

GUÍA DE VIVENCIA



COMERCIO

TE INTERDICTA UN JUGADOR CON MAYOR ARMAMENTO QUE EL TUYO ¿QUE HACES?

1- SI NO LO HAS HECHO YA DEBERÍAS HABER MARCADO OTRO SISTEMA PARA SALTAR, SALTAR A OTRO SISTEMA NO RECIBE PENALIZACIÓN DEL LLAMADO "MASS LOCK". ESE INDICE DE BLOQUEO DE MASA, TE AFECTARÁ SI INTENTAS SALTAR AL MISMO SISTEMA SIEMPRE Y CUANDO EL VALOR DE MASS LOCK DE LA OTRA NAVE SEA IGUAL O SUPERIOR AL TUYO. SIN MASS LOCK EL SALTO ES INFINITAMENTE MÁS RÁPIDO.

2- MIRA COMO VA LA INTERDICCIÓN A VECES HAY JUGADORES MUY MALOS INTERDICTANDO Y PODRÁS GANARLA, PERO NORMALMENTE NO ES EL CASO, LO MEJOR ES CEDER A LA INTERDICCIÓN (ESO HARÁ QUE PUEDAS SALTAR ANTES YA QUE TU MOTOR DE SALTO NO REQUERIRÁ ENFRIAMIENTO).

3- CAES DE SUPERCROCERO, PREPÁRATE, SI TU NAVE ES MAS RÁPIDA VE HACIA ADELANTE BOOSTEANDO COMO UN LOCO Y CON 3 PIPS EN ESCUDOS Y 3 EN MOTORES (EN BASE A TU NAVE, ESOS VALORES PUEDEN SER 4-2 O 2-4 TAMBIÉN), SI TU NAVE ES MÁS LENTA INTENTA IR EN DIRECCIÓN CONTRARIA A LA OTRA NAVE. SI ESTA LLEVARA TORRETAS Y SU DAÑO FUERA DEMASIADO ALTO INTENTA USAR CONTRAMEDIDAS O EVITAR SU FUEGO LO MÁXIMO POSIBLE INTENTANDO QUE TENGA QUE CAMBIAR DE DIRECCIÓN LO MÁXIMO POSIBLE.

4- TU MOTOR YA DEBE ESTAR ENFRIADO, DALE A SALTAR (A OTRO SISTEMA) Y SIGUE MANIOBRANDO.

5- SALTA

6- (OPCIONAL) NADA MÁS LLEGAR BAJA DE SUPERCROCERO Y SALTA A OTRO SISTEMA SI SABES O TEMES QUE EL ATACANTE LLEVA UN ESCÁNER DE ESTELAS Y TIENE FIJACIÓN EN TI.

EXTRA: NUNCA, REPITO NUNCA VUELES SIN ESCUDOS (EXCEPTUANDO SOLO O PRIVADO). EVITA VOLAR EN LÍNEA RECTA SIN USAR CONTRA MEDIDAS Y HACER USO DE LOS IMPULSORES LATERALES PARA HACER PEQUEÑOS CAMBIOS DE RUMBO PARA EVITAR LAS ARMAS FIJAS

EXTRA2: CONTROLA EL ANCHO DE BANDA DE LA INSTANCIA, SI SUBE MUCHO ES QUE HAY JUGADORES (POR DEFECTO CONTROL+B)

RAZONES: COMO HAS VISTO, NO PODRÁS ENTREGAR TU CARGA AÚN PERO TE AHORRAS UNOS CUANTOS CRÉDITOS EN LA RECOMPRA Y, TRAS REPARAR, PROBABLEMENTE TENGAS MÁS SUERTE Y NO TE ATAQUEN YA QUE HABRÁN VISTO QUE SABES ESCAPAR.



COMBATE

[TODO LO EXPUESTO ANTERIORMENTE PUEDE SER IMPORTANTE TAMBIÉN].

TE INTERDICTA UN JUGADOR, SIN EMBARGO TU VAS CON UNA NAVE DE COMBATE ¿QUE HACES?.

1-MARCA OTRO SISTEMA, NUNCA SE SABE.

2-MIRA QUE LLEVA EL OTRO PILOTO, ¿ES UNA NAVE CON LA QUE PUEDAS PELEAR? DE SER ASÍ, DEBERÍAS VIGILAR SUS ARMAS Y PREDECIR SUS ESTRATEGIAS, SI, POR EJEMPLO, VA A MINAS, PROBABLEMENTE VAYA A INTENTAR VOLARTE LOS ESCUDOS, SI VA A CAÑONES, PUEDE QUE VAYA A CALOR, Y UN AMPLIO ETCÉTERA QUE NO EXPONDREMOS AQUÍ, LO VEREMOS EN OTRA MINI GUÍA MÁS ADELANTE.

3- DECIDE, SI NO LE PUEDES SALTA COMO SE HA EXPLICADO EN LA DE COMERCIO, SI NO PREPÁRATE PARA LUCHAR.

4- NUNCA TE EXPONGAS FRONTALMENTE A NO SER QUE ESTES TOTALMENTE SEGURO QUE TU POTENCIA DEFENSIVA Y DE ATAQUE SUPERA AMPLIAMENTE A LA DEL RIVAL.

5- AQUÍ YA SERIA PELEA, PERO TE QUEDAS SIN ESCUDOS, ELIGE ¿TE QUEDAS O NO?

6- SI NO TE QUEDAS, SALTA USANDO LAS TÉCNICAS DE COMERCIO, SI TE QUEDAS ES PORQUE HAS VISTO QUE ESTÁIS IGUALADOS Y LE PUEDES, PERO ESTATE ATENTO, TUS MÓDULOS PODRÍAN FALLARTE.

7- COMPRUEBA TODOS LOS MÓDULOS EN EL PANEL DERECHO, ES POSIBLE QUE POR LA PELEA ALGUNO ESTE HECHO POLVO Y A POCOS GOLPES DE FALLAR, SI ES NECESARIO HUYE.

8- UNA VEZ COMPROBADO SIGUE LUCHANDO.

9- TE PETAN LA CABINA ¿TENGO OXIGENO DE SOBRAS? EN CASO AFIRMATIVO SIGUE LUCHANDO, RECUERDA QUE SIN CABINA LOS HOLOGRAMAS DE APUNTADO NO VAN, ASÍ QUE LAS FIJAS SON " A OJO" A PARTIR DE ESTE PUNTO. SI NO TIENES SUFICIENTE HUYE.

10- "LE MATO PERO ESTOY PELAO DE OXIGENO" EN EL MOMENTO DE ESTA GUIA HAY UN BUG QUE CONSISTE EN BAJAR A UN PLANETA, PONERTE EN EL SRV Y MANDAR LA NAVE AL AIRE, AL VOLVER ESTA ARREGLADA. SIN EMBARGO ESTO PUEDE NO FUNCIONAR YA, ASÍ QUE HAY OTRAS OPCIONES.

11- ELIGE LA ESTACIÓN MÁS CERCANA, A VECES PUEDE QUE LA MAS CERCANA ESTE MUY LEJOS, ENTONCES RECUERDA QUE PUEDES BAJAR A PLANETAS, SI ALGUNA ESTACIÓN PLANETARIA ESTA SUFICIENTEMENTE CERCA, MERECE LA PENA INTENTARLO.

12- OLVÍDATE DE SER CUIDADOSO, DEBERÍAS TENER EL ESCUDO ACTIVO Y AGUANTAR GOLPES(EXCEPTUANDO CONFIGURACIONES FULL HULL), MEJOR PERDER UN 5% DE CASCO QUE PERDER LA NAVE POR HABER EXPLOTADO AL NO LLEGAR A TIEMPO.

EXPLORACIÓN

AQUÍ NO HAY TANTOS PUNTOS IMPORTANTES, SIMPLEMENTE HAY UN PAR DE COSAS A COMENTAR.

1- SI TE INTERDICTAN USA LO DE LA GUÍA DE COMERCIO

2- SI TE QUEDAS SIN COMBUSTIBLE PUEDES, O BIEN LLAMAR A LOS FUEL RATS (FUEL-RATS.COM) O PEDIR AYUDA A ALGÚN COMPAÑERO. ES DE VITAL IMPORTANCIA APAGAR TODOS LOS MÓDULOS MENOS EL SOPORTE VITAL PARA CONSUMIR MENOS, SI PUEDES BAJAR A PLANETA PUEDES DEJAR LA NAVE EN ÓRBITA Y QUEDARTE EN EL SRV PARA NO GASTAR.

EXTRA: ESTATE PENDIENTE SIEMPRE DE TU RUTA Y BUSCA ESTRELLAS DONDE SE PUEDA SCOOPPEAR (RECARGAR FUEL) EN EL CAMINO (O TRAZA LA RUTA FILTRANDO SOLO LAS SCOOPPEABLES(EXPUESTAS DEBAJO))

EXTRA2: RECUERDA QUE SOLO SE PUEDE SCOOPPEAR EN LAS ESTRELLAS K,G,B,F,O,A,M. SI JUSTO TE DAS CUENTA QUE NO TE LLEGA EL COMBUSTIBLE Y NO HAY NINGUNA DE ESTAS EN SISTEMAS A LOS QUE LLEGUES, MIRA EN EL SISTEMA QUE ESTÁS, A VECES NO ES LA ESTRELLA PRINCIPAL PERO HAY.

EXTRA3: SI TIENES SUERTE Y HAY UNA ESTRELLA DE NEUTRONES O BLANCA, INTENTA SOBRECARGAR EL FSD, HAY MAS POSIBILIDADES DE QUE PUEDES ALCANZAR ALGÚN SISTEMA CON ESTRELLA SCOOPPEABLE.

EXTRA4: RECUERDA LLEVAR MÓDULOS DE REPARACIÓN, 2 PARA PODERSE REPARAR ENTRE ELLOS A SER POSIBLE, Y LOS DE CASCO JUNTO A ALGUNOS LIMPETS (ESTO TRAS LA 2.4)



MINERÍA

IGUAL QUE COMERCIO UNA VEZ MINADO.

1- SI UN PIRATA TE ATACA TE PEDIRÁ CARGA, NORMALMENTE NO SUELE HABER PIRATEO PVP EN ASTEROIDES YA QUE SE SUELE ESPERAR AL ACABAR. SI ES UN NPC CORRE ESQUIVANDO ASTEROIDES (SE CHOCARÁN CONTRA ELLOS (PRE 2.4 ALMENOS)) O DALES LOS MINERALES QUE SE VENDEN BARATOS POR EL PRECIO QUE TE PIDAN.

2- EVITA TODO COMBATE, TUS LÁSERES DE MINERÍA NO TIENEN NADA A HACER CONTRA TUS ENEMIGOS (NI SIQUIERA CON LAS LANZAS MINERAS(ARMA DE PP), NO VALE LA PENA PERDER EL TIEMPO)

EXTRA: SI TE ATACAN ESTATE ATENTO A PIRATAS NPC, CUANDO EL ATACANTE TE BAJE DE SUPERCROCERO PUEDE QUE ALGÚN NPC BAJE CON ÉL, RECUERDA QUE ES MEJOR EVITAR A LOS JUGADORES CUANDO HAGAS LAS MANIOBRAS EXPUESTAS EN "COMERCIO", PROBABLEMENTE TENGAN MAYOR DAÑO.



ZONAS DE COMBATE

COMBATE EN ZONAS DE COMBATE:

AQUÍ NO HAY PRIORIDADES, PERO SI UNA LISTA DE COSAS ÚTILES A HACER.

1- ALÉJATE DE DONDE SALGAS, A UNOS 7-10KM Y ENTONCES ELIGE EL BANDO, EVITARAS SER TARJETEADO POR MUCHOS NPC'S.

2- ESTATE PENDIENTE DE TU ESCUDO SI NO TIENES VELOCIDAD O ARMADURA; EN CUALQUIER MOMENTO TE PODRÍAN ATACAR DE GOLPE VARIOS Y CON UN ESCUDO BAJO Y SIN POSIBILIDADES DE HUIR, DESTROZARÍAN TODO TU FARMEO.

3- SI TU NAVE ES DÉBIL, ATACA A ALGÚN NPC Y LLÉVATELO LEJOS PARA EVITAR QUE TE ATAQUEN MÁS

4- SI UN JUGADOR ENTRA EN LA INSTANCIA VIGÍLALE, ESPERA A QUE SELECCIONE BANDO Y NUNCA JAMÁS LE QUITES EL OJO DE ENCIMA, PODRÍA TENER INTENCIONES OSCURAS.

EXTRA: VE CON CUIDADO, LAS CZ SON PARA COMANDANTES MÁS AVANZADOS Y CON NAVES ALGO MEJORADAS

EXTRA2: SI LE DAS A ALGUNO DE TU BANDO Y SE VUELVEN TODOS HOSTILES HUYE, SAL DE LA INSTANCIA Y VUELVE A ENTRAR, PODRÁS VOLVERTE A UNIR A LA FACCIÓN ESCOGIDA SIN PROBLEMA.



PASAJEROS

LOS PASAJEROS NO VARIAN DEMASIADO DEL COMERCIO. HAY COSAS A TENER EN CUENTA

1- VIGILA CUAL COGES, ALGUNOS SON BUSCADOS Y PUEDEN PONERTE EN PROBLEMAS

2- SI UN JUGADOR TE ATACA HUYE COMO EN "COMERCIO", DA IGUAL QUE AL PASAJERO LE VAYA LA MARCHA, PUEDES TENERLA IGUAL CON NPCs SIN ASUMIR TANTO RIESGO.

EXTRA: AUNQUE TU NAVE ESTE PREPARADA PARA PVP, A LOS PASAJEROS NO LES SUELE GUSTAR LAS BATALLAS, MEJOR EVITARLAS.



