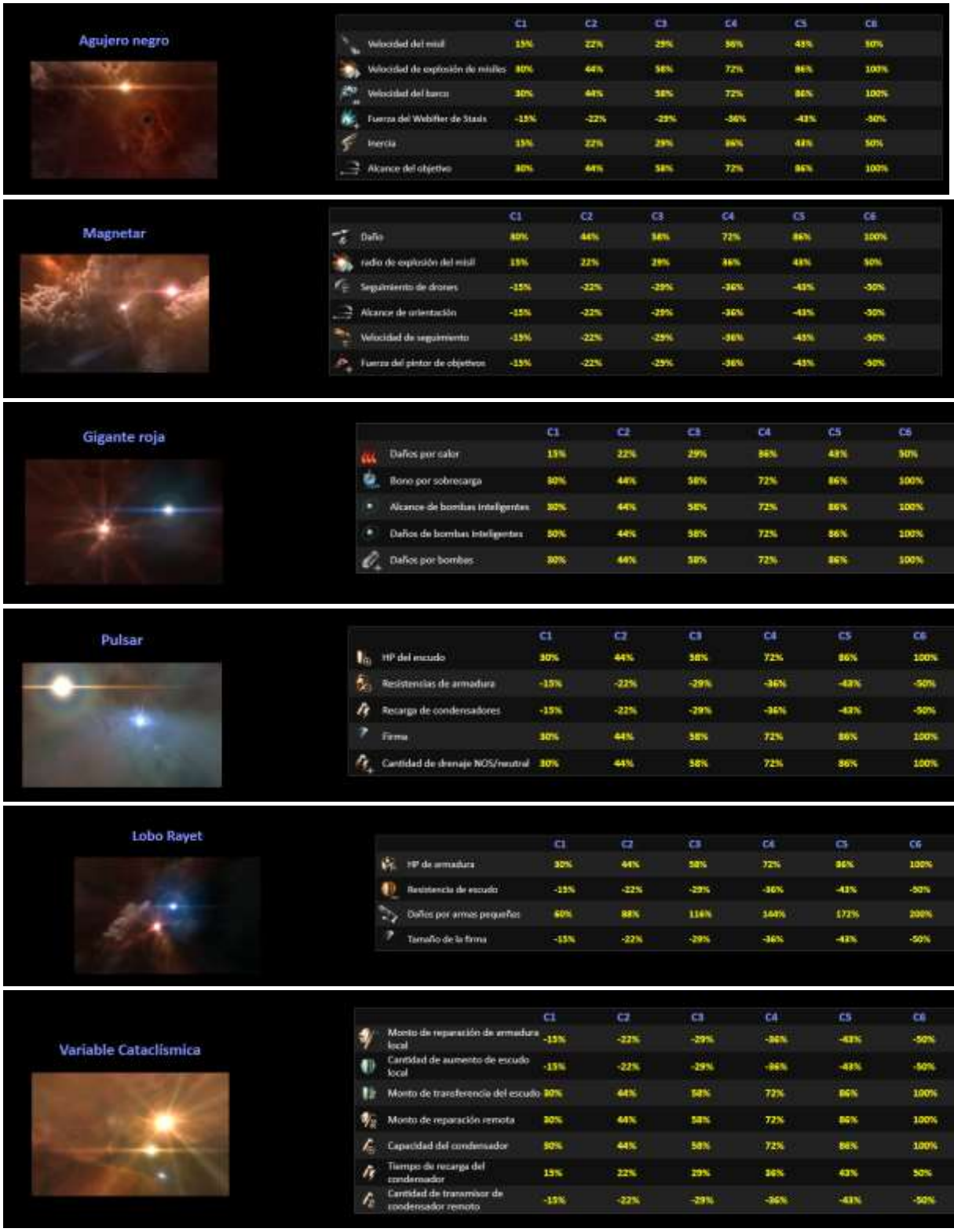
Información importante de los wh y demás información inherente a la exploración.

"Efectos de los WH."



"Identificacion de los WH por su color."

C1

El color del halo es cian, lo que significa que el agujero es barco de tamaño mediano; eso definitivamente apunta a agujeros que conducen a (o desde) C1.
Desde dentro de C1 todos los agujeros son así.

C2

El centro es una combinación de gris oscuro y marrón.

C3

El color central es gris oscuro + ligeramente cian.
combinación.

C4

Halo es como C3, pero con un tinte violeta claro;
El centro es más oscuro, granate/morado oscuro. Tú
Puedes ver más colores morados aquí.

C5

El centro tiene una fuerte combinación de colores rojo y negro.

C6

El color naranja brillante definitivamente apunta a C6.
No puedes cometer errores aquí.

" Estaticos WH."

Desde \ Hasta	c1	c2	c3	c4	c5	c6	escuela secundaria	es	ns	terapia	c13	centinela	barbacana	videocámara	confluencia	reducto
c1	H121	C125	D883	M609	L614	[illegible]	N110	J244	Z060	F353						
c2	Z647	D382	O477	Y683	N062	[illegible]	B274	A239	E545	F135						
c3	V301	I182	N968	T405	N770	[illegible]	D845	U210	K346	F135						
c4	P060	N766	C247	X877	H900	[illegible]	S047	N290	K329							
c5	Y290	D364	M267	E175	H296	[illegible]	D792	C140	Z142							
c6	Q817	G024	L677	Z457	V911	[illegible]	B520 D792	C140 C391	C248 Z142							
escuela secundaria	Z971	B943	X702	O128	M355	[illegible]	A641	R051	V283	T458						
es	Z971	B943	X702	O128	N432	[illegible]	B449	N944	S199	M164						
ns	Z971	B943	X702	O128	N432	[illegible]	B449	N944	S199	L031						
terapia							Q063	V898	E587							
?	E004	L005	Z006	M001	C008	[illegible]			Q003		A009	S877	B735	V928	C414	R259

" Uso del DSCAN.....Fundamental que lo sepan usar, si no lo tienen claro, repitan el video, y repitan el video y repitan el video, esto es lo mas importante en exploracion.....si no lo tienes claro moriras."
https://www.youtube.com/watch?v=yQt_SsRIBqs&ab_channel=UnaiN7

". Conceptos basicos de exploracion."
https://www.youtube.com/watch?v=11fbGidY5es&ab_channel=MonjeMad

". Como hacer el minijuego de los Datas y los Relics en exploracion."
https://www.youtube.com/watch?v=R6TZvLNfefs&ab_channel=ReciosEVE

" Polarizacion de un Agujero (WH.)"

POLARIZACIÓN

Cuando atravesamos un agujero de gusano las bobinas secundarias de nuestra nave quedan parcialmente polarizadas durante 5 minutos, si en ese periodo de tiempo hacemos el viaje de vuelta a través del mismo agujero, quedarán totalmente polarizadas y aparecerá un temporizador en el portal de ida, indicándonos el tiempo de espera hasta que la polarización se disipe y podamos atravesarlo nuevamente en esa dirección.

Solo podremos atravesar el agujero de gusano una vez cada cinco minutos en cada dirección, esto nos indica que tendremos dos temporizadores de 5 minutos independientes uno en cada lado del portal.

IDENTIFICACIÓN VISUAL

En la zona central de un agujero de gusano, podemos contemplar el reflejo de la nebulosa del sistema solar de destino.

". El Minijuego del Hacking de Relics y datas."

El minijuego de Hacking

El objetivo

El objetivo del minijuego es localizar y destruir el núcleo del sistema, y con ello conseguir que el container se abra para recibir nuestro loot. Durante este proceso nos encontraremos con defensas del sistema que nos dificultaran nuestra tarea y también con ciertas ayudas que harán más fácil conseguir destruir el núcleo. Tanto ayudas como defensas así como el mapa y la localización de las ayudas, las defensas y el núcleo es aleatorio.

Nuestro Virus

Para conseguir hackear el sistema vamos introducir un virus. Este virus tiene dos estadísticas que variaran en función de nuestras skills, bonus de la nave, y del módulo que usemos. Estas estadísticas son:

- **Strength:** Está determinado por el número inferior del virus y tiene el símbolo Wifi a su izquierda, en la imagen superior 30 puntos. Esta estadística nos indica el poder ofensivo que tiene nuestro virus, es decir el daño que hace a lo que ataca. En el caso del ejemplo nuestro virus hará 30 puntos de daño a lo que le indiquemos.
- **Coherence:** Está determinado por el número superior del virus y tiene un símbolo asterisco a su izquierda, en la imagen superior 70 puntos. Esta estadística nos indica la resistencia que tiene nuestro virus, es decir es la vida de nuestro virus e ira disminuyendo a medida que recibamos daño. En el caso del ejemplo nuestro virus aguantara 70 puntos de daño y luego quedara destruido.

NODOS Y DATA CACHES

Nodo	Nodo Descubierto	Data Cache

- **Nodo:** Son las casillas por las que podemos avanzar con nuestro virus.
- **Nodo Descubierto:** Son las casillas en las que ya está posicionado nuestro virus.
- **Data Cache:** Son casillas que aun estando descubiertas e infectadas por el virus, tienen algo oculto en su interior. Podemos descubrir lo que hay volviendo a hacer click encima, lo que sale es aleatorio puede ser tanto una ayuda como una defensa del sistema.

Nuestro camino se ira formando a medida que abramos nodos, al descubrir un nodo todos los que estén a su lado pueden ser infectados, es decir lor podremos descubrir. La única excepción es que descubramos una defensa, esa defensa inutilizara todos los nodos a su alrededor hasta que destruyamos esa defensa.

Al hacer clic en cada nodo, si no está ocupado, se mostrará brevemente un número del 1 al 5, que indica la distancia de nodos desde el bien más cercano. Cuando sale un 5 significa 5 o más, no tiene que ser exacto. Esto muestra la distancia de cualquier Utility Subsystem, System Core o Data Cache (En los Data Cache no hace distinción entre buenos o malos, así que tener cuidado). Los números se pueden utilizar para guiar la dirección en que debemos movernos.

UTILITY SUBSYSTEMS

Self Repair	Kernel Rot	Polymorphic Shield	Secondary Vector

Los Utility Subsystmes son las ayudas que se nos proporcionan a lo largo del minijuego para conseguir nuestro objetivo. Cuando descubramos una de estas ayudas al descubrir un nodo, podremos hacer click encima de la ayuda para equipárnosla. Abajo en el minijuego tendremos unos slot en los que se acumularan, cuando lleguemos al tope no podremos almacenar más. Pero que no podamos equiparlas no hará que desaparezcan, por tanto cuando gastemos las equipadas y quede el slot libre podremos equiparnos más. Para utilizarlas haremos click encima del slot donde este equipada, cada una hará un efecto diferente.

- **Self Repair:** aumenta la vida de nuestro virus entre 4 y 10 puntos durante 3 turnos. La cantidad restaurada varía en función de la dificultad del container y la cantidad de la vida que tenga en ese momento nuestro virus. Cuanto más difícil es el container menos vida restaura y cuanto más alta este nuestra vida menos vida restaura.
- **Kernel Rot:** reduce a la mitad la vida de la defensa o núcleo objetivo.
- **Polymorphic Shield:** protege la vida de nuestro virus en 2 ataques. Es decir en esos ataques haremos daño a la defensa o al núcleo pero la vida de nuestro virus no se verá afectada en esos 2 ataques por que los recibira el escudo por nosotros.
- **Secondary Vector:** reduce la vida de la defensa o núcleo objetivo en 20 puntos por turno, durante 3 turnos. Sólo se encuentran en containers de alta dificultad. Tener en cuenta que no es necesario hacer click en ese elemento los 3 turnos, puedes seleccionar una defensa o núcleo y a continuación, puedes hacer clic en otro lugar mientras se aplican los 20 puntos por turno automáticamente al elemento seleccionado.

DEFENSIVE SUBSYSTEMS

LvL 1	LvL 2	LvL 3	LvL 4
Firewall	Antivirus	Restoration Node	Virus Suppressor

Las defensas las utiliza el sistema para obstaculizar el hacking. Una vez que se descubren en el tablero se bloqueara el acceso a todos los nodos adyacentes a ellas, hasta que estas defensas sean destruidas. Debemos tener en cuenta que cuando ataquemos a una defensa (sin contar con las ayudas) al mismo tiempo que la ataquemos esta nos atacara, es decir tenemos que pensar si aunque tengamos daño para destruirla podremos aguantar sus ataques.

- **Firewall:** defensa nivel 1, dispone de una 60 puntos de vida y 20 de ataque. Es una defensa estándar y no muy problemática.
- **Antivirus:** defensa nivel 2, dispone de 30 puntos de vida y 40 de ataque. Aunque dispone de poca vida nos golpeara fuerte por tanto habrá que pensarse bien si nos compensa atacarla y aguantar sus ataques.
- **Restoration Node:** defensa nivel 3, dispone de 80 puntos de vida y 10 de ataque. Pero cuidado, esta defensa es una defensa activa, es decir provoca cambios en el juego con su presencia. Por cada turno que pase esta defensa aumentara la vida de otra defensa que este descubierta elegida aleatoriamente. Este efecto puede poner la vida de otra defensa incluso por encima de su valor inicial de vida. Por lo general siempre que nos sea posible debemos destruir esta defensa en cuanto aparezca.
- **Virus Suppressor:** defensa de nivel 4, dispone de 80 puntos de vida y 20 de ataque. Esta defensa también es activa, tiene efectos pero sobre nuestro virus. Esta defensa al aparecer reduce el poder de ataque de nuestro virus en 15 puntos. Cuando aparezca esta defensa debemos evitar atacarla a menos que sea absolutamente necesario, aunque demos el doble de vueltas para destruir el núcleo. Lo mejor es atacarla con la ayuda Secondary Vector la cual le hara 20 puntos de daño por 3 turnos ya que esta ayuda no se ve afectada por el efecto de este tipo de defensa.

Identificacion

Se puede determinar lo difícil que es acceder a un contenedor, y la probabilidad de que su loot sea valioso en función de su nombre. El color del núcleo también cambiará en función de la dificultad. Los contenedores difíciles sólo se encuentran en Low-Sec y Null-Sec. Por orden de dificultad, los contenedores de Relic son:

Color del Nucleo	Dificultad	Nombre	Localizacion
Verde	Muy Baja	Debris	High-Sec Low-Sec Null-Sec
Verde	Baja	Rubble	High-Sec Low-Sec Null-Sec
Amarillo	Media	Remains	Low-Sec Null-Sec
Rojo	Alta	Ruins	Null-Sec

". Como hacer un safepot o safepoint en nuestro sistema sea WH o no.....coloquen subtitulos esta en ingles pero lo explica de una manera tan facil."
https://www.youtube.com/watch?v=HmHuSt5jiB0&ab_channel=VexenThirteen

" Con exploracion se puede pagar el Omega.....la respuesta es un rotundo si.....yo ya me lo pague....es de las actividades mas rentables del juego eve online.....y ya con buen isk en tu cartera si quieres ya puedes hacer pvp porque tendras como costearte las naves ...besos y recuerden el "Hueco es tu amigo.....asi que tratate bien el hoyo.....y el hueco te dara frutos ja ja."
https://www.youtube.com/watch?v=9it5bwKbyqY&ab_channel=Bubba_EvE