TMC

THE MULTIPURPOSE COMPANION

Manual del comandante

Guía práctica de instalación, vuelo y uso de todas las herramientas de TMC para Elite Dangerous.

v1.2.0 / Español / 2026-11-04

Diario local → **Paneles de cabina** → **Tus decisiones**

Edición para TMC 1.2.0 en Windows de 64 bits. La compatibilidad oficial con Linux y Steam Deck sigue en desarrollo; no se incluye un instalador Linux en esta versión.

TMC es un copiloto de información. Lee los archivos que genera el juego, reúne tus datos y propone acciones. Tú sigues pilotando, comprando, vendiendo, escaneando y fabricando dentro de Elite Dangerous.

Elite Dangerous es una marca de Frontier Developments. TMC es un proyecto independiente. Este manual no incluye recursos gráficos oficiales del juego.

Índice de operaciones

Puedes leer la guía en orden o abrir una actividad desde este índice. Los títulos son enlaces y el pie de cada capítulo permite volver al índice.

01	Instalar y realizar el primer vuelo	3
02	Leer la cabina y moverse entre herramientas	4
03	Personalizar la disposición de tarjetas	5
04	Auto-companion y bloqueo táctico	6
05	Panel general y revisión de la nave	7
06	Buscar naves, astilleros y equipamiento	8
07	Preparar y seguir una ruta	9
08	Exploración y valor de los cuerpos	10
09	Exobiología: completar las muestras	11
10	Ingeniería, desbloqueos y materiales	12
11	Combate, caza, conflictos y AX	13
12	Misiones, pasajeros y turismo	14
13	Minería: objetivo, prospección y venta	15
14	Comercio y rutas de varias paradas	16
15	Estado legal y limpieza de sanciones	17
16	Fleet Carrier: combustible, salto y finanzas	18
17	Colonización, Powerplay y BGS	19
18	Cuentas, sincronización y flota remota	20
19	Avisos hablados y consultas por micrófono	21
20	Ajustes, tablet y actualizaciones	22
21	Resolver problemas y pedir ayuda	23

Las rutas de interfaz bajo cada título usan las traducciones de la aplicación. Los valores estimados, los datos de terceros y el estado del diario pueden cambiar durante una sesión. Esta guía describe la versión indicada en la portada.

01 / GUÍA DE OPERACIÓN

Instalar y realizar el primer vuelo

En TMC: Ajustes

Elige el instalador TMC-Setup.exe o el ejecutable portable TMC.exe de la release oficial. Solo necesitas una de estas opciones para empezar; las cuentas comunitarias son opcionales.

Procedimiento

1. Descarga desde github.com/Danikuso/TheMultipurposeCcompanion/releases/latest. Comprueba el número de versión y que el repositorio sea el oficial antes de abrir un archivo.
2. Ejecuta el instalador y abre TMC desde su acceso directo; con la opción portable, abre TMC.exe. Elige tu idioma en Ajustes.
3. Entra en una partida de Elite Dangerous hasta estar en la nave o a pie. Deja que termine la importación inicial del historial y comprueba tu sistema y nave.
4. Abre Panel general para revisar los datos. La X de la ventana envía TMC a la bandeja; para terminar el programa, abre el menú de su icono y selecciona Salir.

Cómo interpretar la información

TMC obtiene su estado del diario y de archivos compañeros del juego. Algunos paneles permanecen vacíos hasta que visitas una estación, abres un mercado, aceptas una misión o realizas el evento correspondiente.

La ubicación habitual del diario en Windows es %USERPROFILE%\Saved Games\Frontier Developments\Elite Dangerous. Si la detección falla, verifica primero esa carpeta y conserva los archivos originales.

Consejo de cabina

No interpretes una tarjeta vacía como un saldo cero. Espera al evento que actualiza ese dato y comprueba que estás leyendo la sesión correcta.

02 / GUÍA DE OPERACIÓN

Leer la cabina y moverse entre herramientas

En TMC: Disposiciones / Módulos

La barra superior resume el sistema, modo de vuelo, combustible, casco, carga y créditos. El lateral separa las disposiciones combinadas por actividad de los módulos individuales.

Procedimiento

1. Escoge una disposición cuando quieras varias herramientas de una actividad en una sola vista. Abre un módulo cuando quieras concentrarte en su información.
2. Usa Panel general para volver al resumen del comandante, nave, ubicación, estado, ruta, sesión y alertas. Las rutas con varios saltos se muestran sin bloquear la navegación.
3. Despliega la información adicional de una tarjeta para consultar tablas, catálogos o inventarios. Repliega los detalles cuando dejes de necesitarlos.
4. En Ajustes, desplaza el contenido para llegar a INARA, Frontier CAPI y los controles inferiores. La rueda y la barra vertical funcionan desde la versión 1.0.3.

Cómo interpretar la información

El menú lateral tiene su propio desplazamiento y mantiene Ajustes abajo. En una tabla ancha, usa la barra horizontal de su contenedor; no confundas este movimiento con el scroll vertical del panel.

Un indicador de actividad señala qué módulos tienen información relevante, pero no te impide abrir otros. Los mensajes de conexión o de juego detenido ayudan a distinguir un dato antiguo de uno recién recibido.

Consejo de cabina

Primero mira las métricas de cabecera; después abre el detalle que necesites. Así evitas buscar cifras importantes dentro de una tabla larga.

03 / GUÍA DE OPERACIÓN

Personalizar la disposición de tarjetas

En TMC: Ajustes / Disposición

Cada pestaña se puede reorganizar a tu gusto: mueve, ensancha, cambia el alto, añade o quita tarjetas. Tu disposición se guarda en este dispositivo y puedes volver a la de fábrica cuando quieras.

Procedimiento

1. Abre la pestaña que quieres cambiar y pulsa «Editar disposición». Mueve y ajusta las tarjetas. Pulsa «Hecho» para guardar; «Cancelar» o la tecla Esc descartan los cambios. «Restablecer pestaña» devuelve esa pestaña a la disposición de fábrica tras confirmarlo.
2. Mueve una tarjeta arrastrándola con el ratón o con el dedo hasta cualquier columna; una vista previa marca el sitio de destino. También puedes usar las flechas ← y → para cambiar de columna y ↑ y ↓ para subir o bajar dentro de la misma columna.
3. Cambia el tamaño con el tirador de la esquina inferior derecha: el ancho va de una columna a toda la fila y el alto se ajusta en pasos de 40 px o en automático. Pulsa «Añadir tarjeta», marca varias casillas del catálogo (puedes buscar sin perder la selección) y confirma con «Añadir (N)», donde N es el número de tarjetas marcadas.
4. Crea tus propias pestañas con «Nueva pestaña»; puedes renombrarlas con «Renombrar» y quitarlas con «Borrar pestaña». En Ajustes → Disposición ves los perfiles de cada dispositivo y puedes usar «Copiar a este dispositivo» para traer la disposición de otro.

Cómo interpretar la información

La rejilla es libre: cada tarjeta conserva su columna de inicio y sube sola hasta la tarjeta que tiene encima, sin dejar huecos verticales. Puedes empezar una fila nueva sin llenar la anterior. Al ensanchar una tarjeta con el tirador de la esquina nunca se mueve la tarjeta de su izquierda. Las tarjetas de alto fijo muestran una barra de desplazamiento visible en lugar de recortar su contenido.

Cada dispositivo tiene su propio perfil: el escritorio y cada tableta o navegador conectado por la red local guardan una disposición independiente. Las disposiciones se guardan en la base de datos local de TMC y no se envía nada fuera de tu equipo. Copiar el perfil de otro dispositivo sustituye el actual, así que se pide confirmación.

Consejo de cabina

Si una disposición te desordena la cabina, no la rehagas a mano: usa «Restablecer pestaña» y vuelve a empezar desde la de fábrica.

04 / GUÍA DE OPERACIÓN

Auto-companion y bloqueo táctico

En TMC: Ajustes

Auto-companion propone una disposición según la actividad detectada. No realiza acciones de juego: cambia la presentación para acercarte las herramientas que necesitas.

Procedimiento

1. Activa Auto-companion en la barra superior si quieres que la cabina siga tu actividad. Desactívalo para conservar una disposición manual.
2. En Ajustes, ordena las prioridades de actividad con las flechas. Coloca primero el rol que debe prevalecer cuando hay varias señales relevantes.
3. Ajusta el tiempo de retención, de 0 a 60 segundos, para revisar resultados después de combate, minería o comercio. Puedes activar anticipación y avisos de transición.
4. Pulsa el candado o Alt+L para bloquear la conmutación mientras estudias una ruta, receta o mercado. Vuelve a pulsarlo para permitir los cambios automáticos.

Cómo interpretar la información

La exploración puede alternar el contexto entre cuerpos del sistema y exobiología. También puedes elegir ese contexto con sus botones cuando prefieras inspeccionar una de las dos vistas.

Las decisiones automáticas dependen de lo que el juego haya escrito y de tus prioridades. Si una pantalla no coincide con tu intención, abre manualmente la disposición deseada y revisa el estado del candado.

Consejo de cabina

Antes de una operación larga en Ajustes o Ingeniería, revisa el modo automático y el bloqueo. No necesitas desactivar las demás funciones del copiloto.

05 / GUÍA DE OPERACIÓN

Panel general y revisión de la nave

En TMC: Panel general / Nave

El resumen del comandante reúne créditos y rangos; los paneles de nave, ubicación y estado sitúan esos datos en tu vuelo actual. La vista Nave permite revisar el equipamiento con más detalle.

Procedimiento

1. Comprueba comandante, sistema y modo para confirmar que TMC está mostrando la nave y sesión esperadas.
2. Revisa casco, combustible, carga y coste de recompra antes de salir. En la vista de estado consulta escudos, tren, anclajes, recolector, bloqueo de masa y distribución de energía.
3. En Nave, elige la comprobación de exploración, combate o carga/minería que corresponda. Úsala para detectar equipo que falte antes de despegar.
4. Abre el desglose de módulos, filtra por ranura o busca por nombre. Una pieza con ingeniería permite consultar la modificación, el grado y el efecto experimental registrados.

Cómo interpretar la información

Las listas de equipamiento reflejan el último evento de carga de la nave. Si cambias de nave o de piezas, vuelve al juego para que actualice esos datos antes de planificar otra mejora.

La sesión resume saltos, distancia, duración y variación de créditos. No sustituye una contabilidad completa: compras, ventas, recompensas y otros eventos pueden afectar al saldo.

Consejo de cabina

Mantén margen para la recompra y los gastos de tu actividad. Una recomendación de compra no significa que debas gastar todo el saldo disponible.

06 / GUÍA DE OPERACIÓN

Buscar naves, astilleros y equipamiento

En TMC: Nave

El buscador de Nave reúne estaciones que ofrecen una nave o una cesta de componentes. Necesita servicios online habilitados y datos disponibles para la galaxia Live.

Procedimiento

1. Entra en Nave y localiza Astilleros y Equipamiento. Usa tu sistema actual como referencia o escribe otro para preparar el viaje.
2. Elige una nave opcional y añade los componentes deseados. Comprueba clase, categoría, calificación y montaje del arma; el nombre por sí solo puede ser insuficiente.
3. Aplica los filtros de plataforma, permisos, bases planetarias, portaaviones o descuento que necesites. Si aparece una opción de Stronghold, revisa la potencia a la que estás afiliado.
4. Busca y compara distancia, trayecto en supercrucero, precio total y advertencias de presupuesto. Copia el sistema o prepara la ruta y realiza la compra dentro del juego.

Cómo interpretar la información

Si no se encuentra una estación con toda la cesta, TMC puede mostrar alternativas por artículo. No confundas esa lista de paradas separadas con una única estación que lo vende todo.

Los catálogos externos son fotografías de un momento. Las existencias pueden cambiar y una estación puede requerir un permiso o una plataforma compatible con tu nave.

Consejo de cabina

Antes de viajar, comprueba que la estación satisface tanto el equipamiento como las condiciones de acceso. Revisa de nuevo el presupuesto incluyendo la recompra.

07 / GUÍA DE OPERACIÓN

Preparar y seguir una ruta

En TMC: Navegación

La tira de ruta muestra el siguiente salto y los sistemas posteriores. Sin un plan aceptado en TMC, puede seguir la ruta del mapa galáctico del juego.

Procedimiento

1. Abre Navegación o la disposición Exploración. Comprueba el origen y el alcance de salto; entra en tu nave si faltan datos del motor FSD.
2. Elige el modo de planificación: ruta exacta para usar las características de tu nave o ruta de neutrones para aprovechar los sistemas de ese tipo.
3. Introduce el destino, revisa eficiencia y opciones de repostaje o inyección que estén disponibles y calcula el plan. Inspecciona los tramos antes de aceptarlo.
4. Acepta la ruta y usa Copiar sistema para pegar el próximo destino en el mapa del juego. Si habilitas el copiado automático, el portapapeles se actualiza al avanzar.

Cómo interpretar la información

Una ruta calculada online requiere acceso al servicio correspondiente. Las condiciones de combustible, carga, alcance y acceso siguen siendo responsabilidad del piloto; TMC no maneja la nave.

Si te apartas del recorrido, revisa el aviso de fuera de ruta y recalcula cuando corresponda. Comprueba siempre si la próxima estrella permite repostar y no confundas una enana blanca con una estrella de neutrones.

Consejo de cabina

Revisa el combustible antes de cada tramo difícil. La capacidad de copiar un destino no garantiza que puedas alcanzarlo con tu estado actual.

08 / GUÍA DE OPERACIÓN

Exploración y valor de los cuerpos

En TMC: Exploración

Cuerpos del sistema resume el progreso FSS, los cuerpos escaneados y los valores estimados de cartografía. El objetivo es ayudarte a decidir dónde dedicar tiempo al mapeo.

Procedimiento

1. Entra en el sistema y realiza los escaneos dentro del juego. Comprueba cómo se actualizan las estrellas, el contador de cuerpos y la barra FSS.
2. Compara el valor actual con el valor previsto al mapear los objetivos recomendados. Revisa también cuántos cuerpos prioritarios quedan.
3. Abre la tabla adicional para comparar tipo, distancia, señales, marcas, consejo y valores de escaneo o mapeo de cada cuerpo.
4. Mapea los cuerpos elegidos con tu escáner de superficie y revisa los datos sin vender antes de seguir viajando o volver a venderlos.

Cómo interpretar la información

Las estrellas no se mapean con sondas. Si solo has escaneado estrellas, puede ser normal que no exista valor adicional de mapeo; TMC lo expresa como ausencia de cuerpos prioritarios.

Los créditos son estimaciones basadas en los datos conocidos y en supuestos de descubrimiento o mapeo. El pago final se determina al vender en el juego; un valor previsto no equivale a dinero ya cobrado.

Consejo de cabina

Ajusta el umbral de recomendación a tu tiempo y objetivos. La ausencia de una recomendación no te impide mapear un cuerpo por interés propio.

09 / GUÍA DE OPERACIÓN

Exobiología: completar las muestras

En TMC: Exobiología

El asistente de exobiología de Odyssey combina condiciones del cuerpo, candidatos biológicos y seguimiento del muestreo. Las especies candidatas no son confirmaciones de que exista un ejemplar delante de ti.

Procedimiento

1. Revisa las señales biológicas del cuerpo y abre Exobiología, o cambia el contexto de la disposición Exploración a esa vista.
2. Consulta las condiciones ambientales, los candidatos y sus valores orientativos. Prepara en el juego el equipo adecuado para tomar muestras.
3. Tras la primera muestra, usa la distancia y orientación respecto a las muestras anteriores para desplazarte a otra colonia del mismo organismo.
4. Completa las tres muestras respetando la separación indicada. Comprueba el progreso y el valor pendiente de venta antes de buscar otra especie.

Cómo interpretar la información

La distancia útil depende del organismo. Moverte una distancia suficiente desde un punto no garantiza que todos los puntos anteriores estén suficientemente lejos; consulta el estado del muestreo.

Las marcas de primer registro y los valores con multiplicador son estimaciones cuando no hay confirmación completa. No deduzcas una bonificación garantizada solo por la primera pisada o por una lista de candidatos.

Consejo de cabina

Usa el indicador de dirección para alejarte de la muestra anterior, pero elige una ruta segura sobre el terreno. TMC orienta; tú conduces o caminas.

10 / GUÍA DE OPERACIÓN

Ingeniería, desbloqueos y materiales

En TMC: Ingeniería

Ingeniería organiza materiales de nave y de Odyssey, estado de los ingenieros y proyectos. La guía debe resolver primero el acceso al ingeniero y después la receta y los intercambios.

Procedimiento

1. Selecciona la pieza o proyecto que quieres mejorar. Elige blueprint, grado objetivo, efecto experimental y previsión de tiradas cuando proceda.
2. Si el ingeniero está bloqueado, sigue en orden descubrimiento, invitación y contribución de desbloqueo. Copia su sistema y consulta el progreso antes de viajar.
3. Compara existencias, unidades que faltan y cantidades cubiertas por intercambio. Añade el proyecto a la lista de la compra y ordena las prioridades.
4. Consulta los intercambios calculados con excedentes y el comerciante o fuente recomendados. Realiza la entrega, el intercambio o la modificación en el juego y deja que se actualice el diario.

Cómo interpretar la información

Los materiales reservados para proyectos prioritarios no deben contarse como excedentes libres. Si cambias el orden de la lista o gastas materiales fuera del plan, revisa los nuevos resultados.

La cantidad de tiradas por grado es una previsión configurable, no una garantía del resultado del juego. Las recetas y el acceso para equipos de Odyssey pueden diferir de los módulos de nave.

Consejo de cabina

No viajes a un ingeniero solo porque dispongas de los materiales. Verifica primero que está descubierto, invitado y desbloqueado para la mejora que necesitas.

11 / GUÍA DE OPERACIÓN

Combate, caza, conflictos y AX

En TMC: Combate

La disposición Combate reúne objetivo, estado táctico de tu nave y resultados de la sesión. Los paneles de zona de conflicto y AX aportan contexto cuando hay datos de esas actividades.

Procedimiento

1. Apunta y escanea al objetivo en el juego. Comprueba identidad, estado legal, facción, escudos y casco antes de decidir si disparas.
2. Vigila los indicadores de tu nave y el reparto de energía. Si seleccionas un subsistema del objetivo, consulta la integridad que el diario permita mostrar.
3. Durante una cacería, revisa bajas, bonos y evolución de la sesión. Despliega el detalle por facción y los vales sin cobrar cuando quieras preparar su cobro.
4. En una zona de conflicto o actividad Thargoide, utiliza el panel específico para seguir bando, bajas y bonos registrados. Comprueba los resultados antes de cambiar de actividad.

Cómo interpretar la información

Un objetivo sin escaneo completo o sin información no debe interpretarse como autorización para abrir fuego. Las alertas del copiloto complementan los avisos y controles del juego.

Los vales y bonos pendientes no están cobrados. Los importes previstos, comisiones y servicios cercanos deben revisarse junto con tu situación legal y las condiciones del contacto.

Consejo de cabina

Consulta Crimen y notoriedad si aparecen sanciones. No intentes resolver una deuda basándote solo en el total que ves en la sesión de combate.

12 / GUÍA DE OPERACIÓN

Misiones, pasajeros y turismo

En TMC: Misiones

Misiones agrupa los contratos por destino y destaca plazos, carga, recompensas y cambios relevantes. Los paneles especializados aparecen cuando hay encargos que los necesitan.

Procedimiento

1. Revisa el siguiente destino y la cuenta atrás de cada contrato. Copia el sistema o incorpóralo a tu ruta antes de salir.
2. Comprueba mercancía de misión, espacio de bodega y cabinas. Lee las advertencias de pasajeros buscados o requisitos especiales de un encargo.
3. En las misiones de masacre, consulta las barras por facción y las bajas restantes. No sumes sin más los contadores de todas las misiones.
4. Para turismo, compara el orden de balizas y el rendimiento estimado de la ruta. Sigue después recompensas de sesión y aportaciones a objetivos comunitarios.

Cómo interpretar la información

Las misiones de facciones distintas y las de una misma facción pueden contabilizar las bajas de forma diferente. El agrupador ayuda a interpretar el conjunto, pero la confirmación final es la del juego.

El rendimiento turístico depende de tu referencia configurada y de los destinos conocidos. La ruta más corta no elimina requisitos del contrato, restricciones de pasajeros ni la necesidad de regresar a entregar.

Consejo de cabina

Antes de despegar, revisa plazos, carga y cabinas juntos. Llegar al sistema correcto no basta si has dejado la mercancía o el pasajero necesarios.

13 / GUÍA DE OPERACIÓN

Minería: objetivo, prospección y venta

En TMC: Minería

Minería combina selección de yacimiento, análisis del prospector, rendimiento de sesión y búsqueda de comprador. Los objetivos y precios externos pueden estar desactualizados.

Procedimiento

1. En Objetivos de minería, elige mineral y método. Ajusta las condiciones de acceso, tamaño de plataforma y búsqueda según tu nave y tu objetivo.
2. Compara el recorrido hasta el anillo y la venta propuesta. Copia el sistema o calcula la ruta; los catálogos locales sirven de referencia cuando no hay servicio online.
3. Lanza un prospector en el juego y consulta composición, núcleo y veredicto. Revisa tus minerales de interés y el umbral de valor si el filtro no refleja lo que buscas.
4. Sigue carga, drones y ritmo de extracción. Antes de vender, compara demanda, antigüedad del precio, distancia y compatibilidad de la estación con tu nave.

Cómo interpretar la información

La propuesta triangular relaciona origen, yacimiento y comprador. Es una ayuda para decidir dónde ir, no una orden automática de extracción ni una venta ejecutada por TMC.

Una bodega grande frente a la demanda del comprador puede reducir el precio real. Los avisos de demanda y las estimaciones de ingresos requieren volver a comprobar el mercado al llegar.

Consejo de cabina

Lleva los drones y el equipo adecuados antes de salir. Un yacimiento recomendado no reemplaza la comprobación del método de minería ni de la seguridad del lugar.

14 / GUÍA DE OPERACIÓN

Comercio y rutas de varias paradas

En TMC: Comercio

Los paneles de comercio relacionan mercado, bodega, precios de compra y compradores cercanos. La información más reciente suele llegar al abrir el mercado dentro del juego.

Procedimiento

1. Atraca y abre el mercado para actualizar los datos. Revisa las oportunidades conocidas y la antigüedad de las referencias externas.
2. En Mi carga, compara coste registrado, cantidad y posible venta. Distingue mercancía corriente, carga de misión y mercancía marcada como robada o ilícita.
3. Busca una mercancía concreta o calcula una ruta comercial. Comprueba qué debes comprar y vender en cada parada antes de aceptar el recorrido.
4. Realiza las operaciones en el juego y revisa beneficio de sesión, carga y próximo destino. Usa el portapapeles para preparar el siguiente salto.

Cómo interpretar la información

El beneficio calculado no garantiza que sigan disponibles el precio, las existencias o la demanda anunciados. Las distancias de supercrucero y los tamaños de plataforma también influyen en el tiempo y la viabilidad.

Una comparación necesita un coste de compra conocido. Si el historial no permite determinarlo, evita confundir un ingreso bruto con un beneficio neto real.

Consejo de cabina

Empieza con una operación que puedas comprobar en el mercado. Revisa el resultado antes de comprometer toda la bodega en una ruta larga.

15 / GUÍA DE OPERACIÓN

Estado legal y limpieza de sanciones

En TMC: Crimen y Notoriedad

Crimen y notoriedad reúne sanciones, notoriedad, carga ilícita y contactos útiles. La facción y la jurisdicción importan: un total agregado no explica por sí solo dónde puedes pagar.

Procedimiento

1. Abre el módulo y comprueba estado legal, notoriedad y desglose de multas o recompensas por facción.
2. Consulta la guía de limpieza. Si existe un requisito pendiente, resuélvelo antes de viajar a un contacto neutral para intentar pagar.
3. Cuando proceda, localiza un Interstellar Factors compatible y copia el sistema. Comprueba en el juego los servicios y condiciones reales del contacto.
4. Si llevas carga ilícita o robada, consulta su desglose y los mercados negros disponibles. Decide la operación dentro del juego y vigila los avisos de seguridad.

Cómo interpretar la información

Los temporizadores de notoriedad y los tiempos de respuesta de seguridad son ayudas orientativas basadas en los datos disponibles. No sustituyen el estado que muestra el juego.

Los servicios externos pueden no conocer todos los contactos o sus cambios recientes. También pueden existir restricciones por facción, plataforma o acceso que requieran comprobación antes del viaje.

Consejo de cabina

Distingue multas, recompensas sobre tu cabeza y vales de combate por cobrar. Son conceptos distintos aunque todos aparezcan como cantidades en créditos.

16 / GUÍA DE OPERACIÓN

Fleet Carrier: combustible, salto y finanzas

En TMC: Fleet Carrier

Los paneles del Fleet Carrier resumen su ubicación, capacidad, combustible, secuencia de salto y mantenimiento. La disponibilidad de datos depende de los eventos y permisos de tu sesión.

Procedimiento

1. Comprueba identidad y ubicación del Carrier, acceso de atraque y reparto de capacidad antes de preparar una operación.
2. Revisa el Tritio del depósito y las reservas que figuren en la carga. Distingue combustible listo para usar de mercancía almacenada.
3. Programa el salto dentro del juego. Sigue en TMC el destino, la cuenta atrás y el enfriamiento que se hayan registrado.
4. Consulta saldo, gasto semanal y cobertura de mantenimiento. Revisa estos datos después de transferencias, cambios de servicios o compras importantes.

Cómo interpretar la información

Una estimación de autonomía no sustituye una comprobación del combustible disponible y de la viabilidad del destino. El panel no programa ni ejecuta un salto por ti.

Las semanas cubiertas se calculan con el saldo y coste conocidos. Si contratas o suspendes servicios, transfieres fondos o cambia el mantenimiento, espera la actualización antes de dar esa cobertura por vigente.

Consejo de cabina

Antes de un viaje largo, revisa juntos ubicación, Tritio y mantenimiento. Tener combustible no significa que el presupuesto del Carrier esté cubierto.

17 / GUÍA DE OPERACIÓN

Colonización, Powerplay y BGS

En TMC: Colonización / Powerplay 2.0 / BGS

Estas herramientas permiten seguir proyectos y relaciones a escala de sistema. Úsalas para convertir porcentajes y contadores del diario en una siguiente acción concreta.

Procedimiento

1. En Colonización, consulta el avance de construcción, toneladas pendientes y viajes estimados con la capacidad de la nave actual.
2. Abre la lista de suministro para identificar los materiales pendientes y preparar compras. Registra las entregas en el juego para actualizar el progreso.
3. En Powerplay, revisa potencia, rango, méritos, avance de sesión y siguiente objetivo. Consulta el estado del ciclo que muestre la aplicación.
4. En BGS o Facciones del sistema, compara influencia, estados activos y control local. Despliega la tabla cuando necesites el detalle por facción.

Cómo interpretar la información

Los viajes de colonización son estimaciones: capacidad libre, mercancías ya transportadas y otros colaboradores pueden cambiar las necesidades reales de suministro.

La influencia, los estados políticos y el ciclo semanal no cambian necesariamente al mismo tiempo que tus acciones. Una lectura antigua no demuestra que el juego haya procesado ya una entrega o una contribución.

Consejo de cabina

Comprueba siempre el sistema al que pertenecen los datos. No mezcles el avance de un proyecto de colonización con la situación de otra facción o potencia.

18 / GUÍA DE OPERACIÓN

Cuentas, sincronización y flota remota

En TMC: Ajustes / Cuentas y Sincronización

Las conexiones están en Ajustes, dentro de Cuentas y sincronización. Desplázate por el panel para llegar a todas las tarjetas. Ninguna cuenta comunitaria es necesaria para usar el diario local.

Procedimiento

1. Activa EDDN solo si quieres compartir los datos admitidos con la comunidad. EDDN no necesita una cuenta personal ni una contraseña.
2. Para EDSM o INARA, introduce la clave correspondiente en su propia tarjeta, guarda credenciales y prueba la conexión cuando exista ese control. Activa únicamente la sincronización que quieras utilizar.
3. Para Frontier CAPI, abre Vincular con Frontier Store y autoriza en la página oficial de Frontier. Si el retorno falla, usa el campo de URL manual de esa misma tarjeta.
4. Actualiza la flota remota y consulta nave, sistema y estación. Si faltan cambios recientes, actualiza los datos en el juego y vuelve a solicitar la flota.

Cómo interpretar la información

INARA identifica la aplicación como The Multipurpose Companion (TMC) y limita sus peticiones a dos por minuto. Las claves de INARA y EDSM son distintas; el inicio de sesión de Frontier usa otro flujo.

No publiques claves, códigos OAuth, URLs de retorno completas ni códigos QR de emparejamiento. En Legacy, los datos galácticos se mantienen separados y las funciones de envío correspondientes se desactivan.

Consejo de cabina

Conecta y prueba un servicio cada vez. Así podrás identificar un error de credenciales, una espera del servicio o un problema de autorización sin mezclar causas.

19 / GUÍA DE OPERACIÓN

Avisos hablados y consultas por micrófono

En TMC: Ajustes

Los avisos TTS y las consultas por micrófono son funciones diferentes. Puedes oír alertas sin activar reconocimiento de voz, o habilitar ambas si dispones del equipo y motor adecuados.

Procedimiento

1. En Ajustes, habilita el copiloto de voz y elige motor, voz, volumen y velocidad. Usa la prueba de voz antes de iniciar un vuelo.
2. Selecciona los canales de avisos que necesitas: combate, navegación, exploración, minería y Carrier. Ajusta las transiciones de Auto-companion por separado.
3. Si quieres hacer consultas, permite el micrófono y configura el motor de reconocimiento. Whisper necesita descargar e inicializar su modelo; después utiliza el modo de escucha o el botón para hablar.
4. Si usas VoiceAttack en Windows, descarga el perfil .vap generado por TMC e impórtalo en VoiceAttack. Este programa externo debe estar instalado por separado.

Cómo interpretar la información

Las nueve consultas cubren estado de nave, combustible, siguiente salto, copiar siguiente sistema, señales biológicas, materiales fijados, estado legal, Interstellar Factors y mercado negro cercanos.

El motor nativo depende de las voces instaladas en Windows. Kokoro necesita su worker y recursos disponibles; si no puede utilizarlos, comprueba el modo de respaldo. La ausencia de sonido no demuestra que el micrófono esté fallando.

Consejo de cabina

Prueba primero una alerta hablada y después una consulta breve en el idioma elegido. Evita diagnosticar salida de audio y reconocimiento al mismo tiempo.

20 / GUÍA DE OPERACIÓN

Ajustes, tablet y actualizaciones

En TMC: Ajustes

Ajustes concentra idioma, tema, preferencias de actividad, servicios, voz y actualizaciones. El acceso por red local permite utilizar la cabina desde otro dispositivo de tu propia red.

Procedimiento

1. Elige idioma y tema. Revisa los umbrales de mapeo y minería, minerales de interés, radios de búsqueda, referencia turística y tiradas de ingeniería según tu actividad.
2. Para una tablet, conecta ambos dispositivos a la misma red y activa el acceso local. Abre en el dispositivo el enlace del QR de emparejamiento que muestra TMC.
3. Usa la opción de comprobar actualizaciones para consultar GitHub Releases. Distingue comprobar al arrancar de instalar automáticamente: son opciones separadas.
4. Cuando decidas actualizar, revisa la versión y las notas, descarga el instalador y completa los pasos de Windows. Tras volver a abrir TMC, comprueba la versión instalada.

Cómo interpretar la información

El QR o enlace de emparejamiento contiene acceso a tu cabina. Mantén ese enlace privado, usa una red de confianza y no publiques el servicio mediante redirección de puertos. Las acciones de copia remotas usan el portapapeles del equipo que ejecuta TMC.

La consulta de actualizaciones y la descarga de modelos son operaciones de red independientes de los datos galácticos. Si quieres trabajar sin internet, revisa también esas opciones y las conexiones de cuentas; no te limites a un único interruptor.

Consejo de cabina

Un cambio de umbral modifica las recomendaciones, no las reglas del juego. Antes de guardar, comprueba que las cantidades y unidades coinciden con tu intención.

21 / GUÍA DE OPERACIÓN

Resolver problemas y pedir ayuda

En TMC: Ajustes

Antes de borrar configuración o reinstalar, identifica si falta un evento del diario, un dato externo, una autorización o una actualización de la aplicación. Las soluciones son distintas.

Procedimiento

1. Si no aparecen datos, entra en la partida y comprueba el sistema de la barra superior, el estado de importación y la carpeta del diario. Abre el mercado o la pantalla del juego que genera el dato ausente.
2. Si una búsqueda no devuelve resultados, revisa Live/Legacy, acceso online, filtros de plataforma y permisos, y antigüedad del dato. Una caída del servicio no se arregla repitiendo la misma consulta sin pausa.
3. Si falla la tablet, comprueba red local, enlace vigente y permisos de firewall de una red de confianza. Si falla CAPI, utiliza el retorno manual sin compartir su contenido públicamente.
4. Para informar de un fallo, usa Soporte en Ajustes o github.com/Danikuso/TheMultipurposeCcompanion/issues. Indica versión, idioma, resolución, pasos y resultado esperado; adjunta solo capturas revisadas.

Cómo interpretar la información

En v1.0.3, Ajustes debe permitir llegar a las tarjetas inferiores y Panel general debe abrirse aunque exista una ruta de varios saltos. Si no ocurre, confirma que has cerrado la instancia antigua y abierto el ejecutable actualizado.

Oculta nombre del comandante, FID, chats, claves y URLs con tokens en cualquier captura o registro. Para descargar versiones oficiales usa github.com/Danikuso/TheMultipurposeCompanion/releases/latest; no necesitas una nueva cuenta comunitaria para corregir un problema local.

Consejo de cabina

Describe una reproducción corta: pantalla inicial, clics o desplazamiento, resultado y versión. Esa información suele ser más útil que una captura sin contexto.