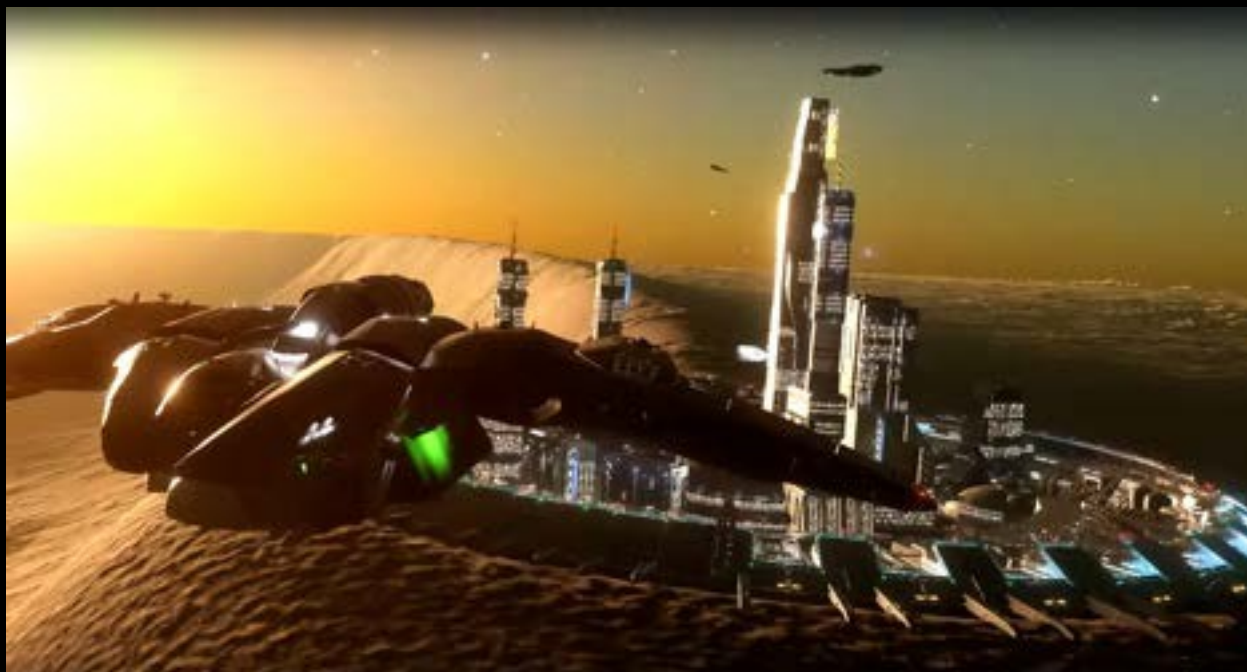


# Kolonizace Elite Dangerous Mega průvodce

Napsal [CMDR Mechan](#), s příspěvky/doplňky/připomínkami/návrhy/opravami od desítek CMDR z mnoha komunit.



Mandalay odlétá z planetárního přístavu 3. úrovně postaveného hráčem

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

- Soubor → Vytvořit kopii
- Soubor → Nastavení stránky
  - Změna barvy pozadí na bílou
- Formát → Styly odstavců
  - Změna barvy textu normálního textu, nadpisu, nadpisu 1 a nadpisu 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

<i>Verze hry</i>	<i>Verze dokumentu</i>	<i>Datum</i>	<i>Změny</i>
4.1.2.101 (16/05/25)	1.1 <i>Beta verze</i>	2. června 2025	Přidána případová studie CMM Composites, různé stylistické aktualizace, drobné opravy číselných chyb, drobné aktualizace obsahu, přidány další komunitní zdroje, oddělena historie revizí a přidány pokyny pro verzi vhodnou pro tisk; Opravena logika výběru frakcí [díky SCC za opravu!]; Opraveny ekonomické hodnoty specializovaných přístavů a vyjasněny hodnoty bonusové síly [děkujeme Nedu Fandalorianovi].
4.1.2.101 (16/05/25)	1.0 <i>Beta</i>	1. června 2025	Počáteční verze



## Obsah

<b>Historie revizí.....</b>	<b>2</b>
<b>Termíny a definice.....</b>	<b>4</b>
<b>Proč kolonizovat? Účel, cíle a nevýhody.....</b>	<b>8</b>
<b>Co potřebujete, abyste mohli začít?.....</b>	<b>15</b>
<b>Jak reklamovat systém? Přemostění, nárokování a problém s odstřelováním .....</b>	<b>16</b>
Vyhledání kolonizačního kontaktu.....	16
Vytvoření nároku a výběr primárního portu.....	17
Nasazení systémového kolonizačního majáku.....	19
Budování primárního přístavu.....	20
Přemostění směrem k vzdáleným nárokům.....	21
Problém s odstřelováním systému a jak se proti němu bránit.....	21
<b>Jak vytvořit systém? Konstrukční body a nástroj, který si zamilujete.....</b>	<b>24</b>
Úvod do budování systému.....	24
Než začnete: Zvýšení nákladů CP pro přístavy úrovně 2 a 3.....	26
Jak efektivně plánovat výstavbu systému.....	28
Hodnota prostoru oproti pozemním slotům.....	31
Pojmenování a přizpůsobení zařízení.....	32
<b>Jak přístavy typu kolonie získávají na úsporách? Základní dědičné modifikátory ekonomiky+ .....</b>	<b>34</b>
<b>Co jsou silné a slabé články? Jak je modifikují modifikátory odkazů?.....</b>	<b>38</b>
Silné vazby.....	40
Slabé články.....	42
Zvláštní případ: Silná spojení mezi přístavy.....	43
<b>Co dělá zabezpečení, bohatství, SoL, technická úroveň, úroveň vývoje a populace?.....</b>	<b>44</b>
Zabezpečení.....	45
Bohatství.....	45
Životní úroveň.....	45
Úroveň technologie.....	45
Úroveň vývoje.....	45
"Počáteční" populace.....	46
"Max" populace.....	46
<b>Co je třeba zvážit při výběru primárního portu?.....</b>	<b>47</b>
<b>Co je třeba zvážit při výběru systému pro architekta? .....</b>	<b>49</b>
<b>Jak efektivně přepravovat a co nejlépe využít nosiče? .....</b>	<b>51</b>
Optimalizace přepravy.....	51
Optimalizace nosičů.....	52
"Dodavatelé" a podpora komunity.....	53
<b>Případová studie A: Budování "ideálního" rafinérského systému.....</b>	<b>54</b>
<b>Případová studie B: Výroba kompozitů CMM.....</b>	<b>57</b>
<b>Jak poskytnout zpětnou vazbu, plán postupu a zvláštní poděkování.....</b>	<b>58</b>



## Termíny a definice

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

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

Termín	Význam
"Zařízení"	Jakýkoli prostor NEBO pozemní stavba, kterou navrhl a postavil jeden nebo více CMDR. Cokoli, co postavíte, je zařízení.
"Tier 1/2/3" (nebo jen "T1/2/3")	Stupeň zařízení nebo stavebních bodů, které zařízení vytváří / vyžaduje. Existují tři úrovně zařízení: T1/2/3. Pro stavbu na úrovni 2 a 3 jsou potřeba stavební body. Existují dvě úrovně stavebních bodů: Zařízení úrovně 1 nevyžadují žádné stavební body a generují stavební body úrovně 2. Zařízení úrovně 2 vyžadují stavební body úrovně 2 a generují stavební body úrovně 3. Zařízení úrovně 3 vyžadují stavební body úrovně 3 a negenerují žádné stavební body <sup>(1)</sup> .
"Port"	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, asteroidové základny 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.
"Vypořádání"	PLANETÁRNÍ zařízení (bez rozbočovačů). Osady spadající do úrovně 1 mohou být "malé" nebo "střední" velikosti. Osady úrovně 2 jsou

<sup>1</sup>Primární přístavy představují výjimku z tohoto pravidla, protože generují příslušné stavební body, ale NEvyžadují, aby byly postaveny jako počáteční přístav v daném systému.



	vždy "velký".
"Hub"	Specifická kategorie PLANETÁRNÍHO zařízení. Rozbočovače jsou vždy úrovně 2 a nemají žádné velikostní zařízení.
"Instalace"	Cokoli postaveného ve vesmíru, co není kosmodrom.
"Primární port"	Úplně první zařízení postavené v daném systému. Musí se jednat o kosmodrom, ale CMDR si může zvolit, o jaký typ se jedná. 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.
"Předpoklad"	Některá zařízení vyžadují, aby před jejich výstavbou byla vybudována jiná specifická zařízení. Například dokončení vojenské osady je podmínkou pro vybudování vojenského zařízení. Předpoklady platí pro každý systém zvlášť.
"Místní orgán"	Těleso, ke kterému je vaše konstrukce bezprostředně připojena. Toto NEZAHRAJUJE měsíce uvedeného tělesa. "Místní těleso" je klíčovým pojmem, který určuje, jak silné vazby se tvoří, kde se uplatňují modifikátory a které typy ekonomiky dědí přístavy typu kolonie (podrobnosti viz příslušné kapitoly).
"Přístav typu kolonie"	Podskupina všech přístavů - ty, 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] základny 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 typ ekonomiky, a které NEDĚJÍ ekonomiku založenou na vlastnostech místního tělesa.



	Jejich typy trhu však mohou být stále ovlivněny silnými a slabými články.
"Bridge" / "Bridging"	Řetězec základů postavených s jediným záměrem - dostat se do určité vzdálené soustavy, a to po jednom malém skoku za 15 let. Mostní základny jsou obvykle opuštěny poté, co byly postaveny a splnily svůj účel, tj. vznést následný nárok.
"Sniping [systém/požadavek]"	Spěchání do nově vytvořeného primárního přístavu za účelem uplatnění 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 přístavu pouze za účelem vytvoření konkurenčního nároku se také považuje za sniping.
[Místní orgán] Základní dědičná ekonomika	Přístav typu kolonie zdědí určité vlastnosti na základě místního tělesa, na kterém nebo kolem kterého je postaven. Například Coriolisova stanice obíhající kolem skalnaté planety zdědí bez dalších modifikátorů ekonomiku rafinerie.
[Místní orgán] Dědičný modifikátor ekonomiky	Modifikátory dědičných úspor, které poskytují určité vlastnosti místního těla. Například pokud má dané tělo nějaké organické látky, K jeho základní dědičné ekonomice bude přidáno +1.0 Zemědělství a +1.0 Terraformace.
[Místní tělo] [Silný] Modifikátor odkazu	Vliv vlastností místního tělesa na Strong Links. Všimněte si, že slabé odkazy NEJSOU ovlivněny modifikátory odkazů. Všimněte si také, že dědičné modifikátory ekonomiky a [silné] modifikátory odkazů se vztahují na zcela odlišné věci!
Ekonomická síla Hodnota	Hodnota na typ ekonomiky, která představuje absolutní sílu daného typu ekonomiky v daném zařízení. 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 článků.
Krait Mk2 2m2s <sup>2</sup>	Krait Mk2 vybavený 2 středními a 2 středními zbraněmi

<sup>2</sup>Jedná se o meme a interní vtip o téměř všeobecně kritizované preferenci CMDR Mecha (do té míry, že byl žertem označen za "prodejce Kraitu Mk2 2m2s") pro široce uznávaný a nedostatečně vyzbrojený Krait Mk2.



malé strážní kanóny. Nejlepší Krait! Najdete je na  
prodej v Plejádském sektoru MI-S B4-0.

"Mohu vám nabídnout kraita 2m2s?"



## 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 aktualizace Trailblazers 26. února 2025.

Kolonizace je jednoduše možnost vybudovat zařízení v nové soustavě, získat ji pro lidstvo a rozšířit vliv lidstva v celé galaxii. Jako architekt nové kolonie se vaše jméno natrvalo zapíše do galaxie Elite Dangerous 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 časem se dost možná dočká dalších. Budeme se snažit udržovat tento dokument aktuální; seznam změn na titulní stránce by vám měl napovědět, co a kdy bylo aktualizováno.

Při zkoumání, zda je pro vás kolonizace ve hře Elite vhodná, si v první řadě položte následující otázku: 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 pro kolonizaci ve hře se liší, ale obecně spadají do čtyř kategorií:

### **I. Záměr "vymalovat mapu" přidáním do trvalého světa Elite: Dangerous a zároveň mít kontrolu nad pojmenováním nově vytvářených zařízení.**

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

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

- vybudovat nová zařízení v mnoha (ale ne ve všech, protože některá jsou z různých důvodů nezpůsobilá) dříve neobydlených systémech.
- pojmenovat zmíněné zařízení (buď výběrem jednoho z několika náhodně vylosovaných názvů, nebo zaplacením poplatku v ARX s vlastním názvem).
- (podléhá poplatku ARX) Přizpůsobte si uvedená zařízení pomocí vlastních livrej.





O kontrolu nad "pamětihodnými" nebo jinak velmi žádanými systémy může být zájem a občas může vyvolat značnou konkurenci.



Coriolisův kosmodrom ve výstavbě před uvedením do provozu

## **II. Záměr vytvořit (nebo posílit) místní tržní ekonomiky v místech po celé galaxii, kde dosud žádné neexistovaly (nebo byly velmi omezené).**

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

Například Iniciativa proti Xenům a Úderné síly Xenů vybudovaly v Plejádském sektoru MI-S B4-0 plně zásobené vojenské a hi-tech zařízení jako způsob, jak na místě zajistit univerzální základnu, opravárenské a výstrojní možnosti 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 postavený vesmírný přístav Orbis na přímé oběžné dráze hvězdy

### III. Záměr získat herní odměny (které jsou v době psaní tohoto článku velmi omezené) za práci systémového architekta.

- Kolonizace vám poskytuje (poněkud nedostačující) týdenní kreditní platby<sup>3</sup>
  - Je pravděpodobné, že architektonický systém bude platit mnohem méně než 1 milion kreditů týdně.
- Kolonizace vám také po vybudování 10. zařízení v systému, jehož jste byli architektem, poskytuje 3% slevu na všechny lodě a vybavení zakoupené v tomto systému.
  - Tato sleva se sčítá se slevami řízenými hrou Powerplay (upozorňujeme však, že tato sleva se vztahuje POUZE na systémového architekta).
- Kolonizace vám vyplácí malou prémii v kreditech (oproti globálnímu tržnímu průměru) za komodity dodané na staveniště.
  - Poznámka: Zatímco standardní zisk vyplácený stavebními dopravci a stavbami je obecně považován za nedostatečný vzhledem k investovanému času, přeprava pro CMDR, kteří nabízejí zakázky na pomoc od jiných CMDR, může být naopak VYSOCE ziskové; takové nabídky mohou být.

<sup>3</sup>Přesný vzorec je:  $\text{Týdenní výdělek} = (\text{skóre systému}) * (10\,000) * (1 + \text{šťestí systému})$



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

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



Týdenní herní pošta pro odměny System Architect Credit Rewards



3% sleva pro architektky na lodě a moduly není nic, co by změnilo pravidla hry



**IV. Jakýkoli jiný osobní záměr, který nemusí spadat do jedné ze tří typických oblastí výše uvedených, ale protože je Elite sandboxová hra, není o nic méně platná!**

Ať už si chcete v Elite zopakovat Minmus z Kerbal Space Program a postavit základnu na ledovém asteroidu jako "mrazák na zmrzlinu", kde byste mohli skladovat mátovou zmrzlinu, která se údajně těží na zmíněné planetě, nebo pro jakýkoli jiný meme či osobní tvůrčí podnět - Kolonizace vám umožní popustit uzdu fantazii a tvořit podle libosti.

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



Hráčem postavená základna ledových asteroidů (Poznámka: logo bylo vloženo pomocí Photoshopu)

Je také třeba poznamenat, že kolonizace může mít určité (často nezamýšlené) nevýhody.

- Kolonizace systému zavádějího lidské zdroje signálu, které soupeří s nelidskými zdroji signálu o rozmnožování. Kolonizace systému tak vlastně vytlačuje značnou část Thargoidů ze systému. Zatímco z příběhového hlediska většina



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

- Zavádění nově kolonizovaných systémů v okolí stávajících systémů zvyšuje potenciální dosah cílů misí. To znamená, že například tam, kde se v minulosti používaly systémy pro postup 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 používali pro získání kreditů.
- V neposlední řadě ... Thargoidé vyslali Titány, aby omezili lidskou expanzi. Kdo ví, jak budou reagovat na dramatickou expanzi, kterou bublina způsobuje.





odcházejí?



Signál Thargoid "Death Scream" - Vyčištěná verze od CMDR hurixe, jak je vidět na Frontier Forums



## Co potřebujete, abyste mohli začít?

Počáteční požadavky na kolonizaci jsou klamně nízké. Jediné, co potřebujete, je zaplatit 25 milionů kreditů předem a můžete vyrazit rozmístit svůj první kolonizační maják v systému...

Rychle si však uvědomíte, že s největší pravděpodobností budete potřebovat také docela slušný tahač - ideálně typ 9, nebo typ 8, pokud ten první nějak nepřipadá v úvahu, přiměřeně vybavený na to, aby zvládl obrovské množství přepravy potřebné k vybudování i malé základny. Zde je několik navrhovaných staveb, seřazených vzestupně podle efektivity, pokud se chcete inspirovat:

- Typ 8 bez konstrukce - <https://edsy.org/s/vDHweZZ>
- Typ 8 - <https://edsy.org/s/v7gQC59>
- Typ 9 bez konstrukce - <https://edsy.org/s/vfgyQFe>
- Typ 9 - <https://edsy.org/s/vkBT51e>
- Imperial Cutter<sup>4</sup> - <https://edsy.org/s/vZG7tG9>
- Panther Clipper Mk2 - [čeká se na vydání - bude přidáno po vydání]

Požadavky na přepravu znamenají, že kolonizace je určena spíše pro hráče ve střední fázi hry a dále.

Stavba čehokoli jiného než malého osobního systému je navíc něco, co vyžaduje prostředky na konci hry (například letadlovou loď, velký tahač a v ideálním případě 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, s kolonizací můžete experimentovat, kdykoli budete mít pocit, že máte 25 milionů kreditů nazbyt, dostatečně slušnou tahací loď a nějaký čas v následujících čtyřech týdnech.

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

<sup>4</sup>Všimněte si, že k nákupu císařského kutru je třeba mít hodnotu vévody císařského námořnictva nebo vyšší. Pokud se rozhodnete pro jeho koupi, vezměte na vědomí, že sleva v Summerlandu (která se vztahuje nejen na počáteční koupi lodi, ale snižuje VŠECHNY budoucí odkupy) 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 reklamovat systém? Přemostění, nárokování a Problém s odstřelováním

Průzkum systému, který chcete kolonizovat, je obvykle prvním krokem v procesu; na co konkrétně se zaměřit, si řekneme později, až si vysvětlíme, jak funguje ekonomika.

Prozkoumání systému předem a vyhledání slotu (Vlajka) viditelného na mapě systému (pokud je funkční), abyste zjistili, kde se nachází primární port, je také rozumná věc - protože to hraje roli při rozhodování, jaký primární port vybrat při pozdějším zakládání nároku.

Možná budete chtít také podrobně prohlédnout planety, které vás zajímají, abyste zjistili, 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 dostupný systém, je dalším krokem jeho reklamace. Tento proces má čtyři kroky:

- Vyhledání kolonizačního kontaktu
- Vytvoření nároku a výběr primárního portu
- Nasazení systémového kolonizačního majáku
- Budování primárního portu

"Přemostění" je zvláštní případ, pokud jde o vznášení dlouhodobých nároků. "Sniping" je záležitost související s nárokováním systémů s velkým dosahem.

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

Nárokování systému se provádí při nově zavedeném "kontaktu kolonizace systému". Následující systémy mají takové kontakty:

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

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.





Systémová kolonizace Kontakt: Počáteční rozhraní

### ***Podání žádosti a výběr primárního portu***

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

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

Při zahájení nového nároku se v zobrazení mapy galaxie zobrazí speciální rozhraní se zelenou koulí zobrazující dosah nároku od aktuální polohy. Způsobilé systémy budou



se rozsvítí jako jasné zelené tečky. Pokud žádný systém není způsobilý, zelené tečky se nezobrazí, jako na obrázku níže.



Systémová kolonizace Kontakt: Claiming View

Výběrem systému se zeleným bodem (způsobilého) se spustí proces výběru primárního portu.

*Poznámka: Faktory, kterými se řídí výběr primárního portu, jsou velmi složité a jsou popsány v samostatné části tohoto dokumentu.*

Jakmile potvrdíte výběr primárního přístavu, získáte 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 kolonizovaného systému následující:

- 1. - (60%) Ovládající frakce **stanice**, ze které hráč přebírá nárok.
  - Často, **ale ne vždy**, je to řídící frakce systému.



- 2. - (20%) Ovládající frakce **systému**, ze kterého jste nárok vznesli (pokud to nebyla stejná frakce, která ovládá stanici, ze které jste nárok vznesli) NEBO druhá frakce podle vlivu ve stejném systému (pokud jsou frakce ovládající stanici a systém stejné).
- 3. - (13%) Frakce, která je spojena s vaší letkou.
  - Pokud hráč není v letce, je tato třetí frakce vybrána z blízké soustavy; konkrétní mechanismy výběru třetí frakce v tomto scénáři nejsou v současné době známy.
- 4. - (6%) Frakce anarchie, která je převzata z nejbližšího systému, kde již existuje - to platí i v případě, že vládoucí frakce je již typu anarchie.

Vzhledem k tomu, že dodatečná změna řídící frakce je velmi bolestivá (vyžaduje týdny válek BGS atd.), možná byste si měli dobře rozmyslet příslušnost svého zdrojového kolonizačního kontaktu.

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

Poté, co jste vznesli nárok, musíte skočit do cílového systému, letět na místo, kde je umístěn kolonizační maják tržního systému, a umístit zmíněný maják. Poznámka - pro dokončení tohoto kroku musíte nejprve přiřadit kolonizační maják 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):

- Volby->Ovládání->Ovládání lodi->Různé->Kombiněza kolonizace systému

**DŮLEŽITÉ: Na provedení tohoto kroku máte 24 hodin, jinak vaše reklamace vyprší a nebude možné znovu uplatnit nárok na stejný systém.**

Kolonizační maják systému je v podstatě proto-navigační bóje a po dokončení dalšího kroku procesu se změní 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 portu***

Jakmile je kolonizační maják rozmístěn, speciální systémová kolonizační megalodě skočí do systému na určeném místě primárního přístavu.



Kolonizační mega loď systému vyskočí po splnění své mise

Tato megalodě bude sloužit jako překladiště materiálu potřebného k vybudování přístavu.

Na tuto loď budete muset dopravit potřebný materiál, abyste mohli aktivně budovat svůj primární přístav.

**DŮLEŽITÉ: Na provedení tohoto kroku máte 4 týdny, jinak vaše žádost zanikne a nebude možné znovu požádat o stejný systém.**

Jakmile navezete potřebný materiál, zobrazí se obrazovka společnosti Brewer Corporation potvrzující dokončení stavby. Vaše nové zařízení se okamžitě objeví poblíž a o pár minut později vyskočí kolonizační megalodě.

Gratulujeme! Nyní jste trvale uznáni za systémového architekta nově kolonizovaného systému a již nejste "v pracovní neschopnosti" pro žádnou z vašich následných činností při sestavování systému.



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

Jak již bylo zmíněno, vzdálenost nároku od jakéhokoli kolonizačního kontaktu je pouhých 15 světelných let. Co se ale stane, když je vaše vysněná soustava vzdálenější?

Abyste "dosáhli" zmíněného systému, musíte postavit jednu nebo více "odrazových" základen, kde si nárokujete systém, postavíte malou vesmírnou základnu, pak si okamžitě nárokujete další systém v řetězci a opakuje, dokud nedosáhnete cíle. Komunita začala tomuto řetězci říkat "most" a budování tohoto řetězce systémů "přemostění".

Některé mosty postavené obcí se táhnou v délce stovek systémů!



Společenství Otcovství postavilo most dlouhý více než 500 LY, aby dosáhlo Kalifornské mlhoviny a kolonizovalo ji.

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

Žádosti se podávají výhradně podle pořadí příchozích a přijatých žádostí. To znamená, že ten, kdo jako první CMDR dosáhne kolonizačního kontaktu a vznese nárok na systém, "zablokuje" možnost vznést stejný nárok komukoli jinému.

Problém s odstřelováním systému vzniká kvůli kombinaci následujících faktorů:

- Některé systémy jsou ze své podstaty oblíbené a velmi žádané.
- 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 nasazen okamžitě po odevzdání poslední zásilky nákladu.
- Neexistuje žádný požadavek na příspěvek do nového přístavu, a by jakýkoli CMDR okamžitě použil nový kontakt.
- Reklamace (a snipy) lze provádět v KAŽDÉM herním režimu. CMDR mohou snipovat vaše nároky například při hře sólo.

Problém dále zhoršuje skutečnost, že:

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

Nyní si uvědomte následující:

- "CMDR A" (ty) postavil celý most pro základnu a právě přiváží poslední náklad oceli v lodi typu 8; bude muset shlédnout celé video o Brewerovi, pak se odpojit, zjistit, kde je základna, plout tam pomalým člunem a jít si pro nárok.
- "CMDR B" (odstřelovač) nedodal ani tunu nákladu přes žádnou z 20 základen vašeho mostu, krouží kolem staveniště ve Viperu Mk3 s rychlostí 932 m/s a k nové stanici se vydává v okamžiku, kdy se objeví.

CMDR B má prakticky jistotu, že uspěje ve výběrovém řízení.

(Poznámka: Méně náročný způsob "odstřelování" - pokud se to ještě dá nazvat odstřelováním - je počkat, až daný CMDR usne a stavba poslední základny v řetězci se zastaví, naskočit do vlastního letadlového lodi, rychle dokončit posledních 1-20 % stavby a poté pokračovat v reklamaci.)

Proti úspěšnému odstřelování neexistuje spolehlivý opravný prostředek a FDEV nezasáhne. Stížnost na internetu je nepříměje k tomu, aby vám ji 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 odstřelovači musí začít tvrdým uvědoměním si následujícího faktu:

***Sólový hráč se nemůže účinně bránit proti systémovým útokům.***

K obraně proti sniperům potřebujete jednoho nebo více přátel. Potřebujete jednu osobu, která bude hrát "dopravce" 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 znovu se přihlásit do menu po doručení posledního nákladu materiálu a ještě v doku na staveništi, 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 vejde vaše loď; 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: ***domníváme se, že tento neomezený systém žádostí, které se podávají podle pořadí, je hluboce chybný.*** Je prostě hrozný pro CMDR, kteří vynakládají spoustu úsilí, jen aby byli na poslední chvíli. A nespravedlivě znevýhodňuje sólové hráče.

Ale je to systém, který máme, který se pravděpodobně nezmění, a my jsme tu od toho, abychom vám poskytovali co nejlepší rady v rámci omezení daných herními mechanismy.

Své názory na výhody zásady "kdo dřív přijde, ten dřív mele" můžete FDEV sdělit prostřednictvím fóra Frontier. Vyzýváme vás, abyste tímto způsobem poskytli FDEV konstruktivní zpětnou vazbu a pomohli nám zdůraznit, že by měla být zvážena alternativa, která chrání časové investice architekta.



## Jak vytvořit systém? Konstrukční body, a nástroj, který si zamilujete

### *Úvod do budování systému*

Nejdříve k věci - nejdůležitějším prvkem, který je třeba při kolonizaci pochopit, je následující:

**NENÍ ZDE ŽÁDNÉ TLAČÍTKO PRO VRÁCENÍ, ZRUŠENÍ, ODSTRANĚNÍ NEBO DEKONSTRUKCI. VŠECHNY KONSTRUKČNÍ POKYNY JSOU OD POČÁTKU TRVALÉ A NELZE JE ZMĚNIT.**

**JAKÝMKOLI ZPŮSOBEM ZRUŠT. PŘED STAVBOU PEČLIVĚ PLÁNUJTE; TŘIKRÁT MĚŘTE A JEDNOU KLIKNĚTE!**

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

Ve hře Elite můžete postavit v zásadě čtyři typy zařízení: Dangerous:

- přístavy (existují v orbitální i planetární variantě).
- [Planetární] Osady
- [Planetární] Rozbočovače
- [Orbital] Instalace

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

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





Protože terminologie ve hře není nijak zvlášť matoucí a "úrovně" se vztahují buď k zařízením, nebo k různým typům stavebních bodů, budeme v této příručce používat "úroveň" výhradně pro označení úrovně zařízení a "žluté [stavební] body (úroveň 2)" a "zelené [stavební] body (úroveň 3)", když budeme mluvit o CP.

Takže například řekneme: *"Coriolisova stanice je vesmírný přístav úrovně 2, který v základním stavu vyžaduje tři žluté CP a generuje jeden zelený CP."*



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

Další důležitou informací, kterou byste měli mít k dispozici, než se pustíte do plánování svého systému, je, že "náklady" na CP přístavů úrovně 2 a 3 se ZVYŠUJÍ, jakmile se začne stavět druhý takový přístav. 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 port se do tohoto limitu NEZAPOČÍTÁVÁ - a tato výjimka má důležité důsledky pro výběr primárního portu, kterému se budeme věnovat v příslušné části.

Všimněte si také, že tato mechanika se vztahuje výhradně na přístavy T2 a T3 (oba vesmírné přístavy a planetární přístav T3). Přístavy T1 jsou z této mechaniky vyňaty, stejně jako všechna zařízení, osady a uzly.

Zvýšení nákladů probíhá následovně:

Přístavní úroveň	1. port T2/T3 <sup>5</sup>	2. port T2/T3	3. port 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 T3 Body	6 T3 Body	12 T3 Body	18 T3 Body	24 T3 Body	$(n-1)*6$ T3 Body

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 získali dostatek zelených CP); pátý přístav T3 vyžaduje nejméně 30 podpůrných zařízení, aby mohl být postaven.
- U systémů, které vy nebo (typičtěji) vaše komunita hodláte významně budovat, je třeba. **důrazně doporučuje vybudovat T3 jako primární přístav.**
  - Primární přístav se do limitu nezapočítává a nevyžaduje žádné CP pro výstavbu, a tudíž ani žádná "podpůrná" zařízení v systému.
- **Důrazně podporuje budování přístavů T3 PŘED přístavy T2.**

<sup>5</sup>Jak je popsáno výše, mějte na paměti, že primární port se do tohoto limitu NEZAPOČÍTÁVÁ.



- Náklady na porty T3 se v každém kroku zvyšují o 6 bodů T3, zatímco náklady na porty T2 se v každém kroku zvyšují pouze o 2 body T2; viz tyto dva příklady v praxi:
  - Sekvence: T2, T2, T3, T3
    - Cena: 6 žlutých CP, 30 (!) zelených CP
    - Minimální podpůrná zařízení k vybudování: 36
  - Sekvence: T3, T3, T2, T2
    - Náklady: 16 žlutých CP, 12 zelených CP
    - Minimální podpůrná zařízení k vybudování: 28
- Díky tomu **získávají civilní planetární přístavy T1 zvláštní hodnotu.**
  - Civilní planetární přístav T1 je jediné zařízení typu velké kolonie, na které se tato mechanika nevztahuje.

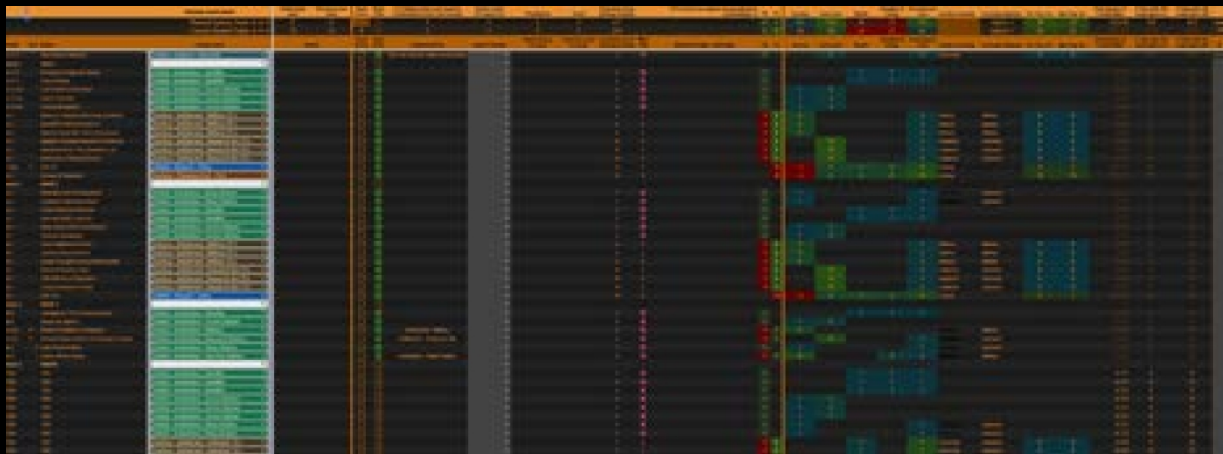


Pohled na stavbu planetárního přístavu úrovně 3 - zobrazení zvýšení nákladů na zelené CP (z 6 na 12)



## Jak efektivně plánovat výstavbu systému

Téměř nezbytný nástroj pro plánování kolonizace, tabulka CMDR DaftMav pro výstavbu kolonizace, je k dispozici zde: [DaftMavův tabulkový procesor pro výstavbu kolonizace](#).



Primární pohled na tabulku DaftMavovy kolonizační konstrukce

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

Obecně lze říci, že za primárním portem probíhá konstrukce následovně:

- Stavíte zařízení úrovně 1, abyste získali žluté CP.
  - Některá zařízení úrovně 1 sice mají ekonomicky formující účinky, ale v tomto ohledu jsou obvykle mnohem slabší než srovnatelná zařízení úrovně 2.
- Stavíte zařízení úrovně 2, abyste žluté CP přeměnili na zelené CP.
  - Zařízení úrovně 2 slouží také ke specializaci vaší ekonomiky.
- Zařízení 3. úrovně postavíte tak, že utratíte vygenerované zelené CP.
  - Zařízení úrovně 3 mají nejlepší statistiky celkově i v přepočtu na tunu odvezeného 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 rafinérský trh, který vyrábí 100 tun oceli a poptává 100 tun měničů energie.
- Přidáním průmyslového uzlu k místnímu tělesu se trh "A" stane rafinerií i průmyslem.
- Průmyslová ekonomika vyžaduje 100 tun oceli a vyrábí 100 tun měničů energie.



- Výsledná kombinovaná ekonomika nevyrábí ani nepotřebuje ocel, ani měniče energie, a stala se tak v podstatě 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, jakou ekonomiku přístavy typu kolonie získávají, má vliv mnoho faktorů, které si vysvětlíme později v příslušných kapitolách; nyní stačí říci, že byste se měli zaměřit pouze na stavbu zařízení, která buď nemají žádný ekonomický vliv (jako jsou satelity), nebo mají specifický ekonomický vliv typu, který konkrétně chcete (jako je například rafinérský uzel).

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

Z dlouhodobého hlediska má většina typů ekonomik 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 uskupení systémů staví, protože kovy, které produkují, výrazně zvyšují schopnost výstavby všech ostatních zařízení.

Pokud jde o architekturu systémů, mějte na paměti, že můžete zahájit výstavbu až pěti zařízení najednou. Jakmile tak učiníte, budete muset uvedená zařízení dokončit, než budete moci položit další pro výstavbu.

Pokud jde o vybavení, dobře si rozmyslete, než začnete stavět "malé" osady, protože náklady na "střední" osady nejsou o tolik vyšší a výhody, které střední osady poskytují, jsou obecně lepší.

Záleží také na konkrétních statistikách poskytovaných jednotlivými zařízeními, kterým se budeme věnovat později v tomto dokumentu.



Anvil's Pride je rafinerie postavená za účelem dodávání kovů pro budovatelské úsilí na Plejádách.



## ***Hodnota prostoru oproti pozemním slotům***

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

Ve prospěch vesmírných slotů:

- Hvězdné přístavy Coriolis, Orbis a Ocellus jsou zdaleka nejpohodlnějšími trhy, které může hráč postavit, protože mají velké přistávací plochy a nepodléhají zdlouhavému a pomalému procesu přiblížení k planetě a klouzání k planetárnímu přístavu.
- Vzhledem k tomu, že vesmírné sloty se staví ve vesmíru, je dodávka materiálů na orbitální staveniště mnohem rychlejší a pohodlnější než na planetární staveniště.
- Pevná spojení na trhu s pašovaným zbožím lze vytvořit POUZE pomocí orbitálních zařízení (pirátské základny).

Pro pozemní sloty:

- Některé komodity (např. kompozity CMM) se mohou vyrábět výhradně na planetárních lokalitách.
- Planetární přístavy úrovně 3 mají nejlepší statistiky ze všech zařízení ve hře.
- "Velká" sídla 2. úrovně jsou JEDINÝM typem zařízení, která jsou schopna převést jednu žlutou CP na DVĚ zelené CP; všechna ostatní zařízení je převádějí v poměru 1:1 (nebo hůře, v případě hvězdných letišť).
- Pozemní zařízení sice trvají déle, ale mohou být postavena velmi blízko sebe (minimální vzdálenost mezi zařízeními je 200 km); to může urychlit dodávku "nízkoobjemových" stavebních materiálů na více stavenišť při stavbě více zařízení najednou.
- Rafinérské trhy lze specializovat POUZE pomocí exkluzivního pozemního rafinérského uzlu.
- Uzly obecně, které jsou pouze planetární, patří k nejlepším zařízením pro specializaci ekonomiky a zároveň mají vynikající bonusové statistiky pro celou soustavu.



## Pojmenování a přizpůsobení zařízení

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

### Pro náhodně vybrané názvy zařízení:

- Jméno můžete "přetáčet" neomezený početkrát, dokud nenajdete takové, které vás nadchne.
- Název můžete zařízení "přiřadit" celkem maximálně pětkrát (proto vybírejte s rozmyslem).

### Pro názvy definované hráčem:

- 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 interpunkčních znamének 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 jednotlivého zařízení.

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



5 000 ARX odemkne vlastní přejmenování a neomezené přejmenování zařízení, s výhradou omezení.

Pro stanice jsou k dispozici také vlastní livereje pro změnu barevného schématu. **Abyste mohli změnit barevné provedení stanice, musíte být v doku u stanice, jejíž barevné provedení chcete změnit, a musíte být architektem systému.** Nelze to provést na dálku.





Možnost změny livery stanice se zobrazí pouze v doku jako architekt systému.



Marnivost není levná



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

Porty se dělí na dvě rodiny:

	Porty typu kolonie	Specializované porty
<b>Úroveň 1</b>	[Orbitální] Civilní základna, [Orbitální] Komerční základna, [Planetární] Civilní základna	[Orbitální] Průmyslová základna [Průmyslová], [Orbitální] Kriminální základna [Kontrabandová], [Orbitální] Vědecká základna [Hitech], [Orbitální] Vojenská základna [Vojenská], [Planetární] Vědecká základna [Hitech], [Planetární] Průmyslová základna [Průmyslová],
<b>Úroveň 2</b>	Coriolisův	Základna asteroidů [Extrakce]
<b>Úroveň 3</b>	Orbis, Ocellus, Planetární přístav T3	<i>Žádné</i>

I když je třeba provést další výzkum na toto téma, zdá se, že specializované přístavy jsou:

- Přiřazena základní hodnota ekonomické síly 0,5 (několik planetárních verzí) nebo 1,0<sup>(6)</sup> (několik orbitálních verzí) pro příslušný typ ekonomiky.
- NENÍ ovlivněno základním dědičným hospodařením místního subjektu
- Ovlivněno základními dědičnými modifikátory ekonomiky místního těla (kruhy, biologické, geologické).
- ovlivněn silnými a slabými články (více o tom později) jako každý jiný port.

Přístavy typu kolonie se naopak řídí zvláštními pravidly, pokud jde o typ ekonomiky, který získávají - ten závisí na vlastnostech místního tělesa, na němž se nacházejí nebo kolem něhož obíhají. ***Kromě toho jsou ovlivněny silnými a slabými vazbami.***

Přístavy typu kolonie získávají svůj typ(y) ekonomiky takto:

- Hodnotí se typ "Základní dědičné hospodářství" místního orgánu, na kterém se nacházejí, nebo jehož jsou oběžnou dráhou.
- Použijí se "základní modifikátory hospodárnosti" platné pro místní subjekt.

<sup>6</sup>Někdy se můžete setkat se silnými stránkami ekonomiky vyjádřenými 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 být a jsou běžně mnohem vyšší než 1 [100 %].



- Ekonomický typ 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 komplikovaný; pokusili jsme se zlepšit srozumitelnost níže uvedených informací:

Místní typ těla	Základní dědičné hospodářství
Černé díry, neutronové hvězdy, bílí trpaslíci	HighTech, Cestovní ruch
Hnědí trpaslíci a všechny ostatní typy hvězd	Vojenské stránky
Světy podobné Zemi	Zemědělství, špičkové technologie, vojenství, cestovní ruch
Vodní svět	Zemědělství, cestovní ruch
Čpavkový svět	HighTech, Cestovní ruch
Plynový obr	HighTech, Průmysl
Vysoký obsah kovů a svět bohatý na kovy	Extrakce
Skalnatý led	Průmyslové, Rafinérie
Rocky	Rafinérie
Icy	Průmyslové

Místní modifikátor těla	Základní dědičný modifikátor ekonomiky
Má prstence (včetně hvězd s pásy asteroidů)	+ Extrakce
Má organické látky	+ Zemědělství, + Terraforming
Má geologický	+ Extrakce, + Industrial



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



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 "čistě" tržní doporučení:

Požadovaný typ ekonomiky	Upřednostňovaný místní orgán
Extrakce	HMC neboli planety bohaté na kovy, <b>s prstenci</b> , bez organických látek a bez geologických látek <sup>7</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 silnou linku pro rafinerie je rafinerský uzel na planetě)].

<sup>7</sup>Geologický průzkum sice zvyšuje těžbu, ale zároveň zavádí průmyslový trh, který těžbě brání více, než aby ji zvyšoval.



Průmyslové	Ledové planety bez prstenců, bez organických látek a bez geologických útvarů <sup>8</sup>
Vojenské stránky	Hvězdy hlavní posloupnosti (a hnědí trpaslíci) bez pásů asteroidů
Zemědělství	Vodní svět <sup>9</sup> , bez prstenců, <b>s organickými látkami</b> a bez geologických látek
Cestovní ruch	Čpavkový svět nebo Vodní svět, bez kruhů, bez organických látek a bez geologických látek - NEBO hvězdy bez hlavní posloupnosti bez pásů asteroidů
HighTech	Čpavkový svět <sup>10</sup> bez prstenců, bez organických látek a bez geologických látek - NEBO hvězda bez hlavní posloupnosti a bez pásů asteroidů
Terraforming	Vodní svět, bez kruhů, <b>s organickými látkami</b> a bez geologických látek
Kontraband	N/A - Žádný místní orgán neposkytuje kontraband; vyberte si jakýkoli místní orgán 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).

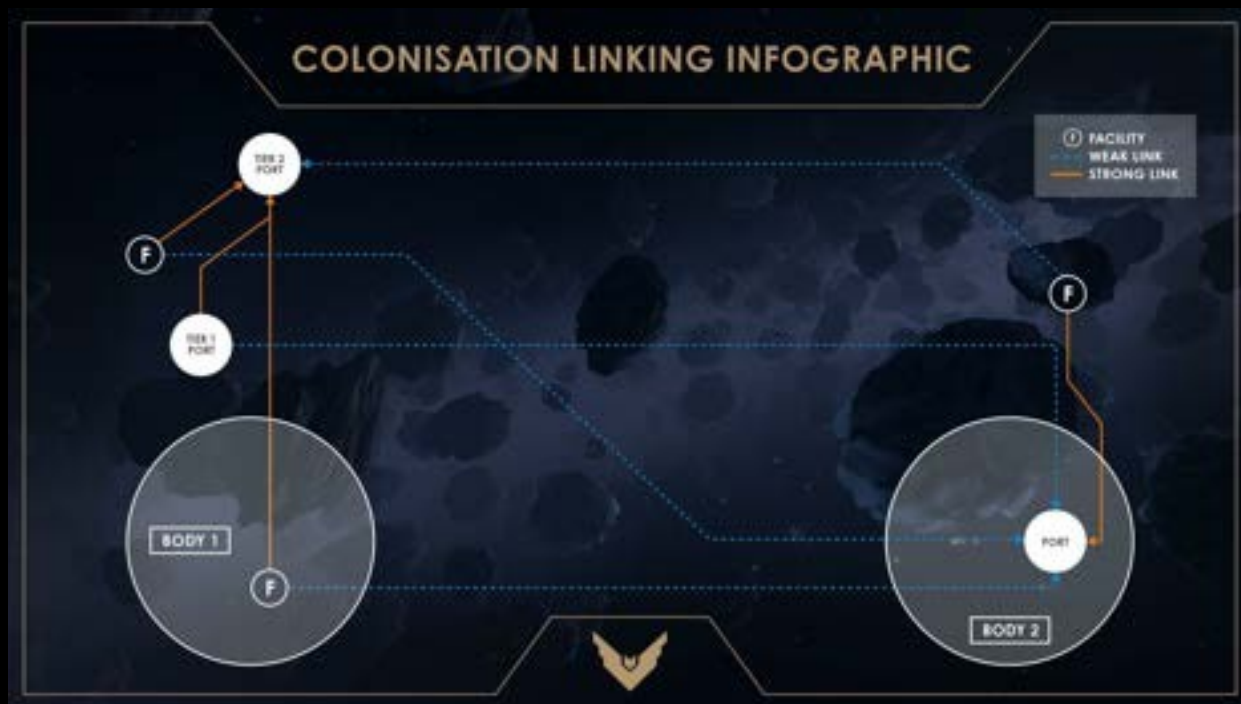
<sup>8</sup>Geologické produkty sice posilují průmysl, ale zavádějí těžbu, která narušuje průmysl více než posilování.

<sup>9</sup>Svět podobný Zemi sice také funguje, ale dodatečné úspory světa podobného Zemi jsou pro specializovaný zemědělský přístav nežádoucí.

<sup>10</sup>Plynárenské giganty a ELW jsou pro specializované hitech trhy nežádoucí vzhledem k jejich ekonomickému mixu.



Co jsou silné a slabé články? Jak se modifikují pomocí modifikátorů odkazů?



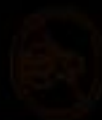
Oficiální infografika společnosti Frontier Developments o kolonizaci Propojení

Zařízení ovlivňují trhy pomocí tří klíčových mechanismů:

- Silné vazby
  - V rámci zařízení kolem místního orgánu se vytvářejí silné vazby POUZE
  - Silné odkazy podléhají silným modifikátorům odkazů.
  - Silné vazby mají různou sílu (obvykle 0,35-0,80 před modifikátory); jsou vždy výrazně silnější než slabé vazby (0,05).
- Slabé články
  - Každé zařízení s ekonomickým typem (kromě přístavů) vytváří "slabé vazby" na všechny přístavy mimo svůj místní orgán.
  - Slabé články mají pevnou hodnotu 0,05 na slabý článek; tato hodnota NENÍ předmětem žádného modifikátoru, nikdy.
- Zvláštní případ: Silné spojení mezi přístavy
  - Ačkoli jsou technicky klasifikovány jako silné odkazy, jedná se o poněkud zvláštní variantu zmíněných silných odkazů, 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



Při výběru portu se zobrazí odkazy pro systémového architekta



## Silné vazby

Silné odkazy budou pravděpodobně hlavním způsobem, jak se budete specializovat a budovat ekonomiku vašeho systému.

Mezi zařízeními, která nejsou přístavem (FDEV je nazývá "podpůrná zařízení"), a přístavem se vytvářejí silné vazby.

Mezi podpůrným zařízením a přístavem může být vytvořena nejvýše JEDNA silná vazba - pokud je v místním subjektu více než jeden přístav, platí zvláštní pravidla, která upravují způsob vytváření a "předávání" silných vazeb (viz oddíl níže).

Pokud ve stejném místním tělese, kde se nachází podpůrné zařízení, nejsou žádné přístavy, toto zařízení jednoduše nevytvoří žádné silné vazby (ale stále bude vytvářet slabé vazby na jiné přístavy.)

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

<b>Ekonomický typ</b>	<b>Podpořeno:</b>	<b>Sníženo o:</b>
Zemědělství	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na oběžné dráze světa podobného Zemi</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, která je slapově vázána na svou hvězdu, nebo kolem ní obíhá.</li> <li>• Na měsíci nebo kolem 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 hlavními nebo nedotčenými zdroji</li> <li>• Na tělese s vulkanismem nebo na jeho oběžné dráze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• V systému s nízkými nebo vyčerpanými zdroji</li> </ul>





High Tech	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na oběžné dráze čpavkového světa</li> <li>• Obíhá kolem světa podobného Zemi</li> <li>• Na tělese s geologickými vlastnostmi 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>• Nil</li> </ul>
Průmyslová a rafinérská výroba	<ul style="list-style-type: none"> <li>• V systému s hlavními nebo nedotčenými zdroji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• V systému s nízkými 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>• Obíhá kolem světa podobného Zemi</li> <li>• Na tělese s geologickými vlastnostmi 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 systému s bílým trpaslíkem</li> <li>• V systému s neutronovou hvězdou</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nil</li> </ul>

Ačkoli je třeba provést další výzkum, zdá se, že "posílení" znamená plochou.

+0,4 bonusu (takže z původní hodnoty 0,8 se stane 1,2) a "snížení" znamená malus -0,4 (takže z původní hodnoty 0,8 se stane 0,4), přičemž "sílu" silného spojení nelze snížit pod 0,1.



## **Slabé články**

Mezi zařízeními, která nejsou přístavy, a všemi přístavy, které nejsou lokálními tělesy, jsou v celém systému vytvořeny slabé vazby. Jedno zařízení může vytvořit slabé spoje k neomezenému počtu portů v systému.

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

Mechanismus slabých článků je hlavním důvodem, proč doporučujeme specializovat se na SYSTÉMY místo na TĚLESA - protože daný typ zařízení kdekoli v systému ovlivní porty kdekoli 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 zachází s propojeními mezi porty jako se silnými propojeními, ale platí pro ně zvláštní pravidla. Podle oficiální dokumentace platí následující logika:

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

- *Pokud je k dispozici více portů, bude připojen port nejvyšší úrovně. Pokud jsou oba porty stejné úrovně, bude vybrán port, který byl vybudován jako první.*
- *V případě přítomnosti planetárního i vesmírného přístavu vytvoří planetární zařízení silná spojení s planetárním přístavem, který tato silná spojení předá orbitálnímu přístavu podle stejných pravidel pro stanovení priorit, pokud jde o úroveň a pořadí výstavby.*

Konkrétní mechanika propojení více portů v místním tělese je matoucí, potenciálně chybná a poněkud neohrabaná - proto obecně nedoporučujeme vytvářet více než jeden port v každém místním tělese. K tomu se přidávají stejně matoucí pravidla, jak se vytvářejí silné vazby, když je přítomno více portů.

V současné implementaci fungování této mechaniky mají planetární přístavy překvapivé chování, protože předávají vesmírným přístavům nad nimi také vlastní ekonomiku planety, na které se nacházejí - což je mimořádně silný efekt. Mít několik 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 využívejte na vlastní nebezpečí, protože může být nakonec opravena, a pokud ano, můžete mít systém pěkně rozbitý.



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

Každé zařízení má "chevrons" 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 systém:

- Zabezpečení
- Bohatství
- Životní úroveň
- Úroveň technologie
- Úroveň vývoje
- "Počáteční" populace
- "Max" populace

Konkrétní dopady jednotlivých statistik jsou v současné době málo známe. Budeme se snažit zprostředkovat to, co víme, a upozorníme, že v této oblasti je třeba ještě mnohé prozkoumat.



Pohled na konstrukci ukazuje "Chevrons", jak zařízení ovlivní systémové statistiky



## **Zabezpečení**

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

Úroveň zabezpečení systému není absolutní korelací mezi nízkou/střední/vysokou úrovní zabezpečení systému jako celku - zdá se, že s růstem počtu obyvatel (nebo jiné proměnné) roste i požadované skóre zabezpečení pro udržení "vysoké" úrovně zabezpečení.

## **Bohatství**

Ve skutečnosti nevíme, jaký vliv má bohatství na systém. Byly navrženy různé teorie, podle kterých může ovlivňovat ceny komodit, množství komodit, dostupnost modulů a/nebo lodí v přístavech a/nebo spokojenost systému.

Upřímně řečeno to prostě nevíme.

## **Životní úroveň**

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

Upřímně řečeno to prostě nevíme.

## **Úroveň technologie**

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 další účinky.

## **Úroveň vývoje**

Zdá se, že úroveň rozvoje ovlivňuje objem dostupných komodit na trzích. I to je však neoficiální.



Upřímně řečeno to prostě nevíme.

## **"Počáteční" populace**

"Počátečním" počtem obyvatel se rozumí počet obyvatel přidanych do systému při počáteční výstavbě zařízení.

Všimněte si, že tato hodnota závisí také na místním tělese, na kterém je zařízení postaveno (Coriolisovo zařízení postavené kolem světa podobného Zemi nebo vodního světa zřejmě přispívá výrazně vyšším počtem obyvatel než například zařízení postavené kolem ledového tělesa).

Pokud jde o vliv počtu obyvatel na zařízení v daném systému, v oficiálních poznámkách k patchi FDEV se uvádí: Celková úroveň produkce zařízení je určena počtem obyvatel přidružených k danému zařízení - vyšší počet obyvatel vede k vyšší produkci komodit.

## **"Max" populace**

"Maximální" počet obyvatel pravděpodobně ovlivňuje velikost celkového "stropu", který ovlivňuje, jak vysoký počet obyvatel v systému může nakonec narůst. To je však zcela neoficiální.

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

Upřímně řečeno to prostě nevíme.

Pokud jde o růst populace, v oficiálních poznámkách k patchi FDEV se uvádí: Populace [sic] poroste při každém týdenním údržbovém kroku. Růst populace [sic] je založen na křivce a první měsíc poroste rychle, než se zpomalí na pozvolnější tempo, což umožní rychlé vytvoření silných ekonomik.



## Co je třeba zvážit při výběru primárního portu?

***Všimněte si, že umístění primárního portu v daném systému je pevně dané a nelze jej změnit. Lze jej zobrazit pomocí mapy systému v režimu architekta a vyhledáním malé ikony "vlaječky" uvnitř označení orbitálního slotu.***

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

### **A) Jaký je váš záměr pro tento systém?**

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

***Primárními přístavy v "mostních" systémech by měly být samozřejmě základny.***

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

Stavba základny vyžaduje minimálně 29 kutrů (v praxi i několik dalších). Při stavbě Orbisu se toto číslo vyšplhá na 267.

Dobře si rozmyslete, kolik času a úsilí jste vy i ostatní ochotni do stavby vložit, a to i s ohledem na čtyřtýdenní lhůtu pro stavbu primárního portu.

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

### **C) Jak daleko je primární port od bodu pádu v systému?**

Primární přístav vzdálený 20 ls od hvězdy A bude přístupný pro stavbu a po postavení 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 bude obtížné ho dosáhnout i v budoucnu.



***Primární přístavy nacházející se u hvězd B, C nebo vzdálenějších hvězd (a v některých vzácných případech i vzdálené planety u hvězd A) by měly být téměř<sup>11</sup> vždy základnou.***

**D) Jaký je místní orgán spojený s primárním přístavem? Kolik má planetárních a orbitálních slotů?**

Pokud máte v úmyslu vybudovat systém jako rafinérii, jste ochotni investovat čas a primární přístav se nachází na orbitě 7slotové skalnaté planety hned vedle hvězdy A, rozhodně se pusťte do budování Coriolisu (nebo dokonce Orbisu/Ocellu) jako primárního přístavu.

Naopak, pokud chcete ze soustavy vytvořit průmyslovou velmoc a primární přístav obíhá kolem hvězdy hlavní posloupnosti, téměř jistě budete chtít jako primární přístav zvolit průmyslovou základnu (Coriolisova nebo komerční základna by vyzvedávala vojsko z hvězdy hlavní posloupnosti) a případně později postavit Coriolisovu (nebo lepší) základnu kolem ledového tělesa v soustavě.

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

Naopak pokud chcete vybudovat ten nejhorší úl spodiny a ničemnosti v galaxii, budete chtít postavit zločineckou základnu na místě s co největším počtem volných orbitálních slotů - protože právě tam budete stavět pirátské základny, které s ní vytvoří silné spojení.

***Primární přístavy obíhající kolem místních těles se základnou, jejíž ekonomické parametry odpovídají váš plán pro systém jsou vhodnými kandidáty na primární porty T2 (nebo dokonce T3). Naopak, pokud není žádná shoda, doporučují se specializované základny.***

<sup>11</sup>Pokud najdete něco jako duální světy podobné Zemi obíhající kolem prstencovité neutronové [B] hvězdy a budete z nich chtít udělat hlavní turistickou destinaci, může to být výjimka z tohoto pravidla.





## Co je třeba zvážit při výběru systému na Architect?

Při výběru systému pro architekta je třeba vzít v úvahu následující faktory:

### A) Jaký je váš záměr pro tento systém?

Rafinerie jsou závislé na skalnatých planetách. 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 základů). 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 jich možné mít až 10, ale více než 7 je velmi vzácné) jsou vždy vhodnější. Vysoký počet vesmírných slotů je vždy výhodnější.

"Těsně namačkané" planety/skvrny na jedné hlavní hvězdě jsou vhodnější (oproti rozptýleným 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 port?

Pravděpodobně budete chtít vědět, že primární přístav je vzdálen 250 000 ls od místa pádu, než se rozhodnete postavit tam Orbis...

***Primární port musí být umístěn ve slotu, u kterého jste ochotni se zavázat ke stavbě.***

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

Převážet stovky kutrů s kovy na vzdálenost více než 1 000 let až z bubliny do středu ničeho je poněkud nepohodlné. Ujistěte se, že si uvědomujete, kde je nejbližší rafinerie od místa, kde stavíte.



***Rafinerie s velkým počtem destiček musí být v přijatelném (podle vaší definice) dosahu cílového systému.***

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

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

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

**E) Bude pohledávka konkurenceschopná?**

Očekáváte-li, že reklamace bude konkurenční, měli byste se snažit zavést taktiku prevence odstřelování (viz oddíl věnovaný tomuto dokumentu).

***Konkurenční pohledávky vyžadují zvláštní ohledy.***



## Jak efektivně přepravovat a co nejlépe využít Carriers?

*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 osoby s císařskou hodností vévody (nebo vyšší)
- Typ 9 pro ty, kteří nemají zmíněnou císařskou hodnost

Navrhované odkazy na sestavení naleznete v části "Začínáme" v tomto dokumentu.

Pokud neplánujete létat neustále ručně, bude pro váš tahač pravděpodobně velmi výhodné mít asistenta supercruise a pokročilý dokovací počítač. Modul supercruise assist lze také použít k "hyperbrake<sup>12</sup>" na orbitálních stanovištích.

Mít s sebou přítele na křídle a AFK v cíli může také výrazně urychlit - protože vysazení pomocí navigačního zámku je *výrazně* rychlejší než hyperbrzdění s asistencí supercruise.

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

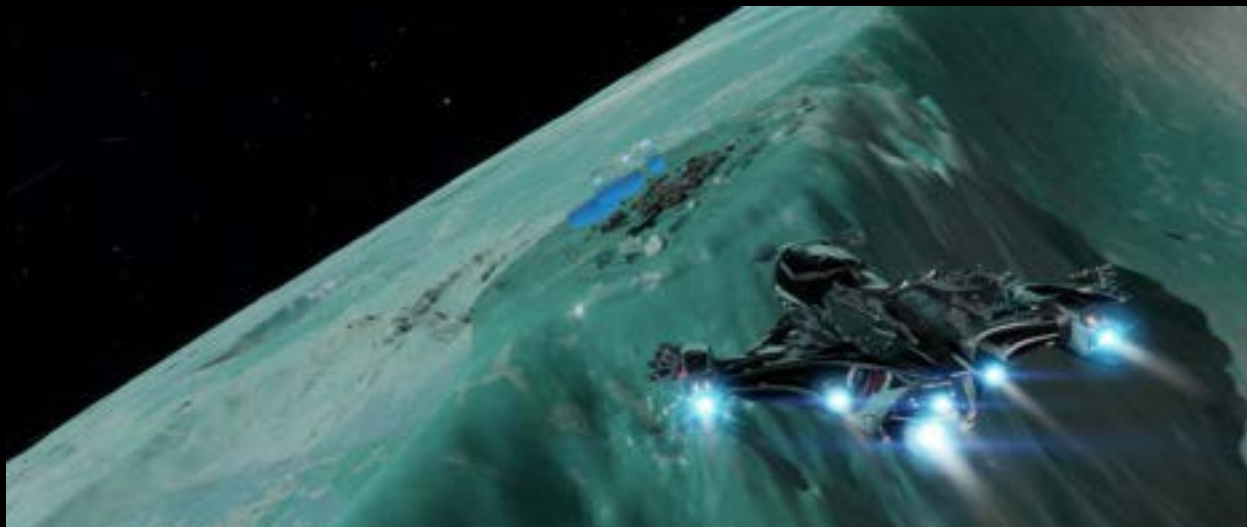
Pokud je to možné, je ideální využívat k zásobování trailblazerové megalodě, které jsou velmi rychle dosažitelné a lze na nich zakotvit, a mají zásoby většiny materiálů potřebných ke kolonizaci (včetně materiálů, které jsou jinak dostupné pouze na planetách, a jejich získávání je tedy mnohem pomalejší). Parkovací místa pro letadlové lodě však mohou být v jejich okolí omezená.

V závislosti na místě, kde stavíte, je možná lepší podnikat krátké cesty s nakládkou a vykládkou vašeho dopravce (pokud ho máte), než provádět přímé přepravy od zdroje.

<sup>12</sup>Asistent supercruise vás může do jisté míry vysadit na cíl, i když se pohybujete nad rychlostí "modré zóny", která je běžně vyžadována pro výsadek. Toho lze využít k výraznému urychlení cesty supercruise.



do místa určení.



Císařský kutr na cestě za nákladem kovů na planetární staveniště

## ***Optimalizace nosičů***

Přepravní lodě jsou nesmírně užitečné vzhledem k obrovskému množství přepravy, kterou kolonizace vyžaduje, a k obrovským vzdálenostem, které je často třeba překonat, aby se zdroje dostaly tam, kde jsou potřeba.

Nejlepším využitím nosičů je jejich redukce tak, aby obsahovaly pouze následující skutečně nezbytné moduly: Přezbrojení, doplnění paliva, oprava. Tímto způsobem **d o s á h n e t e** maximální kapacity nákladu 24 070 (tzv. metahauling).

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

Přenos nákladu u dopravců je při použití obrazovky přenosu na pravém panelu frustrující a pomalý. Mnohem lepší je zadat tržní objednávku na prodej (sobě) surovin, které chcete dodat, a "koupit je" na trhu dopravců (pozor na to, jakou cenu nastavíte, pokud je váš dopravce otevřený pro všechny!).

Přepravci také umožňují nastavit tržní objednávky, takže ostatní hráči mohou získávat kredity, zatímco vy např. nakládáte svůj přepravce, zatímco spíte. To se může rychle prodražit, protože cena za přepravu 1t nákladu na krátkou vzdálenost se pohybuje v rozmezí 30 000-60 000cr. Dokonce i za pouhých 30 tis.



za tunu, bude vás to stát ~ 720 milionů kreditů, aby ostatní hráči naplnili 24 000 tun nákladu. Pokud se vydáte touto cestou, nezapomeňte připojit svůj účet CMDR k Inaru a/nebo zveřejnit objednávky v obchodním bulletinu Klubu majitelů flotily dopravců a/nebo v diskurzu PTN - to jsou dva hlavní způsoby, jak CMDR, kteří chtějí převážet 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.

Flotilní letadlová loď třídy Victory přilétá do soustavy a je připravena vyložit komodity pro kolonizaci



## "Dodavatelé" a podpora Společenství

Různé komunity nabízejí své služby 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 A: Budování "ideálního" rafinérského systému

"Ideální" rafinerie by měla splňovat následující kritéria:

- Má velkoplošný kosmodrom s nejvyšší možnou ekonomickou silou rafinerie.
- má zmíněný velkoplošný kosmodrom co nejbližší bodu skoku do systému.
- Nemá žádné slabé nebo silné vazby mimo rafinerie, které by ovlivňovaly uvedený trh.
- má vysoký počet obyvatel systému ( pro zvýšení tržní produkce)
- Má nedotčené (nebo významné) zásoby (protože ty posilují silné vazby [rafinerie]).
- [Volitelné] Má vysoké zabezpečení systému

Pro architekturu takového systému by bylo nejideálnější umístit přístav na oběžné dráze lodi. skalnatá planeta se sedmi oběžnými štěrbinami obíhající v těsné blízkosti hvězdy typu A s alespoň jednou přidruženou oběžnou štěrbinou.

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

Takový ideální systém by měl také ideálně obsahovat vodní svět kdekoli v systému.

- Výstavba stanice T2 nebo T3 v okolí vodního světa vede k obrovskému nárůstu populace (a tím i produkce) v celém systému.

Primární přístavní slot nemusí být na našem "ideálním" místě, ale musí být také v okolí nějaké skalnaté planety (i té s nulovým počtem planetárních slotů), protože to nám umožní postavit obchodní základnu, která by si vybrala rafinerii jako hlavní typ ekonomiky a následně předala slabý článek rafinerie našemu "hlavnímu" rafinérskému přístavu.

- Pokud se náš primární přístav náhodou nachází na "ideálním" místě, tím lépe - můžeme přeskočit krok budování této základny a nezbytné infrastruktury pro v y b u d o v á n í jiného než primárního kosmodromu T2 nebo T3 a začít s T2 nebo T3 od samého začátku.
- Cokoli jiného než primární přístav koloniálního typu nad skalnatou planetou by později představovalo nežádoucí slabé články naší primární rafinerie.

Za předpokladu, že je výše uvedené seřazeno, bychom projektovali a stavěli následovně:

1. Dokončení primárního přístavu: obchodní základna na vrcholu skalnaté planety



2. Umístěte a dokončete 3 satelity a 3 komunikační stanice do všech dostupných orbitálních slotů (dbejte na to, abyste ponechali alespoň jeden volný orbitální slot na našem "ideálním" místě).
  - a. Používáme kombinaci satelitů a komunikačních stanic, protože ani jedna z nich nemá žádný typ ekonomického vlivu, a mají dokonale doplňující se systém statistik.
3. Pomocí 7 žlutých CP (6 z instalací, 1 z primárního přístavu) postavte 7 rafinérských uzlů na naší skalnaté planetě s "ideální polohou".
4. Pomocí 6 ze 7 zelených CP, které nám udělily centrály, postavíme Orbis nebo Ocellus na orbitálním slotu na našem "ideálním místě".
  - a. Výsledný Orbis/Ocellus by měl mít 7 silných článků, podpořených nedotčenými zásobami, kromě vlastní ekonomiky rafinerie ze skalnatého tělesa a slabého článku z primárního přístavu, celkem:  $1,4$  [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 chcete mít přístup k planetárním surovinám i za cenu horšího přístupu k přístavu a o jeden rafinérský uzel méně, můžete se vzdát jednoho ze 7 uzlů a místo Orbisu/Ocellu postavit planetární přístav T3.
5. [Nepovinné] Postavte kombinaci tří satelitů/komunikačních stanic kdekoli jinde v systému a poté použijte tři žluté CP k postavení Coriolisovy stanice na oběžné dráze Vodního světa.
  - a. Ačkoli výsledná ekonomika zemědělství a cestovního ruchu může "živit" slabý článek vaší hlavní rafinerie, zemědělství a cestovní ruch zasahují do trhu s rafineriemi jen velmi málo a výsledný *obrovský* nárůst populace díky Coriolisovu světu nad vodním světem masivně zvýší celkovou produkci rafinerie.
6. [Volitelné] Budujte další komunikační stanice spojené s vládními zařízeními, dokud bezpečnost systému nedosáhne "vysoké" úrovně.
  - a. Vojenská i bezpečnostní zařízení sice poskytují MNOHEM vyšší statistiky bezpečnosti systému, ale zároveň zavádějí typ vojenské ekonomiky a s ním spojené slabé články (bezpečnostní zařízení vyžaduje jako předpoklad pro stavbu relé, což by také zavedlo hitech slabý článek, a vojenské zařízení potřebuje jako předpoklad vojenskou osadu,



s podobnými problémy); komunikační stanice a vládní zařízení místo toho zajišťují bezpečnost BEZ zavedení vojenské ekonomiky.

- b. Případně, pokud chcete jít opravdu na doraz, přehod'te pořadí 5 a 6, postavte pět komunikačních stanic a pět vládních zařízení 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 značně ztraceného zdravého rozumu :)).

Implementace výše uvedeného postupu na listu 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, snad nám pomůže pochopit, jak "efektivní" architektura systému funguje v praxi.

Přesto je vždy užitečné mít na paměti, že ve hře, jako je Elite, není jediným způsobem, jak dosáhnout maximální efektivity trhu.

Dělejte to, co vás inspiruje a co vás baví!





## Případová studie B: Výroba kompozitů CMM

Mnoho hráčů se ptá, jak vyrábět kompozity CMM, které jsou komoditou potřebnou ve velkých objemech pro výstavbu větších přístavů.

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

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

Nejjednodušší způsob výroby kompozitů CMM je následující:

1. Určete a prohlasejte systém s alespoň jednou "čistou" kamennou planetou (bez prstenců, bez biologických a geologických prvků), která má alespoň jeden slot pro stavbu planety.
2. Postavte primární přístav, který nebude zasahovat do ekonomiky rafinerie (např. kriminální základnu kdekoli nebo komerční základnu na oběžné dráze téže nebo jiné skalnaté planety).
3. Postavte na svém skalnatém tělese civilní [planetární] základnu úrovně 1.

A je to! Civilní [planetární] základna 1. úrovně získá ekonomiku rafinerie od místního tělesa Rocky a bude vyrábět CMM bez potřeby jakékoli podpůrné infrastruktury.

Všimněte si, že vzhledem k tomu, že takový systém bude mít poměrně malou populaci a poměrně nízkou ekonomickou sílu a systémové statistiky, bude objem výroby CMM zpočátku 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 počet obyvatel systému (aniž by zavedla konkurenční ekonomiku), také pomohou zvýšit objem výroby.

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



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

Kolonizace v elitě: Dangerous je neuvěřitelně složité téma, což dokazuje i existence tohoto více než padesátistránkového dokumentu.

Nejdříve chceme shromáždit zpětnou vazbu komunity na tento "beta" dokument a opravit případné chyby nebo přehlédnutí, které jsme zde mohli zanechat (navzdory našim nejlepším pokusům 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](#).
- V [příspěvku na Redditu](#), který tento dokument oznamuje
- Ve [vlákně na fóru Frontier Forums](#), kde byl tento dokument oznámen.
- 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 tržní síle různých zařízení
  - Zahájili jsme sběr, ale zatím o nich máme jen částečné údaje.
- Další vědecké poznatky o tom, jak přesně funguje statistika systému
- Případně další věci, které by podle názoru komunity byly užitečné a vhodné pro tento "návod ke kolonizaci".

### Zvláštní poděkování:

- CMDR Absence Gravitass, AlexMG1 a Jayzet za jejich příspěvky, myšlenkové partnerství a pomoc při revizích a kontrole kvality tohoto dokumentu.
- Účastníkům kanálu Canon #colonization\_department za jejich neocenitelné příspěvky
- Všem členům komunity Xeno Strike Force a iniciativy Anti Xeno za příspěvky, myšlenkové partnerství, pomoc a podporu.
- Všichni ostatní členové komunity, kteří poskytli podklady, zaslali data, vyměnili si nápady nebo jinak přímo či nepřímo přispěli k této příručce.
- CMDR DaftMav za jeho neuvěřitelnou tabulku pro plánování systému!