

# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN .....	2
POTENCIAS Y FACCIÓNES .....	2
CAPITAL DE COMANDO [CC].....	2
CICLOS.....	2
SISTEMAS DE CONTROL Y EXPLOTACIÓN.....	3
AGITACIÓN Y REBELIÓN .....	3
EFFECTOS DE CONTROL .....	3
EL PROCESO DE POWERPLAY .....	4
PREPARACIÓN .....	4
PREPARACIÓN TOP 10 .....	4
VOTO DE NOMINACIONES .....	5
PREPARACIONES MÚLTIPLES .....	5
PREPARACIÓN Y EL MAPA DE LA GALAXIA.....	5
EXPANSIÓN .....	6
OPOSICIÓN .....	6
ÉTICA DE EXPANSIÓN.....	7
EXPANSIÓN Y EL MAPA DE LA GALAXIA .....	7
CONTROL .....	7
FORTIFICACIÓN.....	7
ÉTICA DE FORTIFICACIÓN .....	8
DEBILITAMIENTO.....	8
ÉXITO CONJUNTO .....	8
FORTIFICACIÓN, DEBILITAMIENTO Y EL MAPA DE LA GALAXIA.....	9
PROMETER APOYO .....	9
BENEFICIOS POR COMPROMETERSE .....	9
RETIRAR APOYO .....	9
DESERCIÓN .....	10
POSICIÓN GALÁCTICA.....	10
COLAPSO DE POTENCIAS.....	10



# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

## RESUMEN

Powerplay representa las maquinaciones de poderosas personas y organizaciones en su lucha por controlar el espacio habitado para sus propias agendas.

En su núcleo, Powerplay es una batalla por territorio. Cada potencia intenta expandirse a sistemas, extrayendo recursos de ellos con el fin de pagar por la continua expansión y protección de sistemas que ya estén siendo explotados.

Como comandante de una nave estelar puedes prometer tu apoyo a una potencia, realizar tareas para ellos a cambio de recompensas y prestigio.

## POTENCIAS Y FACCIÓNES

Las potencias son entidades distintas en comparación con las facciones menores y mayores.

**Las facciones menores** generalmente controlan áreas individuales de espacio dentro de un sistema. Normalmente una facción menor será dominante, controlando la mayor parte del espacio.

**Las facciones mayores** son enormes súper potencias que controlan vastas extensiones de espacio habitado. Muchas, pero no todas, de las facciones de menor importancia se alinean a las facciones mayores, adaptando sus leyes y costumbres.

**Las potencias** se encuentran entre las facciones mayores y menores. Técnicamente pueden controlar docenas, si no cientos de sistemas, aunque también pueden controlar solo un puñado.

Mientras que muchos poderes están alineados directamente con las facciones mayores, siendo senadores imperiales o políticos federales, otros no lo son, siendo entidades independientes.

Es importante destacar que, incluso cuando una potencia está alineada con una facción mayor **esto no impide** que machine en contra de sus "Aliados". En última instancia, toda potencia se encuentra sola.

## CAPITAL DE COMANDO [CC]

Cada potencia utiliza un recurso llamado **capital de comando** [CC] para pagar por sus esfuerzos. El CC representa una combinación de peso financiero, político y social que puede ser canalizada para su uso por la potencia.

El CC se recibe de los sistemas bajo el control de una potencia. Cuanto más grande sea la población de un sistema, mayor la cantidad de CC que puede ser explotado de él.

**El CC es la sangre vital de una potencia.** Sin él, el poder no puede ampliar o proteger su territorio.

## CICLOS

Powerplay se ejecuta en **ciclos**, cada uno con una duración de una semana continua en tiempo real (para la beta, los ciclos inicialmente duraran dos días, esto puede cambiar).



# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

Un ciclo representa la cantidad de tiempo que tarda una potencia en tomar acciones significativas. Al final de cada ciclo todas las acciones iniciadas en el se resuelven y la reserva de CC de cada potencia para el siguiente ciclo se calcula.

## SISTEMAS DE CONTROL Y EXPLOTACIÓN

Las Potencias no toman control directo de todos los sistemas a los que desean expandirse. En su lugar, se centran en un solo sistema, dominándolos, convirtiéndolos en **sistemas de control**.

Cada ciclo una potencia debe pagar con **CC el mantenimiento** de los sistemas de control para conservarlos. La cantidad de mantenimiento está directamente relacionado con la distancia entre un sistema de control y el sistema natal de la potencia. Cuanto más lejos este un sistema de control mayor es el mantenimiento necesario para conservarlo.

Un sistema de control recoge automáticamente **los ingresos de CC** de todos los sistemas cercanos en un radio de 15 años luz. Estos sistemas se convierten en **sistemas explotados**.

Es importante destacar que en los sistemas de control y explotados otras potencias no pueden expandirse.

## AGITACIÓN Y REBELIÓN

Si una Potencia comienza un ciclo con un déficit de CC, está en problemas, ya que efectivamente no tiene la fuerza para mantener el control de todos los sistemas que mantiene.

El sistema de control con el más alto mantenimiento de CC cae en **agitación** y su coste de mantenimiento se retira de la reserva de CC de la potencia. Sistemas de control adicionales caen en agitación hasta que la potencia tenga una reserva de CC en positivo.

Al comenzar el siguiente ciclo, los sistemas de control que estén en agitación ya no explotarán sistemas cercanos por ingresos de CC, aunque su coste de mantenimiento todavía será debido al final del ciclo.

Cualquier sistema de control que inicie el ciclo en agitación, se **rebela** al final del ciclo si la potencia tiene todavía un déficit de CC. Los sistemas que se rebelan ya no están controlados por la potencia.

Hay que tener en cuenta que los sistemas rebelados ya no aportan al déficit de CC y otros sistemas todavía podrían caer en agitación.

## EFFECTOS DE CONTROL

Cuando una potencia controla o explota un sistema, no sólo recaudan CC de ellos. Se aplican también uno o más **efectos de control** a los sistemas.

Los efectos de control son variados y dependen de la potencia, pero podrían incluir el cierre de todos los mercados negros, aumentar las penas para los delincuentes o la legalización / criminalización de productos específicos.



# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

## EL PROCESO DE POWERPLAY

Hay tres elementos para el powerplay: preparación, expansión y control.

En la primera instancia, un sistema objetivo debe ser preparado para la expansión. Esta preparación puede implicar diferentes tareas por completar para los partidarios, dependiendo de la potencia en cuestión.

Una vez que un sistema ha sido preparado con éxito, **un intento de expansión** puede ser comprado para el siguiente ciclo. Una vez más, diferentes potencias requieren que sus partidarios realicen diferentes tareas para llevar a cabo con éxito la expansión.

Los partidarios de otras potencias pueden **oponerse directamente a la expansión** haciéndola aún más difícil de lograr.

Una vez que la expansión al sistema se ha dado, los partidarios pueden **fortificarla** para reducir su mantenimiento de la reserva de CC.

Los partidarios de otras potencias pueden **debilitar** los sistemas de control haciéndolos más caros de mantener y más propensos a rebelarse.

## PREPARACIÓN

Si un piloto ha prometido su apoyo a una potencia, puede preparar sistemas para la expansión. Los detalles de las tareas necesarias para la preparación son descritos en los detalles de la ficha de preparación en la interfaz de PowerPlay.

Cualquier sistema puede ser preparado para la expansión con las siguientes salvedades:

- El sistema debe estar habitado
- El sistema no debe ser un sistema de control de una potencia
- El sistema no debe ser un sistema de explotación de una potencia diferente

Además, cada sistema objetivo tiene un **costo de expansión**. Este costo de expansión se deducirá de la Reserva de CC de la potencia al final del ciclo si el sistema se elige para un intento de expansión.

Un sistema no se puede ser preparado si su coste de expansión es mayor que la reserva actual de CC de la potencia.

## PREPARACIÓN TOP 10

Aunque cualquier cantidad de sistemas pueden ser preparados, una potencia está limitada a la compra de no más de 10 intentos de expansión cada ciclo.

Es importante destacar que sus opciones se basan en la cantidad de preparación llevada a cabo en un sistema, no al costo de expansión del sistema.



# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

Al final de un ciclo, los intentos de expansión se compran en este orden hasta que:

- Los intentos de expansión son comprados para todos los sistemas preparados en el top 10
- La potencia se queda sin CC

Todos los sistemas tienen un umbral de preparación. Hasta que los partidarios no hayan completado las suficientes tareas de preparación para romper este umbral el sistema no puede estar en el top 10.

## VOTO DE NOMINACIONES

Una vez que los partidarios se convierten en influyentes dentro de una potencia pueden votar por una nominación del top 10 de la pestaña de preparación para aumentar directamente la preparación por el sistema, aumentando la probabilidad de que un intento de expansión sea comprado para esa nominación.

## PREPARACIONES MÚLTIPLES

Más de una potencia puede preparar un sistema al mismo tiempo. En tales casos, al final del ciclo, la potencia que complete la mayor preparación llega a comprar un intento de expansión, mientras que el resto de preparaciones falla.

La preparación por varias potencias puede ocurrir en sistemas que están dentro del potencial radio de 15 años luz de la explotación de otras potencias.

En tales casos, al final del ciclo, el poder que completó más preparación llega a comprar el intento de expansión, mientras que el resto de preparaciones falla.

## PREPARACIÓN Y EL MAPA DE LA GALAXIA

Se puede utilizar el mapa de la galaxia para ver los posibles candidatos para la preparación, mediante la selección de la Vista "Powerplay", seleccionar la potencia en el menú desplegable y luego activar el filtro de "Expansión".

La vista de expansión muestra todos los sistemas fuera del control con los siguientes marcadores de identificación:

- El color se utiliza para denotar el valor de un sistema si se controló:
  - Verde son los más rentables, rojo son los menos rentables, naranja son normales
  - Sistemas Grises en realidad cuestan CC por su mantenimiento, incluso después de que todos los ingresos hayan sido recolectados de sistemas explotados
- Sistemas huecos no se pueden preparar, por una de las siguientes razones:
  - El coste de mantenimiento es mayor que toda reserva del CC de las potencias en ese ciclo





## DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

- Otra potencia está controlando el sistema
- Otra potencia está explotando el sistema
- Otra potencia está intentando una expansión que haría que el sistema pueda ser explotado si es exitosa

- Los sistemas que están deshabilitados no se muestran en absoluto

El Top 10 de nominaciones de preparación se muestra en el mapa powerplay de la galaxia cuando el filtro de "expansión" está activo. Cada uno de estos sistemas tiene un número de entrada por encima de él, lo que denota su estado de preparación en el top 10.

Pasando sobre el o al seleccionar un sistema aparece un panel informativo que da más detalles, así como de enfatizar todo los sistemas que se podrían explotar si fuera un sistema de control.

### EXPANSIÓN

Una vez que un intento de expansión ha sido comprado para un sistema preparado el intento tiene lugar durante el siguiente ciclo.

Dependiendo de la potencia involucrada, diferentes tareas pueden ser necesarias por parte de los partidarios de la potencia. Al completar estas tareas el **valor de expansión** aumenta en el sistema objetivo.

El sistema objetivo tiene un **valor límite de éxito de expansión**. Al final de un ciclo, un intento de expansión es exitoso si el valor de expansión es mayor al límite de éxito.

Se puede usar la pestaña "expansión" en la interfaz de PowerPlay para ver una lista y detalles de todos los intentos de expansión activos.

Esta pantalla también informa de las tareas requeridas exactamente por la potencia para aumentar el valor de expansión.

Si se está buscando en la pestaña de expansión de otro poder, esta pantalla en su lugar informará de las tareas requeridas para oponerse a la expansión.

---

### OPOSICIÓN

A la expansión se le pueden oponer directamente los partidarios de las potencias extranjeras completando las tareas de oposición en el sistema. Completar estas tareas aumenta el **valor de oposición**.

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



# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

## ÉTICA DE EXPANSIÓN

Cada potencia tiene una **ética** que dicta su método de expansión. Según el gobierno que controla un sistema con intento de expansión y sus sistemas de explotación, la ética puede hacer la expansión más fácil o más difícil.

Esto se refleja en un **valor límite de éxito**. Si la ética es particularmente eficaz el límite de éxito es reducido. Si la ética es particularmente ineficaz aumenta el límite de éxito.

Si más del 50% de todos los sistemas que serían explotados por el intento de expansión comparten un Tipo de gobierno con el cual la ética es particularmente eficaz, el límite de éxito se reduce aún más por un margen significativo.

Si más del 50% de todos los sistemas que serían explotados por el intento de expansión comparten un Tipo de gobierno con el cual la ética es particularmente ineficaz, el límite de éxito se incrementa aún más por un margen significativo.

Los efectos de la ética frente a un Tipo de gobierno sólo se calculan al final de un ciclo. Cualquier cambio en el tipo de gobierno en los sistemas de control sólo se aplicará durante el siguiente ciclo.

## EXPANSIÓN Y EL MAPA DE LA GALAXIA

Se puede utilizar el mapa de la galaxia para ver los intentos de expansión activos, mediante la selección de la vista "Powerplay", se elige un poder en el menú desplegable y luego se activa el filtro de "expansión".

El filtro de expansión muestra un icono de expansión por encima de todos los sistemas que tienen un intento de expansión activo.

Se puede pasar sobre un sistema o seleccionarlo cuando tiene un intento de expansión activo para ver su expansión actual y el valor de oposición, así como su valor de límite de éxito.

## CONTROL

Un sistema que es controlado por una potencia puede ser **fortificado** por los partidarios de la potencia y **debilitado** por los partidarios de otras potencias.

## FORTIFICACIÓN

Una vez que una potencia controla un sistema, paga el mantenimiento con CC y recibe ingresos en CC de sus sistemas explotados cada ciclo.

Los partidarios de la potencia pueden reducir temporalmente el costo de mantenimiento en CC de un sistema de control mediante la realización de tareas de fortificación durante el ciclo, esto aumentan el **valor de fortificación** del sistema.

Cada sistema de control cuenta con un **valor límite de éxito de fortificación**. Si al final de un ciclo el valor de fortificación de un sistema es mayor que su límite de éxito de fortificación su costo de mantenimiento en CC se reduce.



# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

Este efecto sólo dura un único cambio de ciclo; una vez que comienza el próximo ciclo se elimina toda fortificación y debe volver a aplicarse para mantener el beneficio.

La pestaña de "Control" de la de interfaz del powerplay enlista todos los sistemas de control que actualmente están siendo fortificados, así como la descripción de la naturaleza de las tareas necesarias para su fortificación.

---

## ÉTICA DE FORTIFICACIÓN

Al igual que con la expansión, cada potencia tiene una ética que dicta los métodos que utiliza para fortificar un sistema, que son particularmente eficaces contra algunos tipos de gobierno e ineficaces contra los demás.

Si el tipo de gobierno del sistema de control es vulnerable a la ética de la potencia el límite de éxito de fortificación es reducido. Si el tipo de gobierno es resistente a la ética de la potencia se incrementa el límite de éxito de fortificación.

Si más del 50% de los sistemas de explotación tiene un tipo de gobierno vulnerable a la ética de la potencia el límite éxito es reducido aún más en una cantidad significativa.

Si más del 50% de los sistemas de explotación tiene un tipo de gobierno resistente a la ética de la potencia el límite éxito es aumentado aún más por una cantidad significativa.

Los efectos de la ética frente a Tipo de gobierno sólo se calculan al final de un ciclo. Cualquier cambio en el tipo de gobierno de sistemas de control sólo se aplicará durante el siguiente ciclo.

---

## DEBILITAMIENTO

Los partidarios de una potencia pueden intentar debilitar los sistemas controlados por otras potencias.

Cada sistema de control tiene tareas que los partidarios de oposición puede completar para aumentar el **valor de debilitamiento** del sistema. También tiene un **valor límite de éxito de debilitamiento**.

Si al final de un ciclo el valor de debilitamiento de un sistema de control es mayor que su valor límite de éxito de debilitamiento el sistema se debilita temporalmente.

Un sistema debilitado aumenta su mantenimiento por un importe igual a su ingreso completo de CC de los sistemas de explotados.

Como la fortificación, el debilitamiento es temporal; una vez que la pena de mantenimiento en CC se ha aplicado al final de un ciclo, cuando el siguiente ciclo comienza el debilitamiento se retira y se debe volver a aplicar para conservar el efecto.

---

## ÉXITO CONJUNTO

Un sistema que está a la vez fortificado y debilitado al final de un ciclo se cuenta como nulo - un estado cancela al otro.





# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

## FORTIFICACIÓN, DEBILITAMIENTO Y EL MAPA DE LA GALAXIA

Se puede utilizar el mapa de la galaxia para ver la fortificación y el estado de debilitamiento de sistemas de control, seleccionando la vista "Powerplay", eligiendo un poder en el menú desplegable de selección y luego activar el Filtro "Control".

Los sistemas de control que se están fortificados actualmente muestran un icono de fortificación (escudo) por encima de ellos.

Los sistemas de control que se están debilitados actualmente muestran un icono de debilitamiento (objetivo) por encima de ellos.

Los sistemas que se están tanto fortificados y debilitados al mismo tiempo muestran el icono de la actividad que está relativamente más cerca del éxito.

## PROMETER APOYO

Puede prometer apoyo a cualquier potencia, en cualquier momento, mediante la interfaz de PowerPlay. Se puede optar prometer apoyo a una potencia porque se está de acuerdo con su ética, su alineación a una facción mayor o porque simplemente se desean sus efectos de control y recompensas.

Una vez que haya prometido apoyo a una potencia, se entrega al comandante una **calificación** de potencia de uno. Se puede aumentar este valor completando con éxito tareas de preparación, expansión, fortificar y debilitamiento para la potencia.

Haciendo esto, se otorgan **méritos** con la potencia. Al final de cada ciclo, la cantidad de méritos ganado por todos partidarios se utiliza para determinar a quién se debe aumentar o disminuir en la clasificación.

El efecto de los méritos se reduce con el tiempo, por lo es necesario apoyar activamente a la potencia elegida para garantizar la mejor calificación posible cada ciclo.

## BENEFICIOS POR COMPROMETERSE

Beneficios por comprometerse están disponibles en las diversas calificaciones de una potencia. A medida que aumenta la calificación, cargos de powerplay adicionales se pone a disposición, así como el aumento de votos de preparación. Estos beneficios son los mismos en todas las potencias.

Además, cada potencia tiene uno o más beneficios únicos. Estos beneficios podrían incluir la reducción de costos en equipamiento o el aumento de las recompensas.

Se pueden ver lo que los beneficios por comprometerse con una potencia en la pestaña "Compromiso" de una potencia en el interfaz de PowerPlay.

## RETIRAR APOYO

Se puede dejar una potencia en cualquier momento.

En caso de dejar una potencia, todos los beneficios son revocados inmediatamente, pero los módulos desbloqueados como recompensa y comprados se mantienen.



# DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

Una vez que se ha dejado una potencia hay un "periodo de enfriamiento" antes de poder unirse a una nueva potencia.

## DESERCIÓN

Se puede desertar de una potencia directamente a otra.

Haciendo esto, se permite llevar una cantidad de méritos de la antigua potencia.

Sin embargo, si se deserta se puede ser objeto de caza y ser atacado por mercenarios que trabajan para la potencia de la cual se deserto. Cuanta más alta sea la calificación que se tenía cuando se desertó, más tiempo durará esta cacería.

Una vez que se haya desertado no se puede desertar de nuevo, hasta que ya no se este siendo perseguido. Se puede dejar la nueva potencia, pero no se es capaz de comprometerse de nuevo hasta que la caza haya terminado.

## POSICIÓN GALÁCTICA

Al final de cada ciclo se calcula la **posición galáctica** de las potencias actualmente activas, lo que permite a las potencias ser clasificadas respecto a las otras.

Los siguientes elementos se utilizan para determinar la posición galáctica:

- Número de sistemas controlados y explotados (más es mejor)
- Número de preparaciones y expansiones con éxito (más es mejor)
- Número de sistemas en agitación (menos es mejor)
- Número de sistemas se rebelión (menos es mejor)

Además de proporcionar una clasificación fácil de entender, la posición galáctica tiene dos funciones adicionales:

- Las tres primeras potencias en la clasificación proporcionan un beneficio creciente de uno de sus beneficios por comprometerse (cada poder tiene al menos un beneficio por comprometerse que puede aumentar en efectividad)
- Las tres últimas potencias en la clasificación estarán en peligro de colapso

## COLAPSO DE POTENCIAS

Una potencia que se encuentra en los últimos tres puestos la posición galáctica está en riesgo de colapsar y desaparecer por completo.

Simplemente estar en los tres rangos inferiores no pone automáticamente a la potencia en riesgo. También tiene que fallar cualquier expansión durante el ciclo.



## DOCUMENTACIÓN DE LA BETA POWERPLAY Ver. Es-1.1

Mientras más ciclos la potencia este clasificada en los puestos de descenso y sin lograr expandirse, más probable es que colapsará.

Los partidarios de un poder colapsado son liberados del servicio; una vez que han llegado a un acuerdo con la ignominia de no poder salvar a su potencia son libres de comprometerse a una nueva.

