

OBSAH

- ▼ Lov Signálov
 - Dobrá rada na úvod
 - ▼ Stavba a vybavenie lode
 - Základné moduly
 - Moduly antén
 - Astronauti
 - Hľadanie a skenovanie signálu
 - Začiatok letu za signálom
 - ▼ Kontrola signálu počas letu
 - Zmena cieľa počas letu
 - Predčasné ukončenie letu

Lov Signálov

Lov signálov patrí medzi pokročilé aktivity a je vhodný pre hráčov, ktorí už majú nejaké skúsenosti v hre, majú rozbehnutú aspoň základnú ťažbu, spracovanie a výrobu komponentov. Lov signálov je pomerne jednoduchý, ak má hráč správne postavenú a vybavenú lod'.

Upozornenie: Začínajúci hráči de-facto *nepotrebuju* loviť signály na to, aby vedeli rozbehnúť svoju kariéru, zarobiť peniaze a prestali trpieť nedostatkom. Všetko potrebné (minimálne na prvé týždne hrania) si vedia hráči zohnať aj *bez lovenia signálov* (napr. nákup na NPC staniciach či od iných hráčov). Signály sa obvykle lovia kvôli plánom na *pokročilé* alebo inak nedostupné moduly, zbrane a iné predmety, ktoré začínajúci hráči môžu prvé dni a týždne pokojne ignorovať.

Dobrá rada na úvod

Najlepšie moduly na lov signálov sú bez debaty *Scioplex Lambda* antény. Veľmi často si úplní nováčikovia pýtajú od skúsených hráčov plány na výrobu alebo priamo hotové moduly.

NEROBTE TO!!!

K Lambdám sa viete dopracovať sami, vlastnými silami a postupne. Nebude to ihneď, bude to trochu náročnejšie, ale o tom Outspace je. Jediné, čo si ušetríte, je vlastné hranie a radosť z neho. Zohnať si Lambdy vlastnými silami je pomerne jednoduché a rýchle.

Stavba a vybavenie lode

Loď na log signálov musí byť schopná skenovať signály vo vesmíre a stiahnuť ich čo najviac, v čo najkratšom čase. Zároveň potrebuje letieť relatívne veľké vzdialenosť za vzdialenosťmi signálmi. Rýchlosť letu (a jeho dĺžka) v tomto prípade nie je kritická. Z toho vyplýva, že loď na lov signálov musí byť *ľahká*, mat' *dostatok energie* na dlhé lety a zároveň musí odviezť *čo najviac modulov* na stáhovanie signálov.

Základné moduly

Veliteľský modul: Pathfinder MPCM

Pohon: Scioplex jadrový pohon, príp. Heidberg H1

Warpy: Najľahšie, ktoré máte k dispozícii (ideálne Scioplex Terminal MK3) a len v takom počte, aby ste s loďou dokázali aktivovať warp. Obvykle sú 1-2 warp moduly dostačujúce.

Doporučujem pozrieť [Source](#) a pozrieť hmotnosti warp modulov, ktoré máte k dispozícii, aby ste vedeli vybrať tie najľahšie.

Batérie: Jeden, ideálne dva batériové moduly TransPlan (sú ľahké). Ak ešte tieto moduly nemáte, postačia aj moduly od QFE (sú ale tăžšie).

Solárne panely: Keďže berieme len pári tăžkých batérií, musíme ich počas letu dobíjať. Preto na loď pridaj 2-4 solárnych panelov (Scioplex Solar M1 alebo neskôr Scioplex Solar M2).

Moduly antén

Antény sú moduly, ktoré umožňujú skenovať vesmír a stáhovať signály. Lepšie moduly vám umožnia skenovať vzdialenejšie signály a uvidíte aj slabšie signály. Pri slabších anténach budete vidieť iba silné signály (väčšinou obsahujú iba základné alebo nie veľmi vzácne plány) a skenovanie bude fungovať iba na bližšie signály. Väčší počet antén zase umožní parelenné stáhovanie signálov vo viacerých kópiách (napr. pri piatich anténach viete stáhovať 5 rôznych signálov alebo 5 kópii toho istého signálu *naraz*). Každé stáhovanie signálu potrebuje vlastný voľný *výrobný slot* (klávesová skratka 'w'). Takže ak máte na lodi 5 antén ale iba 3 voľné výrobné sloty, môžete v jednej chvíli stáhovať len 3 signály.

Ako bolo spomenuté vyššie, cieľom je získať *Scioplex Lambda* antény. Tie sú však pomerne vzácne a dajú sa kúpiť iba zriedka. Na druhej strane, obyčajné Scioplex anténové pole, príp. ešte lepšie Scioplex dvojité anténové pole sa dajú bežne kúpiť na NPC staniciach (nájdete cez Tradelink, klávesová skratka) za dostupné ceny. Loď osadená 6x Scioplex dvojitou anténou vám určite postačí na to, aby ste si vedeli sami nájsť a stiahnuť signál obsahujúci plány na výrobu Scioplex Lambda antén.

Astronauti

Astronauti sú kameňom úrazu pri hľadaní signálov. Potrebujete veľa astronautov, ktorí sú vytrénovaní v oblasti vedy (vedecký modifikátor - to je to posledné číslo v TES skóre) minimálne na úroveň maximálnej úrovne antény. Práve toto je dôvod, prečo je doporučené začať s jednoduchšími anténami (vyžadujú menej astronautov) a k Lambde sa prepracovať postupne.

Príklad: Lambda anténa má limit na vedecký modifikátor max. 96, to znamená, že do každého modulu by mali ísť štyria astronauti s $S \geq 96$!

Upozornenie: Na loď montujte iba antény plne obsadené astronautami!! To znamená, že ak máte anténový modul obsadený iba neúplným počtom astronautov, je lepšie ho *dočasne odstániť* a namontovať až v okamihu, keď ho viete kompletnie obsadiť!

Veľké upozornenie: Roboti sú vyrobení - pozor, prekvapenie - z kovu a kov **RUŠÍ** väčšinu signálov. Roboti by mali mať zakázané sa k lodi na lov signálu čo len priblížiť! Na takejto lodi neobsadzujte **ŽIADNU** pozíciu v žiadnom moduli robotom, ani robota na takejto lodi neprevážajte (nepriradeného na stanovisko). Jasné, že to platí len vtedy, ak plánujete loviť a stáhovať signály.

Dobrá rada: Nikto nevie prečo, ale zdá sa, že astronauti s povolaním **MEDIK**, umiestnení do anténových modulov, vykonávajú svoju prácu lepšie ako iné profesie...

Hľadanie a skenovanie signálu

Signály je možné loviť aj ad-hoc. Stačí odletiet "kúsok" ďalej od stanice (stanica je tiež z kovu!) a pozrieť si zoznam signálov, ktoré viete zachytiť. Takýto signál viete okamžite začať stáhovať. Problém je, že na lov signálu väčšinou máte konkrétny dôvod - potrebujete nájsť plán na výrobu konkrétneho modulu, zbrane alebo iného predmetu. Preto je nutné takýto signál najprv nájsť a dopraviť sa k nemu.

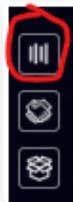
Signály hľadáme a skenujeme zásadne zadokovaní na stanici, na ktorej máme povolené dobíjanie energie. Skenovanie je totiž energeticky veľmi náročné a loď má zásobu energie (v batériových moduloch) len obmedzenú.

Dobrá rada: Ja osobne skenujem zadokovaný na vlastnej stanici, ktorá má energie dostatok. Ešte predtým, ako začнем skenovať, si na loď *dočasne* prihodím cca. 8-10 batériových modulov, ktoré mám pripravené na sklade. Toto je **LEN** pre účely skenovania, následne batérie vrátim na sklad!!

Postup skenovania:

1. Zadokuj na stanicu, osad' batérie a dobi si loď doplnia
2. Prepni sa do Sektorovej mapy (klávesa 'medzerník')

3. Nastav si pohľad tak, aby si aj niečo videl (oddialiť a otočiť napr. smerom na stred sústavy)
4. Zapni zobrazenie signálov (horná ikona z trojice ikon na ľavej strane)



5. Po zobrazení signálov posúvaj spodný posuvník až do polohy, kedy sú zobrazené menšie dátové signály



Pri posúvaní sa v hornej časti obrazovky ukazujú aktuálne zobrazené typy signálov.
My hľadáme toto:

Showing Minor Data Signal

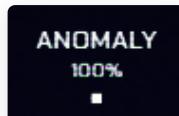
6. Horným posuvníkom si nastav intenzitu zobrazenia.

Na slabé signály osamotené v hlbokom vesmíre bude nutné úroveň zapnúť takmer na max, avšak vnútri slnečnej sústavy bude tento pohľad preexponovaný.

7. Plnohodnotne skenovať signál (teda vidieť 'čo obsahuje') vieme len signál, ktorý naša loď zachytáva na 100%.

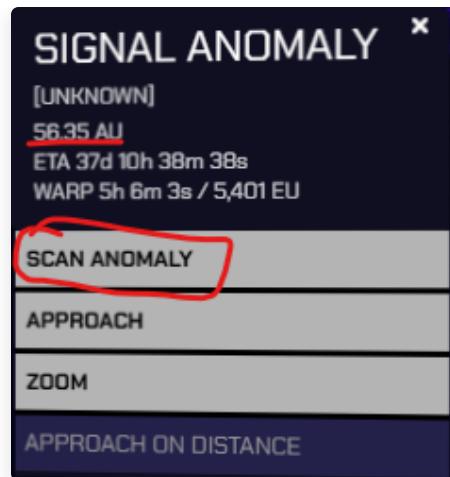
Anomálie slabšie ako 100% naši astronauti nevedia skenovať a nedozvieme sa, aké výrobné plány sú v nich ukryté.

To znamená, že po nastavení kurzora myšky na niektorú z 'bodiek' (to sú anomálie, z ktorých sa signály skladajú) sa musí objaviť niečo takéto:

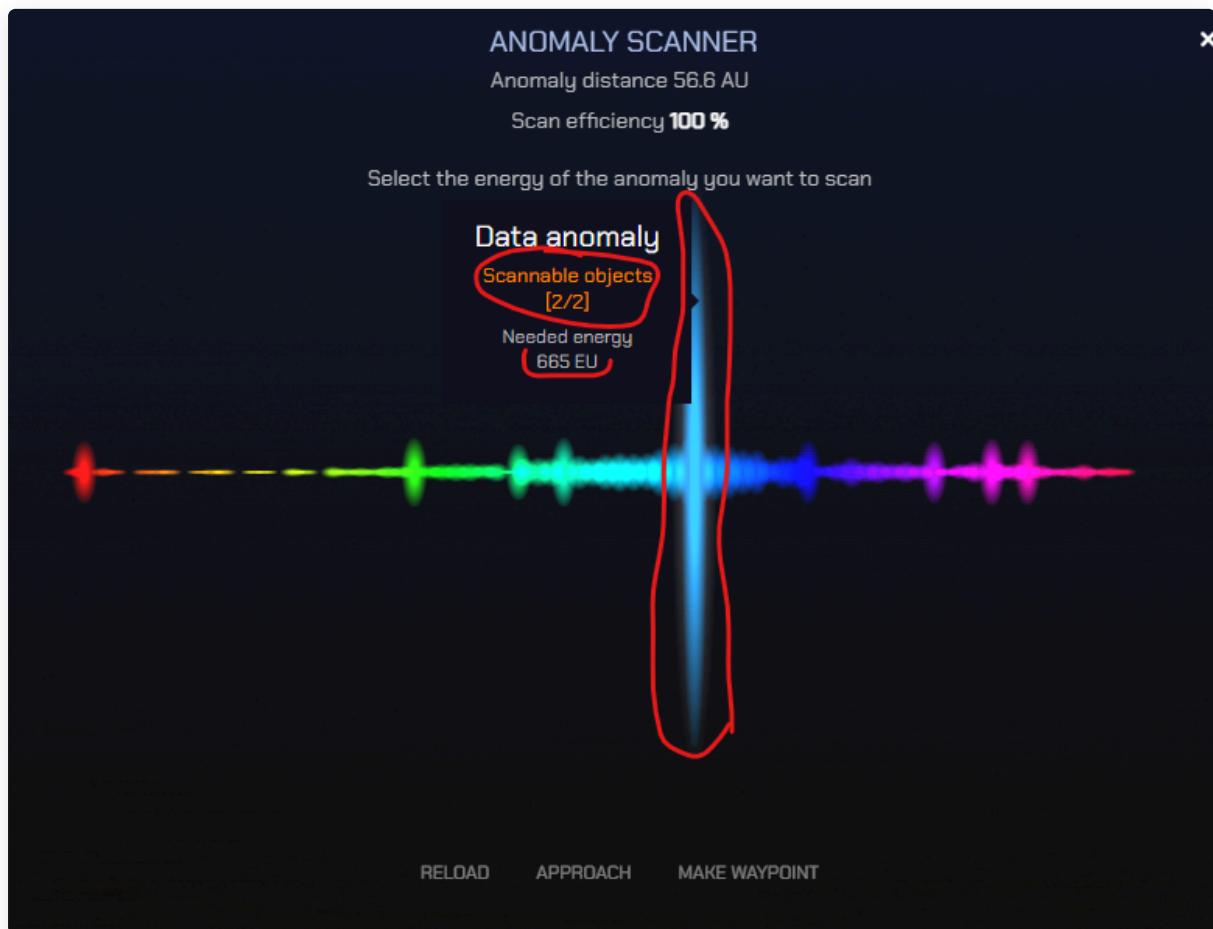


8. Na bodku kliknite pravým tlačidlom myšky a z kontextového okna zvoľte Skenovanie anomálie.

Zároveň si všímajte aj vzdialenosť k anomálii, či je vôbec reálne tam letiet'.



9. Otvorí sa nasledovné okno, v ktorom budeme anomáliu (resp. signál) skenovať.



10. Dôležité je všimnúť si nasledovné detaily:

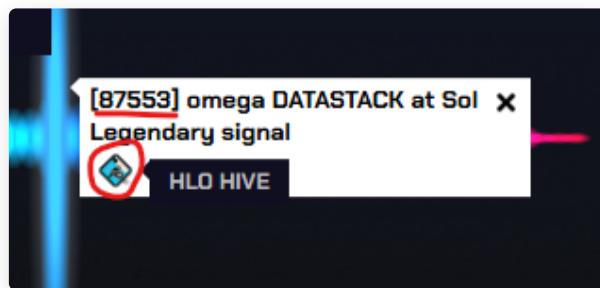
- anomália obsahuje dátový signál (vysoký vertikálny stĺpec histogramu bledomodrej farby)
- po nastavení kurzora myšky nad tento signál sa zobrazí malé okno, kde môžeme vidieť:
 - počet signálov, ktoré danou anomáliou prechádzajú (v našom prípade dva)

- veľkosť energie za oskenovanie každého signálu (v našom prípade 665 EU)

11. Prvý a každý ďalší signál v danej anomálii (poradie skenovania si nevieme vybrať) oskenujeme jednoduchým kliknutím na daný histogram.

Po každom kliknutí sa signál oskenuje, keď stratí určené množstvo energie a zobrazí sa výsledok skenovania.

Ak na jednotlivé zložky signálu (v našom prípade len jedna jediná) ukážeme myškou, objaví sa nám názov predmetu, ktorého výrobný plán daný signál obsahuje:



- **Dobrá rada:** V prípade, že v anomálii ešte ostali nepreskenované signály:



avšak energia lode už nestačí na ich skenovanie:

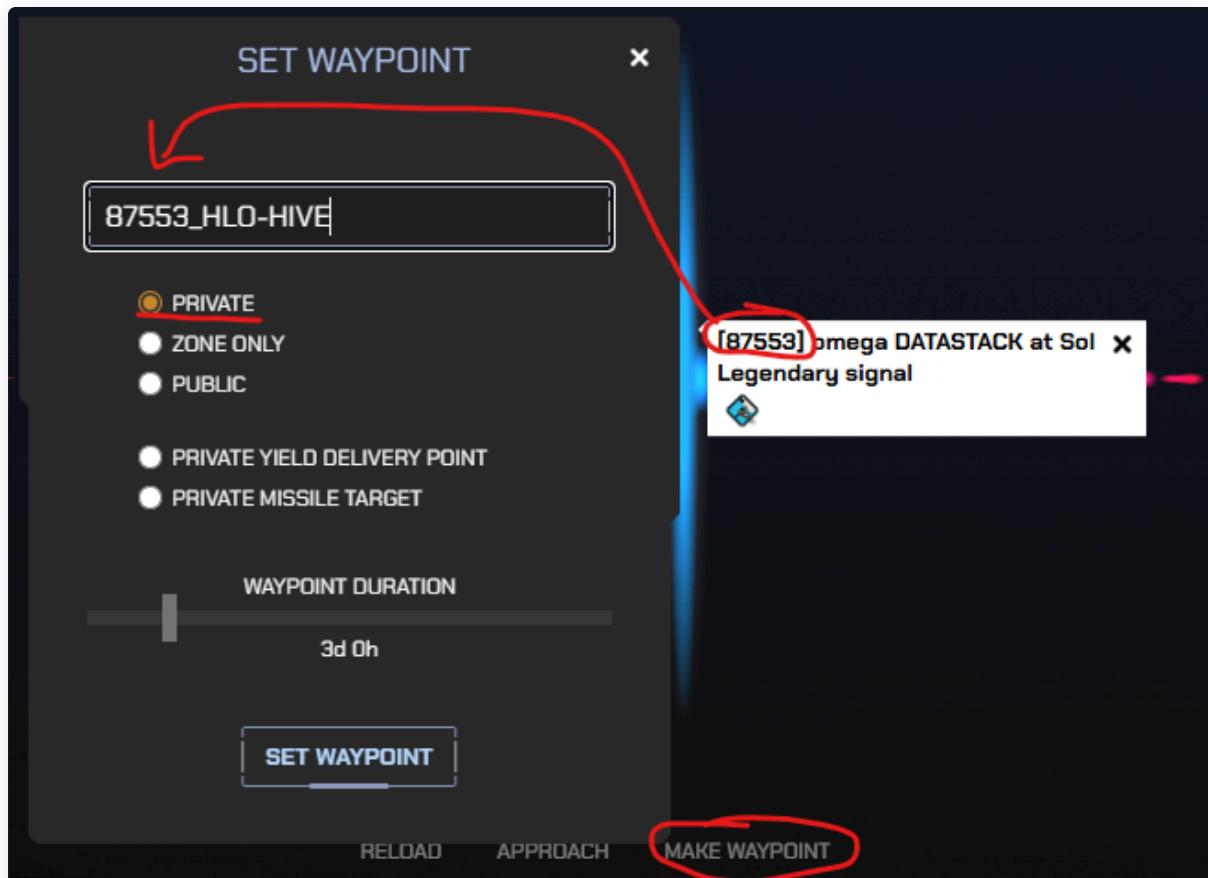


oceníte fakt, že ste stále zadokovaní na stanici.

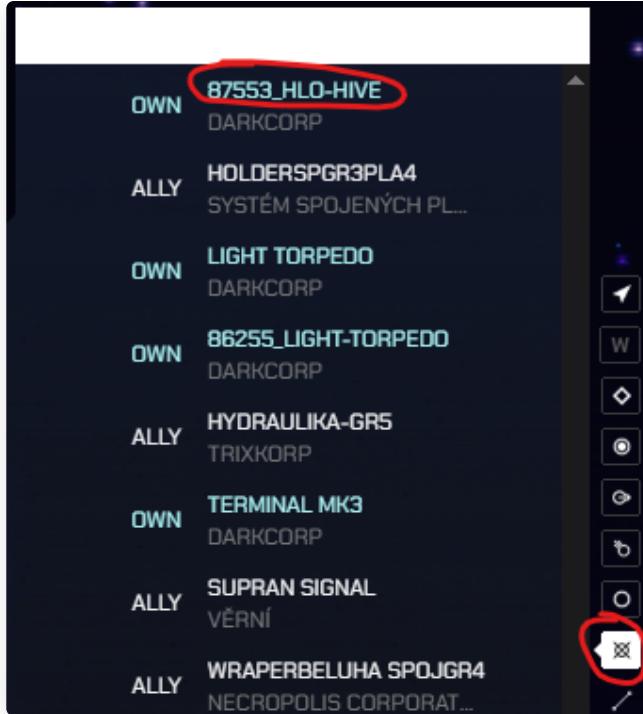
PONECHAJTE OKNO SKENOVANIA OTVORENÉ a vykonajte nasledovné kroky na dobitie lode a dokončenie skenovania všetkých ostávajúcich signálov:

- stlačte Escape (nebojte sa, okno sa nezatvorí) a pohľad sa presunie zo Sektorovej mapy späť do štandardného pohľadu
- otvorené dialógové okno so skenovaním môžete myšou chytiť a presunúť niekam nabok, aby nezavadzalo (nie zatvorí!!!)
- vojdite do Hangáru a dobite lod'
- následne môžete skenovacie okno potiahnuť znova do stredu obrazovky a dokončiť skenovanie
- celý postup môžete opakovať znova a znova

12. Ak ste konečne našli to, čo ste hľadali, musíme vytvoriť WAYPOINT k danej anomálii, pretože inak ju budete musieť hľadať znova.
Ešte stále v skenovacom okne sa *dolu vpravo* nachádza tlačidlo na **Vytvorenie waypointu**.
Po jeho stlačení sa objaví okno, v ktorom zadajte váš vlastný názov.
DOPORUČUJEM do názvu zahrnúť aj číslo signálu, ktoré je stále zobrazené v okienku s obsahom daného signálu (v našom prípade 87553), čiže uložím si waypoint pod názvom "87553_HLO-HIVE". Waypoint zatiaľ ponechajte ako súkromný, pretože ukazuje len anomáliu, nie presné miesto ideálne na *stiahovanie signálu*.



13. Posledným krokom prípravy je *naplánovanie trasy*, resp. určenie stanice, z ktorej je optimálne štartovať.
Pozátváraj všetky otvorené skenovacie okná, vypni zobrazenie signálov a otvor Sektorovú mapu.
14. Otvor si zoznam waypointov (zakrúžkovaná ikona v pravom zozname), nájdi tvoj waypoint a klikni naňho myškou:



15. Sektorová mapa sa automaticky vycentruje na daný waypoint.

Tvoja úloha je pomocou otáčania (pravý klik myšky) a posúvania (ľavý klik myšky) mapy nájst' stanicu tvojej zóny, ktorá je k danému waypointu najbližšie.

Ak si si nie istý, kľudne nájdi viac kandidátov, neskôr otestujeme všetkých.

Cieľom je nájst' takú stanicu, na ktorú sa vieme presunúť stázovou kartou (okamžite) a z nej bude daný waypoint najbližšie (optimalizujeme dĺžku letu).



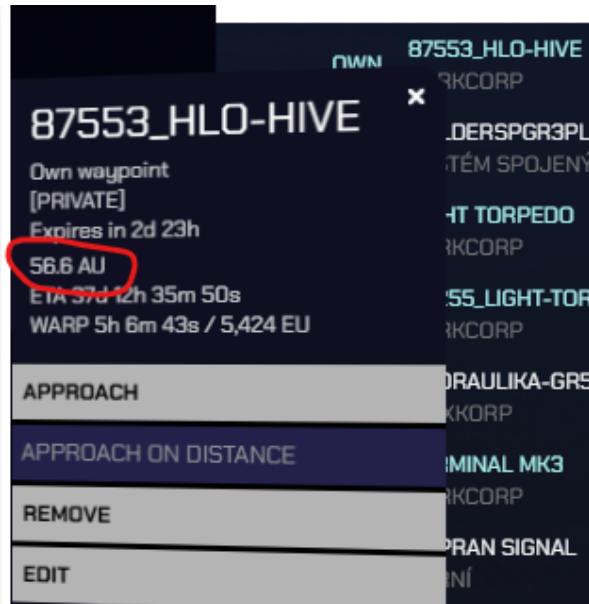
Hotovo, príprava na lov je hotová.

Nezabudni na **odmontovanie** a **vyloženie** nadbytočných batériových modulov (na lodi nechaj max 1-2ks) a **dobitie** lode doplnia!!

Začiatok letu za signálom

Ak máš vytvorený waypoint, máš zapísané číslo signálu (ideálne v názve waypointu), na lodi ani v jej nákladovom priestore nemáš zbytočné batérie ani robotov a loď máš doplnia nabitú, môžeš sa vydať na lov.

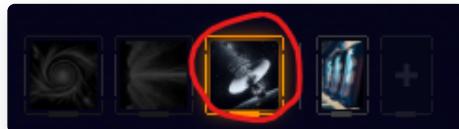
1. Pomocou stárovej karty (alebo inak, ak chceš viac reality) sa presuň na stanicu, ktorú si si určil ako štartovaciu.
Ak máš viacerých kandidátov na štartovacie stanice, navštív postupne vsetky.
Na stanici nedokuj, ostaň len niekde v blízkosti.
2. Znova otvor Sektorovú mapu, otvor zoznam waypointov a klikni na tvoj waypoint.
V otvorenom kontextovom okne si všimni, aká je vzdialenosť k danému waypointu z aktuálnej stanice.



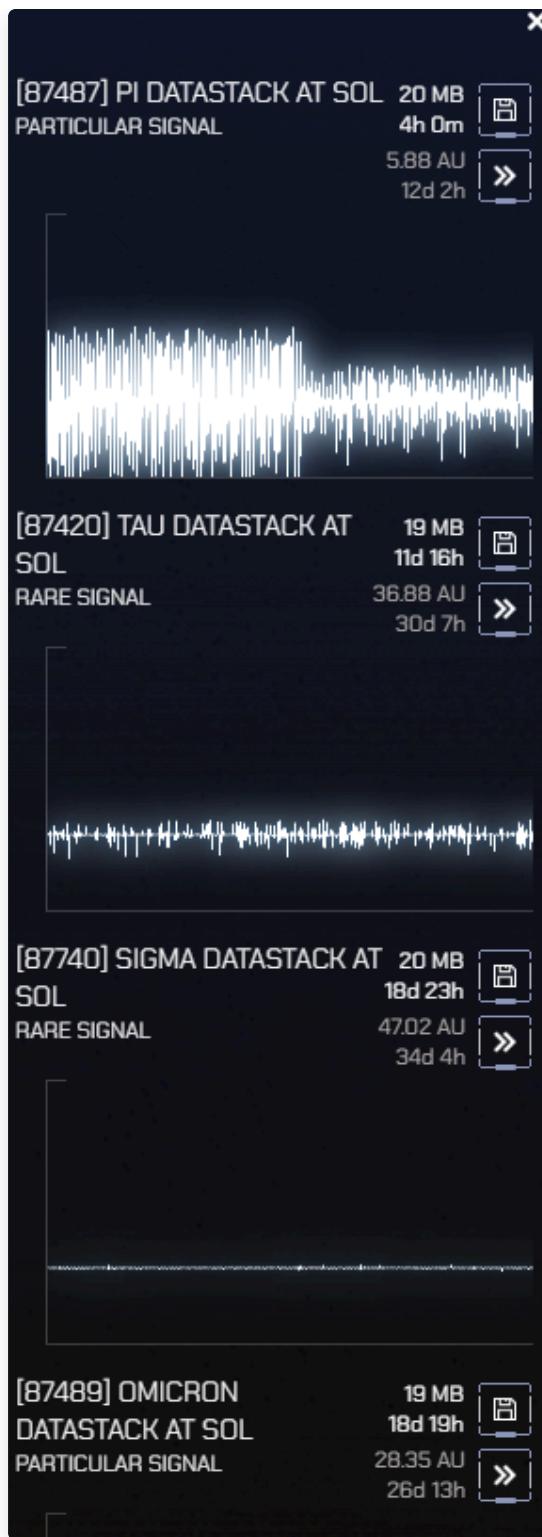
Ak máš viacerých kandidátov, tieto dva body zopakuj pre každého z nich a nájdi stanicu najbližšie k tvojmu waypointu.

3) Ak je signál dostatočne silný, alebo nie je príliš vzdialený, existuje šanca, že ho uvidíš aj v zozname signálov.

Ak máš označenú tvoju aktuálnu loď na lov signálov (klávesová skratka 'm'), klikni myškou na ikonu antény v dolnom menu:



4. Vpravo sa otvorí zoznam signálov, ktorý tvoja loď (resp. astronauti v nej) vidí:



Skús v zozname nájst' tvoj signál podľa jeho čísla.

Ak je rušenie stanice príliš veľké, oplatí sa odletieť (bez warpu!!) 'pár kilometrov' nabok (ktorýmkoľvek smerom) a skúsiť znova.

5) Ak sa ti podarilo signál nájst', použi ikonu '>>' v danom okne a loď sa automaticky rozbehne smerom k *najlepšiemu miestu na stáhovanie signálu*.

Upozornenie: Toto miesto sa môže značne odlišovať od tvojho waypointu, ale žiadna panika. Väčšinou je presnejšie (aj keď nie úplne presné) ako tvoj waypoint.
6) Ak sa ti signál v zozname nájst' nepodarilo, je to v poriadku. Bud' je slabý alebo príliš d'aleko. Jednoducho začni let priamo na tvoj waypoint a finálny ciel' časom skorigujeme.

Kontrola signálu počas letu

Zmena cieľa počas letu

Zmena cieľa sa týka len prípadu, kedy si od štartovacej stanice letel smerom na waypoint. V takom prípade je pravdepodobné, že netrafiš pozícii, na ktorej by si vedel stáhovať signál optimálnej rýchlosťou. Preto počas letu smerom na waypoint *pravidelne* sleduj zoznam signálov a hľadaj, kedy sa tam objaví tvoj signál. Vtedy doporučujem vyčkať na koniec aktuálneho 'warpového skoku', príp. zatavit' warp až pri jeho konci (sleduj zostávajúci čas v ľavom hornom rohu), aby si zbytočne neplytvval energiou.

Akonáhle máš signál v zozname a aktuálny 'skok' warpom končí (ostáva cca. 10-20min), lod' zastav a použi ikonu '>>' v zozname signálov, aby si poslal lod' na presnejšiu pozíciu signálu. Ďalej pokračuj pravidelnými kontrolami podľa kapitoly (Predčasné ukončenie letu).

Predčasné ukončenie letu

Pri väčšine signálov nie je potrebné letiet' až priamo 'do signálu'.

Je nutné si uvedomiť, že aj najlepšie antény potrebujú čas na stiahnutie veľkého množstva dát.

Platí, že v **idealnom prípade** sa **1MB** signálu stáhuje **minimálne 12min**.

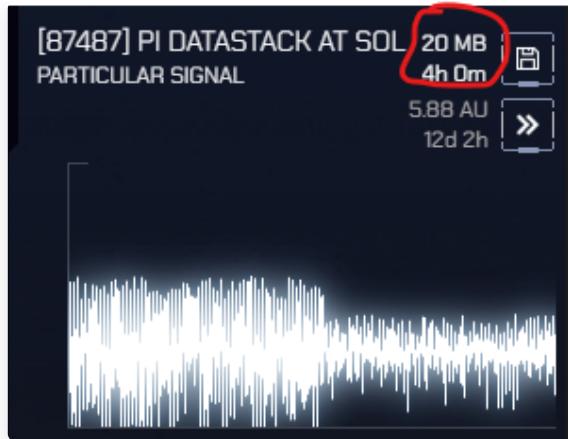
To znamená, že stáhovanie signálu o veľkosti napr. 12MB bude (bez pomoci kariet) trvať minimálne $12\text{MB} * 12\text{min} = 144\text{min} = 2\text{h } 24\text{min}$.

Akonáhle vidíš, že tvoj signál sa dá za takýto 'optimálny' čas stiahnuť, je zbytočné letiet' d'alej.

Vtedy treba okamžite zastaviť lod' a začať stáhovať.

Môže sa dokonca stať, že pokračovaním v lete by sa čas stáhovania mohol predĺžiť!!

Veľkosť signálu a čas jeho stáhovania z aktuálnej pozície (dá sa kontrolovať kedykoľvek počas warpovania !!) je vidno v zozname signálov:



Napr. tento signál je možné okamžite stiahnuť optimálnou rýchlosťou (20MB za 4h), hoci je loď od signálu vzdialená ešte viac ako 5,8AU!!

Ak čas stáhovania nedosahuje rýchlosť 1MB/12min, doporučujem pokračovať v lete, príp. vylepšiť anténové moduly a/alebo ich osadiť viac trénovanými astronautami.