Manual de vuelo

Guía práctica para nuevos comandantes



01 Asumir el mando

02 Moverse y conversar

03 Participar en una misión

04 Explorar y aterrizar

05 Entrenar y mejorar la flota

06 Encontrar otros comandantes

07 Resolver problemas comunes

Asumir el mando



Abre wardrome.com/technocracy en el ordenador e inicia sesión con tu cuenta de Wardrome. Si es nueva, confirma el correo en Wardrome.com. En móviles y tabletas, instala Technocracy desde un navegador compatible, ábrelo desde la pantalla de inicio y gira el dispositivo en horizontal. Si la confirmación se abre en el navegador, vuelve a la aplicación y pega el código.

El Fundador puede controlar las unidades ADAM₀ y EVE₀ disponibles. Habla con una unidad y pide tomar el control donde se encuentre. El teletransporte físico desplaza el cuerpo actual y al equipo asignado.

Moverse y conversar



Usa las flechas o pulsa un punto accesible con el ratón en ordenador. En móvil, usa el joystick o toca el suelo. Las puertas automáticas, escaleras y ascensores conectan las cubiertas. El navegador de a bordo te guía al lugar que elijas.

Acércate a un oficial y escribe o dicta si el navegador lo permite. Consulta el objetivo, las acciones disponibles y el historial de conversación. Ajusta la voz, la música y los efectos en los ajustes.

Participar en una misión



Abre Misiones, elige un informe disponible y selecciona Participar. Sigue la sesión informativa. Si la operación empieza en otra sala, sigue el navegador o las indicaciones del oficial. Comprueba el objetivo, el plazo y los recursos necesarios.

Realiza las acciones en la escena y consulta el desenlace. Las misiones concluidas quedan en el registro. Entre misiones puedes explorar por tu cuenta.

Explorar y aterrizar



Abre Explorar para pilotar la flota. Elige un sistema en el mapa, traza una ruta y sigue las puertas estelares. Selecciona los objetos cercanos para ver las acciones disponibles. Usa el láser y la extracción en los asteroides aptos.

Escanea el planeta antes de descender. Acércate y elige el teletransporte o la lanzadera cuando estén disponibles. En la superficie utiliza la baliza, el centro de operaciones o el depósito si están presentes. Usa la orden de regreso para volver a la nave.

Entrenar y mejorar la flota



Despega desde el hangar en un caza de entrenamiento. El HUD muestra la dirección del blanco, los escudos y el casco. Regresa al portaaviones al terminar la salida.

En el gimnasio, elige artes marciales o esgrima y un compañero disponible. Combina WASD y flechas en ordenador o usa los dos controles táctiles. Consulta en el ordenador de a bordo los requisitos, costes, duración y mejoras de la investigación.

Encontrar otros comandantes



Coordina una cita por chat, correo o gremio. Acerca dos flotas conectadas en el mismo sector a no más de dos casillas. Selecciona la otra flota y usa Contactar o abre Encuentros. Puedes invitar al comandante a bordo, proponer un rescate conjunto o acordar un duelo en tiempo real.

Las invitaciones requieren aceptación. Una flota cercana también puede ayudar durante una misión compatible. Cada comandante controla su campaña. Las recompensas por captura tienen sus propias condiciones.

Resolver problemas comunes



Si el móvil pide instalar, abre la aplicación desde su icono. Si no hay dictado, escribe o revisa los permisos del micrófono. Si una acción no está disponible, comprueba el lugar, la distancia, el objetivo y los recursos. Si se pierde la respuesta de una orden, usa la opción de recuperación antes de repetirla.

Si el problema continúa, envía un informe de error desde el juego. Incluye los pasos y, si procede, una captura sin datos privados.