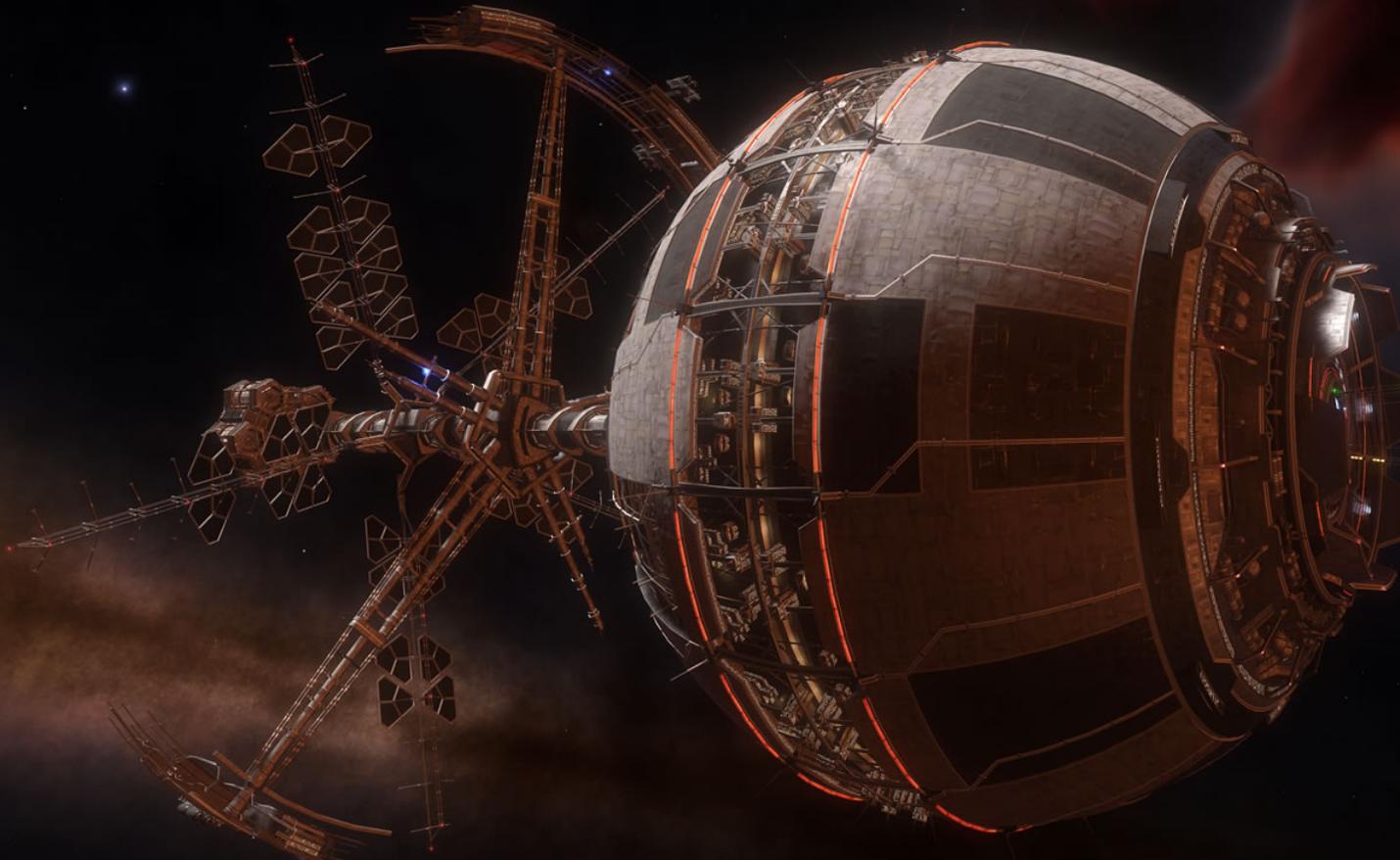


# GUÍA SIMULADOR DE FONDO V3.0

Guía original de Nyra Amarin + guía de Walt Kerman traducida por Zaroca. Maquetación Txus.



## INTRODUCCIÓN.

HOLA A TODOS, VOY A COMPARTIR TODO MI CONOCIMIENTO ACERCA DEL SIMULADOR DE FONDO Y LAS FACCIÓNES MENORES (YA HE RESPONDIDO SUFICIENTES MENSAJES PRIVADOS AL RESPECTO, ASÍ QUE QUIZÁ ESTO PUEDA AHORRARME ALGO DE TIEMPO). CUANDO SE LANZÓ EL JUEGO NOSOTROS ELEGIMOS UNA FACCIÓN CONOCIDA COMO "DUKES OF MIKUNN" Y HEMOS ESTADO APOYÁNDOLA DESDE ENTONCES. EL SIMULADOR DE FONDO ERA UN LÍO CUANDO EMPEZAMOS Y ACABAMOS POR CONVERTIRNOS EN UN GRUPO DE TESTEO DEL MISMO. HEMOS TENIDO MÁS O MENOS ÉXITO Y NUESTRA FACCIÓN SE EXTIENDE ACTUALMENTE A LO LARGO DE SIETE SISTEMAS. LLEGADO A ESTE PUNTO NOS GUSTARÍA COMPARTIR TODO NUESTRO CONOCIMIENTO CON VOSOTROS CON LA ESPERANZA DE QUE OTROS SE ANIMEN A HACER LO MISMO.

MUCHO HA CAMBIADO DESDE LA VERSIÓN 1.3 ASÍ QUE ALGUNAS COSAS QUIZÁ NECESITEN SER ACTUALIZADAS Y LO SERÁN CUANDO APRENDAMOS MÁS ACERCA DE ELLAS. EL PROPÓSITO DE ESTO ES AYUDAR A QUE LOS NUEVOS GRUPOS ENTIENDAN LA SIMULACIÓN DE FONDO, QUE PUEDE LLEGAR A SER FRANCAMENTE CONFUSA. LA GENTE ESTÁ UTILIZANDO HILOS EXTREMADAMENTE DESACTUALIZADOS O PIERDEN RÁPIDAMENTE SU PROPÓSITO. HE ESTADO APOYANDO UNAS MEJORES MECÁNICAS DE FONDO DESDE 2014 Y HA PASADO DE MANO EN MANO INTENTANDO HACER QUE MÁS JUGADORES SE SIENTAN INTERESADOS POR ELLA. A MEDIDA QUE MÁS GRUPOS APOYEN A FACCIÓNES, CADA UNA CON SU PROPIO LORE Y CULTURA, HARÁN QUE LA GALAXIA COMIENZE A SENTIRSE VIVA.

### 1. ¿QUÉ ES LA SIMULACIÓN DE TRASFONDO?

BÁSICAMENTE, ES UN SISTEMA CREADO POR FRONTIER MEDIANTE EL CUAL LAS ACCIONES DE LOS JUGADORES TIENEN UNA CONSECUENCIA "REAL" SOBRE LO QUE OCURRE EN LA GALAXIA. CADA ACCIÓN, CADA MISIÓN, CADA DATO DE EXPLORACIÓN, CADA TONELADA QUE VENDEMOS, CADA JUGADOR, POLICÍA O NPC QUE MATAMOS... TIENE REPERCUSIÓN EN LA BGS. ESTAS REPERCUSIONES PUEDEN SER EN LOS PRECIOS DE LOS MERCADOS, QUE TIPOS DE NAVE SE CONSTRUYEN, QUÉ MÓDULOS SE VENDEN, QUÉ TIPOS DE MISIONES DAN LOS SISTEMAS, COMPORTAMIENTO Y TRÁFICO DE LOS NPC... POR PONER ALGUNOS EJEMPLOS. Y TODO ELLO MOVIDO SIEMPRE DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LAS FACCIÓNES MENORES QUE SON LA BASE ECONÓMICA, POLÍTICA Y SOCIAL DE LA GALAXIA.

DICHO POR EL MISMO FRONTIER [\[EN EL STREAM SOBRE BGS DEL 14 DE ABRIL\]](#), ES EL MODO MÁS COMPLETO DEL JUEGO DEBIDO A LA CANTIDAD DE ACCIONES QUE SE PUEDEN REALIZAR DENTRO DE LA BGS Y -SOBRE TODO- LAS DIFERENTES FORMAS DE ENFOCARLO.

### 2. ¿QUÉ ES UN JUGADOR DE BGS? OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS.

LOS JUGADORES DE BGS SE DEDICAN A CONTROLAR Y MANIPULAR LA SIMULACIÓN DE TRASFONDO PARA SU PROPIOS PLANES (SEAN LOS QUE SEAN). ASÍ PUES, LO MÁS IMPORTANTE DE TODO ES LA OBSERVACIÓN. HACE FALTA SER CONSCIENTE DE LO QUE OCURRE ALREDEDOR, OBSERVAR LOS CAMBIOS Y SOBRE TODO CONOCER LAS CAUSAS Y EFECTOS DE LO QUE HACEMOS (Y LO QUE HACEN OTROS JUGADORES), DE LO QUE SUCEDE EN EL SISTEMA Y A LAS FACCIÓNES QUE NOS RODEAN (NO SÓLO LA NUESTRA).

SIN ESTA OBSERVACIÓN, NO HAY CONTROL. Y SIN ESE CONTROL, DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA BGS, SIMPLEMENTE SOMOS UN ELEMENTO ALEATORIO MÁS DENTRO DE LA GALAXIA.

### 3. HERRAMIENTAS DE OBSERVACIÓN.

ASÍ QUE... ¿CÓMO OBSERVAMOS LO QUE SUCEDE A NUESTRO ALREDEDOR?

EL PRIMER PASO ES... LA CONSTANCIA. DE NADA SIRVE OBSERVAR LO QUE PASA HOY Y NO VOLVER A MIRARLO HASTA LA SEMANA QUE VIENE.

SABER LO QUE PASA CADA DÍA ES LA CLAVE: ¿PASAN JUGADORES POR MI SISTEMA? ¿POR QUÉ ESTA FACCIÓN HA ENTRADO EN GUERRA? ¿POR QUÉ HA BAJADO MI INFLUENCIA ENTRE AYER Y HOY?

HAY QUE TENER EN CUENTA QUE LA BGS SÓLO LA MUEVEN LOS JUGADORES. ASÍ QUE SI HAY CAMBIOS DE INFLUENCIA O ACTIVACIÓN DE ESTADOS EN LAS FACCIÓNES ES PORQUE LOS JUGADORES (CONSCIENTE O INCONSCIENTEMENTE) LO HAN HECHO POSIBLE. SABER LO QUE ESTÁ OCURRIENDO, Y POR QUÉ SE PRODUCEN ESTOS CAMBIOS, ES LA CLAVE PARA DECIDIR EL CURSO DE ACCIÓN DEL GRUPO HACIA LA DIRECCIÓN CORRECTA.

EL MOVIMIENTO DE LA INFLUENCIA Y LOS CAMBIOS EN LOS ESTADOS DEBEN SER DIARIAMENTE RECOGIDOS Y ANOTADOS. ESTE DOCUMENTO ES EN REALIDAD LA CLAVE PARA JUGAR BGS. CUANDO HAY ALGÚN CAMBIO NO PREVISTO (PARA LO CUAL - INSISTO - ES NECESARIO SABER QUÉ SE ESTÁ HACIENDO Y HACIA DONDE DEBERÍAN SUCEDER LOS CAMBIOS), UNA BUENA FORMA PARA AVERIGUAR LA CAUSA Y ACTUAR EN CONSECUENCIA ES ACUDIR A LOS INFORMES DE ESTACIÓN.

AQUÍ TENÉIS UN PEQUEÑO EJEMPLO DE CÓMO REALIZAR EL SEGUIMIENTO.



## DENTRO DE JUEGO TENEMOS ESTAS VALIOSAS FUENTES DE INFORMACIÓN:

- EL PANEL DE ESTATUS DE SISTEMA. EN ÉL PODEMOS OBSERVAR LAS DESCRIPCIONES DE LAS FACCIÓNES, TIPOS DE GOBIERNO, LA INFLUENCIA ACTUAL, SI ESTÁ EN AUMENTO O DECRECIENDO Y LOS ESTADOS PENDIENTES Y REFRESCOS DE ESTADO (LO MÁS IMPORTANTE DE ESTE PANEL).
- EL MAPA DE SISTEMA. EN ÉL OBSERVAREMOS SOBRE TODO LA POBLACIÓN DEL SISTEMA (MUY IMPORTANTE EN LA BGS), LA INFLUENCIA DE LAS FACCIÓNES DE MANERA MÁS PRECISA, QUIEN CONTROLA LAS ESTACIONES, TIPOS DE MERCANCÍAS (TANTO LEGALES, COMO ILEGALES) Y SERVICIOS DE INTERÉS (COMO LOS MERCADOS NEGROS).
- INFORMES DE SISTEMA – EN EL PANEL DE ESTACIÓN.
- INFORME DE TRÁFICO: AHÍ NOS HAREMOS UNA IDEA DE SI SE MUEVEN JUGADORES FUERA DE NUESTRO CONTROL. HAY QUE TENER EN CUENTA QUE SI UN JUGADOR PASA DOS VECES POR EL SISTEMA SE LE CONTARÁ COMO DOS NAVES.
- INFORME DE RECOMPENSAS: PARA VER SI SE ESTÁ ENTREGANDO BOUNTY Y CUÁNTO.
- INFORME DE BUSCADOS: PARA VER SI HAY JUGADORES COMETIENDO CRÍMENES. EN ESTA LISTA APARECE UN TOP 5 CON LOS NOMBRES DE LOS COMANDANTES.
- EL PANEL DE MISIONES NOS PUEDEN DAR VARIAS PISTAS DE CÓMO ESTÁ LA ECONOMÍA SEGÚN EL TIPO DE MISIONES.
- EL MERCADO ES OTRA FUENTE DE INFORMACIÓN, ADEMÁS DE CONTROL DE LA ECONOMÍA DEL SISTEMA. VER LAS OFERTAS Y LAS DEMANDAS, O EL PRECIO DE LAS MERCANCÍAS NOS PUEDEN DAR PISTAS SOBRE POSIBLES HAMBRUNAS, LA CALIDAD DE VIDA, LA SALUD Y LA ECONOMÍA DEL SISTEMA.
- TAMBIÉN LAS NOTICIAS DE SISTEMA NOS DAN PISTAS SOBRE LO QUE SUCEDE ENTRE LA POBLACIÓN PARA PREVENIR (O PROVOCAR) ESTADOS NO DESEADOS.

EL USO DE ESTAS FUENTES ES DE IMPORTANCIA A LA HORA DE ANALIZAR LOS CAMBIOS EN LAS FACCIÓNES PRODUCIDOS POR ELEMENTOS AJENOS A NUESTRO CONTROL (OTROS JUGADORES).

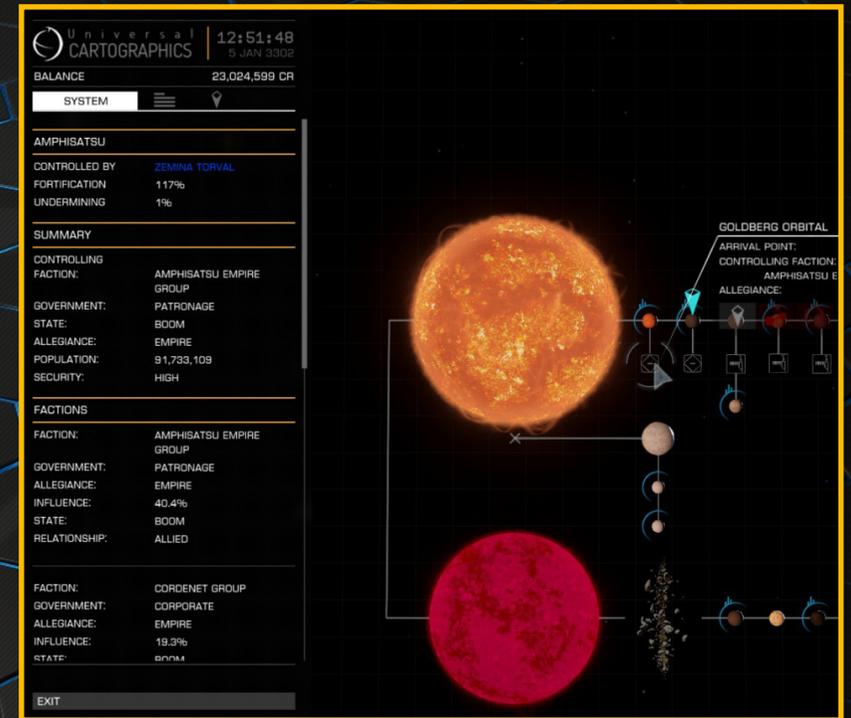
OTROS SEGUIMIENTO IMPORTANTE ES EL DE LAS FACCIÓNES DE LOS SISTEMAS EN UN RADIO DE 30 AÑOS LUZ.

AQUÍ NO HACE FALTA SER TAN EXHAUSTIVO EN EL SEGUIMIENTO DE LA INFLUENCIA Y ESTADOS. ES MÁS COMO UN RECONOCIMIENTO DE LO QUE SUCEDE EN NUESTRA ZONA DE INFLUENCIA, TIPOS DE ECONOMÍAS, POBLACIÓN... Y SI LAS FACCIÓNES SE EXPANDEN O SE RETIRAN. CON ACTUALIZAR DICHA INFORMACIÓN MÁS O MENOS UNA VEZ CADA 2 SEMANAS ES SUFICIENTE PARA PREVER POSIBLES PROBLEMAS O ELEGIR HACIA DÓNDE DIRIGIRSE Y POR QUÉ.

#### 4. ATRIBUTOS DE LAS FACCIÓNES MENORES.

EN EL MAPA DE SISTEMA, PODEMOS VER LOS SIGUIENTES ATRIBUTOS DE FACCIÓN:

1. TIPO DE GOBIERNO: SE CREE QUE AFECTA A LAS ESTADÍSTICAS INTERNAS. TAMBIÉN TIENE RELACIÓN CON EL TIPO DE MISIONES QUE OFRECEN Y EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTO ENTRE FACCIÓNES. PERO DONDE REALMENTE ES IMPORTANTE ES EN EL POWERPLAY.
2. REPUTACIÓN: ES LA RELACIÓN QUE TÚ TIENES CON LA FACCIÓN.
3. ESTADO (MÁS ABAJO).
4. INFLUENCIA (MÁS ABAJO)
5. ALIANZA: SI LA FACCIÓN ESTÁ ALIADA CON UNA DE LAS TRES FACCIÓNES MAYORES (FEDERACIÓN, ALIANZA O IMPERIO) SUBIR REPUTACIÓN CON ESA FACCIÓN SUPONE TAMBIÉN SUBIR REPUTACIÓN CON DICHA FACCIÓN MAYOR.



AGENTES



LIBRES



3303

COMUNIDAD HISPANA



ELITE DANGEROUS

PROPORCIONANDO SEGURO AL IMPERIO DESDE EL 3301



## ATRIBUTOS DE LAS FACCIÓNES MENORES

### INFLUENCIA

CADA FACCIÓN MENOR TIENE SUS VALORES DE INFLUENCIA INDEPENDIENTES EN CADA UNO DE LOS SISTEMAS EN LOS QUE SE ENCUENTRA PRESENTE. ESTE INDICADOR PUEDE SER EMPLEADO PARA DISPARAR ESTADOS COMO GUERRA [WAR], ELECCIONES [ELECTIONS] O EXPANSIÓN [EXPANSIÓN]. CUANTA MÁS INFLUENCIA TENGA UNA FACCIÓN EN UN SISTEMA MÁS MISIONES OFRECERÁ EN EL BOLETÍN DE LA ESTACIÓN. EN LA VERSIÓN 1.4 ES MÁS FÁCIL AFECTAR A LA INFLUENCIA DE LOS SISTEMAS CON POBLACIONES BAJAS Y VICEVERSA. LOS VALORES DE INFLUENCIA NO DECAEN CON EL TIEMPO Y SÓLO VARÍAN POR LA ACCIÓN DE LOS JUGADORES. LOS PNJ NO PUEDEN MOVER LOS INDICADORES DE INFLUENCIA POR SI MISMOS Y SOLAMENTE PUEDEN COLABORAR EN ELLO SIENDO EL OBJETIVO DE ALGUNA MISIÓN EN LA QUE UN JUGADOR TENGA QUE DERRIBARLOS. LAS ACTUALIZACIONES DE INFLUENCIA SE EFECTÚAN UNA VEZ AL DÍA, DURANTE EL "SERVER TICK". EL MOMENTO DEL TICK VARÍA DE UN DÍA PARA OTRO. LOS SISTEMAS QUE VEN UN INUSUAL AUMENTO DE LA ACTIVIDAD EN UNA CAMBIO DE CICLO PUEDEN EXPERIMENTAR UN RETRASO DE APROXIMADAMENTE 30 MINUTOS EN SU ACTUALIZACIÓN.

### REPUTACIÓN

LA REPUTACIÓN ES UN VALOR DE LA FACCIÓN MENOR CON CADA JUGADOR INDIVIDUAL Y REPRESENTA CUÁNTO CONFÍA LA FACCIÓN EN TI COMO PILOTO. A MAYOR REPUTACIÓN MÁS MISIONES TE OFRECERÁN EN EL BOLETÍN. MANTENERSE COMO ALIADO Y CON VALORES ALTOS DE INFLUENCIA INCREMENTARÁ SIGNIFICATIVAMENTE TU CAPACIDAD DE AFECTAR AL SISTEMA.

### VALORES OCULTOS

ESTOS INCLUYEN COSAS COMO "SEGURIDAD", O "RIQUEZA". CUANDO ESTOS FACTORES ALCANZAN UN UMBRAL DETERMINADO, DESENCADENA UN ESTADO SI NO HAY NINGÚN ESTADO PARA BLOQUEARLO. UN NIVEL ALTO DE RIQUEZA DESENCADENARÍA UN AUJE, UN BAJO NIVEL DE RIQUEZA DESENCADENARÍA UNA QUIEBRA. DEL MISMO MODO, UN NIVEL DE BAJA SEGURIDAD DESENCADENARÍA UN BLOQUEO. EL SISTEMA TAMBIÉN MUESTRA UN VALOR DE SEGURIDAD Y ESTO AFECTA EL TIEMPO DE RESPUESTA DE LA AUTORIDAD DEL SISTEMA Y MUY PROBABLEMENTE SU LETALIDAD.

### ESTADOS

ESTADOS **ACTUALES**, ESTADOS **PENDIENTES** Y **RECUPERANDO** ESTADOS, SE COMPARTEN A TRAVÉS DE TODOS LOS SISTEMAS QUE POSÉIDOS POR LA FACCIÓN MENOR. CADA FACCIÓN PUEDE TENER SÓLO UN ESTADO ACTUAL Y ÉSTE SE APLICA A TODOS LOS SISTEMAS EN LOS QUE ESTÉ PRESENTE. ESTO COMIENZA A CAUSAR PROBLEMAS EN CUANTOS MÁS SISTEMAS ESTÉ PRESENTE LA FACCIÓN. POR EJEMPLO, SI UNA FACCIÓN ESTÁ PRESENTE EN CIENTO SISTEMAS Y UN GRUPO DERRIBA SUFICIENTES AUTORIDADES DEL SISTEMA EN UNO DE ELLOS, LOS CIENTO PASARÁN A ESTADO DE BLOQUEO [LOCKDOWN], BLOQUEANDO LOS SERVICIOS DE LA ESTACIÓN EN TODOS SUS SISTEMAS. E IMPIDIENDO QUE LOS DEMÁS PASEN A ESTADO DE EXPANSIÓN [EXPANSION]. LOS ESTADOS PUEDEN DURAR VARIAS SEMANAS Y TIENEN UN TIEMPO MÍNIMO EN QUE NO PUEDEN APLICARSE DE NUEVO.

## JUGADOR VS NO JUGADOR

FRONTIER RECONOCE ALGUNAS FACCIÓNES COMO DE JUGADORES Y OTRAS COMO DE NO JUGADORES Y LAS TRAYECTORIAS DE ESTAS PARA EVENTOS COMO "THE DANGER GAMES" DONDE LAS FACCIÓNES MENORES TIENEN LA OPORTUNIDAD DE AVANZAR PARA CONVERTIRSE EN UN PODER. NO HAY LITERALMENTE NINGUNA DIFERENCIA ENTRE LAS FACCIÓNES DE JUGADORES Y DE NO JUGADORES. LAS FACCIÓNES DE LOS JUGADORES PUEDEN SER FACCIÓNES QUE HAN SIDO ADOPTADAS POR UN GRUPO DE JUGADORES, O INSERTADAS EN EL JUEGO POR FRONTIER EN UNA SOLICITUD DE GRUPOS. PARA RECLAMAR UNA FACCIÓN TODO LO QUE REALMENTE NECESITAS ES LA PRUEBA DE QUE SU GRUPO HA PUESTO UN ESFUERZO SIGNIFICATIVO EN EL AVANCE DE SU PRESENCIA; SIN EMBARGO, FRONTIER SÓLO JUZGARÁ A CADA GRUPO DE JUGADORES POR LOS MÉRITOS DE UNA FACCIÓN POR EVENTOS COMO LOS "THE DANGER GAMES".



## 5. LAS BASES DE LA BGS: EL ESTADO Y LA INFLUENCIA.

### ¿QUÉ ES LA INFLUENCIA?

ES LA FORMA DE MEDIR EL PODER QUE TIENE UNA FACCIÓN SOBRE EL SISTEMA. EL VALOR MÁXIMO ES DEL 100% Y SE REPARTE ENTRE TODAS LAS FACCIÓNES DENTRO DEL SISTEMA REPRESENTANDO EL NÚMERO DE PERSONAS QUE SIGUEN A DICHA FACCIÓN (XEJ 50% DE 1000 SERÍAN 500 PERSONAS). BÁSICAMENTE, ES UN CONCURSO DE POPULARIDAD.

CUANTA MÁS INFLUENCIA SE TIENE DENTRO DEL SISTEMA, MÁS NPC'S SE CONTROLAN Y MÁS PESO SE TIENE SOBRE LO QUE OCURRE EN ÉL. LA POBLACIÓN TAMBIÉN AFECTA A CÓMO SE MUEVE LA INFLUENCIA. CUANTA MÁS GENTE HAY EN UN SISTEMA, MÁS TRABAJO CUESTA MOVERLO.

DEBIDO A QUE EL 100% SE REPARTE ENTRE LAS FACCIÓNES, HAY QUE TENER EN CUENTA QUE AL MOVER LA INFLUENCIA DE UNA FACCIÓN, SE MUEVEN TODAS. AHORA... AL SUBIR UNA FACCIÓN, ¿A QUIÉN SE LA QUITA?. GENERALMENTE, SE LE "ROBA" A LA FACCIÓN CON LA INFLUENCIA MÁS ALTA. PERO HAY SITUACIONES "ESPECIALES" ALGUNAS MISIONES (COMO LAS DE COMBATE POR EJEMPLO) AFECTA A TODAS LAS FACCIÓNES O EN EL CASO DE GUERRA, LOS BONOS DE COMBATE SE LA QUITARÍA SÓLO A LA FACCIÓN A LA QUE SE ENFRENTA.

PARECE QUE HAY UN "CAP" (UN TOPE) DE INFLUENCIA QUE PUEDE SUBIR UNA FACCIÓN POR DÍA. AUNQUE TODAVÍA NO SÉ CUAL ES ESE CAP (HABRÁ QUE AVERIGUARLO ).

HABLARÉ MÁS EN DETALLE DE ESTO EN CÓMO INFLUYEN LAS ACCIONES DE LOS JUGADORES SEGÚN EL ESTADO DE LA FACCIÓN.

Los valores en las celdas resaltadas no se observaron, sino que se sacaron de los antiguos datos suministrados o la base asumida en similitud con otros estados

ESTADO	Pendiente	Duración Mínima	Duración Máxima	Recuperación	Efecto
Expansión	5	5	6	2	Todas las acciones contribuyen, por defecto el rango es aproximadamente 20AI
Guerra	3	3+1*	21	1	Solo las acciones de combate contribuyen **
Guerra civil	3	3+1*	21	1	Solo las acciones de combate contribuyen **
Elecciones	3	3+1*	5	2	Las acciones de combate y las misiones de combate no contribuyen
Auge	1	3	28	3	El comercio tiene el doble de efecto
Quiebra	2	3	28	3	Las acciones no tienen efecto, el comercio reduce la duración del estado
Disturbios civiles	1	3	7	3	Las recompensas tienen el doble de efecto
Hambre	2	3	28	7	Las misiones de combate y las acciones de combate no contribuyen, la comida tiene doble efecto
Epidemia	1	3	28	6 - 8	Las misiones de combate y las acciones de combate no contribuyen, las medicinas tienen doble efecto
Bloqueo	1	3	14	1	Las acciones no tienen efecto, las recompensas reducen la duración del estado
Inversión	0	5	5	1	Incrementa el rango de la próxima expansión a aproximadamente 40AI
Retirada	1	5	5	1	La influencia debe ser menor al 2.5% para la retirada

\* Los conflictos tienen un día extra de duración cuando alguna estación cambia de manos, el conflicto sigue activo este día, pero ya está ganado o perdido

\*\* Pruebas recientes han demostrado que las misiones de combate ya no contribuyen



PROPORCIONANDO SECUDO AL IMPERIO DESDE EL 3301

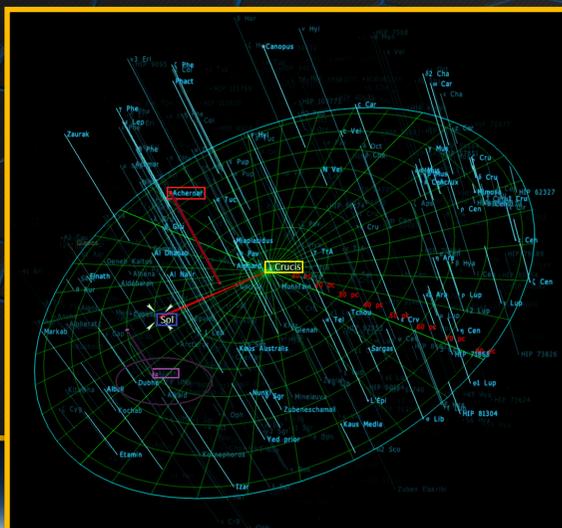
LA PREPARACIÓN Y DURACIÓN DE LA TABLA SON ORIENTATIVOS Y SE VEN AFECTADOS POR MUCHOS FACTORES, LO QUE HACE QUE VARIÉN EN FUNCIÓN DE LO QUE ESTÁ SUCEDIENDO. POR EJEMPLO, SE HAN DADO CASOS DE UN SÓLO DÍA DE BLOQUEO, PREPARACIÓN DE EXPANSIONES DE 9 DÍAS O PREPARACIONES DE GUERRAS DE DOS DÍAS. COMO YA HE DICHO ANTERIORMENTE, HAY COSAS QUE SÍ SABEMOS POR QUÉ OCURREN, PERO OTRAS AÚN NO ESTÁN CLARAS... LO QUE SIGNIFICA QUE TODAVÍA NOS QUEDAN COSAS POR INVESTIGAR Y DESCUBRIR.

SEGÚN FRONTIER, LOS ESTADOS SE DIVIDEN EN 3 GRANDES BLOQUES:

- **ECONOMÍA:** AUJE, QUIEBRA, HAMBRUNA, EPIDEMIA, DISTURBIOS Y BLOQUEO
- **CONFLICTO:** GUERRA, GUERRA CIVIL Y ELECCIONES
- **MOVIMIENTO:** EXPANSIÓN, RETIRADA E INVERSIÓN.

AUNQUE, PERSONALMENTE, YO AÑADIRÍA UN CUARTO BLOQUE:

- **SEGURIDAD:** DISTURBIOS Y BLOQUEO.



MIENTRAS QUE LOS ESTADOS DE ECONOMÍA Y SEGURIDAD SE PRODUCEN POR LAS ESTADÍSTICAS INTERNAS DEL SISTEMA, LOS DE CONFLICTO Y MOVIMIENTO SON PRODUCIDOS POR LA INFLUENCIA DE LAS FACCIÓNES.

LAS ESTADÍSTICAS INTERNAS ESTÁN OCULTAS Y NADIE ESTÁ SEGURO DE CUÁLES SON EXACTAMENTE NI EN QUÉ ESTADO SE ENCUENTRAN. PERO DE MOMENTO SE SABE DE LAS SIGUIENTES: ECONOMÍA, SALUD, SEGURIDAD Y CALIDAD DE VIDA. EN QUÉ ESTADO ESTÁ CADA UNA SÓLO SE PUEDE SUPONER A TRAVÉS DEL COMPORTAMIENTO DE LAS FACCIÓNES MENORES, APARICIÓN DE SEÑALES Y ESTADO DE LOS MERCADOS... EXCEPTUANDO LA SEGURIDAD QUE APARECE EN EL PANEL DE INFORMACIÓN DEL MAPA DE SISTEMA (NIVEL ALTO, MEDIO, BAJO O ANARQUÍA).

UNA FACCIÓN SÓLO PUEDE TENER UN ESTADO ACTIVO CADA VEZ Y NO TIENE ESTADOS DIFERENTES EN CADA SISTEMA. SEGÚN FRONTIER, ESTO ESTÁ DISEÑADO ASÍ PARA REFLEJAR A LA FACCIÓN COMO GRUPO Y EVITAR INCOHERENCIAS COMO ESTAR EN UN AUJE ECONÓMICO, MIENTRAS EN OTROS SISTEMAS SUS SÚBDITOS SE MUEREN DE HAMBRE.

LO QUE SÍ PUEDE HABER ES VARIOS ESTADOS PENDIENTES QUE SE IRÁN RESOLVIENDO SEGÚN EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y UNA LISTA DE PRIORIDADES.

**LA PRIORIDAD DE LOS ESTADOS PARECE SER LA SIGUIENTE:**

1. CONFLICTO (GUERRAS Y ELECCIONES)
2. MOVIMIENTO (EXPANSIÓN, RETIRADA E INVERSIÓN)
3. ECONÓMICOS U OTROS ESTADOS (QUE SE RESUELVEN A MEDIDA QUE SE VAN ACTIVANDO). PUEDEN SER (AUJE, QUIEBRA, HAMBRE, BLOQUEO, DISTURBIOS CIVILES)
4. HAY QUE HACER UNA MENCIÓN ESPECIAL AL AUJE, QUE SÓLO SE PRODUCE CUANDO NO HAY NINGÚN OTRO ESTADO Y EL SISTEMA TIENE UNA ECONOMÍA ALTA. ACTIVAR CUALQUIER OTRO ESTADO FINALIZA EL ESTADO DE AUJE.



# GUÍA DETALLADA DE LOS ESTADOS:

## EXPANSIÓN:

EL ESTADO DE EXPANSIÓN ES EL MECANISMO QUE PERMITE A SU FACCIÓN ENTRAR EN OTROS SISTEMAS. EL RANGO DE EXPANSIÓN PREDETERMINADO ES DE APROXIMADAMENTE 20 LY, PERO HEMOS OBSERVADO UN SALTO DE 27,5 ANTES DE QUE EL ESTADO CONOCIDO COMO "INVERSIÓN" SE AÑADIERA AL JUEGO. AHORA QUE SE HA AGREGADO "INVERSIÓN", LOS AUMENTOS DE EXPANSIÓN SUPERIORES A 20 LY REQUIEREN PROBABLEMENTE INVERSIÓN.

AL MENOS SIETE FACCIÓNES PUEDEN ESTAR EN UN SISTEMA. A PESAR DE ESTE DATO QUE PODEMOS VER EN LA IMAGEN DE ABAJO O EN ESTE [LINK](#) PARECE QUE EL LÍMITE ESTÁ EN SEIS FACCIÓNES, PORQUE SI TE EXPANDES A UN SISTEMA QUE YA TIENE SEIS FACCIÓNES, LA FACCIÓN EN EXPANSIÓN INTERCAMBIARÁ LUGARES CON UNA DE LAS SEIS; SIN EMBARGO, ESTO ES RARO, YA QUE EL JUEGO INTENTARÁ COLOCAR A LA FACCIÓN EN UN SISTEMA CON MENOS FACCIÓNES Y LA MECÁNICA DE "RETIRADA" GENERALMENTE ASEGURA QUE AL MENOS UN SISTEMA CERCAO TENDRÁ UN LUGAR VACÍO. LA RAZÓN PARA EL SISTEMA DE SIETE FACCIÓNES, A PESAR DEL LÍMITE DE SEIS, ES QUE EL SISTEMA DE SIETE FACCIÓNES PUEDE HABER COMENZADO CON ESTA CANTIDAD.

EL TEMPORIZADOR DE TIEMPO DE REUTILIZACIÓN A PARTIR DE LA 1.3 FUE EN ALGÚN LUGAR ENTRE UNO Y DOS MESES; SIN EMBARGO, A PARTIR DE 1,4 SE HA ACORTADO SIGNIFICATIVAMENTE Y SE HAN OBSERVADO RECUPERACIONES DE UNA SEMANA. DE ACUERDO CON LA TABLA ANTERIOR PROPORCIONADA POR MICHAEL BROOKES EL TIEMPO DE REUTILIZACIÓN ES DE 2 DÍAS, AUNQUE PARECE HABER OTROS FACTORES LIMITANTES PERO TODAVÍA TENEMOS QUE DEFINIRLO.

TODAS LAS ACTIVIDADES DE UN SISTEMA AFECTAN LA EXPANSIÓN DE UNA FORMA U OTRA. LA PROXIMIDAD Y EL NÚMERO DE FACCIÓNES QUE YA ESTÁN EN UN SISTEMA AFECTAN A LA PRIORIDAD DE LOS OBJETIVOS DE EXPANSIÓN. CUANTO MÁS CERCA ESTÁ EL SISTEMA OBJETIVO Y MENOS FACCIÓNES HAY, MÁS PROBABLE ES QUE UNA FACCIÓN SE EXPANDA ALLÍ.

LA EXPANSIÓN OCURRE CUANDO UNA FACCIÓN MENOR ALCANZA UNA CLASIFICACIÓN DE INFLUENCIA SUFICIENTE Y HAY UN SISTEMA POBLADO A UNA DISTANCIA DE ATAQUE. EL ACTO DE EXPANSIÓN ES COSTOSO, Y EL ÍNDICE DE RIQUEZA Y DESARROLLO SUFRE DURANTE EL PERÍODO DE EXPANSIÓN.



## \*\* EXPANSIÓN, RETIRADA E INVERSIÓN \*\*

A LA MAYORÍA DE LOS JUGADORES LO QUE MÁS LES INTERESA ES EXPANDIRSE. PARA QUE SE DE LA EXPANSIÓN DEBEN CUMPLIRSE LOS SIGUIENTES REQUISITOS:

- SER LA FACCIÓN DOMINANTE DEL SISTEMA.
- LLEGAR A UN 75% DE INFLUENCIA.
- NO TENER NINGÚN ESTADO EN CONFLICTO.
- ENTRAR EN ESTADO DE CONFLICTO CON UNA EXPANSIÓN PENDIENTE ALARGA EL PROCESO DE EXPANSIÓN, NO LO CANCELA, AUNQUE PUEDE LLEGAR A CANCELARLO.
- ENTRAR EN CONFLICTO CON UNA EXPANSIÓN EN CURSO EN TEORÍA SE CANCELA, PERO HAY GENTE QUE AFIRMA QUE SE RESUELVE ANTES.

## EXPANSIÓN:

- UNA VEZ LA EXPANSIÓN SE PONE EN MARCHA, LA FACCIÓN BAJARÁ UN 3% DE INFLUENCIA POR TICK. TAMBIÉN GASTARÁ RECURSOS, AUNQUE NO SABEMOS CUÁNTOS... DADO QUE ESE DATO NO ES VISIBLE (LO CUAL AFECTARÍA A OTROS SISTEMAS).
- UNA VEZ LA EXPANSIÓN SE RESUELVE, LA FACCIÓN ENTRARÍA EN EL NUEVO SISTEMA CON UNA INFLUENCIA BAJA. EL TANTO POR CIENTO DE INFLUENCIA CON EL QUE SE ENTRA ES DIFERENTE CADA VEZ.
- EN EL CASO DE QUE EL SISTEMA NO ENCONTRARA UN SISTEMA AL CUAL EXPANDIRSE (ESTÁN TODOS LLENOS), SE ENTRARÍA EN ESTADO DE INVERSIÓN, DURANTE EL CUAL SE DEVUELVE TODA LA INFLUENCIA Y RECURSOS INVERTIDOS EN LA EXPANSIÓN.
- EL ESTADO DE RETIRADA SE PRODUCE CUANDO UNA FACCIÓN DE UN SISTEMA BAJA A MENOS DE UN 3% DE INFLUENCIA.
- SI POR UN CASUAL, SUCEDIERA AL CASO (MUY IMPROBABLE) DE QUE SE ENTRARA EN RETIRADA POR UNA SÚBITA BAJAD DE INFLUENCIA ESTANDO EN POSESIÓN DE UNA ESTACIÓN, ANTES SE RESOLVERÍA UNA GUERRA CON LA FACCIÓN CON LA INFLUENCIA MÁS CERCANA POR EL CONTROL DE ESA ESTACIÓN.
- LAS FACCIÓNES QUE TIENEN SU BASE EN EL SISTEMA NO PUEDEN SER "EXPULSADAS" DE ÉL, QUEDÁNDOSE SIMPLEMENTE CON LA INFLUENCIA MÍNIMA: UN 1%.
- UNA DE LAS COSAS QUE MÁS NOS PREGUNTAN A LOS JUGADORES DE BGS ES POR QUÉ A VECES NO INTERESA EXPANDIRSE. HAY UNA RESPUESTA BIEN SIMPLE: EL CONTROL.
- LA MEJOR MANERA DE CONTROLAR LAS COSAS ES IR PASO A PASO. ES ABSURDO SALTAR A OTRO SISTEMA CUANDO AÚN NO HAS CONTROLADO EL ANTERIOR. ADEMÁS, TAMPOCO ES SIEMPRE BUENO SALTAR "A LO LOCO". SIN SABER A DONDE VAS, SI TIENES LOS RECURSOS SUFICIENTES PARA CONTROLAR ESE SISTEMA... SI SOIS 4 PERSONAS, A LO MEJOR NO OS INTERESA SALTAR A UN SISTEMA CON 1 BILLÓN DE HABITANTES, QUIZÁ NO OS INTERESE METEROS EN LA ZONA CALIENTE DEL POWERPLAY...
- COMO HE DICHO EN LA INTRODUCCIÓN: EL CONTROL ES LA CLAVE DE UN JUGADOR DE BGS. ADEMÁS, NO ES RARO VER QUE UNA FACCIÓN DE JUGADORES SE DERRUMBA ANTE EL PESO DE SUS PROPIAS RESPONSABILIDADES Y EMPIEZA A ENTRAR EN QUIEBRAS, BLOQUEOS, EPIDEMIAS... EN ESTADOS DE INVERSIÓN O RETIRADAS. TODO, POR NO SER CAPACES DE GESTIONAR EN CONDICIONES LOS SISTEMAS.
- UN CONSEJO: NUNCA CARGUÉIS AL GRUPO CON MÁS DE LO QUE PUEDE SOPORTAR MUCHAS FACCIÓNES SE HAN IDO AL TRASTE POR MENOS.



## AUGE:

EL AUGE SOLÍA SER BASTANTE INÚTIL Y SÓLO FUNCIONABA PARA BLOQUEAR EL ESTADO DE "EXPANSIÓN"; SIN EMBARGO, AHORA DUPLICA EL AUMENTO DE INFLUENCIA DEL COMERCIO Y AUMENTA SIGNIFICATIVAMENTE EL NÚMERO DE MISIONES DISPONIBLES EN EL TABLERO DE MISIONES PARA LA FACCIÓN EN AUGE. ESTO PUEDE PROPORCIONAR UNA VENTAJA SIGNIFICATIVA PARA AQUELLOS QUE BUSCAN AUMENTAR LA INFLUENCIA EN SUS SISTEMAS. DESDE LOS PRIMEROS DÍAS EL AUGE TAMBIÉN AUMENTA LAS GANANCIAS COMERCIALES EN UN DIEZ POR CIENTO. A MEDIDA QUE SE OBTIENE BENEFICIOS DE ESTE AUMENTO, SE RESTA "VALOR AL AUGE" Y UNA VEZ ESTE SE CONSUME EL AUGE TERMINARÁ, DE LO CONTRARIO EL AUGE PUEDE DURAR HASTA 4 SEMANAS. MIENTRAS ESTE DURE, LAS MISIONES COMERCIALES Y LAS ACCIONES CONTRIBUYEN CON EL DOBLE DE INFLUENCIA EN EL SISTEMA.

DURANTE EL AUGE, LA RIQUEZA DE UN SISTEMA SE INCREMENTA DURANTE SU DURACIÓN Y TODAS LAS MISIONES COMERCIALES TIENEN EL DOBLE DE EFECTO SOBRE LA INFLUENCIA. EL AUGE TAMBIÉN PUEDE AUMENTAR POSITIVAMENTE LA INFLUENCIA DE UNA FACCIÓN MENOR. EL AUGE PUEDE SER CONSEGUIDO POR GANANCIAS COMERCIALES Y CONTRATOS COMERCIALES COMPLETADOS. LOS AUGES TIENDEN A DURAR HASTA QUE EXPIREN NATURALMENTE O HASTA QUE OTRO INDICADOR TENGA PRIORIDAD, COMO EL HAMBRE.

## QUIEBRA:

LA QUIEBRA ES ESENCIALMENTE LO CONTRARIO DEL AUGE APARECERÁN SEÑALES DE SITIOS DE "BUSCANDO MERCANCÍAS" DURANTE LA QUIEBRA. LA PIRATERÍA AUMENTA LA EL TIEMPO DE QUIEBRA, MIENTRAS QUE LA VENTA DE DATOS DE EXPLORACIÓN LA DISMINUYE. ENTREGAR MATERIALES EN CUALQUIER SITIO DE BUSCANDO MERCANCÍAS DEBE AYUDAR A TERMINAR CON EL ESTADO.

### \*\* AUGE Y QUIEBRA \*\*

- SEGÚN FRONTIER, EL AUGE ES EL MEJOR ESTADO AL QUE UNA FACCIÓN PUEDE ASPIRAR. ES EL ESTADO CON LA PRIORIDAD MÁS BAJA. SÓLO SE PRODUCE CUANDO NO HAY NINGÚN OTRO ESTADO Y LA ECONOMÍA ES ALTA Y LA ACTIVACIÓN DE CUALQUIER OTRO ESTADO FINALIZA EL ESTADO DE AUGE.
- DURANTE UN AUGE ECONÓMICO, SE OBTIENE MÁS BENEFICIO DE LAS MERCANCÍAS Y EL COMERCIO OTORGA EL DOBLE DE LA INFLUENCIA A LA FACCIÓN QUE CONTROLA EL MERCADO.
- ALGUNOS CREEN TAMBIÉN QUE HAY UNA MEJORA EN LOS ASTILLEROS Y MERCADO DE MÓDULOS, AUNQUE PERSONALMENTE CREO QUE SIMPLEMENTE SE VENDEN MÁS NAVES Y MÓDULOS DURANTE EL AUGE, NO QUE SEA EN SÍ UNA "MEJORA" DE LAS INSTALACIONES. AUNQUE ESTÁ SIN CONFIRMAR.
- LA QUIEBRA ES EL ESTADO CONTRARIO. ES LO PEOR QUE PUEDE SUCEDERLE A UNA FACCIÓN.
- EL COMERCIO REDUCIRÍA EL TIEMPO DE LA QUIEBRA PERO NO AUMENTARÍA LA INFLUENCIA. EL CONTRABANDO EN CAMBIO, LA AUMENTA.

AGENTES



LIBRES



COMUNIDAD  
HISPANA



ELITE:  
DANGEROUS

## BLOQUEO:

EL BLOQUEO ES UN ESTADO CAUSADO POR EL COMERCIO ILEGAL, EL ASESINATO Y LA OBTENCIÓN DE MULTAS O RECOMPENSAS. SEÑALES DE PUNTO DE CONTROL EMERGEN EN EL SISTEMA CON UNA TIPO 9 QUE CONTIENE VARIOS BIENES ILEGALES (PRESUMIBLEMENTE CONFISCADOS A CONTRABANDISTAS) QUE PUEDEN SER ENTREGADOS AL MERCADO NEGRO. DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE CUADRO PROPORCIONADO POR MICHAEL BROOKES, "LAS ACTIVIDADES NO TIENEN NINGÚN EFECTO DURANTE LA DURACIÓN". LOCKDOWN TAMBIÉN CIERRA LOS SERVICIOS DE LA ESTACIÓN Y SE UTILIZA A MENUDO OFENSIVAMENTE CONTRA OTROS GRUPOS DE JUGADORES PARA CERRAR EL PANEL DE MISIONES.

## DISTURBIOS CIVILES:

AL IGUAL QUE EL BLOQUEO, LOS DISTURBIOS CIVILES SON CAUSADOS POR ASESINATOS Y ACCIONES QUE GENERAN MULTAS Y RECOMPENSAS. MIENTRAS EL ESTADO ESTÉ ACTIVO, LA RECAUDACIÓN DE RECOMPENSAS TIENE EL DOBLE EFECTO.

### \*\* BLOQUEO Y DISTURBIOS \*\*

- LOS DISTURBIOS Y EL BLOQUEO SE DAN CUANDO SE ESTÁ MINANDO LA POBLACIÓN O LA SEGURIDAD A TRAVÉS DEL ASESINATO.
- MATAR CIVILES (GENTE NO BUSCADA) Y PERDER VARIAS GUERRAS SEGUIDAS, PROVOCA EL ESTADO DE DISTURBIOS CIVILES,
- EN DISTURBIOS, ENTREGAR BONOS DE RECOMPENSAS Y VENDER ARMAS (DE FORMA LEGAL) INFLUYE EL DOBLE EN LA INFLUENCIA, PERO VENDER ARMAS TAMBIÉN ALARGA EL PERIODO DE DISTURBIOS, MIENTRAS QUE ENTREGAR RECOMPENSAS LO DISMINUYE.
- TAMBIÉN APARECERÁN MISIONES RELACIONADAS CON LOS DISTURBIOS.
  
- LOS BONOS DE COMBATE SE CONSIGUEN EN LAS ZONAS DE DISTURBIOS QUE APARECEN Y QUE FUNCIONAN IGUAL QUE UNA ZONA DE COMBATE (CZ).
  
- EL ESTADO DE BLOQUEO SE PRODUCE MATANDO LA SEGURIDAD DEL SISTEMA. EN ESTADO DE BLOQUEO TODOS LOS SERVICIOS DE LA ESTACIÓN SE PARALIZA. OBIAMENTE, PARA ENTRAR EN ESTADO DE BLOQUEO ES NECESARIO CONTROLAR AL MENOS UN SISTEMA. ES LA ÚNICA FORMA QUE LE AFECTE LA MATANZA DE SEGURIDAD, COMO VEREMOS MÁS ADELANTE
- UN EFECTO ES QUE DURANTE EL BLOQUEO SE PRODUCE UN APOYO DE LA SEGURIDAD EXTERNA Y AUMENTAN LA POLICÍA.. ASÍ QUE... SI ESTÁIS BUSCADOS, OJITO
- MATAR BUSCADOS REDUCE EL TIEMPO DE BLOQUEO.



## HAMBRUNA:

LA APARICIÓN DE LA HAMBRUNA TRAE SITIOS DE BUSCANDO MERCANCÍAS PARA ALIMENTOS, Y LOS ALIMENTOS TIENEN EL DOBLE DE EFECTO MIENTRAS EL ESTADO ESTÁ ACTIVO. ESTE ESTADO SOLÍA SER MUY FÁCIL DE CAUSAR AL ABANDONAR MISIONES. ESTO HA SIDO REPARADO DESDE ENTONCES. ALGUNAS MISIONES CAUSAN HAMBRE.

## EPIDEMIA:

LA APARICIÓN DE EPIDEMIA TRAE SITIOS DE BUSCANDO MERCANCÍAS PARA MEDICAMENTOS, LAS MEDICINA TIENE EL DOBLE DE EFECTO MIENTRAS EL ESTADO ESTÁ ACTIVO. ESTE ESTADO SOLÍA SER MUY FÁCIL DE CAUSAR AL ABANDONAR MISIONES. ESTO HA SIDO REMENDADO DESDE ENTONCES. ALGUNAS MISIONES CAUSAN EPIDEMIA (A MENUDO LAS QUE INVOLUCRAN NARCÓTICOS).

### \*\* HAMBRUNA Y EPIDEMIA \*\*

- TODAVÍA NO ESTÁ CLARO QUÉ PRODUCE ESTOS ESTADOS. ALGUNOS CREEN QUE PUEDEN SER ALGÚN TIPO DE MISIONES. OTROS LA FALTA DE ALIMENTOS O MEDICINAS EN LOS MERCADOS. PERO PARECE SER QUE A VECES SE ACTIVAN EN FACCIÓNES Y SISTEMAS DONDE LOS JUGADORES NO MUEVEN LA BGS (NO REALIZAN ACCIONES) O INCLUSO, DONDE NO APARECEN JUGADORES NUNCA. ASÍ PUES, NADIE SABE POR QUÉ OCURREN.
- DURANTE UNA HAMBRUNA APARECEN SEÑALES EN LAS QUE SE PUEDEN VENDER COMIDA A BUEN PRECIO. VENDER COMIDA TAMBIÉN TIENE EL DOBLE DE EFECTO SOBRE LA INFLUENCIA EN LA FACCIÓN QUE CONTROLA LA ESTACIÓN DEL MERCADO DONDE SE VENDE. DURANTE LA EPIDEMIA SUCEDE LO MISMO, PERO CON MEDICINAS.
- LOS BONOS Y MISIONES DE COMBATE NO CONTRIBUYEN A LA INFLUENCIA.

AGENTES



LIBRES



COMUNIDAD  
HISPANA



ELITE:  
DANGEROUS

PROPORCIONANDO SEGURIDAD AL IMPERIO DESDE EL 3301

## GUERRA Y GUERRA CIVIL:

ESTE ES UN ESTADO DE CONFLICTO QUE TIENE EL POTENCIAL DE CAPTURAR UNA ESTACIÓN O PUESTO AVANZADO PARA LA FACCIÓN GANADORA. SI LA FACCIÓN PERDEDORA NO TIENE PROPIEDAD, LA FACCIÓN GANADORA NO GANARÁ NADA. OTRA COSA ÚTIL A LA NOTA SOBRE ESTOS DOS ESTADOS ES QUE TIENEN LA CAPACIDAD DE INTERRUPTIR ESTADOS ECONÓMICOS. LA GUERRA OCURRE ENTRE UNA FACCIÓN NO NATIVA DE OTRA FACCIÓN. LA GUERRA CIVIL OCURRE ENTRE DOS FACCIÓNES NATIVAS. SÓLO LAS MISIONES DE COMBATE Y LAS ACCIONES DE COMBATE CONTRIBUYEN MIENTRAS ESTOS ESTADOS ESTÁN ACTIVOS.

## ELECCIONES:

LAS ELECCIONES SON LA VERSIÓN PACÍFICA DE GUERRA Y GUERRA CIVIL EN QUE TRANSFIERE CONTROLES DE ESTACIONES / PUESTOS AVANZADOS SIN LUCCHAR. ADEMÁS, LAS MISIONES DE COMBATE Y LAS ACCIONES DE COMBATE NO CONTRIBUYEN MIENTRAS EL ESTADO ESTÁ ACTIVO.

### \*\* GUERRA, GUERRA CIVIL Y ELECCIONES \*\*

- ESTOS ESTADOS SE PRODUCEN CUANDO TRAS EL TICK (EXPLICADO MÁS ADELANTE), DOS FACCIÓNES LLEGAN AL MISMO % DE INFLUENCIA CON UN RANGO DE MENOS DEL 5%. SI LA GUERRA SE PRODUCE EN UNA FACCIÓN RECIÉN LLEGADA AL SISTEMA, ESA FACCIÓN SE PONE EN ESTADO DE GUERRA. TRAS UN CONFLICTO INICIAL (DE ELECCIONES O GUERRA), EL SIGUIENTE CONFLICTO SERÍA UNA GUERRA CIVIL (O ELECCIONES... DEPENDIENDO DEL TIPO DE GOBIERNO).
- LA GUERRA SE GANA SUPERANDO EN MÁS DE UN 5% A LA FACCIÓN ENEMIGA EN EL CASO DE GUERRA, Y EN UN 3% EN EL CASO DE GUERRA CIVIL.
- SE PUEDE "GANAR" EL CONFLICTO ANTES DE QUE ESTE SE PRODUZCA, SUBIENDO LA INFLUENCIA MIENTRAS EL ESTADO SE ENCUENTRA PENDIENTE. PERO ESO NO HARÁ QUE NO SE PRODUZCA EL CONFLICTO (ELECCIONES O GUERRA). SIMPLEMENTE, CUANDO PASEN LOS DÍAS MÍNIMOS DEL ESTADO SE DARÁ COMO VENCEDORA A LA FACCIÓN CON MÁS INFLUENCIA, AÚN CUANDO ESTA NO HAYA PARTICIPADO ACTIVAMENTE DURANTE EL CONFLICTO.
- YA EN ESTADO DE GUERRA, LA ÚNICA FORMA DE MOVER LA INFLUENCIA DE ESA FACCIÓN ES ENTREGANDO BONOS DE COMBATE RECOGIDOS EN LAS ZONAS DE CONFLICTO QUE APARECERÁN EN EL SISTEMA Y ESA INFLUENCIA LA "ROBARÁ" DE LA FACCIÓN A LA QUE SE ESTÉ ENFRENTADO, EN LUGAR DE AL RESTO DE FACCIÓNES COMO EN OTROS CASOS. TAMBIÉN REALIZANDO MISIONES DE GUERRA, EN CUYO CASO, LA INFLUENCIA SÍ LA ROBARÁ ADEMÁS DEL RESTO DE FACCIÓNES DEL SISTEMA.
- EL ESTADO DE ELECCIONES SE PRODUCE CUANDO AMBAS FACCIÓNES TIENEN EL MISMO TIPO DE GOBIERNO Y SE RESUELVEN DE LA MISMA MANERA, SALVO QUE EN LUGAR DE BONOS DE COMBATE, LO ÚNICO QUE SE PUEDEN HACER SON MISIONES.
- CUALQUIER OTRA ACCIÓN, EN ESTOS ESTADOS, NO TENDRÁN NINGÚN EFECTO SOBRE LA INFLUENCIA DE ESA FACCIÓN.
- UNA PREGUNTA QUE SE ME HA HECHO DURANTE EL PROGRAMA ES QUE ESTA PUEDE SER LA RAZÓN DE QUE MUCHAS VECES VAYA GENTE A SUBIR CON LA FEDERACIÓN, LA ALIANZA O EL IMPERIO Y NO SUBAN. COMO NO SUBEN INFLUENCIA POR ESTAR LA FACCIÓN EN GUERRA, TAMPOCO LO HACEN EN LA FACCIÓN MAYOR.
- SINCERAMENTE, ES UN BUEN APUNTE.

## INVERSIÓN:

ESTE ESTADO NO SE INCLUYE EN EL GRÁFICO DE ESTADOS PORQUE SE AGREGÓ DESPUÉS. SI LA EXPANSIÓN FALLA PORQUE NO HAY UN OBJETIVO ALCANZABLE, EL SISTEMA ENTRARÁ EN UN ESTADO DE INVERSIÓN PERMITIENDO ALCANZAR OBJETIVOS DE APROXIMADAMENTE 40 LY FUERA. LA INVERSIÓN ES EL ÚNICO MOMENTO EN QUE UNA FACCIÓN PUEDE TENER ACTIVO MÁS DE UN ESTADO. INVERSIÓN Y GUERRA / GUERRA CIVIL, PUEDEN ESTAR ACTIVOS AL MISMO TIEMPO. DURANTE LA DURACIÓN DE LA INVERSIÓN, LAS ZONAS DE CONFLICTO ESTÁN EN ALTO EL FUEGO. TODAVÍA NO ESTÁ CLARO CUÁLES SON LAS ACCIONES QUE SON EFECTIVAS PARA LA DURACIÓN. UNA VEZ QUE EL ESTADO DE INVERSIÓN SE DESPEJE LA GUERRA / GUERRA CIVIL SE REACTIVARÁ. NO HAY SUFICIENTES DATOS EN ESTE MOMENTO PARA CONFIRMAR LA DURACIÓN DE LOS EFECTOS DEL ESTADO DE CONFLICTO. SE SUPONE QUE ESTÁ SUSPENDIDO.

## RETIRADA:

SIMILAR A LA INVERSIÓN, ESTE ESTADO ES TAMBIÉN BASTANTE NUEVO. SI UNA FACCIÓN NO NATIVA CAE POR DEBAJO DEL 2,5%, PUEDE CAER EN EL ESTADO DE RETIRADA, SOBRE EL CUAL TIENE DE 3 A 5 DÍAS PARA RECOBRARSE POR SI MISMA PERMANECIENDO CON MÁS DEL 5% O SER ELIMINADA DEL SISTEMA.

### MODELO OBSERVADO POR EL CMDR IRONGUTS (INCLUYE LOS NUEVOS ESTADOS)

Los valores en las celdas resaltadas no se observaron, sino que se sacaron de los antiguos datos suministrados o la base asumida en similitud con otros estados

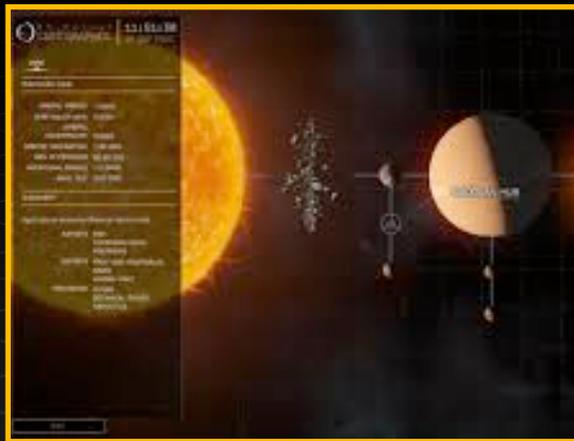
ESTADO	Pendiente	Duración Mínima	Duración Máxima	Recuperación	Efecto
Expansión	5	5	6	2	Todas las acciones contribuyen, por defecto el rango es aproximadamente 20AI
Guerra	3	3+1*	21	1	Solo las acciones de combate contribuyen **
Guerra civil	3	3+1*	21	1	Solo las acciones de combate contribuyen **
Elecciones	3	3+1*	5	2	Las acciones de combate y las misiones de combate no contribuyen
Auge	1	3	28	3	El comercio tiene el doble de efecto
Quiebra	2	3	28	3	Las acciones no tienen efecto, el comercio reduce la duración del estado
Disturbios civiles	1	3	7	3	Las recompensas tienen el doble de efecto
Hambruna	2	3	28	7	Las misiones de combate y las acciones de combate no contribuyen, la comida tiene doble efecto
Epidemia	1	3	28	6 - 8	Las misiones de combate y las acciones de combate no contribuyen, las medicinas tienen doble efecto
Bloqueo	1	3	14	1	Las acciones no tienen efecto, las recompensas reducen la duración del estado
Inversión	0	5	5	1	Incrementa el rango de la próxima expansión a aproximadamente 40AI
Retirada	1	3	5	1	La influencia debe ser menor al 2.5% para la retirada

\* Los conflictos tienen un día extra de duración cuando alguna estación cambia de manos, el conflicto sigue activo este día, pero ya está ganado o perdido

\*\* Pruebas recientes han demostrado que las misiones de combate ya no contribuyen

### MODELO DE PRIORIDAD DE ESTADOS POR EL CMDR IRONGUTS

Jerarquía de estados	
Nivel	Estado
1- Estados de conflictos	Guerra, Guerra civil, Elecciones
2- Estados de Expansión	Expansion, Inversión, Retirada*
3- Otros estados	Auge, Quiebra, Hambruna, Bloqueo, Disturbios Civiles
Nuevos estados pueden interrumpir estados activos de un nivel inferior	
* Notas del parche 2.2 el estado de retirada puede interrumpir un conflicto en un sistema satélite (no probado)	



## PRESENCIA DE LA FACCIÓN

- **ESTACIONES Y PUERTOS ESPACIALES**

LAS FACCIÓNES PUEDEN CAPTURAR ESTACIONES Y PUERTOS EN UN SISTEMA. ESTO SE HACE A TRAVÉS DE GUERRAS CIVILES [CIVIL WAR], GUERRAS [WAR] O ELECCIONES [ELECTIONS] QUE SE INICIAN MANTENIENDO LA INFLUENCIA DE TU FACCIÓN POR ENCIMA DEL 60% O IGUALANDO LOS VALORES CON LOS DE TU FACCIÓN OBJETIVO. EL VENCEDOR RECLAMARÁ LA MAYOR ESTRUCTURA (ESTACIÓN O PUERTO ESPACIAL) DE QUE DISPONGA SU Oponente.

- **SISTEMA**

EL SISTEMA ESTARÁ CONTROLADO POR LA FACCIÓN QUE POSEA EL "PUERTO O ESTACIÓN CONTROLADORA" [CONTROLLING STATION/CONTROLLING OUTPOST]. NORMALMENTE ES LA ESTACIÓN CON MAYOR POBLACIÓN. ES DIFÍCIL DE DETERMINAR, NO OBSTANTE, HAY ALGUNOS CASOS BASTANTE OBVIOS QUE LO DEMUESTRAN FUERON LAS ESTACIONES QUE ORBITAN PLANETAS DE TIPO TIERRA. CASI CON TOTAL SEGURIDAD SE TRATARÁ DE LA ESTACIÓN CONTROLADORA.

- **PNJ**

SIMPLEMENTE POR EL HECHO DE TENER PRESENCIA EN UN SISTEMA VERÁS PNJ DE ESA FACCIÓN. CUANTA MÁS INFLUENCIA TENGA, MÁS VERÁS APARECER. SI CONTROLAS EL SISTEMA, LA AUTORIDAD DEL SISTEMA SERÁ TAMBIÉN TUYA. RECUERDA, COMO DIJIMOS ANTES, LOS PNJ NO TE AYUDARÁN A MODIFICAR LOS VALORES DE INFLUENCIA.



## ESTRATEGIAS AVANZADAS

### • DIRIGIENDO LA EXPANSIÓN

LA EXPANSIÓN NO ES COMPLETAMENTE ALEATORIA. DEPENDE DE LA VARIEDAD Y NÚMERO DE FACCIÓNES EN LOS SISTEMAS VECINOS. FACCIÓNES CERCANAS Y SISTEMAS CON POCAS FACCIÓNES SERÁN TOMADOS COMO OBJETIVOS PRIORITARIOS EN LA EXPANSIÓN. ESTO ES COMO HEMOS CONSEGUIDO NUESTRAS CUATRO FACCIÓNES ADOPTADAS Y NINGUNA OTRA EN MIKUUN. DIGAMOS QUE TIENES UNA FACCIÓN EN SIETE SISTEMAS DIFERENTES. SI TU HACE UN SEGUIMIENTO DE LOS SISTEMAS LOCALES LOGRARÁS UNA IDEA BASTANTE BUENA SOBRE CUAL SE EXPANDIRÁ EN SIGUIENTE LUGAR. MANTENIENDO LA INFLUENCIA ABAJO EN TODOS LOS SISTEMAS EXCEPTO EN AQUEL EN EL QUE TE QUIERES EXPANDIR TE PERMITE ELEGIR SOBRE MÚLTIPLES SISTEMAS OBJETIVO. TRAS TOMAR EL CONTROL SOBRE LA ESTACIÓN CONTROLADORA, LOS MERCENARIOS MANTENDRÁ NUESTRA INFLUENCIA BAJA EN TODOS LOS SISTEMAS EXCEPTO EN AQUEL EN EL QUE QUEREMOS EXPANDIR.

### • ESTADOS ECONÓMICOS INÚTILES

UN BENEFICIO ADICIONAL PARA MANTENER TU INFLUENCIA BAJA ES QUE FÁCILMENTE PUEDES INICIAR UNA GUERRA "INÚTIL". PREVIAMENTE HEMOS TENIDO GRUPOS DE JUGADORES ACOSÁNDONOS MEDIANTE BLOQUEOS [LOCKDOWN] O DISTURBIOS CIVILES [CIVIL UNREST]. EN LA 1.4 HEMOS CONSEGUIDO SATISFACTORIAMENTE CERRAR ESOS ESTADOS INTERRUPIÉNDOLOS CON UNA GUERRA. INCLUSO ESTADOS COMO "AUGE" [BOOM] NO SIRVEN PARA NADA EXCEPTO FRENAR LA EXPANSIÓN. PROVOCA LA GUERRA RÁPIDAMENTE Y FINALIZA. LOS ESTADOS DE AUGE [BOOM] Y BLOQUEO [LOCKDOWN] PUEDEN DURAR SEMANAS. EL PUNTO ES, NO SIEMPRE CONVIENE MANTENER LA INFLUENCIA ALTA, PUEDES USAR NIVELES BAJOS EN TU BENEFICIO..

### • POWERPLAY

SI UNA POTENCIA ESTÁ EXPLOTANDO TUS SISTEMAS NO TE EXCLUYE PARA CONVERTIRTE EN POTENCIA. SI TE CONViertes EN POTENCIA, TODO PARECE INDICAR QUE PODRÍAS CONSUMIR LOS SISTEMAS ACTUALES DE LAS POTENCIAS EN TU PROPIO BENEFICIO. ASUMO QUE ESTO INCLUYE ALGÚN TIPO DE LÍNEA ARGUMENTAL DEL TIPO GUERRA CIVIL O SIMILAR. NUESTRA CREENCIA ES QUE EL NÚMERO DE SISTEMAS EN LOS QUE UNA FACCIÓN SE ENCUENTRA PRESENTE ES EL FACTOR PRIMARIO PARA QUE UNA FACCIÓN SE CONVIERTA EN POTENCIA. DADO QUE ES FRONTIER QUIÉN DECIDE CÓMO SE REALIZA ESTA ASCENSIÓN A POTENCIA, ESTE PUNTO PERMANECERÁ SIN CONTESTAR.

### • CAPTURA DE ESTACIONES O PLATAFORMAS SECUNDARIAS

SI CAPTURAS LA ESTACIÓN CONTROLADORA Y TE ESTABLECES EN UN ALTO NIVEL DE INFLUENCIA NUNCA CAPTURARÁS OTRAS ESTACIONES O PUERTOS DEL SISTEMA. PARA ELLO DEBES REDUCIR LA INFLUENCIA DE TU FACCIÓN E IGUALAR LOS VALORES CON TU OBJETIVO LO QUE DESATARÁ UN CONFLICTO. GANAR LA GUERRA TE OTORGARÁ EL CONTROL DE LA ESTRUCTURA SECUNDARIA.

# ESTILOS DE JUEGO SIMULADOR DE TRASFONDO

- **MISIONES:**

DEPENDIENDO DE LO QUE SE OFREZCA, LAS MISIONES PUEDEN SER UNA FORMA FIABLE DE CAMBIAR LA INFLUENCIA. SER ALIADO, TENER ALTOS RANGOS EN LA FEDERACIÓN DE PILOTOS, Y MANTENER EL VALOR DE INFLUENCIA DE TU FACCIÓN ALTO AUMENTA LA VELOCIDAD A LA QUE PUEDES HACER MISIONES HACIÉNDOLAS MÁS DISPONIBLES / ACCESIBLES A TRAVÉS DEL TABLÓN DE ANUNCIOS. HAY UN CONCEPTO ERRÓNEO COMÚN DE QUE COMPLETAR MISIONES DE CARIDAD DISMINUYE LA INFLUENCIA DE SU FACCIÓN. NUNCA HEMOS SIDO CAPACES DE PROBAR ESTO, AUNQUE A MENUDO REDUCE EL AUJE. DADO QUE EL DURANTE EL AUJE NO OFRECEN NADA PARTICULARMENTE ÚTIL, ESTO PUEDE SER ALGO BUENO CUANDO SE USA CON MODERACIÓN.

- **CAZAR RECOMPENSAS:**

AL CONVERTIR LAS RECOMPENSAS EN UNA ESTACIÓN QUE SEA PROPIEDAD DE SU FACCIÓN, PUEDE AUMENTAR LA INFLUENCIA DE LA FACCIÓN Y LA "SEGURIDAD". PUEDES CANJEAR TÉCNICAMENTE LAS RECOMPENSAS EN CUALQUIER ESTACIÓN O PUESTO AVANZADO EN UN SISTEMA TENGA INFLUENCIA, PERO SE RECOMIENDA QUE ENTREGUES LAS RECOMPENSAS EN ESTACIONES O PUESTOS DE AVANZADOS PROPIEDAD DE LA FACCIÓN QUE ESTÁS TRATANDO DE APOYAR. TRAS LA 1.2 PROBAMOS A CANJEAR LAS RECOMPENSAS EN UNA ESTACIÓN DE PROPIEDAD DE UNA FACCIÓN DIFERENTE ESTO AYUDÓ AL PROPIETARIO DE LA ESTACIÓN MÁS QUE LA FACCIÓN QUE ESTABA PAGANDO EN LA PESTAÑA DE CONTACTO. ESTO PUEDE HABER CAMBIADO DESDE 1.2, PERO ES MEJOR PREVENIR QUE LAMENTAR.

- **COMERCIO:**

DURANTE LAS MISIONES COMUNITARIAS DE COMERCIO A PARTIR DE 1,3 OBSERVAMOS QUE LOS PROPIETARIOS DE ESTACIONES DE LA ESTACIÓN DE ACOGIDA PERDÍAN INFLUENCIA CUANDO CANTIDADES MASIVAS DE BIENES ERAN COMPRADAS EN LA ESTACIÓN. MÁS TARDE PUDIMOS DEMOSTRAR QUE LA COMPRA DE MERCANCÍAS DESDE UNA ESTACIÓN AUMENTA LA INFLUENCIA DEL PROPIETARIO DE LA ESTACIÓN (LIGERAMENTE), Y LA VENTA DE MERCANCÍAS A UNA ESTACIÓN DAÑA LA INFLUENCIA DE LAS FACCIÓNES PROPIETARIAS (DE NUEVO LIGERAMENTE). HEMOS VISTO ESTO USADO CON ÉXITO POR UN ALIADO PARA DISMINUIR LA INFLUENCIA EN UNA GUERRA DONDE UNA ESTACIÓN SÓLO OFRECÍA MISIONES DE EXPLORACIÓN DE ÉLITE (FUERA DEL ALCANCE DE LA MAYORÍA DE LOS JUGADORES). ESTO YA NO PARECE SER ASÍ, DE HECHO HEMOS RECIBIDO MUCHOS RESULTADOS DIFERENTES CON LOS EXPERIMENTOS RECIENTES DE DIFERENTES GRUPOS DE JUGADORES. ESTO PUEDE DEBERSE A QUE LOS EXPERIMENTOS SE ESTÁN COMPLETANDO EN DIFERENTES VERSIONES DEL JUEGO CON DIFERENTES MECÁNICAS. TAMPOCO ESTÁ EN LO ALTO EN NUESTRA LISTA DE PRIORIDADES PARA SER HONESTO, PERO LOS INFORMES RECIENTES SUGIEREN QUE EN EL BENEFICIO AHORA AUMENTA LA INFLUENCIA MIENTRAS QUE LA PÉRDIDA HACEN QUE CAIGA.

- **EXPLORACIÓN:**

PUEDES CONVERTIR SUS DATOS DE EXPLORACIÓN EN LA ESTACIÓN PROPIEDAD DE LA FACCIÓN QUE DESEES AUMENTAR. SOLÍA TENER UN EFECTO NUCLEAR, PERO DESDE ENTONCES HA SIDO REDUCIDO. NO SERÍA RARO VER QUE TRAS UN VIAJE DE UN MES DE DURACIÓN Y CON UN RESULTADO DE CIENTO MILLONES SÓLO UN AUMENTO DE LA INFLUENCIA DE ALREDEDOR DEL 5% SI SE VENDE TODO A LA VEZ DEBIDO A LOS NUEVOS LÍMITES EN EL CAMBIO DE INFLUENCIA IMPLEMENTADO POR FRONTIER. ES EFICAZ EN EL TIEMPO SI SE VENDE LENTAMENTE UN PAR DE MILLONES CADA DÍA EN CADA UNO DE LOS SISTEMAS QUE DESEA AFECTAR.

- **MATAR A LA AUTORIDAD DEL SISTEMA:**

MATAR NAVES DE LA AUTORIDAD DEL SISTEMA REDUCE LA INFLUENCIA DE LA FACCIÓN DE CONTROL Y REDUCE LA SEGURIDAD CAUSANDO EL BLOQUEO.

- **ASALTAR:**

MATAR NAVES DE CIVILES EN UN SISTEMA REDUCE LA INFLUENCIA DE LA FACCIÓN A LA QUE PERTENECE Y PROVOCA DISTURBIOS CIVILES.

- **CONTRABANDO:**

EN LA 1.3, VENDER BIENES ILEGALES EN EL MERCADO NEGRO REDUCE LA SEGURIDAD Y REDUCE LA INFLUENCIA DEL DUEÑO DE LA ESTACIÓN. POR LO TANTO, NO ES BENEFICIOSO TENER UN MERCADO NEGRO EN SU ESTACIÓN; SIN EMBARGO, PUEDE BENEFICIAR A LA ANARQUÍA / FACCIÓNES SIN RESTRICCIONES.

# CÓMO AFECTAN NUESTRAS ACCIONES A LA INFLUENCIA Y EL ESTADO.

SEGÚN FRONTIER CADA ACCIÓN DE LOS JUGADORES SE TRADUCE EN "BUCKETS" (PAQUETES). CADA PAQUETE ACTÚA SOBRE LA INFLUENCIA DE LAS FACCIÓNES Y LAS ESTADÍSTICAS INTERNAS (LO QUE SE TRADUCE EN ESTADOS).

CADA 24 HORAS EL SERVIDOR HACE UN RECUENTO DE TODOS LOS "BUCKETS" ENTREGADOS POR LOS JUGADORES, HACE CÁLCULOS Y REALIZA LOS CAMBIOS PERTINENTES. ES LO QUE LOS JUGADORES LLAMAMOS "TICK" Y SE PRODUCE SOBRE LAS 17H SEGÚN HORARIO DEL SERVIDOR.

NUESTRAS ACCIONES, SEGÚN EL ESTADO DE LA FACCIÓN, AFECTAN A LOS ESTADOS Y LA INFLUENCIA DE LA SIGUIENTE MANERA:

Action	boom	bust	unrest	lockdown	famine	outbreak	influence
trade	up	down	1				up
trade_food	up	down			down		up
trade_medicines	up	down				down	up
trade_weapons	up	down	up				up
smuggle	down	up					down
smuggle_food	down	up			down		down
smuggle_medicines	down	up				down	down
smuggle_weapons	down	up	up				down
redeem_bounty			down	down			up
redeem_combatbond			down				up
sell_exploration	up	down			down	down	up
murder			up	up			down
othercrime			up	up			down

	Auge	Quiebra	Guerra Civil	Hambruna	Epidemia	Bloqueo	Disturbios	Influencia
Comerciar				(Comida) - 2	(Medicinas) - 2			1
Contrabando						1		1
Asesinato						1	1	-5
Cobrar recompensas			-2			-1	-2	2
Vender datos exploración	1	-1		-1	-1			2
Ganar multas/recompensas						1	2	-2
Piratería	-1	1						-3

EN TÉRMINOS GENERALES, LAS ACCIONES "ILEGALES" BAJAN LA INFLUENCIA MIENTRAS QUE LAS "LEGALES" LA SUBEN. OJO, PORQUE EN EL CASO DE LAS FACCIÓNES CRIMINALES (DE GOBIERNO ANARQUISTA Y ALGUNAS DICTATORIALES) PUEDEN VERSE FAVORECIDAS EN LUGAR DE PERJUDICADAS.

EL PROBLEMA REAL Y QUE LOS JUGADORES QUE NO ESTÁN FAMILIARIZADOS CON LA BGS NO COMPRENDEN, ES A DÓNDE VAN A PARAR ESOS BUCKETS. ES DECIR: DE QUÉ MANERA Y A QUIÉN LES ESTÁ AFECTANDO LO QUE ELLOS HACEN. ES POR ESTO QUE A VECES, ALGUNOS JUGADORES CON EL ÁNIMO DE AYUDAR A UNA FACCIÓN, HACEN TODO LO CONTRARIO SIN DARSE CUENTA. HE AQUÍ UN RESUMEN DE CÓMO AFECTA Y A QUIÉN CADA ACCIÓN:

### 1.- COMERCIO, VENTA DE DATOS DE EXPLORACIÓN. CONTRABANDO

TODO TIPO DE COMERCIO, AFECTA A LA FACCIÓN QUE CONTROLA LA ESTACIÓN DONDE SE ESTÁ VENDIENDO SEGÚN LA TABLA DE MÁS ARRIBA. EN EL CASO DE VENTA DE ARMAS, QUE AUMENTA EL TIEMPO DE DURACIÓN DE LOS DISTURBIOS SI LOS TUVIERAN, MEDICINAS Y COMIDA (QUE REDUCEN LOS ESTADOS DE EPIDEMIA Y HAMBRUNA) TAMBIÉN AFECTA SÓLO A LA FACCIÓN QUE CONTROLA EL MERCADO DE LA ESTACIÓN. DEL MISMO MODO, EL CONTRABANDO REALIZADO EN LOS MERCADOS NEGROS AFECTARÍA A LA FACCIÓN QUE CONTROLA LA ESTACIÓN CON EL MERCADO NEGRO. EL IMPACTO EN LA INFLUENCIA Y EL ESTADO, DEPENDERÁ DEL BENEFICIO QUE EL JUGADOR OBTENGA AL VENDERLO, NO DEL PRECIO DE COMPRA O VENTA.

DEJAD QUE INSISTA EN ESTO... DEPENDE DEL BENEFICIO.

POR PONER UN EJEMPLO, SI COMPRÁIS PAINITA EN UN SISTEMA A 40.000 CR Y LA VENDÉIS EN UNA ESTACIÓN EN AUJE A 70.000, TENÉIS UN BENEFICIO DE 30.000 CR.

SIN EMBARGO, SI MINÁIS ESA PAINITA... OBTENÉIS LOS 70.000 DE BENEFICIO. Y CREEDME CUANDO OS DIGO QUE HACERLO DE ESTA FORMA, ES UN CHUTE DE INFLUENCIA INTERESANTE.

LO MISMO OCURRE CON LOS DATOS DE EXPLORACIÓN.

(SUPONGO QUE EMPEZÁIS A ENTENDER, EL POR QUÉ EN BGS SE HACE DE TODO )

AMBAS ACCIONES AUMENTAN LA ECONOMÍA. EL CONTRABANDO ADEMÁS PUEDE PRODUCIR UN ESTADO DE BLOQUEO EL COMERCIO LEGAL SUBE LA INFLUENCIA Y EL ILEGAL LA BAJA (SALVO A LAS FACCIÓNES CRIMINALES).

### 2. COBRO DE BONOS DE RECOMPENSAS.

GENERALMENTE, EL COBRO DE BONOS DE RECOMPENSAS AFECTA A LA FACCIÓN QUE DOMINA EL SISTEMA.

SI SE UTILIZARA UN ESCÁNER DE REGISTRO CRIMINAL, ADEMÁS ESTARÍAMOS AFECTANDO A LAS FACCIÓNES A LAS QUE ENTREGAMOS ESAS RECOMPENSAS "EXTRA".

AUMENTA LA SEGURIDAD DEL SISTEMA.

AUMENTA LA INFLUENCIA DE LA FACCIÓN AFECTADA.

AUNQUE... UN DÍA HICIMOS UN DESCUBRIMIENTO INTERESANTE.... PARECE SER QUE MATAR BUSCADOS DE TU PROPIA FACCIÓN AFECTA NEGATIVAMENTE A LA INFLUENCIA (AUNQUE SE VE "ACOLCHADA" POR LA ENTREGA DE LOS BONOS).

TAMBIÉN PARECE SER MÁS EFECTIVO RESPECTO A LA SEGURIDAD, MATAR A LOS PIRATAS EN LAS ZONAS DE EXTRACCIÓN DE RECURSOS QUE INTERDICTÁNDOLOS.

UNA BUENA ESTRATEGIA CONTRA UN ESTADO DE DISTURBIOS PROVOCADO POR OTRA FACCIÓN ES MATAR TODO A TIPO DE PIRATAS, EXCEPTO A LOS DE LA FACCIÓN A LA QUE SE PRETENDE SUBIR.

NOSOTROS NOS SORPRENDIMOS DEL RESULTADO



### 3.- COBRO DE BONOS DE COMBATE

OBVIAMENTE, AUMENTA LA INFLUENCIA DE A LA FACCIÓN POR LA QUE LUCHAS Y DISMINUYE LA DE LA ENEMIGA. DISMINUYE EL ESTADO DE DISTURBIOS SI SON RECOGIDOS EN ZONAS DE DISTURBIOS.

SI ADEMÁS SE HICIERAN MISIONES DE COMBATE, BAJARÍA LA INFLUENCIA AL RESTO DE LAS FACCIÓNES DEL SISTEMA, NO SÓLO LA ENEMIGA.

BÁSICAMENTE DURANTE UNA GUERRA, BONOS DE COMBATE + MISIONES DE COMBATE = MUCHA INFLUENCIA PARA LA FACCIÓN. LÁSTIMA DE CAP...



### 4.- ASESINATO Y OTROS CRÍMENES.

AFECTA A LA FACCIÓN DOMINANTE DEL SISTEMA.

BAJA LA INFLUENCIA DE LA FACCIÓN AFECTADA Y PUEDE PRODUCIR BLOQUEOS Y DISTURBIOS.



### 5.- MISIONES

AFECTA A LA FACCIÓN QUE LA DA Y A LA FACCIÓN A LA QUE SE ENVÍA (EN CASOS DE ENVÍO DE DATOS, COMERCIO Y PASAJEROS). EL TIPO DE MISIONES TAMBIÉN AFECTA A LAS ESTADÍSTICAS INTERNAS, COMO LA ECONOMÍA, ALIMENTAR LOS DISTURBIOS... Y TAMBIÉN SUCEDE A LA INVERSA: EL ESTADO DE LA FACCIÓN Y SUS ESTADÍSTICAS INFLUYEN EN EL TIPO DE MISIONES. POR EJEMPLO, CUANDO LA ECONOMÍA ES ALTA LA FACCIÓN DA MUCHAS MISIONES DE TRANSPORTE. SI LA ECONOMÍA DE LA ESTACIÓN ADEMÁS ES DE COMBATE, DARÁ MISIONES DE COMBATE (POR EJEMPLO MATAR CENTINELAS) CON MAYORES RECOMPENSAS, SI ESTÁ RECUPERÁNDOSE DE UNA GUERRA, PUEDE DAR MISIONES DE ASESINAR TRAIADORES... ETC.

HAY QUE TENER EN CUENTA, QUE EL TIPO DE MISIÓN SUPONE QUE EL JUGADOR REALICE UNA SERIE ACCIONES CON SUS PROPIAS CONSECUENCIAS EN LA BGS. ASÍ POR EJEMPLO, UNA MISIÓN DE ASESINATO ADEMÁS DE SUBIR LA INFLUENCIA EN LA FACCIÓN QUE DA LA MISIÓN, INCITARÁ A LOS DISTURBIOS EN LA FACCIÓN DOMINANTE DEL SISTEMA DONDE SE PRODUCE EL ASESINATO.

ROBAR ALGÚN TIPO DE RECURSOS A UN NPC, SE CONSIDERA PIRATERÍA. EL CONTRABANDO, SIGUE SIENDO CONTRABANDO, A PESAR DE SER UNA MISIÓN ETC... ASÍ QUE, HAY QUE TENER EN CUENTA TODOS ESTOS FACTORES A LA HORA DE ANALIZAR LO QUE OCURRE EN UN SISTEMA O EN QUÉ ESTÁ AFECTANDO REALMENTE LAS MISIONES QUE ESTAMOS REALIZANDO.

EL CASO DEL TRANSPORTE DE PASAJEROS ES UN TEMA CASI APARTE, DADO QUE TIENE UN IMPACTO BASTANTE FUERTE EN LAS ESTADÍSTICAS INTERNAS. POR PONER UN EJEMPLO, TRANSPORTAR REFUGIADOS SE SABE QUE AUMENTA LA PROBABILIDAD DE DISTURBIOS AL SISTEMA A DONDE SE TRANSPORTAN. TRANSPORTAR MÉDICOS, REDUCE LA SALUD DEL SISTEMA DE DONDE SALEN Y AUMENTA LA DEL QUE VAN...

HAY COSAS MUY OBIAS, PERO OTRAS ESTÁN AÚN PENDIENTE DE INVESTIGACIÓN. GRACIAS A FRONTIER... DESDE LA 2.2 AHORA EN LA MISMA DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN SE DAN PISTA EN QUÉ AFECTA CADA MISIÓN Y A QUIÉN. SÓLO HAY QUE LEER Y... OBSERVAR, CLARO

## 6.- DOMINIO DE ESTACIONES Y SISTEMAS



UNA FACCIÓN TIENE UN PESO DIFERENTE SEGÚN LOS RECURSOS QUE CONTROLE EN EL SISTEMA (ADEMÁS DE SU INFLUENCIA). CUANDO UNA FACCIÓN SE EXPANDE A UN SISTEMA LO HACE CON UNA INFLUENCIA BAJA Y SIN CONTROLAR NINGUNA ESTACIÓN.

LA ÚNICA FORMA QUE TIENE DE SUBIR INFLUENCIA ES HACER MISIONES (QUE DARÁ POCAS EN ESE MOMENTO POR LA BAJA INFLUENCIA) O BAJANADO AL RESTO DE FACCIÓNES.

PARA CONTROLAR UNA ESTACIÓN, HAY QUE PELEAR CONTRA LA FACCIÓN QUE LA CONTROLA. PARA ELLO, HAY QUE IGUALAR LAS INFLUENCIAS. SE RESUELVE LA GUERRA Y LA FACCIÓN QUE GANE TOMARÁ EL CONTROL DE LA ESTACIÓN MÁS GRANDE DE LA PERDEDORA.

TOMAR EL CONTROL DE UNA ESTACIÓN, INCLUYE EL CONTROL DE LOS ASTILLEROS Y MERCADO DE DICHA ESTACIÓN, INFLUYENDO DIRECTAMENTE SOBRE ELLOS CON LAS PROPIAS ESTADÍSTICAS (ECONÓMICAS) DE LA FACCIÓN QUE PASA AL CONTROL... AUNQUE... COMO SIEMPRE, NO ESTÁ CLARO EN QUÉ MEDIDA.

PARA CONTROLAR UN SISTEMA, HAY QUE TOMAR EL CONTROL DE LA ESTACIÓN CONTROLADORA DEL SISTEMA. HAY VARIAS TEORÍAS, PARA SABER CUAL ES LA ESTACIÓN DOMINANTE:

- LA ESTACIONES Y BASES ESPACIALES TIENEN “PRIORIDAD” SOBRE LAS BASES PLANETARIAS.
- LAS ESTACIONES ESPACIALES MÁS GRANDES, TIENEN PRIORIDAD SOBRE LOS OUTPOSTS
- NORMALMENTE LA DOMINANTE VA A SER LA QUE MÁS POBLACIÓN TIENE, TENIENDO EN CUENTA LAS OTRAS PRIORIDADES.

HAY DOS MECÁNICAS DE JUEGO QUE SE UTILIZAN BASTANTE ENTRE LOS JUGADORES DE BGS: EL “SOFT TRIGGER” Y EL “HARD TRIGGER”.

EL “SOFT TRIGGER” SE ACTIVA AL 65% DE LA INFLUENCIA Y LO QUE HACE ES ACTIVAR DIRECTAMENTE LA GUERRA POR LA ESTACIÓN DOMINANTE DEL SISTEMA. SI POR EL CAMINO SE PASA “DE LARGO” POR LAS ACTIVACIONES DE CONFLICTO CON EL RESTO DE FACCIÓNES (NO LLEGANDO A ESTAR NUNCA A MENOS DE UN 5% DE OTRA FACCIÓN), DICHSO CONFLICTOS NO SE ACTIVAN.

EL “HARD TRIGGER”, ACTIVA LA GUERRA POR EL CONTROL DEL SISTEMA Y ADEMÁS LA EXPANSIÓN (SI GANARA).

UNA VEZ SE TIENE EL CONTROL DEL SISTEMA, LA SEGURIDAD PASA AL DOMINIO DE DICHA FACCIÓN, SIGNIFICANDO QUE TODO LO QUE LE SUCEDE A LA SEGURIDAD AFECTA A LA FACCIÓN Y VICEVERSA, Y TODOS LOS ESTADOS DE LA FACCIÓN APARECERÁN COMO ESTADOS DE SISTEMA..

AQUÍ DEBO HACER UN INCISO DE NUEVO.

MUCHA GENTE CREE QUE LO MEJOR ES CONTROLAR ABSOLUTAMENTE TODAS LAS ESTACIONES DE LOS SISTEMAS A LOS QUE VAN. PERO ESTO, A UN NIVEL ESTRATÉGICO, PUEDE RESULTAR CONTRAPRODUCENTE.

EN MÁS DE UNA OCASIÓN, OS PODÉIS ENCONTRAR EN LA SITUACIÓN DE QUE VUESTRO SISTEMA SUBE DESCONTROLADAMENTE LA INFLUENCIA. PUEDE SUCEDER EN UN ESTADO DE AUJE, QUE TENGÁIS UNA BUENAS BASE DE ANILLOS DONDE LOS JUGADORES VAN A MINAR Y VENDER... POR MUCHAS RAZONES AJENAS A VOSOTROS.

PUEDE... QUE NO OS INTERESE EXPANDIR CONSTANTEMENTE DESDE ESE SISTEMA POR LAS RAZONES QUE HEMOS COMENTADO ANTES.

UNA BUENA ESTRATEGIA ES TENER UNA FORMA DENTRO DE VUESTROS SISTEMAS POR LA CUAL PODÁIS CONTROLAR ESAS SUBIDAS TAN DESCONTROLADAS DE INFLUENCIA. Y UNA DE ESAS FORMAS, ES DEJAR QUE OTRA FACCIÓN TENGA EL CONTROL DE UNA DE LAS ESTACIONES.

TENED EN CUENTA QUE SUBIR A UNA FACCIÓN, ROBA LA INFLUENCIA A OTRA Y GENERALMENTE A LA QUE ESTÁ MÁS ALTA (VOSOTROS, SI LO HACÉIS BIEN). CUANTAS MÁS HERRAMIENTAS DE CONTROL, MEJOR. SIEMPRE, CLARO ESTÁ, TENIENDO EN CUENTA CADA SITUACIÓN.

PUEDE PASAR TAMBIÉN, QUE NO OS INTERESE QUE UNA FACCIÓN DE JUGADORES ENEMIGA, DISPONGA TAMBIÉN DE ESAS HERRAMIENTAS COMO SIEMPRE... LA DECISIÓN FINAL ES VUESTRA.

## 7.- ¿Y AHORA... QUÉ?

AHORA... ¿QUÉ HACER CON ESTA INFORMACIÓN? PUES... LO QUE QUERÁIS

PODÉIS ELEGIR UN ROL Y JUGARLO. PEDIR VUESTRA PROPIA FACCIÓN Y LLEVARLA A LA GLORIA, CONSEGUIR QUE UNA FACCIÓN NPC SIEMPRE OS DE LAS MEJORES MISIONES, AVERIGUAR DÓNDE OS PUEDEN DAR LAS MISIONES CON MAYOR RECOMPENSA, REVENTAR MERCADOS Y FACCIÓNES (SI ES LO QUE QUERÉIS...). O SIMPLEMENTE, OS PUEDE SERVIR A AQUELLOS QUE YA QUERÍAIS JUGAR BGS, HABÉIS PEDIDO UNA FACCIÓN Y NO SABÍAIS NI POR DONDE EMPEZAR

EN DEFINITIVA, LA BGS APORTA PROFUNDIDAD AL JUEGO. EL CÓMO JUGARLO YA ES COSA DE CADA GRUPO

FLY SAFE, COMANDERS 07





## BUGS CONOCIDOS O SOSPECHOSOS (ACTUALIZADO 19/10/2015)

### GALAXY MAP INFO.

LA INFORMACIÓN MOSTRADA AL SELECCIONAR UNA ESTRELLA EN EL MAPA DE GALAXIA ES FRECUENTEMENTE INCORRECTA Y LOS COLORES QUE INDICAN LA FACCIÓN MAYOR (IMPERIO, FEDERACIÓN) TAMBIÉN SUELE SER INCORRECTO. POR EJEMPLO, LOS SISTEMAS QUE HAN DEJADO DE PERTENECER AL IMPERIO O LA FEDERACIÓN TIENDEN A APARECER TODAVÍA COMO FEDERALES O IMPERIALES EN LA VISTA DE GALAXIA. TAMBIÉN, POR EJEMPLO, EL GOBIERNO DE SEFRYS FIGURA COMO "DEMOCRACIA" Y NO HAY NINGUNA FACCIÓN DEMOCRÁTICA EN EL SISTEMA. TODOS ESTOS ERRORES SON MUY CONOCIDOS. ACCEDE A LA VISTA DEL SISTEMA PARA TENER INFORMACIÓN MÁS FIABLE.

- LA INFLUENCIA OBTENIDA EN LAS MISIONES NO REFLEJA DE MODO ALGUNO EL ESFUERZO. UN TRABAJO EN EL QUE PUEDES CONFÍAR ACTUALMENTE PARA AUMENTAR TU INFLUENCIA ES LA CAZA DE RECOMPENSAS. SI ESTÁS EN UNA FACCIÓN ANÁRQUICA PRUEBA LA EXPLORACIÓN, QUE TODAVÍA NO LA HEMOS PROBADO EN LA VERSIÓN 1.4.

- **CIVIL WAR BUG.**  
ALGUNAS GUERRAS CIVILES NO TRANSFIEREN EL CONTROL DE LA ESTACIÓN TRAS LO QUE PARECE UNA VICTORIA.

- **BARRAS DE ESTADO DE FACCIÓNES (PANEL DERECHO).**

FRECUENTEMENTE INCORRECTOS. NO CONFÍES EN LAS FLECHAS QUE INDICAN LA TENDENCIA DE LA INFLUENCIA, YA QUE NO SIEMPRE SON CORRECTAS. LOS ESTADOS PENDIENTES, RECUPERADOS Y ACTUALES SON CORRECTOS. DE HECHO ALGUNA VEZ SE HA VISTO QUE TODAS LAS FACCIÓNES AUMENTAN, COSA QUE ES IMPOSIBLE YA QUE HABLAMOS DE REPARTIRSE UN PORCENTAJE.

- "BOMBAS" DE INFLUENCIA.  
HAY UN BUG EN ESTOS MOMENTOS QUE TE PERMITE BAJAR LA INFLUENCIA DE UN SISTEMA AL 1%. AFORTUNADAMENTE SERÁ PARCHEADO EN BREVE Y SI TU SABES DE QUÉ SE TRATA, POR FAVOR, NO LO DIFUNDAS.