

FTL: Faster Than Light

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

FTL Faster Than Light

autor: Terrag

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Systemy	8
Dostępne układy	9
Koszt ulepszeń	12
Rozszerzenia	13
Uzbrojenie	15
Statystyki broni	17
Drony	20
Załoga	21
Rasy	21
Rozwój i doświadczenie	22
Statki	24
Kestrel Cruiser (A) – The Kestrel	25
Kestrel Cruiser (B) – Red-Tail	26
Stealth Cruiser (A) – The Nexasio	27
Stealth Cruiser (B) – DA-SR 12	28
Mantis Cruiser (A) – The Gila Monster	29
Mantis Cruiser (B) – The Basilisk	30
Engi Cruiser (A) – The Torus	32
Engi Cruiser (B) – The Vortex	33
Federation Cruiser (A) – The Osprey	34
Federation Cruiser (B) – Nisos	35
Slug Cruiser (A) – Man of War	36
Slug Cruiser (B) – The Stormwalker	37
Rock Cruiser (A) – Bulwark	38
Rock Cruiser (B) – Shivan	39
Zoltan Cruiser (A) – The Adjudicator	40
Zoltan Cruiser (B) – Noether	41
Sekretny poziom (spoilery)	42
Walka końcowa	47
Faza I – cloaking	47
Faza II – drony	48
Faza III – plazma	49
Osiągnięcia	50

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

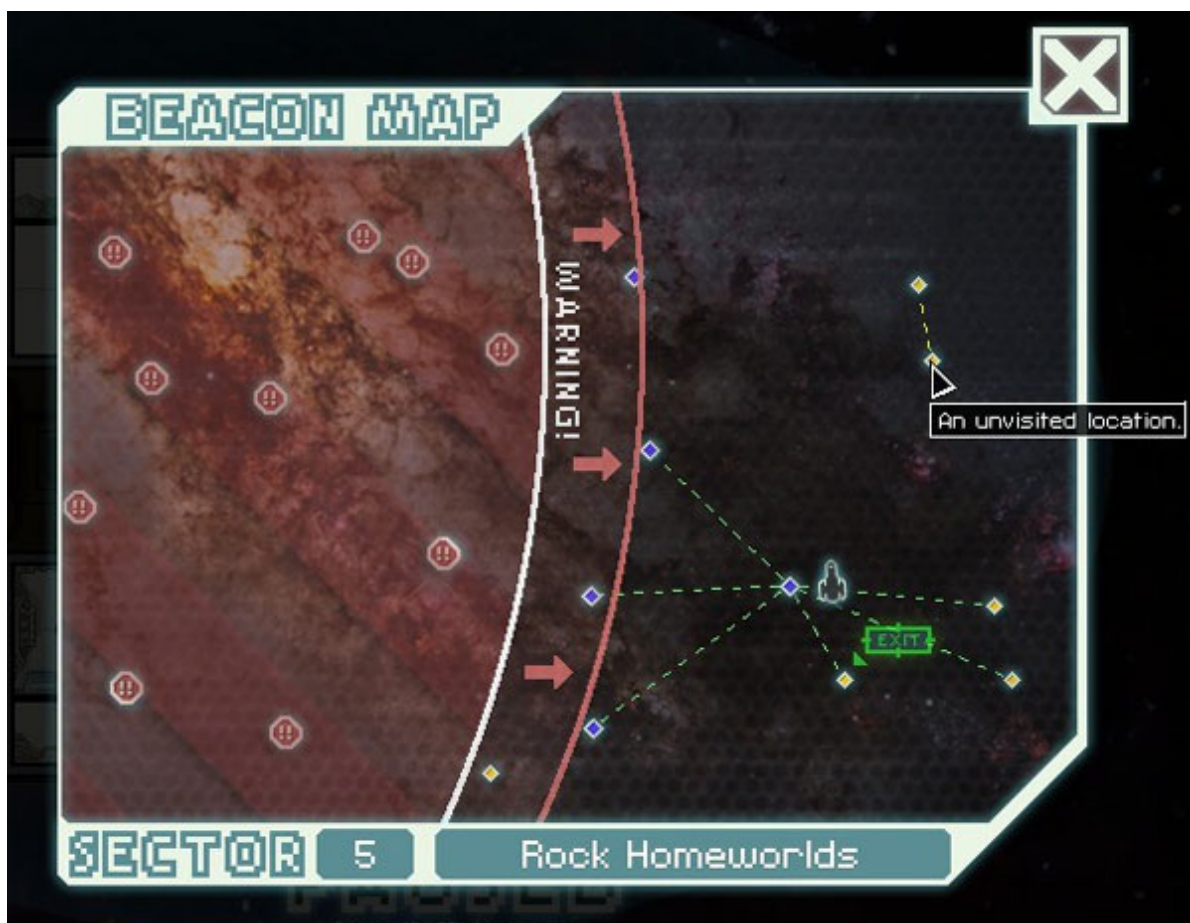
Wprowadzenie

Niniejszy poradnik do gry FTL: Faster Than Light zawiera szczegółowy opis wszystkich kluczowych zagadnień które znajdziecie w tej nietypowej – kosmicznej strategii kładącej duży nacisk na mikrozarządzanie. Wśród szeregu przedstawionych informacji znalazły się między innymi opisy podzespołów każdego ze statków, ich uzbrojenie, ras członków załogi i ich rozwoju. Nie zabrakło również dokładnych informacji o każdym z dostępnych w tytule statków i sposobach na ich odblokowanie. Opracowanie zamyka opis sekretnej sekcji, wraz z sugerowanym rozegranie końcowej walki i spisem wszystkich osiągnięć.

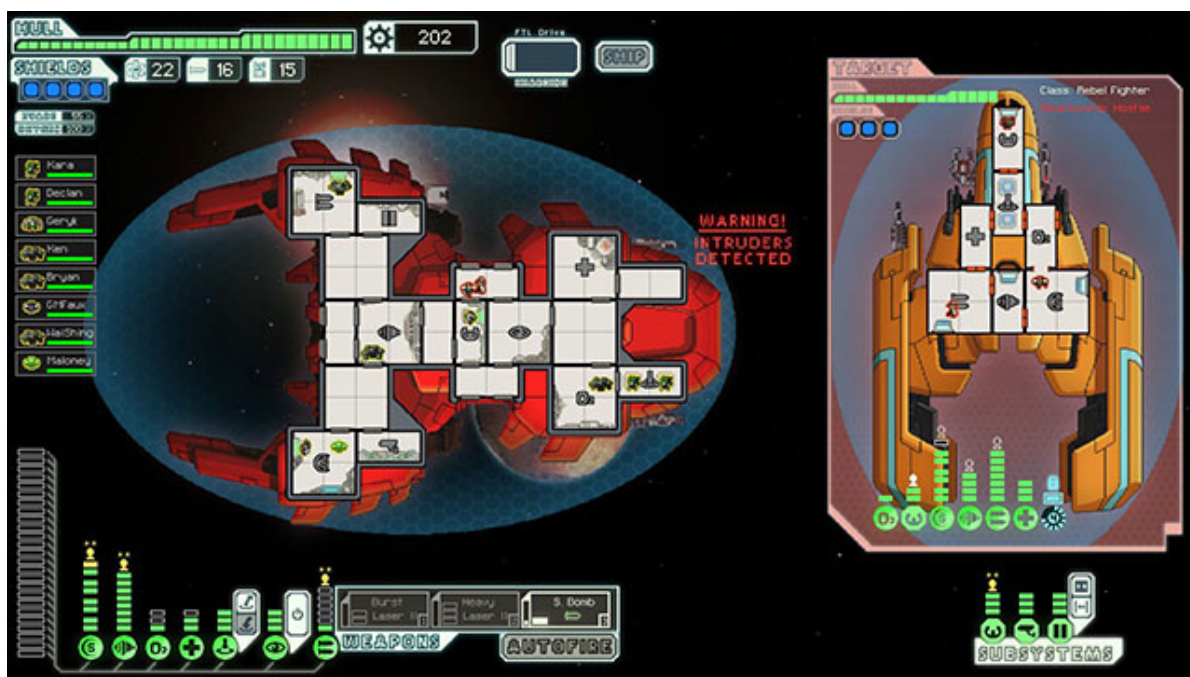
Najważniejsze informacje zostały **pogrubione**, systemy i podsystemy oznaczone zostały kolorem **zielonym**, usprawniające możliwości statku i zainstalowanego sprzętu – rozszerzenia to kolor **pomarańczowy**. Uzbrojenie natomiast wyróżnione zostało z pomocą koloru **niebieskiego**. Odniesienia dotyczące statków – **brązowym**.

Terrag (www.gry-online.pl)

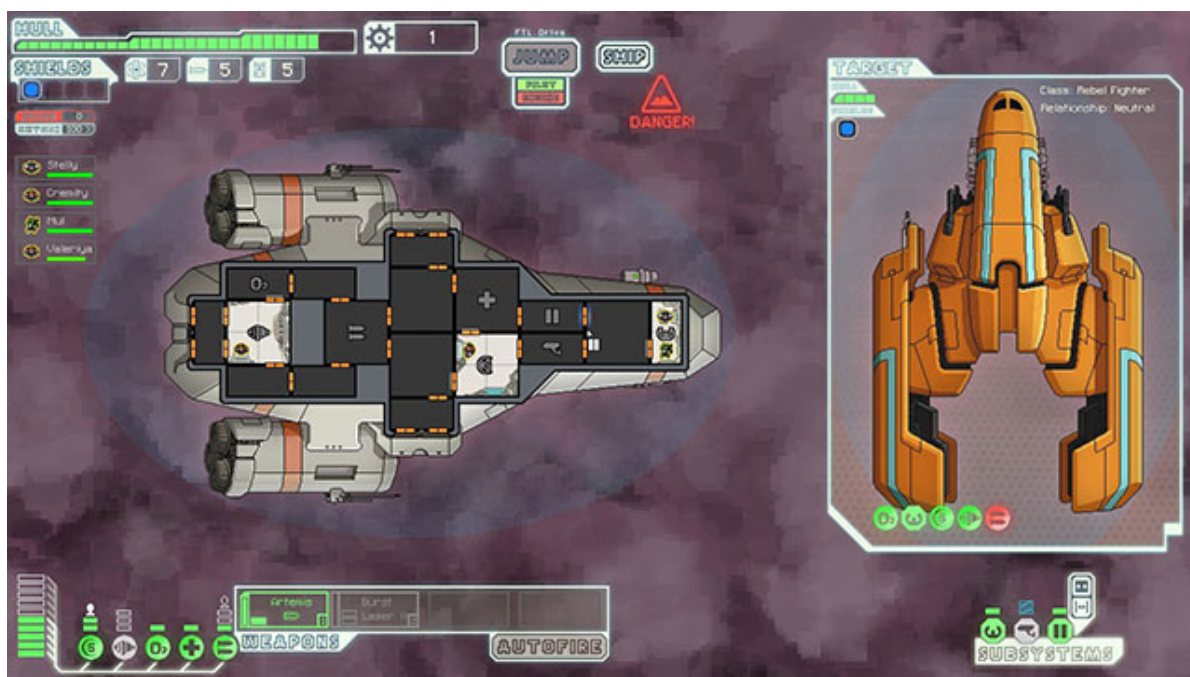
Porady ogólne



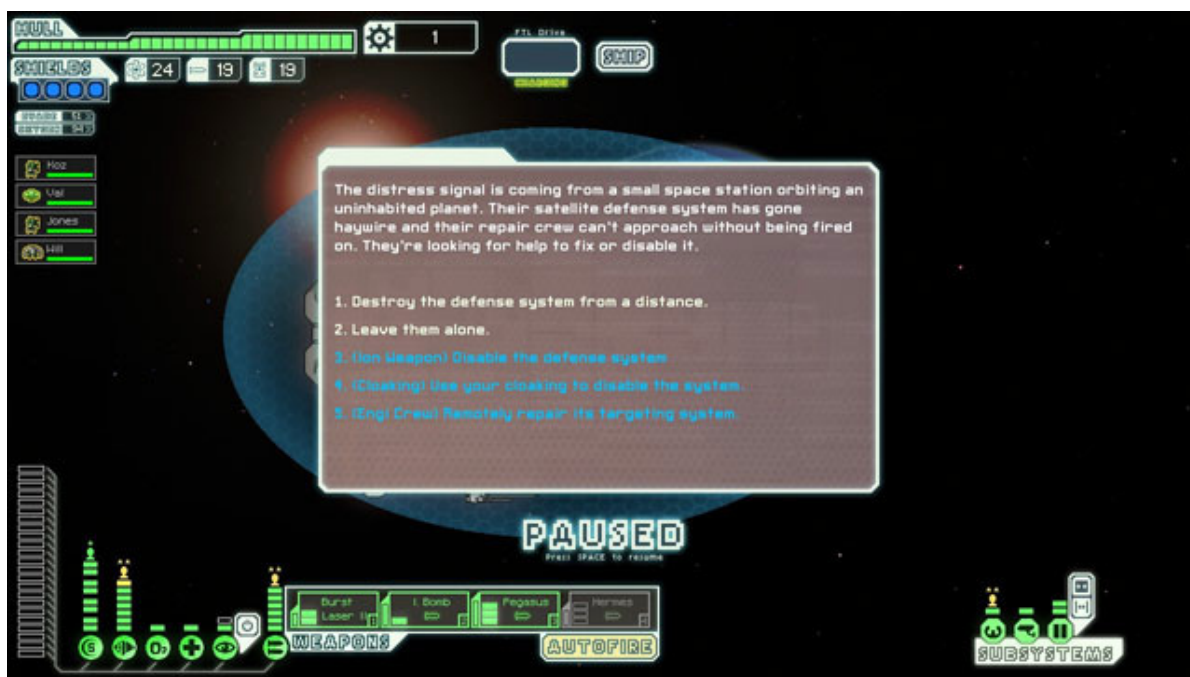
1. Przy zwiedzaniu sektorów nie przejmuj się zbytnio goniącą Cię flotą. Czerwony obszar który znacznie wynurza się z lewej strony ekranu obrazuje aktualną pozycję rebeliantów. Nieco jaśniejszy pasek na jego brzegu – wysunięty przy prawej jego krawędzi – to oznaczenie terenu który **w Twoim kolejnym skoku** zajęty będzie przez przeciwników. Jednak nawet wkroczenie na „różowy”, czy też „czerwony” obszar nie oznacza natychmiastowej klęski. W takiej sytuacji czeka Cię bowiem walka z dosyć mocną (na tle pozostałych przeciwników w aktualnym sektorze) jednostką, po ukończeniu której nie dostaniesz po prostu żadnych dodatkowych zasobów poza 1 „punktem” paliwa.
2. Nie spiesz się do kolejnego sektora. **Przeciąganie skoku niesie ze sobą wyłącznie pozytyw**, dając tylko więcej okazji na rozwój i ulepszenie statku. Staraj się eksplorować każdy układ jak najdokładniej. Jeśli czujesz się pewnie i wiesz, że możesz sobie na to pozwolić – przeciągaj opuszczenie sektora aż nieunikniona stanie się walka z rebeliantami. Tego typu walka nie da Ci żadnych profitów (poza jednostką paliwa), ale czasami warto doprowadzić do takiego starcia (a w skrajnych przypadkach dwóch lub nawet trzech), tylko po to, żeby dokładniej zwiedzić wszystkie obszary danego sektora.
3. O ile to możliwe – **staraj się prowadzić starcia mające miejsce na Twoim pokładzie w pomieszczeniu z modułem medycznym**. Dzięki temu – Twoja waleczna załoga będzie miała większe szanse na przeżycie. Kiedy natomiast masz zamiar skorzystać z teleportu i przenieść miejsce akcji na statek przeciwnika – **upewnij się najpierw, że wśród jego systemów znajduje się generator tlenu**. Bez niego wysyłasz załogę na pewną śmierć. **Kiedy Twoi ludzie są „w terenie” wstrzymaj ostrzał** (lub chociaż ogranicz, jeśli panujesz nad sytuacją). Nic tak nie boli jak wysadzenie w powietrze swojej własnej załogi.



4. **Nauč się rozpoznawać uzbrojenie przeciwników** po samym tylko wyglądzie urządzeń zamontowanych na ich statkach. Każda salwa którą wróg oddaje w Twoim kierunku jest poprzedzana załadowaniem broni, co zazwyczaj sygnalizuje kolorowy „pasek postępu” umieszczony na obudowie każdego układu. Wystarczy bacznie je obserwować i dynamicznie dostosowywać swoje decyzje do sytuacji. Przekierowanie energii celem wzmocnienia tarczy która ochroni przed salwą laserów, czy zwiększenie mocy silników, a tym samym – szansy na unik – może uratować skórę przed nadlatującą rakietą.
5. O ile to możliwe – **nie wydawaj całego złomu i zawsze miej przy sobie zapas** oscylujący przy 100 – 150 jednostkach. Duża losowość zdarzeń niejednokrotnie może dać w kość, a wtedy dokupienie członka załogi, czy też nadprogramowe naprawy statku mogą zadecydować o Twoim sukcesie.
6. **Inwestuj w (pod)systemy które na pierwszy rzut oka nie są najważniejsze.** Rozwinięte **sensory** (sensors) dadzą Ci wgląd w położenie załogi przeciwnika, co zdecydowanie ułatwi abordaże. Ulepszony **teleporter** (crew teleporter) pozwoli na szybsze ewakuowanie załogi, co znacznie zwiększy szanse przeżycia naszej ekipy do przejmowania statków w walce kontaktowej. Ponadto – każdy podzespół który rozwiniemy jest w stanie wytrwać dłużej pod ostrzałem. **Generator tlenu** z jednym paskiem energii wysiadzie w pełni przy drobnych uszkodzeniach, ale ten sam z trzema – powinien wytrwać nawet kilka mniejszych trafień zanim całkowicie odmówi posłuszeństwa.



7. Pomimo niedogodności które to za sobą niesie – **zaczynij lubić nebulę**. To prawda, że nie działają w nich Twoje **sensory**, a niejednokrotnie Twoje zasoby energii zostaną tymczasowo drastycznie zmniejszone podczas ich zwiedzania, ale faktem jest że każda nebula znacząco zmniejsza szybkość poruszania się rebeliantów, dając Ci przy tym więcej czasu na eksplorację i rozwój. **Jeśli kończy Ci się paliwo – są one najlepszym miejscem na jego wyczerpanie i następujące po tym oczekiwanie na „dostawę”** – masz wtedy największe szanse na to, że rebelianci Cię nie dogonią.
8. Przyzwyczaj się do **częstego używania aktywnej pauzy** i szybko reaguj na wydarzenia **otwierając śluzy i dehermetyzując pomieszczenia**. Wyssanie tlenu nie tylko skutecznie zduś rozprzestrzeniający się pożar, ale przy odrobinie szczęścia – pomoże Ci wykończyć grasujących na Twoim pokładzie najeźdźców (wymagane będzie do tego jednak rozwinięcie podsystemu **kontroli drzwi** (door system), dzięki któremu przeciwnicy nie będą mogli swobodnie przemieszczać się w obrębie Twoich pomieszczeń.



9. **Niebieskie opcje dialogowe są niemal gwarantem pozytywnego zakończenia.** Często są wynikiem jednego z wielu czynników – na naszym pokładzie może znajdować się przedstawiciel rasy która wyjątkowo dobrze poradzi sobie w danym zdarzeniu, możemy posiadać odpowiednie uzbrojenie, lub rozszerzenie, czy usprawniony system, dzięki któremu pojawi się niebieska opcja. Mechanika gry sprawia, że **przy trafieniu 2x na to samo wydarzenie i wybraniu tej samej, białej opcji dialogowej – możemy doświadczyć innych efektów.** To, czy coś kończy się dobrze, czy nie – jest losowe. Z niebieskimi jest inaczej, nie powinny negatywnie nas zaskoczyć.
10. Dopóki nie jesteś przekonany do słuszności i sensu takiej decyzji – **nie używaj bezustannie trybu automatycznego ostrzału** Twojego uzbrojenia (autofire). Ponieważ powoduje on ciągły ostrzał następujący „od razu” po załadowaniu się danego dział – nie ma tu mowy o synchronizacji ataku. W większości przypadków o wiele lepsze efekty uzyskasz oddając wszystkie strzały ręcznie, w tym samym momencie. Dzięki temu szybciej przebijesz tarczę i unieszkodliwisz wybrany układ. Autofire przydaje się szczególnie w sytuacjach kiedy tarcza ochronna przeciwnika została już wyłączona, a Ty prowadzisz ostrzał z dział jonowych które supportują przeprowadzany przez Ciebie abordaż.