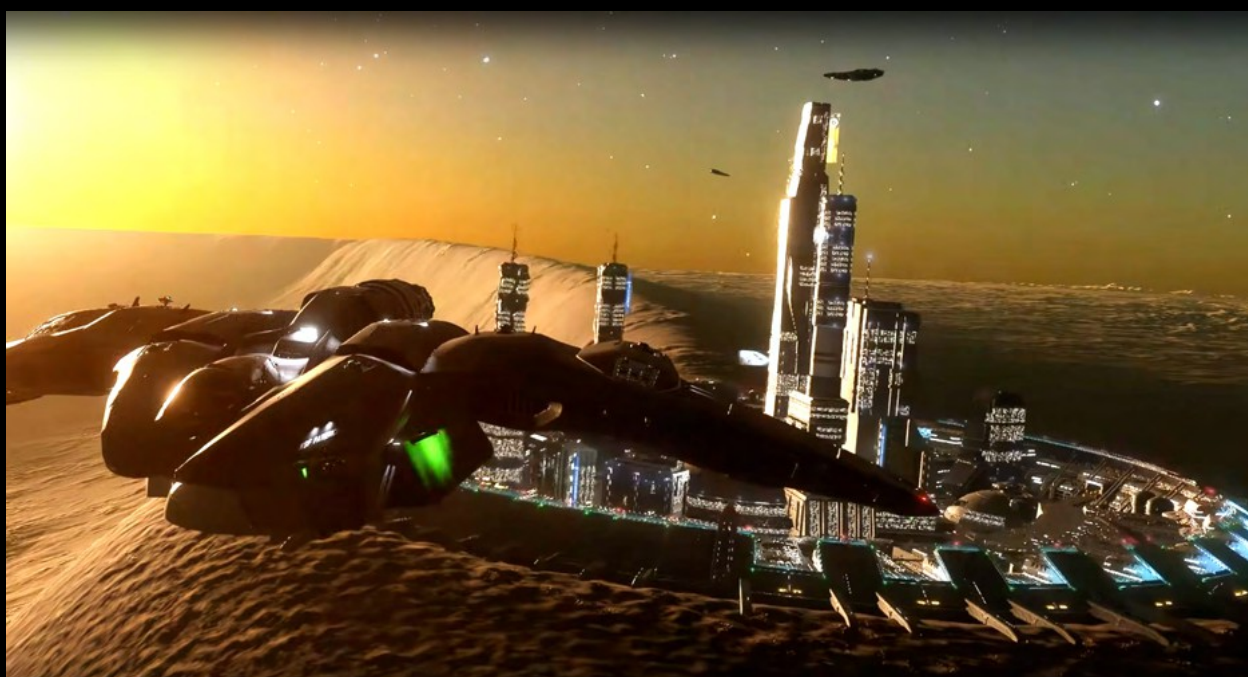




# Kolonizace Elite Dangerous Mega průvodce

Verze 1.3 Beta

Napsal [CMDR Mechan](#), s přispěním/doplněním/připomínkami/návrhy/opravami od desítek CMDR napříč řadou komunit.



Mandalay opouští hráčem vybudovaný planetární přístav úrovně 3

*Poznámka: Tento dokument je optimalizován pro prohlížení na obrazovce při slabém osvětlení. Pokud chcete verzi "vhodnou pro tisk", postupujte laskavě podle následujících kroků:*

- Soubor → Vytvořit kopii
- Soubor → Nastavení stránky
  - Změňte barvu pozadí na bílou
- Formát → Styly odstavců
  - Změňte barvu textu Normální text, Nadpis, Nadpis 1 a Nadpis 2 na černou.
- Soubor → Tisk

*Tento Mega průvodce kolonizací Elite Dangerous byl vytvořen s použitím prostředků a obrázků z Elite Dangerous se svolením společnosti Frontier Developments plc pro nekomerční účely. Není podporován společností Frontier Developments ani neodráží její názory a na jeho tvorbě se nepodílel žádný zaměstnanec společnosti Frontier Developments. Tato příručka je vám k dispozici pod licencí [CC BY-SA 4.0](#).*



## Historie revizí

Verze hry	Verze dokumentu	Datum	Změny
4.1.2.102 (04/06/25)	1.3 Beta verze	4. června 2025	Zpracovány aktualizace z aktualizace TB 3.3. Přidán komentář k proměnné ekonomické hodnotě silných vazeb.
4.1.2.101 (16/05/25)	1.2 Beta verze	Doplněno 3. června, 2025	Přidán efekt modifikátoru silných vazeb pro Agri a HiTech vodních světů <sup>1</sup> . Přidán herní kodex a přílohy s poznámkami k aktualizacím pro snadnější přístup; Přidáno (holé) "štěstí" do systémových statistik; Přidána definice "podpůrného zařízení" a vysvětlena mechanika, jak se přístavy mohou za určitých okolností stát podpůrnými zařízeními - a odpovídajícím způsobem objasněny případové studie; Přidány chyby, známé problémy a možná řešení.
	1.1 Beta verze	2. června, 2025	Přidána případová studie CMM Composites, různé stylistické aktualizace, opravy drobných numerických chyb, drobné aktualizace obsahu, přidány další zdroje komunity, oddělena historie revizí a přidány pokyny pro verzi vhodnou pro tiskárnu; Opravena logika výběru frakcí [díky SCC za opravu!]; Opraveny ekonomické hodnoty specializovaných přístavů a upřesněny hodnoty bonusové síly [díky Nedu Fandalorianovi!]
	1.0 Beta	1. června, 2025	Původní verze

<sup>1</sup>Toto NENÍ uvedeno v poznámkách k záplatám, ale JE uvedeno v herním kodexu a experimentální ověření prokázalo, že druhý zdroj je správný.



# Obsah

Historie revizí .....	2
Pojmy a definice .....	4
Proč kolonizovat? Účel, cíle a nevýhody .....	7
Co potřebujete, abyste mohli začít? .....	14
Jak uplatnit nárok na systém? Přemostění, nárokování a problém s odstřelováním .....	15
Hledání kolonizačního kontaktu .....	15
Vytvoření nároku a výběr primárního přístavu .....	16
Nasazení kolonizačního majáku systému .....	18
Budování primárního přístavu .....	19
Přemostění směrem ke vzdáleným nárokům .....	20
Problém s odstřelováním systému a jak se mu bránit .....	21
Jak vytvořit systém? Stavební body a nástroj, který si zamilujete .....	24
Úvod do budování systému .....	24
Než začnete: Zvýšení CP-nákladů pro přístavy úrovně2 a úrovně3 .....	26
Jak efektivně plánovat výstavbu systému .....	28
Hodnota prostoru versus pozemní sloty .....	31
Pojmenování a přizpůsobení zařízení .....	32
Umožnění služeb v přístavech .....	34
Jak přístavy typu kolonie dosahují úspor? Základní dědičné modifikátory ekonomiky + .....	36
Co jsou silné a slabé vazby? Jak se modifikují pomocí modifikátorů spojení? .....	40
Silné spoje .....	42
Slabé spoje .....	45
Zvláštní případ: Silné spoje mezi porty Silné spoje mezi porty .....	46
Zvláštní případ: Když se přístavy změní na podpůrná zařízení .....	47
Co dělají bezpečnost, bohatství, SoL, technická úroveň, úroveň rozvoje a populace? .....	47
Bezpečnost .....	49
Bohatství .....	49
Životní úroveň .....	49
Technologická úroveň .....	49
Úroveň rozvoje .....	49
"Počáteční" populace .....	50
"Maximální" počet obyvatel .....	50
Štěstí .....	50
Co je třeba zvážit při výběru primárního přístavu? .....	52
Co zvážit při výběru systému pro architekta? .....	54
Jak efektivně táhnout a co nejlépe využít přepravce? .....	56
Optimalizace přepravy .....	56
Optimalizace dopravců .....	57
"Dodavatelé" a podpora komunity .....	58
Případová studie č. 1: Budování "ideálního" rafinérského systému .....	59
Případová studie č. 2: Výroba kompozitů CMM .....	62
Chyby, známé problémy a možná řešení .....	63
Jak poskytnout zpětnou vazbu, dokumentovat plán postupu a zvláštní poděkování .....	64
Dodatek A: Kolonizační herní kodex .....	65
Dodatek B: Aktualizace Trailblazers3.3 a3.0 Poznámky k záplatám .....	71



## Pojmy a definice

Pokud v tomto dokumentu používáme následující pojmy, myslíme tím to, co je popsáno v tabulce níže.

*Poznámka: Kolonizace je komplexní téma a tato úvodní terminologická tabulka se může zpočátku zdát nepřehledná. Pokud ji čtete poprvé, klidně ji přeskočte a vraťte se k ní později, pokud vás něco v tomto dokumentu zmáte [a slibujeme vám - zmáte :)].*

Termín	Význam
"Zařízení"	Jakýkoli prostor NEBO pozemní stavba, která byla architektonicky navržena a postavena jedním nebo více CMDR. Cokoli, co postavíte, je zařízení.
"Tier 1/2/3" (nebo jen "T1/2/3")	Stupeň zařízení nebo stavebních bodů generovaných/vyžadovaných zařízeními. Existují tři úrovně zařízení: T1/2/3. Pro stavbu na úrovni 2 a 3 budete potřebovat stavební body. Existují dvě úrovně stavebních bodů: Zařízení 1. úrovně nevyžadují žádné stavební body a generují stavební body 2. úrovně. Zařízení 2. úrovně vyžadují stavební body 2. úrovně a generují stavební body 3. úrovně. Zařízení 3. úrovně vyžadují stavební body 3. úrovně a negenerují žádné stavební body <sup>(2)</sup> .
"Přístav"	Specifický typ zařízení, který zahrnuje vesmírné i planetární přístavy, jak je popsáno níže.
"Vesmírný přístav" (nebo "kosmodrom")	Specifický typ zařízení, který zahrnuje: Úroveň 1 - vesmírné základny Úroveň 2 - Coriolisovy přístavy, základny na asteroidech Úroveň 3 - hvězdné přístavy na orbisu a ocellu.
"Planetární přístav"	Buď základna [planetární] úrovně 1, nebo planetární přístav úrovně 3. Planetární přístavy úrovně 2 neexistují.
"Osada"	PLANETÁRNÍ zařízení (kromě uzlů). Osady spadající do úrovně 1 mohou být "malé" nebo "střední" velikosti. Osady úrovně 2 jsou vždy "velké".
"Hub"	Specifická kategorie PLANETÁRNÍHO zařízení. Rozbočovače jsou vždy úrovně 2 a nemají žádnou velikostní kategorii.
"Zařízení"	Cokoli postaveného ve vesmíru, co není kosmodrom.
"Primární přístav"	Úplně první zařízení postavené v daném systému. Musí to být

<sup>2</sup>Primární přístavy představují výjimku z tohoto pravidla, protože generují příslušné stavební body, ale NEvyžadují žádné stavební body, aby byly postaveny jako první přístav v daném systému.



	Kosmický přístav, ale CMDR si může vybrat, který typ to bude. Jeho umístění je také předem nastaveno a nelze jej měnit. Primární přístavy jsou stavěny kolonizačními megaloděmi, jsou o 17-25 % dražší na materiál než ekvivalentní nepřímá kosmodromy a musí být postaveny do 4 týdnů od nároku.
"Podpůrné zařízení"	Obecně platí, že jakékoliv zařízení, které není přístavem, s jednou důležitou výjimkou: Přístavy nižší úrovně (a stejné úrovně-později postavené) ve stejném místním tělese jako přístavy vyšší úrovně (nebo stejné úrovně-později postavené) budou také fungovat jako podpůrná zařízení (a tedy vysílat silné a slabé vazby.) Pouze podpůrná zařízení vysílají silné a slabé vazby.
"Předpoklad"	Některá zařízení vyžadují, aby byla vybudována určitá jiná zařízení, než mohou být naopak vybudována. Jako příklad lze uvést, že dokončení vojenské osady je předpokladem pro vybudování vojenského zařízení. Předpoklady platí pro každý systém zvlášť.
"Místní orgán"	Těleso, ke kterému je vaše stavba bezprostředně připojena. NEZAHRNAJE měsíce uvedeného tělesa. "Místní těleso" je klíčovým pojmem při určování toho, jak silné vazby se vytvářejí, kde se uplatňují modifikátory a které typy ekonomiky přístavy typu kolonie dědí (podrobnosti viz příslušné kapitoly).
"Přístav typu kolonie"	Podskupina všech přístavů - těch, které mají jako typ ekonomiky uvedeno "Kolonie", a vyznačují se tedy tím, že "získávají" specifický typ ekonomiky na základě vlastností místního tělesa (na ostatní přístavy se tento efekt NEvztahuje.) Mezi přístavy typu kolonie patří civilní a komerční [vesmírné] základny, Coriolis, Orbis, Ocellus, civilní [planetární] základna a planetární [3. úrovně] přístav. Asteroidové základny a všechny ostatní [vesmírné a planetární] základny jsou místo toho specializované přístavy.
"Specializovaný přístav"	Všechny přístavy, které nejsou typu Kolonie (viz výše) a mají tedy specifický inherentní typ ekonomiky a které NEDĚJÍ ekonomiku založenou na vlastnostech místního tělesa. Mohou však stále mít své typy trhu ovlivněné silnými a slabými vazbami.
"Most" / "přemostění"	Řetězec základen postavených s jediným záměrem dosáhnout určité vzdálené soustavy, a to po jednom malém skoku za 15 LY. Mostní základny jsou obvykle opuštěny poté, co byly postaveny, protože splnily svůj účel při vytváření následného nároku.
"Odstřelování [systému/nároku]"	Akt spěchu do nově vytvořeného primárního přístavu za účelem vznesení konkurenčního nároku, aniž by bylo vynaloženo jakékoli smysluplné úsilí na vybudování "mostu" k uvedenému nároku. Pokud to uděláte, nečekejte, že budete v komunitě oblíbení... Dokončení posledních 1-20 % cizího outpostu pouze za účelem vytvoření konkurenčního nároku se také považuje za sniping.
Základna [Místní orgán]	Přístav typu kolonie zdědí určité vlastnosti na základě



Dědičná ekonomika	místního tělesa, na kterém nebo kolem kterého je postaven. Například bez dalších modifikátorů zdědí Coriolisova stanice obíhající kolem skalnaté planety ekonomiku rafinerie.
Modifikátor dědičné ekonomiky [Místní těleso]	Modifikátory dědičných ekonomik, které udělují určité vlastnosti místního tělesa. Například pokud má dané těleso nějaké organické látky, k jeho základní dědičné ekonomice se přidá +1,0 Zemědělství a +1,0 Terraformace.
[Místní tělo] [Silný] Modifikátor propojení	Vliv na Silné vazby, které mají vlastnosti místního těla. Všimněte si, že slabé odkazy NEJSOU ovlivněny modifikátory odkazů. Všimněte si také, že modifikátory dědičné ekonomiky a modifikátory [Silných] odkazů se vztahují na zcela odlišné věci!
Hodnota ekonomické síly	Hodnota pro každý typ ekonomiky, která představuje absolutní sílu daného typu ekonomiky na daném objektu. Tato hodnota se obvykle pohybuje v rozmezí 0,05 až 1,4, ale lze ji zvýšit na mnohem vyšší hodnoty skládáním efektů silných a slabých vazeb.
Krait Mk2 2m2s <sup>3</sup>	Krait Mk2 vybavený 2 středními a 2 malými strážními gaussovými kanóny. <i>Nejlepší Krait! Najdete je na prodej v Plejádském sektoru MI-S B4-0.</i>  <i>"Mohu mít zájem o kraitu 2m2s?"</i>

<sup>3</sup>Jedná se o mem a interní vtip o téměř všeobecně kritizované preferenci CMDR Mechanika (do té míry, že je vtipně označován jako "prodejce Kraitů Mk2 2m2s") pro široce koncipovaný nedovybavený Krait Mk2.



## Proč kolonizovat? Účel, cíle a nevýhody

Kolonizace je nejnovějším podstatným prvkem, který byl do světa Elite přidán: Dangerous, která byla původně vydána v beta verzi s aktualizací Trailblazers 26. února 2025.

Kolonizace je jednoduše řečeno možnost vybudovat zařízení v nové soustavě, získat ji pro lidstvo a rozšířit vliv lidstva v celé galaxii. Jako architekt nové kolonie budete v galaxii Elite Dangerous trvale zapsáni jako osoba zodpovědná za tento počín.

Kolonizace je podle FDEV ve fázi "beta", přestože byla uvolněna do ostrého provozu. Od svého spuštění se dočkala několika zásadních úprav a mnoha oprav chyb a dost možná se časem dočká dalších. Budeme se snažit udržovat tento dokument aktuální; seznam změn na titulní stránce by vám měl napovědět, co a kdy bylo aktualizováno.

Až budete zkoumat, zda je kolonizace ve hře Elite pro vás, položte si otázku prvního řádu: Proč? Proč byste to měli dělat? Co z toho pro vás plyne? Proč to dělají ostatní?

Jaký je účel nebo odměna za kolonizaci ve hře Elite?

Důvody, proč se ve hře věnovat kolonizaci, se liší, ale obecně spadají do čtyř kategorií:

- I. Záměr "vybarvit mapu" tím, že přidáte něco do trvalého vesmíru Elite: Dangerous a zároveň mít kontrolu nad pojmenováním nově vytvářených zařízení.**

Pravděpodobně nejčastěji uváděným důvodem, proč se jednotlivci a skupiny pouštějí do kolonizace, je snaha "vymalovat mapu" novým způsobem.

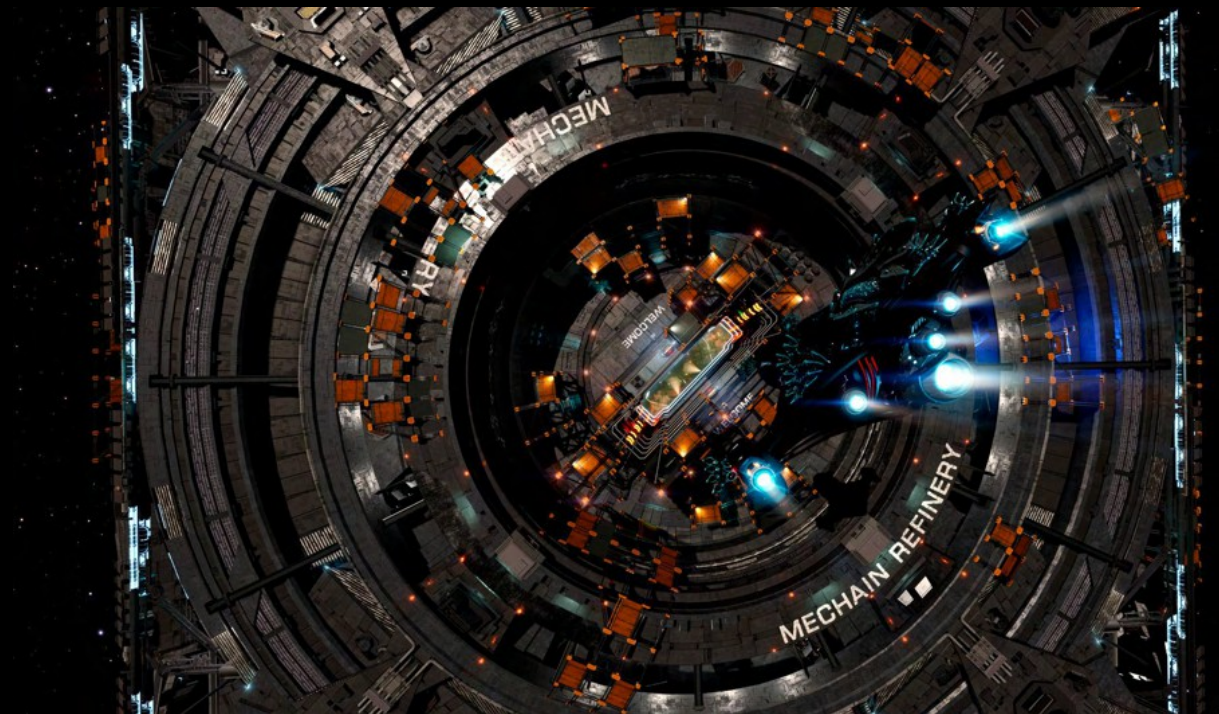
Kolonizace umožňuje CMDR (a komunitám, ke kterým se přidruží):

- budovat nová zařízení v mnoha (ale ne ve všech - protože některé jsou z různých důvodů nezpůsobilé) dříve neobydlených systémech
- pojmenovat zmíněná zařízení (buď výběrem jednoho z několika náhodně vylosovaných názvů, nebo po zaplacení poplatku v ARX vlastním názvem).
- (za poplatek ARX) Upravit uvedená zařízení pomocí vlastních livřejí.





Kontrola nad "orientačními" nebo jinak velmi žádanými systémy může být žádaná a občas může vyvolat značnou konkurenci.



Coriolisův kosmodrom ve výstavbě před rozmístěním

## **II. Záměr vytvořit (nebo posílit) místní tržní ekonomiku v místech po celé galaxii, kde dříve žádná neexistovala (nebo byla velmi omezená).**

Kolonizace umožňuje CMDR vytvářet nové trhy a loděnice / vybavení v jimi preferovaných oblastech galaxie.

Například Iniciativa proti Xenům a Úderné síly Xenů vybudovaly plně zásobenou sadu vojenských/hi-tech zařízení v Plejádském sektoru MI-S B4-0 jako způsob, jak lokálně zajistit univerzální základnu, možnosti oprav a vybavení v mlhovině Plejády. To znamená, že noví velitelé AX mohou stavět a opravovat lodě na místě v systémech, které jsou nejvhodnější pro výuku boje s AX, čímž odpadá nutnost vracet se do bubliny (pro cokoli jiného než moduly specifické pro tech-brokery nebo inženýrství.)





Hráčem vybudovaný vesmírný přístav Orbis na přímé oběžné dráze hvězdy

### III. Záměr čerpat herní odměny (které jsou v době psaní tohoto článku velmi omezené) za to, že jste architektem systému

- Kolonizace vám poskytuje (poněkud nedostačující) týdenní platby kreditů<sup>4</sup>
  - Je pravděpodobné, že architekt systému bude platit mnohem méně než 1 milion kreditů týdně.
- Kolonizace vám také po postavení desáté instalace v systému, jehož jste byli architektem, poskytuje 3% slevu na všechny lodě a vybavení zakoupené v takovém systému.
  - Tato sleva se sčítá se slevami ovládanými hrou (ale všimněte si, že tato sleva platí POUZE pro architekta systému).
- Kolonizace vám platí malou prémii v kreditech (oproti průměru globálního trhu) za komodity dodané na stavenišť.
  - Poznámka: Zatímco výchozí zisk vyplácený dopravci a staveništi je obecně považován za nedostatečný vzhledem k investovanému času, přeprava pro CMDR, kteří nabízejí kontrakty na získání pomoci od jiných CMDR, může být naopak VYSOCE zisková; takové nabídky mohou být

<sup>4</sup>Přesný vzorec je následující: *Týdenní výdělek = (skóre systému) \* (10 000) \* (1+ Štěstí systému)*

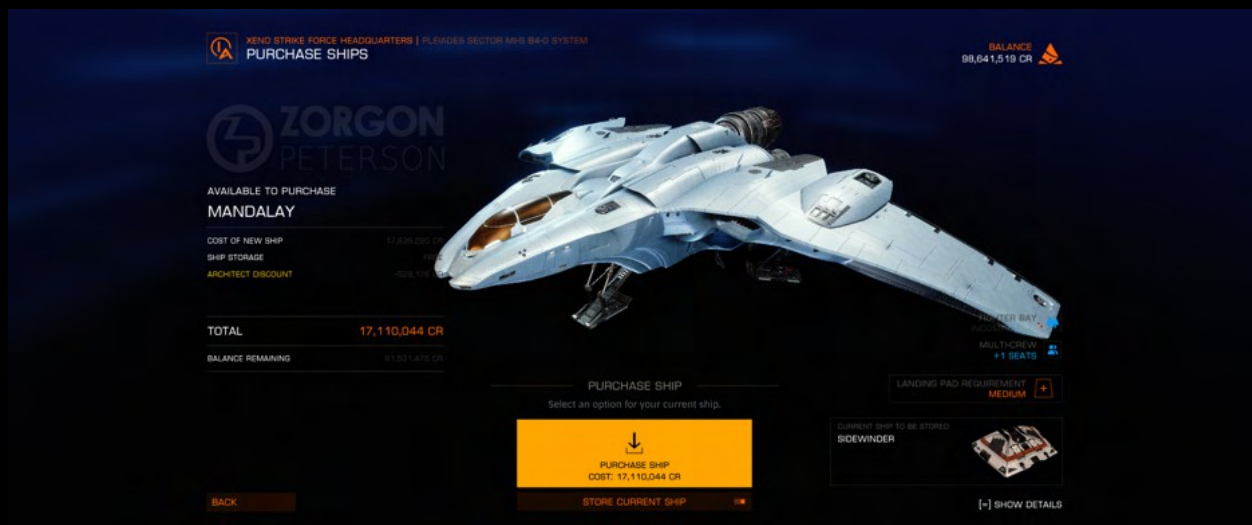


najít prostřednictvím Inary nebo na diskurzech, jako je například [Klub vlastníků \(FCOC\)](#), [flotily dopravců](#) a [Obchodní síť pilotů \(PTN\)](#).

Výše uvedené odměny jsou méně výnosné než jiné aktivity dostupné v této fázi cesty CMDR, což je důvod, proč to není běžná motivace hráčů k tomu, aby se pustili do kolonizačního úsilí.



Týdenní herní pošta pro odměny za kredity systémového architekta



Sleva 3 % pro architekty na lodě a moduly nemění pravidla hry



**IV. Jakýkoli jiný osobní záměr, který nemusí spadat do jedné ze tří typických oblastí uvedených výše, ale vzhledem k tomu, že Elite je sandboxová hra, kterou je, není o nic méně platný!**

Ať už chcete v Elite znovu vytvořit Minmus z Kerbal Space Program a postavit základnu na ledovém asteroidu jako "mrazák na zmrzlinu" pro skladování mátové zmrzliny údajně vytěžené ze zmíněné planety, nebo pro jakýkoli jiný memento či osobní tvůrčí iniciativu - Kolonizace vám umožňuje popustit uzdu fantazii a tvořit podle libosti.

Elite je ve své podstatě ultimátní sandboxová space opera. Kolonizace přidává další stupeň svobody, abyste v ní mohli vyprávět své vlastní příběhy.



Hráčem postavená základna na ledovém asteroidu (poznámka: logo bylo vloženo pomocí photoshopu)

Stojí také za zmínku, že kolonizace může mít určité (často nezamýšlené) nevýhody.

- Kolonizace systému zavádí LIDSKÉ zdroje signálu, které konkurují NELIDSKÝM zdrojům signálu v boji o spawn. Ve skutečnosti kolonizace systému vytlačuje značnou část Thargoidů ze systému. Zatímco z příběhového hlediska většina



by to považovala za klad, je nesporné, že z hlediska hratelnosti může být tato skutečnost občas nežádoucí.

- Zavádění nově kolonizovaných systémů v okolí stávajících systémů zvyšuje potenciální rozsah cílů misí. To znamená, že například tam, kde byly v minulosti systémy využívány k postupu v reputaci u určité frakce za účelem odemčení lodí (např. Robigo a Sothis) - federální nebo imperiální - znamená větší počet potenciálních cílových systémů větší rozptyl, tedy méně efektivní výnos cílů misí.
- Stejně tak některé optimální systémy pro stohování masakrů a misí ztratí možnost směřovat do společného cílového systému, což bude na úkor těch, kteří tuto techniku využívali pro získání kreditů.
- V neposlední řadě ... Thargoidé vyslali Titány, aby omezili lidskou expanzi. Kdo ví, jak budou reagovat na dramatickou expanzi, kterou bublina představuje.



prochází?



Thargoidní signál "Výkřik smrti" - Vyčištěná verze od CMDR hurixe, jak ji vidíte na fórech Frontier Forums



## Co potřebujete, abyste mohli začít?

Počáteční požadavky na kolonizaci jsou klamavě nízké. Jediné, co potřebujete k tomu, abyste mohli vznést nárok, je zaplatit předem 25 milionů kreditů a vyrazit rozmístit svůj první kolonizační maják v systému ...

Rychle však zjistíte, že s největší pravděpodobností budete potřebovat také docela slušný tahač - ideálně typ 9, nebo typ 8, pokud ten první nějak nepřipadá v úvahu, rozumně vybavený na to, aby zvládl obrovské množství tahání, které je nutné kvybudování i malé základny. Zde je několik navrhovaných staveb, seřazených vzestupně podle efektivity, pokud se chcete inspirovat:

- Typ 8 bez inženýrství - <https://edsy.org/s/vDHweZZ>
- Inženýrský typ 8 - <https://edsy.org/s/v7gQC59>
- Typ 9 bez inženýrství - <https://edsy.org/s/vfgvQFe>
- Typ 9 inženýrský - <https://edsy.org/s/vkBT51e>
- Císařský kutr<sup>5</sup> - <https://edsy.org/s/vZG7tG9>
- Panther Clipper Mk2 - [čeká se na vydání - bude přidáno po vydání]

Požadavky na přepravu znamenají, že kolonizace je zaměřena spíše na hráče ve střední hře a dále.

Stavba čehokoli jiného než malého osobního systému je navíc něco, co vyžaduje zdroje pro pozdní hru (například letadlovou loď, velký tahač a ideálně i prostředky na zaplacení dalších lidí, kteří by zmíněnou letadlovou loď naložili!), koordinovanou skupinu hráčů, kteří spolupracují, a/nebo velmi značné osobní časové nasazení!

Zkrátka a dobře, neváhejte a experimentujte s kolonizací, kdykoli budete mít pocit, že máte 25 milionů kreditů nazbyt, dostatečně slušnou tahačovou loď a nějaký čas v následujících čtyřech týdnech.

Chcete-li se však Kolonizaci věnovat vážně, měli byste si nejprve pravděpodobně koupit letadlovou loď, našetřit si dostatek prostředků na její vybavení a udržování v chodu, poté si zkonstruovat velký tahač a pokud to odpovídá vašemu hernímu stylu, zvážit také připojení se k větší herní komunitě, která by vám mohla pomoci.

<sup>5</sup>Všimněte si, že nákup císařského kutru vyžaduje hodnost vévody císařského námořnictva nebo vyšší. Pokud se rozhodnete pro jeho koupi, vezměte na vědomí, že sleva v Summerlandu (která se vztahuje nejen na počáteční nákup lodí, ale snižuje VŠECHNY budoucí přestavby) je stále 30 % z dávného cíle komunity (a ne 10 %, jak uvádí wiki. Inara se v tomto případě také mylí.) Kupte si císařský kutr v Summerlandu!





## Jak si nárokovat systém? Přemostění, nárokování a Problém s odstřelováním

Průzkum systému ke kolonizaci je obecně prvním krokem v procesu; na co konkrétně se zaměřit, si řekneme později, až si vysvětlíme, jak funguje ekonomika.

Předchází průzkum systému a hledání slotu (vlajky) viditelného na mapě systému (pokud je funkční), abyste zjistili, kde se nachází primární přístav, je také rozumná věc - protože to hraje roli při rozhodování, jaký primární přístav vybrat při pozdějším zakládání nároku.

Možná budete chtít také detailně prohlédnout zajímavé planety a potvrdit, zda se na nich vyskytují biologické, geologické a/nebo vulkanické jevy - tyto faktory totiž ovlivňují, jak vhodné jsou planety pro určité ekonomiky.

Jakmile si vyhlédnete dostupnou soustavu, dalším krokem je přejít k jejímu nároku. Tento proces má čtyři kroky:

- Vyhledání kolonizačního kontaktu
- Podání nároku a výběr primárního přístavu
- Rozmístění kolonizačního majáku v systému
- Vybudování primárního přístavu

"Přemostění" je zvláštní případ, pokud jde o vytváření nároků na dlouhé vzdálenosti.

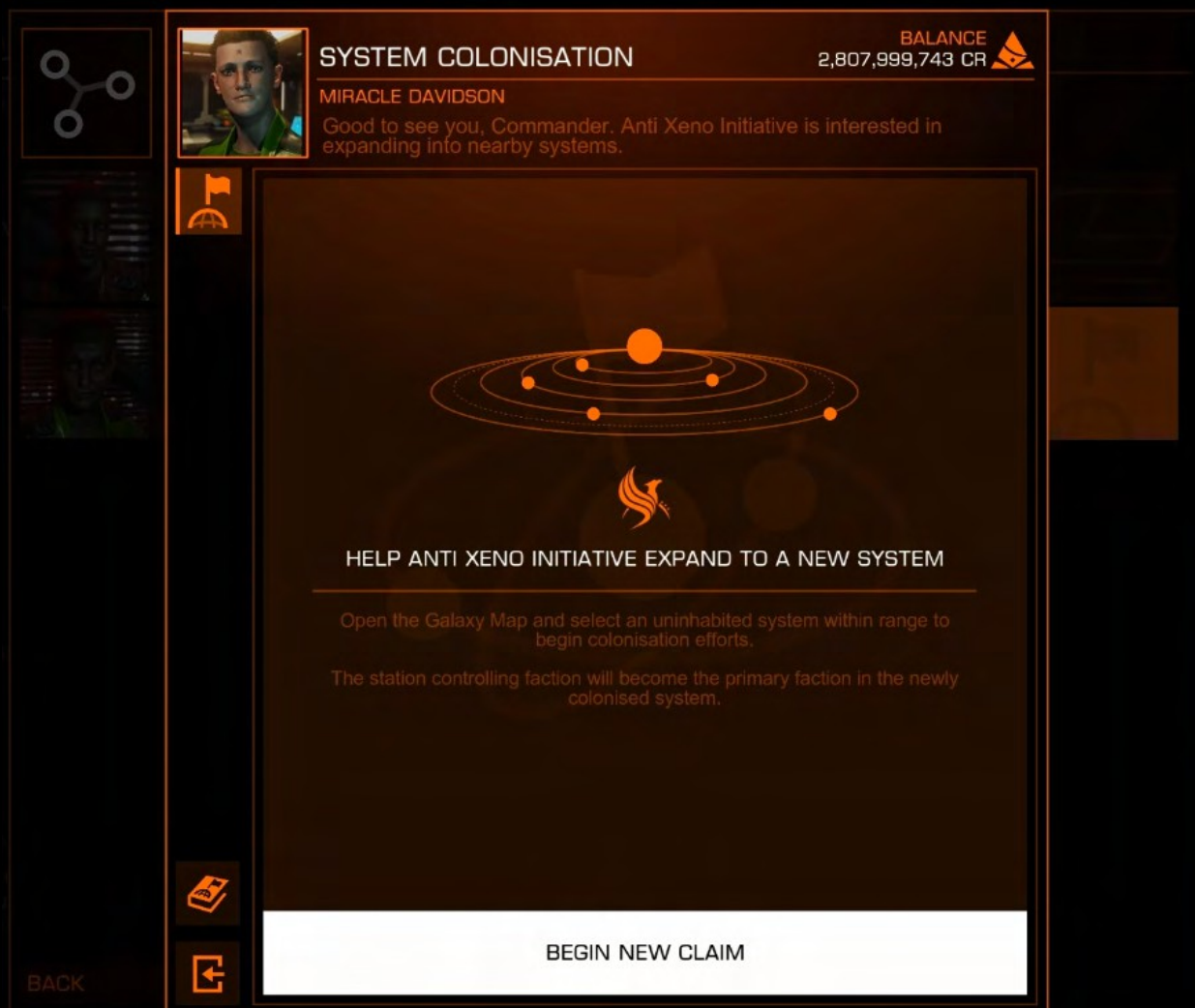
"Odstřelování" je záležitost související s nárokováním systémů s velkým dosahem.

### ***Vyhledání kolonizačního kontaktu***

Nárokování systému se provádí u nově zavedeného "kolonizačního kontaktu systému". Takové kontakty mají následující systémy:

- Systémy v "bublině" (obydlené jsou soustředěny zhruba na Sol, Achenar, Allioth).
- Systémy vytvořené hráči, kde byl dokončen primární přístav.

Kolonizace vychází z bubliny a rozrůstá se směrem ven. Obydlené systémy MIMO bublinu, které nejsou kolonizovány hráči, nemají kolonizační kontakty. Není možné kolonizovat přímo například z Kolonie nebo mlhoviny Witchhead.



Systémový kolonizační kontakt: Počáteční rozhraní

## Vytvoření nároku a výběr primárního přístavu

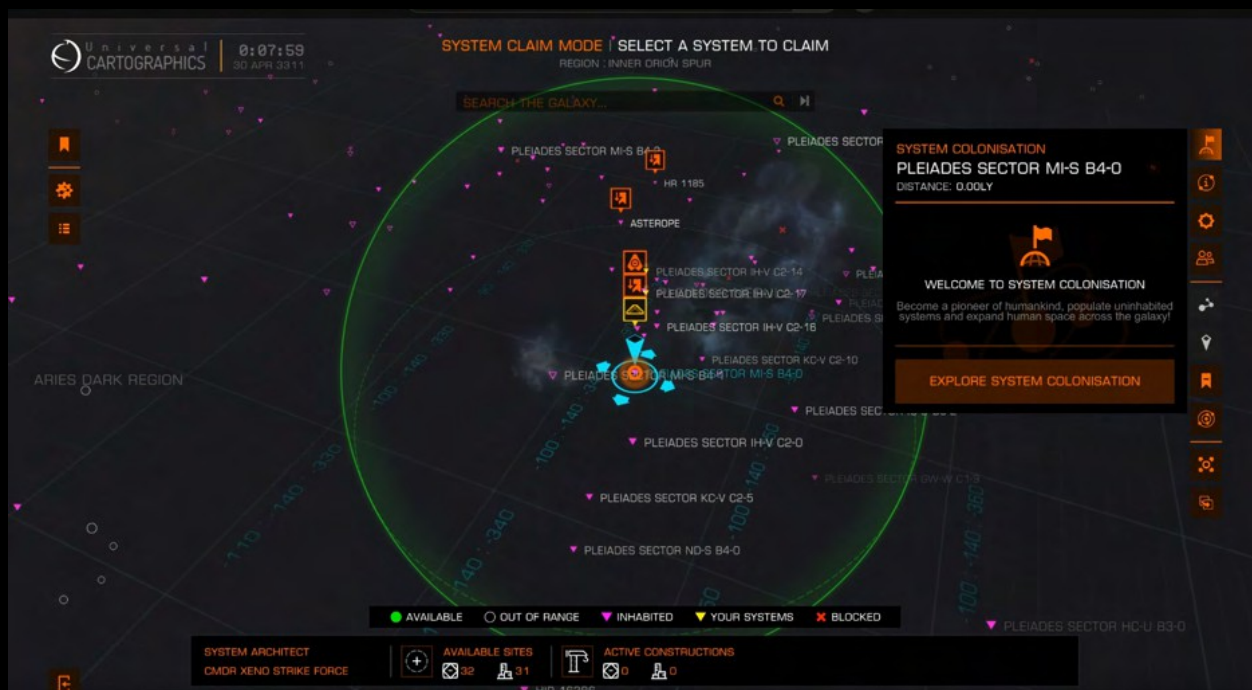
Žádost stojí jednorázový poplatek 25 milionů kreditů. Tento poplatek se nevrací, pokud je nárok nakonec neúspěšný (více o tom později.)

Nároky lze vznášet až do vzdálenosti 15,00 světelných let od místa kolonizačního kontaktu.

Zahájení nového nároku vyvolá v zobrazení mapy galaxie speciální rozhraní se zelenou koulí zobrazující dosah nároku od aktuální polohy. Způsobitelné systémy budou



rozsvítí jako jasné zelené body. Pokud žádný systém není způsobilý, nebudou zelené tečky žádné, jako v zobrazení níže.



Kontakt pro kolonizaci systému: Zobrazení pro nárokování

Výběr systému se zelenou tečkou (způsobilého) spustí proces výběru primárního portu.

*Poznámka: Faktory určující způsob výběru primárního přístavu jsou velmi složité a jsou popsány v samostatné části tohoto dokumentu.*

Jakmile potvrdíte výběr primárního přístavu, bude vám přidělen systémový kolonizační maják a můžete přejít k dalšímu kroku.

Všimněte si, že na systému, ze kterého kolonizujete, Záleží, protože si s sebou přinesete primární frakci systému - a ta se stane primární frakcí cílového systému. Pokud tedy například nechcete být architektem systému vedeného frakcí anarchie, měli byste se vyhnout kolonizaci ze systémů, které ovládá frakce anarchie.

Poznámka: Pokud je hráč v letce a tato letka je spojena s menší mocností, budou frakce vašeho kolonizovaného systému následující:

- 1. - (60 %) Ovládající frakce **stanice**, ze které hráč přebírá nárok.
  - Často, **ale ne vždy**, se jedná o řídicí frakci soustavy



- 2. - (20 %) Ovládající frakce **systemu**, ze kterého jste nárok vznesli (pokud to NEBYLA stejná frakce ovládající stanici, ze které jste nárok vznesli) NEBO 2. frakce podle vlivu ve stejném systému (pokud jsou ovládající frakce stanice a systému stejné).
- 3. - (13 %) Frakce, která je ve spojení s vaší letkou.
  - Pokud hráč není v letce, je tato třetí frakce vybrána z blízké soustavy; konkrétní mechanika, jak je zmíněná třetí frakce v tomto scénáři vybrána, není v současné době známa
- 4. - (6 %) Frakce anarchie, která je vzata z nejbližšího systému, kde se již vyskytuje - to platí i v případě, že vládnoucí frakce je již typu anarchie.

Vzhledem k tomu, že dodatečná změna řídicích frakcí je nesmírně bolestivá (vyžaduje týdny BGS válek atd.), můžete si příslušnost svého zdrojového kolonizačního kontaktu dobře rozmyslet.

### ***Nasazení systémového kolonizačního majáku***

Poté, co jste vznesli nárok, musíte nyní skočit do cílové soustavy, doletět na místo, kde je umístěn tržní systémový kolonizační maják, a rozmístit zmíněný maják. Poznámka - abyste mohli tento krok dokončit, musíte kolonizační maják nejprve přiřadit k ohnivé skupině na pravém panelu lodi. Pokud se místo vysazení nezobrazí, zkontrolujte filtry na levém panelu a ujistěte se, že je zaškrtnuto políčko "body zájmu". Je také možné přiřadit horkou klávesu pro systémový kolonizační oblek( SC oblek):

- Oblek pro kolonizaci systému: možnost->Ovládání->Ovládání lodi->Rozmanité->Oblek pro kolonizaci systému.

**DŮLEŽITÉ: Na provedení tohoto kroku máte 24 hodin, jinak váš nárok vyprší a nebude možné znovu získat stejný systém.**

Systémový kolonizační maják je v podstatě proto-navigační bóje a po dokončení dalšího kroku procesu se přemění na vlastní navigační bóji. Stejně jako navigační bóje vám tyto majáky umožňují skenovat celý systém tím, že jej zaměříte a naskenujete v místním prostoru.



## **Budování primárního přístavu**

Po rozmístění kolonizačního majáku skočí do systému na určeném místě primárního přístavu speciální systémová kolonizační mega loď.



Systémová kolonizační mega loď vyskočí po splnění své mise

Tato megalodě bude sloužit jako místo, kde se budou shromažďovat materiály potřebné k vybudování přístavu.

Na tuto loď budete muset dopravit potřebné materiály, abyste mohli aktivně budovat primární přístav.

**DŮLEŽITÉ: Na provedení tohoto kroku máte 4 týdny, jinak váš nárok vyprší a nebude možné znovu získat stejný systém.**

Jakmile odvezeš potřebný materiál, zobrazí se obrazovka společnosti Brewer Corporation, která potvrdí dokončení stavby. Vaše nové zařízení se okamžitě objeví poblíž a o několik minut později vyskočí kolonizační megalodě.



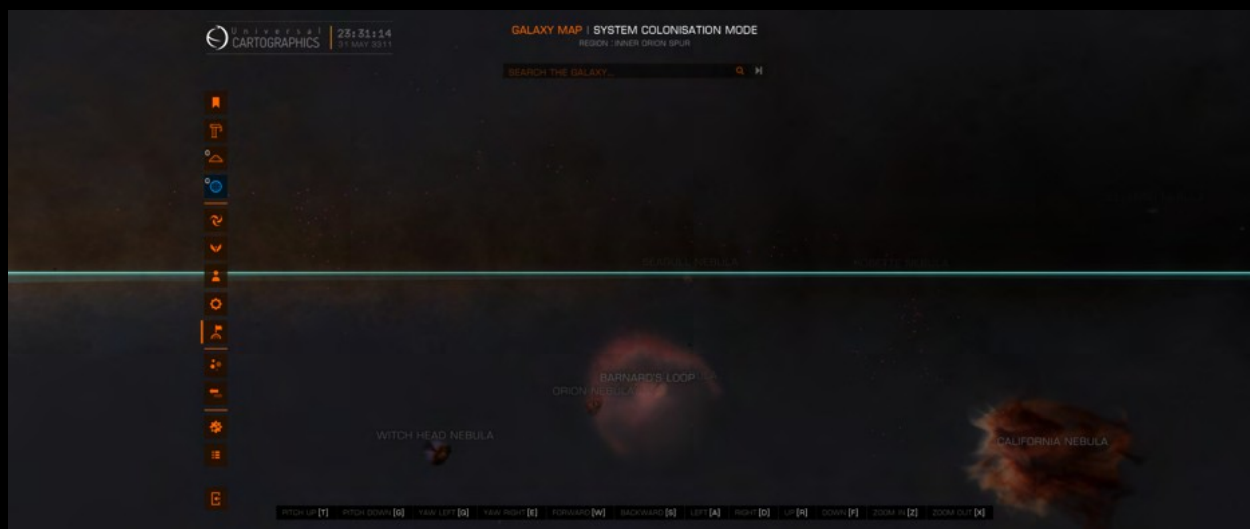
Gratulujeme! Nyní jste natrvalo uznáni za systémového architekta nově kolonizovaného systému a již nejste "v kurzu" pro žádnou z vašich dalších stavebních aktivit v systému.

## ***Přemostění směrem ke vzdáleným nárokům***

Jak již bylo zmíněno, dosah nároků od jakéhokoli kolonizačního kontaktu je pouhých 15 světelných let. Co se ale stane, pokud je váš vysněný systém vzdálenější než tato vzdálenost?

Abyste "dosáhli" zmíněného systému, budete muset postavit jednu nebo více "odrazových" základen, kdy si nárokují systém, postavíte malou vesmírnou základnu, pak si ihned nárokují další systém v řetězci a tak to opakuje, dokud nedosáhnete cíle. Komunita začala tomuto řetězci říkat "most" a budování tohoto řetězce systémů "přemostění".

Některé mosty budované komunitou se táhnou stovky systémů!



Komunita Otcovství postavila most dlouhý přes 500 LY, aby dosáhla Kalifornské mlhoviny a kolonizovala ji.





## **Problém s odstřelováním systémů a jak se proti němu bránit**

Proces vznášení nároků probíhá striktně podle zásady "kdo dřív přijde, ten dřív mele". To znamená, že ten, kdo jako první CMDR dosáhne kolonizačního kontaktu a uplatní nárok na systém, "zablokuje" možnost uplatnění stejného nároku komukoli jinému.

Problém s odstřelováním systémů vzniká kvůli kombinaci následujících faktorů:

- Některé systémy jsou ze své podstaty populární a je po nich vysoká poptávka.
- Systém nároku je "vítěz bere vše" a striktně "kdo dřív přijde, ten dřív mele".
- Kolonizační kontakty jsou okamžitě k dispozici a aktivní po vybudování primárního přístavu.
- Primární přístav je okamžitě nasazen, jakmile je odevzdána poslední zásilka nákladu.
- Pro okamžité použití nového kontaktu není vyžadován ŽÁDNÝ příspěvek na nový přístav, ani žádný CMDR.
- Nároky (a snipy) lze uplatnit v KAŽDÉM herním režimu. CMDR mohou snipovat váš nárok například při hře sólo.

Problém je dále umocněn skutečnostmi, že:

- CMDR, který doručuje finální zásilku, musí projít celou videoanimací Brewer Corp, vylodit se a odletět na novou stanici (a v některých případech dokonce vyměnit loď - například typ 9 nebude moci zakotvit na základně).
- Každý CMDR, který se chystá na "Snipe", se může jen tak poflakovat již odpojený v "závodní" lodi (Viper Mk3, Imperial Eagle atd.).

Nyní zvažte toto:

- "CMDR A" (vy) postavil celý most outpostu a dodává poslední náklad oceli v Type 8; bude se muset podívat na celé video Brewera, pak odedokovat, zjistit, kde je outpost, plout tam pomalou lodí a jít si pro nárok.
- "CMDR B" (odstřelovač) nedodal ani tunu nákladu přes žádný z 20 outpostů tvého mostu, krouží kolem staveniště ve Viperu Mk3 o rychlosti 932 m/s a v okamžiku, kdy se objeví nová stanice, si to namíří k ní.

CMDR B prakticky zaručeně uspěje v konkurenčním nároku.

(Poznámka: Méně angažovaný způsob "odstřelování" - pokud se tomu ještě dá říkat odstřelování - nároků je čekat.



dokud se daný CMDR neuloží ke spánku a postup výstavby poslední základny v řetězci se nezastaví, naskočit do vlastního letadlového nosiče, rychle dokončit posledních 1-20 % výstavby sám a poté pokračovat v nároku).

Proti úspěšnému snipování neexistuje žádný spolehlivý opravný prostředek a FDEV nezasáhne. Stěžování si na internetu je nepřímě k tomu, aby vám to vrátili. Je to navždy jejich (pokud se jim nějak nepodaří dokončit primární port do 4 týdnů, což je u konkurenčních systémů velmi nepravděpodobné).

Obrana proti snipování musí začít tvrdým uvědoměním si následujícího faktu:

***Sólový hráč se nemůže účinně bránit proti snipování systému.***

K obraně proti snipům potřebujete jednoho nebo více přátel. Potřebujete jednoho člověka, který si zahraje na "tahače" a doručí za vás konečný náklad. A potřebujete hrát "závodníka", abyste se sami vydali k nově postavenému zařízení. Dále pomáhá, pokud máte předem nastavenou záložku na galaktické mapě s nápisem "AAA Claim This" nebo podobně (takže je v abecedním pořadí hned nahoře.) Pomáhá také, pokud finální dodávku koordinujete živě v hlasovém kanálu, takže jako závodník víte a jste upozorněni na přesný okamžik, kdy je finální dodávka nákladu provedena (a tím pádem se objeví nové zařízení.).

Dalším způsobem, jak se pokusit bránit proti odstřelování, je po doručení posledního nákladu materiálu a ještě v doku na staveništi se znovu přihlásit do menu a pak se rovnou vrátit do hry - hra by vás nyní měla pravděpodobně umístit na nově postavenou stanici (za předpokladu, že stanice má podložku, kam se vaše loď vejde; jinak budete umístěni do vesmíru). Tento postup však může být nespolehlivý a nemusí být nutně tak rychlý - takže tato metoda je přinejlepším plánem B.

Řekněme si to jasně: ***myslíme si, že tento neomezený systém nárokujícího první, kdo přijde, je hluboce chybný.*** Je to prostě hrozné pro CMDR, kteří vynakládají spoustu úsilí jen proto, aby byli na poslední chvíli překonáni. A nespravedlivě znevýhodňuje sólové hráče.

Ale je to systém, který máme, je nepravděpodobné, že by se změnil, a my jsme tu od toho, abychom vám poskytovali co nejlepší rady a fungovali v rámci omezení daných mechanikami hry.

Je na vás, abyste své názory na výhody "kdo dřív přijde, ten dřív mele" prezentovali FDEV prostřednictvím fóra Frontier. Vyzýváme vás, abyste poskytli konstruktivní zpětnou vazbu



FDEV tímto způsobem a abyste nám pomohli zdůraznit, že by měla být zvážena alternativa, která chrání časovou investici architekta.



## Jak vytvořit architekturu systému? Stavební body, a nástroj, který si zamilujete

### *Úvod do budování systému*

Nejdříve popořadě - nejdůležitějším prvkem, který je třeba pochopit, když se pustíte do kolonizace, je následující:

**NEEXISTUJE ŽÁDNÉ TLAČÍTKO VRÁTIT, ZRUŠIT, SMAZAT NEBO DEKONSTRUOVAT. VŠECHNY STAVEBNÍ POKYNY JSOU OD POČÁTKU TRVALÉ A NELZE JE NELZE ŽÁDNÝM ZPŮSOBEM ZRUŠIT. PŘED STAVBOU PEČLIVĚ PLÁNUJTE; TŘIKRÁT MĚŘTE A JEDNOU KLIKNĚTE!**

Tato část předpokládá, že jste úspěšně zkonstruovali primární přístav a nyní chcete do svého systému přidat další zařízení.

V zásadě existují čtyři typy zařízení, které může hrát v Elite postavit: Dangerous:

- Přístavy (které existují jak v orbitální, tak v planetární variantě).
- Osady [planetární]
- [Planetární] Uzly
- [Orbitální] Instalace

Zařízení jsou dále "odstupňována" do tří úrovní podle následující logiky:

- Zařízení 1. úrovně - nestojí žádné stavební body, generují stavební body 2. úrovně.
- Zařízení úrovně 2 - stojí stavební body úrovně 2, generují stavební body úrovně 3.
  - Většina zařízení úrovně 2 stojí jeden žlutý bod a generuje jeden zelený bod; výjimkou jsou velké osady (které stojí jeden žlutý bod a generují DVA zelené body) a vesmírné přístavy úrovně 2 (Coriolisovy a asteroidové základny - které stojí tři a více žlutých bodů a generují jeden zelený bod).
- Zařízení 3. úrovně - stojí 3 stavební body, negenerují žádné stavební body



Vzhledem k tomu, že terminologie ve hře kolem tohoto tématu není nic jiného než strašlivě matoucí, přičemž "tiery" se vztahují buď k zařízením, nebo k různým typům stavebních bodů, budeme v této příručce používat "Tier" výhradně pro odkaz na tier zařízení a "žluté [stavební] body (Tier 2)" a "zelené [stavební] body (Tier 3)", když budeme mluvit o CP.

Budeme tedy například říkat *"Coriolisova stanice je vesmírný přístav úrovně 2, který v základu vyžaduje tři žluté CP a generuje jeden zelený CP"*.



## Než začnete: Zvýšení nákladů na CP pro přístavy úrovně 2 a 3

Další zásadní informací, kterou byste měli být vyzbrojeni, než se pustíte do plánování svého systému, je, že "náklady" v podobě CP přístavů úrovně 2 a 3 se ZVÝŠÍ, jakmile je položen druhý takový přístav ke stavbě. Tento nárůst je stále vyšší s tím, jak jsou zakládány další přístavy T2/T3. Aby se zvýšení "projevilo", nemusí být přístavy dokončeny - pouhé zahájení výstavby má za následek zvýšení pro budoucí přístavy. Náklady na materiál zůstávají navzdory zvýšení nákladů na CP stejné.

Všimněte si, že primární přístav se do tohoto limitu NEZAPOČÍTÁVÁ - a tato výjimka má důležité důsledky s ohledem na výběr primárního přístavu, ke kterému se dostaneme v příslušné části.

Všimněte si také, že tato mechanika se týká výhradně přístavů T2 a T3 (jak vesmírných přístavů, tak planetárního přístavu T3.) Přístavy T1 jsou z této výjimky vyňaty, stejně jako všechny instalace, osady a uzly.

Zvýšení nákladů funguje následovně:

Úroveň přístavu	1. přístav T2/T3 <sup>6</sup>	2. přístav T2/T3	3. přístav T2/T3	4. port T2/T3	5. port T2/T3	N-tý port T2/T3
T2 (Coriolis, základna asteroidů)	3 Body T2	3 Body T2	5 Body T2	7 Body T2	9 T2 Body	$3+(n-2)*2$ Body T2
T3 (Orbis, Ocellus, T3 Plan. Port)	6 Body T3	6 Body T3	12 Body T3	18 Body T3	24 T3 Body	$(n-1)*6$ Body T3

Výše uvedená mechanika má HLAVNÍ důsledky pro architekturu systému; zejména:

- Výrazně **omezuje celkový počet portů T2/T3**, které lze umístit do jednoho systému.
  - Vaše první dva přístavy T3 vyžadují ke stavbě minimálně 6 podpůrných zařízení (abyste vygenerovali dostatek zelených CP); váš pátý přístav T3 vyžaduje nejméně 30 podpůrných zařízení, aby mohl být postaven.
- U systémů, které vy nebo (typičtěji) vaše komunita hodláte významně budovat, platí, že **důrazně doporučuje stavět T3 jako primární přístav**.
  - Primární přístav se nezapočítává do limitu a k jeho výstavbě není třeba žádných CP, a tedy ani "podpůrných" zařízení v systému
- **Důrazně doporučuje stavět přístavy T3 PŘED přístavy T2.**

<sup>6</sup>Jak je popsáno výše, mějte na paměti, že Primární přístav se do tohoto limitu NEZAPOČÍTÁVÁ.





- Náklady na přístavy T3 se každým krokem zvyšují o 6 bodů T3, zatímco náklady na přístavy T2 se každým krokem zvyšují pouze o 2 body T2; viz tyto dva příklady v praxi:
  - Příklady: Sekvence: T2, T2, T3, T3
    - Náklady: 6 žlutých CP, 30 (!) zelených CP
    - Minimální podpůrná zařízení, která je třeba postavit: 36
  - Pořadí: 1: T3, T3, T2, T2
    - Náklady: 16 žlutých CP, 12 zelených CP
    - Minimální počet podpůrných zařízení k vybudování: 28
- Díky němu **získávají civilní planetární přístavy T1 zvláštní hodnotu**
  - Civilní planetární přístav T1 je jediné zařízení typu velké kolonie, na které se tato mechanika nevztahuje.



Pohled na výstavbu planetárního přístavu úrovně 3 - zobrazení zvýšení nákladů na zelené CP (z 6 na 12)

## Jak efektivně plánovat výstavbu systému

Téměř nezbytný nástroj pro plánování kolonizace, tabulka CMDR DaftMav pro výstavbu kolonizace, je k dispozici zde: [DaftMav's Colonization Construction Spreadsheet](#).



Primární pohled na DaftMavův tabulkový přehled výstavby kolonizace

Tabulka DaftMav vám umožní "simulovat" budování systému přesně podle vašich představ a zároveň zvýrazní závislosti a požadavky na stavební body. Jedná se o téměř nezbytný nástroj pro každého seriózního systémového architekta, který chce naplánovat něco jiného než malý systém.

Obecně řečeno, za vašim primárním portem probíhá konstrukce následovně:

- Stavíte zařízení 1. úrovně, abyste získali žluté CP.
  - Některá zařízení úrovně 1 mají sice ekonomicko-tvorné účinky, ale v tomto ohledu jsou obvykle mnohem slabší než srovnatelná zařízení úrovně 2.
- Stavíte zařízení 2. úrovně, abyste přeměnili žluté CP na zelené CP.
  - Zařízení úrovně 2 se také používají ke specializaci vaší ekonomiky.
- Zařízení úrovně 3 budujete tak, že utrácíte vygenerované zelené CP.
  - Zařízení úrovně 3 mají nejlepší statistiky celkově i v přepočtu na tunu přepraveného stavebního materiálu.

Obecně platí, že v současném modelu se obvykle snažíte co nejvíce specializovat ekonomiku určitého systému. Důvodem, proč jsou specializované ekonomiky v současnosti žádoucí, je skutečnost, že trhy s více ekonomikami se navzájem účinně "kanibalizují" - níže si probereme zjednodušený ilustrativní příklad:

- Trh "A" je trh rafinerií, které vyrábějí 100 tun oceli a poptávají 100 tun energetických měničů.
- Přidáním průmyslového uzlu k místnímu tělesu vznikne trh "A", který je zároveň rafinérský A průmyslový.
- Průmyslové hospodářství poptává 100 tun oceli a vyrábí 100 tun měničů energie.



- Výsledná kombinovaná ekonomika neprodukuje ani nepožaduje ocel, ani konvertory energie, čímž se fakticky stala zcela neplodným trhem

Výše uvedený příklad je sice extrémní pro ilustrační účely, ale reprezentuje hlavní problém současného způsobu kombinování ekonomik a vysvětluje, proč doporučujeme ekonomiky co nejvíce specializovat.

Na to, jaké ekonomiky přístavy typu kolonie přebírají, má vliv mnoho faktorů, které vysvětlíme v příslušných kapitolách později; prozatím stačí říci, že byste se měli zaměřit pouze na stavbu zařízení, která buď nemají ŽÁDNÝ vliv na ekonomiku (jako jsou satelity), nebo která mají specifický vliv na ekonomiku toho typu, který konkrétně chcete (jako je například rafinérský uzel.).

Výše uvedené neplatí pouze pro zařízení místního tělesa - na základě toho, jak fungují slabé vazby (o tom také později), zařízení s ekonomickým typem KDEKOLI v systému alespoň trochu ovlivní trhy VŠUDE v systému.

Z dlouhodobého hlediska má většina typů ekonomiky hodnotu pro účely kolonizace a expanze. Jak již bylo řečeno, vzhledem k neúměrné poptávce po oceli, titanu, hliníku a dalších materiálech vyráběných rafinériemi bývají rafinérie prvním systémem, který hráči při "budování" nového shluku systémů staví, protože kovy, které produkují, výrazně zvyšují schopnost stavět všechna ostatní zařízení.

Co se týče architektury systémů, mějte na paměti, že můžete zahájit výstavbu až pěti zařízení najednou. Jakmile to uděláte, budete muset zmíněná zařízení dokončit, než budete moci položit další k výstavbě.

Pokud jde o zařízení, dobře si rozmyslete, než začnete stavět "malé" osady, protože náklady na "střední" osady nejsou až tak vysoké a výhody, které střední osady poskytují, jsou obecně lepší.

Záleží také na konkrétních statistikách, které jednotlivá zařízení poskytují, k těm se dostaneme později v tomto dokumentu.



Anvil's Pride je rafinerie postavená za účelem poskytování kovů pro budovatelské úsilí napříč Plejádami.



## ***Hodnota vesmírných a pozemních slotů***

Pozemní i vesmírné sloty mají své využití - ale některé věci lze specificky provádět pouze v jednom nebo druhém typu, nebo jsou vhodnější v jednom místě než v druhém.

Ve prospěch vesmírných slotů:

- Hvězdné přístavy Coriolis, Orbis a Ocellus jsou zdaleka nejpohodlnějšími trhy, které může hráč postavit, protože mají velké podložky a nepodléhají zdoluhavému a pomalému procesu přibližování k planetě a plachtění k planetárnímu přístavu.
- Vzhledem k tomu, že vesmírné sloty se staví, no, ve vesmíru - dodávání materiálu na orbitální staveniště bývá mnohem rychlejší a pohodlnější než na planetární staveniště
- Pevná spojení na kontrabandovém trhu lze vytvářet POUZE pomocí orbitálních zařízení (pirátské základny).

Ve prospěch pozemních slotů:

- Některé komodity (např. kompozity CMM) se mohou vyrábět výhradně na planetárních místech.
- Planetární přístavy úrovně 3 mají nejlepší statistiky ze všech zařízení ve hře
- "Velké" osady 2. úrovně jsou JEDINÝM typem zařízení, které dokáže přeměnit jeden žlutý CP na DVA zelené CP; každé jiné zařízení je přeměňuje v poměru 1:1 (nebo hůře, v případě hvězdných přístavů)
- Pozemní zařízení sice trvají déle, ale mohou být postavena velmi blízko sebe (minimální vzdálenost mezi zařízeními je 200 km); díky tomu může být při stavbě více zařízení najednou dodávka "nízkoobjemového" stavebního materiálu přes více lokalit rychlejší
- Rafinérské trhy se mohou specializovat POUZE pomocí výhradně pozemního rafinérského uzlu.
- Uzly obecně, které jsou pouze planetární, patří mezi nejlepší zařízení pro specializaci ekonomiky a zároveň mají vynikající bonusové statistiky pro celý systém



## Pojmenování a přizpůsobení zařízení

Zařízení lze přejmenovat buď pomocí náhodně vylosovaného názvu, nebo (po zaplacení 5 000 ARX, jednou za každé jednotlivé zařízení) získat název definovaný hráčem. Zařízení lze přejmenovat odkudkoli v galaxii pomocí rozhraní architekta na mapě systému.

### Pro náhodně vylosované názvy zařízení:

- Název můžete "přehazovat" neomezeněkrát, dokud nenajdete takový, který vás nadchne.
- Název zařízení můžete "přejmenovat" celkem maximálně pětkrát (takže vybírejte s rozmyslem).

### Pro názvy definované hráči:

- Název zařízení musí být v systému jedinečný (ale může být stejný jako u zařízení v jiných systémech).
- Několik speciálních znaků je zakázáno - zejména apostrof, ale také několik dalších typů interpunkce a závorek.
- Několik textových řetězců bude zakázáno jako potenciálně urážlivé; Poznámka: tento filtr může být někdy příliš agresivní.
- Jakmile je jednou zakoupen pro ARX, může hráč neomezený početkrát změnit název daného zařízení.

Názvy zařízení jsou zpravidla aktualizovány během týdenní odstávky serveru ve čtvrtek pro přístavy a okamžitě pro ostatní typy zařízení.



5 000 ARX odemkne vlastní přejmenování a neomezený počet přejmenování pro zařízení, s výhradou omezení.

Pro stanice jsou k dispozici také vlastní livroje, které mění jejich barevné schéma. **Abyste mohli změnit livrej stanice, musíte být v doku u stanice, které chcete změnit livrej, a být architektem systému.** Nelze to provést na dálku.





Možnost změny livrje stanice se zobrazí pouze v doku, když jste zakotveni jako architekt systému.



Marnivost není levná

Od aktualizace 3.3 získávají přístavy také styl uspořádání interiéru, který odpovídá jejich primárnímu typu ekonomiky. Aktualizace rozvržení interiérů probíhají pouze ve čtvrtk (v týdenní odstavce).



## Povolení služeb v přístavech

Služby (jako loděnice, vybavení atd.) mají od aktualizace 3.3 specifické požadavky, aby mohly být ve vašem přístavu zprovozněny.

Pravidla jsou následující:

Přístav	Komodity Trh	Loděnice	Vybavení	Univerzální kartografie	Vista Genomic s	Černý trh	Posádkový salonek	Pioneer Supplies
Přístav 3. úrovně	Vždy aktivní	Vždy aktivní	Vždy aktivní	Vždy aktivní	Vždy aktivní	Silná vazba na pirátskou instalaci	Vždy aktivní	Vždy aktivní
Přístav úrovně 2	Vždy aktivní	Vždy aktivní	Vždy aktivní	Silné spojení se satelitním zařízením, komunikačním nebo retranslační stanicí	Silné propojení se satelitním zařízením, komunikačním nebo retranslační stanicí		Vždy aktivní	Vždy aktivní
Komerční základna	Silné propojení s komunikačním zařízením nebo retranslační stanicí Turistické zařízení nebo barové zařízení nebo rozbočovač Outpost ve stejném systému	Silné propojení s High Tech Hubem nebo vojenskou instalací  nebo  Průmyslový uzel zabudovaný v systému  + Technická úroveň 35	Silné propojení s průmyslovým uzlem nebo vojenským zařízením nebo high-tech uzlem zabudovaným v systému  + Technická úroveň 35	nebo  Vědecká instalace nebo průzkumné centrum zabudované v systému	nebo  Vědecká instalace nebo průzkumné centrum zabudované v systému.	Vždy aktivní	Instalace baru postavená v systému	NEUPLATŇUJE SE
Průmyslová základna								
Civilní základna								
Kriminální základna								
Vědecká základna								
Vojenská základna								
Planetární přístav úrovně 1 - civilní	Silné spojení s komunikačním zařízením nebo retranslační stanicí	Silné spojení s komunikačním zařízením nebo retranslační stanicí	Silná vazba na průmyslový uzel nebo vojenské zařízení nebo high-tech uzel zabudovaný v systému	Silné spojení se satelitní instalací, komunikační instalací nebo retranslační stanicí.  nebo  Vědecká instalace nebo průzkumné centrum zabudované v systému	Silné spojení se satelitním zařízením, komunikačním nebo reléovou stanicí  nebo  Vědecká instalace nebo průzkumné centrum zabudované v systému.	Silný propojení s pirátskou instalací	Bar Instalační lišta zabudovaná v systému	Vždy aktivní
	NEBO	NEBO	+ Technická úroveň 35					
Planetární přístav úrovně 1 - průmyslový	Turistická instalace nebo barová instalace nebo rozbočovač ve stejném systému	Turistická instalace nebo barová instalace nebo Outpost Hub ve stejném systému	Technická úroveň 35				Instalace baru postavená v systému	Vždy aktivní



Planetární přístav úrovně 1 - HiTech	Silné spojení s High Tech Hubem nebo vojenskou instalací či průmyslovým hubem postaveným v systému.	Úroveň + Tech 35	Silné spojení s průmyslovým uzlem Vojenská instalace nebo High Tech Hub vybudovaný v systému  + Tech Level 35					N/A
Výzkumná bioosada	Vždy aktivní	N/A	N/A	Vždy aktivní	N/A	N/A	N/A	NEUPLATŇUJE SE
Všechna ostatní vypořádání	Vždy aktivní	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	NEUPLATŇUJE SE	NEUPLATŇUJE SE



## Jak získávají přístavy typu kolonie ekonomiku? Základní Dědičná ekonomika + modifikátory

Přístavy se dělí na dvě rodiny:

	Přístavy typu kolonie	Specializované přístavy
Úroveň 1	[Orbitální] Civilní základna, [Orbitální] Komerční základna, [Planetární] Civilní základna	[Orbitální] Průmyslová základna [Industrial], [Orbitální] Kriminální základna [Contraband], [Orbitální] Vědecká základna [Hitech], [Orbitální] Vojenská základna [Military], [Planetární] Vědecká základna [Hitech], [Planetární] Průmyslová základna [Industrial],
Úroveň 2	Coriolis	Asteroidová základna [Těžba]
Úroveň 3	Orbis, Ocellus, Planetární přístav T3	Žádný

Ačkoli je třeba provést další výzkum tohoto tématu, zdá se, že specializované přístavy jsou:

- Základní hodnota ekonomické síly je 0,5 (několik planetárních verzí) nebo 1,0<sup>(7)</sup> (několik orbitálních verzí) pro příslušný typ ekonomiky.
- NEJSOU ovlivněny základní dědičnou ekonomikou místního tělesa.
- Ovlivněny základními dědičnými modifikátory ekonomiky místního tělesa (prstence, biologické, geologické).
- Ovlivněny silnými a slabými vazbami (více o tom později) jako jakýkoli jiný přístav.

Přístavy typu kolonie se místo toho řídí speciálními pravidly, pokud jde o typ ekonomiky, který získávají - ten závisí na vlastnostech místního tělesa, na kterém sídlí nebo kolem kterého obíhají. **Kromě toho jsou ovlivněny silnými a slabými vazbami.**

Přístavy typu kolonie získávají typ(y) ekonomiky následujícím způsobem:

- Hodnotí se typ "základní dědičné ekonomiky" místního tělesa, na kterém se nacházejí nebo které obíhají.
- Použijí se "základní modifikátory ekonomiky" platné pro místní těleso.

<sup>7</sup>Příležitostně se můžete setkat se silou ekonomiky vyjádřenou v procentech. Pro všechny záměry a účely, 1,0 = 100 % a lze je používat zaměnitelně. Dáváme přednost absolutnímu zápisu, protože pojem "100 %" je nesmyslný, pokud jde o typy a síly ekonomiky, a síly ekonomiky mohou a běžně se pohybují vysoko nad 1 [100 %].



- Typ ekonomiky přístavu typu Kolonie je nahrazen kombinací dvou výše uvedených faktorů

Společnost Frontier Developments popsala tyto faktory v příspěvku na fóru, který je k dispozici zde:

<https://forums.frontier.co.uk/threads/elite-dangerous-trailblazers-update-3-now-live.636973/> .

Takový příspěvek je však poměrně složitý; níže jsme se pokusili zlepšit srozumitelnost informací:

Typ místního tělesa	Základní dědičné ekonomiky
Černé díry, neutronové hvězdy, bílí trpaslíci	HighTech, Cestovní ruch
Hnědí trpaslíci a všechny ostatní typy hvězd	Vojenské
Světy podobné Zemi	Zemědělství, HighTech, Vojenství, Cestovní ruch
Vodní svět	Zemědělství, Cestovní ruch
Čpavkový svět	HighTech, Cestovní ruch
Plynárenský gigant	HighTech, Průmysl
Svět s vysokým obsahem kovů a bohatý na kovy	Těžba
Skalnatý led	Průmyslová, Rafinerie
Skalní	Rafinerie
Ledová	Průmyslové

Místní modifikace karoserie	Základní dědičný modifikátor ekonomiky
Má prstence (zahrnuje hvězdy s pásy asteroidů)	+ Těžba
Má organické látky	+ Zemědělství, + Terraformace
Má geologickou strukturu	+ Těžba, + Průmyslová



Všimněte si, že geologické jsou prvky identifikované pomocí podrobného skeneru povrchu a liší se od "vulkanismu", který je naopak modifikátorem silných vazeb (ano, je to velmi matoucí - ale důležitý rozdíl!).



Vulkanismus, jako jsou zde zobrazené gejzíry oxidu uhličitého, NEMÁ vliv na základní dědičné ekonomiky.

Z výše uvedeného lze zhruba vyvodit následující důsledky, pokud jde o "čistá" doporučení týkající se tržního designu:

Požadovaný typ ekonomiky	Preferovaný místní subjekt
Těžba	HMC nebo planety bohaté na kovy, <b>s prstenci</b> , bez organických látek a bez geologických látek <sup>8</sup>
Rafinerie	Planety skalnatého typu, bez prstenců, bez organických látek a bez geologických látek [Poznámka: Specializované rafinerie také využívají co nejvíce pozemních slotů (protože jediným zařízením poskytujícím rafinerii silnou linku je rafinerský uzel vázaný na planetu)].

<sup>8</sup>Geologická zařízení sice zvyšují těžbu, ale zároveň zavádějí průmyslový trh, který zasahuje do těžby více, než aby zvyšování těžby pomáhalo.



Průmyslové	Ledové planety, bez prstenů, bez organických látek a bez geologií <sup>9</sup>
Vojenské	Hvězdy hlavní posloupnosti (a hnědí trpaslíci) bez pásů asteroidů.
Zemědělství	Vodní svět <sup>10</sup> , bez prstenců, <b>s organickými látkami</b> a bez geologií
Cestovní ruch	Čpavkový svět nebo vodní svět, bez prstenců, bez organických látek a bez geologií - NEBO hvězda bez hlavní posloupnosti, bez pásů asteroidů.
HighTech	Amoniakální svět <sup>11</sup> bez prstenců, bez organických látek a bez geologických útvarů - NEBO hvězda jiné než hlavní posloupnosti bez pásů asteroidů
Terraformace	Vodní svět, bez prstenců, <b>s organickými látkami</b> a bez geologických látek
Kontraband	N/A - Žádné místní těleso neposkytuje kontraband; vyberte si libovolné místní těleso s jedním typem místního trhu a dostatečným počtem slotů pro místní trh ve vesmíru; (Pro vybudování trhu s kontrabandem budete muset použít silné/slabé vazby a/nebo použít specializovanou (orbitální) kriminální základnu)

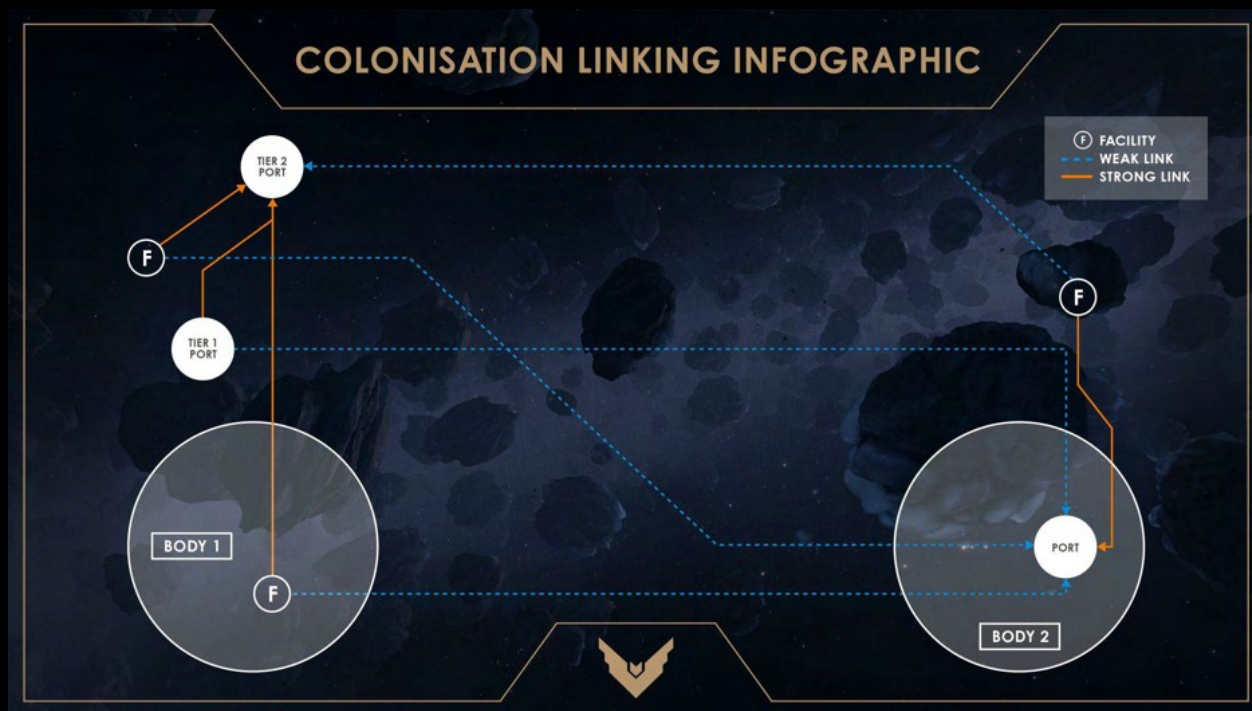
<sup>9</sup>Geologická zařízení sice zvyšují průmysl, ale zavádějí těžbu, která zasahuje do průmyslu více než zvýšení těžby

<sup>10</sup>Ačkoli funguje i svět podobný Zemi, dodatečné úspory ELW jsou pro specializovaný zemědělský přístav nežádoucí.

<sup>11</sup>Plynoví obři a ELW jsou pro specializované hitech trhy nežádoucí vzhledem k jejich ekonomickému mixu



## Co jsou silné a slabé články? Jak jsou modifikovány modifikátory spojů?



Oficiální infografika Frontier Developments o propojování kolonizace

Zařízení ovlivňují trhy pomocí tří klíčových mechanik:

- Silné vazby
  - Silné vazby se vytvářejí v rámci zařízení kolem místního orgánu POUZE
  - Silné vazby podléhají modifikátorům silných vazeb
  - Silné vazby mají různou sílu (obvykle 0,35-0,80 před modifikátory); vždy jsou výrazně silnější než slabé vazby (0,05)
- Slabé vazby
  - Každý objekt s ekonomickým typem (kromě přístavů) vytváří "slabé vazby" ke všem přístavům mimo své místní těleso
  - Slabé spoje mají pevnou hodnotu 0,05 na slabý spoj; tato hodnota NENÍ předmětem žádného modifikátoru, nikdy
- Zvláštní případ: Silné vazby mezi přístavy
  - Ačkoli jsou technicky klasifikovány jako silné spoje, jedná se o poněkud zvláštní variantu zmíněných silných spojů, která se chová odlišně



## SYSTEM COLONISATION XENO STRIKE FORCE HEADQUARTERS



WEALTH CHANGE



MARKET LINKS | 17



MARKET TYPE	STRONG	WEAK
High Tech	1	7
Military	1	5
Agriculture	1	--
Terraforming	1	--
Extraction	1	--

### STRONG MARKET LINKS



ALEX'S OFFICER SCHOOL  
Military



GLUTTONY'S GLORIOUS DREAM  
High Tech



HEROES OF MANKIND  
Agriculture



Odkazy se zobrazují pro systémového architekta při výběru přístavu



## Silné odkazy

Silné odkazy budou pravděpodobně hlavním způsobem, jakým se budete specializovat a budovat ekonomiku svého systému.

Silné vazby se vytvářejí mezi zařízeními, která nejsou přístavem (FDEV jim říká "podpůrná zařízení"), a přístavem.

Mezi podpůrným zařízením a přístavem lze vytvořit maximálně JEDNU silnou vazbu - pokud je v místním tělese více než jeden přístav, platí zvláštní pravidla, která upravují způsob vytváření a "předávání" silných vazeb (viz část níže.).

Pokud ve stejném místním tělese podpůrného zařízení není žádný přístav, toto zařízení jednoduše nevytvoří žádné silné vazby (ale stále bude promítat slabé vazby do jiných přístavů.)

Všimněte si, že síla silných vazeb se liší: obecně platí, že zařízení 2. úrovně (jako jsou uzly) poskytují silné vazby s vyšší ekonomickou hodnotou ve srovnání se zařízeními 1. úrovně (jako jsou malé a střední osady.) Pracujeme na shromáždění přesných údajů o těchto hodnotách.

Silné vazby podléhají modifikátorům, které je ovlivňují v závislosti na specifických vlastnostech místního subjektu, a to následovně:

Typ hospodářství	Posiluje se pomocí: - Zvyšuje se pomocí:	Decreased by:
Zemědělství	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Obíhající svět podobný Zemi</li> <li>● Obíhající vodní svět</li> <li>● Na terraformovatelném tělese nebo na jeho oběžné dráze</li> <li>● Na tělese s organickými látkami nebo na jeho oběžné dráze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Na ledovém tělese nebo na jeho oběžné dráze</li> <li>● Na planetě nebo na planetě, která je slapově vázána na svou hvězdu.</li> <li>● na oběžné dráze měsíce, který je slapově vázán na svou planetu a jeho následná mateřská planeta nebo planety jsou slapově vázány na hvězdu</li> </ul>
Extrakce	<ul style="list-style-type: none"> <li>● V systému s hlavní nebo nedotčenou</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● V systému s nízkou nebo vyčerpanou</li> </ul>



	zdrojů	zdroje
High Tech	<ul style="list-style-type: none"> <li>Na tělese s vulkanismem nebo na jeho oběžné dráze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nil</li> </ul>
Průmyslová a rafinérská zařízení	<ul style="list-style-type: none"> <li>V soustavě s významnými nebo nedotčenými zdroji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>V systému s malými nebo vyčerpanými zdroji</li> </ul>
Cestovní ruch	<ul style="list-style-type: none"> <li>Na oběžné dráze čpavkového světa</li> <li>V systému s černou dírou</li> <li>Na oběžné dráze světa podobného Zemi</li> <li>Na tělese s geologickými horninami nebo na jeho oběžné dráze</li> <li>Na tělese s organickými látkami nebo na jeho oběžné dráze</li> <li>na oběžné dráze vodního světa</li> <li>v soustavě s bílým trpaslíkem</li> <li>v systému s neutronovou hvězdou</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nil</li> </ul>

Ačkoli je nutný další výzkum, zdá se, že "posilování" zahrnuje ploché +0,4 bonusu (takže z původní hodnoty 0,8 se stane 1,2) a "snížení" znamená malus -0,4 (takže "snížení" znamená malus -0,4).



z hrubé hodnoty 0,8 se stává 0,4), přičemž je třeba poznamenat, že "sílu" silného spojení nelze snížit pod 0,1.



## **Slabé odkazy**

Slabé spoje se vytvářejí mezi zařízeními, která nejsou přístavy, a všemi přístavy, které nejsou lokálními tělesy v celém systému. Jedno zařízení může vytvořit slabé vazby s neomezeným počtem přístavů v systému.

Síla slabých vazeb je vždy 0,05 a nepodléhá žádnému modifikátoru.

Mechanika slabých vazeb je hlavním důvodem, proč doporučujeme specializovat se na SYSTÉMY místo na TĚLESA - protože daný typ zařízení KDEKOLI v systému ovlivní porty VŠUDE v systému.



## **Zvláštní případ: Silná spojení mezi přístavy**

**TL;DR: Budování více než jednoho přístavu na daném místním tělese nebo v jeho okolí je špatný nápad. Nedělejte to.**

FDEV považuje spojení mezi porty za silná spojení, ale platí pro ně zvláštní pravidla. Podle oficiální dokumentace platí následující logika:

*[Silné spoje] mohou být vytvořeny také mezi porty, pokud jich je na stejném tělese nebo v jeho okolí více tohoto typu.*

- *V případě, že existuje více portů, bude propojen port nejvyšší úrovně. Pokud jsou oba porty stejné úrovně, bude vybrán port, který byl vytvořen jako první.*
- *V případě, že jsou přítomny jak planetární, tak vesmírné přístavy, vytvoří planetární zařízení silné vazby s planetárním přístavem, který tyto silné vazby předá orbitálnímu přístavu podle stejných pravidel pro stanovení priorit, pokud jde o úroveň a pořadí výstavby.*

Konkrétní mechanika propojení více přístavů na lokálním tělese je matoucí, potenciálně chybová a poněkud neohrabaná - proto obecně nedoporučujeme stavět více než jeden přístav na každé lokální těleso. K tomu se přidávají stejně matoucí pravidla, jak se vytvářejí silné vazby při přítomnosti více portů.

V současné implementaci fungování této mechaniky se planetární přístavy chovají překvapivě tak, že předávají vesmírným přístavům nad sebou i vlastní ekonomiku planety, na které se nacházejí - což je mimořádně silný efekt. Mít více civilních (T1) planetárních přístavů na skalnaté planetě a Coriolis nad nimi může mít za následek neuvěřitelně silný trh (To platí pro jeden planetární přístav k jednomu kosmodromu. Zda to platí i pro více planetárních přístavů, je třeba ověřit).

- Domníváme se, že se jedná o chybu ([odkaz na tracker](#)), takže ji využijte na vlastní nebezpečí - protože může být nakonec opravena, a pokud ano, můžete skončit s pěkně rozbitým systémem.





## **Speciální případ: Příklad, kdy se přístavy změní na podpůrná zařízení**

Přístavy se zpravidla nepovažují za podpůrná zařízení, a proto zpravidla nevytvářejí slabé vazby s jinými zařízeními v rámci systému.

Pokud je však v místním tělese vybudováno více než jeden přístav, přičemž přístavy nižší úrovně (nebo, pokud jsou vybudovány přístavy stejné úrovně, později vybudované přístavy) jsou vybudovány na místním tělese nebo v jeho okolí, budou všechny kromě jednoho převedeny na podpůrná zařízení:

- Pokud existují jak planetární, tak vesmírné přístavy, jsou všechny kromě jednoho planetárního přístavu převedeny na podpůrná zařízení bez ohledu na jejich úroveň.
  - Poté se orbitální přístavy řídí následujícím pravidlem
  - Všimněte si, že nejstarší a nejvyšší úrovně planetárních portů, které se připojují k orbitálním portům v rámci téhož místního tělesa, se NEPŘEVÁDĚJÍ plně na vlastní podpůrná zařízení - vytvářejí silné vazby s vesmírným portem, ale NEVytvářejí slabé vazby ke všem ostatním portům. Jedná se vlastně o zvláštní případ ve zvláštním případě. Planetární porty, které se připojují k jiným planetárním portům, se však PŘEKONVERTUJÍ na podpůrná zařízení a vysílají slabé vazby jako všechna taková zařízení.
- Pokud existují pouze planetární nebo pouze orbitální porty, pak se všechny porty kromě nejdříve postaveného portu nejvyšší úrovně přemění na podpůrná zařízení.

Platí následující klíčová implikace: Stejně jako všechna ostatní podpůrná zařízení budou nyní "přeměněné přístavy" vytvářet silné vazby s "hlavním přístavem" v místním tělese **a také vysílat slabé vazby do všech ostatních přístavů mimo místní těleso.**

***Máme důvod se domnívat, že silné vazby umožněné "přeměněnými přístavy" v současné době nefungují tak, jak bylo zamýšleno (například předávají planetární inherentní ekonomiku, ale NE získané ekonomické hodnoty ze silných vazeb v místním tělese). Proto buďte opatrní, pokud jde o vícenásobné přístavy kolem jednoho lokálního tělesa.***

## **Co dělá bezpečnost, bohatství, SoL, technická úroveň, úroveň rozvoje a populace?**

Každé zařízení má uvedené "chevrony" v řadě statistik celého systému. Zařízení mohou danou kategorii zvýšit nebo snížit na základě svého konkrétního typu. Ševrony nemají lineární účinek.

Následující statistiky se vztahují na každý daný systém:

- .
- Bohatství
- Životní úroveň



- Úroveň technologie
- Úroveň rozvoje
- "Počáteční" populace
- "Maximální" populace

Konkrétní účinky jednotlivých statistik jsou v současné době málo známe. Budeme se snažit zprostředkovat to, co víme, s tím, že v této oblasti je třeba ještě mnoho prozkoumat.

The screenshot shows a game interface for a location named 'APATE PIRATE INSTALLATION'. At the top is a header with the name and a background image of a space station. Below this is a 'DETAILS' section with two rows of statistics, each represented by a series of chevrons. The first row shows 'SYSTEM ECONOMY INFLUENCE' with a red 'CONTRABAND' label and a security change bar. The second row shows 'WEALTH CHANGE' with a blue bar. Below the details is a 'COMMODITIES REQUIRED DURING CONSTRUCTION' table with four rows and two columns.

COMMODITIES REQUIRED DURING CONSTRUCTION	
WATER	TITANIUM
65	1,594
COPPER	ALUMINIUM
57	1,233
FRUIT AND VEGETABLES	FOOD CARTRIDGES

Pohled na výstavbu ukazuje "chevrony", jak zařízení ovlivní systémové statistiky



## **Bezpečnost**

Předpokládá se, že bezpečnost ovlivňuje celkové hodnocení bezpečnosti systému, které následně určuje, zda vás budou piráti nebo bezpečnostní služby systému rušit, a vše ostatní, co souvisí s úrovní bezpečnosti systému, ve kterém působíte.

Úroveň zabezpečení systému není absolutním vztahem k nízké/střední/vysoké bezpečnosti systému celkově - zdá se, že s růstem populace (nebo jiné proměnné) roste i požadované skóre bezpečnosti pro udržení "vysoké" bezpečnosti.

## **Bohatství**

Ve skutečnosti nevíme, jaký vliv má bohatství v systému. Byly navrženy různé teorie, které naznačují, že může ovlivňovat ceny komodit, množství komodit, dostupnost modulů a/nebo lodí v přístavech a/nebo štěstí systému.

Upřímně řečeno to prostě nevíme.

## **Životní úroveň**

Ve skutečnosti nevíme, jak životní úroveň ovlivňuje systém. Byly navrženy různé teorie, které naznačují, že může ovlivňovat růst populace, maximální počet obyvatel a/nebo štěstí systému.

Upřímně to prostě nevíme.

## **Technologická úroveň**

Technologická úroveň mimo jiné určuje, jaké služby jsou v přístavech systému "online". Existuje minimální technologická úroveň (35), aby byly loděnice v přístavech online, ale tato mechanika se právě upravuje.

Zdá se, že technologická úroveň také ovlivňuje moduly dostupné ve vybavení přístavů (zdá se, že plný výběr modulů je dostupný přibližně na technologické úrovni 100, i když je třeba dalšího výzkumu).

Nevíme, zda má technologická úroveň i jiné účinky.

## **Úroveň vývoje**

Zdá se, že úroveň rozvoje ovlivňuje objem dostupných komodit na trzích. Ale i to je nepotvrzené.



Upřímně řečeno, prostě nevíme.

## **"Počáteční" populace**

"Počáteční" populace je zřejmě množství obyvatelstva přidané do systému při počáteční výstavbě zařízení.

Všimněte si, že tato hodnota závisí také na místním tělese, kde je zařízení postaveno (zdá se, že Coriolis postavený kolem světa podobného Zemi nebo vodního světa přispívá výrazně vyšším množstvím obyvatelstva než například ten postavený kolem ledového tělesa).

Co se týče vlivu populace na zařízení v dané soustavě, v oficiálních poznámkách k opravám FDEV se píše: Celková úroveň produkce zařízení je určena počtem obyvatel přidružených k danému zařízení - vyšší počet obyvatel vede k větší produkci komodit.

## **"Maximální" počet obyvatel**

"Maximální" populace pravděpodobně ovlivňuje velikost celkového "stropu", který ovlivňuje, jak vysoká může populace v systému nakonec narůst. To je však zcela nepotvrzené.

Nevíme, zda má místní orgán na tuto statistiku vliv podobně jako na "počáteční" populaci, i když bychom to předpokládali.

Prostě to upřímně řečeno nevíme.

Co se týče růstu populace, v oficiálních poznámkách k patchi FDEV se píše: Populace [sic] poroste při každém týdenním údržbovém tikku. Růst populace [sic] je založen na křivce a první měsíc poroste rychle, než se zpomalí do pozvolnějšího tempa, což umožní rychlé založení silných ekonomik.

## **Štěstí**

"Štěstí" je faktorem množství kreditů, které týdně získáváte za systémy, které jste vytvořili. Není přímo ovlivněno zařízeními.

V této fázi nevíme, zda je "Štěstí", jak se vztahuje k platbám pro architekty systémů, stejným pojmem nebo souvisí se "Štěstím" systémových frakcí.

Máme důvod se domnívat, že stavy systému ovlivňují "Štěstí", přičemž pozitivní stavy ho zvyšují (např. Boom) a negativní snižují (např. Outbreak).



V této fázi nevíme, zda ostatní systémové statistiky (Bohatství, SoL atd.) nějakým způsobem ovlivňují "Štěstí".

Vzhledem k tomu, že vliv "Štěstí" na celkovou hratelnost je skutečně minimální, nebyla tato oblast pro komunitu významným předmětem výzkumu. Jakoukoli seriózní studii/vstup uvítáme a rádi ji sem přidáme!



## Co vzít v úvahu při výběru primárního přístavu?

***Všimněte si, že umístění primárního přístavu v daném systému je pevně dané a nelze jej měnit. Lze si jej prohlédnout pomocí mapy systému v režimu architekta a hledáním malé ikony "vlajky" uvnitř označení orbitálního slotu.***

Při výběru typu primárního přístavu je třeba vzít v úvahu následující faktory:

### **A) Jaký je váš záměr se systémem?**

Pokud systém kolonizujete jen proto, abyste se přemostili na jiné místo, určitě budete chtít postavit jen jednoduchou základnu; pokud místo toho plánujete systém "vybudovat", možná budete chtít zvážit alternativy T2 nebo dokonce T3, pokud je místní těleso primárního přístavu zajímavé.

***Primární přístavy v "mostních" systémech by samozřejmě měly být základnami.***

### **B) Budete primární přístav budovat sami, nebo se na něm bude podílet komunita?**

Vybudování outpostu vyžaduje minimálně 29 kutrů tahu (a v praxi několik dalších) k dokončení. Při stavbě Orbisu se toto číslo vyšplhá na 267.

Dobře si rozmyslete, kolik času a úsilí jste vy a ostatní ochotni do stavby vložit, a to i s ohledem na 4týdenní časový limit stavby primárního přístavu.

***Sólový hráč by měl téměř vždy zvolit jako primární přístav základnu, pokud není velmi odhodlaný a nevyhradil si potřebný čas a zdroje na stavbu něčeho většího od samého začátku.***

### **C) Jak daleko je primární přístav od bodu vysazení v systému?**

Primární přístav vzdálený 20 ls od hvězdy A bude přístupný k vybudování a po vybudování bude snadno dosažitelný. Primární přístav o velikosti 250 000 ls zaparkovaný na měsíci planety obíhající kolem hvězdy C vás v podstatě nutí stavět ho spoléháním na letadlové lodě a v budoucnu bude také obtížné ho dosáhnout.



***Primární přístavy umístěné u hvězd B, C nebo vzdálenějších hvězd (a v některých vzácných případech i u vzdálených planet u hvězd A) by měly být téměř<sup>12</sup>vždy základnou.***

**D) Jaké je místní těleso spojené s primárním přístavem? Kolik má planetárních a orbitálních slotů?**

Pokud máte v úmyslu vybudovat systém jako rafinerii, jste ochotni investovat čas a primární přístav náhodou obíhá kolem skalnaté planety se 7 sloty hned vedle hvězdy A, rozhodně se do toho pusťte a postavte Coriolis (nebo dokonce Orbis/Ocellus) jako primární přístav.

Naopak, pokud chcete ze soustavy udělat průmyslovou velmoc a primární přístav obíhá kolem hvězdy hlavní posloupnosti, téměř jistě budete chtít jako primární přístav zvolit průmyslovou základnu (Coriolis nebo Komerční základna by z hvězdy hlavní posloupnosti vyzvedávaly Vojsko) a případně později postavit Coriolis (nebo lepší) kolem ledového tělesa v soustavě.

Záleží také na počtu orbitálních a planetárních slotů kolem/na místním tělese, ke kterému je primární přístav připojen. Pokud chcete opravdovou rafinérskou velmoc, budete chtít řadu rafinérských uzlů pod ní.

A naopak, pokud chcete vybudovat ten nejhorší úl spodiny a ničemnosti v galaxii, budete chtít postavit zločineckou základnu na místě s co největším počtem dostupných orbitálních slotů - protože právě tam budete budovat pirátské základny, které s ní budou tvořit silné vazby.

***Primární přístavy na oběžné dráze místních těles s inherentními ekonomikami základen, které odpovídají vašemu plánu pro daný systém, jsou vhodnými kandidáty na primární přístavy T2 (nebo dokonce T3). Naopak, pokud tomu neodpovídají, doporučujeme specializované základny.***

<sup>12</sup>Pokud najdete něco jako duální světy podobné Zemi obíhající kolem prstencové neutronové [B] hvězdy a chcete z ní udělat ultimátní turistickou destinaci, může to být případně výjimka z tohoto pravidla.





## Co je třeba zvážit při výběru systému pro architekturu?

Při výběru systému k architektuře je třeba vzít v úvahu následující faktory:

### A) Jaký je váš záměr se systémem?

Rafinerie se spoléhají na skalnaté planety. Průmyslové systémy mají rády ledová tělesa. Těžební centra chtějí planety s vysokým obsahem kovů (nebo bohaté na kovy) (bonusové body, pokud jsou prstencové) nebo slušný počet pásů asteroidů a prstencových planet (pro umístění asteroidových základen). Místa cestovního ruchu závisí na (cokoli chcete, ale pravděpodobně hvězdy jiné než hlavní posloupnosti a buď světy podobné Zemi, nebo vodní světy) atd.

Velké planety (s větším počtem slotů - je možné až 10, ale více než 7 je velmi vzácné) jsou vždy výhodnější. Vysoký počet vesmírných slotů je vždy výhodnější.

"Těsně namačkané" planety/sloty na jedné hlavní hvězdě jsou výhodnější (oproti roztroušeným planetám na 5 samostatných a od sebe vzdálených hvězdách).

**Charakteristiky systému (počet slotů, typy těles) musí podporovat váš záměr pro uvedený systém.**

### B) Kde se v systému nachází primární přístav?

Pravděpodobně budete chtít vědět, že primární přístav je vzdálen 250 000 ls od bodu pádu PŘED tím, než se zavázete, že tam postavíte Orbis ...

**Primární přístav se musí nacházet ve slotu, který jste ochotni se zavázat postavit.**

### C) Jak daleko je nejbližší rafinerie s velkým blokem?

Vozit stovky kutrů s kovy přes 1000 LY až z bubliny doprostřed ničeho je dost nepohodlné. Ujistěte se, že si uvědomujete, kde je nejbližší rafinerie od místa, kde stavíte.



**Rafinerie s velkou základnou se musí nacházet v přijatelném (podle vaší vlastní definice) dosahu vaší cílové soustavy.**

**D) Jak daleko od nejbližší obydlené soustavy se nachází váš cíl?**

Přímo si lze nárokovat pouze systémy do 15 LY od obydleného systému (s výjimkou předem osídlených systémů mimo bublinu). Cokoli mimo tento dosah vyžaduje přemostění.

**Kolik mostních základen (pokud vůbec nějaké) jste ochotni postavit, abyste dosáhli cílového systému?**

**E) Bude nárok konkurenceschopný?**

Pokud očekáváte, že nárok bude konkurenční, měli byste se snažit zavést taktiku prevence odstřelování (viz zvláštní část tohoto dokumentu).

**Konkurenční tvrzení vyžadují zvláštní ohledy.**



## Jak efektivně táhnout a co nejlépe využít nosiče?

*Poznámka: Tato část byla napsána před vydáním Panther Clipper Mk2 a bude aktualizována, jakmile bude nový tahač k dispozici.*

### **Optimalizace přepravy**

Nejlepší tahače ve hře jsou:

- Císařský kutr pro ty, kteří mají císařskou hodnost vévody (nebo vyšší).
- Typ 9 pro ty, kteří nemají zmíněnou císařskou hodnost

Viz část "začínáme" v tomto dokumentu, kde najdete odkazy na doporučené sestavení.

Pokud neplánujete létat neustále ručně, bude pro váš tahač pravděpodobně velmi výhodné mít asistenta superkruhu a pokročilý dokovací počítač. Modul supercruise assist lze také použít k "hyperbrake"<sup>13</sup> na orbitálních stanovištích.

Mít s sebou kamaráda winga a AFK na místě určení může také značně urychlit práci - protože vysazení pomocí wingman navlocku je *podstatně* rychlejší než dokonce hyperbraking se supercruise assist.

Používání záložek urychluje používání mapy galaxie a systému pro navigaci a používání klávesových zkratk pro mapu galaxie a systému urychluje přístup k těmto nabídkám.

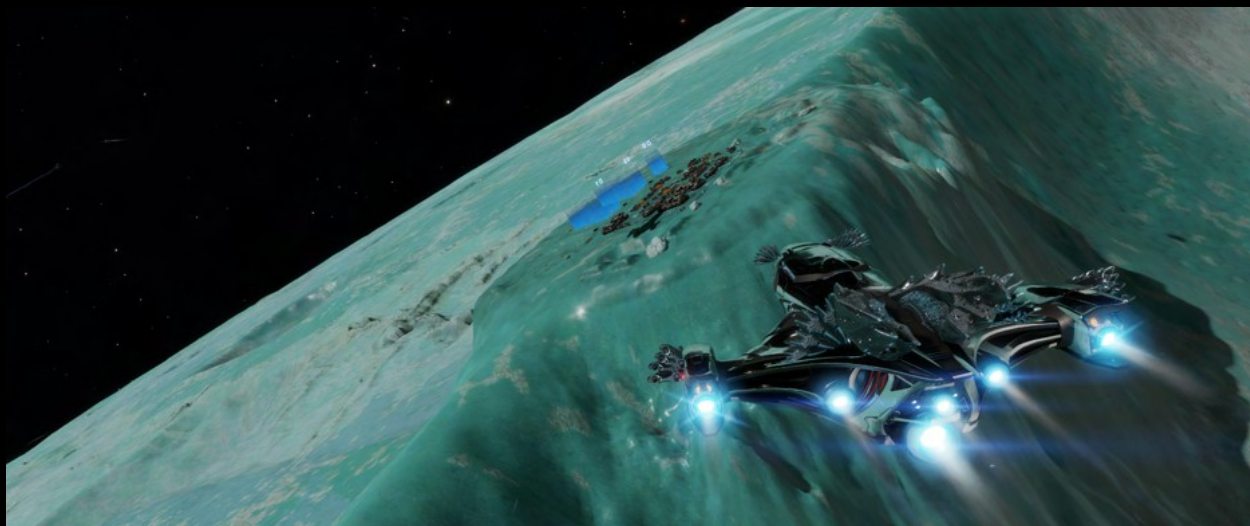
Pokud je to možné, je ideální používat k doplňování zásob trailblazerové megalodě, které se velmi rychle dostanou na místo a zakotví u něj a mají zásoby většiny materiálů potřebných ke kolonizaci (včetně materiálů, které jsou jinak dostupné pouze na planetách, a jejich získávání je tedy mnohem pomalejší). Parkovací místa pro letadlové lodě však mohou být v jejich okolí omezená.

V závislosti na místě, kde stavíte, může být lepší podnikat krátké cesty s nakládkou a vykládkou nosiče (pokud jej máte), než provádět přímé převozy ze zdrojů

<sup>13</sup>Asistent superkruhu vás může do jisté míry vysadit u cíle, i když se pohybujete nad rychlostí "modré zóny", která je normálně vyžadována pro výsadek. Toho lze využít k výraznému urychlení cestování supercruise.



k cíli.



Císařský kutr na cestě za nákladem kovů na planetární staveniště.

## ***Optimalizace letadlových lodí***

Přepraveníky jsou neuvěřitelně užitečné vzhledem k obrovskému množství přepravy, kterou kolonizace vyžaduje, a obrovským vzdálenostem, které je často třeba překonat, aby se suroviny dostaly tam, kde jsou potřeba.

Nejlepším využitím nosičů je zkrácení nosiče tak, aby obsahoval pouze následující skutečně nezbytné moduly: Přezbrojení, doplnění paliva, oprava. Tímto způsobem dosáhnete maximální kapacity nákladu 24 070 (tzv. metahauling).

Obecným principem je používat lodě ke krátkým, rychlým přesunům ze zásobovací stanice na nosič a nosič používat k velkým přesunům zdrojů a následně k přesunu z nosiče na kolonizační loď (nebo místo) na druhém konci.

Přesun nákladu na letadlových lodích je při použití obrazovky pro přesun v pravém panelu frustrující a pomalý. Mnohem lepší je zadat tržní objednávku na prodej (sobě) surovin, které chcete dodat, a "koupit je" z trhu na letadlové lodi (pozor na to, jakou cenu nastavíte, pokud je vaše letadlová loď otevřená pro všechny, aby na ní mohli zakotvit!)

Přepravení také umožňují zadávat tržní objednávky, takže ostatní hráči mohou získávat kredity, zatímco např. nakládají váš přepravce, zatímco vy spíte. To se může rychle prodražit, protože běžná cena za přepravu 1 t nákladu na krátkou vzdálenost se pohybuje v rozmezí 30 000-60 000 kr. Dokonce i za pouhých 30 tis.



za tunu vás bude stát ~720 milionů kreditů, aby ostatní hráči naplnili 24 000tunový náklad letadlové lodi. Pokud se vydáte touto cestou, nezapomeňte připojit svůj účet CMDR k Inaru a/nebo zveřejnit objednávky v obchodním bulletinu Klubu majitelů flotilových nosičů a/nebo v diskurzu PTN - to jsou dva hlavní způsoby, jak CMDR, kteří chtějí tahat za kredity, najdou objednávky k vyplnění. Všimněte si, že svůj dopravce budete muset stále vykládat sami. Služby, které mají za cíl pomoci i s tímto, existují, ale v současné době jsou poměrně nevyzrálé a dost neohrabané.

Flotilový nosič třídy Victory přijíždí do systému a je připraven vyložit zboží pro kolonizaci



## "Kontraktoři" a podpora komunity

Různé komunity nabízejí své služby buď zdarma, nebo na základě smlouvy, aby podpořily hráče v jejich kolonizačním úsilí. Patří mezi ně mimo jiné:

- [Systémoví kolonizační kontraktoři](#) (SCCN)
- [Operace Ida](#) (OIDA)



## Případová studie č. 1: Budování "ideálního" systému rafinerie

"Ideální" rafinerie by měla splňovat následující kritéria:

- Má velkoplošný kosmodrom s co nejvyšší ekonomickou silou rafinerie.
- Má zmíněný velkoplošný kosmodrom co nejbližší bodu skoku do systému.
- nemá žádné slabé nebo silné články mimo rafinérii, které by ovlivňovaly uvedený trh
- má vysokou populaci systému (aby se zvýšila produkce na trhu)
- má nedotčené (nebo významné) zásoby (protože ty posilují silné vazby [rafinerie])
- [Nepovinné] Má vysokou bezpečnost systému

Pro architekturu takového systému je nejideálnější umístění přístavu na oběžné dráze nějaké 7-planetárních slotů skalnaté planety obíhající v těsné blízkosti hvězdy A, s alespoň jedním přidruženým orbitálním slotem.

- Je důležité, aby zmíněná kamenná planeta NEMĚLA prstence, geologické nebo biologické prvky, protože ty by do našeho přístavu zavedly nesprávné ekonomické typy.
- V ideálním případě by zmíněná planeta měla mít nedotčené zásoby (protože ty posilují silné vazby rafinérii).

Taková ideální soustava by také ideálně měla mít vodní svět kdekoli v soustavě.

- Vybudování stanice T2 nebo T3 v okolí Vodního světa vede k obrovskému nárůstu populace (a tím i produkce) pro celý systém.

Slot primárního přístavu nemusí být v našem "ideálním" místě, ale neměl by zasahovat do naší primární rafinerie:

- Pokud se náš primární přístav náhodou nachází na "ideálním" místě, tím lépe - můžeme přeskočit krok budování tohoto stanoviště a nezbytné infrastruktury pro stavbu jiného než primárního kosmodromu T2 nebo T3 a začít s T2 nebo T3 od samého začátku
- Pokud stavíte jinde než na ideálním místě, ujistěte se, že tento primární přístav později nepředěláte na "podpůrné zařízení" (viz specifická část tohoto dokumentu), protože by pak vyzařoval slabé články, které by pravděpodobně narušovaly vaši rafinérii.

Za předpokladu, že je výše uvedené vyřešeno, bychom architekturu a stavbu provedli následovně:

1. Dokončíte primární přístav: jakýkoli přístav, který nebude rušit vaši rafinérii.



2. Postavte a dokončete 3 satelity a 3 komunikační stanice v jakýchkoli dostupných orbitálních slotech (ujistěte se, že v našem "ideálním" místě ponecháte alespoň jeden volný orbitální slot).
  - a. Použijeme kombinaci satelitů a komunikačních stanic, protože ani jedna z nich nemá žádný typ ekonomického vlivu a mají dokonale se doplňující systémové statistiky
3. Pomocí 7 žlutých CP (šest z instalací, jeden z primárního přístavu) postavíme 7 rafinérských uzlů na naší skalnaté planetě s "ideální polohou".
4. S využitím 6 ze 7 zelených CP, které nám udělí rozbočovače, postavte na orbitálním slotu na našem "ideálním místě" Orbis nebo Ocellus.
  - a. Výsledný Orbis/Ocellus by měl mít 7 silných článků, posílených nedotčenými zásobami, navíc k vlastní ekonomice rafinerie ze skalnatého tělesa a slabému článku z primárního přístavu, celkem tedy:  $1,4$  [Skalnatá planeta] +  $7 * 0,8 * 1,5$  [Silné rafinérské spoje, modifikované nedotčenými zásobami] +  $1 * 0,05$  [Slabý rafinérský spoj] =  $9,85$  ekonomické síly rafinerie.
  - b. Poznámka: Pokud chceš mít přístup i k planetárním surovinám za "cenu" méně pohodlného přístupu k přístavu a o jeden rafinérský uzel méně, můžeš se vzdát jednoho ze 7 uzlů a místo Orbisu/Ocellu postavit planetární přístav T3.
5. [Volitelně] Postavte kombinaci tří satelitů/komunikačních stanic kdekoli jinde v systému a pak použijte tři žluté CP na stavbu Coriolisu na orbitě Vodního světa.
  - a. Ačkoli výsledná ekonomika zemědělství/turistiky může "živit" slabý článek vaší hlavní rafinerie, zemědělství a turistika zasahují do trhu rafinerie jen velmi málo a výsledný obrovský nárůst populace díky tomu, že máte Coriolis nad vodním světem, masivně zvýší vaši celkovou produkci rafinerie
6. [Volitelně] Postavte další komunikační stanice spojené s vládními zařízeními, dokud bezpečnost systému nedosáhne úrovně "vysoká".
  - a. Vojenské i bezpečnostní instalace sice poskytují MNOHEM vyšší statistiky bezpečnosti systému, ale zároveň zavádějí typ vojenské ekonomiky a s ním spojené slabé články (bezpečnostní instalace také vyžaduje jako podmínku pro stavbu relé, což by zavedlo i hitech slabý článek, a vojenská instalace potřebuje jako podmínku vojenskou osadu,





s podobnými problémy); komunikační stanice a vládní zařízení místo toho poskytují bezpečnost BEZ zavedení vojenského hospodářství.

- b. Případně, pokud chcete jít opravdu na doraz, přehodte pořadí 5 a 6, postavte pět komunikačních stanic a pět vládních instalací a použijte 5+ 1 z dřívějších zelených CP na stavbu DALŠÍHO Orbisu (místo Coriolisu), na oběžné dráze Vodního světa, pro ještě vyšší nárůst populace (z a cenu hodně ztraceného zdravého rozumu :)).

List-implementace výše uvedeného je k dispozici [zde](#) (všimněte si tří záložek pro tři varianty popsané pod "Kolonie 1", "Kolonie 2" a "Kolonie 3"):

Ačkoli se reálné scénáře budou od tohoto "ideálního" příkladu jistě lišit, je snad užitečný pro pochopení toho, jak "efektivní" architektura systému funguje v praxi.

Přitom je vždy užitečné mít na paměti, že architektura zaměřená na špičkovou efektivitu trhu je ve hře, jako je Elite, sotva jedinou cestou.

Dělejte to, co vás inspiruje a co vám připadá zábavné!



## Případová studie č. 2: Výroba kompozitů CMM

Mnoho hráčů se ptalo na to, jak vyrábět CMM kompozity, což je komodita, která je ve velkých objemech potřebná pro stavbu větších přístavů.

Výroba CMM kompozitů je překvapivě jednoduchá - je třeba si uvědomit, že CMM kompozity (podobně jako keramické kompozity) **se vyrábějí pouze v planetárních přístavech s rafinérskou ekonomikou**.

Všimněte si také, že zatímco přístavy NPC mají dále požadavek, že musí být založeny na světech s vysokým obsahem kovů, toto omezení se NEvztahuje na přístavy postavené hráči. Hráč může teoreticky vyrábět CMM na většině typů kolonizovatelných planet (je třeba poznamenat, že pokus o výrobu na ledových planetách by byl velmi náročný, ne-li přímo nemožný).

Nejjednodušší způsob výroby kompozitů CMM je následující:

1. Najděte a nárokuje si systém s alespoň jednou "čistou" kamennou planetou (bez prstenců, bez biologických a geologických látek), která má alespoň jeden slot pro stavbu planety.
2. Postavte primární přístav, který nebude zasahovat do ekonomiky rafinerie (tj. ujistěte se, že jej později nepředěláte na podpůrné zařízení).
3. Postavte na svém skalnatém tělese civilní [planetární] základnu 1. úrovně.

To je vše! Civilní [planetární] základna 1. úrovně získá ekonomiku rafinerie z místního skalního tělesa a bude vyrábět CMM bez potřeby jakékoli podpůrné infrastruktury.

Všimněte si, že vzhledem k tomu, že takový systém bude mít poměrně málo obyvatel a poměrně nízkou sílu ekonomiky a statistiky systému, bude objem výroby CMM na začátku poněkud nízký.

Pokud máte více času a planeta má k dispozici další planetární sloty, můžete také postavit dva rafinérské uzly, abyste zvýšili produkci kompozitů CMM, pokud chcete - a jakákoli další zařízení, která zvýší populaci systému (bez zavedení konkurenčních ekonomik), také pomohou zvýšit objem výroby.

Tento příklad je uveden na kartě "Kolonie 4" v [demonstrační tabulce](#) (stejně jako výše).



## Chyby, známé problémy a možná řešení

Kolonizace je stále ve fázi beta; stále existuje několik problémů. Některé z nich mají řešení a některé ne.

Jejich seznam jsme se pokusili zachytit zde. Ten je pravděpodobně neúplný, ale snad poslouží hráčům jako reference.

Název problému	Odkaz na sledování problémů	Popis problému	Řešení
Zařízení jsou nakonec špatně umístěna	<a href="https://issues.frontierstore.net/issue-detail/73282">https://issues.frontierstore.net/issue-detail/73282</a>	Některé orbitální sloty jsou příliš blízko daného tělesa a mají za následek "nedostatek místa" pro umístění uvedeného zařízení, které pak skončí náhodně umístěné jinde v systému.	Budte opatrní při používání slotu 0 v okolí hvězd
Nesprávné odkazy předávané z planetárních do vesmírných přístavů	<a href="https://issues.frontierstore.net/issue-detail/75343">https://issues.frontierstore.net/issue-detail/75343</a> (Vypršela platnost)	Planetární porty by měly "předávat" silné odkazy místním spaceportům na základě místních planetárních zařízení. Nedělají to a místo toho předávají planetární vnitřní ekonomiky (které pak vesmírný přístav dostává dvakrát - jednou přímo z planety a jednou ze silných vazeb z přístavu pod ní).	Nebudujte více než jeden přístav na jednom místním tělese nebo v jeho okolí.
Orbitální stanice se vzdaluje velkou rychlostí - nelze zakotvit	<a href="https://issues.frontierstore.net/issue-detail/75280">https://issues.frontierstore.net/issue-detail/75280</a>	Za určitých podmínek je referenční rámec pro orbitální staveniště nesprávný a taková staveniště se stanou nedosažitelnými	Vyhnete se stavbě v okolí těsně obíhajících měsíců a/nebo binárních těles, která se nacházejí v těsné blízkosti.
Chybí seznam velitelů, kteří dokončili stanice.	<a href="https://issues.frontierstore.net/issue-detail/74618">https://issues.frontierstore.net/issue-detail/74618</a>	Příspěvek CMDR není správně nahlášen v nástěnce přístavů.	Naučte se prozatím žít s pošramocným egem
"Jste v nebezpečí" zpoždění při odchodu se zobrazuje při přistání na staveništi	<a href="https://issues.frontierstore.net/issue-detail/73254">https://issues.frontierstore.net/issue-detail/73254</a>	Odhlášení na staveništi spustí 30sekundové odpočítávání "v nebezpečí".	Vyčkejte na časovač nebo se odhlaste jinde.



# Jak poskytnout zpětnou vazbu, plán dokumentů, a zvláštní poděkování

Kolonizace ve hře Elite: Dangerous je neuvěřitelně složité téma, jak dokazuje existence tohoto stále ještě neúplného více než 50stránkového dokumentu.

Nejdříve chceme shromáždit zpětnou vazbu komunity k tomuto "beta" dokumentu a opravit všechny chyby nebo přehlédnutí, které jsme zde mohli zanechat (i přes naši snahu o co nejlepší kontrolu kvality je rozsah tohoto dokumentu obrovský a chyby se určitě vloudily). Chcete-li nám v tomto ohledu poskytnout své připomínky, můžete tak učinit prostřednictvím některého z těchto kanálů:

- Na kanálu CMDR Mechan na YouTube, prostřednictvím komentářů [k videu s oznámením tohoto dokumentu](#).
- [na Redditu v příspěvku](#) oznamujícím tento dokument
- [ve vlákně Frontier Forums](#), kde se tento dokument oznamuje.
- Na [serveru Anti-Xeno Initiative Discord](#), v kanálu [#colonize-goids-away] v sekci "Operations".

Jakmile se dostaneme z beta verze tohoto dokumentu v1.5- nebo podobně, rádi bychom jej rozšířili o následující informace, protože pracujeme na možné verzi v2.0 tohoto dokumentu:

- přesné údaje o síle trhu různých zařízení
  - Začali jsme je shromažďovat, ale zatím o nich máme jen částečné údaje.
- Další vědecké poznatky týkající se toho, jak přesně fungují systémové statistiky
- Případně další věci, které by podle názoru komunity byly užitečné a vhodné pro tento "návod ke kolonizaci".

## Zvláštní poděkování:

- CMDR Absence of Gravitas, AlexMG1 a Jayzet za jejich příspěvky, myšlenkové partnerství a pomoc s revizemi a kontrolou kvality tohoto dokumentu.
- Účastníkům kanálu #colonization\_department Canonm za jejich neocenitelné příspěvky.
- Všem členům komunity Xeno Strike Force a iniciativy Anti Xeno za příspěvky, myšlenkové partnerství, pomoc a podporu.
- Všem ostatním členům komunity, kteří poskytli vstupní údaje, zaslali data, vyměnili si nápady nebo jinak přímo či nepřímo přispěli k vytvoření této příručky.
- CMDR DaftMav za jeho neuvěřitelnou tabulku pro plánování systému!



# Příloha A: Herní kodex kolonizace







YTHON MK II

**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:22  
3 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

aiding a system colonisation effort

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

### PRIMARY PORT

After deployment of the System Colonisation Beacon a System Colonisation Ship will jump to the Primary Port's construction location allowing for the delivery of resources to complete construction. Resources for the primary star port include additional commodities needed to support the infrastructure for future system development.

Should the Primary Port construction fail to be completed within the designated time the System Colonisation effort will fail and all commodities delivered up to that point will be lost.



BACK



YTHON MK II

**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:26  
3 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

aiding a system colonisation effort

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

### SYSTEM ARCHITECT

When the Primary Port has been completed the commander who funded the System Colonisation effort becomes the System Architect for the newly settled system.

System Architects can use the Architect view mode in the system map to view locations where facilities can be placed. This view also allows selection of construction sites to choose a facilities to build. These construction efforts work the same as the Primary Port except they have no time limit. Only a certain number of construction projects can be active at one time in a system, as facilities are completed this number increases up to a maximum.

The location of facilities placed in orbit and the type of facility to be created is performed directly in the architect view. The availability of sites on planetary bodies is shown in the architect view but to place the facility the architect must travel to the body and manually select and position the facility using the Colonisation Suite internal module.



BACK



YTHON MK II

**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:29  
3 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

aiding a system colonisation effort

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

### aiding a system colonisation effort

System Colonisation construction efforts can be found via the Galaxy Map. Selecting these construction efforts will show the list of remaining resources required to complete it. By delivering these resources commanders will aid in the construction effort. These construction efforts pay above the galactic average for each commodity delivered and so are a great and reliable way to trade in bulk.



BACK







**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:33  
9 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

**FACILITIES**

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

### FACILITIES

Facilities are structures, complexes, stations, installations and settlements built within a system. Each facility has a different list of resources required for its construction, though many resources are shared between facilities.

There are 3 different Tiers of facility, each will produce and/or consume Construction Points. Tiers 1 and 2 produce Tier 2 and 2 Construction Points respectively when completed and Tier 2 and 3 Facilities consume these Construction Points when selected for construction.

Some facilities have prerequisites that require another facility to already be built within the system before they can be chosen for construction. These prerequisites are shown when selecting a slot and viewing a facility for construction.

Each facility constructed provides bonuses to the system such as increasing the population, tech level, security, wealth and standard of living, these bonuses are listed when selecting a facility for construction.

Facilities can influence the economy of markets around and on the local body. This results in the market being more likely to produce commodities that relate to the economy, for example an agricultural settlement will influence markets to produce food products such as grain and Tea.

The statistics of commodities produced by a market depend on the population of the market, the higher the market's population the more commodities will be produced. Market population is determined by the market type and facilities nearby that boost population.

System statistics are influenced by facilities this includes: Security, Tech Level, Wealth, Standard of Living and Development Level. Facilities will mostly increase one or more of these statistics, but some can decrease them as well.



BACK



**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:36  
9 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

FACILITIES

**REFINERY CONTACT**

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

### REFINERY CONTACT

Refinery Contact can be found at planetary Refinery markets and Industrial settlements - this contact allows you to turn your mined resources into a refined product, such as haematite, into the commodity, steel.



BACK



**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:39  
9 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

FACILITIES

REFINERY CONTACT

**MARKETS**

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

### MARKETS

Markets exist whenever a commander can trade commodities. A market's strength is determined by a System's associated Population size, Characteristics and supporting Economies.

**Ports** include Outposts, Corridors, Orbits, Occlus Stations, Asteroid Bases, and Planetary Ports, and offer extensive trading options and can supply a larger volume and variety of commodities if adequately supported.


**Supporting facilities** are any facilities that supply a Port with a market economy. These can include Settlements, Installations and Hubs. Their primary function is to support commodity trading of the Port's economy. Ports can also act as Supporting Facilities under certain conditions.


Markets can benefit from multiple economy types simultaneously. The strength of an economy determines the supply of commodities available, the stronger the economy, the more quantity of a given commodity is produced.



BACK





**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:43  
3 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

**MARKET LINKS**

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

### MARKET LINKS

**Weak Links:**


Supporting facilities, such as a Settlement, create Weak Links to all Ports within the System that are not on the same planetary body, or within the same orbit. These supporting economies provide small boosts to those Ports, affecting all equally.

**Strong Links:**

A Strong Link is formed between a facility that produces an economy and a single Port on or orbiting the same body. These links provide a larger economic boost to a connected market. Ports on a planetary surface will pass these links to a Port orbiting the same body, whilst retaining the benefits for themselves.

Strong Links follow a priority system where multiple Markets exist.

- Ports in the same relative location, whether in orbit or on the surface, will receive priority over the other, i.e. Supporting Facilities on a planet's surface will prioritise a surface Port over an orbital one.
- If a Tier 1 Port exists with Strong Links, and a further Tier 2 Port is built in the same relative location, then those Strong Links will be redirected to the new Tier 2 market. The Tier 1 market will additionally begin to support this new market.
- If a Tier 2 Port exists with Strong Links, and a further Tier 1 Port is built in the same relative location, then the Tier 1 will simply support the Tier 2 without taking over its Strong Link.
- If two Markets of the same Tier exist in the same relative location, then the first built will retain the Strong Link.



[BACK](#)



**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:46  
3 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

**SYSTEM POPULATION**

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

### SYSTEM POPULATION

Population size associated with a Market within a System affects the availability of commodities and their supply. The higher the Population, the greater the Supply. To achieve significant increases in available Supply requires an exponential increase in Population growth.



[BACK](#)



**CODEX**  
HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

15:58:49  
3 JUN 3311

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

**SYSTEM CHARACTERISTICS**

ECONOMY OVERRIDES

### SYSTEM CHARACTERISTICS

A System's physical characteristics can boost or hinder the type of economy supported by Strong Links. Favourable conditions, such as orbiting an earth like world, which boosts Agricultural economies, will strengthen the type of economy passed through Strong Links, while unfavourable conditions, such as being on or orbiting an icy body, which reduces agricultural economies, will reduce a Strong Link's effectiveness (although it retains a higher proportion than a Weak Link).

**Boosting Characteristics:**

**Agriculture**

- Orbiting an Earth like world.
- On or orbiting a terraformable world.
- On or orbiting a world with organics.
- Orbiting a water world.

**Extraction**

- In a system with major or pristine resources.
- On or orbiting a world with volcanism.

**High Tech**

- Orbiting an ammonia world.
- Orbiting an earth like world.



[BACK](#)





et your...  
DEL SCOOP!

CODEX

HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

High Tech

- Orbiting an ammonia world.

- Orbiting an earth like world.

- On or orbiting a body with geologically.

- On or orbiting a body with organics.

- Orbiting a water world.

Industrial

- In a system with major or pristine resources.

Refinery

- In a system with major or pristine resources.

Tourism

- Orbiting an ammonia world.

- In a system with a black hole.

- Orbiting an earth like world.

- On or orbiting a body with geologically.

- On or orbiting a body with organics.

15:59:06

3 JUN 3311

BACK

Universal  
CARTOGRAPHICS

CODEX

HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

Industrial

- In a system with major or pristine resources.

Refinery

- In a system with major or pristine resources.

Tourism

- Orbiting an ammonia world.

- In a system with a black hole.

- Orbiting an earth like world.

- On or orbiting a body with geologically.

- On or orbiting a body with organics.

- Orbiting a water world.

- In a system with a white dwarf.

- In a system with a neutron star.

Reducing Characteristics:

Agriculture

- On or orbiting an icy body.

15:59:16

3 JUN 3311

BACK

Universal  
CARTOGRAPHICS

CODEX

HUB > PILOT'S HANDBOOK > SYSTEM COLONISATION

INTRODUCTION

CLAIMS

PRIMARY PORT

SYSTEM ARCHITECT

AIDING A SYSTEM COLONISATION E...

FACILITIES

REFINERY CONTACT

MARKETS

MARKET LINKS

SYSTEM POPULATION

SYSTEM CHARACTERISTICS

ECONOMY OVERRIDES

- On or orbiting a body with geologically.

- On or orbiting a body with organics.

- Orbiting a water world.

- In a system with a white dwarf.

- In a system with a neutron star.

Reducing Characteristics:

Agriculture

- On or orbiting an icy body.

- On or orbiting a planet that is tidally locked to its star.

Extraction

- In a system with low or depleted resources.

Industrial

- In a system with low or depleted resources.

Refinery

- In a system with low or depleted resources.

15:59:21

3 JUN 3311

BACK

Elite Dangerous Kolonizace Mega příručka

Strana 69





## Dodatek B: Aktualizace Trailblazers 3.3 a 3.0 Záplata Poznámky

Zdroje:

- <https://www.elitedangerous.com/update-notes/4-1-2-102>
- <https://www.elitedangerous.com/update-notes/4-1-2-0>

Poznámka: Pro stručnost zde byly zahrnuty pouze části týkající se kolonizace.

### Elite Dangerous: Trailblazers - aktualizace 3.3

Zdravím velitele,

Během čtvrtetční údržby vydáme aktualizaci pro Elite Dangerous s několika vylepšeními kolonizace systému. Vzhledem k tomu, že se tak děje během údržby, může být odstávka potenciálně delší než v předchozích týdnech.

#### Důležité funkce

- Opraveno několik příčin, proč se služby stanic neaktivovaly tak, jak měly.
- Opraveny omezené případy, kdy byly služby aktivní bez požadovaných podmínek.
  - To se nejvíce dotkne trhů se zbožím na základnách v "řetězových" systémech, které se skládají pouze z jedné základny.

#### Služby stanic

Požadavky na aktivaci služeb stanic byly aktualizovány tak, aby byly vytvořeny další způsoby jejich aktivace. Kompletní seznam pro každou službu je uveden níže:

- Trh se zbožím:
  - Všechny přístavy 2. a 3. úrovně
  - Všechny osady
  - Obchodní, průmyslové a civilní základny plus jedna z následujících možností:
    - Silné spojení s komunikačním zařízením nebo retranslační stanicí
    - Turistické zařízení nebo barové zařízení nebo základna ve stejném systému
  - Zločinecké, vědecké a vojenské základny plus:
    - silná vazba na komunikační zařízení nebo retranslační stanici nebo turistické zařízení nebo barové zařízení nebo středisko Outpost ve stejném systému
- Loděnice (Poznámka: vždy vyžaduje minimální technickou úroveň systému 35)
  - Přístav 2. nebo 3. úrovně



- Poznámka: Při stavbě přístavu 2. nebo 3. úrovně je okamžitě udělena technická úroveň 35.
- Planetární přístav úrovně 1 a jeden z následujících bodů:
  - Silné spojení s komunikačním zařízením nebo reléovou stanicí.
  - Turistická instalace nebo barová instalace nebo rozbočovač ve stejném systému
- Silné spojení s High Tech Hubem nebo vojenským zařízením nebo průmyslovým uzlem postaveným v systému
- Vybavení (Poznámka: vždy vyžaduje minimální technickou úroveň systému 35)
  - Přístav 2. nebo 3. úrovně
    - Poznámka: Úroveň techniky 35 je udělena okamžitě po vybudování přístavu 2. nebo 3. úrovně.
  - Vojenská základna
  - Průmyslový planetární přístav úrovně 1
  - Nevojenská základna nebo neprůmyslový planetární přístav 1. úrovně a jedna z následujících možností:
    - Silné spojení s průmyslovým uzlem
    - Vojenské zařízení nebo High Tech Hub postavený v systému
- Univerzální kartografie
  - Přístav úrovně 3
  - Vědecká základna
  - Přístav úrovně 1 nebo 2 a jeden z následujících:
    - Silné spojení se satelitním zařízením, komunikačním zařízením nebo retranslační stanicí.
    - Vědecké zařízení nebo průzkumné centrum zabudované v systému
  - Výzkumné bioosady
- Vista Genomics
  - Přístav úrovně 3
  - Vědecká základna
  - Přístav úrovně 1 nebo 2 a jedna z následujících možností:
    - Silné spojení se satelitním zařízením, komunikačním zařízením nebo retranslační stanicí.
    - Lékařské zařízení nebo vědecké centrum zabudované v systému
- Černý trh
  - Pirátská základna
  - Jakýkoli přístav a silné spojení s pirátským zařízením
- Posádkový salonek
  - Přístav úrovně 2 nebo 3
  - Zločinecké a civilní základny
  - Civilní planetární přístavy úrovně 1



- Přístav úrovně 1 jakéhokoli jiného typu plus zařízení Bar postavené v systému
- Zásoby pro pionýry
  - Přístav úrovně 2 nebo 3
  - Vojenská základna
  - Průmyslový planetární přístav úrovně 1

**Interiéry stanic** se nyní mění podle nejvyššího podílu ekonomiky přítomné na dané stanici.

- Při každé čtvrtetní údržbě se zkontrolují podíly ekonomiky a interiéry se změní podle potřeby.

### Opravy

- Opraveny případy, kdy nedokovatelná zařízení měla aktivní služby. Tím je také vyřešeno nepřesné uvádění mapy, že v přístavech v rámci systému jsou k dispozici služby.
- Opraveny konkrétní případy, kdy se loděnice/výstroj po aktualizaci 3.1 neaktivovaly podle očekávání.
- Opraveny planetární přístavy s vesmírným přístavem v okolí stejného tělesa, které měly nižší počet obyvatel, než se očekávalo.
- Další opravy chyb v umístění, v jejichž důsledku byly letadlové lodě a stavby flotil umístěny příliš blízko nebezpečných hvězd.

\*\*\*

## Elite Dangerous: Trailblazers - aktualizace 3

Zdravím velitele,

Ve středu 30. dubna vydáme aktualizaci 3 hry The Trailblazers. Tato aktualizace obsahuje řadu vylepšení kolonizačních ekonomik a zásluh v Powerplay, spolu s řadou dalších oprav a vylepšení.

### Kolonizace

- Fungování ekonomik a růst populace v systémech kolonizovaných hráči byly na základě zpětné vazby od hráčů rozsáhle přepracovány. Tyto změny jsou navrženy tak, aby umožnily výrazně větší flexibilitu při budování systémů pro vytvoření libovolné ekonomiky a výrazně zvýšily ekonomický výkon kolonizovaných systémů.

### Ekonomické změny

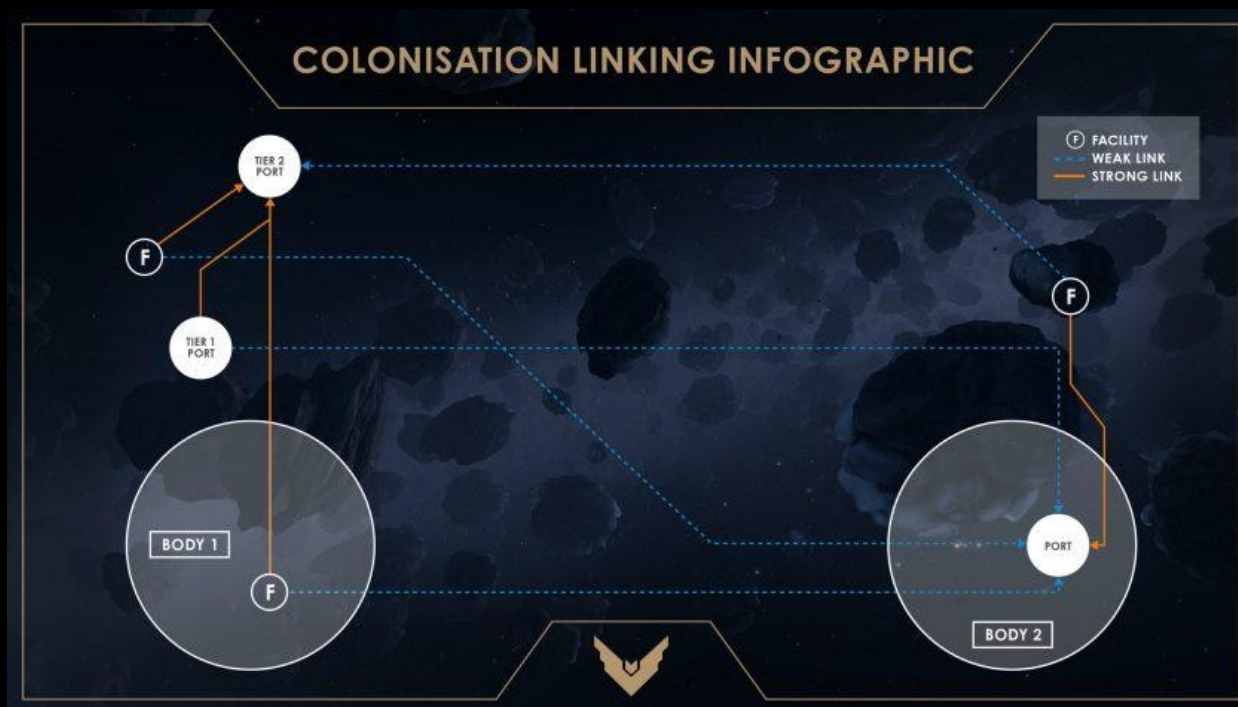


- Mezi dokončenými stavbami v rámci systémů se nyní automaticky vytvoří spojení. Linky umožňují podpůrným zařízením dodávat část své ekonomiky do přístavů v celém systému, čímž se zvyšuje nabídka, poptávka a druhy dostupných komodit a mění se zásoby loděnic a vybavení.
  - Všechny stavby se pro účely vytváření propojení dělí na dva typy: Přístavy a podpůrná zařízení
    - **Přístavy** zahrnují základny, stanice Coriolis/Orbis/Ocellus, základny na asteroidech, planetární přístavy a základny v planetárních přístavech.
    - **Podpůrná zařízení** zahrnují osady, instalace a uzly.
  - K dispozici jsou dva typy propojení: Silné a slabé. Silné spojení poskytuje vyšší ekonomickou podporu než slabé spojení.
    - **Silné spojení** se vytváří mezi přístavem a jakýmkoli zařízením nacházejícím se na stejném místním planetárním tělese nebo v jeho okolí. Mohou být také vytvořena mezi přístavy, pokud se jich na stejném tělese nebo v jeho okolí nachází více tohoto typu.
      - V případě existence více přístavů se vytvoří spojení s přístavem nejvyšší úrovně. Pokud jsou oba přístavy stejné úrovně, bude vybrán přístav, který byl vybudován jako první.
      - V případě, že jsou přítomny jak planetární, tak vesmírné přístavy, vytvoří planetární zařízení silné vazby s planetárním přístavem, který tyto silné vazby předá orbitálnímu přístavu podle stejných pravidel pro stanovení priorit, pokud jde o úroveň a pořadí výstavby.
    - **Slabé vazby** se vytvářejí mezi přístavy a podpůrnými zařízeními umístěnými na různých tělesech v rámci stejné soustavy.
    - Mohou existovat oba typy spojení, což umožňuje podpůrnému zařízení zásobovat ekonomikou více přístavů.
    - Spojení lze vytvořit pouze mezi zařízeními a přístavy nebo mezi přístavy navzájem. Zařízení nemohou být propojena mezi sebou
    - V přístavu může být přítomno více typů hospodářství. Pokud jsou v přístavu přítomny další typy ekonomik prostřednictvím propojení, zavede se tím proporcionálně obchod se zbožím reprezentovaným těmito dalšími typy ekonomik.





- Níže uvedená infografika podrobně popisuje tyto odkazy v akci:



- Těleso 1 má zařízení na zemi a na oběžné dráze, přičemž přístav 1. a 2. úrovně se nachází také na oběžné dráze.
  - Silné vazby jsou vytvořeny na přístav 2. úrovně, protože se jedná o přístav nejvyšší úrovně v okolí tohoto tělesa.
    - Slabé vazby jsou vytvořeny k portu na tělese 2.
  - Těleso 2 má pozemní přístav a zařízení na oběžné dráze.
    - Pozemní port přijímá slabé vazby ze zařízení tělesa 1 a portu nižší úrovně
    - Je vytvořeno slabé spojení zásobující port 2. úrovně na tělese 1.- Tyto spoje budou zpětně vytvořeny pro všechny stávající kolonizované systémy během odstávky pro opravu.
- Byly provedeny změny v toku uživatelského rozhraní pro výstavbu, aby byly odhaleny již vytvořené spoje, které budou vytvořeny po dokončení výstavby.
- Silné vazby navíc podléhají zvýšení nebo snížení ekonomické výkonnosti dodávek podle vlastností hostitelského systému nebo tělesa. Slabé články nejsou touto mechanikou ovlivněny. Potenciální zvýšení/snížení jsou uvedena níže:
  - Zemědělská ekonomika:
    - Zlepšení: Zvyšuje se o:
      - Zemědělství:: obíhá kolem světa podobného Zemi
      - Na terraformovatelném tělese nebo na jeho oběžné dráze.
      - na tělese s organickými látkami nebo na jeho oběžné dráze
    - Snížení vlivem:



- Na ledovém tělese nebo na jeho oběžné dráze
- Na planetě nebo kolem planety, která je slapově vázána na svou hvězdu.
- Na měsíci nebo kolem měsíce, který je slapově vázán na svou planetu a jeho následná mateřská planeta (planety) je slapově vázána na hvězdu.
- **Ekonomika těžby:**
  - **Podporováno:**
    - V systému s významnými nebo nedotčenými zdroji
    - Na tělese s vulkanismem nebo na jeho oběžné dráze.
  - **Snižuje se, pokud:**
    - V soustavě s malým množstvím nebo vyčerpanými zdroji
- **Vysoce technologická ekonomika:**
  - **Zvýšená o:**
    - Na oběžné dráze čpavkového světa
    - Na oběžné dráze světa podobného Zemi
    - Na tělese s geologickými horninami nebo na jeho oběžné dráze.
    - na tělese s organickými látkami nebo na jeho oběžné dráze
  - **Sníženo o:**
    - Nil
- **Průmyslové a rafinérské hospodářství:**
  - **Zvýšeno o:**
    - V soustavě s významnými nebo nedotčenými zdroji
  - **Sníženo o:**
    - V systému s malými nebo vyčerpanými zdroji
- **Ekonomika cestovního ruchu:**
  - **Zlepšuje:**
    - Na oběžné dráze čpavkového světa
    - V systému s černou dírou
    - obíhání světa podobného Zemi
    - Na tělese s geologickými jevy nebo na jeho oběžné dráze.
    - na tělese s organickými látkami nebo na jeho oběžné dráze
    - na oběžné dráze vodního světa
    - v soustavě s bílým trpaslíkem
    - v systému s neutronovou hvězdou
  - **Sníženo o:**
    - Nil
- **Jako příklad - Těleso 1 je svět s vulkanismem, který má na oběžné dráze přístav a na povrchu zemědělské a těžební zařízení. Silná vazba z těžebního zařízení do přístavu bude posílena, zatímco silná vazba ze zemědělského zařízení posílena nebude.**
- **Stavby, které mají v možnostech stavby uvedenou ekonomiku kolonie, ji nyní budou mít nadefinovanou v závislosti na tělese, na jehož orbitě se stavba nachází.**
  - **Tyto přepisy jsou následující:**





- Černé díry, neutronové hvězdy, bílí trpaslíci
  - HighTech
  - Cestovní ruch
- Hnědí trpaslíci a všechny ostatní typy hvězd
  - Vojenské
- Světy podobné Zemi
  - Zemědělství
  - Hightech
  - Vojenské
  - Cestovní ruch
  - Vodní svět
  - Zemědělství
  - Cestovní ruch
- Svět čpavku
  - HighTech
  - Cestovní ruch
- Plynárenský gigant
  - HighTech
  - Průmysl
- Svět s vysokým obsahem kovů a bohatý na kovy
  - Těžba
  - Skalnatý led
  - Průmyslové
  - Rafinerie
- Skalní
  - Rafinerie
- Ledová
  - Průmyslová
- Má prstence (zahrnuje hvězdy s pásy asteroidů)
  - Těžba
- Má organické látky
  - Zemědělství
  - Terraformace
- Má geologickou strukturu
  - Těžba
  - Průmyslová
- Tyto nadřazené funkce se mohou stohovat. Jako příklad - pro svět s vysokým obsahem kovů a organickými látkami bude mít kromě Zemědělství a Terraformingu také nadřazené funkce Těžba.

## Změny růstu populace



- Celková úroveň produkce zařízení je určena počtem obyvatel přidružených k danému zařízení - vyšší počet obyvatel má za následek větší produkci komodit. Při vydání beta verze kolonizace byl tento počet obyvatel na snížené úrovni pro účely vyvážení.
- S touto aktualizací se nyní počet obyvatel výrazně zvýší, což velitelům umožní budovat plně funkční ekonomiky a zásobovací řetězce pro soběstačné kolonizační úsilí.
- Populace v kolonizovaných systémech nyní porostou výrazně rychleji s výrazně vyšším populačním limitem. Celková kapacita populace je i nadále určena typem přístavu a zařízení vybudovaných v rámci systému.
- Počet obyvatel poroste při každém týdenním údržbovém zaškrtnutí. Růst populace je založen na křivce a první měsíc poroste rychle, než se zpomalí na pozvolnější tempo, což umožní rychlé vytvoření silných ekonomik.

### Další změny

- Na dodržování zákonů a pořádku kolem kolonizačních lodí a stavenišť systému nyní dohlíží společnost Brewer Corporation.
- Společnost Brewer Corporation se rozhodla začít pojmenovávat své systémové kolonizační lodě.

### Přizpůsobení přístavů

- Přidáno tlačítko "Přizpůsobení zařízení" v rámci služeb stanic pro architekty při zakotvení v jejich orbitálních zařízeních. To umožňuje architektům aplikovat nátěry na následující objekty:
  - Coriolisovy stanice
  - Stanice Ocellus
  - Stanice Orbis
  - základny na asteroidech
  - Outposty