

ELITE DANGEROUS: COMBATE THARGOIDE (2.4.08)



INDICE

- ✿ [Referencias](#)
- ✿ [Build recomendadas](#)
- ✿ [Armas/Anclajes](#)
- ✿ [Videos de referencia \(SPS\)](#)
- ✿ [Thargoides](#)
- ✿ [Tipos de naves Thargoides](#)
- ✿ [Táctica](#)
- ✿ [Consejos](#)

ELITE DANGEROUS: COMBATE THARGOIDE (2.4.08)

Guía con información sobre como afrontar combate contra Thargoides

REFERENCIAS:

* Como combatir solo a los Thargoides:

<https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/380292-How-to-Solo-a-Thargoid-Interceptor-Video>

* Builds para combatir Thargoides:

<https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/390599-Anti-Xeno-Combat-Initiative-and-Ship-Outfit-Suggestions-for-All>

* Discord de la iniciativa Anti-Xeno:

<https://discord.gg/gZbAWCF>



BUILDS RECOMENDADAS:

En la versión actual disponemos de armas AX grandes, por lo cual la nave OP ahora mismo es la Xenoconda. Por supuesto se pueden utilizar otras naves, pero esta es la mejor opción de largo por el momento:

Build base:

<https://eddp.co/u/WZSAUqN8>

En Coriolis aun no disponemos de armas o utilidades AX, por lo cual se han dejado huecos, estos serian:

Anclajes:

- * Clase 4: AX Multicannon C3
- * Clase 3 (abajo): AX Multicannon C3
- * Clase 3 (los dos de arriba): 2xAX Misiles C3
- * Clase 2: 2xFlak Cannon
- * Clase 1: 2xBeam

Utilidades:

- * Escáner Xeno
- * Neutralizador de campo



La build puede cambiar ya que, además que los Thargoides se adaptan, se descubren nuevas variantes como el Basilisk y podemos necesitar de otras configuraciones, como por ejemplo shield boosters, células, etc.

ARMAS Y ANCLAJES:

* AX Multicannons:

Sirven principalmente para acabar con los corazones, aunque los de clase 3 hacen bastante daño al hull (hay gente matando Cyclops con full-multis).

* AX Misiles:

Sirven para atacar el hull, NO para los corazones (aunque cuando solo existía este arma si que servían) Los de clase 3 simplemente tienen mas clip y ammo, pero no hacen mas daño.

* Flak Cannons:

Sirven para atacar el enjambre de thargons, no hay limite en este arma (no es AX), consiste en disparar y mantener pulsado hasta que el proyectil este cerca del objetivo (lo indicara el el interfaz con una animación) y entonces soltarlo. Es un arma explosiva y bastante divertida, pero CUIDADO! si lanzas uno y lo sueltas muy cerca te hará daño a ti!!.



ESUDOS / HULL:

Es importante recalcar que por lo pronto, los Thargoides hacen daño genérico, con lo cual las resistencias de nuestros escudos o hull son IRRELEVANTES, solo nos interesa tener la mayor integridad y M.J. (y una buena regeneración de escudo si es posible).

Por tanto se necesitan armadura militar y muchos refuerzos de hull, ambos ingenierizados a Heavy Duty. En cuanto a los escudos, aun se están investigando estrategias, pero por ejemplo, contra los Cyclops, un bi-weave parece los mas optimo.

Otra cosa importante son los módulos, que se nos irán dañando, especialmente los módulos de refuerzo, el cristal y los sensores. Para paliar esto, es recomendable llevar uno o dos refuerzos de módulos y una AFMU (Unidades de Auto Mantenimiento - no tiene por que ser grande-) para ir reparándolos eventualmente.

CAZAS:

Ahora mismo los cazas, pilotados por NPCs, son bastante inútiles a la hora de targetear al Thargoide o Thargons, ya no digamos subtargetear un corazón. En multi-crew podría servir, pero con NPCs su único uso ahora mismo es ... distraer, luego no hay gran diferencia entre llevar un **Taipan AX** o cualquier otro. Lo mejor es lanzar un fighter al empezar el combate y uno tras cada corazón destrozado, simplemente para mantener ocupado el enjambre de Thargons.



VIDEOS DE REFERENCIA (SPS):

Estos videos pueden servir como referencia a los Comandantes acerca de como se comportan los Thargoides y las tácticas a emplear.

* Xenoship (Gunship) contra Cyclops, armas medianas:

<https://youtu.be/QWx1f-c8wJA>

* XenosConda contra Cyclops, armas grandes

<https://youtu.be/WoleaKRyR2I>

* BONUS! Video histórico! Primera muerte Thargoide a manos de SPS (y probablemente la primera facción hispana en hacerlo).

<https://youtu.be/1DBUKYPUY9Q>

ATENCIÓN! No tomar este video como referencia dada su antigüedad, todo ha cambiado dramáticamente, pero sin duda es un video para recordar en SPS.



THARGOIDES:

Información acerca de como se comportan, atacan y defienden los de esta particular raza alienígena. Al matar uno, aparte de cierta recompensa de la Federación de Pilotos, este soltara varios materiales y un corazón (cargo corrosivo) De momento no hay utilidad para los materiales o datos ni para el corazón, aparte de pedirlos en algunas CGs.

Rasgos comunes:

* Corazones:

Los Thargoides regeneran su hull constantemente por medio de sus corazones, que para nosotros son meros sub-módulos del mismo. Para acabar con un corazón Thargoide, deberemos atacar su hull hasta bajarlo en un % relativo al numero de corazones que posee +1 (por ejemplo un 20% de hull si este tiene 4 corazones). En ese momento etcétera uno de sus corazones, pudiendo entonces dañarlo con Multicannons. Cuantos menos corazones tenga el Thargoide, mas le costara regenerar su hull por lo cual mas fácil será exentar el resto de corazones para nosotros. Una vez el Thargoide no tiene corazones, no se regenerara y podremos acabar con el.

Los corazones permanecen solo un tiempo a la vista. Si no has acabado con el en ese tiempo (en torno a 30/40 segundos), deberas mostrarlo de nuevo.

* Escudos:

Cada vez que acabamos con un corazón del Thargoide, este saca escudos, muy similares a los nuestros, y con la particularidad que podemos utilizar armas normales con ellos. Es una buena idea incluir algún Beam si tenemos espacio de sobra en los anclajes, aunque no imprescindible ya que las armas AX son incluso mas efectivas para bajárselo.

* Enjambre de Thargons (Thargon Swarm):

Sin duda el arma mas letal que poseen. Este enjambre de drones dará vueltas alrededor del enemigo, rameandolo y disparando eventualmente. Esto no hace mucho efecto, pero tan cierto tiempo el enjambre se volverá a modo kamikaze, transformando cada Thargon en un misil letal y lanzándolos todos contra el enemigo. Si esto ocurre, DEP.

El Thargoide lanza un enjambre de estos al iniciar el combate así como cada vez que se le destruye un corazón. Si aun sigue vivo un enjambre cuando has acabado con un corazón, se acumulan (si te cargas el enjambre sacara otro inmediatamente).

Si se tarda mas de 7 minutos en acabar con un corazón del Thargoide, este entra en modo 'rage', y no para de sacar enjambres uno tras otro (pero solo uno a la vez).

Para acabar con el enjambre, el Flak Cannon es el arma mas eficaz de lejos. Lo optimo es hacer que el enjambre te persiga mientras vuelas marcha atrás e ir lanzando flaks hasta acabar con todos (el numero de Thargons en el enjambre viene en el HUD cuando lo targeteas)

* Ataque regular:

El Thargoide dispara constantemente una especie de balas (rango aprox. 3.5Km), las cuales poseen cierto phasing, por lo cual parte atraviesa los escudos (pero no afecta a módulos si el escudo esta activo) No es el ataque mas potente del Thargoide pero dicha potencia varia según su variante.

* Ataque de rayos:

Tras eliminar el primer corazón de un Thargoide, este empieza eventualmente a atacar con un potente haz de rayos que no solo afecta dramáticamente a los escudos sino que provoca mal funciones en módulos, en especial sensores y thrusters, pudiendo dejarte inmovilizado. Por otra parte, este ataque casi no hace nada al hull, por lo cual a veces conviene simplemente tragartelo y aprovechar que en ese momento esta bastante quieto para lanzar un ataque masivo.

* Misiles Cáusticos:

Tras eliminar el segundo y siguientes corazones de un Thargoide, este lanza eventualmente unos misiles cáusticos. Estos misiles, una vez impactan en la nave, dejan una degradación cáustica permanente, lo cual ira bajando el hull con el tiempo. Para eliminar este efecto hay 2 opciones: Ir a una estación o subir la temperatura de tu nave alrededor de los 200 grados.

Estos misiles son difíciles de contrarrestar con puntos de defensa, sin embargo son muy lentos y puedes escapar fácilmente de ellos.

* Movimientos:

El Thargoide posee una nave extremadamente ágil y veloz para lo que parece. Se cree alcanzan una velocidad de aprox. 450m/s. Si el Thargoide esta enfocado en otra nave o fighter, es realmente difícil apuntarle ya que se mueve tremendamente errático y con gran agilidad y velocidad. El mejor escenario es cuando te tiene enfocado y viene de frente, aunque te este disparando.

Importante decir que el Thargoide te bloquea por masa, da igual que nave tengas, tendrás que hacer High-Wake o irte a mas de 5Km de el para Low-Wake

* Escaneo:

Así como los Thargoides necesitan escanearnos, nosotros también a ellos. Cuando apareces frente a uno de ellos (Ya sea en señal, hyperdicion, etc...), este empezara a escanearte, para lo cual se acercara a una distancia mas o menos de 350m. Ese es el momento apropiado para escanearlo con la utilidad Escáner Xenos que funciona como cualquier otro escáner del juego. Nuestro escáner es mas lento que el del Thargoide y solo funciona en rango <500m, por lo cual si pierdes la ocasión inicial puede que no consigas escanearlo. **ATENCIÓN! Si no escaneas al Thargoide, no hay nada que hacer, no puedes targetearle los corazones ni nada, así que mejor huir.**

Tipos de naves Thargoides:

Ciclops:

Esta variante fue la primera en descubrir, posee 4 corazones y la recompensa por matar uno es de 2 millones.

* Corazones

Posee 4, hay que bajarle un 20% de hull antes de que muestre cada uno.

* Enjambre de Thargons:

Su tamaño es de 32 Thargons

* Ataque regular:

No es muy potente por lo cual un escudo Bi-Weave con buena regeneración sirve

* Campo de apagado:

En el 99% de los casos, solo lo utiliza tras romper su tercer corazón.



Basilisks:

Esta variante fue la segunda en descubrir, posee 5 corazones y la recompensa por matar uno es de 6 millones.

* Corazones

Posee 5, hay que bajarle un 20% de hull antes de que muestre el primero, y aprox. un 15% para el resto. Además, estos corazones regeneran el hull bastante mas rápido que en los Cyclops.

* Enjambre de Thargons:

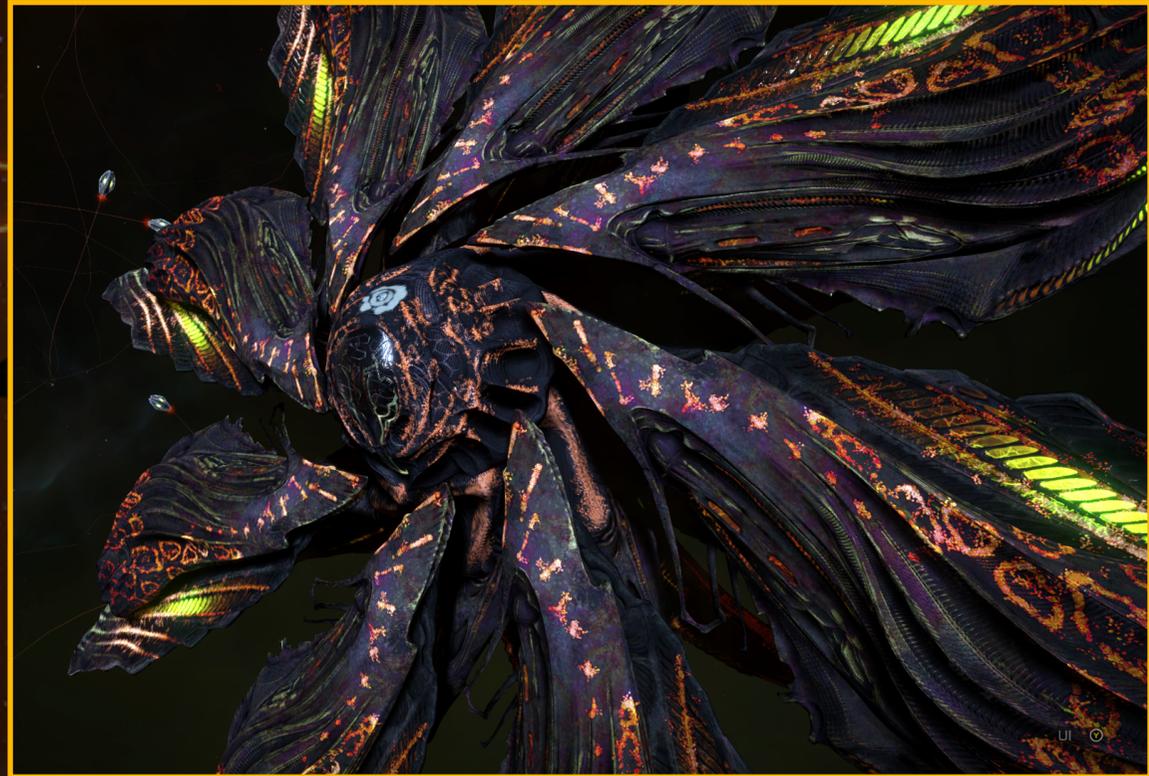
Su tamaño es de 64 Thargons

* Ataque regular:

Es bastante mas potente que el de los Cyclops, por lo cual es recomendable tener los escudos activos el máximo tiempo posible, cantidad de comandantes están en este momento estudiando las mejores opciones (bi-weave/prismáticos, células, boosters, etc)

* Campo de apagado:

Todavía no esta determinado un patrón, solo se sabe que tras acabar con su primer corazón, los lanza eventualmente.



Táctica:

El combate contra un Thargoide es pura táctica, muy parecido a los juegos old-school y sus bosses, así que .. conoce a tu enemigo!!

A pesar de que ahora mismo puedes ir por las bravas a saco a por un Cyclops (por las nuevas armas), esto antes era impensable (y por supuesto no funciona contra Basilisks).

1. Según entras en la zona, saca un fighter, el escáner Xenon y ponte 4 pips en escudo. Escanea al thargoid ... no lo ramees que te veo!! xD

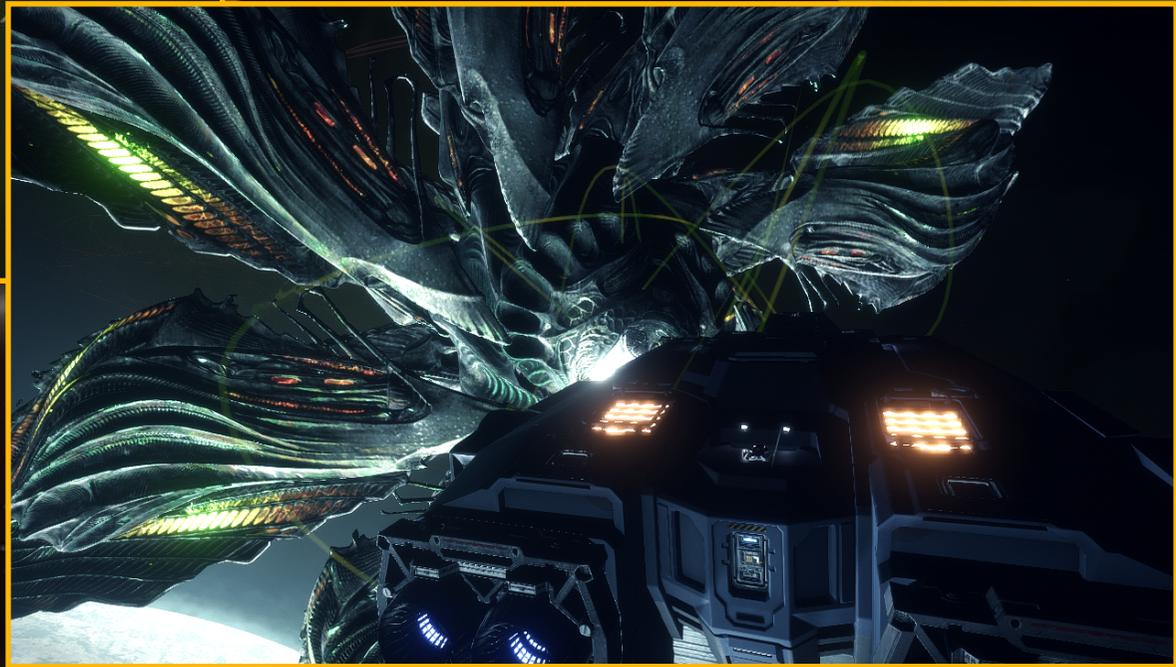
2. Una vez escaneado, empieza a lanzarle misiles a la vez que le metes con los Multis pero a saco, el Thargoide aun esta medio quieto flipando y es un buen momento para incluso acabar con su primer corazón.

3. En cuanto el fighter muera, o sacas otro o vas a por los Thargons, pero NUNCA dejes solos a los Thargons o simplemente ... morirás. La mejor táctica es acabar con los Thargons y después concentrarse en el Thargoid hasta acabar con el siguiente corazón.

4. En cuanto acabes con un corazón, sacar fighter y huir con boosts. El fighter mantendrá ocupados al Thargoide, al enjambre nuevo y probablemente se coma algún misil cáustico, por lo cual casi siempre dura muy poco. Durante este tiempo, es recomendable utilizar el AFMU para reparar los módulos, principalmente los de refuerzo de módulos y el cristal y sensores. También es buen momento para reiniciar la nave si lo necesitas (prismáticos?).

Hay que andar al loro de los EMPs y si escuchas el famoso 'Energy charge detected', esperar los 3 segundos y utilizar el Neutraliser. Tras este tiempo, y estando el fighter muerto (importante), vuelve para atrás, acaba con el enjambre de Thargons y a por el siguiente corazón. Además, con esta táctica, probablemente al Thargoide se le haya bajado el escudo ya. Si aun tiene escudo, ayúdate con los Beams si quieres ahorrar munición AX.

5. En cuanto el Thargoide no tenga corazones ya ... lo mejor es ir a saco a por el, ya que no se puede regenerar. Si acabas con el, los Thargons o misiles que tenga por ahí se auto-destruirán. Una vez acabes con el ten cuidado, donde explota deja una nube cáustica que dañara bastante tu nave con el tiempo, procura alejarte de ahí unos 4Km, ya si eso cojeras los materiales-corazón tras un par de minutos, ya que la nube desaparece.



Consejos:

- * Procura llevar el máximo de PIPs en sistemas y motor, las armas AX chupan muy poco distribuidor, por lo cual solo pon PIPs en armas de vez en cuando para recargar la barra. Necesitas velocidad y que aguante el escudo.
- * Utiliza FA-Off a menudo. El Thargoide no vuela ... baila!!
- * Mapea bien los grupos de acción, son bastantes armas y utilidades. No confundas las retículas si tienes 2 armas en el mismo grupo. Los misiles y los flaks son mas lentos, la retícula es la mas exterior!
- * No apuntes y dispares al Thargoide o al enjambre si el fighter los esta distrayendo, es muy difícil acertar dado el movimiento errático de ambos. Simplemente espera a que se concentren en ti.
- * NUNCA, y esto es .. NUNCA, dejes al enjambre desocupado. O esta machacando al fighter o lo estas machacando tu. Esta es la regla de oro. Si el enjambre se torna en misiles contra ti ... DEP
- * Utiliza el botón directo de siguiente/anterior sub-modulo para apuntar a los corazones. Aunque puedes hacerlo en el panel izquierdo, esto es mas rápido y tienes la visual para poder seleccionar el corazón que esta a la vista en ese momento (se ve claramente por el tono del pétalo que lo contiene).





SPANISH PILOTS SOCIETY

3303