

## **Descripción del Supuesto Práctico**

### **DeepSpace. La historia**

En el universo DeepSpace se ha venido desarrollando una larga guerra entre las tropas romulienses y las pertenecientes a la Federación de Planetas. Aunque de una federación se podría esperar una defensa coordinada y conjunta, las batallas contra los romulienses se han venido desarrollando de forma individualizada por una serie de estaciones espaciales aportadas por cada planeta de la Federación. Cada una de estas estaciones espaciales compiten también entre ellas por conseguir destruir la mayor cantidad de naves enemigas posible. El único punto de encuentro entre las distintas estaciones es el hecho de que combaten contra el mismo enemigo.

Recientemente se ha producido un cambio importante en esta guerra debido a que los romulienses han conseguido encontrar una fuente de energía inagotable gracias a los transfusionadores de fluzo. Estos dispositivos permiten que la energía cargada en una nave romuliense no se agote nunca. Afortunadamente para la Federación, los romulienses no han conseguido solucionar el problema de la fabricación de almacenes de energía mayores a los que ya tenían. Eso implica que la cantidad de energía disponible en una nave romuliense sigue estando limitada aunque ahora sea inagotable.

### **Estaciones espaciales**

Las estaciones espaciales de la Federación tienen las siguientes características destacables:

- Nombre
- Número de medallas conseguidas en combate. El objetivo del juego es llegar a un número determinado de medallas para así ganar el juego.
- Energía de disparo o armamento.
- Energía del escudo protector.
- Unidades de combustible para mover la estación.
- Armas montadas: estas pueden ser cañones láser, misiles o cañones de plasma. Las armas potencian la energía de disparo.
- Potenciadores del escudo protector en uso.
- Hangar: cada estación espacial puede tener un hangar con una capacidad limitada para almacenar armas y potenciadores del escudo.

La potencia de disparo de una estación se calcula multiplicando la energía del armamento por el factor potenciador aportado por todas las armas montadas. Cada arma, en función de su tipo, aporta un determinado factor. De igual forma, la potencia del escudo activo se calcula multiplicando la energía del escudo protector por la potencia aportada por todos los potenciadores de escudo en uso. Las armas y potenciadores de escudo que se encuentren en el hangar no producen ningún efecto.

Cada arma y potenciador de escudo tienen además un número finito de usos. Una vez que se han usado para atacar o defender la estación un número de veces concreto pasan a no tener ningún efecto (su factor potenciador sería 1.0).

La potencia del escudo protector se ve además decrementada al recibir un disparo. Existe una relación determinada entre las unidades de potencia de escudo que se pierden por cada unidad de energía de disparo recibida.

La potencia del armamento y del escudo, así como las unidades de combustible pueden ser incrementados al recibir un paquete de suministros. Este paquete puede contener unidades de los tres elementos anteriores, de dos de ellos o solo de uno.

Las estaciones espaciales pueden además moverse utilizando las unidades de combustible. Existe un máximo de combustible que es posible acumular y la velocidad a que se mueve una estación depende únicamente de la cantidad de combustible que tiene almacenado. Si una estación espacial tiene almacenada la mitad del máximo almacenable se moverá a la mitad de la velocidad posible para una estación. Cada desplazamiento tiene además un consumo de combustible, siendo este mayor cuanto mayor sea la velocidad.

## Naves enemigas

Las naves enemigas también tienen una potencia de disparo y de escudo protector que nunca se ve decrementada por el uso. Pueden disparar a la misma potencia indefinidamente y la energía del escudo protector nunca baja. Este tipo de naves no usan potenciadores de ningún tipo.

Las naves enemigas tienen además asociados dos elementos importantes del juego:

- Botín: si la estación espacial vence a la nave recibirá este botín. Un botín se compone de una serie de medallas y de una cantidad de cartas asociadas a potenciadores de armamento, de escudo, suministros y de hangares que la tripulación de la estación espacial recibirá.
- Daño: representa los daños sufridos por la estación espacial en caso de perder el combate. Esta daño estará representado por la cantidad de armamento genérico o armamento concreto, así como de potenciadores de escudo de los que la estación espacial deberá deshacerse por haber perdido. Estos elementos siempre se referirán a armas o potenciadores de escudos en uso y nunca a los almacenados en el hangar. La tripulación de la estación espacial siempre podrá decidir las armas o escudos de los que se desprende siempre que cumpla lo indicado por el daño recibido del enemigo.

## Combate

El combate se desarrolla de la siguiente forma.

- Se decide si comienza disparando el enemigo o la estación espacial. Existe un 50% de probabilidades para cada opción
- Si el que recibe el disparo no soporta el disparo recibido (no tiene suficiente potencia de escudo) pierde la batalla.
- Si la batalla la pierde la estación espacial recibirá el daño. Si el perdedor es el enemigo la estación espacial recibe el botín.
- Si el receptor del disparo lo soporta procederá a disparar el otro contrincante.

Teniendo en cuenta que las nave romulienses nunca agotaran su energía, la estación espacial tiene una serie de opciones limitadas para vencer:

- Que la estación dispare primero y tenga mayor potencia de disparo que la potencia de protección de la nave enemiga.
- Que dispare primero el enemigo, la estación espacial soporte el disparo y que consiga destruir al enemigo en su turno de disparo.

Si la estación espacial dispara al enemigo y este no es vencido, automáticamente se considerará que el enemigo ha vencido ya que la estación espacial se rinde. Como el enemigo no tiene que realizar gasto de energía de ningún tipo, los ataques de la estación solo pueden volverse más débiles (al igual que sus escudos) cada vez.

Existe sin embargo una forma de evitar sufrir daños por perder el combate. Se determinará aleatoriamente si la estación espacial consigue moverse y escapar. Tendrá mayores posibilidades cuanto mayor sea su velocidad.

Después de un combate la estación espacial puede equiparse con armas y potenciadores de escudo que tenga en el hangar, igualmente puede descartarse de armas y potenciadores de escudo que tenga equipadas, ya sea para cumplir con el daño por perder un combate o para estar mejor preparada para el siguiente combate.

Salvo que se encuentre en su primer turno, no puede equiparse antes de combatir, solo puede hacerlo tras cada combate.