
Guida Galattica

per Gamer

**NON FATEVI
PRENDERE
DAL PANICO**

“In molte delle civiltà meno formaliste dell’Orlo Esterno Est della Galassia, la Guida galattica per gli autostoppisti ha già soppiantato la grande Enciclopedia galattica diventando la depositaria di tutto il sapere e di tutta la scienza, perchè nonostante presenti molte lacune e contenga molte notizie spurie, o se non altro alquanto imprecise, ha due importanti vantaggi rispetto alla più vecchia e più accademica Enciclopedia.

Uno costa un po’ meno: due, ha stampate in copertina, a grandi caratteri che ispirano fiducia, le parole NON FATEVI PRENDERE DAL PANICO.”

da *“Guida galattica per gli autostoppisti”*
di Douglas Adams

Il materiale contenuto in questa guida è stato raccolto a partire da traduzioni di testi pubblicati sul forum di ogame.org e da argomenti trattati nel forum di ogame.it

Questo documento può essere riprodotto e distribuito in tutto o in parte, con ogni mezzo fisico o elettronico, purché questo avviso di sia mantenuto su tutte le copie.

versione 0.3

questa guida è stata curata da Daneel Olivaw

contributi per i contenuti alla guida di: Captain Conan (sintesi delle regole di ingaggio); Gaxleep (traduzione dell’help); Daneel Olivaw (traduzione delle faq generali); Black Dawn (redazione delle faq sulle colonie); Abriael (traduzione delle faq sulle lune); Joram (faq sulle skin); cece (guida a speedsim); Kaneda (raccolta delle formule); etms51 (raccolta link dei tools)

contributi per revisione e correzioni di: Anglachel; hunter335; rytzo

Indice:

1.	Introduzione	4
2.	Regolamento	7
3.	Primi passi	14
4.	Faq: generali	26
5.	Faq: colonie	32
6.	Faq: lune	35
7.	Faq: skin	38
8.	Piccola guida a speedsim	39
9.	Tecnologie e requisiti	43
10.	Formule	44
11.	Appendici (tabelle riassuntive)	49
12.	Link a tool vari	51
13.	FAQ Tools	54
14.	Tasti di scelta rapida	56

1. Introduzione

[questa parte introduttiva contiene solo un'ambientazione del gioco, se avete fretta di passare ai dettagli tecnici potete andare direttamente al capitolo successivo]

La storia di OGame

Questa è la storia di una specie, una razza - la nostra razza, quella umana. La cosa più strana è che ciò che racconta questa storia non è ancora successo, ma dev'essere raccontata comunque. Una volta tanto scoprirai che il tempo scorre in parallelo, che tutto ciò che accadde in passato forma il presente, così come il presente fonda le basi per il futuro. È stato scoperto un modo di visitare il passato senza alterare il futuro, infatti si può solo alterare il futuro se lo si vive per se stessi. Può essere difficile da capire ma è vero. Solo sapendo che qualcosa è accaduto lo si può cambiare, perchè diventa parte del proprio passato. Semplicemente si scompare, da lì in avanti, non ci sono cambiamenti, perchè questo è già il passato... il tuo passato.

Iniziò tutto nell'anno 2250 - l'anno 'alpha' - quando il primo uomo corse il rischio di un viaggio interstellare di più di tre minuti arrivando così più lontano di quanto siano arrivate le precedenti sonde o missioni.

Si trattava di un nuovo tipo di motore, chiamato motore ad impulso, che permise all'umanità di viaggiare alla velocità della luce. Sì, certo, ci sono stati viaggi spaziali anche in precedenza, ma quelli erano limitati, una mera occhiata allo spazio, se confrontati con i risultati successivi. Ma l'impulso naturale dell'umanità verso nuove avventure continuò a spingere lo sviluppo avanti e aumentando sempre più i voli spaziali nel corso degli anni. Certamente la competizione delle compagnie aerospaziali coinvolte ha aiutato l'avanzamento tecnologico e lo sbocciare di nuove invenzioni; mentre le Boeing Industries continuavano a fare affidamento ai propri vecchi motori a combustione che furono banditi dall'atmosfera terrestre, la rivale ErBus cercò di superare i numerosi problemi che incontrarono con i loro motori ad impulso. Gli inconvenienti e le esplosioni avevano in un primo tempo oscurato la visione della nuova tecnologia, ma nel processo di sviluppo le particelle Y furono rimpiazzate da un composto chimico, più sicuro, grazie al contributo teorico del ben noto fisico particellare Al Ainstonec.

Solo leggermente in secondo piano, anche le compagnie minori e i gruppi privati sentirono il bisogno dell'esplorazione spaziale e la richiesta di motori migliori, più efficienti e veloci era nell'aria. I motori moderni usavano carburante a base di deuterio altamente energetico, capaci di viaggi intergalattici relativamente brevi. Sfortunatamente questo deuterio era molto raro, sulla terra solo lo 0.015% di tutta l'acqua conteneva questo isotopo pesante. Successivamente anche il miglior deuterio non era più sufficiente e nacque un nuovo dibattito scientifico riguardante i modi per creare un carburante migliore dello stesso deuterio. Basandosi su una teoria ben nota, si credeva possibile combinare il deuterio con un gas misterioso, emesso dall'esplosione dei quasar. La reazione chimico-quantistica con questa miscela avrebbe liberato enormi quantità d'energia, così tanta che le navi avrebbero potuto viaggiare sempre più velocemente.

Lo scienziato Fred Terrane si rimboccò le maniche e iniziò ad elaborare un motore basato su quella teoria. Nonostante le critiche da quasi tutti gli ambienti scientifici, il nuovo sistema di propulsione dimostrò che la teoria funzionava - anche se basandosi sull'attuale livello di conoscenza scientifica, non avrebbe dovuto. Nelle applicazioni la nuova tecnologia provò di essere all'altezza delle sue promesse e la civiltà poterono espandersi sempre più con una velocità e facilità mai immaginate prima. C'era spazio più che sufficiente per colonizzare e così la pace e la prosperità si diffusero velocemente nell'universo e tutto rimase così per molte decadi. Furono scoperte molte nuove culture e ne furono anche create di nuove e la vita si espanse in ogni angolo dell'universo

L'Universo era luminoso e in pace.

Ma era la quiete prima della tempesta...

Anche dopo questo periodo prospero furono cercate nuove tecnologie di propulsione. Basandosi sulle vecchie teorie e, alla fine, combinandole con la brama di un giovane studente, fu creata una tecnologia di propulsione che superò tutte quelle conosciute fino ad allora... la tecnologia del motore Iperspaziale. In pratica un bolla iper dimensionale appartenente alla quarta e quinta dimensione, ma capace di isolare il proprio interno da queste influenze e obbedendo alle leggi dello spazio quadridimensionale. C'è una sottile linea di visione della galassia in direzione del movimento. Usando tecnologie di propulsione incredibili, gli esploratori poterono andare sempre oltre nello spazio profondo e la colonizzazione si velocizzò notevolmente grazie alla diminuzione dei tempi di viaggio.

Ancora una volta, era iniziata una nuova era, la velocità dello sviluppo aumentò e molti nuovi mondi furono scoperti. La diplomazia si era massiccia in quei tempi e non c'erano grandi conflitti razziali. Fino a quando non venne scoperto su una colonia un nuovo elemento chimico, chiamato Xenotronio.

La guerra era alle porte.....

Questo elemento chimico era estremamente raro da trovare e, durante i primi anni dopo la sua scoperta, ne furono trovati solo 1.5 microgrammi. Siccome fu trovato su suolo terrestre, solo i laboratori dei terrestri poterono studiare questo nuovo elemento. Si credeva che lo Xenotronio avesse la potenza di 10000 soli terrestri!!! Una volta che questa conoscenza si diffuse nell'universo, suscitò l'invidia e causò conflitti tra nazioni che finirono tristemente in guerra. Subito vennero stabiliti due partiti: quelli della fazione terrestre e quelli contro i terrestri. Nostradamus disse una volta che la guerra sarebbe durata 150 anni, ma fu smentito dato che essa ne durò ben più di 300. Migliaia e migliaia di nazioni furono straziate, caddero o vennero annientate.

I nemici della federazione terrestre cominciarono ad utilizzare delle armi sconosciute, chiamate "bombe omega". Come suggerisce il nome, l'uso di queste armi spazza via intere parti di galassie, liberandole da ogni tipo di civilizzazione. Centinaia d'anni dopo l'anno alpha, l'universo affrontava l'arma più pericolosa e mortale mai creata;

la galassia veniva distrutta un sistema solare dopo l'altro. I calcoli prevedevano che dopo solo 24 anni dallo sgancio della prima bomba omega, l'universo sarebbe stato spazzato via lasciando solo spazio senza vita dietro di sé...

Solo pochi riuscirono a sopravvivere e ancora di meno riuscirono a scappare attraverso i wormhole e stabilirsi in nuove aree dell'universo - ma per loro fu un viaggio di sola andata.

Una nuova vita...

Con grande sollievo la gente si trovò in un universo completamente alieno, dove non erano mai stati prima... piuttosto curiosamente, trovarono solo un pianeta in tutta la zona... osarono stabilirsi in questa pace e incontrarono una strana forma di vita, una nazione chiamata "legoria". I visitatori furono trattati bene e i legoriani condivisero la loro conoscenza tecnica, simile a quella dell'altro universo. Alla fine i legoriani lasciarono che gli stranieri si stabilissero nell'ambiente vicino al mondo legoriano abitato. Però a 2 condizioni: ogni nazione e razza avrebbe colonizzato solo 9 pianeti, in modo che anche gli altri potessero sviluppare nuove civiltà dopo quei lunghi onflitti e le loro fughe. La seconda condizione fu di creare un senato sul pianeta natale di ogni impero permettendo alla gente di dibattere e parlare. Naturalmente le nazioni e i loro rappresentanti furono riconoscentemente d'accordo e stabilirono, addirittura un accordo commerciale e crearono un esercito comune di guardia per garantire la pace.

Nacque una nuova civiltà...

Ora potreste chiedervi perchè ho deciso di raccontarvi questa storia. La risposta è molto semplice, tu devi venire con noi a costruire il futuro! Seguici e vediamo quello che TU riesci a fare con una nazione che aspetta un imperatore, disperatamente pronta a crescere e ad avere successo! Magari dovrai lavorare molto a questo compito e i tempi non saranno sempre pacifici, ma tocca a te, devi prendere parte in questo spicchio di universo e conquistare per la tua nazione un posto di rispetto tra tutti gli imperi.

Seguici attraverso questo portale temporale e goditi questo mondo pieno di novità e con un gran futuro. Può essere difficile a volte, facile in altre occasioni, ma la tua volontà e il tuo potere possono creare una nazione potente e prospera.

Ora ti lascio.. spero ti unisca a noi.. comunque è una tua scelta...

OSA!

2. Regolamento

parte1 - Account

I giocatori di Austria, Germania, Polonia e Gran Bretagna non possono giocare su ogame.it perché li hanno troppa esperienza. I giocatori da altri stati devono parlare italiano. Sono ammesse eccezioni solo per testing, per uso educativo o per controllo dei sistemi.

I - Condivisione Account

La condivisione degli account e' ASSOLUTAMENTE VIETATA.

Ogni account puo' essere utilizzato solo da una sola persona, con la sola eccezione di un temporaneo Account-sitting (come il babysitting) che sottosta le seguenti regole:

II - Account-Sitting

E' possibile affidare il proprio account a terzi solo e ripeto SOLO seguendo alla lettera le regole qui riportate:

- 1) Un account puo' essere lasciato in affido per un massimo di 48 ore consecutive.
- 2) Una persona puo' prendersi cura solo di un singolo account oltre al proprio. L'account ricevuto in affidamento e il proprio possono trovarsi nel medesimo universo di OGame. L'account Sitting deve essere comunicato prima di effettuarlo ad un GO del proprio universo.
- 3) Dopo aver restituito l'account al proprietario devono passare 7 giorni prima che lo stesso account possa essere affidato nuovamente.
- 4) Quando l'Account-sitter ha restituito l'account al proprietario devono passare 7 giorni prima che la stessa persona possa ricevere in affidamento un altro account.
- 5) e il proprietario dell'account non e' disponibile per piu' di 48 ore non e' consentito l'account-sitting e l'account va messo in "vacation mode"(lo trovate in opzioni).
- 6) Durante l'account-sitting non possono essere modificate ne' l'indirizzo email ne' la password dell'account.

Inoltre un account affidato non deve avere una flotta attiva e non ci devono essere movimenti di flotta tra l'account del sitter e l'account del proprietario. Di conseguenza si puo' solo costruire strutture usando le risorse sui rispettivi pianeti. Non si possono inviare navi cargo, ad esempio. L'unica eccezione e' l'attacco di una flotta aliena capace di creare danni notevoli, in questo caso la flotta danneggiata puo' essere salvata dal pianeta attaccato, ad esempio spostandola su un altro pianeta dello stesso account. Spostare la flotta verso una fascia di detriti oppure su un pianeta alieno e' proibito!

Flotte da account nella stessa alleanza o appartenenti ad una coalizione non sono considerate flotte aliene. La cosa rilevante e' la relazione politica ovvero l'affiliazione ad un alleato che e' importante e non solo l'alleanza in se', ovvero cambiare alleanza per attaccare non serve, le flotte sono comunque amiche.

Le violazioni a queste regole saranno punite in accordo alle regole del multiaccounting.

III - Multi-Accounting

Ogni giocatore può avere solo un singolo account per volta in ogni universo di OGame. Account multipli dello stesso individuo saranno bloccati per 40 giorni in modo che il sistema cancelli in automatico l'account. Sono considerati account multipli anche se i due account NON interagiscono mai fra di loro. Account creati solo per inviare materie ad un altro, sono considerati come account multipli. Se degli utenti accedono al gioco usando lo stesso IP (scuola, compagnia, il PC di casa) i giocatori devono provare che sono individui distinti, se richiesto.

Bisogna prendere cura di non avere impostazioni comuni (tipo l'email) quando l'IP è identico tra vari account. Un IP identico, per conto suo, non è una ragione comune perché l'account sia bloccato. Inviare risorse o attaccare lo stesso obiettivo con 2 account diversi aventi lo stesso IP, così come attaccare un altro giocatore con lo stesso IP PORTA AL BAN DAL GIOCO.

IV - Scambio di Account

Ogni singolo account è legato alla persona alla quale appartiene l'indirizzo email fisso inserito nella creazione dell'account. Se degli utenti si scambiano account senza l'assistenza di un game operator, non saranno presi in considerazione lamentele o richieste, a meno che non vengano direttamente dall'email fissa dell'account. Inoltre non ci saranno account di backup o recupero di account (ndt-penso riguardi i casi di problemi tecnici dei server) se lo scambio degli account avviene senza assistenza dell'operatore.

I Game Operator non solo possono scambiare facilmente tra loro due account ma possono garantire la sicurezza che l'operazione avvenga senza frodi.

V - Disattivare l'opzione IP-Check

Gli account persi nei quali l'opzione "IP Check" è stata disattivata non saranno restituiti agli utenti. L'opzione IP Check può essere disattivata se e solo se questo è l'unico modo per poter giocare normalmente, oppure quando l'operatore ti richiede di farlo. È carico dell'utente fornire le prove della necessità di disattivare l'IP check.

parte2 - Bug-Using

Sfruttare errori, malfunzionamenti o bug nella programmazione di OGame a proprio vantaggio - il cosiddetto bug-using - non è permesso. È richiesto ad ogni giocatore di riportare i bug trovati immediatamente. Sfruttare bug per avvantaggiarsi nel gioco porta al blocco dell'account per minimo un giorno. Allo stesso modo il non riportare i bug.

parte3 - Interferire con la tecnologia del gioco

Installazioni e metodi che causano traffico eccessivo attraverso il server o che possono essere utilizzati per inficiare il gioco, dovrebbero essere omessi. In particolare sono proibiti script automatici o semiautomatici, capaci di interagire col database del gioco o che creano comandi di gioco e il loro utilizzo porta ad un ban immediato e permanente dall'intero gioco.

Lo staff di OGAME si riserva il diritto di chiedere i danni con un ammontare pari al danno causato piu' la copertura delle spese amministrative.

parte4 - Estorsione

storsioni e minacce riguardanti la vita dei giocatori all'infuori dal gioco (l'fisicamente in "real-life" non nella "virtual life" sul web) possono causare blocco indefinito dell'account che ha inviato minacce od estorsione. Questo blocco comprendera' anche il Forum OGAME e il forum OGame Italia .

parte5 - Bashing (o smazzuolamento)

I - Definizione/Restrizioni

E' definito bashing, e pertanto vietato l'attaccare un singolo pianeta piu' di 3 volte in 24 ore. questi attacchi possono anche essere tre "ondate" definendo "ondata" come l'arrivo di un numero massimo di 3 flotte sul bersaglio in un lasso di tempo di 30 minuti- tra la prima e l'ultima, ovviamente. Pertanto e' consentito fare max 3 attacchi in ventiquattro ore ognuno dei quali fatto da massimo 3 flotte che giungono in 30 minuti sul pianeta bersaglio. Si precisa, inoltre che gli attacchi devono intendersi verso un pianeta bersaglio e non verso utente. Esempio: l'utente X può attaccare tutti e nove i pianeti dell'utente Y 3 volte di tre ondate l'una. Gli attacchi NON hanno un tempo minimo per essere portati a segno.

II - Eccezioni :

Ecco le eccezioni alla regola di smazzuolamento:

1. Guerra: se i partecipanti sono in guerra sono possibili degli attacchi addizionali. La guerra va dichiarata almeno 12 ore prima che una flotta colpisca il bersaglio. Va dichiarata in tale tempo massimo sul forum ogame italiano. I nomi di entrambe le parti devono essere corrette. La guerra puo' essere dichiarata solo tra alleanze e non tra individui. La dichiarazione di guerra non richiede la presa visione da parte di chi verra' attaccato.
2. Insultare: se un giocatore attaccato insulta l'attaccante, sono concessi ulteriori attacchi. E' dovere dell'attaccante provare gli insulti e contattare i Game Operator. I messaggi di insulto devono essere tenuti nell'area messaggi dell'account in modo che l'operatore possa valutare la legittimita' della

richiesta. Dopo che un insulto e' stato riportato e controllato dall'operatore, la regola dello smazzuolamento e' sospesa per un periodo di tempo definito dall'operatore stesso.

III - Casi speciali

Alcune azioni di gioco, come attacchi ripetuti in maniera estesa e continuata nel tempo, quando il giocatore attaccato non puo' giocare, possono essere puniti a discrezione dei game operator.

parte6 - Pushing (*)

I - Definizione / Divieto

Fare Pushing significa inviare risorse ad un altro account senza alcun apparente servizio in cambio. Questo e' concesso solamente quando l'account ricevente ha uno score inferiore a chi invia le risorse. Il Pushing non si riferisce solo alle risorse ma anche a:

- portare risorse su un pianeta per poi utilizzare successivamente tramite attacchi - singoli o multipli.
- Attacchi con una flotta inferiore in modo da creare un campo di detriti dal quale si potranno poi estrarre materie
- Altri modi e possibilita' in cui un account riceve risorse senza in alcun modo dare in cambio qualcosa

Le cosiddette banche, o depositi di risorse, richiedono l'approvazione di un Super operatore o di un game admin. Il giocatore deve provare che il servizio in cambio non avviene simultaneamente all'invio di risorse alla banca/deposito.

Il pagamento di crediti, il fare il cacciatore di teste e altre azioni simili che non causano un immediato servizio in compenso pertanto condotte in consapevolezza dei rischi da parte di ambedue le parti. Condividere le navi riciclatrici e inviare le risorse prese a un account che ha causato il campo di detriti (da cui sono ricavate le risorse) non e' consentito a meno di non chiedere l'autorizzazione ai GO(* *).

II - Eccezioni

- Attaccare con una flotta inferiore e' permesso se il pianeta bersaglio non ha ancora una luna e i detriti dalla flotta non superano i 20 milioni di risorse in totale. Questo metodo puo' essere utilizzato piu' volte finche' non e' presente una luna.
- Dopo un attacco, l'alleanza e le sue parti possono inviare risorse all'account danneggiato, per aiutare la ricostruzione. La quantita' di risorse inviate non deve superare il danno creato all'account al quale si inviano. L'account che riceve l'aiuto deve provare di essere stato danneggiato PRIMA di ricevere i cargo, in modo che i go possano vedere il combat report .

parte7 - Annullare azioni dei GO

Le azioni di un game operator responsabile per un dato universo puo' essere annullata da un altro GO se l'admin e' d'accordo.

parte8 - Rimborso

1. Se un giocatore si trova svantaggiato a causa di errori di programmazione o altri malfunzionamenti o comunque errori del team OGame, generalmente non ha titolo a rimborsi o ripristino dello stato dell'account a prima che avvenissero gli errori. Deciderà il game admin contattato dall'operatore responsabile, se fare un'eccezione.
2. Se un giocatore dovesse cercare di evitare una decisione di un go o le sue implicazioni contattando un altro operatore riguardo allo stesso argomento, sarà escluso dal gioco. Eccezione: contattare il Super Game Operator di competenza

parte9 - Esclusione dal gioco

Tutte le infrazioni a queste regole possono portare al blocco dell'account o all'esclusione dal gioco. A seconda della severità dell'azione offensiva la punizione puo' essere estesa a tutti gli universi di ogame e probabilmente ad ulteriori servizi forniti da ogame come il forum ufficiale o i canali IRC correlati.

parte10 - Condizioni Generali Operative

I giocatori che non possono accettare le condizioni generali operative di OGame a causa della loro nazionalità, della loro età o per altre ragioni sono rappresentati dalle condizioni operative standard utilizzando in aggiunta le interpretazioni interne delle regole. In questo modo non viene stabilito alcun vincolo legale tra il giocatore e le condizioni generali operative, comunque nel giudizio delle problematiche tutti i giocatori mantengono una uguale posizione.

note:

- (*) Questa e' una soluzione intermedia finche' non si stabiliscono gli accordi commerciali .
- (* *) Cioe': in un'alleanza bilanciata, chiedere aiuto con i recyclers e'una cosa comune. A lungo termine questo dovrebbe essere piu' o meno bilanciato tra i membri attivi dell'alleanza rendendo possibile per chi invia qualche recycler, di tenersi le risorse ricavate. Se aiutarsi coi recyclers generalmente e' consentito, una situazione di pushing avviene quando un'alleanza usa un account per costruire una flotta mentre gli account rimanenti ricavano risorse dai detriti ricavati dalla flotta cosi' generata.

Suggerimenti Per i Principianti

- Inizia con il costruire prima miniere per le risorse e impianti d'energia, dopo un po' comincia a costruire il laboratorio scientifico ecc...
- Controlla di aver sempre abbastanza energia per alimentare le miniere o l'effi-

- cienza ne risentirà ;)
- I sistemi di difesa possono comportare una difesa moderata contro attacchi casuali!
 - Dopo che ti sentirai a tuo agio nel gioco, guardati attorno per unirti ad altre alleanze o addirittura crearne una tua!

Approfondimento sulle regole dei combattimenti (di Captain Conan)

La Regola d'Ingaggio è spesso riassunta con la norma: "Possono essere consentiti 3 attacchi al giorno". Questa frase si presta a creare confusione, perché la definizione esatta è "serie d'attacchi". Sono quindi consentite 3 serie d'attacchi al giorno, composte ognuna da massimo 3 attacchi (ondate).

Non esiste un lasso di tempo minimo tra un attacco e l'altro. In ogni serie, gli attacchi devono avvenire in un arco di 30 minuti tra il primo e l'ultimo. Entro i 30 minuti d'intervallo, gli attacchi consecutivi sono considerati parte di una stessa serie.

Facciamo un esempio, abbiamo due giocatori che chiameremo Giocatore A e Giocatore B.

Il Giocatore A attacca nei seguenti orari:

Alle 6:33

Alle 6:45

Alle 10:12

Alle 10:17

Alle 10:35

Alle 13:11

Alle 13:40

Il Giocatore A non sta violando le regole.

Le serie di attacchi indicate con i 3 colori diversi contengono attacchi sferrati ad intervalli più brevi di mezz'ora, quindi contano come ondate sferrate durante la stessa serie di attacchi.

Ma se il Giocatore B dovesse attaccare ai seguenti orari:

Alle 15:22

Alle 15:45

Alle 17:11

Alle 17:38

Alle 17:52

Alle 20:31

Il Giocatore B sarà bannato, in quanto l'attacco evidenziato in rosso è stato sferrato con un intervallo di tempo maggiore di mezzora rispetto all'ultimo attacco evidenziato in arancione, così come l'attacco colorato in verde risulta essere stato sferrato con un intervallo temporale maggiore di mezzora rispetto a quello colorato in rosso, di modo che questi contano come "attacchi separati".

Ci sono due eccezioni permesse. Una si ha in caso di guerra tra due alleanze.

Resta inteso che la dichiarazione di guerra deve essere postata sul forum ufficiale di ogame.it e portata a conoscenza dall'alleanza avversaria 12 ore prima dell'inizio delle ostilità. Ad ogni modo, non si può dichiarare guerra contro un singolo individuo.

L'altra eccezione si ha quando un giocatore avversario invia un messaggio offensivo. In questo caso si può contattare un Game Operator e richiedere il permesso di attaccare detto giocatore secondo la Regola di Ingaggio. Ovviamente si può attaccare solo DOPO aver ottenuto il permesso dal Game Operator.

Riassumendo sono permessi 3 attacchi fino a 3 ondate per ogni singolo giocatore attaccante nei confronti di ogni singolo pianeta attaccato. Quindi ogni nostro pianeta, avrà la possibilità di eseguire 3 attacchi fino a 3 ondate ciascuno contro i rispettivi pianeti del giocatore bersaglio, essendo la regola del Bashing applicata al singolo pianeta e non al giocatore. Quindi in teoria potremmo raggiungere la possibilità di eseguire 27 attacchi da 3 ondate contro il medesimo giocatore, partendo potenzialmente da tutti i nostri pianeti, contro i rispettivi pianeti nemici, per un totale di 81 attacchi, nell'arco di 24 ore.

Notare che 24 ore s'intende come intervallo, non 24 ore solari, quindi che alle ore 24:00, si può riprendere ad attaccare nuovamente, attenzione che non è affatto così.

Ultima precisazione, potenzialmente potete attaccare un giocatore 162 volte in 24 ore, (9 pianeti + 9 lune) X 3 attacchi. Ma ricordatevi sempre 1 giocatore attaccante, può eseguire 3 attacchi x 3 ondate contro un singolo pianeta, indipendentemente dai pianeti di partenza. Mentre contro un pianeta di un giocatore bersaglio per colpire più di 3 attacchi da 3 ondate, potete richiedere l'intervento dei vostri amici o componenti di alleanza, così facendo ognuno potrà attaccarlo 3 volte con 3 ondate.

3. Primi passi (traduzione di Gaxleep)

All'inizio tutto e' relativo in questo gioco. A seconda dei tuoi obiettivi dovrai procedere in maniera diversa costruendo il tuo impero.

I - 'Il predatore'

Usando queste tattiche puoi trovarti fra i primi 100 giocatori dell'universo, comunque richiede piu' tempo e impegno. Una meta per la tattica del predatore e' di ottenere al piu' presto trasporti leggeri in modo da predare i propri vicini... le loro risorse diventeranno una pesante voce in positivo per la produzione delle tue miniere. E' molto importante che la tua produzione sia programmata in maniera sincronizzata. La ricerca di cui avrai bisogno per costruire la tua prima nave cargo piccola costera' 3000 unita' di deuterio. Costruisci il sintetizzatore!

Ordine di costruzione: S1, M1, M2, S2, M3, K1, S3, M4, k2; S4, D1, S5, M5,
(S=centrale solare; M=miniera di metallo; K=miniera di ristallo; D=sintetizzatore di deuterio)

II - 'Minatore'

L'obiettivo di un minatore e' di incrementare il ritmo di produzione di metallo, cristalli e deuterio il piu' velocemente e il piu' consistentemente possibile. Il minatore non da' molta importanza alla ricerca o alla costruzione di astronavi, ma preferisce investire tutte le risorse nella costruzione e miglioramento delle miniere. Producendo piu' rapidamente dei 'Predatori' possono dedicarsi meglio di loro allo stoccaggio delle risorse e possiedono miniere di migliore qualita'.

Comunque il minatore e' debole in campo offensivo. Il minatore tipico spende le sue risorse in unita' difensive. Questa tattica richiede molto meno tempo in cui stare online a seguire gli sviluppi.

Ordine di costruzione: S1, M1, M2, S2, M3, K1, S3, M4, K2, S4, D1, S5, M5, K3...

III - Tattica mista

I novizi che imparano a proteggersi rendono necessario un aggiustamento delle strategie. La tattica del predatore puro con il tempo non funzionera' piu' perche' molti dei bersagli per le razzie spariranno via via che ci saranno sempre piu' pianeti ben protetti, il che si traduce in uno scarso profitto, vacche magre. A questo punto e' doveroso fare uso di una tattica combinata: da un lato la flotta ha bisogno di espandersi, ma d'altro canto dovrai fare ricerche sulle navi colonizzatrici prima che sulle grandi navi da trasporto e sviluppare rapidamente le colonie. Il vantaggio e' che non avrai moltissimi punti per giocare al top della classifica, il che vuol dire che avrai meno esposizione agli attacchi, inoltre produrrai piu' risorse per le tue colonie, il che significa piu' indipendenza. Ho trovato questa tattica molto vantaggiosa nell'11mo universo, dopo 3 settimane dal lancio di questo universo ero il primo in classifica con circa 10.000 punti e 2.500 di vantaggio sul secondo in classifica.

IV - RISORSE

In Ogame le risorse sono prodotte dalle miniere. Le miniere producono un tot per ora, questo a seconda del loro livello. Le miniere producono SEMPRE le risorse, anche se sei offline!

C'e' solo una condizione: devi provvedere sufficiente energia per le miniere. Cliccando sul menu 'Risorse' vedrai una dettagliata rassegna di cio' che il tuo pianeta sta producendo e cio' di cui ha bisogno.

I 3 tipi di miniera differiscono nelle statistiche di produzione, nei prezzi e nella loro richiesta d'energia. Per esempio, la miniera di metallo e' economica, produce molto metallo e richiede uno scarso ammontare d'energia. La miniera di cristallo produce solo meta' in paragone dell'ammontare (in cristalli) prodotto dalla miniera di metallo, ma ha bisogno della stessa quantita' d'energia. Il sintetizzatore di deuterio ha bisogno di molta energia, e' molto costoso e produce un basso quantitativo di deuterio ogni ora.

All'inizio l'estrazione di metallo e' la piu' importante. Dovrai upgradarla velocemente. La miniera di cristalli puo' essere 2 o 3 livelli al di sotto di quella di metallo. Piu' avanti potrai avere le miniere allo stesso livello. Le differenze nella produzione saranno compensate dai costi delle unita'.

V - RICERCA

Quando visualizzi la tua pagina infrastrutture inizialmente vedrai che e' presente un numero molto piccolo di costruzioni fra cui scegliere. All'inizio puoi costruire 3 tipi differenti di miniera, la centrale solare, lo stabilimento robotico e 3 tipi di magazzino (uno per miniera); questo e' sufficiente per cominciare, ma piu' avanti non sara' abbastanza per salire la classifica.

Ogni struttura, nave o unita' difensiva ha richieste che dovrai soddisfare.

Per costruire una base missilistica avrai bisogno di uno stabilimento robotizzato di liv. 2. La lista mostra tutte le richieste per ogni tipo di unita' o struttura elencate sotto il menu "Tecnologia". Le richieste che rientrano nei parametri corretti risultano in verde, le altre in rosso.

Le ricerche che farai saranno operative su tutti i tuoi pianeti nello stesso momento. Quando hai effettuato una ricerca non avrai bisogno di fare la stessa operazione sugli altri pianeti. Tutti i laboratori saranno in uso durante una ricerca, non solo il laboratorio del pianeta da cui e' stata lanciata quella ricerca. (es: e' possibile lanciare l'upgrade di un laboratorio e dopo cio' potrai iniziare una ricerca. E' un bug che dovrebbe venire corretto).

Piu' alto e' il livello di un laboratorio, piu' veloce sara' la ricerca tecnologica. Un laboratorio "processa" ogni ora 1000 unita' per ora di metallo e cristalli. Il deuterio non ha rilevanza nel tempo di ricerca. All'inizio il livello di un laboratorio e' sufficiente. Siccome i costi di tutte le tecnologie raddoppiano ad ogni livello, la ricerca richiedera' sempre piu' tempo. Il ritmo di produzione di un laboratorio cresce linearmente, il volume che deve essere processato cresce esponenzialmente. Il fattore limitante per la tecnologia nelle fasi piu' avanzate di gioco non e' il costo ma la richiesta di tempo! Armi di livello tecnologico 15 prendono settimane... magari e' una vendetta perche' ti sei scordato di fare ricerca per due o tre settimane. E' importante per la velocita'

nella ricerca e' il livello del laboratorio sul pianeta da dove lanci la ricerca.

Ma quale tipo di ricerca e' importante per te all'inizio?

L'obiettivo dovrebbe essere quello di ottenere nei tempi piu' brevi il maggior numero di risorse; per poter ottenere questo potresti iniziare delle razzie (attaccare altri giocatori) appena possibile.

Di cosa hai bisogno per fare questo?

Prima di tutto hai bisogno di una nave spaziale che possa portare le risorse dal pianeta nemico; all'inizio le navi cargo piccole sono la scelta migliore, perche' sono economiche per la ricerca e la costruzione, il che vuol dire che puoi costruirne in tempi rapidi. Sono necessari Cantiere Navale liv. 2 e Motori a combustione liv. 2.

Secondariamente avrai bisogno di una scorta, perche' le armi del nave cargo piccola sono cosi' deboli che non sarai in grado di abbattere un nemico con quelle. Visto che sarai sempre alle strette, il "caccia leggero" offre una buona soluzione. Costa relativamente poco, ha poche richieste e due di loro possono distruggere un lancia-missili. Quando puoi costruire navi cargo piccole puoi costruire caccia leggeri.

Ma ora? Posso fermare la ricerca?

No! Fino ad ora hai attaccato alla cieca. Non conosci quello che aspetta la tua flotta sul pianeta nemico. Ora devi fare ricerca il piu' presto possibile per le tue sonde spia; costruiscine 2 e spia l'ambiente circostante. Ora puoi scegliere i tuoi bersagli senza rischiare molte perdite nell'attacco. E' anche molto utile all'inizio la computer technology, sarai in grado di spedire piu' di una flotta nello stesso momento. Attaccare piu' pianeti nello stesso tempo significa piu' risorse per te!

Dopo cio' puoi - a seconda della tattica adottata - fare ricerca per i grandi trasporti o le navi colonizzatrici, sia in modo di trovare nuove colonie, sia per espandere il tuo impero o finire le tue razzie in maniera rapida e sicura.

Su cosa investirai la ricerca dopo tutto questo dipende dai tuoi gusti. Alcuni ricercano direttamente le navi da guerra, altri fanno ricerca per gli incrociatori... e alcuni altri provano a ad avere riciclatori (non so cosa siano) il piu' in fretta possibile.

Una cosa che dovresti sempre tenere a mente: La ricerca rende le tue unita' piu' veloci, potenti in attacco e accresce la loro resistenza. Usa questa opportunita' e sviluppa le tue unita'! Questo minimizzera' le tue perdite e potrai diventare un bersaglio piu' difficile per gli altri giocatori. Puoi anche aumentare il numero di flotte (piu' razzie = piu' risorse) e le tue capacita' produttive (Industrie Nanotecnologiche). Fai ricerca sempre, anche se richiede giorni. La ricerca ti spinge in alto e nessuno puo' derubarti delle risorse che hai investito in ricerca.

Un'ultima nota:

Devi sempre tener presente che alcune tecnologie sono molto costose ai piu' alti livelli e devi considerarlo nella tua pianificazione. A cosa serve avere la Tecnologia dei plasmici al liv. 5 se non puoi pagare gli ultimi due livelli per arrivare al 7mo dei cannoni al plasma? A questo punto sarebbe un gettare le risorse dalla finestra, mentre potresti spenderle in modo migliore. Fai sempre attenzione a cosa stai ricercando e gestisci le risorse. Non sono infinite!

VI - COLONIE

Per costruire un impero stellare e' necessario trovare colonie. In tutto puoi avere 8 colonie nello stesso momento. Di conseguenza e' necessario costruire una nave colonizzatrice da mandare su un pianeta disabitato. Quando giunge a destinazione viene rilevata immediatamente una nuova colonia. Solo i pianeti disabitati possono essere colonizzati. Una volta che un giocatore ha colonizzato un pianeta, solo lui puo' lasciare la colonia. Conquistare altre colonie e' impossibile.

Sulla nuova colonia puoi fare tutte le cose possibili sul tuo pianeta principale. A seconda di quello che ti serve per sviluppare la colonia l'ordine di costruzione verra' visualizzato diversamente. Se vuoi ulteriori fonti di risorse dovrai incrementare le miniere e le centrali energetiche. Se una colonia ti serve solo come base per la tua flotta, i sintetizzatori di deuterio sono i piu' importanti.

Quali pianeti dovrebbero essere colonizzati?

Basilmarnete e' importante avere una grossa colonia, in particolare se vuoi avere un'altra fonte di risorse. Le colonie con meno di 100 lotti di costruzione non valgono la pena di essere mantenute. molto meglio le colonie con 150 o piu' lotti di costruzione. L'ammontare dei lotti di costruzione viene scelto casualmente. Ogni volta che un pianeta viene colonizzato la randomizzazione del numero di lotti di costruzione che avrai riparte. E' possibile che un pianeta con 39 lotti di costruzione possa presentarne 200 in un successivo tentativo di colonizzazione. Ovviamente e' anche possibile l'opposto. La posizione dei pianeti in un sistema solare e' importante; i pianeti piu' grandi si trovano nella 4 orbita dalla stella. I piu' piccoli pianeti sono vicino al sole (1-3) e molto lontani da esso (13-15). Nei pianeti di piccola dimensione raramente troverai piu' di 100 lotti di costruzione, molto piu' adatti per una colonia sono i pianeti nelle orbite 4 12. Sfortunatamente queste posizioni vengono occupate molto rapidamente.

Inoltre, i pianeti differiscono in produzione energetica. Piu' vicini sono al sole, piu' energia verra' prodotta dai satelliti solari (max 50 per satellite). La centrale solare e la centrale a fusione non ne sono interessate. Un'ultima differenza fra i pianeti: i piu' freddi hanno una piu' alta produzione di deuterio (fino al 40% in piu').

In fin dei conti si puo' dire che non ci si deve preoccupare troppo di dove si colonizza, una colonia presenta sempre piu' vantaggi che svantaggi. A seconda del tipo di utilizzo pianificato per una colonia si sceglie il tipo di pianeta.

VII - NAVI RICICLATRICI + RF

Nel menu galassia alcune volta compare un carattere vicino alla posizione di un pianeta. Una 'T' rappresenta un campo di detriti. Quando si posiziona il cursore sulla T puoi vedere l'ammontare di risorse contenute nel campo di detriti.

Ogni volta che un'astronave o dei satelliti solari vengono distrutti in battaglia, un campo di detriti verra' creato nella posizione della battaglia. Consiste nel 30% delle risorse che sono costate quelle navi quando sono state costruite. Il deuterio non finisce mai fra i detriti cosi' come i sistemi di difesa distrutti. Per esempio: una sonda

spia distrutta genera un campo di detriti di 300 cristalli. 10 navi da guerra distrutte creano un campo di detriti pari a 120.000 unita' di metallo e 60.000 di cristalli.

Anche se il campo di detriti si trova nella posizione del pianeta non e' posseduto da nessuno. Ogni giocatore puo' mandare le sue navi riciclatrici e il primo che arriva preleva le risorse. Puoi combattere per difendere un campo di detriti. Il proprietario del pianeta vicino al campo non puo' vedere quando delle navi riciclatrici stanno per prelevare le risorse. Il suo unico vantaggio e' quello di trovarsi a piu' breve distanza dai detriti che orbitano attorno al pianeta.

I campi di detriti possono essere, come detto, lavorati dalle navi riciclatrici. Ogni nave riciclatrice puo' lavorare fino a 20.000 unita'. I metalli e i cristalli sono lavorati con un ratio pari a 1:1. Se rimane qualcosa di una risorsa, verra' lavorato tutto finche' le navi riciclatrici saranno piene. Per esempio, un campo di detriti ha 18.000 unita' di metallo e 6.000 di cristalli; una nave riciclatrice prelevera' 14.000 unita' di metallo e le 6.000 di cristalli, 4.000 unita' di metallo resteranno nel campo di detriti. Se la nave riciclatrice trasporta gia' 4.000 unita' di metallo quando arriva al campo di detriti, il totale di risorse che verranno lavorate diminuiranno esattamente di quel numero (4.000)

Per lavorare un campo di detriti e' necessario andare nel menu flotta (dove si ordina il tipo di azione) e scegliere il campo di detriti come bersaglio (puoi trovarlo nella lista dove si trova anche il nome dell'obiettivo). Puoi inviare anche altre navi insieme alle navi riciclatrici, per esempio per proteggerle, ma solo le riciclatrici lavoreranno il campo dei detriti. Le risorse che vengono ordinate di trasportare verranno riportate alla base (al contrario di quanto avviene quando si sceglie di attaccare).

Tattiche:

Le navi riciclatrici sono piu' lente di quelle da combattimento. Se desideri attaccare un pianeta e lavorare i detriti che ne risulteranno appena dopo il combattimento, dovrai spedire le navi riciclatrici PRIMA che la flotta principale giunga al campo di detriti. Se le navi riciclatrici arrivano qualche ora dopo lo scontro, e' possibile che qualcun'altro piu' veloce abbia immagazzinato le risorse. In ogni caso il proprietario del pianeta dell'attacco ha bisogno di soli 7 minuti per raggiungere il campo di detriti. Se non e' mai esistito prima un campo di detriti attorno ad un determinato pianeta, non troverai un bersaglio per l'ordine di lavorazione detriti, ma puoi comandare ad una sonda spia di attaccare il pianeta, verra' distrutta e generera' un campo di detriti che sara' un bersaglio valido per le navi riciclatrici.

Se sei sicuro che il giocatore obiettivo del tuo attacco non sara' in posizione mentre la tua flotta sta giungendo, puoi mandare una nave riciclatrice insieme alla flotta d'attacco. La velocita' della flotta d'attacco sara' livellata alla massima velocita' della nave riciclatrice, in questo modo le navi riciclatrici arriveranno qualche secondo dopo l'attacco della flotta la bersaglio e sara' in grado di prelevare i detriti appena prodotti.

VIII - INFORMAZIONI GENERALI

Una breve introduzione alle tattiche e alle strategie di gioco. Ogame non e' un gioco da fare occasionalmente. Coloro che vogliono giocare una volta alla settimana non hanno bisogno di leggere oltre questo punto. Un collegamento al giorno sarebbe il minimo indispensabile per giocare in maniera ragionevole. Gli aiuti riportati di seguito sono stilati sulla base di una frequenza di gioco di questo tipo.

IX - ALL'INIZIO

Divenire potente attrarra' migliaia di errabondi. Ci sono grandi quantita' di lamer che stanno linkati 24 ore al giorno, giocano con tre cose precise in mente: vogliono il tuo metallo, vogliono i tuoi cristalli e vogliono il tuo deuterio. Molte di queste zucche malate sono quasi sempre connessi. La fascia oraria che scelgono per attaccare e' quella che inizia alle 3 del mattino. Giusto per chiarire... le azioni d'assalto con navi cargo sono routine. Ho fatto ogni giorno attacchi di questo genere, la meta' di questi erano contro di me. Un attacco non e' la fine.

Un'ultima cosa importante: Ogame e' un gioco di guerra. Se ti vuoi divertire, attacca. Se e' vero che lo sviluppo e la ricerca danno gratificazioni, alla lunga non divertono. In piu' ci sono poche cose da fare dopo aver raggiunto il pieno sviluppo. Commerciare ha gli stessi tempi di un attacco, e' comunque meno produttivo (ed emozionalmente soddisfacente).

Quindi non farti scrupoli eccessivi, attacca e razzia, perche' gli altri fanno esattamente lo stesso.

X - LUNE

Una luna in questo gioco e' come nella vita reale un planetoide orbitante. Viene localizzato nella stessa posizione di un campo di detriti in orbita attorno al pianeta e puo' essere scelta come obiettivo allo stesso modo.

Una luna viene creata quando una flotta viene distrutta in orbita. I detriti si uniscono fra loro formando un satellite, ma questo non avviene sempre. Ogni 100.000 unita' risorse nel campo di detriti la possibilita' che si trasformi in una luna aumenta dell'1%. La massima percentuale di probabilita' perche' si crei una luna e' del 20%. Se una luna viene generata, i detriti spariranno dall'orbita. Se giacciono risorse per 2 miliardi di unita' il rimanente rimarra' in orbita come detriti.

Per colonizzare una luna dovrai costruire una "base lunare", quindi otterrai alcuni lotti di costruzione (per ogni livello della base si ottengono 3 lotti in piu') per costruire strutture aggiuntive. Ci sono due tipi di strutture speciali che puoi costruire SOLO su una luna. La "falange sensoriale" puo' spiare le attivita' esterne di flotte appartenenti ad altri giocatori, il "portale dimensionale" ti permette di muovere le flotte in tempo zero.

Importante: Le lune possono essere attaccate come i normali pianeti. Seguirà una spiegazione su come farlo. Alle volte troverai pianeti disabitati con una luna nella loro orbita; il giocatore che colonizza questi pianeti NON otterra' in automatico la sua luna, ma NON potrà avere una luna in più su quel pianeta. Nelle versioni più recenti del gioco, le lune saranno cancellate con la colonia.

XI - DISTRUZIONE DELLE LUNE

A causa della "falange sensoriale", una luna è una seria minaccia per giocatori dotati di flotte.

Quindi è presente l'opzione per distruggere le lune nemiche, ma solo una "morte nera" può farlo, perché è l'unica nave con la capacità di generare energia sufficiente per sparare un colpo gravitazionale. La "morte nera" può essere inviata verso una luna con l'ordine "distruggi luna" (da scegliere nel menu flotta). Quando giunge a destinazione, la MN tenterà di sparare un colpo letale alla luna, ma è un'operazione molto pericolosa per cui non è garantito il successo. È sempre possibile che la MN sia distrutta.

In tutto ci sono 5 differenti possibilità:

1. La MN distrugge la luna.

Se questo avviene, la luna verrà completamente rimossa dalla visuale della galassia. Tutte le lune, incluse le strutture su di esse, spariranno e non sarà generato un campo di detriti (DF). Se una flotta è sulla rotta della luna mentre viene distrutta, riceverà come nuova destinazione il pianeta principale. La possibilità che questo avvenga dipende dalla dimensione della luna obiettivo; con un diametro di 1000 km la possibilità di distruzione è del 70% e ogni 1000 km di diametro aggiuntivi decrescerà del 10%. Puoi incrementare le probabilità di distruzione inviando più MN. 4 MN raddoppieranno le probabilità mentre 9 MN le quadruplicheranno e così via...

2. La MN è stata distrutta.

In questo caso la luna non sarà distrutta, ma viene distrutta completamente la flotta attaccante. Non verrà generato alcun campo di detriti. Le probabilità che riguardano quest'azione dipendono dalle dimensioni della luna. Con un diametro di 1000 km la possibilità è di circa il 15%; per ogni 1000 km di diametro ci sarà un incremento del 6%. Tutto varia ovviamente in base al numero di MN inviate.

3. La luna e la MN sono state distrutte.

Combinazione della 1ma e della 2da variante.

4. Non succede niente.

In questo caso la MN farà semplicemente ritorno al tuo pianeta e la luna non riceverà alcun colpo. Non verrà generato alcun campo di detriti.

5. C'e' una flotta che staziona sulla luna.

Prima di tutto ci sara' un normale volo di avvicinamento fra la flotta attaccante e quella che difende; se l'attaccante vince e rimane una MN, la luna sara' attaccata e il risultato potra' essere una delle possibilita' sopra elencate (1,2 o 3).

Se l'attaccante perde o non ci sono MN rimanenti, non accade nulla; le navi distrutte nella battaglia generano un normale campo di detriti.

XII - LA FALANGE SENSORIALE

Lo scopo della falange sensoriale e' quello di spiare i movimenti di flotte nemiche. Puo' essere costruita SOLO su una luna e ha un raggio limitato. La formula per il raggio della falange nei sistemi e' (livello della falange)². A liv. 1 puoi solo fare uno scan dei pianeti nel suo stesso sistema.

Per esempio:

Raggio nei sistemi = livello²-1

Livello 1: Solo lo stesso sistema

Livello 2: 3 sistemi

Livello 3: 8 sistemi

Livello 4: 15 sistemi

Livello 5: 24 sistemi

Livello 6: 35 sistemi

E cosi' via...

Tutte le flotte in partenza o in arrivo sul pianeta bersaglio saranno mostrate usando la falange. Non importa se i pianeti inquadrati o le flotte sono nel raggio o meno... potrai vedere tutti i movimenti delle flotte da o per il pianeta puntato dallo scan; questo e' esattamente l'opposto di quello che fanno le sonde spia: loro mostrano a te tutte le cose che "stanno" su un pianeta: strutture, flotte attraccate, risorse, difese... La falange mostra quello che si muove: movimenti di flotta e il loro tempo di arrivo.

Uno scan costa 5.000 unita' di deuterio. Per fare lo scanning dovrai semplicemente scegliere la tua luna e cliccare sul menu galassia sul nome del pianeta che vuoi esaminare. Un pop-up (non usate blockers!) si aprira' e ti presentera' il risultato dello scan. Non c'e' modo per il padrone del pianeta sotto scan di accorgersi che lo hai esaminato. Se il pop-up non si apre verifica che non sia in funzione un pop-up blocker e/o verifica i settaggi java del tuo browser. Un pop-up vuoto significa che non ci sono flotte attualmente sul pianeta esaminato.

Il senso della falange e' da un lato quello di provvedere una maggiore sicurezza nelle tue razzie, e d'altro canto di spiare gli altri pianeti in modo di abatterli. Contemporaneamente puoi raccogliere informazioni circa le coordinate di altre colonie (la ricerca nel menu galassia costa molto deuterio e ci vuole piu' tempo) e create 'profili di movimento'. L'esaminato ha (non ancora per adesso) la possibilita' di proteggersi dagli scan.

L'unica opportunita' sicura di 'sfuggire' ad una falange e' quella di abbandonare tutte le colonie nel suo raggio.

Alternative:

1) Tu attacchi la luna regolarmente in modo da rallentare o fermare completamente lo sviluppo della falange.

2) Inviare una MN e cercare di far saltare la luna. Se non ne hai una cerca un mercenario che la possiede.

XIII - LA PROTEZIONE DEL NIUBBO

Questa protezione e' stata introdotta per dare ai nuovi giocatori una possibilita' di imparare a giocare senza essere vittima di razzie continue da subito. La protezione comunque non protegge tutti i giocatori deboli o meno attivi dagli attacchi. Quindi, la protezione del niubbo vale per i giocatori con meno di 5.000 punti.

Al di sotto dei 5.000 punti non puoi attaccare altri giocatori che abbiano punteggio maggiore del (tuo punteggio x 5) o inferiore a (tuo punteggio /5). A loro volta questi giocatori non possono attaccare te.

Oltre i 5.000 punti puoi attaccare tutti i giocatori che hanno piu' punti di te e puoi anche essere attaccato da loro, ma i giocatori che hanno meno di 1/5 dei tuoi punti non possono attaccarti o essere attaccati da te. Oltre i 25.000 punti puoi attaccare ed essere attaccato da tutti i giocatori con piu' di 5.000 punti.

In parole povere, finche' sei coperto dalla protezione del niubbo, potrai essere attaccato solo da persone che hanno il tuo stesso potenziale. La protezione del niubbo e' la tua chance di giocare e imparare senza la possibilita di fare grossi e letali errori. Usa questa possibilita' e prova tattiche differenti.

XIV - PUNTI

Il sistema di punteggi in Ogame e' il piu' concreto metro di successo. Tutti provano se possibile, a diventare il giocatore al 1mo posto nella classifica o ad essere almeno fra i primi 10 di 50. Il sistema e' molto semplice: Ogni 1000 punti di unita'-risorse viene assegnato un punto. Non ha importanza cosa si costruisca o su cosa si faccia ricerca. L'altro lato della medaglia e' che si perde un punto per ogni 1000 punti unita'-risorsa persi (navi distrutte per esempio, o perdita di una colonia).

Questo significa che se vuoi diventare il migliore, devi costruire di piu' e piu' velocemente dei tuoi avversari. Oltre alla classifica tradizionale ve ne sono altre due che riguardano la flotta e i "punti ricerca". Funzionano in maniera lievemente diversa; per ogni livello di ricerca eseguito e/o per ogni nave costruita, ottieni un punto. Il costo della ricerca o della nave non ha rilevanza.

Infine, ci sono le statistiche dell'alleanza. Funzionano in maniera molto semplice: i punti di tutti i membri dell'alleanza vengono sommati e divisi per 1000, cio' determina il numero dei punti dell'alleanza.

A seconda dell'universo, le classifiche vengono calcolate in tempi diversi. Negli universi piu' recenti vengono calcolate ogni ora, nelle piu' vecchie due volte al giorno. Il tempo richiesto per gli aggiornamenti dipende dall'impegno in quel momento del server; durante il calcolo tutti i giocatori vanno in noob protection e vanno a 0 punti, ma non ci si deve preoccupare, di solito il calcolo avviene molto rapidamente

XV - DIFESA

Qui trattiamo un quesito fondamentale: Che senso ha la difesa?

Prima di tutto: La difesa ha senso se ne fai uso in modo massiccio, perche' se qualcuno ha una buona ragione per fare una razzia avra' successo nella maggior parte dei casi, ma con un pianeta scarso di risorse non ne vale la pena. Nessuno si prende il rischio di avere delle perdite, il che e' molto probabile nel caso di attacco a pianeti fortemente difesi, a meno che la posta in palio non sia consistente. In parole povere, se sei un buon bersaglio, la difesa e' inutile.

Puoi costruire uno spazioporto sicuro per la tua flotta; come rinforzo per la tua flotta e' utile. Naturalmente, devi considerare i pro e i contro. Contro la flotta del primo in classifica non avrai grosse possibilita' anche con difese forti, ma contro i vicini anche se un po' piu' forti potresti averne.

Come dovrebbe essere una buona difesa?

Buon incassatore - Parecchie batterie piccole (laser leggeri o lancia-missili, a seconda delle risorse di cui disponi).

Pontenza di fuoco - Qualche armamento pesante: cannoni di Gauss e cannoni al plasma a profusione. Costruendo cannoni puoi abbattere gran parte dei predatori, perche' contro i cannoni al plasma tutti avranno perdite attaccando, e anche le MN possono fare poco contro questo genere di armamento, anche perche' se una MN colpisce un cannone al plasma il suo fuoco rapido andra' allo 0%.

Il bug dello scudo e' stato fixato, quindi i cannoni a ioni sono inutili nelle fasi iniziali per fermare i caccia pesanti e contro le navi da guerra non hanno efficacia ed esplodono al primo colpo ricevuto come il piu' economico laser leggero o il lancia-missili. I laser pesanti in generale sono troppo costosi.

XVI - TATTICHE

Quella difensiva e' un'opzione base. Tutte le cose che possono essere utili a non essere attaccati o a sostenere bene un attacco subito sono consequenziali.

Prima di tutto: Se qualcuno ti attacca, lo fa solo per le tue risorse. Puo' essere perche' hai dei grossi giacimenti o depositi di metallo, cristalli o deuterio, o perche' hai una bella flotta in orbita che puo' diventare (una volta distrutta) una ricca fonte di detriti cui attingere. Se non hai granche' da predare e' probabile che tu non venga attaccato. Tuttavia e' bene proteggere le proprie risorse e le proprie flotte. Le flotte possono essere spedite via per qualche tempo; per esempio, puoi inviare una flotta con velocita' 10% verso un pianeta vicino, in questo modo sara' al sicuro per le prossime 8-10 ore. Temporizza bene gli spostamenti delle tue flotte mentre non starai collegato. Fa attenzione a non spedirle con l'ordine di attaccare, perche' le risorse verrebbero sovrapposte e quindi perse (altra cosa che non ho ben capito ndgax).

Una buona tattica: Cerca un pianeta posseduto da un giocatore inattivo privo di difese e lancia i tuoi trasporti verso di esso con l'ordine di spiare. I campi di detriti sono anch'essi buoni da salvare.

Sentirai spesso che non puoi costruire di piu' se immagazzini qualcosa, e che c'e' un vicino che sta arrivando per predare le tue risorse; naturalmente hai sbagliato nella regola piu' importante, sei un buon bersaglio e i buoni bersagli vengono razzati. Quindi, se crei qualcosa (per esempio una nave colonizzatrice, un'industria nanotecnologica o una MN) investi risorse, e' sempre meglio che farle giacere sul tuo pianeta. Manda sempre via la tua flotta con i trasporti carichi delle tue risorse. Prima o poi avrai abbastanza risorse per comprare le cose migliori.

Nei forum di discussione puoi occasionalmente leggere di buone tattiche, che possono aiutarti a fregare i predatori. Per esempio, impostando il pianeta a produzione zero per circa 10 giorni spendendo tutte le risorse per settare difese e cose del genere... Queste tattiche sono inutili ! Il tuo tempo per restare fermo e' solo quello in cui non hai alcuna risorsa. Se fai ripartire la produzione, i ladri continueranno ad attaccarti, e saranno piu' forti della volta precedente... Quindi continua a giocare. Costruisci ed equipaggia, metti al riparo la flotta e le tue risorse, solo in questo modo il gioco sara' divertente e solo in questo modo avrai delle possibilita'.

Puoi anche sviare alcuni predoni ostinati. Costruisci una colonia in un'area calma e porta tutto la'. Avrai un po' di quiete e sarai il piu' forte nei dintorni. Talvolta i vicini attaccano anche se non ci sono risorse da prendere, anche solo per prendere quel poco che c'e'. Queste situazioni sono spesso il risultato di offese o provocazioni. Alcuni consigli possono essere utili:

Come posso costruire una difesa che mi garantisca un po' di quiete in periodi turbolenti?

Due fattori sono decisivi: C'e' un 70% di possibilita' che un'unita difensiva statica possa essere riparata dopo un combattimento (a zero costo e automaticamente), in piu' ogni attaccante ha solo un limitato numero di slot per la flotta e ogni attacco ha una durata di circa 3-4 ore, a seconda della distanza e della velocita' scelta.

Quindi e' molto pratico costruire delle difese in queste situazioni, perche' non saranno distrutte completamente; il 70% di esse verra' danneggiato lievemente. La tua difesa crescera' piu' rapidamente di quanto i tuoi vicini possano distruggere, a meno che TUTTI prendano di mira SOLO te, ma questo costera' punti in classifica, perche' non si puo' cavar sangue da una rapa...

Allo stesso tempo, non puoi rinunciare alla costruzione della tua difesa e allo sviluppo della ricerca; particolarmente importanti sono gli armamenti, le tecnologie protettive e la ricerca per rafforzare le unita' di difesa (cannoni al plasma su tutti).

In questo modo puoi aggiungere al tuo (nel frattempo cresciuto) numero di lancia-missili e/o laser, alcuni cannoni Gauss e presto o tardi il tuo primo cannone al plasma, ma non lasciare che le tue risorse lascino il tuo pianeta senza protezione!

Cosi' in 2 o 3 settimane avrai una difesa che potra' resistere contro giocatori di media forza e che possa causare qualche perdita ai migliori avversari.

XVII - SUGGERIMENTI

Come posso proteggermi dalle razzie ?

Non esiste un sistema sicuro al 100%. Puoi spendere tutte le tue risorse in difesa, preghiere o suppliche o quel che vuoi – prima o poi verrai raziato (l'unico sistema e' quello di essere uno dei 10 migliori giocatori). Devi sempre considerare che gli altri giocatori, che hanno piu' punti di te, possono attaccarti; la loro flotta puo' sembrarti enorme e le tue difese saranno distrutte senza perdite da parte del nemico e ti sentirai un lamer.

Tuttavia, c'e' molto che puoi fare per avere poche perdite. Non lasciare che un grosso ammontare di risorse giaccia sul tuo pianeta, investile in produzioni sensate e progetti di ricerca. Se stai raccogliendo risorse per un grosso progetto, lascia che le navi cargo grandi trasportino le risorse lontano mentre sei off-line. Se hai gia' delle navi riciclatrici puoi spedirli insieme alle navi cargo verso un campo di detriti con il comando di estrarre, in questo modo avrai una raccolta di risorse con i tuoi giacimenti che viaggiano al sicuro. Se non hai ancora navi riciclatrici, cerca un pianeta inattivo che non abbia difese o che non abbia flotte in orbita; manda semplicemente tutte le navi e le risorse con il comando "spia". La temporizzazione ottimale per la flotta e' quella secondo cui torni alla base al momento in cui torni online. Nota: Le flotte finche' sono in movimento non possono essera attaccate da nessuno !

Mai, mai mai (!!!) lasciare la flotta in orbita mentre sei off-line. La morte attende gli incauti!

Mentre sei online e una flotta di predatori e' in avvicinamento verso il tuo pianeta, non cadere nel panico! Verifica il tempo prima del suo arrivo, spendi le risorse su progetti che abbiano senso o portale via velocemente prima dell'arrivo nemico. Se hai una luna o un campo di detriti in orbita attorno al tuo pianet, trova riparo la' perche' ti costera' meno carburante. Quando il raid e' finito, non ti resta che richiamare la flotta. Una buona cosa mentre i predatori sono in arrivo e' settare la produzione a zero per un breve periodo e portare – se possibile – tutte le risorse al sicuro. Puoi anche mandare un messaggio al predone, forse puoi convertire il suo radi in un'adesione alla tua alleanza. Comunque, rimani sempre calmo e freddo, e ricorda sempre di mettere al riparo le tue risorse.

4. **Faq: generali** (traduzione dal forum di ogame.org di Daneel Olivaw)

I - **Gestione dell'account**

>> *Multiallarme!*

Quando ricevi questo messaggio, significa che tu ed il tuo "partner" (col quale commerci, che stai attaccando o che stai spiando) avete lo stesso IP. Questo succede quando condividi lo stesso computer, una rete o un router. Non è quindi possibile commerciare, attaccare o spiare.

I Gameoperators (GO) possono considerarti 'multiutente' e potrebbe portare ad un ban se riscontrano la tua scorrettezza. Avere 2 account in un universo è proibito. Condividere un IP quando non si interagisce (fra i due giocatori con lo stesso IP) e non si è nella stessa alleanza può essere consentito. Parlane con il tuo Gameoperator.

>> *Dopo quanto tempo si disattiva un pianeta inutilizzato?*

Un pianeta inattivo viene disattivato dopo 35 giorni. Al suo posto resterà uno spazio vuoto colonizzabile. Attenzione, il conteggio dell'inattività si applica al giocatore e non al singolo pianeta. Accanto al nome del giocatore apparirà una (i) dopo 2 settimane e una (I) dopo 4 settimane di inattività.

>> *Quando parte l'Universo2?*

L'Universo2 partirà quando l'Universo1 sarà pieno di giocatori.
(lo stesso vale per gli altri universi successivi)

>> *Ho fatto il login ed è tutto bianco eccetto le parole.*

1. Vai alle opzioni e poi alle skin options. Qui cancella lo 0 e clicca su 'save changes'.
2. Stai navigando con Aol browser. Disattiva l'IP check o usa un browser differente (firefox, opera etc.).

>> *Cos'è il BBCode per la pagina dell'alleanza?*

Grassetto = [b]grassetto[/ b]

Corsivo = [i]corsivo[/ i]

Immagini = [img] http://www.tuospazioweb.com/miaimmagine/etc [/ img]

Colore = [fc]#FF0000[/ fc]Hello[/ f]

Font = [ff]Verdana[/ ff]Hello[/ f]

Font Size = [fs]6[/ fs]Hello[/ f]

Alcune di queste cose funzionano solo con certe skin, onestamente non so perché.

>> Come faccio a sapere chi è Game Operator nel mio universo? Come faccio a contattare un Game Operator (GO)?

L'elenco di tutti i membri del team è reperibile alla pagina "Equipe" di OGame. (<http://ogame195.de/portal/?go=team&lang=it>)

II - Gioco

>> *L'energia è diventata rossa, cosa significa?*

Significa che non hai energia sufficiente per far funzionare a pieno regime tutte le tue miniere. Potrai notare che il fattore di produzione, sopra la tabella nella pagina "risorse", è sceso sotto a 1. Le miniere continueranno comunque a funzionare in modo ridotto in proporzione alla quantità di energia disponibile.

Per risolvere la carenza di energia puoi sviluppare la centrale solare, la centrale a fusione o i satelliti solari. In alternativa è possibile ridurre il carico di produzione delle miniere.

>> *Cosa sono i "mille punti" nelle statistiche delle alleanze?*

Mostrano quanti punti ha un'alleanza. Ogni mille punti dei membri sono un punto nelle statistiche dell'alleanza. In pratica 1 milione di unità di risorse usate per costruire o ricercare danno un punto nelle statistiche dell'alleanza.

>> *Come posso avere una luna? Cosa accade ai detriti dai quali è sorta? Rimanono lì?*

Puoi avere una luna quando qualcuno ti attacca e dei detriti fluttuano attorno al tuo pianeta. Hai una possibilità fra 0 e 20 percento che si formi una luna. 1% è quando hai 100.000 unità di detriti, 2% con 200.000 unità e così via. Ma non avrai la certezza della luna, solo una possibilità. Comunque restano i detriti che possono essere raccolti.

>> *Nel menù Galaxy vedo un * o un numero vicino al nome dei giocatori. Cosa significa?*

Significa che c'è attività nel pianeta di quel giocatore. Un * significa negli scorsi 15 minuti, oltre ai 15 minuti appare un numero fino a 60 minuti. Ci sono molte cose che sono considerate 'attività': essere spiati/attaccati da qualcuno, ricevere risorse da una flotta, spiare/attaccare qualcuno, il ritorno di una flotta, l'inizio/fine di una costruzione, ecc.

>> Nella pagina Galaxy ci sono diversi pianeti con una "T" vicino al numero, cosa significa?

Significa che c'è un campo di detriti (CD). Puoi usare un Recycler per recuperare quelle risorse. Se passi con il mouse sopra la "T" potrai vedere quali e quante risorse galleggiano attorno al pianeta.

NB: M = Luna (moon) ; T = Detriti ; A = Asteroidi (un pianeta cancellato)

>> Aiuto! mi hanno rubato il deuterio! La quantità di deuterio scende anche se non l'ho utilizzato, come è possibile?

Ogni volta che si accede alla pagina "Galassia" si spendono 10 unità di deuterio. Inoltre anche per ogni pagina di galassia visualizzata si spende la stessa quantità di deuterio.

Fate quindi attenzione, soprattutto quando nelle fasi iniziali c'è poco deuterio.

>> Posso cancellare le navi o difese dalla coda di produzione?

No.

>> Le difese occupano spazi?

No. Le difese non necessitano di spazi.

>> Ho appena sviluppato il mio Motore iperspaziale ma le mie navi non vanno più veloci!

Ci sono tre tipi di motore nel gioco (Iperspaziale, a Impulsi e a Combustione) e solo le navi che utilizzano il tipo di motore che hai sviluppato andranno più veloci. Ogni aumento di livello del Motore a combustione aumenta la velocità di Cargo piccoli, Cargo grandi, Caccia leggeri, Sonde spia e Navi riciclatrici (10%). Ogni aumento di livello del Motore a impulsi aumenta la velocità di Caccia pesanti, Incrociatori, Navi colonizzatrici e Bombardieri (20%). Ogni aumento di livello del Motore iperspaziale aumenta la velocità di Navi da Battaglia, Corazzate e Morte nera (30%).

>> Cosa significa "numero di sonde spia" nella pagina "Opzioni"?

E' il numero di sonde spia che verranno utilizzate quando si spia utilizzando l'apposito pulsante accanto al pianeta nella pagina "galassia".

>> Cosa significano i numeri delle coordinate (es: 1:22:3) ?

L' 1 indica la galassia; il 22 indica in sistema solare; il 3 indica la posizione del pianeta nel sistema.

In un Universo ci sono 9 Galassie.

In una Galassia ci sono 499 Sistemi solari.

In un Sistema solare ci sono 15 Pianeti.

>> Gli universi sono comunicanti? e possibile fare scambi commerciali tra universi?

No. Gli universi sono completamente separati, indipendenti e non comunicanti. Non è possibile commerciare tra universi in alcun modo. E' consentito avere al massimo un account per universo.

>> Cosa devo fare per avere o perdere punti?

Guadagni un punto ogni 1000 unità di risorse spese (deuterio usato come carburante escluso). Perdi 1 punto ogni 1000 unità di risorse perse.

>> se faccio rientrare la flotta il deuterio carburante mi viene restituito?

No. anche se richiami la flotta prima che raggiunga il suo obiettivo, il carburante non verrà restituito, neanche in parte.

>> quando annullo le costruzioni vengono restituite tutte le risorse?

Si, se si annulla l'upgrade di una costruzione o di una ricerca le risorse impiegate vengono sempre restituite integralmente.

III - Attacco e spionaggio

>> L'invio di sonde di spionaggio è considerato come un attacco ai fini della regola di bashing?

No. Puoi spiare più di 3 volte in 24 ore. La regola di bashing non è appropriata in questo caso. Ma ricorda, molto spionaggio può essere considerato come spam all'interno del gioco.

>> Cos'è esattamente il Rapid Fire (RF o Fuoco Rapido) ?

RF significa che una nave ha X possibilità di distruggere X altre navi e/o difese. Per esempio: gli Incrociatori hanno RF 10 contro i Lancia-missili. In questo caso un singolo Incrociatore può distruggere 10 Lancia-missili con un colpo. Potrebbe anche distruggerne appena 8 o 9, o anche 11.

Tutte le unità eccetto i Satelliti solari e le Sonde spia distruggono circa 5 Sonde spia Satelliti solari ogni round. Gli Incrociatori distruggono circa 3 Caccia leggeri ogni round e circa 10 Lancia-missili ogni round.

Le Corazzate distruggono circa 10 Caccia leggeri ogni round.

I Bombardieri distruggono circa 10 Caccia leggeri e Lancia-missili ogni round e circa 5 Caccia pesanti e Cannoni ionici ogni round.

La Morte Nera distrugge circa 33 qualsiasi tipo di navi, tranne Corazzate circa 5 ogni round, circa 1250 Sonde spia, un massimo di 1 Morte nera, circa 250 difese qualsiasi eccetto Cannoni al plasma e le due Cupole scudo perché il RF non è efficace contro di esse.

>> *Mi attaccano! Cosa posso fare? Cosa si può salvare e come posso farlo?*

Il salvataggio è probabilmente la cosa più importante da fare in OGame. Scommetto che se qualcuno scrivesse una bibbia per OGame il primo comandamento sarebbe "Salva le tue risorse!". Fondamentalmente il salvataggio consiste nel proteggere le tue risorse dal furto da parte di altri giocatori.

Ci sono vari modi di salvare:

- Manda la tua flotta con le risorse in una missione di trasporto
- Manda la tua flotta con le risorse in una missione di spionaggio (è necessario che ci sia almeno una Sonda spia)
- Manda la tua flotta con le risorse in una missione di riciclaggio. (è necessario che ci sia almeno una Nave riciclatrice)
- Manda la tua flotta con le risorse in una missione di attacco.
- Manda la tua flotta con le risorse in una missione di dispiegamento.

Per il trasporto e il dispiegamento il target dev'essere uno dei vostri pianeti. Per il riciclaggio qualsiasi campo di detriti funziona. Per lo spionaggio puoi usare un pianeta senza navi e satelliti solari così non ci saranno possibilità che la tua flotta venga avvistata (la maggior parte dei pianeti di giocatori inattivi vanno bene). Se puoi, salva la tua flotta con una Navericiclatrice in qualche campo di detriti perché è il modo migliore di salvare.

Una cosa da non fare invece, è insultare l'attaccante.

>> *Come funziona il sistema di spionaggio?*

Il sistema di spionaggio è una di quelle cose difficili da capire ma farò del mio meglio. Più il livello di spionaggio del tuo nemico è alto più Sonde dovrai inviare per compensare la differenza.

differenza = [(livello di spionaggio nemico - livello di spionaggio tuo)²]

per esempio: $(10 - 7)^2 = 3^2 = 9$ (devi mandare 9 Probes addizionali per colmare la differenza di livello).

Dopo che hai colmato la differenza (o se hai un livello di spionaggio uguale o maggiore) funziona così:

n° Sonde

mostra:

1 Sonda allo stesso livello di spionaggio **le Risorse**

2 Sonde allo stesso livello di spionaggio oppure

2 Sonde aggiunte al numero di probes necessari a colmare la differenza oppure

1 probe al livello di spionaggio maggiore del tuo nemico **anche la Flotta**

3 Sonde allo stesso livello di spionaggio oppure

3 Sonde aggiunte al numero di Sonde necessari a colmare la differenza oppure

1 Sonda a 2 livello di spionaggio maggiore del tuo nemico. . . **anche le Difese**

5 Sonde allo stesso livello di spionaggio oppure

5 Sonde aggiunte al numero di sonde necessarie a colmare la differenza oppure

1 Sonda a 2 livello di spionaggio maggiore del tuo nemico. . . **anche le Costruzioni**

7 Sonde allo stesso livello di spionaggio oppure

7 Sonde aggiunte al numero di Sonde necessarie a colmare la differenza oppure

1 Sonda a 3 livelli di spionaggio maggiore del tuo nemico . . . **anche le Tecnologie**

Quindi tornando all'esempio di partenza, se vuoi vedere tutto devi inviare 16 Probes ($9 + 7 = 16$).

>> Delle Sonde ulteriori possono difendere dagli attacchi spia? Cosa posso fare oltre ad aumentare il livello di spionaggio per difendermi dagli attacchi, come ad esempio distruggere Sonde spia in arrivo?

No. Solamente, più alto è il tuo livello di spionaggio e più hai possibilità di scoprire e abbattere le Sonde spia nemiche. Niente può difendere da uno spionaggio eccetto la distruzione delle Sonde in arrivo. Inoltre lo sviluppo del livello di spionaggio permette anche di avere informazioni aggiuntive sulle flotte nemiche in avvicinamento:

- Livello 2 : indica il numero totale di navi in arrivo
- Livello 4 : mostra anche il tipo di navi che si avvicinano
- Livello 8 : indica quante navi per ciascun tipo

>> Con le Sonde spia è possibile vedere il movimento delle flotte e la loro provenienza o destinazione?

Le uniche cose che mostrano le Sonde sono risorse, flotta, difese, costruzioni e ricerche che sono sul pianeta.

Non puoi vedere altro per mezzo delle Sonde. Puoi comunque vedere in galaxy se c'è attività sul pianeta.

La sola cosa che può mostrare il movimento di una flotta è una Falange sensoriale su una luna.

>> Cos'è l'Integrità strutturale?

Integrità strutturale = costo in Metallo + costo in Cristallo

Es: Cargo grande costa 6000M e 6000C; Integrità strutturale = 12000

5. **Faq: colonie** (curate da Black Dawn)

>> *Cosa devo fare per avere una colonia?*

Devi costruirti una nave colonizzatrice. Per poterti costruire la nave colonizzatrice devi avere un cantiere navale livello 4 e aver sviluppato almeno al livello 3 il motore ad impulso.

>> *Quali pianeti posso colonizzare?*

Qualsiasi pianeta che risulti vuoto, cioè non occupato da altri giocatori.

>> *Ho la nave colonizzatrice, ora come faccio a colonizzare?*

Primo cercati un pianeta colonizzabile (= vuoto), poi vai sul comando flotta, seleziona la nave, scegli le coordinate del pianeta, e come tipo di missione scegli "colonizzare".

>> *Come faccio a dare il nome alla colonia?*

Selezioni la colonia, e premi sul nome nel menù riepilogo. Lì puoi cambiare nome o dare la resa della colonia.

>> *Quanti pianeti può colonizzare una nave?*

Uno solo, la nave arrivata al pianeta si "distrugge" per formare la colonia, e non torna più indietro.

>> *Posso portarmi dietro delle risorse nella nave colonizzatrice?*

NO, la nave si distrugge e con essa tutte le risorse che contiene. Se vuoi portarti delle risorse devi far partire dei cargo in missione di trasporto o di schieramento DOPO che la colonia si è formata.

>> *Che differenza c'è tra trasporto e schieramento?*

Nelle missioni di trasporto la nave porta le sue risorse e poi ritorna al pianeta da dove è partita, nelle missioni di schieramento la nave arrivata al pianeta rimane lì. Le missioni di schieramento servono per poter sfruttare tutti e 2 i viaggi per portare risorse.

>> *Le risorse della colonia e del pianeta madre sono unite?*

No, ogni pianeta ha i suoi depositi di risorse, se vuoi trasferirtele al pianeta principale devi usare i cargo.

>> *Quanti spazi avrà la mia colonia? Quali pianeti sono meglio da colonizzare?*

Se hai ancora abbastanza spazi puoi costruire su questo pianeta con le sue stesse risorse e inviare le risorse prodotte dopo un po' di tempo ad un altro pianeta. Se invece hai bisogno di spazi puoi cancellare il pianeta e colonizzarlo di nuovo. Quando decidi di tenere un pianeta, questo dovrebbe avere almeno 150 spazi, così non avrai problemi di spazio.

posizione pianeta - dimensione media - dimensione probabile

posizione 1	...	64	...	60%	tra	48	e	80
posizione 2	...	68	...	60%	tra	53	e	83
posizione 3	...	73	...	60%	tra	54	e	82
posizione 4	...	173	...	60%	tra	108	e	238
posizione 5	...	167	...	60%	tra	95	e	239
posizione 6	...	155	...	60%	tra	82	e	228
posizione 7	...	144	...	60%	tra	116	e	173
posizione 8	...	150	...	60%	tra	123	e	177
posizione 9	...	159	...	60%	tra	129	e	188
posizione 10	...	101	...	60%	tra	79	e	122
posizione 11	...	98	...	60%	tra	81	e	116
posizione 12	...	105	...	60%	tra	85	e	129
posizione 13	...	110	...	60%	tra	60	e	160
posizione 14	...	84	...	60%	tra	42	e	126
posizione 15	...	101	...	60%	tra	54	e	149

E' comunque possibile che il numero di fields sia differente dai numeri riportati in tabella qualora fosse al di fuori del 60% di probabilità qui considerate.

Per la dimensione dei pianeti vedi la tabella nelle faq sopra.

>> *Posso abbandonare la mia colonia?*

Sì puoi abbandonare una colonia, e volendo ricolonizzare lo stesso pianeta, si può anche avere la fortuna di avere più fields disponibili. Comunque la nave colonizzatrice non torna indietro, se volete ricolonizzare avete bisogno di una nuova. Per abbandonare clicca sul nome della colonia nel menù riepilogo.

>> *In galassia vedo "pianeta distrutto", è possibile distruggere i pianeti?*

Non è possibile distruggere i pianeti tramite un attacco. solo il proprietario di una colonia può decidere di abbandonarla, distruggendola. Lo spazio tornerà ad essere libero per una successiva colonizzazione dopo 24 ore.

Questo accade solitamente quando non si è soddisfatti degli spazi di una colonia e si desidera ritentare la colonizzazione sperando in un pianeta più grande.

>> *Possono conquistarmi la colonia?*

No, in nessun caso si può perdere la colonia, l'unico caso in cui un pianeta colonizzato torna disponibile è se il proprietario lo abbandona.

>> Quante colonie posso avere?

8 al massimo.

>> Avere una colonia è come avere un pianeta "da capo"?

Quasi, devi ripartire nella costruzione delle miniere, del cantiere, del laboratorio ecc. Le uniche cose che si trasferiscono sono le ricerche, in altre parole non devi rifare ricerche che hai già sviluppato nel pianeta principale.

>> La colonia è protetta?

No, la colonia non è protetta, nel senso che non è come all'inizio quando inizi a costruire che quelli più forti non ti possono attaccare. La protezione del niubbo si applica al giocatore, non per al pianeta.

>> Quando ho una colonia devo rifare tutte le ricerche oppure si fanno una volta sola?

Non devi rifare le ricerche, vengono "trasferite" dal pianeta madre.

6. **Faq: lune** (tradotte da Abriael dal forum di ogame.org)

>> 1: *Cos'è una luna e come posso ottenerla?*

Una luna è un satellite che può iniziare ad orbitare intorno ad uno dei tuoi pianeti. Non può essere colonizzata, l'UNICO modo di ottenere una luna è di combattere una battaglia sul pianeta stesso. Per ogni 100000 unità di nell'orbita del pianeta c'è l'1% di probabilità che si formi una luna, fino ad un massimo del 20%. La percentuale non è cumulativa, la luna si può formare solo alla fine di una battaglia e contano solo i detriti generati durante la battaglia stessa.

La luna appartiene automaticamente al proprietario del pianeta, e in caso di effettiva formazione il giocatore riceverà il seguente messaggio alla fine del rapporto di combattimento:

"L'enorme quantità; di particelle di metallo e cristallo alla deriva si attraggono a vicenda e lentamente formano un satellite lunare in orbita attorno al pianeta."

Se ricevi questo messaggio possiedi una luna e puoi iniziare a costruirci immediatamente.

>> 2: *Come funzionano gli spazi su una luna?*

Ogni luna inizia con 1 spazio. Ogni livello della Base Lunare costruita sulla luna aggiungerà altri 3 spazi (anche se in realtà gli spazi disponibili effettivi saranno 2, dato che 1 dovrà essere usato per il successivo livello della base lunare). Il numero massimo di spazi è $(\text{diametro della luna} / 1000)^2$ approssimato per difetto, ossia il diametro della luna in km al quadrato.

>> 3: *Cosa posso costruire su una luna?*

Le lune possono contenere Stabilimenti Robotici (aiuta a costruire le infrastrutture più grandi in seguito), Cantieri Navali (Le difese sono molto utili dato che una luna non può essere bersaglio di missili interplanetari), Depositi di Metallo, Cristallo e Deuterio (al momento totalmente inutili su una Luna), Basi Lunari, usate per aumentare gli spazi come spiegato nella risposta precedente, e le due strutture che possono essere costruite solo su una luna, la Falange Sensoriale e il Portale Dimensionale

>> 4: *Cos'è la Falange Sensoriale? Come funziona?*

Una falange sensoriale ti permette di scannerizzare ogni pianeta all'interno del suo raggio d'azione ($(\text{livello della Falange})^2 - 1$ sistemi solari). Quando scannerizzi un pianeta ricevi una schermata riguardante tutte le flotte in movimento da e verso il pianeta stesso, simile a quella che appare nel Riepilogo. Tale schermata riporta le destinazioni, le composizioni e gli esatti tempi di arrivo di ogni flotta. Il vantaggio sta nel poter prevedere i tempi di arrivo di una flotta, attaccando due secondi dopo che questa avrà attraccato, con la sicurezza di poterla distruggere. Per questo è vitale cercare di stare al di fuori del raggio d'azione di una Falang. Ogni scannerizzazione costa 5000 unità di deuterio.

>> 5: Come si può evitare di essere localizzati da una Falange?

Al momento, le uniche missioni che non possono essere individuate da una Falange sono quelle effettuate tra due oggetti che non possono essere scannerizzati. Tali oggetti sono Lune e Campi di Detriti, quindi le uniche possibilità di fare un fleet save sicuro sono da una luna a un campo di detriti o da una luna all'altra. Per questo molti giocatori muovono le loro flotte sulle Lune, e' più sicuro e non possono venire individuate dalle Falangi. Non c'è modo di sapere se qualcuno ti sta scannerizzando, non si riceve alcun messaggio in merito.

>> 6: Come funziona un Portale Dimensionale?

I Portali Dimensionali sono infrastrutture estremamente costose che possono essere costruite solo sulle Lune. Avrai bisogno di almeno DUE portali (e quindi DUE lune) per farli funzionare. Potrai quindi spedire una flotta di qualsiasi dimensioni (ma composta solo da navi, niente risorse) da un portale all'altro ogni 60 minuti, COMPLETAMENTE gratis. Il viaggio attraverso il portale è istantaneo. Puoi inviare una flotta solo attraverso i TUOI portali dimensionali.

>> 7: Quindi perche' le lune sono tanto importanti?

Beh, una luna ti permetterà di distruggere le flotte degli altri giocatori, anche se fanno un fleet save, e ti renderanno le tue flotte quasi impossibile da distruggere (Sempre che tu sia in grado di fare bene il Fleet Save). Inoltre una luna ti fornisce un posto dove nascondere le tue risorse: dato che non ci sono miniere su una luna, potrai superare il limite di stoccaggio senza problemi, quindi potrai immagazzinare tutte le tue risorse sulla luna lasciando che le tue miniere sul pianeta producano senza problemi.

>> 8: E' vero che una luna puo' essere distrutta?

Sì, le lune POSSONO essere distrutte, ma solo dalle Morti Nere, resta comunque un'operazione difficile e rischiosa. La percentuale di distruggere una luna è la seguente:

$$(100 - \sqrt{\text{diametro della luna}}) * \sqrt{\text{numero di Morti Nere}}$$

Per contro, la percentuale che le morti nere e tutte le navi che le accompagnano vengano distrutte è:

$$\sqrt{\text{diametro della luna}}/2$$

Se una luna viene distrutta, tutte le flotte dirette verso di essa verranno dirottate sul pianeta attorno al quale la luna orbitava. Il giocatore PUO' ottenere una nuova luna sullo stesso pianeta. In passato c'era un bug che lo impediva, ora è stato corretto.

>> 9: Come viene determinato il diametro di una luna?

Il diametro di una luna è completamente casuale. Però se la luna si è formata grazie a una percentuale iniziale del 20% il diametro sarà SEMPRE almeno di 8000 Km, rendendola quindi quasi invulnerabile alle Morti Nere.

>> 10: Posso avere più di una luna? E comunque è utile?

Naturalmente, ma non sullo stesso pianeta. Due lune, specialmente in galassie diverse, rappresentano un grande vantaggio. Puoi avere Falangi sensoriali su ambedue, garantendoti due grandi aree di sorveglianza, e portali dimensionali comunicanti. Una nave riciclatrice ci mette 10 ore a viaggiare attraverso due galassie al 100% della velocità, consumando 1500 Deuterio ognuna. Quindi la possibilità di viaggiare gratuitamente e istantaneamente ripaga in fretta delle spese.

>> 11: Quando una luna viene creata, cosa succede al campo di detriti da cui si è formata?

Quando una luna viene creata, i detriti restano in orbita, disponibili per essere riciclati. Non sono esattamente sicuro del motivo, ma del resto questo è solo un gioco...

>> 12: Cosa indicano i numeri che appaiono quando lascio il puntatore del mouse su una luna nella schermata della Galassia?

S:xxx è il diametro in Km, mentre T: xx è la temperatura minima della Luna (per il momento non serve a nulla)

7. Faq: skin (di joram)

1. USARE LE SKIN

Per usare una skin già fatta

- andate su: <http://80.237.203.201/download/>
 - Scegliete quella che più vi aggrada e premete "download".
 - Estraiete il contenuto del file ZIP in una cartella qualsiasi, Es: C:\ogame\skin_prova\
 - Adesso entrate in OGame, andate in Opzioni, Percorso Skin ed inserite il percorso della cartella di prima. Es: C:\ogame\skin_prova\
- PRESTATE ATTENZIONE a non omettere l'ultima barra -> \ alla fine dell'indirizzo.

—————SOLO UTENTI FIREFOX—————

Qualora voi steste usando Firefox seguite questi due passi:

Cece ha scritto:

1) nelle opzioni di OGame aggiungete un file:/// davanti al percorso della skin-
esempio: file:///C:\ogame\skin_prova\

2) scrivete about:config nella barra degli indirizzi; trovate il valore security:checkloaduri e impostatelo su FALSE.

Disabilitando il checkloaduri .. fate in modo che il pc possa aprire file locali da un url .. e quindi potrebbe compromettere la sicurezza del sistema .. anke se penso non succeda niente .. visto che explorer non lo usa

2. CREARE LE SKIN

Per creare una skin personalizzata, modifichiamo una skin già fatta.

1) scarica questa skin:

http://www.carciofoueb.org/images/Dune_OgameSkin_O11_by_TheClue.zip

È stata creata da Feyd-Rautha ed è l'unica versione tradotta.

2) decomprimi il file zip che hai scaricato in una qualsiasi cartella.

Es: C:\ogame\mia_skin\

3) modifica a tuo piacimento le immagini delle varie sottocartelle:

Es: C:\ogame\mia_skin\gebaeude\

Es: C:\ogame\mia_skin\img\

PRESTA ATTENZIONE: non modificare i formati delle immagini (lascia GIF le GIF e JPG le JPG) e non modificare i nomi delle immagini.

4) ora bisogna modificare il file "format.css" per modificare colori e impostazioni dell'interfaccia. questa è la parte più complessa se non si ha dimestichezza con i fogli di stile.

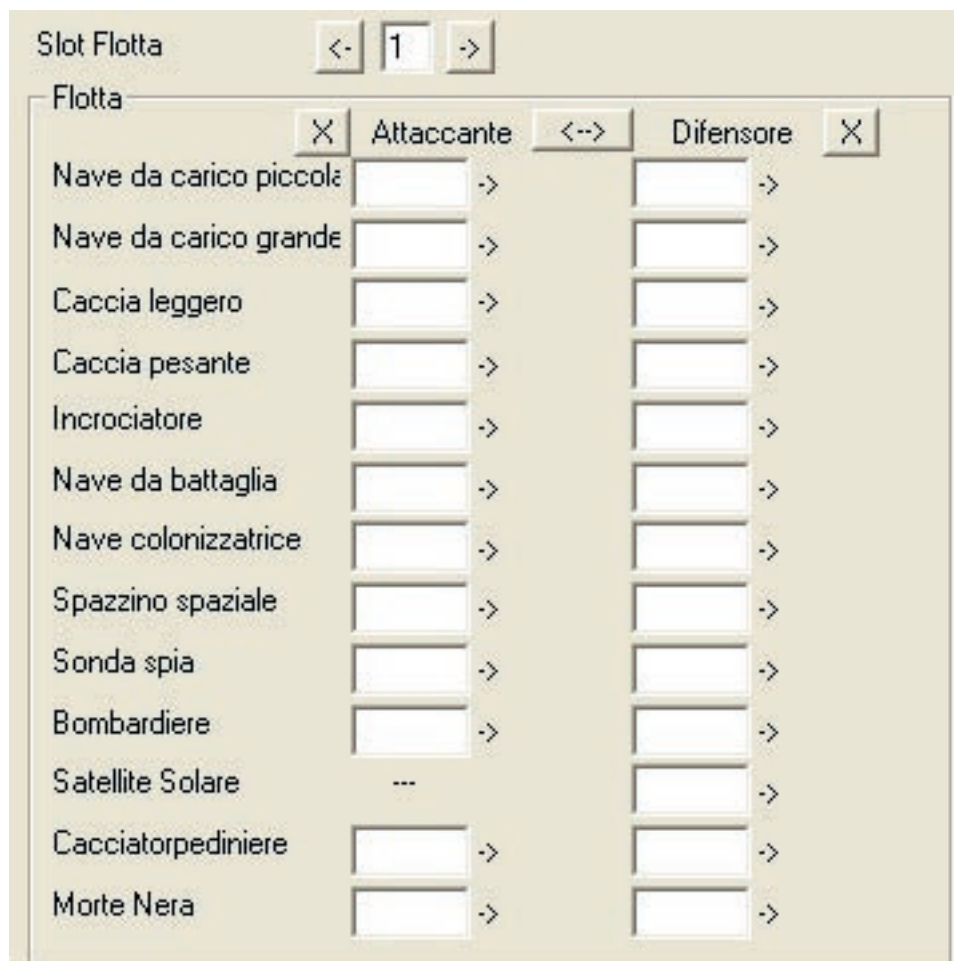
link utili:

<http://www.htmlhelp.com/reference/css/>

<http://www.html.it/css/>

8. Piccola guida a speedsim (di cece)

Descrizione delle parti principali dell'interfaccia:



Qua è solo da mettere il numero delle navette del attaccante/difensore

Difesa		
	Attaccante	Difensore
Lancia missili	---	<input type="text"/> ->
Laser piccolo	---	<input type="text"/> ->
Laser grande	---	<input type="text"/> ->
Cannone Gaussiano	---	<input type="text"/> ->
Cannone a Ioni	---	<input type="text"/> ->
Cannone al Plasma	---	<input type="text"/> ->
Cupola Scudo Piccola	---	<input type="text"/> ->
Cupola Scudo Grande	---	<input type="text"/> ->

Qua si mettono le difese del Difensore

* Dopo aver premuto il pulsante della simulazione .. sulla destra compaiono dei numeri che riportano il numero di navi che resteranno intatte ..

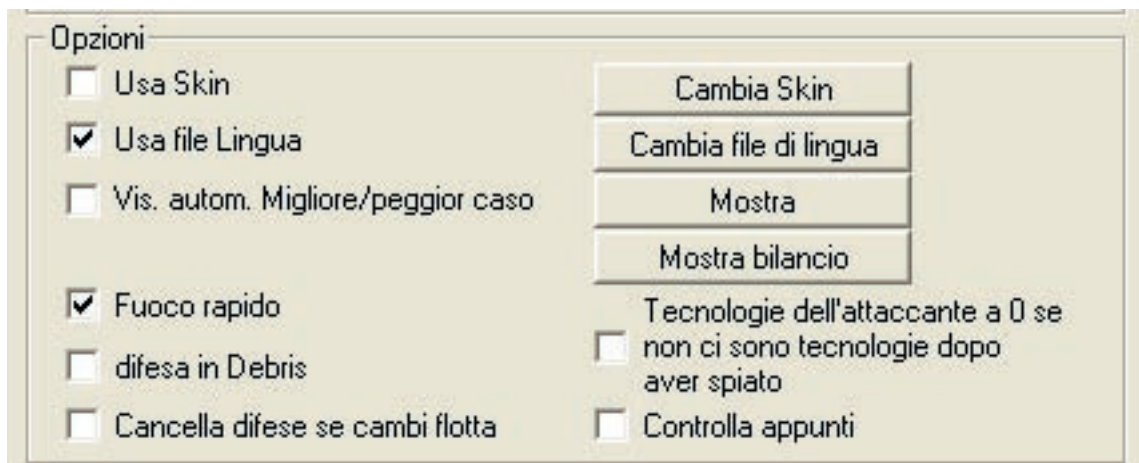
Es:

- Cargo 6 -> 4
- Lancia missili 10 -> 2
- Caccia leggeri 3 -> 2,9

Significa che si perderanno 2 cargo 8 lancia-missili e 0 caccia leggeri

Tecnologie			
	Attaccante	Difensore	Motori
Tecnologia armamenti	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Motore a combustione <input type="text" value="2"/>
Tecnologie di schermatura	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Motore a Impulso <input type="text"/>
Tecnologie protettive	<input type="text" value="1"/>	<input type="text"/>	Motore Iperspaziale <input type="text"/>

Qua si mettono le Tecnologie



Usa skin/file lingua - è facile da capire ...

>> Visuale auto migl/pegg caso - genera automaticamente una pagina html con le statistiche

>> Fuoco Rapido - Da abilitarsi se ci sono navette che usano il Fuoco Rapido (Rapid Fire) (vedi Faq generali per una spiegazione più fetteggiata)

>> Difesa in Debris - non disponibile nel universo di ogame.it

>> Cancella difese se cambi flotta - Toglie le statistiche di difesa del avversario se si pensa di riuscirle a distruggere con la prima flotta

>> Tecn del attaccante a 0 - Da spuntare quando l' avversario non ha difese

>> Controlla Appunti -Serve per Abilitare la funzione della lettura del campo di Battaglia



Lettura campo battaglia - puoi copiare/incollare il rapporto di spionaggio nella casella e cliccare "leggi". le voci si aggiornano in automatico.

>> Velocita - velocità alla quale vuoi inviare la flotta, influisce su consumo e tempo di volo.

>> Vostra posizione - penso basti inserire la nostra posizione

>> Numero di simulazioni - Numero di simulazioni da effettuare per il calcolo

Risultato		Edita
Battaglia on	Combattimento a Sconosciuto [x:xxx:x]	
Risultato		
Detriti	0 Metallo (0%), 0 Cristallo (0%) max. 0 Spazzino Spaziale	
Possibilità luna	Insufficienti risorse nei detriti	
Perdite attaccante	0 Metallo, 0 Cristallo e 0 Deuterio	
Perdite difensore	0 Metallo, 0 Cristallo e 0 Deuterio	
Bottino teorico	0 Metallo, 0 Cristallo e 0 Deuterio ~ 0 Navi da carico grandi	
Bottino reale	0 Metallo, 0 Cristallo e 0 Deuterio (0% Bottino)	
Q.tà carburante	0 Deuterio	
Tempo di volo	00:00:00 h	
Bottino ondate	0 Metallo, 0 Cristallo e 0 Deuterio dopo 0 attacchi	

Risultato finale della Simulazione

>> edita - penso siano da inserire le risorse del avversario e le sue coordinate

NB: Nel file di traduzione vecchio cera un bug che non caricava certi spy report ..
scaricatevi il file di traduzione aggiornato

Download SpeedSim v0.9.3.0b

Download SpeedSim v0.9.3.0b_5_ita mirror www.cece.altervista.org

Download SpeedSim v0.9.3.0b_5_ita mirror www.httpdnet.com – Grazie a tillo per l' hosting

Download SpeedSim v0.9.3.0b_4_ita mirror www.clandelta.net – Grazie a Cronos86 per l' hosting

N.B: SpeedSim v0.9.3.0b_*_ita -> * indica la versione della traduzione

Download file traduzione v0.9.3.0b_5 mirror www.cece.altervista.org

Download file traduzione v0.9.3.0b_5 mirror www.anvi.it – Grazie a Joliet Jake Blues per l' hosting

Download file traduzione v0.9.3.0b_5 mirror www.httpdnet.com – Grazie a tillo per l' hosting

9. Tecnologie e requisiti

...in preparazione...

10. Formule (raccolte da Kaneda)

Queste dovrebbero essere tutte (se non proprio tutte diciamo una gran parte) delle formule usate nel gioco.

La fonte è il forum di Ogame.org

<http://www.ogame118.de/forum/thread.php?threadid=1285>

>> Missili Interplanetari

Raggio dei Missili Interplanetari
(livello dei motori a impulso*2) - 1

Velocità dei Missili Interplanetari
nel tuo sistema = 30 sec
ogni sistema aggiuntivo da attraversare = 60 sec in più
non si possono lanciare fra galassie.

>> Capacità di trasporto reale

Capacità massima - Deuterio usato

>> Spionaggio

Più il livello di spionaggio del nemico è maggiore del tuo, più sonde dovrai inviare per colmare il divario.

(livello di spionaggio del nemico - tuo livello di spionaggio)²

Es: se il tuo nemico ha spionaggio lv10 e tu lo hai a lv7 dovrai mandare 9 sonde aggiuntive per fixare i 3 livelli di differenza → $(10-7)^2 = 3^2 = 9$

Una volta fixata la differenza, o in ogni caso se hai un livello uguale o maggiore di spionaggio del tuo nemico, funziona così:

1 sonda inviata = vedi le risorse del tuo nemico

2 sonde inviate (oppure una sonda aggiuntiva al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure un livello in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche la flotta

3 sonde inviate (oppure 2 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 2 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche le difese

5 sonde inviate (oppure 5 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 3 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche gli edifici

7 sonde inviate (oppure 7 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 4 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche le tecnologie

>> Percentuale di controspionaggio

$\text{controspionaggio_max} = (\text{numero di tue sonde}) * (\text{numero di navi avversario}) / (2^{((\text{spy_level_att} - \text{spy_level_def}) + 2)})$

controspionaggio reale = casuale tra 0 e controspionaggio max

>> Costo in deuterio per i viaggi

a) spostamenti all'interno del tuo stesso sistema

$1 + \text{adjust} [\text{fuel} * ((1.000.000 + 5.000 * \text{distanceA}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$

b) spostamenti fra sistemi della tua stessa galassia

$1 + \text{adjust} [\text{fuel} * ((2700000 + 95.000 * \text{distanceB}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$

c) spostamenti fra galassie del tuo stesso universo

$1 + \text{adjust} [\text{fuel} * ((20.000.000 * \text{distanceC}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$

fuel = valore assoluto di carburante (nel caso di una cargo piccola 10)

distance = valore ASSOLUTO della distanza da percorrere (nel caso di spostamenti nello stesso sistema è la differenza fra il tuo pianeta e quello di destinazione, nel caso di spostamenti fra sistema è la differenza dei sistemi, nel caso dello spostamento fra galassie è la differenza delle galassie).

% = la percentuale di velocità (100 per il 100% di velocità, 80 per l'80% di velocità ecc).

Es: un cargo grande che viaggia da 3:22:1 a 3:22:2 al 100%

fuel -> 50

distance -> 2-1 = 1

% = 100

$1 + \text{adjust}[50 * ((1.000.000+5.000*1)/35.000.000) * (100/100 + 1)^2]$

$1 + \text{adjust}[50 * 0,0287142 * 4]$

$1 + \text{adjust}[5,74284]$

$1 + 6$

$= 7$

>> Produzione oraria

Miniera di metallo:

produzione = $30 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Miniera di cristallo:

produzione = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Miniera di deuterio:

produzione = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}} * (-0,002 * \text{max-temperature} + 1,28)$

Centrale solare:

produzione = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Centrale a fusione:

produzione = $50 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

>> Consumo orario

Miniera di metallo:

consumo energetico = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Miniera di cristallo:

consumo energetico = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Miniera di deuterio:

consumo energetico = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Centrale a fusione:

consumo di deuterio = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}} * (-0,002 * \text{temp_max} + 1,28)$

>> Satelliti solari

energia = $(\text{temp_max} / 4) + 20$

>> Tempi di ricerca

ore = $\text{sum}(\text{met} + \text{kris}) / (1000 * (1 + \text{livello_lab}))$

nb: per avere i minuti moltiplicare x 60 il risultato

>> Incremento costi

Miniera di metallo:

costo in metallo = $60 * 1,5^{(\text{level} - 1)}$

costo in cristallo = $15 * 1,5^{(\text{level} - 1)}$

Miniera di cristallo:

costo in metallo = $48 * 1,6^{(\text{level} - 1)}$

costo in cristallo = $24 * 1,6^{(\text{level} - 1)}$

Miniera di deuterio:

costo in metallo = $225 * 1,5^{(\text{level} - 1)}$

costo in cristallo = $75 * 1,5^{(\text{level} - 1)}$

Centrale solare:

costo in metallo = $75 * 1,5^{(\text{level} - 1)}$

costo in cristallo = $30 * 1,5^{(\text{level} - 1)}$

Centrale a fusione:

costo in metallo = $900 * 1,8^{(level - 1)}$
costo in cristallo = $360 * 1,8^{(level - 1)}$
costo in deuterio = $180 * 1,8^{(level - 1)}$

Tecnologia gravitonica

*3 ogni livello

Tutti gli altri edifici e ricerche

"costolivello_1" * $2^{(level - 1)}$

>> Costo totale

Miniera di metallo:

costo in metallo = $60 * (1 - 1,5^{level}) / (1 - 1,5)$
costo in cristallo = $15 * (1 - 1,5^{level}) / (1 - 1,5)$

Miniera di cristallo:

costo in metallo = $48 * (1 - 1,6^{level}) / (1 - 1,6)$
costo in cristallo = $24 * (1 - 1,6^{level}) / (1 - 1,6)$

Miniera di deuterio:

costo in metallo = $225 * (1 - 1,5^{level}) / (1 - 1,5)$
costo in cristallo = $75 * (1 - 1,5^{level}) / (1 - 1,5)$

Centrale solare:

costo in metallo = $75 * (1 - 1,5^{level}) / (1 - 1,5)$
costo in cristallo = $30 * (1 - 1,5^{level}) / (1 - 1,5)$

Centrale a fusione:

costo in metallo = $900 * (1 - 1,8^{level}) / (1 - 1,8)$
costo in cristallo = $360 * (1 - 1,8^{level}) / (1 - 1,8)$
costo in deuterio = $180 * (1 - 1,8^{level}) / (1 - 1,8)$

Tutti gli altri edifici e ricerche

"costo_1livello" * $(1 - 2^{level}) / (1 - 2)$

>> Area di scan della Falange Sensoriale

$(livello_falange)^2 - 1$

>> Tempo di costruzione delle navi e delle difese

ore = $[(costo_in_crys + costo_in_met) / 5000] * [2 / (livello_cantiere_navale + 1)] * 0,5^{livello\ nanotecnologie}$

>> Tempo di costruzione edifici

ore = $[(costo_in_crys + costo_in_met) / 2500] * [1 / (livello\ stab\ robotico + 1)] * 0,5^{livello\ nanotecnologie}$

>> Attacchi lunari con Morte Nera

chance di distruggere la luna:

$(100 - \sqrt{\text{dimensione luna}}) * \sqrt{\text{numero morti nere}}$

chance che la morte nera sia distrutta

$(\sqrt{\text{dimensione luna}}) / 2$

>> Spazi lunari

$(\text{dimensione luna} / 1000)^2$

>> Tempo di volo

a) nello stesso sistema

secondi = $10 + (35000 / \% * \sqrt{(1000000 + \text{planets} * 5000) / \text{speed}})$

b) fra sistemi della stessa galassia

secondi = $10 + (35000 / \% * \sqrt{(2700000 + \text{systems} * 95000) / \text{speed}})$

c) fra galassie

secondi = $10 + (35000 / \% * \sqrt{\text{galaxys} * 20000000 / \text{effective speed}})$

>> Riduzione tempi di volo

10% per ogni livello di motori a combustione (carga piccoli, carga grandi, caccia leggeri, sonde, navi riciclatrici)

20% per ogni livello di motori a impulso (caccia pesanti, incrociatori, navi colonizzatrici, bombardieri)

30% per ogni livello di motori iperspaziali (navi da battaglia, corazzate, morti nere)

11. Appendici (tabelle riassuntive)

Appendice A - tabella sul numero di sonde necessarie

Questa è una tabella riassuntiva riguardo al numero di Probes necessari allo spionaggio.

L: livello di spionaggio dell'attaccante

S: mostra le risorse

F: mostra flotta e risorse

D: mostra difese, flotta e risorse

B: Mostra costruzioni, difese, flotta e risorse

R: mostra ricerche, costruzioni, difese, flotta e risorse

n° Probes ->	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
L + 3	R																							
L + 2	B	B	R																					
L + 1	F	D	D	B	B	R																		
L	S	F	D	D	B	B	R																	
L - 1	S	S	F	D	D	B	B	R																
L - 2	S	S	S	S	S	F	D	D	B	B	R													
L - 3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	F	D	D	B	B	R								
L - 4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	F	D	D	B	B	R		

Appendice B - tabella riassuntiva delle navi

	Requisiti	Costo	Integrità strutturale	Potenza scudo	Potenza arma	Capacità di carico	Velocità Base	Consumo di carburante
Nave Cargo Piccola	Cantiere Navale (2) Motore a Combustione (2)	2.000 M 2.000 C	4.000	10	5	5.000	5.000	10
Nave Cargo Grande	Cantiere Navale (4) Motore a Combustione (6)	6.000 M 6.000 C	12.000	25	5	25.000	7.500	50
Caccia Leggero	Cantiere Navale (1) Motore a Combustione (1)	3.000 M 1.000 C	4.000	10	50	50	12.500	20
Caccia Pesante	Cantiere Navale (3) Tecnologie Protettive (2) Motore a Impulsi (2)	6.000 M 4.000 C	10.000	25	150	100	10.000	75
Incrociatore	Cantiere Navale (5) Motore a Impulsi (4) Tecnologia Ionica(2)	20.000 M 7.000 C 2.000 D	27.000	50	400	800	15.000	300
Nave da Battaglia	Cantiere Navale (7) Motore Iperspaziale(4)	40.000 M 20.000 C	60.000	200	1.000	1.500	10.000	500
Nave Colonizzatrice	Cantiere Navale (4) Motore a Impulsi (3)	10.000 M 20.000 C 10.000 D	30.000	100	50	7.500	2.500	1.000
Nave Riciclatrice	Cantiere Navale (4) Motore a Combustione (6) Tecnologia di Schermatura (2)	10.000 M 6.000 C 2.000 D	16.000	10	1	20.000	2.000	300
Sonda Spia	Cantiere Navale (3) Motore a Combustione (3) Tecnologia di Spionaggio (2)	1.000 C	1.000	0,01	0,01	5	100.000.000	1
Bombardiere	Motore a Impulsi (6) Tecnologia Laser (8) Cantiere Navale (8) Tecnologia dei plasm (5)	50.000 M 25.000 C 15.000 D	75.000	500	1.000	500	4.000	1.000
Satellite Solare	Cantiere Navale (1)	2.000 C 500 D	2.000	1	1	0	0	0
Corazzata	Cantiere Navale (9) Motore Iperspaziale (6) Tecnologia Iperspaziale (5)	60.000 M 50.000 C 15.000 D	110.000	500	2.000	2.000	5.000	1.000
Morte Nera	Cantiere Navale (12) Motore Iperspaziale (7) Tecnologia Iperspaziale (6) Tecnologia Gravitonica (1)	5.000.000 M 4.000.000 C 1.000.000 D	9.000.000	50.000	200.000	1.000.000	100	1

Appendice C - Tabella riassuntiva sulle difese

	Requisiti	Costo	Integrità strutturale	Potenza scudo	Potenza arma
Lancia missili	Cantiere Navale (1)	2.000 M	2.000	20	80
Laser Leggero	Tecnologia Energetica (1) Cantiere Navale (2) Tecnologia Laser (3)	1.500 M 500 C	2.000	25	100
Laser Pesante	Tecnologia Energetica (3) Cantiere Navale (4) Tecnologia Laser (6)	6.000 M 2.000 C	8.000	100	250
Cannone di Gauss	Cantiere Navale (6) Tecnologia Energetica (6) Tecnologia Armamenti (3) Tecnologie di schermatura (1)	20.000 M 15.000 C 2.000 D	35.000	200	1.100
Cannone a Ioni	Cantiere Navale (4) Tecnologia Ionica(4)	2.000 M 6.000 C	8.000	500	150
Cannone al Plasma	Cantiere Navale (8) Tecnologia dei Plasmi (7)	50.000 M 50.000 C 30.000 D	100.000	300	3.000
Cupola scudo Piccola	Tecnologie di schermatura (2) Cantiere Navale (1)	10.000 M 10.000 C	20.000	2.000	1
Cupola scudo Grande	Tecnologie di schermatura (6) Cantiere Navale (6)	50.000 M 50.000 C	100.000	10.000	1
Missili anti missile	Base Missilistica (2)	8.000 M 2.000 D	8.000	1	1
Missili interplanetari	Base Missilistica (4)	25.000 M 5.000 C 20.000 D	30.000	1	12.000

Appendice D - tabella riassuntiva del costo degli upgrade

NB: Tra parentesi il fattore di moltiplicazione approssimativo per il costo del livello successivo. Dove non indicato è pari a 2.

	Metallo	Cristallo	Deuterio
Miniera di metallo (1.5)	60	15	0
Miniere di cristallo (1.6)	48	24	0
Sintetizzatore di deuterio (1.5)	225	75	0
Centrale solare (1.5)	75	30	0
Centrale a fusione (1.8)	900	360	180
Stabilimento robotico	400	120	200
Industrie nanotecnologiche	1.000.000	500.000	100.000
Cantiere navale	400	200	100
Deposito metallo	2.000	0	0
Deposito cristalli	2.000	1.000	0
Cisterna di deuterio	2.000	2.000	0
Laboratorio di ricerca.	200	400	200
Base missilistica	20.000	20.000	1.000
Tecnologie per lo spionaggio	200	1.000	200
Computer technology	0	400	600
Tecnologia armamenti	800	200	0
Tecnologie di schermatura	200	600	0
Tecnologie protettive	1.000	0	0
Tecnologia energetica	0	800	400
Tecnologia iperspaziale	0	4.000	2.000
Motore a combustione	400	0	600
Motore a impulso	2.000	4.000	600
Motore iperspaziale	10.000	20.000	6.000
Tecnologia laser	200	100	0
Tecnologia ionica	1.000	300	100
Tecnologia dei plasmi	2.000	4.000	1.000
Tecnologia gravitonica	300.000 energia		
Base lunare	20.000	40.000	20.000
Falange sensoriale	20.000	40.000	20.000
Portale dimensionale	2.000.000	4.000.000	2.000.000

12. Link a tool vari (raccolta curata da etms51)

Consumo di deuterio delle navi: questo è un tool per far vedere il consumo di deuterio delle navi per determinare uno spostamento

>> <http://starchimede.altervista.org/Kaneda/deuterio.htm>

Calcolo tempo di produzione: questo tool in base al numero di risorse richieste mostra i minuti necessari a costruirle

>> <http://cece.altervista.org/risorsenormale.htm>

Calcolo tempo di produzione: In base al tempo inserito mostra le risorse che si avranno in futuro

>> <http://cece.altervista.org/calcolotemponormale.htm>

Calcolo tempi e consumo dei viaggi: questo tool consente di calcolare i tempi e il consumo di deuterio nei viaggi.

>> <http://www.qualsiasi.net/tools/>

Calcolo tempo produzione risorse 2: stessa cosa ma utilizzato in php le formule di Cece nei suoi tool.

>> <http://www.ogametool.135.it/>

Centrali a Fusione & co: questo tool permette di calcolare la produttività di una miniera di deuterio

>> <http://runan.altervista.org/utiline.html>

ResourceAlert: questo tool è un comodo calcolatore di risorse offline, Fondamentalmente inserite le risorse possedute al momento, la produzione oraria e le risorse a cui dovete arrivare, una volta fatto ciò premete su calcola per far partire un conto alla rovescia di quanto tempo impiegherete a raccimolare tali risorse mancanti ... alla fine del conto alla rovescia partirà un loop sonoro (un pezzo della soundtrack di pacman asd) che starà a indicare, appunto, che le risorse sono pronte.

>> http://starchimede.altervista.org/Kaneda/ResourceAlert_SWF.zip

Ogame Unit Converter: questo tool è un convertitore per le risorse.

>> <http://www.meronidesign.tk/>

Java Ogame Battle Simulator (JOBS): questo è un simulatore delle battaglie lingua tedesco

>> <http://sourceforge.net/projects/jobsim/>

>> in italiano: <http://brunildo.altervista.org/>

Tool di produzione: è un tool di statistica produzione con consumo energetico

>> <http://www.anvi.it/ubb-noncgi/uploads/00000045/Varie/Ogame.zip>

nuova inUtility: è un tool che se inserisci le risorse che hai, quelle che produci e quelle a cui vuoi arrivare e ti calcola il tempo che ci impieghi.

>> <http://www.ogametool.135.it/>

Piccolo Tool Produzione, Consumi, Tempi: E' un file Excel dove si possono impostare i vari livelli delle centrali ed edifici, la loro percentuale di lavoro, e si ottiene la loro produzione, il loro consumo di energia (o deuterio nel caso della centrale a fusione) i costi di avanzamento, costi totale di risorse che si spendono x raggiungere quel determinato livello. tutto questo nella prima tabella

La seconda tabella invece è praticamente quella del gioco quando si va su risorse, che raggruppa tutte le risorse prodotte a ora, questi valori cambiano in base al livello impostato nella tabella precedente. Nella terza ci sono i tempi di costruzione di edifici, navi e difese e sviluppo delle tecnologie. qui bisogna impostare le risorse richieste (tranne il deuterio), il livello dello stab. rob e il livello delle industrie nano-tecnologiche, oppure il liv del cant. navale o il lab di ricerca. Si avrà il risultato in ore min e sec

Nella quarta tabella invece si imposta il valore delle risorse possedute, quelle richieste, mentre quelle prodotte a ora vengono direttamente ricavate dai livelli impostati nella tabella 1. Anche qui si ottengono i tempi ma espressi in giorni ore e min.

>> <http://cece.altervista.org/Nameciano/PCTOGame.xls>

Ogame Production Tool: è un tool di analisi di produzione / risorse energetiche, per non rimanere mai al buio !

Include la gestione delle risorse del pianeta natale + le 8 colonie, supporta multi account e puo calcolare il tempo occorrente per raggiungere il volere di risorse necessarie !

>> <http://www.anvi.it/ubb-noncgi/uploads/00000045/Varie/Ogame.exe>

OGame Combat Report Beautifier: tool da utilizzare online per rendere i Combat Report generati dalla versione italiana di OGame maggiormente leggibili.

>> <http://tizworld.altervista.org/ogame/cr-beautifier.php>

OGame Report Processor:vi permette di memorizzare la posizione dei pianeti dei sistemi solari esplorati, gli spy report effettuati verso gli altri pianeti e tutti i dati relativi ai combattimenti da voi svolti.

>> <http://tizworld.altervista.org/ogame/orp.php>

Convertitore nuovo convertitore di risorse per gli scambi basato sul rapporto materiale_prodotto/energia_spesa.

>> <http://www.nato.altervista.org/amministrazione/cambio.php>

Missili interplanetari: questo tool misura la distanza dei razzi Interplanetari.

>> <http://etms.altervista.org/TOOL/MissiliInterplanetari/MISSILII.EXE>

Attacchi lunari e morte nera: Questo tool calcola la chance di distruggere la luna e la chance che la morte nera sia distrutta.

>> <http://etms.altervista.org/TOOL/attacchi%20lunari%20con%20morte%20nera/ATTACCHI.EXE>

Satelliti solari: questo tool calcola l'energia dei satelliti solare

>> <http://etms.altervista.org/TOOL/satelliti%20solari/SATELLIT.EXE>

Spazi Lunari: questo tool calcola quanti spazi ci sono nella luna.

>> <http://etms.altervista.org/TOOL/spazilunari/SPAZILUN.EXE>

Tempo di ricerca: questo tool calcola i tempi di costruire la ricerca. Esso è calcolato in ore e minuti.

>> <http://etms.altervista.org/TOOL/tempi%20di%20ricerca/TEMPIDIR.EXE>

FAQ Tools (a cura di Qualsiasi e Cronos86)

Come ripristino la skin originale?

Basta cancellare il 'percorso skin' nelle Opzioni ed applicare, quando la pagina verra' ricaricata ci sara' un menu' per scegliere fra le skin ufficiali di Ogame, quella di default e' EpicBlue.

Ho simulato la battaglia con SpeedSim ma non e' andata come speravo. Ho inserito tutti i dati.

SpeedSim e' un tool statistico, quindi calcola un risultato che e' la media di una serie di simulazioni, per avere un'idea realista e' sempre meglio riferirsi al caso peggiore, se va meglio e' tutto guadagnato, ma almeno sapete che difficilmente andra' peggio di cosi'.

Ho due pianeti con la stessa immagine, cosa posso fare?

Al momento non e' stata trovata una soluzione, via CSS (che e' l'unico modo che abbiamo di interagire) e' possibile cambiare le immagini in miniatura nel pannello di destra del riepilogo a seconda del nome del pianeta, ma non l'immagine grande, rendendo inutile la cosa.

Esistono siti stranieri esterni ad Ogame che rendono sponibile la classifica, e altre informazioni statistiche. Possiamo farlo anche noi?

Il regolamento italiano non lo permette, non conosco il tedesco quindi non posso controllare se tutto cio' e' vietato anche nella versione .DE di Ogame. Quel che e' certo e' che probabilmente il sito si basa su delle pagine messe a disposizione proprio per quel fine, perche' non credo che avrebbe vita lunga se violasse il regolamento.

Vorrei creare un utility/tool per Ogame, dove trovo gli algoritmi per calcolare costi/produzione/consumo/tempi ?

Il post delle formule e' questo: http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=600, per quando riguarda i combattimenti non ci sono formule precise, contengono delle componenti casuali.

Dove posso trovare dei tool per Ogame?

Guarda gli altri post sticky, e vedrai pure questo:

http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=5979

Come posso creare una skin personalizzata?

Vedi qui: http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=6164

Esistono pagine in grado di creare un immagine/sign/etc contenenti il mio punteggio automaticamente aggiornato?

No, non esistono in quanto sono vietati questi automatismi dal regolamento (sebbene la generazione di un'immagine di questo tipo sia innocua).

Il mio programma compila automaticamente i campi per il login, aggiorna automaticamente la pagina ogni tot, usa nome_browser per ricavare i seguenti dati...

Tutte queste azioni non sono ammesse dal regolamento, ovvero nessun tool puo' generare direttamente o indirettamente una richiesta per una pagina di ogame, ne puo' compilare automaticamente i campi, ne fornire alcun tipo di vantaggio.

Io uso un popupblocker, adblock, altro_blocker...

Ogame sopravvive grazie ai guadagni derivanti dalla pubblicita', e nessuno e' obbligato a lavorare per voi GRATIS, quindi sostenete la crescita di Ogame visualizzando le informazioni pubblicitarie che vi propone, altrimenti compratevi il Commander. Ricordate che non e' detto che gli sviluppatori del gioco ci guadagnino, i costi di gestione delle macchine sono sicuramente notevoli.

Mi dite una skin bella?

http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=15823 ne troverai molte linkate qui

Esiste 1 preview?

Se vuoi farla tu sei il benvenuto, sono pronto anche a hostartela.. per ora no devi provarle manualmente

Non mi aggiorna la barra laterale

Riloggati e vedrai che è tutto apposto

Và tutto lentissimo, nn mi carica le pagine, nn vedo nessuna icona..

Prova a cambiare skin, probabilmente il server che la hosta è andato down

Posso usarle in locale le skin?

Si certamente
seguì questi link

http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=4678

http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=6164

Come scarico le skin?

Direttamente nn puoi, a meno che quello che hosta la skin nn te la passi in formato zip rar o come preferisci nn si può

c'è 1 possibilità solo se il server dà la possibilità del directory listing, ti serve uno spider che te la scarichi

WinHTTrack è 1 ottimo programma per questo fine (google è tuo amico per il download)

TASTI DI SCELTA RAPIDA (a cura di fryl)

alt+o = Riepilogo
alt+i = Impero - **Disponibile solo se avete comprato "Comandante OGame"**.
alt+b = Infrastrutture
alt+r = Risorse
alt+c = Ricerca
alt+s = Cantiere navale
alt+f = Flotta
alt+t = Tecnologia
alt+g = Galassia
alt+d = Difesa
alt+a = Alleanze
alt+1 (numero 1, no tastnum) = Forum
alt+k = Statistiche
alt+h = Cerca
alt+2 (numero 2, no tastnum) = Help
alt+m = Messaggi
alt+n = Note
alt+u = Lista amici
alt+p = Opzioni
alt+q = Logout
alt+3 (numero 3, no tastnum) = Imprint (Regole del gioco)

Windows e Internet Explorer: "Alt" + Accesskey + "Enter"
Windows e Mozilla/Netscape: "Alt" + Accesskey
Windows e Opera: "Shift" + "Esc" + Accesskey
Macintosh e Internet Explorer: "Ctrl" + Accesskey + "Enter"
Macintosh e Safari: "Ctrl" + Accesskey
Macintosh e Mozilla/Netscape: "Ctrl" + Accesskey
Macintosh e Opera: "Shift" + "Esc" + Accesskey
Linux Mandrake e Galeon/Mozilla: "Alt" + Accesskey
Qualsiasi sistema operativo e Amaya: "Ctrl" + Accesskey