

Bienvenido a mis apuntes de Elite: Dangerous

Aquí tengo los apuntes que voy tomando del juego Elite: Dangerous



Anotaciones genéricas:

1. Las misiones actualizan cada 10 minutos.
 2. Mercado negro en sistemas anárquicos.
 3. En shinzrarta dezra A1 hay azufre
-
-

Outfitting

Armamento

Los torpedos pylon atacan directamente al generador de escudos, es muy bueno para quitar rápido escudos. Se podría montar en una fer-de-lance.

Por otro lado, los multicañón incendiario provocan que se baje el escudo aun siendo multicañón.

Escudos

Recomendado los de Aisling Duval. Escudos prismáticos.

1 de 8, 2 de 7, 3 de 6, 2 de 5, 2 de 4, 1 de 3, 1 de 2 comprar estos tipos de escudos prismáticos: son 600 millones

Potencias

Si hay armas, y depende de la persona es un tipo o no. Antes que nada te explico que para conseguir acceder a ello tienes que estar 4 semanas activo en esa potencia y estar en la ultima semana en el rating 3. Ya que es donde ganas el acceso a dicha mejora de la potencia.

Te pongo lo que tiene cada uno para que te hagas a la idea aunque hay un foro en ingles que te lo pone pero era temprano y aun no se sabia quien a quien pertenecía en su momento.

<https://forums.frontier.co.uk/showthread.php?t=147554>

Delante de lo que hacen te he puesto entre parentis lo que son para que te hagas una idea. Muchos son fijos, como plasma, rail gun.

IMPERIO

- EMPERADOR **Arissa Lavigny-Duval**: Imperial Hammer—→(Rail Gun) Es un railgun multitiro.
- PRINCESA **Aisling Duval** : **Prismatic shield generator**—→(Shield) Un escudo mas fuerte que los normales Para subir el rango en Aisling Duval podemos transportar folletos desde el sistema Cubeo hasta el sistema que esté en preparación más cercano o que más nos interese. Solamente podremos coger 10. O bien pagar 100.000cr para tener otros 10 folletos. Total 7.5 millones. Otra manera de obtener méritos es hacer undermining contra LAVIGNY-DUVAL. Buscamos que sistema que esté en expansion y elegimos dentro de las **“ZONAS DE REDADA”** la facción contraria a LAVIGNY-DUVAL. luego debemos cobrar esas recompensas en CUBEO en Contacto de power. Cada semana en rango 3 da 500.000 cr.No hace falta estar toda la semana en rango 3. Los escudos valen 265 millones clase 8 de ahí para abajo.
- SENADOR **Denton Patreus** : Advanced Accelerator —→ (Plasma) Plasma mas fuerte que el plasma normal
- SENADOR **Zemina Torval** : Mining Lance —————> (Minne laser) Láser minero capaz de hacer daño en combate

 RANGOS IMPERIALES. PERMISOS. NAVES. Y NÚMERO DE MISIONES

	RANGO IMPERIAL	PERMISOS	NAVES	NÚMERO APROX. MISIONES
1	Forastero - (outsider)		Imperial Eagle	16
2	Siervo - (Serf)			32
3	Patrón - (Master)	Achenar	Imperial Courier	49
4	Escudero - (Squire)			65
5	Caballero - (Knight)			97
6	Señor - (Lord)	Summerland		129
7	Barón - (Baron)		Imperial Clipper	162
8	Vizconde - (Viscount)			210
9	Conde - (Count)			259
10	Conde Palatino - (Earl)	Facece		307
11	Marqués - (Marquis)			372
12	Duque - (Duke)		Imperial Cutter	437
13	Príncipe - (Prince)			504
14	Rey - (king)			598



FEDERACION

1. PRESIDENTE **Zachary Hudson**: Pacifier Frag-Cannon —→(Frag Cannon) Gran cañón de fragmentación con disminución de daños pero su gama de propagación es aumentada
2. SHADOW PRESIDENT **Felicia Winters**: Pulse Disruptor—> (Pulse Laser) Arma de pulso medio que ocasiona mal funcionamiento en los módulos. (VIDEO TEST)

RANGOS FEDERALES. PERMISOS. NAVES. Y NÚMERO DE MISIONES			
RANGO IMPERIAL	PERMISOS	NAVES	NÚMERO APROX. MISIONES
1 Recluta - (Recruit)			16
2 Cadete - (Cadet)			32
3 Guardiamarina - (Midshipman)		Federal Dropship	49
4 Sargento - (Petty Officer)	Sol		65
5 Sargento Primero - (Chief Petty Officer)	Beta Hydri, Vega, LFT 1103	Federal Assault Ship	97
6 Subteniente (Warrant Officer)	PLX 695		129
7 Alférez de Fragata - (Ensign)	Ross 128	Federal GunShip	162
8 Teniente de Navío - (Lieutenant)	Exbeur		210
9 Capitán de Corbeta (Lieutenant Commander)			259
10 Capitán de Fragata - (Post Commander)	Hors		307
11 Capitán de Navío - (Post Captain)			372
12 Contraalmirante (Rear Admiral)	LFT 1103	Federal Corvette	437
13 Vicealmirante (Vice Admiral)			504
14 Almirante - (Admiral)			598

ALIANZA

1. PRIMER MINISTRO **Edmund Mahon**: Retribution —> (Beam Laser) Láser térmico con el calor mejorado

INDEPENDIENTES

1. C.E.O. **Li Yong-Rui**: Pack-hound rack———→(Misil jauria) Misil buscador que lanza una salva de varios misiles, se les conoce como "drunks missiles", misiles borrachos.
2. SIMGURU **Pranav Antal**: Enforcer Cannon—> (Cannon) Cañón con la tasa de fuego reducido pero aumentado el daño
3. SEÑOR DE LA GUERRA **Archon Delaine**: Cryotoscramber—> (Burst Laser) Hace daño masivo a los escudos pero no al casco.

MINERIA

Minerales ordenados por valor de menor a mayor: Gallita, Bertrandita, Indita, plata, Samario, Osmio, Praseodimio, oro, paladio, platino y painita.

Una refinería de al menos 7 bahías para que pueda obtenerse diferentes tipos de materiales.

Llevar buena cantidad de drones para prospector y recolector.

La python es buena nave para minería.

Resumen de como minar: A mi modo de ver hay un par de conceptos a los que no se les da la suficiente importancia a la hora de practicar minería, y uno de ellos es el concepto de tiempo. En mi opinión hay que equilibrar la capacidad de carga de la nave con la cantidad de tiempo que se dedica por sesión. No tiene sentido hacer minería con un Eagle, pero no comparto que la Anaconda sea la mejor opción. El eagle no tiene capacidad de carga, pero la Anaconda, que sí la tiene, es demasiado lenta, muy torpe entre los asteroides, no entra en estaciones de tipo outpost y en principio se puede llegar a estar un par de horas para llenar una bodega de 300 toneladas. En mi opinión, la mejor nave para la minería es la Python: suficientemente ágil y rápida, buena capacidad de carga, que puede llegar sin problemas a 120 toneladas dejando espacio para escudos y otros módulos y con una hora y media como mucho por sesión.

Todo esto está condicionado por el tipo de nave que cada uno quiere. Yo quería una nave multipropósito (minería, comercio y exploración), fuertemente armada y acorazada, así que finalmente vendí la python y monté una anaconda con una bodega de 160 toneladas, un cañón grande (2D) de minería, dos módulos de drones recolectores 3A (2 recolectores cada uno, 720 segundos de duración y 1320 metros de autonomía), un módulo de drones prospectores 3A (2 drones, 7700 metros de autonomía) y una refinería de 10 espacios. No se suele comentar que la refinería es un módulo que permite usar sus espacios no sólo como lugar donde gestionar qué se refina y qué no, si no que sirve como bonus de espacio. Más de una vez me ha pasado de estar en una zona muy buena y terminar con la bodega hasta los topes más 10 toneladas más en la refinería, llegando por tanto a las 170 toneladas de capacidad de almacenaje.

El otro concepto al que no se le da demasiada importancia es a la vida de los drones recolectores. Es fundamental usar drones que duren lo más posible, es decir, los de 720 segundos. El recurso máspreciado (para mi) que hay en la minería son los recolectores, ya que el ratio de asteroides que son rentables para explotar es muy bajo, más o menos un asteroide por cada 10 drones prospectores, así que los drones se gastan muy rápido y es necesario que los recolectores tengan la vida más larga posible.

Dónde y cómo practicar minería.

Si se trata de ganar créditos, la mejor opción son los anillos interiores de un planeta gigante gaseoso metálico con reservas prístinas. En el cinturón de asteroides más pegado al planeta hay que buscar la línea más brillante de todo ese cinturón y ahí se encontrarán las mejores reservas en el 90% de los casos. Las zonas "oficiales" de recolección están plagadas de piratas y no necesariamente tienen los asteroides más ricos. los cinturones de asteroides que rodean a los soles ni siquiera valen la pena. Una vez en el inmenso campo de asteroides es aconsejable decidir un punto que permita orientarse para no repetir prospecciones en el mismo asteroide, ya que cuando se está en una zona caliente es bastante fácil perder la orientación. Para ello se puede decidir poner un rumbo general hacia el planeta o hacia la vía láctea por ejemplo.

La minería más rentable es la del paladio, el platino y la painita. El resto de minerales no vale la pena. No hay manera de saber dónde están los asteroides con estos minerales, pero hay indicadores que marcan el inicio de una zona "caliente" o rica en estos recursos. En el campo de asteroides (metallic pristine) se encuentran los siguientes recursos, más o menos ordenados por valor de menor a mayor: Gallita, Bertrandita, Indita, plata, Samario, Osmio, Praseodimio, oro, paladio, platino y painita. Una zona fría y sin valor está compuesta por Gallita, bertrandita, indita, samario y praseodimio. Por aquí hay que pasar lanzando algunos prospectores para ir haciendo catas. En algún momento aparecen el

osmio y principalmente la plata y el oro, que marcan la cercanía de una zona caliente. En las zonas calientes encontraremos por fin el paladio y el platino, y si hay suerte asteroides con painita. En las zonas calientes la proporción del metal por asteroide nunca será superior al 63%, y es bastante raro que lleguen al 55%.

Para rentabilizar la explotación decidí establecer un mínimo de beneficios que tenía que rendir un asteroide. Esto es subjetivo, pero marqué como objetivo que para que un asteroide fuese rentable tendría que darme metales por valor de 100.000 créditos. Esto depende un tanto de dónde se venda al final lo recolectado, ya que los precios fluctúan (y mucho) entre estaciones. En lo que a mi respecta, la densidad mínima por asteroide para que sea rentable es 15% de porcentaje de painita, o 20%-25% de platino, o 25%-30% de paladio. Un detalle importante: si se encuentra un asteroide con painita, hay más en las inmediaciones casi siempre. Si se encuentra un asteroide con un 5%, un 10% o un 15% de painita, es muy probable que haya cerca uno con un 25% o 35% cerca. Si directamente se da con uno que tenga a partir de 40%, es poco probable que haya más asteroides con painita cerca. Con el paladio y el platino es más aleatorio. Es posible encontrar dos cerca con densidades del 40%-50%, o más con densidades inferiores. Es por esto que indicaba antes que es importante tener un punto de referencia constante durante la sesión de minería, para no repetir catas en los asteroides.

Otra cosa fundamental: ¿qué asteroides explotar? Mi criterio me dice que asteroides sin rotación o con rotación muy lenta. Si tienen una rotación muy alta, entonces mejor que sean pequeños y redondeados. Me explico: El diseño del movimiento de los drones es una de las decisiones más pobres de Frontier. El comportamiento de los drones recolectores respecto a los asteroides es extremadamente simple, por lo que explotar un asteroide gigantesco con un 20% de painita que tenga una forma irregular y una rotación muy rápida probablemente será una pesadilla y se traducirá en la pérdida de bastantes drones que se irán estampando uno tras otro contra el asteroide. Es posible explotar asteroides "agresivos", pero hay que hacerlo desde la mayor distancia posible, y eso se traduce en mucho tiempo por asteroide, lo que significa consumir mucho tiempo de vida de los recolectores, además de que los fragmentos extraídos tienen un tiempo de vida, y si se tarda mucho en recogerlos desaparecen. Si se va a tardar 10 minutos en recolectar un asteroide, para mí no vale la pena, a no ser que la proporción del metal sea muy alta. Lo ideal es explotar asteroides a los que te puedes acercar a menos de 200 metros e ir recolectando a medida que van saliendo los fragmentos sin que se acumulen demasiado.

Un par de consejos útiles: si se han acumulado muchos fragmentos para recoger, es una buena idea ir lanzando prospectores a los asteroides cercanos mientras los recolectores hacen su trabajo para ir ganando tiempo y decidir el camino a seguir. También si se tiene un módulo que permita 2 prospectores simultáneamente es bueno pillarle el tranquillo de ir lanzando uno a un asteroide, marcarlo y lanzar otro a otro asteroide más lejano. Esperar a ver el resultado del primero, marcar el segundo e ir lanzando un tercero, y así sucesivamente. Parece una tontería pero se gana mucho tiempo.

En ingenieros se han inventado los metales Samario y Praseodimio. No valen la pena, aunque a veces hay misiones en los que se solicitan. Además aparecen los materiales para las mejoras de los ingenieros. En los asteroides metálicos se encontrarán, siempre en densidades bajas o medias los siguientes materiales: hierro, níquel, manganeso, vanadio, cadmio, germanio, molibdeno y (no estoy seguro) también cromo. Las misiones de "finding painite is a pain" y otras en las que se pedía platino o paladio han desaparecido en ingenieros. Pero aún están las de osmio.

Venta.

Una vez se ha terminado la recolección, decidir dónde vender es crucial. Si hay una estación cercana

a una zona pristine metallic, es seguro que los precios de venta no serán competitivos. Vender una unidad de painita por menos de 30.000 créditos es un desperdicio. Es mejor buscar sistemas cercanos, chequear sus precios y seguro que en un radio de 15 años luz hay una estación con buenos precios de venta. Se tarda 5 minutos más en vender lo recolectado, pero se pueden duplicar los beneficios. Como decía al principio, soy capaz de, con una capacidad de 170 toneladas, y dependiendo de la cantidad de painita que hay encontrado de conseguir unos beneficios de entre 2 y 5 millones de créditos por una hora y media de "trabajo", 4 la mayor parte de las veces.

Apéndice: minería en hielo y en rocoso.

Hielo.

Es la minería más bonita de ver. Los paisajes son preciosos, pero no es muy rentable. En ingenieros se ha añadido un nuevo mineral, el diamante de baja temperatura, con un precio medio de 55.000 créditos por unidad, que lo hace el producto más valorado del mercado, pero es extraordinariamente escaso incluso en zonas icy pristine. En la mayor parte de sesiones de minería en hielo no se encontrará ningún asteroide con este mineral. Además, la densidad de componentes en los asteroides de hielo es baja. Un asteroide con un 25% de lo que sea es un buen asteroide, y eso hace que sea muy tediosa la minería en estas zonas. Los materiales siempre se encuentran en cantidades bajas (con el último parche desaparecieron las cantidades medias) y son casi siempre azufre, fósforo, carbono y, en menor medida, germanio, hierro, níquel y manganeso. En cuanto a los compuestos que se encuentran en hielo son: agua, oxígeno líquido, bromelita, cristales de monohidrato de metanol, peróxido de hidrógeno, diamantes de baja temperatura e hidróxido de litio. Es posible que haya alguno más y lo haya olvidado. Hay misiones para la recolección de estos compuestos, pero no dan muchos créditos. Lo ideal es acumular muchas de estas misiones, y armarse de paciencia para, de una sola vez, ir completándolas. Lo bueno que tienen estas misiones es que dan casi 7 días para completarlas, así que ir acumulándolas no es problema. Además los campos de asteroides de hielo son los lugares donde más fósforo, azufre y carbono se puede encontrar.

Rocoso.

Para mi no vale la pena. Si se aceptan misiones en las que se solicita bauxita, lepidolita, cobalto o rutilo es a estos campos donde hay que ir a buscar. Lo único que tiene de interesante la minería en rocoso es que en estos campos de asteroides se pueden encontrar asteroides con concentraciones altas de materiales, aunque aún no he investigado cuáles. Sospecho que el selenio, el zinc y el estaño se encuentran en los asteroides rocosos.



Un sistema en auge continuado puede que haga subir el PIB durante un periodo de tiempo, llegando hasta 74.000 Cr por tonelada de Painita. La prístina pueden pagarla a 75.000cr por tonelada en sistemas con el pb alto. Listado sistemas con anillos metálicos:

http://elite-dangerous.wikia.com/wiki/List_of_Pristine_Metallic_Rings

Pasajeros

Actualmente es una buena ruta desde Kumeo hasta Medb transportar a pasajeros. Pasarse por la estación terrestre LOW BASTION y por la orbital antes de saltar. La estación de destino esta a

1.600.000sl se tarda bastante en supercruceiro.

Truco: Justo cuando acaba la cuenta atrás de hipersalto y mientras está en el túnel apagar el juego. Al arrancar aparecemos mas cerca del destino.

Sistemas

- Kamuy: ganar dinero transporte pasajeros
- Sirius: Entre Avik y Procyon, de open a solo. Hasta acceder a Sirius, luego, ir a 5000yl visita a NGC 7822 Nebula, es una nebulosa con un cúmulo globular de estrellas de tipo O, donde suelen abundar las singularidades, después desde ahí puede irte hacia la parte exterior de la galaxia para completar los 5000ly pues NGC está a unos 2000ly.

Ingenieros

<https://ed-board.net/es/>

Materiales

Materiales:

Material	Mejora	Donde
Vanadio	x	.
Cahatarra	x	.
Terminales modulares	x	Misiones pasajeros
Escaneo estelas salto, Recompensa de misiones, En sistema en hambruna y busca señales que se llaman centros de distribución. Allí entran y salen 5 sidewinders cada minuto aprox, lleváis un scanner de estelas, el mejor que podáis y a escanear.	x	Escaneo estelas salto, Recompensa de misiones, En sistema en hambruna y busca señales que se llaman centros de distribución. Allí entran y salen 5 sidewinders cada minuto aprox, lleváis un scanner de estelas, el mejor que podáis y a escanear.
x	x	
x	x	
x	x	
x	x	
x	x	
x	x	

Guía para subir el nivel del ingeniero

Para aumentar el nivel de este ingeniero puedes realizar los siguientes pasos:

- 1º Localizar el plano que nos pida la menor cantidad de materiales de nivel 1, actualmente uno de los planos más simples de Tod es este.

felicity tuto

Solo nos pide Azufre. Lo ideal sería llevar 12 o 14 unidades para poder realizar el plano las veces que nos haga falta hasta subir a nivel 3. No es necesario aplicar la modificación para que el nivel de nuestro ingeniero suba, la podemos descartar, tampoco hay que esperar a que termine de proporcionarnos los valores, pulsando alguna tecla de joystick la operación termina rápidamente y podemos descartarla o volver a realizarla otra vez para obtener más nivel.

- 2º Una vez conseguido el nivel 3 mediante la mejora anterior, habrá que realizar mejoras de niveles superiores ya que las de niveles bajos como la anterior nos subirán poco la experiencia de nuestro ingeniero.

Para aumentar hasta nivel 5 usaría este plano, me parece el más fácil de realizar varias veces, nos pide materiales bastante fáciles de conseguir.

- Níquel, lo podemos encontrar realizando prospección de superficie, es uno de esos materiales de los que debemos llevar al menos 10 o 12 siempre en nuestra bodega de materiales.

- Emisores de escudos, aparecen al destruir naves de combate y en señales. Aunque ir a un conflict zone y recoger materiales es una técnica muy buena para obtener todo tipo de materiales, pero ojo con estos sitios por su peligrosidad.

- Tungsteno, es de prospección de superficie también, aunque pueden dártelo como recompensa de misiones.

- Osmio, muy común en sistema con reservas vírgenes realizando minería. En DELKAR 6A. O sistemas con anillo metálico.

tuto2

Hay que recolectar 5 o 6 unidades de cada uno de ellos, y realizar la modificación hasta que alcancemos el nivel 5, podemos aplicarla o no según nos interese igual que antes.

- 3º Ahora que ya tenemos el nivel 5 de nuestro ingeniero nos podemos centrar en obtener los planos de nivel 5 que son su especialidad. En el caso de Tod "The Blaster" McQuinn, realizaría el plano de - Multicañones Arma Sobrecargada -

felicity tuto3

Este plano nos pedirá algunos componentes algo más complicados de conseguir como el firmware modificado embebido, que podemos encontrar en bases al escanear sus antenas, o en superficie en sondas caídas, escaneándolas igualmente, para el Zirconio.

Usa la web de eddb.io.

<https://eddb.io/body>

El resto de materiales los podemos localizar usando el buscador de esta Web en las ubicaciones descritas en la tabla.

Naves

Fer-de-lance

Preparada para PVP con 4 multicañon de clase 2 y uno de clase 4.



Pte:

- El hueco de clase 4 multicañon incendiario tiro rapido
- En tres huecos de clase 2 multicañon sobrecargado incendiario
- Un multicañon de clase 2 sobrecargado corrosivo.

Ingeniero Tod Blaster para mejorar los multicañon <http://ingenieros.eliteesp.es//ingenieros/tod.php>

Modulo	categoria	ingeniero	experimental
Impulsores	5E	sucio 5	
generador escudos	3D	resist. termica 3	
motor distorsion	5A	aumento alcance MDD 5	
distribuidor energia	3D	orientado a motor 1	
sensores	3D	3	
nucleo energia	4D	blindado 1	

Python

Buena nave para multipropósito, actualmente en uso para minería.

ASP Explorer

Buena para misiones. Ahora está con buena capacidad de salto, está preparada para FUELRATs.

Diamond Back Explorer

La tengo para saltar de sistema en sistema y buscar lo necesario para ingenieros.

Modulo	categoria	ingeniero	experimental
Impulsores	4D	sucio 5	
generador escudos	3D	resist. termica 3	
motor distorsion	5A	aumento alcance MDD 5	
distribuidor energia	3D	orientado a motor 1	
sensores	3D	3	
nucleo energia	4D	blindado 1	

Con esta [configuracion](#).

Anaconda

Configurada en modo combate. Hay que terminar de pasar por ingenieros.

Configuración Nave

Modulo	categoria	ingeniero	experimental
Impulsores	7A	NO	
generador escudos	7A	reforzados 4	
laser rayo	3D T	largo alcance 3	
laser rayo	3D T	destructor corto alc. 3	
laser rayo	3D T	destructor corto alc. 3	
lanzamisiles	2B F	cargador alta capacidad 1	municion emisiones
lanzamisiles	2B F	cargador alta capacidad 1	
5xpotenciador escudos		resistencia aumentada 1	
multicañon	4A G	no	
distribuidor energia	8A	orientado a a armas 2	
motor distorsion	6A	aumento alcance MDD 4	
2xlaser de pulsos	1G T	arma sobrecargada 3	
nucleo energia	8A	sobrecargado 1	

Defensas actuales	
Escudo	1.542
Res. Cinet. Esc.	55%
Res. Term. Esc.	7%
Res. Explo. Esc.	62%
Blindaje	3235
Categoria Blind	65
Res. Cinet. Blind.	-6.4%
Res. Term. Blind.	10.2%
Res. Explo. Blind.	-25%

Configuracion recomendada

<https://coriolis.io/outfit/anaconda>

[combate](#)

Almacén

From:

<https://www.atorcha.es/> - **Atorcha**

Permanent link:

<https://www.atorcha.es/juegos/elite>

Last update: **20:29 19/05/2025**

