

Power Play

Indice generale

Power Play.....	1
Introduzione.....	2
Power Play e Module Shopping.....	3
Tipologia di influenza.....	4
Mappa galattica.....	5
Command Capital	5
Cicli del Power Play.....	6
Preparazione.....	6
Espansione.....	8
Controllo.....	9
Turmoil.....	10
Sistemi contesi.....	11
Votazioni.....	11

Introduzione

Il *Power Play* riguarda agli aspetti *macroeconomici* della galassia. Si tratta di una meccanica distinta dalla lotta per il controllo *politico* dei vari sistemi, che riguarda invece il conflitto tra Fazioni (detta Background Simulation, o in breve BGS). Il *Power Play* (abbreviato PP) simula l'egemonia macroeconomica che alcuni personaggi, detti *Potenze*, esercitano grazie alla loro influenza economica, politica e culturale. A seconda della natura della Potenza, il Power Play può esprimersi mediante forme di controllo diverse. Un personaggio come Zachary Hudson esercita il controllo attraverso azioni militari e incentivi economici, mentre la sua antagonista federale Felicia Winters agisce emanando leggi o sostenendo politiche sociali.

Questa distinzione tra lotta **politica** delle fazioni (BGS) e influenza **macroeconomica** delle Potenze (PP) è fondamentale per capire come i due aspetti del gioco si possano sovrapporre tra loro. Vediamo alcuni esempi.

1. Un sistema è governato da una Fazione allineata con la Federazione, ma finisce nella sfera di influenza di Lavigny Duval, una Potenza dell'Impero. Conseguentemente, in tutte le stazioni di quel sistema sarà possibile acquistare il modulo *Imperial Hammer*, anche se le stazioni restano alleate alla Federazione. E' come se il "potere occulto" esercitato da Lavigny Duval riuscisse ad aggirare le politiche federali locali, manovrando i mercati.
2. Edmund Mahon, una Potenza dell'Alleanza, influenza i sistemi mediante incentivi allo sviluppo agricolo, che ogni amministrazione recepisce però in modo diverso. Perciò, se un sistema controllato da Mahon è governato da una Fazione della Federazione o dell'Impero, allora il contrasto tra influenza macroeconomica e linea politica porterà ad una riduzione del 50% della produzione agricola. Al contrario, se un sistema è indipendente, allora l'influenza esercitata da Mahon sarà più sinergica, e spingerà il sistema a produrre il 300% della sua normale produzione agricola.

La differenza tra potere *politico* (Fazioni) e influenza *macroeconomica* (Potenze) rende realistica l'evoluzione della galassia. Per aiutarci paragoniamo un sistema planetario ad una singola nazione europea durante la Guerra Fredda (1947-1991). In quel periodo storico ciascuna nazione era amministrata da un governo, retto da un partito dominante (la Fazione che amministra il sistema). Eppure, nel giugno '47 molte nazioni europee furono influenzate dal piano Marshall (emanato della "potenza Truman") al quale la "potenza Stalin" rispose con l'istituzione del Cominform.

In alternativa si potrebbero le Potenze ai governi federali, ma il confronto regge poco. Una federazione è governata da un organo ben preciso (un parlamento o un congresso) mentre una Potenza di Elite Dangerous è interamente nelle mani di un singolo individuo (e del suo entourage). Da questo punto di vista le Potenze di Elite Dangerous andrebbero paragonate a quei fantomatici personaggi che – nelle teorie complottiste – avrebbero la capacità di influenzare intere nazioni senza essere ufficialmente parte del loro governo (il Papa, Donald Trump, Bill Gates, Elon Musk ecc.).

Ecco perché nel Power Play la parola **controllo** non va intesa come una dominazione militare né politica, ma come una sorta di "influenza macroeconomica" (più o meno occulta) che la Potenza esercita sui sistemi interessati. Lo stesso dicasi per il termine *espansione*, che rappresenta l'espansione della sfera d'influenza della Potenza, e non una conquista territoriale.

Power Play e Module Shopping

Alcuni giocatori confondono il Power Play (PP) con il Module Shopping.

Per Power Play intendiamo lo stile di gioco che porta il giocatore a prendere le parti di una Potenza per aiutarla a prosperare e/o a mantenere una buona egemonia. Ciò può essere fatto sia “pledgiando” la Potenza (cioè aderendo ufficialmente alla sua politica), sia giocando in modo più subdolo, ovvero schierandosi formalmente dalla parte di una Potenza avversaria per danneggiarla dall'interno (la cosiddetta Quinta Colonna, o 5C).

Al contrario il Module Shopping è la pratica di “pledgiare” una Potenza con l'unico scopo di ottenere come ricompensa il modulo speciale che diventa disponibile solamente a chi ha supportato la Potenza per almeno quattro settimane. Uno dei casi più eclatanti riguarda le migliaia di giocatori che hanno supportato Aisling Duval (una Potenza dell'Impero) solamente per acquistare i famosi Prismatic Shield Generator.

Fermo restando che ognuno è libero di giocare come preferisce, coloro che praticano il Module Shopping dovrebbero comunque documentarsi per capire quali sono le linee guida dalla Potenza che stanno supportando. Ciò può essere fatto chiedendo informazioni sui canali della community associata alla Potenza (solitamente Discord o Reddit), come indicato qui:

<https://forums.frontier.co.uk/threads/how-to-contact-and-join-the-powerplay-community-for-each-power.542833/>

Chi non volesse contattare la community in questione, per mancanza di tempo o pigrizia, dovrebbe dedicare almeno cinque minuti per informarsi sulle linee guida generali, ovvero su come fare Module Shopping disturbando il meno possibile chi si dedica al vero e proprio Power Play.

Di solito queste linee guida suggeriscono di:

- **Votazioni:** votare sempre *Consolidation* e mai *Preparation*.
- **Meriti:** ottenere i meriti fortificando sistemi già completamente fortificati (i.e. oltre il 100%), oppure facendo undermining solo dove la soglia di undermining è già stata raggiunta (oltre il 100%).
- **Evitare:** qualsiasi attività di preparazione o espansione di altri sistemi.

Oltre che per una questione di rispetto, rispettare queste indicazioni ha anche un valore pratico.

Le community del Power Play sono molto ben organizzate, pianificano la politica della Potenza svolgendo un'analisi accurata, che richiede settimane di pianificazione e calcoli. In alcuni casi i giocatori manovrano una Potenza per perdere il controllo di un sistema scomodo, per cui lasciano solo formalmente la Potenza, per poterci “giocare contro”. In altri casi si infiltrano in altre Potenze (5C) per fare danni dall'interno. In questo contesto piuttosto caotico, un giocatore che si dedica al Module Shopping senza cognizione di causa rischia di essere scambiato per un avversario, e potenzialmente di creare problemi anche a se stesso.

Tipologia di influenza

Il Power Play è un meccanismo complesso che non può essere spiegato in poche parole. Perciò, prima di capire in dettaglio le diverse tipologie di influenza, è sufficiente comprendere *a grandi linee* i tipi di influenza sotto elencati, senza preoccuparsi di capire *come* i sistemi passino da una condizione all'altra: le meccaniche evolutive dei sistemi saranno discusse più avanti. I tipi di influenza esercitabili da una Potenza sono:

- **Controllo:** un sistema è *controllato* quando la Potenza esercita in toto la sua influenza macroeconomica su di esso. Un sistema può essere controllato solo da una singola Potenza. I sistemi controllati da una Potenza sono visualizzabili sulla Galaxy Map, selezionando il tab Power Play e poi la View Mode “Control”.
- **Sfruttamento:** un sistema è *sfruttato* (Exploited) da una Potenza quando si trova nel raggio di 15 LY da un sistema controllato. Se pensiamo al sistema controllato come al capoluogo di regione, i sistemi sfruttati sono le città di quella regione. La potenza si interfaccia solo con il sistema controllato e mai coi sistemi sfruttati, perché delega la gestione dei sistemi “regionali” al sistema centrale (quello controllato). I sistemi sfruttati sono visualizzabili sulla Galaxy Map selezionando il tab Power Play e la View Mode “Control”: sono i cerchietti “vuoti” all'interno delle sfere di influenza della Potenza (aventi ciascuna al centro un sistema controllato).
- **Preparazione:** un sistema è in *preparazione* quando una Potenza sta pianificando un'espansione verso di esso nella speranza di trasformarlo in un sistema controllato. Potenze diverse possono competere nella preparazione di uno stesso sistema, “corteggiandolo” come spasimanti antagonisti tra loro. I sistemi in preparazione sono visualizzabili sulla Galaxy Map selezionando il tab Power Play e la View Mode “Expansion”: sono identificabili da un numero progressivo (compreso tra 1 e 10).
- **Espansione:** un sistema è in *espansione* quando una Potenza, dopo aver portato a termine (con successo) un'attività di preparazione, sta lottando per imporre la propria influenza su quel sistema. Il tipo di “lotta” dipende dalla natura della Potenza: alcune Potenze si espandono mediante intervento armato, altre tramite manovre politiche, altre ancora esportando la propria cultura. I sistemi in espansione sono visualizzabili sulla Galaxy Map selezionando il tab Power Play e la View Mode “Expansion”: sono identificati dal simbolo di un bersaglio (tre cerchietti concentrici).
- **Contestato:** un sistema è *contestato* quando di fatto non è sotto il controllo di alcuna Potenza, ma potrebbe esserlo, o potrebbero diventarlo. Questa è forse la condizione più complicata, che approfondiremo in un secondo tempo.

Come vedremo successivamente alcune di queste categorie sono a loro volta divise in sottocategorie, o meglio in *stati* diversi.

Esempio: lo stato di espansione di un sistema è misurato da due parametri. Il parametro *Expansion* misura in che quantità la Potenza che sta “conquistando” il sistema stia riuscendo nel suo intento. Al contrario, il parametro *Opposition* misura in che quantità le forze di resistenza locale (spesso supportate dalla Potenze avversarie) stanno opponendosi al processo di espansione. Quindi si potrebbe avere un sistema in stato di “espansione positiva” (il parametro *Expansion* è maggiore del parametro *Opposition*) oppure in stato di “espansione negativa” (il parametro *Expansion* è minore del parametro *Opposition*). Nel primo caso l'espansione andrà a buon fine, nel secondo caso fallirà. Torneremo su questo argomento nelle prossime sezioni.

Mappa galattica

La *Galaxy Map* mostra la situazione del Power Play nel terzo tab della seconda riga (dopo *Realistic* e *Map*). Per default la mappa viene visualizzata in modalità *Overview*, ovvero vengono mostrate le sfere di influenza di *tutte* le Potenze, ciascuna con un colore diverso. Selezionando invece una singola Potenza nella combo-box principale, vengono visualizzate solo le sue sfere di influenza.

Più sotto è possibile filtrare i sistemi per *tipologia* di influenza:

- **Overview:** visualizza i sistemi controllati da tutte le Potenze, ignorando il filtro impostato. Quindi, anche se nella combo-box principale si seleziona una singola Potenza (esempio: Zachary Hudson) la modalità Overview mostrerà comunque i sistemi di *tutte* potenze.
- **Expansion:** visualizza i sistemi in *preparazione* o in *espansione* per la Potenza selezionata. I sistemi in preparazione sono associati ad un numero progressivo, compreso tra 1 e 10, racchiuso all'interno di un quadrato. Questo numero coincide con la posizione del sistema nella classifica del tab *Preparation*. I sistemi in espansione sono invece identificati dal simbolo di un bersaglio. Tutti gli altri sistemi, ovvero quelli *candidati* per essere preparati, sono colorati in base al rendimento (vedi sotto). I sistemi “non degni di nota” (perché già controllati, o perché avrebbero reddito negativo) sono indicati in bianco. Questa View Mode *non* visualizza i sistemi sfruttati o potenzialmente sfruttabili.
- **Control:** visualizza sia i sistemi controllati dalla Potenza selezionata, sia i sistemi sfruttati. Quest'ultimi sono rappresentati come cerchietti “vuoti” all'interno delle sfere di influenza dei sistemi controllati. L'icona dello scudo rappresenta un sistema in stato di *fortificazione*: **bianco** se non è stata raggiunta la soglia necessaria, **giallo** se la soglia è stata superata. Se una Potenza avversaria sta applicando un'azione di *undermining* sul sistema, allora è presente l'icona di un mirino: **bianco** se non è stata raggiunta la soglia necessaria, **rosso** se la soglia è già stata superata. Il colore del sistema è lo stesso utilizzato dalla View Mode “Expansion” (vedi qui sotto).

Legenda colori:

- **verde:** sistema ad alto rendimento di CC
- **gialli:** sistema a medio rendimento di CC
- **rossi:** sistema a basso rendimento di CC

Command Capital

Ogni Potenza dispone di un bilancio espresso in *Command Capital* (abbreviati in CC) che rappresenta il rendiconto entrate/uscite dell'amministrazione stessa. Poiché ogni Potenza esercita la sua influenza in modo diverso (militare, economico, culturale o altro) non dobbiamo pensare ai CC come ad una moneta né come ad un indicatore finanziario. I CC sono piuttosto la risorsa astratta usata per confrontare le “spese” di gestione della Potenza con i “guadagni” della stessa.

Esempio: Felicia Winters, una Potenza affiliata alla Federazione, esercita la propria influenza attraverso attività mediatiche o politiche. Il bilancio dei suoi CC potrebbe quindi rappresentare l'esito dei sondaggi di popolarità che la riguardano, oppure il numero di delegati politici che hanno dichiarato di appoggiarla alle prossime elezioni.

Per semplicità possiamo comunque ragionare come se i CC fossero una risorsa economica, perché a tutti gli effetti vengono guadagnati, confrontati con le spese e riportati nel bilancio settimanale.

Cicli del Power Play

A livello locale la situazione della Galassia è in continua evoluzione, ma ai fine del PP lo stato dei sistemi viene aggiornato solo una volta alla settimana. Ad esempio, il “punteggio di preparazione” di un sistema può cambiare ogni minuto, man mano che i giocatori svolgono missioni per contribuire alla preparazione, ma solamente in occasione del ciclo settimanale si saprà se quel sistema passa alla fase di espansione o se la preparazione è stata un buco nell'acqua. Questo ciclo di sette giorni è detto “ciclo del Power Play”: ogni ciclo inizia il **giovedì mattina** alle ore **7 GMT** e termina esattamente una settimana dopo (quando inizia il ciclo successivo).

Al termine di ogni ciclo sono possibili diverse transazioni:

- Un sistema **non controllato** può entrare nella lista di quelli in *preparazione*.
- Un sistema in **preparazione** passa nella lista in *espansione* (preparazione riuscita) oppure torna tra quelli non controllati da alcuna Potenza (preparazione fallita).
- Un sistema in **espansione** passa nella lista *controllo* (espansione riuscita) oppure torna tra quelli non controllati da alcuna Potenza (espansione fallita).
- Un sistema **controllato** rimane nella lista *controllo* (nessun cambiamento) oppure torna tra quelli non controllati da alcuna Potenza (come conseguenza dello stato di Turmoil).

L'elenco dei sistemi attualmente in fase di preparazione, espansione o controllo è visualizzato nel pannello della Potenza. Vediamoli una alla volta.

Preparazione

Questo tab mostra tutti i sistemi attualmente in fase di preparazione. In alto è indicato il valore:

- **CC To Spend this cycle**: il margine per cui la Potenza è in attivo nel bilancio dei CC. Indica la quantità di CC che la Potenza può investire nella preparazione di nuovi sistemi.

The screenshot shows the 'PREPARATION' tab for ZACHARY HUDSON. The interface is divided into several sections:

- Navigation Bar:** OVERVIEW, RATING, PREPARATION (selected), EXPANSION, CONTROL, STATS.
- Header:** ZACHARY HUDSON PLEDGED, LAST UPDATED 7:07 28 JAN 3307.
- Overview:** CC TO SPEND THIS CYCLE: 1,433 CC.
- TOP 9 SYSTEMS:**

	SYSTEM	COST
1	ROSS 1057 PREP 20 162	106 CC 53.92LY
2	CONSOLIDATION DEFENSE BONUS 50	1,327 CC
3	LHS 336 PREP 77 12	151 CC 43.65LY
4	SUN TAKUSH PREP 5547	100 CC 79.00LY
5	CEOS PREP 2752	237 CC 507.81LY
6	MAYA PREP 2084	97 CC 89.93LY
7	BANGWA PREP 1625	100 CC 60.07LY
8	MILLESE PREP 1338	105 CC 93.70LY

- PREPARATION Description:** President Hudson uses intelligence collected by both military and civilian Federal agencies to ensure that he has his finger on the pulse, weighing up where to focus his efforts.
- HOW TO PREPARE:** Bring consignments of Hudson's Restricted Intel from systems to be prepared to contacts in our control systems, to ensure the preparation of the system goes smoothly.
- VOTING:** The more votes for consolidation relative to preparation, the higher up the top 9 consolidation will be placed, blocking all preparation below it. You can only vote once you have been pledged for more than a month. Select the consolidation entry to see the current vote ratio.
- VOTE CONSOLIDATION:** Vote to invest CC in system defence next cycle. VOTE STRENGTH: 0
- VOTE PREPARATION:** Vote to invest CC in preparation this cycle. VOTE STRENGTH: 0

Buttons at the bottom: EXIT, BACK, LEAVE POWER, HELP.

Nella colonna a sinistra sono riportati tutti i sistemi per cui è in corso la preparazione, elencati in ordine di "punti preparazione": i sistemi in cima alla lista sono quelli preparati meglio, aventi più probabilità di passare alla fase espansione nel prossimo ciclo. Una Potenza può preparare al massimo 10 sistemi per ogni ciclo, ma solo se la cifra "CC To Spend" lo permette. Preparare un sistema ha infatti un costo in CC (diverso da sistema a sistema). Una Potenza può preparare solamente un numero di sistemi tali da rientrare nel budget "CC To Spend".

Esempio: una Potenza dispone di 500 CC da spendere. Se decide di preparare tre sistemi da 150 CC l'uno, gli restano solo 50 CC per un eventuale quarto sistema. Se nessun sistema nella sua zona di espansione ha un costo di preparazione inferiore ai 50 CC, allora la Potenza può preparare solamente quei tre sistemi.

Consolidation: in alcuni casi, anche se il budget permetterebbe di preparare tutti e 10 i sistemi consentiti, una Potenza può scegliere una politica più conservativa e "risparmiare" CC, preparando *meno* sistemi di quanti potrebbe. Questa decisione avviene modificando la posizione della riga chiamata *Consolidation*. Possiamo pensare alla riga Consolidation come ad un "sistema virtuale", che viene messa in lizza assieme agli altri. Solamente i sistemi collocati *sopra* la linea della Consolidation verranno davvero preparati, mentre quelli *sotto* questa linea verranno ignorati. In questo modo una parte del budget viene messa da parte per "consolidare" lo status quo, diminuendo il numero di sistemi papabili. Il valore della politica di consolidazione viene visualizzato nello stesso elenco dei sistemi di preparazione, permettendo di cogliere la situazione a colpo d'occhio.

Esempio: consideriamo il seguente elenco di preparazione:

CC To Spend: 998

Sistema	Costo	Preparazione			Espansione		
		Income	Upkeep	Profit	Income	Upkeep	Profit
LTT 9472	153	70	109	-39	107	109	-2
GAMMA-2 VOLANTIS	152	34	111	-77			-7
KUTJALANGAI	136	42	111	-69			
THELMASCI	134	59	112	-53			
CONSOLIDATION	423						
ROSS 1057	106	29	84	-55			

Per completezza abbiamo riportato anche i guadagni (Income) e le spese (Upkeep) di ogni sistema, che possiamo ignorare ai fini della preparazione. Concentriamoci perciò solo sulla colonna *Costo*, che rappresenta il costo della attività di *preparazione* di quel sistema. Tramite un sistema di votazione (spiegato più avanti) questa Potenza ha collocato la voce Consolidation in quinta posizione. Conseguentemente solo i quattro sistemi con il miglior punteggio di preparazione verranno preparati, per una spesa totale di $153+152+136+134 = 575$ CC. Se sottraiamo questo totale dal budget effettivo di 998 CC, troviamo infatti la cifra di 423 CC "virtualmente" assegnata alla voce Consolidation.

I sistemi "bocciati" perché superati dalla linea Consolidation (in questo caso: ROSS 1057) non passeranno in fase di espansione nel ciclo corrente (ma probabilmente torneranno tra i candidati per la preparazione nel prossimo ciclo).

Note:

- Il valore della colonna Upkeep dipende dalla Potenza in esame. Questo perché l'Upkeep visualizzato in fase di preparazione è la somma dell'Upkeep più il valore dell'Overhead (che vedremo più avanti) che il sistema *avrebbe se* la preparazione e la successiva espansione avessero entrambi successo. Perciò, siccome l'Overhead dipende dalla Potenza, anche il valore della colonna Upkeep dipende della Potenza che sta preparando quel sistema.
- Un sistema viene considerato in preparazione solamente se ha accumulato almeno **50** punti preparazione (altrimenti non viene nemmeno visualizzato nell'elenco)

Espansione

Questo tab mostra tutti i sistemi attualmente in fase di espansione.



Le attività che permettono di portare a termine l'espansione dipendono dalla Potenza. Per esempio, Zachary Hudson "conquista" i sistemi mediante azioni militari. Ciò significa che il giocatore deve recarsi nel sistema in espansione e identificare la zona di combattimento specifiche (esempio: *Military Strike* o *Security Operations*). Una volta giunti nella zona non è necessario scegliere la "fazione" per cui combattere, perché ci si trova automaticamente schierati con la propria Potenza. Per ogni nemico abbattuto si ottengono dei Combat Bonds: consegnando questi bond in un qualsiasi sistema controllato si fa accrescere di **1** punto l'espansione del sistema.

Di contro, gli avversari della Potenza possono cercare di impedire l'espansione svolgendo attività di *opposizione* (anch'esse dipendenti dalla Potenza in questione). Ogni sistema in espansione ha perciò un valore di espansione e un valore di opposizione. Affinché l'espansione abbia successo il valore di espansione deve essere **maggiore** sia della soglia richiesta (il trigger) sia del valore raggiunto dall'opposizione. Il grafico a barre di destra mostra la competizione tra queste due attività, mentre il piccolo "rombo bianco" indica la soglia del trigger. I numeri riportati in formato percentuale in cima alle barre sono il rapporto tra il punteggio ottenuto (di espansione o preparazione) e la soglia minima richiesta (il trigger).

Nota

Durante la fase di espansione i valori di riferimento di un sistema non sono quelli effettivi, perché il motore del gioco non tiene conto dei sistemi *contested* (ovvero contesi tra più sistemi controllati), per cui il sistema in esame risulta avere un valore di Income maggiore. Vediamo un esempio:

Sistema	Preparazione			Espansione			Controllo		
	In	Upkeep	Profit	In	Upkeep	Profit	In	Upkeep	Profit
EPSILON PAVONIS	23	101	-78	84	101	-17	23	38+62	-77
SALA	73	105	-32						
SKARDEE	50	95	-32						
MARIDWYYN	73	105	-32						

Nel caso di EPSILON PAVONIS il valore di Income reale è pari a 23 CC, ma durante la fase di espansione tale valore viene erroneamente visualizzato come 84 CC. Questi 66 CC supplementari sono dovuti al contributo dei sistemi contestati. Infatti il sistema torna a produrre solo 23 CC sia se torna in preparazione, sia se diventa controllato.

Notiamo inoltre che una volta che un sistema diventa controllato il suo valore di Upkeep viene visualizzato attraverso due voci separate. Nel caso di EPSILON PAVONIS – assumendo che sia controllato (dati in verde) - si ha infatti: Upkeep = 38 e Overhead = 62, che sommati assieme danno un valore di Upkeep pari a circa 101 (che è quello effettivo).

Controllo

Un sistema già Controllato può essere modificato in due modi:

- *Fortificazione*: il costo di mantenimento viene azzerato (*Upkeep* pari a zero)
- *Undermining*: il profitto del sistema viene azzerato (*Income* pari a zero)

Attenzione: le varie schermate di gioco visualizzano gli effetti di fortificazione e undermining in modo ambiguo, ma l'effetto pratico è quello scritto sopra.

Esempio: supponiamo che un sistema Controllato abbia Income = 50 e Upkeep = 10. Se sottoposto a undermining di fatto il suo Income sarà zero, e il sistema avrà quindi un bilancio di -10 CC. Nei vari pannelli del gioco questa situazione potrebbe essere visualizzata come "Income = 50 e Upkeep = 60", che è solo un modo bizzarro di esprimere la stessa cosa.

Come nel caso dell'espansione, le attività di fortificazione e undermining procedono tramite l'accumulazione di "punti fortificazione" o "punti undermining". La tipologia di queste attività dipende dalla Potenza che controlla il sistema.

Esempio: nel caso di Zachary Huson, per fortificare un sistema occorre portare i dati di intelligence (Hudson Garrins Supplies) dal Quartier Generale della Potenza (in questo caso: *Nanomam*) al sistema che si vuole fortificare. Ogni tonnellata di materiale trasportato si converte in 1 punto fortificazione per il sistema dove vengono portati i dati (e 1 merito per il giocatore).

Il pannello di visualizzazione dello stato di controllo elenca tutti i sistemi controllati dalla Potenza, dettagliando per ciascuno di essi gli stati delle attività di fortificazione e undermining. Le due barre a destra mostrano il confronto tra le attività in modalità infografica, esattamente come nel caso degli stati di espansione.



C'è però una differenza. Nel caso dell'espansione, quando entrambe le attività sono sopra la soglia del trigger, l'espansione può avere successo comunque successo (se maggiore dell'opposizione). Al contrario, nel caso della lotta tra fortificazione e undermining, se nel sistema vengono raggiunta sia la soglia di fortificazione che di undermining, allora le due azioni si **annullano a vicenda**.

Quindi, nel caso di fortificazione e undermining, non ha importanza di *quanto* siano state superate queste soglie, ma solo *se* vengono raggiunte.

Esempio: se il sistema ha fortificazione al 101% e undermining al 999%, il sistema ha esattamente gli stessi profitti e spese che avrebbe se non fosse stata svolta alcuna azione di fortificazione né di undermining.

Perciò è del tutto inutile fortificare (o fare undermining) su un sistema che abbia già raggiunto la soglia del 100% per quell'azione. E' per questo motivo che si consiglia a chi pratica il Module Shopping di trasportare merci della Potenza solo nei sistemi già fortificati, o fare undermining in quelli già completamente "minati". In questo modo si ha una situazione *win-win*: chi fa Module Shopping ottiene i meriti che gli servono per acquistare i moduli, e chi gioca il Power Play non viene intralciato nelle sue attività.

Turmoil

Se alla fine di un ciclo il bilancio dei CC di una Potenza è in negativo la Potenza entra in stato di rivolta (turmoil). Questo significa che la Potenza perderà alcuni dei sistemi da lei controllati, in quantità tale da far tornare il bilancio in positivo. Lo stato di Turmoil non è sempre un male: in alcuni casi sono gli stessi giocatori che supportano una Potenza a condurla in uno stato di "rivolta strategica", questo al fine di perdere intenzionalmente alcuni sistemi controllati che risultano scomodi o non convenienti in termini di bilancio.

Sistemi contesi

Se al termini di un ciclo un sistema si trova nella sfera di influenza (avente raggio 15 LY) di più di un sistema controllato, quel sistema si dice *conteso* (contested) tra i vari sistemi. Di solito questo avviene quando un sistema si trovare entro 15 LY da due sistemi controllati (è molto raro che un sistema sia conteso tra più di due sistemi controllati). I sistemi contesi non possono essere mai sfruttati, di conseguenza i sistemi che potrebbero sfruttarli hanno un Income minore di quello che potrebbero avere se fossero gli unici ad esercitare la propria influenza su di essi.

Votazioni

Dopo essere rimasto pledged con un Potenza per almeno quattro settimane un giocatore ha diritto a votare per decidere la strategia di Preparazione dei sistemi. Il suo voto (o i suoi voti, se più di uno) andrà a modificare la posizione della voce **Consolidation** all'interno del tab Preparazione.



Il pannello di voto è visibile solo quando si vuole votare, o subito dopo aver votato. In tutti gli altri casi, al posto delle due caselle per la votazione, è visualizzata una schermata come questa:

CONSOLIDATION 66%	PREPARATION 34%
75%	1
50%	2
25%	5

I valori percentuali sotto le voci Consolidation e Preparation indicano le percentuali di voto in tempo reale. Nell'esempio qui sopra, il 66% dei voti è a favore di una politica conservativa, mentre il 34% sta spingendo verso una politica di espansione. E' normale che queste percentuali cambino di pochissimo (o non cambino affatto) dopo aver votato, perché ogni giocatore dispone di pochi voti (da 1 a 5) e se i votanti sono parecchie centinaia chiaramente il peso di un singolo voto è poco visibile.

Ogni giocatore vota infatti solo una volta per ciclo, ma il numero dei suoi voti (o meglio: il “peso” del suo voto) aumenta col passare del tempo. Dopo 4 settimane di supporto alla Potenza si dispone di **1** voto, dopo 5 settimane di **2** voti, dopo 6 settimane di **3** voti e così via, fino ad un massimo di **5** voti (dopo 8 settimane).

I numeri riportati sotto la voce Consolidation indicano invece dove si posizionerà la riga di Consolidation nel contesto delle attività di preparazione. Se la voce Consolidation prenderà almeno il 25% dei voti (ma meno del 50%) la voce Consolidation si collocherà al 5° posto nel tab preparazione (quindi verranno preparati al massimo 4 nuovi sistemi). Se invece la voce Consolidation prenderà almeno il 50% dei voti (ma meno del 75%) la voce Consolidation si collocherà al 2° posto nel tab preparazione (e verrà preparato al massimo 1 sistema). Infine, se la voce Consolidation prenderà almeno il 75% dei voti, allora la voce Consolidation si collocherà al 1° posto nel tab preparazione, e quindi la Potenza non preparerà alcun sistema (in quel ciclo).