

GenteLaPrision

GUIA AVANZADA DE MUNICIONES, BOMBAS Y CARGAS

-Gentelaprision-

En este Manual vamos a aprender a crear nuestra propia munición, informarnos donde comprar la que se vende y vamos a ver el proceso de creación de cargas para Sprays y Granada Enola Gay. Lo primero que tenemos que tener muy presente es que necesitamos puntos en diferentes habilidades para poder hacerlo.

Munición que podemos comprar y donde:

Piedrecita: Podemos comprarla a un traficante o un contrabandista en los Patios de Veteranos o Áreas de descanso o bien, buscando en un montón de tierra en el mismo sitio. **(Ojo, es Intransferible)**

Grapas: Se compra en traficante en Área de descanso Norte – Área de lectura oeste – Distribuidor – Economato este.

Piedrecita roma: Se compra en traficante o contrabandista en Área de descanso norte – Área de lectura oeste – Distribuidor – Economato este.

Perdigones: Podemos comprárselo a Ebbinhaus entre otros en sótanos norte.

Clavos: Podemos comprárselo a un traficante en Patios interiores 1N – 2N – 3S – 4N.

Clavos reforzados: Podemos comprárselo a Ebbinhaus entre otros en sótanos norte.

Tuercas: Podemos comprárselo a un traficante en Patios interiores 1N – 2N – 3S – 4N. **(Ojo, es Intransferible)**

Balas del calibre 44: Podemos comprárselo a un traficante en Patios interiores 1N – 2N – 3S – 4N.

Balas de pistola alemana: Podemos comprárselo a un traficante en Distribuidor – WC Gimnasio – Gimnasio este – Sala de visita sur.

Balas de walter ppk: Podemos comprárselo a varios Bots traficantes, contrabandista etc... en Patios interiores 1N – 2N – 3S – 4N.

Balas para peacemaker: Podemos comprárselo a un traficante en Distribuidor – WC Gimnasio – Gimnasio este – Sala de visitas sur.

Balas del calibre 40: Podemos comprárselo a un traficante en Patios interiores 1N – 2N – 3S – 4N.

Balas de usp40: Estas son las que usan las Armas Definitivas Contra Carlito (A distancia, claro) y se pueden comprar a un traficante en Patios interiores 1N – 2N – 3S – 4N.

Balas de revólver sureño: Podemos comprarlas a un traficante en Área de descanso norte – Área de lectura oeste – Distribuidor – Economato este.

Cartuchos de sal: Se pueden fabricar en un molde del calibre 21 (Luego explicare como se hacen) o comprarlas a un traficante o contrabandista en Área de guardias Suroeste.

Cartuchos del 12: Podemos comprarlo a un traficante en Área de descanso norte – Área de lectura oeste – Distribuidor – Economato este.

Cartuchos del 10: Podemos comprarlo a un traficante, Contrabandista en Patios interiores 1N – 2N – 3S – 4N.

Cartuchos de Benelli: Podemos comprarlo en un traficante en Distribuidor – WC Gimnasio – Gimnasio este – Sala de visita sur.

Balas del calibre 5,45: Podemos comprarlo a un traficante en Área de descanso norte – Área de lectura oeste – Distribuidor – Economato este.

Bombeta química: Podemos comprarlas en un traficante en Distribuidor – WC Gimnasio – Gimnasio este – Sala de visita sur.

Cargas vacías de Híperspray: No se pueden comprar, se consiguen derrotando a Jack Muerte – Capitán de los RedDevil – Capitana de las CreppledCorpse – Capitana de las Dragon – Capitana de las Scar-face, una vez tenemos la carga vacía, nos desplazamos hasta cualquiera de los Locutorios (Excepto el del Hall 1) y se las entregamos al Amigo de Martín o Andrés o Rafael y nos entrega por cada carga 3 cargas de Hiperspray.

Carga de gas butano: Podemos comprarlas en un traficante en Patios interiores 1N – 2N – 3S – 4N.

Balas de fusil de asalto: Podemos comprarlas en un traficante en Distribuidor – WC Gimnasio – Gimnasio este – Sala de visita sur.

Carga química débil: Podemos comprárselo a un ATS Subcontratado en Área de enfermería norte – sur – este – oeste – Sala de lectura y TV sur.

Carga revitalizante débil: Podemos comprarlo en un Médico de guardia en Enfermerías.

Hasta aquí todo lo que podemos comprar como munición, ahora vamos a ver como se hace el resto de munición que no se puede comprar y los puntos de mecánica que hay que tener para poder hacerlos.

Lo primero que hay que tener preparado son los moldes, los proyectiles de bala, los casquillos de bala, la pólvora negra y la pólvora refinada.

Moldes: Se compran en **Monitores y auxiliares de Mecánica** que podemos encontrar en Patio interior 1W – Área de descanso oeste – Distribuidor – Sala de televisión oeste – Patio interior 4E – Área de cocina oeste – Patio interior 3S – Área de enfermería sur.

Proyectiles de bala: Se hacen en los talleres en el tornillo de banco necesitamos un soplete de precisión y un trozo de acero. (Dificultad 20 puntos de Mecánica)

Soplete de precisión: se puede comprar a un auxiliar de Mecánica (Ya sabéis donde encontrarlos)

Trozo de acero: Se puede comprar a Ebbinhaus en Sótanos norte.

Casquillos de bala: Podemos comprarlo en traficante en Distribuidor – WC Gimnasio – Gimnasio este – Sala de visita sur, o bien hacerlos en Tornillo de Banco usando una Lámina de hierro, un soplete de precisión y un martillo de planchado. (Dificultad 10 puntos de Mecánica)

Decidimos hacer los casquillos de bala en vez de comprarlos, pues bien necesitamos en el tornillo de Banco de Talleres:

Lámina de hierro: Podemos comprarla en Chapman en Recolector de aguas sucias oeste. (Cuidado con el peso, son carga 3 cada lámina)

Soplete de precisión: Ya está explicado (Auxiliar de Mecánica)

Martillo de Planchado: Están en las paredes de los talleres.

Lata de Pólvora negra: Necesitamos un Kit de Química que nos lo entrega Schwarkoff en Área de enfermería este. Si ya disponemos de 50 puntos de Mecánica combinamos un trozo de carbón, un puñado de salitre y una lata de azufre.

Trozo de carbón: Se consigue buscando en Caja de metales en Azotea norte – oeste – sur y Patio de basuras central – oeste – este.

Puñado de salitre: Se consigue buscando en Alcantarillas o Tapa de alcantarillas en Azotea norte – oeste – sur y Entrada principal noroeste y suroeste.

Lata de Azufre: En mesa de trabajo de Talleres combinamos un Trapo limpio, dos cristales de azufre y una lata vacía. (Dificultad 20 puntos de Mecánica)

Trapo Limpio: Se consigue buscando en toallas, trapos, jaula de ropa, por ejemplo, lo podemos encontrar en Gimnasio norte – oeste – Lavandería central – sur – Almacén norte – este – sur. Etc ...

Cristales de Azufre: Se consigue buscando en Almacén norte – general oeste – este – sur.

Lata vacía: Podemos comprarla a un Monitor de mecánica. (Arriba pone varias veces donde están)

Vamos a hacer la munición ahora que conocemos paso a paso la preparación con un ejemplo.

Balas del calibre 12 y 12 especial: En molde del calibre 12, una lata de pólvora negra, 10 casquillos de bala y 10 proyectiles de bala. (Dificultad 35 puntos calibre 12 y 40 puntos de mecánica calibre 12 especial) Si vamos a hacer balas de calibre 12 especial en lugar de pólvora negra ponemos pólvora refinada.

Pólvora refinada: Dos latas de pólvora negra y un bote de ácido sulfúrico. (Dificultad de Mecánica 75 puntos)

Ácido sulfúrico: Tenemos que fabricarlo en una batería de coche en Sótanos principales – norte – este – sur – oeste.

En batería: Un cristal de azufre, una pila de petaca y un frasco de cristal duro vacío.

Cristal de azufre: Ya lo tenemos explicado anteriormente.

Pila de petaca: Podemos obtenerla bastante fácil en Patio de veteranos 3S o bien comprarla en Monitor de Mecánica.

Desde aquí ya podemos manejarnos perfectamente para hacer cualquier tipo de munición visitando la Objetopedia para ver que tipo de molde necesitamos.

Un ejemplo, las balas de Mercurio, compramos el molde 21 y miramos que necesitamos lo mismo que en todas, pero con una pequeña modificación, hay que añadir 1 termómetro y fijarse siempre en el tipo de pólvora que nos pide además de que en este caso por ejemplo necesitamos 90 puntos de mecánica y pólvora refinada.

Creo que con esto el tema de las municiones queda claro, pero por si no es así voy a poner en cada molde las balas que se pueden hacer.

Molde del calibre 9: Balas 9mm (Dificultad 30 puntos)

Molde del calibre 12: Balas del calibre 12 (Dificultad 35 puntos) y balas del 12 especial (Dificultad 40 puntos)

Molde del calibre 15: Balas del calibre 15 (Dificultad 45 puntos)

Molde del calibre 21: Balas del calibre 21 (Dificultad 55 puntos) Cartuchos de sal (Dificultad 60 puntos) Balas de Mercurio (Dificultad 90 puntos) Cartuchos perforadores (Dificultad 100 puntos).

Me imagino que a estas alturas muchos de vosotros estaréis esperando para saber como es la preparación de las Granadas Enola Gay que tanto nos gustan, voy a explicar el proceso, pero con dificultades.

Lo primero es que para hacer este tipo de artefacto necesitamos 230 puntos en Mecánica, sino los fallos van a ser continuos gastando mucho material y dinero.

Vamos a empezar la casa por el “Tejado” para ir viendo lo complicado y laborioso que es el hacer este tipo de Bomba y para animaros más comentaros que una vez que entreguemos las bombas al Sr. Don Vitto Corlione (Colector este y llevaros un personaje que abra puertas) el simpático nos va a entregar un 30 % más o menos de Enolas y el resto bombas de ataque corto, que bien verdad? Es lo que hay ...

Última combinación antes de la entrega:

En mesa de trabajo (Talleres) con 230 puntos de Mecánica combinamos.

5 envoltorios para explosivo, 5 cargas explosivas, 1 carga explosiva especial, 3 detonadores y una granada electrónica desarmada.

Lógicamente si explico todo paso a paso como lo anterior no tiene gracia, así que os voy a dar muchas pistas, las pensáis y seguro que la mayoría lo saca, el que no lo haga es porque no se para a pensar, os lo voy a dar semi-masticado ;)

Mesa: 1 estaño – 1 lata de pólvora refinada – 1 lata de Nitroglicerina + 1 cartucho de carga + Destornillador de precisión.

Mesa: 1 Platino – 1 cartucho de carga – 1 pedazo de U-235 – 1 Destornillador de precisión.

¿U-235? Visitar comedor 2S llevar brebajes ;)

Mesa: 5 Cargas normales – 1 carga especial – 5 envoltorios de explosivo – 3 Detonadores – 1 Desarmada (La puedes robar en Sótanos 3S)

Y con esto y un bizcocho, pasamos a las Cargas de Spray ... (Os leo el pensamiento jajaja, tiene que ser así, lo siento.)

CARGAS DE SPRAY

Hacer estas cargas es mucho más sencillo con lo cual no voy a explicar la ubicación de cada objeto para eso tenéis la Objetopedia en la Web www.prisonserver.com

Todas en Kit de Química.

Cargas químicas:

4 Cargas débiles – Carcasa – Vaporizador = 3 Cargas químicas normales. (Dificultad 55)

3 Cargas normales – Carcasa – Vaporizador = 2 Cargas químicas fuertes. (Dificultad 60)

2 Cargas fuertes – Carcasa – Vaporizador = 1 Carga química Ultrafuerte. (Dificultad 65)

Cargas Revitalizantes:

4 Cargas débiles – Carcasa – Vaporizador = 2 Cargas revitalizantes normales. (Dificultad 65)

3 Cargas normales – Carcasa – Vaporizador = 2 Cargas revitalizantes fuertes. (Dificultad 70)

2 Cargas fuertes – Carcasa – Vaporizador = 1 Carga revitalizante Ultrafuerte. (Dificultad 75)

RECORDAROS QUE EL EQUIPO DE PRISONSERVER ESTÁ A VUESTRA DISPOSICIÓN PARA CUALQUIER ACLARACIÓN, DUDA, SUGERENCIA, ETC...

www.prisonserver.com

consultas@prisonserver.com

UN SALUDO



Documento creado por: Guardia Naxte (Prisonserver)

Documento recuperado y revisado por: ZiKoPaTa para Gentelaprision