

Freelancer

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Freelancer

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Odprawa	4
Wątek fabularny	5
Poruszanie się po bazach i po planetach	6
Reputacje	7
Poruszanie się w przestrzeni	8
Korzystanie z map	9
Walka	10
Zarabianie na życie	11
Spis organizacji	12
Spis systemów sektora Syriusza	15
Spis statków dostępnych w sprzedaży	18
Lista dostępnego uzbrojenia	25
Działka i wieżyczki	25
Rakiety	30
Miny	30
Torpedy	31
Flary	31
Dopalacze	31
Tarcze	32
Alfabetyczny spis planet i stacji	35
Mapy i opisy systemów	40
California (Liberty)	41
Colorado (Liberty)	45
New York (Liberty)	48
Texas (Liberty)	52
Kepler	55
Galileo	57
Hudson	60
Bering	62
Cortez	64
Magellan	66
Cambridge (Bretonia)	68
Dublin (Bretonia)	71
Edinburgh (Bretonia)	73
Leeds (Bretonia)	76
Manchester (Bretonia)	79
New London (Bretonia)	82
Tau-31	85
Tau-29	88
Tau-23	91
Tau-37	94
Chugoku (Kusari)	97
Hokkaido (Kusari)	99
Honshu (Kusari)	101
Kyushu (Kusari)	104
New Tokyo (Kusari)	107
Shikoku (Kusari)	110
Sigma-13	113
Sigma-17	115
Sigma-19	117
Dresden (Rheinland)	119
Frankfurt (Rheinland)	122
Hamburg (Rheinland)	125
New Berlin (Rheinland)	128
Stuttgart (Rheinland)	131

Omega-3	134
Omega-5	137
Omega-7	140
Omega-11	143
Omega-41	146
Omicron Alpha	149
Omicron Beta	152
Omicron Gamma	154
Omicron Theta	157
Porównanie cen towarów	159

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



Odprawa

Nie uważam, żeby gra pokroju „Freelancera” prosiła się o poradnik. Po to została ona obmyślona w taki a nie inny sposób, by każdy gracz odkrył z przygotowanego dla niego świata tyle, ile zdoła, bądź na ile będzie miał ochotę. Głównym założeniem „Freelancera” jest bowiem udostępnienie graczom ładnej rzeczywistości alternatywnej i rzucenie ich w jej głębię. Jest jednakże do odwalenia robota, którą ktoś musiał zrobić i padło na mnie – pobawić się w kartografa i ankietera, by zebrać w jednym miejscu opis miejsc, które można w grze znaleźć. Opis o tyle każdemu podróżnikowi przydatny, iż zawierający istotne informacje o dostępności rzadkich statków, broni, innego wyposażenia, cen produktów, czy zagrożeń wynikających z podróży wybranymi szlakami. Poza kilkoma uwagami względem poruszania się po świecie, odbywania walk oraz wytyczania tras, będzie więc niniejszy poradnik takim zbiorem map i tabel, który powinien znakomicie ułatwić przeżycie i pomnożyć zarobki niekoniecznie początkujących gwiazdnych pilotów.

Nie jest jednak ten poradnik absolutnie kompletny. Niestety. Dzieje się tak z tego prostego powodu, iż każdą pracę – w tym pisanie poradnika – należy wykonać w skończonym czasie. Dlatego część systemów nie została przeze mnie zbadana do samego końca, a część z odkrytych baz nie została precyzyjnie opisana. Niebagatelny wpływ na istnienie tych braków mają reputacje. Niepodobna bowiem ze wszystkimi pozostać w zgodzie i tym samym odwiedzenie każdego wymaga wielu dziesiątek godzin nie tylko latania nie wytyczonymi szlakami, lecz również wiele czasu potrzebnego na pozyskiwanie nowych przyjaciół. Problem z nie zbadanymi bazami dotyczy przede wszystkim organizacji przestępczych, gdyż wejście z nimi w układy może być czasem kłopotliwe i wymagać poświęcenia wielu dobrych znajomości. Niemniej jednak najważniejsze, najsilniejsze i największe organizacje przestępcze jak Corsairs, Outcasts i Red Hessians zostały przeze mnie dostatecznie zinfiltrowane – głównie z tego powodu, iż to one dysponują najpotężniejszym sprzętem w grze.

Wątek fabularny

Nic się na to nie da poradzić – inaczej niż to miało miejsce w „Privateerze”, tutaj główna opowieść dopada gracza już na samym początku i przez cały czas jej trwania skutecznie uniemożliwia większość własnych działań. Misje związane z głównym wątkiem należy odbyć, ale i cieszyć się nimi, gdyż doskonale budują klimat świata, w którym gracz się znalazł. Dopiero po ich ukończeniu można się zabrać za niczym nieskrępowaną eksplorację i zarabianie na coraz to lepsze statki i broń. Misji składających się na fabułę „Freelancera” jest 13 i – jeśli nie będziemy tracić zbyt dużo czasu pomiędzy nimi – ich odbycie nie powinno zabrać więcej niż 15 godzin gry. Po tym czasie gracz powinien znajdować się na 18 poziomie doświadczenia i dysponować prawdopodobnie statkiem Anubis – doskonałym myśliwcem, który zapewnia bezpieczeństwo we wszystkich systemach pozostających pod kontrolą policji i wojska. Aby jednak zwiedzić systemy graniczne władane przez Outcasts, Corsairs, Red Hessians oraz Zoners będzie trzeba zaopatrzyć się w sprzęt dużo lepszy, dużo droższy, a dodatkowo nie zaważać o dobre stosunki z gospodarzami.

Samej nauce latania nie poświęcę wiele miejsca, gdyż początkowe misje fabularne mają charakter szkoleniowy i niemal każdy aspekt gry jest w nich dokładnie wyłożony, a ćwiczenia praktyczne odbywają się przeważnie zaraz po wykładzie. Każdy gracz musi te misje odbyć, a jeśli po ich wykonaniu nadal nie będzie potrafił się w świecie gry znaleźć, nic mu już nie pomoże.

Poruszanie się po bazach i po planetach

W każdej bazie, czy to planetarnej, czy sztucznej, znajdować się może pięć lokacji, pomiędzy którymi gracz się może przemieszczać. Są to: **landing pad** (lądowisko), **bar**, **commodity trader** (kupiec), **equipment dealer** (sprzedawca wyposażenia), **ship dealer** (sprzedawca statków).

Na lądowisku jedyną czynnością, którą się da wykonać jest odlot. Jest od tej reguły jeden wyjątek – jeśli statek gracza jest uszkodzony, wówczas pojawia się możliwość bezpośredniego przeniesienia się do sprzedawcy wyposażenia, gdzie przeprowadzane są naprawy.

U kupca przeprowadzane są wszelkiego rodzaju transakcje handlowe, stanowiące podstawę zarobku graczy nastawionych do życia mniej agresywnie. Każdy kupiec gotów jest kupić każdy towar, lecz jeśli nie jest nim szczególnie zainteresowany, wówczas zapłaci zań najniższą możliwą cenę. Czasami można tu spotkać inne postaci gotowe do rozmowy z graczem.

Sprzedawca wyposażenia udostępnia broń, amunicję, tarcze, roboty naprawcze oraz baterie do tarcz. U niego również przeprowadza się naprawy uszkodzeń oraz sprzedaje się mu niepotrzebny sprzęt – przeważnie zdobywczy. Ceny na sprzęt są ujednolicone we wszystkich systemach, a cena sprzedaży stanowi 30% ceny kupna (jeśli sprzęt jest uszkodzony, wówczas jego cena jest odpowiednio niższa – dokładnie o cenę jego naprawy). To, do jakiego sprzętu gracz ma dostęp, jest uzależnione od jego reputacji u gospodarza bazy. Aby zakupić najlepsze broń, trzeba pozostawać z nim w bardzo dobrych stosunkach.

Sprzedawca statków nie występuje we wszystkich bazach. W przypadku kupna statków ograniczenia wynikające z nie lubienia się z gospodarzem bazy nie są, o dziwo, zauważalne. Cena sprzedaży zaś statku oscyluje w granicach 70% jego wartości i jest bardzo zależna od uszkodzeń – absolutnie przed sprzedażą należy zaszpachlować wszystkie dziury w pancerzu, żeby uzyskać dobrą cenę.

Dodatkowo dostęp do każdego sprzętu ograniczony jest poziomem rozwoju gracza. Przeważnie jednak to nie poziom a ilość gotówki uniemożliwia pożądany zakup. Tak więc jak bardzo wprowadzenie do gry poziomów nie byłoby sztuczne, nie ma przeważnie wielkiego znaczenia. Z tego powodu, jak i z innego –niemożliwym jest sprawdzenie wszystkich baz na najniższym poziomie – informacja o wymaganym poziomie gracza dla zakupu takiego czy innego sprzętu pojawia się w tabelach sporadycznie. Zwykle jednak klasa sprzętu pomnożona przez 3 daje orientacyjny poziom gracza wymagany do jego zakupu.

Najważniejszym miejscem w każdej bazie jest bar. Tutaj można: zdobyć zlecenia, poznać najnowsze wiadomości, kupić reputację i kupić informacje. Zlecenia można dostać zarówno z tablicy jak i od napotkanych w barze osób (ikona teczki). W jednym i w drugim przypadku należy pozostawać z gospodarzem bazy w dobrych stosunkach, by móc dla niego pracować. Zlecenia brane od osób w barze mogą się okazać minimalnie lepiej płatne, gdyż w przypadku pomyślnego wykonania pierwszego, kolejne wzięte od tej samej osoby będą lepsze. Zawsze zaś należy sprawdzić, kto na wykonaniu danego zlecenia ucierpi, żeby niepotrzebnie nie popsuć sobie reputacji u przyjaciół.

Wiadomości można zdobyć również od osób w barze (ikona dymku z tekstem) jak i z serwisu informacyjnego (znajduje się on w większości baz, lecz nie we wszystkich). Przeważnie wiadomości mają charakter jedynie zabawowy i dodają grze klimatu, lecz czasem można dzięki nim poznać jakiś intratny szlak handlowy.

Kupno reputacji wygląda półlegalnie, lecz nie niesie ze sobą żadnych prawnych konsekwencji. Można go dokonać u napotkanych osób (ikona dolara) i przeważnie możliwe jest poprawienie sobie reputacji jedynie u przyjaciół gospodarza bazy. Zawsze należy dokładnie przeanalizować to, u kogo stracimy opinię w wyniku takiej transakcji, by niepotrzebnie sobie nie psuć stosunków.

Dzięki zakupowi informacji od napotkanych osób (ikona litery „i” w kółku) można poznać lokalizacje odległych baz, ich opis, czasem lokalizacje ukrytych jump holes (dziur do skoków nadprzestrzennych). Zwykle ich cena nie jest wygórowana, jakkolwiek zdarzyło mi się dokonać zakupu nawet za 50 tys.

Reputacje

Jest to bardzo istotny element gry i należy mu poświęcać baczną uwagę. Dzięki niemu gra będzie albo bardzo łatwa, albo bardzo trudna. W miarę możliwości należy dbać o to, by mieć jak najmniej wrogów i w ograniczonym zakresie jest to możliwe. Za przykład niech służy moja własna polityka, dzięki której udało mi się przez długi czas pozostawać w przyjaźni zarówno ze wszystkimi policjami, jak i z całym wojskiem, z łowcami głów oraz z korsarzami, których nikt nie lubi. Ja zaś byłem na etapie wykonywania misji właśnie dla korsarzy i to ich sprzętem się posługiwałem. Satysfakcja wynikająca z bezpiecznego przelatywania przez obszar bitwy, w której walczy ze sobą kilkadziesiąt statków należących do kilku organizacji, jest naprawdę spora.

Na zmianę reputacji mają wpływ wszystkie poczynania gracza. Fundamentalne są cztery algebraiczne zasady: przyjaciele moich przyjaciół są moimi przyjaciółmi; wrogowie moich wrogów są moimi przyjaciółmi; przyjaciele moich wrogów oraz wrogowie moich przyjaciół są moimi wrogami. Dlatego należy uważać na to, kogo się atakuje i przed czym atakiem się broni. Czasem może się okazać koniecznym ucieczka miast walki, by nie popsuć sobie stosunków z kimś zupełnie w bieżącej sytuacji niezaangażowanym.

Wszystkie organizacje, z którymi gracz miał kontakt można obejrzeć na liście znajdującej się pod ikoną player status (status gracza). Wybranie którejkolwiek z nich pozwala zapoznać się z organizacjami jej przyjaznymi i wrogimi. Reputacja określona jest skalą od -9 do 9, przy czym: -9 do -7 oznacza wrogość, -6 do 6 neutralność, 7 do 9 przyjaźń.

O ile popsucie sobie reputacji jest bardzo proste – wystarczy zaatakować statki danej organizacji – o tyle naprawienie jej może być kłopotliwe. Najprościej dokonać tego atakując wrogów wybranej organizacji. Jeżeli dodatkowo wrogowie ci mają przyjaciół pośród innych jej wrogów, wówczas poprawa reputacji jest kwestią chwili. Inaczej rzecz się ma, jeśli chcemy naprawić reputację u kogoś, nie tracąc przy tym przyjaźni z jego wrogami. Jako przykład niech posłuży moja praktyka pozyskania przyjaźni z Corsairs.

Corsairs nie mają żadnych sprzymierzeńców, wrogów zaś mają wszędzie. Wrodzy są im: Red Hessians, GMG, Outcasts, Mollys, IMG, Bounty Hunters, korporacje handlowe, policje i całe wojsko. Najprościej byłoby wkraść się w ich łaski za pomocą ataków na statki korporacyjne, policyjne i militarne. Można jednak, nieco wolniej, pozyskać ich uznanie za pomocą ataków na inne organizacje przestępcze: Mollys, Outcasts i Red Hessians oraz ich przyjaciół: LWB i Unioners. W takim przypadku zarówno Corsairs jak i policja i wojsko będą gracza coraz bardziej lubić. Tak też zrobiłem. Gdy tylko korsarze stali się dla mnie neutralni, wówczas udałem się do ich bazy i zakupiłem na miejscu stosowną reputację – zepsuło to nieco moje stosunki z ich wrogami, lecz nie na tyle, bym ja zyskał wśród nich wrogów.

Przy tak dużej liczbie wzajemnych powiązań istnieją różne wariacje. Np. atak na Corsairs wykonany na zlecenie Bounty Hunters nie poprawi reputacji u Outcasts, którzy są wrodzy Corsairs, gdyż są oni wrodzy również Bounty Hunters...

O ile oczywistym jest, że poruszanie się po systemach pozostających we władaniu policji i wojska (wszystkie systemy w ramach Liberty, Bretonii, Kusari i Rheinlandu) jest łatwiejsze w przypadku przyjaźni ze stosownymi policjami i wojskiem, o tyle w przypadku zewnętrznych systemów sytuacja ma się następująco:

- Wewnętrzne systemy pomiędzy wymienionymi czterema pozostają przeważnie we władaniu Zoners, a przynajmniej znajdują się tam ich bazy; Zoners nie mają ani sprzymierzeńców ani wrogów, więc nietrudno jest pozostawać z nimi na dobrej stopie.
- Systemy „północne”, a szczególnie Omicron Alpha i Omicron Beta, należą do Outcasts i w ogóle nie ma sensu do nich zaglądać, jeśli się jest ich wrogiem – będzie to męczarnia ciągłych walk i rychła śmierć.
- Systemy „południowe”, a szczególnie Omega-41 i Omicron Gamma, należą do Corsairs i sytuacja wygląda podobnie jak w przypadku „północnych”.
- Systemy Omega-11 i Omega-5 stanowią arenę walk pomiędzy Corsairs i Red Hessians i przynajmniej z jedną z tych organizacji warto być na dobrej stopie, by tam zaglądać.