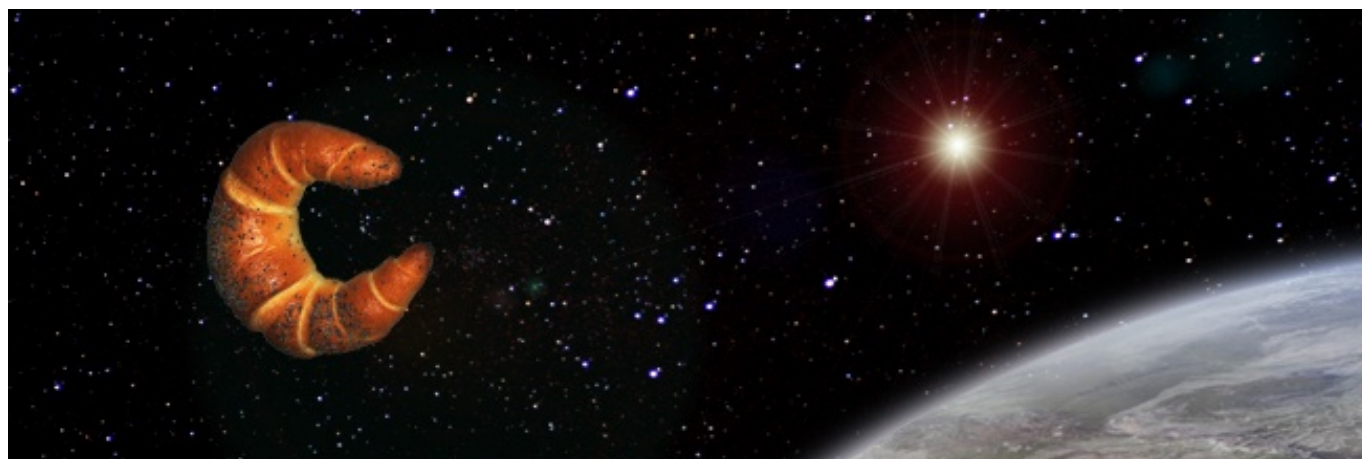


FTL - Szybciej niż światło

2013-06-28



Rogal w kosmosie.

Roguelike – to rodzaj gry komputerowej, która z założenia ma być podobna do Rogue. W Polsce i Rosji gry roguelike są czasem nazywane rogalikami lub rogalami. Cechą charakterystyczną gier roguelike jest pełna losowość świata. Wszelkie lochy, potwory, skarby, miasta, a nawet imiona NPC są najczęściej generowane losowo w każdej rozgrywce. Kolejną ważną cechą tego gatunku jest prezentacja świata, postaci i przedmiotów w postaci znaków ASCII w trybie tekstowym lub w bardzo prostej grafice kafelkowej. Rozgrywka toczy się zwykle w trybie turowym. W większości gier roguelike śmierć postaci gracza kończy rozgrywkę, bez możliwości powrotu do ostatnio zapisanego stanu gry. Fani gier roguelike uważają, że opcja zapisu gry służy tylko do przerywania gry, a wykorzystanie jej w inny sposób jest przez nich niemile widziane.

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Roguelike>

Opis gry dziejącej się w kosmosie można by zacząć: „Kosmos. Ostateczna granica. Oto wędrowki statku (tu Twoja nazwa statku), kontynuującego misję odkrywania nowych, nieznanych światów, poszukiwania życia i cywilizacji; śmiałego podążania tam, gdzie jeszcze nikt wcześniej nie dotarł”. Jest to jednak zbyt bardzo oklepane, więc zacznę tak:

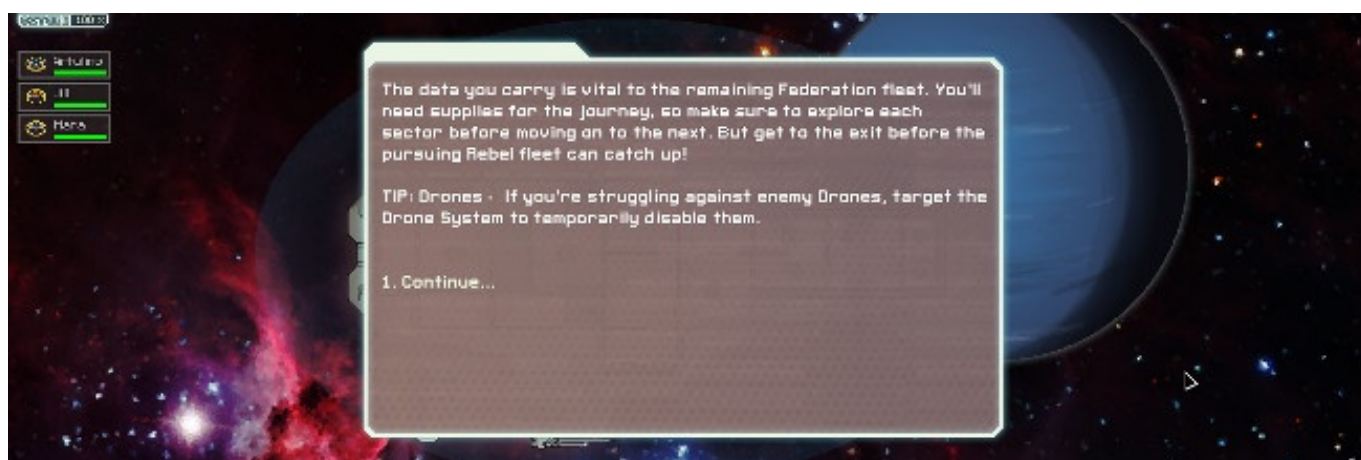
W okolicach sierpnia 2012 roku, miałem okazję obejrzeć, na jednym z kanałów na YouTube, przedpremierowy pokaz gry FTL: Faster Than Light. To co zobaczyłem tak mnie zainteresowało, że postanowiłem poczekać na premierę i ją zakupić bez szukania innej recenzji. Kupując na stronie autorów gry, zostałem bardzo miło zaskoczony wersją na Linuksa – nie muszę kombinować jak odpalić wersję Windowsową. Grę dostajemy ją w wersji na trzy systemy – ostatnim jest wersja na Macintosha. Miło, duży plus dla autorów. Gra się ściągała chwilę, to tylko ok 150 MiB.

FTL: Faster Than Light, jest grą typu roguelike. Jak już wiadomo gry tego typu mogą posiadać generowany losowy świat, zapis stanu gry tworzony wyłącznie przy opuszczaniu rozgrywki, nie żadko mają też wysoki stopień trudności. Tu właśnie z tym się spotykamy – często FTL jest nazywany roguelike w kosmosie.



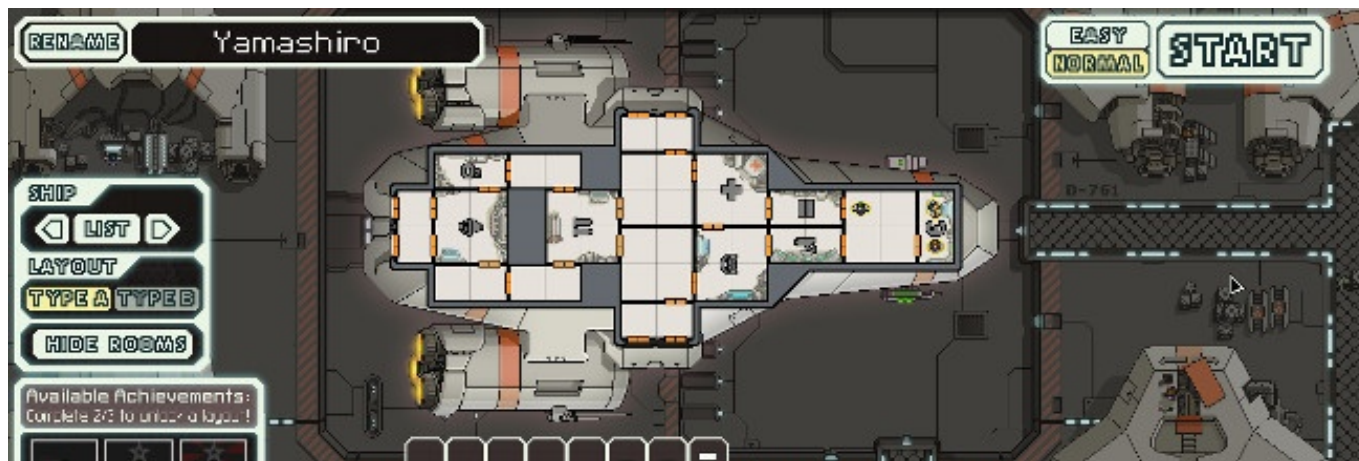
Przygodę czas zacząć.

Gra umieszcza nas w Federacyjnym statku posiadającym ważne informacje (czyżby plany nowej Stacji Bojowej? :-)), które trzeba dostarczyć dowódctwu Federacji. Więc lecimy! Aby nie było nam za lekko, źli Rebeliancji próbują przechwycić owe dane, goniąc nas sektor po sektorze, system gwiezdny po systemie gwiezdny.



A po co to lecieć mamy?

Nasz pierwszy stateczek ma dwie bronie i trzech członków załogi. Możemy ich sobie ponazywać, pozmienić wygląd, a w późniejszych grach, jak porobimy odpowiednie zadania, będziemy mogli wybrać statek innej rasy, czy z inną konfiguracją startową. Gra ma system achievementów, dzięki którym pozwala się dłużej cieszyć zabawą. Wykonując je zdobywamy powyższe opcje.

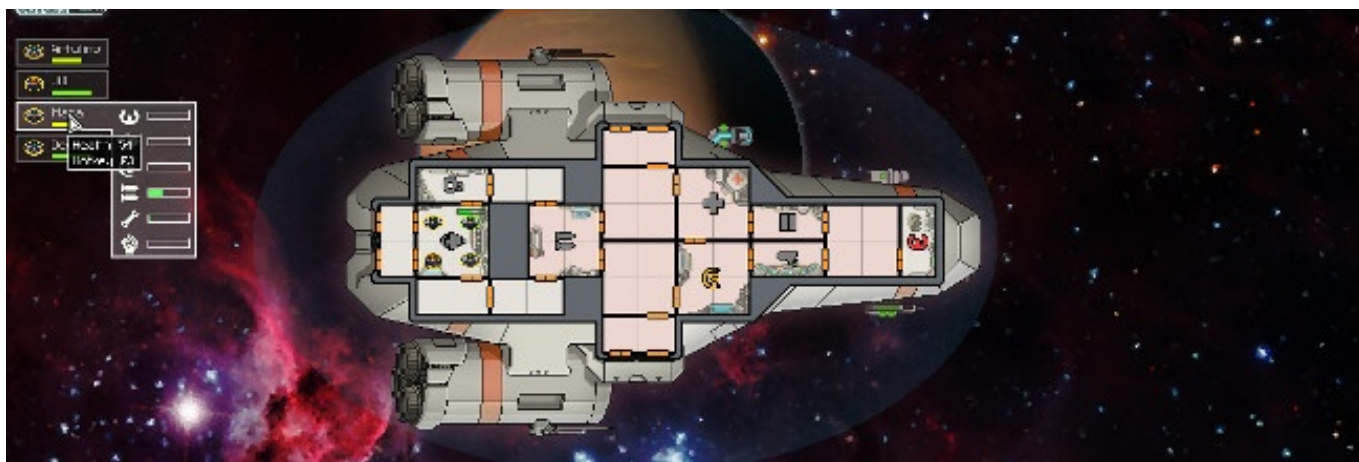


Hangar.

FTL, posiada tak zwaną aktywną pauzę, w dowolnym momencie można grę zatrzymać naciskając (domyślnie) spację, przydaje się to jednak jedynie w czasie walki. W pozostałych momentach raczej nie dzieje się nic co wymagało by korzystania z niej.

Każda z 6 ras występujących w grze ma swoje plusy i minusy. Np tacy Engi wykonują naprawy dwa razy szybciej, ale zadają 50% obrażeń w walce wręcz, Mantis to ich przeciwieństwo. Ludzie, jak zawsze, są przeciętni. Taki to nasz los... :-)

Nasza załoga może pracować w różnych z sekcji statku. Mamy więc pilota, możemy przydzielić ich do obsługi tarcz, broni, czy silników. Pracując na danym stanowisku nabierają oni doświadczenia, co pomaga np. szybciej ładować broń, odnawiać tarcze, czy też zwiększa szansę na unik. Pomaga to, a strata tak doświadczonej osoby boli. Trzeba więc uważać. Załoga może liczyć maksymalnie 8 osób.



Nasi dzielni załoganci.

Oprócz zawiadywania załogą mamy też możliwość rozbudowy statku. Posiadamy do ośmiu systemów wymagających energii (silniki, tarcze, system podtrzymywania życia, broń, ambulatorium, teleport, obsługa dron, system maskujący, system artyleryjski). Pozostałe trzy systemy (autopilot, sensory, i drzwi) zasilania mieć nie muszą. Zwiększając poziom danego systemu, zwiększamy jego możliwości - np. lepsze tarcze - wytrzymują więcej trafień, system podtrzymywania życia - szybciej uzupełnia braki tlenu. Energie czerpiemy z generatora, posiadającego swoją moc. Oczywiście trzeba ją zwiększyć. Jednak aby za łatwo nie było, apetyt na energię wszystkich rozbudowanych systemów jest wyższy niż

maksymalna produkcja reaktora. Czyli trzeba włączać i wyłączać w zależności od potrzeb, to co nam potrzeba, lub nie. Jeżeli nie mamy rannego nikogo z załogi, po co zasilać ambulatorium, nie lepiej dać więcej w silniki i mieć lepszą szansę na unik? Nie mamy już rakiet na stanie? To po co zasilać bezużyteczną wyrzutnię?



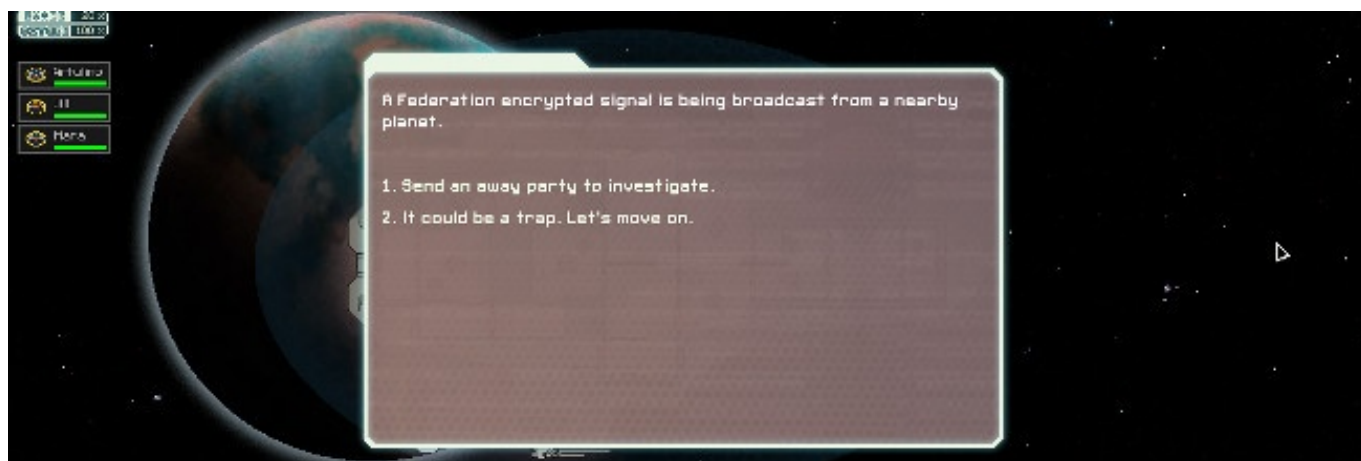
Rozbudujemy nasz statek.

Modernizację statku wykonujemy płacąc tak zwanym złomem – walutą dostępną w grze. Walutę uzyskujemy po walce i w niektórych wydarzeniach na jakie się natkniemy w trakcie naszej wielkiej wyprawy. Tą samą walutą płacimy w sklepach, gdzie rekrutujemy załogę, kupujemy paliwo, rakiety czy drony i systemy statku. Również też naprawimy tam uszkodzony pancerz. Innymi słowy potrzeb dużo, a gotówki za mało. :-)



W sklepie - i nie ma nic na kartki!

Wskakując do nowego systemu, możemy spotkać sklep, nic, albo przeciwnika. Może też być to zadanie – trzeba wybrać jedną z proponowanych nam opcji. Możemy coś zyskać, ale też i stracić. Jako że z przeciwnikami się walczy, to walczymy - w końcu to najprzyjemniejsza część gry - przecież nie będziemy uciekać! Walka toczy się w czasie rzeczywistym, ale tak jak wspominałem, z możliwością aktywnej pauzy. Wybieramy broń, celujemy i strzelamy, wszystko intuicyjnie.



Niespodzianka po skoku...

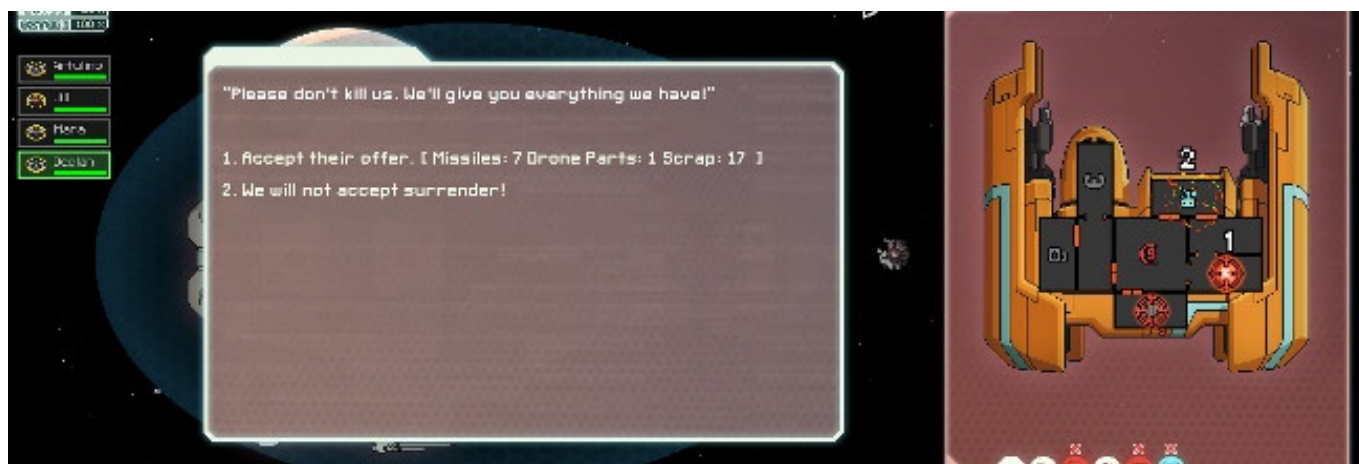
Każda z broni ma inne zastosowanie – rakiety przechodzą przez tarcze, ale mamy ich limitowaną ilość, laser po trafieniu w tarczę niszczy jej jeden poziom, broń jonowa czasowo wyłącza trafiony system. Są bronie przebijające kadłub, są nastawione bardziej na niszczenie pancerza, są zapalające. Jest w czym wybierać. Posiadając moduł teleportu możemy wpaść w „odwiedziny” do przeciwnika, jak i on do nas. Walczymy na pokładzie – możemy niszczyć wrogie systemy „od środka”, a może i uda nam się wybić wrogą załogę i przejąć statek?. Kiedy walka trwa u nas na pokładzie, zawsze możemy poprosić o pomoc próżnię i spróbować podusić, bądź zmusić do ewakuacji wrogi oddział abordażowy. Próżnia nadaje się również do walki z ogniem, ale trzeba pamiętać, że nasza załoga źle się czuje bez tlenu. :-)

Można mieć drony które latają wokół statku i bronią nas, bądź atakują przeciwnika. Można próbować uciekać z pola walki, trwa to jednak chwilę, więc przeciwnik może nam zaatakować silniki i uniemożliwić nam skok. Taktyk jest sporo do wyboru.



Ratunku strzelają!

W czasie walki nie raz będziemy musieli naprawiać uszkodzone systemy, łątać dziury w kadłubie – tlen sobie przez nie wesoło ucieka. :-) Wróg może poprosić nas o litość i próbować się poddać, płacąc nam „odszkodowanie”, jednak zwykle opta się go dokończyć. :->



TERAZ chcesz się poddać, cwaniaku?

Nie zawsze będziemy mogli grać swoją ulubioną taktyką – świat może nam się wygenerować z nieciekawymi sklepami, wrogowie nie będą zostawiali tego co nam potrzeba. Złomu będzie mało. Wszystko przeciwko nam. :-) Skacząc po sektorach nie mamy pewności co nas czeka, są co prawda systemy dodatkowe które mogą zasugerować, że jest szansa że w sektorze docelowym może być statek. Jednak te systemy trzeba kupić/zdobyć, a nie zawsze to jak wspomniałam, jest możliwe... Systemy gwiazdne też się od siebie różnią, może to być gwiazda która co jakiś czasu wyrzuca materię powodującą pożary na statku. W mgławicach trafiamy na systemy powodujące zakłócenia w produkcji energii – mamy o połowę mniejszą produkcję (bardzo to niemiłe), czy też pole asteroidów – osłabiają tarczę. Na całe szczęście działa to również naszych wrogów.



W mgławicy, bez czujników...

Mapy w grze są dwie. Mapa aktualnego sektora, gdzie skaczemy sobie od systemu do systemu po określonych ścieżkach, do systemu oznaczonego jako wyjście – punkt skoku do następnego sektora. Drugą mapą, jest mapa między sektorowa, gdzie lecimy cały czas w prawo, mając niewielkie możliwości wyboru – sektor wrogi, przyjazny, mgławica. Sektory wrogie i przyjazne są oczywiste, natomiast w mgławicach jest więcej systemów w których są problemy z czujnikami – mogą nie działać.



W którą stronę, Co nas czeka?

Co za problem, w takim razie, zwiedzić cały sektor, system po systemie, nabrać doświadczenia, nazbierać złomu. Nie ma tak przyjemnie. Chwile po naszym wejściu do sektora, od lewej strony zaczyna nas gonić flota Rebelii. Można z nimi walczyć, ale po wygranej walce dostajemy tylko jednostkę paliwa. Nie jest to zbyt opłacalne.



Rebelia nadciąga...

Tak jak już napisałem cały świat jest generowany za każdym razem od początku. Mamy zawsze 8 sektorów do przelecenia. W tym ostatnim czeka na nasz boss – co to za gra bez bossa. :-) Może udać nam się przebić do niego, a to czy z nim wygramy to inna historia... Jako że gra to roguelike nasza śmierć to koniec gry, definitywny. Nie ma możliwości cofnięcia się – FTL kasuje nam zapis gry i zaczynamy od początku. :-) A jeżeli nam się uda go pokonać, możemy zacząć raz jeszcze, tym razem może na innym statku, z inną taktyką?

Przeciwnicy to nie tylko Rebelia. Mamy piratów, łowców niewolników (można od nich z rekrutować załoganta), mogą nas zaatakować inne rasy. Są różne rodzaje statków na których latają nasi oponenti. Mają też różne wyposażenie. Nie będziemy się nudzić.

Grafika jak na grę roguelike jest wyśmienita. :-) No ale siła gier roguelike nie leży w grafice, więc nie było problemu aby zrobić coś lepszego. Dużo ciężiej było by zrobić coś gorszego niż standard. :-) Innymi słowy grafika jest w porządku. Broń można rozpoznać po kształcie, statki są ładnie narysowane, widać czy postacie operują systemami, walczą, gaszą pożary. Widać jak broń działa, jak

lasery i rakiety latają. Widać wybuchy. Gra pokazuje paski zdrowia załogi, są one małe, ale nadal widoczne. Nie mogę się do niczego przyczepić.



Obcy na pokładzie!

Dźwięk i muzyka w grze jest, pasuje i nie przeszkadza, ani nie irytuje. Gra daje nam znać jak dzieje się coś nie dobrego, mamy alarm dźwiękowy jeżeli jedna z osób naszej załogi ma niski stan zdrowia, pancierz osiągnie wartość krytyczną, czy poziom tlenu jest za niski. Wspomaga grafikę tak jak to dźwięk powinien.

A więc czy warto FTL: Faster Than Light kupić? Wg mnie warto, ale powtarzam po raz wtóry: to roguelike. Tu nie ma lekko, tu się ginie! :-) Może być to dla niektórych frustrujące. Choć w porównaniu z innymi dzisiejszymi grami, które za wszelką cenę pomagają graczowi, takie coś się może spodobać. Zresztą są inne, bardziej frustrujące rogale. :-P 10 dolarów to nie jest bardzo duża suma, a autorzy dość często mają promocję i sprzedają swoje dzieło za 50% ceny. Proponuje dość często sprawdzać stronę <http://www.ftlgame.com>. Warto.

Artur Wyszynski