

MANUAL DE LA POWERPLAY

Por CMDR Kaala Oro

Para Reddit EliteDangerousSpain



POWERPLAY

La Powerplay representa las maquinaciones de las personas y organizaciones poderosas en su lucha por controlar el espacio poblado bajo sus órdenes.

En su corazón, la Powerplay es una batalla por el territorio. Cada poder pretende expandirse en los sistemas, extraer recursos de ellos con el fin de pagar para la continua expansión, y proteger los sistemas que ya están siendo explotados.

Como Comandante, tú puedes ofrecer tu apoyo a un poder y realizar tareas para ellos a cambio de recompensas y prestigio.

PODERES Y FACCIÓNES

Los Poderes son entidades distintas comparadas con las Facciones Mayores y las Menores.

Facción Menor- Generalmente controlan áreas individuales del espacio dentro de un sistema. Normalmente una facción menor será dominante, controlando la mayor parte del espacio.

Facción Mayor- Son grandes super poderes que controlan vastas extensiones de espacio habitado. Muchas, pero no todas, las facciones menores se unen a la facción mayor, adoptando sus leyes y costumbres.

Poderes- Se sitúan entre las Mayores y las Menores. Técnicamente ellos pueden controlar por docenas, si no centenares de sistemas, aunque también pueden controlar solamente un grupo pequeño.

Mientras que muchos Poderes se unen directamente a las facciones Mayor, siendo senadores imperiales o políticos federales, otros no lo hacen, siendo así entidades independientes.

Importante: Incluso cuando un poder está unido a una facción Mayor, esto no le impide confabular en contra de sus “aliados”. En última instancia, cada poder está solo.

COMMANDER CAPITAL (CC)

Cada poder utiliza un recurso llamado Commander Capital para pagar por sus esfuerzos. La CC representa una combinación de peso político, financiero y social que puede ser canalizado en el uso del poder.

CC se recibe desde los sistemas bajo el control del poder. Cuanto más grande la población del sistema, mayor cantidad de CC se podrá explotar

La CC es el alma de un Poder. Sin ella, el poder no podrá expandir su territorio.

CICLOS

La Powerplay funciona por ciclos. Cada uno es una semana continua en tiempo real.

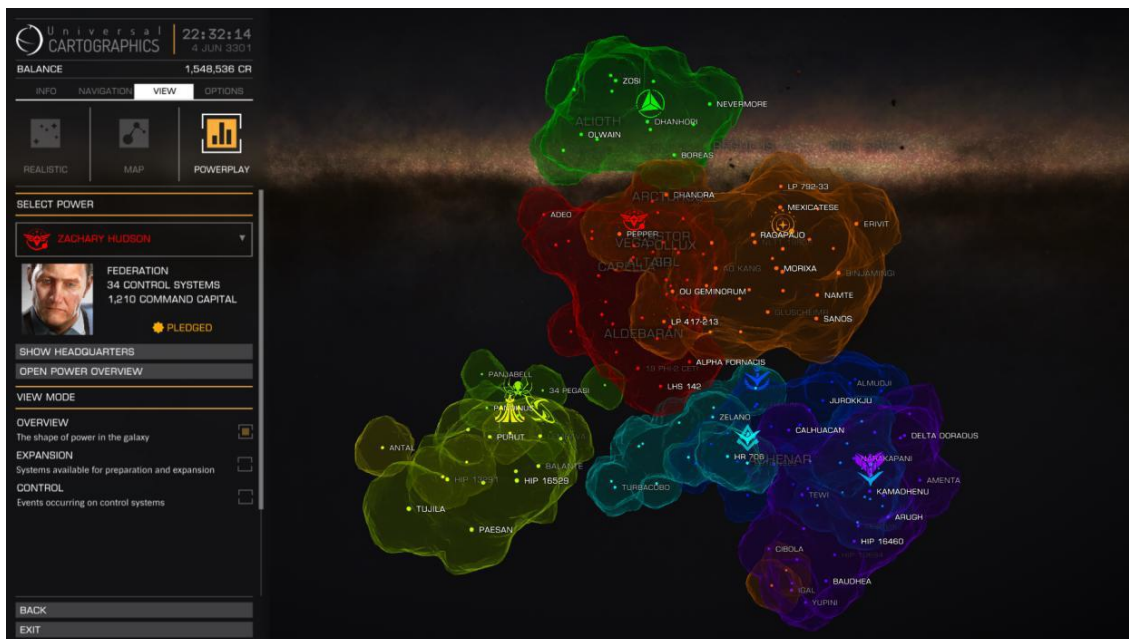
Un ciclo representa la cantidad de tiempo que le lleva a un poder hacer acciones significativas. Al final de cada ciclo, todas las acciones comenzadas en ese ciclo se resuelven y la CC del poder se calcula para el siguiente ciclo

SISTEMAS CONTROLADOS Y EXPLOTACIÓN

Los Poderes no tienen control de todos los sistemas a los que ellos desearían expandirse. En su lugar, se centran en los sistemas individuales, dominándolos y convirtiéndolos en sistemas controlados.

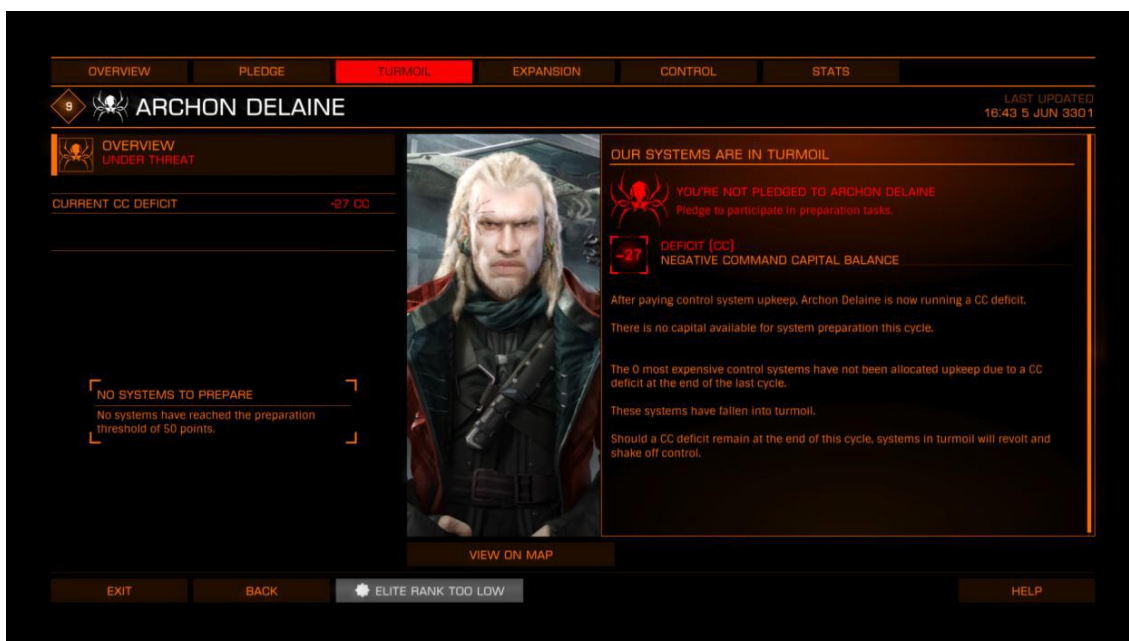
Cada ciclo, el Poder debe pagar el mantenimiento para controlar los sistemas. La cantidad está relacionada con la distancia hasta la capital del Poder y el número de sistemas que controlan. Cuánto más lejos esté ese sistema controlado y cuantos más sistemas controlados haya, más caro es mantenerlo.

Un sistema controlado automáticamente recoge los CC provenientes de todos los sistemas cercanos, en un radio de menos de 15 años luz. Estos sistemas se convierten en sistemas explotados. Es importante destacar que los sistemas controlados y los explotados no pueden ser invadidos por otros Poderes.



CAOS Y REVUELTAS

Si un Poder comienza un ciclo con un déficit de CC, está en el problema de que no tendrá la fuerza para mantener el control en todos los sistemas que controla. Los sistemas controlados con mayor mantenimiento de CC sucumben al caos. Hasta que los CC de los Poderes cubran el precio de los sistemas controlados restantes. Cualquier sistema controlado que comenzó a estar en caos al principio de ciclo, se rebelará al final del ciclo si el Poder sigue teniendo déficit de CC. Los sistemas en rebelión ya no estarán controlados por el Poder.



EFFECTOS DE CONTROL

Cuando un Poder controla o explota un sistema, no solamente consigue CC de ellos. También obtiene uno o más Efectos de Control a los sistemas.

Los Efectos de Control son variados y dependen del poder, pero podrían incluir el cierre de los mercados negros, el incremento de las penas a los delincuentes o el cambio de precio de los productos básicos.

EL PROCESO DE LA POWERPLAY

Hay tres elementos de la Powerplay: preparación, expansión y control. En el primero, un sistema objetivo debe estar preparado para la expansión. Esta preparación implica diferentes tareas a completar para los commanders unidos a ella.

Una vez que un sistema ha sido preparado con éxito, el intento de expansión será en el siguiente ciclo. Una vez más, los diferentes Poderes exigen a sus commanders llevar a cabo diferentes tareas para tener éxito en la expansión.

Los commanders seguidores de otros Poderes pueden oponerse directamente a la expansión, siendo así más difícil de conseguir.

Una vez que el sistema se ha expandido, los seguidores pueden fortificarlo para reducir el coste de CC para su poder.

Los commanders de otros Poderes pueden introducirse en los sistemas controlados para que sean más caros de mantener y más propensos a la rebelión.

PREPARACIÓN

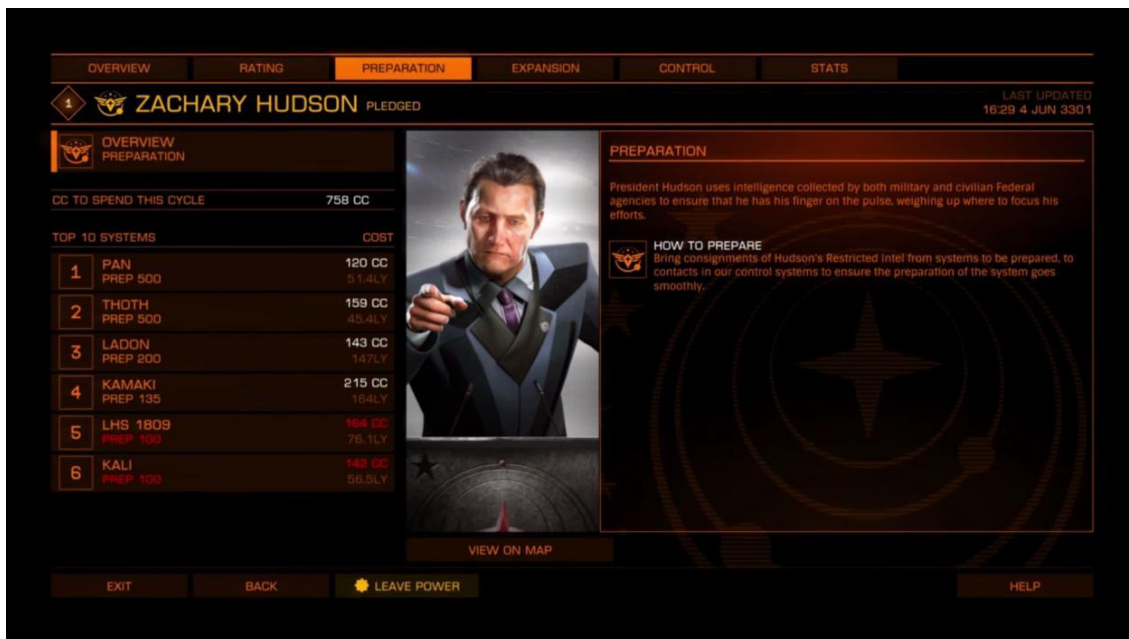
Si ya eres seguidor de un Poder, puedes preparar sistemas para la expansión. Los detalles de las tareas de expansión se describen en la ficha de preparación de la interfaz de PowerPlay.

Cualquier sistema puede ser preparado para la expansión, si cumple con los siguientes requisitos:

- El sistema debe estar habitado
- No debe ser un sistema controlado por un Poder
- No debe ser un sistema explotado por un Poder contrario o en expansión.

Además, cada sistema objetivo tiene un coste de expansión. Este coste se deducirá de las reservas de CC del poder al final del ciclo, si el sistema es elegido para un intento de expansión.

Un sistema no puede ser preparado si el coste de expansión es mayor que la reserva de CC del Poder



PREPARACIÓN DEL TOP TEN

Aunque se pueden preparar un número ilimitado de sistemas, un Poder está limitado a no más de 10 expansiones cada ciclo.

Importante destacar que sus opciones se basan en la cantidad de preparación que fue llevado a cabo en un sistema en concreto, y no su coste de expansión. Al final del ciclo, la expansión se va realizando hasta que:

- Se obtienen todas las expansiones posibles de un Poder
- El Poder se queda sin CC

Todos los sistemas necesitan un mínimo de preparación. Hasta que los seguidores hayan completado la preparación suficiente para llegar a este mínimo, el sistema no puede entrar en el top ten.

VOTACIONES

Una vez que os convertís en seguidores influyentes dentro de un Poder, podréis votar el top ten de entrada de los sistemas en preparación, directamente desde la interfaz, lo que aumenta la probabilidad de que se haga un intento de expansión.

PREPARACIÓN MÚLTIPLE

Más de un Poder puede preparar un mismo sistema al mismo tiempo.

La preparación puede ocurrir por varios Poderes que están a menos de 15 años luz de radio de la otra explotación.

En ambos casos, al final de ciclo del Poder que pueda permitirse la expansión y haya completado la mayor preparación, puede progresar al intento de expansión, mientras que todas las demás preparaciones fallarán, y el CC invertido en ello se perderá.

LA PREPARACIÓN Y EL GALAXY MAP

Puedes usar el galaxy map para ver los posibles candidatos a la preparación, seleccionando la vista de "PowerPlay", eligiendo tu Poder en el Menú desplegable y activando luego el filtro de "expansión". La vista de Expansión muestra todos los sistemas que hay fuera de tu control con las siguientes marcas de identificación:

- El color se usa para denotar el valor de un sistema si este fue controlado: El verde son los más rentables, el rojo los menos rentables y el naranja los intermedios. Los sistemas en gris serían caros de mantener, incluso después de todos los ingresos recogidos de los sistemas de explotación cercanos.
- Los sistemas Hollows no pueden prepararse por una o más de las siguientes razones:
1- El coste del mantenimiento es mayor que la reserva de CC en ese ciclo, 2-otro sistema lo está controlando, 3.otro poder lo está explotando o está intentando una expansión que lo haría ser un sistema explotado si ésta tiene éxito.

Los sistemas que están deshabitados no se muestran. El top Ten de preparación se muestran en el galaxy map de la powerplay, cuando se activa el "filtro de expansión" Cada uno de estos sistemas tiene un número encima, lo que indica su preparación en el top ten.

Seleccionando un sistema se abre un panel informativo que ofrece más detalles, así como destacar todos los sistemas que se pueden explotar si se trata de un sistema controlado.



EXPANSIÓN

Una vez que el intento de expansión se ha comprado en un sistema que había sido preparado, ésta expansión tiene lugar en el siguiente ciclo.

Dependiendo del Poder, los seguidores de este Poder tendrán que realizar tareas distintas. Al completarlas, el valor de expansión aumenta.

El sistema objetivo tendrá un valor de expansión positivo. Esta expansión tendrá más posibilidades de éxito cuanto mayor sea ese valor.

Se puede usar la pestaña “expansión” en la interfaz de PowerPlay para ver un listado de los detalles de todos los intentos de expansión activos en ese ciclo.

Esta pantalla también informa las tareas exactas que se requieren para aumentar el valor de tu Poder en la expansión.

Si estas buscando en la pestaña de otro Poder, esta pantalla informa de las tareas para oponerse a esa expansión.



OPOSICIÓN

La expansión puede oponerse directamente por otros seguidores de potencias rivales cuando completen las tareas de oposición del sistema.

Completar estas tareas aumenta el valor de oposición.

Para que la expansión tenga éxito, el valor de expansión debe ser mayor que el de oposición.

EXPANSIÓN DEL ETHOS

Cada Poder tiene un Ethos, o ética, que dicta su método de expansión. Según el control del gobierno de una expansión y sus sistemas de explotación, ésta ética puede hacer que sea más fácil o difícil una expansión.

Esto se refleja en un cambio del valor del éxito. Si la ética es efectiva se reducen los problemas para la expansión. Si ésta es ineficaz, aumentará.

Si más del 50% de todos los sistemas explotados comparten un tipo de gobierno con lo que es más efectiva la ética del Poder, todos los problemas se reducirán significativamente.

Si más del 50% de los sistemas explotados no comparten la misma ética que el Poder, habrá mayores problemas en esos sistemas.

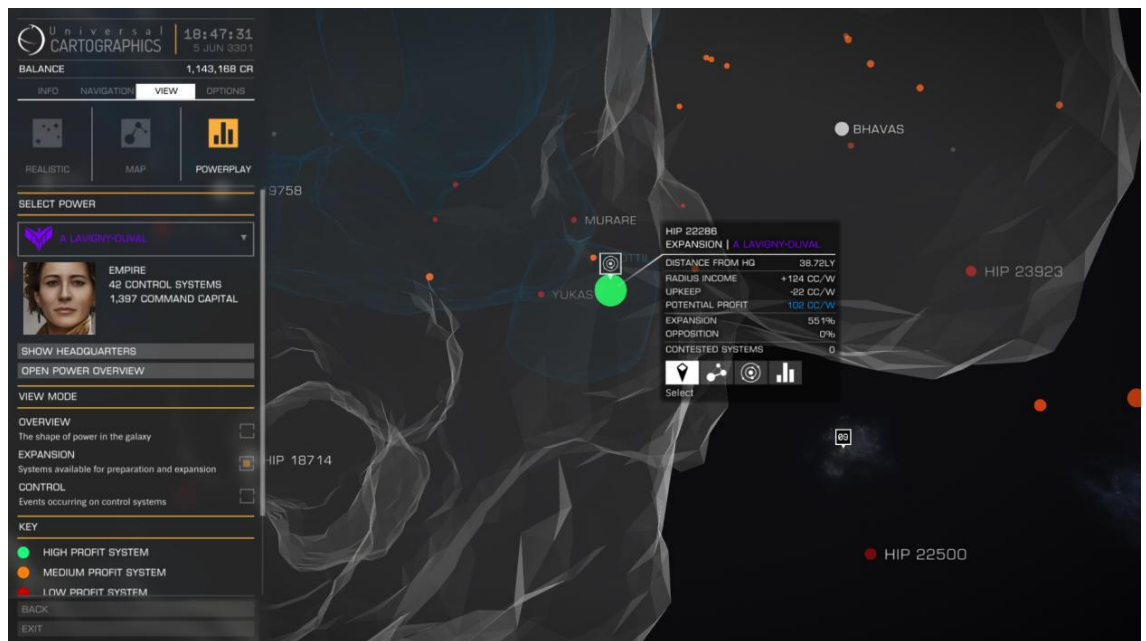
Los efectos de la Ética se calculan al final del ciclo. Cualquier cambio en los tipos de sistemas se aplicará durante el siguiente ciclo.

LA EXPANSIÓN Y EL MAPA GALÁCTICO

Podéis utilizar el Galaxy Map para ayudaros a ver los intentos de expansión acticos, seleccionando la vista de “powerPlay”, eligiendo vuestro Poder en el menú desplegable y luego activando el filtro de “Expansión”

El filtro de expansión, muestra un icono de expansión encima de todos los sistemas que están en proceso de expansión en ese ciclo.

Puedes rodearlo o seleccionar un sistema que tenga activado ese intento de expansión para ver los valores a favor y en contra de esa expansión, así como sus valores de éxito o problemas según la Ética.



CONTROL

Un sistema que es controlado por un poder puede ser fortificado por los commanders seguidores de ese poder y ser atacados por sus opositores.



FORTIFICACIÓN

Una vez que un Poder controla un sistema, se paga el mantenimiento de CC y se reciben los CC de la explotación cada ciclo.

Los seguidores del Poder pueden eliminar temporalmente el mantenimiento de CC de un sistema de control, por la fortificación. Completando tareas de fortificación durante el ciclo, se conseguirá que ese sistema se fortifique con éxito.

Cada sistema controlado tiene un valor de fortificación. Si al final de un ciclo, éste valor es mayor que el de éxito, su mantenimiento de CC se establece en 0.

Tome nota que si los sistemas son atacados con éxito, ambas acciones se cancelan. Este efecto solo dura un cambio de ciclo. Una vez que el siguiente comienza, la fortificación se retira y hay que volver a aplicarla.

La pestaña de control de la interfaz de Powerplay indica todos los sistemas que están fortificados. Así como las tareas necesarias para fortificarlos.

FORTIFICACIÓN DE LA ETICA

Al igual que la expansión, cada Poder tiene una Ética que dicta los métodos para fortificar un sistema, particularmente efectivos contra ciertos tipos de gobierno e ineficaz contra otros.

Si el gobierno del sistema controlado es vulnerable a la ética del Poder, se aumenta las posibilidades de fortificación, si es ineficaz, se reduce.

Si más del 50% de los sistemas de explotación tienen un tipo de gobierno vulnerable a esa ética, aumenta de forma significativa las probabilidades. Si más del 50% son gobiernos ineficaces contra esa ética, esa posibilidad se reduce.

Los efectos de la ética contra el tipo de gobierno son computados al final de cada ciclo. Cualquier cambio en los tipos de los sistemas controlados solo se aplicará durante el siguiente ciclo.

ATAcando

Los seguidores de las facciones pueden atacar los sistemas controlados por otras facciones.

Cada sistema controlado tiene tareas que los seguidores opuestos pueden completar para aumentar su valor de ataque del sistema.

Si al final de un ciclo el valor de ataque es mayor que el del propio sistema, éste se debilita temporalmente.

Hay que tener en cuenta que el sistema también está fortificado, la acción de ataque se cancela. Un sistema atacado aumenta su mantenimiento por un importe igual a su ingreso de CC de los sistemas de explotación.

Como la fortificación, el ataque es temporal. Una vez que la sanción de mantenimiento de CC se aplica al final de un ciclo, el siguiente se retira y se debe volver a aplicar ataque para conservar el efecto.

ÉXITO CONJUNTO

Un sistema que es a la vez fortificado y atacado, al final de ciclo se cuenta como nulo.

Un estado anula al otro

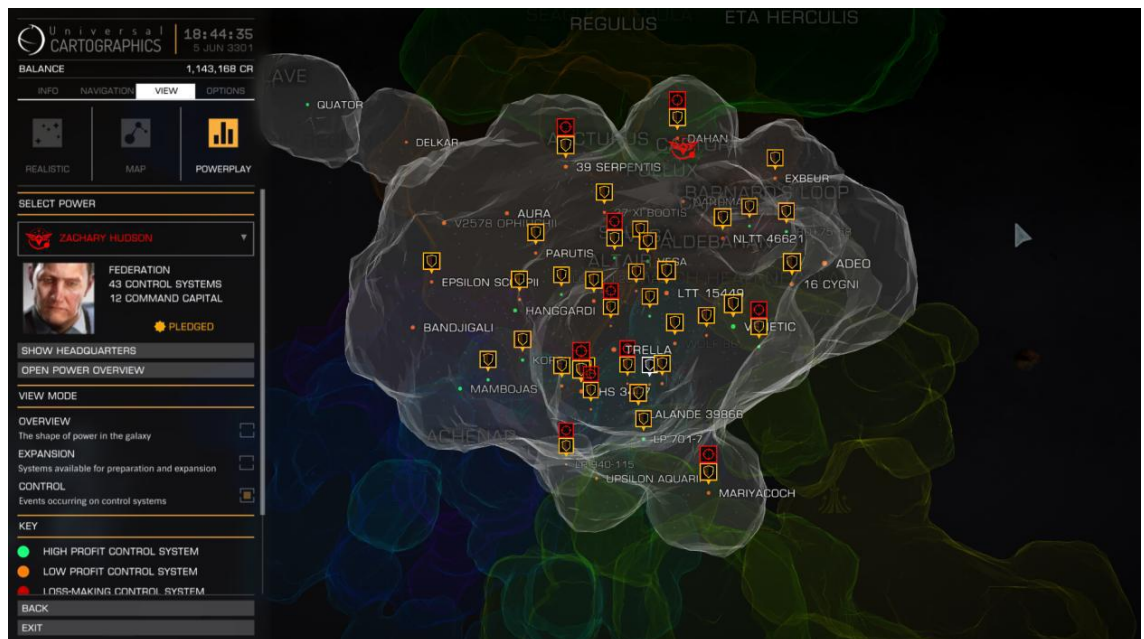
FORTIFICACIÓN, ATAQUE Y EL MAPA GALACTICO

Puedes usar el galaxy map para ayudarte a ver el estado de fortificación/ataque de los sistemas controlados, seleccionando la vista "powerplay", eligiendo tu facción en el menú desplegable y luego activando el filtro Control.

Los sistemas controlados que están siendo fortificados actualmente muestran un icono de Escudo encima de ellos.

Los sistemas de control que están siendo atacados muestran un icono de Objetivo encima de ellos

Los sistemas que están tanto fortificados como atacados, muestran el icono de la actividad que está más cerca del éxito.



OFRECIENDO APOYO.

Una vez que ha aumentado tu rango de combate, exploración o Comercio, puedes ofrecer tu apoyo a cualquier Facción, en cualquier momento, mediante la interfaz de la Powerplay. Puedes optar por comprometerte a un poder porque estás de acuerdo con su ética, su Facción o simplemente porque estás de acuerdo con sus efectos y recompensas.

Una vez estés en una facción. Se le da el rango de Uno. Cada calificación requiere cierto número de logros por completar con éxito la preparación, expansión y fortificación, y atacar a otras facciones.

Al final de ciclo, el número total de logros que has acumulado, determina que rango serás para el próximo ciclo.

Los logros obtenidos de ciclos previos, todavía contarán para la calificación de sus ratios.

Tu total de logros del ciclo anterior se suman al del actual y se divide a la mitad.

Después de dos ciclos, el valor se volverá a dividir a la mitad, y después de tres ciclos, se volverá a hacer. Después de cuatro ciclos ya no se añadirá más valor.

CALIFICANDO BENEFICIOS

Al final de cada ciclo se da un bonus, cuyo valor depende de la calificación actual.

La entrega de bonus y bienes también se remunera al nivel más básico.

A medida que su calificación aumenta, se añade una carta adicional de Powerplay, así como el aumento de votos en la fase de Preparación

Cada Facción tiene uno o más beneficios que son únicos. Podrían incluir reducción de costes en OutFitting o aumento de ganancias por las Bounties.

Puedes ver los beneficios de cada Facción mirando en la pestaña “pledge” en la interface de Powerplay



RETIRAR APOYO

Puedes dejar una facción en cualquier momento. En caso de hacerlo, todos los beneficios son retirados inmediatamente, pero los módulos comprados o desbloqueados como recompensa se mantienen.

Una vez que se ha dejado una facción, hay un tiempo de enfriamiento, antes de volver a poder unirse a otra facción.

DESERTAR

Puedes traicionar a una Facción directamente, a otra facción.

Haciendo esto, te permite llevarte los logros de tu antiguo poder.

Sin embargo, si traicionas, serás objetivo de mercenarios que trabajan por la facción traicionada. Cuanta más alta sea tu calificación en el momento de desertar, más durará esta persecución. Una vez desertado, no podrás unirte de nuevo hasta que dejes de ser objetivo.

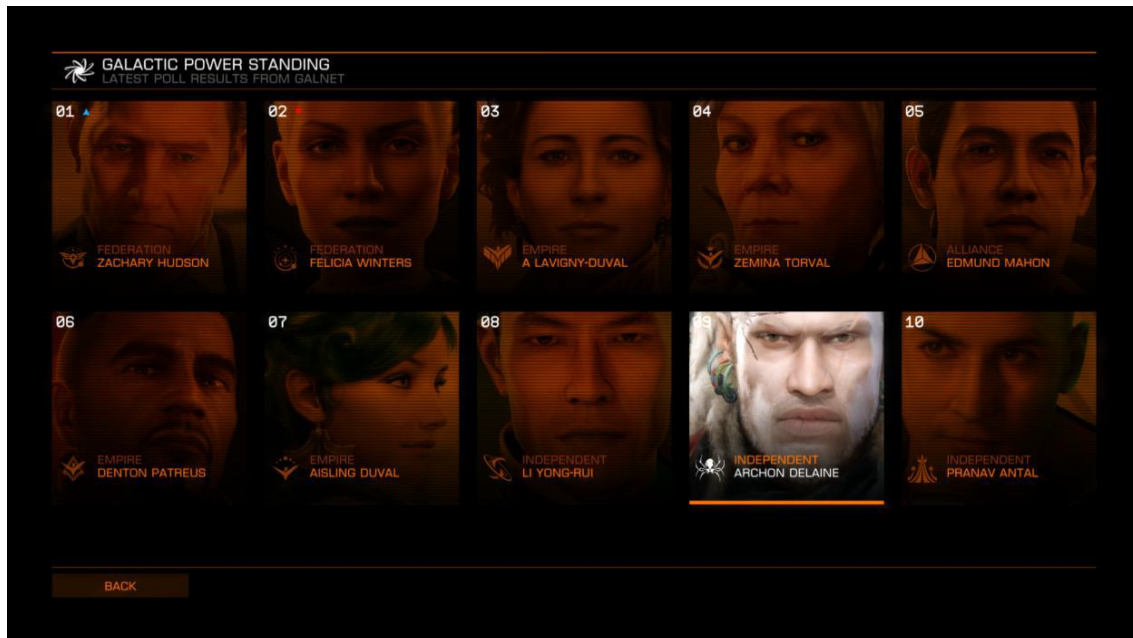
RANKING GALACTICO

Al final de cada ciclo se calcula el ranking de las actuales facciones, permitiéndoles saber cuán por encima están de sus rivales. Los siguientes elementos son tomados en cuenta para este ranking:

- Numero de sistemas controlados y explotados
- Numero de preparaciones y ampliaciones con éxito
- Numero de sistemas en rebelión (cuanto menos mejor)
- Numero de sistemas en caos (cuanto menos mejor)

Además, la necesidad de entender fácilmente este ranking hace que tenga dos funciones adicionales.

- El top tres de facciones proporciona un beneficio mayor de uno de sus beneficios(cada poder tiene al menos uno que puede aumentar su eficacia)
- Los tres últimos clasificados estarán en peligro de colapso.



COLAPSANDO FACCIÓNES

Una facción que se encuentra en la parte de abajo del ranking está en riesgo de colapso y de la extinción completa.

Estar en la parte de abajo del ranking no pone en riesgo a la facción automáticamente. También ha de fallar en el logro de no conseguir ninguna expansión durante el ciclo.

Cuanto más ciclos pase la facción sin poder conseguir ninguna ampliación, más probable será que se derrumben.

Los seguidores de un poder colapsado serán liberados, y una vez que no sea posible salvar a su Facción, podrán unirse a una nueva.