
STARFARER FLIGHT ACADEMY · Español

MANUAL COMPLETO DEL PILOTO STARFARER

Guía estructurada para aprender vuelo, combate, exploración,
comercio y gestión de gremios.

Generado · 7 de octubre de 2026 · playstarfarer.com

ÍNDICE

1. TALENTS · MONEDA DEL JUEGO

2. LICENCIA DE PILOTO · NECESARIA PARA
VUELO EN VIVO

3. Recompensas de carrera

4. HANGAR Y TIENDA

5. TIENDA DE PINTURA · GUÍA DE BOTONES

6. MODOS DE JUEGO

7. GUÍA CON PANTALLAS REALES

8. PANTALLA PRINCIPAL · FUNCIÓN DE CADA
TARJETA

9. CABINA ACTUAL · GUÍA DE INSTRUMENTOS

10. ASCENSO · PUNTOS ACUMULADOS

11. CONTROLES DE VUELO Y COMBATE

12. ESPACIO PROFUNDO · CICLO BÁSICO

13. REGLAS DE CAMPO DEL ESPACIO PROFUNDO

14. CONTRATOS DE CONVOY CSTA

15. GUÍA DE GESTIÓN DEL GREMIO

16. Economía de suministros del gremio

17. FACCIONES GALÁCTICAS

18. ENCICLOPEDIA DE NAVES 1 / 5

19. ENCICLOPEDIA DE MINERALES 1 / 3

TALENTS · MONEDA DEL JUEGO

- **TALENTS · MONEDA DEL JUEGO**

Completa carreras para ganar TALENTS por rango y por impactos de misil. Gástalos en naves en la tienda y en mejoras en tu hangar.

LICENCIA DE PILOTO · NECESARIA PARA VUELO EN VIVO

- **1 · COMPLETAR ENTRENAMIENTO**

El entrenamiento no requiere licencia. Tu primer vuelo de entrenamiento completado otorga una única bonificación de preparación de licencia, llevando la recompensa total de ese vuelo a 500 T.

- **2 · EMITIR LICENCIA · 500 T**

Usa EMITIR LICENCIA en la tarjeta de Licencia de Piloto. Una licencia es válida durante 30 días reales.

- **3 · CREA TU PILOTO 3D CON TU FOTO**

Selecciona SUBIR FOTO en la Licencia de Piloto y elige una foto frontal y nítida. La IA conserva tus rasgos reconocibles y crea un retrato de piloto 3D de ciencia ficción para la licencia y el perfil público. Una foto nueva cambia la identidad impresa, así que renueva la licencia antes de aceptar un contrato de transporte.

- **4 · ENTRAR EN MODOS EN VIVO**

Se requiere una licencia válida para carreras de MISIÓN, combate en vivo, ESPACIO PROFUNDO, comercio, escolta y contratos piratas.

- **RENOVACIÓN · 200 T**

Cuando la tarjeta muestre CADUCADA, renuévala por 30 días más. La caducidad nunca elimina naves, carga, minerales, rango ni TALENTS.

Si se deniega el acceso, la tarjeta de Licencia de Piloto se resalta automáticamente. Completa primero el entrenamiento si el botón de emisión está desactivado.

Recompensas de carrera

- **Entrenamiento**

1: 20 T · 2: 15 T · 3: 10 T · 4: 5 T

- **En línea**

1: 50 T · 2: 35 T · 3: 25 T · 4: 15 T

- **Recompensas por impactos**

Entrenamiento 2 T por impacto · En línea 5 T por impacto · 100 impactos máximos

Del quinto puesto en adelante no hay recompensa de rango. Las recompensas por impacto de misil se otorgan aparte. La bonificación única del primer entrenamiento se suma después de estas recompensas normales. Recompensa final = recompensa de rango + impactos de misil válidos × recompensa por impacto. Cada recompensa de carrera solo puede reclamarse una vez.

HANGAR Y TIENDA

- **TIENDA**

Compra naves que no posees con TALENTS.

- **Mi hangar**

Explora tus naves y elige la que quieras pilotar.

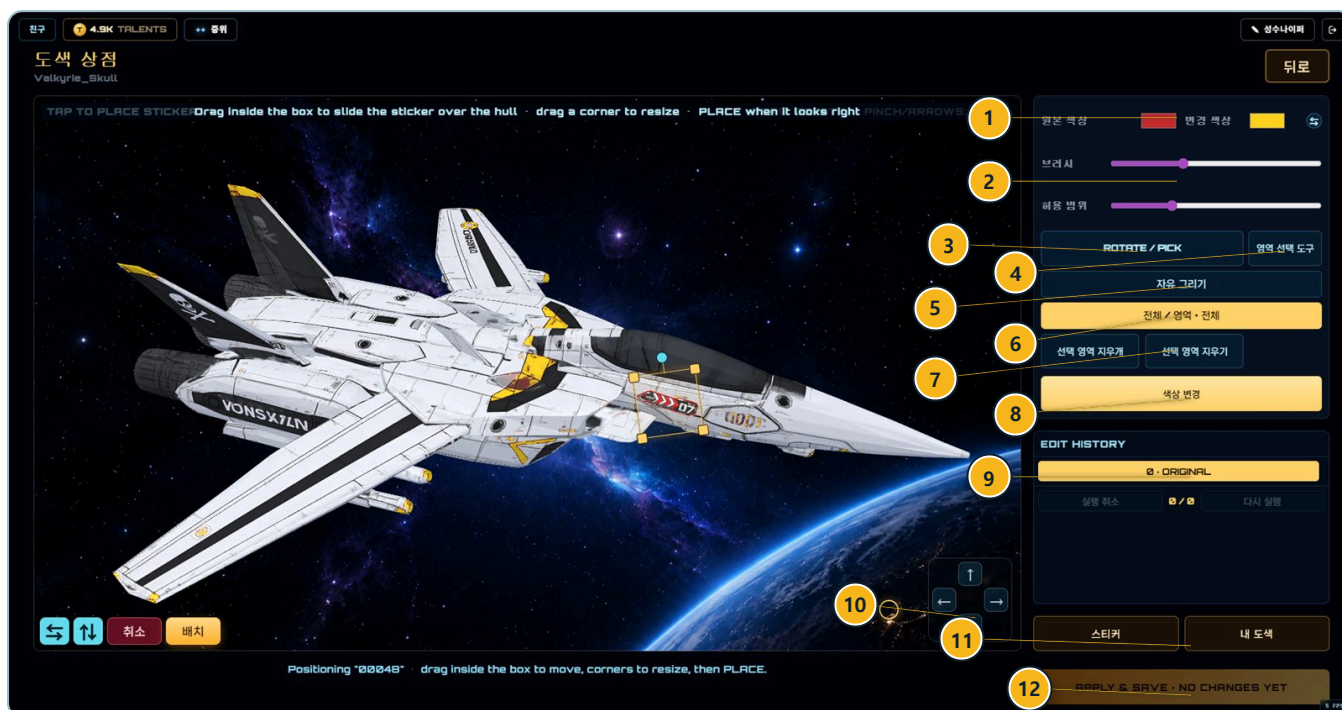
- **MEJORAR NAVE**

Mejora las estadísticas de las naves de tu hangar. Cada +1 de estadística cuesta 20 TALENTS.

- **TALLER DE PINTURA**

Ábrela junto a Mejora en el hangar para cambiar colores, dibujar, colocar pegatinas y administrar pinturas guardadas.

TIENDA DE PINTURA · GUÍA DE BOTONES



- 1 Elige el color del casco que reemplazarás y el nuevo color. El botón de intercambio los invierte.
- 2 El pincel ajusta el tamaño del trazo o selección. La tolerancia incluye tonos parecidos al color original.
- 3 Arrastra para girar la nave y toca el casco para elegir el color original.
- 4 Pinta una máscara solo sobre los paneles que quieras cambiar.
- 5 Dibuja directamente sobre el casco con lápiz, pluma o pincel.
- 6 Aplica el cambio de color a toda la nave o solo a la máscara seleccionada.
- 7 Borra parte de la máscara o elimina toda la selección.
- 8 Crea una edición previa con los colores, alcance y máscara actuales. Todavía no se guarda.
- 9 Elige un paso o usa Deshacer y Rehacer para comparar y corregir cambios.
- 10 Usa flechas para mover la vista y +/– o pellizco para ampliar. La vista no cambia la selección.
- 11 Voltea, mueve y cambia el tamaño de pegatinas; Mis pinturas administra diseños guardados.
- 12 Revisa el coste y guarda y equipa el diseño. El pase gratis se consume aquí.

MODOS DE JUEGO

- **ENTRENAMIENTO**

Practica solo contra la IA sin necesidad de licencia de piloto. Elige pista, dificultad de la IA, número de pilotos y modo de juego. El entrenamiento otorga recompensas reducidas de TALENTS.

- **CARRERA NORMAL**

Completa 2 vueltas pasando por todos los puntos de control en orden. Saltarse un punto de control impide avanzar de vuelta.

- **CARRERA INVERSA**

Corre el mismo circuito de 2 vueltas en dirección opuesta. Los puntos de frenado cambian aunque conozcas la pista.

- **CARRERA DE SUPERVIVENCIA**

Cada vez que el líder empieza una nueva vuelta, el último clasificado es eliminado. Los dos finalistas corren la última vuelta; el superviviente gana. Se requieren al menos dos pilotos.

- **BATALLA · COMBATE AÉREO**

Combate libre dentro de la arena. Fija objetivos, dispara misiles y usa escudos; un impacto de misil confirmado elimina a un caza. Gana el último superviviente, o tras 3 minutos decide el número de impactos.

- **SALIDA · EN LÍNEA**

Entra en una sala en vivo con una licencia válida. El anfitrión elige pista, dificultad, modo y bots. Las recompensas en línea son mayores que las de entrenamiento.

- **ESPACIO PROFUNDO**

Explora sectores, mina y comercia con carga, salta entre universos descubiertos, combate piratas y únete a contratos de convoy de la CSTA. Se aplican pérdida de carga y liquidación de combustible.

GUÍA CON PANTALLAS REALES



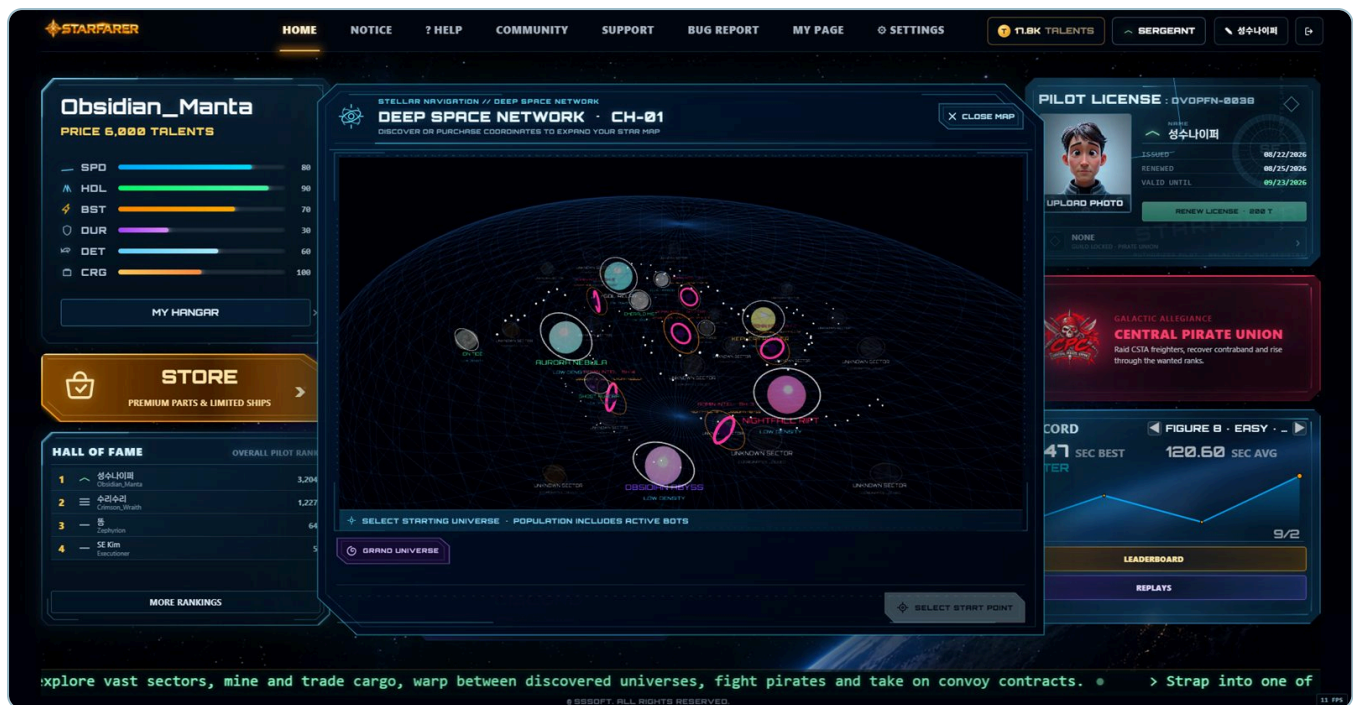
Pantalla principal

Desde aquí se abren los modos, la tienda, MY PAGE, los gremios y la ayuda. El contrabando se vende en MY PAGE.



Hangar y mejoras

Elige la nave activa, revisa el casco y abre las mejoras o el taller de pintura.



Mapa estelar

Elige un sector descubierto, revisa la ruta y despegas. Los minerales guardados desbloquean coordenadas más lejanas.

PANTALLA PRINCIPAL · FUNCIÓN DE CADA TARJETA



- 1 Nave seleccionada y hangar — muestra sus prestaciones y abre selección, mejoras y pintura.
- 2 Tienda — compra naves y artículos limitados.
- 3 Salón de la Fama — compara la clasificación general de pilotos.
- 4 Entrenamiento — practica controles, carreras y combate contra IA sin licencia.
- 5 Salida — entra con licencia en salas en línea de carrera o combate.
- 6 Espacio profundo — explora, extrae, comercia, combate y participa en convoyes.
- 7 Universo — consulta ambientación, galaxias y registros recuperados.
- 8 Gremio y alianza — permite unirse, crear o gestionar un gremio y revisar territorios, comercio y dividendos.
- 9 Mercado mineral — revisa precios en vivo antes de vender.
- 10 Licencia de piloto — convierte tu foto real en un retrato reconocible de piloto 3D de ciencia ficción y emite o renueva la licencia.
- 11 Facción galáctica — muestra la afiliación actual y abre la guía de funciones.
- 12 Mis récords — consulta tiempos, clasificación y repeticiones.

CABINA ACTUAL · GUÍA DE INSTRUMENTOS

PC y tabletas grandes en horizontal usan tres paneles. Teléfonos y pantallas verticales usan una vista despejada con controles táctiles. El esquema muestra la distribución actual.



- **1. PANEL IZQUIERDO**

Sector, canal, señal y distancia más cercanas, registro de misión y carga. La línea amarilla indica la señal o alerta actual.

- **2. PANEL CENTRAL**

Velocidad, acelerador, impulso, combustible/tiempo, casco y escudos. No hay ventana aparte de estado de vuelo. Durante minería, comercio o reparación puedes abrir la tarjeta de trabajo.

- **3. PANEL DERECHO**

Radar y ruta CSTA separados. FROM indica salida y TO llegada. El título del contrato pulsa durante la reserva y se vuelve rojo junto al tiempo en los últimos 30 segundos. Tras contratar muestra la misión; CONVOY HULL solo aparece durante una misión activa. El sobre abre detalles.

- **4. RADAR · MAP / ALT**

MODE en ambos radares cambia el mismo ajuste. ALT / SUPPLY BASE centra la estación y fija allí altura 0. Las líneas unen marcadores con el plano y las alturas $\pm$ son relativas a la base. Contactos similares cercanos comparten una etiqueta con cantidad; las etiquetas se desplazan o se omiten indicando el total.

- **5. RETÍCULA Y ACTITUD**

Muestra cabeceo e inclinación. Si otra nave te fija, la retícula azul se vuelve roja. La distancia y aproximación de misiles entrantes parpadean en rojo en combustible/HULL del panel central.

- **6. HUD DE CRISTAL BLACKBOX**

El rectángulo transparente muestra ondas reales del audio y su intensidad reciente: motor, efectos y música del mezclador del juego. No graba archivos ni utiliza micrófono.

- **ESPACIO OSCURO**

ALT está desactivado. Tras perder la navegación no se muestra el sector anterior como destino conocido.

- **MÓVIL Y VERTICAL**

Una vista sin imagen de cabina, dirección por arrastre y botones de impulso, freno, escudo, fijación, seguimiento, misil e interacción. Usa el chat del juego. Tabletas grandes horizontales pueden conservar la cabina.

ASCENSO · PUNTOS ACUMULADOS

Rango	Total necesario
RECRUIT	0
PRIVATE	400
PRIVATE 1ST CLASS	1100
CORPORAL	2400
SERGEANT	4500
STAFF SERGEANT	8000
MASTER SERGEANT	13.000
SECOND LIEUTENANT	21.000
FIRST LIEUTENANT	32.000
CAPTAIN	48.000
MAJOR	70.000
LIEUTENANT COLONEL	100.000
COLONEL	140.000
BRIGADIER GENERAL	190.000
MAJOR GENERAL	260.000
LIEUTENANT GENERAL	360.000
GENERAL	500.000

Son totales acumulados, no costes por ascenso. Recompensas y puntos obtenidos se conservan. Los pilotos existentes usan los mismos umbrales.

CONTROLES DE VUELO Y COMBATE

ARROWS / DRAG

GIRO · ASCENSO Y DESCENSO

A / BRK

FRENO

D / LOCK

FIJAR OBJETIVO

F / FIRE

LANZAR MISIL

C / VIEW

CAMBIAR CÁMARA

E / ACTION

EXTRAER · COMERCIAR

SPACE / BST

IMPULSO

A + LEFT/RIGHT

TURBO DE DERRAPE · CARRERA

P

SEGUIR AUTOMÁTICAMENTE EL OBJETIVO

SHIFT / SLD

ESCUDO

E + ARROWS

GIRO PRECISO · SENSIBILIDAD REDUCIDA

Los misiles solo se fijan dentro del alcance del radar y no pueden armarse a muy corta distancia. En ESPACIO PROFUNDO, E o el botón de acción controla la minería y el acoplamiento de suministro.

ESPACIO PROFUNDO · CICLO BÁSICO

- **SALIDA**

Abre ESPACIO PROFUNDO, elige un sector descubierto en el MAPA ESTELAR y luego reserva el depósito de 100 T de combustible.

- **MINERÍA**

Sigue la SEÑAL, reduce por debajo de 12 cerca de un yacimiento mineral para acoplarte automáticamente, y mantén pulsado E o el botón de minería. Al llegar a 100 de CALOR, el acoplamiento se libera tras 3 segundos.

- **VENDER O GUARDAR**

Reduce la velocidad por debajo de 1,5 cerca de la ESTACIÓN DE SUMINISTRO para acoplarte automáticamente. Tras el escaneo de casco e identidad de 14 segundos y la recarga de 5 segundos, revisa el impuesto, elige VENDER o GUARDAR y la cantidad, y mantén pulsado E.

- **CONTRATOS DE CONVOY CSTA**

Acepta ESCOLTA o PIRATA durante la formación. El combate solo ocurre en el sector no seguro asignado y los atacantes llegan desde el límite de salto. El PILOTO AUTOMÁTICO sigue al carguero y llega con él a una posición de formación cercana tras el salto.

- **REGRESO Y LIQUIDACIÓN**

Usa SALIR para revisar la carga minada, las ventas, las pérdidas y el tiempo de vuelo. El coste final de combustible se liquida al terminar la misión.

REGLAS DE CAMPO DEL ESPACIO PROFUNDO

- **ACOPLAMIENTO Y ESCANEEO**

Acércate despacio. La nave se alinea, los marcadores de combate se apagan y la estación realiza un escaneo. El repostaje y el control vuelven después; al desacoplarte no podrás volver a acoplarte durante 30 segundos.

- **IMPUESTO COMERCIAL**

Las condiciones fiscales solo aparecen si hay carga vendible y debes aceptarlas para comerciar. Los miembros del gremio gobernante pagan 0%, los miembros de otros gremios de la Alianza Espacial 5%, y los piratas o pilotos sin afiliación 10%.

- **RECUPERACIÓN DE RESTOS**

Un derribo confirmado puede dejar chatarra y carga superviviente en el punto de caída. Sigue la señal en el radar y la retícula y atraviésala para recuperarla.

- **MINERALES Y RIESGO**

Diez minerales aparecen según el sector y la probabilidad. Los yacimientos raros y valiosos atraen grupos hostiles mayores, aunque los ataques siguen siendo aleatorios. El platino y el paladio son difíciles en solitario; para la materia oscura se recomienda escolta, la antimateria está pensada para dos o más pilotos y el cristal cuántico es una operación minera a escala de gremio. Un piloto extrae mientras sus aliados interceptan a los atacantes.

- **COMBATE JUSTO**

Tanto jugadores como IA solo pueden disparar cuando el objetivo entra en la retícula real. El bloqueo, alcance y distancia mínima de activación de los misiles son iguales para todos.

- **MERCADO DE MINERALES**

Cada vela muestra apertura, máximo, mínimo y cierre del intervalo. La estación calcula la venta con el precio sectorial en vivo y después descuenta el impuesto aplicable.

CONTRATOS DE CONVOY CSTA

- **Pequeño**

Transporte Pequeño: queda destruido con el 8.º impacto confirmado por el servidor. Una escolta exitosa paga 200 T. Si llega tras recibir como máximo 2 impactos, añade una bonificación de trayecto limpio de 100 T. Si es destruido, libera 8 contenedores de 50 U cada uno.

- **Grande**

Transporte Grande: queda destruido con el 16.º impacto confirmado por el servidor. Una escolta exitosa paga 350 T. Si llega tras recibir como máximo 2 impactos, añade una bonificación de trayecto limpio de 150 T. Si es destruido, libera 12 contenedores de 60 U cada uno.

- **ESCOLTA**

Permanece cerca del carguero al menos 30 segundos y protégelo hasta que llegue. Se concede una bonificación si recibe como máximo 2 impactos.

- **PIRATA**

Paga una fianza de 100 T. Debes destruir el carguero y acertarle al menos una vez. El pago indicado incluye la devolución de la fianza.

- **MARCADORES DE OBJETIVO**

Los piratas ven el carguero como objetivo de ataque. Las escoltas ven como enemigos a los piratas contratados; los aliados no pueden fijarse ni dañarse entre sí.

- **CARGA CAÍDA**

Cuando un transporte es destruido, solo los piratas contratados para ese transporte pueden recuperar la carga caída; cada contenedor pertenece al primer pirata confirmado por el servidor. Se guarda como contrabando. En la pantalla principal, abre MY PAGE → UNIÓN PIRATA CENTRAL → VENDER TODO EL CONTRABANDO para venderlo por 2 T cada 1 U. Los escoltas no pueden recuperarlo.

Los contenedores quedan dispersos alrededor de los restos. Su número no reduce el rendimiento, pero otro piloto con contrato puede llegar antes.

GUÍA DE GESTIÓN DEL GREMIO

- **CREAR O UNIRSE**

Los pilotos neutrales registrados pueden crear un gremio de 2–24 caracteres o unirse desde el directorio. Deben abandonar antes la Unión Pirata y completar la espera de facción.

- **ABIERTO / APROBACIÓN**

Los gremios abiertos aceptan de inmediato. En los de aprobación, el líder o un oficial acepta o rechaza la solicitud.

- **ROLES Y MIEMBROS**

El líder edita el perfil, asciende o degrada oficiales, transfiere el liderazgo y expulsa. Los oficiales revisan solicitudes y expulsan miembros normales.

- **ADQUIRIR SEGURIDAD**

El gremio debe conocer la coordenada, cumplir la influencia y tener la fianza en su tesorería. Solo el líder puede solicitarla.

- **SECTOR LIBRE / SUBASTA**

Un sector libre se obtiene con la fianza mínima. Un sector colapsado abre una subasta sellada de 24 horas; solo se puede aumentar la propia puja.

- **GESTIÓN DE SEGURIDAD**

Las victorias piratas reducen 3 de seguridad y las victorias aliadas contra piratas restauran 1. Con 0 o 50% de pérdidas, el derecho colapsa y vuelve a subasta.

- **RENUNCIAR AL DERECHO**

El líder puede renunciar a un sector. La fianza registrada vuelve a la tesorería y disminuye el número de territorios.

- **INGRESOS**

Donaciones, impuestos minerales territoriales y la parte gremial del comercio entran en la tesorería.

- **DIVIDENDO CENTRAL**

A las 00:10 KST se crea hasta 1000 T, el 0.1% de la tesorería. No reduce el principal y se divide $1/N$ una vez al día.

- **REQUISITOS**

Afiliación y seguimiento de 7 días y asistencia mensual de 20%. No hay expulsión automática.

- **TERRITORIO Y CONVOYES**

Las rutas unen el satélite con su universo mayor. La escolta es exclusiva del gremio y beneficia más al gremio que al individuo.

- **GALAXIAS INDEPENDIENTES**

Aunque el mapa tenga la misma disposición, la jurisdicción, el inventario del puesto, los impuestos, los precios, las subastas y las liquidaciones son totalmente independientes en cada galaxia. Los minerales vendidos en otra galaxia no llenan este puesto, y un gremio debe ocupar por separado las mismas coordenadas. Gestión del gremio muestra un mapa de propiedad por galaxia y cada sector recibe un nombre inglés único.

- **OPERACIÓN DEL PUESTO**

Toda venta de minerales dentro de la jurisdicción del gremio llena el medidor del puesto, sin importar origen ni afiliación. El gremio gobernante paga 0%, otros miembros de la Alianza Espacial 5%, y piratas o no afiliados 10%. Desde 5000 U, el líder puede programar un transporte PEQUEÑO de hasta 8000 U y el excedente queda para el siguiente viaje. La salida se anuncia al menos 10 minutos antes de la ventana de contrato de 2 minutos.

- **LIQUIDACIÓN DEL SUMINISTRO**

El precio queda fijado cuando el líder ordena la salida. El éxito paga al gremio 10% más hasta 5% por mercado; los escoltas válidos comparten un fondo contractual separado del 5% que no se descuenta de la tesorería. El fracaso cobra al gremio 10%. Cada resultado se registra una sola vez.

- **AUTORIDAD Y SEGURIDAD**

Todos los miembros y dirigentes pueden consultar existencias, rutas y recibos en GREMIO → SUMINISTRO. Solo el líder programa la salida. La liquidación del servidor evita cambios y pagos duplicados.

El sistema central calcula economía y asistencia con reglas comunes y la configuración actual.

Economía de suministros del gremio

- **Precio fijado**

El precio queda fijado cuando el líder ordena la salida. El éxito paga al gremio 10% más hasta 5% por mercado; los escoltas válidos comparten un fondo contractual separado del 5% que no se descuenta de la tesorería. El fracaso cobra al gremio 10%. Cada resultado se registra una sola vez.

- **Éxito**

10% + 0–5%

- **Fondo de escolta**

5%

- **Fallo**

-10%

- **Tiempo de reclutamiento**

10 min + 2 min

- **Recibo y seguridad**

Todos los miembros y dirigentes pueden consultar existencias, rutas y recibos en GREMIO → SUMINISTRO. Solo el líder programa la salida. La liquidación del servidor evita cambios y pagos duplicados.

Las cifras de este PDF reflejan la configuración predeterminada desplegada. Los ajustes del administrador pueden cambiar más adelante.

FACCIONES GALÁCTICAS



PILOTO NEUTRAL

Explora y comercia libremente hasta elegir bando. Los pilotos neutrales pueden aceptar escoltas públicas.



ALIANZA ESPACIAL · PILOTO DE GREMIO

Al unirse a un gremio o crearlo, pasas a la Alianza Espacial. Protege las rutas de CSTA y aumenta la influencia del gremio.



UNIÓN PIRATA CENTRAL

Los piratas atacan cargueros de CSTA, recuperan contrabando y no pueden aceptar contratos de escolta de la Alianza.

La pertenencia a un gremio y a la Unión Pirata es incompatible. Al dejar una facción comienza una espera de 48 horas.



EQUILIBRADA

INICIAL

Executioner

Interceptor de precisión sin puntos débiles evidentes, diseñado para terminar el trabajo.

Velocidad		28
Manejo		36
Impulso		37
Durabilidad		39
Detección		0.50 km

Carga 50 U

Impactos de casco 3

Pérdida de carga 65%

Límites de mejora +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



EQUILIBRADA

700 T

Spitfire

Gira en un instante y recorta curvas como si no existieran. Hazlo volar de verdad.

Velocidad		23
Manejo		43
Impulso		32
Durabilidad		17
Detección		0.55 km

Carga 50 U

Impactos de casco 1

Pérdida de carga 75%

Límites de mejora +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



EQUILIBRADA

1000 T

Dispatcher

Velocidad bruta sobre un chasis de gatillo fácil: apunta hacia delante y reza.

Velocidad		46
Manejo		31
Impulso		48
Durabilidad		33
Detección		0.56 km

Carga 50 U

Impactos de casco 2

Pérdida de carga 75%

Límites de mejora +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



EQUILIBRADA

1500 T

Omen

Una máquina de guerra envuelta en blindaje, construida para resistir, no para escapar.

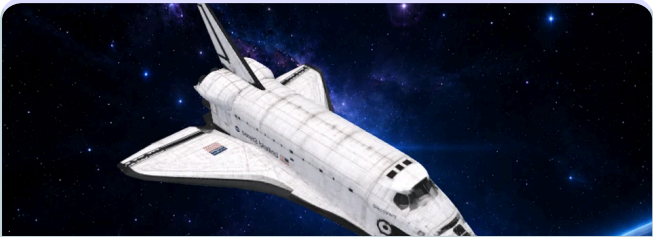
Velocidad		39
Manejo		54
Impulso		39
Durabilidad		28
Detección		0.57 km

Carga 100 U

Impactos de casco 7

Pérdida de carga 55%

Límites de mejora +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km

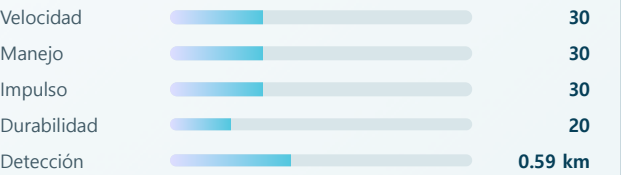


EQUILIBRADA

Discove

2000 T

Un veterano caballo de batalla orbital, hecho para cabalgar el fuego al espacio y volver planeando como un avión.



Carga 100 U Impactos de casco 7
Pérdida de carga 50%
Límites de mejora +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km

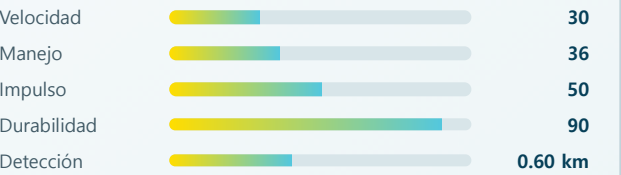


CARGUERO

Golden Scarab

2500 T

Una antigua lanzadera insectoide dorada que transporta guerreros protoss bajo su caparazón blindado.



Carga 750 U Impactos de casco 15
Pérdida de carga 50%
Límites de mejora +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km

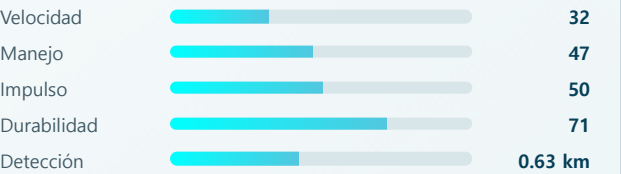


CARGUERO

DropShip

3000 T

Una robusta nave de transporte militar que atraviesa cielos hostiles y deja tropas en el corazón de la batalla.



Carga 640 U Impactos de casco 14
Pérdida de carga 45%
Límites de mejora +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km

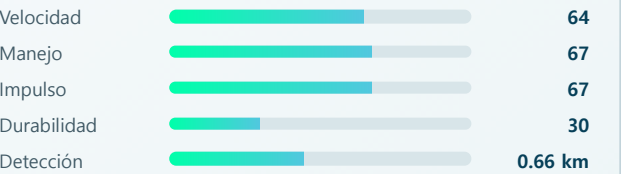


CAZA ÁGIL

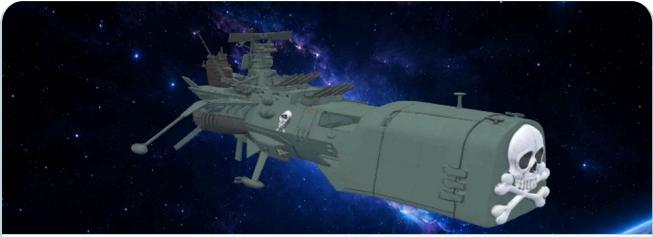
Wraith

3500 T

Caza furtivo ultrarrápido que ataca sin ser visto, destruye aeronaves enemigas y desaparece antes de la respuesta.



Carga 100 U Impactos de casco 3
Pérdida de carga 65%
Límites de mejora +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



CARGUERO
Skull Armada

El capitán Harlock ha vuelto, y las estrellas recuerdan la bandera que una vez temieron.

Velocidad		29
Manejo		15
Impulso		43
Durabilidad		100
Detección		1.32 km

Carga **820 U** Impactos de casco **12**
Pérdida de carga **40%**
Límites de mejora **+50 / +50 / +50 / +10 / +0.30 km**



BLINDAJE PESADO
Astra

Empuje puro atado a tres motores: apunta al horizonte y no levantes el morro.

Velocidad		60
Manejo		44
Impulso		48
Durabilidad		82
Detección		0.70 km

Carga **100 U** Impactos de casco **8**
Pérdida de carga **55%**
Límites de mejora **+20 / +20 / +20 / +20 / +0.30 km**



INTERCEPTORA
Azure

Velocidad quirúrgica tallada en un fuselaje afilado como una navaja: parpadea y ya no estará.

Velocidad		72
Manejo		51
Impulso		51
Durabilidad		36
Detección		0.70 km

Carga **100 U** Impactos de casco **3**
Pérdida de carga **60%**
Límites de mejora **+20 / +20 / +20 / +20 / +0.30 km**



CAZA ÁGIL
Obsidian Manta

No vuela por el espacio: lo corta a su alrededor.

Velocidad		80
Manejo		90
Impulso		70
Durabilidad		30
Detección		0.70 km

Carga **100 U** Impactos de casco **2**
Pérdida de carga **75%**
Límites de mejora **+25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km**

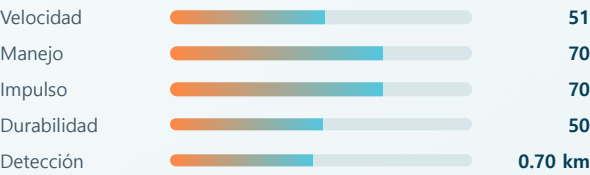


CAZA ÁGIL

7000 T

Velocity X7

Todo ángulos afilados y violencia instantánea: apunta al problema y deja que decida el resto.



Carga 100 U

Impactos de casco 4

Pérdida de carga 60%

Límites de mejora +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

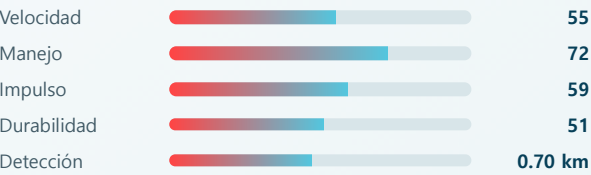


CAZA ÁGIL

8000 T

Crimson Wraith

No huye del combate: lo atraviesa desgarrándolo.



Carga 100 U

Impactos de casco 5

Pérdida de carga 60%

Límites de mejora +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

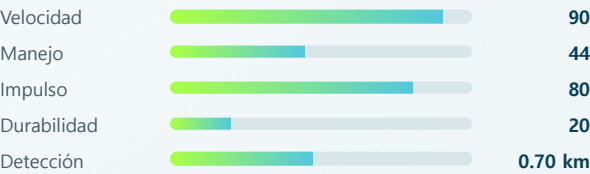


INTERCEPTORA

9000 T

Zephyrion

No persigue la victoria: llega antes que ella.



Carga 100 U

Impactos de casco 1

Pérdida de carga 75%

Límites de mejora +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

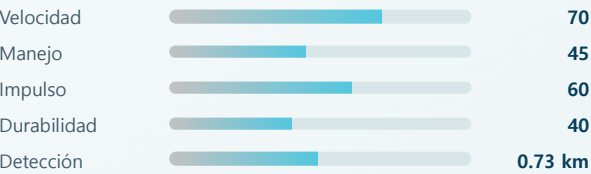


INTERCEPTORA

10.000 T

Starblade Sentinel

Un interceptor de alto rendimiento que ataca con la velocidad y precisión de una hoja que corta la luz de las estrellas.



Carga 80 U

Impactos de casco 3

Pérdida de carga 55%

Límites de mejora +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km

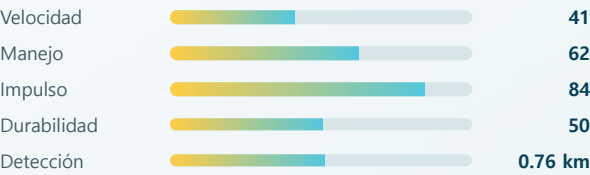


ESPECIALISTA EN IMPULSO

12.000 T

Solenix

Brillante como el sol y limpio como una cuchilla, el Crescentis convierte el control perfecto en velocidad perfecta.



Carga 100 U Impactos de casco 5
Pérdida de carga 60%
Límites de mejora +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

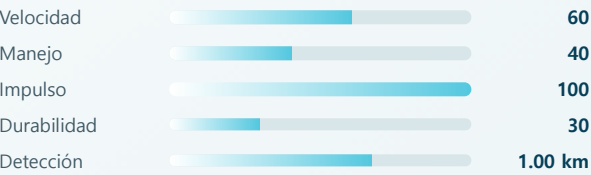


ESPECIALISTA EN IMPULSO

15.000 T

White Phantom

Silencio afilado hasta ser una espada: cuando lo ves, ya ha desaparecido.



Carga 100 U Impactos de casco 3
Pérdida de carga 65%
Límites de mejora +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

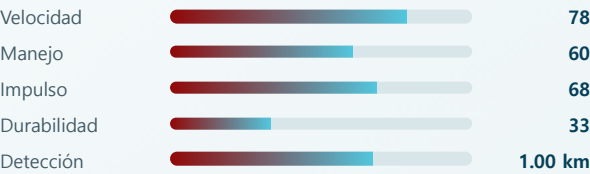


INTERCEPTORA

20.000 T

Valkyrie Skull

Caza variable de filos cortantes armado para el combate espacial, con agilidad de reactor y potencia de fuego mecánica.



Carga 100 U Impactos de casco 6
Pérdida de carga 55%
Límites de mejora +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km



CARGUERO

50.000 T

Geobukseon

Una nave de guerra espacial futurista inspirada en el Geobukseon, armada con una temible proa en forma de dragón.



Carga 650 U Impactos de casco 15
Pérdida de carga 40%
Límites de mejora +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km

COMÚN
NÍQUEL

0.8 T/U



R0

Yacimiento

48 U

Asaltantes máximos

0

Probabilidad

18%

Radio de alerta

2.2 km

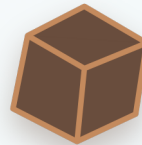
Protección de ataque

30 s

Seguro en solitario

COMÚN
FERRITA

1.0 T/U



R0

Yacimiento

34 U

Asaltantes máximos

0

Probabilidad

18%

Radio de alerta

2.2 km

Protección de ataque

30 s

Seguro en solitario

POCO COMÚN
COBALTO

1.5 T/U



R1

Yacimiento

38 U

Asaltantes máximos

1

Probabilidad

32%

Radio de alerta

3.0 km

Protección de ataque

15 s

Viable en solitario

POCO COMÚN
TITANIO

2.5 T/U



R1

Yacimiento

42 U

Asaltantes máximos

1

Probabilidad

32%

Radio de alerta

3.0 km

Protección de ataque

15 s

Viable en solitario

RARO

IRIDIO

5.0 T/U



R2

Yacimiento

28 U

Asaltantes máximos

2

Probabilidad

46%

Radio de alerta

3.8 km

Protección de ataque

8 s

Experto solo / escolta útil

RARO

PLATINO

9.0 T/U



R3

Yacimiento

20 U

Asaltantes máximos

3

Probabilidad

60%

Radio de alerta

4.6 km

Protección de ataque

4 s

Escolta recomendada

RARO

PALADIO

16.0 T/U



R3

Yacimiento

15 U

Asaltantes máximos

3

Probabilidad

60%

Radio de alerta

4.6 km

Protección de ataque

4 s

Escolta recomendada

EXÓTICO

MATERIA OSCURA

28.0 T/U



R4

Yacimiento

14 U

Asaltantes máximos

4

Probabilidad

74%

Radio de alerta

5.4 km

Protección de ataque

1.5 s

Dos o más pilotos

EXÓTICO

50.0 T/U

ANTIMATERIA



R4

Yacimiento

9 U

Asaltantes máximos

4

Probabilidad

74%

Radio de alerta

5.4 km

Protección de ataque

1.5 s

Dos o más pilotos

EXÓTICO

80.0 T/U

CRISTAL CUÁNTICO



R5

Yacimiento

5 U

Asaltantes máximos

4

Probabilidad

88%

Radio de alerta

6.2 km

Protección de ataque

0 s

Operación de gremio