



STELLARIS

Manual introductorio comentado para andar por casa

Por PapaX3

EDICIÓN 4.1

En la primera edición han aportado ideas: Sprewell, Kk2, Mat_cauto, Terrícola69 y otros colaboradores en el foro de Paradox.

Pesanur me ha ayudado a aclarar algunos conceptos en la segunda edición de este manual.

La tercera edición, tras el parche v2.3.2 (00a6), revisa completamente este manual. En las partidas que jugué con esta versión me han ayudado Xpain, Umarth, Mat_cauto, Nachinus, Jmbesada, Nimitz y Rual.

La cuarta edición, tras el parche Butler v2.8.1 (dfce), y con el DLC "Utopía" activo, corrige y completa nuevos aspectos del juego. Han colaborado Umarth, y Mat_cauto.

En la edición 4.1 ha colaborado Duque Alesandro

¡MUCHAS GRACIAS A TODOS!

Contenido

INTRODUCCIÓN	3
¿QUÉ ES STELLARIS?	3
I) EL EQUILIBRIO	5
COMENZAR UNA PARTIDA	5
ELECCIÓN DE RAZA, SISTEMA DE GOBIERNO Y MODELOS DE PLANETAS Y NAVES	5
PANTALLA PRINCIPAL	6
LOS MAPAS	8
LA EXPLORACIÓN	8
EL IMPERIO Y LA CAPACIDAD ADMINISTRATIVA	8
DIAGRAMA ECONÓMICO	10
LOS PLANETAS	10
EL EQUILIBRIO PLANETARIO. POBLACIÓN	12
COMERCIO Y PIRATERÍA	16
TERRAFORMAR Y COLONIZAR	17
LAS ESTACIONES ESPACIALES	17
BASES ESTELARES	18
LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	19
UNIDAD Y TRADICIONES	20
LOS SECTORES	21
LÍDERES	21
EL GOBIERNO DEL IMPERIO. POLÍTICAS Y EDICTOS	22
LA DIPLOMACIA	22
MOVER TUS NAVES	23
LA GUERRA	24
COMBATES	25
DISEÑOS DE NAVES Y GESTOR DE FLOTAS	25
EJÉRCITOS	25
LA INVESTIGACIÓN GENÉTICA	26
LA COMUNIDAD GALÁCTICA	26
CONDICIONES DE VICTORIA	26
II) EL DESARROLLO	26
LAS FACCIÓNES: REBELIONES E INDEPENDENTISTAS	27
EL ENOJOSO EQUILIBRIO ENTRE LOS RECURSOS Y LAS NECESIDADES	27
III) LAS CRISIS	28
CONCLUSIÓN	29
Enjambres Prethoryn	30
Rebelión de la AI	34
APÉNDICE 1	37

INTRODUCCIÓN

Cuando me enteré que *Stellaris* no tenía manual no me lo podía creer. Hay juegos con un buen manual, otros con uno mediocre o muy patatero, o no traducido al español, o sabe Dios qué otro tipo de desgracia. Pero un juego sin un maldito manual, por muy malo que sea, nunca me lo había encontrado (aunque, en esto de los manuales, parece que la cosa va a peor). También es verdad que yo tampoco soy un jugador de muchos juegos, sino de pocos, aunque a esos pocos los exprimo como a un limón. Parece que los diseñadores han querido hacer un juego tan de exploración, que el jugador tiene que explorar hasta cómo jugarlo. Y aunque tiene una estupenda Wiki, que año tras años progresa en amplitud, no es fácil aprender en ella. Bueno, pues aquí va una pequeña guía para los que quieran probar *Stellaris*, que de entrada me tiene bastante enganchado.

Cuando reedito estas líneas, ya he abordado *Stellaris* muchas veces, porque es un juego apasionante. Como los sucesivos parches van cambiándolo, veo que siempre me queda mucho por aprender. No obstante, no creo que jamás lo aprenda suficientemente, dada la profundidad con que ha sido diseñado. Porque *Stellaris* es muy complejo en su diseño y tiene una infinidad de factores que interactúan unos con otros. Para conocerlos todos y saber utilizarlos eficientemente necesitaría meses, tal vez años. El programa, es decir, la IA (Inteligencia Artificial) cuando lleva los otros “jugadores”, puede combinar todas las posibilidades del juego en décimas de segundo, y tú no. Esto hace que la configuración que le des antes de empezar sea fundamental. Y aunque la IA no sea tan astuta como puede ser un ser humano, este “conocimiento” práctico aplicado al juego, le da un enorme potencial. Por eso debes aprender a configurarlo según tu nivel de juego.

Stellaris tiene una magnífica Wiki, muy trabajada, donde se puede apreciar el extensísimo trabajo realizado por sus diseñadores. Sin embargo, en imágenes no es un juego espectacular. Todo lo que le falta de espectacularidad parece tenerlo en profundidad. En este enlace está la wiki:

https://stellaris.paradoxwikis.com/Stellaris_Wiki

Y en este Foro puedes encontrar gente estupenda que puede ayudarte:

<https://forum.paradoxplaza.com/forum/forums/stellaris-en-espanol.955/>

Por otra parte, hay que reconocer que es muy intuitivo. Aunque es muy complejo, mucho más de lo que parece, esta complejidad no lo hace difícil de jugar. Por el contrario, tienes mucha información a tu disposición. Solamente con pasar el ratón sobre los diversos iconos, cifras y detalles, aparecerán mensajes emergentes explicando casi todo lo que necesitas saber. Dispones de muchas ayudas visuales, ya sea al pasar el cursor sobre cada objeto o botón, o mediante ventanas emergentes y avisos sonoros que te explican las situaciones que se van creando. Además, el icono del tutorial (en la parte superior derecha de la pantalla, si está activado), te advierte inmediatamente de cualquier incidencia o novedad que debas conocer. Claro que todo no puede explicarse en detalle, como la interacción de las diversas mecánicas de juego y, sobre todo, las claves para jugarlo desahogadamente ¡Aquí te quiero ver!

En la parte superior derecha de muchas pantallas hay un icono de una cámara que te sirve para ir al sitio donde está o sucede el hecho del que se te advierte. Es de mucha utilidad porque la galaxia es muy grande y es complicado localizar ciertos eventos o lugares. También hay un buscador de sistemas solares y planetas (icono de lupa) en la parte inferior derecha de la pantalla, en el que puedes teclear el nombre del lugar que buscas.

Partidas guardadas. Las partidas se guardan en dos lugares distintos, depende de si juegas en modo conectado o modo desconectado. En modo desconectado, aquí (así figura en mi ordenador):

C:\Usuarios/(Nombre)/Documentos/Paradox Interactive/Stellaris/Save... etc.

En modo conectado, aquí:

C:\archivos de programa (x86)\Steam\User data\9615308\281990\remote\save games

De vez en cuando te dirá que borres partidas salvadas, porque puede haber demasiadas almacenadas. En estos lugares puedes hacerlo.

¿QUÉ ES STELLARIS?

Pues simple y llanamente, un juego más sobre el espacio infinito, su exploración y todo lo que conlleva asentar un imperio entre las estrellas, en una galaxia donde, por supuesto, hay otras razas. Unas son amistosas, otras no tanto. Los habitantes de la Tierra salen de su planeta madre y tratan de asentarse sobre una Vía Láctea donde hay mucho que investigar, aprender y trabajar.

Todo en el juego va encaminado al combate, que parece ser su objetivo final. La exploración y la investigación no tienen otro objeto que el desarrollo de armas con las que combatir mejor. Es un juego estratégico de militarismo

expansionista, pues has de ir combatiendo a otras razas para explotar sus recursos y poblar sus planetas, a fin de ser tú cada vez más fuerte. En el parche v2.3.2 (00a6) aparece el comercio, han potenciado la importancia de la estabilidad política y social planetaria, que cada vez cobra más fuerza, así como las relaciones internacionales, pero en esencia todo tiene un trasfondo: sobrevivir e imponerse. Si eres una persona pacífica y curiosa, con las últimas modificaciones puedes ajustarlo para evitar (en lo posible) los conflictos con otros imperios, tratando de equilibrar la economía de tu imperio y descubriendo, mediante la investigación y el desarrollo, las ingeniosas aportaciones y creaciones de los diseñadores del juego.

Paralelamente, se puede decir que *Stellaris* es un juego de equilibrio. Inicialmente, hasta que dominas el juego, investigar y combatir pasan a un segundo plano. Cuando empiezas, lo importante es equilibrar el desarrollo con los recursos con las necesidades. Y, ¡cosa curiosa!, la política toma un papel tan destacado como puede ser la economía o la milicia ¿Puedes creerte que he esperado ansioso los resultados de unas elecciones para el Presidente del Consejo Terrestre (la ONU espacial)? De los resultados dependen muchas más cosas de lo que puede esperarse.

Se podría decir que *Stellaris* tiene tres fases:

- I) EL EQUILIBRIO
- II) EL DESARROLLO
- III) LAS CRISIS

NOTAS A LA SEGUNDA EDICIÓN. En 2018 volví a “Stellaris”. Había habido modificaciones, pues distintos parches lo habían cambiado sustancialmente.

En general, creo que el nuevo juego es más difícil. Las cosas son más complejas y los retos más dificultosos. Por ejemplo, las flotas de combate que aparecen con las “Crisis”, son gigantescas. Muy buen jugador tienes que ser para salir victorioso... ¡yo conocerte todos los trucos! Pero ahora puedes configurar el juego antes de comenzar, y reducir (o aumentar) la potencia de las fuerzas de las “crisis” o el número de “Imperios Caídos” que aparezcan en el juego¹. Que yo sepa, la primera vez que jugué solo había un imperio caído. Si hay dos “Imperios Caídos”, puede incluso que uno se enfrente al otro. Y son muy curiosos sus “Mundos-anillo” ¡no dejes de verlos!

NOTAS A LA TERCERA EDICIÓN. En 2019 he vuelto al juego, y otra vez aparecen novedades, introducidas sucesivos parches, hasta el v2.3.2 (00a6), que el último con el que he jugado. Advierto, además, que no tengo seguridad de que algunos de los detalles que describí en anteriores temporadas se ajusten exactamente al juego tal cual está ahora, pues posteriores parches los han podido cambiar total o parcialmente. Desde luego, si se me han presentado distintos, he corregido el texto. Por último, las “tres fases” a que aludo anteriormente se han diluido bastante, al menos en la parte económica, con la introducción del Mercado. Ahora resulta más fácil a los jugadores controlar su economía.

NOTAS A LA CUARTA EDICIÓN. En 2020 he vuelto otra vez a este estupendo juego. He llevado a cabo tres partidas, la primera sin el DLC “Utopía” y las dos siguientes con él. He incorporado a este Manual una buena cantidad de nuevas cosas aprendidas, como el equilibrio laboral en los planetas, la Federación Galáctica, las megaestructuras, el control de la piratería, equilibrar la administración del imperio, máximo desarrollo tecnológico, y alguna otra. Todas aparecen en rojo en esta edición.

¹ Antes de comenzar una nueva partida debes establecer las condiciones generales del juego: niveles de dificultad y otras características. Es muy importante ajustarla a mínimos, sobre todo si eres novato y si no quieres recibir sorpresas desesperantes. Te cuento mi experiencia: Jugando en modo “un jugador” me ha resultado imposible derrotar las fuerzas hostiles que aparecen durante la crisis “Rebelión de la AI” en una partida estándar, pues los robots rebeldes tenían ¡4 ejércitos de alrededor de 350k cada uno!, cuando los míos no llegaban a 75k y los del Imperio Caído serían poco más de 200. Imposible ganarle. En la segunda partida bajé la potencia de la crisis al 25% y dejé un único Imperio Caído. Aun así las fuerzas de la Rebelión de la IA resultaron impresionantes: 4 ejércitos de cerca de 200 puntos. Que yo sepa, el 25% de 350 son unos 90K, y no 200K. No entiendo lo del 25%. Dado, además, que aparecen en 4 puntos distantes de la galaxia, que la mayoría de los imperios aún no han desarrollado el motor de salto y que la IA del juego es muy mala atacando (tarda mucho en concentrar fuerzas), sigue resultando casi imposible imponerse a estas “crisis”. Tal vez en modo “multijugador” esto pueda conjurarse. He estado estudiando el asunto de las bajas según las proporciones de fuerza de las flotas contendientes, y lo incluyo al final de este texto en el Apéndice I.

Todo esto ha sido revisado ahora los ajustes iniciales permiten quitar completamente estas amenazas. Si quieres jugar “tranquilo”, configura la partida a nivel de dificultad “Alférez”, sin Crisis ni Imperios Caídos. Manteniendo inoperativos estas dos últimas amenazas, basta que subas a nivel de dificultad “Capitán” para que tus vecinos te pongan en un brete. Normalmente yo juego desactivando las “Crisis”. Bastante tengo con soportar a los vecinos agresivos, ya sean imperios normales o Caídos.

SPOILER: Luego me enteré que contra esta Crisis lo importante es atacar con infinidad de naves pequeñas ¿Qué haces cuando aparece? ¿Te pones a construir corvetas desesperadamente? ¿Qué haces con tus impresionantes acorazados, tan trabajosamente diseñados y contruidos? Esta situación es un tanto absurda, pero esto es lo que hay.

I) EL EQUILIBRIO

En la primera fase de Stellaris aprenderás a jugar, pero además deberás equilibrar tus recursos, poblaciones, construcciones, política y demás factores del juego. Y eso no es una tarea sencilla. Por esto he denominado así a esta primera fase. Conviene aquí evitar conflictos con otros imperios, al menos hasta que comprendas bien como se interrelacionan todos los elementos y sus muchas variables.

COMENZAR UNA PARTIDA

En Stellaris dispones de una “pausa” para detener el juego mientras piensas o das instrucciones. El juego incluso se detendrá cuando aparezca un aviso emergente. También tienes un acelerador/desacelerador del tiempo de juego en la parte superior derecha de la pantalla. Verás que a tiempo de juego intermedio, cada día es un segundo aproximadamente. El paso del tiempo no sólo hay que tenerlo en cuenta para realizar exploraciones o investigaciones, sino que cada cierto número de años hay elecciones, y los distintos personajes ganan experiencia, envejecen y mueren... ¡Así que no te hagas muchas ilusiones con un líder muy bueno!

Cada vez que comienzas un nuevo juego, cambian muchas cosas: la ubicación del Sistema Solar en la Galaxia y la situación de imperios y razas a su alrededor. Este es uno de los alicientes del juego: no hay dos iguales. Claro que siempre encuentras partes comunes, ya que Stellaris tiene un tutorial que te va guiando de la mano y muchas partes tienen que repetirse en cualquier partida que comienza.

Al diseñar tu partida, además de los niveles de dificultad, puedes cambiar muchos aspectos. Por ejemplo, puedes hacer que el número de Imperios Caídos y las Crisis aparezcan con mayor o menos fuerza, o que no los haya en absoluto. También puedes elegir la duración de la partida, agresividad de los otros imperios, y muchos aspectos más.

Solo hablaré de la opción “Un jugador”. El modo “Multijugador” no lo he probado porque este sistema de juego no me gusta, salvo que mis oponentes estén delante de mí y les pueda mirar a los ojos.

CONSEJO Nº1: Sigue el **tutorial** paso a paso. Procura realizar las tareas que te encomienda, que es una buena forma de aprender, y trata de que no se te acumulen. Procura resolver todas las que puedas antes de que aparezcan otras nuevas, lo que inevitablemente va a ocurrir al irte extendiendo por la galaxia.

CONSEJO Nº 2: **¡NO TENGAS PRISAS!** Ve poco a poco, disfruta del juego y aunque creas que ya lo dominas, no te fíes. No es tan sencillo como a primera vista pueda parecer.

CONSEJO Nº 3: **Guarda frecuentemente la partida.** Al recargar una partida salvada pueden cambiar cosas que te habían ocurrido antes de salvarla, como por ejemplo las investigaciones que puedes seleccionar, o incluso eventos, ya que al recargar pueden cambiar las circunstancias que los habían desencadenado. A mí me aparecieron los “Unbidden”, grabé la partida y salí del juego. Luego recargué una más antigua (para ganar algo de tiempo y prepararme para lo que se me venía encima), y... ¡Los “Unbideen” no volvieron a aparecer! Algo había cambiado que evitó activarlos por segunda vez.

CONSEJO Nº 4: **Utiliza el Cursor para informarte.** Cuando pasas el cursor sobre cualquier icono te ofrece una información muy detallada. Incluso si pretendes efectuar una acción y no puedes llevarla a cabo, pasando el cursor o pulsando sobre el objetivo, aparece una explicación de qué se puede hacer y qué no, así como las causas.

CONSEJO Nº 5: **Idioma.** Si no dominas el inglés, al iniciar el juego, en la parte inferior izquierda de la pantalla, aparece una bandera para cambiar el idioma. Stellaris traducido completamente al español.

Para comenzar una nueva partida contra la IA, pulsa “Nueva Partida”.

ELECCIÓN DE RAZA, SISTEMA DE GOBIERNO Y MODELOS DE PLANETAS Y NAVES

Ahora tienes la opción de escoger una serie de cosas (esto no es nuevo, pero cambia su configuración y por eso lo pongo en rojo):

- **ESPECIES:**
 - Apariencia.
 - Nombre de la especie.
 - Lista de nombres.
 - Características de la especie (Traits)

Elegir la raza con la que quieres jugar. Tienes un amplio espectro de seres, cada uno con sus propias peculiaridades. Yo sólo he jugado con la raza Humana, porque es su sistema solar encuentro cosas familiares que me ayudan a arrancar el juego. Cuando tenga más experiencia probaré otras, aunque supongo que el trasfondo general será el mismo para todas.

Una vez elegida la raza, puedes ir directamente al juego, o echar un vistazo y cambiar algunas de las características iniciales que el juego te propone para la raza elegida. Para hacerlo pulsa “Editar” y puedes seleccionar y cambiar:

- PLANETAS
 - Nombre y clase
 - Apariencia de las ciudades.
- IMPERIO
 - Gobierno y éticas.
 - Nombre del Imperio.
 - Bandera.
 - Apariencia de las naves.
 - Gobernante.

PANTALLA PRINCIPAL

Cuando arrancas el juego aparece el Sistema Solar completo, con una nave de construcción, una científica y una pequeña flotilla de guerra atracadas en el puerto espacial de la Tierra.

A la derecha de la pantalla aparece un robot que es el que te ayudará con el tutorial. A la izquierda de su imagen aparecerá escrito en una ventana emergente todo lo que dice, y en la parte inferior la respuesta que puedes darle. Pincha en ella para responder. Mientras no lo hagas, la ventana del tutorial permanece abierta. Cuando todas las cuestiones que plantee el robot tutorial estén respondidas, su imagen se cambia por la de un “Breviario” que ocupa el lateral **derecho de la pantalla** con el listado de los planetas, naves y otras muchas funciones muy útiles. Este listado es de mucha utilidad y te permite acudir a cada una de las naves y planetas que ofrece haciendo clic sobre ellos.

En la **parte superior** de la pantalla aparece, de izquierda a derecha, una serie de teclas que permiten acceder a diversos campos, agrupados en cinco grupos de iconos:

GRUPO UNO

- **Escudo de tu imperio** (Atajo: F1). Permite acceder al Gobierno de tu imperio.

GRUPO DOS Dedicado a la producción de todas tus instalaciones, descontados los consumos de mantenimiento.

- **Energía.** Indica una cifra del tipo 886+3, en el que la primera cifra es la energía acumulada y la segunda lo que recibes en exceso cada mes, tras pagar los consumos.
- **Minerales.** Igual que el anterior, pero referido a minerales.
- **Alimentos.** Igual que el anterior, pero referido a los alimentos.
- **Bienes de consumo.** Nuevo concepto que afecta a la población y a la investigación.
- **Aleaciones.** Este es un nuevo concepto y es la base para fabricar naves y estaciones.
- **Influencia.** Igual que los dos anteriores, pero referido a la Influencia.
- **Unidad.** Este concepto te lleva a la ventana “Tradiciones”, que explico más adelante.

NOTA: Los campos anteriores pueden tener las cifras en color blanco o rojo. Las blancas indican que al final de cada mes estás recibiendo excedentes, y las rojas que al final de cada mes tienes más gastos que ingresos. En el primer caso los excedentes se irán acumulando y en el segundo irás consumiendo lo acumulado.

GRUPO TRES

- **Investigación.**
- **Recursos estratégicos.** Indica una cifra del tipo 4/5 el número de recursos estratégicos existentes, siendo la primera cifra los existentes y la segunda el máximo permitido en ese momento.

GRUPO CUATRO

- **Extensión del imperio.**

- **Enviados**
- **Población del imperio.**

GRUPO CINCO

- **Capacidad de bases estelares.** Expresa el máximo de estaciones espaciales que podemos mejorar
- **Capacidad naval.** indicando el máximo de naves que podemos tener. Existe una gestión automática, pero ojo, porque si le dejas libertad te puede ocasionar un buen desajuste en minerales y energía.

En la **parte lateral izquierda** de la pantalla aparece, de arriba a abajo, una serie de teclas que permiten acceder a diversos campos:

- **Contactos** (Atajo: F1). Permite acceder a los contactos que tienes con otras razas alienígenas. En la parte derecha irán apareciendo todas las razas con las que contactes. Sobre ella hay cuatro ventanitas con los rótulos: “Imperio”, “Otro”, “Primitivo”, “Imperio Caído”, “No jugador”. Son filtros para dejar visible unos u otros y poder identificar el tipo de civilización que es cada uno. También está aquí el grado de hostilidad hacia ti y sus potencias respecto a tu imperio. Seleccionando una raza, y pulsando abajo el botón “Comunicar” aparecerá una ventana emergente para que le mandes algunas de las propuestas amistosas u hostiles que permite el juego.
- **Diario de situación** (Atajo: F2). Permite acceder a las tareas pendientes que te manda el tutorial y otras misiones que debes ir cumpliendo o tienes en ejecución. Es muy importante revisarlo constantemente para estar al día de diversas tareas que te ayudarán a progresar.
- **Mercado** (Atajo: F3). Concepto nuevo. Te permite ver los precios de compra y venta de productos entre razas e imperios.
- **Planetas y Sectores** (Atajo: F4). Te da acceso a los planetas que tienes colonizados y sus características.
- **Planificador de expansiones** (Atajo F5). Muestra los planetas de tu imperio que podrían ser habitados o terraformados.
- **Política** (Atajo: F6). Indica la política que se sigue en la actualidad, que puede modificarse en esta pantalla.
- **Edictos** (Atajo F7). Indica los edictos en vigor.
- **Tradiciones** (Atajo F8). Este es un concepto nuevo que explico más detenidamente un poco más adelante.
- **Diseñador de naves** (Atajo: F9). Aparece una pantalla que te permite diseñar naves.
- **Gestor de flotas** (Atajo F10). Trata de ayudarte a planificar tus flotas.
- **Tecnología.** Permite acceder a los tres laboratorios que pueden investigar en los campos de Ingeniería, Física y Sociales. Indica el esfuerzo realizado en la actualidad para desarrollar nuevas tecnologías relacionadas con la Física, Ingeniería y Sociedad.
- **Facciones.** Te da acceso a las distintas facciones que puede haber dentro de tu imperio.
- **Reivindicaciones.** Te permite ver las zonas de la galaxia en conflicto por estar reclamadas por otros imperios.
- **Especies.** Te da acceso a las especies conocidas, sus tipos y rasgos.
- **Líderes.** Te da acceso a los líderes existentes y sus características. Esta pantalla se usa para reclutar nuevos líderes

En la **parte inferior derecha** de la pantalla hay:

- Una serie de botones que te ayudan con distintas configuraciones del mapa.
- Un botón para buscar.
- Un botón para ayuda.
- Un botón para chat.
- Un botón para el Menú Principal.

En la **parte inferior izquierda** de la pantalla hay:

- Un botón para ir directamente a la Tierra.
- Un botón para ir a las flotas.
- Un botón para ir a las naves científicas.
- Un botón para ir a las naves de construcción.

LOS MAPAS

La galaxia es enorme y hay muchas, muchas estrellas, cada una de ellas con su propio sistema solar. Hay dos tipos de mapas:

El mapa de la galaxia (Atajo: M). En él podrás ver toda la galaxia. Puedes hacer zoom con la rueda del ratón. Cada estrella tiene un punto luminoso y un nombre. Si al pasar el cursor sobre cada estrella aparece a su lado un icono de ojo de color verde, indica que su sistema solar ya ha sido explorado por una de tus naves científicas. Si el ojo está tachado, es que no. En la pantalla, abajo a la derecha, tienes un grupo de teclas que actúan en este mapa para indicarte las dimensiones y características de los diversos imperios galácticos y sus relaciones contigo, cambiando los colores de unos y otros. Fíjate que la galaxia tiene un plano de referencia y que cada estrella está por encima o por debajo de ese plano, indicándolo con un hexágono situado siempre en el plano, y una línea que lo une con la estrella y que la sitúa por encima o debajo del plano. Dejando pulsado el botón y arrastrando el ratón puedes verlo en tres dimensiones y cambiar el punto de vista.

El mapa de cada sistema solar (atajo: M, para volver a él si estabas en el mapa galáctico). Aparece al situar el cursor sobre una estrella y hacer clic izquierdo sobre ella. Si está explorado los planetas aparecerán con todas sus características; si no, solamente verás la silueta de los planetas que hay. En este mapa es donde debes estar para ver las cosas en detalle y para trabajar con las naves. También puedes hacer zoom sobre este mapa.

LA EXPLORACIÓN

La exploración de la galaxia es el comienzo del juego. Según las naves científicas van explorando y sondeando sistema solares, puedes empezar a extender tu imperio. Esta es una de las facetas más divertidas del juego. Según exploras, irán sucediendo eventos y aparecerán cosas dignas de investigarse, lo que puede hacer la nave científica o los laboratorios. Hay acontecimiento que se repiten en todas las partidas, pero algunos son verdaderamente únicos, pueden te pueden suceder o no². Llegará un momento en que contactarás con otras especies que también expanden sus imperios por la galaxia, y comenzará una apasionante faceta diplomática.

Las naves científicas realizan la exploración. Pueden hacer dos tareas principales: explorar y sondear. La exploración lleva menos tiempo, pero no descubre aspectos interesantes del juego. Se produce un divertido conflicto entre la velocidad de sondeo y el tiempo necesario para acumular suficiente "Influencia" que permita establecer "Estaciones" en los sistemas sondeados. Lee el epígrafe siguiente para detalles.

EL IMPERIO Y LA CAPACIDAD ADMINISTRATIVA

Cada imperio está delimitado claramente en el mapa galáctico por una zona del color del fondo de su escudo. Lo constituyen el sistema solar del planeta madre y aquellos sistemas en los que se haya construido un Puesto Avanzado. El imperio crece al crearse nuevas **bases estelares** en los sistemas sondeados. Así que tras cada nave científica que explore un sistema, debes mandar una nave de construcción para que construya una base estelar. La construcción de cada puesto tiene un coste en "influencia", que será mayor si no está colindante a tu imperio. Este es pues el ciclo de expansión: sondear (que es distinto a "explorar" y lleva más tiempo) y construir una base estelar. Como los puntos de "influencia" que recibes mensualmente son más bien escasos (3 o 4 puntos) y cada nueva base estelar **colateral** cuesta unos 75, por muchas naves que tengas sondeando y construyendo, no podrás expandirte si bajas de 75 puntos acumulados. Luego, con las "tradiciones", esta cifra se reduce un poco. Pero ojo, que la "influencia" disminuye si estableces acuerdos con otros imperios, ya sean de defensa, de investigación o comerciales.

² **SPOILER.** En una partida que jugué tras el parche Butler2.8.1(dfce), me sucedió una cosa muy curiosa. Había un imperio vecino que no estaba en buenas relaciones conmigo. Con la nueva herramienta diplomática "mejorar relaciones", lo estaba apaciguando. Pero de pronto sucedió un evento, y en ese mismo instante, este vecino me declaró la guerra. Las dos ventanas emergentes, la del evento y la de la declaración de guerra, aparecieron simultáneamente. El evento también era para mí una novedad; al menos yo nunca lo había visto. Se llama "Yacimiento arqueológico descubierto" y se trata de una excavación que dice haber iniciado una nave científica mía (no dice cuál). La excavación tiene lugar en un extraño lugar, Spjuht, que en el buscador no coincide con los nombres de sistemas identificados. Por lo que veo en la pantalla de la excavación, que se abre luego, y cuyo título es "Nunca lo olvides", parece ser un proceso de varias fases.

Mat-Cauto aclaró este evento en el Foro Stellaris en español: "Hauer es un sistema de clase G único que siempre aparecerá en la galaxia. Contiene un objeto único, la Puerta Tannhäuser, custodiada por 3 drones mineros antiguos. Además, un planeta en el sistema llamado Spjuht revelará el sitio arqueológico Never Forget que puede ser excavado."

Hice más pruebas, y comprobé que la aparición del evento parece estar siempre ligada a una declaración de guerra, no sé exactamente las reglas que se aplican para decidir los imperios implicados. En otra partida posterior, la aparición del evento ocasionó que dos imperios vecinos se declararan la guerra ¡Esa vez no me afectó a mí! Y en la última partida, pude investigarlo sin problemas para nadie.

Es importante construir siguiendo las conexiones entre sistemas para que tu imperio sea coherente y no te queden zonas aisladas por las expansiones de imperios vecinos. Observa que hay puntos de paso obligado que tienen importancia estratégica para detener la expansión de otros imperios hacia zonas que consideres vitales. Planificar bien la expansión es fundamental, sobre todo para alcanzar sistemas con planetas habitables y recursos estratégicos. Eso sí, no sabrás qué hay en cada sistema hasta que lo explores o sondees.

Un buen truco es avanzar rápidamente siguiendo las líneas que enlazan los sistemas, dejando detrás sistemas a los que los vecinos no tienen acceso directo, para edificar en ellos más tarde tus puestos avanzados. Pero ojo, que hay imperios que mandan naves de exploración y construcción a estos sectores, que considerabas inaccesible para ellos y, como te descuides, se instalan en tu retaguardia. Para evitarlo mira muy atentamente que ninguna nave de construcción neutral (amarilla) entra en tu imperio. Si descubres una, haz lo siguiente: identifica el imperio a que pertenece y ciérrale las fronteras. Todas las naves de ese imperio desaparecerán instantáneamente de tu territorio y volverán a su imperio. Seguidamente vuelve a abrirle las fronteras, pues si no lo haces, te mirarán con malos ojos. Con ese truco de cerrar y abrir, los echarás cuantas veces quieras y sin conflictos.

A partir del parche Butler v2.8.1 (dfce), se ha introducido otra limitación a la expansión del imperio, que es la **Capacidad Administrativa (CA)**. Al hacer click en el icono "Extensión del imperio", aparece una cifra del tipo 30/55 que indica que tu administración tiene 30 puntos y el límite que puedes alcanzar sin penalizaciones es, en este momento, 50. Este límite puede rebasarse, y las cifras se volverán de color rojo, indicándote que empiezas a recibir penalizaciones. Son penalizaciones pequeñas, pero mientras más las excedas, más se incrementarán. La solución es aumentar tu capacidad administrativa. Inicialmente, cuando necesitas expandirte rápidamente, parece que te vas a ver forzado a excederla. Pero todo tiene solución. Umarsh, del foro Paradox, ha tenido la amabilidad de aportar al respecto la información que sigue:

Respecto a la expansión rebasando el límite: No queda más remedio si pretendes construir un imperio gigante, no hay otra. El límite lo establece cuanta influencia tengas en cada momento. Eso sí, lo que debes hacer es expandirte a través de las rutas principales y los sistemas con planetas o recursos de interés, portales, agujeros negros y demás, centrándote en alcanzar los nudos entre sectores, o los que te permiten ir a otro brazo galáctico, dejando sin reclamar por el momento los sistemas aledaños que vas aislando (más adelante ya tendrás ocasión de apropiártelos). Cuando establezcas contacto con un imperio vecino, vete rápidamente a impedir que se pueda expandir. *Conclusión:* en esta primera fase de expansión no te preocupes si sobrepasas un 500% o más tu CA, porque si no estás "muertini". Gastos estratégicamente la influencia para expandirte como un pulpo desde tu capital. En una segunda fase, ya consolidas lo demás. Yo lo aconsejaría una vez que se abran los portales, ya que los demás podrían reclamar algún sistema cercano a tus portales y agujeros negros.

Formas de mejorar la Eficiencia Administrativa.

- La Eficiencia Administrativa es una tecno repetible que te proporciona +15 de Capacidad Administrativa, al final del juego todas las tecnos que quedan son repetibles.
- Los burócratas son los trabajadores de las Oficinas Administrativas (2 trabajadores) y Parques Administrativos (5 trabajadores). Cada trabajador proporciona +10 de Capacidad Administrativa.
- La sobre extensión del imperio es otra forma de exceder la Capacidad Administrativa. Modificando genéticamente o mecánicamente a tus poblaciones, se reduce.
- En general puedes conseguir que se reduzca la extensión del imperio con:
 - Con Éticas pacifistas y alguna de Cívicas (para corporaciones, máquinas y mentes colmena).
 - Características la especie (dóciles, por ejemplo)
 - Acabar la rama de tradición de Armonía o Sincronicidad (máquinas), Red de mensajería, Depósitos modulares.
 - Tecnología Teoría de Priónicas. Plantillas de Construcción.
 - Bonificaciones de Gobernadores.
- Hay factores que las aumentan, como:
 - Edictos de Fortificar la frontera, plenitud nutricional. Poner más edictos de los disponibles.
 - Las características opuestas de la especie, en su caso.
- Puedes conseguir aumentar la Capacidad Administrativa con:
 - Si eres una Corporación: +20
 - Si tienes el Oráculo: +20
 - Con las Tecno:
 - Eficiencia administrativa +15 (repetible)
 - Burocracia colonial +10
 - Burocracia galáctica +10

- Burocracia adaptativa y efectiva +5%
- Por cada burócrata +10
- Con el ascenso Prerrogativa imperial +20%
- Con cívicas, como Eficiencia burocrática o Atención dividida +10%
- Política diplomática Aislacionista +15%
- Por contra, pueden reducirse con diversas sanciones políticas.

Por mi parte, y aplicando lo aprendido en la tercera partida, en la que construí un “imperio gigante”, no necesité absoluto exceder esta capacidad. Me bastó construir en los planetas edificios “Parque Administrativo”, que va aumentando la capacidad administrativa del imperio. Estos edificios, como todos los demás, admiten posteriores mejoras que aumentan su capacidad. Usándolos proporcionadamente, puedes conseguir equilibrar debidamente este asunto. En la investigación de tecnologías también aparecen estudios para aumentarla.

Imperios colmena y mente Gestalt. En este tipo de imperios la “influencia” es importante desde el inicio (4 o 5), y puedes extenderte más rápidamente que otros imperios. Además, el muy limitante factor “extensión del imperio”, rápidamente se supera con margen suficiente como para casi despreocuparte de él durante todo el juego.

DIAGRAMA ECONÓMICO

Para que progrese la economía de tu imperio debes comprender bien cómo funciona la economía, y mantener un equilibrio entre gastos e ingresos. La economía planetaria, la construcción de estaciones espaciales mineras, el Comercio y el Mercado son la base del sistema económico del juego. El diagrama de la economía, en general y a grandes trazos, es el siguiente:

- Los **recursos energéticos** se usan como dinero y para el mantenimiento de edificios, naves y sistemas.
- Los **recursos minerales** se usan para construir edificios y para producir bienes de consumo y aleaciones.
- Los **recursos alimentarios** se usan para mantener alimentada la población.
- Las **aleaciones** se usan para construir naves, estaciones y megaestructuras.
- Los **bienes de consumo** se emplean en investigación y en la estabilidad de las poblaciones. También se emplean en construcciones avanzadas.
- Los **recursos estratégicos**, combinados con bienes de consumo, se usan para construir edificios muy avanzados **y para los edictos**.

A esto hay que añadir el **Comercio** (que aparece en el parche v2.3.2 (00a6), mediante el cual los jugadores pueden recolectar las cifras que se exponen en algunos sistemas solares bajo un icono con un anillo. La recolección se hace por **líneas comerciales** que establecen las bases estelares al construir módulos **de comercio**. Cada punto así recolectado se convierte en un punto de energía extra, que pasa a acumularse con lo demás (ver en detalle más adelante)

Y, por último, está el **Mercado**, también una novedad, por el que los excedentes de producción de cualquier tipo (excepto de energía) pueden venderse y recibirse energía a cambio (por eso dijimos anteriormente que la energía hacía de “dinero”). Por el contrario, también en el mercado se pueden comprar los recursos que estén escasos, pagando energía por ellos. Los precios oscilan y pueden consultarse en la página del mercado (atajo F3).

LOS PLANETAS

Los planetas habitables pueden aparecer en el mapa en cuatro colores: verde, amarillo, rojo o azul. Los planetas de color verde y amarillos pueden ser colonizados inmediatamente que llegue a su sistema una nave colonia de tu raza. Los verdes pueden recibir una colonia y empezar a poblarse con el máximo rendimiento. En los amarillos hay que despejar bastantes barreras, cuya tarea emplea tiempo y recursos, y la habitabilidad es baja (y su rendimiento menor) pero pueden colonizarse. Y los rojos son, sencillamente, inhabitables sin una previa “terraformación”. Los azules son “mundos-tumba” que también requieren ser terraformados, pero que además pueden ser objetivos particulares en alguna Crisis.

La capacidad de terraformar un planeta se consigue mediante la investigación. Terraformar es caro y lleva mucho tiempo. Si optas por transformarlo en un mundo de tipo “Continental” (el ideal para los humanos), obtendrás un mundo muy colonizable, con todas sus casillas dispuestas para recibir poblaciones. Observa que cada raza es ideal para distintos tipos de entornos y que, según el tipo de planeta, deberías poblarlo con la raza más adecuada. Claro que esto no será posible hasta que tengas contacto con esa raza y acuerdes un protocolo de emigración. Cuando en tus planetas haya diferentes razas, tus naves colonia pueden ir tripuladas por estas razas y tendrás acceso a planetas donde otras razas no prosperarían bien. Terraformar planetas en **mundos Gaia** siempre es rentable, porque aumenta la estabilidad y las

producciones. Existe un avance tecnológico que te permite terraformar mundos habitados sin perjudicarlos mientras se lleva a cabo el proceso, pero sólo se activa si escoges la “tradicición” adecuada. Consulta la Wiki.

Como digo, un planeta puede recibir poblaciones alienígenas de las razas a las que autorices que lo habiten, aunque paulatinamente, según tengas contactos con más y más razas, éstas irán poblando tus planetas a su libre albedrío. Para aceptar un acuerdo de emigración, aparecerá una ventana emergente en la que esa raza te lo propondrá, y si lo aceptas, su población empezará a poblar tus planetas, y viceversa. No necesitas transportarlas tú. Para que esto ocurra tiene que haber buenas relaciones entre las razas y acordarse la libertad de colonización. Un acuerdo de emigración puede surgir a propuesta de otras razas o puede salir de ti mismo al dialogar con el imperio de esa raza.

La pantalla de un planeta tiene toda la información que necesitas sobre él. En los planetas puedes realizar muchos ajustes, a los que se accede haciendo clic en los botones correspondientes. Cada planeta tiene 4 pestañas, situadas en la parte inferior.

1) RESUMEN GENERAL

Abre una pantalla que, grosso modo, está dividida en 7 partes:

SUPERIOR IZQUIERDA

- Tipo de planeta (en dos pestañas)
- Gobernador y sus habilidades.
- Decisiones en curso.

SUPERIOR DERECHA

- Estabilidad.
- Población.
- Decisiones (adoptables y políticas adoptadas).
- Índice de criminalidad.
- Índice de alojamientos.
- Índice de servicios.
- Trabajos disponibles.
- Desempleo.

CENTRO IZQUIERDA

- Distritos construibles.
- Características del planeta (incluidas las barreras)

CENTRO

- Edificios.

CENTRO DERECHA

- Sectores, con varias informaciones respecto a ellos.

INFERIOR IZQUIERDA

- Valor comercial
- Producción y déficit.

INFERIOR DERECHA

- Cola de construcción.

2) POBLACIÓN

Cierra algunas de las ventanas anteriores, y abre otras con conceptos tales como:

- Trabajos.
- Demografía.

3) EJÉRCITOS

Se abren nuevos conceptos:

- Ejércitos defensivos y reclutamiento.
- Devastación debita a bombardeos.

4) CORPORACIÓN

Esta ventana no he conseguido activarla hasta ahora, y desconozco su utilidad.

En la pantalla “Resumen General”, los planetas tienen una tecla de “Automatización” por la cual se supone que se desarrollan automáticamente, sin necesidad de que el jugador intervenga. Yo la he activado, pero no he visto cambios sustanciales en él.

EL EQUILIBRIO PLANETARIO. POBLACIÓN

Es fundamental mantener el equilibrio durante el desarrollo de los planetas. Nunca construyas más de lo que puedes utilizar, porque estarás pagando su mantenimiento sin rendimiento alguno. En un planeta se pueden construir dos cosas: Edificios y Distritos. Hay tres clases de mano de obra: Gobernadores, Técnicos y Obreros. Los distritos emplean obreros, la mayoría de los edificios emplean técnicos, y los gobernantes se dedican al gobierno del planeta.

Los edificios y los distritos ya edificados pueden ser sustituidos por otros. Según tus prioridades del momento, puede que te interese que haya varios del mismo tipo (en ningún caso he construido más de 3 del mismo, y eso en raras ocasiones; con 2 debería bastar). Posteriormente, te puede interesar sustituir algunos por otros de diferente tipo.

Entender cómo funcionan todos los parámetros y variables de un planeta no es sencillo. Humarth ha tenido la amabilidad de explicar las cifras que aparecen cuando pasamos el cursor sobre “Trabajos disponibles”. Gracias a sus explicaciones me he conseguido enterar cómo funciona el mundo laboral planetario. Como guía, voy a poner un ejemplo. En la siguiente imagen se ve la situación de un planeta, Alfa Centauri Primus, de una partida que estuve jugando.



Al pasar el cursor sobre “Trabajos disponibles” (el icono de la figura humana con casco), aparece un desplegable con los datos que se ven en la imagen. De entrada, nos indica que hay 21 “trabajos disponibles” ¿Qué quiere decir esto? Lo siguiente. Veamos qué puestos de trabajo requieren los edificios y distritos edificados (pasar el cursor sobre ellos para que aparezca una ventana emergente con sus detalles):

DISTRITOS CONSTRUIDOS

1 distrito urbano: da 5 alojamientos + 1 puesto de trabajo de administrativo.

3 distritos energéticos: dan 6 alojamientos y puestos de trabajo para 6 técnicos (cada uno 2 + 2)

4 distritos mineros: dan 8 alojamientos y puestos de trabajo para 8 mineros (cada uno 2 + 2)

6 distritos agrícolas: dan 12 alojamientos y puestos de trabajo para 12 granjeros (cada uno 2 + 2)

EDIFICIOS CONSTRUIDOS

1 administración planetaria: da 5 alojamientos y puestos de trabajo para 2 administradores y 1 policía.

1 oficina administrativa: da puestos de trabajo para 2 administrativos (posiblemente 3)

1 industria civil: da puestos de trabajo para 2 artesanos.

1 centro de procesado de alimentos: da puestos de trabajo para 1 granjero.

1 laboratorio de investigación: da puestos de trabajo para 5 investigadores.

1 centro comercial: da puestos de trabajo para 5 administrativos.

TOTAL

- 37 alojamientos
- 6 administrativos (posiblemente 7 por “tradiciones”) + 2 burócratas + 6 técnicos + 8 mineros + 13 granjeros + 1 policía + 2 administradores + 2 artesanos + 5 investigadores = 46 puestos de trabajo.

Dado que la población es 25, $46 - 25 = 21$ **puestos de trabajo sin ocupar, esto es, disponibles**. Es decir, que en este planeta se han construido más puestos de trabajo que población hay.

La parte inferior de la ventana desplegable explica cuáles trabajos están ocupados, y cuáles no. Aquellos que aparecen sin barra (/), están ocupados, y los que hay a la derecha de la barra, no. Vemos que los 2 de administrador, los 2 de artesanos, los 2 de burócratas, los 5 de investigador, el 1 de policía y los 6 de técnicos están ocupados. Sin embargo, de los 7 puestos de administrativo no hay ninguno ocupado, de los 13 de granjero, solo hay 3 ocupados, y de los 8 de mineros, hay 4 ocupados: $7 + 10 + 4 = 21$ puestos de trabajo disponibles ¡Nuevamente salen las cuentas!

Visto lo cual podemos deducir que posiblemente **NO ESTÁN FUNCIONANDO** ni el Centro Comercial, ni el distrito urbano, ni 2 distritos mineros, ni 5 distritos agrícolas. Por eso vemos que el +10 de “servicios” que debería dar el Centro Comercial, no está siendo producida, y junto al icono de “servicios” la cifra está en rojo.

Sin embargo, **sus alojamientos sí están todos operativos**, y alojan población. Tenemos 37 (32 de distritos + 5 de la Administración Planetaria). Si le restamos los 25 de población actual, nos sobran los 12 que aparecen junto al icono del edificio.

En resumen, cada punto de población se emplea en una única función laboral. Hay que esperar el crecimiento de las poblaciones para ir ocupando los empleos vacantes, ya sean obreros, especialistas o de cualquier otro tipo. O, dicho de otra manera, *no construyas hasta que tengas mano de obra disponible*.

Cada punto empieza siendo obrero, y puede mejorar a especialista (primer escalón) y gobernante (segundo escalón). Si el orden en que construyes les obliga a bajar de categoría, te causará perjuicios. Es importante tener en cuenta que los edificios tienen prioridad sobre los distritos, de forma que la población ocupa antes un edificio que un distrito. Es más, si construyes un edificio y no hay población para ocupar sus puestos de trabajo, serán ocupados por obreros que ocupan distritos, que mejoran de categoría, *dejando vacantes sus anteriores puestos de trabajo*. De una manera práctica, el control operativo de esta función se hace revisando en número que aparece a la derecha del icono del obrero, que debería ser 0 o 1 para que el planeta esté a pleno rendimiento laboral.

Si en un planeta quedan **obreros desempleados**, es el momento de edificar o habilitar distritos, lo que más te interese. Otra solución es **reasentarlos** en otros planetas donde se necesite mano de obra de esa especialidad. Observa que los desempleados no tienen catalogación específica dentro de su grupo. Por ejemplo, un desempleado “especialista” aceptaría cualquier empleo en un edificio de especialista, e igualmente un desempleado “obrero” podría trabajar en distritos mineros, agrícolas, energéticos o de viviendas. Otra pregunta que puede surgir es: de todos los puestos sin empleados, ¿cuáles ocupará antes cada punto de población generado? No lo sé aún, pero probablemente del tipo que más haya.

No obstante todo lo anterior, un jugador se preguntará: “Muy bien, pero ¿qué edificios o distritos debo construir para obtener el mejor rendimiento planetario?” Este es un asunto que no tengo nada claro, todavía no sé qué parámetros consultar para obtener el mejor rendimiento. Tal vez no exista una guía determinada, y sea el jugador el que deba determinar sus prioridades. Pero dado que los puntos de población creados van ocupando los puestos de trabajo vacantes, **construir antes de que haya población en paro**, es una forma de “orientar” la actividad laboral planetaria. Creo que la clave está en no construir ni edificios ni distritos hasta que haya población suficiente para ocupar los puestos de trabajo, y en ese momento hacerlo según las necesidades.

CONSEJO: Esta es la guía que he usado en mi última partida, y me ha ido muy bien:

- 1) Al iniciar la colonización de un planeta, construyo un **distrito residencial**, para que no falten alojamientos. El siguiente edificio o distrito será ya en virtud de las necesidades, pero nunca construyo edificios si no hay al menos

uno o dos alojamientos disponible, ya que los edificios no proporcionan alojamientos (al contrario de los distritos).

- 2) Periódicamente, cada 2 años, al iniciarse el mes de enero, reviso todos los planetas, comprobando:
 - En el “Breviario” (a la derecha de la pantalla) miro los iconos que hay a la derecha del icono del planeta.
 - No obstante, ante una emergencia, puedo hacer una revisión extraordinaria, sobre todo si tengo una necesidad apremiante. Según vayan apareciendo obreros en paro, voy construyendo. Estos son los iconos más corrientes y que hay que revisar:
 - Icono de **falta de viviendas**: construye distritos urbanos. Si no quedan ya disponibles, construye edificios de “Residencias de Lujo”.
 - Icono de **casilla de edificación disponible**: construye el edificio que: a) más se adapte a las necesidades deficitarias del planeta; b) Si en el planeta la criminalidad, alojamientos y servicios están bien, construye el tipo de edificio que más necesites. Normalmente, lo primero que tendrás que construir serán Industrias Civiles.
 - Icono de **barreras eliminables**: según se vayan agotando las casillas disponibles, elimina las barreras naturales para dejar libres más casillas de distritos.
 - Icono de **población en paro**: Seguramente hay distritos o edificios que se pueden construir. Para bajar el nivel de desempleo, procura construir alguno de los que haya carencia.
- 3) A veces, por migraciones de poblaciones que huyen de guerras o por conquista de planetas, se producen aglomeraciones de desempleados. Si tardo en remediarlo, el juego emite avisos emergentes de **poblaciones en paro**. Si no lo he hecho ya, voy al planeta y ver qué puedo construir para ocupar a estos excedentes. Una solución para eliminarlo cuando no puedo construir, es reasentarlos. Para ello activo la “política” “Permitir reasentamiento” y busco un planeta donde estas poblaciones sean rentables, según sus condiciones de habitabilidad, y donde no haya también poblaciones en paro. Por ejemplo, una raza que es rentable en climas áridos, puedes reasentarla en otro planeta de clima árido o muy similar.
- 4) Todos los edificios son mejorables si se desarrollan las tecnologías adecuadas en la investigación. Procuo desarrollar cuanto antes las que mejoran las Fundiciones de Aleaciones y las Industrias Civiles. Luego desarrollo las Residencias de Lujo y las Granjas Agrícolas. Estas mejoras consumen recursos estratégicos, así que procuro controlar sistemas que los posean o construir edificios que los fabriquen.
- 5) Cuando la población llegue al 55-60, uso la decisión “Desalentar el crecimiento planetario”, que costará 25 puntos de influencia³.
- 6) Cuando estableces los “controles de población”, los “servicios” caen. Hay que evitar que la “estabilidad” entre en números rojos, construyendo edificios que la potencien, como los “holocines”, los “centros comerciales” y las “residencias de lujo”. Y, si has desarrollado la tecnología adecuada mediante las “tradiciones”, terraformándolos en **mundos Gaia**. Los mundos Gaia incrementan las producciones de recursos estratégicos y los servicios, mejorándose la estabilidad casi un 10% en conjunto.

Conseguir el equilibrio de cada planeta es entretenido y requiere arte y, sobre todo, **paciencia**. No te apresures a construir si no tienes la seguridad de que lo que construyas es absolutamente necesario, prioritario y va a empezar a rendir. Conseguir el equilibrio de un planeta es relativamente sencillo. Pero cuando tienes 30 o 40 planetas que controlar, estarás más ocupado que en una buena guerra. Antes ponía los planetas en “automático”, aunque ahora prefiero controlarlos yo. Creo que esto ayuda un poco, aunque desconozco el detalle de sus beneficios.

También has de considerar que la delincuencia puede aparecer y extenderse en un planeta. Para luchar contra ella tienes algunas decisiones, colocar líderes “honrados” (icono de juez) y construir penales. También con la investigación y las tradiciones puedes reducirla.

El forista Duque Alesandro aporta la siguiente información:

A largo plazo, cualquier trabajador puede ocupar cualquier puesto. Además, cualquier trabajador puede ocupar inmediatamente cualquier puesto de trabajo de su nivel o de un nivel superior (y, de hecho, creo recordar que ocupará el puesto de mayor nivel que quede libre). Así, un obrero ocupará inmediatamente cualquier puesto libre. Además, elegirá el más alto que pueda, convirtiéndose inmediatamente en especialista o gobernante si hubiera libre un puesto.

³ Antes del parche Butler v2.8.1 (dfce), se podía usar la **decisión** llamada “alentar el crecimiento planetario”. Pero tras su implantación parece haber desaparecido. Además, parece que el crecimiento de la población ha disminuido, aunque esto no deja de ser una apreciación.

Sin embargo, un especialista en paro no cogerá inmediatamente un puesto de obrero, sino que esperará un tiempo antes de aceptarlo (creo que 1.500 días, aunque hay una tradición de armonía que lo reduce). Esto hace que puedas tener a la vez empleos disponibles (de obrero) y especialistas en paro (por ejemplo, en tu caso, ocurriría si demolieses un edificio de especialistas o lo desactivases). Por cierto, creo recordar que el mantenimiento de los edificios y distritos lo pagas, aunque nadie trabaje, por lo que conviene desactivar los edificios que no uses (creo que los distritos no puedes desactivarlos). Pero si desactivas un edificio de especialistas, ya hemos visto que irán al paro un tiempo antes que trabajar de obreros. Así que lo más práctico es no construir nada hasta que vayas a tener trabajadores para ocuparlo (ahorras la energía del mantenimiento y puedes emplear los minerales en otras cosas más urgentes, sobre todo al principio) o incluso construirlo cuando veas el icono rojo de que hay un trabajador en paro en el breviarío de la parte derecha de la pantalla (si no quieres andar echando cuentas de cuándo va a llegar el próximo trabajador, cosa que es complicada cuando tienes muchos planetas).

En cuanto a que puestos se ocupan primero dentro de un nivel, en la pestaña de población puedes hacer click en un empleo de cada nivel y asignarle la máxima preferencia.

Una primera cosa que tienes que tener en cuenta con los distritos es que la producción base es 8 de energía, 8 de minerales y 12 de comida. Así, solo interesa construir distritos de minerales cuando su precio de compra sea mayor que 1 (lo que en mi experiencia solo pasa al inicio de la partida) y de comida cuando su precio sea mayor que 0,66 (lo que sí es bastante habitual). Así, hay que tener en cuenta que a la larga te va a interesar cambiar los distritos de minerales por uno de otro tipo. Los distritos de alojamiento los necesitarás a medida que tus poblaciones vayan trabajando en edificios (que por lo general no proporcionan alojamiento) en lugar de en distritos (que proporcionan alojamiento para sus trabajadores).

Sabiendo esto, yo lo que hago (nivel medio, no soy un experto) es empezar construyendo distritos de energía o, a medida que vaya siendo necesario, de comida. Los minerales intento obtenerlos en primer lugar de las estaciones, después del mercado (si el precio es menor que uno) y como último recurso en caso de mucha necesidad, de distritos (sabiendo que a la larga lo acabaré sustituyendo por otro). En cuanto a edificios, holocines o centros comerciales para servicios a medida que van siendo necesarios. Los primeros dan más servicios y algo de unidad para ir desbloqueando tradiciones; los segundos menos servicios pero dan valor comercial (que se transforma en energía y unidad o bienes de consumo, según tu política) y 5 puestos de trabajo, lo que en ocasiones, hasta que desbloqueas edificios de fabricación avanzados, ayuda a ir lidiando con el paro cuando la población crece (los edificios de fabricación iniciales solo dan dos trabajos, mientras que los espacios de construcción se desbloquean cada 5 habitantes. Al principio esto lo compensas construyendo distritos, pero cuando estos se van acabando los 5 trabajos que proporciona el centro comercial vienen muy bien).

Oficinas administrativas, a medida que sea necesario por la extensión de tu imperio.

En cuanto a producción de bienes de consumo, a medida que vayan siendo necesarios por el consumo de tus poblaciones.

Es decir, hasta ahora es cuestión de vigilar la barra superior y controlar si tienes déficits de producción o capacidad administrativa (en el icono de extensión del imperio), así como de vigilar los servicios y alojamiento de tus planetas. Y todo esto solo cuando tengas poblaciones para trabajar en los edificios y distritos.

A partir de ahí, y a medida que vayas teniendo un excedente de recursos, hay dos opciones fundamentales (o una mezcla de ambas): investigación (laboratorios) o militar (forjas de aleaciones para naves y bases estelares). Ambas suponen un consumo de energía y recursos significativo (bienes de consumo y minerales respectivamente), por lo que es importante construir los edificios cuando tengas un cierto excedente o, en caso contrario, te puedes encontrar con un déficit de recursos y una crisis económica (que se arreglaría en parte desactivando edificios, pero eso te genera especialistas en paro).

Todo lo anterior, en la medida de lo posible en planetas especializados (ya que puedes obtener bonus designado el planeta como mundo forja, agrícola...), aunque al principio tendrás que utilizar tus pocos planetas para todo. Esto me recuerda otro consejo, para tener planetas cuanto antes, que es tener acuerdos de inmigración con especies de los otros dos grandes grupos (aparte del tuyo) en cuanto a la habitabilidad de los mundos (mundos más cálidos, templados y fríos, se puede ver en la pestaña de especies de la barra de la izquierda). Esto te permite tener poblaciones capaces de colonizar cualquier planeta habitable que descubras (eliges la especie principal al colonizar).

Imperios colmena y mente Gestalt. Si al definir inicialmente tu imperio optaste por uno de estas características, vas a encontrar que, con referencia a los planetas, hay cambios. Estos son los que yo he apreciado:

- Los planetas de estas sociedades colmena son muy curiosos, con algunos edificios que otras sociedades no tienen, aunque se aprende rápidamente la equivalencia. Los restantes, la mayoría, son comunes.
- Al menos al inicio, los “bienes de consumo” no sirven para nada. Los seres que componen una colmena se deben enteramente a ella, y su vida está entregada a la comunidad. Cualquier placer es inútil. Y así, los bienes de consumo no se necesitan para nada.
- Por el contrario, los espacios habitables son muy importantes, e igual los alimentos y la energía. En una sociedad de drones el rendimiento óptimo parece basarse en estos fundamentos, hasta el punto que el ánimo decae con sólo

aproximarse al cero. Es decir, que al contrario de en otros tipos de sociedades, hay que evitar acercarse a la escasez; hay que reaccionar con anticipación.

- Pero existe un elemento nivelador, o, al menos, eso me parece a mí. Los drones que componen esta sociedad reaccionan automáticamente ante las situaciones extremas, aunque el jugador no lo haya hecho, y tratan de equilibrar la balanza. Y situaciones que estaban empezando a deteriorarse, se fueron enmendando sin mi intervención. Esto está muy bien, pero no se puede abusar, o los drones se ponen flamencos.
- Cuando un imperio colmena conquista un planeta de otra raza se produce un curioso fenómeno. De entrada, los antiguos habitantes pasan automáticamente a la categoría de “ganado” o “indeseables”. Pero no por eso dejan de producir. Y sus necesidades son las de una raza no-colmena, por lo que los “bienes de consumo” pueden adquirir un valor que antes no era necesario. Estabilizar estos planetas, sobre todo si tienen un alto grado de “devastación”, exige trabajo e imaginación. No digamos si son de un Imperio Caído, que se basa en tecnologías muy avanzadas que tú no posees. Pero se puede lograr.

COMERCIO Y PIRATERÍA

Se ha introducido una importante modificación que el jugador tiene que considerar seriamente: el comercio interestelar. En el mapa verás una serie de iconos (anillos con un brillante en la parte superior) y una cifra debajo. Son sistemas que producen puntos comerciales. Si estos puntos comerciales son llevados hasta la capital de tu imperio, quedarán convertidos en puntos de energía de igual magnitud. Observarás también que los planetas son grandes productores de comercio, con cifras a veces muy elevadas. Conviene que todas estas riquezas lleguen hasta la capital del imperio, pero la piratería te lo va a dificultar.

Recolección. Para recolectar los puntos comerciales de un sistema, el sistema tiene que quedar al alcance de una estación mejorada que disponga de un **Centro de Comercio**. Cada centro de comercio aumenta en 1 el alcance de recolección. El máximo alcance es 6, ya que no pueden construirse más de 6 centros en una misma estación. Por ejemplo, una estación con 4 centros comerciales construidos, recolectará todos los puntos comerciales situados en un radio de 4 sistema solares. Además, si una estación con Centros de Comercio, construye una **Oficina de Comercio Extraterrestre**, recibe 2 puntos comerciales extra por cada centro construido. Lo ideal es establecer una red de estaciones conectadas entre sí, cada una con 6 Centros, cubriendo lo máximo posible.

Rutas comerciales. Los puntos comerciales recolectados se remiten al planeta capital por las rutas comerciales. Para activarlas y poder verlas, pulsa la tecla con dos flechas que apuntan en sentido contrario, situada en la parte inferior derecha de la pantalla. Verás que aparecen unas rutas de flechas continuas de color azulado desde las estaciones que tengan al menos un Centro de Comercio, y que se dirigen siguiendo las conexiones de los sistemas solares, por la ruta más corta hasta el planeta capital del imperio.

Las rutas comerciales pueden trazarse a través de agujeros de gusano, por portales activos o por megaestructuras que conecten distantes sistemas con la capital imperial. Usando estos atajos se ahorran muchas naves de protección de las rutas comerciales (ver más adelante).

Activación de rutas comerciales y cambios de rutas. Inicialmente, el programa traza automáticamente las rutas que parten de un sistema con una estación recolectora activa. A veces varias estaciones llevan los recursos hasta la capital por rutas distintas paralelas, lo que puede ocasionar problemas de piratería en rutas que podrían unificarse en una. Puedes evitarlo trazando manualmente las rutas desde una estación a la siguiente más cercana, y desde esa a la siguiente, y así sucesivamente hasta conectar con la capital. Puedes cambiarlas así:

- Activa las rutas comerciales. Todas las estaciones por las que pasen y desde las que parten están en color azul.
- Pulsa el botón izquierdo para seleccionar la estación comercial desde la que sale una ruta. Verás que el icono cambia de azul a amarillo, y la receptora queda en azul, mientras las demás a las que puedes optar están en color verde. También verás que su ruta comercial queda marcada en color amarillo en el mapa. Para cambiar de ruta, pulsa el botón derecho sobre la nueva estación a la que quieres que llegue, y verás que la ruta se traza directamente hacia ella.
- Si algún sistema tiene el icono en rojo, es que no tiene ruta establecida. Usa el sistema anterior para establecerla.

Piratería. Antes aparecían de vez en cuando flotas piratas que hostilizaban al jugador. Ahora hay dos tipos de piratería:

- **Piratería porcentual.** Es un tipo de piratería que no utiliza naves, pero que puede cortar las rutas comerciales. Al activar las rutas comerciales verás que aparecen en los sistemas que atraviesan unas calaveras. Si están de color blanco, quiere decir que la amenaza es nula. Si están de color rojo, quiere decir que la amenaza es activa y puede estar dañando el comercio. Para luchar contra esta piratería has de patrullar las rutas comerciales con flotas de

corbetas (son las naves más eficientes contra la piratería). Mientras mayor sea la importancia de la ruta, mayor tendrán que ser estas flotas. La mejora de las corbetas ayuda en su tarea anti-pirata.

- **Piratería con naves.** Este tipo de piratería se representa por naves que aparecen en las rutas más desprotegidas, y que pueden destruir estaciones e incluso establecer bases piratas. Estas flotas tienen que ser atacadas y destruidas para restablecer el comercio por esa ruta.

Para conocer el estado de la piratería en las rutas comerciales tienes dos métodos:

- Pasar el ratón sobre las calaveras que aparecen al activarse las rutas.
- Una pantalla emergente que también aparece a la izquierda de la pantalla al activarse las rutas. En ellas puedes ver cada estación comercial y haciendo clic sobre una de ellas, todos los sistemas que componen la ruta, y si están o no afectados por la piratería.

Control de la piratería. Existen dos métodos para controlar la piratería:

- 1) **Estaciones mejoradas.** Los piratas no pueden establecerse en sistemas con estaciones mejoradas, así que distribuye sabiamente tus estaciones para sacarles el máximo beneficio comercial y, a la vez, luchar contra la piratería.
- 2) **Patrullas.** Establece patrullas de corbetas o flotas de corbetas en las rutas más ricas. Si quieres mejorar estas naves en un astillero sin que pierdan la misión asignada, selecciona la flota y pulsa Ctrl+Shift+Mejorar (este comando es uno que aparece en cualquier flota). Así puedes enviarla a mejorar y luego se reintegra automáticamente en su anterior patrulla.⁴

Imperios colmena y mente Gestalt. En estas sociedades no hay ni comercio ni piratería, lo que es lógico entre drones con un rígido pensamiento social hacia la comunidad. Esto quita al jugador una fuente de ingresos, pero le evita el lío de andar neutralizando la piratería. Sea una cosa por la otra.

TERRAFORMAR Y COLONIZAR

En el “Planificador de Expansiones” (atajo F5) tienes todos los planetas conocidos, estén o no dentro de tu imperio. Aparecen con la “habitabilidad” en tres colores: verdes, amarillos y rojos. Los verdes los puedes colonizar ya. Los amarillos también pero son problemáticos debido a su baja habitabilidad. Los rojos no pueden colonizarse si antes no se “terraforman”. Terraformar un planeta es convertirlo en habitable (verde), y tiene un coste en energía y un largo proceso. Pero una vez terraformado, sus casillas aumentan y su rendimiento se optimiza. También desaparecen todas las barreras. Siempre que te sobre energía, aprovéchala para terraformar planetas. Un planeta en proceso de terraformación cambia a color azul. Una vez terraformado, manda una colonia para habitarlo.

Mediante modificaciones genéticas puedes hacer que una raza se adapte a planetas áridos, árticos, de tundra, alpinos, etc. Es un proceso que te evita la terraformación, pero requiere de investigación en esta línea. Hay razas que emigran a tu imperio y que se adaptan bien a planetas en los que los habitantes de tu raza estarían mal. Estudia las características de cada raza que habite tus planetas por si puedes hacer que las naves-colonia sean de la raza más adecuada a las características de cada planeta.

Imperios colmena y mente Gestalt. En estos imperios existe una terraformación hacia “planetas-colmena” que es muy interesante. Convierten el planeta en una entidad más potente (económicamente hablando), aunque desaparecen todas las “bellezas naturales”. Y puedes terraformar tanto planetas habitados como no habitados. Siempre se respetan las poblaciones que, al final del proceso de terraformación, siguen intactas y con edificaciones hechas.

LAS ESTACIONES ESPACIALES

Se ha modificado mucho el sistema de estaciones espaciales, sobre todo lo que se afecta a la expansión del imperio. Desaparecen los “Puestos Avanzados” y ahora las **Bases Estelares** son las que definen tu imperio. Existen varios tipos de estaciones:

- **Mineras**, para extraer recursos minerales. Hay estaciones mineras de Energía, de Minerales, de Aleaciones y de 5 tipos de Recursos Estratégicos.

⁴ Mantener totalmente controlada la piratería es una tarea tediosa. Creo que, si existe una “piratería porcentual”, debería existir una “anti-piratería porcentual” también, de forma que el jugador simplemente dedique recursos a esta tarea, sin tener que construir naves y ponerlas a patrullar. Pero así está el juego y esto es lo que hay.

- De investigación, para avanzar en la investigación. Hay de tres tipos: Física, Sociedad e Ingeniería.
- Puestos de observación, para estudiar razas primitivas.
- Bases Estelares, que además de definir los límites de tu imperio, tienen otras muchas funciones.

Cuando explores un sistema solar observarás que bajo algunos planetas, satélites y asteroides hay iconos de minerales, energía, Aleaciones, Recursos Estratégicos, o tecnología, y bajo ellos una cifra. Es porque en ellos puedes construir estaciones espaciales para obtener esos recursos. Para construirlas es imprescindible sondear el sistema con una nave científica. Luego has de llevar a ese sistema solar una nave de construcción y construir una Base Estelar. Hecho lo anterior ya puedes hacer clic en el tipo de estación que quieres construir. Verás que aparecen unos círculos azules sobre los lugares en los que se puede montar ese tipo de instalación. Haz clic en ellos y, si todo marcha bien, aparecerá una línea recta roja entre la nave y el lugar de construcción. Al poco la nave de construcción se dirigirá al lugar de construcción y comenzará su tarea, que lleva un tiempo. Una vez construida, la cifra cambia de color blanco a verde y el icono desaparece. Esos recursos empiezan a acumularse automáticamente en los almacenes de tu imperio.

Puede ser que la nave no responda (y se oye un ruido “puou”). Puede deberse a los motivos siguientes:

- La nave de construcción acaba de llegar y aún no se ha recuperado del salto. Mira en la parte inferior izquierda de su pantalla y verás que, tras un salto, tarda unos 20 días en quedar operativa.
- No tienes recursos bastantes para pagar la construcción.
- Otra razón por la que no puedas construir es porque la instalación esté ya construida u otra nave de construcción tenga ya esa tarea asignada.
- El sistema solar no está dentro de tu imperio (señalado en el mapa galáctico por una zona del color principal de tu insignia), no está sondeado o carece de base estelar. Todos sistemas sondeados y con una base estelar quedan incorporadas al imperio y ya podrás construir en sus sistemas. Para ampliar el imperio has de construir nuevas bases estelares, y verás cómo se extiende la zona coloreada.

BASES ESTELARES

Las bases estelares merecen un apartado particular, porque tienen muchas funciones, agrupadas en tres pestañas que aparecen en la parte inferior:

1) BASE ESTELAR

- Nivel actual (Detalles) y posibilidad de degradarla.
- Módulos que la componen.
- Edificios que hay en su interior.
- Mejoras construidas.
- Cola de mejoras en construcción.

2) DEFENSAS

- Plataformas de defensa construidas.
- Plataformas de defensa en construcción.

3) ASTILLERO

- Flotas atracadas.
- Cola de naves en construcción.
- Tipos de naves que puedes construir.

Dentro de los módulos que componen la Base Estelar, tiene particular importancia los **fondeaderos**, ya que por cada fondeadero construido aumentas en 4 la capacidad naval. Claro que también puedes aumentar la capacidad naval con las **investigaciones** y con la **tradicción**, pero el número de fondeaderos determinará el máximo de naves que puedes activar sin costes extra en energía. Esto es la pescadilla que se muerde la cola: a más fondeaderos, más naves; a más naves y más fondeaderos, más gasto energético. No digamos ya si excedes los límites. Los fondeaderos también ahorran parte del consumo de las flotas atracadas en ellos.

Otro módulo fundamental es el **astillero**, que necesitas para construir o mejorar tus naves.

Y no puedo dejar de mencionar el **módulo de comercio**, que te permitirá recolectar las riquezas de sistema cercanos indicadas con un anillo.

Hay otros módulos defensivos, militares, silos de recursos, agrícolas, de ayuda a la navegación, de escucha, etc. Conviene echarles un vistazo y ver las posibilidades de cada uno.

LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Tienes varias formas de investigar, pero principalmente lo haces en los laboratorios (hay tres: física, sociedad e ingeniería). Hay más lugares para potenciar la investigación científica, y son:

- Construyendo estaciones de investigación.
- Construyendo laboratorios en los planetas.
- Investigando los restos de combates.
- Poniendo las naves científicas inactivas a “Ayudar en la investigación” en un planeta. Cuando no necesites las naves científicas para explorar o sondear, en vez de tenerlas ociosas, mándalas a un planeta para que colaboren en la investigación. Tienen una tecla para esta especialidad. Selecciónalas, pulsa la tecla, y selecciona el planeta. Automáticamente se dirigirán a él.
- Analizando singularidades que aparecen durante la exploración y cumpliendo los **proyectos de investigación** que te propone el juego.

Laboratorios. En los tres laboratorios se van desarrollando investigaciones en muchos campos. Inicialmente te ofrecen tres posibles investigaciones, para que escojas. Las tecnologías que aparecen cada vez que finalizas una investigación son elegidas al azar por el programa, así que *aprovecha bien las oportunidades* y estudia bien en la Wiki las *líneas de investigación*. Poco a poco las opciones pueden aumentar a más de tres, pero sólo se investiga una a la vez. Hay tecnologías que dan paso a nuevas tecnologías y si no las desarrollas bloquean las siguientes. En los laboratorios tienes que poner un científico para que progresen más rápidamente. Si las habilidades del científico coinciden con las características de la investigación, ésta avanzará más rápido. El determinante de la coincidencia o no, es tener ambos el mismo icono que representa cada técnica científica. Verás que aumenta el porcentaje de rendimiento si investiga el científico especializado en ese campo. Con el tiempo puedes tener una buena plantilla de científicos para ir cambiándolos. Merece la pena porque se ahorra mucho tiempo en sacar adelante los proyectos de investigación.

Investigación planetaria. Puedes potenciar la investigación científica en los planetas construyendo edificios de investigación y mejorándolos luego.

Explorando. Cuando tus naves científicas exploran sistemas solares, van encontrando singularidades, objetos y cosas que te proponen sean investigadas. Unas las analiza la misma nave, interrumpiendo momentáneamente cualquier otra actividad; otras las analizan los laboratorios interrumpiendo la investigación que tenían en marcha. Si no quieres investigarlo puedes decir que lo dejen. Incluso puedes dejar una investigación a medias para volver atrás.

Restos de combates. Tras producirse un combate aparece un símbolo de admiración de color amarillo en el lugar donde se produjo y fue destruida la última nave del contingente derrotado. Puedes decirle a una nave científica que los investigue seleccionándola y haciendo clic derecho en el símbolo. Aparece una ventana emergente para investigarlo. Estas investigaciones te suelen dar avances en materiales y armas.

Armamento. Cuando investigues armamento, verás que tienes múltiples opciones de armas, misiles, escudos y protecciones. Mira detenidamente el apartado “Diseño de Naves” de la Wiki y no desperdiques el tiempo de investigación en armamento redundante. Procura desarrollar armas de pocos tipos, pero lo más desarrolladas posible (Niveles I al V). Además de los misiles, hay tres tipos de armas: cinéticas, de energía y explosiva, más potentes y con más alcance mientras mayores y más desarrolladas están. Normalmente las podrás instalar en montajes de tres tamaños: Grande (L), Mediano (M) y Pequeño (S). Además hay unas extra-grandes (X) que se montan en la proa de los acorazados. Otras armas tienen montajes propios (P) y son de tiro rápido y corto alcance, para disparar a corta distancia contra objetivos ligeros, como misiles y naves de ataque tipo caza y bombardero. Lo ideal es combinar naves de diferentes utilidades y, en cada tipo, un armamento específico. Por ejemplo, las naves porta-naves deben tener el máximo de hangares y defensas (P), mientras que los acorazados deben disponer de un armamento lo más pesado y de mayor alcance posible. Cualquier nave, dentro de sus posibilidades, debe mantener una combinación de blindaje, tejido regenerador de casco, escudos y condensadores de escudos (que derivan la energía sobrante hacia los escudos). Para activar todo esto, debes desarrollar los “Reactores” que proporcionan energía a la nave, a ser posible los “Punto Cero” (tipo V), que son lo máximo.

Si en la Wiki lees el apartado “Crisis”, verás que a cada amenaza le afectan distintos tipos de armas. Procura desarrollar al menos una para cada uno de estos posibles enemigos, ya que no sabes con quién te vas a enfrentar en el futuro. Por ejemplo, para luchar contra las flotas Prethoryn deberías tener desarrollados los “Tachyon Lance”, que son los que más daño les hacen, ya que carecen de escudos y sus duros blindajes no los protegen contra esta arma. He aquí un resumen con un grupo de armas de entre las mejores de cada tipo:

GRUPO DE ARMAS DE DIFERENTES TIPOS Y SUS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS					
Nombre-Tipo de arma	Tamaño	Daño máximo	Caden. tiro o velocidad	Alcance-Probabilidad acierto o evasión	Notas
Plasma Cannon-Energía	L/M/S	71/33/14	3.75	70/50/30-85/80/75%	Penetración blindaje: 90/80/60% Daños en escudos: -20%
Tachyon Lance-Energía	X	331	8.85	100-85%	Penetración blindaje: 90% Daños en escudos: -33%
Gauss Cannon-Cinética	L/M/S	109/53/25	3.50	85/65/45-67/72/66%	Penetración blindaje: 0/15/30% Daños en escudos: +33%
Giga Cannon-Cinética	X	350	7.85	120/90%	Penetración blindaje: 50% Daños en escudos: +33%
Advanced Fighter Wing (Cazas)	H	14	-	8-100%	
Advanced Bomber Wing (Bombarderos)	H	35	-	8-100%	Penetración blindaje: 100% Daños en escudos: +50%
Amoeba Flagela (Tipo bombardero)	H	32	-	8-100%	Penetración blindaje: 50% Daños en escudos: +33%
Devastador-Torpedo	T	340	20.85	60-0%	100% penetración de escudos
Antimatter-Misil	L/M/S	65/34/15	5	90/50/70-20%	
Guardian Point Defense	P	4/3/2	0.90	10-80%	

Como puede verse, los bombarderos y los torpedos ignoran los escudos. Las armas de energía son buenas contra objetivos con poco escudo, pero penetran el blindaje, mientras que las cinéticas atraviesan mejor los escudos y hacen menos daños en objetivos acorazados o muy resistentes. No olvides mirar al final de la página de diseño de naves, donde aparecen otros avances tecnológicos muy útiles, como los blindajes y recargadores de escudos en batalla.

Megaestructuras. La investigación permitirá que tus naves de construcción puedan montar “Megaestructuras”. Todas son caras, requieren muchos recursos, incluidos estratégicos, y tardan en construirse, pero merece la pena siempre. Hay algunas muy interesantes:

- **Portales**, que permiten que las naves viajen de una punta a otra de la galaxia en un instante. Construir una buena red de portales es fundamental para disminuir la piratería y, sobre todo, para que tus flotas lleguen rápidamente a los lugares donde se necesiten.
- **Nexo de la Ciencia**, que es un gran laboratorio que desarrolla aún más la investigación (300 en cada una de las tres especialidades). Tiene niveles de desarrollo.
- **Antenas de vigilancia**, que permiten ver dónde está cada nave de la galaxia⁵.
- **Habitats**. Que son grandes estaciones espaciales que actúan como pequeños planetas. Tienen tres niveles de desarrollo.
- **Mega astilleros**. Que permiten montar hasta 20 naves simultáneamente, eso sí, usando algunos recursos estratégicos.
- **Centro de Coordinación Estratégica**. Aumenta las capacidades navales, de bases estelares, de plataformas de defensa y la velocidad sublumínica.
- **Instalaciones de arte**. Aumenta los servicios y la unidad.
- **Esfera de Dyson**. Aumenta la producción de energía.
- **Mundo Anillo**. Es una estructura con las posibilidades de un planeta, y tiene con 4 módulos.
Mira en la Wiki los detalles y peculiaridades de cada una.

UNIDAD Y TRADICIONES

Este es un nuevo concepto muy importante. El factor “unidad” se acumula y tienes una ganancia mensual que aumenta con los tipos de acciones y edificios que construyas en los planetas, igual que los recursos energéticos, minerales y la influencia. Cuando acumulas suficientes, se abre la ventana “Tradiciones”, que te da acceso a 7 campos:

- Expansión.

⁵ Esta instalación tiene un efecto colateral inesperado: que el número de naves, cuando es muy elevado, hace que mi ordenador vaya a “saltos”. Pese a tener una buena máquina, en las partidas en las que hay mucha actividad en la galaxia me ocurre este problema.

- Dominación.
- Prosperidad.
- Armonía.
- Supremacía.
- Diplomacia.
- Descubrimiento.

Lo primero que tienes que hacer es activar un campo. Cada uno de estos campos tiene 5 niveles de desarrollo, y cuando completas los 5 de un campo cualquiera (en realidad 6: activarlo y 5 campos en total), adquieres una “Ventaja” que mejora una serie de circunstancias muy variadas. Hay hasta 8 ventajas en total.

Las “Tradiciones” hacen que cada partida de Stellaris pueda ser diferente, ya que puedes optar entre distintas “Ventajas de Ascenso”. En una partida no puede haber más de 8, pero puedes elegir las entre un amplio surtido. Y algunas son muy divertidas, como por ejemplo “La mente sobre la materia”, que aumenta los poderes psíquicos de las razas.

La “unidad” se consigue de muchas maneras, como por ejemplo construyendo edificios “Sitio del Pasado”. Y es fundamental para conseguir aplicar valiosos “edictos”, para que las “tradiciones” se ejecuten más rápidamente. Hay que mencionar un procedimiento extraordinario por el que puedes ganar un buen puñado de puntos de “unidad”. Se trata de cumplir el mandato presidencial ¿En qué consiste? Cuando sale elegido un Presidente de tu imperio, promete unas condiciones que, si son cumplidas, te puede proporcionar hasta 1000 puntos de unidad, *pero que pasan al acumulado, no a lo que recibes cada mes*. Estas condiciones son:

- a. Construir estaciones espaciales de producción.
- b. Construir estaciones espaciales de investigación.
- c. Construir distritos.
- d. Aumentar la flota.

LOS SECTORES

La construcción de sectores se ha automatizado en parte. Los sectores agrupan sistemas solares que estén situados en un radio de hasta 4 de un planeta, que será el que dirija el sector. Para crear un sector debes tener un planeta colonizado que no forme ya parte de un sector, ir a su pantalla “Resumen General” y activar la tecla “Planetas y Sectores” (Atajo F4), y activarlo como sede del líder del nuevo sector. Recluta al gobernante y automáticamente el programa definirá su área, ajustando la de los sectores colindantes. Luego establece su enfoque pulsando la tecla “Ajustes del sector”. Lo normal es que elijas la opción “Equilibrio”, salvo que quieras que se dedique a algo más concreto.

El sector empezará a funcionar autónomamente, aprovechando sus recursos. Basta un gobernante de sector para que todos sus planetas estén gobernados por él. Antes podían ir acumulando unas reservas para que te las cedieran en caso de necesidad. El sistema subsiste, pero no acabo de entender su funcionamiento.

Igual que los construyes, puedes deshacerlos y cambiar la capital planetaria del sector.

LÍDERES

El número de líderes es ahora ilimitado. Reclutar un líder tiene un coste de 200 puntos energéticos, que puede bajar con los avances en investigación y tradiciones, y subir con la extensión del imperio (he visto líderes que costaban más de 2.000 puntos energéticos). Los líderes hay que usarlos para investigación (en los 3 laboratorios o en las naves científicas), en los gobiernos de sectores, y para mandar ejércitos y flotas. No es obligatorio poner líderes, pero su ausencia merma bastante el rendimiento del sector sin mando. La presencia de líderes mejora el funcionamiento de la instalación, gobierno o fuerza que controlan.

Todos los líderes tienen una vida y acaban muriendo, por lo que tendrás que reclutar otros nuevos para sustituirlos, lo que conlleva un nuevo gasto de energía. Con investigaciones puedes alargar sus vidas e incrementar sus habilidades.

El tamaño de la flota que puede mandar eficazmente un almirante es otro límite que tienes que considerar. No podrás asignar naves a un comandante en exceso de su capacidad de mando. Esta es otra pescadilla que se muerde la cola: para no exceder los límites de cada jefe, tengo que tener más flotas, cada una con su líder; como el número de líderes está limitado, tienes que estar haciendo encajes de bolillos cambiando los jefes y velando para que el total que manda cada uno no exceda el máximo de flota sin sobrecoste. Una pesadilla.

EL GOBIERNO DEL IMPERIO. POLÍTICAS Y EDICTOS

Existe el cargo de presidente de tu imperio, que se renueva periódicamente. Si has optado por un gobierno democrático, (aunque hay muchas otras opciones), periódicamente hay elecciones y aparecen varios candidatos, cada uno con un programa electoral. Puedes apoyar una candidatura gastando puntos de influencia, incluso varias veces, con lo que las posibilidades de ser elegido aumentan. Una vez elegido el presidente, mira el mandato presidencial en la pantalla Diario de Situación y procura cumplirlo antes de las siguientes elecciones, con lo que puedes ganar una bonificación en la influencia. La influencia extra que recibas depende de si apoyas a la facción del gobierno que resulte elegido. El cumplimiento de sus promesas electorales, que tienes que llevar a cabo tú con tus acciones, influirá en la posibilidad de que esa facción resulte nuevamente elegida para el gobierno del imperio.

Puedes cambiar el Gobierno y sus características, desde los más democráticos a los más oligárquicos. El tipo de gobierno y sus características harán que otros imperios con ellas o similares te sean más favorables, y viceversa. Entre cambio y cambio de Gobierno hay que esperar 10 años.

A la izquierda de la pantalla tienes dos importantes funciones: **Políticas** (Atajo F6) y **Edictos** (Atajo F7). Estudia bien las posibles líneas políticas que quieres para tu imperio, y aplícalas. Aplicarlas no tiene coste, pero no las puedes cambiar en 10 años. Los edictos sí tienen coste, a veces muy elevado. Incluso el número de edictos activo actúa contra la “extensión del imperio” y tiene un coste administrativo. Los edictos te conceden de forma inmediata recursos de todo tipo, pero por una duración determinada. Esta duración puede aumentarse con la investigación. **Cuando vayas a entrar en una guerra contra un poderoso enemigo, activa los edictos que aumentan inmediatamente el poder de tu flota. Sus repercusiones son importantes, y conviene tener almacenados recursos estratégicos suficientes para estos casos.**

LA DIPLOMACIA

Este es otro concepto que se ha mejorado. Las relaciones con otros imperios permiten estas acciones:

- Mejorar/empeorar relaciones (enviando un embajador)
- Declarar la guerra.
- Hacer reivindicaciones.
- Ofrecer/romper tratado comercial.
- Ofrecer/romper tratado de inmigración.
- Ofrecer/romper pacto de no agresión.
- Ofrecer/romper acuerdo de investigación.
- Garantizar independencia.
- Abrir/cerrar fronteras.
- Declarar/cesar rivalidad.
- Firmar/romper protectorado.
- Formar/abandonar federación.
- Exigir/ofrecer tributo.
- Pedir ser su vasallo.
- Insultar.

Usándolas convenientemente podemos mejorar o empeorar nuestras relaciones con otros imperios. La amistad/enemistad entre imperios requiere una escalada progresiva, que se basa en infinidad de factores, muchos más o menos accionados por los puntos anteriores, y otros por factores externos a la diplomacia, como las diferencias de Gobiernos, actitudes ante enemigos o amigos del otro imperio, guerras, etc.

Embajadores. A partir del parche Butler v2.8.1 (dfce), se ha introducido un nuevo concepto diplomático que aparece en “Contactos”. Cuando abres el diálogo con una raza, entre las opciones que tienes para actuar con ella, está “mejorar relaciones”. Si lo utilizas, aparece el **embajador**, un personaje que puedes mandar a otro imperio con el que no te llevas bien, para mejorar las relaciones. Cada imperio tiene dos embajadores, que puede utilizar para estas tareas. Estos embajadores se pueden enviar a imperios, a federaciones o a la Comunidad Galáctica, una vez que se forma.

Inicialmente tienes dos embajadores, y por circunstancias diversas puedes aumentarlos. Yo he llegado a tener hasta cuatro. Un embajador no puede ser removido de su cargo hasta pasados diez años. Si fallecen, son sustituidos automáticamente, pues no forman parte de los líderes que el jugador puede contratar.

Imperios colmena y mente Gestalt. Estos imperios tan exclusivistas tienen relaciones complicadas con los vecinos, normalmente hostiles, aunque sin llegar a extremos. Como es una sociedad excluyente, no admiten otra raza que la suya. El ser que no sea de su raza es un “esclavo” o un “indeseable” (no trates de mejorar su condición, porque el programa no lo admite). Así que es un vecino dificultoso. Por eso la hostilidad diplomática es la norma, al menos hasta que se consolida tu imperio. Luego... luego todos respetan al poderoso. Por esa razón, los embajadores son pocos: uno o dos a lo sumo. Y con esos has de atender, durante todo el juego, a la diplomacia. Además, no te permiten establecer más que “acuerdos de investigación”. Los demás pactos y acuerdos (inmigración, comerciales) son incompatibles con tu estilo social.

Federación. Si quieres ganar el juego, normalmente tendrás que federarte. Ganas muchos puntos de victoria por pertenecer a una federación, recibes apoyos de todos los estados federados, tanto de sus naves de combate como recibiendo tú naves extra, aunque tienes que aportar parte de tus recursos a la federación. Fíjate bien que pertenecer a una federación no es lo mismo que ser asociado a ella.

La federación tiene un proceso. No puedes federarte si uno de los países federados te ha declarado su rival, o si te están reclamando sistemas, o si uno de los imperios federados es hostil hacia ti, ni aunque seas amigo del resto. Así que aprovecha bien las ocasiones. Para federarte necesitas tener muy buen concepto con una de las razas al menos. Si no tienen ascendencia suficiente, hazle la pelota con tratados comerciales y cediéndole sistemas. En cuanto puedas, solicita ser asociado, y luego federado; son dos pasos. Para reducir posibles hostilidades, analiza las causas pasando el cursor sobre la cifra en rojo que expresa el nivel de hostilidad hacia ti de una raza (ventana “Contactos”). Mira a ver si cambiando el sistema de gobierno, o las políticas (atajo: F6), o estableciendo como rivales a enemigos de ese imperio, o dándole regalos en forma de tratados comerciales, puedes convertirla en favorable y así tener acceso a la federación.

Para entrar en guerra, todos los federados votan. (NOTA: La pregunta que se te hace está más traducida al español y parece que te dice lo contrario) Puede que en un momento dado no te interese entrar en una guerra, pero si votas “no”, tu aprecio caerá entre tus socios. Hay una solución astuta: no votes nada y deja esa pregunta sin responder. Al cabo del tiempo desaparecerá, y luego la reiterarán. Sigue ignorándola hasta que vuelva a desaparecer; ya no preguntarán más. Así no habrá guerra ni caerá el aprecio por tu imperio.

Un problema de la federación es que si uno de sus componentes entra en guerra, la paz no se obtiene hasta que ESE socio lo pida, consiga sus objetivos, o por “hasstío”, lo que antes suceda. Así que cuando la guerra la empiece otro federado, ya sea de iniciativa propia o porque es agredido, no cuentes con que las conquistas planetarias que hagas durante esta guerra van a mantenerse, ya que un resultado de “estatus quo” deja todo como al principio. Solamente si la has declarado tú, y tú has impuesto las condiciones (¡y la ganas, por supuesto!), podrás mantenerlas. O si, habiéndola declarado otros imperios federados, tienes reclamaciones pendientes y ganáis la guerra.

Es importante pertenecer a una federación, pero no a cualquiera. Hay federaciones guerreras que acaban metiéndote en conflictos que no te interesan. Pero otras son más pacíficas y sí conviene aliarse con ellas. Antes de federarte comprueba su tipo⁶.

MOVER TUS NAVES

Puedes moverlas estando en el plano galáctico o en el de un sistema, en este último con más posibilidades de actuación. Para mover una nave selecciónala (se volverá de color amarillento), luego haz clic en la flecha que hay en la parte superior de su ventana, y luego en un punto del espacio del sistema, en una estación, en una estrella, etc., depende del mapa en el que estés. Al hacerlo, la nave debe ponerse en movimiento. Si estás en el mapa galáctico y quieres construir algo o investigar alguna cosa, tienes una ayuda que te permite pasar al mapa del sistema y allí concretar la acción que quieres hacer; basta con hacer la parte inicial del proceso y luego hacer clic en la estrella del sistema donde deseas operar.

Inicialmente las naves mueven lentamente. Pero según desarrollas tecnología, aumentan su velocidad. Incluso puedes desarrollar **motores de salto** que te permiten saltar a grandes distancias. Estos saltos dejan a tus naves con menor capacidad durante un cierto tiempo, por lo que verás que su potencia baja y que se quedan detenidas en el extremo del sistema a donde saltan. Tardan un poco en recuperarse, y pierden efectividad hasta que se recobran, aunque si quieres puedes usarlas con estas limitaciones.

⁶ En los primeros juegos sucedía esto: el gobierno de la federación lo ejercía cada uno de los componentes, en turnos de 10 años. Cuando lo manejabas tú, podías manejar alguna flota poderosa de la federación (el fondo de la flota cambia de verde a azul). Podías llevarla al combate y las bajas y mejoras salía del bolsillo de la federación. Las flotas de la federación no podían ser mejoradas con adelantos tecnológicos que tengas en tu imperio y que carezcan en otros federados (por ejemplo, el muy utilísimo motor de salto). Pues bien, creo que todo esto ha desaparecido. En la última partida jugada me federé con otro imperio y nada de esto estaba ya en juego.

LA GUERRA

Un consejo previo: no empieces una guerra sin tener la absoluta seguridad de ganarla. La mejor guerra es la que no hay que hacer.

Cuando declaras la guerra (Ve a “Contactos”, selecciona la raza a la que quieres combatir, y pulsa abajo a la izquierda “Comunicar”; se abre una ventana con las cosas que puedes decir a la raza seleccionada, entre ellas “declarar la guerra”), o recibes una declaración de guerra, aparece una ventana en la que tienes que establecer los objetivos que pides si la ganas. Verás que hay dos columnas. La de la izquierda contiene los posibles objetivos que puedes pedir. Como puedes ver, la guerra se puede hacer por distintas causas. Por ejemplo, si quieres conquistar territorio, previamente a la declaración de guerra has de hacer una reivindicación de los sistemas que deseas poseer (en la misma ventana “Contactos” aparece esta opción). Estas reivindicaciones tienen un coste en “influencia”, así que dependerá de la que tengas disponible para gastar para poder reclamar más o menos sistemas. Una vez seleccionados tus objetivos, aparece otra ventana en la que tu enemigo establece los objetivos que te va a reclamar si la gana él. Establecido esto ya tienes acceso a su imperio (y él enemigo al tuyo) y pueden comenzar las hostilidades.

Elige bien tus exigencias, pues si pides demasiado, puedes entrar en una guerra interminable, ya que el contrario puede negarse a aceptarlas. Y si bien conquistar sistemas solares es relativamente sencillo, luego puede que sus planetas sean colonizables o no⁷.

Cuando entras en guerra aparece un icono redondo especial abajo y a la derecha de la pantalla, casi tapado por el “Breviario”. Haciendo clic te aparecerá una ventana emergente con las principales características del conflicto. En este icono puedes observar el progreso de la guerra, los niveles de hastío de atacantes y defensores y, en la parte inferior, tres posibles opciones para finalizarla, con indicación del porcentaje de posibilidades que tienes de que el contrario acepte tus propuestas. Estas son las posibilidades:

- **Rendición:** Te rindes y el contrario gana la guerra.
- **Aceptar Estatus Quo:** En esta opción puede haber variantes, según lo avanzada que esté la conquista de uno u otro bando. Si no está muy avanzada, lo normal es que cada uno se quede con lo conquistado hasta ese momento; si estuviese muy avanzada, puede significar la desaparición de un imperio y la aparición de otro nuevo.
- **Conquista:** Para alcanzar este objetivo tienes que controlar todos los sistemas y planetas del oponente, y en ese caso el imperio desaparece. Es el objetivo más difícil de lograr, sobre todo si es un imperio grande o una federación, ya que el tiempo corre en contra de los dos oponentes, y el hastío bélico se alcanza no sólo por los combates, sino por el tiempo de duración del conflicto.

He comprobado que la mejor forma de acabar rápidamente con un conflicto es la siguiente: Forma una numerosa escuadra de guerra y dos de transporte que tengan potentes ejércitos de invasión cada una. A estos ejércitos los llamaremos 1º y 2º. A continuación, busca un planeta enemigo y dirígete a él con la flota de combate. Destruye todo lo que haya en el sistema y si tiene numerosos ejércitos defensivos, bombardea el planeta hasta reducirlos a una cifra que te garantice el éxito de la invasión con pocas bajas. Cuando las defensas planetarias estén a cero o muy bajas, lleva allí el ejército 1º y desembarcalo. Cuida de proteger los transportes, que no tienen entidad para enfrentarse a una escuadra de guerra enemiga. Una vez desembarcados, las naves enemigas ya no son una amenaza para ellos, así que vete con la flota de guerra a otro sistema poblado y repite la maniobra, trayendo ahora al 2º ejército para invadir el segundo objetivo. Luego ve a un tercero y ahora utiliza el ejército 1º de nuevo. Repite el proceso una y otra vez. La invasión de planetas es lo que más puntos da para alcanzar la rendición del contrario.

Claro está que el enemigo no se va a estar quieto, esperando a ver qué pasa. Probablemente se vaya con su flota más potente contra la tuya que le está invadiendo, y se producirá una batalla decisiva que va a decidir el curso de la guerra. Es fundamental ganarla, pero como seguramente sufrirás bajas, no es ninguna tontería que mientras haces todo esto, tus astilleros estén fabricando al máximo. Si te es posible, entabla estas batallas decisivas en sistemas en los que tengas una potente Base Estelar fuertemente armada y protegida por defensas, pues el enemigo dedicará una parte de sus naves a atacarla, y tu flota recibirá menos disparos. Otra técnica importantísima del combate es conocer las características de las naves enemigas para atacarlas con las armas que más daño les hagan. Pon tu escuadra principal de batalla como “punto de reunión” y los refuerzos se dirigirán a ella al salir del astillero. Llévate en tus expediciones guerreras una o dos naves científicas para que vayan investigando los restos de combate, que dan sustanciosos beneficios.

⁷ La guerra, y sus efectos, responden a parámetros tan absurdos. Reivindicar un único sistema con un planeta habitado, exige tales éxitos, que conseguir la rendición del oponente es verdaderamente difícil. Se me ha dado el caso de invadir y derrotar todas las fuerzas de un Imperio Caído, y no obtener la victoria hasta haber conquistado todos sus sistemas, y ocupado todos y cada uno de sus planetas. Me parece una exageración. Nadie soporta tanto antes de rendirse. Pero así está el juego.

Las modificaciones introducidas en sucesivos parches para gestionar las guerras me parecen acertadas. Ahora las reivindicaciones pueden indicarse con más claridad. Y gana en importancia el “hastío” de la guerra, es decir, que además de conseguir o no los objetivos fijados, los resultados de los combates y las invasiones de planetas van cansando a uno y otro contendiente, y las posibilidades de alcanzar la paz van mejorándose gradualmente. Además, investigando puedes hacer que el hastío del enemigo se acreciente y ganar el conflicto más rápidamente.

COMBATES

Dispones de naves de combate agrupadas en flotas que, mandadas por el almirante que designes, usalás para combatir. Una vez que la flota de combate llegue al mismo sistema solar del objetivo, la seleccionas, pinchas “atacar”, y luego en el objetivo. Verás que se dirigirá a él e iniciará el combate. El combate lo resuelve el programa en función de parámetros internos en los que tú no intervienes. Verás que, además de los avisos de “presencia enemiga” y “entrada en combate”, aparece una ventana de combate para ver cómo progresa la batalla. Una barra roja y una verde irán indicando el bando que va prevaleciendo. Si quieres puedes interrumpir el combate y retirarte. Tras cualquier combate manda la flota a un puerto a reparar daños. Romper el contacto y retirarte en pleno combate es muy complicado.

Las flotas de combate pueden atacar naves, estaciones e incluso planetas.

Las naves que no son de guerra tratarán de eludir todo combate, si es que pueden y tienen tiempo de hacerlo.

DISEÑOS DE NAVES Y GESTOR DE FLOTAS

El juego aporta una pantalla (atajo: F9) en la que puedes cambiar la configuración de las naves. No tiene mayor problema. Cada tipo de nave presenta unas casillas en las que puedes instalar armamentos y otros avances.

Puedes cambiar la funcionalidad y disposición de las armas a proa, popa y en el centro de la nave pulsando las teclas superiores con estas denominaciones. Unas disposiciones son principalmente para armas pesadas, otras para hangares, otras para armas mixtas. Cambia el formato según las necesidades de cada momento y luego podrás mejorar tus naves cada vez, estando en un puerto espacial, que des la orden. Incluso puedes tener un mismo tipo de nave con distintos formatos, siempre que los guardes con nombres distintos.

Cuando hayas mejorado una nave y guardado el modelo, puedes mejorar automáticamente todas las de ese tipo activando la tecla “mejorar” que aparece al seleccionar la flota, siempre que esté atracada en un puerto espacial. Puedes poner que una nave se mejore automáticamente según vayas investigando los sucesivos avances de un equipo que tenga montado.

Gestor de flota (atajo: F10). Esta es una nueva herramienta cuya finalidad es optimizar tu flota. Pero cuidado como lo haces, porque si le dices “mejorar todo”, creará una enormidad de naves que pueden ser poco útiles y muy costosas en minerales y energía.

EJÉRCITOS

Puedes tener ejércitos defensivos en tus planetas, y otros ofensivos para atacar planetas enemigos. Los ofensivos has de embarcarlos para que vuelen hasta el objetivo, y cuida de cubrirlos con naves de combate, porque sus naves no tienen defensas. Procura poner siempre un general al mando. Tienes que desembarcarlos una vez que las flotas de combate hayan batido todo lo posible las defensas terrestres enemigas. Entonces aparece una ventana en la que ves el progreso de la conquista. Sólo hay dos soluciones: victoria o derrota.

Cuando hagas ejércitos ofensivos deberás pulsar “embarcar todos” para situarlos en naves de transporte. Luego los llevas al planeta destino. Antes bombardea la superficie del planeta con tus naves de combate (tienes un botón de “bombardeo planetario” para ordenarlo, selecciona el planeta y haz clic derecho), para reducir las defensas planetarias, **teniendo en cuenta que hay dos opciones de bombardeo: “indiscriminado” y “selectivo”. El “bombardeo orbital selectivo” elimina los ejércitos defensivos antes que el “indiscriminado”.**

Luego selecciona la flota de transporte y haz clic derecho sobre el planeta objetivo. Te aparece la posibilidad de “desembarcar ejércitos” y la ejecutas. Lleva siempre más ejércitos que defensores haya, y así conseguirás más fácilmente la victoria. Observa que los ejércitos bajan en dos pasos hasta llegar a la superficie. Imagino que si no has destruido las defensas planetarias, en el primer paso recibirán daños. Una vez acaben con los defensores, los supervivientes recuperarán daños automáticamente. Luego puedes volver a embarcarlos.

Con la investigación puedes formar ejércitos muy eficientes: clones, xenomorfos y psíquicos.

Observa que cuando los ejércitos se enfrentan, actúan 8 contra 8 en un lugar denominado “frente”, quedando el resto en reserva. Según van siendo dañados o eliminados, las reservas pasan a ocupar las vacantes producidas en el “frente”. Si las cosas van muy mal para tu ejército, puedes retirarlo de la batalla.

Imperios colmena y mente Gestalt. Sus ejércitos no son muy fuertes. No sé si por las tradiciones que adopté, o por las características de un imperio colmena, no pude hacer ejércitos xenomorfos o robóticos, y mis ejércitos colmena necesitaron mucha investigación y superioridad para hacerse con los planetas que invadieron. Además, en dos o tres ocasiones, sus líderes murieron en plena batalla (cosa que nunca antes me había sucedido), dejando a sus tropas sin jefatura. Eso lo he solucionado de la siguiente manera: dividiendo las fuerzas en dos o tres, cada una con su propio jefe, e invadiendo a la vez con todas. Si un jefe perecía en la batalla, los otros los sustituían.

LA INVESTIGACIÓN GENÉTICA

Este concepto también se ha mejorado. Ahora, el proceso de investigación genética es más largo y complejo. Hay un tutorial, pero no es sencillo completarlo. Aquí pongo un breve resumen.

- El proceso comienza con el tutorial que aparece en la ventana “Diario de Situación”.
- Se te indicará que hay unos “puntos de rasgo sin gastar”.
- Ve a la ventana “Más funciones”, tecla “Especies”.
- Aparece una ventana emergente con las especies que puedes modificar. Selecciona una y pulsa “Crear plantilla”.
- Elige los “rasgos” que quieras incrementar en la especie seleccionada. Ojo, que cada rasgo tiene un coste que no puedes exceder y luego pulsa “Modificar plantilla”.
- Pulsa “Aplicar plantilla” y aparecerá un listado de los planetas donde esa especie está. Selecciona los planetas en los que quieres cambiarla. A más planetas, más días de investigación de la casilla “Sociedad”, que quedará empeñada en esto ese tiempo. Así que es aconsejable hacerlo cuando termine la investigación que tenga en curso.
- En el momento que digas que la aplique, te aparece la imagen de un ser tumbado en la camilla lleno de tubos y empieza a contar el tiempo. En la parte inferior derecha de esa pantalla aparece un botón para dar la conformidad y comenzar la investigación. Haz clic cuando quiera empezarla. En el “Diario de situación”-“Tutorial de modificar especies” puedes ver el porcentaje de su progreso.

LA COMUNIDAD GALÁCTICA

Este es un nuevo concepto que aparece en el parche Butler v2.8.1 (dfce). Los distintos imperios pueden pertenecer a ella, mandar un embajador (de los mencionados en LA DIPLOMACIA), y votar resoluciones. Mientras mayor sea el peso específico del imperio, más peso tendrá el voto de cada imperio. Votar contra las resoluciones de otros imperios tiene un coste temporal en vuestras relaciones.

Una de las ventajas de permanecer a la Comunidad Galáctica es que sus resoluciones afectan a los imperios y a las relaciones entre ellos. Además, se crea la Capital del Comercio Galáctico, y si consigues que se sitúe en tu imperio (puedes invertir puntos de “influencia” para ganar porcentaje de aceptación), te aportará beneficios.

CONDICIONES DE VICTORIA

Puedes ver qué imperio va en cabeza para ganar el juego consultando “Diario de Situación” (atajo: F2), pestaña “Victoria”. Se indica tu puntuación entre el total de imperios en juego, si bien los que aún son desconocidos no aparecerán en el listado. Observa que es una información muy detallada, exponiéndose los puntos parciales que tienes por diversos conceptos. Esto puede ayudarse a encaminar tus pasos, si es que gana es muy importante para ti.

II) EL DESARROLLO

Cuando ya conoces y dominas relativamente todo lo anterior, cuando consigues despegar y salir de tu sistema solar y sobrevivir entre tus vecinos (si has tenido la suerte de no tenerlos muy agresivos), y ante ti se ofrece la posibilidad de expansionarte por una serie de sistemas con planetas habitables o que puedas terraformar, descubrirás que te enfrentas a un nuevo problema.

LAS FACCIÓNES: REBELIONES E INDEPENDENTISTAS

Verás que en la parte inferior del “Breviario”, y mediante avisos emergentes, se te advierte que la población de algunos sectores se vuelve independentista o que nacen nuevas facciones. Mira la ventana de “facciones”. Verás que van apareciendo grupos que disienten del modo de gobierno que llevas y promueven algaradas, huelgas, atentados e independentismo. Tienes varias formas de reprimirlos, según se puede ver accionando los botones de esas facciones. Comprueba que el sector tiene gobernante asignado, y que el gobernante no es corrupto o torpe. Normalmente, si la estabilidad está por encima del 50% y no hay poblaciones en paro, no tendrás estos problemas.

Las razas recién sometidas por conquistas también pueden promover jaleos, sobre todo en los primeros tiempos en que controlas los planetas que acabas de conquistar. Algunas razas tienen sus poblaciones esclavizadas y forzadas a trabajar. Tras conquistar un planeta, tienes que estabilizarlo, y esto no es sencillo. Mira de qué carecen y construye lo necesario para que la población tenga suficientes viviendas y distracciones (holocines). No te preocupes inicialmente de la producción de otros recursos, al menos hasta que la estabilidad sobrepase el 50%.

Si no cuidas la estabilidad, el descontento crece y crece, se promoverán huelgas que reducirán temporalmente la producción de sus planetas. También pueden destruir edificaciones. Cuando la estabilidad llega al 0%, pueden incluso formar un grupo de ejércitos que tratarán de adueñarse del planeta. Puedes calmar los ánimos en varias formas:

- Construyendo Holocines para mejorar los servicios.
- Construyendo viviendas para que no haya población sin ellas.
- Construyendo Salas del Juicio (tribunales y cárceles), para reducir la delincuencia.
- Adoptando políticas o decretando edictos es esta línea (Atajos F6 y F7).

Si esto no sirve y la rebelión sigue progresando, consulta cuáles son los planetas conflictivos pasando el cursor sobre la línea de la ventana emergente que los contiene, y desembarca en ellos un grupo de ejércitos ofensivos. Si tienen la fuerza adecuada podrás derrotarlos y la situación se calmará para siempre. Observa que los planetas colonizados por distintas razas son los menos propensos a este tipo de situaciones, que normalmente sucederán en aquellos habitados exclusivamente por los descontentos.

EL ENOJOSO EQUILIBRIO ENTRE LOS RECURSOS Y LAS NECESIDADES

En resumen, utilizando el Diagrama Económico, has de construir tu imperio, y has de hacerlo calculando bien, porque entrar en números rojos es la mejor manera de iniciar la derrota en este juego. Estos son otros recursos para ayudarte:

Almacenamiento. Los recursos no consumidos se almacenan, con lo que tienes un remanente para tiempos de escasez. Inicialmente, la capacidad de almacenamiento es baja, pero construyendo **Silos de Almacenamiento** en los planetas y en las Estaciones aumentarás su capacidad. También los sectores pueden acumular reservas para los tiempos de escasez.

Mercado. Los excedentes de cualquier tipo puedes venderlos en el mercado, donde además puedes comprar los que te falten, aunque lo ideal es que produzcas de todo y ahorrar al máximo, ya que cuando surge una crisis has de reponer bajas a un acelerado ritmo, cosa que no podrás hacer si careces de reservas.

Investigación. La investigación puede llevarte a mejorar las instalaciones, aumentando sus producciones, y a mejorar las naves.

Planetas. Estudia bien qué se necesita para tener un planeta equilibrado, y adapta sus producciones a los sectores más abundantes (por ejemplo, en un planeta con muchos sectores urbanos, procura no construir residencias de lujo).

Terraformaciones y nuevas Colonias. Siempre que descubras un planeta habitable, procura que quede dentro de tu imperio y manda una colonia. Con los intercambios de razas podrás disponer de algunas que se adaptan mejor a planetas con condiciones más extremas y que lo hacen prácticamente inhabitable para tu raza principal. Y finalmente, terraforma los planetas que sean muy hostiles, para que puedan ser habitados.

Bien, así planteado todo parece muy sencillo. Pero equilibrar recursos, producciones, crecimientos de poblaciones, expansión y diplomacia es todo un arte. Siendo minucioso y paciente, puedes lograr un equilibrio entre todo lo anterior, mientras a la vez investigas y consigues los siguientes niveles en cada tipo de instalación, aumentando su rentabilidad. Eso sí: raro será que te libres de entrar en guerra con algún vecino, así que no descuides tu flota de batalla.

Tras los primeros pasos, llegará un momento en el que el planeta madre ya tenga todas las casillas pobladas y produciendo, y todos los lugares productivos situados en los sistemas estelares dentro del pequeño imperio inicial tendrán

construidas estaciones espaciales. Recuerda que en los sistemas estelares explorados y situados *fuera* del imperio no puedes construir estaciones. Ha llegado el momento de extender tu imperio un poco más. Normalmente se busca un sistema solar con un planeta que puedas colonizar y en su estrella creas una Base Estelar. Una vez construida, observarás que el imperio se amplía y abarca nuevas estrellas, con lo que puedes comenzar nuevamente el proceso descrito. Procura que todas las expansiones estén conectadas y córtale el paso a otros imperios vecinos que se expandan hacia el tuyo adelantándose en tus expansiones.

Además, si no extiendes tu imperio, otras razas sí que lo van a hacer y acabarás encerrado entre bichos muy poderosos y con malas ideas en ocasiones. Y pierdes posibilidades de hacer descubrimientos de nuevas tecnologías por la galaxia, que es otra de las ventajas de la exploración. Si te extiendes, has de cuidar de hacerlo inteligentemente, equilibrando la producción del imperio y tratando de mantener buenas relaciones con los vecinos. Si vas dejando a tus espaldas sistemas sin incluir en el imperio, cuida que las naves de construcción de otros imperios no atraviesen el tuyo, pues con total seguridad van hacia ellos para instalar una base estelar. Y no hay nada peor que un posible adversario en la puerta trasera.

Cuando llegas a este punto, o incluso antes, es recomendable que revises y estudies las posibilidades del juego. Y ¿qué mejor lugar que su Wiki? Si te adentras en ella verás que los diseñadores se han pegado un auténtico currelo para desarrollar Stellaris.

¡Llegar a comprender todos sus entresijos exige al menos un año de estudios en una academia militar! La Wiki es un claro exponente de que los diseñadores se han preocupado de una abrumadora cantidad de detalles, lo que es muy de agradecer si eres una persona minuciosa e innovadora. Lo que no deja de ser paradójico, ya que posiblemente no tengas ocasión de llegar a implantar la mayoría de las posibilidades que se te ofrecen ¿Por qué? Porque a estas alturas del juego está a punto de producirse su tercera y definitiva fase.

III) LAS CRISIS

En un momento dado, cuando estás así como a la mitad de la partida (antes si tienes mala suerte, después si los hados han decidido que dueres un poco más), te aparecerá un mensaje que te informa que una nueva raza entra en juego. No es una raza como las que hayas podido descubrir hasta ahora, no. Esta es especialmente agresiva y devastadora. Es una raza que va a condicionar lo que queda de juego... ¡Ha llegado el Coco! A mí me pasó y me quedé pasmado ¿Tanto trabajar para que ahora me merienden como una palmera de chocolate? Detuve el juego y empecé a estudiar la Wiki y a preguntar en el foro, enterándome de cosas muy, muy interesantes. Al parecer, las cosas no son tan terribles... al menos hasta la mitad del juego y, sobre todo, si tienes un poco de suerte.

Alguna de estas razas constituye lo que en la wiki se llama un “Imperio Caído” (*Fallen Empire*).

http://www.stellariswiki.com/Fallen_empire

Como puedes ver, son razas peligrosas. Tienen 4 estados: Dormidos, Despiertos, Guardianes de la Galaxia y Guerra en los Cielos (NOTA: Esta última si tienes el DLC “Leviatanes”). Y pueden ser de cuatro caracteres distintos, todos fanáticos:

- Fanáticos xenófilos: se enfrentarán a cualquiera que ataque o esclavice razas inferiores.
- Fanáticos espiritualistas: se enfrentarán a cualquiera que ose entrar o colonizar sus lugares sagrados.
- Fanáticos materialistas: atacarán a cualquier raza que investigue tecnologías que ellos consideren peligrosas.
- Fanáticos xenófobos: atacarán a cualquier que trate de colonizar los bordes de su imperio.

Jugando en modo “un jugador” lo normal es que tengas que adaptarte a sus demandas y exigencias, si es que te hacen alguna. No busques conflicto con ellos hasta que estés muy, muy fuerte. Pero lo mejor es no buscarlo nunca, porque luego los vas a necesitar. Expándete todo lo posible y luego prepárate a lo que pueda venir. Sigue leyendo...

Además de estos bicharracos, existe lo que en la Wiki llama una *Crisis* (Lucascp92 lo denomina *Late Event*, porque suele ocurrir al final del juego):

<http://www.stellariswiki.com/Crisis>

En estas crisis pueden aparecer tres tipos de enemigos también muy malos y peligrosos: Los robots rebeldes, los invasores extradimensionales “Unbidden”, y los enjambres de Prethoryn (de los que he traducido todo lo que dice la Wiki y reproduzco en el Anexo 1 de este manual). Sólo una de estas crisis puede aparecer a lo largo de un juego (o ninguna), pero todas suponen un reto difícil de superar.

No obstante, si ya están despiertos los Guardianas de la Galaxia, y luego los Centinelas, se irán a por ellos en una lucha a muerte. Esto va en beneficio del jugador, que probablemente no tendrá que luchar en solitario contra estas amenazas (Otros imperios también lo harán, pero normalmente la IA es muy torpe en la organización de las ofensivas).

También pueden aparecer otras razas muy agresivas y poderosas, clasificadas en el grupo “Otros” de la página “Contactos”.

NOTA: En el enlace del Foro Paradox que menciono anteriormente habréis podido comprobar que Lucascp92 cuenta cómo, en una partida multijugador, todos dejaron de lados sus guerras particulares y, unidos, pudieron derrotarlos. Hicieron como en la batalla de Lepanto, donde los reinos cristianos se unieron para derrotar a los turcos, pese a las rivalidades que había entre genoveses y españoles, por citar un ejemplo. En el modo “un jugador”, que es el que yo practico, esto es impensable. La IA no hace este tipo de jugadas. Tampoco puedes manejar flotas aliadas, ya que cada raza hará lo que considere oportuno en cada momento. Es más, puede suceder que el Coco se esté merendando a un imperio y éste no te deje entrar en su zona ni siquiera para atacar a quien lo está devorando, aunque en mi caso, poco antes de aparecer los Prethoryn, las guerras en que estaba envuelto concluyeron y todas las razas me dieron acceso a sus territorios ¿Una ventaja que el juego ofrece para tu defensa? No lo sé.

CONCLUSIÓN

He jugado muchas partidas de *Stellaris*, todas en solitario. Soy un jugador pacífico, que disfruta del juego utilizando todos sus recursos. La guerra no es para mí lo fundamental, ni mucho menos, pero si ha sido necesario he emprendido unas buenas campañas. No soy un jugador competitivo; el ranking de la victoria y los “logros” de Steam me importan poco. No obstante, sí diré que en varias partidas me he hecho con la galaxia y he quedado el primero en el juego, Pero en otras, las más, he tenido que abandonar o resignarme a posiciones secundarias, porque en algún momento ha aparecido un poderoso imperio energúmeno que ha cargado contra el mío y que me superaba ampliamente en tecnología y recursos. En estos casos, salvo algún golpe de buena suerte, estás perdido, pues te quedan pocas opciones: o cedas a sus exigencias, o te subordinas a él y sigues la partida de subordinado, o muy probablemente resultes destruido. Si aceptas la sumisión, habrás de darle el 25% de tus recursos energéticos y de minerales, por lo que este imperio mantendrá fácilmente su superioridad, y nunca te dará la libertad. Sólo podrás liberarte con una guerra. Así que espera taimadamente que se debilite en conflictos con otros vecinos para tratar de romper tus cadenas, o confórmate con otro puesto en el ranking.

Normalmente, estos poderosos enemigos que se superan abrumadoramente son los Imperios Caídos y las Crisis. Mucho has tenido que desarrollar tu imperio para poder enfrentarte a ellos con seguridad de una victoria. Pero con los últimos parches puedes ajustar las condiciones iniciales del juego de forma que no haya ni los unos ni los otros, o que aparezcan con menos potencia. Ahora incluso puedes jugar una partida sin ellos y, para compensar que juegas mejor que la IA que maneja los otros imperios (¿o es mucho suponer?), eleva el listón un poco y cambia a dificultad a “Capitán”, o deja que los otros imperios comiencen con una tecnología un poco superior a la tuya. Una cosa por la otra.

Si te gusta explorar y disfrutas con los acertijos, tienes en este juego unas buenas posibilidades. Una vez que te hayas impuesto a todos tus vecinos, cuando la galaxia sea un lugar seguro y donde nadie pueda toserte, desarrolla cuantas tecnologías puedas del amplio abanico que los diseñadores han incorporado al juego. Algunas son espectaculares y los dibujos gráficos son fantásticos. Y a ver cómo te las arreglas para desarrollar al máximo todos los planetas que controlas, manteniendo su estabilidad y rendimiento. Es un proceso algo largo, pero realmente divertido.

Lo que más me gusta de *Stellaris* es que cada partida es completamente distinta de la anterior.

Pues hala, a disfrutarlo.

Sevilla, 09 de diciembre de 2016

Revisado en julio de 2018

Revisado en julio de 2019

Revisado en enero de 2021

NOTA del traductor: Las traducciones que a continuación se exponen tienen algunos párrafos bastante oscuros en inglés. No me queda claro cómo ciertos eventos intervienen en la mecánica del juego, o las fechas en que se producen. Como no quiero confundir a los jugadores, quedan advertidos que es conveniente que los lean en el original.

Enjambres Prethoryn

Traducción de PapaX3



Enjambre Prethoryn, HAK HAK HAK!

Comienzo


Este evento es enteramente fortuito y se basa en un cálculo aleatorio que se hace al empezar el juego:

- Hay un 10% de probabilidades de que ocurra a los 170 años tras el comienzo de juego.
- Un 20% de probabilidades de que ocurra a los 200 años tras el comienzo del juego.
- Un 30% de probabilidades de que ocurra a los 250 años tras el comienzo del juego.
- Un 15% de probabilidades de que ocurra a los 300 años tras el comienzo del juego.
- Un 25% de probabilidades de que nunca ocurra.

Si empieza otra crisis antes de que se cumpla el tiempo, nunca aparecerán.

Descripción

Enjambre Prethoryn comienza con una noticia sobre unos “Ecos en el Subespacio”; lo que da comienzo inevitablemente a una cadena de eventos denominada *Se acerca una Tormenta*. Poco después, otros avisos de eventos señalarán la localización aproximada de la llegada del Enjambre mediante el menú del Diario de Situación (Atajo F3). Aproximadamente media docena de sistemas próximos al borde de la galaxia se iluminan destacadamente (*NOTA del PapaX3: Además, antes de suceda un evento de estos, los imperios que sean más poderosos que tú y que tengan cerradas sus fronteras a tus naves, te avisan para que muevas libremente por sus territorios. Con ello tienes más posibilidades de neutralizarlos*). Poco después de este momento, la fuerza de vanguardia llegará y establecerá el “hogar” del Enjambre. Desafortunadamente, estos son solo una avanzada, ya que la cadena de eventos *Azote del Vacío* comenzará poco después, con la llegada del grueso de la flota Prethoryn. Con la llegada de la fuerza principal, los jugadores recibirán un agradable “saludo” de la fuerza principal Prethoryn; la respuesta depende de tu valores (ethos) (por ejemplo, los Fanáticos Espiritualistas

 pueden responder “*Retornad al infierno que os generó, demonios*”), pero sin el menor efecto.

El lugar de llegada de la flota es completamente aleatorio, y depende de un cálculo que se hizo al configurarse la Galaxia. La fecha de entrada (MTTH) oscila entre 170 y 300 años desde el comienzo del juego, con un 25% de probabilidades de que no suceda nunca. No obstante, si los eventos “Rebelión de la AI” o los “Unbidden” suceden antes, nunca aparecerán. Diez años tras que esto suceda, se producirá el evento “Ecos del Subespacio”. La vanguardia llegará 2.5 años después con una flota de 10.000 de

potencia. La aparición no tiene que suceder forzosamente en el lado de la galaxia donde está situado el jugador, ya que la elección del lugar se efectúa con anterioridad.

El Enjambre principal generará a su llegada múltiples flotas de potencia 10K, lo que supone una considerable amenaza para la toda Galaxia.

El Enjambre Prethoryn aparecerá en la ventana de Contactos (atajo F2) bajo la barra "otro", y se comportará como un imperio más, pero muy poderoso, con unas pocas excepciones:

- No te puedes comunicar con ellos; si usas el botón "Comunicar", aparecerá el diálogo inicial. Los diálogos no tienen la menor influencia en los eventos.
- La "especie" Prethoryn es inmortal; es muy importante tener en cuenta que la inteligencia que hace de "almirantes" en sus flotas nunca muere por edad.
- Pese a que sus naves son de naturaleza biológica y usan armas biológicas, se puede hacer ingeniería inversa con alguna de su "tecnología" para crear armas y escuadrillas de ataque compatibles con las naves convencionales.
- El Enjambre no parece construir sus naves como los imperios convencionales, sino mediante varios eventos. Estas naves sólo pueden aparecer en sistemas con un puerto espacial.
 - En un pulso anual, consiguen un Constructor o un Infectador, si los que tiene en esos momentos son menos de 4.
 - Cada años, si tienen menos de 4711 naves, o sus ejércitos son inferiores a 100, recibirá una nueva flota (basada en la 3ª Flota de Invasión principal).
 - A diferencia de las reinas mansas, las reinas salvajes no parecen generar naves pequeñas Prethoryn mediante un evento (otra forma de generar es posible).
- Los Prethoryn tienen tres modificadores especiales propios de su imperio: un bono del 100% de proyección desde el borde (N. del T.: *¿De la Galaxia?*), un bono de 100% de daños en armas, y un bono de 100% de resistencia del casco. No obstante no parecen tener un sistema de gobierno.
- Los Prethoryn ni consumen ni producen energía, minerales, influencia o ciencia. Son completamente distintos de los sistemas económicos convencionales y carecen sistema de gobierno, a diferencia de la Conciencia que existe en la crisis de Rebelión de las Máquinas AI.
- Cada flota Prethoryn consiste en al menos una Reina (aunque puede haber varias Reinas por flota), escoltada por Madres de Camada, Desovadores y Guerreros.
- Para viajes interestelares, las naves Prethoryn usan tecnología de curvatura equivalente a motores de salto Mark 3; no está claro si simplemente disponen de motores de salto capaces de viajes intergalácticos, o si usan algún otro medio para viajar entre galaxias.
- Los Prethoryn invadirán planetas habitados usando Ejércitos Terrestres, con el único propósito de destruir sus recursos, y también destruirán las barreras iniciales que pueda haber. Durante esta fase, el planeta puede ser recapturado por fuerzas terrestres. Una vez que toda la población haya sido eliminada, el planeta quedará como tipo "planeta infestado".
- Los planetas que colonicen también quedarán como infestados. No pueden infestar parte de los anillos de asteroides y los que sean purgados quedarán destruidos.
- Los planetas infestados no pueden ser atacados por fuerzas terrestres y carecen de estructuras o población. Para quitarles la infestación deben ser bombardeados hasta que sus defensas planetarias queden a cero, en cuyo momento se convierten en un planeta yermo.

Los Enjambres usan una mezcla de armas que disparan una "Ráfaga de Ácido", unos artilugios de ataque llamados "Golpe del Enjambre" (comparables a los Bombarderos Mk3, pero con una penetración de blindaje un poco superior), y bio-misiles "Azote" (sólo los que disponen de montajes grandes). No tienen escudos, disponiendo en su lugar de un casco anormalmente resistente (un 100% más de resistencia, como se indicó antes) y un blindaje extremadamente poderoso (tecnológicamente equivalente

al Blindaje de Neutronio, que ofrece un promedio de niveles de resistencia entre el 50-80%, dependiendo del tamaño de la "nave"). La mejor forma de contrarrestarlos es usar naves con armas AP ("Penetradoras de blindaje", *Armor Penetration*, que son las de Energía, tales como Láser, Lanzadoras de Partículas o de Plasma) y protegidos por pesados "Defensa de Punto". Los Enjambres también usan naves de Construcción para montar Estaciones Militares en su territorio; son típicas las grandes denominadas "Estación Colmena de las Estrellas" y las pequeñas "Estación Nido de las Estrellas". Están armadas con lanzadores de ácido, bio-misiles "Azote" y enjambres de pequeñas naves "Golpe".

Estrategia

Cuando aparezca el aviso del Enjambre Prethoryn, el imperio que esté próximo al punto de brecha necesitará prepararse para la entrada en su territorio de naves de guerra por varios cientos de miles de puntos de fuerza.

El Enjambre utiliza armas de alcance medio y blindajes de tipo medio, por lo que puede ser contrarrestado con armas de largo alcance que penetren bien los blindajes, tales como los lanzadores (Lances). Los imperios que ya dispongan de estas armas (o tengan la oportunidad de adquirirlas rápidamente), deberían focalizar sus astilleros en la construcción de acorazados armados con tantos lanzadores como sea posible, mezclados con portanaves que lleven cazas para interceptar las naves "Golpe" y los misiles "Azote". Los bombarderos también son razonablemente efectivos contra el Enjambre debido a la capacidad que tienen de penetrar blindajes duros. Una flota de unos 40.000 puntos de fuerza de estas características es razonablemente eficiente contra múltiples enjambres de 60.000 puntos, sufriendo bajas mínimas. Los cruceros y destructores pueden usarse como fuerzas de pantalla, dando apoyo por el fuego y mejorando la defensa a base de sufrir mayor castigo.

Aparte de las naves "Golpe", las armas Prethoryn no tienen una caprichosa variedad de modelos. No tienen penetración de blindajes ni pueden ignorar los escudos u ocasionarles daños adicionales. Los misiles "Azote" son buscadores (por lo que no pueden evadirse), pero son armas de tamaño grande y de cantidad limitada (la mayoría usados por las Reinas del Enjambre). La mayor parte de las restantes unidades disponen de lanzadores de ácido (con un 75% de posibilidad de acierto para los montajes de armas medios y pequeños), que tienen niveles de daños porcentualmente bajos. Visto en conjunto, la principal amenaza de los Enjambres es la resistencia de sus naves y el tamaño de sus flotas. Las naves "Golpe", como ya se ha dicho, tienen una capacidad de penetrar blindajes un poco superior que los bombarderos estándar, y su alcance es comparable al de los bombarderos Mk3. Como todos los bombarderos, las naves "Golpe" ignoran el 100% de los escudos.

Los imperios que carezcan de medios para contrarrestar las flotas Prethoryn deberían concentrarse en evitar su expansión. El Enjambre no utiliza sus flotas agresivamente, sino más bien para proteger sus planetas infectados. Como vanguardia de sus expansiones utilizan naves de construcción desprotegidas, que envían a nuevos sistemas para construir en ellos estaciones defensivas antes de que una nave Colonia trate de infestar sus planetas habitados. Esta estrategia puede contrarrestarse fácilmente construyendo Plataformas Defensivas con Trampas Subespaciales en sistemas cercanos a punto de brecha Prethoryn. Dado que los Prethoryn usan motores de curvatura, esta línea defensiva debe tener al menos 3 sistemas de profundidad para evitar que sus naves las eludan. Una estrategia también viable es detener la infestación con múltiples y pequeñas flotas de corvetas y destructores, cuya misión sea cazar sus naves civiles inermes.

El Enjambre no parece priorizar la invasión de planetas habitados, por lo que un planeta bien defendido puede sobrevivir muy bien incluso dentro de la zona de control Prethoryana. Incluso si un importante planeta es invadido, les lleva mucho tiempo infectarlo comparado con el tiempo que les lleva tomar uno no habitado, ya que primero tienen que purgar toda su población antes de poder enviar una Nave Colonia para infestarlo. Así, aunque no haya tiempo de salvar la población, sí lo habrá para salvar el planeta con todos sus edificios intactos.

Incluso sin medios para infringirles una derrota total, las flotas Prethoryn pueden ser desgastadas mediante tácticas "Golpea y Huye". Cada flota Prethoryn "Camada de las Estrellas" está compuesta de al menos una Reina, escoltada por acorazados Guerreros y Madres de Camada, más o menos equivalentes, con un numeroso grupo de destructores "Desovadores". Una flota equipada con armas de

largo alcance puede destruir cierto número de destructores antes que la flota Prethoryn puede devolver el fuego, en cuyo momento se puede usar un punto de emergencia FTL (más rápido que la luz, *Faster Than Light*) para evitar bajas. Reparando los daños y repitiendo el proceso, esta táctica de guerrillas pueden debilitar las flotas Prethoryn hasta ser lo suficientemente fuertes para tener una confrontación frontal. En el parche 1.3, una nueva rutina de juego establece que: "Cualquier nave, independientemente de lo intacta que esté, tiene una posibilidad de ser destruida"; lo que puede hacer esta táctica menos viable.

Los Prethoryn pueden ser finalmente derrotados purgando todos sus planetas infestados mediante bombardeos orbitales. Los planetas infestados tienen entre 2000 y 3000 puntos de defensas; una vez que lleguen a cero, quedarán como planetas yermos. Dado que el Enjambre sólo puede infestar planetas habitados, es posible matarlos de hambre arrinconándolos y lanzando ataques quirúrgicos contra sus planetas, ampliando la separación entre ellos y sus territorios infestados. Para defender sus planetas, los Prethoryn expulsarán a cualquier flota de los sistemas que los rodean, así que las flotas que vayan a atacar un planeta Prethoryn debe prepararse para enfrentarse a múltiples flotas de 60.000 puntos, si no hubieran sido destruida con anterioridad.

Como sólo puede ocurrir una crisis por juego, el anuncio de "Ecos del Subespacio" implica que durante el resto del juego puede afrontarse cualquier tecnología peligrosa sin riesgos.

Guardianes de la Galaxia

Hay un 50% de posibilidades de que los Fanáticos Xenófilos se conviertan en guardians, un 25% de que lo sean los Fanáticos Materialistas y un 25% de que no lo sea nadie. Esto se establece a la llegada de las Vanguardias.

Centinelas

Cuando los bordes del enjambre cubren al menos el 20% de la Galaxia, aparecerá la Facción Centinela. Un sistema completamente nuevo se generará para ellos y tendrán la tecnología de un Imperio Caído. Este mecanismo antecede y es en adición al despertar de los "Guardianes de la Galaxia". El jugador puede donar energía a los centinelas, por lo que pueden mantener más naves. Una vez que un jugador haya eliminado 10 flotas Prethoryn, el botón "Donar" dará Naves Centinela a al jugador. Aunque se advertirá al jugador para que no las use contra otros imperios sino contra los Enjambres, realmente nadie lo va a comprobar.

Captura de Reinas

En una posterior cadena de eventos, es posible usar una nave científica para recuperar una nave Reina Prethoryn que esté incapacitada. Cortando la conexión de la Reina con la mente superior del Enjambre, la reina puede ser amansada y servir a cualquiera que sea capaz de completar con anterioridad un Proyecto Especial. Esto asegura una única nave Reina Prethoryn (tipo Acorazado) como parte de la "Flota Prethoryn Domesticada", conjuntamente con una Conciencia Almirante Prethoryn eterna. La Reina comenzará ahora a producir destructores "Desovadores" mansos a un ritmo lento, ya que sólo puede generar 20 unidades (Parche 1.3). La fecha de esta posibilidad es 820 meses tras la llegada de las Fuerzas de Invasión principales.

Rebelión de la AI



Las máquinas adquieren conciencia

Comienzo

El comienzo comprende tres eventos: “Comienzo de la Investigación”, “El Guardián de la Puerta” y el propio comienzo de la Crisis. El evento “El Guardián de la Puerta” da a los imperios una oportunidad de evitar la Rebelión de una forma pacífica. Lo que sigue a continuación se aplica a todos los imperios del juego:

- (Presumiblemente) cada mes en el que se investigue Tecnología con Trabajadores Sintéticos (el último avance de esta tecnología), existe una oportunidad de que suceda el evento “El Guardián de la Puerta” durante los siguientes 70 a 100 años. Si estos eventos se solapan la posibilidad de que ocurra antes de los 70 años sería extremadamente alta.
- Durante el evento “El Guardián de la Puerta”, cada imperio decidirá si la Rebelión puede ser evitada vía Acuerdo o Perfeccionamiento del Siervo AI. El Acuerdo fijará los derechos de ciudadanía y evitará que los robots del imperio se unan a la IA Robótica Invasora. El Perfeccionamiento del Sirviente IA evitará la rebelión en este imperio, pero no evitará que los robots se unan a las invasiones. En cualquier caso, otro imperio podría aún originar la crisis. Si no se toma esta opción, el Evento de Crisis principal ocurrirá de 1 a 3 años, dependiendo de los derechos de la AI.


La posibilidad de NO ser capaz de evitar la crisis depende del Número de IA y la política de derechos concedida a la AI:

Población Sintética	Posibilidad de ser incapaz de evitar la crisis	
	IA Sierva	IA Con derechos de ciudadanía
5 o menos	10,0%	5.0%
6 a 10	17.3%	8.1%
11 a 15	38.5%	16.5%
16 o más	75.8%	36.1%

- Sólo el primer Evento de Crisis oculto (crisis.2000) bloqueará la Crisis contra otras y disparará la actuación de los Guardianes de la Galaxia. Observa que incluso tras todo esto, los Imperios siempre pueden adquirir el Acuerdo con la IA o el Perfeccionamiento del Siervo. No obstante, Imperios que dispongan de AI, pero sin el Acuerdo con la IA o el Perfeccionamiento del Siervo, tendrán un 90% de probabilidades cada mes, a verse forzados a declarar fuera de la ley a la AI. Un jugador es libre de seguir usándola.

Descripción

Esta crisis describe uno de los riesgos más obvios de desarrollar IA con conciencia: una rebelión robótica. Esta crisis tiene la particularidad de estar compuesta de dos partes: la Rebelión abierta en el Imperio, y la Infiltración oculta (basada en eventos). La derrota de esta Infiltración es lo que garantiza la victoria y esta operación no se puede resolver militarmente.

La Rebelión abierta debe ser neutralizada antes que se vaya de las manos y amenace a los restantes imperios de la galaxia, ya que los robots con conciencia se reproducirán y desarrollarán autónomamente. Al inicio, la IA rebelde formará un Mundo-Base –un mundo grande de un tipo único-, dotado de muchas instalaciones de alta tecnología para generar recursos. Esto les facilita los recursos suficientes para comenzar de inmediato a desafiar a sus antiguos creadores que deben actuar rápida y agresivamente. Por encima de toda la producción de recursos del Mundo-Base, una Máquina  Consciente ejerce un Gobierno único que facilita a la rebelión significativos bonos para acelerar la investigación y reducir considerablemente el coste de mantenimientos de tropas y naves. Por lo tanto, es esencial actuar rápidamente, o la Consciencia adquirirá con celeridad los más altos niveles tecnológicos posibles y reforzará su ventaja usando reiteradas investigaciones.

Aún más, según se vaya extendiendo la rebelión IA por la galaxia, gradualmente convertirán cada población de androides o sintéticos en Ejércitos Robóticos invasores, en la proporción de dos Ejércitos por cada población sintética o un ejército por cada población de androides. Los Acuerdos establecidos con la IA protegerán al imperio que los haya establecidos, pero no a la IA Sierva. Esto puede sobrepasar rápidamente las colonias fronterizas pobremente defendidas o a los mundos que tengan una alta proporción de población sintética con respecto a la orgánica, ya que los ejércitos robóticos son muy fuertes y tienen una resistencia el doble de uno orgánico regular (aunque, a diferencia de los ejércitos propiamente robóticos, están sujetos a daños morales y podrían entrar en pánico). Las poblaciones orgánicas sobrevivientes serán esclavizadas automáticamente por los invasores, que pueden hacer emanar bastante servicios tras liberar mundos capturados. Por otro lado, las facciones bien fortificadas y establecidas (o las que tengan pocos trabajadores sintéticos), no deberían tener muchos problemas para sofocar una rebelión local. Los planetas liberados de esta manera se unirán al Propio Imperio Rebelde.

La Consciencia-Máquina no aceptará otra cosa que la erradicación total de la vida orgánica, no está interesada en negociaciones (de hecho, es imposible cualquier interacción con la Consciencia; ni siquiera puedes declararle la rivalidad o insultarla), y no tendrá clemencia. Atacará incluso a los planetas que tengan acuerdos con la AI.

Infiltración

Por encima de todas las Acciones Visibles del Imperio Rebelde, están las peligrosas Acciones Encubiertas de Infiltración.

Las Operaciones Encubiertas incluyen:

- Bombas de Hidrógeno. Intentarán infiltrar bombas de hidrógeno para destruir una casilla de un planeta, eliminando la población y convirtiéndola en casilla arrasada por bomba. Las capitales planetarias están exceptuadas de esto.
- Destruir un puerto planetario.
- Tratar de asesinar un líder, con una posibilidad de supervivencia del 50%.
- Causar miedos y sospechas. En un planeta, toda la población que no sea sintética será “sospechosa de serlo” y tendrá un modificador de Servicio de un año.

Cada uno de estos eventos estarán separados (MTTH) por 420 meses (o 35 años). Con este mismo tiempo de 420 meses, el jugador obtendrá un proyecto para detectar la Infiltración de Sintéticos.

Tácticas

Por norma general, el planeta-base de la IA debería ser atacado rápida y decisivamente. Si el planeta-base o la revuelta se encuentran en un poderoso imperio cercano, necesitarás pensar detenidamente cuándo quieres intervenir; un jugador sensato podría tomarse su tiempo para luego hacerse con la rebelión y lo que quede del imperio rival. No obstante, si lo dejas demasiado tiempo los robots te desbordarán a ti.

En cambio, la Infiltración es un juego de espera, hasta que aparezca el proyecto especial.

Algunos informes dirán que las naves dispondrían de armamento de tecnología extradimensional, pero no está claro que la usen.

Guardianes de la galaxia

Hay un 50% de posibilidades de que los Fanáticos Materialistas se conviertan en guardián, un 25% de que lo sean los Fanáticos Xenófilos, y un 25% de que ningún Imperio Caído sea guardián.

Sevilla, 02 de diciembre de 2016

APÉNDICE 1

ESTUDIO SOBRE BAJAS Y LA REBELIÓN DE LA AI.

Por PapaX3

NOTA: *Todo lo que sigue se refiere a la modalidad “un jugador”, no “multijugador”, aunque creo que también es aplicable.*

Este estudio se hace motivado por el excesivo aumento de la potencia de la “Crisis” que se denomina “Rebelión de la AI”, conforme creo que se ha introducido en los últimos parches de “Stellaris”. Para empezar, me llama la atención la anterior frase que dice:

“Por norma general, el planeta-base de la IA debería ser atacado rápida y decisivamente”

Habla de un “planeta-base”. Pero ahora no hay uno, sino ¡4 planetas-base! rebeldes. Es excesivo a todas luces. Son 4 focos de infección, repartidos por toda la galaxia y que se extienden imparablemente. Jugando en modo “un jugador”, la IA del juego lleva las flotas de los otros imperios, que rápidamente se apresuran a abrir sus fronteras para que toda unidad de combate pueda enfrentarse a la amenaza robótica. Pero entre lo mal que maneja las flotas, el retraso de desarrollo armamentístico que tienen las naves de otros imperios, la mayoría de las cuales no tienen siquiera motor de salto, su reacción ante esta situación es prácticamente nula. Sólo algún imperio más evolucionado y, por supuesto, los “Imperios Caídos”, tienen alguna potencia para enfrentarse a la crisis. Pero es insuficiente.

Los diseñadores seguro que han considerado todo esto, y muy probablemente en la profunda complejidad de este juego existan herramientas y vías para evolucionar con la suficiente velocidad para que cuando llegue la “crisis”, el jugador pueda enfrentarse a ella. Pero si tal existe, yo no la he hallado. Y ya soy un veterano en estas lides.

En la última partida que jugué hice algunas pruebas comparando las potencias de las flotas enfrentadas y las bajas resultantes, con los resultados siguientes:

- Si la proporción es 1,5 a 1, las bajas en el vencedor son del 43,2%
- Si la proporción es 3,5 a 1, las bajas en el vencedor son del 37,3%
- Si la proporción es 4,2 a 1, las bajas en el vencedor son del 3,0%

CONCLUSIÓN: Para minimizar bajas hay que ir en proporciones muy superiores. Las fuerzas de la “Rebelión AI”, normalmente están compuestas por dos flotas pequeñas y una grande, que se queda cubriendo el planeta robótico. Las potencias dependen del nivel a que se juegue:

- Crisis estándar (de nivel 1): Una flota grande de 190K y dos flotas pequeñas de 77K.
- Crisis modificada (de nivel 0,25): Una flota grande de 110K y dos flotas pequeñas de 44K.

(Como puede verse, la proporción entre las flotas es siempre constante con un factor multiplicador de 2,47)

En la “crisis” de potencia reducida (0,25), para derrotar una flota pequeña sin demasiadas bajas, bastaría una flota de 190K, que ya es potencia. Pero para derrotar una flota de las grandes, esas de 110K, que tiene a su lado una base de 6,4K y dos flotas de transporte que distraen disparos, se necesitaría una flota ¡de más de 400K!, pues todo combate en proporciones inferiores a 4 a 1 se cobra una enormidad de bajas. Ciertamente que pueden reponerse naves, pero ¿a qué ritmo y a qué coste? Teniendo en cuenta que aparecen 4 focos de rebelión, cada uno con flotas de estas proporciones, y que la destrucción de los planetas robóticos toma su tiempo, cuando te has recuperado de las bajas de la liquidación del primer foco rebelde, los otros se ya han extendido y tienen por lo menos dos o tres planetas robóticos, y cada vez peor.

A todo esto hay que sumar las limitaciones que antes he mencionado para construir naves, tanto por las estaciones espaciales autorizadas, los líderes en uso y su capacidad de mando. Y, naturalmente, las restricciones que te imponen la energía y minerales disponibles.

¿Cómo conjugar todo esto? Yo no lo sé. Quizás esta sea la gracia del juego.