

# GUIA DE LOS ESTADOS DE LAS FACCIÓNES MENORES V2.0

CC BY-NC-ND 4.0



PROPORCIONANDO SERVICIO AL PASAJERO DESDE EL 5601

## LA INFLUENCIA.

Es la forma en la que las facciones tienen o adquieren control sobre un sistema. Puede haber hasta cinco facciones que comparten la influencia dentro de un sistema. La primera fila de la lista de facciones del sistema es la facción que controla el sistema y siempre controla la estación de control, que suele ser la más grande en el sistema. Es posible que los jugadores aumenten la influencia de diferentes facciones.



## CONTROL DE LA FACCIÓN.

Cada sistema está gobernado por la "facción que lo controla". Que está determinada por lo que la facción posee la estación de control (por lo general la más grande en el sistema?). La facción que la controla también determina el estado la economía del sistema (el tipo de economía no puede cambiar),su tipo de gobierno,y controla las naves de autoridad sistema.



## LEALTAD.

Cada facción que está en la lista, debe su lealtad a una de las tres facciones principales: Federación, imperio, o Alianza. menos las que figuran como independientes. La lealtad de la facción se muestra bajo la respectiva facción menor en las páginas de reputación (ubicado bajo la ficha Estado) por nombre y el icono, y por el icono sólo bajo la página de estado del sistema.

La lealtad del sistema está conectado directamente a la lealtad de la facción que lo controla.

Ha habido numerosas especulaciones sobre cómo funciona la influencia y todavía está siendo calculado, pero es mucho más fácil perder influencia con una facción que ganarla.

La población dentro de un sistema no se correlaciona directamente con el algoritmo de influencia, pero debe haber algún margen más fácil para los sistemas de baja población. La cantidad de misiones disponibles de una facción específica está directamente ligado a la influencia que la facción tiene dentro del sistema pero será equilibrada por los desarrolladores.

Uno de los umbrales que tiene que ser asumido, es que la primera estación menor y outposts pertenecientes a la facción que controlaba antes la estación de control del sistema puede ser asumida por otra facción si hay cambio de control en el sistema. Otro límite es que la estación de control tiene que ser una de las estaciones de una guerra civil. Una guerra civil es la única manera de que una facción se convierta en la facción que controla un sistema. La facción ganadora será cambiante, o permanecerá.



## GANANDO INFLUENCIA.

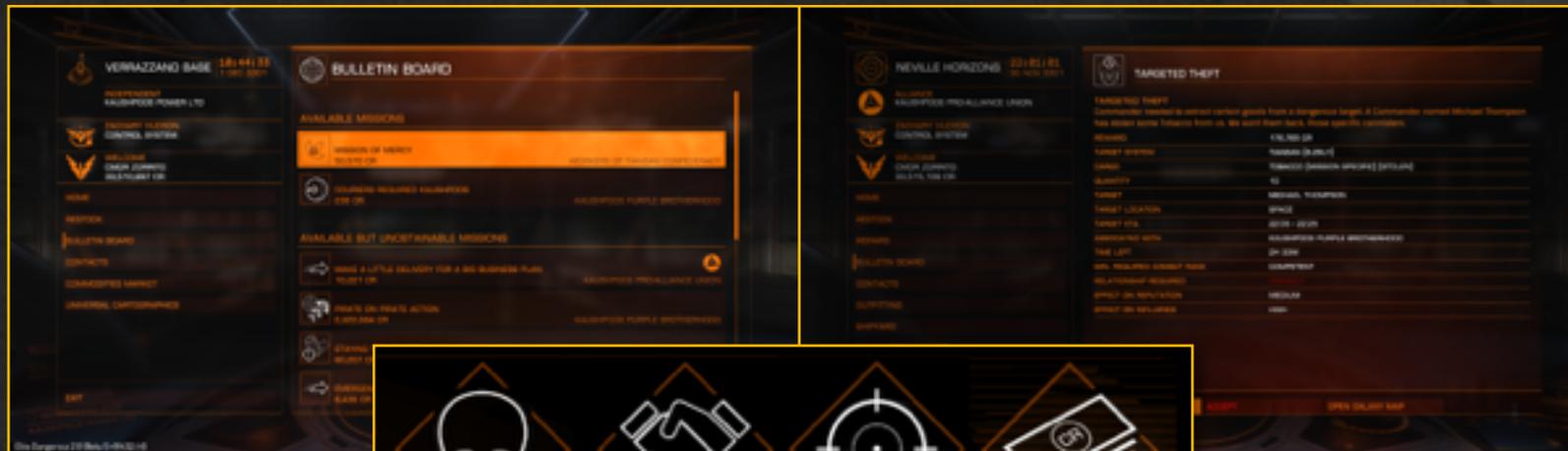
Ha habido varias pruebas para ver lo que funciona y lo que no. Aquí hay una lista que muestra lo que genera influencia con una facción específica.

**Las misiones de Trading** pueden aumentar la influencia, Si el jugador el jugador tiene una gran capacidad de carga en su nave.

**Las misiones** en el tablón de anuncios varían los efectos completándolas, algunas misiones con rutas alternativas pueden dar los resultados opuestos.

Para aumentar la influencia de una de las facciones los jugadores deben centrarse en la realización de las siguientes tareas:

- **Completar misiones para una facción,**
- **El comercio con estaciones propiedad de la facción o puestos de avanzada,**
- **Entregando vales de recompensas.**
- **Entregando bonos de combate.**
- **Vendiendo de datos de exploración.**



Para aquellos que quieran hacer que una facción minoritaria tome el poder hay una estrategia válida para disminuir la influencia de otra facción realizando cualquier acción de la siguiente lista:

- **Completando la opción alternativa de una misión dada por medio de fuentes en señales no identificadas**
- **El abandono o en su defecto la cancelación de misiones aceptadas de una facción específica.**
- **Haciendo misiones de caridad (esto demuestra la facción es débil a las otras facciones).**

A diferencia de las misiones regulares, las Misiones de Caridad denotan que una facción es débil en comparación con otras facciones y requiere de donaciones. Estas misiones se indican mediante un icono de la mano con una cruz médica y con frecuencia recompensan las ganancias con reputación pero no ofrecen ninguna recompensa monetaria.

La caza de recompensas dentro de un sistema se premiará con influencia para la facción que lo controla. Esto es bueno si usted está tratando de fortalecer la facción dominante dentro de un sistema. Sin embargo, si estás tratando de mejorar la influencia de una facción más pequeña esta acción será en tu contra.



## Estados.

Una facción menor sólo puede estar en un estado activo a la vez, pero puede tener varios estados pendientes. Un sistema puede tener uno o más estados activos debido a que el sistema contiene una o más facciones menores que tienen cada una su Estado propio. Un estado pendiente que sea un estado "crítico" será el siguiente estado a menos que haya un cambio rápido en la actividad del jugador.

### Auge (Boom).

El estado de Auge (boom) comienza cuando hay un aumento de la riqueza y calidad de vida. Mientras aumenta la riqueza del sistema y los beneficios de las misiones comerciales completadas para la facción menor.

Generalmente un estado de auge continuará durante 3 semanas o hasta que su "valor boom" devengado se gaste. "Cuando está en auge, la riqueza de un sistema aumenta, la duración y todas las misiones comerciales tienen el doble de influencia. el Auge (boom) también puede aumentar positivamente la influencia de una facción menor. El auge (Boom) puede mejorar los beneficios comerciales y contratos comerciales terminados. el Auge (Boom) está activo hasta que , naturalmente expira o hasta que algún otro indicador tiene prioridad, tales como el hambre.



## EPIDEMIA (OUTBREAK).

Accionado por el bajo nivel de vida y el desarrollo. Disminuye el nivel de vida mientras está activo. Misiones comerciales de traer Medicinas son más eficaces, las misiones y acciones de combate no proporcionan ningún beneficio a la facción menor.



## BLOQUEO (LOCKDOWN).

Accionado por el bajo nivel de seguridad y desarrollo del sistema. Aumenta el nivel de seguridad a la vez activa y pierde riqueza en el mismo período. La caza de recompensas para la facción menor tiene un mayor impacto. Los puestos de control se generan cuando la facción menor está en un estado de bloqueo.

"los bloqueos aumentan la evaluación de seguridad de un sistema, pero también tienen un efecto negativo sobre la riqueza del sistema. El aumento de la actividad de la caza de recompensas puede acortar el período de bloqueo."



## DISTURBIOS CIVILES (CIVIL UNREST).

Se activa cuando disminuye la seguridad y el nivel de vida. Mientras esté activa se continuará reduciendo la seguridad y el nivel de vida en el sistema. Todas las misiones de combate y acciones para la facción de menor importancia son más eficaces.

La creación de los **disturbios civiles** se puede hacer mediante la importación de artículos prohibidos a una estación.



## CONFLICTOS (CONFLICTS).

Los conflictos implican a dos facciones que compiten por el control de una estación. La relación entre las dos facciones determina si el conflicto es una guerra, guerra civil, o elecciones. Si la estación del conflicto es la estación de control del sistema, el conflicto puede cambiar la propiedad del sistema.

## ELECCIONES (ELECTIONS).

Las elecciones son una alternativa pacífica a una guerra civil.

Las facciones involucradas están decidiendo quien debería convertirse en la facción que controla el sistema. Se puede producir este estado cuando una facción menor que no tiene el poder controlador eleva su influencia cerca del nivel de la influencia de la facción que controla.

"Las elecciones se producen cuando dos facciones minoritarias de una estructura político similar resuelven un conflicto sobre la propiedad y la influencia dentro de un sistema."

## HAMBRE (FAMINE).

Si el hambre está en curso. Esta facción es actualmente incapaz de mantener un suministro suficiente de alimentos para sus miembros. Si la situación se prolonga durante mucho más tiempo corren el riesgo de incurrir en una enfermedad de masas o disturbios civiles.

Zonas de "Buscando Alimentos" y balizas se generan cerca de las estaciones de las facciones menores con una continua hambruna.

Trayendo "Cartuchos de alimentos" y realizando misiones de búsqueda de alimentos, reducirá el efecto de la hambruna. Al entrar en una zona de buscando alimentos por ejemplo, vuela cerca de la nave de la facción que quiere operar con tu carga de alimentos, tu carga será transferida automáticamente a la facción menor a cambio de dinero.



## EXPANSIÓN (EXPANSION).

Cuando la influencia de una facción menor alcanza un nivel lo suficientemente alto va a entrar en un estado de **expansión**. Este estado disminuirá la riqueza, mientras que se activa y aumenta el nivel de desarrollo al mismo tiempo. La facción menor que obtiene el estado de expansión se añade a la lista de facciones menores de un sistema de cercano.

"La **expansión** se produce cuando una facción menor alcanza una calificación suficiente de influencia y hay un sistema poblado a poca distancia. El acto de expansión es muy costoso, y la calificación de la riqueza y el desarrollo sufre durante el período de expansión."

Mientras que esté el estado de expansión las misiones activas comenzarán a aparecer en un sistema cercano para permitir que la facción que se expande aumente su influencia en el nuevo sistema.



## GUERRA (WAR).

La Guerra se desencadena por una invasión de una facción menor y se produce cuando esta alcanza un alto nivel de influencia. Disminuye el nivel de vida, la riqueza y la seguridad para el sistema mientras está activo. Los cambios de Influencia sólo se aplican a las partes involucradas y sólo se aplican en las misiones o acciones de combate.



## GUERRA CIVIL (CIVIL WAR).

Accionado por los cambios en la influencia entre las facciones menores o cuando una sola facción menor alcanza un alto nivel de influencia. El nivel de vida y la seguridad se reduce, mientras que este estado está activo. Genera Zonas de Conflicto y sólo las misiones de combate o acciones proporcionan ningún beneficio a la facción menor:

La Guerra Civil no puede ser desencadenada por una facción con menos del 5% influencia en un sistema, sin embargo ninguna facción menor por encima del 5% puede iniciar una guerra civil con una facción menor por debajo del 5%. Si una facción menor tiene más de un 70% de influencia, una guerra civil se iniciará automáticamente entre la facción menor y la facción que controla menos que una de las facciones que ya se dedica a una guerra civil en otro lugar.

Uno de los efectos actuales de una facción es el bloqueo (Lockdown) al tratar de crear una Guerra Civil se puede hacer caza de recompensas para reducir el tiempo el bloqueo (Lockdown).

Después de que una guerra civil se desencadena hay un tiempo de reutilización de 3 días antes de que otra guerra civil pueda ocurrir. Las guerras civiles sólo pueden ocurrir entre dos facciones menores a la vez. Además, una facción menor sólo puede participar en un única guerra civil a la vez (es decir, una guerra civil no puede estallar en un sistema si una de las facciones que ya se dedica a una guerra civil en otro lugar). Tras la conclusión de una guerra civil la estación espacial más valiosa se transfiere desde la facción que ha perdido a la facción ganadora y por lo tanto puede causar que el control f del sistema pueda cambiar.



## ESTADOS DE LAS FACCIÓNES MENORES.

Las facciones menores son entidades políticas con sistemas estelares que compiten entre sí para controlar los activos dentro del sistema. Los activos de un sistema incluyen estaciones, puestos avanzados, estaciones de superficie e instalaciones de superficie. La fuerza de una facción en un sistema se muestra como su nivel de influencia. Los niveles de influencia se incrementan o reducen en la actividad del jugador; con misiones finalizadas, el comercio y la caza de recompensas. Cuando una facción menor controla la estación principal, se considera que la facción controla el sistema.

La facción menor que posea un puerto o estación determinará las leyes de la jurisdicción de ese puerto o estación. Estas son comúnmente dictadas por la lealtad a una superpotencia de la facción menor; y su tipo de gobierno.

Actualmente hay poca vinculación directa entre facciones menores y poderes, aunque los poderes pueden influir en ciertos aspectos como las leyes y los mercados dentro de su dominio y garantizar estados e influir en las primas a las facciones menores aliadas. Por el contrario las facciones menores que son diametralmente opuestas a una potencia hacen que el sistema sea más costoso de controlar. Esta conexión entre poderes y facciones menores es algo que nos gustaría reforzar durante la temporada 2 y más allá.



Hay un límite a la cantidad de influencia que una facción puede cambiar por día, y es determinado por: el tamaño de la población (a más población es más difícil), el estado de la facción, la cantidad de actividad de los jugadores de ese día, y cualquier influencia del poder en ese sistema. La **Influencia** se calcula sobre un momento aproximado diario.

Acciones	Auge - (Boom)	Quiebra - (Bust)	Disturbios Civiles (Civil Unrest)	Hambre - (Famine)	Epidemia (Outbreak)	Bloqueo (LockDown)	Influencia (Influence)
Comercio - (Trade)				Comida -2	Medicinas -2		1
Comercio Ilegal (illegal Trading)						1	1
Asesinato (Murder)			1			1	-5
Recolectar recompensas (Collecting Bounties)			-2			-1	2
Vender datos de Exploración (shell exploration data)	1	-1		-1	-1		2
Ganarse Multas y recompensas (Gaining Fines/Bounties)			2			1	-2
Piratería - (Piracy)	-1	1					-3



La propiedad de un activo puede cambiar al final de uno de los siguientes estados:

- Guerra
- Guerra civil
- Elecciones

Estos estados de conflicto tienen prioridad sobre los estados económicos y son provocados por las facciones,(nivel de influencia en relación con otras facciones en el sistema). Los conflictos no pueden terminar antes de su duración mínima. Los conflictos que alcanzan su duración máxima se consideran terminados en un alto el fuego ,y no hay activos que cambien de propietarios. Una facción sólo puede participar en un solo conflicto ,no importa en cuántos sistemas esté presente.

Las actividades del jugador se muestran en la Tabla acciones anterior ,y por medio de las misiones relacionadas,empujan a la facción hacia y desde los estados económicos mediante la adición de puntos. Una vez que la puntuación es lo suficientemente grande ,el estado entrará en cola ,con una cuenta atrás después de lo cual el evento se disparará,suponiendo que tiene el mayor valor:

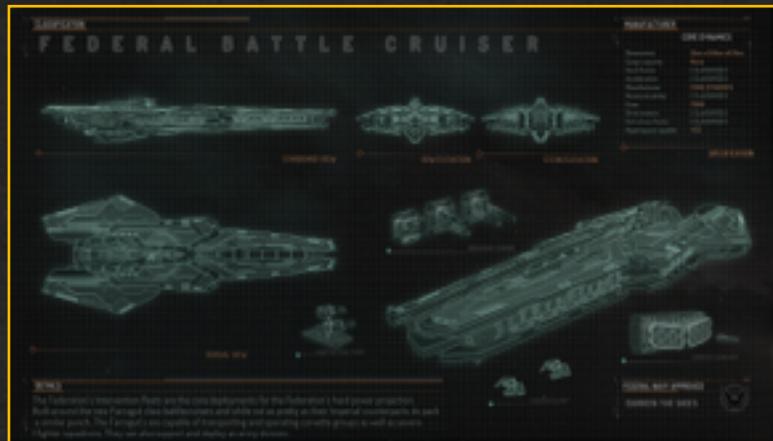


## CAMBIO DE ESTADO.

Quando un desencadenante del Estado se activa, todos los otros valores de estados económicos son puestos a 0 a parte de las Epidemias y el Hambre que se reducen a la mitad, a menos que aparezca la hambruna o un brote de epidemia cuando estos valores están reducidos a 0.

Todos los Estados tienen una cuenta atrás antes de que se desencadenen, con una duración máximo y mínima, y un enfriamiento antes del cual no puede ocurrir de nuevo el estado, incluso si se ha interrumpido.

	Cuenta Atrás (Count down)	Duración Mínima (Min Length)	Duración Máxima (Max Length)	Enfriamiento (Cool down)
Expansion (Expansion)	5	3	5	2
Guerra (War)	3	3	28	0
Guerra Civil (Civil War)	3	3	28	0
Elecciones (Elections)	3	3	5	2
Auge (Boom)	2	3	28	3
Disturbios Civiles (Civil Unrest)	1	3	7	3
Hambre (Famine)	3	3	28	25
Epidemia (Outbreak)	4	3	28	7
Bloqueo (Lockdown)	1	3	14	1



Cuando ciertos estados están activos, el jugador puede modificar las actividades que pueden afectar a la influencia de la facción:

Estado (State)	Efecto (Effect)
Expansión (Expansion)	Todas las actividades contribuyen.
Guerra (war)	Solo las misiones y acciones de combate contribuyen.
Guerra Civil (Civil war)	Solo las misiones y acciones de combate contribuyen.
Elecciones (Elections)	Las misiones y las acciones de combate no contribuyen.
Auge (Boom)	El comercio contribuye el doble en este estado.
Quiebra (Bust)	Comercio doble reducción del auge pero no influencia.
Disturbios Civiles (Civil Unrest)	Recolectar recompensas tiene el doble de efecto.
Hambre (Famine)	Acciones y misiones de combate no contribuyen pero la comida tiene el doble de efecto.
Epidemia (Outbreak)	Acciones y misiones de combate no contribuyen pero las medicinas tienen el doble de efecto.
Bloqueo (Lockdown)	Las actividades no tienen efecto durante la duración de este periodo.

Los Estados también modifican las estadísticas de "riqueza", "seguridad", "nivel de desarrollo" y "Nivel de vida" si la facción controla un sistema estelar. Los precios y la producción de ciertos bienes de mercado también se ven afectados cuando los estados económicos y conflictos están activos.



## Cómo informarse sobre los estados en que se hallan las facciones.

Los estados en que se encuentran las diferentes facciones de un sistema pueden comprobarse en el mapa de sistema. En él se enumeran todas las facciones junto con sus respectivos estados y su nivel de influencia en el sistema.

El panel de información a mano derecha (en la cabina) también muestra los niveles de influencia en el sistema, pero es bastante impreciso. Es preferible usar sólo el mapa de sistema para averiguar los niveles de influencia reales.

SYSTEM	
ANDRA	
SUMMARY	
CONTROLLING FACTION:	ANDRA STAKEHOLDERS
GOVERNMENT:	COOPERATIVE
STATE:	BOOM
ALLEGIANCE:	ALLIANCE
POPULATION:	16,168
SECURITY:	MEDIUM
FACTIONS	
FACTION:	ANDRA STAKEHOLDERS
GOVERNMENT:	COOPERATIVE
ALLEGIANCE:	ALLIANCE
INFLUENCE:	67.9%
STATE:	BOOM
RELATIONSHIP:	ALLIED

## Estados pendientes.

Los estados pendientes son aquellos que están a punto de activarse. Se encuentran en el panel de información a mano derecha, en la pestaña "status" (pasando una pestaña a la derecha; tecla por defecto D)

Más información sobre estados pendientes en el siguiente punto.

STATUS	MODULES	FIRE GROUPS	INVENTORY	FUNCTIONS
CMDR TURLORN ANGREN				
	COMBAT RANK EXPERT 3%			
	TRADE RANK BROKER 36%			
	EXPLORER RANK RANGER 7%			
	CQC RANK HELPLESS 0%			
SYSTEM STATUS				
LEAGUE OF VEAMIT DEFENCE PARTY				
INFLUENCE Dictator 8%				
A faction that has been granted absolute power over a specific area of influence by decree of the Imperial Senate.				
CURRENT STATE				
This group is taking part in elections to determine to become the dominant force in the sector.				

COMUNIDAD  
HISPANA

ELITE:  
DANGEROUS

## Modos de afectar a la influencia.

Como hemos visto, los estados dependen sobremanera de la manipulación de los niveles de influencia. Esto se puede conseguir mediante cualquiera de las actividades que se pueden realizar en Elite Dangerous.

## Misiones.

Al aceptar misiones puede surgir la duda de cuál es el significado de la influencia que en ellas se menciona (y que puede ser baja, media o alta) Esta influencia tiene impacto en la BGS (Background Simulation, o sea, simulación de fondo). Las misiones son una buena herramienta para manipular los niveles de influencia y, por qué no, para visitar algunos de los sistemas vecinos.

Realizar misiones es imprescindible cuando una facción aún no posee ninguna estación.

## Comercio y Minería.

Tan pronto como nuestra facción tenga una estación en propiedad podremos emplear otros métodos para apoyarla. Por ejemplo, podemos utilizar nuestra nave de carga y comerciar con la estación propiedad de la facción.

Verder allí productos con buenos beneficios ocasiona un incremento de influencia. Es importante tener en cuenta que el comercio de mercancías exóticas (rares) no afecta a la BGS.

Además podemos practicar la minería en el anillo metálico más cercano (mejor si tiene reservas prístinas) y conseguir valiosos metales y minerales. Al venderlos, aprovechando misiones de minería si es posible, también se incrementa la influencia de la facción propietaria de la estación.

## Cazar Recompensas.

Si nuestra facción elegida es la que gobierna un sistema, podemos apoyarla "arrestando" a los chicos malos. Sencillamente nos desplazamos a algún lugar que sea frecuentado por delincuentes en busca y captura y nos hacemos acreedores de la correspondiente recompensa.

A continuación la haremos efectiva en una estación que sea controlada por la facción a la que deseamos ayudar. Sólo las recompensas emitidas por la facción en cuestión la harán ganar influencia.

Cobrar otras recompensas podría ser ventajoso para otras facciones, de modo que cuidado con esto.



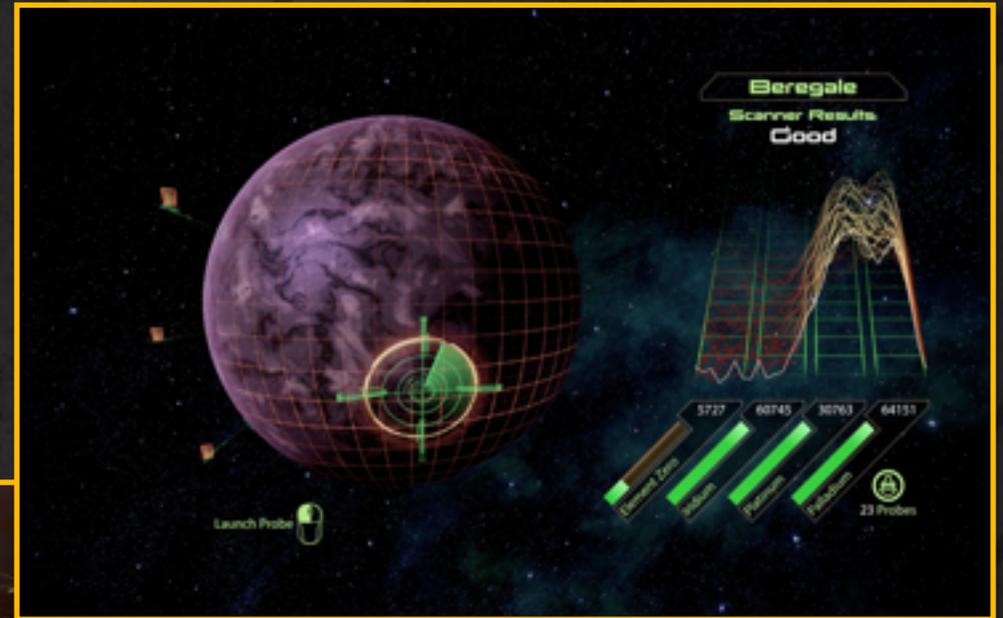
## Combate.

Cuando dos facciones están en estado guerra o guerra civil podemos desplazarnos a las zonas de conflicto que aparezcan para combatir por una de las facciones. Podremos elegir esta facción en la pestaña Functions (funciones) Cobrar los bonos correspondientes en la estación más cercana ayudará a nuestra facción en su esfuerzo de guerra y puede proporcionarle finalmente la posesión de una nueva estación.



## Exploración.

Incluso cuando escaneamos sistemas en nuestras exploraciones podemos ayudar a nuestra facción al vender los datos en su estación. Hay que tener cuidado de no vender más de la cuenta o se desperdiciará parte de la influencia. Debemos limitarnos a vender 10 millones de créditos en datos de exploración por día y por facción.



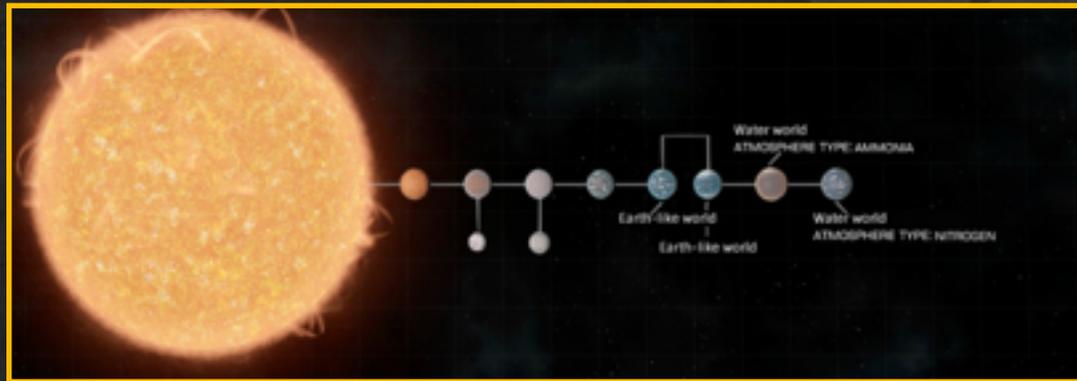
## Encontrar el sistema adecuado.

Con la información vista hasta ahora ya podemos aventurarnos y tratar de modificar la BGS por nosotros mismos. Lo primero sería encontrar un sistema adecuado. Pero debemos tener muy en cuenta que, cuantos más habitantes tiene un sistema, más esfuerzo es necesario para cambiar la influencia.

Los sistemas que no cuenten con más de un millón y medio de habitantes podrían ser fácilmente manipulados por un sólo comandante.

También hay que tomar en consideración la cantidad de comandantes que actúen en el sistema, ya que sus acciones podrían contrarrestar las nuestras, incluso sin intención. El número de jugadores que visitan un sistema se puede consultar en el menú de cada estación. Sistemas como Leesti tienen mucha actividad de jugadores, pero hay otros que no reciben ni una sola visita en semanas. Estos sistemas suelen encontrarse en la periferia de la burbuja.

El Alliance Fringe Development Programme[forums.frontier.co.uk] se complace en ofrecernos la localización de algunos de dichos sistemas si decidimos prestar nuestro apoyo a facciones alineadas con la Alianza.



## Observar el sistema.

Tan pronto hayamos encontrado un sistema conveniente debemos comenzar a observar los cambios en la influencia y estado de las distintas facciones. Al hacerlo averiguaremos con facilidad si hay otros comandantes activos en el área. Pero, sobre todo, comprobamos nuestro propio progreso, lo cual es muy motivador, y nos permite planear con anticipación.

Lo mejor es utilizar para ello una hoja de excel.



## Manipular el sistema.

Cuando estemos seguros de que no hay otros comandantes activos en este sistema podemos comenzar a manipular la BGS. Comenzamos haciendo unas pocas misiones (que causen aumento de influencia bajo y medio) y anotamos el incremento de influencia que ocasionen.

Al día siguiente ya podremos probar con los otros tipos de actividades y observar sus resultados. Es importante recordar que los cambios en influencia y estado se efectúan una vez al día. En la actualidad esto sucede alrededor de las 11:30 GMT (Galactic Mean Time).

## Manipular la BGS en grupo.

Manipular la BGS en grupo tiene la ventaja de que se puede cambiar la influencia con rapidez, incluso en sistemas con muchos habitantes. Además de ser más divertido, por supuesto.

Hay bastantes grupos de jugadores que apoyan a una facción al menos. Estos grupos suelen disponer de potentes herramientas fuera de Elite para consignar los cambios de influencia y de estado y para coordinar las diferentes acciones requeridas, según el caso.

Si te parece interesante el asunto de la BGS, simplemente únete a uno de esos grupos.

Si no quieres afiliarte a ningún grupo por el momento, aún puedes participar en alguna otra actividad, como la que propone el Alliance Fringe Development Programme [[forums.frontier.co.uk](http://forums.frontier.co.uk)]



## Mover la influencia a nuestro favor:

A continuación se presenta una estrategia básica que nos permitiría ganar el control de un sistema con una facción que estuviera en el tercer puesto o inferior y que no tuviera el control de ninguna estación.

## Preparación del conflicto.

Supongamos que hemos escogido una facción que se sitúa en los puestos bajos de la clasificación del sistema y que ni siquiera dispone de una estación en la que podamos aterrizar. Podemos cambiar la situación con un poco de esfuerzo.

Lo primero que debemos hacer es empujar a nuestra facción a un conflicto con otra facción que controle una estación. Para conseguirlo sencillamente hacemos unas cuantas misiones para nuestra facción, con el objetivo de equilibrar la influencia.

Si la facción más próxima que posea una estación tuviese menos influencia que la nuestra, haríamos las misiones para esa facción.

Tan pronto como ambas facciones tengan los mismos niveles de influencia entrarán en el estado de conflicto pendiente.

Tengamos en cuenta que si fallamos al igualar y nos pasamos de influencia varias veces, ello se debe a que alguna de las facciones ya tiene un conflicto en otro sistema cercano (hasta un máximo de 20 años luz)

Ambas facciones deben tener al menos 7,3 de influencia cada una.



## Resolver un conflicto.

Cuando un conflicto entra en el estado de "pendiente" disponemos de tres días para tratar de ampliar nuestra ventaja mediante la realización de misiones. Cuando el conflicto se activa sólo se puede afectar al resultado con acciones de combate.

Recordemos lo que se indicó en la tabla del punto 11: una guerra civil es un conflicto que se produce entre dos facciones originarias del mismo sistema, mientras que una guerra es un conflicto entre dos facciones originarias de dos sistemas distintos. Pero conviene puntualizar que si dos facciones provenientes del mismo sistema se enfrentasen en otro sistema, el conflicto también sería considerado guerra civil.

Si hemos desencadenado una guerra civil debemos crear una diferencia del 5% entre las dos facciones. En el caso de que hayamos provocado una guerra, deberemos conseguir una diferencia de al menos el 15%. Sólo entonces puede declararse un vencedor y la estación cambia de propietario, si se diera el caso.

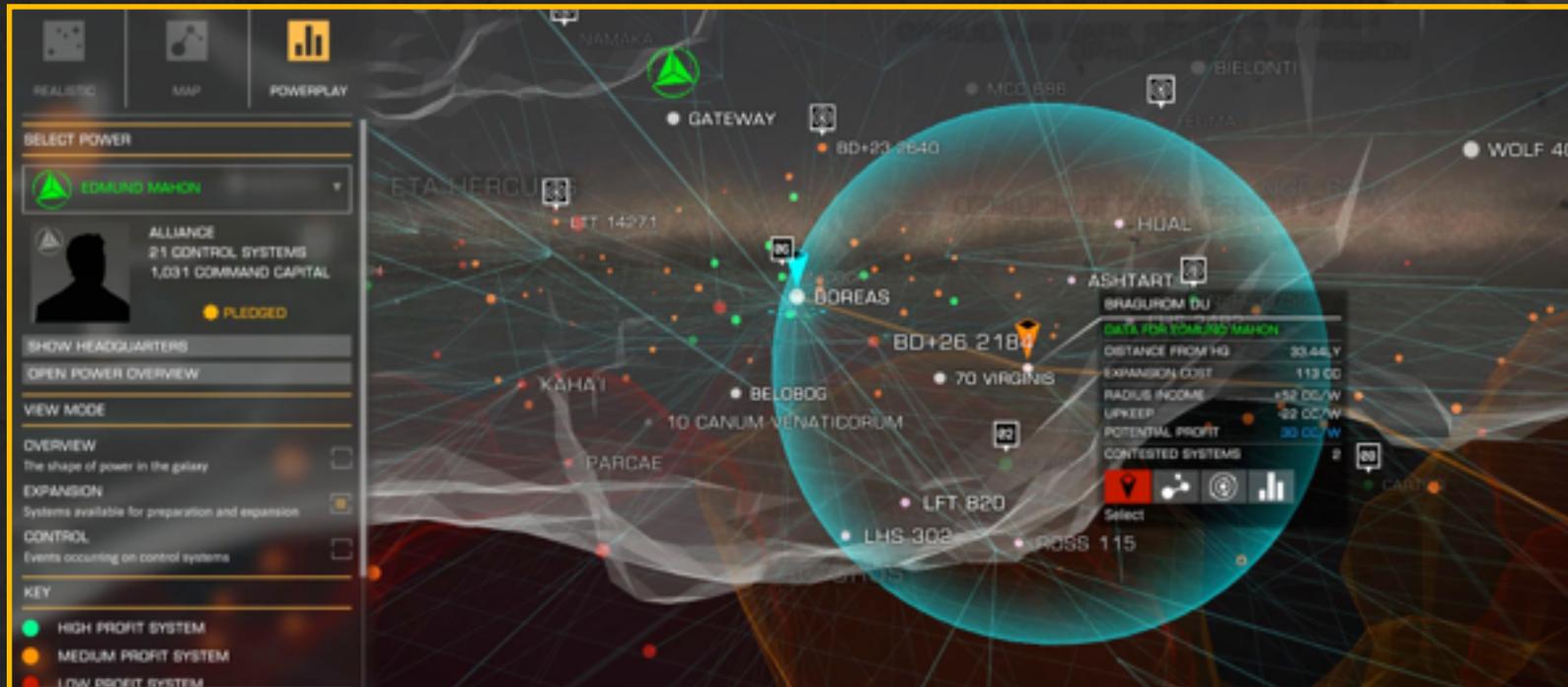


## Conseguir la expansión.

Enhorabuena! hemos ayudado a una facción a ganar el control sobre una estación. Ahora podemos seguir apoyándola mediante actividades que requieran del aterrizaje en una estación. A partir de aquí será posible entrar en conflicto con las otras facciones que están por encima de la nuestra, y así lograr definitivamente el control sobre el sistema.

Cuando nuestra facción controle el sistema podemos intentar la expansión a otro sistema. El estado de expansión se activa al alcanzar un nivel de influencia del 75% y permite a la facción penetrar en otro sistema (hasta un máximo de 30 años luz. Aunque algunas fuentes dan informes de expansiones a distancias mayores, AEDC confirma la posibilidad de efectuar expansiones controladas hasta 30 años luz)

En este nuevo sistema podremos comenzar de nuevo el ciclo e ir ganando el control sobre estaciones y finalmente el propio sistema. Sin embargo no es recomendable provocar otra expansión en el nuevo sistema o las cosas podrían escapársenos de las manos con mucha rapidez.



## Gestionar el estado de auge.

Al apoyar a una facción, especialmente cuando ya es propietaria de alguna estación, es fácil causar un estado de auge (boom) con cualquier actividad. Nos conviene librarnos de dicho estado si queremos expandirnos.

Podríamos practicar algo de pirateo para suprimir el estado de auge, pero esto también reduciría la influencia de la facción, de modo que esto no es del todo recomendable.

Algunos jugadores han informado de que se puede acabar con el estado de auge mediante el comercio, sencillamente comerciando con la estación controlada por la facción. Esto no ha sido confirmado, pero merece la pena intentarse.

Para suprimir un estado de auge tan sólo es necesario provocar un conflicto (guerra, guerra civil, o elecciones) en otro sistema en el que se encuentre nuestra facción. Si aún no hemos conseguido ninguna expansión tan sólo nos queda intentarlo mediante el comercio, como ya se ha dicho, o esperar.





COMUNIDAD  
HISPANA

ELITE:  
DANGEROUS

PROPORCIONANDO ESCUDO AL IMPERIO DESDE EL 3301

Una guía creada por la Comunidad Hispana. Traducido y maquetado por Txus. Actualizado con la traducción de Ravelli de la guía Introducción a la BGS (Background Simulation) de Turlorn.