

Space Traders Flight Training Manual

EL CAMINO A SEGUIR - REVISION 1

■ Combate

- Volumen I
- Volumen II
- Volumen III
- Volumen IV
- Volumen V
- Volumen VI
- Volumen VII
- Volumen VIII
- Volumen IX

■ Minería

- Volumen I
- Volumen II
- Volumen III

■ Comercio

- Volumen I
- Volumen II
- Volumen III

■ Piratería

- Volumen I
- Volumen II
- Volumen III

■ Exploración

- Volumen I
- Volumen II
- Volumen III
- Volumen IV

■ Pasajeros

- Volumen I
- Volumen II
- Volumen III



El camino a seguir:

El camino a seguir: Combate. Vol: I

En este episodio de las guías de caminos a seguir, vamos a hablar de Combate.

Como bien sabéis el combate se basa en matar a tu adversario antes de que te maten a ti. Bien, no siempre, entraremos en esto más adelante.

La primera nave que tenemos es la Sidewinder. Esta nave a penas aguanta unos disparos antes de ser destruida, así que deberíamos evitar todo combate sin ayuda. No os recomiendo comprar nada para ella salvo un motor de distorsión que permita moveros un poco más. Además cabe destacar que cuando la adquirimos no tenemos, apenas, conocimiento de vuelo, y pelear es...complejo. Si os cuesta mantener un vuelo recto os recomiendo coger misiones de datos primero, para aprender a manejarla, pero si buscáis combates sí o sí, siempre podéis hacer la estrategia llamada "la rémora". Esta estrategia consiste en ir a un sitio de extracción alto, quedarse cerca de la policía y esperar a que dejen a una nave buscada casi muerta. Luego le damos un par de tiros hasta que pete y ,voilà, créditos ganados sin ningún riesgo. Deberíamos hacer esto hasta tener 400k (400.000) créditos para comprar la siguiente nave, la Viper mkiii. Es importante mencionar que una regla no escrita es que siempre es bueno tener el doble del valor de la nave a comprar, así se puede equipar mínimamente.

[Recordad coger el manual de vuestra Sidewinder antes de dejarla en el hangar o venderla!]



¿Porque la Viper y no la Cobra, la Eagle, la Adder o la Hauler?

Simple, las tres últimas son muy poco útiles en combate, ya sea por su poco aguante, su poca velocidad o su poca potencia de fuego. La Cobra no es mala nave, pero es un poco más lenta que la Viper y sus escudos son inferiores. Además la Cobra es más plana y ancha, haciéndola un blanco fácil desde encima o debajo.

El camino a seguir: Combate. Vol: II

Bien, ya tengo la Viper, ¿Puedo ir ya a partir cráneos? Pues no. La viper tiene 4 anclajes divididos en medios y pequeños. Habitualmente se recomienda poner 2 multicañones y 2 láseres de pulsos, dónde ponerlos va a gustos personales, así que no sufráis mucho por ello. Después de las armas queremos un escudo que aguante mínimamente, un distribuidor que permita disparar y boostear más a menudo y una fuente de energía que dé suficiente para no quedarse a oscuras en el frío espacio. El orden no tiene por que ser ése, dependiendo de como pilotéis veréis que os flaquea alguno de esos puntos y ahí está lo que deberías cubrir primero.

Vale, ya tenéis la Viper montada mínimamente ahora toca...la rémora 2.0. En esta modificación de la estrategia de la rémora, os deberéis sentir como un niño que aprende a ir en bici. Primero es guiado pero de vez en cuando se le deja hacer solo hasta que ya sabe; es exactamente eso. Ya no hace falta que esperéis a los últimos momentos porque aguantáis algo más que antes, así que a disparar! si en algún momento os dejan mal, siempre podéis meter un boost y salir pitando porque la Viper corre bastante.

Ahora deberíais ir cerca de los 2-3 millones en unas horas. Podéis hacer dos cosas; 1- equipar a tope vuestra Viper o 2- comprar una Diamondback Scout (o explorer). Personalmente recomiendo equipar esa Viper al máximo, comprar un fuel scoop o ahorrar y comprar una Hauler, equipada algo para saltar e ir a un sistema con CGs (community goals o metas de la comunidad) que aparecen en el mapa marcadas con una estrella en fondo amarillo. Vamos a buscar las que tengan combate como motivo y nos apuntamos en el panel de misiones. (Nota importante: hay semanas que o bien no hay ninguna de combate, o es contra Thargoides, o es de combate en sistema sin Sitio de extracción (ésta última se puede hacer en sistemas colindantes con sitio de extracción donde tengan a los de la facción enemiga de la CG o en Supercrucero, cazandolos con un interdictor si sois lo suficientemente diestros ya). Haremos esto hasta tener unos 10-15 millones y cogeremos la joya de la corona, la Vulture.

El camino a seguir: Volumen III

Estúpida y sensual Vulture, ¿verdad? pues además es mortífera.

La Vulture es temida en muchos sitios por su armamento y sus escudos...aunque también se ríen muy fuerte de su fuente de energía. En esta nave deberías equipar unas buenas armas de clase 3, a elegir entre pulses, beams(cuidado porque 2 comen mucha energía), multis o mezclas de éstos. La Vulture es muy ágil y es genial para acabar de pulir el vuelo. Además sus escudos, una vez mejorados, aguantan mucho. Deberías seguir el mismo itinerario que con la Viper en cuanto a mejoras, pero recordad que su fuente de energía es un poco cutre, tal vez deberíais mejorarla pronto.



Y ahora lo bueno, ¿como gano pasta con ella? pues la misma manera que antes y... más. Podréis usar las estrategias puestas anteriormente (rémora, Res solos,

Los res peligrosos solo son aptos para comandantes con buen manejo o experimentados, así que si todavía flaqueas en los controles...mejor ve a alguna otra opción

Las guerras son... guerras, tal cual. La guerra es simple, mata hasta que seas casi matado, luego huye, repara, y vuelve. No se gana tanto como en sitio de extracción normalmente, pero si coges misiones de matanza (o son de una CG) ya es otro cantar. Esas misiones te piden eliminar a cierto número de enemigos de uno de los bandos (ojo, cada misión es independiente, es decir, solo valen las muertes de la primera misión que pillaras y una vez completada la segunda y así sucesivamente; no valen las kills para todas). Un truquillo es alejarse un poco antes de seleccionar el bando en la última pestaña del panel derecho, así no te atacará media instancia nada más cambiar el bando.

Una vez tengas cerca de 40 millones tendrás, o bien una Vulture full o la entrada para alguna otra nave. Aquí se abren muchas opciones y vamos a explorarlas todas.

Generalmente tienes 3 opciones, una por cada facción. La Federal Assault Ship (FAS), la Imperial Clipper y la Alliance Chieftain. La FAS destaca por su robustez y su agilidad. También pasa algo similar con la Chieftain. Finalmente la Clipper es una nave grande, con buena potencia de fuego y un posicionamiento de las armas del que mejor no hablar; es muy malo para armas fijas. Sin embargo tiene mayor potencia de fuego que las anteriores y mucha velocidad.

Esta elección dependerá del consumidor y deberá tener en cuenta sus preferencias. Después deberá seguir haciendo los mismos métodos de farreo hasta tener unos 60 millones (si vas justo o te aburres de las naves anteriores) o 80-100 preferiblemente. Para elegir Python o Fer-de-lance (fdl).

El camino a seguir: Combate. Vol: IV

Bueno, el dilema, Fdl o Python. Como esto es una guía centrada en el combate, diré Fdl, pero la elección no es tan fácil y hay muchos Python lovers por el mundo.

La Python tiene buena armadura aunque flaquea en escudo y velocidad. Además equiparla cuesta más que la Fdl. Es por ese motivo que vamos a ir a por una de las naves más usadas en el pvp; la Fer-de-lance.

La Fdl dispone de 4 anclajes medios y uno enorme. Hay trillones de configuraciones para ponerle pero, personalmente, pondría pulses y un multi (el enorme) o al revés. Probablemente no será la mejor y todo depende de como pelees pero, tranquilos, hay tiempo para practicar.

Recordad siempre que la cola de la nave enemiga es la zona más segura y que la powerplant, una vez bajada, da igual si la nave tiene el 99% de hull que hará pum!

CGs) pero se os abren 2 caminos extra; los res peligrosos y las guerras.



La Fdl corre, se maneja bien y lleva buenos escudos. A estas alturas ya deberías ser capaz de decidir que te va mejor ponerte y en qué orden, así que omitiré esta parte y pasaremos a la del dinero, que seguro que estáis todos pendientes de como sacar la conda, la vette o la cutter.

Para ganar dinero podéis usar todos los métodos anteriores o, incluso, tirar por las misiones de matar gente, ya que os dará tiempo de sobras de matar y huir antes que los ATR aparezcan y os conviertan en chocapic. Deberíais hacer esto hasta los 300 millones...He dicho deberíais, no que lo hagáis, de hecho creo que no conozco a nadie que haya esperado tanto. Son muchas las historias de comandantes que se marcaron un Billy al comprar su primera conda; cuidado.

Una vez conseguidos los 125 (o 300) millones + armas (si, el chino la vende a algo más de 124 millones) podéis o bien comprar la conda o aprovechar y hacer más dinero y rango Federal o Imperial para sacar la Federal Corvette o la Imperial Cutter. Probablemente ya llevéis suficiente jugando para saber sus diferencias pero, vamos a repasarlas. La Anaconda es la nave sin rango, útil pero muy lenta, con armamento decente y escudo decente también. La Vette es la nave de daño; sus dos armas de tamaño 4 hacen pupita y su morro es usado a modo de ariete habitualmente. Finalmente la Cutter es una nave orientada a defensa; sus escudos son un muro infranqueable para la mayoría de naves y configuraciones. En la elección ya influyen rangos, dinero ahorrado (la Anaconda vale unos 600millones equipada a tope, la Vette unos 1.000 y la Cutter unos 1.300) y gusto personal tanto visual como de rol.

Ya tenemos una de las naves más grandes, ahora a disfruta...A farmear.

Porque como he dicho antes os va a tocar sacar dinero de todos lados para mejorarlas y para las recompras. Y no solo dinero; vamos a hablar de nuestros amigos los ingenieros.

En esta parte voy a poner en común la mayoría de naves, pero tened en cuenta que nada es 100% obligatorio, cada persona tiene sus gustos, ahí tenéis los míos. (ojo, en algún momento vuestra powerplant podría estar en el pozo. Apagad lo no necesario. Lo mejor es ingenierizarla lo último.)

Primero deberíamos ingenierizar el motor de salto. Si no vamos a usar exclusivamente esa nave podemos elegir o bien shielded (con mayor disipación de calor, integridad y algo de salto) o faster boot sequence (que os será importante si vais justos de energía y tenéis que desconectar el motor de salto). Mi recomendación es el primero, con la mejora experimental de masa. Así no sufriréis tanto de calor.

Segundo vamos a por los escudos. Ahí poco hay que decir, casi siempre se hacen a térmicos. La experimental depende de vuestra configuración. Si vais con algo muy caliente intentad mejorar la capacidad térmica, si vais con buenas resistencias intentad mejorar la velocidad de regen o la masa óptima. Esto se aplica a todos los escudos, pero si vais con unos biweave, mejor regen y si usáis unos prismáticos, mejor óptima.

Tercero los boosters. La mayoría suelen ir a mitad resistencias, mitad heavy duty. Si queréis una experimental os recomiendo flow control, ya que así consumen menos, pero si alguna resistencia os excede mucho, podéis sacrificarla por otra.

Cuarto el motor. En el viaje hasta Palin os acordaréis de sus familiares más cercanos mil veces, ya sea por la distancia en una nave de combate o por los

Dirty drive con drag drives, a no ser que vayáis en una configuración de silent running, en ese caso clean drives con thermal spread es buena opción también.



Es hora de meternos con el distribuidor. Charge enhanced es lo que usaremos en el 99% de los casos. Sólo las configuraciones que usen un gran burst de energía al inicio podrán beneficiarse del High charge. El experimental será flow control.

A continuación, la powerplant la pondremos a sobrecargada (exceptuando las silent running con energía de sobra) y con monstered si vamos pelados de energía o thermal spread si vamos bien ya.

Después tocará refuerzos y armaduras. Los refuerzos se suelen tirar a heavy duty y la experimental se usa para equilibrar. Eso solo con la armadura militar, con la reflectiva intentad tirar a la kinética.

[Además recordad que cosas como sensores, soporte vital y demás pueden hacerse más ligeros para correr y saltar algo más. También los heatsinks y las pilas de escudos si lo veis preciso.]

Ahora viene lo tocho, las armas...pero no será tan tocho.

Después tocará refuerzos y armaduras. Los refuerzos se suelen tirar a heavy duty y la experimental se usa para equilibrar. Eso solo con la armadura militar, con la reflectiva intentad tirar a la kinética.

[Además recordad que cosas como sensores, soporte vital y demás pueden hacerse más ligeros para correr y saltar algo más. También los heatsinks y las pilas de escudos si lo veis preciso]. Ahora viene lo tocho, las armas...pero no será tan tocho.

El camino a seguir: Combate. Vol: VI

Las armas son...infinitas y hay muchas para todos los gustos. Vamos a intentar hacer una pequeña distribución.

Las armas de pulso suelen usarse en pve mayormente. Las configuraciones suelen llevarlas en eficiente e incluso sin efectos.

Las de burst...caca, pasemos al siguiente

Las beam se usan o bien eficientes o bien sobrecargadas o cambiándole el rango a cerca o lejos. Todo depende de cómo juegues. Un efecto experimental algo usado es el thermal vent.

Los multicañones también les pasa como a los beams; o se les cambia el rango o se ponen en sobrecargados. Sin embargo la modificación común suele ser corrosivo, para hacer más daño al hull. En caso de tener varios, se suelen poner incendiarios para quitar más escudo o, en caso de que eso no sea necesario, a autoloader.

La misma idea se usaría en los frag cannons, una arma más destinada para naves ágiles.

Los cañones también son similares. Haremos como los multis, salvo que si no nos da el distribuidor (cosa posible, pero rara) podríamos tirar para eficientes también.

Las railgun son usadas como cortapilas o snipea-modulos. Normalmente tiraremos a long range o a sturdy si se nos sube demasiado el calor. Los efectos secundarios serán superpenetrator o feedback cascade.



El mine launcher, así como el torpedo, se usarán al máximo daño y con el efecto de reverberating cascade, que rompen el módulo de escudos.

Los misiles se suelen recomendar high capacity, para tener más y el efecto de overload, si peleamos contra escudos, o penetrator si vamos a por la hull.

Como último el plasma. Es recomendable usarlo en eficiente para no morir en llamas, pero los rangos, así como el rapid fire no están nada mal. Los efectos secundarios para pve no son muy necesarios, pero para pvp el target lock y el dazzle shell y el dispersal field dan mucho, mucho por saco.

A esto hay que añadir armas de powerplay, que son solo versiones algo distintas con ciertos efectos. Cabe destacar el escudo prismático, el pacifier y el advanced plasma accelerator (especialmente para la Vulture).



El PVP (o pivipi) es un gran mundo con tantas variaciones que casi estaríamos años con esta guía. Lo voy a mantener simple y daros como ejemplos algunas configuraciones de PvP.

En el PvP lo que importa es tener ingenierizado todo lo posible y luego ya decides. Que nave vas a usar? Contra que nave? que configuración? llevo cortapilas? ... y así millones de preguntas. Así que solo un consejo. Lleva lo que te guste pero que pueda matar, aguantar hasta que el otro se canse o quede sin munición o huir.

La primera, el matar, es la más común. Para ello se suele llevar Fdl por encima de todo y luego la Vette. Básicamente tu rol consiste en vaciar el cargador o el distribuidor y matar antes de que te maten.

Para la segunda, aguantar, se usan naves como la FAS y la Python con mucho blindaje o la Cutter, con tantas pilas y escudo que casi ni con cortapilas puedes matarla. En caso de llevar de éstas espérate muchas reparaciones y aprende a gestionar las pilas. Se recomienda lanzar pila, contar hasta 2, lanzar heat sink, cuentas hasta 3, lanzas pila, esperas hasta que la temperatura empiece a nivelarse y otra pila para hacerlo de la manera más eficiente.

El camino a seguir: Combate. Vol: VIII

Si habéis seguido esta guía, habréis visto cosillas mientras ingenierizabais láseres; algo llamado Concordant y Regeneration sequence. Los llamados láseres healer.



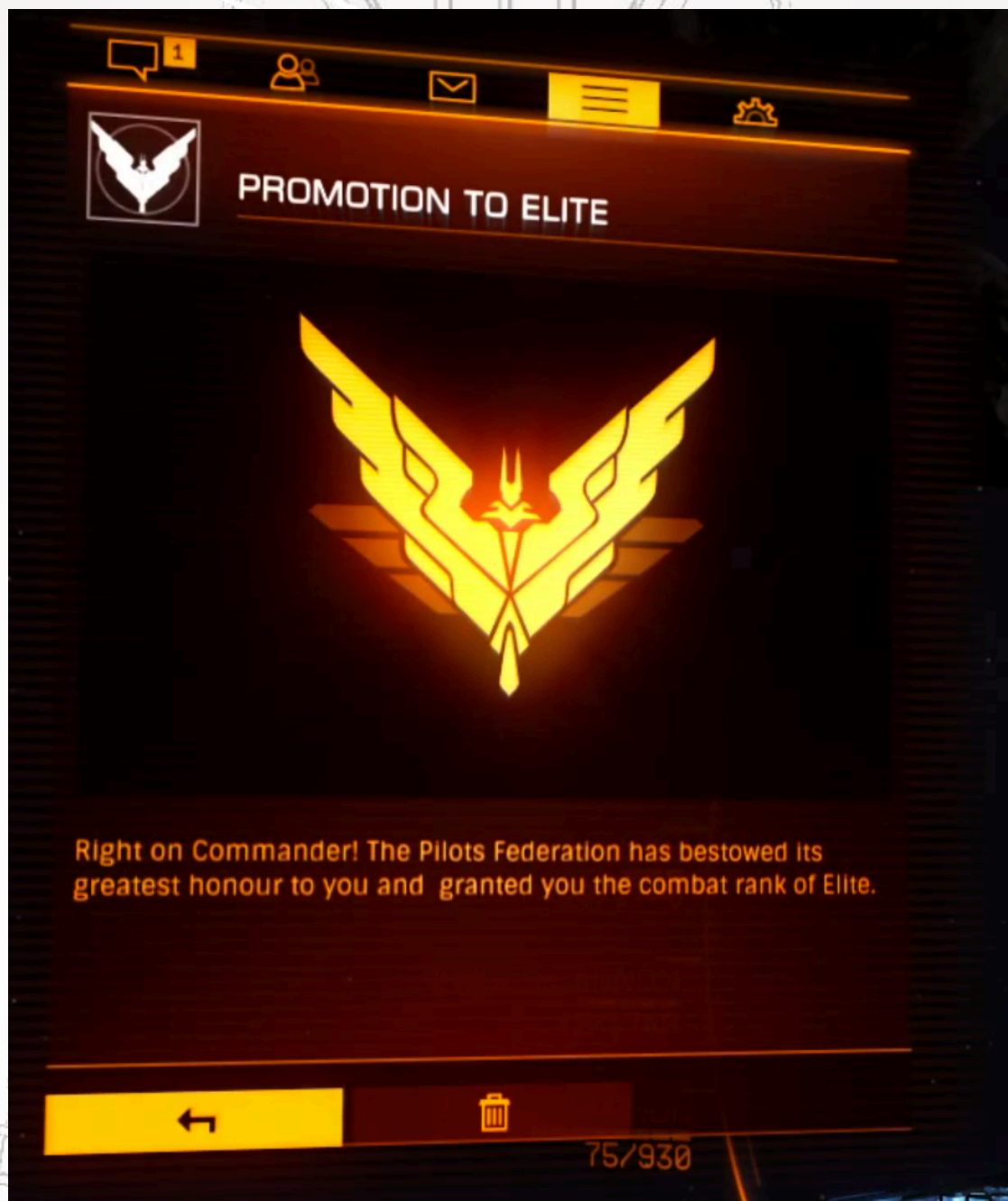
En wing esos láseres son muy útiles e importantes (bueno, si vais con naves full tank o de solo hull pues no demasiado). La cantidad de cura de escudos que proveen es buena.

La lucha de wings no se parece en nada a los MMOs, no hay un tanke, un healer y un dps; hay tipos de naves. Se suele buscar naves con agilidad y velocidad, naves grandes con mucho daño y naves medias con un poco de todo. En este tipo de batallas los enemigos se centrarán en alguna nave en concreto y tocará intentar contrarrestar ese ataque. Estos combates no suelen ser habituales y suelen durar un buen rato, pero si están pactados o son planeados correctamente pueden ser muy divertidos.

El camino a seguir: Combate. Vol: IX

Bueno joven comandante, ya eres un diestro en este bello arte del pew pew. Recuerda no ser lo que llamamos un pipster y gestiona bien esos pips del distribuidor. Espero haberte ayudado y, ahora que ya has llegado al final del camino, que envíes sugerencias para mejorar la guía!

Fly safe, Kill safe o7



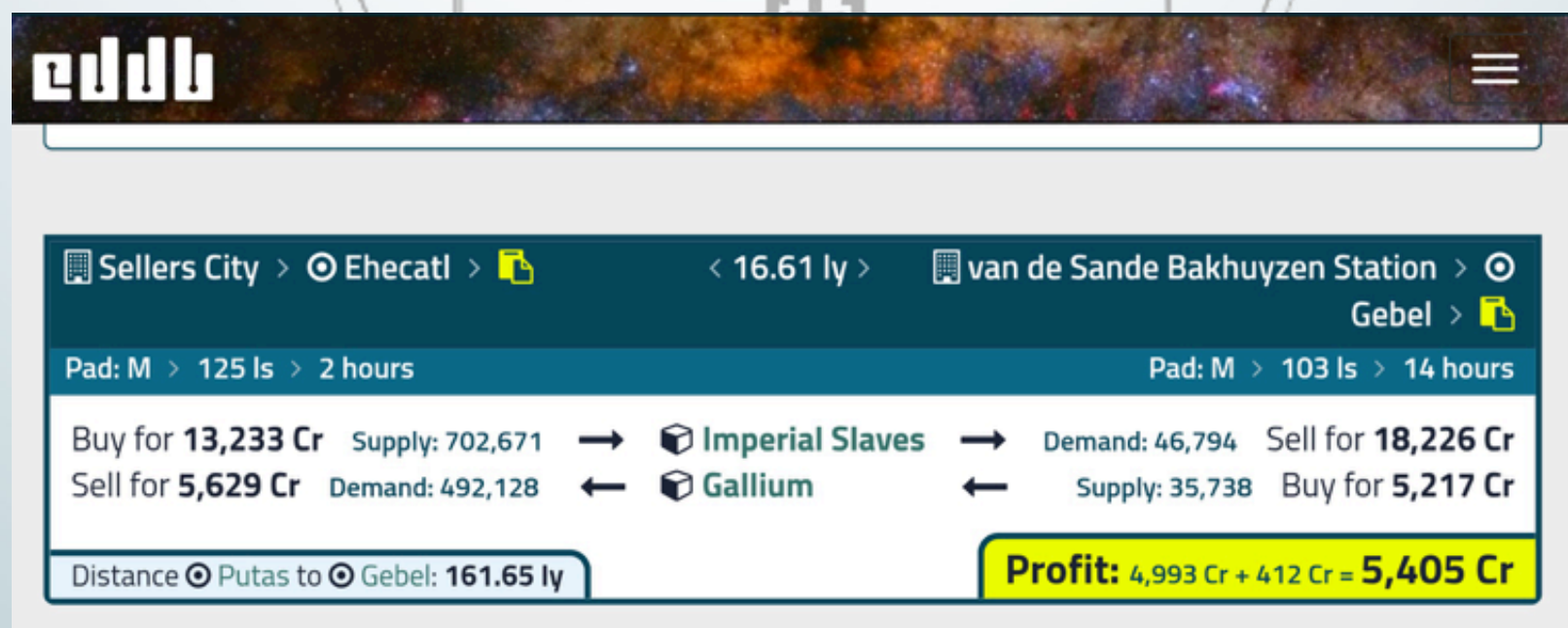
El camino a seguir: Comercio Vol: I

¿Así que quieres bañarte en créditos? Say no more. Aquí vamos a instruir a un comandante novatillo sobre qué debería hacer para ser un gran comerciante. Antes de empezar guárdate esto: www.eddb.io de nada.

La Sidewinder inicial es...bueeeeno digamos que para comerciar no vale mucho. Como inicio puedes ir haciendo misioncillas de transporte de poca cosa hasta amasar unos 800K (800.000 créditos). (También podéis seguir los pasos de la guía de combate si no os apetece pasar horas y horas). Intentad mejorar el motor de salto si lo necesitáis para moveros así como añadir bahías de carga.

[Recordad, se recomienda tener siempre el doble del valor de la nave antes de comprarla]

Una vez conseguida esa cantidad vamos a ir a por la Cobra mkiii. La equiparemos con un salto decente y bahías de carga. Recordad que los módulos D pesan menos y, por tanto, dan más salto. Con esta nave iremos haciendo misiones y, ahora sí, si queremos, podemos usar la web que he puesto anteriormente, eddb. Buscaremos rutas cercanas de loop (rutas llamadas ABA) y venderemos lo que nos diga que da más. (La moralidad de cada comandante decide con que comerciar, recordad que los esclavos imperiales lo pueden ser por voluntad propia!).



The screenshot shows the eddb.io website interface. At the top, there's a navigation bar with the eddb logo and a menu icon. Below it, a header bar displays the route: Sellers City > Ehecattl > 16.61 ly > van de Sande Bakhuyzen Station > Gebel. The main content area shows trade data for two commodities: Imperial Slaves and Gallium. For Imperial Slaves, the buy price is 13,233 Cr, supply is 702,671, demand is 46,794, and the sell price is 18,226 Cr. For Gallium, the sell price is 5,629 Cr, demand is 492,128, supply is 35,738, and the buy price is 5,217 Cr. The distance from Putas to Gebel is 161.65 ly. The profit calculation is shown as 4,993 Cr + 412 Cr = 5,405 Cr.

Commodity	Buy Price (Cr)	Supply	Demand	Sell Price (Cr)
Imperial Slaves	13,233	702,671	46,794	18,226
Gallium	5,217	35,738	492,128	5,629

Distance: Putas to Gebel: 161.65 ly

Profit: 4,993 Cr + 412 Cr = 5,405 Cr

Haremos esto hasta llegar a los 2-3 millones y nos haremos con una flamante Type-6. Ahora seguiremos el mismo procedimiento que con la Cobra y, además de eso, ya podemos ir a las CG (Community Goals o metas de la comunidad) de comercio y sacarnos un extra. (marcadas con una estrellita con fondo amarillo en el mapa. Ojo, algunas son de rares. Hablando de rares... También podéis comerciar con ellos. Esta mercancía da buen beneficio al venderse a más de 100 años luz, pero solo se puede comprar en pequeñas cantidades. (mirad foto para ver una ruta recomendada)

Pues ya está, ya podemos comprar una bonita ASP Explorer. Esta nave salta más y suele estar en el shipyard de todo explorador. Disfrutadla y seguid farmeando como hasta ahora.

Con todo esto pronto deberíamos llegar a los 30-40 millones de la Type-7.

El camino a seguir: Comercio Vol: II

Con la Type-7 se abre un gran abanico de posibil...no os engañaré, es lo mismo solo que con más carga, peor velocidad y peor salto.

En este caso solo podremos seguir farmeando, si, ooootra vez, es lo que tiene el comercio. Cuando ya llevemos un poco bastante viene la que será una de las mejores elecciones que podáis hacer, la Python.

Esta nave permite aterrizar en pads medios y tiene muy buena carga, además se defiende que da gusto! Deberíamos estar con ella hasta los 90/100milloncetes, viene la vac....digoo la Type 9 chavales!

Con esta nave podemos hacer lo anterior (ojo, ya no podemos aparcar en pads medios, así que cuidado) y podremos pillar misiones de wing. Su carga es muy alta así que en un par de viajes está finiquitado esto. Con esta nave ya podremos estar bastante tranquilos ya que hasta que la Panther Clipper no salga, no tenemos nada mejor. Sin embargo, si sois Imperiales, podéis pillar la Cutter. Con carga similar pero un poco más letal.

Lo sé, una guía de qué nave pillar simple, pero el comercio es así!

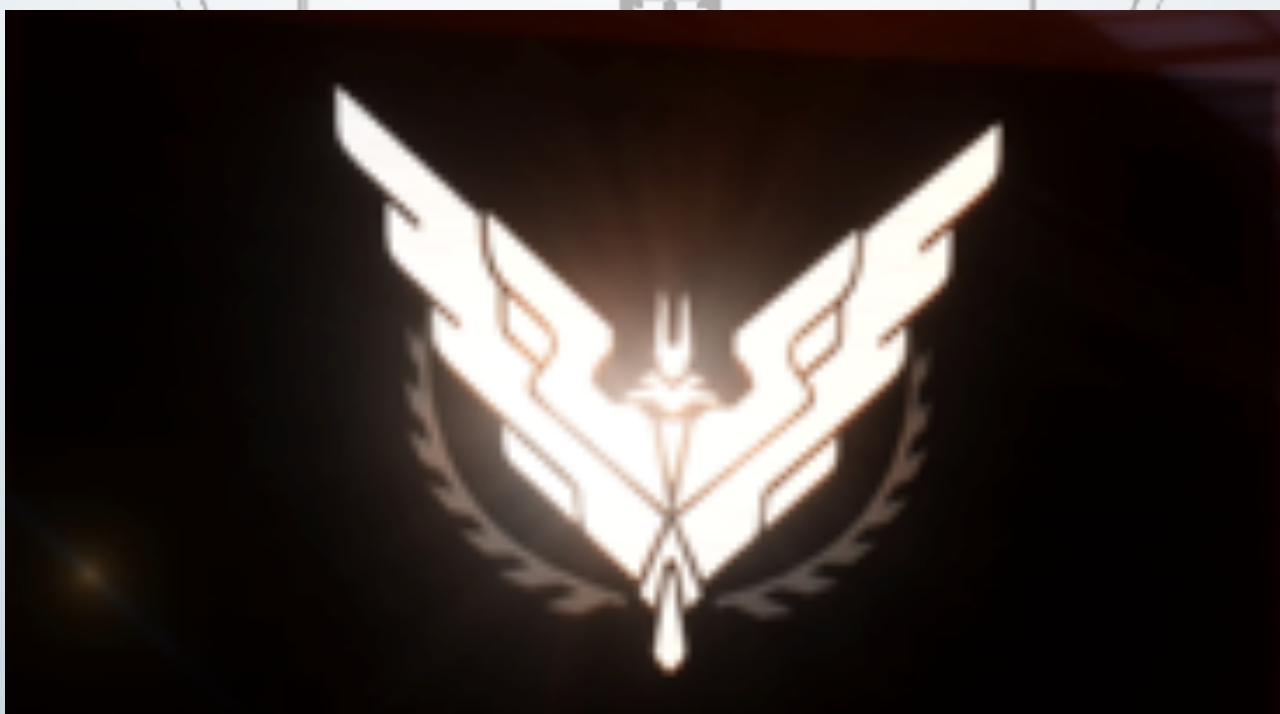
El camino a seguir: Comercio Vol: III

Para ingenierizar tu nave de comercio no necesitas mucho. Minas o nada en armas y escudo mejorado. Además el motor de distorsión debe ser modificado a rango y a mass manager. También puedes mejorarte el motor a sucio (ojo, algunas naves arderán en llamas al boostear!), el distribuidor a carga rápida y sensores y soporte vital a ligeros. Vamos, busquemos saltar y ya. No vamos a ser muy buenos contra nada ni nadie. (ojo, en algún momento vuestra powerplant podría estar en el pozo. Apagad lo no necesario. Lo mejor es ingenierizarla lo último.) De powerplay no nos sirve nada.

En wing las naves de comercio suelen ir acompañadas de naves de combate que, o bien molestan mucho, o bien hacen mucho daño par que te dejen en paz.

El camino a seguir: Comercio Vol: IV

Pues ya eres un rico comandante o en proceso, enhorabuena! Recuerda que otra pantalla con alguna serie puede ayudar mucho en esas largas jornadas de minería. Y sabéis qué más puede ayudar? vuestro feedback! Cualquier sugerencia para la guía es bienvenida! Fly safe o7.

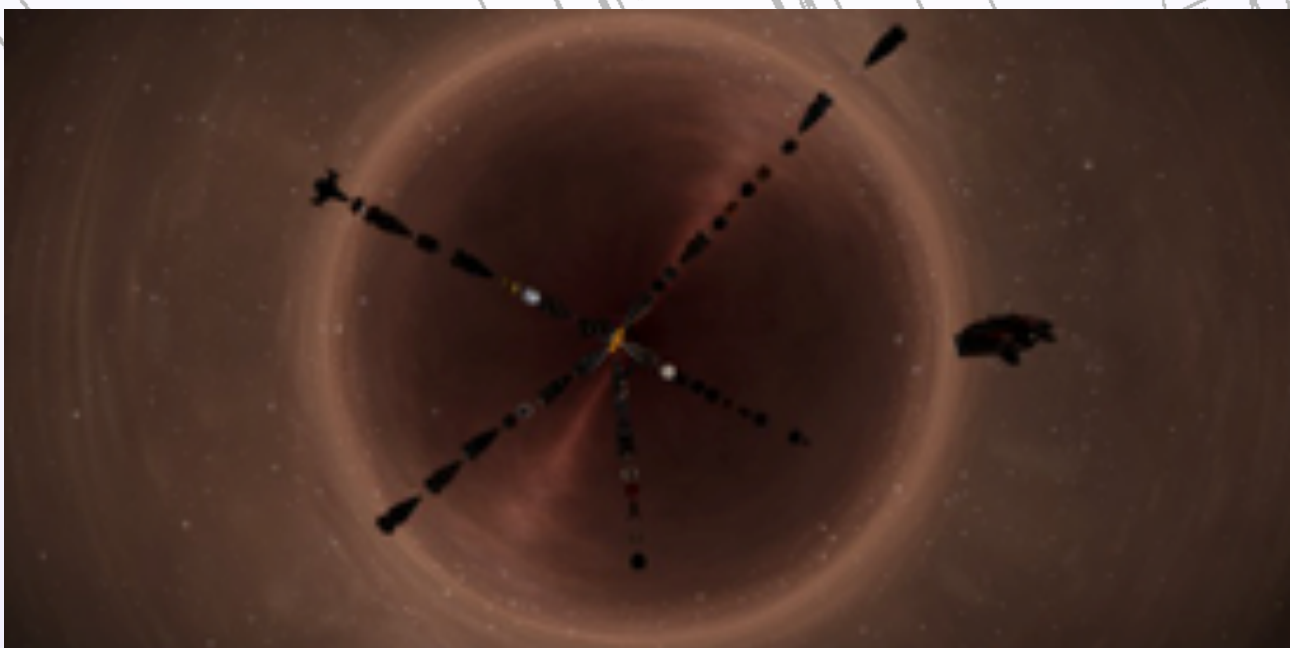


Mira, una bonita Sidewinder...Mejor no la uses para explorar aún. Lamentablemente explorar es algo complejo desde comienzo, así que os recomiendo hacer misiones de datos o la estrategia de la rémora (explicada en la guía de combate). Deberíamos conseguir cerca de dos millones siguiendo cualquier de las otras guías. Una vez conseguido empieza nuestro camino. (También podéis ir sistema por sistema, mirar a ojo donde hay planetas y tirar el escáner básico, pero sacar el dinero necesario os costaría muchísimo!)

Dos millonacos, ¿ahora? Elegid nave, la que os guste más. En esta parte no voy a seguir la estrategia de evolución; es exploración y cualquier nave o estrategia es buena una vez sacados el escáner avanzado y el de superficie. Mis recomendaciones de camino a seguir de naves son Cobra mkiii - Diamondback Explorer - (dolphin) - Asp Explorer - Anaconda.

Como he dicho antes, la elección es la que queráis; cualquier nave puede explorar pero...cuidado con ir con una vulture, a lo mejor morís de viejos antes de llegar.

¿Qué vamos a hacer? Pues hay varias cosillas. Principalmente turismo (y escanear en el camino). Podéis ir a Sagittarius A*, a Colonia, a Beagle Point o a cualquier nebulosa, estación fuera de la burbuja o...bueno, donde queráis! Para sacar rápidamente dinero explorando existe una cosa llamada la ruta de los ricos. Os la pongo aquí. (<https://www.alpha-orbital.com/pathfinder>).



El camino a seguir: Exploración Vol: II

He decidido separar esta sección con las configuraciones porque tiene su miga. Una vez comprada tu nave y obtenido suficiente para equiparla deberás hacerte una simple pregunta. ¿A donde voy?.

Si el viaje es corto, un fuel scoop y un srv debería sobrar.

Si el viaje es medio (para mí "medio" vendría a ser unos 10kly) deberíais añadir una unidad de autoreparación (AFMU) a la configuración anterior. Además aumentaríamos el número de srv a 2.

Si el viaje es largo, ahí viene lo tocho. Cogeríamos 2 AFMUs para repararlos entre ellos, una bahía de carga mínimo 2 junto a un módulo de reparación de hull (no hace falta comprar limpets, ya que los sintetizaremos cuando haga falta). También recomiendo pasar a 4 srv, por si las moscas. Finalmente unos láseres de minería (pueden ser muy útiles si te quedas sin materiales para jumponium o sin srv). Como extra, para el disfrute si vas con alguna nave que lo permita, puedes coger un fighter. (recuerda pedir a tu crew que te acompañe en el viaje!).

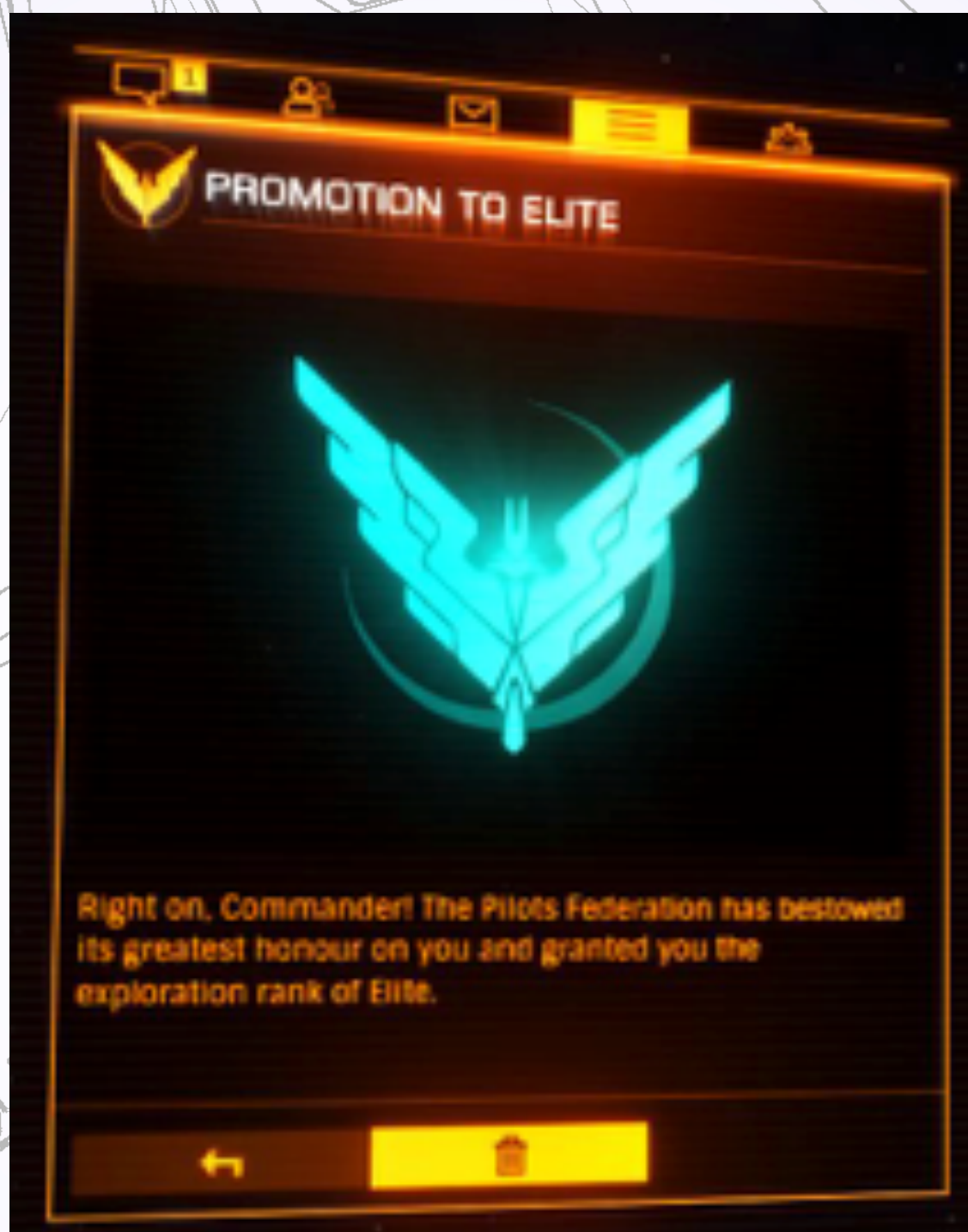
El camino a seguir: Exploración Vol: III

Vamos a ingenierizar! No hay mucho secreto, deberíamos seguir el mismo camino que con las de transporte. Primero un FSD a rango y con la mejora de deep charge (o mass manager para según qué naves). Una vez pillado esto intentaríamos bajar peso en todo lo posible (life support, escudos, sensores,...). Como extra, os recomiendo la mejora del escáner de superficie a rango también, ya que, aunque añade peso, da muy buen margen de distancia para escanear.

Finalmente deberíamos buscar la powerplant. Os recomiendo coger siempre la más baja, aunque la energía sobrepase el límite. Aquí hay que jugar con el desconectar módulos y con qué para reparar con las afmus no necesitas tener encendido nada más. Cuando tengáis calculado buscad la mejora de overcharged de la powerplant con el efecto secundario que os vaya mejor.

Y ya estaría. No es muy complejo como veis, solo tedioso. Ahora ya podéis ir a donde queráis!

Pues aparcao. Ahora ya podéis descubrir esta gran galaxia. Si en algún viaje encontráis algo para mejorar esta guía o cualquier sugerencia, hacednosla llegar! Fly safe o7



Quieres ser minero? Seguro/a? de verdad? te has tomado las pastillas antes de leer esto? No estás aquí por alguna apuesta perdida? vale, vale, solo quería asegurarme (era la antigua intro, tenia que dejarla. Ahora si os molan los ¡pums! pues gogogo)

Pues ya que estás aquí... Empezamos con una preciosa Sidewinder. No os la recomiendo para minar, pillad cargo, refinería y láseres de minería. Casi ni cabe. Básicamente buscaremos las 3 P (Plata, Platino, Paladio) aunque algún otro material puede ser rentable. Bajo ningún concepto os recomiendo minar en cinturones de hielo, el rato que se tarda en sacar rentabilidad es muy elevado, metálicos o ricos en metal si un pristino no está cerca.

Una vez tengamos unos 100k, pillaríamos una hauler e iríamos haciendo igual. Así hasta los 800k, que compraríamos la cobra mkiii. (Realmente la guía seguirá bastante las naves de comercio, solo cambia qué equipar.)

Al comprar la cobra podemos empezar a equipar 1 láseres de minería, lanzadores de carga sísmica, más carga, mejor refinería y colector limpets, para facilitarnos la faena. También debéis poner un prospector. Además de minería a secas, ya podemos hacer misiones de minería, que nos daran un poco más de beneficio. Y por supuesto si petamos las rocas (mas info en la guía específica de minería) podremos obtener los minerales preciados, que se pueden vender por mas de 1.5m la pieza!

Haremos unos 2.5 milloncetes y a por una type 6! Ahora lo mismo, mejorar carga, mejorar refinería. Haremos lo mismo que en comercio así que os dejo aquí la evolución: Sidewinder-Hauler-Cobra mkii-Type6-Asp Explorer-(Imperial Clipper)-Type 7- Python-Anaconda-Type9/Imperial Cutter.

Recordad que deberíamos tener el doble del valor de la nave antes de comprarla! Es importantísimo tener en cuenta que existe la minería de capas medias, pero no nos compensaria tanto como la de destruir asteroides.

El camino a seguir: Minería Vol: II (Si, he copypasteado lo de la de comercio)

Para ingenierizar tu nave de Minería no necesitas mucho. Minas o nada en armas(a parte de los láseres de minería o cargas sísmicas) y escudo mejorado. Además el motor de distorsión debe ser modificado a rango y a mass manager. También puedes mejorarte el motor a sucio (ojo, algunas naves arderán en llamas al boostear!), el distribuidor a carga rápida y sensores y soporte vital a ligeros. Vamos, busquemos saltar y ya. No vamos a ser muy buenos contra nada ni nadie.



De powerplay no nos sirve nada, la mining lance es... una broma.

En wing las naves de minería suelen ir acompañadas de naves de combate que, o bien molestan mucho, o bien hacen mucho daño para que te dejen en paz.

Como consejo, entra en la zona de minería, espera que los piratas se vayan y ¡a minar!

El camino a seguir: Piratería Vol: I

Arrrrr comandante de galaxia dulce, así que quieres introducirte en el noble arte de la piratería? Pues coge la guía de combate porque te va a resultar útil también!

Para piratear necesitamos una nave decente, un poco de carga, y varias cosillas extra. Haz dinero siguiendo cualquier otra guía y vuelve cuando tengas mínimo una cobra mkiii bien equipada!

Ahora que ya la tienes, pon carga, un módulo de hatch breaker limpets, collector limpets y buenos láseres. Recuerda que debes apuntar a la bahía de carga (o usar



el limpet), recoger la carga y salir pitando a venderlo en algún mercado negro. Sí,

El camino a seguir: Pasajeros Vol: I

Para ser conductor de primeera acelera, aceleeera (no aplicable a la puerta de estaciones, destrucciones por ir a más de 100m/s y chocar pueden ser aplicadas). Bueno, que tenemos aquí? Otro comandante que va a ser transportista de pasajeros? Pues al lío!

Para pasajeros seguiremos cualquier guía hasta deshacernos de la Sidewinder y tener la Cobra mkiii.

Hay 3 tipos de misiones de pasajeros. Económicas (a bulto), Business (pijos) y de lujo (ricachones que han usado el exploit más reciente). Los primeros suelen pedir ir a algún lugar cercano, y deberían ser la prioridad con naves grandes, ya que en poco sacarás bastante. La segunda clase puede pedirte o bien ir a varias balizas turísticas o a alguna a tomar por saco. Ahí deberéis ser capaces de calcular el tiempo que os tomará. Finalmente las de lujo son como las de business, pero pagando más. Aún así solo los kruger pueden hacer ese tipo de misiones. Tened cuidado con los pasajeros buscados, pueden ponerlos en algún apuro.

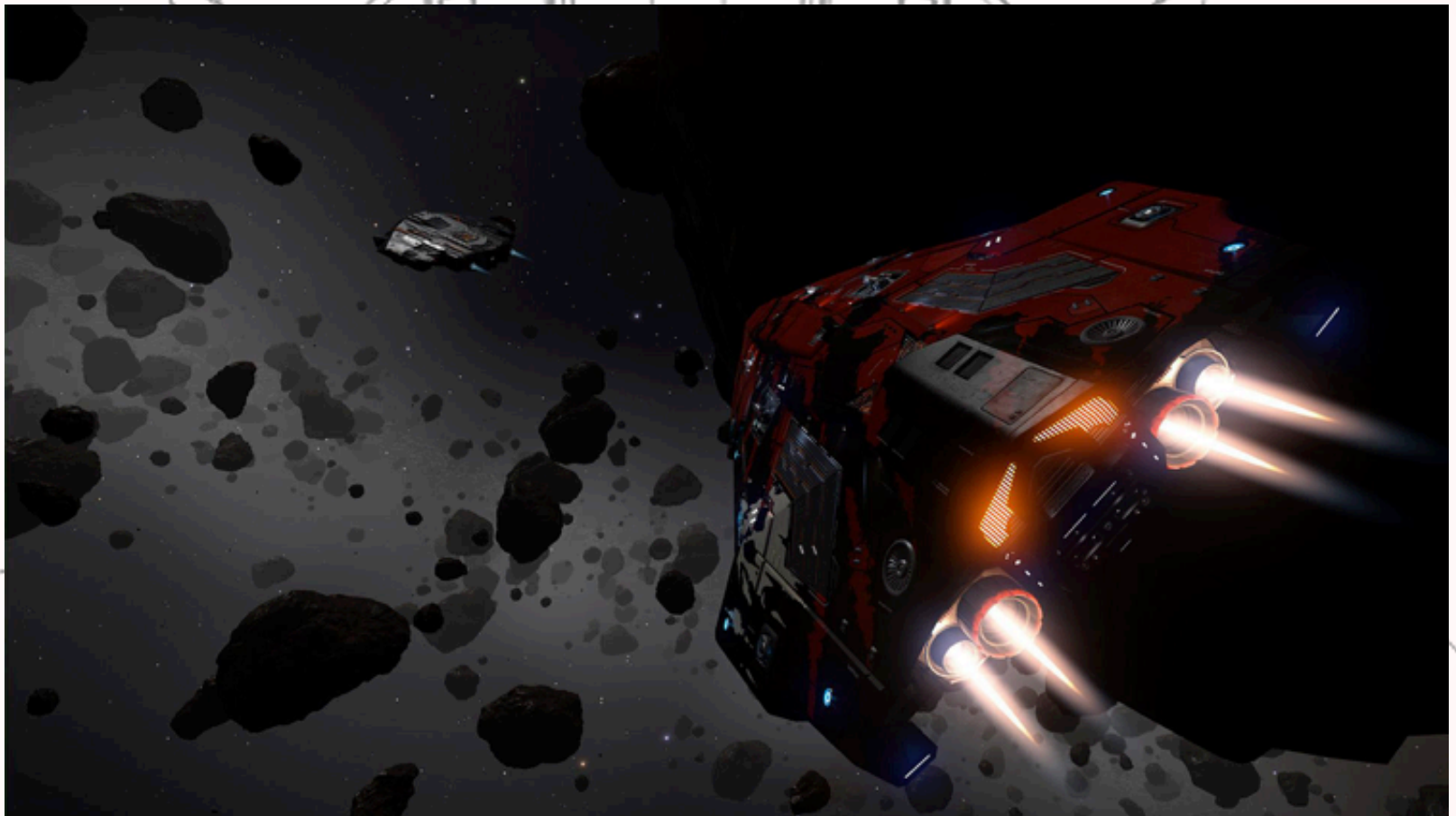
Una vez hablado de que hacer para sacar dinero, vamos a repasar la progresión: Cobra mkiii - Dolphin/Type 6 - Asp Explorer - Python/Orca - Anaconda/Type9/ Beluga.



El camino a seguir: Piratería Vol: II

Que vas a equipar o ingenierizar? Lo que te apetezca. Básicamente es seguir la guía de combate. (No lo copio porque es muy largo e innecesario repetir, mejor echadle un ojo)

Sin embargo podemos optar por otras 2 cosillas. Primero los cañones, para rolear como pirata. Recordad que mejor tenerlos a incendiarios y que al menos alguno sea guiado si no tenéis puntería, sino no podréis petar las bahías y petaréis la nave enterita. Segundo el Cytoscrabler de Delaine. Esta arma deshace escudos pero no hull, perfecto para piratear.



El camino a seguir: Piratería Vol: III

Ahora ya eres el Jack Sparrow de la galaxia (Preferiblemente sin ron, recuerda, si bebes no pilotes) Si en algún pirateo sale alguna información para mejorar esta guía o alguna recomendación, haznosla llegar!

Fly safe o7

El camino a seguir: Pasajeros Vol: II

Para equipo e ingenierizaciones, seguiremos la guía de exploración. (copiada debajo). Además se debe añadir el tipo de cabina solicitado y un escáner avanzado ni que sea para sacar un extra.

Vamos a ingenierizar! No hay mucho secreto, deberíamos seguir el mismo camino que con las de transporte. Primero un FSD a rango y con la mejora de deep charge (o mass manager para según qué naves). Una vez pillado esto intentaríamos bajar peso en todo lo posible (life support, escudos, sensores,...).

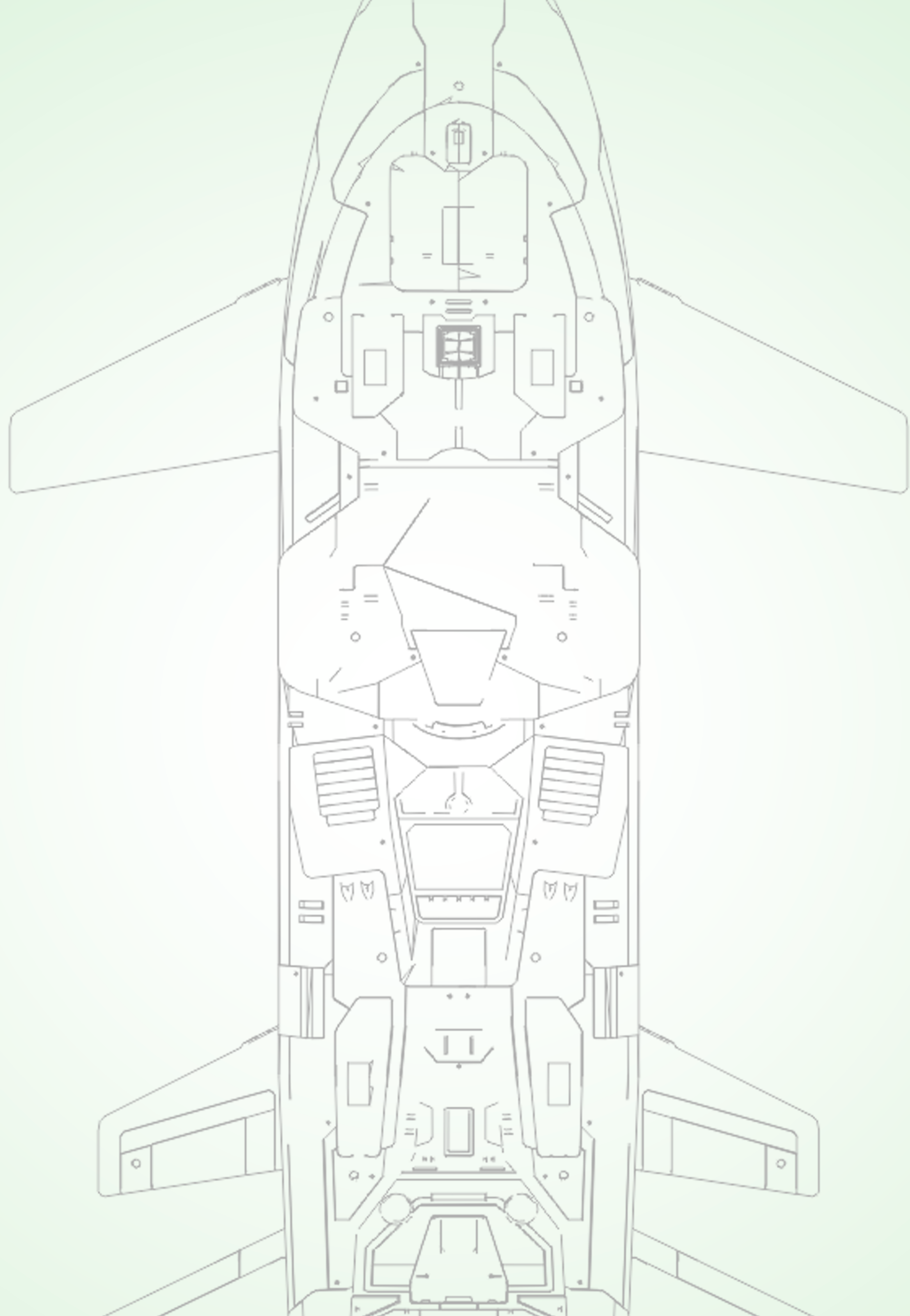
Finalmente deberíamos buscar la powerplant. Os recomiendo coger siempre la más baja posible teniendo en cuenta el consumo, aunque la energía sobrepase el límite.

Si vas a hacer una ruta larga hay que jugar con el desconectar módulos y con qué, para reparar, con las afmus no necesitas tener encendido nada más. Cuando tengáis calculado buscad la mejora de overcharged de la powerplant con el efecto secundario que os vaya mejor.

El camino a seguir: Pasajeros Vol: III

Pues ya tienes una aerolínea de pasajeros llamada Ryanspace! Ahora a descubrir los mil motivos para quejarte de tus pasajeros! Si descubres algo que falta a esta guía o tienes alguna sugerencia, háznosla llegar!

Fly safe o7



Hasta aquí la multiguía de caminos a seguir. Esperamos haber echado un cable a todos los comandantes que no tienen claro qué dirección tomar en su vida! Cualquier duda o sugerencia hacémosla llegar!.

