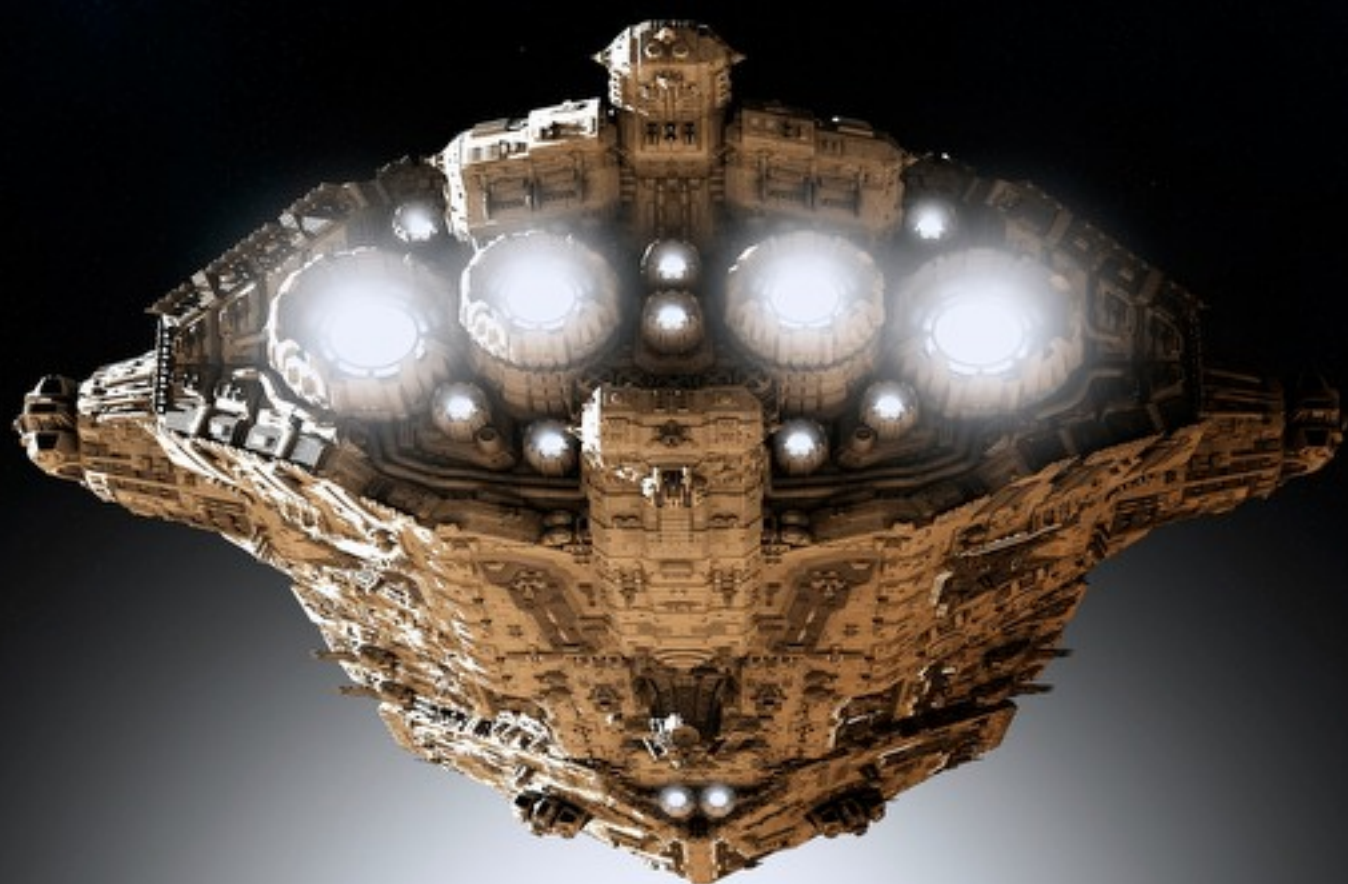


Elite: Dangerous

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Elite: Dangerous

autor: Piotr "Maxim" Kulka

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-147-5

Producent Frontier Developments/Chris Sawyer, Wydawca Frontier Developments
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S p i s t r e ę c i

Wprowadzenie	3
Świat Elite - Dangerous	4
Czym jest Elite - Dangerous	7
Tryby rozgrywki	8
Sterowanie	9
Kilka słów na temat kontrolerów	9
Joystick i klawiatura	10
Dwa Joysticki	11
HOJAM/HOMAS (Hands on Joystick and Mouse / Hands on Mouse and Stick)	12
HOTAS (Hands on Throttle and Stick)	13
HOGAS (Hands on Gameboard and Stick)	14
Gamepad	15
Klawiatura i Mysz - klawisze i przyciski	16
Joystick i klawiatura - klawisze i przyciski	21
Gamepad i klawiatura - klawisze i przyciski	27
Funkcje specjalne	32
Interfejs na statku	33
Główne elementy interfejsu	33
Panel czujników (Skaner)	38
(Lewy) Panel celu	41
(Prawy) Panel Systemowy	45
Panel Komunikacyjny	50
Interfejs na stacjach	51
Okno główne	51
Wprowadzenie do sześćcio-stopniowego modelu lotu	60
Podstawy	60
Dokowanie i start	66
Dokowanie manualne	67
Dokowanie automatyczne	74
Podróżowanie	75
Frame Shift Drive	75
Uzbrojenie i walka	90
System celowniczy	91
Mapa Galaktyki	96
Klasyfikacja uzbrojenia	104
Podstawowe manewry	110
Zarabianie pierwszych pieniędzy	115
Biuletyn Ogłoszeniowy	116
Profesje	119
Statki i podzespoły	146
Podzespoły	147
Statki	150
Elite - Dangerous - wymagania sprzętowe	165
PC - informacje ogólne	166
Wymagania sprzętowe PC	166

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



W poradniku do *Elite: Dangerous* znajdziesz wiele wskazówek oraz informacji, które pomogą Ci w stawianiu pierwszych kroków w swojej galaktycznej karierze. Od porad dotyczących doboru kontrolera, poprzez naukę latania, po sposoby na zarabianie pieniędzy i osiągnięcia statusu Elite. Niniejszy poradnik pisany jest w momencie, gdy światło dzienne ujrzała wersja 1.0 i będzie się on wciąż rozwijał za każdym razem, kiedy zostanie wydany nowy dodatek lub znacząca aktualizacja. Znajdziesz tutaj również opisy poszczególnych statków, uzbrojenia i ekwipunku, omówienie gospodarki oraz wiele innych.

Tematy, które zostaną poruszone w niniejszym poradniku to między innymi:

- Wprowadzenie do świata *Elite: Dangerous*.
- Czym jest *Elite: Dangerous* i co różni tę grę od innych symulatorów.
- Klawiszologia i omówienie różnych schematów sterowania.
- Opis interfejsu użytkownika na statku oraz na stacjach kosmicznych.
- Wprowadzenie do modelu lotu.
- Dokowanie i aktywności dostępne na stacjach.
- Nawigacja po mapie galaktyki oraz podróże w hiperprzestrzeni.
- Walka i rodzaje uzbrojenia.
- Ścieżki kariery oraz sposoby zarabiania pieniędzy.
- Statystyki wszystkich modeli statków.

Piotr "Maxim" Kulka (www.gry-online.pl)

Świat Elite - Dangerous

Frakcje

Witamy w przyszłości! Akcja *Elite: Dangerous* rozgrywa się (lub raczej rozpoczyna) w roku 3300. Po wynalezieniu metody podróży w hiperprzestrzeni, ludzkość rozpoczęła ekspansję i kolonizację najodleglejszych zakątków naszej galaktyki. Wciąż trwa zimna wojna między **Federacją** a **Imperium**, podczas gdy **Sojusz** niezależnych frakcji rośnie w siłę, tworząc potężną koalicję.



Skoro już mowa o frakcjach, warto powiedzieć kilka słów na ich temat, ponieważ na tym etapie gra informuje zbyt dobrze gracza kto jest kim i jaka jest jego rola w galaktyce.

Federacja to odłam ludzkości rządzący się prawami najbardziej zbliżonymi do dzisiejszego, demokratycznego społeczeństwa - wraz z jego wszystkimi wadami. Jest to system autorytarny, w którym korupcja, społeczeństwo zdominowane przez mega-korporacje, z każdej strony zasypujące obywateli reklamami oraz obostrzenia prawa są na porządku dziennym. Federacja kontrolowana jest przez prezydenta oraz kongresmenów. Tak rząd jak i obywatele podporządkowani są prawom konstytucyjnym. Pewne rzeczy są tutaj tolerowane (m.in. różnorodność religijna), podczas gdy inne - takie jak narkotyki, aktywizm polityczny, klonowanie i niewolnictwo - są kategorycznie zabronione. Media tworzą kult celebrytów i na nich skupiając całą swoją uwagę, odwracając tym samym uwagę populacji od wojen prowadzonych w imię Federacji i destabilizowania/zastraszania wielu niezrzeszonych frakcji w znanej części galaktyki. Brzmi znajomo, prawda?

Kolejną siłę w galaktyce stanowi **Imperium**. Społeczeństwo totalitarne Imperium opiera się na systemie kastowym, gdzie władzę i status zdobywają bogaci i wpływowi. Imperium ceni sobie również honor. Obnoszenie się ze swoim statusem jest akceptowalne, ale traktowanie ludzi (w tym niewolników) dobrze jest kwestią honoru. Posiadanie niespłaconych długów jest hańbą i często ludzie niemogący spłacić swoich długów w inny sposób sprzedają się w niewolnictwo. Prawo wymuszają senatorzy, którzy sami stoją ponad prawem i mogą robić co chcą, włącznie z wszczynaniem wojen w imieniu Imperium i zagarnianiem łupów. Senatorzy odpowiada tylko i wyłącznie przez imperatorem. Niektórzy senatorzy wygłaszają jawny sprzeciw wobec niewolnictwa z honorowego punktu widzenia, nie sugerując jednak że powinno być ono zakazane. Bardzo niewiele rzeczy jest nielegalne na terenie Imperium, jednak krzywo patrzy się na ludzi nadużywających narkotyków.

Trzecią frakcją w galaktyce jest **Niepodległy Sojusz Układów**. Sojusz zawiązał się z potrzeby współpracy wielu niezależnych układów gwiazdnych w obliczu wojen prowadzonych między Federacją a Imperium, które odciskały się ciężkim piętnem na pokojowych układach. W skład Sojuszu wchodzi wiele, kulturalnie odmiennych frakcji, którym przyświeca jeden cel - obrona swoich dóbr oraz niepodległości przed niechcianym zainteresowaniem większych sił. System polityczny Sojuszu okazuje się kłopotliwy - każdego roku prezydentura przekazywana jest na reprezentanta innej frakcji, co w praktyce utrudnia osiągnięcie porozumienia i nie obywa się bez ogromnych kompromisów. Współpraca wojskowa ma się znacznie lepiej. Każdy członek sojuszu przekazuje część swojej floty na rzecz Sił Obrony Sojuszu, dowodzone przez sześciu admirałów - po jednym z każdej największej frakcji. Mogą oni działać szybko i bez porozumienia z rządem, co okazało się bardzo skuteczną metodą współpracy.

Oprócz tego w grze znajdziemy wiele "niezrzeszonych" ugrupowań, które nie wchodzi nawet w skład Sojuszu. W układach kontrolowanych przez takie ugrupowania często panuje anarchia i ciężko stwierdzić, czy będą miały kiedyś jakąś większą rolę do odegrania.

Fabula

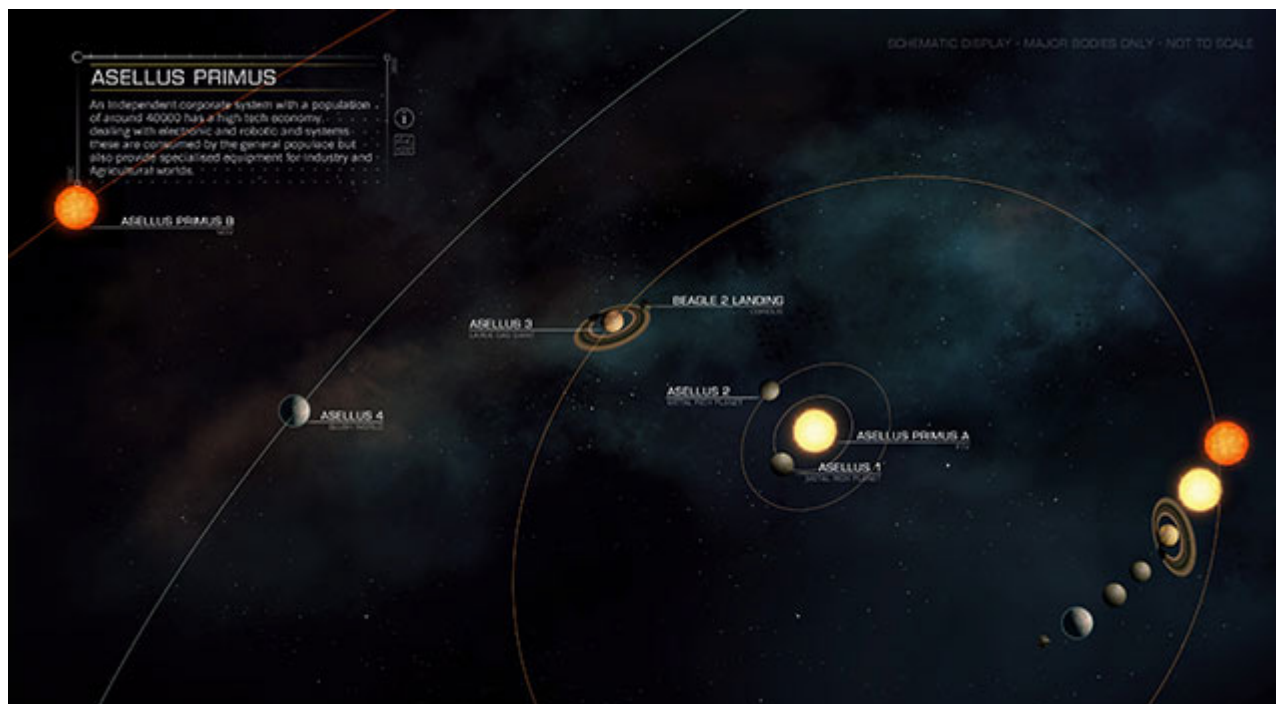
Mając za sobą (wbrew pozorom bardzo istotny) podkład historyczny, możemy przejść do omówienia samej gry. W *Elite: Dangerous* nie znajdziemy typowej kampanii dla jednego gracza. *Elite* jest po prostu ogromnym sandboxem, w którym każdy gracz może obrać dowolną ścieżkę kariery i robić co mu się żywnie podoba. Możemy wcielić się w rolę kupca, pirata, górnika, płatnego zabójcy, najemnika, szmuglera i cokolwiek jeszcze można sobie wymyśleć. Jednak przede wszystkim gracz jest pilotem własnego statku kosmicznego i tylko to się liczy. Więcej na temat ról oraz sposobów zarabiania pieniędzy znajdziesz w rozdziale **Kariera i misje**.

Brak kampanii nie oznacza jednak nieobecności wątków fabularnych, które dawałyby graczom powody i motywację do działań wykraczających poza mnożeniem zer na koncie bankowym.

W dniu wydania gry, w ruch puszczona została wielka machina fabularna, napędzająca wojnę między zwaśnionymi siłami. Głównym wątkiem jest śmiertelna choroba Imperatora Hengista Duvala i wynikające z niej poczynania ewentualnych następców. To jednak nie jedyne wydarzenia fabularne jakie rozgrywają się w *Elite: Dangerous* - aby być na bieżąco, najlepiej śledzić wiadomości sieci **GalNet**: <http://www.elitedangerous.com/news/galnet/>

Na przebieg wydarzeń duży wpływ mają gracze. Od działań graczy zależeć będzie (w różnym stopniu) rozwój różnych, wymyślonych przez "mistrzów gry" sytuacji - od zmian w ustawach Federacji, po przebieg rebelii a nawet wojen. Oczywiście samotny gracz raczej nie wpłynie na zbyt wiele, ale zorganizowane grupy są w stanie dużo zdziałać poprzez machinacje ekonomiczne oraz działania bojowe. Jak to się odbywa? Każda wykonana przez gracza misja, każda transakcja i każde morderstwo (z nakazem czy bez) wpływa w jakimś stopniu na sytuację polityczno-ekonomiczną frakcji panującej w danym układzie gwiazdowym, a w konsekwencji na balans między trzema głównymi mocarstwami. Jeżeli więc np. frakcja, dla której pracujemy bierze udział w jakimś sporze lub konflikcie, a my swoimi działaniami pomożemy jej uzyskać większe wpływy, taka informacja może zostać odnotowana przez scenarzystów, którzy odpowiednio ustalą tok kolejnych wydarzeń.

Galaktyka



Galaktyka w *Elite: Dangerous* jest ogromna, a raczej monstrualna. Znajdziemy w niej **400 miliardów (!) układów gwiazdnych** do zwiedzenia. Więcej niż jeden gracz byłby w stanie odwiedzić za swojego żywota. Najbardziej fascynującą cechą galaktyki w grze jest jej zgodność z wiedzą, jaką posiadamy na jej temat na dzień dzisiejszy. Znajdziesz w niej praktycznie wszystkie gwiazdy, jakie możesz zaobserwować na nocnym niebie - wraz z ich układami planetarnymi, księżycami, mgławicami, itp. Dodaje to ogromnej głębi eksploracji kosmosu. Wystarczy, że spojrzysz w nocy na niebo, wybierzesz jakąkolwiek gwiazdę, sprawdzisz w książce do astronomii jak się ona nazywa i możesz już odpalić grę, odszukać tę gwiazdę na mapie i polecieć obejrzeć ją z bliska. Co więcej, każda gwiazda którą widzisz "w tle" grając w *Elite* to również dynamicznie renderowany obraz gwiazdy którą naprawdę możesz odwiedzić. To samo tyczy się "ogona" Drogi Mlecznej widzianego z perspektywy gracza. *Elite* zerwało z tradycją "namalowanych gwiazdek" i całe niebo widoczne z perspektywy gracza jest autentycznym odzwierciedleniem mapy galaktyki. Niemniej jednak znana część galaktyki jest (jakby nie patrzeć) stosunkowo niewielka - i tutaj wkracza do akcji system generowania proceduralnego. Każdy kolejny, nieznany układ jest po prostu generowany przez grę, dzięki czemu każdy będzie nieco (albo i bardzo) różny od poprzednich, jakie odwiedził gracz. Niektóre układy gwiazdne w grze będą "zarezerwowane" i niedostępne w dniu wydania. Powodem takiej decyzji jest wprowadzenie w niedalekiej przyszłości obcej rasy zwanej Thargoidami. Jest to wojownicza rasa insektoidów (podobno złożoną z samych samic), której spotkanie może skończyć tylko wielką wojną. Poza ludźmi, jest to jedyna znana rasa istot rozumnych we wszechświecie i to do niej należeć będą początkowo niedostępne układy gwiazdne. Więcej na temat galaktyki oraz podróży międzygwiazdnych znajdziesz w rozdziale **Mapa galaktyki i podróżowanie**.

Czym jest Elite - Dangerous



Z punktu widzenia mechaniki, *Elite: Dangerous* jest jednym z najbardziej zaawansowanych symulatorów kosmicznych, jakie powstały do tej pory (jedynym, przyszłym konkurentem do tego miana jest na dzień dzisiejszy *Star Citizen*). W grze zastosowano Newtonowski model lotu, podporządkowany znanym nam wszystkim prawom dynamiki. Jeśli ktoś grał już wcześniej w symulatory takie jak *Independence War II - Edge of Chaos* (2001) czy *Evochron Mercenary* (2010), poczuje się w *Elite* mniej lub bardziej jak w domu. Gracze, dla których taka fizyka gry jest nowością muszą przygotować się na oswojenie się z czymś zupełnie odmiennym (w czym pomoże oczywiście niniejszy poradnik) niż to, co oferowały nam klasyki takie jak *Wing Commander* czy *FreeSpace*. W symulatorach kosmicznych "starej generacji" mieliśmy tak naprawdę do czynienia z modelem lotu zbliżonym do latania najzwyczajniejszym samolotem... w kosmosie. W *Elite* zastosowano system "sześciu stopni swobody" (six degrees of freedom), który może być znajomy graczom, którzy spędzili trochę czasu z grą *Kerbal Space Project*. Oczywiście jest to system uproszczony i na niektóre rzeczy należy patrzeć z przymrużeniem oka, lub tłumaczyć je sobie postępowaniem technologicznym. Inaczej gra byłaby arcy-trudna do opanowania lub wręcz męcząca i nudna. Pewne kompromisy musiały zostać podjęte, aby gra była najwyczejajniej w świecie grywalna i jak to mówią "miodna". Więcej na temat modelu lotu znajdziesz w rozdziale **Wprowadzenie do modelu lotu**.

Kolejną ciekawostką jest fakt, iż niezależnie od trybu rozgrywki, twój świat współdzielony jest do pewnego stopnia z innymi graczami, tworząc tym samym globalny ekosystem gospodarczy, polityczny i fabularny. Co więcej, każda decyzja graczy wpływa na równowagę tego ekosystemu, przez co ciągle jest on rozwijany i długofalowe konsekwencje związane z akcjami graczy są trudne do przewidzenia.