

id: "9999"

locale: "fr"

title: "FTL : Faster Than Light — guide de survie pour débutants (et pour ceux qui n'arrêtent pas de mourir)"

metaTitle: "FTL : Faster Than Light — guide de survie pour débutants (et pour ceux qui n'arrêtent pas de mourir)"

description: "Mon guide complet pour apprendre FTL, le roguelike spatial culte. Mécaniques clés, stratégies de combat, gestion d'équipage et erreurs à éviter quand on débute."

slug: "ftl-faster-than-light-guide-debutant"

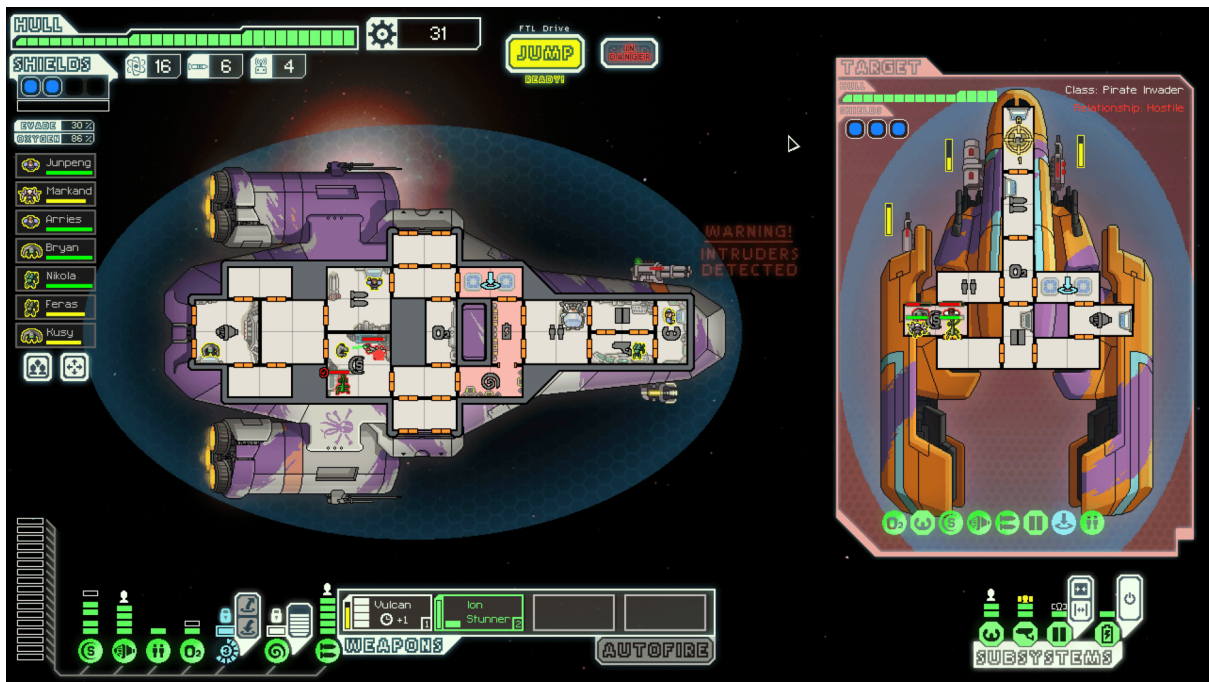
date: "2026-05-15"

category: "dev-perso"

tags: ["ftl", "jeux-video", "roguelike", "guide", "indie-games"]

author: "David Moothen"

index: **false**



IMG:<https://storage.davidmoothen.com/articles/9999/fr/096810e1.webp>

J'ai ouvert FTL pour la première fois il y a deux semaines, sur la recommandation d'un ami qui m'avait promis "le meilleur jeu indé de la décennie". J'ai mis 30 minutes à comprendre l'interface, 2 heures à finir ma première partie sans crever en sector 1, et environ 50 morts pour atteindre le boss final. Je l'ai battu une seule fois, sur la difficulté Easy, et j'ai ressenti une fierté disproportionnée pour un jeu qui pèse 200 Mo.

FTL n'est pas un jeu compliqué. C'est un jeu **dense**. Chaque seconde compte, chaque décision a des conséquences, et la mort est non seulement permanente mais aussi instructive — chaque run te montre ce que tu n'avais pas vu au précédent. Ce guide est ce que j'aurais aimé lire avant ma première partie. Pas un wiki exhaustif, juste les bases pour arrêter de te demander ce qui se passe à l'écran.

## C'est quoi FTL et pourquoi y jouer

FTL (Faster Than Light) est un **roguelike spatial** sorti en 2012 par Subset Games, deux développeurs basés à Shanghai. L'histoire tient en deux phrases : tu commandes un vaisseau de la Fédération qui transporte des informations cruciales pour gagner la guerre contre les Rebelles. Tu dois traverser huit secteurs galactiques pour livrer ces infos au commandement, poursuivi en permanence par une flotte rebelle qui avance derrière toi.

Le jeu se joue en **temps réel avec pause active** — tu peux mettre en pause à tout moment pour donner des ordres à ton équipage, choisir tes cibles, gérer ton énergie. C'est cette pause qui fait que FTL n'est pas un jeu de réflexes : c'est un jeu de décisions.

Pourquoi y jouer en 2026, alors qu'il a presque 15 ans ?

Parce que c'est un de ces rares jeux qui ne se démode pas. Le pixel art est intemporel, la musique d'Ben Prunty est devenue culte, et chaque partie raconte une histoire différente. Tu commences à 0, tu meurs souvent, et chaque mort t'apprend quelque chose de concret pour la prochaine. C'est court (1 à 2 heures par run), addictif, et il tourne sur un toaster.

Si tu aimes les jeux qui te demandent de penser plutôt que de bouger vite, FTL est fait pour toi.

## La boucle de jeu en 30 secondes

Voilà ce qui se passe dans une partie typique :

1. Tu pars d'une station amie en début de secteur.
2. Tu te déplaces de système en système sur une carte représentée par des points reliés.
3. À chaque saut, **un événement se passe** : combat, marchand, balise détresse, événement scénarisé, parfois rien.
4. Tu accumules du **scrap** (la monnaie du jeu), du **carburant**, des **missiles**, des **drones**, des **membres d'équipage**.
5. Tu dépenses ton scrap dans les **boutiques** pour améliorer ton vaisseau, acheter des armes, recruter.
6. La **flotte rebelle** avance derrière toi sur la carte. Tu dois rejoindre la sortie du secteur avant qu'elle ne te rattrape.
7. À la sortie, tu choisis le secteur suivant parmi 2 ou 3 options.
8. Tu répètes pour 8 secteurs, jusqu'au boss final qui est un combat en 3 phases.

Si ton vaisseau explose à n'importe quel moment, c'est terminé. Tu recommences depuis le début. C'est un roguelike : la mort est définitive, mais elle est aussi rapide à digérer (1-2h par run, pas 50).

## Les 4 ressources critiques à comprendre

FTL pourrait te paraître complexe au début à cause de la quantité d'infos à l'écran. En réalité, **tout tourne autour de 4 ressources** que tu dois équilibrer en permanence.

**Le scrap.** C'est ta monnaie universelle. Tu en récupères en battant des ennemis, en vendant des objets, ou en réussissant certains événements. Tu en dépenses dans les boutiques pour upgrader ton vaisseau (shields, weapons, engines...) ou acheter des armes/drones. **Règle d'or débutant** : ne dépense pas tout ton scrap dans les premiers secteurs. Tu auras besoin d'une réserve pour acheter des armes décisives plus tard.

**Le carburant.** Chaque saut sur la carte coûte 1 unité de carburant. Si tu tombes à zéro, tu es coincé, dérivant, et la flotte rebelle finit par te rattraper. Tu peux en gagner en combat, en acheter en boutique, ou en obtenir via certains événements. **Maintien autour de 10-15 unités** — en dessous de 5, change ta priorité immédiate pour en trouver.

**Les missiles et les drones.** Consommables. Les missiles passent à travers les boucliers ennemis (essentiel contre les vaisseaux bien protégés). Les drones occupent une "drone bay" et coûtent du courant. Les deux sont précieux : ne les balance pas sur n'importe quel ennemi. Garde tes missiles pour les ennemis avec 4+ couches de boucliers ou avec un système clé à neutraliser.

**L'équipage.** Tes membres d'équipage. Ils peuvent mourir si une salle prend trop de dégâts, s'ils s'asphyxient, ou s'ils sont tués au combat par un boarder ennemi. **Un équipage perdu est très difficile à remplacer.** On y revient en détail plus bas.

Tout le jeu consiste à arbitrer entre ces 4 ressources. "Est-ce que je dépense mes 30 scrap dans une upgrade weapon ou je garde pour acheter un drone défensif au prochain magasin ?" "Je sacrifie un missile pour neutraliser l'engine ennemi ou je tente le combat sans ?" Ces micro-décisions sont le cœur du jeu.

## Combat : la danse des systèmes

Le combat dans FTL n'est pas une question de réflexes. C'est une question de **priorisation des cibles.**

Quand tu rencontres un ennemi, tu vois son vaisseau à droite de l'écran avec ses systèmes — armes, boucliers, moteurs, médibay, oxygène, etc. **Chaque système est une salle ciblable individuellement.** Tu choisis où tu envoies ton tir, et le résultat change radicalement.

Trois stratégies de base :

**Tirer sur les armes ennemies.** Si tu désactives leurs armes, ils ne peuvent plus te toucher. Tu peux ensuite les laver tranquillement. Stratégie sûre mais lente.

**Tirer sur les boucliers ennemis.** Pour percer ses défenses et faire des dégâts à la coque rapidement. Stratégie offensive : tu prends plus de dégâts mais tu finis le combat vite.

**Tirer sur le pilote ennemi (cockpit).** Sans pilote, le vaisseau perd son taux d'évasion. Combiné à une volée d'armes, tu touches presque à 100 %.

Le système d'**énergie** (power) ajoute une couche de tactique. Chaque système (weapons, shields, engines, medbay...) a besoin de courant pour fonctionner. Tu n'as qu'une quantité

finie d'énergie disponible (le réacteur), et tu dois la répartir. Si tu manques d'énergie pour tirer 3 armes, tu peux baisser tes engines (perdant en évasion) pour booster temporairement tes armes.

C'est ce qu'on appelle **la danse des systèmes** : pendant un combat tendu, tu redistribue ton courant en permanence selon ce que fait l'ennemi.

**Astuce qui change tout** : tu peux pré-charger tes armes pendant que tu fais autre chose. En début de combat, mets pause, charge tes 2-3 armes, et choisis tes cibles AVANT que l'ennemi ne tire. La pause active est ton meilleur ami.

## L'équipage : la vraie ressource

Le scrap, le carburant, les missiles — tout ça se rachète en boutique. Un membre d'équipage qui meurt est presque irremplaçable, et c'est lui qui pilote ton vaisseau.

Chaque membre **gagne de l'expérience dans la salle où il bosse**. Mets toujours quelqu'un dans le cockpit (compétence pilotage = évasion bonus), aux moteurs (compétence engines = évasion bonus aussi), aux armes (recharge plus vite), aux boucliers (recharge plus vite après une attaque). Au bout de quelques heures de jeu, ton équipage devient sur-puissant.

Il existe **8 races jouables**, chacune avec ses bonus et malus :

- **Humain** : équilibré. Ton starter par défaut. Apprend plus vite (+10% XP).
- **Engi** : génie de la réparation, mais combat physique faible. Met-le en weapons ou shields.
- **Mantis** : guerrier hors pair, idéal pour le combat à bord. Mais répare lentement.
- **Rockman** : très résistant aux dégâts et au feu, mais lent. Pour le combat physique.
- **Slug** : voit à travers les murs (utile pour repérer les boarders), mais n'a pas de medbay automatique.
- **Zoltan** : fournit +1 d'énergie où il se trouve. Précieux mais fragile.
- **Crystal** : rare, peut "lockdown" une salle ennemie. Très situationnel.
- **Lanius** : aspire l'oxygène d'une salle. Idéal pour étouffer les ennemis qui boardent ton vaisseau.

**Mon conseil de débutant** : ne te complique pas la vie. Garde un équipage mixte (Humains + 1-2 Engi) pendant tes premières runs. Tu apprendras les nuances avec le temps.

## La carte : choisir sa route

À chaque saut, tu vois la carte du secteur. Des points (systèmes), reliés par des lignes (routes possibles). En haut à gauche, la **flotte rebelle** progresse. Tu dois rejoindre la sortie du secteur (bouton "Exit", en bas à droite généralement) AVANT qu'elle ne te rattrape.

**Mon erreur des 10 premières runs** : foncer vers la sortie pour ne pas mourir. Résultat : trop peu de combats, trop peu de scrap, vaisseau sous-équipé pour le secteur suivant.

**La bonne stratégie** : zigzaguer pour visiter le maximum de systèmes possibles AVANT de rejoindre la sortie. Plus tu fais d'événements, plus tu gagnes de scrap, d'objets, d'expérience. Le jeu récompense l'exploration.

Repère sur la carte les icônes :

- **\$ (boutique)** : ne rate jamais une boutique. Toujours faire un détour.
- **? (event aléatoire)** : peut être bon ou mauvais. À l'expérience tu sauras lesquels éviter.
- **Distress signal** : presque toujours intéressant — soit récompense, soit choix moral.
- **Rebel ship** : combat garanti. Évite si tu es sous-équipé.

À la fin du secteur, tu choisis le suivant parmi 2-3 options. Chaque type de secteur a ses avantages :

- **Civilian** : sûr, plein d'événements pacifiques.
- **Pirate** : combats fréquents, beaucoup de scrap.
- **Rebel** : combats difficiles mais gros butin.
- **Nebula** : limite la visibilité, ralentit la flotte rebelle (utile si tu es en retard).
- **Engi/Mantis/Zoltan/etc. homeworlds** : événements raciaux uniques, recrutement possible.

Choisis selon ton équipement : si tu es bien armé, va en Pirate. Si tu es à la traîne, va en Nebula pour gagner du temps.

## 5 erreurs de débutant à éviter

**1. Garder ses missiles "pour plus tard".** Tu les utiliseras jamais et tu mourras avec 12 missiles dans la soute. Utilise-les dès que c'est tactique : neutraliser une medbay ennemie, percer 3 boucliers, etc. Stocker des consommables pour rien, c'est gaspiller leur valeur.

**2. Sous-investir dans les boucliers.** Le système Shields est ton meilleur ami. Chaque "couche" de bouclier bloque tous les tirs lasers (sauf missiles). Vise au minimum **2 couches au sector 4-5**, idéalement **3-4 au sector 6+**. Sans ça, tu te fais oneshot.

**3. Ignorer le pilotage et les engines.** L'évasion (esquiver les tirs) dépend de ces deux compétences. Un pilote niveau 2 + engines niveau 2 = ~25 % d'esquive par tir. Sur un combat de 10 tirs, tu en évites 2-3. C'est énorme.

**4. Recruter n'importe qui sans plan.** Un équipage trop nombreux est plus fragile (plus de bouches à oxygéner, plus de targets pour les boarders). Reste à 4-5 membres dans les premiers secteurs, monte à 6-8 si tu as un gros vaisseau.

**5. Se précipiter à la sortie.** Cf. plus haut. Maximise les explorations dans chaque secteur. Le risque de te faire rattraper par la flotte est largement compensé par les gains de scrap.

## 5 tips qui m'ont changé la vie

**1. Met toujours quelqu'un dans le cockpit, même au repos.** Sans pilote, ton évasion tombe à 0. Conséquence concrète : si ton pilote meurt en combat, mets immédiatement quelqu'un d'autre à sa place — n'importe qui vaut mieux que personne.

**2. Achète une "Pre-Igniter" si tu en croises une.** Cet augment lance le combat avec toutes tes armes pré-chargées. C'est game-changing : tu fais une volée massive avant même que l'ennemi puisse réagir. 120 scrap minimum mais ça vaut chaque morceau.

**3. Le drone défensif coûte 4 scrap par utilisation, mais te sauve d'un missile à 30 dégâts.** Math évidente. Si tu vois un drone défensif à vendre, achète-le.

**4. Boucle "ouvre les portes pour tuer un boarder par asphyxie".** Si un mantis ou un rockman te boarde, recule ton équipage, ouvre les portes de la salle vers l'espace, et regarde-le étouffer. Tu prends quelques dégâts à la coque (les portes ouvertes laissent passer les futures attaques) mais tu sauves ton équipage. Stratégie iconique de FTL.

**5. Fais une pause quand tu hésites.** Le jeu permet la pause illimitée. Si tu ne sais pas quoi faire, **pause, réfléchis 30 secondes, agis.** Personne ne te juge sur le temps de réaction. Les meilleurs joueurs FTL passent 30 % du temps en pause.

## Pour aller plus loin

Quand tu auras battu le boss en Easy une première fois (objectif réaliste après 10-20 runs), tu débloqueras d'autres vaisseaux à choisir au démarrage — chacun avec une stratégie différente. Le **Stealth Cruiser** se passe de boucliers et compense par l'évasion. Le **Mantis Cruiser** recrute des combattants partout. Le **Crystal Cruiser** demande un quest spécifique pour se débloquer.

L'extension gratuite **Advanced Edition** (officiellement intégrée depuis 2014) ajoute :

- Une nouvelle race (Lanius)
- Des systèmes augmentés (Mind Control, Hacking, Battery Backup, Cloning Bay)
- De nouveaux events
- Des layouts de vaisseaux supplémentaires

Active-la dans le menu options dès le départ. C'est plus dur, mais plus riche.

Et si après 50 runs tu es accro, regarde les **mods** sur le subreddit [r/ftlgame](https://www.reddit.com/r/ftlgame). Le mod "Captain's Edition" rajoute des centaines d'événements et des dizaines de vaisseaux. De quoi tenir 200 heures de plus.

## Conclusion

FTL est un jeu qui se mérite. Tes premières parties seront frustrantes parce que tu ne comprendras pas pourquoi tu meurs. Tes 10èmes parties seront frustrantes parce que tu comprendras pourquoi tu meurs et que tu n'arrives pas à éviter. Tes 50èmes parties seront jouissives parce que tu sauras quoi faire dans 90 % des situations, et tu te chercheras tes propres stratégies pour les 10 % restants.

C'est un de ces jeux qui ressemble à un sport mental : tu progresses lentement, à coup de "ah merde, j'aurais dû..." et chaque petite victoire compte. Pour 8 € sur Steam (10 si tu prends la version Advanced), c'est probablement le meilleur ratio temps/prix de ma bibliothèque.

Si tu te lances : préviens-moi sur LinkedIn, je veux savoir combien de runs il t'a fallu pour battre le boss.