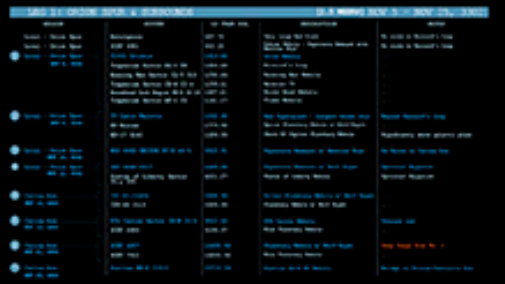
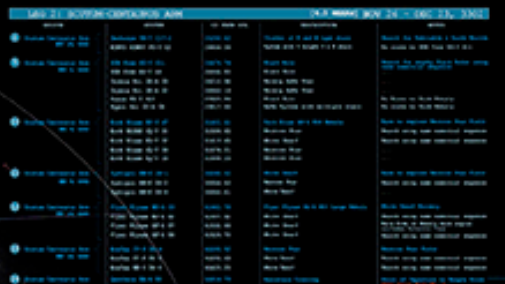
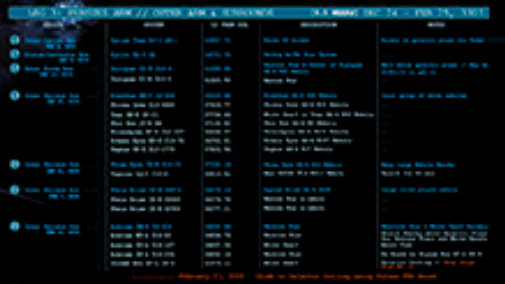
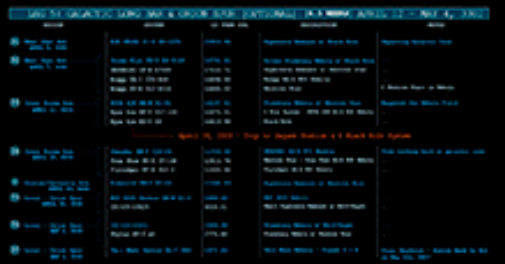
GUÍA DE EXPLORACIÓN. VERSIÓN 6.0









"Whether you are an astronomer or a life scientist, geophysicist, or a pilot, you've got to **be there because** you believe **you are good in your field**, and you can contribute, **not because you are going to get a lot of fame** when you get back... You have to be there not for the fame and glory and recognition, but you have to be there because **you believe your talent and ability** can be applied effectively to operation of the spacecraft."

- Alan Shepard, NASA Astronaut (1961)

DESCRIPCIÓN.

LA EXPLORACIÓN NOS PERMITE VISITAR NUESTRA GALAXIA, AUMENTAR NUESTRO RANGO DE EXPLORACIÓN Y CONOCER UNA INMENSIDAD DE SISTEMAS A LO LARGO DE LA VÍA LACTEA. LA EXPLORACIÓN ES MÁS UNA VOCACIÓN QUE OCUPACIÓN NECESARIA DEL JUEGO, ES UNA LABOR LARGA Y SOLITARIA, PERO LLENA DE GRATIFICANTES SORPRESAS VISUALES.

EXPLORAR ES UNA DE LAS TRES FUNCIONES DE LOS PILOTOS ARQUETÍPICOS RECONOCIDOS POR LA FEDERACIÓN DE PILOTOS. LOS EXPLORADORES TIENEN LA OPORTUNIDAD DE GANAR INGRESOS Y GANAR REPUTACIÓN HACIENDO SALTOS PIONEROS EN SISTEMAS INEXPLORADOS Y RECOPILANDO DATOS SOBRE PLANETAS, ESTRELLAS, PUNTOS DE INTERÉS Y FUENTES DE SEÑALES DENTRO DE LOS SISTEMAS ESTELARES UTILIZANDO EL ECS Y EL ESCÁNER DE SUPERFICIE.

LOS DATOS DE EXPLORACIÓN SE PUEDEN VENDER EN LA PESTAÑA UNIVERSAL CARTOGRAPHICS EN LA SECCIÓN DE SERVICIOS DE LAS ESTACIONES. CUANTO MÁS A FONDO SE ESCANEA UN SISTEMA, MÁS CRÉDITOS SE GANARÁN, AUNQUE LOS SISTEMAS CON OBJETOS INTERESANTES COMO AGUJEROS NEGROS O MUNDOS SIMILARES A LA TIERRA VALDRÁN CONSIDERABLEMENTE MÁS QUE LOS SISTEMAS CON ENANAS MARRONES O CUERPOS HELADOS.

EL PRIMER PILOTO QUE VENDE INFORMACIÓN SOBRE UN CUERPO CELESTE NO CARTOGRAFIADO NI MAPEADO PREVIAMENTE ES ACREDITADO CON UNA ETIQUETA DE "DESCUBIERTO POR" EN EL MAPA GALÁCTICO.

TIPOS DE NAVES.

EXISTEN VARIOS TIPOS DE NAVES PARA REALIZAR LA EXPLORACIÓN CON DISTINTAS CARACTERÍSTICAS SON: LA DIAMONDBACK EXPLORER, LA ASP EXPLORER, LA ANACONDA POR SU CAPACIDAD EXTREMA DE SALTO, CASI 80 AÑOS LUZ Y SU CAPACIDAD DE EQUIPAMIENTO, CON LA LLEGADA DE BEYOND 3.3 SE HA UNIDO A ESTE CLUB LA KRAIT PHANTOM, AUNQUE CUALQUIER NAVE PUEDE SERVIR PARA EXPLORAR ESTAS SON LAS MAS RECOMENDADAS.

DIAMONDBACK EXPLORER.

LA DIAMONDBACK EXPLORER COMPARTE LA MISMA CLASE MÁXIMA DE MOTOR CON LA DIAMONDBACK SCOUT PERO LA EXPLORER TIENE MÓDULOS DE MAYOR CLASE Y MÁS COMPARTIMENTOS INTERNOS. LA DIAMONDBACK EXPLORER TIENE MAYORES PROBLEMAS CON LA ADMINISTRACIÓN DE ENERGÍA QUE SU CONTRAPARTIDA MÁS PEQUEÑA. SIN EMBARGO, GRACIAS A LA CAPACIDAD PARA INSTALAR UN MOTOR DE SALTO DE CLASE 5 Y 32 TONELADAS COMBUSTIBLE CONVIERTEN A ESTA NAVE EN UNA EXCELENTE OPCIÓN PARA LA EXPLORACIÓN.

Versiones máximos / actualizados	
Rango Salto	34,26 ly
Velocidad máxima	263 m / s
Top Boost	337 m / s
Capacidad de carga	52 t
Los valores de la nave	
Factor de bloqueo Misa	10

Versión por defecto	
Fabricante	Lakon Spaceways
Dimensiones	45.0L - 27.3W - 13.6H
Escribe	Explorador de Combate
Costo	1894760 CR
Seguro	94738 CR
Velocidad máxima	253 m / s
Speed Boost	331 m / s
Maniobrabilidad	5
Escudos	115 MJ
Armadura	270
Casco Misa	298 t
Capacidad de carga	12 t
Capacidad de combustible	32 t
Rango Salto en vacío	14,15 ly
Cojín de aterrizaje Tamaño	Pequeña
Hardpoints	4x Utilitarios Mounts 2x Mediano hardpoints 1x grande Hardpoint
Internos	1x Tamaño 2 Compartimiento 2x Tamaño 3 compartimientos 2x Tamaño 4 compartimientos

ASP EXPLORER.

LA ASP EXPLORER TIENE UN GRAN RANGO DE SALTO Y ES LA NAVE POR EXCELENCIA DE LOS EXPLORADORES TIENE UNA BUENA MANIOBRABILIDAD PARA SU TAMAÑO, Y UNA GRAN CANTIDAD DE MÓDULOS INTERNOS PARA EQUIPARLA PLENAMENTE PARA LARGAS MISIONES DE EXPLORACIÓN.

SUS COSTES SON MAYORES QUE LOS DE LA DIAMONDBACK PERO TAMBIÉN SUS CAPACIDADES LO SON.

LA ASP EXPLORER SE PUEDE COMPRAR CON UN DESCUENTO DEL 20% EN LA ESTACIÓN DE IRKUTSK EN EL SISTEMA DE CAPITAL ALIANZA DE ALIOTH.

Versiones máximos / actualizados	
Rango Salto	37,84 ly
Velocidad máxima	290 m / s
Top Boost	394 m / s
Capacidad de carga	128 t

Los valores de la nave	
Factor de bloqueo Misa	11

Versión por defecto	
Fabricante	Lakon Spaceways
Dimensiones	56.5L - 51.3W 19.7H
Escribe	De múltiples fines
Costo	6661153 CR
Seguro	333057 CR
Velocidad máxima	254 m / s
Speed Boost	345 m / s
Maniobrabilidad	6
Escudos	152 MJ
Armadura	378
Casco Misa	280 t
Capacidad de carga	38 t
Capacidad de combustible	32 t
Rango Salto en vacío	13,12 ly
Cojín de aterrizaje Tamaño	Medio
Hardpoints	4x Utilitarios Mounts 4x pequeños puntos de referencia 2x Mediano hardpoints
Internos	2x Tamaño 2 compartimientos 3x Tamaño 3 compartimientos 1x Tamaño 5 Compartimiento 1x Tamaño 6 Compartimiento

ANACONDA.

LA ANACONDA ES LA MAYOR NAVE QUE PODEMOS USAR PARA LA EXPLORACIÓN, SI BIEN ES UN POCO LENTA EN SUPERCRUCERO, COMPENSA ESTA LENTITUD CON EL MAYOR RANGO DE SALTO QUE PUEDE ALCANZAR UNA NAVE DENTRO DE ELITE: DANGEROUS.

SU PRECIO DE COMPRA ES ALTO, PERO EL NÚMERO DE COMPARTIMENTOS INTERNOS Y SUS POSIBLES CONFIGURACIONES COMPENSAN ESE COSTE.

ES UNA NAVE RECOMENDABLE PARA MISIONES DE EXPLORACIÓN EN LAS QUE NECESITES UN GRAN RANGO DE SALTO COMO LAS DE LA ZONA EXTERIOR DE NUESTRA GALAXIA, YA QUE DEBIDO A LA POCA DENSIDAD DE ESTRELLAS, NOS OBLIGARÁ A TRAZAR RUTAS EN LAS QUE NECESITEMOS ESOS HASTA 80 AÑOS LUZ DE SALTO. A LOS QUE PODEMOS AÑADIR LA SÍNTESIS DE SALTO Y LAS ESTRELLAS DE NEUTRONES. ESTAS ULTIMAS NOS PERMITIRÁN SALTOS A DISTANCIAS DE HASTA 300 AÑOS LUZ.

Versiones máximos / actualizados	
Rango Salto	39,96 ly
Capacidad de carga	468 t
Los valores de la nave	
Factor de bloqueo Misa	23

Versión por defecto	
Fabricante	Faulcon DeLacy
Dimensiones	152.4L - 61.8W - 32.0H
Escribe	Pesada Multiusos
Costo	146969451 CR
Seguro	7348472 CR
Velocidad máxima	183 m / s
Speed Boost	244 m / s
Maniobrabilidad	2
Escudos	362 MJ
Armadura	945
Casco Misa	400 t
Capacidad de carga	114 t
Capacidad de combustible	32 t
Rango Salto en vacío	9,41 ly
Cojín de aterrizaje Tamaño	Gran
Hardpoints	8x Utilitarios Mounts 2x pequeños puntos de referencia 2x Mediano hardpoints 3x grandes puntos de referencia 1x enorme Hardpoint
Internos	1x Tamaño 2 Compartimiento 3x Tamaño 4 compartimientos 3x Tamaño 5 compartimientos 3x Tamaño 6 compartimentos 1x Tamaño 7 Compartimiento

TIPOS DE MÓDULOS PARA REALIZAR LA EXPLORACIÓN.

LA EXPLORACIÓN SÓLO ES POSIBLE MEDIANTE ESCÁNERES. CON LA LLEGADA DE BEYOND 3.3 EL ESCÁNER DE EXPLORACIÓN VIENE AÑADIDO EN TODAS LAS NAVES. Y MEDIANTE EL MODO DE ANÁLISIS DE SUPERFICIE PODEMOS ACTIVAR EL NUEVO SISTEMA DE EXPLORACIÓN DEL SISTEMA.

LAS UNIDADES DE AUTO-MANTENIMIENTO, Y LOS EYECTORES TÉRMICOS SON TAMBIÉN PIEZAS CLAVES PARA UNA EXPLORACIÓN MÁS SEGURA.

ES CONVENIENTE EQUIPAR ALGÚN MÓDULO DE CARGA EN NUESTRA NAVE YA QUE PODEMOS USAR DRONES PARA REPARAR NUESTRA NAVE.

DRONES DE REPARACIÓN, ESTÁN DISEÑADOS PARA REPARAR EL CASCO DE NUESTRA NAVE.

SI QUEREMOS MAXIMIZAR LA CAPACIDAD DE SALTO DE NUESTRAS NAVES DEBEMOS INSTALAR EL MAYOR NÚMERO POSIBLE DE MÓDULOS INTERNOS CLASE D, YA QUE SON LOS QUE MENOS PESAN. PUDIENDO INCLUSO MONTAR MÓDULOS DE MENOR TAMAÑO PARA CONSEGUIR ALIGERAR AÚN MÁS LA MASA DE LA NAVE. PODEMOS ALIGERA MEDIANTE INGENIEROS UN GRAN NUMERO DE ELLOS, LO QUE AUMENTARÁ NUESTRO SALTO.

SI BIEN PARA LA EXPLORACIÓN NO ES OBLIGATORIO TENER UN GRAN RANGO DE SALTO, SI QUE ES RECOMENDABLE PARA ALGUNOS TIPOS DE MISIONES DE EXPLORACIÓN O PARA IR A DETERMINADOS LUGARES SOBRE TODO LOS DE LA ZONA EXTERIOR DE LA GALAXIA, ACTUALMENTE EN (HORIZONS) MEDIANTE LA SÍNTESIS DE MATERIALES PODEMOS LLEGAR A REALIZAR UN ÚNICO SALTO CON UN 25% UN 50% O UN 100% MAS DE DISTANCIA.

MOTOR DE DISTORSIÓN:

EL MOTOR DE DISTORSIÓN (MDD) ES EL ELEMENTO DEL EQUIPAMIENTO QUE PERMITE A LAS NAVES VIAJAR A VELOCIDADES INCREÍBLES, INCLUSO SUPERLUMÍNICAS DENTRO DE LOS SISTEMAS (SUPERCRUCERO) O ENTRE SISTEMAS (HIPERESPACIO). HTTP://ELIPEDIA.ELITEESP.ES/DOKU.PHP?ID=MOTOR_DE_DISTORSION

PREFERIBLE DE CLASE A, CON MODIFICACIÓN DE INGENIEROS DE AUMENTO DE SALTO NIVEL 5, Y CON EFECTO EXPERIMENTAL DE REDUCCIÓN DE MASA O DE CARGA INTENSA, EN FUNCIÓN DEL TAMAÑO DEL MODULO DE NUESTRA NAVE UNA U OTRA NOS DARÁ MAS O MENOS SALTO.

COLECTOR DE COMBUSTIBLE:

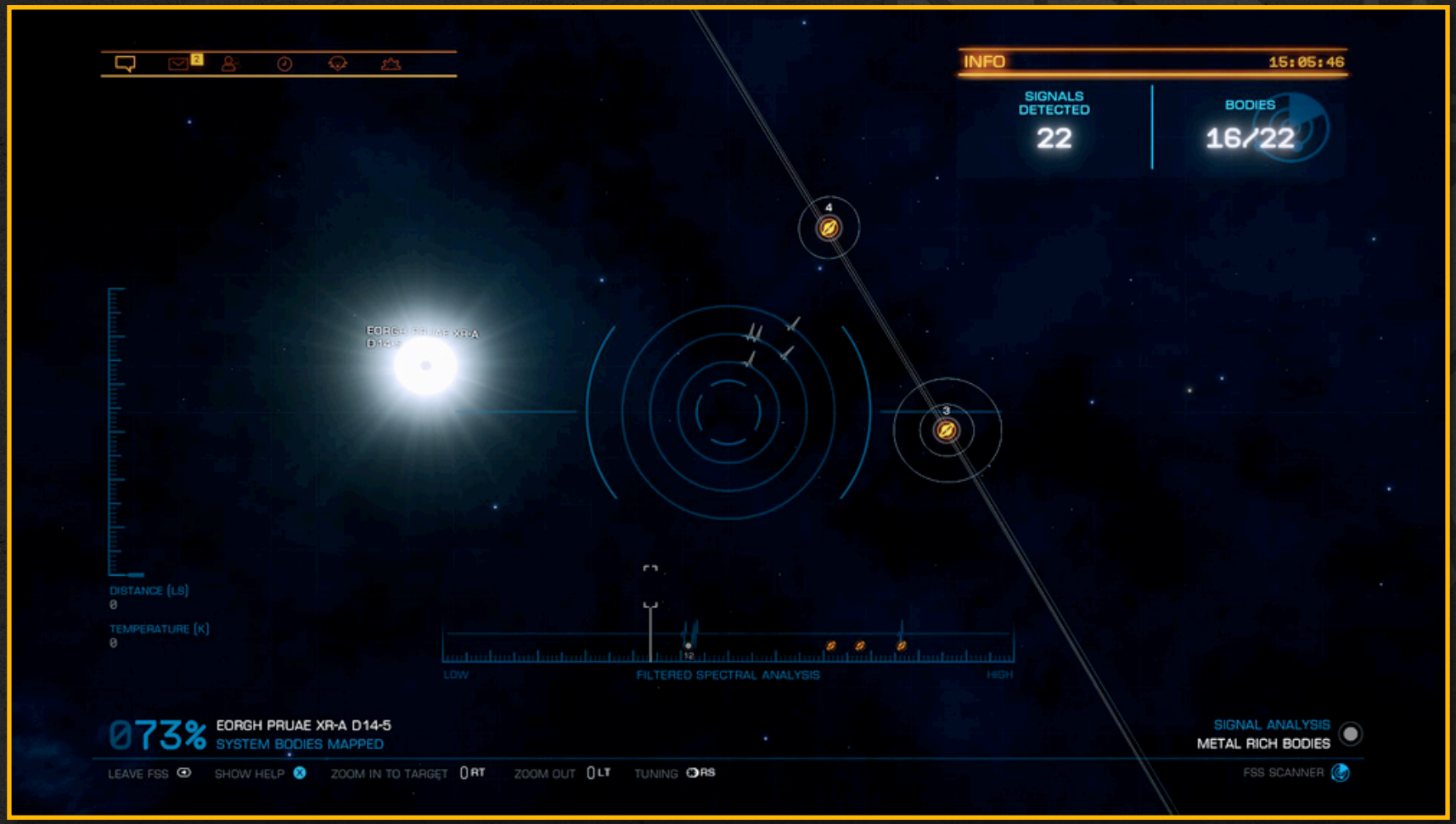
PERMITE QUE LA NAVE REPONGA COMBUSTIBLE EN EL ESPACIO USANDO PARA ELLO EL HIDRÓGENO PROYECTADO EN LA CORONA DE ALGUNOS TIPOS DE ESTRELLAS. ESTE MÓDULO ES CRUCIAL PARA CUALQUIER NAVE DE EXPLORACIÓN.

EL MEJOR RECOLECTOR DE COMBUSTIBLE QUE PUEDAS COMPRAR, A MAYOR CALIDAD Y TAMAÑO MENOR TIEMPO DE RECARGA. HTTP://ELIPEDIA.ELITEESP.ES/DOKU.PHP?ID=COLECTOR_DE_COMBUSTIBLE

ESCÁNER DE EXPLORACIÓN AVANZADO

SE PUEDE ACTIVAR EN LA NAVE CAMBIANDO AL MODO DE EXPLORACIÓN (ASIGNACIÓN DE TECLA NECESARIA). O SE PUEDE USAR DESDE EL NUEVO SISTEMA DE ESCÁNER DE ESPECTRO COMPLETO (ECS POR SU NOMBRE ESCÁNER COMPLETO DE SISTEMA).

EL ECS ES UN MÓDULO INTEGRADO QUE SE INCLUYE EN TODAS LAS NAVES. SE ACTIVA DESPUÉS DE CAMBIAR AL MODO DE ANÁLISIS Y REALIZAR UN ESCANEO INICIAL DE UN SISTEMA ESTELAR UTILIZANDO EL ESCÁNER DE DESCUBRIMIENTO PARA IDENTIFICAR TODOS LOS OBJETOS ASTRONÓMICOS Y FUENTES DE SEÑALES. EL ESCÁNER FSS SE UTILIZA PARA MAPEAR Y OBTENER DATOS DETALLADOS SOBRE CADA UBICACIÓN IDENTIFICADA.



EL PROCESO, EN RESUMEN, ES EL SIGUIENTE (LO SIGUIENTE SERÁ SIMILAR A LAS HERRAMIENTAS DE AYUDA EN EL JUEGO).

- INICIANDO EL SISTEMA ECS IDENTIFICARÁ Y ANALIZARÁ VARIAS SEÑALES DEL SISTEMA EN EL QUE ESTÁS AL ACTIVAR EL BOTÓN DEL ESCÁNER.

- UNA VEZ PROCESADOS, SE AÑADEN A LA BARRA DE ANÁLISIS DE SEÑALES FILTRADAS EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA.

- EN ESTE PUNTO TAMBIÉN SE MOSTRARÁ EL PLANO ORBITAL DEL SISTEMA, MUCHOS DE LOS CUERPOS ESTELARES QUE ESTAS BUSCANDO ESTARÁN LOCALIZADOS EN, O CERCA DE, ESTE PLANO.

- CUANDO MUEVAS LA VISTA DEL SISTEMA, NOTARÁS LAS ÁREAS RESALTADAS, QUE SON CAMPOS DE SEÑAL. INVESTIGA ESTOS CAMPOS PARA LOCALIZAR LA FUENTE DE SEÑALES MOSTRADAS EN EL ANÁLISIS DE SEÑALES FILTRADAS.

- PUEDES SINTONIZAR LAS SEÑALES EN LA BARRA DE ANÁLISIS DE SEÑALES FILTRADAS.

- SINTONIZAR EN LA REGIÓN CORRECTA DE LA BARRA ES ESENCIAL CUANDO SE LOCALIZA LA FUENTE DE LOS CAMPOS DE SEÑALES EN EL SISTEMA.

- CUANTO MÁS A LA DERECHA DE LA BARRA AFINES, MÁS INTENSAS SERÁN LAS SEÑALES QUE BUSQUES. POR EJEMPLO, LOS OBJETOS MÁS GRANDES, COMO LOS GIGANTES GASEOSOS, TIENEN SEÑALES MÁS INTENSAS, MIENTRAS QUE LAS SEÑALES MÁS PEQUEÑAS, COMO LAS FUENTES DE SEÑALES NO IDENTIFICADAS, SON MÁS PEQUEÑAS.

- AL SINTONIZAR, LOS PATRONES DE SEÑALES APARECERÁN EN LA PANTALLA. ESTOS PATRONES TAMBIÉN REPRESENTAN EL TIPO DE SEÑALES QUE SE PUEDEN ENCONTRAR EN ESTA REGIÓN DEL ANÁLISIS DE SEÑALES FILTRADAS.

- A MEDIDA QUE MUEVA LA RETÍCULA ALREDEDOR DE LA PANTALLA Y APLIQUES EL ZOOM A UN CAMPO DE SEÑAL, NOTARÁS QUE APARECEN PATRONES ALREDEDOR DE LA RETÍCULA.
- SI NO ESTÁ CORRECTAMENTE SINTONIZADA UNA SEÑAL, ESTAS FORMAS DE ONDA APARECEN DISPERSAS Y ALEATORIAS.
- SI ESTÁS MUY LEJOS DEL ÁREA DE SINTONÍA CORRECTA, ESTAS FORMAS DE ONDA NO APARECERÁN EN ABSOLUTO.
- CUANDO SE SINTONIZA CORRECTAMENTE, EL PATRÓN COINCIDIRÁ CON LOS QUE SE OBSERVAN POR ENCIMA EN LA ZONA DE ANÁLISIS DE SEÑAL, Y SERÁ SIMÉTRICO, APUNTANDO HACIA EL ORIGEN DE LA SEÑAL.
- UNA VEZ QUE TE ACERQUES LO SUFICIENTE A UNA SEÑAL CON EL CURSOR, APARECERÁ UN MARCADOR CIRCULAR.
- SI EL MARCADOR APARECE COMO UN CÍRCULO PUNTEADO, NO ESTÁ SINTONIZADO CORRECTAMENTE CON LA SEÑAL DE LA BARRA.
- UNA VEZ SINTONIZADO, PUEDES ACERCAR EL ZOOM, ESTO LOCALIZARÁ EL ORIGEN DE LA SEÑAL IDENTIFICÁNDOLA.
- EN SISTEMAS MÁS CONGESTIONADOS, EL ZOOM SE ACERCARÁ A UN NIVEL SECUNDARIO DONDE PODRÁS CONTINUAR BUSCANDO LA SEÑAL.
- ESTE PROCESO PUEDE REQUERIR OCASIONALMENTE LA APLICACIÓN DE ZOOM VARIAS VECES, EL NIVEL DE ZOOM ACTUAL SE MUESTRA EN LA PARTE IZQUIERDA DE LA PANTALLA. PUEDES ALEJAR EL ZOOM EN CUALQUIER MOMENTO.
- UNA VEZ ENCONTRADO EL ORIGEN DE LA SEÑAL, PUEDES ACERCARTE A ELLA Y SE TE OFRECERÁ INFORMACIÓN ADICIONAL.
- A MEDIDA QUE SE ENCUENTRAN LAS SEÑALES, SE FILTRAN Y SE AÑADE UN MARCADOR DEBAJO DEL ANÁLISIS DE SEÑALES FILTRADAS.
- LOS DIFERENTES TIPOS DE SEÑALES O TIPOS DE CUERPO TIENEN DIFERENTES MARCADORES.

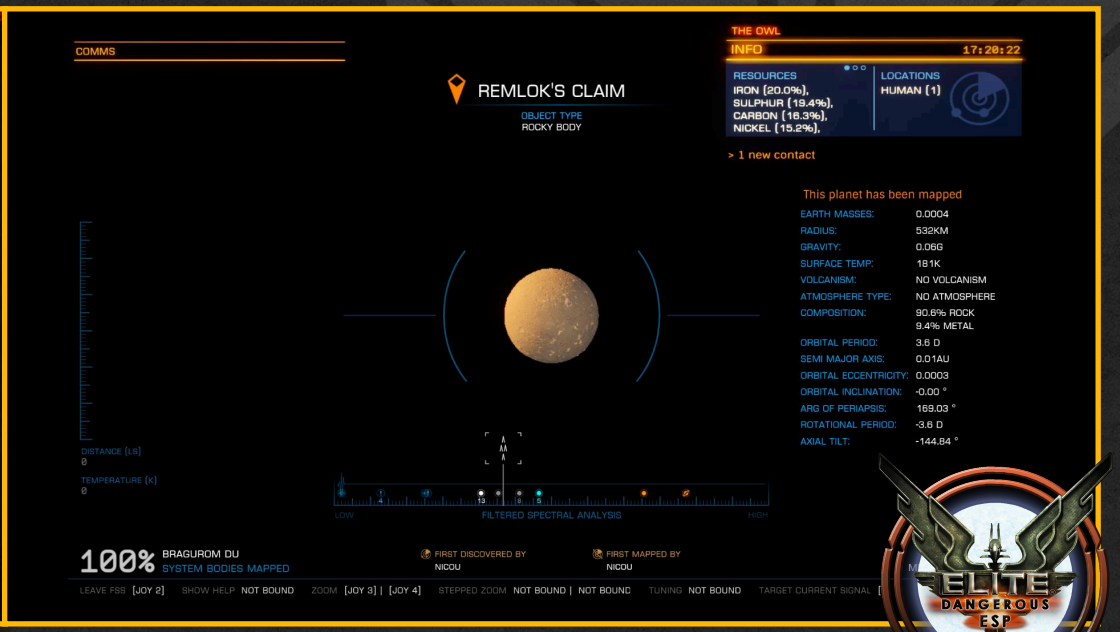
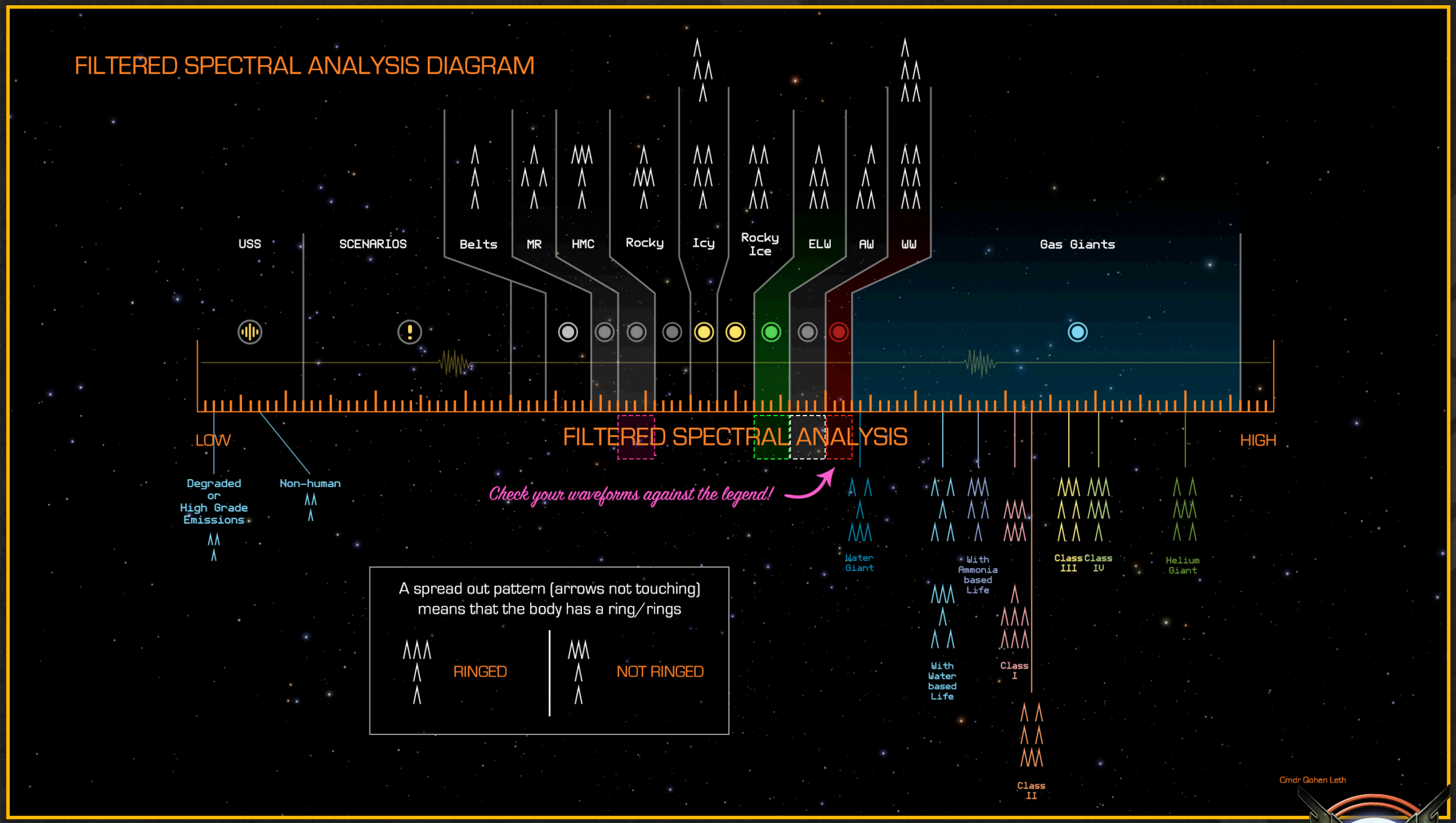


DIAGRAMA DE LA BARRA DE ANÁLISIS ESPECTRAL



Cmdr Gohen Leth

ESCÁNER DE SUPERFICIE

ACTUALMENTE SOLO ES NECESARIO EQUIPAR EL ESCÁNER DE SUPERFICIE. SE USA PARA LANZAR SONDAS Y HACER PROSPECCIÓN DE PLANETAS Y ANILLOS.

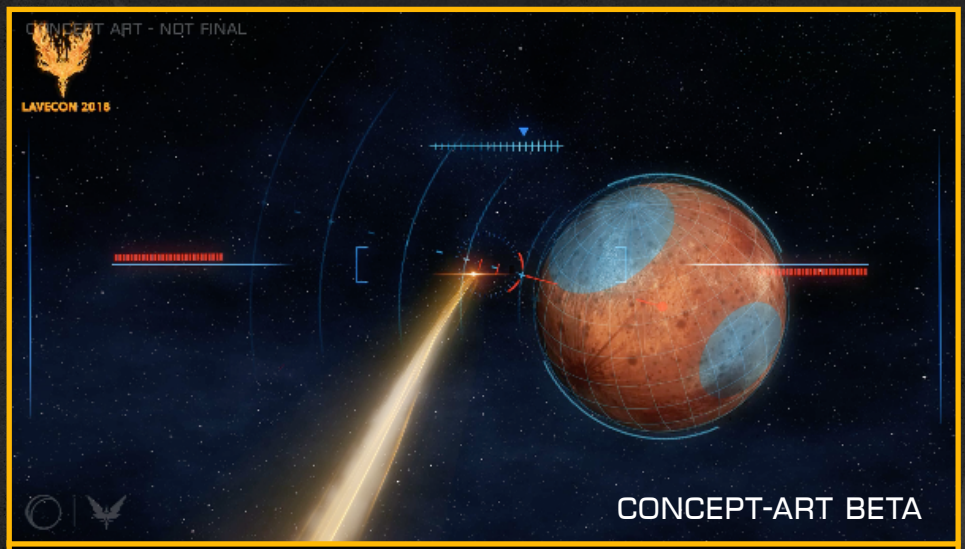
PARA PODER USAR EL ESCÁNER DE SUPERFICIE DETALLADO, PRIMERO SE DEBE USAR UN ESCÁNER DE DESCUBRIMIENTO Y MEDIANTE EL FSS IDENTIFICAR LOS PLANETAS Y LUNAS DENTRO DE UN SISTEMA. LUEGO, DEBES VIAJAR HASTA EL OBJETO QUE DESEA EXAMINAR CON EL ESCÁNER DE SUPERFICIE (DSS); ESTO PUEDE REQUERIR ACERCARSE A UNOS POCOS SEGUNDOS LUZ DE UN OBJETO MÁS GRANDE, COMO UN GIGANTE GASEOSO, O A UNOS POCOS MILES DE KILÓMETROS DE UN OBJETO MÁS PEQUEÑO, COMO UN CUERPO HELADO. EL DSS SÓLO FUNCIONARÁ UNA VEZ QUE LA NAVE ESTÉ DENTRO DEL ALCANCE DEL OBJETO OBJETIVO Y HAYA DISMINUIDO SU VELOCIDAD A UN NIVEL BAJO O MÍNIMO DE EMPUJE DE SUPERCRUCERO (30 KM/S). CUANTO MÁS CERCA SE ENCUENTRE LA NAVE DEL PILOTO DEL OBJETO QUE DESEA MAPEAR CON EL DSS, SE PUEDE APUNTAR CON MAYOR PRECISIÓN CON LAS SONDAS.

AL ACTIVAR EL ESCÁNER SE ABRIRÁ UNA INTERFAZ ESPECIALIZADA PARA PERMITIR QUE LAS SONDAS SE DISPAREN AL OBJETO OBJETIVO. EL OBJETIVO ES DISPARAR MÚLTIPLES SONDAS EN VARIOS ÁNGULOS PARA QUE IMPACTEN Y EXPLOREN AL MENOS EL 90% DE LA SUPERFICIE DEL OBJETO OBJETIVO. LAS SONDAS PUEDEN DISPARARSE DIRECTAMENTE A UN OBJETO PARA TRAZAR UN MAPA DEL LADO EN EL QUE SE ENCUENTRA LA NAVE, O EN ÁNGULOS MÁS AMPLIOS PARA HACER UN ARCO ALREDEDOR E IMPACTAR EN EL LADO OPUESTO. SI SE DISPARA A UN ÁNGULO DEMASIADO AMPLIO, LA SONDA NO ALCANZARÁ EL OBJETO POR COMPLETO. EL DSS TIENE UN LÍMITE DE CLIP DE TRES SONDAS, PERO FABRICARÁ AUTOMÁTICAMENTE REEMPLAZOS EN SEGUNDOS, DÁNDOTE UN SUMINISTRO INFINITO DE SONDAS. NO NECESITAS ESPERAR A QUE UNA SONDA DISPARADA IMPACTE ANTES DE DISPARAR OTRA.

UNA VEZ QUE SE HA ALCANZADO EL UMBRAL DE ASIGNACIÓN DEL 90%, EL DSS RELLENARÁ AUTOMÁTICAMENTE LOS HUECOS RESTANTES EN EL OBJETO Y OTORGARÁ UNA TERMINACIÓN DEL 100%. SI EL NÚMERO DE SONDAS QUE IMPACTAN AL LLEGAR AL 90% ES IGUAL O MENOR QUE EL "OBJETIVO DE EFICIENCIA" INDICADO, QUE PUEDE OSCILAR ENTRE 2 Y 22 SONDAS EN FUNCIÓN DE LA MASA DEL OBJETO, TAMBIÉN SE CONCEDERÁ UNA BONIFICACIÓN DE CRÉDITOS. TAMBIÉN SE PUEDEN DISPARAR SONDAS A SISTEMAS DE ANILLOS PLANETARIOS QUE ORBITAN UN OBJETO PARA RESALTAR CUALQUIER ÁREA RICA EN RECURSOS.

DEBE SER ASIGNADO A UN DISPARO EN LOS GRUPOS DE ACCIÓN. PARA PODER ACTIVARLO.

LA MODIFICACIÓN DE INGENIEROS DE RADIO DE ESCANEO EXPANDIDO ES MUY RENTABLE PARA EXPLORAR YA QUE AUMENTA EL RADIO DE TODAS LAS SONDAS LANZADAS.

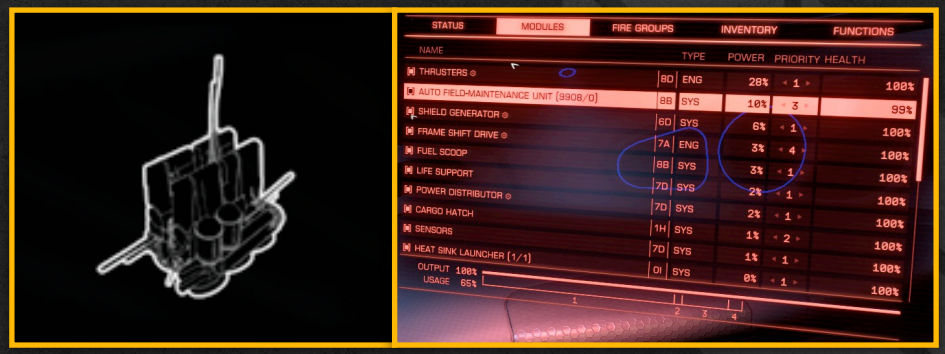


ESCÁNER DE SUPERFICIE

Class	Rating	Integrity	Power Draw (MW)	Ammo Clip Size	Probe Radius	Value (CR)
1	I	20	0.00	3	20 %	250,000

UNIDAD DE AUTOMANTENIMIENTO

NOS PERMITIRÁN REPARAR LOS MÓDULOS INTERNOS QUE SE DEGRADEN EN LA EXPLORACIÓN. ES CONVENIENTE LLEVAR AL MENOS DOS YA QUE EL SEGUNDO PUEDE REPARAR EL OTRO MODULO DE AUTOMANTENIMIENTO EN CASO DE AVERÍA. ESTA UNIDAD NO REPARA EL CASCO DE LA NAVE.



MÓDULOS DE CLASE D RECOMENDADOS:

SOPORTE VITAL.	SENSORES.	DISTRIBUIDOR DE ENERGÍA.
PROPULSORES.	PLANTA DE ENERGÍA	GENERADOR DE ESCUDOS.

MONTAR MÓDULOS DE CLASE D, NO ES LA ÚNICA MANERA DE AUMENTAR EL RANGO DE SALTO. EN LA MAYORÍA DE CASOS, UN VIAJE DE EXPLORACIÓN NO REQUERIRÁ MUCHO DEL USO DE ARMAS O ESCUDOS, POR LO QUE PODRÍAMOS LLEGAR A DEJARLOS EN LA ESTACIÓN, PERO ES UNA VALORACIÓN QUE CADA UNO DEBE HACER, COMO LOS VIAJES VAN A SER SOBRE TODO EN SUPERCRUCERO PODEMOS REDUCIR TAMBIÉN NUESTROS PROPULSORES Y PLANTA DE ENERGÍA DE TAMAÑO. ADEMÁS ES CASI OBLIGATORIO PASAR LOS MÓDULOS POR INGENIEROS PARA ALIGERARLOS O AÑADIR MODIFICACIONES QUE LOS ADECUEN A NUESTRAS NECESIDADES. TAMBIÉN PODEMOS ALIGERARLO CON EL EFECTO EXPERIMENTAL DE REDUCCIÓN DE MASA.

MODIFICACIONES DE MÓDULOS CON INGENIEROS.

CON LA LLEGADA DE INGENIEROS, ACTUALMENTE PODEMOS MODIFICAR LOS MÓDULOS DE NUESTRA NAVE PARA CONSEGUIR LA MEJOR NAVE POSIBLE PARA LA EXPLORACIÓN.

LAS PRINCIPALES MEJORAS A REALIZAR EN LA NAVE, SERÍAN LAS SIGUIENTES:

MOTOR DE SALTO: AUMENTO DE ALCANCE

ESTA MEJORA NOS PERMITE AUMENTAR HASTA UN 50% LA DISTANCIA DE SALTO QUE NOS PROVEE NUESTRO MOTOR DE SALTO.

PLANTA DE ENERGÍA: SOBRECARGADA

ESTA MEJORA NOS PERMITE AUMENTAR LA POTENCIA DE UNA PLANTA DE ENERGÍA DE CLASE Y TAMAÑO INFERIOR AL QUE SUELE LLEVAR NUESTRA NAVE, PARA CONSEGUIR ALIGERAR EL PESO DE ESTA.

ANCLAJES LIGEROS:

ESTA MODIFICACIÓN NOS PERMITE REDUCIR LA MASA DE MUCHOS MÓDULOS, SIEMPRE QUE APLIQUEMOS ESTA MODIFICACIÓN A UN MÓDULO NUESTRO SALTO AUMENTARÁ.

SIN CONTAR EL ARMAMENTO ESTOS SON LOS MÓDULOS ÚTILES PARA EXPLORACIÓN QUE SE PUEDEN ALIGERAR ACTUALMENTE.

— SOPORTE VITAL
— CONTROLADORA DE DRONES COLECTORES
— EYECTOR TÉRMICO
— CONTROLADORA DE DRONES PROSPECTORES

- RECUERDA QUE PUEDES APLICAR TAMBIÉN UN EFECTO EXPERIMENTAL DE REDUCCIÓN DE PESO A LOS MÓDULOS MODIFICADOS.

EQUIPAR MODULO DE SRV PARA EXPLORACIÓN.

HANGAR DE VEHÍCULO PLANETARIO.

ACTUALMENTE HORIZONTS, NOS PERMITE BAJAR A PLANETAS SIN ATMÓSFERA PARA REALIZAR BÚSQUEDAS DE MINERALES.
ESTOS MINERALES NOS PERMITIRÁN ENTRE OTRAS COSAS MEDIANTE LA SÍNTESIS REALIZAR UN AUMENTO EN LA CAPACIDAD DE SALTO DE NUESTRA NAVE DEL 25%, EL 50% Y EL 100%, LO QUE EN UNA NAVE COMO LA ANACONDA PUEDE SUPONER PODER REALIZAR UN SALTO DE CASI 80 AÑOS LUZ.

ES MUY RECOMENDABLE SI VAMOS A ATERRIZAR EN PLANETAS LLEVAR ALGÚN TIPO DE ARMADURA EN LA NAVE AUNQUE SEA LIGERA, YA QUE EN LOS PLANTEAS CON MUCHA GRAVEDAD (A PARTIR DE 2.0G) SI VAMOS CON NAVES COMO LA ANACONDA VA A SER DIFÍCIL EVITAR QUE LA NAVE SE POSE EN LA SUPERFICIE A UNA ALTA VELOCIDAD LO QUE NOS PRODUCIRÁ ALGÚN TIPO DE DAÑO EN EL CASCO SI NO LLEVAMOS ARMADURA, Y AUN LLEVÁNDOLA SI EL IMPACTO ES MUY FUERTE SUFRIREMOS DAÑOS IGUAL.

TIPOS DE SÍNTESIS PARA EXPLORACIÓN.

LA SÍNTESIS ES UN SISTEMA DE USO DE MATERIALES PARA RECARGAR Y HACER VARIAS BONIFICACIONES TEMPORALES PARA UNA NAVE O SRV Y PARA RELLENAR MUNICIÓN.

SE PUEDE ACCEDER A ELLA DESDE LA SECCIÓN SÍNTESIS EN LA PESTAÑA INVENTARIO DEL HUD DE LA DERECHA, O A TRAVÉS DE LA PESTAÑA MÓDULOS SELECCIONANDO EL MÓDULO AL QUE AFECTARÍA LA SÍNTESIS.

ESTOS SON LOS PRINCIPALES TIPOS QUE PODEMOS REALIZAR MIENTRAS EXPLORAMOS.

MOTOR DE SALTO. AUMENTA UN UNICO SALTO.

Synthesis Type	Basic	Standard	Premium
Bonus	+25% Jump Range	+50% Jump Range	+100% Jump Range
Materials	1 Carbon 1 Vanadium 1 Germanium	1 Carbon 1 Vanadium 1 Germanium 1 Cadmium 1 Niobium	1 Carbon 1 Germanium 1 Arsenic 1 Niobium 1 Yttrium 1 Polonium

EYECTOR TERMICO. MEJORA LA DISIPACIÓN TÉRMICA. STANDARD Y PREMIUM

Synthesis Type	Basic	Standard	Premium
Bonus	None	+15% Heat Dissipation	+30% Heat Dissipation
Materials	2 Basic Conductors 2 Heat Conduction Wiring	2 Basic Conductors 2 Heat Conduction Wiring 2 Heat Exchangers	2 Basic Conductors 2 Heat Conduction Wiring 2 Heat Exchangers 1 Proto Heat Radiators

UNIDAD DE AUTOMANTENIMIENTO. RECUPERA LA UNIDAD Y AUMENTA SU VELOCIDAD SOLO EN STANDARD Y PREMIUM

Synthesis Type	Basic	Standard	Premium
Bonus	None	+50% Repair Speed	+100% Repair Speed
Materials	2 Nickel 2 Zinc 2 Chromium 3 Vanadium	1 Tin 2 Manganese 6 Vanadium 1 Molybdenum 1 Zirconium	2 Zinc 4 Chromium 6 Vanadium 2 Zirconium 1 Tellurium 1 Ruthenium

SOPORTE VITAL. RELLENA EL SOPORTE VITAL SOLO HAY MODIFICACIÓN BÁSICA.

Synthesis Type	Basic	Standard	Premium
Bonus	None	N/A	N/A
Materials	2 Iron 1 Nickel	N/A	N/A

DRONES. FABRICA 4 DRONES.

Synthesis Type	Basic	Standard	Premium
Bonus	None	N/A	N/A
Materials	10 Iron 10 Nickel	N/A	N/A

SRV. RECARGA DE ARMAS. AUMENTA EL DAÑO. STANDARD Y PREMIUM

Synthesis Type	Basic	Standard	Premium
Bonus	None	+15% damage boost	+30% damage boost
Materials	2 Sulphur 1 Phosphorus	1 Phosphorus 1 Manganese 1 Selenium 1 Molybdenum	2 Phosphorus 2 Selenium 1 Molybdenum 1 Technetium

SRV. REPARACIÓN. MEJORA LA FUERZA DEL CASCO. STANDARD Y PREMIUM.

Synthesis Type	Basic	Standard	Premium
Bonus	None	+50% hull strength	+100% hull strength
Materials	2 Iron 1 Nickel	3 Nickel 1 Manganese 2 Vanadium 1 Molybdenum	1 Zinc 2 Chromium 2 Vanadium 1 Tungsten 1 Tellurium

SRV. COMBUSTIBLE. MEJORA LA EFICIENCIA. STANDARD Y PREMIUM.

Synthesis Type	Basic	Standard	Premium
Bonus	None	+100% fuel efficiency	+200% fuel efficiency
Materials	1 Sulphur 1 Phosphorus	1 Sulphur 1 Phosphorus 1 Arsenic 1 Mercury	1 Sulphur 1 Arsenic 1 Mercury 1 Technetium

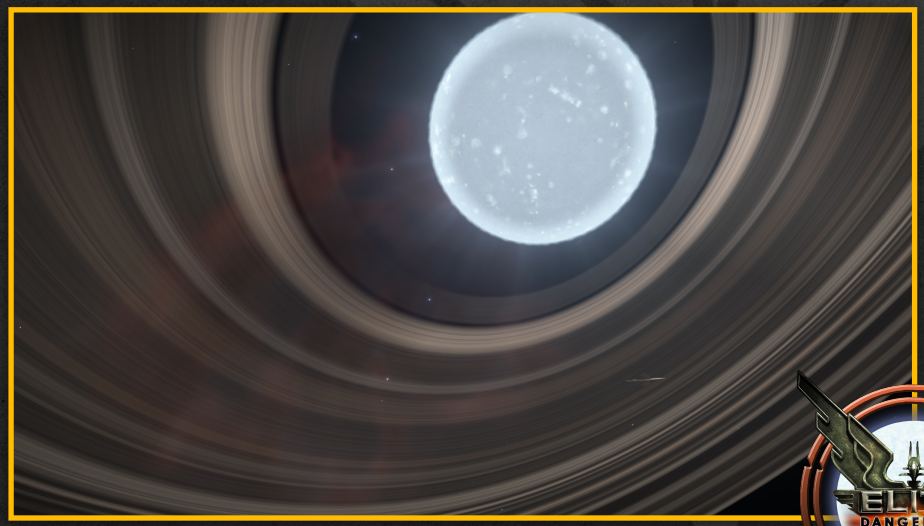
EYECTOR TÉRMICO.

AL ACTIVAR EL SUMIDERO TÉRMICO, EL MÓDULO, PURGARÁ EL CALOR DE TU NAVE Y LO LANZARÁ AL EXTERIOR. TEN EN CUENTA QUE LLEVA CIERTO TIEMPO COMPLETAR DICHA PURGA.

UNA TEMPERATURA ALTA PUEDE DAÑAR TU NAVE. SI EQUIPAS UN SUMIDERO TÉRMICO PODRÁS REFRIGERARLA RÁPIDAMENTE.

ES UN ELEMENTO BASTANTE ÚTIL EN LAS LABORES DE EXPLORACIÓN YA QUE SIN DARNOS CUENTA CAEREMOS EN ALGUNA ESTRELLA, REALIZANDO LA RECARGA DE COMBUSTIBLE O POR DESPISTE, ESTA PIEZA NOS AYUDARÁ A PODER SALIR RÁPIDAMENTE DE LA ZONA DE LA ESTRELLA Y PODER VOLVER A ENTRAR EN SUPERCRUCERO.

SE PUEDE EQUIPAR VARIAS UNIDADES, PERO ACTUALMENTE CON LA SÍNTESIS CON UNA SUELE SER SUFICIENTE.



RECOMPENSAS

Cuerpo	CANTIDADES ORIENTATIVAS	Valor
Estrellas		
Clases O, B, A, F, G, K, M, L, T, Y		2.400 - 6600 Cr
Agujero negro		38.000 - 50.000 Cr
Estrellas de neutrones		36.000 - 38.000 Cr
Enanas blancas		22.600 Cr
Estrellas Wolf-Rayet (W)		3.000 - 6.600 Cr
Estrellas de Carbono		2.400 Cr
Protoestrellas - (Herbig Ae/Be o T-Tauri)		2.400 - 3.000 Cr
Planetas y satélites		
Anillos de asteroides		0 Cr
Gigante gaseoso clase I		2.200 - 3.800 Cr
Gigante gaseoso clase II		7.500 - 12.300 Cr
Gigante gaseoso clase III		2.200 - 3.800 Cr
Gigante gaseoso clase IV		2.200 - 3.800 Cr
Gigante gaseoso clase V		2.200 - 3.800 Cr
Cuerpos rocosos o helados		600 - 1.200Cr
Planetas de alto contenido en metal		4.100 - 8.500 Cr
Planetas rocosos terraformables		30.000 - 31.000 Cr
Planeta terraformable con alto contenido en metal		30.000 - 45.000 Cr
Planeta terraformable con alto contenido en metal (atmósfera de nitrógeno)		8.600 - 12.400 Cr
Planetas ricos en metal		9.000 - 14.000 Cr
Mundos acuáticos		18.800 - 36.000 Cr
Mundos acuáticos terraformables		27.000 - 65.000Cr
Mundos de amoníaco		33.000 - 35.000 Cr
Mundos tipo Tierra		54.000Cr - 62.000Cr

TODOS LOS CUERPOS CELESTES QUE ENCONTREMOS EN UN SISTEMA SE PUEDEN ESCANEAR, AUNQUE LOS CINTURONES DE ASTEROIDES QUE RODEAN A LAS ESTRELLAS NO NOS PROPORCIONARÁN BENEFICIOS. EN LA TABLA SE DETALLAN LAS GANANCIAS QUE NOS PROPORCIONARÁN.

LOS QUE DAN RECOMPENSAS MÁS ALTAS SON LOS PLANETAS TIPO TIERRA Y LOS MUNDOS ACUÁTICOS QUE SON CANDIDATOS PARA TERRAFORMACIÓN. LOS MENOS SON LOS PLANETAS ENANOS, CUERPOS ROCOSOS Y/O HELADOS.

CONSIGUES ALGUNA GANANCIA (SOBRE 500CR) SIMPLEMENTE POR LOCALIZAR EL OBJETO CON EL ESCÁNER DE EXPLORACIÓN, PERO ESCANEANDOLOS SE INCREMENTA SUSTANCIALMENTE SU VALOR. HACIENDO UN ESCÁNER DETALLADO DE SUPERFICIE DUPLICARÍAS ESE VALOR.
LOS SISTEMAS TIPO F TAL VEZ SEAN LOS MÁS RENTABLES POR EL TIPO DE CUERPOS QUE ENCONTRAMOS EN ELLOS.

UN BONO DEL 50% ES APLICABLE SI ERES EL PRIMER COMANDANTE QUE ESCANEA EL OBJETO CON UN ESCÁNER DE ANÁLISIS DE SUPERFICIE.
ADEMÁS, TU NOMBRE FIGURARÁ EN EL DETALLE DEL OBJETO (EN LA VISTA DE SISTEMA BAJO LA ETIQUETA “PRIMER DESCUBRIDOR”.

RANGOS.

EL JUGADOR GANA RANGOS DE EXPLORACIÓN EN FUNCIÓN DE LA CANTIDAD DE DINERO CONSEGUIDA A TRAVÉS DE LA VENTA DE LOS DATOS CARTOGRÁFICOS RECOGIDOS DURANTE SU EXPLORACIÓN. EL BENEFICIO REQUERIDO SON CANTIDADES SOLO ORIENTATIVAS, APARECIDAS EN LAS PRIMERAS VERSIONES DEL JUEGO

RANGO	BENEFICIO REQUERIDO
PERDIDO	0*
CASI PERDIDO	20,000*
EXPLORADOR	135,000**
TOPÓGRAFO	570,000*
RASTREADOR	2,070,000*
GUÍA	4,670,000**
DESCUBRIDOR	19,000,000**
PIONERO	58,000,000**
ELITE	161,000,000**
	* En la v1.4.04
	** En la v2.0.01

POWER PLAY.

OTRA MANERA DE MAXIMIZAR LOS BENEFICIOS ES ALCANZANDO EL NIVEL 5 DENTRO DE LA FACCIÓN DE LI YONG-RUI. ESTO NOS DARÁ UN BONO DEL 200% SOBRE LAS VENTAS DE SISTEMAS EXPLORADOS EN LOS SISTEMAS CONTROLADOS POR LA FACCIÓN. AUNQUE PARA PODER LLEVAR A CABO ESTA OPCIÓN HABRÁ QUE GASTAR UNA BUENA CANTIDAD DE CRÉDITOS COMPRANDO MERCANCÍA DE LA POTENCIA, AUNQUE LUEGO LOS VAMOS A PODER RECUPERAR AL COBRAR LA BONIFICACIÓN SEMANAL.

TIPOS DE ESTRELLA (FUEL SCOOP SI/NO).

EN LA SIGUIENTE TABLA SE DETALLAN LAS ESTRELLAS EN LAS QUE PODEMOS RECARGAR COMBUSTIBLE Y EN LAS QUE NO. PARA RECARGAR COMBUSTIBLE PODEMOS DETENERNOS DELANTE DE LA ESTRELLA U ORBITARLA, PERO SIEMPRE TENIENDO CUIDADO CON LA TEMPERATURA DE LA NAVE Y CON LA PROXIMIDAD A LA ESTRELLA PARA NO PASAR DE SUPERCRUCERO A VELOCIDAD NORMAL.

Tipos de estrellas que son scoopable	Tipos de estrellas que no son scoopable
K	DA
G	DC
B	Y
F	T
O	L
A	TTS
M	Neutron Star
	S
	W

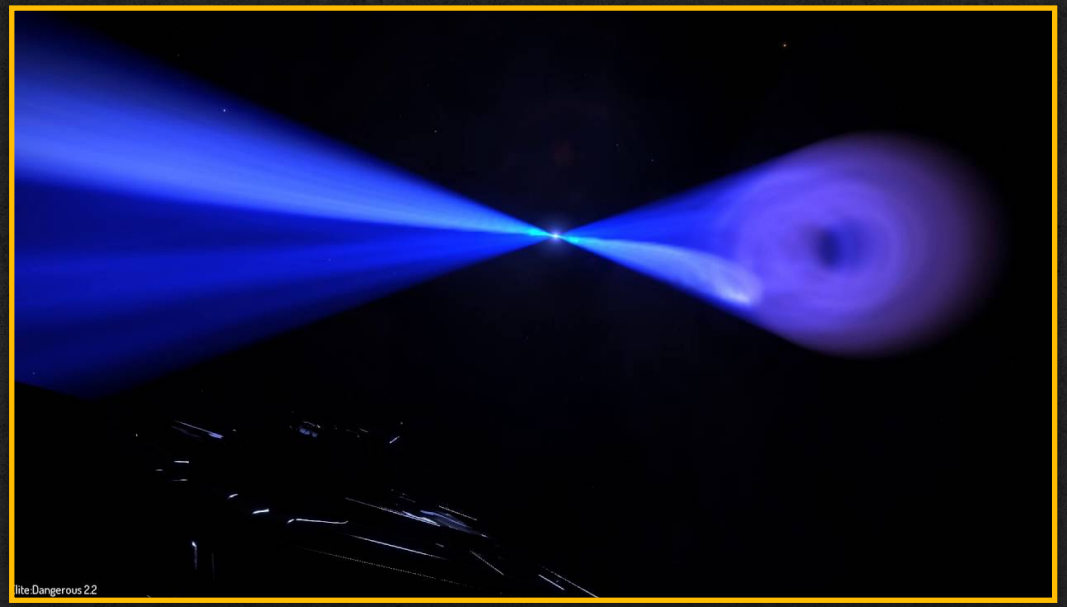
ESTRELLAS QUE AUMENTAN EL SALTO

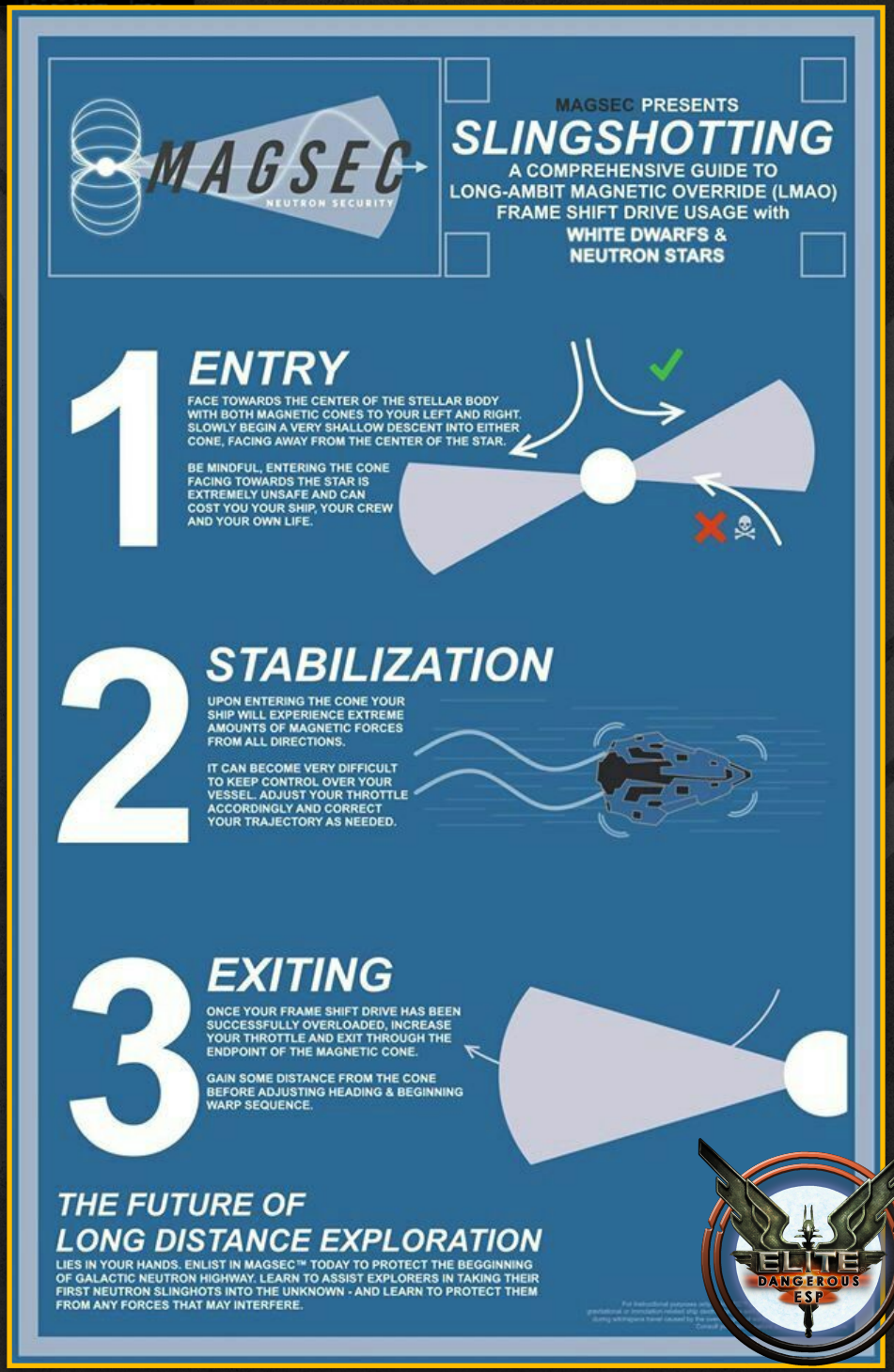
CON LA LLEGADA DE LA 2.2, FRONTIER NOS HA PRESENTADO UNA NUEVA FORMA DE AUMENTAR NUESTRO RANGO DE SALTO.

SE TRATA DE LAS ESTRELLAS DE NEUTRONES Y LAS ENANAS BLANCAS, TIENEN ESTE ASPECTO QUE VEMOS EN LA IMAGEN, SI METEMOS NUESTRA NAVE COMO NOS INDICA EL CARTEL DE LA DERECHA EN LOS VÓRTICES DE LA ESTRELLA Y LUEGO SALIMOS NUESTRO SALTO AUMENTARÁ HASTA EN UN 400% EN LAS ESTRELLAS DE NEUTRONES Y HASTA UN 50% EN LAS ENANAS BLANCAS.

SOLO NECESITAMOS SEGUIR LAS INSTRUCCIONES DEL CARTEL DE LA DERECHA. 1º ENTRAR EN EL VÓRTICE 2º ESTABILIZAR LA NAVE 3º SALIR DEL VÓRTICE.

COMO BIEN SE INDICA EN EL PÓSTER PARA ENTRAR EN EL VÓRTICE HAY QUE IR EN LA DIRECCIÓN OPUESTA A LA ESTRELLA. SE PUEDE ESTABLECER UN FILTRO EN EL MAPA DE LA GALAXIA PARA QUE NO HAGA LA RUTA SOLO CON ESTRELLAS DE ESTE TIPO.





AUTOPISTAS DE NEUTRONAS.

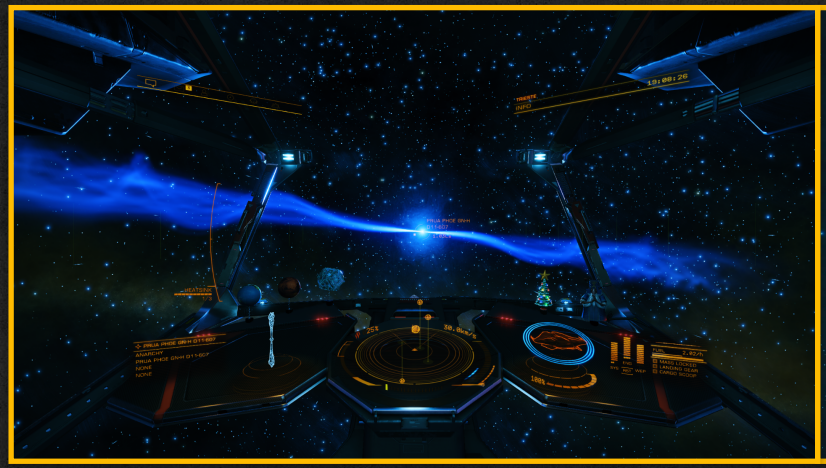
LA AUTOPISTA DE NEUTRONES ES UNA RED DE RUTAS TRAZADAS Y OPTIMIZADAS QUE CONTIENEN UN ALTO PORCENTAJE DE ESTRELLAS DE NEUTRONES Y ENANAS BLANCAS A LO LARGO DE LA RUTA; SISTEMAS QUE PERMITEN TEMPORALMENTE A LAS NAVES SOBRECARGAR SU MDD A TRAVÉS DE LAS CORRIENTES DE CHORRO DE NEUTRONES. ESTAS VÍAS SON UN MEDIO PARA QUE LAS NAVES ATRAVIESEN GRANDES DISTANCIAS ENTRE DOS LUGARES FIJOS UTILIZANDO MUCHOS MENOS SALTOS QUE EL MÉTODO CONVENCIONAL.

CON LA APARICIÓN DE LAS ESTRELLAS DE NEUTRONES, NO TARDARON EN APARECER APLICACIONES PARA PODER HACER EL CALCULO DE RUTAS APROVECHANDO AL MÁXIMO LA EXISTENCIA DE ESTAS ESTRELLAS. ESTA ES LA QUE USO SIEMPRE.
HTTPS://WWW.SPANSH.CO.UK/PLOTTER

SOLO HAY QUE INTRODUCIR EL SISTEMA DE INICIO Y EL DE DESTINO, NUESTRO RANGO DE SALTO MÁXIMO Y AJUSTAMOS LA EFICIENCIA HASTA CONSEGUIR LA RUTA MÁS DIRECTA POSIBLE. A MAYOR EFICIENCIA EL CALCULO SERÁ MÁS DIRECTO.

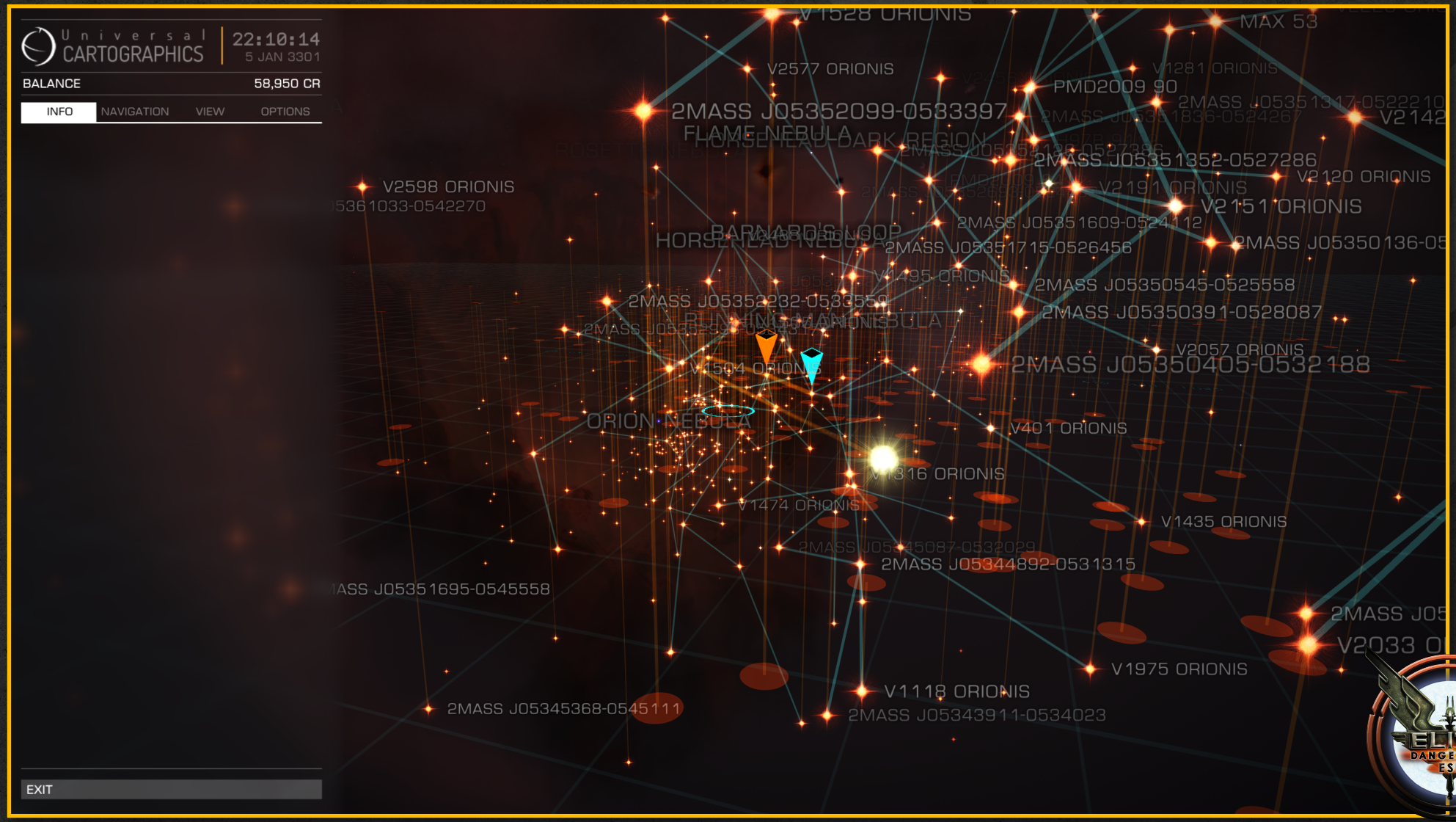
SI INTRODUCIMOS UN VALOR ALGO MENOR QUE NUESTRO RANGO DE SALTO MÁXIMO, NOS CALCULARÁ RUTAS CON SALTOS MAS CORTOS PERO MAS EFICIENTES EN CONSUMO DE COMBUSTIBLE LO QUE HARÁ QUE AUMENTEMOS EL RANGO MÁXIMO DE LY RECORRIDOS POR DEPOSITO.

EL USO DE ESTRELLAS DE NEUTRONES DAÑA NUESTRO MOTOR DE SALTO. DEBEREMOS REPARARLO CUANDO ESTÉ POR DEBAJO DEL 80% AUNQUE PUEDES ESTIRARLO MÁS, UN MAYOR DAÑO PROVOCARÁ FALLOS EN EL MOTOR DE SALTO.



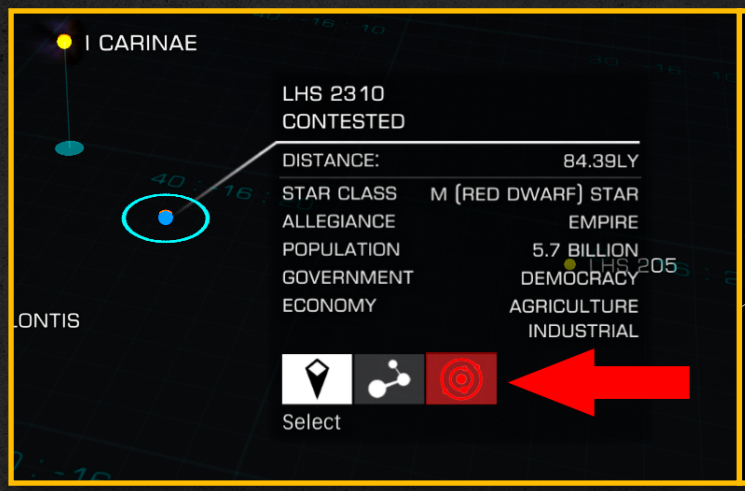
CÁLCULO MÁXIMO DE RUTAS.

PODEMOS DEFINIR NUESTRA RUTA CON UN LIMITE MÁXIMO DE 10000 AÑOS LUZ, PODEMOS FILTRAR EN EL MAPA LOS TIPOS DE ESTRELLA QUE MÁS NOS INTERESE VISITAR POR SUS CARACTERÍSTICAS O POR SU BENEFICIO, USAR ESTE FILTRO NOS AYUDARÁ A ENCONTRAR POR EJEMPLO ESTRELLAS DE NEUTRONES. SI SELECCIONAMOS ESTRELLAS SIN SECUENCIA PRINCIPAL (NONSEQUENCE STAR) NOS APARECERÁN EN GRIS SOLO LAS ESTRELLAS DE NEUTRONES. O PODEMOS TRAZAR RUTAS USANDO SOLAMENTE ESTRELLAS SCOOPEABLES, O INCLUSOS FILTRAR EL MAPA PARA TRAZAR RUTAS POR SISTEMAS QUE NO ESTÁN CARTOGRAFIADOS O QUE NO HEMOS VISITADO.

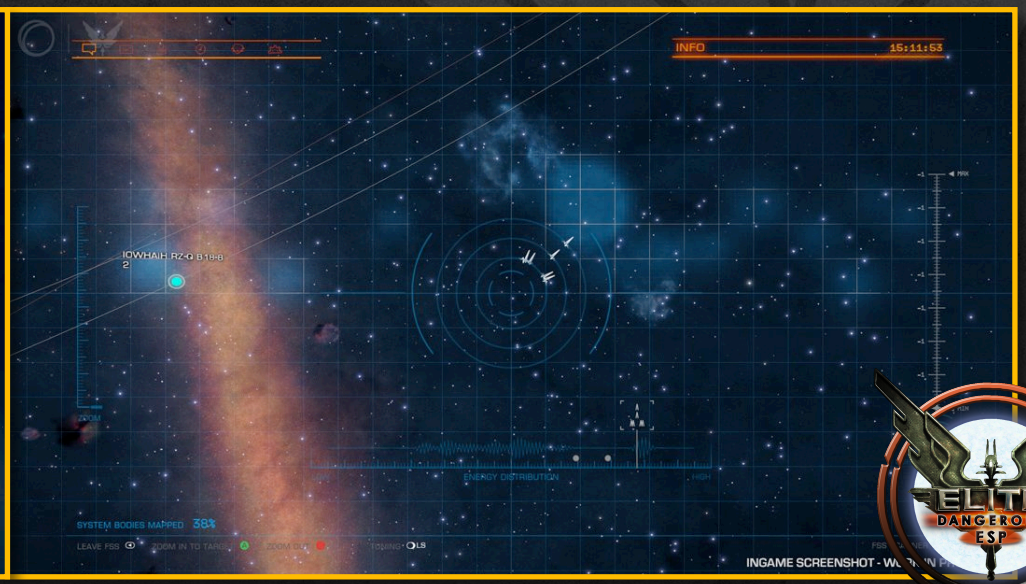


COMO EXPLORAR UN SISTEMA.

1º LOCALIZA UN SISTEMA INEXPLORADO POR TI EN EL MAPA DE LA GALAXIA. Y SALTA HASTA ALLÍ.

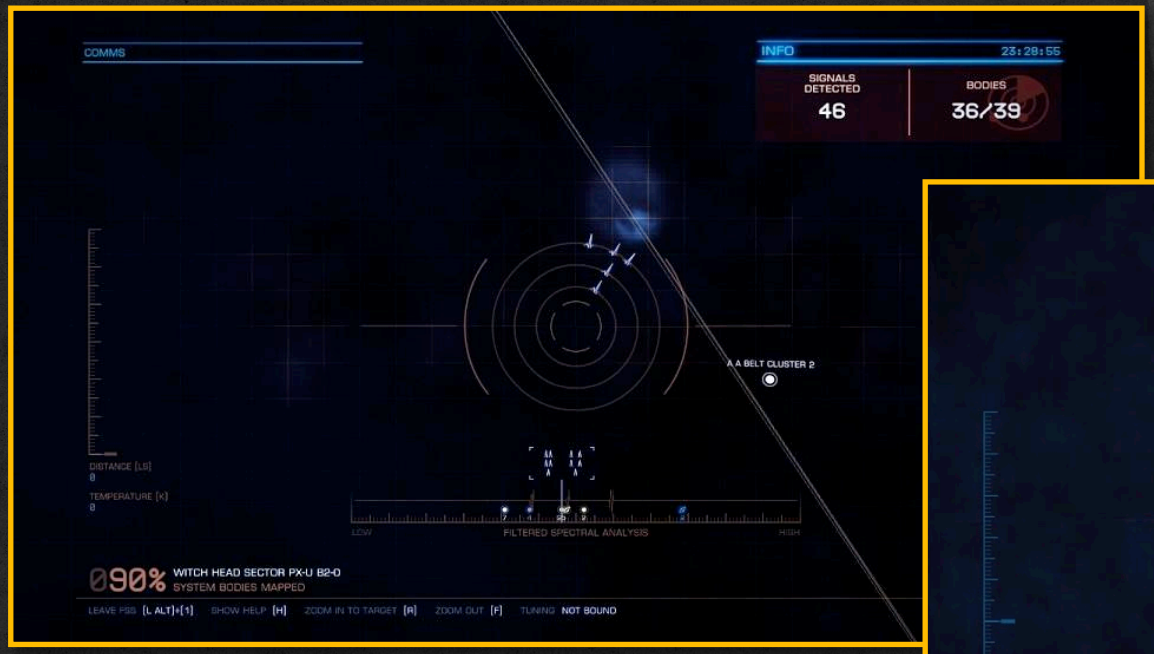


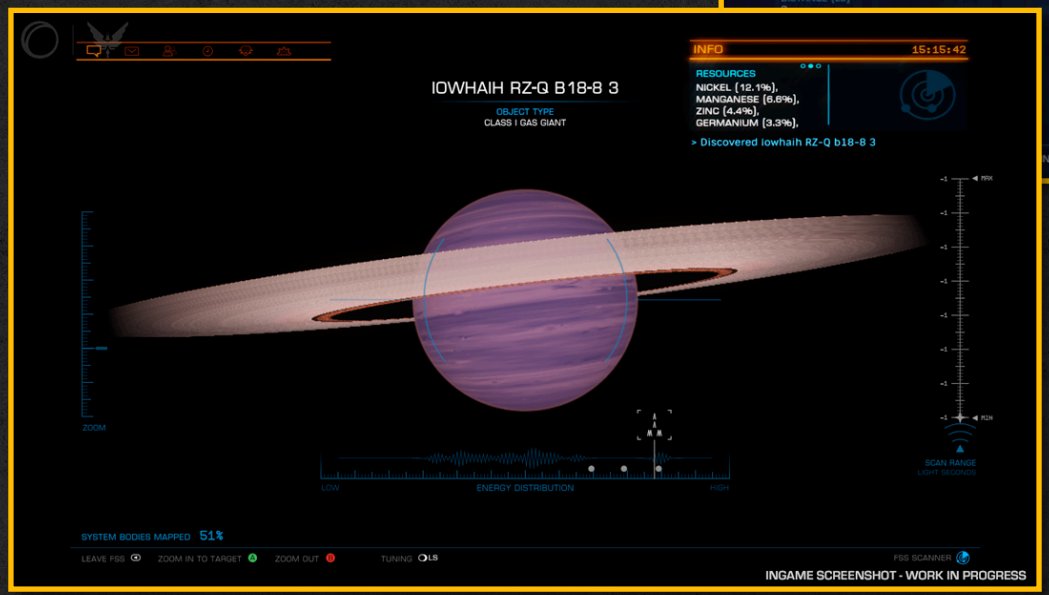
2º AL LLEGAR A LA ESTRELLA RECARGA COMBUSTIBLE SI ES POSIBLE Y LUEGO ALÉJATE DE LA ESTRELLA Y REDUCE LA VELOCIDAD AL MÍNIMO Y ACTIVA EL ECS.



3º EN LA VENTANA DEL ECS ACTIVA EL ESCÁNER DE EXPLORACIÓN Y APARECERÁN TODOS LOS CUERPOS Y SEÑALES DEL SISTEMA.

4º AJUSTA LA BARRA DE ANÁLISIS ESPECTRAL PARA IDENTIFICAR LAS MARCAS Y DESTELLOS COMO PLANETAS O SEÑALES, PARA REALIZAR EL DESCUBRIMIENTO UNA VEZ AJUSTADA LA BARRA CORRECTAMENTE Y SITUADO EL CURSOR EN EL CENTRO DEL DESTELLO AUMENTAMOS EL NIVEL DE ZOOM. VOLVEMOS A LOCALIZAR Y HACEMOS ZOOM OTRA VEZ.





4º CUANDO TENGAMOS ESCANEADOS TODOS LOS CUERPOS CON EL ECS PROCEDEREMOS A MAPEARLOS. PARA ELLO NOS ACERCAREMOS LO SUFICIENTE A LOS MISMOS Y ACTIVAMOS EL ESCÁNER DE SUPERFICIE. DEBE ESTAR ASIGNADO A UN GRUPO DE ACCIÓN. APUNTAMOS Y LANZAMOS LAS SONDAS. DEBEMOS DESCUBRIR EL 90% DEL CUERPO EN EL LÍMITE DE SONDAS QUE NOS INDICA PARA OBTENER EL BONUS DE EFICIENCIA.

UNA VEZ FINALIZADO EL MAPEO DE TODOS LOS CUERPOS DE EL SISTEMA PASAMOS AL SIGUIENTE.

CODEX ELITE DANGEROUS

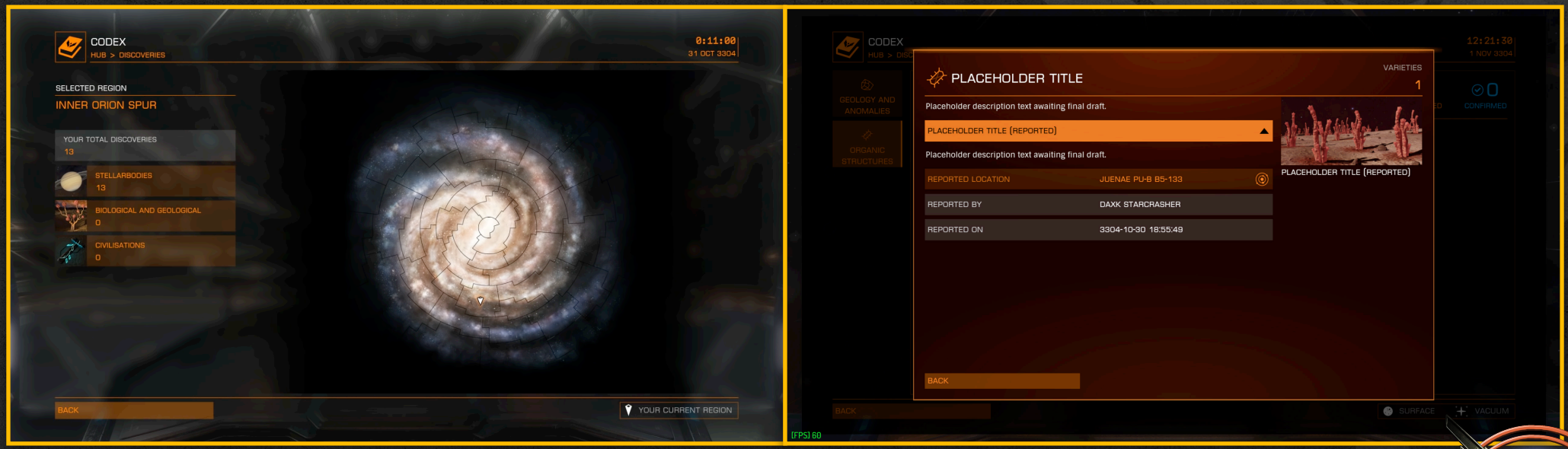
EL CODEX ES UNA NUEVA FORMA DE SEGUIR SUS DESCUBRIMIENTOS Y PROGRESOS EN LA GALAXIA ELITE DANGEROUS, ASÍ COMO MANTENERTE AL DÍA CON LAS ÚLTIMAS NOTICIAS.

MUESTRA ESTADÍSTICAS PERSONALES, REGISTROS DE SESIONES, DESCUBRIMIENTOS DE FORMA COLABORATIVA E INDIVIDUAL Y PISTAS DE POSIBLES DESCUBRIMIENTOS EN LA GALAXIA. TAMBIÉN PROPORCIONA INFORMACIÓN DE TIPO ENCICLOPÉDICO SOBRE TEMAS.

DENTRO DE LA SECCIÓN DESCUBRIMIENTOS, LA GALAXIA SE HA DIVIDIDO EN 42 REGIONES. CADA REGIÓN TIENE INFORMACIÓN QUE DETALLA LOS CUERPOS ESTELARES, LAS ENTIDADES GEOLÓGICAS/BIOLÓGICAS Y LA CIVILIZACIÓN QUE CONTIENEN.

DENTRO DE CADA SISTEMA, HAY UNA VARIEDAD DE COSAS PARA QUE DESCUBRAS, COMO ESTRELLAS, TERRESTRES Y GIGANTES GASEOSOS Y MÁS.

- EN CADA UNO DE ELLOS HABRÁ UNA LISTA DE TIPOS QUE PUEDE SELECCIONAR PARA VER MÁS INFORMACIÓN.
- A MEDIDA QUE ENCUENTRE NUEVOS TIPOS DENTRO DE ESE SISTEMA, SE IRÁN AÑADIENDO AL CODEX.
- TAMBIÉN HAY INFORMACIÓN ADICIONAL COMO EL CUERPO ESTELAR MÁS GRANDE, MÁS PEQUEÑO O MÁS FRÍO ENCONTRADO (POR EJEMPLO).
- EL CODEX TAMBIÉN TIENE LOS ESTADOS 'RUMOR', 'REPORTADO' Y 'DESCUBIERTO'.
- RUMORES - SI UN ARTÍCULO SE INCLUYE EN LA LISTA DE RUMORES, SIGNIFICA QUE EXISTE LA POSIBILIDAD DE ENCONTRARLO EN ESA REGIÓN.
- EL CODEX HA ESTADO LLENO DE "RUMORES" DE DESCUBRIMIENTOS EN CADA REGIÓN PARA DARLE UN PRIMER RASTRO DE MIGAS DE PAN A SEGUIR.
- REPORTADO - CUANDO UN COMANDANTE ENCUENTRA EL ARTÍCULO RUMOREADO EN CUESTIÓN, APARECE COMO "REPORTADO" EN EL CODEX, Y ACTUALIZA EL CODEX DE CADA UNO. SI LO ENCUENTRAS Y LO ESCANEAS, ESO SE CONVERTIRÁ EN "DESCUBIERTO" EN TU CÓDICE.
- SI QUIERES SER UN INTRÉPIDO EXPLORADOR Y ENCONTRAR COSAS QUE NO HAN SIDO DESCUBIERTAS, PUEDES - Y PONER EN MARCHA ESE CICLO DE RUMORES, REPORTES, DESCUBRIMIENTOS!



OBJETOS RECUPERABLES EN EL ESPACIO PROFUNDO.

DURANTE NUESTRAS JORNADAS DE EXPLORACIÓN NOS ENCONTRAREMOS MATERIALES RECUPERABLES CON LOS QUE CONSEGUIREMOS GANAR ALGUNOS CRÉDITOS MÁS AL VENDERLOS A NUESTRA LLEGADA, ESTOS SON ALGUNOS DE LOS ELEMENTOS QUE PODEMOS ENCONTRARNOS. ESTO NO ES MÁS QUE UNA MÍNIMA MUESTRA HAY MUCHAS MÁS COSAS QUE PODREMOS ENCONTRAR.

· LARGE SURVEY DATA CACHE Y SMALL SURVEY DATA CACHE.

Large Survey Data Cache	
Classification	Commodity
Type	Salvage
Galactic Average Price	--- CR
Black Market Price	153,826 Cr CR
Produced by	---
Consumed by	---

· CÁPSULAS DE ESCAPE OCUPADAS.

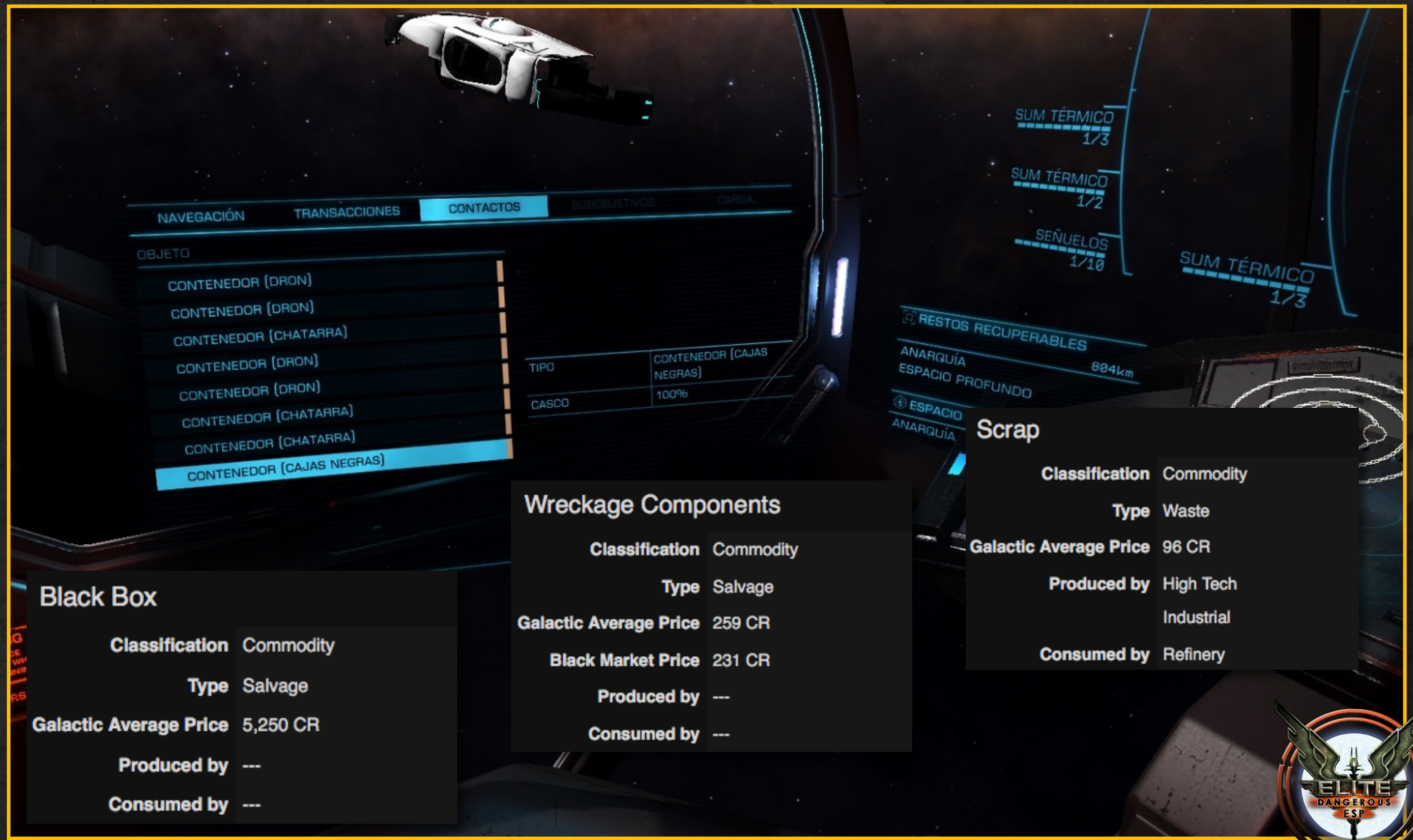
LAS CÁPSULAS DE ESCAPE SE PUEDEN ENCONTRAR DENTRO DE LAS MARCAS WRECKAGE RECARGABLE. CONSIDERADO ILEGAL. SE PUEDEN VENDER EN LAS ESTACIONES EN LA SECCIÓN DE CONTACTOS / BUSQUEDA Y RESCATE.

Occupied Escape Pod

Classification	Commodity
Type	Salvage
Galactic Average Price	4,474 CR
Black Market Price	4,474 CR
Produced by	---
Consumed by	---

· OTROS TIPOS DE RESTOS RECUPERABLES.

PUEDEN SER, DRONES, CHATARRA, CAJAS NEGRAS Y MERCADERÍAS. TAMBIÉN ENCONTRAREMOS NUEVOS SITIOS DE INTERÉS GUARDIÁN ETC..



Black Box

Classification	Commodity
Type	Salvage
Galactic Average Price	5,250 CR
Produced by	---
Consumed by	---

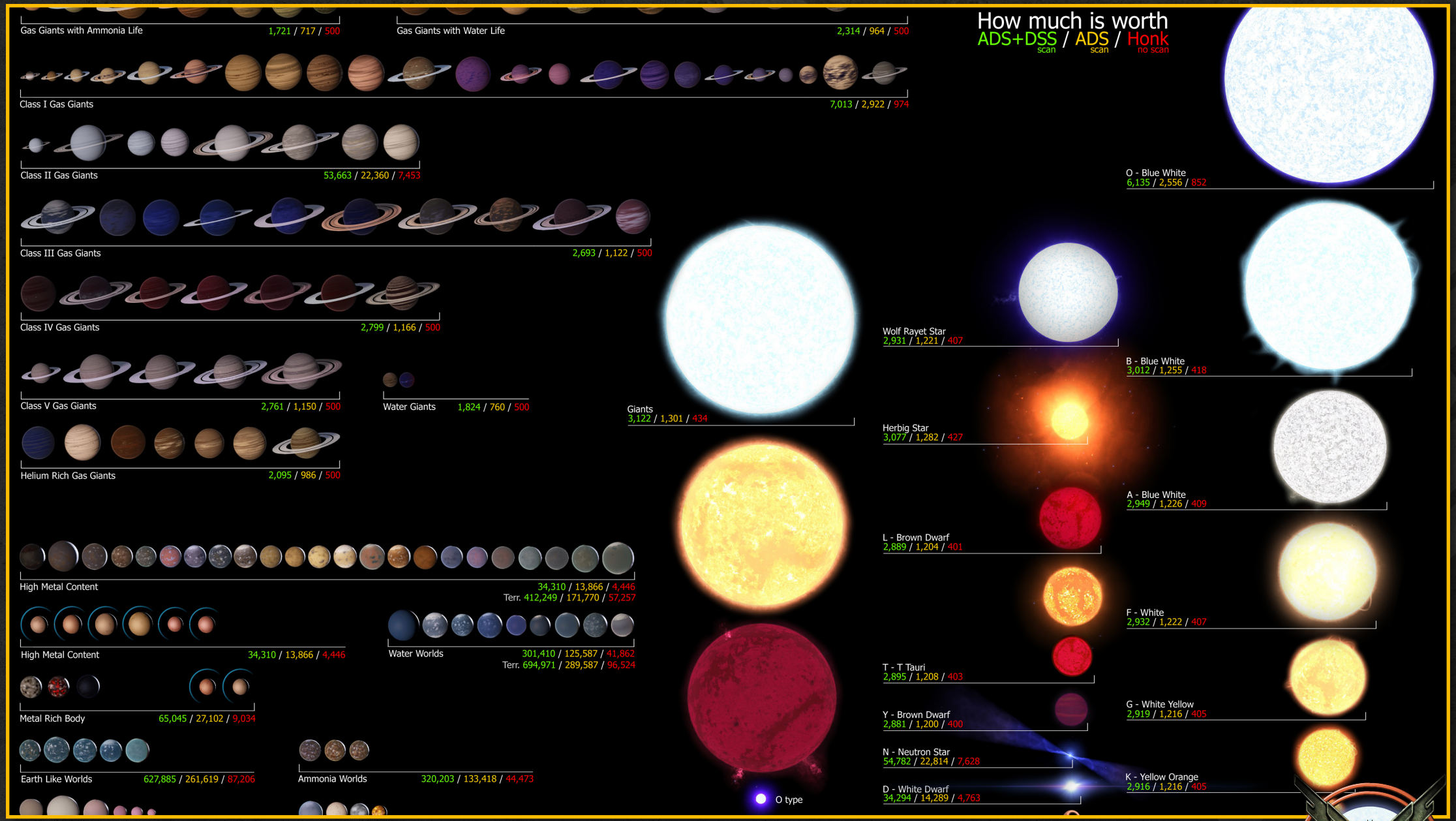
Wreckage Components

Classification	Commodity
Type	Salvage
Galactic Average Price	259 CR
Black Market Price	231 CR
Produced by	---
Consumed by	---

Scrap

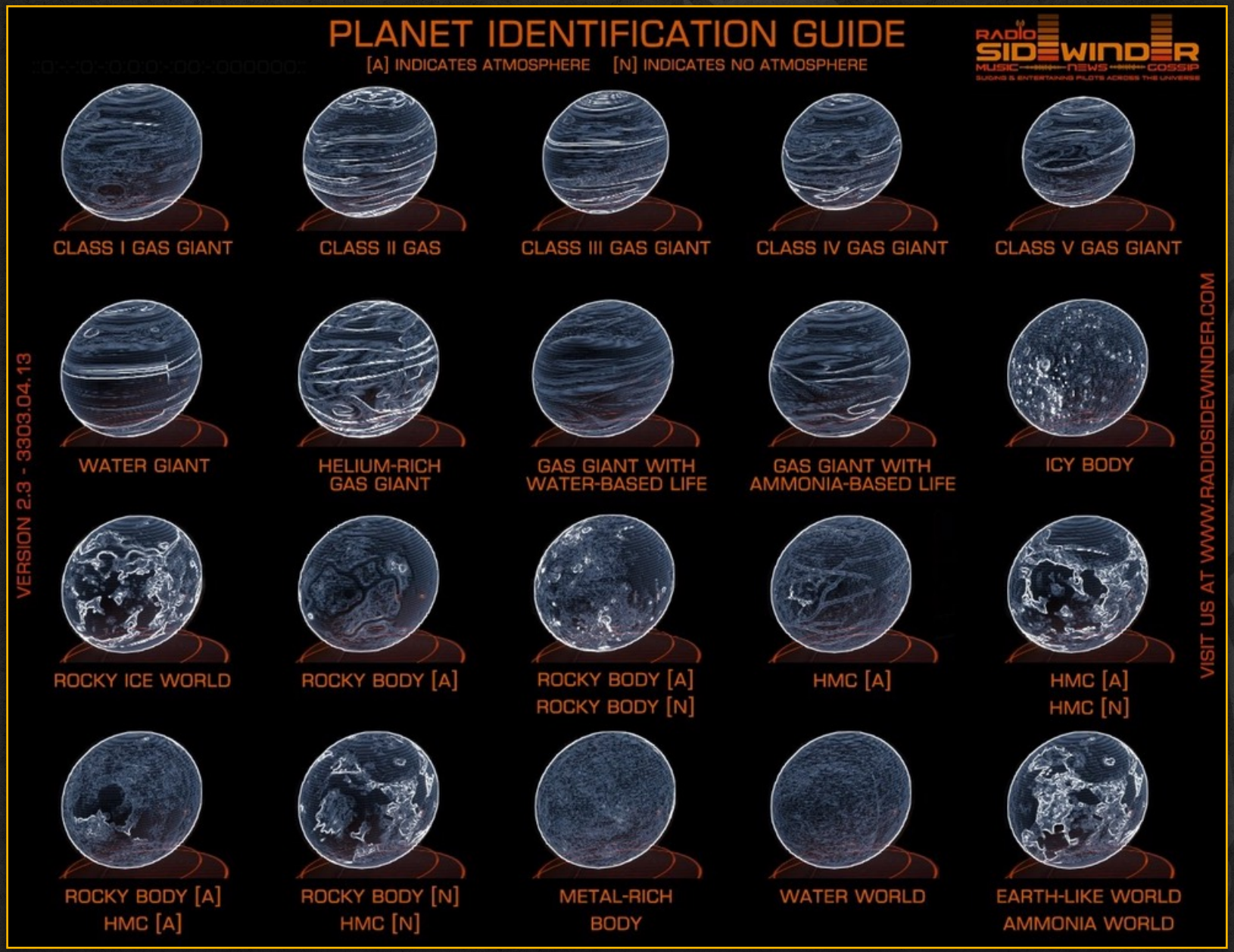
Classification	Commodity
Type	Waste
Galactic Average Price	96 CR
Produced by	High Tech Industrial
Consumed by	Refinery

· GUÍA VISUAL DE CUERPOS ASTRONÓMICOS PARA LA EXPLORACIÓN.



· GUÍA VISUAL DE CUERPOS ASTRONÓMICOS PARA LA EXPLORACIÓN.

CON LA SALIDA DE LA VERSIÓN 2.3 HAN CAMBIADO EL ICONO QUE REPRESENTA EL PLANETA EN EL HUD DE NUESTRA NAVE LO QUE NOS PERMITE UNA MÁS FÁCIL IDENTIFICACIÓN DE CADA PLANETA SOLO CON VERLOS Y COMPARARLOS CON ESTA IMAGEN.



· APLICACIONES EXTERNAS DE AYUDA A LA EXPLORACIÓN.

EXISTEN MUCHAS APLICACIONES ASOCIADAS A ELITE DANGEROUS Y A LA EXPLORACIÓN, UNA DE LAS MÁS USADA ES CAPTAIN'S LOG QUE NOS PERMITE HACER UNA APROXIMACIÓN A LOS BENEFICIOS GENERADOS EN NUESTRO VIAJE, A BASE DE INTRODUCIR LOS DATOS DE DESCUBRIMIENTO DE LOS SISTEMA, (NUMERO Y TIPO DE ESTRELLAS, NUMERO Y TIPO DE PLANETAS) EL SOFTWARE SE ENCARGA DE IR SUMANDO LOS VALORES DE LOS SISTEMAS DESCUBIERTOS.

Captain's Log

LINK CAPTAIN'S LOG

CAPTAIN'S LOG

LINK EDDISCOVERY

EDDISCOVERY

LINK PARA OTRAS

EDCODEX

EDSM

EDSM
Elite: Dangerous Star Map

ELITE DANGEROUS ESP

ELITE®
DANGEROUS
ESP