



CMDR MATHIAS SHALLOWGRAVE



JAK ZACZAĆ PRZYGODĘ Z ELITE?

Poradnik totalny dla absolutnych nowicjuszy

v.1.4

Poradnik ten jest przeznaczony dla kompletnych nowicjuszy, którzy dopiero rozpoczynają przygodę z Elite i nie mają pojęcia, o co w tej grze chodzi, chcą poznać absolutne podstawy gry i dowiedzieć się, jak zacząć grać.

Poradnik jest zgodny z wersją gry **2.3** i zapewne z czasem niektóre jego fragmenty ulegną przedawnieniu.

Projekt jest w trakcie realizacji i niektóre elementy mogą ulec zmianie, w treści znajdują się również placeholderzy na ilustracje lub planowane dodatki.

Autor zakłada, że użytkownicy posiadają wszystkie dostępne rozszerzenia oraz najnowsze aktualizacje gry.

UWAGA! Poradnik powstał dla klanu **The Winged Hussars**. Większość stron, do których prowadzą linki z poradnika znajduje się w zamkniętej tylko dla członków klanu sekcji forum.

SPIS TREŚCI:

1.0 CZEŚĆ PIERWSZA – PODSTAWY, MECHANIKA I ZASADY GRY

- 1.1 Podstawy
 - 1.1.1 Czym jest Elite: Dangerous?
 - 1.1.2 Tryby gry, jedna galaktyka i crossplatform
 - 1.1.3 Ranking federacji pilotów
 - 1.1.4 Ubezpieczenie statku
 - 1.1.5 Ładownia, materiały, dane i kabiny pasażerskie
- 1.2 System polityczny
 - 1.2.1 Supermocarstwa i frakcje
 - 1.2.2 Reputacja i stopnie w marynarce wojennej
 - 1.2.3 Kontrola systemów
 - 1.2.4 Jurysdykcja
- 1.3 System prawny
 - 1.3.1 Kary
 - 1.3.2 Bounty
 - 1.3.3 Licznik wygaśnięcia bounty
 - 1.3.4 "Uśpione" kary (Legacy Fines)
 - 1.3.5 Odbieranie nagród
- 1.4 Stacje i bazy
 - 1.4.1 Stacje orbitalne
 - 1.4.2 Outposty
 - 1.4.3 Bazy planetarne
- 1.5 Usługi na stacjach
 - 1.5.1 Commodities Market
 - 1.5.2 Mission Board
 - 1.5.3 Passenger Lounge
 - 1.5.4 Contacts
 - 1.5.5 Universal Cartographics
 - 1.5.6 Crew Lounge
 - 1.5.7 Livery
 - 1.5.8 Quick Maintenance
 - 1.5.9 Outfitting
 - 1.5.10 Shipyard
 - 1.5.11 Advanced Maintenance

2.0 CZEŚĆ DRUGA – ROZGRYWKA (GAMEPLAY)

- 2.1 Gramy!
 - 2.1.1 Misje treningowe
 - 2.1.2 Jak zacząć?
 - 2.1.3 System domowy
 - 2.1.4 Wykonywanie misji
 - 2.1.5 Ulepszanie statku
 - 2.1.6 Wyposażenie statków
- 2.2 Znacznik szlak – walka
 - 2.2.1 Profesje
 - 2.2.2 Polecane statki
- 2.3 Znacznik szlak – handel
 - 2.3.1 Profesje
 - 2.3.2 Polecane statki
 - 2.3.3 Narzędzia vs samodzielność
- 2.4 Znacznik szlak – eksploracja
 - 2.4.1 Profesje
 - 2.4.2 Polecane statki
- 2.5 W co się bawić?
 - 2.5.1 Community goals
 - 2.5.2 Inżynierowie
 - 2.5.3 Powerplay
 - 2.5.4 Multi Crew
 - 2.5.5 Grind
 - 2.5.6 Sandbox totalny
- 2.6 Podziękowania, czyli (nomen omen) Credits

CZEŚĆ PIERWSZA



PODSTAWY, MECHANIKA I ZASADY GRY

1.1 PODSTAWY

CZYM JEST ELITE: DANGEROUS?

Elite: Dangerous to ogromny sandbox. Najprościej można ją określić, jako symulator życia w galaktyce w XXXIV wieku. Jest to gra trudna, która nie poprowadzi Cię za rękę, za to nie raz doprowadzi do wrywania włosów z głowy - dając jednocześnie ogromną satysfakcję z sukcesów, które odniesiesz i rzeczy, które w tej grze osiągniesz. Przyznam szczerze, że dla mnie Elite, to doświadczenie nieporównywalne z żadną inną grą.

W grze bardzo ważne jest stawianie sobie własnych celów i dążenie do ich realizacji. Taka jest właśnie natura Elite. To nie jest typowe MMO z questami i rajdami, tylko sandbox pełną gębą. Jeśli nie lubicie tego typu gier - możecie czuć się zawiedzeni. Kolejną różnicą jest to, że nasza postać nie jest - jak w typowym MMO - Wybrańcem, Który Ma Zbawić Świat (Tyle Że Oprócz Nas Są Miliony Takich Samych Wybrańców, Biegających Wokół Nas). Nasza postać jest nic nieznaczącym Komandorem, pilotem, górnikiem, najemnikiem i wszystkim tym, czym sobie tylko wymyślimy.

To nie oznacza oczywiście, że w Elite nic się nie dzieje! Wręcz przeciwnie - w grze jest wiele rzeczy, w które można się zaangażować na długie dni, a nawet miesiące. Oprócz tego w tle cały czas toczy się jakaś fabuła, ale tylko od nas zależy czy weźmiemy w niej udział. Niezależnie od naszej decyzji, ona będzie się toczyć, a my możemy być obserwatorami lub uczestnikami. Czasami zmasowane akcje Komandorów będą miały wpływ na galaktyczne wydarzenia, a czasami nie. Ale nikt z nas nigdy nie zostanie bohaterem, którego imię sławić będą po wsze czasy. Nikt z nas nie wygra tej gry.

Dlatego właśnie napisałem wcześniej, że jest to swoisty symulator życia. Bo życie w galaktyce toczy się swoim torem, mają miejsce wydarzenia, wojny, epidemie, odkrycia naukowe, przejścia władzy i tak dalej, a my jesteśmy w środku tego wszystkiego i jedynie od nas zależy, w jaki sposób - i czy w ogóle - będziemy brać w tym udział.

To wszystko sprawia również, że główne hasło reklamowe i motto Elite, czyli "Blaze your own trail", nie jest pustostawem, tylko faktycznie ma zastosowanie. Bo tylko od nas zależy, w jaki sposób będziemy grać w tę grę i jaki ślad po sobie zostawimy.

TRYBY GRY, JEDNA GALAKTYKA I CROSSPLATFORM

W Elite mamy 3 główne tryby gry do wyboru: Open, Group i Solo. Czym one się różnią? Tym, czy spotykamy podczas gry innych graczy.

OPEN PLAY - to główny tryb online, w którym spotykamy wszystkich graczy. Jest to najciekawszy sposób gry w Elite, ale zarazem najbardziej niebezpieczny, bowiem każdy nas widzi i może nas np. zestrzelić Smile

PRIVATE GROUP - tryb grupy prywatnej. Możemy należeć do wielu różnych grup (możemy też założyć swoją grupę) i w tym trybie grać w dowolnej z nich. Będziemy wtedy spotykać w grze tylko tych graczy, którzy również należą do danej grupy i aktualnie w niej grają.

SOLO PLAY - tryb solo (połączenie z internetem jest wciąż wymagane). Nie widzimy żadnych innych graczy ani oni nie widzą nas. Innymi słowy - single player mode.

ARENA - Close Quarters Combat Championship - CQC , czyli wirtualne walki na arenach. Typowe PVP, odrębne od głównej galaktyki Elite, trochę inny model lotu - taka gra w grze.

Bardzo ważnym jest fakt, że niezależnie od trybu, w jakim gramy (nie licząc CQC oczywiście), zawsze latamy w tej samej galaktyce. Nieważne czy jesteśmy w Open, Group czy Solo, nasze akcje mają wpływ na ten sam wszechświat. Jedna galaktyka - trzy tryby.

To samo tyczy się innych platform. Niezależnie od tego, czy ktoś gra na PC, Macu czy XBoksie - wszyscy latamy w tej samej galaktyce i mamy na nią wpływ. Należy zaznaczyć, że piloci z PC i Maca mogą się nawzajem zobaczyć w grze, ale nie tyczy się to pilotów z XBOX.

Ten system 3 trybów i jednej galaktyki od dawna wywołuje wiele kontrowersji w społeczności Elite, bo z jednej strony pozwala na omijanie niebezpieczeństw (piraci blokują jakąś stację? Wystarczy przelogować się do Solo i możemy śmiało do niej wlecieć), ale z drugiej strony pozwala wszystkim grać tak, jak lubią i wciąż brać udział w galaktycznym życiu.

Nie będziemy tutaj rozstrzygać ani dyskutować czy to dobry, czy zły system - sporów na ten temat jest w internecie aż nadto.

RANKING FEDERACJI PILOTÓW

W Elite można się zaangażować w naprawdę wiele rzeczy. Wiele z nich sprowadza się do różnych wariantów trzech bazowych czynności: **walki, handlu i eksploracji**. Te trzy dziedziny mają bardzo wiele różnych aspektów i można ich doświadczyć w różnej formie, ale to właśnie w tych trzech dziedzinach będziesz otrzymywał awanse od Federacji Pilotów.

Swój ranking w każdej z tych dziedzin znajdziesz w pierwszej zakładce w prawym panelu statku (czwarta ranga dotyczy turnieju CQC, o którym wspominałem powyżej):



UBEZPIECZENIE STATKU

Jedna z najważniejszych rzeczy w Elite. Każdy doświadczony pilot to potwierdzi. Czym jest ubezpieczenie? Przysługuje ono każdemu Komandorowi i jest wymagane do odzyskania statku po jego zniszczeniu. W momencie, kiedy nasz statek zmienia się w wolno wirującą w próżni szczątki, nasza postać katapultuje się w specjalnej kapsule ratunkowej i jest sprowadzana do ostatniej stacji, w której zadokowaliśmy.

Dostajemy wtedy wybór - zacząć od nowa w startowym, darmowym Sidewinderze lub zapłacić 5% wartości statku i jego wyposażenia (mamy wybór, które moduły chcemy odkupić) i odzyskać naszą jednostkę, która została zniszczona. W wypadku, kiedy nas nie stać na wykup, możemy wziąć pożyczkę na wykup statku, ale tylko do pewnej określonej kwoty. Pożyczka jest później spłacana automatycznie przez odjęcie 10% od każdej zarobionej przez nas kwoty, do momentu, aż zostanie spłacona.

Teraz zdradzę Wam Pierwszą Żółtą Zasadę Elite, którą powinien kierować się każdy pilot:

PIERWSZA ŻŁOTA ZASADA ELITE: NIGDY NIE LATAJCIE STATKIEM, NA KTÓREGO WYKUP WAS NIE STAĆ W MOMENCIE ZNISZCZENIA. NIGDY.

To jest naprawdę ważne. Wyobraźcie sobie, że przez dwa miesiące zbieracie na upragniony statek. I nareszcie udaje się go Wam kupić. Macie jeszcze trochę kasy na wyposażenie. Kupujecie więc lepsze silniki, większy napęd i super się Wam teraz lata, ale nie macie już na ubezpieczenie. Godzinę później jakiś pirat niszczy Wasz statek, albo prze nieuwagę wlatujecie w asteroidę i okazuje się, że nie macie na ubezpieczenie, a koszt wykupu jest większy niż pożyczka.

Zostajecie ze startowym Sidewinderem i bez kasy, a dwa miesiące gry okazują się stratą czasu.

ELITE: DANGEROUS NIE WYBACZA BŁĘDÓW! Napiszę to jeszcze raz, żeby zagnieździło się to w Waszej głowie:

NIGDY, PRZENIGDY NIE LATAJCIE STATKIEM, NA KTÓREGO WYKUP WAS NIE STAĆ W MOMENCIE ZNISZCZENIA!

Kwota ubezpieczenia jest podana w prawym panelu, w pierwszej zakładce:



Ship Insurance, to % wartości statku, jaka objęta jest ubezpieczeniem i wynosi on 95% (niektórzy gracze mają nieco wyższe ubezpieczenie, co było jednym z bonusów Kickstartera i zamówień Premium Beta), resztę trzeba pokryć z własnej kieszeni, jeśli chcemy odzyskać statek po zniszczeniu.

Cargo Insurance to % wartości przewożonego towaru, jaka objęta jest ubezpieczeniem. Na chwilę obecną w grze nie ma niestety możliwości wykupienia ubezpieczenia towaru, ale obecność tej wartości świadczy o tym, że taka możliwość pojawi się w przyszłości.

ŁADOWNIA, MATERIAŁY, DANE I KABINY PASAŻERSKIE

Na prawym panelu statku znajdziecie zakładkę Inventory. Są tam podane wszystkie rzeczy, które przewożycie. Zakładka jest podzielona na kilka części:

- Ładownia (**Ship Cargo**) - Tutaj wypisane są wszystkie towary, które przewożycie w ładowni statku. Towary mogą zostać zniszczone razem ze statkiem.
- Materiały (**Materials**) - Materiały, potrzebne do Syntezy (**Synthesis**) oraz Inżynierom (**Engineers**) do wykonywania ulepszeń modułów. Materiały nie mogą zostać zniszczone razem ze statkiem.
- Dane (**Data**) - Niematerialne dane, potrzebne Inżynierom (**Engineers**) do wykonywania ulepszeń modułów. Dane nie mogą zostać zniszczone razem ze statkiem.
- Synteza (**Synthesis**) - Synteza pozwala na wykorzystanie Materiałów do wykonania tymczasowych ulepszeń statku/SRV oraz na produkcję amunicji do broni kinetycznej.
- Kabiny (**Cabins**) - Tutaj znajduje się lista kabin pasażerskich, które mamy na naszym statku wraz z ich lokatorami



The screenshot shows the 'INVENTORY' tab of a ship's control panel. On the left, a sidebar lists categories: SHIP CARGO, MATERIALS, DATA (highlighted), SYNTHESIS, and CABINS. The main area displays a table of 'ENCODED DATA' items. At the bottom, a 'CAPACITY' bar shows 444/500 and the text 'NO ACTIVE FILTERS' is visible.

ENCODED DATA	QTY	GRADE
ABERRANT SHIELD PATTERN ANALYSIS	40	⚡
ABNORMAL COMPACT EMISSIONS DATA	1	⚡
ADAPTIVE ENCRYPTORS CAPTURE	1	⚡
ANOMALOUS BULK SCAN DATA	20	⚡
ANOMALOUS FSD TELEMTRY	15	⚡

1.2 SYSTEM POLITYCZNY

SUPERMOCARSTWA I FRAKCJE

Zamieszkałą przez ludzi przestrzeń w galaktyce zwykle się określa mianem "Bańki" (**Bubble**). Bańka targana jest konfliktami i walką o władzę. W Elite mamy trzy główne supermocarstwa, które kontrolują zamieszkałe systemy:

- Sojusz (**Alliance**)
- Federacja (**Federation**)
- Imperium (**Empire**).

Oprócz tego jest mnóstwo systemów niezależnych (Independent), które nie należą do żadnego z mocarstw i rządzą się własnymi prawami.

Władzę w systemach sprawują byty polityczne zwane Frakcjami (**Factions**). Są to różnego typu organizacje, korporacje, stowarzyszenia, itp. Frakcja może przynależeć do któregoś z mocarstw lub być frakcją niezależną. Przynależność danego systemu do danego mocarstwa (lub jego niezależność) dyktowana jest przynależnością Frakcji rządzącej.

Ta sama Frakcja może być obecna w wielu różnych systemach, ale nie wszędzie musi sprawować władzę.

Przynależność systemów łatwo sprawdzić na Mapie Galaktyki:



REPUTACJA I STOPNIE W MARYNARCE WOJENNEJ

Każdy Komandor posiada jakąś reputację (**Reputation**), zarówno u Supermocarstw, jak i u poszczególnych Frakcji. Oprócz tego można również zapisać się do Marynarki Wojennej (**Navy**) Federacji oraz Imperium i zdobywać coraz to wyższe Stopnie (**Rank**).

Wyższa reputacja u Frakcji oznacza, że będziemy dostawać lepiej płatne misje.

Reputacja u Supermocarstw pozwala na pojawienie się misji Navy, które z kolei pozwalają na awanse na wyższe stopnie. Odpowiednie stopnie potrzebne z kolei są do zakupu niektórych statków Federacji oraz Imperium.



KONTROLA SYSTEMÓW

Kontrolę (władzę) nad danym systemem sprawuje Frakcja, która ma największy poziom wpływów (Influence) w tym systemie, wyrażony procentowo. Jeśli dana Frakcja przynależy do jakiegoś mocarstwa, system, który kontroluje uważa się za terytorium tego mocarstwa. Gracze mogą wpływać na poziom wpływów Frakcji, tym samym powodując zmianę Frakcji rządzącej. Cały ten system manipulacji wpływami nazywa się Background Simulation (BGS). Szerzej o tym możecie poczytać w poradniku [Przepis na BIGOS po polsku](#), autorstwa Komandora Drakkainena.

Informację o poziomie wpływów każdej frakcji znajdziecie na prawym panelu, w drugiej zakładce. Po kliknięciu na daną Frakcję uzyskacie o niej bardziej szczegółowe informacje.



JURYSDYKCJA

Przestrzeń w każdym systemie znajduje się pod jurysdykcją (**Jurisdiction**) Frakcji rządzącej. To znaczy, że jeśli np. ta Frakcja uznaje Narkotyki za nielegalny towar, to są one uznawane za nielegalne w całym systemie.

Jest jednak pewien haczyk. Stacje orbitalne i naziemne mogą należeć do różnych Frakcji. Frakcja rządząca zawsze sprawuje kontrolę nad główną, przeważnie najbliższą gwiazdzie i największą stacją. Pozostałe stacje mogą jednak należeć do innych Frakcji, które znajdują się w tym systemie. I wtedy lokalna przestrzeń wokół tych stacji znajduje się pod jurysdykcją Frakcji, która posiada daną stację.

Narkotyki mogą więc być uznane za nielegalne przez Frakcję rządzącą, ale jeśli mały Outpost przy ostatniej planecie systemu należy do Frakcji pirackiej, która zezwala na handel Narkotykami, to w lokalnej przestrzeni wokół tego Outpostu towar ten nie będzie oznaczony jako nielegalny.

Jurysdykcja, w której obecnie się znajdujemy, zawsze jest podana pod aktualnie wybranym celem:



1.3 SYSTEM PRAWNY

W Elite można popełnić wykroczenie lub przestępstwo. Za wykroczenie nakładana jest na nas Kara (**Fine**), a za przestępstwo wyznaczana jest Nagroda za naszą głowę (czyli **Bounty** - będę dalej używał już tylko tego sformułowania). Kary i Bounty obowiązują tylko w obszarach Jurysdykcji Frakcji, która je na nas nałożyła.

Uwaga! Spłacić można tylko Karę! Bounty jest aktywne do czasu wygaśnięcia.

Posiadane Kary i Bounty można sprawdzić w lewym panelu, w drugiej zakładce. Oznaczone są one symbolem odznaki policyjnej. (Wpisy w sekcji CLAIMS oznaczone symbolem CR to nagrody, które my zdobyliśmy za zniszczenie innych pilotów, na których zostało nałożone Bounty, ale o tym później):



KARY

Karę (**Fine**) możemy dostać za wykroczenie. Zalicza się do nich m.in.:

- Łamanie przepisów obowiązujących podczas dokowania (blokowanie platformy lądowniczej, kolizja przy przekroczenie prędkości, wlot do stacji bez zezwolenia na dokowanie itp.).
- Przekroczenie alokowanego czasu misji.
- Próba szmuglowania nielegalnych towarów.

Aby zapłacić Karę, gracz musi odwiedzić stację w systemie, gdzie obecna jest Frakcja, która ją na nas nałożyła. W usługach stacji wchodzimy w opcję **CONTACTS**. Kary wymienione są w sekcji **Local Security Office** i tam możemy je zapłacić.

Uwaga! Jeśli nie zapłacimy Kary w ciągu 7 dni, zamieni się ona w Bounty! Jeśli nasz statek zostanie zniszczony zanim zapłacimy karę, zamienią się one w tzw. „uśpione kary” (**Legacy Fines**).

BOUNTY

Bounty zostaje na nas nałożone za wygaśnięcie niezapłaconej w terminie Kary lub za trafienie innego statku (gracza lub NPC), który nie jest Poszukiwany (**Wanted**), niezależnie od tego czy był to przypadek, czy celowy atak. Po nałożeniu na nas Bounty, my sami dostajemy również status Wanted, ale tylko w Jurysdykcji, w której popełniliśmy przestępstwo (patrz przykład z Narkotykami powyżej). Status Wanted wyświetlany jest po prawej stronie naszego HUD. Pozwala on na legalne zaatakowanie naszego statku przez siły bezpieczeństwa lub innych graczy, którzy mogą w ten sposób zgarnąć nagrodę za naszą głowę.

Jeśli akurat nie jesteśmy w obszarze pod jurysdykcją frakcji, która wystawiła za nas Bounty, inni gracze nie będą o tym wiedzieć, dopóki nie przeskanują nas oni urządzeniem zwanym **Kill Warrant Scanner**. Nawet wtedy jednak nie mamy statusu Wanted w tej jurysdykcji, więc nie mogą nas oni legalnie zaatakować (wiedzą jednak, że za naszą głowę jest wyznaczona nagroda w innej jurysdykcji niż lokalna!).

UWAGA! Bounty nie można spłacić - pozostaje aktywne do czasu wygaśnięcia, kiedy to zamienia się w Uśpioną Karę (**Legacy Fine** - patrz niżej).

LICZNIK WYGAŚNIĘCIA BOUNTY

Wszystkie Bounty mają licznik czasu, po którym zamieniają się w **Legacy Fine**. Długość tego czasu zależy od wysokości Bounty (i od tego, jak poważne przestępstwo popełniliśmy). Dolna granica to 10 minut, a górna 7 dni. Licznik jest wyświetlony w prawym dolnym rogu informacji o Bounty na lewym panelu.

"UŚPIONE" KARY (LEGACY FINES)

Wszystkie Bounty, które są nałożone na gracze w końcu zamieniają się w **Legacy Fines**. Te kary nie mogą wygasnąć i są automatycznie dodawane do kosztu wykupu statku po jego zniszczeniu, jeśli respawujemy się na stacji/outpocie kontrolowanych przez daną Frakcję, która nałożyła na nas Karę/Bounty.

Uśpione Kary można spłacić na dowolnej stacji w systemie, w którym obecna jest Frakcja, która nałożyła na nas Karę/Bounty.

ODBIERANIE NAGRÓD

Jeśli gracz zniszczy statek, na którego nałożone jest Bounty, dostaje tzw. Voucher o wartości tego Bounty. Wszystkie posiadane Vouchery możemy obejrzeć w lewym panelu, w zakładce Transactions - sekcja Claims. Aby zamienić voucher na Creditsy musimy udać się do dowolnej stacji w systemie, w którym obecna jest Frakcja wystawiająca Bounty. W usługach stacji wchodzimy w opcję **CONTACTS** i tam możemy odebrać nasze nagrody.

Na niektórych stacjach w systemach o niskim wskaźniku bezpieczeństwa można trafić na Interstellar Factors Contact. Tutaj możemy odebrać nagrody (i spłacić kary) od wszystkich frakcji, bez potrzeby udawania się do systemów, gdzie one urzędują. Usługa ta kosztuje jednak 10% wartości oddawanych Voucherów.



1.4 STACJE, BAZY I INNE LOKACJE

W Elite występują różne zamieszkane miejsca. Zaliczamy do nich stacje orbitalne (**Stations / Starports**), mniejsze placówki, zwane Outpostami (**Outposts**) oraz bazy planetarne (**Planetary Bases**). Po zadokowaniu możemy skorzystać z usług oferowanych na danej stacji. Zadokować możemy na każdej stacji orbitalnej i mniejszej placówce. Na niektórych stacjach planetarnych nie można zadokować, są to przeważnie wrogo nastawione bazy, które możemy zaatakować.

Łądowniska podzielone są na 3 rodzaje, w zależności od wielkości statku: małe, średnie i duże.

Każda stacja czy baza jest kontrolowana przez jakąś Frakcję, posiada określony typ ekonomii i rządów (ten ostatni może zmienić w zależności od kontrolującej Frakcji). Od tych czynników zależy np. to, jakie misje pojawiają się na stacji oraz które towary można na niej kupić, a które są nielegalne.

Dodatkowo w niektórych systemach możemy natrafić na inne lokacje, takie jak bary, placówki naukowe czy doki, w których zacumowane są ogromne okręty flagowe, czyli tzw. Capital Ships.

STACJE ORBITALNE

Stacje to orbitalne miasta, największe z dostępnych miejsc do odwiedzenia w Elite. Stacje orbitalne posiadają wszystkie rodzaje łądownisk i można na nich zadokować dowolnym statkiem. W obrębie 10 km od stacji obowiązuje zakaz używania broni oraz ograniczenie prędkości do 100 m/s.

Rozróżniamy kilka rodzajów stacji:

Coriolis - najmniejsza ze stacji i najbardziej rozpoznawalna, tzw. "kostka". Poprawna nazwa tej bryły to *cuboctahedron* lub *sześcio-ośmiościan*. Rzadziej spotykany wariant tej stacji ma jeszcze dwa długie, poprzeczne rusztowania.



Orbis - duża, modułowa stacja z rozpoznawalnym cylindrem doków, często otoczona charakterystycznymi pierścieniami, na których znajdują się farmy, produkujące żywność.



Ocellus - największa z obecnie występujących stacji, posiada ogromne silniki, które pozwalają się jej samodzielnie przemieszczać, łącznie ze skokami nadprzestrzennymi.



OUTPOSTY

Outposty to małe placówki, zamieszkałe przez o wiele mniejszą populację niż stacje orbitalne. Jest wiele różnych rodzajów Outpostów, od militarnych, przez cywilne, aż po placówki naukowe czy wypadowe bazy pirackie.

Outposty dysponują jedynie małymi i średnimi lądowiskami, co powoduje, że duże statki nie mogą na nich dokować. Największym statkiem, który może zadokować na Outpostcie jest **Python**.

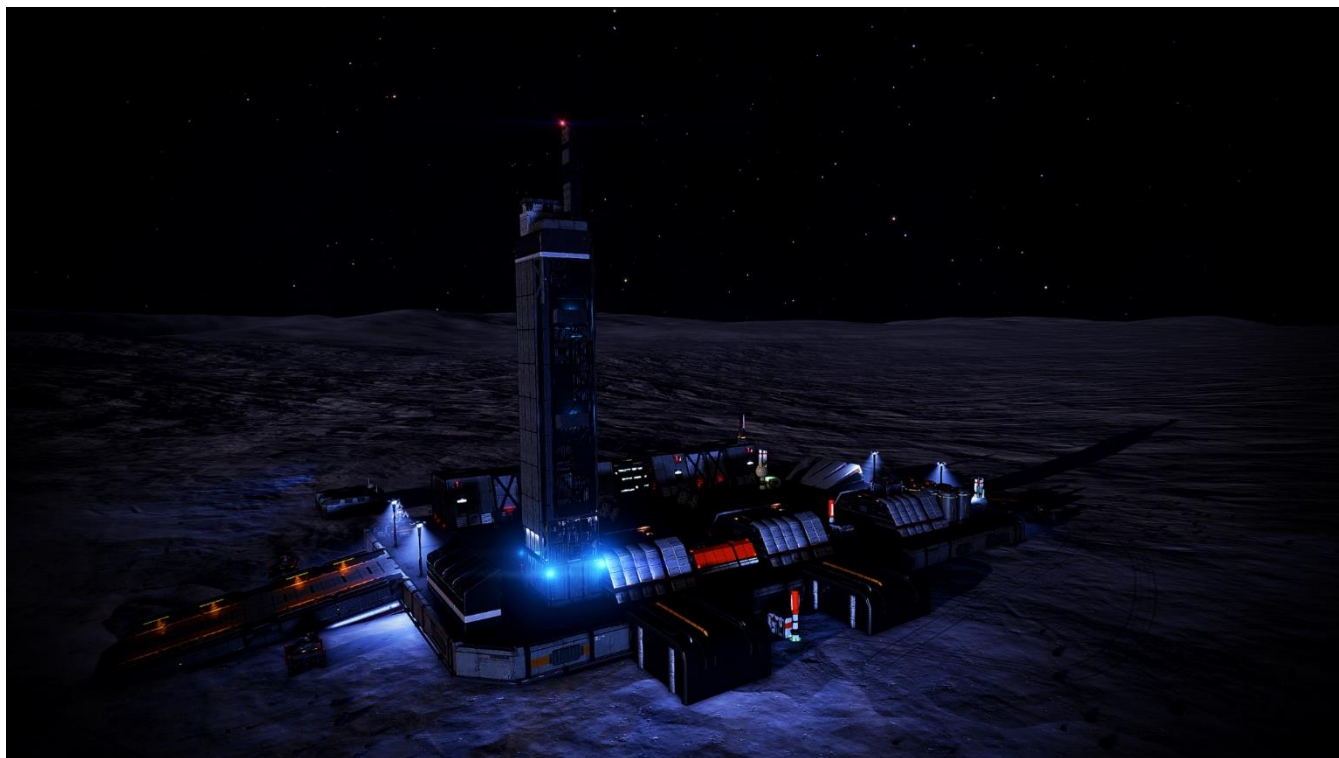
Outposty często oferują mniejszą ilość usług niż stacje orbitalne, ale jednocześnie dysponują o wiele mniejszymi siłami bezpieczeństwa, co może być atrakcyjne dla przestępców, szmuglerów i innych typów spod ciemnej gwiazdy.



BAZY PLANETARNE

Bazy planetarne generalnie dzielą się na 2 rodzaje: jedne są przyjazne i można je odwiedzić, drugie są nieprzyjazne i nie posiadają lądowisk.

Te pierwsze traktowane są jak stacje orbitalne i outposty - można tam wylądować i skorzystać z usług bazy (posiadają wszystkie typy lądowisk), natomiast te drugie możemy zinfiltrować w celu uzyskania różnych danych lub zniszczenia źródła energii itp.



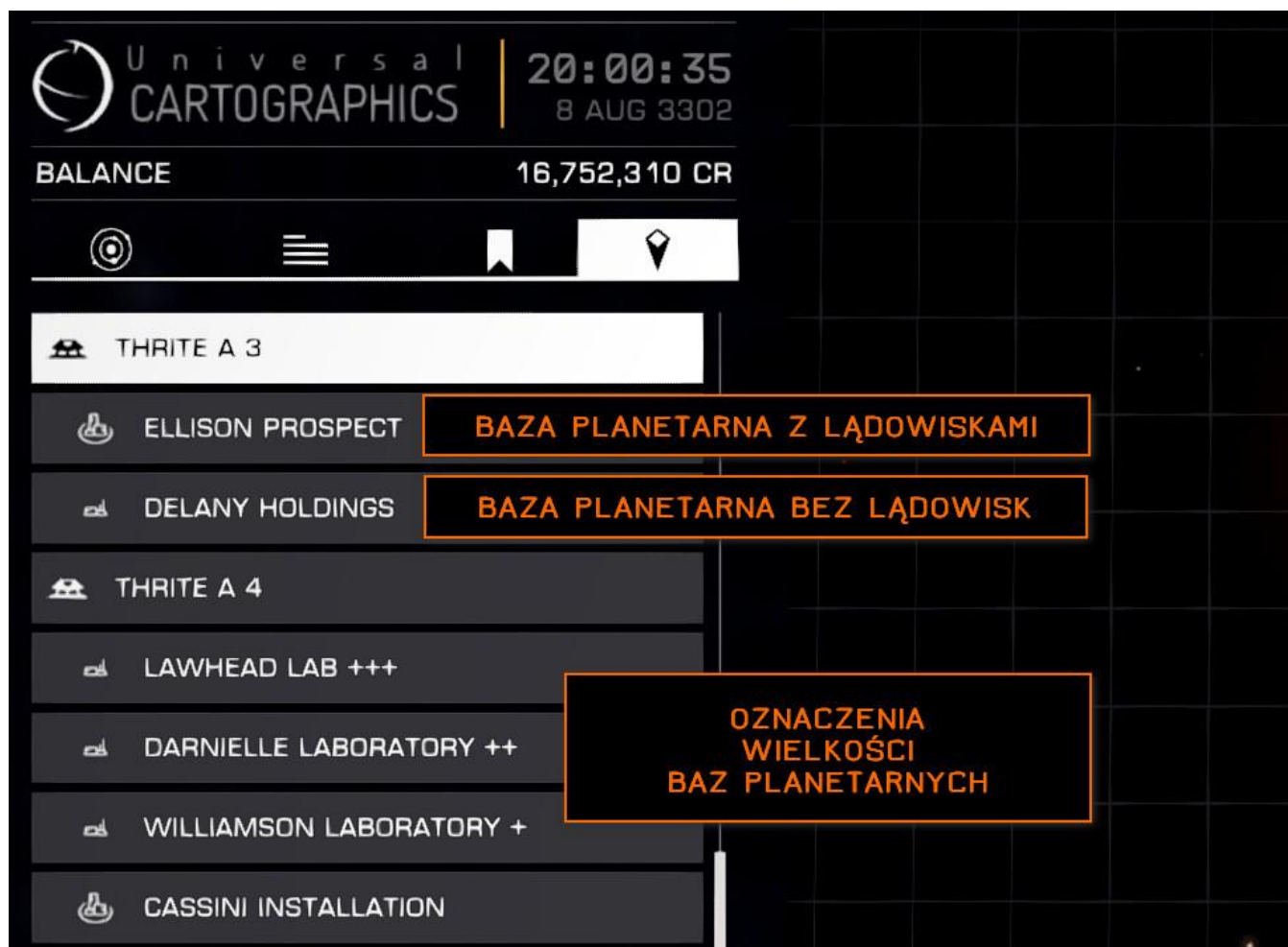
Jest jeszcze jeden specjalny typ baz naziemnych - bazy Inżynierów (**Engineers**), ale o tym będzie mowa w innej części poradnika.

Rodzaj bazy możemy rozpoznać po ikonke - ikonka wieży oznacza bazę z lądowiskami, którą można odwiedzić, a mała ikonka budynku oznacza bazę nieprzyjaźnie nastawioną. Dodatkowo przy tych ostatnich podany jest poziom sił bezpieczeństwa, które chronią bazę (**Security - Low, Medium, High**) (tylko w lewym panelu HUD) oraz wielkość bazy, wyrażona w plusikach (+++).

HUD:



Mapa systemowa:



1.5 USŁUGI NA STACJACH

Stacje, na których można zadokować oferują pilotom różnego rodzaju usługi (**Starport Services**). Składają się na nie:

COMMODITIES MARKET – Rynek towarów

Tutaj znajdziemy listę wszystkich dostępnych na stacji towarów.



GOODS	VALUE (CR)		CARGO	DEMAND	SUPPLY	GALACTIC AVERAGE
	SELL	BUY				
CHEMICALS						
EXPLOSIVES	136	147	-	-	580,575	261 CR
HYDROGEN FUEL	99	104	-	-	436,727	110 CR
HYDROGEN PEROXIDE	863	-	-	495,323	-	917 CR
LIQUID OXYGEN	117	131	-	-	77,777	263 CR
MINERAL OIL	358	-	-	2,454,086	-	181 CR
SURFACE STABILISERS	303	320	-	-	547,701	467 CR
WATER	256	-	-	364,484	-	120 CR
CONSUMER ITEMS						
CLOTHING	447	-	-	177,019	-	285 CR
CONSUMER TECHNOLOGY	7,213	-	-	28,467	-	6,769 CR
DOMESTIC APPLIANCES	614	-	-	36,505	-	487 CR
FOODS						
ANIMAL MEAT	1,630	-	-	58,015	-	1,292 CR
COFFEE	1,425	-	-	8,471	-	1,279 CR
FISH	587	-	-	158,874	-	406 CR
FOOD CARTRIDGES	141	-	-	3,078	-	105 CR
FRUIT AND VEGETABLES	315	-	-	14,897	-	312 CR
EXIT						

CONSUMER TECHNOLOGY
CONSUMER ITEMS

SELL TO MARKET BUY FROM MARKET
7,213 CR

Produced by: High Tech
Consumed by: All except High Tech
Illegal in prison colonies and theocracies.

Ever-evolving and changing, get on board for the next generation of personal consumer devices. Be the envy of your friends as you show off the latest thing, then get ready to upgrade.

SUPPLY -
CARGO -
IMPORTED FROM HSUANQUENO

PYTHON
CARGO SPACE 20 OUT OF 112 USED
CMDR MATHIAS SHALLOWGRAVE
BALANCE 16,752,310 CR

Oto wyjaśnienie poszczególnych rubryk:

- **Sell** - cena, za jaką sprzedamy towar na stacji
- **Buy** - cena, za jaką kupimy towar na stacji
- **Cargo** - ilość kontenerów z towarem w ładowni naszego statku
- **Demand** - popyt (zapotrzebowanie na towar)
- **Supply** - podaż (zapas towaru na stacji)
- **Galactic Average** - średnia galaktyczna cena za jednostkę towaru

Po wybraniu danego towaru z listy, po prawej stronie pojawi się jego opis, informacja o typach ekonomii, w których jest produkowany (**Produced by**), typach ekonomii, które skupują dany towar (**Consumed by**) oraz konkretnych okolicznych systemach, do których jest eksportowany (**Exported to**) lub z których jest importowany (**Imported from**).

MISSION BOARD – Oferty kontraktów i misji dla Komandorów

Tablica podzielona jest na trzy części - z lewej widzimy wszystkie Frakcje, które oferują nam misje, z prawej na górze krótkie podsumowanie na temat danej frakcji, a poniżej tego wszystkie dostępne (**Available Missions**) i niedostępne (**Requirements Not Met**) misje. Misje mogą być niedostępne z różnych powodów: brak miejsca w ładowni, zbyt niska reputacja itp.

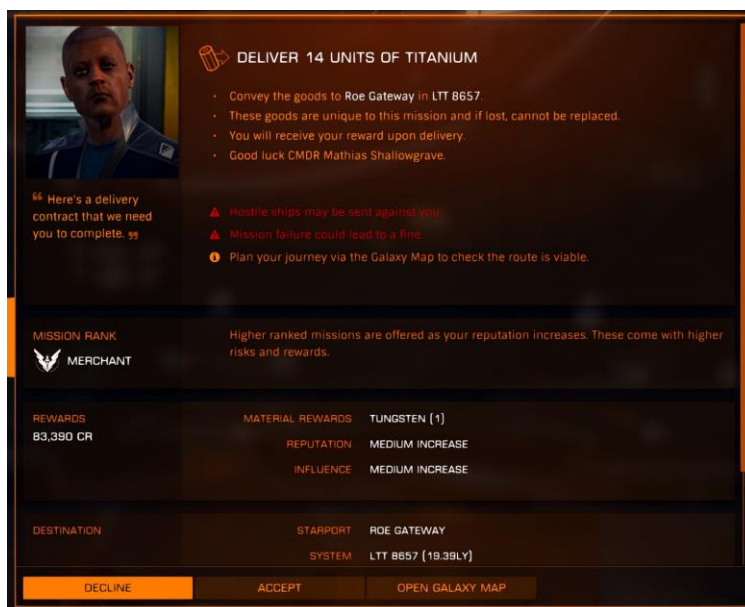
Misje oferują nam przedstawiciele danej Frakcji. W zależności od stopnia reputacji z Frakcją, rozmawiamy z odpowiednią osobą w hierachii. W miarę, jak nasza reputacja będzie rosła, będziemy przyjmować zlecenia od coraz to większych szefów z danej frakcji.

Różne typy misji oznaczone są różnymi ikonkami. Większość mówi sama za siebie, a same typy misji zostaną opisane w dalszej części poradnika.



Po wybraniu danej misji, zostaną wyświetlone szczegółowe informacje:

- Warunki ukończenia misji.
- Pozostałe informacje i ostrzeżenia.
- Ranga Federacji Pilotów w danej dziedzinie, dla jakiej przeznaczona jest misja. Im wyższa ranga, tym trudniejsza misja (**Mission Rank**).
- Zapłata, jaką otrzymamy po ukończeniu - może to być gotówka, materiały lub towary (**Rewards**).
- System i port docelowy (**Destination**)
- Dodatkowe szczegóły, czas potrzebny na ukończenie misji (**Time Left**) oraz wysokość kary na wypadek niepowodzenia (**Fine on Failure**).



PASSENGER LOUNGE – Łoża Pasażerów

Tutaj znajdziemy kontrakty i misje przewozu pasażerów. Podobnie, jak w przypadku misji, po wybraniu kontraktu pojawiają się szczegółowe informacje:

- Warunki ukończenia misji.
- Pozostałe informacje i ostrzeżenia na temat pasażera.
- Ranga Federacji Pilotów w danej dziedzinie, dla jakiej przeznaczona jest misja. Im wyższa ranga, tym trudniejsza misja (**Mission Rank**).
- Zapłata, jaką otrzymamy po ukończeniu - może to być gotówka, materiały lub towary (**Rewards**).
- System i cel misji (**Destination**). Może to być jakaś atrakcja turystyczna lub odległa mgławica. Zawsze sprawdzajcie, jak daleko są lokacje docelowe misji pasażerskich, bo niektóre potrafią zabrać Was na wycieczkę przez pół Galaktyki!
- Minimalna klasa kabin, jakich wymaga pasażer i jego ekipa, liczba osób w ekipie pasażera oraz czas, w którym należy ukończyć misję.

ISIDRO WARNER SEEKS SIGHTSEEING ADVENTURE

- Transport CEO to Tocoarii 9 a Ice Geysers and Phracani Visitor Beacon.
- You will receive payment when you return.
- Safe travels, Commander Mathias Shallowgrave.

Plan your journey via the Galaxy Map to check the route is viable.

PASSENGER TRAITS

- Does not react well to danger. Hull damage will dramatically reduce passenger satisfaction.
- Time sensitive. Delays will dramatically reduce passenger satisfaction.
- High value target. Passenger is at greater risk of attack from hostiles.
- Neutral. Performing illegal actions will slightly reduce passenger satisfaction.
- Demanding. Highly likely to make demands while onboard. Denying these requests will reduce passenger satisfaction.

RECOMMENDED RANK
PATHFINDER

Higher ranked contracts are offered as your reputation increases. These come with higher risks and rewards.

DESTINATION SYSTEM **TOCORII (97.81LY) AND PHRACANI (199.51LY)**

TOURIST SITES **TOCORII 9 A ICE GEYSERS, PHRACANI VISITOR BEACON**

DECLINE **OPEN GALAXY MAP**

CONTACTS – Kontakty

Opcja ta służy do załatwiania spraw związanych z:

- Miejscowym Biurem Bezpieczeństwa (**Local Security Office**) - możemy tu zapłacić kary i odebrać pieniądze za vouchery Bounty czy dywidendy z handlu (**Trade Dividends**)
- Biurem zajmującym się wypłatą pieniędzy za bony bojowe (**Combat Bonds**), które dostaje się za branie udziału w bitwach toczących się w Strefach Konflikty (**Conflict Zones**).
- Uptynnianiem nielegalnych towarów na Czarnym Rynku (**Black Market**). Nie każda stacja posiada czarny rynek.

- W systemach z niskim wskaźnikiem bezpieczeństwa (**Low Security**) znaleźć można też wspomniany wcześniej **Interstellar Factors Contact**. Tutaj możemy odebrać nagrody (i spłacić kary) od wszystkich frakcji, bez potrzeby udawania się do systemów, gdzie one urzędują. Usługa ta kosztuje jednak 10% wartości oddawanych Voucherów.

UNIVERSAL CARTOGRAPHICS - Dane kartograficzne

Tutaj sprzedajemy dane, które zebraliśmy podczas eksploracji.

CREW LOUNGE – Rekrutacja załogi naszego statku

Na chwilę obecną możemy zatrudnić jedynie pilotów SLF (**Ship Launched Fighters**). SLF to myśliwce małego kalibru, które możemy przewozić w niektórych statkach, oczywiście po zamontowaniu modułu hangaru. Myśliwce dysponują sporą siłą ognia, ale jednocześnie są bardzo słabe, jeśli chodzi o właściwości obronne.

Pilotowi, którego zatrudnimy, musimy zapłacić jednorazowo określoną kwotę pieniędzy. Będzie on również pobierał określony procent z naszych zarobków. **UWAGA!** Pilot pobiera wypłatę niezależnie od tego czy jest aktywny na naszym statku, czy odpoczywa na stacji.

Wypłata zależy od rangi pilota – im mniej doświadczony, tym mniejszą kwotę wynagrodzenia będzie pobierał. Najbardziej opłacalne jest zatrudnienie pilota w randze Harmless i wyszkolenie go do rangi Elite. Zabiera to sporo czasu, ale warto go poświęcić, aby później nie płacić kosmicznych pieniędzy za usługi naszej załogi.

CREW

INACTIVE
Inactive Crew remain in the Crew Lounge.

CREW SLOT

CREW SLOT

ACTIVE
Take 1 Crew member with you on board.

DANILO DUNN
RANK: MASTER
PROFIT SHARE: 8%

PILOT APPLICATION BOARD
Hire up to 3 Pilots for your Crew.

BALANCE: 84,160,990 CR

SHIPS THAT SUPPORT FIGHTER HANGAR FUNCTIONALITY

- ANACONDA
- BELUGA LINER
- FEDERAL CORVETTE
- FEDERAL GUNSHIP
- IMPERIAL CUTTER
- KEELBACK
- TYPE-9 HEAVY

15,000 CR HARMLESS

30,000 CR MOSTLY HARMLESS

55,000 CR NOVICE

90,000 CR COMPETENT

150,000 CR EXPERT

LIVERY – Tutaj możemy spersonalizować swój statek, myśliwce oraz łaziki. Opcja ta jest również dostępna z poziomu **Outfittingu** (patrz niżej).

QUICK MAINTENANCE – Tutaj możemy szybko skorzystać z najważniejszych usług, takich jak tankowanie (**Refuel**), naprawa całego statku (**Repair All**) lub uzupełnienie amunicji we wszystkich broniach i systemach wspomagających. (**Restock All**). **UWAGA!** Ta ostatnia opcja NIE uzupełnia dronów (**Limpets**)!

OUTFITTING – Tutaj zmieniamy wyposażenie naszego statku, czyli Moduły (**Modules**). Dzielą się one na broń (**Hardpoints**), zewnętrzne moduły użytkowe (**Utility Mounts**), wewnętrzne moduły podstawowe (**Core Internal**), wewnętrzne moduły opcjonalne (**Optional Internal**) oraz - w zasadzie już nie moduły - dodatki (**Livery**), takie jak malowanie statku, modyfikacje wizualne, maskotki na pulpit itp. Znajdziemy tutaj również listę modułów przechowywanych na danej stacji.



Moduły klasyfikowane są według dwóch podstawowych parametrów: Wielkości (**Size**) oraz Klasy (**Class**). Wielkość wyrażona jest cyfrą od 1 (najmniejszy) do 8 (największy) i określa dokładnie to - jak duży jest dany moduł. Klasa wyrażona jest literkami od E do A, gdzie teoretycznie E to najgorsza i A najlepsza klasa modułu, aczkolwiek nie zawsze jest tak, że najlepszy moduł jest odpowiednim w danej sytuacji (np. Moduły klasy D są bardzo lekkie i często opłaca się bardziej zamontować klasę D niż A).

***PRO-TIP: Sprawdźcie świetny [poradnik o zarządzaniu Energią](#) (co dotyczy głównie konfiguracji modułów na statku) autorstwa Komandora Ajro.

ADVANCED MAINTENANCE – Tutaj uzupełnimy amunicję (rakiety i broń kinetyczna), systemy wspomagające (Chaff, Heat Sink itp.) oraz drony (Limpets).

SHIPYARD – Stocznia.

Tutaj możemy obejrzeć i kupić nowy statek, zobaczyć, jakie statki mamy zadokowane na tej stacji i sprzedać je (**UWAGA!** Przy sprzedaży statku traci się 10% jego wartości!) oraz sprawdzić lokalizację naszych pozostałych statków, z opcją przetransportowania ich do naszej obecnej lokacji.



CZEŚĆ DRUGA



ROZGRYWKA (GAMEPLAY)

2.1 GRAMY!

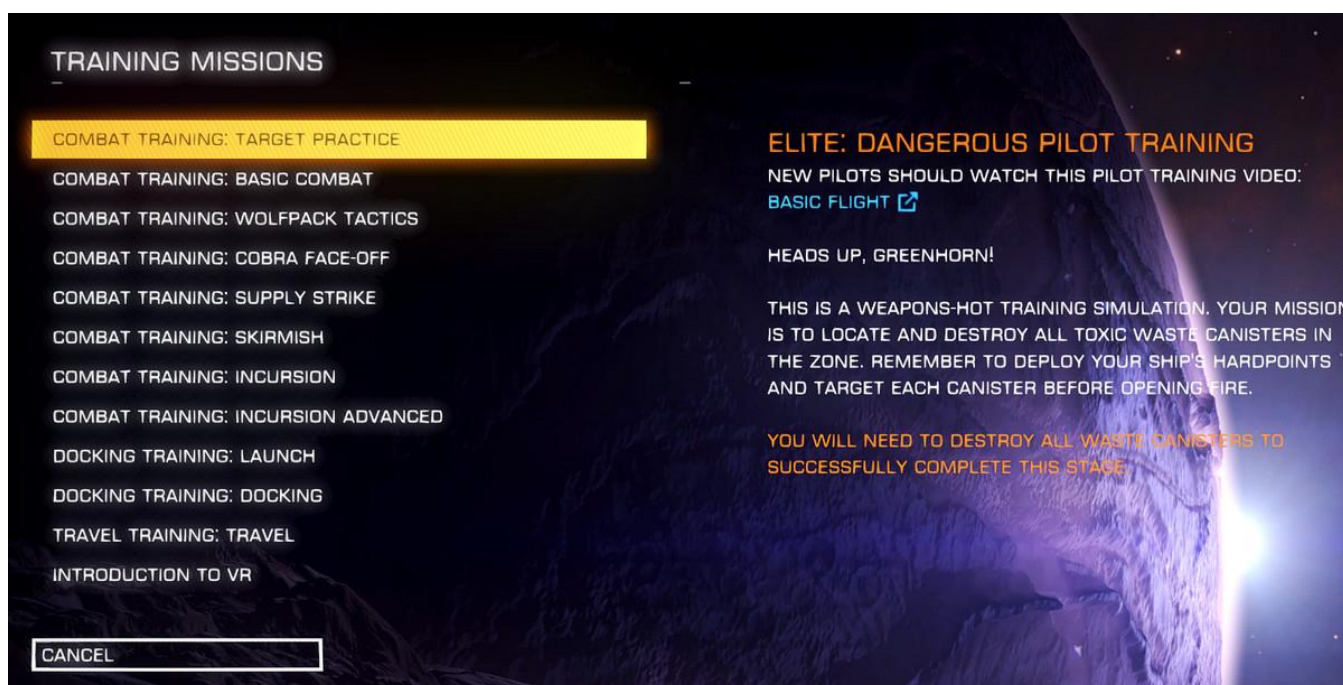
MISJE TRENINGOWE

Witaj, Kadecie. Co ja mówię... **KOMANDORZE!**

Dostałeś właśnie pieczętkę Federacji Pilotów na swojej nowiutkiej licencji pilota oraz standardowego Sidewindera na wyposażeniu, w którego kokpicie właśnie siedzisz. Cały wszechświat stoi przed Tobą otworem. Otwierasz mapę galaktyki i... dostajesz oczopląsu, bo nie masz pojęcia jak zacząć i co ze sobą zrobić.

Zanim zastanowimy się nad tą kwestią, musisz odpowiedzieć na jedno pytanie: czy ukończyłeś misje treningowe? Jeśli odpowiedź brzmi "NIE", natychmiast zamknij ten poradnik, wyjdź do głównego menu i kliknij na opcję **Training**. Ukończenie misji treningowych zaznajomi Cię z podstawami pilotowania statku, dokowania oraz taktyk walki. Bez tego bardzo szybko skończysz w kapsule ratunkowej i wkrótce okaże się, że musisz zaciągnąć pożyczkę na wykup statku, bo nie stać Cię nawet na ubezpieczenie.

Napisałem to już wcześniej, ale powtórzę: **ELITE NIE WYBACZA BŁĘDÓW**. Tutaj nie ma save'a, do którego możecie wrócić na wypadek wtopy. Dlatego tak ważny jest trening. A misje treningowe naprawdę nauczą Was niezbędnych podstaw.



JAK ZACZAĆ?

Przede wszystkim od zdania sobie sprawy, że progres w Elite: Dangerous jest powolny. To jest gra na długie miesiące, jeśli nie lata. Od początku nastawcie się, że tutaj nic nie przyjdzie Wam łatwo i wiele razy zostanieie sponiewierani przez grę lub innych graczy. Porażka jest tak samo ważna w Elite, jak zwycięstwo. Umiejętność niepoddawania się i kontynuowania zabawy bardzo się Wam przyda, szczególnie na początku.

Przypominam też o złotej zasadzie z działu o statkach i ubezpieczeniu.

Sidewinder, czyli Wasz startowy statek nie jest niestety zbyt dobry, a przynajmniej nie z wyposażeniem, które posiada. Na początek polecam więc przyjąć za cel ulepszenie modułów Waszego statku - napędu FSD, silników, elektrowni - i tak dalej. Później możecie myśleć o zarabianiu na kolejny statek - ale to cel długodystansowy. Na chwilę obecną plan jest taki:

1. Sprzedanie laserów w **OUTFITTING**. Na chwilę obecna będziecie jedynie uciekać wrogom, więc lasery są niepotrzebne.
2. Wybór systemu domowego (gdzieś, gdzie będziecie wspierać wybraną Frakcję w celu podniesienia reputacji i uzyskania lepiej płatnych misji).
3. Wykonywanie misji dla wybranej Frakcji w celu podniesienia reputacji - i odblokowania lepiej płatnych misji.

SYSTEM DOMOWY

Na początek trzeba wybrać system, w którym na jakiś czas się zdomowimy. Systemy startowe przyciągają niestety Komandorów z niezbyt dobrymi intencjami, więc bezpieczniej od razu się wynieść kilka systemów obok. (Chyba, że chcecie grać w trybie Solo, aczkolwiek gorąco polecam granie w Open Play).

Kryteriami wyboru powinny być:

- Populacja (**Population**) - wysoka populacja wpływa pozytywnie na gospodarkę systemu
- Poziom bezpieczeństwa (**Security Level**) - powinien być High; to zapewni szybszą i mocniejszą odpowiedź sił bezpieczeństwa na wypadek ataku
- Typ ekonomii (**Economy**) - polecam Hi Tech
- Ilość Frakcji - im więcej Frakcji, tym więcej misji do wyboru

Na Mapie Galaktyki znajdziecie wiele filtrów, które ułatwią Wam poszukiwania





*****PRO-TIP** - O niektórych systemach na mapie nie będzie informacji w ogóle albo będą niekompletne. Jest kilka sposobów, aby te informacje zdobyć:

1. Można je kupić na Mapie, jeśli są dostępne w bazie danych **Universal Cartographics**.
2. Można przeskanować system używając **Basic/Intermediate/Advanced Discovery Scanner** w Super Cruise.
3. Jeśli jest to system zamieszkały, zeskanować (zwykłym automatycznym skanerem Waszego statku, tym samym, którym skanuje się inne statki) Boję Nawigacyjną (**Nav Beacon**). Ta opcja daje najpełniejsze informacje i jest darmowa.

WYKONYWANIE MISJI

Po zdomowieniu się w naszym wybranym systemie, czas na zarobienie naszych pierwszych pieniędzy! Na tym etapie rozgrywki i z takim statkiem, jak posiadacie, najłatwiej i najszybciej jest wykonywać misje kurierskie i transportowe różnego typu. Jak zaczniemy już zarabiać pieniądze, to czasami warto też zainwestować w misje charytatywne (**Charity**), które podnoszą reputację frakcji i mocarstwa (jeśli frakcja do takiego przynależy).

Wchodzimy więc w Mission Board i szukamy dostępnych misji, oznaczonych tymi ikonkami:

	COURIER REQUIRED FOR SENSITIVE POLL DATA 62,310 CR, MATERIALS [2], REP++, INF++	DESTINATION BAYAHUTINA [10.46LY]
	HELP THE CO-OPERATIVE BY DELIVERING 12 UNITS OF URANIUM 125,444 CR, REP++, INF++	DESTINATION HR 8444 [13.31LY]
	COURIER REQUIRED FOR SENSITIVE POLL DATA 108,580 CR, MATERIALS [1], REP++, INF++	DESTINATION KPANNAM [8.86LY]
	DONATE 750,000 CR TO THE CAUSE REP++, INF++	DESTINATION

Kiedy wybierzemy już misję, przechodzimy do sprawdzenia jej szczegółów. Interesuje nas:

1. Sprawdzenie, dokąd mamy przewieźć towar lub dane.

2. Na mapie systemowej sprawdzenie, jak daleko od gwiazdy jest port docelowy. Czasami można trafić na misje do stacji odległych o dziesiątki albo i setki tysięcy sekund świetlnych (Ls), do których lot w Super Cruise trwa kilkanaście minut.

HELP THE CO-OPERATIVE BY DELIVERING 12 UNITS OF URANIUM

- Convey the goods to Maskelyne Vision in HR 8444.
- These goods are unique to this mission and if lost, cannot be replaced.
- You will receive your reward upon delivery.
- Good luck CMDR Mathias Shallowgrave.

“ You can support our co-operative with this delivery mission. ”

- ▲ Hostile ships may be sent against you.
- ▲ Mission failure could lead to a fine.
- ⓘ Plan your journey via the Galaxy Map to check the route is viable.

MISSION RANK
PENILESS

Higher ranked missions are offered as your reputation increases. These come with higher risks and rewards.

REWARDS 125,444 CR	REPUTATION MEDIUM INCREASE
	INFLUENCE MEDIUM INCREASE

DESTINATION
STARPORT: MASKELYNE VISION
SYSTEM: HR 8444 (13.31LY)

1. SPRAWDZAMY SYSTEM I PORT DOCELOWY

DECLINE ACCEPT OPEN GALAXY MAP 2. SPRAWDZAMY NA MAPIE JAK DALEKO JEST PORT

MASKELYNE VISION
ARRIVAL POINT: 1,510.44LS

CONTROLLING FACTION:
THE WINGED HUSSARS

ALLEGIANCE: INDEPENDENT

Planetary Map

***PRO-TIP - Słynną stacją orbitalną położoną bardzo daleko (0.22 LY) od gwiazdy jest **Hutton Orbital**, baza główna grupy jednej z najstynniejszych grupy graczy w społeczności Elite - **The Hutton Truckers**. Do Hutton Orbital leci się ponad 1,5 h czasu rzeczywistego i jest to swoista honorowa

pielgrzymka, którą każdy szanujący się pilot powinien odbyć. Zostawiam Wam znalezienie systemu, w którym znajduje się Hutton Orbital i zachęcam do Pielgrzymki!



***PRO-TIP - Należy też pamiętać, że przy tego typu misjach często jesteśmy atakowani przez piratów. Dopóki nie ulepszyli statku, zalecam ucieczkę. Jak uciekać świetnie opisuje **Komandor Kyokushin** w swoim poradniku [Jak nie dać się zabić w Elite: Dangerous](#).

Na ekranie ukończenia misji zobaczycie informację o podwyższeniu reputacji u frakcji oraz o wpływie Waszego działania na system. W poniższym przykładzie jest to oznajmienie o wzroście gospodarczym, który może doprowadzić do Boomu Gospodarczego (**Economic Boom**) - jednego ze Stanów (**States**), w jakich może znajdować się system. Boom jest bardzo porządzanym przez nas stanem na tym etapie, jako że powoduje on lepsze ceny towarów na stacji, więcej sprzętu w Outfittingu, więcej misji transportowych, a w systemie mogą pojawić się też NPC "**Seeking Luxuries**", którym można dostarczać luksusowe towary.

***PRO-TIP - Więcej o Stanach i BGS możecie poczytać w [poradniku dotyczącym BGS](#) autorstwa **Komandora Arnula**.

ULEPSZANIE STATKU

W miarę jak stan naszego konta będzie się polepszał, rozbudowujemy naszego Sidewindera. Na początek dokupujemy ramp na towary (**Cargo Rack**), co pozwoli nam na zabieranie większej ilości towaru, a następnie dążymy do zmiany Elektrowni (**Power Plant**), napędu FSD (**Frame Shift Drive**) i silników manewrowych (**Thrusters**) na klasę D.

Dalej ulepszymy pozostałe moduły, dokupujemy broń. Polecam Lasery Pulsacyjne (**Pulse Lasers**) na sztywnym mocowaniu (**Fixed**) - pozwolą Wam one na potrenowanie zdolności celowania, co bardzo się Wam przyda w grze).

*****PRO-TIP** - Kiedy już będziecie czuć się pewniej za sterami, możecie zacząć badać Nieznane Źródła Sygnałów (USS - **Unknown Signal Source**). Koniecznie zerknijcie też do [Mini-przewodnika po USS-ach](#) autorstwa Komandora Kofi Paridae.

Kiedy uda Wam się już trochę ulepszyć statek, a w międzyczasie posmakować walki, zarobić trochę grosza i podwyższyć sobie reputację u kilku lokalnych frakcji, czas na podjęcie pierwszej poważnej decyzji w grze - co chcecie dalej robić. Wiele poradników podaje gotowe rozwiązania, ale według mnie to błędne działanie i niezbyt dobra rada. Elite jest grą o samodzielnym podejmowaniu decyzji, stawianiu sobie celów i dążeniu do nich w sposób, który najlepiej Wam odpowiada.

To Wy musicie zdecydować, co robić dalej. Ja zaprezentuję Wam kilka propozycji i sugestii z mojej strony, wraz z przykładowymi statkami, do których na początek powinniście dążyć.

WYPOSAŻENIE STATKÓW

Buildy podane przeze mnie poniżej powinny służyć jedynie jako podstawa do własnych eksperymentów. Z czasem wyrobicie sobie przyzwyczajenia, zdecydujecie, którymi broniąmi walczy się Wam najlepiej i jaki statek preferujecie. Pamiętajcie, że Elite to sandbox totalny. Tutaj nie ma jedynie słusznej drogi - gracie tak, jak WAM jest najlepiej. Zachęcam do eksperymentowania z różnym wyposażeniem statków, bo a nuż odkryjecie jakiś sensacyjny build, o którym nikt wcześniej nie pomyślał? Fechmistrz Skrzydlatej Husarii, Cmdr Kyokushin doleciał kiedyś do centrum Drogi Mlecznej wyposażonym do walki myśliwcem klasy Fer-De-Lance. W tej grze wszystko jest możliwe i tylko od Was zależy, którą drogą pójdziecie.

A teraz Nadszedł czas na Drugą Złotą Zasadę Elite:

DRUGA ZŁOTA ZASADA ELITE: STATEK POWINIEN BYĆ ZAWSZE OPTYMALNIE WYPOSAŻONY POD KĄTEM ZADANIA, KTÓRE MAMY DO WYKONANIA.

Jeśli właśnie skończyliście misję, która wymagała użycia Wyciągarki FSD (**FSD Interdictor**) i następnie planujecie zaciągnąć się jako najemnik po jednej ze stron w trwającej w systemie wojnie domowej, pozбудьте się Wyciągarki, która na nic Wam się nie przyda w Strefie Konflikty (**Conflict Zone**) i załóżcie w to miejsce **Chaffy**.

Jeśli znaleźliście spokojną trasę handlową i przez kilka godzin lataliście bez generatorów osłon, a właśnie trafiła Wam się dobrze płatna misja transportowa do systemu anarchistycznego, wywalcie jeden **Cargo Rack** i załóżcie osłony.

Modyfikowanie wyposażenia statków w zależności od tego, co właśnie zamierzacie osiągnąć, to jeden z głównych elementów Elite i eksperymenty z różnymi buildami mogą dać naprawdę mnóstwo satysfakcji.

*****PRO-TIP** - Świetną stroną, która pozwala na wirtualne wyposażanie statków jest [Coriolis](#) - każdy szanujący się pilot korzysta z tego narzędzia, zanim wstawi statek do warsztatu.

2.2 ZNACZ SWÓJ SZLAK – WALKA



PROFESJE

Walka w Elite ma wiele oblicz.

Można zostać najemnikiem włączającym się po systemach ogarniętych wojną (**War, Civil War**) i walczącym za pieniądze po stronie tych, którzy oferują więcej Creditsów.

Można wykonywać misje praworządnych frakcji na pozbycie się piratów; można pracować dla piratów i niszczyć statki ochrony systemów (**Authority**).

Można samemu zostać piratem i okradać tłuściutkie jednostki handlowe na kosmostradach (**Shipping Lanes**), sprzedając zrabowane towary na czarnym rynku; można szukać intratnych zleceń dla płatnych zabójców i polować na celebrytów, generałów, prezydentów i inne szczy polityki i show-businessu.

Można po prostu lecieć do Strefy Wydobywania Surowców (**RES - Resource Extraction Site**) lub Boi Nawigacyjnej (**Nav Beacon**) i tam polować na statki ze statusem Wanted.

Można atakować bazy naziemne i przy pomocy wyposażenia łazika (**SRV**) włamywać się do baz danych (**Data Points**), pozyskując i sprzedając zaszyfrowane informacje...

Tylko od Was zależy kontekst, w jakim naciskać będziecie spust.

POLECANE STATKI

Początkowo możecie dążyć to ulepszenia startowego **Sidewindera**. Ciekawskim i lubiącym eksperymentować polecam też sprawdzić **Addera**, bo swoje potrafi, a przez zamknięty kokpit pozwala potrenować orientację przestrzenną jedynie na podstawie skanera. Głównym celem początkowo powinno być jednak dążenie do **Vipera MK3**. Następnym krokiem powinien być **Vulture** lub **FAS** (Federal Assault Ship - wymaga zdobycie odpowiedniej rangi w Federal Navy). Po zakupie Vulture'a lub FAS-a powinniście być już na tyle ogarnięci w walce, żeby wiedzieć, co robić dalej i do czego dążyć w grze.

*****PRO-TIP** - Doświadczony pilot wie, że statki wyposaża w systemach Hi-Tech kontrolowanych w Powerplay przez **Li Yong-Rui**, jedną z Potęg (**Powers**) w grze. Obowiązuje w nich bowiem 15% zniżka w Outfitting.

2.3 ZNACZ SWÓJ SZLAK – HANDEL



PROFESJE

Do handlu w Elite zaliczamy również transport. Jeśli chcemy zająć się tym aspektem gry, możemy wykonywać misje transportowe i kurierskie; możemy uprawiać stare dobre "kup tanio, sprzedaj drogo"; możemy parzyć się górnictwem i sprzedażą urobku; dla mniej praworządnych pilotów są opcje szmuglowania towarów - zarówno przez wykonywanie misji, jak również kupno towarów, które gdzie indziej są uznawane za nielegalne; alternatywą jest piractwo i sprzedaż zrabowanych towarów na czarnym rynku.

*****PRO-TIP** – Dobrą taktyką jest handel w skrzydle. Przy sprzedaży towarów, skrzydłowi dostają 5% dywidendy (Trade Dividends) od wartości zysku kolegi, o ile sa w tej samej instancji. Przy skrzydle 4 statków to dodatkowe 15% czystego zysku!

POLECANE STATKI

Pierwszym statkiem, do którego kupna powinniście dążyć jest **Hauler** lub **Adder**. Obydwa świetnie spełnią swoją rolę transportowca, dopóki nie będzie Was stać na **Cobrę Mk3**. Cobra ma to do siebie, że jest świetnym statkiem wielozadaniowym i łatwo zrobić z niej myśliwiec, transportowiec lub statek do eksploracji. A do tego jest jednym z szybszych statków w grze i da się nią uciec prawie każdemu. Moim zdaniem to jedna z najlepszych jednostek dla początkujących pilotów.

Po Cobrze nadejdzie czas na **Lakona Type 6**, a następnie na **Pythona**. Dużym plusem tego ostatniego statku jest to, że może on lądować na Outpostach, czego nie potrafią już większe statki. Po zdobyciu T6 powinniście już jednak sami wiedzieć, czego się spodziewać i do czego dalej dążyć. Jeśli chcecie nadal parzyć się handlem, to macie do wyboru **Anacondę**, **Lakona Type 9** i wisienkę na torcie, czyli **Imperial Cuttera**, którego zdobycie i wyposażenie będzie kosztować Was jednak mnóstwo czasu i jest osiągnięciem samym w sobie.

Jeśli chodzi o wyposażenie, to w przypadku statków typowo transportowych, sprowadza się ono do jednego: mnóstwa **Cargo Racków**. To wszystko. Latając statkiem transportowym nie potrzebujecie broni, bowiem pierwszą rzeczą, którą każdy handlowiec powinien zrobić w momencie zagrożenia jest ucieczka.

Sprawa ma się inaczej, jeśli chodzi o szmuglowanie lub działalność piracką, do tego potrzebujecie już konkretnych modułów. Więcej na ten temat znajdziecie w odpowiednich poradnikach na naszym forum.

*****PRO-TIP** – Co odważniejsi handlowcy nastawieni na zysk mogą zdemontować Generator Osłon (Shield Generator) i zamontować w to miejsce kolejny Cargo Rack. Zmaksymalizujecie w ten sposób zyski, ale przy większym ryzyku zniszczenia. Polecam dla tych, którzy chcą pohandlować z dreszczykiem emocji!

NARZĘDZIA VS SAMODZIELNOŚĆ

Jest wiele zewnętrznych narzędzi, które ułatwiają handel. Wyszukiwarki tras handlowych, najlepszych cen, dostępności towarów itd. Uważam jednak, że korzystanie z tego typu rzeczy psuje całą zabawę. Nie sztuką jest wyszukać skąd i dokąd powinniśmy wozić towar, a następnie przez kilka godzin bezmyślnie latać od systemu A do systemu B i z powrotem. W ten sposób handel szybko zamieni się w grind.

Cała zabawa polega na samodzielnym wyszukiwaniu intratnych tras handlowych, zrozumieniu, jaki wpływ na gospodarkę danego systemu ma typ rządu, ekonomii, populacja oraz stany, w jakich znajdują się frakcje kontrolujące stacje i wykorzystanie tych informacji na swoją korzyść.

*****PRO-TIP** – Doświadczony handlarz wie, że warto na mapie galaktyki wyszukiwać systemy ogarnięte Boomem Gospodarczym, bowiem tam pojawiają się intratne misje transportowe, a zarówno ceny, jak i popyt/podaż towarów są o wiele bardziej atrakcyjne. Orientuje się on też w różnych stanach (States), w jakich mogą znajdować się frakcje i na tej podstawie planuje swoje działania. Np. do systemów ogarniętych Epidemią (Outbreak) warto dostarczyć leki (Medicines), a do tych, gdzie jest wojna, warto zabrać Broń (Weapons) różnego typu i szukać niezależnych handlarzy (Seeking Weapons) w Supercruise lub intratnych kontraktów na Mission Board.



2.4 ZNACZ SWÓJ SZLAK – EKSPLOMACJA



PROFESJE

Eksploracja w Elite jest popularnym zajęciem, które przyciąga wielu Komandorów. Ciężko jest odeprzeć zew pustki kosmosu. Czas włóczęgi, czas odkrywania miejsc, gdzie nikt przed nami jeszcze nie dotarł... Jest w tym jakaś nostalgia, tajemnica i coś bardzo pociągającego. Że nie wspomnę o widokach, które na nas czekają. Zobaczyć wschód słońca na tle mgławicy to niepowtarzalne przeżycie.

Oczywiście przy tym wszystkim można zarobić trochę kasy i nazbierać materiałów. Wg developerów w pustce kosmosu czeka na nas sporo niespodzianek. Biorąc jednak pod uwagę, że mamy w Elite prawie 400.000.000.000 systemów do odkrycia może minąć trochę czasu, zanim ktoś trafi na jakąś. Jakieś pół roku przed powstaniem tego poradnika, Frontier na jednym ze streamów podał procentową wartość odkrytych systemów i było to coś jak zero, przecinek, bardzo wiele zer i na końcu jedynka.

Sporo pracy jeszcze przed nami, piloci!

***PRO-TIP – Jedną z ciekawostek, którą odkryli piloci jest sonda Voyager, którą można znaleźć w grze!

***PRO-TIP – Doświadczony odkrywca wie, że najbardziej opłacalne pod względem finansowym jest skanowanie gazowych gigantów (**gas giants**), szczególnie takich z życiem w atmosferze opartym na wodzie lub amoniaku (**water-** lub **amonia based life**), wodnych światów (**water worlds**), planet podobnych do Ziemi (**Earth-like**), czarnych dziur (**black holes**) oraz gwiazd neutronowych (**Neutron stars**).

***PRO-TIP – Jeśli mowa już o gwiazdach neutronowych, to w ich warkoczu można naładować napęd FSD, tym samym znacznie zwiększając zasięg skoku. Doładowanie jest jednorazowe i uszkadza sam napęd, jeśli więc chcemy korzystać z doładowania warto więc mieć ze sobą moduł naprawczy (patrz niżej).

POLECANE STATKI

Można powiedzieć, że każdym statkiem można polecieć na eksplorację. Bardzo dobrym pierwszym poważnym statkiem odkrywcy jest **Cobra Mk3** lub **Diamondback Explorer**. Dalej polecałbym dążyć do **Aspa Explorera**, a następnie do **Anacondy**. Ale tak jak pisałem, każdy statek będzie dobry, szczególnie w dobie ulepszeń Inżynierów (**Engineers**).

Ja sam na swoją pierwszą wycieczkę poleciałem Haulerem, **Cmdr Kyokushin** dotarł do Sagittarius A* w uzbrojonym po zęby myśliwcu krótkiego zasięgu Fer-De-Lance, a w momencie, kiedy piszę te słowa, **Cmdr Franz Lionport** jest w trakcie przygotowań do wyprawy eksploracyjnej ciężkim transportowcem Lakon Type 9.

Nie będę więc podawał tutaj gotowych rozwiązań, a opiszę jedynie moduły, które będą nam potrzebne podczas wycieczki na drugi koniec wszechświata.

- Elektrownia (**Power Plant**)

Kategoria: Niezbędny

Elektrownie jest oczywiście podstawowym wyposażeniem każdego statku, ale przy eksploracji bardzo ważnym jest posiadanie największej możliwej, w klasie A. Klasa elektrowni, oprócz dostępnej mocy, określa też jej wydajność cieplną i mimo tego, że statki odkrywców nie potrzebują zazwyczaj dużo mocy i kuszącym jest zamontowanie lekkiego modułu klasy D, to klasa A na pewno pomoże znacznie skrócić czas tankowania i może okazać się zbawienna w kryzysowych sytuacjach, kiedy np. wskakujemy do systemu w sam środek 4 gwiazd, co powoduje, że nasz statek momentalnie zamienia się w nuklearny piekarnik.

- Generator Osłon (**Shield Generator**)

Kategoria: Opcjonalny / Niezbędny

Moduł niezbędny, jeśli chcemy lądować na powierzchni planet. Nie musimy koniecznie go ze sobą zabierać, jeśli planujemy tylko wycieczkę w przestrzeni. Pominięcie generatora osłon w naszym wyposażeniu pozwoli znacznie zwiększyć wydajność cieplną naszego statku, jak i uzyskać większy zasięg. Czy jest to warte ryzyka? Tę decyzję musicie już podjąć sami.

- Hangar Łazików (**Planetary Vehicle Hangar**)

Kategoria: Opcjonalny

Jeśli tylko macie miejsce, bardzo polecam zabrać ze sobą choć jednego łazika. Jest coś magicznego w jeździe po ciemnej stronie planety, na której nikt nigdy przed nami nie był. A może był...? Nigdy nie wiadomo, co znajdziemy na powierzchni.

Łazik jest też niezbędny do zbierania materiałów do syntezy, a te z kolei pozwolą na doładowanie **AFMU** (patrz niżej), co zdecydowanie zwiększy nasze szanse przeżycia. Materiały można również wydobywać z asteroidów, ale do tego potrzebny jest nam laser górniczy. Zdecydowanie łatwiej i przyjemniej szukać materiałów na planetach.

- Moduł Naprawczy - **AFMU (Auto Field Maintenance Unit)**

Kategoria: Opcjonalny / Niezbędny

Moduł ten jest niezbędny przy długich wyprawach, można go jednak pominąć przy krótszych wycieczkach. Naprawia on zepsute moduły, co zwiększa nasze szanse na przeżycie daleko poza domem. Należy pamiętać, że nie naprawi on jednak poszycia kadłuba (**hull**).

- Napęd FSD (**Frame Shift Drive**)

Kategoria: Niezbędny

Oczywiście jest to moduł niezbędny, należy jednak podkreślić, że zawsze powinniśmy montować największy możliwy napęd klasy A, bowiem te mają największe zasięgi.

- Szczegółowy Skaner Powierzchniowy (**Detailed Surface Scanner**)

Kategoria: Niezbędny

Pozwala na uzyskanie szczegółowych danych o skanowanym obiekcie. Znacznie zwiększa wartość finansową odkrytych ciał niebieskich, pozwala na określenie zasobności pierścieni oraz tego, jakie materiały występują na danej planecie.

- Wyrzutnia Kondensatorów Ciepła (**Heat Sink Launcher**)

Kategoria: Niezbędny

Nie każdy odkrywca zgodzi się z tym, że jest to niezbędny moduł, ale ponieważ na wyprawę odkrywczą nie ma sensu zabierać innych niż Heat Sink modułów wspomagających, śmiało możemy zamontować chociaż jeden. Nie obniży on nam znacząco zasięgu - a może uratować życie w kryzysowej sytuacji. Moduł ten kondensuje całe ciepło, jakie wydziela statek, w specjalnym kartridżu, po czym wyrzuca go w przestrzeń, tym samym zmniejszając nagrzanie naszej jednostki do 0%.

- Zaawansowany Skaner Odkrywczy (**Advanced Discovery Scanner**)

Kategoria: Niezbędny

Przy pomocy tego urządzenia odkryjemy wszystkie ciała niebieskie znajdujące się w systemie, do którego właśnie przybyliśmy. **UWAGA!** Skaner podaje tylko podstawowe dane o każdym obiekcie. Do uzyskanie szczegółowych danych potrzebny będzie Szczegółowy Skaner Powierzchniowy, opisany powyżej.



2.5 W CO SIĘ BAWIĆ?

Kiedy już posmakujemy walki, handlu i eksploracji, prędzej czy później zadamy sobie pytanie: "No dobra, ale co dalej? Powalczyłem, pohandlowałem i zwiedziłem kawał wszechświata, ale zaczyna mi się nudzić. Co teraz?".

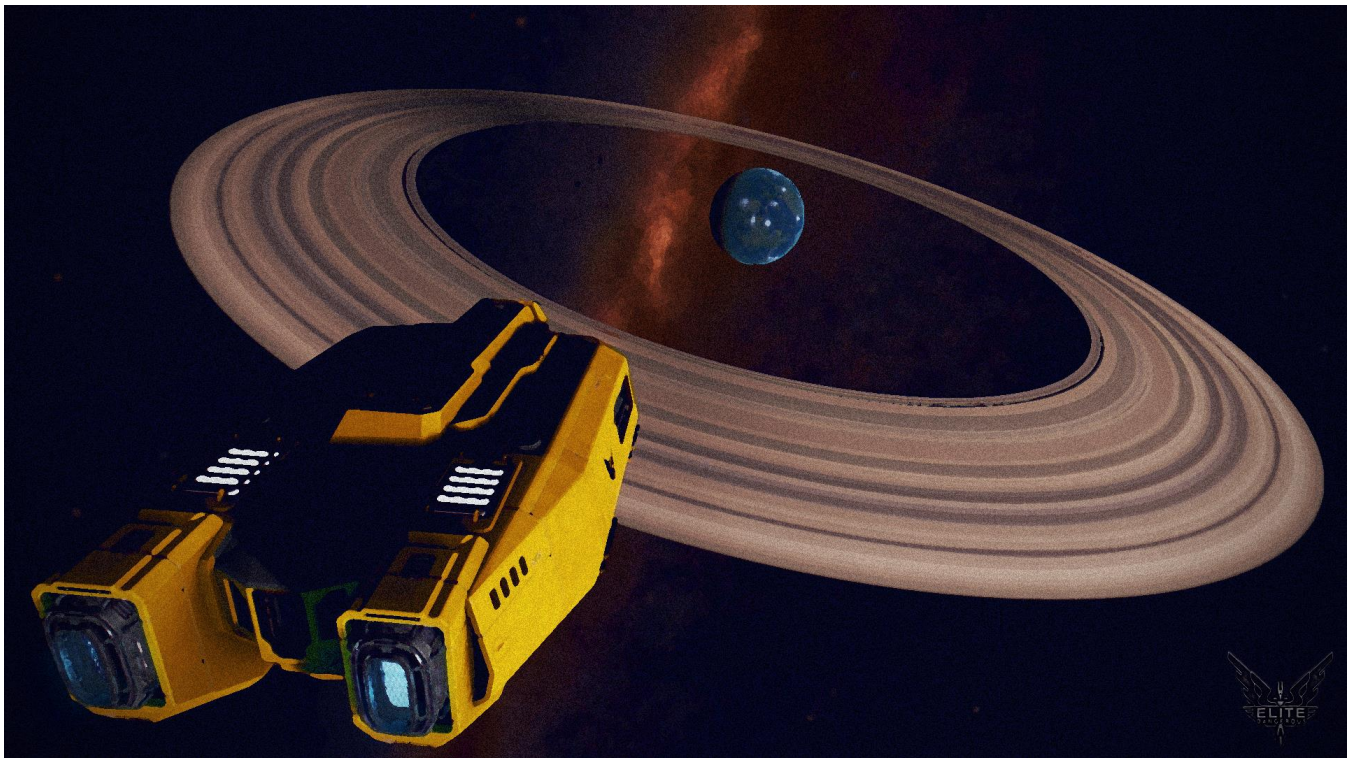
Odpowiedź na to pytanie jest prosta: **CO TYLKO ZECHCESZ!**

Na dzień dzisiejszy Elite oferuje nam Community Goals, Inżynierów i Powerplay, ale jeśli i te aspekty gry w końcu się nam znudzą, to wystarczy odrobina kreatywności i zapału, żeby zorganizować sobie świetną zabawę i samemu eksplorować możliwości spędzania czasu i zabawy w grze.

COMMUNITY GOALS

Community Goals (**CG**) to akcje dla całej społeczności Elite, które wymagają kolektywnego udziału tysięcy pilotów w celu osiągnięcia jakiegoś celu. Może to być powstrzymanie epidemii, rozprawienie się z bandą piratów, zebranie danych kartograficznych, budowa lub naprawa stacji - i wiele innych scenariuszy. Ba, sami gracze mogą zgłaszać własne Community Goale, które po weryfikacji przez developerów pojawiają się w grze!

Nagrody za CG są przeważnie Creditsy. Piloci dostają określoną zapłatę, w zależności od tego jak bardzo zaangażowali się w daną akcję. Oprócz tego czasami CG daje też nagrody globalne, które są dostępne nawet dla tych, którzy w ogóle nie brali udziału z zabawie. Może to być np. tymczasowa zniżka na określony statek, czy pojawienie się nowego Rzadkiego Towaru (**Rare Good**).



*****PRO-TIP** – Community Goals trwają przeważnie tydzień. Zaczynają się zawsze w czwartek, a kończą w środę

INŻNIEROWIE

Inżynierowie (**Engineers**), o których istnieniu wie niewielu pilotów. Potrafią oni zmodyfikować wyposażenie naszego statku, pozwalając na zwiększenie jego możliwości. Do wykonania tych modyfikacji potrzebują Materiałów (**Materials**), Danych (**Data**) oraz niektórych trudno dostępnych towarów (**Commodities**). **[UWAGA!** Z receptur modyfikacji tymczasowo usunięto **Commodities**, więc na chwilę obecną nie są one

potrzebne!]. Wiele z nich można samemu znaleźć na powierzchni planet, skanując databanki w bazach planetarnych czy zbierając sprzęt ze zniszczonych statków. Niektóre z potrzebnych rzeczy trzeba wykopać z asteroid, a niektóre można zdobyć jedynie jako nagrodę za wykonanie misji.

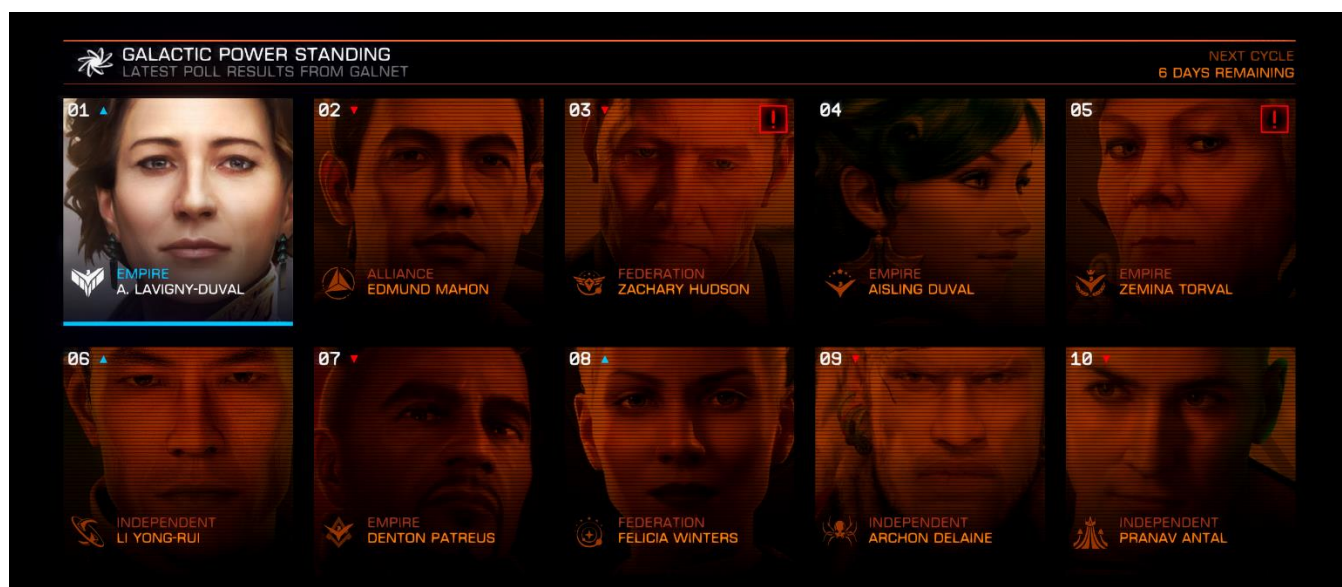
Inżynierowie potrafią zapewnić zróżnicowaną rozgrywkę na wiele dni, jeśli nie tygodni i gorąco polecam zainteresować się tym aspektem gry.



***PRO-TIP – Jeśli szukacie szczegółowego poradnika dotyczącego Inżynierów, zerknijcie na [Inżynierowie - "Hetmanie, jak żyć ..."](#) - Wszystko o Inżynierach autorstwa Komandora Krutka.

POWERPLAY

Nic nie powoduje takich emocji, jak walka o władzę (**Powerplay**). Tym bardziej, jeśli jest to walka o władzę w całej zamieszkałej przestrzeni. Dziesięcioro najbardziej wpływowych ludzi w całej zamieszkałej przestrzeni prowadzi ciągłą walkę o rozszerzenie swojej strefy wpływów. Należą do nich takie osobistości jak Księżniczka Aisling Duval, Imperator Arissa Lavigny-Duval, Prezydent Federacji Zachary Hudson, Prezydent Gabinetu Cieni Felicia Winters, CEO Sirius Corporation, Li Yong-Rui czy Archon Delaine - przywódca najgroźniejszej mafii w galaktyce, czyli Kumo Crew.



Gracze mogą się przyłączyć do którejś z tych osób (tzw. Potęg, czyli **Powers**) i wspomóc jej działania, przy okazji nieźle na tym zarabiając i zdobywając moduły w postaci unikatowych generatorów osłon czy broni. Wiąże się to jednak z tym, że taki pilot automatycznie jest uznawany za wroga na terenach pozostałych Potęg.

Powerplay ma też wpływ na rozgrywkę graczy, którzy nie biorą udziału w walce o władzę. Każda Potęga ma jakiś wpływ na systemy, które kontroluje (**Controlled System**), np. w systemach kontrolowanych Li Yong-Rui jest 15%-wa zniżka na wszystkie moduły. Wpływ, jaki Potęgi mają na kontrolowane przez siebie systemy jest opisany na karcie każdej z nich.

The screenshot displays the 'STATS' tab for the character Li Yong-Rui. The interface is divided into several sections:

- CONTROL DETAILS:** A table showing control systems, standing, and dominion.
- EXPLOITATION IMPACT:** A section detailing the effects of control on various systems, including a 15% price reduction for high-tech goods and a doubling of production and consumption for high-tech goods.
- CONTROL SYSTEMS:** A section detailing the impact of control on various systems, including a 15% price reduction for high-tech goods and a doubling of production and consumption for high-tech goods.

CONTROL SYSTEMS	NUM	CC	UP-KEEP
NEW	0	0	0
FORTIFIED	6	0	131
UNDERMINED	3	0	280
TURMOIL	0	0	0
LOST	0	0	0
OPPONENTS	0	0	0

STANDING	STANDING VALUE	NEAREST OPPONENT	ZEMINA TORVAL	DOMINION
STANDING VALUE	55%	NEAREST OPPONENT	ZEMINA TORVAL	59%

EXPLOITED SYSTEMS	NUM	POP
EXPLOITED SYSTEMS	796	413.7 BILLION
TURMOIL	0	0
EMPIRE	37	12.8 BILLION
FEDERATION	522	312.5 BILLION
ALLIANCE	0	0
INDEPENDENT	237	88.4 BILLION

***PRO-TIP – Jeśli chcecie dowiedzieć się dokładnie na czym polega Powerplay i jak efektywnie brać udział w rozgrywce, zaznajomcie się ze znakomitym poradnikiem Komandora Gal Blacka o wszytko mówiącym tytule: [Powerplay](#).

MULTI CREW

W Elite mamy możliwość odwiedzenia statku innego pilota za pomocą tzw. Teleprezencji (**telepresence**). Krótko mówiąc, nasz hologram pojawia się na statku kolegi i możemy objąć jedną z dwóch funkcji:

- Obsługa wieżyczek
- Pilotowanie SLF (myśliwca)

Można też oczywiście być zwykłym pasażerem i np. podziwiać odległe mgławice, do których dotarł nasz znajomy Komandor i chce się pochwalić ładnymi widokami za oknem swojego statku.

GRIND

Prędzej czy później zdarzy się tak, że Elite nam się znudzi. Zaczniemy odczuwać znużenie grą i nic nie będzie nam już sprawiać przyjemności. Wtedy często pojawia się słowo "grind!". Dla mnie grind jest powtarzalną czynnością w grze, która zamiast sprawiać przyjemność, jest uciążliwa i denerwująca.

Tylko jeśli coś nie sprawia nam przyjemności, to po co to robić? Możecie kochać Gwiezdne Wojny, ale spróbujcie je obejrzeć 100 razy z rzędu. Za którym razem będziecie mieli dość? Śmiem twierdzić więc, że to nie grind, tylko po prostu przesyt. Zamiast więc narzekać, że Elite zamieniła się w grind, polecam po prostu odpocząć od gry przez kilka tygodni, pograć w coś innego albo pojechać na urlop. Po powrocie Elite znowu Was zaczaruje, zapewniam.

SANDBOX TOTALNY

Ale co w wypadku, kiedy już naprawdę nie ma nic do roboty? Macie rangę Elie w każdej z trzech dziedzin, Inżynierowie dostają kociokwiku na Wasz widok, a wspieranie Potęg stało się nudne. Co teraz? Otóż teraz czas na własny content. Czas zakasać rękawy i poznać najlepszy moim zdaniem aspekt Elite: sandbox totalny!

Wystarczy odrobina kreatywności, zapału i chęci do zrobienia czegoś innego. Jest takie powiedzenie w języku angielskim "Think outside the box", czyli "Myśl poza schematem" w wolnym tłumaczeniu. Wielu graczy udowodniło, że w Elite jest mnóstwo niestandardowych rzeczy do roboty.

Buckyball Racing Club organizuje wyścigi na czas do centrum galaktyki.

Elite Dangerous Racing Club to grupa zajmująca się wyścigami dookoła stacji po określonych trasach.

Fuel Rats to niezależna organizacja, która dostarcza paliwo graczom nieuważnym na tyle, aby znaleźć się w środku kosmosy z pustym zbiornikiem.

Suicide Squadron to skrzydło specjalne Skrzydlatej Husarii, które specjalizuje się w lotach akrobatycznych oraz zajmuje realizacją filmów mniej lub bardziej fabularnych.

Niektórzy uprawiają **base-jumping** łazikami, organizowane są **turnieje PVP**, sami Husarze zorganizowali kilka nietypowych zawodów, np. **Destruction Derby** w łazikach, **wyścigi** tychże, czy **konkurs skoków akrobatycznych**.

To tylko kilka przykładów. Nie trzeba jednak szukać czy dołączać do istniejącej grupy. Wystarczy tylko ruszyć głową i wymyślić coś, czego w Elite jeszcze nie było. Ta gra oferuje naprawdę ogromne możliwości zabawy, ale jako sandbox totalny, wymaga od gracza zaangażowania w stopniu większym niż inne gry. Dopiero kiedy to zrozumiecie, po czym wyrazicie odrobinę dobrej woli i chęci działania, odkryjecie prawdziwy potencjał Elite: Dangerous. Do czego serdecznie Was zachęcam!



PODZIĘKOWANIA, CZYLI (NOMEN OMEN) CREDITS

Frontier Developments - za Elite.

Społeczność Elite, w szczególności ekipa [The Hutton Truckers](#) - za kreatywność i nieustającą inspirację.

[Skrzydłata Husaria](#) - bez Was ten poradnik nigdy by nie powstał.

