

Space Station Sim

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Space Station Sim

autor: Patryk „ROJO” Rojewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Garść porad ogólnych	4
Centrum Kontroli Lotów	5
Instalacje	6
Moduły mieszkalne	6
Moduły badawcze	7
Moduły konstrukcyjne	9
Moduły wspierające	12
Moduły specjalne	15
Komponenty atmosferyczne	16
Komponenty komunikacyjne	18
Komponenty żywieniowe	19
Komponenty zdrowotne	20
Komponenty wodne	22
Komponenty specjalne	23
Komponenty laboratoryjne	25
Flagi	28
Astronauci	29
Szczegółowe porady dotyczące gry	33
Zewnętrzny widok stacji	33
Przekrojowy widok stacji	35
Statystyki astronautów	36
Statystyki stacji	38
Wystrzeliwanie pojazdów transportowych	40
Wykonywanie zadań	41

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 GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wstęp

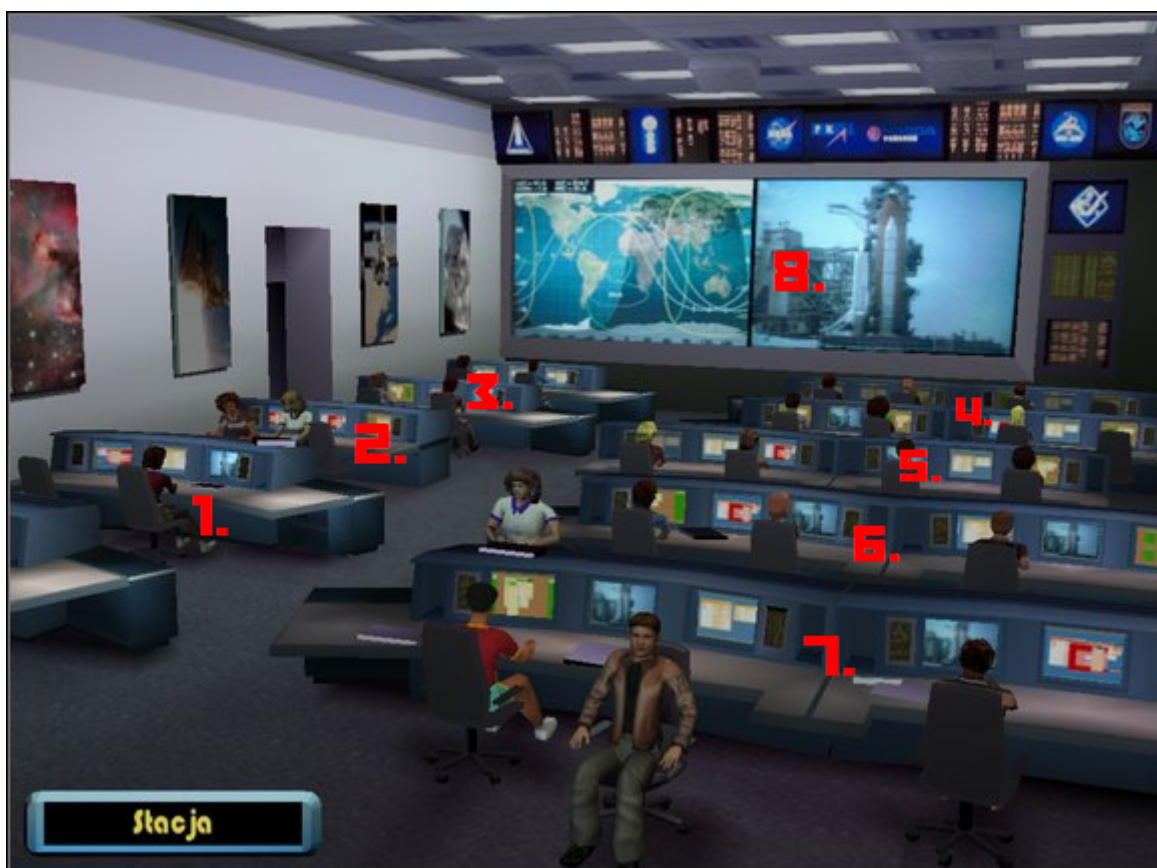
Witam serdecznie w nieoficjalnym poradniku do gry *Space Station Sim*. Zawiera on wszelkie niezbędne informacje, porady oraz wskazówki potrzebne do bez stresowej zabawy, a także dokładny wykaz możliwych do skonstruowania modułów, komponentów oraz innych ważnych elementów. Wszystko po to abyście mogli jak najefektywniej i bezproblemowo projektować, budować oraz zarządzać własną Międzynarodową Stacją Kosmiczną i podległą Ci załogą. Poradnik ten został stworzony abyście nigdy nie musieli informować *Huston*, że macie jakikolwiek problem. Wskakujcie więc w swój kombinezon i ruszajcie zapoczątkować świt nowej ery dla Ludzkości. Powodzenia!

UWAGA Gra mimo, iż jest strategią ekonomiczną zawiera bardzo rozbudowany i znaczący element dbania o potrzeby Astronautów. Zatem wszystkie osoby, którym legendarna seria *The Sims* nie jest obca – z grą *Space Station Sim* nie powinny mieć w tej kwestii większych problemów.

G a r ś ć p o r a d o g ó l n y c h

- Moduły mieszkalne buduj blisko siebie! Skrócisz w ten sposób swoim astronautom drogę jaką muszą pokonać do takich miejsc jak m.in. prysznic, sypialnia, sala ćwiczeń, jadalnia czy łazienka;
- Umieszczaj również blisko siebie moduły naukowe by dać szansę swojej załodze na wykonywanie większej ilości eksperymentów i co za tym idzie – systematycznego rozwijania i doskonalenia ich umiejętności;
- Im większy poziom Twoich poddanych kosmicznych odkrywców – tym będą szybciej i sprawniej wykonywać swoje zadania jak i automatycznie zaspokajając swoje podstawowe, najważniejsze potrzeby. W ten sposób nie będziecie musieli cały czas kontrolować ich zachcianek oraz zyskanie bezcenny czas, który będziecie mogli poświęcić na rozwój samej stacji;
- Na bieżąco, w miarę możliwości finansowych – ulepszaj swoje moduły. Astronauci będą wtedy efektywniej realizować swoje cele oraz szybciej zaspokajając swoje potrzeby fizjologiczne, socjalne i inne. Upgrade całej stacji kosmicznej jak i wszelkich komponentów wchodzących w jej skład zaowocuje ogólnym zadowoleniem wszystkich astronautów. Jeśli zaniedbasz któregośkolwiek członka swojej załogi w czymkolwiek – oznaczać to będzie koniec zabawy i ... powrót na ziemię;
- Staraj się tworzyć jak najbardziej zróżnicowaną pod względem płci, zachowania i profesji załogę astronautów. Projektuj ich tak by razem mogli uzupełniać się w brakach i wpierać dzięki zaletom;
- Dbaj o dobre relacje ze wszystkimi pięcioma agencjami kosmicznymi. Zaskarbiaj sobie ich zaufanie oraz przychyłność reprezentowaną specjalnymi Flagami znamiennymi dla konkretnej agencji. By otrzymywać wsparcie finansowe i gromadzić flagi sponsorujących agencji – wystrzeliwuj w kosmos ich moduły, kieruj załogę do wykonywania eksperymentów naukowych lecz przede wszystkim wysyłaj astronautów ze wszystkich krajów. Posiadanie załogi urodzonej na terenie kraju w którym działają wszystkie agencje jest najkorzystniejszym rozwiązaniem by móc spokojnie się bawić;
- Jak już wspomniałem - za pomyślnie wykonane eksperymenty naukowe otrzymywać będziesz flagi jednej z agencji kosmicznej. Jednak często muszą one być zrealizowane na module innej agencji. Nawet jeśli jakiś eksperyment zakończy się porażką – astronauta który przy danym projekcie pracował – i tak otrzyma pewna pulę doświadczenia. W grze nie ma elementu rywalizacji między agencjami – jest tylko współpraca. Pamiętaj o tym;
- Cały czas sprawdzaj i kontroluj ilość posiadanych zapasów (pożywienia, wody, O₂, części ORU, paliwa). W miarę ich wyczerpywania – uzupełniaj je na bieżąco!;
- Pamiętaj o zagrożeniach czyhających w kosmosie! Pilnuj by mieć na terenie swojej stacji zainstalowane obowiązkowe moduły wspierające takie jak X-38 lub/i Soyuz. Dzięki nim będziesz w stanie ewakuować swoją załogę astronautów z zagrożonych miejsc;
- Rozmowa z Huston dzięki komponentom komunikacyjnym - poprawia wzajemne stosunki pomiędzy astronautami, tak samo jak rozmowa z innymi astronautami;
- Angażuj swoją załogę do wykonywania rozmaitych ćwiczeń fizycznych. Poprawisz tym samym ich kondycję oraz utrzymasz na stacji właściwy poziom dwutlenku węgla;
- Rozrywka jaką zapewnisz swoim astronautom nie jest tylko zwykłą zabawą. Dzięki temu będą oni pracowali wydajniej!

Centrum Kontroli Lotów



Grę rozpoczynasz w Centrum Kontroli Lotów. Z jej pokładu jesteś w stanie zarządzać następującymi elementami:

Legenda:

- 1. MODUŁY** Tutaj zamawiasz i wysyłasz na teren swojej stacji moduły niezbędne do rozbudowy swojej stacji;
- 2. KOMPONENTY** W tym miejscu dokonujesz zakupu specjalnych komponentów wchodzących w skład wyposażenia Twojej stacji;
- 3. OPCJE** Umożliwiają Ci one dokonanie szybkiego zapisu stanu gry, włączanie oraz wyłączanie podpisów i podpowiedzi, wyjście z programu i powrót do gry;
- 4. FLAGI** Tutaj kontrolujesz swoje relacje z poszczególnymi, pięcioma agencjami kosmicznymi;
- 5. ZAPASY** Klikając na ten pulpit odnawiasz zapasy dla swojej stacji;
- 6. ASTRONAUCI** Tutaj rekrutujesz, tworzysz i wysyłasz na stację swoją załogę astronautów;
- 7. ODPRAWY** W tym miejscu otrzymujesz pierwsze wskazówki oraz rozpoczynasz swoją zabawę z grą;
- 8. STACJA** Zaznaczając ten okazały wielkość ekran – przenosisz się bezpośrednio na swoją stację;

Instalacje

Moduły mieszkalne



MODUŁ SERWISOWY

Mogą w nim spać 2 osoby.

Posiada:

magazyn żywności

łazienkę

komunikator

węzeł cumowniczy dla promów Progress i Soyuz

silniki pokładowe.

Wymagania (koszt we flagach):

200 RSA fg (flag)

100 ESA fg

100 INNE fg

Rodzaj transportu:

Proton



US HAB

Poważne ulepszenie **MODUŁU SERWISOWEGO**.

Posiada:

miejsce na dodatkowe wyposażenie (przykładowo luksusowe kwatery dla załogi)

łódówkę

kuchenkę mikrofalową

prysznic

Wymagania:

120 NASA fg

40 RSA fg

20 INNE fg

Rodzaj transportu:

Prom kosmiczny

M o d u ł y b a d a w c z e



US Lab

Posiada:

12 pustych slotów na komponenty
punkt obserwacyjny
włazy z obu stron
złącza dla S0 Truss

Wymagania:

60 NASA fg
40 CSA fg
60 INNE fg

Rodzaj transportu:

Prom kosmiczny



JEM

Dzięki niemu można przeprowadzać eksperymenty w przestrzeni kosmicznej.

Posiada:

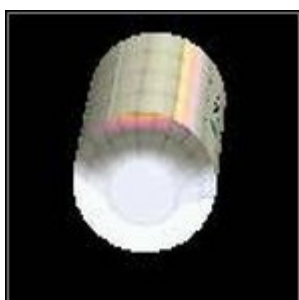
małą śluzę powietrzną
długie ramie umieszczone na samym końcu modułu

Wymagania:

60 JAXA fg
40 ESA fg
100 INNE fg

Rodzaj transportu:

Prom kosmiczny



ESA

Moduł ten umożliwia przeprowadzanie eksperymentów na małych zwierzętach oraz do badań wykorzystujących zmienne stany grawitacji.

Posiada:

wirówkę generującą przeciążenia o wartości do 3 g.

Wymagania:

60 ESA fg
40 NASA fg
60 INNE fg

Rodzaj transportu:

Prom kosmiczny