Rolnictwo	26
Choroby i Temperatura	30
Surowce	32
Biomy	32
Minerały, skały i metale	34
Gazy	47
Ciecze	58
Flora i fauna	61
Rośliny	61
Rośliny jadalne	61
Rośliny niejadalne	66
Zwierzęta	69
Puft	69
Morb	70
Hatch	71
Duplikanci	72
Profil Duplikantów	72
Umiejętności duplikantów i przydzielanie prac	77
Cechy duplikantów	79
Budowa bazy	81

Opis obiektów i struktur	81
Elementy Bazy	81
Produkcja tlenu	83
Energia	85
Żywność	88
Akcesoria	89
Infrastruktura Wodna i Gazowa	90
Rafinacja	92
Medycyna	93
Stacje badawcze i inne	94
Meble	95
Wystrój	96
Struktura bazy	97
Ważne pomieszczenia	97
Struktura bazy a przepływ gazów	100
Specjalistyczne pomieszczenia	101

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

Najnowsze dzieło studia Klei Entertainment to mieszanka symulacji i zarządzania kolonią wewnątrz asteroidy. Pod niektórymi względami gra przypomina ich poprzednią produkcję - *Don't Starve*. Nie tylko grafika jest tutaj podobna, ale najważniejszy wspólnym mianownikiem jest motyw przetrwania. Otóż, w nieznanych okolicznościach grupka twoich kolonistów, a raczej duplikantów, znajduje się wewnątrz jakiejś asteroidy. Mając niewiele surowców i maszynę zdolną "wydrukować" kolejnych duplikantów, muszą stworzyć warunki niezbędne do utrzymania się przy życiu.

Poradnik do gry *Oxygen Not Included* zawiera wiele cennych informacji dotyczących podstawowym aspektów gry, rozbudowy bazy, zadbania o niezbędne potrzeby naszych kolonistów, otoczenia i stworzeń, które napotkasz podczas eksploracji. Będziesz musiał odpowiednio dobrać zadania do umiejętności twoich kolonistów. Oprócz tego twoi podwładni będą narażeni na stres, który niestłumiony może przynieść przykre konsekwencje. Poza tym będziesz musiał dbać o zdrowie twoich duplikantów, ciepło czy nawet estetykę twojej bazy. Ostatecznie, będziesz musiał zadbać o najważniejszy aspekt przetrwania, czyli tlen. Bez niego nikt nie pociągnie długo, bo w czasie twoich przymusowych "wakacji" na asteroidzie, Tlen Nie Jest Wliczony!

Uwaga: w niektórych miejscach używane będą polskie terminy, które są oczywiste np. "tlen" zamiast "oxygen". Jednak część nazw jest celowo zmyślona przez twórców gry, którzy są znani ze swojej pomysłowości. Np. w grze występuje roślina o nazwie "Mealwood", czyli połączenie słowa "posiłek" i "drewno/drzewo". Użycie angielskiej nazwy będzie bardziej przejrzyste dla czytającego, póki nie ma polskiej wersji językowej.

Pamiętaj! Poradnik jest tworzony w oparciu o wczesną wersję gry, a twórcy zapowiedzieli zmiany i nowe elementy w regularnym odstępie czasu. Poza tym możesz napotkać błędy, które utrudnią albo uniemożliwią grę. Sprawdź proszę, czy wersja w którą grasz jest zgodna z poradnikiem. Choć wiele porad będzie uniwersalnych, niektóre detale zapewne się zmienią lub zostaną rozwinięte.

Aktualna wersja poradnika do gry: Build 219035 w oparciu o aktualizację **Agricultural**.

W poradniku do gry *Oxygen Not Included* znajdziesz:

- Pierwsze kroki jakie powinieneś poczynić i co jest niezbędne do przetrwania;
- Informacje o twoich duplikantach i ich umiejętnościach;
- Opis wszystkich surowców dostępnych w grze;
- Porady dotyczące rozbudowy bazy;
- Opis struktur oraz obiektów które możesz wybudować;
- Od jakich technologii zacząć;
- Jakie są stworzenia w grze, co robią i jak można je wykorzystać.

Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

Podstawy rozgrywki

Interfejs

Ekran główny



1. W górnym prawym rogu, jest ikona asteroidy. Widzisz tutaj aktualny dzień (cykl) i czas pozostały do końca dnia. Obok jest ilość kolonistów, wskaźnik najbardziej zestresowanego duplikanta (jeśli najedziesz kursorem na to pole, wyświetli ci się lista stresu wszystkich podwładnych) oraz ile żywności masz w kolonii. Poniżej jest przycisk kontrolujący upływ czasu oraz lista alarmów i ważnych wydarzeń w kolonii.

2. Lewy górny róg oferuje ci kilka zakładek, kryjących konkretną informację. Najpierw masz cztery zakładki "Jobs" dotyczących stanowisk pracy, "Vitals", gdzie widzisz status swoich duplikantów, "Raports" stanowiący podsumowanie kilku ważnych współczynników twojej kolonii oraz "Research", czyli badania naukowe.

Poniżej znajdują się filtry/warstwy, które wyświetlają na terenie twojej bazy informacje (w kolejności od lewej do prawej): o ilości powietrza, infrastrukturze sieci energetycznej, temperaturze, dostępności światła, stanie i wyglądzie twoich wodociągów, sieci infrastruktury rur z powietrzem lub innymi gazami, wystroju oraz priorytetów odnośnie poszczególnych zadań.

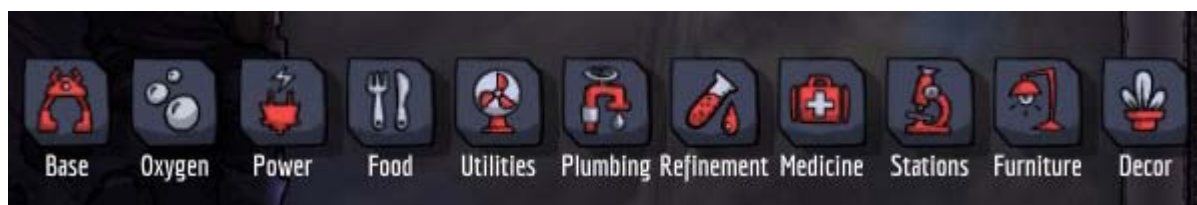
3. Poniżej od zakładek, jest lista wszystkich surowców jakie posiadasz. Nie tylko tych w stanie stałym, ale również ciekłym czy gazowym (jeśli znajdują się w twojej infrastrukturze). Są tutaj również wyszczególnione rodzaje i ilość pożywienia jakie posiadasz.

4. Polecenia dla twoich duplikantów.

5. Menu budowy. Tutaj będziesz wybierał struktury i maszyny, które chcesz postawić.

6. Najeżdżając myszką na dane pole, wyświetlają ci się wszystkie elementy, które tam się znajdują. Czyli w tym przykładzie: Stacja naukowa, Kabel Elektryczny i Skażona Woda. Klikając kilka razy w danym miejscu, możesz wybrać żadaną rzecz wśród naprawdę dużego skupiska obiektów.

Menu budowy i polecenia dla duplikantów



Menu budowy dzieli się na następujące zakładki.

- **Baza** (Base). Znajdziesz tutaj podstawowe rzeczy niezbędne do funkcjonowania w twojej bazie takie jak drzwi, płytki czy drabiny.
- **Tlen** (Oxygen). W tej zakładce znajdują się wszystkie maszyny, dzięki którym będziesz produkował tlen.
- **Energia** (Power). Jest tutaj cała infrastruktura energetyczna od kabli przez baterie po różne maszyny zdolne wytwarzać energię elektryczną.
- **Żywność** (Food). W tym miejscu, możesz wybudować różne schowki do przechowywania jedzenia, np. lodówka, ale też postawić swoje pierwsze pola do uprawy.
- **Narzędzia/akcesoria** (Utilities). Póki co są tutaj tylko dwa urządzenia służące kontroli temperatury.
- **Instalacje wodno-kanalizacyjne oraz gazowe** (Plumbing). Bardzo obszerny dział, znajdziesz tutaj maszyny do pompowania cieczy lub gazów oraz rury do ich transportu na terenie bazy. Oprócz tego jest tutaj prysznic czy toaleta, które również są niezbędnymi miejscami użytkowania twoich duplikantów.
- **Rafinacja** (Refinement). Oczyszczanie i przetwarzanie zużytych materiałów lub surowców np. skażonej ziemi w nawóz.
- **Medycyna** (Medicine). Jeśli twoi podwładni zostaną w jakiś sposób uszkodzeni lub zachorują, tutaj masz środki aby im pomóc. Możesz też wybudować urządzenie do mycia rąk, które obniży poziom stresu.
- **Stacje naukowe** (Stations). Możesz wybrać dwa stoiska na przeprowadzania badań naukowych.
- **Meble** (Furniture). Znajdują się tutaj różnego rodzaju udogodnienia dla duplikantów jak choćby łóżko lub stół do masażu.
- **Wystrój** (Decor). Jest za brzydko w twojej bazie? Może warto stworzyć rzeźbę, albo powiesić jakieś dzieło sztuki? Pamiętaj, aby mieć zdolnego artystycznie duplikanta, żeby twoje dzieło nie pogorszyło wystroju.

Polecenia duplikantów



Twoim duplikantom możesz zlecić następujące zadania:

Kopanie (Dig). Postawowe zadanie, wystarczy nakreślić obszar kopania, i twoi ludzie zaczną kopać. Jeśli chcesz stworzyć duże pomieszczenie, najpierw zacznij kopać od góry w dół, dzięki czemu nie będziesz musiał budować dodatkowych drabin.

Zbieranie plonów (Harvest). Kiedy twoje plony dojrzeją, użyj tego polecenia i nakreśl swoim ludziom teren z którego mają zebrać plony.

Nadawanie priorytetów (Prioritize). Chcesz, żeby coś zostało zrobione szybciej, niż pozostałe polecenia? Po wybraniu tej opcji, w dolnym prawym rogu, ukarzą ci się liczby. Wybierz wyższą od pozostałych na planszy i nakreśl obszar w którym chcesz aby twoi ludzie szybciej coś zrobili. Tyczy się to również różnych maszyn czy stacji naukowych.

Sprzątanie (Sweep). Jeśli za dużo surowców leży w twojej bazie (co przekłada się na współczynnik wystroju), zmusz duplikantów aby w danym obszarze wynieśli dane materiały. Pamiętaj, że musisz mieć wolną przestrzeń w magazynie, aby rozkaz został wykonany.

Czyszczenie (Mop). Jeśli ktoś popuści w twojej bazie i zobaczysz plamę skażonej wody (Contaminated Water), twoi podwładni posprzątają dany obszar. Działa tylko na małe skupiska brudnej wody.

Rozbieranie (Deconstruct). Jeśli chcesz rozbrać wiele struktur i maszyn jednym rozkazem, wydaj to polecenie. Możesz też wyszczególnić czy chcesz rozbierać wszystko, tylko kable elektryczne albo rury.

Anulowanie (Cancel). Masowe anulowanie wydanych poleceń. Odnosi się do wszystkich rozkazów powyżej.