
STARFARER FLIGHT ACADEMY · Português

MANUAL COMPLETO DO PILOTO STARFARER

Guia estruturado para aprender voo, combate, exploração, comércio e gestão de guildas.

Gerado em · 7 de outubro de 2026 · playstarfarer.com

SUMÁRIO

1. TALENTS · MOEDA DO JOGO	10. PROMOÇÃO · PONTOS ACUMULADOS
2. LICENÇA DE PILOTO · NECESSÁRIA PARA VOO AO VIVO	11. CONTROLES DE VOO E COMBATE
3. Recompensas de corrida	12. ESPAÇO PROFUNDO · CICLO BÁSICO
4. HANGAR E LOJA	13. REGRAS DE CAMPO DO ESPAÇO PROFUNDO
5. LOJA DE PINTURA · GUIA DOS BOTÕES	14. CONTRATOS DE COMBOIO CSTA
6. MODOS DE JOGO	15. GUIA DE OPERAÇÃO DA GUILDA
7. GUIA COM TELAS REAIS	16. Economia de suprimentos da guilda
8. TELA PRINCIPAL · FUNÇÃO DE CADA CARTÃO	17. FACÇÕES GALÁCTICAS
9. CABINE ATUAL · GUIA DE INSTRUMENTOS	18. ENCICLOPÉDIA DE NAVES 1 / 5
	19. ENCICLOPÉDIA DE MINERAIS 1 / 3

TALENTS · MOEDA DO JOGO

- **TALENTS · MOEDA DO JOGO**

Complete corridas para ganhar TALENTS por patente e por acertos de míssil. Gaste em naves na loja e em melhorias no seu hangar.

LICENÇA DE PILOTO · NECESSÁRIA PARA VOO AO VIVO

- **1 · COMPLETAR TREINO**

O treino não exige licença. Seu primeiro voo de treino concluído paga um bônus único de preparação de licença, elevando a recompensa total desse voo para 500 T.

- **2 · EMITIR LICENÇA · 500 T**

Use EMITIR LICENÇA no cartão de Licença de Piloto. A licença é válida por 30 dias reais.

- **3 · CRIE SEU PILOTO 3D COM SUA FOTO**

Selecione ENVIAR FOTO na Licença de Piloto e escolha uma foto frontal e nítida. A IA preserva seus traços reconhecíveis e cria um retrato de piloto 3D de ficção científica para a licença e o perfil público. Uma nova foto altera a identidade impressa; renove a licença antes de aceitar um contrato de transporte.

- **4 · ENTRAR EM MODOS AO VIVO**

É necessária uma licença válida para corridas em MISSÃO, combate ao vivo, ESPAÇO PROFUNDO, comércio, escolta e contratos piratas.

- **RENOVAÇÃO · 200 T**

Quando o cartão mostrar EXPIRADA, renove por mais 30 dias. A expiração nunca remove naves, carga, minerais, patente ou TALENTS.

Se o acesso for negado, o cartão de Licença de Piloto é destacado automaticamente. Complete o treino primeiro se o botão de emissão estiver desativado.

Recompensas de corrida

- **Treino**

1: 20 T · 2: 15 T · 3: 10 T · 4: 5 T

- **Online**

1: 50 T · 2: 35 T · 3: 25 T · 4: 15 T

- **Recompensas por acertos**

Treino 2 T por acerto · Online 5 T por acerto · 100 máximo de acertos

Do quinto lugar em diante não há recompensa de patente. As recompensas por acerto de míssil são concedidas separadamente. O bônus único do primeiro treino é somado após essas recompensas normais. Recompensa final = recompensa de patente + acertos de míssil válidos × recompensa por acerto. Cada recompensa de corrida só pode ser resgatada uma vez.

HANGAR E LOJA

- **LOJA**

Compre naves que você ainda não possui usando TALENTS.

- **Meu hangar**

Veja suas naves e escolha qual pilotar.

- **MELHORAR NAVE**

Melhore os atributos das naves do seu hangar. Cada +1 em um atributo custa 20 TALENTS.

- **OFICINA DE PINTURA**

Abra ao lado de Melhoria no hangar para trocar cores, desenhar, colocar adesivos e gerenciar pinturas salvas.

LOJA DE PINTURA · GUIA DOS BOTÕES



- 1 Escolha a cor do casco a substituir e a nova cor. O botão de troca inverte as duas.
- 2 O pincel ajusta o traço ou a seleção. A tolerância inclui tons semelhantes à cor original.
- 3 Arraste para girar a nave e toque no casco para escolher a cor original.
- 4 Pinte uma máscara apenas nos painéis que deseja alterar.
- 5 Desenhe diretamente no casco com lápis, caneta ou pincel.
- 6 Aplique a troca de cor à nave inteira ou somente à máscara selecionada.
- 7 Apague parte da máscara ou limpe toda a seleção.
- 8 Cria uma edição de prévia com cores, alcance e máscara atuais. Ainda não está salva.
- 9 Selecione uma etapa ou use Desfazer e Refazer para comparar e corrigir alterações.
- 10 Use setas para mover a visão e +/- ou pinça para ampliar. A visão não altera a seleção.
- 11 Vire, mova e redimensione adesivos; Minhas pinturas gerencia os designs salvos.
- 12 Confira o custo, salve e equipe o design. O passe grátis é consumido aqui.

MODOS DE JOGO

- **TREINO**

Pratique sozinho contra a IA, sem exigir licença de piloto. Escolha pista, dificuldade da IA, número de pilotos e modo de jogo. O treino rende recompensas reduzidas de TALENTS.

- **CORRIDA NORMAL**

Complete 2 voltas passando por todos os pontos de controle em ordem. Perder um ponto de controle impede o progresso da volta.

- **CORRIDA REVERSA**

Corra o mesmo circuito de 2 voltas na direção oposta. Os pontos de frenagem mudam mesmo em pistas conhecidas.

- **CORRIDA DE SOBREVIVÊNCIA**

Sempre que o líder inicia uma nova volta, o último colocado é eliminado. Os dois últimos sobreviventes disputam a volta final; o sobrevivente vence. É preciso pelo menos dois pilotos.

- **BATALHA · COMBATE AÉREO**

Combate livre dentro da arena usando trava de alvo, mísseis e escudos. Um acerto de míssil confirmado elimina o caça. Após 3 minutos, os acertos de míssil decidem as posições restantes.

- **MISSÃO · ONLINE**

Entre em uma sala ao vivo com uma licença válida. O anfitrião escolhe as regras e os bots. As recompensas online são maiores que as do treino.

- **ESPAÇO PROFUNDO**

Explore setores, mine e comercialize carga, salte entre universos descobertos, combata piratas e participe de contratos de comboio da CSTA. Aplicam-se perda de carga e acerto de contas de combustível.

GUIA COM TELAS REAIS



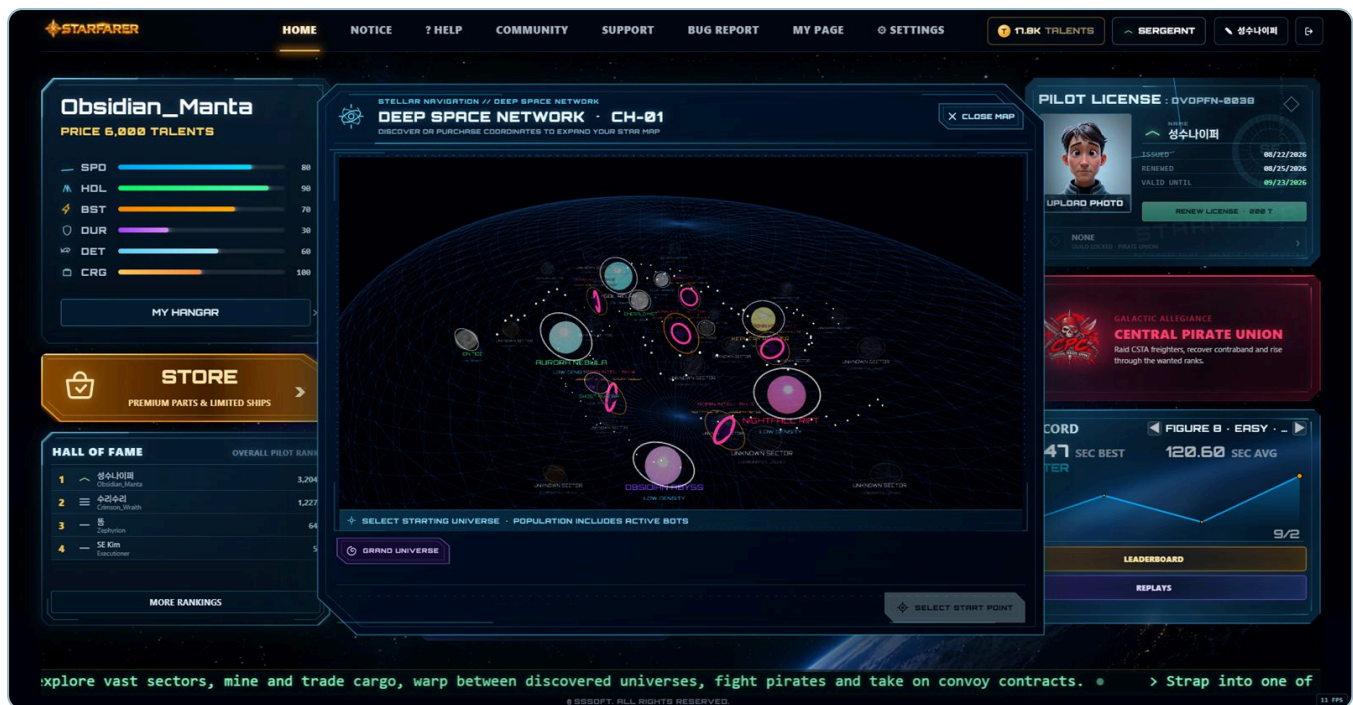
Tela principal

Abra modos, loja, MY PAGE, guildas e ajuda por aqui. O contrabando é vendido em MY PAGE.



Hangar e melhorias

Escolha a nave ativa, confira o casco e abra melhorias ou a loja de pintura.



Mapa estelar

Escolha um setor descoberto, confira a rota e parta. Minerais guardados desbloqueiam coordenadas distantes.

TELA PRINCIPAL · FUNÇÃO DE CADA CARTÃO



- 1 Nave selecionada e hangar — mostra desempenho e abre seleção, melhorias e pintura.
- 2 Loja — compre naves e itens limitados.
- 3 Hall da Fama — compare a classificação geral dos pilotos.
- 4 Treino — pratique controles, corrida e combate contra IA sem licença.
- 5 Missão — entre com licença em salas online de corrida ou combate.
- 6 Espaço profundo — explore, mine, negocie, lute e participe de comboios.
- 7 Universo — leia a ambientação, galáxias e registros recuperados.
- 8 Guilda e aliança — permite entrar, criar ou gerenciar uma guilda e consultar territórios, comércio e dividendos.
- 9 Mercado mineral — confira preços ao vivo antes de vender.
- 10 Licença de piloto — transforma sua foto real num retrato reconhecível de piloto 3D de ficção científica e emite ou renova a licença.
- 11 Facção galáctica — mostra a afiliação atual e abre o guia de funções.
- 12 Meus recordes — consulte tempos, ranking e replays.

CABINE ATUAL · GUIA DE INSTRUMENTOS

PC e tablets grandes na horizontal usam três painéis. Telefones e telas verticais usam uma visão livre com controles táteis. O diagrama mostra a disposição atual.



• 1. PAINEL ESQUERDO

Setor, canal, sinal e distância mais próximos, registro da missão e carga. A linha amarela mostra o sinal ou alerta atual.

• 2. PAINEL CENTRAL

Velocidade, acelerador, impulso, combustível/tempo, casco e escudos. Não há janela separada de estado de voo. Mineração, comércio e reparo podem abrir sua ficha de trabalho.

• 3. PAINEL DIREITO

Radar e rota CSTA separados. FROM é saída e TO chegada. O título pulsa durante reservas e fica vermelho com o tempo nos últimos 30 segundos. Após contratar mostra a missão; CONVOY HULL aparece apenas em missão ativa. O envelope abre detalhes.

• 4. RADAR · MAP / ALT

MODE nos dois radares muda a mesma opção. ALT / SUPPLY BASE centra a estação e define ali altitude 0. Linhas ligam marcadores ao plano; alturas $\pm$ são relativas à base. Contatos semelhantes próximos compartilham uma legenda com quantidade; legendas se deslocam ou são omitidas com contagem.

- **5. MIRA E ATITUDE**

Mostra arfagem e inclinação. Ao ser travado por outra nave, a mira azul fica vermelha. Distância e aproximação de mísseis piscam em vermelho no combustível/HULL do painel central.

- **6. HUD DE VIDRO BLACKBOX**

O retângulo transparente mostra ondas reais do áudio e intensidade recente: motor, efeitos e música pelo mixer do jogo. Não grava arquivos nem usa microfone.

- **ESPAÇO ESCURO**

ALT fica desativado. Após perder navegação, o setor anterior não aparece como destino conhecido.

- **MÓVEL E VERTICAL**

Uma visão sem imagem de cabine, direção por arraste e botões de impulso, freio, escudo, trava, acompanhamento, míssil e interação. Use o chat do jogo. Tablets grandes horizontais podem manter a cabine.

PROMOÇÃO · PONTOS ACUMULADOS

Patente	Total necessário
RECRUIT	0
PRIVATE	400
PRIVATE 1ST CLASS	1.100
CORPORAL	2.400
SERGEANT	4.500
STAFF SERGEANT	8.000
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

São totais acumulados, não custos de promoção. Recompensas e pontos obtidos são mantidos. Pilotos existentes usam os mesmos limites.

CONTROLES DE VOO E COMBATE

ARROWS / DRAG

GIRO · SUBIDA E DESCIDA

A / BRK

FREIO

D / LOCK

TRAVAR ALVO

F / FIRE

LANÇAR MÍSIL

C / VIEW

MUDAR CÂMERA

E / ACTION

MINERAR · NEGOCIAR

SPACE / BST

IMPULSO

A + LEFT/RIGHT

TURBO DE DERRAPAGEM · CORRIDA

P

SEGUIR ALVO TRAVADO AUTOMATICAMENTE

SHIFT / SLD

ESCUDO

E + ARROWS

PILOTAGEM PRECISA · SENSIBILIDADE REDUZIDA

Os mísseis só travam dentro do alcance do radar e não armam a uma distância muito curta. No ESPAÇO PROFUNDO, E ou o botão de ação controla a mineração e o encaixe de suprimentos.

ESPAÇO PROFUNDO · CICLO BÁSICO

- **PARTIDA**

Abra o ESPAÇO PROFUNDO, escolha um setor descoberto no MAPA ESTELAR e reserve o depósito de combustível de 100 T.

- **MINERAÇÃO**

Siga o SINAL, reduza abaixo de 12 perto de um corpo mineral para o encaixe automático e mantenha E ou o botão de mineração pressionado. Ao chegar a 100 de CALOR, o encaixe se solta após 3 segundos.

- **VENDER OU ARMAZENAR**

Reduza a velocidade abaixo de 1,5 perto da ESTAÇÃO DE SUPRIMENTOS para atracar automaticamente. Após a inspeção de casco e identidade de 14 segundos e o reabastecimento de 5 segundos, confira a taxa, escolha VENDER ou ARMAZENAR e a quantidade, e mantenha E pressionado.

- **CONTRATOS DE COMBOIO CSTA**

Aceite ESCOLTA ou PIRATA durante a formação. O combate ocorre somente no setor não seguro designado, com atacantes chegando pelo limite de salto. O PILOTO AUTOMÁTICO segue o cargueiro e chega com ele a uma posição de formação próxima após o salto.

- **RETORNO E ACERTO**

Use SAIR para revisar carga minerada, vendas, perdas e tempo de voo. O custo final de combustível é acertado ao encerrar a missão.

REGRAS DE CAMPO DO ESPAÇO PROFUNDO

- **ACOPLAGEM E VARREDURA**

Aproxime-se devagar. A nave se alinha, os marcadores de combate somem e a estação faz uma varredura. O reabastecimento e o controle voltam depois; ao desacoplar, a reacoplagem fica bloqueada por 30 segundos.

- **TAXA DE COMÉRCIO**

Os termos fiscais aparecem apenas quando há carga vendável e precisam ser aceitos para abrir o comércio. Membros da guilda governante pagam 0%, membros de outras guildas da Aliança Espacial 5%, e piratas ou pilotos sem afiliação 10%.

- **RECUPERAÇÃO DE DESTROÇOS**

Um abate confirmado pode deixar sucata e carga sobrevivente no local. Siga o sinal no radar e na mira e atravesse-o para recuperar os itens.

- **MINERAIS E RISCO**

Dez minerais surgem conforme o setor e a probabilidade. Depósitos raros e valiosos atraem grupos hostis maiores, embora os ataques continuem aleatórios. Platina e paládio são difíceis a solo; matéria escura recomenda escolta, antimatéria foi planejada para dois ou mais pilotos e cristal quântico é uma operação de mineração em escala de guilda. Um piloto minera enquanto os aliados interceptam os invasores.

- **COMBATE JUSTO**

Jogadores e IA só podem disparar quando o alvo entra na mira real. Travamento, alcance e distância mínima de ativação dos mísseis são iguais para todos.

- **MERCADO MINERAL**

Cada candle mostra abertura, máxima, mínima e fechamento do intervalo. A estação calcula a venda pelo preço ao vivo do setor e depois deduz a taxa aplicável.

CONTRATOS DE COMBOIO CSTA

- **Pequena**

Cargueiro Pequena: é destruído no 8.º acerto confirmado pelo servidor. Uma escolta bem-sucedida paga 200 T. Se chegar após sofrer no máximo 2 acertos, concede também um bônus de viagem limpa de 100 T. Se for destruído, libera 8 contêineres com 50 U cada.

- **Grande**

Cargueiro Grande: é destruído no 16.º acerto confirmado pelo servidor. Uma escolta bem-sucedida paga 350 T. Se chegar após sofrer no máximo 2 acertos, concede também um bônus de viagem limpa de 150 T. Se for destruído, libera 12 contêineres com 60 U cada.

- **ESCOLTA**

Permaneça perto do cargueiro por pelo menos 30 segundos e proteja-o até a chegada. Há bônus se ele sofrer no máximo 2 acertos.

- **PIRATA**

Pague uma caução de 100 T. O cargueiro deve ser destruído e você precisa acertá-lo ao menos uma vez. O pagamento exibido inclui a devolução da caução.

- **MARCADORES DE ALVO**

Piratas veem o cargueiro como alvo de ataque. Escoltas veem piratas contratados como inimigos; aliados não podem travar a mira nem causar dano entre si.

- **CARGA DERRUBADA**

Quando um transporte é destruído, somente piratas contratados para esse transporte podem recuperar a carga derrubada; cada contêiner pertence ao primeiro pirata confirmado pelo servidor. Ela é armazenada como contrabando. Na tela principal, abra MY PAGE → UNIÃO PIRATA CENTRAL → VENDER TODO O CONTRABANDO para vendê-la por 2 T a cada 1 U. Escoltas não podem recuperá-la.

Os contêineres ficam espalhados ao redor dos destroços. A quantidade não reduz o desempenho, mas outro piloto contratado pode chegar primeiro.

GUIA DE OPERAÇÃO DA GUILDA

- **CRIAR OU ENTRAR**

Pilotos neutros cadastrados podem criar uma guilda de 2–24 caracteres ou entrar pelo diretório. É preciso sair da União Pirata e aguardar a troca de facção.

- **ABERTA / APROVAÇÃO**

Guildas abertas aceitam imediatamente. Nas guildas com aprovação, líder ou oficial aceita ou rejeita a solicitação.

- **CARGOS E MEMBROS**

O líder edita o perfil, promove ou rebaixa oficiais, transfere a liderança e remove membros. Oficiais analisam pedidos e removem membros comuns.

- **ADQUIRIR SEGURANÇA**

A guilda deve conhecer a coordenada, cumprir a influência exigida e ter a caução no tesouro. Só o líder pode solicitar.

- **SETOR LIVRE / LEILÃO**

Um setor livre usa a caução mínima. Um setor colapsado abre leilão selado de 24 horas; a guilda só pode aumentar o próprio lance.

- **GESTÃO DE SEGURANÇA**

Vitórias piratas reduzem 3 de segurança e vitórias aliadas contra piratas restauram 1. Com 0 ou 50% de perda, o direito colapsa e vai a leilão.

- **ABRIR MÃO DO DIREITO**

O líder pode abandonar um setor. A caução registrada volta ao tesouro e a contagem de territórios diminui.

- **RECEITA**

Doações, imposto mineral territorial e a parte da guilda no comércio entram no tesouro.

- **DIVIDENDO CENTRAL**

Às 00:10 KST são criados até 1000 T, calculados a 0.1% do tesouro. O principal não diminui e é dividido $1/N$ uma vez ao dia.

- **ELEGIBILIDADE**

Filiação e rastreio de 7 dias e presença mensal de 20%. Não há expulsão automática.

- **TERRITÓRIO E COMBOIOS**

Rotas ligam o satélite ao seu universo principal. A escolta é exclusiva da guilda e beneficia mais a guilda que o indivíduo.

- **GALÁXIAS INDEPENDENTES**

Mesmo com o mesmo desenho de mapa, jurisdição, estoque do posto, impostos, preços, leilões e acertos são totalmente independentes em cada galáxia. Minerais vendidos em outra galáxia não enchem este posto, e a guilda precisa ocupar coordenadas iguais separadamente. A Gestão da Guilda mostra um mapa de propriedade por galáxia, e cada setor recebe um nome inglês exclusivo.

- **OPERAÇÃO DO POSTO**

Toda venda de minerais na jurisdição da guilda enche o medidor do posto, sem restrição de origem ou afiliação. A guilda governante paga 0%, outros membros da Aliança Espacial 5%, e piratas ou não afiliados 10%. A partir de 5000 U, o líder pode agendar um transporte PEQUENO de até 8000 U e o excedente fica para a próxima viagem. A partida é anunciada pelo menos 10 minutos antes da janela de contrato de 2 minutos.

- **ACERTO DO SUPRIMENTO**

A cotação é fixada quando o líder ordena a partida. O sucesso paga 10% à guilda mais até 5% de bônus de mercado; escoltas válidos dividem um fundo contratual separado de 5% que não sai do tesouro da guilda. A falha cobra 10% da guilda. Cada resultado é registrado uma única vez.

- **AUTORIDADE E SEGURANÇA**

Todos os membros e oficiais podem consultar estoque, rotas e recibos em GUILDA → SUPRIMENTO. Só o líder agenda a partida. O acerto do servidor impede alterações e pagamentos duplicados.

O sistema central calcula economia e presença por regras comuns e pela configuração atual.

Economia de suprimentos da guilda

- **Preço fixado**

A cotação é fixada quando o líder ordena a partida. O sucesso paga 10% à guilda mais até 5% de bônus de mercado; escoltas válidos dividem um fundo contratual separado de 5% que não sai do tesouro da guilda. A falha cobra 10% da guilda. Cada resultado é registrado uma única vez.

- **Sucesso**

10% + 0–5%

- **Fundo de escolta**

5%

- **Falha**

-10%

- **Tempo de recrutamento**

10 min + 2 min

- **Recibo e segurança**

Todos os membros e oficiais podem consultar estoque, rotas e recibos em GUILDA → SUPRIMENTO. Só o líder agenda a partida. O acerto do servidor impede alterações e pagamentos duplicados.

Os números deste PDF refletem as configurações padrão implantadas. As configurações ao vivo do administrador podem mudar depois.

FACÇÕES GALÁCTICAS



PILOTO NEUTRO

Explore e negocie livremente até escolher um lado. Pilotos neutros podem aceitar escoltas públicas.



ALIANÇA ESPACIAL · PILOTO DE GUILDA

Ao entrar ou criar uma guilda, você passa a integrar a Aliança Espacial. Proteja rotas da CSTA e aumente a influência da guilda.



UNIÃO PIRATA CENTRAL

Piratas atacam cargueiros da CSTA, recuperam contrabando e não podem aceitar contratos de escolta da Aliança.

Não é possível pertencer a uma guilda e à União Pirata ao mesmo tempo. Sair de uma facção inicia uma espera de 48 horas.



EQUILIBRADA

INICIAL

Executioner

Interceptor de precisão sem fraquezas evidentes, projetado para concluir o serviço.

Velocidade		28
Controle		36
Impulso		37
Durabilidade		39
Detecção		0.50 km

Carga 50 U

Impactos no casco 3

Perda de carga 65%

Limites de melhoria +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



EQUILIBRADA

700 T

Spitfire

Vira num instante e corta curvas como se elas nem existissem. Pilote sem medo.

Velocidade		23
Controle		43
Impulso		32
Durabilidade		17
Detecção		0.55 km

Carga 50 U

Impactos no casco 1

Perda de carga 75%

Limites de melhoria +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



EQUILIBRADA

1.000 T

Dispatcher

Velocidade bruta em uma estrutura sensível: aponte para a frente e reze.

Velocidade		46
Controle		31
Impulso		48
Durabilidade		33
Detecção		0.56 km

Carga 50 U

Impactos no casco 2

Perda de carga 75%

Limites de melhoria +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



EQUILIBRADA

1.500 T

Omen

Uma máquina de guerra coberta por blindagem, feita para resistir, não para fugir.

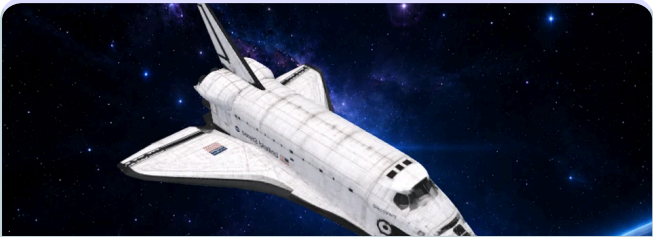
Velocidade		39
Controle		54
Impulso		39
Durabilidade		28
Detecção		0.57 km

Carga 100 U

Impactos no casco 7

Perda de carga 55%

Limites de melhoria +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km

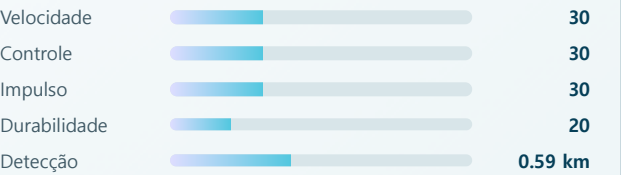


EQUILIBRADA

2.000 T

Discove

Um comprovado cavalo de batalha orbital, feito para subir ao espaço sobre fogo e voltar planando como um avião.



Carga 100 U

Impactos no casco 7

Perda de carga 50%

Limites de melhoria +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km

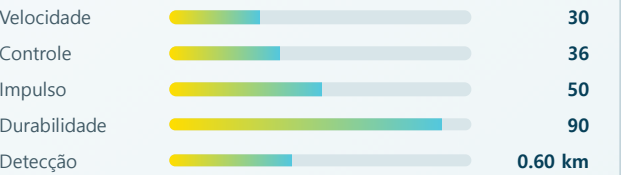


CARGUEIRO

2.500 T

Golden Scarab

Uma antiga nave insetoide dourada que cruza o espaço levando guerreiros protoss sob sua carapaça blindada.



Carga 750 U

Impactos no casco 15

Perda de carga 50%

Limites de melhoria +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km

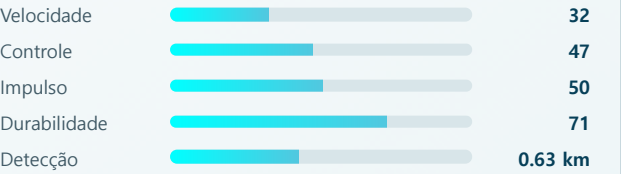


CARGUEIRO

3.000 T

DropShip

Uma robusta nave militar de transporte, feita para atravessar céus hostis e levar tropas ao coração da batalha.



Carga 640 U

Impactos no casco 14

Perda de carga 45%

Limites de melhoria +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km

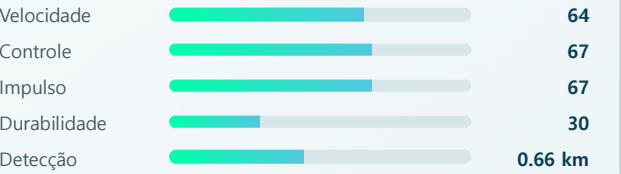


CAÇA ÁGIL

3.500 T

Wraith

Caça furtivo ultrarrápido que ataca sem ser visto, destrói aeronaves inimigas e some antes da retaliação.

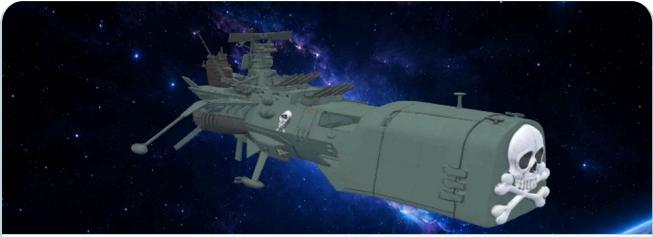


Carga 100 U

Impactos no casco 3

Perda de carga 65%

Limites de melhoria +10 / +10 / +10 / +10 / +0.30 km



CARGUEIRO
Skull Armada

O capitão Harlock voltou, e as estrelas se lembram da bandeira que um dia temeram.

Velocidade		29
Controle		15
Impulso		43
Durabilidade		100
Detecção		1.32 km

Carga **820 U** Impactos no casco **12**
Perda de carga **40%**
Limites de melhoria **+50 / +50 / +50 / +10 / +0.30 km**



BLINDAGEM PESADA
Astra

Impulso bruto preso a três motores: mire no horizonte e não levante o nariz.

Velocidade		60
Controle		44
Impulso		48
Durabilidade		82
Detecção		0.70 km

Carga **100 U** Impactos no casco **8**
Perda de carga **55%**
Limites de melhoria **+20 / +20 / +20 / +20 / +0.30 km**



INTERCEPTADORA
Azure

Velocidade cirúrgica esculpida em uma fuselagem afiada: pisque e ela já foi.

Velocidade		72
Controle		51
Impulso		51
Durabilidade		36
Detecção		0.70 km

Carga **100 U** Impactos no casco **3**
Perda de carga **60%**
Limites de melhoria **+20 / +20 / +20 / +20 / +0.30 km**



CAÇA ÁGIL
Obsidian Manta

Ela não voa pelo espaço: corta o espaço ao redor.

Velocidade		80
Controle		90
Impulso		70
Durabilidade		30
Detecção		0.70 km

Carga **100 U** Impactos no casco **2**
Perda de carga **75%**
Limites de melhoria **+25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km**

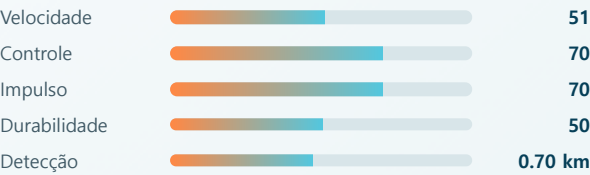


CAÇA ÁGIL

Velocity X7

7.000 T

Só ângulos afiados e violência instantânea: aponte para o problema e deixe que ela decida o resto.



Carga 100 U

Impactos no casco 4

Perda de carga 60%

Limites de melhoria +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

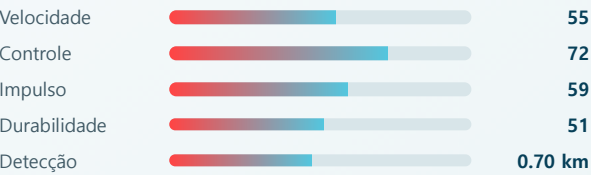


CAÇA ÁGIL

Crimson Wraith

8.000 T

Ela não foge da luta: rasga o combate e atravessa.



Carga 100 U

Impactos no casco 5

Perda de carga 60%

Limites de melhoria +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

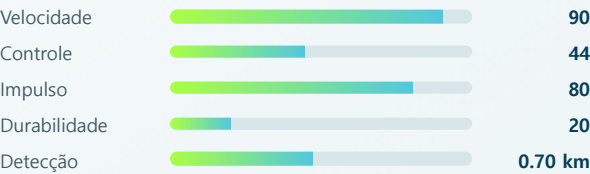


INTERCEPTADORA

Zephyrion

9.000 T

Ela não persegue a vitória: chega antes dela.



Carga 100 U

Impactos no casco 1

Perda de carga 75%

Limites de melhoria +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

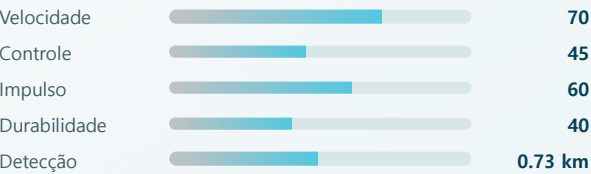


INTERCEPTADORA

Starblade Sentinel

10.000 T

Um interceptor de alto desempenho que ataca com a velocidade e a precisão de uma lâmina cortando a luz das estrelas.



Carga 80 U

Impactos no casco 3

Perda de carga 55%

Limites de melhoria +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km

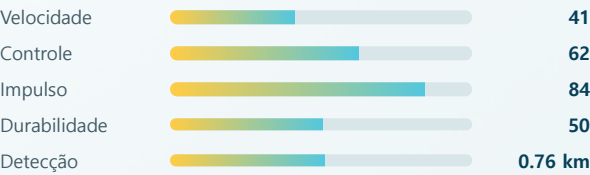


ESPECIALISTA EM IMPULSO

12.000 T

Solenix

Brilhante como o sol e limpa como uma lâmina, a Crescentis transforma controle perfeito em velocidade perfeita.



Carga 100 U Impactos no casco 5
Perda de carga 60%
Limites de melhoria +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

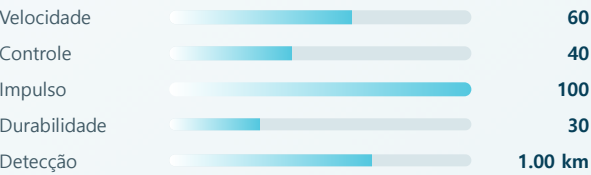


ESPECIALISTA EM IMPULSO

15.000 T

White Phantom

Silêncio afiado como uma lâmina: quando você a vê, ela já sumiu.



Carga 100 U Impactos no casco 3
Perda de carga 65%
Limites de melhoria +25 / +25 / +25 / +25 / +0.30 km

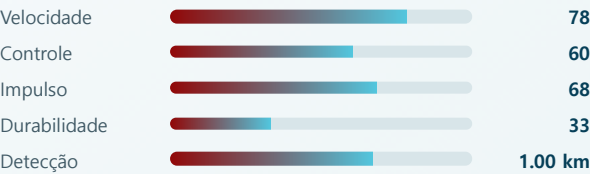


INTERCEPTADORA

20.000 T

Valkyrie Skull

Caça variável de linhas afiadas para combate espacial, unindo agilidade de jato e poder de fogo mecânico.



Carga 100 U Impactos no casco 6
Perda de carga 55%
Limites de melhoria +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km



CARGUEIRO

50.000 T

Geobukseon

Uma nave de guerra espacial futurista inspirada no Geobukseon, armada com uma temível proa em forma de dragão.



Carga 650 U Impactos no casco 15
Perda de carga 40%
Limites de melhoria +30 / +30 / +30 / +30 / +0.30 km

COMUM

NÍQUEL

0.8 T/U



R0

Jazida

48 U

Invasores máximos

0

Probabilidade

18%

Raio de alerta

2.2 km

Proteção de atracação

30 s

Seguro a solo

COMUM

FERRITA

1.0 T/U



R0

Jazida

34 U

Invasores máximos

0

Probabilidade

18%

Raio de alerta

2.2 km

Proteção de atracação

30 s

Seguro a solo

INCOMUM

COBALTO

1.5 T/U



R1

Jazida

38 U

Invasores máximos

1

Probabilidade

32%

Raio de alerta

3.0 km

Proteção de atracação

15 s

Viável a solo

INCOMUM

TITÂNIO

2.5 T/U



R1

Jazida

42 U

Invasores máximos

1

Probabilidade

32%

Raio de alerta

3.0 km

Proteção de atracação

15 s

Viável a solo

RARO

IRÍDIO

5.0 T/U



R2

Jazida

28 U

Invasores máximos

2

Probabilidade

46%

Raio de alerta

3.8 km

Proteção de atracação

8 s

Especialista solo / escolta útil

RARO

PLATINA

9.0 T/U



R3

Jazida

20 U

Invasores máximos

3

Probabilidade

60%

Raio de alerta

4.6 km

Proteção de atracação

4 s

Escolta recomendada

RARO

PALÁDIO

16.0 T/U



R3

Jazida

15 U

Invasores máximos

3

Probabilidade

60%

Raio de alerta

4.6 km

Proteção de atracação

4 s

Escolta recomendada

EXÓTICO

MATÉRIA ESCURA

28.0 T/U



R4

Jazida

14 U

Invasores máximos

4

Probabilidade

74%

Raio de alerta

5.4 km

Proteção de atracação

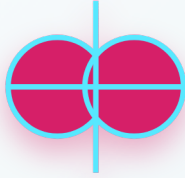
1.5 s

Dois ou mais pilotos

EXÓTICO

ANTIMATÉRIA

50.0 T/U



R4

Jazida

9 U

Invasores máximos

4

Probabilidade

74%

Raio de alerta

5.4 km

Proteção de atracação

1.5 s

Dois ou mais pilotos

EXÓTICO

CRISTAL QUÂNTICO

80.0 T/U



R5

Jazida

5 U

Invasores máximos

4

Probabilidade

88%

Raio de alerta

6.2 km

Proteção de atracação

0 s

Operação de guilda