Elite Dangerous — Comandos de voz

La galaxia no va a explorarse sola, Comandante. Di la palabra y tu nave responde — sin manos en los controles. Cada comando de esta lista es un disparador de voz que reconoce Echo Control. Habla con claridad y las estrellas son tuyas.

PROPULSION

Controla el movimiento de tu nave por el espacio normal y el salto FSD.

Di	Acción
`impulso` · `impulso de motores` · `usar impulso` · `impulso de emergencia`	Boost (UseBoostJuice)
`aceleración máxima` · `velocidad máxima` · `a toda máquina`	Full throttle (SetSpeed100)
`reducir velocidad` · `media aceleración` · `más despacio` · `media velocidad` · `cincuenta por ciento`	Reduce speed (SetSpeed50)
`parar` · `parada total` · `aceleración a cero` · `alto total`	Stop (SetSpeedZero)
`salto` · `hiperespacio` · `salto de hiperespacio` · `activar salto` · `iniciar salto`	Jump (HyperSuperCombination)
`super crucero` · `activar super crucero` · `entrar en super crucero` · `crucero` · `activar crucero` · `entrar en crucero`	Supercruise (SupercruiseEngaged)
`setenta y cinco por ciento` · `aceleración de aproximación` · `tres cuartos de aceleración`	Throttle 75 (SetSpeed75)
`veinticinco por ciento` · `cuarto de aceleración` · `cuarto de velocidad`	Throttle 25 (SetSpeed25)
`cancelar salto` · `abortar salto` · `detener salto`	Fsd cancel (HyperSuperCombination)
`caída de emergencia` · `salir ahora` · `desactivar salto` · `salida de emergencia`	Emergency drop (HyperSuperCombination)

POWER

Redistribuye la energía entre los tres sistemas principales de tu nave sin dejar de volar.

Di	Acción
`energía a escudos` · `energía a sistemas` · `escudos` · `más escudos` · `reforzar escudos`	Power shields (IncreaseSystemsPower)
`energía a motores` · `motores` · `más motores`	Power engines (IncreaseEnginesPower)

Di	Acción
`energía a armas` · `armas` · `más armas`	Power weapons (IncreaseWeaponsPower)
`reiniciar energía` · `equilibrar energía` · `igualar energía` · `reiniciar distribución`	Reset power (ResetPowerDistribution)

COMBAT

Despliega armas, gestiona las contramedidas y sobrevive al combate.

Di	Acción
`puntos de anclaje` · `desplegar puntos de anclaje` · `retraer puntos de anclaje` · `armas fuera`	Hardpoints (DeployHardpointToggle)
`siguiente grupo de fuego` · `cambiar grupo de fuego` · `grupo de fuego`	Fire group next (CycleFireGroupNext)
`grupo de fuego anterior` · `grupo de fuego atrás` · `cambiar grupo de fuego atrás`	Fire group prev (CycleFireGroupPrevious)
`señuelos` · `desplegar señuelos` · `lanzar señuelos`	Chaff (DeployChauffLauncher)
`célula de escudo` · `usar célula de escudo` · `activar célula de escudo`	Shield cell (UseShieldCell)
`modo silencioso` · `ir en silencio`	Silent running (ToggleButtonUpInput)
`desplegar disipador` · `disipador` · `enfriar` · `liberar calor`	Deploy heatsink (DeployHeatSink)
`modo análisis` · `cambiar modo de pantalla` · `modo escáner`	Hud mode toggle (PlayerHUDModeToggle)

TARGETING

Fija objetivos en naves, subsistemas y amenazas sin tocar el teclado.

Di	Acción
`seleccionar objetivo` · `bloquear objetivo`	Select target (SelectTarget)
`siguiente nave` · `siguiente objetivo` · `cambiar objetivo`	Target next (CycleNextTarget)

Di	Acción
`nave anterior` · `objetivo anterior` · `objetivo previo`	Target prev (CyclePreviousTarget)
`objetivo amenaza` · `mayor amenaza` · `objetivo amenaza más cercana` · `bloquear amenaza`	Target threat (SelectHighestThreat)
`siguiente enemigo` · `siguiente hostil` · `cambiar hostil` · `objetivo hostil`	Target hostile (CycleNextHostileTarget)
`siguiente subsistema` · `objetivo subsistema` · `subsistema`	Target sub (CycleNextSubsystem)
`compañero uno` · `objetivo compañero uno` · `compañero alfa`	Wingman 1 (TargetWingman1)
`compañero dos` · `objetivo compañero dos` · `compañero beta`	Wingman 2 (TargetWingman2)

PANELS

Abre cualquiera de los cuatro paneles de la cabina sin apartar la vista de la acción.

Di	Acción
`panel izquierdo` · `panel de navegación` · `panel nav`	Panel left (FocusLeftPanel)
`panel derecho` · `panel de sistemas` · `panel de módulos`	Panel right (FocusRightPanel)
`panel de comunicaciones` · `comunicaciones` · `panel superior`	Panel comms (FocusCommsPanel)
`panel de rol` · `rol` · `panel de abajo`	Panel role (FocusRadarPanel)
`atrás` · `cerrar panel` · `menú de escape` · `volver panel`	Ui back (UI_Back)

NAVIGATION

Planea tu ruta, cartografía sistemas y solicita atraque — todo sin usar las manos.

Di	Acción
`mapa galáctico` · `abrir mapa galáctico` · `mapa de la galaxia`	Galaxy map (GalaxyMapOpen)
`mapa del sistema` · `abrir mapa del sistema`	System map (SystemMapOpen)

Di	Acción
`borrar ruta` · `cancelar ruta` · `quitar ruta` · `cancelar navegación`	Clear route (ClearRoute)
`solicitar atraque` · `atracar` · `pedir atraque` · `solicitud de atraque`	Request docking (RequestDocking)
`cancelar atraque` · `abortar atraque`	Cancel docking (CancelDocking)

EXPLORATION

Escanea sistemas y cuerpos planetarios sin interrumpir el vuelo.

Di	Acción
`escáner completo` · `abrir escáner` · `escáner` · `explorar`	Fss scanner (ExplorationFSSEnter)
`escáner de superficie` · `escáner detallado`	Dss scanner (SAAScanButton)
`bocina` · `escáner de descubrimiento` · `escaneo del sistema` · `pulso de escaneo`	Discovery scanner (ExplorationFSSDiscoveryScan)

UTILITIES

Funciones de la nave que no quieres andar buscando en un momento de tensión.

Di	Acción
`tren de aterrizaje` · `cambiar tren de aterrizaje` · `desplegar tren de aterrizaje` · `tren`	Landing gear (LandingGearToggle)
`colector de carga` · `desplegar colector` · `retraer colector` · `colector`	Cargo scoop (ToggleCargoScoop)
`luces de la nave` · `cambiar luces` · `luces encendidas` · `luces apagadas`	Ship lights (ShipSpotLightToggle)
`visión nocturna` · `cambiar visión nocturna`	Night vision (NightVisionToggle)
`asistente de vuelo` · `cambiar asistente de vuelo` · `desactivar asistente de vuelo`	Flight assist (ToggleFlightAssist)
`cámara externa` · `cámara` · `cambiar cámara` · `vista exterior`	External camera (ToggleExternalCamera)
`expulsar carga` · `tirar carga` · `soltar carga` · `expulsar toda la carga`	Jettison cargo (EjectAllCargo)
`subir a la nave` · `entrar en la nave` · `volver a la nave` · `embarcar`	Board ship (HumanoidPrimaryInteractButton)
`llamar nave` · `invocar nave` · `convocar nave`	Recall ship (RecallDismissShip)

Di	Acción
`despedir nave` · `enviar nave lejos` · `nave en espera`	Dismiss ship (RecallDismissShip)

MACROS

⭐ Un comando. Varias acciones. Los que lucen en cualquier demostración: «preparar aterrizaje» encadena aceleración, tren de aterrizaje y atraque; «modo combate» despliega los puntos de anclaje y da energía a las armas; «modo viaje» activa el supercrucero en una sola frase.

Di	Acción
`preparar aterrizaje` · `secuencia de aterrizaje` · `iniciar aterrizaje`	Prepare landing (Reduce Speed → Landing Gear → Request Docking)
`modo combate` · `prepararse para combate` · `estaciones de combate`	Combat mode (Hardpoints → Power Weapons → Target Hostile)
`modo viaje` · `prepararse para viajar` · `preparar salto`	Travel mode (Power Engines → Full Throttle → Supercruise)

SRV

Di	Acción
`salir del vehículo` · `abandonar vehículo` · `salir del buggy`	Exit srv (HumanoidPrimaryInteractButton)
`asistente de conducción` · `cambiar asistente de conducción` · `asistente del buggy`	Srv drive assist (ToggleDriveAssist)
`freno de mano` · `freno de estacionamiento` · `freno del vehículo`	Srv handbrake (AutoBreakBuggyButton)
`torreta` · `cambiar torreta` · `desplegar torreta`	Srv turret (ToggleBuggyTurretButton)
`luces del vehículo` · `luces del buggy` · `luces del rover`	Srv lights (HeadlightsBuggyButton)
`visión nocturna del vehículo` · `visión nocturna en superficie` · `visión nocturna del buggy`	Srv night vision (NightVisionToggle)

ON_FOOT

Di	Acción
`desembarcar` · `salir de la nave` · `abandonar nave` · `salir a la superficie`	Disembark (HumanoidPrimaryInteractButton)
`subir al vehículo` · `entrar al vehículo` · `entrar al buggy`	Board srv (HumanoidPrimaryInteractButton)
`botiquín` · `usar botiquín` · `curar` · `aplicar botiquín`	Medkit (HumanoidHealthPack)
`célula de energía` · `usar batería` · `recargar traje` · `paquete de batería`	Energy cell (HumanoidBattery)
`linterna` · `luz` · `cambiar luz`	Flashlight (HumanoidToggleFlashlightButton)
`interactuar` · `usar` · `abrir` · `activar`	Interact (HumanoidPrimaryInteractButton)

CAMERA

Di	Acción
`suite de cámaras` · `abrir suite de cámaras` · `cámara avanzada` · `modo foto`	Camera suite (PhotoCameraToggle)
`captura de pantalla` · `hacer foto` · `tomar captura`	Screenshot (F10)