



Surviving Mars

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Surviving Mars

autor: Arkadiusz "Chruścik" Jackowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-508-6

Producent Haemimont Games, Wydawca Paradox Interactive.

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady na start	4
Porady ogólne	4
Wybór sponsora	5
Wybór profilu dowódcy	8
Czego nie robić w Surviving Mars?	11
Podstawy	13
Wymagania sprzętowe	13
Interfejs	15
Interfejs - Technologia	17
Interfejs - Mapa	19
Rozgrywka	20
Ustalenie ładunku	20
Wybór tajemnicy	21
Wybór miejsca lądowania	23
Założenie bazy	24
Surowce	26
Jednostki w Surviving Mars	28
Zagrożenia	32
Anomalie	37
Technologia	38
Rozbudowa bazy	46
Typy kopuł	46
Budynki mieszkalne	47
Co budować w kopułach?	50
Zapewnienie bezpieczeństwa	56
Koloniści	59
Kamienie milowe w Surviving Mars	63
Jak utrzymać przy życiu kolonistów?	64
Jak zarabiać w Surviving Mars?	65
Cuda	66
Osiągnięcia	71
Wydobywanie i przetwarzanie surowców	77
Zarządzanie surowcami	77
Dystrybucja i wytwarzanie podstawowych surowców	80
Produkcja żywności	83
Co uprawiać?	84
Lista upraw	84
Farmy	85
Wielkie uprawy	86
Ekspansja	88
Budynki i technologie	90
Lista Budynków	90
Lista technologii	103

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

Poradnik do gry **Surviving Mars** zawiera informacje pomocne w przejściu gry, ułatwiające odnalezienie się w świecie przedstawionym. W grze tej musisz stworzyć własną kolonię i zapewnić jej przetrwanie na Marsie. W tym poradniku pokażemy ci jak zacząć rozgrywkę. Znajdziesz tutaj **podstawowe porady i opis mechaniki**. Umożliwi ci to szybki rozwój w grze. Dowiesz się co Ci potrzebne, żeby przetrwać. Jakie **maszyny** musisz zbudować, aby rozwijać swoje społeczeństwo. Nauczysz się badać odpowiednie technologie, dbać o bezpieczeństwo mieszkańców. Dzięki temu poradnikowi Twoja kolonia na Marsie będzie samowystarczalna i niezależna od dostaw z Ziemi. Gra Surviving Mars to strategia, City Builder, który wrzuca Cię na czerwoną planetę z zadaniem stworzenia infrastruktury dla przyszłych kolonistów. W trakcie produkcji gry autorzy inspirowali się dziełami kultowych twórców science fiction, takich jak Isaac Asimov czy Arthur C. Clarke, oraz szeroko pojętą estetyką retrofuturizmu. Tytuł ten wymaga wiele skupienia, bowiem gracz musi jednocześnie rozwijać kolonie, dbać o odpowiedni przyrost surowców i nastroje kolonistów oraz tworzyć nowe technologie.

Poradnik do gry **Surviving Mars** zawiera:

- Porady ogólne potrzebne na początku rozgrywki,
- Listę osiągnięć i sposoby ich zdobycia,
- Opis interfejsu.
- Jak założyć swoją bazę.
- Opisy technologii.
- Opisy budynków.
- Sposoby rozwoju kolonii.
- Porady dotyczące rozbudowywania kolonii, uniezależnienia się od dostaw z Ziemi, zarabiania, wyboru specjalizacji przed rozgrywką.
- Porady i opisy pomocne w wyborze sponsora.
- Jaki wybrać profil dowódcy?
- Jak wybrać ładunek?
- Strzeż tajemnicy państwowej!
- Miejsce lądowania.
- Surowce, które kryje Czerwona Planeta.
- Zagrożenia dla pionierów.
- Anomalie na Marsie.
- Kaprysy i fochy kolonistów.
- Czego nie robić, by nie utrudniać sobie życia?
- Kamienie milowe.
- Jednostki pomocnicze.
- Jak zarabiać?
- Cuda.

Arkadiusz "Chruścik" Jackowski (www.gry-online.pl)

Porady na start

Porady ogólne

Co zrobić po odpaleniu pierwszy raz Surviving Mars? Ta strona zawiera wiele podstawowych porad, które ułatwią ci pierwsze starcie z tą grą.

1. **Nie buduj ważnych budynków blisko siebie.** Chodzi głównie o budowle produkujące energię, wodę oraz tlen. Jeden meteoryt lub diabeł pyłowy może na dość długo je wyłączyć.
2. **Szukaj złóż powierzchniowych.** Metal oraz polimer można znaleźć w postaci skał na powierzchni Marsa. Skorzystaj z ciężarówki sterowanej, aby je wydobyć.
3. **Dbaj o kolonistów.** Śmierć kolonistów z przyczyn nienaturalnych może doprowadzić do zakończenia misji. Nie zapewnianie mu odpowiednich usług, może sprawić **porzucenie przez kolonistów pracy i sprawianie kłopotów**. Będziesz zmuszony wtedy to postawienia **posterunku** i zatrudnienia **oficerów**. W skrajnych przypadkach, kolonista poczuje **nostalgie** i będzie chciał wrócić na Ziemię.
4. **Badaj anomalie.** Kiedy tylko masz okazję i Twój eksplorator sterowany jest naładowany i wolny, skanuj anomalie. **Zawsze przynoszą korzyści np. w postaci punktów badań.**
5. **Badaj technologię.** W tej grze technologia jest bardzo ważna i bez niej Twoja kolonia nie przetrwa zbyt długo. Nowe technologie wspomagają wydobywanie, polepszają życie kolonistów, zmniejszają koszty utrzymania budynków, pozwalają na budowanie nowych budynków.
6. **Buduj baterie, wieże ciśnień i zbiorniki z tlenem.** Gdy nastąpi awaria budowli produkujących podstawowe surowce, będziesz miał więcej czasu na uporanie się z problemem. Zapewnią Ci ciągłość w dostarczaniu surowców do kolonistów i co najważniejsze - ich nastroje nie ulegną zmniejszeniu.
7. **Dokonaj ulepszeń.** Często po zbadaniu technologii podwyższającej efektywność produkcji, będziesz musiał **ręcznie zainstalować ulepszenia**. Klikając na odpowiednią budowlę, w prawym górnym rogu przy nazwie budowli, powinieneś dostrzec nowe ikony. To właśnie tam instaluje się nowe ulepszenia.
8. **Zdefiniuj swój styl gry.** Ma to duże znaczenia przy wyborze **sponsora i profilu dowódcy**, a także przy rozważaniach nad **rzadkimi metalami**. Te metale są potrzebne do produkcji **artykułów elektronicznych**. **Zdecyduj**, czy chcesz prowadzić samowystarczalną kolonię, czy eksportować rzadkie metale na Ziemię w celu uzyskania nowych funduszy.
9. **Miej wystarczającą ilość dronów.** Drony to podstawowe jednostki i jedne z pierwszych, jakie będziesz miał pod swoją komendą. One odpowiadają za budowanie, konserwację budynków, transport surowców.
10. **Zaglądaj do encyklopedii.** Gra posiada własną encyklopedię, ze wszystkimi budynkami, aspektami gry, mechanikami. Ułatwi Ci ona rozgrywkę.
11. **Złoża nie są nieskończone.** Klikając Lewym Przyciskiem Myszy na złoża, wyświetlana jest jego wielkość. Dzięki tej wiedzy, możesz oszacować, czy warto sięgać po te złoża. Bardzo przydatna jest **technologia przełomu - Nanorafinacja** - wydobywa niewielkie ilości surowca po wykończeniu złoża.
12. **Nie buduj niezależnych obwodów zasilających.** Gra nie informuje, w którym obwodzie brakuje energii. **Użyj wyłącznika**, aby odpowiednio przekierować dopływ energii. Połącz swoją infrastrukturę kablami. **To samo tyczy się infrastruktury związanej z wodą i tlenem.**

Wybór sponsora



W tej sekcji dowiesz się co nieco o sponsorach i jakie bonusy dają. Głównie wybór sponsora ma istotny wpływ na poziom trudności. Oprócz premii w postaci technologii, sponsorzy mogą zapewnić różne dofinansowania i mają we flocie różną liczbę rakiet.

Którego sponsora wybrać?

Najłatwiejszą opcją jest wybranie **Międzynarodowej Misji Marsjańskiej**. Nie trzeba się martwić o paliwo oraz o nostalgię kolonistów. Dobrym wyborem są również **Korporacja "Błękitne Słońce"** oraz **Indie** ze względu na ich premiiowe technologie (technologie, które posiadamy na starcie). Wybór sponsora w głównej mierze zależy od tego, jak bardzo chcesz sobie ułatwić lub utrudnić rozgrywkę. Kościół Nowej Arki wydaje się być ciekawym wyborem, ale będziesz musiał zniwelować ich wadę - **karę dla farm hydroponicznych**. W późniejszej fazie gry, ta kara nie ma już znaczenia.

Lista sponsorów

Nazwa sponsora	Opis
Międzynarodowa Misja Marsjańska	Liczba rakiet - 5, Poziom trudności - bardzo niski, Finansowanie - \$30 000M, Punkty badań na sol - 300, Liczba ochotników - 200. Bonusy: ładunek dużej rakiety (70 000 kg), koloniści nie czują nostalgii , większa ilość żywności w rakiecie pasażerskiej (x10), rakiety wytwarzają paliwo.
USA	Liczba rakiet - 3, Poziom trudności - niski, Finansowanie - \$8 000M, Punkty badań na sol - 300, Liczba ochotników - 100. Bonusy: ładunek dużej rakiety (70 000 kg), okresowe dodatkowe finansowanie.
Korporacja "Błękitne Słońce"	Liczba rakiet - 2, Poziom trudności - niski, Finansowanie - \$10 000M, Punkty badań na sol - 100, Liczba ochotników - 100. Bonusy: można kupować ochotników za fundusze, dodatkowe rakiety są tańsze, sondy mogą odkrywać złoża rzadkich metali, premiowa technologia - Eksploatacja głębinowa metali (wydobywanie głębokich złóż).
Chiny	Liczba rakiet - 3, Poziom trudności - niski, Finansowanie - \$8 000M, Punkty badań na sol - 200, Liczba ochotników - 200. Bonusy: rakiety pasażerskie mieszczą 10 dodatkowych kolonistów, ochotnicy pojawiają się dwukrotnie szybciej.
Indie	Liczba rakiet - 3, Poziom trudności - normalny, Finansowanie - \$7 000M, Punkty badań na sol - 100, Liczba ochotników - 150. Bonusy: koszt wszystkich budynków zmniejszony o 20%, premiowa technologia - inżyniera mikrograwitacyjna (odblokowuje średnią kopułę).
Europa	Liczba rakiet - 2, Poziom trudności - normalny, Finansowanie - \$6 000M, Punkty badań na sol - 400, Liczba ochotników - 100. Bonusy: 5 dodatkowych technologii na początek, gracz otrzymuje fundusze za każdą zbadaną technologię, podwójne za przełomową.
SpaceY	Liczba rakiet - 5, Poziom trudności - normalny, Finansowanie - \$6 000M, Punkty badań na sol - 200, Liczba ochotników - 75. Bonusy: gniazda dronów mają dodatkowe drony, zaawansowane zasoby tańsze o 50%.

Kościół Nowej Arki	Liczba rakiet - 1, Poziom trudności - wysoki , Finansowanie - \$4 000M, Punkty badań na sol - 0, Liczba ochotników - 120. Bonusy: wszyscy koloniści mają cechę "religijny", podwojony przyrost naturalny, wydajność farm hydroponicznych mniejsza o 50 (wada).
Rosja	Liczba rakiet - 2, Poziom trudności - wysoki , Finansowanie - \$5 000M, Punkty badań na sol - 200, Liczba ochotników - 100. Bonusy: premiowa technologia - napęd ekstraktora (ulepsza ekstraktor, zwiększa produkcję kosztem zużycia paliwa), ulepszenie "napęd ekstraktora" jest darmowe, prefabrykat wytwórni paliwa kosztuje 50% mniej, czas przelotu rakiety jest dłuższy (wada).