

---

# **Guida Galattica**

## **per OGamer**

---

**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, perché 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 sia mantenuto su tutte le copie.**

versione 0.13

*questa guida è curata da:* Daneel Olivaw; hunter335

*contributi per i contenuti alla guida di:* Captain Conan e Lorelee (sintesi delle regole di ingaggio, tutte le navi, guida al fleetsave); 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); Qualsiasi e Cronos86 (faq della sezione tools); fryl (tasti di scelta rapida); Zeratul (cura della ristestura del regolamento), Paolo Brocco (guida al fleetsave); JammedDeath (glossario); Franz Skyvovker (guida all'interfaccia)

*contributi per revisione e correzioni di:* Anglachel; hunter335; rytzo; Capitain Conan; kmjx; Paolo Brocco; psikO

per segnalare errori o imprecisioni scrivete a [Jander.Panell@gmail.com](mailto:Jander.Panell@gmail.com)

## Storia delle versioni della GGoG

>> v.O.1 (29/07/2005)

-prima versione

>> v.O.2 (00/00/0000)

-correzione di errori vari

>> v.O.3 (00/00/0000)

-completata la sezione

-inserita le sezioni faq tools

-inserita la sezione tasti di scelta rapida

>> v.O.4 (04/08/2005)

-aggiornata l'impaginazione

-aggiornato il regolamento con le ultime modifiche

-correzione errori vari

>> v.O.5 (06/08/2005)

-aggiunta tabella RF

-aggiunta storia delle versioni

-aggiunto lo schema delle tecnologie

>> v.O.6 (08/08/2005)

-aggiunto alle regole di ingaggio un chiarimento sugli attacchi missilistici

-piccole correzioni allo schema delle tecnologie

-sostituiti alcuni termini inglesi

-corretti errori di battitura

-aggiunte 2 domande su Terraformer e Network di Ricerca

>> v.O.7 (13/08/2005)

-riscritto l'indice

-attivati i link a risorse esterne

-corretti errori di battitura

-aggiunta faq delle colonie n°17

-aggiunta faq attacco e spionaggio n°7

>> v.O.8 (23/08/2005)

-piccola correzione nelle regole di ingaggio

-aggiornamento del regolamento

-aggiornamento dell'indice

>> v.O.9 (30/08/2005)

-aggiunto il capitolo "Tutte le navi di Ogame"

-cambiato l'ordine dei capitoli 10, 11, 12

-aggiornata la tabella dei costi degli upgrade con Network e Terraformer

-aggiunta la guida al fleetsave (capitolo 9)

>> v.O.10 (09/09/2005)

-cambiato font del titolo

-aggiunto lo schema riassuntivo nel capitolo "tutte le navi"

>> v.O.11 (14/09/2005)

-revisione generale con piccole correzioni

-riscrittura della faq generali/gestione account n°2 e 4

-riscrittura delle faq generali/gioco n° 4,5,14 e 16

-aggiunta della faq generali/gestione account n°7

-aggiunta della faq generali/gioco n°18,19,20,21,22 e 23

-aggiunto il capitolo 17. Glossario

>> v.O.12 (26/09/2005)

-aggiunta del capitolo "guida all'interfaccia di OGame"

-aggiornamento del regolamento.

-aggiunta delle sanzioni

-aggiunta link dei simulatori Drago-sim e Raksim

>> v.O.13 (17/10/2005)

-revisione dell'approfondimento sulle regole di ingaggio

-correzione di errori ortografici

-aggiunta faq su giocatori con lo stesso IP

-aggiunta la voce IP al glossario

## Indice

Storia delle versioni della GGoG.....	4
<b>1. Introduzione.....</b>	<b>6</b>
La storia di OGame.....	6
<b>2. Regolamento.....</b>	<b>9</b>
cap.1 - Account.....	9
I - Condivisione Account.....	9
II - Account-Sitting.....	9
III - Multi-Accounting.....	10
IV - Scambio di Account.....	11
V - Disattivare l'opzione IP-Check.....	11
cap.2 - Bug-Using.....	11
cap.3 - Interferire con la tecnologia del gioco.....	11
cap.4 - Estorsione.....	12
cap.5 - Bashing (o smazzuolamento).....	12
I - Definizione/Restrizioni.....	12
II - Eccezioni :.....	12
III - Casi speciali (accanimento).....	12
cap.6 - Pushing.....	13
I - Definizione / Divieto.....	13
II - Eccezioni.....	14
cap.7 Spam di Sonde spia.....	14
cap.8 - Annullare azioni dei GO.....	14
cap.9 - Rimborso.....	14
cap.10 - Esclusione dal gioco.....	15
cap.11 Azioni non regolamentate.....	15
cap.12 - Condizioni Generali Operative.....	15
note:.....	15
Sanzioni.....	16
Approfondimento: Regola di ingaggio (di Captain Conan).....	18
<b>3. Guida all'interfaccia di OGame (curata da Franz Skyvovker).....</b>	<b>20</b>
Introduzione.....	20
I – Gestione.....	21
Riepilogo.....	21
Infrastrutture.....	22
Risorse.....	23
Ricerca.....	24
Cantiere navale.....	25
Flotta.....	26
Tecnologia.....	26
Galassia.....	27
Difesa.....	29
II – Orientamento.....	30
Alleanze.....	30
Forum.....	34
Statistiche.....	34
Cerca.....	34
Aiuto.....	35
III – Strumenti.....	35
Messaggi.....	35
Note.....	36
Lista amici.....	36
Opzioni.....	37
Logout.....	37
Imprint.....	37
<b>4. Primi passi (traduzione di Gaxleep).....</b>	<b>38</b>
I - 'Il predatore'.....	38

II - 'Minatore' .....	38
III - Tattica mista .....	38
IV - RISORSE.....	38
V - RICERCA .....	39
Ma quale tipo di ricerca e' importante per te all'inizio? .....	40
Di cosa hai bisogno per fare questo?.....	40
Ma ora? Posso fermare la ricerca?.....	40
A cosa serve avere la Tecnologia dei plasmi al liv. 5 se non puoi pagare gli ultimi due livelli per arrivare al 7mo dei cannoni al plasma?.....	40
VI - COLONIE.....	41
Quali pianeti dovrebbero essere colonizzati? .....	41
VII - NAVI RICICLATRICI + RF .....	41
Tattiche: .....	42
VIII - INFORMAZIONI GENERALI .....	43
IX - ALL'INIZIO.....	43
X - LUNE.....	43
XI - DISTRUZIONE DELLE LUNE.....	44
1. La MN distrugge la luna. ....	44
2. La MN e' stata distrutta. ....	44
3. La luna e la MN sono state distrutte. ....	44
4. Non succede niente. ....	44
5. C'e' una flotta che staziona sulla luna. ....	45
XII - LA FALANGE SENSORIALE .....	45
Alternative:.....	46
XIII - LA PROTEZIONE DEL NIUBBO .....	46
XIV - PUNTI .....	46
XV - DIFESA.....	47
XVI - TATTICHE .....	47
XVII - SUGGERIMENTI.....	48

## 5. Faq: generali (traduzione dal forum di ogame.org di Daneel Olivaw).....50

I - Gestione dell'account.....	50
>> 1 - Multialarme! .....	50
>> 2 - Allora io e mio fratello abbiamo lo stesso IP, cosa succede? Cosa devo fare in questo caso? .....	50
>> 3 - Io ho fastweb cosa devo fare? .....	50
>> 4 - Io gioco ad ogame da posti diversi, quindi ho 2 IP diversi, posso essere bannato? .....	50
>> 5 - Dopo quanto tempo si disattiva un pianeta inutilizzato? .....	50
>> 6 - Quando parte l'Universo2?.....	51
>> 7 - Ho fatto il login ed è tutto bianco eccetto le parole. ....	51
>> 8 - Cos'è il BBCode per la pagina dell'alleanza? .....	51
>> 9 - Come faccio a sapere chi è Game Operator nel mio universo? Come faccio a contattare un Game Operator (GO)?.....	51
>> 10 - Non riesco ad accedere, si apre solo una pagina bianca con un errore. Come faccio? .....	51
II - Gioco .....	52
>> 1 - L'energia è diventata rossa, cosa significa? .....	52
>> 2 - Cosa sono i "mille punti" nelle statistiche delle alleanze? .....	52
>> 3 - Come posso avere una luna? Cosa accade ai detriti dai quali è sorta? Rimangono lì?.....	52
>> 4 - Cosa significano l'asterisco e quel numero che a volte compare accanto al nome del pianeta nel menù galassia?.....	52
>> 5 - Nella pagina Galassia ci sono diversi pianeti con una "T" vicino al numero, cosa significa?.....	53
>> 6 - Aiuto! mi hanno rubato il deuterio! La quantità di deuterio scende anche se non l'ho utilizzato, come è possibile?.....	54
>> 7 - Posso cancellare le navi o difese dalla coda di produzione? .....	54
>> 8 - Le difese occupano spazi? .....	54
>> 9 - Ho appena sviluppato il motore Iperspaziale ma le mie navi non vanno più veloci!.....	54
>> 10 - Cosa significa "numero di sonde spia" nella pagina "Opzioni"? .....	54
>> 11 - Cosa significano i numeri delle coordinate (es: 1:22:3) ?.....	54
>> 12 - Gli universi sono comunicanti? e possibile fare scambi commerciali tra universi?.....	54
>> 13 - Cosa devo fare per avere o perdere punti?.....	55
>> 14 - Se faccio rientrare la flotta il deuterio carburante mi viene restituito?.....	55
>> 15 - quando annullo le costruzioni vengono restituite tutte le risorse? .....	55
>> 16 - nella versione 0.70 ci sono delle nuove tecnologie, come funziona il Network di Ricerca? .....	55
>> 17 - E il terraformer come funziona?.....	55
>> 18 - E' vero che lo stabilimento Robotico fa diminuire i costi? Le Nanotecnologie riparano le navi? .....	56
>> 19 - Ho ricevuto un messaggio con degli insulti, a chi mi devo rivolgere? .....	56
>> 20 - A cosa servono i depositi? .....	56

>> 21 - A cosa serve la Computer Technology? Che differenza c'è tra tecnologie Protettive e di Schermatura? La tecnologia dei Plasmii oltre il livello 7? .....	57
>> 22 - La Base Missilistica a livello 1 è utile per qualcosa? E a livelli superiori al 4 a cosa serve? .....	58
>> 23 - Se invio una Riciclatrice assieme a dei Cargo, essa riciclerà fino a riempire le sue stive e anche quelle dei Cargo? .....	58
<b>III - Attacco e spionaggio</b> .....	<b>58</b>
>> 1 - L'invio di sonde di spionaggio è considerato come un attacco ai fini della regola di bashing? .....	58
>> 2 - Cos'è esattamente il Fuoco Rapido (RF o Rapid Fire) ? .....	58
>> 3 - Mi attaccano! Cosa posso fare? Cosa si può salvare e come posso farlo? .....	59
>> 4 - Come funziona il sistema di spionaggio? .....	60
>> 5 - 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? .....	60
>> 6 - Con le Sonde spia è possibile vedere il movimento delle flotte e la loro provenienza o destinazione? .....	61
>> 7 - Ho attaccato un pianeta, ma non gli ho rubato tutte le risorse, come mai? .....	61
<b>6. Faq: colonie (curate da Black Dawn)</b> .....	<b>62</b>
>> 1 - Cosa devo fare per avere una colonia? .....	62
>> 2 - Quali pianeti posso colonizzare? .....	62
>> 3 - Ho la nave Colonizzatrice, ora come faccio a colonizzare? .....	62
>> 4 - Come faccio a dare il nome alla colonia? .....	62
>> 5 - Quanti pianeti può colonizzare una nave? .....	62
>> 6 - Posso portarmi dietro delle risorse nella nave Colonizzatrice? .....	62
>> 7 - Che differenza c'è tra <i>trasporto</i> e <i>schieramento</i> ? .....	62
>> 8 - Le risorse della colonia e del pianeta madre sono unite? .....	62
>> 9 - Quanti spazi avrà la mia colonia? Quali pianeti sono meglio da colonizzare? .....	63
>> 10 - Posso abbandonare la mia colonia? .....	63
>> 11 - In galassia vedo " <i>pianeta distrutto</i> ", è possibile distruggere i pianeti? .....	63
>> 12 - Possono conquistarmi la colonia? .....	63
>> 13 - Quante colonie posso avere? .....	64
>> 14 - Avere una colonia è come avere un pianeta " <i>da capo</i> "? .....	64
>> 15 - La Colonia è protetta? .....	64
>> 16 - Quando ho una colonia devo rifare tutte le ricerche? O si fanno una volta sola? .....	64
>> 17 - Volevo colonizzare uno spazio libero, ma la colonizzatrice è tornata indietro e ho trovato nello spazio che volevo colonizzare un pianeta "Planet[il]" .....	64
<b>7. Faq: lune (tradotte da Abriael dal forum di ogame.org)</b> .....	<b>65</b>
>> 1 - Cos'è una luna e come posso ottenerla? .....	65
>> 2 - Come funzionano gli spazi su una luna? .....	65
>> 3 - Cosa posso costruire su una luna? .....	65
>> 4 - Cos'è la Falange Sensoriale? Come funziona? .....	65
>> 5 - Come si può evitare di essere localizzati da una Falange? .....	66
>> 6 - Come funziona un Portale Dimensionale? .....	66
>> 7 - Quindi perché le lune sono tanto importanti? .....	66
>> 8 - E' vero che una luna può essere distrutta? .....	66
>> 9 - Come viene determinato il diametro di una luna? .....	67
>> 10 - Posso avere più di una luna? E comunque è utile? .....	67
>> 11 - Quando una luna viene creata, cosa succede al campo di detriti da cui si è formata? .....	67
>> 12 - Cosa indicano i numeri che appaiono quando lascio il puntatore del mouse su una luna nella schermata della Galassia? .....	67
<b>8. Faq: skin (di joram)</b> .....	<b>68</b>
>> 1 - Come faccio a cambiare la skin? .....	68
>> 2 - Usare le skin in locale .....	68
>> 3 - Come ripristino la skin originale? .....	68
>> 4 - Mi dite una skin bella? .....	68
>> 5 - Non mi aggiorna la barra laterale... ..	68
>> 6 - Và tutto lentissimo, non mi carica le pagine, non vedo nessuna icona .....	69
>> 7 - Esiste una preview per le skin? .....	69
>> 8 - Come scarico le skin? .....	69
>> 9 - Creare le skin .....	69
<b>9. Faq della sezione Tools (a cura di Quallsiasi e Cronos86)</b> .....	<b>70</b>
>> 1 - Ho simulato la battaglia con SpeedSim ma non e' andata come speravo. Ho inserito tutti i dati... ..	70
>> 2 - Ho due pianeti con la stessa immagine, cosa posso fare? .....	70
>> 3 - Esistono siti stranieri esterni ad OGame che rendono disponibile la classifica, e altre informazioni statistiche. Possiamo farlo anche noi? .....	70
>> 4 - Vorrei creare un utility/tool per Ogame, dove trovo gli algoritmi per calcolare costi/produzione/consumo/tempi ? .....	70
>> 5 - Dove posso trovare dei tool per Ogame? .....	70

>> 6 - Posso creare una skin personalizzata? .....	71
>> 7 - Esistono pagine in grado di creare un'immagine/sign/etc contenenti il mio punteggio automaticamente aggiornato? .....	71
>> 8 - Il mio programma compila automaticamente i campi per il login, aggiorna automaticamente la pagina ogni tot, usa nome_browser per ricavare i seguenti dati... ..	71
>> 9 - Io uso un popupblocker/adblock/altro_blocker... ..	71
<b>10. Guida al Fleetsave (di Captain Conan, Lorelee, Paolo Brocco, Daneel Olivaw) .....</b>	<b>72</b>
Cos'è il <i>fleetsave</i> ? .....	72
Perché si fa il <i>fleetsave</i> ? .....	72
Come si fa il <i>fleetsave</i> ? .....	72
In caso di attacco, <i>fleetsave</i> ma non solo .....	73
Il <i>fleetsave</i> della notte .....	74
<b>11. Piccola guida a speedsim (di cece) .....</b>	<b>76</b>
<b>12. Formule (raccolte da Kaneda) .....</b>	<b>79</b>
>> Missili Interplanetari .....	79
>> Capacità di trasporto reale .....	79
>> Spionaggio .....	79
>> Percentuale di controspionaggio .....	80
>> Costo in deuterio per i viaggi .....	80
>> Produzione oraria .....	80
>> Consumo orario .....	81
>> Satelliti solari .....	81
>> Tempi di ricerca .....	81
>> Incremento costi .....	81
>> Costo totale .....	82
>> Area di scan della Falange Sensoriale .....	82
>> Tempo di costruzione delle navi e delle difese .....	82
>> Tempo di costruzione edifici .....	83
>> Attacchi lunari con Morte Nera .....	83
>> Spazi lunari .....	83
>> Tempo di volo .....	83
>> Riduzione tempi di volo .....	83
<b>13. Tecnologie e requisiti .....</b>	<b>84</b>
<b>14. Tutte le navi di Ogame (a cura di Captain Conan e Lorelee) .....</b>	<b>85</b>
Cargo Piccolo .....	87
Cargo grande .....	87
Caccia Leggero .....	88
Caccia Pesante .....	88
Incrociatore .....	89
Nave da Guerra .....	89
Bombardiere .....	90
Corazzata .....	90
Morte Nera .....	91
Riciclatrice .....	92
Sonda spia .....	92
Satellite solare .....	93
Colonizzatrice .....	93
<b>15. Appendici (tabelle riassuntive) .....</b>	<b>95</b>
Appendice A - tabella sul numero di sonde necessarie .....	95
Appendice B - tabella riassuntiva delle navi .....	95
Appendice C - Tabella riassuntiva sulle difese .....	96
Appendice D - tabella riassuntiva del costo degli upgrade .....	97
<b>16. Link a tool vari (raccolta curata da etms51) .....</b>	<b>98</b>
<b>17. Tasti di scelta rapida (a cura di fryl) .....</b>	<b>101</b>
<b>18. Glossario (a cura di Paolo Brocco, JammedDeath, Daneel Olivaw) .....</b>	<b>102</b>



## 1. Introduzione

[Questa parte introduttiva contiene un'ambientazione. Essa non è strettamente indispensabile all'apprendimento del gioco ma serve piuttosto a raccontare gli antefatti che hanno portato alla nascita degli universi di OGame. 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, perché diventa parte del proprio passato. Semplicemente si scompare, da lì in avanti, non ci sono cambiamenti, perché questo è già il passato... il tuo passato.

Iniziò tutto nell'anno 2250d.c. - 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 le 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 iperdimensionale 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 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 terrestri 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 due condizioni: ogni nazione e razza avrebbe colonizzato solo nove pianeti, in modo che anche gli altri potessero sviluppare nuove civiltà dopo quei lunghi conflitti 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 perché 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

### cap.1 - Account

E' vietato giocare ad ogame.it dai seguenti paesi: Austria - Germania - Polonia - Gran Bretagna. Questo perchè i giocatori di tali paesi hanno molta più esperienza rispetto ai giocatori italiani.

Dai paesi sopraelencati il divieto di giocare è tassativo: non importa se si sia italiani all'estero o meno, se si capisca o meno l'italiano: **NON** si può giocare.

Da altri stati è possibile giocare solo se si comprende e si parla l'italiano.

Il giocatore straniero (o comunque giocatore da paese straniero) è tenuto a rispondere entro 5 giorni ad un eventuale richiesta del GO del suo universo per appurare se comprende e parla o meno l'italiano.

Sono ammesse eccezioni solo per testing, per uso educativo o per controllo dei sistemi, previa autorizzazione e comunicazione al GO competente.

E' vietato usare per i nomi di account, pianeti e/o di alleanze l'uso di termini offensivi o a chiaro riferimento sessuale, religioso o facenti riferimento a qualsiasi fazione politica o dottrina religiosa, anche nel caso in cui il termine offensivo sia un acronimo.

Per i nomi di account la sanzione sarà il ban, per i nomi di alleanze lo scioglimento d'ufficio dell'alleanza ed il ban del fondatore della stessa.

### I - Condivisione Account

La condivisione degli account è **ASSOLUTAMENTE VIETATA**.

Ogni account può essere utilizzato solo da una sola persona, con la sola eccezione di un temporaneo Account-sitting (come il babysitting) che ***deve*** sottostare alle seguenti (e tassative) regole.

### II - Account-Sitting

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

1. Un account può essere lasciato in affido per un massimo di 48 ore consecutive.
2. Una persona può 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.
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 (colui che ha in affidamento l'account) ha restituito l'account al proprietario devono passare 7 giorni prima che la stessa persona possa ricevere in affidamento un altro account.
5. Se il proprietario dell'account non è disponibile per più di 48 ore non è consentito l'account-sitting e l'account va messo in "modalità vacanza" (lo trovate nelle opzioni).

6. Durante l'account-sitting non possono essere modificati né l'indirizzo email né la password dell'account.

Inoltre un account affidato non deve avere una flotta attiva, nè deve ricevere flotte dall'account-sitter. Di conseguenza ***si può solo costruire strutture usando le risorse presenti sui pianeti del giocatore di cui si sta gestendo l'account.*** Non si possono inviare navi cargo, ad esempio. L'unica eccezione è l'attacco di una flotta aliena capace di creare danni, in questo caso la flotta danneggiata può 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 è proibito!** Flotte da account nella stessa alleanza o appartenenti ad una coalizione **non** sono considerate flotte aliene. La cosa rilevante è la relazione politica ovvero l'affiliazione ad un'alleanza che è importante e non solo l'alleanza in sè, ovvero cambiare alleanza per attaccare non serve, le flotte sono comunque amiche.

***N.B. E' obbligatorio segnalare al GO del proprio universo l'account-sitting, dichiarando: nick dell'affidatario, nick dell'affidato e periodo in cui avverrà l'affidamento.***

Le violazioni a queste regole saranno punite secondo le regole e le sanzioni previste per il multiaccounting.

### III - Multi-Accounting

Ogni giocatore può avere **solo un singolo account in ogni universo di ogame.** Tutti gli account multipli dello stesso individuo saranno bloccati ed esclusi dal gioco.

Account creati solo per inviare materie ad un altro - non importa se attivi (spedizioni di risorse) o passivi (bersaglio di attacchi) - sono considerati come account multipli.

Se degli utenti accedono al gioco usando lo stesso IP (scuola, compagnia, il pc di casa) devono provare che sono individui distinti e segnalare ad un GO del proprio universo non appena creati gli account suddetti.

E' a cura del giocatore accertarsi di non avere alcuna impostazione comune (tipo l'email) quando l'ip e' identico tra vari account.

E' vietato accedere ad account di parenti, amici, colleghi con lo stesso IP senza rispettare le regole dell'account-sitting.

Inviare risorse ad un giocatore con lo stesso IP, o attaccare un obiettivo insieme ad un altro giocatore avente lo stesso IP, così come attaccare un giocatore con lo stesso IP, porta al ban definitivo dal gioco.

Fornire i propri dati di accesso ad un altro giocatore, anche solo per fargli guardare brevemente la situazione del proprio account rientra nel multiaccount e come tale viene punito.

Il solo IP in comune non è MAI l'unico elemento per cui si viene sanzionati per multiaccounting.

E' cosa buona e giusta in caso di dubbi o a titolo precauzionale segnalare al GO del

proprio universo la presenza di più utenti dalla stessa casa, azienda, scuola, famiglia, etc., ove conosciuto dall'utente.

### **Capitolo FASTWEB:**

Gli utenti fastweb possono disattivare il controllo IP per commerciare tra loro (nb: rimane sempre vietato il commercio con account – persone che giocano con la stessa connessione, dallo stesso ufficio, ecc).

A maggior ragione, in caso di utenza Fastweb l'IP identico non è mai l'unica ragione di ban per multiaccounting.

## **IV - Scambio di Account**

Ogni singolo account è legato alla persona alla quale appartiene l'indirizzo email permanente inserito nella creazione dell'account. Se degli utenti si scambiano account senza l'assistenza di un GO, non saranno prese in considerazione lamentele o richieste, a meno che non vengano effettuate direttamente dall'email permanente dell'account. Inoltre non ci saranno account di backup o recupero di account se lo scambio degli account avviene senza assistenza dell'operatore.

I GO 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. E' carico dell'utente fornire le prove della necessità di disattivare l'IP check.

## **cap.2 - Bug-Using**

Sfruttare errori, malfunzionamenti o bug nella programmazione di OGame a proprio vantaggio - il cosiddetto bug-using – non è permesso. E' 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, fino a tempo indefinito a seconda della severità del bug scoperto. Allo stesso modo il non riportare i bug.

## **cap.3 - Interferire con la tecnologia del gioco**

Installazioni e metodi che causano traffico eccessivo attraverso il server o che possono penalizzare il normale svolgimento del gioco, devono essere omessi. In particolare sono proibiti script automatici o semiautomatici, capaci di interagire col database del gioco o che creano comandi di gioco. 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 più la copertura delle spese amministrative.

## cap.4 - Estorsione

Estorsioni e minacce o qualsiasi azione ostile riguardante la vita dei giocatori all'infuori dal gioco (fisicamente in "real-life" e non nella "virtual life" sul web) possono causare blocco permanente e irrevocabile dell'account. Questo blocco comprenderà anche il Forum OGAME e il forum OGame Italia.

Richiedere il pizzo e/o un rimborso in deuterio e/o in risorse in generale o in cambio del ritiro di un attacco è vietato e passibile di ban.

## cap.5 - Bashing (o smazzuolamento)

### I - Definizione/Restrizioni

E' definito bashing, nonchè **vietato** e punito, **l'attaccare un singolo pianeta più di 3 volte in 24 ore**. Questi attacchi possono anche essere tre "ondate" definendo "ondata" **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**. Pertanto è consentito fare massimo 3 attacchi in ventiquattro ore, ognuno dei quali fatto da massimo 3 flotte che giungono in 30 minuti sul pianeta bersaglio.

### II - Eccezioni :

Ecco le eccezioni alla regola di accanimento:

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. I nomi di entrambe le parti devono essere corretti. La guerra può essere dichiarata solo tra alleanze e non tra individui. La dichiarazione di guerra non richiede la presa visione da parte di chi verrà attaccato.
2. Insultare: se un giocatore attaccato insulta l'attaccante, sono concessi ulteriori attacchi. E' dovere dell'attaccante provare gli insulti e contattare i GO. I messaggi di insulto devono essere tenuti nell'area messaggi dell'account in modo che l'operatore possa valutare la legittimità della richiesta. Dopo che un insulto e' stato riportato e controllato dall'operatore, la regola dell'accanimento può essere sospesa per un periodo di tempo definito dall'operatore stesso.
3. La singola sonda in attacco, mandata con lo scopo palese di formare detriti, facendo in modo che le navi riciclatrici partano prima, non conta come attacco ai fini del bashing. Le sonde in attacco ripetute, ad un singolo pianeta, contano, invece, come attacco ai fini del bashing.
4. I missili interplanetari non fanno parte delle navi, pertanto gli attacchi missilistici non vengono conteggiati ai fini del bashing. In pratica è possibile fare un qualsiasi numero di attacchi con i missili interplanetari ed avere ancora la possibilità di 3 ondate di attacchi.

### III - Casi speciali (accanimento)

Alcune azioni di gioco, come attacchi ripetuti estensivamente, quando il giocatore attaccato non può giocare nè svilupparsi, possono essere puniti a discrezione dei GO. In particolare, consideriamo che nell'arco di una settimana tre giorni di attacco verso un giocatore sono il limite massimo consentito, oltre il quale di fatto sarà considerato comunque accanimento l'attaccare lo stesso giocatore.

## cap.6 - Pushing

### I - Definizione / Divieto

Fare *pushing* significa inviare risorse ad un altro account senza alcun apparente servizio in cambio, ed è concesso solamente quando l'account ricevente ha un punteggio inferiore a chi invia le risorse. Negli altri casi è vietato e punito.

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 possibilità in cui un account riceve risorse senza in alcun modo dare in cambio qualcosa.

Creare banche di alleanza è vietato. Il pagamento di crediti, il fare il cacciatore di teste, prestiti, pagamenti dilazionati e altre azioni simili che non causano un immediato ritorno di risorse sono pertanto vietate se non approvate PREVENTIVAMENTE dal GO competente, che dovrà avere la descrizione precisa di come si svolgerà il servizio PRIMA che lo stesso avvenga.

Gli scambi commerciali devono avvenire entro un limite massimo di 48 ore. Per necessità diverse (es. prestiti a lunga scadenza, restituzione e/o pagamento a rate et similia) è obbligatorio interpellare un GO prima dell'inizio dello scambio, in modo che lo stesso possa controllare il corretto svolgimento della transizione.

Condividere le riciclatrici e inviare le risorse prese a un account che ha causato il campo di detriti (da cui sono ricavate le risorse) non è consentito a meno di non chiedere l'autorizzazione ai GO. (\*)

Da notare che in caso di pushing sono responsabili e perseguibili entrambe le parti ed è compito dei giocatori comunicare ai GO eventuali azioni di pushing non volontario e/o chiedere autorizzazione.

Mandare carichi non voluti in trasporto e/o in fleetsave verso un altro giocatore, provocando così una situazione dubbia di pushing, è vietato e passibile di ban. Allo stesso modo è assolutamente vietato e passibile di ban mandare carichi in trasporto e/o fleetsave verso pianeti dei GO, SGO e Game Admin.

Facciamo notare, infine, che il tasso di scambio internazionale usato su Ogame è di:

- 3 parti di metallo : 2 parti di cristallo : 1 parte di deuterio

Questo tasso di scambio non è fisso, ma è comunque consigliato non discostarsi troppo da tale valore, per non incorrere nelle sanzioni previste per il pushing.



Consideriamo valido un range che va, per il metallo, da 3,5 a 2,5 e per il cristallo da 2,5 ad 1,5.

## II - Eccezioni

- Attaccare con una flotta inferiore è permesso se il pianeta bersaglio non ha ancora una luna e i detriti dalla flotta non superano l'ammontare necessario ad avere un 20% di probabilità di formazione lunare, cioè 2 milioni di risorse in totale. Questo metodo può essere utilizzato più volte finché non si forma una luna.
- Dopo un attacco subito e nel quale si è stati sconfitti, l'alleanza e le sue parti possono inviare risorse all'account danneggiato, per aiutare la ricostruzione. La quantità 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 ed approvare l'invio di risorse.
- In caso di attacco a buon fine di un membro di un'alleanza contro quello di un'alleanza con cui si è in trattato di non aggressione (NAP) o in trattato di alleanza completa, è concesso effettuare un rimborso al danneggiato per un importo in risorse pari massimo al 75% delle risorse catturate al pianeta sommate al campo detriti creato. Tale rimborso non può avvenire nel caso di invio delle risorse da parte degli alleati dell'account danneggiato.

### cap.7 Spam di Sonde spia

Con spam si intende l'abuso da parte di un utente di alcuni strumenti del gioco, al solo scopo di creare fastidio e disturbo ad un altro utente. Per strumenti si intende, ad esempio, il sistema di messaggeria interno al gioco e la spedizione abnorme di sonde spia, senza alcuno scopo apparente.

Fare Spam è vietato, e porta al ban temporaneo del gioco, a discrezione dei GO. A titolo esemplificativo, è considerato SPAM di spiate un numero che supera le 81 nelle 24 ore, se fatte in concomitanza con attacchi, o un numero che supera le 18 nelle 24 ore, se non si concretizza nessun attacco.

### cap.8 - Annullare azioni dei GO

Le azioni di un GO responsabile per un dato universo possono essere annullate solo da un SGO o dal Game Admin.

### cap.9 - Rimborso

- 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.

- 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** o il Game Admin.

## **cap.10 - Esclusione dal gioco**

Tutte le infrazioni a queste regole possono portare al blocco dell'account temporaneo o permanente dell'account e quindi all'esclusione dal gioco. A seconda della severità dell'azione offensiva la punizione può 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.

## **cap.11 Azioni non regolamentate**

Eventuali situazioni, condizioni, azioni, non regolamentate e non disciplinate da questo regolamento vengono emendate e segnalate sulla piattaforma forum OGame Italia.

## **cap.12 - 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:**

(\*) Cioè: in un'alleanza bilanciata, chiedere aiuto con le riciclatrivi è una cosa comune. A lungo termine questo dovrebbe essere più o meno bilanciato tra i membri attivi dell'alleanza rendendo possibile per chi invia qualche riciclatrice, di tenersi le risorse ricavate. Se aiutarsi con le riciclatrivi generalmente è 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 così generata.

## **Sanzioni**

**Utenti Illeciti\* o Italiani in Paesi Illeciti\* \*:** 9999gg con Vacanza

\*, \* \*: si intendono le nazionalità rese illegali

**Multiaccount:** 9999 giorni con Vacanza (stessa pena per LAN et simila non segnalata)

**Pushing:** 9999 giorni con Vacanza

**Vendita Acc:** 9999 giorni con Vacanza

**Condivisione Acc:** 9999 giorni con Vacanza

**Scripting / Bug Using:** 9999 giorni con Vacanza

**Scambio account non segnalato:** 9999gg con Vacanza per entrambi gli Account

**Insulti allo Staff, Truffa e Falsità (spacciarsi per GO, minacce "BAN causa conoscenze"):** 9999gg senza Vacanza da tutti gli Universi.

### **Insulti:**

- 1gg senza Vacanza
- 3gg senza Vacanza
- 5gg senza Vacanza
- 9999gg senza Vacanza

### **Insulti Pesanti (alla famiglia, malauguri, minacce, bestemmie):**

- 3gg senza Vacanza
- 7gg senza Vacanza
- 15gg senza Vacanza
- 9999gg senza Vacanza

### **Spam:**

- 1gg con Vacanza
- 3gg con Vacanza
- 5gg con Vacanza
- 9999gg con Vacanza

### **Bashing:**

- 3gg con Vacanza
- 7gg con Vacanza
- 9999gg con Vacanza

**Accanimento:**

- 5gg con Vacanza
- 10gg con Vacanza
- 9999gg con Vacanza

**Richiesta di Pizzo:**

- 5gg con Vacanza
- 10gg con Vacanza
- 9999gg con Vacanza

**Violazione Acc Sitting:**

*Se violato limite di tempo (48h):*

- 7gg con Vacanza
- 15gg con Vacanza
- 9999gg con Vacanza

*Se violate condizioni (Fleets using, Trading):*

- 9999gg con Vacanza

**Denominazioni non Consone:**

*In caso di Player / Planet:*

- 1gg senza Vacanza + Rename\*
- 3gg senza Vacanza + Rename
- 5gg senza Vacanza + Rename
- 9999gg senza Vacanza + Rename

*In caso di Alleanza:*

- 10gg per Founder con Vacanza + Rename
- 9999gg per Founder con Vacanza + 10gg per tutti i membri con Vacanza + Deleting

\* avrete un messaggio In Game che richiederà il cambio del nickname. Se ciò non avverrà (attraverso il pannello sappiamo quando e se vi connettete), si procederà con un nuovo BAN.

## Approfondimento: Regola di ingaggio (di Captain Conan)

La *Regola d'Ingaggio* è spesso riassunta con la norma: “*Sono consentiti 3 attacchi al giorno*”. Questa frase si presta a creare confusione, perché la definizione esatta è “*Sono consentite 3 ondate d'attacchi nell'arco di 24 ore*”. Sono quindi consentite 3 serie d'attacchi al giorno, composte ognuna da **massimo** 3 attacchi.

In ogni ondata, 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 mezzora, 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 al primo 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 ondate di massimo 3 attacchi ciascuna **per ogni singolo giocatore attaccante** nei confronti **di ogni singolo pianeta attaccato.**

Quindi ogni nostro pianeta, avrà la possibilità di eseguire 3 ondate fino a 3 attacchi ciascuna 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 ondate di attacchi 3 attacchi ciascuna 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!

Considerando anche le lune, 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 ondate x 3 attacchi ciascuna 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.

Notare che 24 ore sono intese come intervallo, non 24 ore solari.

Quindi che alle ore 24:00, **non** si può riprendere ad attaccare nuovamente se sono stati portati attacchi nella giornata precedente.

### **Attenzione**

- Le sonde mandate apposta in attacco, per formare detriti, facendo in modo che le navi riciclatrici partano prima, **non causando danni non è considerato attacco** a tutti gli effetti.  
Naturalmente, le sonde scoperte e distrutte durante la fase di spionaggio, non vengono considerate attacchi.
- i **missili interplanetari** non fanno parte delle navi, pertanto gli attacchi missilistici **non vengono conteggiati** ai fini della regola di bashing.  
In pratica è possibile fare un qualsiasi numero di attacchi con i missili interplanetari ed avere ancora la possibilità di 3 ondate di attacchi.

### 3. Guida all'interfaccia di OGame (curata da Franz Skyvovker)

Questa guida vi illustrerà dettagliatamente le funzioni delle varie pagine dell'interfaccia di ogame. Questo sarà particolarmente utile per gli oGamer alle prime armi.

Nota: In tutte le immagini le coordinate sono state rimosse.

#### Introduzione

La schermata di OGame presenta innanzitutto tre strumenti utili: in cima allo schermo:



la **barra di selezione del pianeta** e quella di **riepilogo delle risorse**.

Se il numero di una risorsa diventa rosso significa che hai raggiunto il limite di stoccaggio e la produzione è momentaneamente sospesa. Se l'energia diventa rossa significa che le tue infrastrutture richiedono più energia di quanta tu ne riesca a produrre.



A lato c'è il **menu**.

Per poterti muovere all'interno dell'universo di OGame dovrai, per prima cosa, imparare a usare il menu: quello è lo strumento principale per navigare tra le schermate che ti permetteranno di gestire il tuo impero stellare.

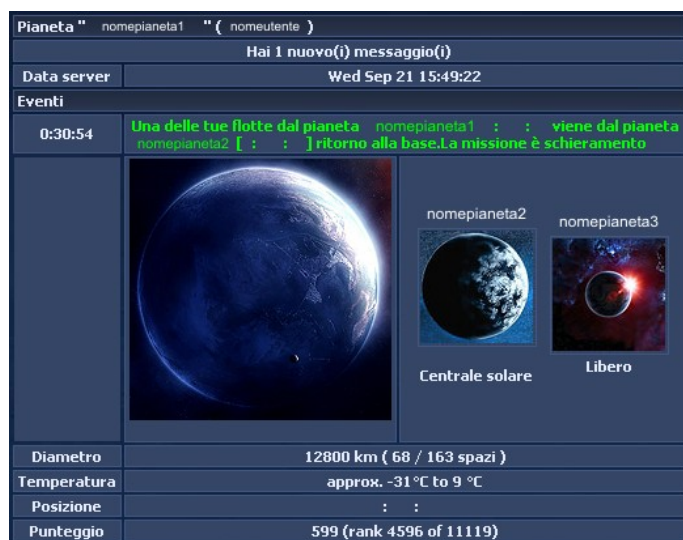
Il menu ti mostra superiormente l'universo nel quale stai giocando e la versione del gioco e interiormente i pulsanti suddivisi in tre categorie: gestione, orientamento e strumenti.

Ora andremo a vedere l'uso di ogni singolo pulsante.

## I - Gestione

Qui verranno analizzati i pulsanti che userai per controllare, gestire e costruire ogni pianeta del tuo impero.

### Riepilogo



La schermata *Riepilogo* è quella con la quale hai il primo impatto dopo il login. Ti fornisce diverse informazioni:

- nome del pianeta e il tuo nome utente,
- la presenza di nuovi messaggi,
- il traffico con tempi di viaggio delle tue flotte,
- la data corrente,
- l'immagine in grande del pianeta selezionato e in piccolo le altre colonie con eventualmente la struttura attualmente in costruzione,
- dimensione del pianeta e spazi usati/totali,
- temperatura minima e massima,
- coordinate,
- tuo punteggio e posizione in classifica.

La dimensione del pianeta indicata col diametro è puramente di colore ma gli spazi indicano quanto tu possa effettivamente costruirci sopra. Ogni infrastruttura e ogni livello successivo dell'infrastruttura occupa uno spazio. Occupati tutti gli spazi non si può più costruire (a meno di aumentarli con il Terraformer).

La temperatura del pianeta può sembrare anch'essa di contorno, invece la temperatura minima influenza il rendimento dei Sintetizzatori di deuterio e quella massima dei Satelliti solari.

Le coordinate sono l'indirizzo del tuo pianeta e vengono usate per designare obiettivi di navigazione o per spedire messaggi. Esse indicano, separate dai due punti, galassia, sistema solare e posizione del pianeta.

Il punteggio è calcolato in base alle risorse totali spese: ogni mille punti risorsa spesi guadagni un punto e ogni mille punti di perdite (battaglie, ecc) ne perdi uno.




Cliccando sul nome del tuo pianeta puoi scegliere di cambiarne il nome o, se è una colonia, di distruggerla abbandonandola.

Per passare da un pianeta all'altro puoi anche cliccare sulle loro immagini nel Riepilogo.

## Infrastrutture

	<b>Miniera di metallo</b> (Livello 5) La miniera di metallo fornisce le risorse basilari per un impero emergente e permette la realizzazione di infrastrutture e navi. Richiede: Metallo:455 Cristallo:113 Tempo di produzione: 13m 40s	Porta al livello 6
	<b>Miniere di cristallo</b> (Livello 5) I cristalli sono la principale risorsa utilizzata nei componenti elettronici e sono impiegati anche per formare alcune leghe metalliche. Richiede: Metallo:503 Cristallo:251 Tempo di produzione: 18m 07s	Porta al livello 6
	<b>Sintetizzatore di deuterio</b> (Livello 1) Il deuterio è utilizzato come carburante per le navi stellari ed è estratto nelle profondità oceaniche. Il deuterio è una sostanza rara e perciò relativamente costosa. Richiede: Metallo:337 Cristallo:112 Tempo di produzione: 10m 48s	Porta al livello 2
	<b>Centrale solare</b> (Livello 6) Le centrali ad energia solare convertono l'energia fotonica solare in energia elettrica da utilizzarsi per alimentare la maggior parte delle strutture. Richiede: Metallo:854 Cristallo:341 Tempo di produzione: 28m 42s	Porta al livello 7
	<b>Stabilimento robotico</b> Gli stabilimenti robotici forniscono unità di costruzione economiche ed affidabili che possono essere usate per costruire o migliorare qualsiasi struttura planetaria. Ogni livello aggiuntivo aumenta l'efficienza e la quantità di unità robotiche che aiutano la costruzione. Richiede: Metallo:400 Cristallo:120 Deuterio:200 Tempo di produzione: 12m 28s	continua...

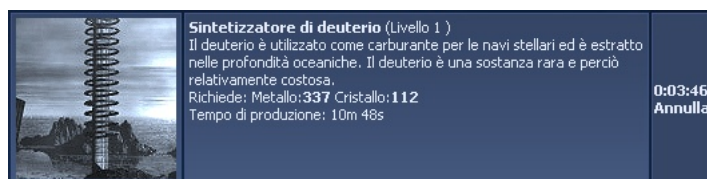
La schermata *Infrastrutture* permette di costruire sul proprio pianeta semplicemente cliccando sul pulsante “costruisci” a lato della descrizione dell'infrastruttura. Se è già presente quella costruzione il tasto sarà “Porta al livello x” dove x è il livello successivo dell'attuale.

	<b>Sintetizzatore di deuterio</b> (Livello 1) Il deuterio è utilizzato come carburante per le navi stellari ed è estratto nelle profondità oceaniche. Il deuterio è una sostanza rara e perciò relativamente costosa. Richiede: Metallo:337 Cristallo:112 Tempo di produzione: 10m 48s	Porta al livello 2
---	---	--------------------

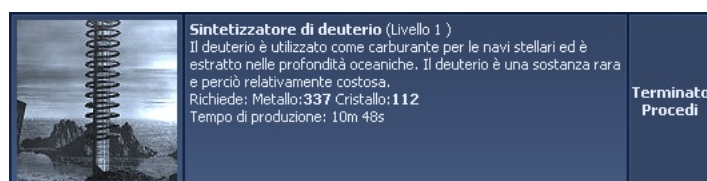
Nella descrizione puoi trovare, oltre a una breve spiegazione, il costo in risorse per costruire o avanzare l'infrastruttura e il tempo impiegato. Inoltre cliccando sull'immagine o sul nome accederai ad una descrizione più approfondita del funzionamento dell'infrastruttura e ti sarà possibile smantellare la struttura (pagando) un livello per volta.

Una volta avviata la costruzione al posto del pulsante comparirà un conto alla rovescia

indicando il tempo rimanente prima dell'ultimazione. Nel caso cambi idea prima del termine della costruzione, cliccando su "Annulla" la costruzione si arresterà restituendo il 100% delle risorse utilizzate.



Alla fine del conto alla rovescia la costruzione sarà ultimata e potrai andare avanti cliccando su "Procedi".



Se il pulsante per costruire o avanzare è di colore rosso significa che non possiedi le risorse necessarie per procedere alla costruzione. Oppure (nel caso del Cantiere navale e del Laboratorio di ricerca) che la struttura sta attualmente lavorando obbligando quindi ad aspettare il termine del processo in atto.

## Risorse

Fattore di produzione:1				
Risorse sul pianeta " nomepianeta "	Metallo	Cristallo	Deuterio	Energia
Prodotto base	20	10	0	0
Miniera di metallo (livello 11)	941	0	0	313/313
Miniere di cristallo (livello 11)	0	627	0	313/313
Sintetizzatore di deuterio (livello 9)	0	0	267	424/424
Centrale solare (livello 12)	0	0	0	753
Centrale a fusione (livello 4)	0	0	-99	292
Satellite solare (quantità 3)	0	0	0	66
Capacità di deposito	100k	100k	100k	-
Somma:	961	637	208	58

La schermata *Risorse* ti informa sulla quantità di materia prima estratta all'ora, il rendimento del pianeta e del consumo energetico; ti permette inoltre di gestire il regime di funzionamento delle singole strutture.

Il Fattore di produzione non è un contadino operaio bensì il rapporto tra l'effettivo rendimento di tutte le infrastrutture e il rendimento potenziale di esse. In breve: se il Fattore di produzione (Fdp) è inferiore a 1 vuol dire che qualcuno degli impianti di estrazione non dà il massimo che potrebbe dare a causa di una carenza energetica, al contrario se è pari a 1 il pianeta rende quanto previsto e consuma un ammontare di

energia inferiore all'energia prodotta.

Per fare in modo che il Fdp sia vantaggioso (=1) puoi agire sul regime degli impianti usando il menu a tendina con le percentuali sul lato destro di ogni struttura. Facendo così riduci o aumenti il carico di lavoro riducendo o aumentando il consumo energetico per regolarlo in base alla produzione di energia.

Come noterai il Prodotto base è invariabile e rappresenta la produzione del pianeta anche senza infrastrutture. In pratica è una fonte sicura di metallo e cristallo.

La Capacità di deposito (inizialmente di 100.000 per ciascuna risorsa) è invece la quantità massima di risorsa accumulabile: eccedendo quel valore le miniere cessano temporaneamente di produrre nuove risorse, ma puoi comunque accumularne oltre il limite trasportandole con i cargo se questo dovesse essere necessario. Puoi incrementare la capienza con la costruzione di depositi e cisterne.

La Somma indica, tenendo conto di tutto, quanto di quella risorsa guadagni in un'ora.


Il tasto Calcola invece permette di aggiornare la tabella delle Risorse coi nuovi valori appena impostati o in seguito alla costruzione di un nuovo livello di infrastruttura.

I valori verdi sono in attivo (guadagno) mentre quelli rossi in passivo (perdita).

## Ricerca

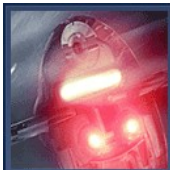
	<b>Computer technology</b> Maggiore è il livello della computer technology, più si avranno posti nella flotta. Ogni livello aggiuntivo permette di avere un posto in più nella propria flotta. Richiede: Metallo:0 Cristallo:400 Deuterio:600 Energia:0 Tempo di produzione: 08m 00s	Ricerca
	<b>Tecnologie protettive</b> Leghe altamente sofisticate aiutano ad aumentare la corazzatura di una nave aggiungendo il 10%, rispetto alla struttura base, di forza per livello. Richiede: Metallo:1.000 Cristallo:0 Deuterio:0 Energia:0 Tempo di produzione: 20m 00s	Ricerca
	<b>Tecnologia energetica (Livello 1 )</b> Comprendendo la tecnologia che sta dietro i vari tipi di energia, possono esserne adottate di nuove e più avanzate. La tecnologia energetica è di somma importanza per un laboratorio moderno. Richiede: Metallo:0 Cristallo:1.600 Deuterio:800 Energia:0 Tempo di produzione: 32m 00s	Ricerca di livello 2

Col tasto *Ricerca* accedi all'elenco delle ricerche disponibili al momento (solo se hai già costruito un Laboratorio di ricerca). Analogamente alle infrastrutture, le ricerche si cominciano cliccando sul pulsante "Ricerca" o "Ricerca di livello x" nel caso si sia già effettuata con x pari al livello successivo dell'attuale.

	<b>Motore a combustione</b> Effettuare ricerche in questo campo fornisce motori a combustione sempre più veloci nonostante ogni livello aggiunga solo il 10% di velocità rispetto al motore base. Richiede: Metallo:400 Cristallo:0 Deuterio:600 Energia:0 Tempo di produzione: 08m 00s	0:04:59 annulla
---	--	--------------------

Appena cominciata, anche qui comparirà un conto alla rovescia e il pulsante "annulla". Come per le infrastrutture in caso di annullamento le risorse ti vengono restituite

tutte.


	<p><b>Motore a combustione</b>          Effettuare ricerche in questo campo fornisce motori a combustione sempre più veloci nonostante ogni livello aggiunga solo il 10% di velocità rispetto al motore base.          Richiede: Metallo:400 Cristallo:0 Deuterio:600 Energia:0          Tempo di produzione: 08m 00s</p>	<p>Fatto Riprendi</p>
---	---	---------------------------

Per continuare ed eventualmente selezionare un'ulteriore ricerca clicca sul tasto "Riprendi" al termine.

Il box ti fornisce costi e tempi di ricerca allegati ad una breve descrizione. Cliccando l'immagine o il nome della ricerca avrai una descrizione più nel dettaglio.

Se il tasto sulla destra è di colore rosso vuol dire che non hai risorse sufficienti. Non è inoltre possibile fare ricerche nel caso che il Laboratorio di ricerca sia soggetto ad aumento di livello.

## Cantiere navale

	<p><b>Caccia leggero</b>          Il caccia leggero è una nave manovrabile che si trova su quasi tutti i pianeti. I costi non sono particolarmente elevati ma allo stesso tempo la forza degli scudi e lo spazio per il trasporto sono molto limitati.          Richiede: Metallo:3.000 Cristallo:1.000 Deuterio:0 Energia:0          Tempo di produzione: 32m 00s</p>	<p>0</p>
	<p><b>Satellite solare</b> ( 1 available )          I satelliti solari sono semplici satelliti in orbita equipaggiati di celle fotovoltaiche e servono a trasferire energia al pianeta. L'energia in questo modo è trasmessa a terra utilizzando un raggio laser speciale.          Richiede: Metallo:0 Cristallo:2.000 Deuterio:500 Energia:0          Tempo di produzione: 16m 00s</p>	<p>0</p>
<p>Invia</p>		

Puoi accedere a questa schermata solo dopo aver costruito un Cantiere navale. Da qui puoi impartire gli ordini di costruzione di navi, satelliti e sonde. Per farlo basta che scrivi nel campo a destra della descrizione quante unità vuoi costruire, infine clicchi sul tasto "Invia". Le unità selezionate verranno aggiunte alla coda di produzione.

<p>Produzione attuale: Caccia leggero 0:29:13</p>	
<p>Ulteriori lavori</p>	
	<p>3 "Caccia leggero" (In processo)</p>
<p>Durata: 1 h 33 m 18 s</p>	

La coda di produzione ti informa l'unità attualmente in costruzione, il tempo per completare quell'unità, la lista della coda di produzione e il tempo totale per completare la lista.

Se dopo aver cliccato su “Invia” l’unità non viene aggiunta alla coda di produzione vuol dire che non possiedi le risorse necessarie per la sua costruzione.

N.B.: le unità NON si possono togliere dalla coda di produzione: una volta dato l’ordine questo NON è annullabile!

Nella descrizione puoi vedere i costi dell’unità e il suo tempo di costruzione. Cliccando sull’immagine puoi avere una descrizione più dettagliata dell’unità.

## Flotta

Flotte (max. 4)							
Id	Missione	Numero	Inizio	Tempo d'invio	Obiettivo	ETA	Ordine
1	colonizzazione (f)	1	[ : : ]	Fri Sep 16 9:45:04	[ : : ]	Fri Sep 16 11:18:09	<a href="#">richiamo</a>
Nuova missione: seleziona navi							
Nome della nave		disponibile		-	-		
Nave cargo piccola		3		max	0		
Caccia leggero		5		max	0		
Caccia pesante		2		max	0		
Sonda spia		10		max	0		
Satellite solare		3					
nessuna nave				tutte le navi			
				<a href="#">procedi</a>			

Nello schermo *Flotta* hai sotto controllo le unità attualmente in viaggio e quelle di stanza nel pianeta selezionato. Nel primo caso puoi vedere la missione delle varie flotte, quante navi sono nella flotta, il pianeta e l’ora di partenza, il pianeta e l’ora di arrivo. Inoltre puoi dare il contrordine col tasto “richiamo” con cui far tornare la flotta al pianeta di partenza.

Il numero massimo delle flotte in missione è scritto sulla parte superiore del box e corrisponde al livello della Computer technology attuale più uno.

Nel secondo caso sopraccitato hai a disposizione l’elenco delle navi in orbita sul pianeta e la loro quantità. Per cominciare una missione seleziona il tipo e il numero di navi o sonde che vuoi inviare e clicca su “procedi”. Ti verrà chiesto quindi di specificare le coordinate della destinazione, il tipo di destinazione (pianeta, luna o campo di detriti) e la potenza (in %) dei motori; vedrai subito notificato il consumo di carburante e il tempo di viaggio per la distanza e la potenza selezionate. Infine dovrai selezionare il tipo di missione tra quelle disponibili e un eventuale carico di risorse aggiuntivo (il carburante viene caricato automaticamente).

N.B.: il carico aggiuntivo massimo lo devi calcolare sottraendo al carico massimo della nave la quantità di carburante usato.

## Tecnologia

Costruzione	Requisiti
Miniera di metallo	
Miniere di cristallo	
Sintetizzatore di deuterio	
Centrale solare	
Centrale a fusione	Sintetizzatore di deuterio(livello 5) Tecnologia energetica(livello 3)
Stabilimento robotico	
Industrie nanotecnologiche	Stabilimento robotico(livello 10) Computer technology(livello 10)
Cantiere navale	Stabilimento robotico(livello 2)
Deposito metallo	
Deposito cristalli	
Cisterna di deuterio	
Laboratorio di ricerca.	
Terraformer	Industrie nanotecnologiche(livello 1) Tecnologia energetica(livello 10)
Base missilistica	
Ricerca	Requisiti
Tecnologie per lo spionaggio	Laboratorio di ricerca.(livello 3)
Computer technology	Laboratorio di ricerca.(livello 1)
Tecnologia armamenti	Laboratorio di ricerca.(livello 4)
Tecnologie di schermatura	Tecnologia energetica(livello 3) Laboratorio di ricerca.(livello 1)

Nella schermata Tecnologia potrai osservare tutte le infrastrutture, tutte le ricerche, tutte le navi e tutte le difese costruibili e i loro requisiti per poter diventare selezionabili nelle rispettive schermate. I requisiti in verde sono già stati raggiunti mentre quelli rossi devono ancora essere soddisfatti. Cliccando sui nomi di ogni voce potrei leggere la sua descrizione dettagliata.

## Galassia



Galassia

Sistema Solare

<-

X

->

<-

Y

->

Mostra

Sistema solare X:Y

Pianeta	Nome	Azione
1		
2		
3		
4		
5	[King] Endor ( Ewok )	
6	ABARAT ( Redly )	
7	[Metal] NewEarth ( Articolo31 )	
8		
9	[U.I.] Decima Casa ( Capricorn )	
10	MARlboro ( The Cut )	
11	[U.I.] Infernal ( jonny caos )	
12	BW ( barawar083 )	
13		
14		
15		

( 7 pianeti colonizzati )

(\*) Manovre di flotta o attività presenti

(g) utente bannato

(i) giocatore inattivo da 2 settimane

(I) giocatore inattivo da 4 settimane

sgiocatore forte

giocatore debole

inattivo vacanza

La schermata *Galassia* è la tua finestra sul mondo. Tramite essa puoi vedere il tuo sistema e qualunque altro di qualunque altra galassia di tutto l'universo! E' però disponibile solo dopo aver estratto almeno dieci unità di deuterio in quanto ogni sistema che scruti in questo modo ti costa proprio 10 unità di deuterio.

Qui puoi apprendere quanti altri pianeti sono stati colonizzati nel tuo sistema, da chi e a che alleanza appartengono. Puoi inoltre spedire messaggi (foglietto); sonde spia (foglietto con occhio); se è presente una Base missilistica, missili planetari (foglietto con missile) o inoltrare una richiesta di "diventare amici" per aggiungere il giocatore sulla tua Lista amici (pallina verde). Cliccando sui nomi delle alleanze puoi invece visionare la pagina pubblica dell'alleanza selezionata.

I nomi utenti scritti in rosso indicano un giocatore forte, cioè con punteggio superiore a cinque volte il tuo, mentre quelli verdi un giocatore debole, con punteggio inferiore a un quinto del tuo. Quelli in blu sono giocatori in modalità vacanza, la cui partita è come congelata: non possono venire attaccati ma non estraggono alcuna risorsa.

Se accanto al nome utente compare una (i) significa che il giocatore non si è fatto vivo per almeno due settimane, se invece c'è una (I) è assente da almeno quattro settimane.

Una (g) indica un utente bannato (allontanato dal gioco per un certo tempo) e un (\*) o un numero in minuti indica attività (costruzioni o flotte dirette su quel pianeta).

Accanto al numero del pianeta può comparire una lettera T che indica la presenza di detriti, una M che indica la presenza di una luna oppure una A che sta ad indicare asteroidi.

Quest'ultimo caso si verifica nel caso di abbandono di una colonia, infatti al posto del nome del pianeta ci sarà scritto "pianeta distrutto". In ogni caso la distruzione di un

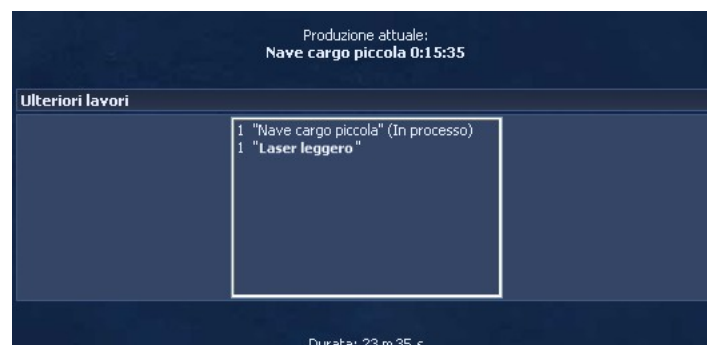
planeta non può avvenire per mano di un avversario, ma solo per la resa del proprietario.

Un'ultima curiosità: alle coordinate 1:1:2 c'è uno strano pianeta ( Arrakis ) di uno strano giocatore ( Legor ) che possiede fin dalle prime fasi del gioco una luna, una base spaziale e un altissimo livello di ricerca. Non è un bug, né un giocatore che bara. Si tratta semplicemente del pianeta dell'inventore di OGame, non è realmente in gioco, ma capirete il motivo della sua presenza se leggerete (o se avete già letto) l'introduzione a OGame (capitolo 1).

## Difesa



Per poterti concentrare al meglio sulla gestione e costruzione nel proprio pianeta devi anche essere al sicuro dagli attacchi, o almeno cercare di difenderti senza subire passivamente. Devi quindi usare la schermata Difese dalla quale puoi ordinare la costruzione di sistemi difensivi come cannoni planetari o scudi di energia. Esattamente come nella schermata Cantiere navale, seleziona la quantità desiderata nel campo a destra dell'unità e clicca su "Invia". Le unità verranno aggiunte alla coda di produzione.



Noterete che la coda è la stessa delle navi, questo perché anche le difese sono costruite nel cantiere navale, quindi non lo puoi far avanzare neanche se stai costruendo difese.

Le informazioni fornite sono le stesse della coda del cantiere: tempo di completamento unità attuale, lista di produzione, tempo totale per completare la lista. Nel caso che tu non disponga di risorse sufficienti per la costruzione l'unità non verrà



aggiunta alla coda di produzione.

Altra avvertenza è che NON puoi togliere difese dalla coda di produzione per annullare la costruzione, quindi fai attenzione.

## II – Orientamento

In questa sezione trovi i pulsanti che ti permetteranno di muoverti all'interno del mondo di oGame, sia che tu sappia dove andare, sia che tu stia cercando dove andare.

### Alleanze

In questa schermata potrai cercare un'alleanza a cui chiedere di far parte o, se già fai parte di una, puoi vedere la sua pagina interna, altrimenti puoi crearne una tua. L'alleanza è un insieme di pianeti i quali proprietari decidono di unirsi per ricavarne dei vantaggi (commerciali, militari, diplomatici,...). Se non appartieni ancora ad un'alleanza la schermata ti porrà questa scelta:



Su "Crea la tua alleanza" potrai dare il via a un'alleanza di cui tu sei il fondatore e capo assoluto. Ti verrà chiesto il nome, l'etichetta (il nome in breve), eventuale percorso web per un logo e dopodiché potrai amministrarla come meglio credi.

Se non vuoi crearne una allora cercane una su "Cerca alleanze". Dopo averla trovata clicca sul nome per accedere alla pagina di richiesta. Devi infatti porre una domanda di ammissione (che può venir accettata o respinta) prima di farne parte. Cliccando sul tasto "Esempio" comparirà un testo di richiesta (se l'alleanza ha deciso di fornirlo) per chi non sa cosa scrivere.

Non è obbligatorio appartenere ad un'alleanza, ma solitamente i vantaggi di agire in gruppo rendono le alleanze una pratica molto diffusa.

Quando finalmente farai parte di un'alleanza nella schermata Alleanze troverai la sua pagina pubblica seguita da quella interna.

La tua alleanza

(logo alleanza)

Etichetta	etichettaalleanza
Nome	nomealleanza
Membri	12 (Lista membri)
Il tuo grado	tuogrado (Amministra alleanza)
Mail circolari	Invia mail circolari

(testo pubblico)

Homepage






Sezione interna

(testo interno)

Da qui puoi vedere il logo, il nome, l'etichetta della tua alleanza, di quanti membri è composta, quale grado hai, il testo pubblico, quello interno e una eventuale pagina web.

Nell'esempio compaiono i pulsanti "Lista membri", "Amministra alleanza" e "Invia mail circolari"; queste potrebbero o non potrebbero essere disponibili a seconda dei privilegi permessi dal tuo grado (deciso dal fondatore dell'alleanza o da chi la amministra).

La lista membri è esattamente quello che sembra: un elenco coi nomi e gradi di ogni membro dell'alleanza.

Lista membri (Numero: 12)							
Nr.	Nome		Stato	Punti	Coordinate	Data di associazione	Online
1	nomeutente1		grado1	0	: :	2005-09-14 18:19:58	
2	nomeutente2		grado1	10	: :	2005-09-13 12:10:50	on
3	nomeutente3		grado2	99	: :	2005-09-09 19:57:45	18 min
...	...		...	...	...	...	...

Inoltre puoi leggere il punteggio di ogni membro, le sue coordinate, quando ha preso

parte all'alleanza e il suo stato online. "Off" e "on" si spiegano da soli, il numero giallo con scritto "min" invece indica da quanto tempo l'utente è disconnesso. L'indicazione on/off/disconnesso a volte non è fedele alla situazione reale e spesso sono stati segnalati errori, non fateci quindi affidamento assoluto. Cliccando sul foglietto puoi mandare un messaggio all'utente corrispondente.

Le mail circolari sono in sostanza messaggi che però possono essere diretti verso tutti i membri di un'alleanza oppure verso tutti quelli di un grado specifico. Se hai il privilegio per farlo, oppure se sei il fondatore dell'alleanza, col tasto "Amministra alleanza" puoi accedere ad ulteriori opzioni e impostazioni.

Amministra alleanza		
seleziona diritti		
Amministra membri		
SWITCH SWITCH		
Testi		
Testo esterno	Testo interno	Testo di richiesta
Testo pubblico dell'alleanza ( 0 / 5000 Caratteri)		
azzeramento		Salva
Opzioni		
Homepage		
Logo alleanza		
Richieste	sono permesse (alleanza aperta) ▼	
Nome del fondatore		
Salva		
Sciogli questa alleanza		
vai		
trasferisci/adotta questa alleanza		
vai		

Subito da questa pagina potrai cambiare o creare il testo pubblico, il testo interno e il testo di richiesta dell'alleanza, la pagina web, il percorso web del logo, decidere se sono aperte le ammissioni o chiuse, decidere il tuo grado, sciogliere l'alleanza oppure cedere o prendere la carica di fondatore.

In cima alla pagina i due tasti "Switch" servono a cambiare l'etichetta o il nome dell'alleanza (solo una volta a settimana) mentre "Seleziona diritti" ti permette di inventare nuovi gradi o modificare i privilegi di gradi già esistenti.



Per creare un grado scrivi il nome e clicca “crea”, poi seleziona i quadretti corrispondenti ai vari diritti per darne o toglierne a quel determinato grado. I diritti danno la possibilità di:

- sciogliere l'alleanza
- cacciare un utente
- leggere le richieste di ammissione
- visualizzare la lista di tutti i membri
- accettare o respingere le richieste di ammissione
- amministrare l'alleanza
- visualizzare quali utenti sono collegati e quali no
- spedire mail circolari
- prendere la carica di fondatore dell'alleanza

A sinistra del grado trovi il tasto per cancellarlo.

Dopo aver deciso i gradi e i privilegi di ognuno vorrai accedere alla pagina “Amministra membri” per assegnare i gradi o cacciare gli utenti.

Lista membri (Number: 12)								Torna al sommario	
Nr.	Nome		Stato	Punti	Coordinate	Data di associazione	Inattivo	Funzione	
1	nomeutente1		grado1	0	: :	2005-09-14 18:19:58	1d		
2	nomeutente2		grado1	10	: :	2005-09-13 12:10:50	0d		
...	...		...	...	: :	2005-09-09 19:57:45	0d		

Come nella lista puoi vedere nome, grado attuale, punti, coordinate, data di associazione e tempo di inattività (in giorni) di ogni utente. A destra i due tasti servono rispettivamente per cacciare un membro dall'alleanza e per cambiargli il grado. Puoi, naturalmente, anche da qui mandare messaggi agli utenti cliccando sul foglietto.

## Forum

Con questo pulsante si apre una nuova finestra del browser che ti condurrà... indovina... al Forum di oGame!

E' indispensabile consultare il Forum per apprendere di nuove alleanze, nuovi accordi, nuove dichiarazioni di guerra, nuovi bug (si spera di no) e tante altre utili informazioni. Non è obbligatorio essere iscritti al Forum, però è caldamente consigliato. Clicca su "Registrati" e scrivi il tuo nomeutente e una password per poter postare sul Forum.

## Statistiche



The screenshot shows the 'Statistiche' window in oGame. At the top, there are filters: 'mostra' set to 'Giocatori', 'per' set to 'Punteggi', and 'sul grado' set to '1-100'. Below the filters is a table listing the top 16 players. Each row includes a rank, a status icon (green '+', red '-', or blue '\*'), the player's name, a small ship icon, the alliance name, and the total points.

Grado		Giocatore		Alleanza	Punti
1	*	senzameno		SNK	23513
2	*	neboor		L.U.U.	22641
3	*	Arhiman		CAVS	20888
4	*	soliramus		L.U.U.	19929
5	+	Lord Vik		K.M.	19661
6	-	Apollo		GANGSTER	19387
7	+	Caribbean		CCC	17422
8	-	Castor		SIS	17367
9	*	Zack		GoDs	17176
10	*	Algeroth		CAVS	17111
11	+	Takeru Shomin		L.U.U.	16959
12	+	Locutus		GANGSTER	16903
13	-	poe		CAVS	16595
14	+	Navajo		GANGSTER	16271
15	+	Horen		xCx	16148
16	-	maxxi			16043

Da qui vedrai la lista dei primi 1500 utenti e alleanze ordinati per punteggio totale, punteggio di flotta (pari al numero totale di navi di un giocatore) o punteggio di ricerca (pari alla somma di tutti gli upgrade di ricerca sviluppati).

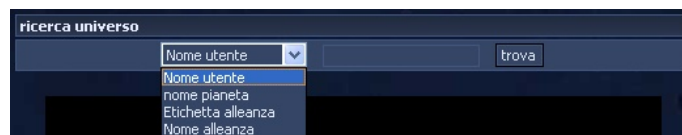
Oltre al nome del giocatore, puoi vedere anche l'alleanza a cui appartiene e il punteggio. Vicino alla posizione in classifica un "+" in verde vuol dire che dal giorno primo è salito in classifica, un "-" rosso che è sceso, un "\*" azzurro che è stabile. Tenendo il mouse sopra il simbolo vedrai di quanto è sceso o salito quell'utente.

Il foglietto serve come sempre a scrivere un messaggio all'utente corrispondente.

Le alleanze funzionano allo stesso modo se non per la differenza che ti mostrano quanti membri hanno, quanti "mille punti" hanno e la media per ogni membro.

I "mille punti" sarebbe il punteggio dell'alleanza; un punto all'alleanza ogni mille punti totali tra tutti i membri.

## Cerca



Questo è un modo veloce per cercare un utente o un'alleanza senza scartabellare tra le liste della classifica (che potrebbe anche non contenerlo avendo solo i primi 1500). Selezioni il criterio di ricerca e il nome da cercare e puoi ottenere i punteggi e l'alleanza di appartenenza di un utente o i punti e la pagina pubblica di un'alleanza. Nota però che dalla pagina pubblica non puoi inviare la domanda di ammissione: devi andare su "Cerca alleanza" della schermata Alleanze per farlo. Con la ricerca per "nome pianeta" verranno ricercati solo i pianeti principali, le colonie pertanto non potranno essere individuate con questo metodo.


## Aiuto

Questo pulsante ti spedisce in una sezione nella quale potrai trovare informazioni utili e risposte alle tue domande.

## III - Strumenti

Tra questi pulsanti troverai collegamenti utili per la tua scalata al potere.

## Messaggi

Messaggi			
Azione	Data	Da	Oggetto
	09-15 19:35:08	comando della flotta	Rapporto del combattimento (RdC) [ : : ] (VIA:0)
	09-15 18:23:09	Comando di flotta	Rapporto di spionaggio nomepianeta [ : : ]
<b>Risorse su nomepianeta [ : : ] a 09-15 18:23:09</b> Metallo: 1669      Cristallo: 1039 Deuterio: 320      Energia: 117 <b>Flotte</b> <b>Difesa</b> <b>Infrastrutture</b> Miniera di metallo 3    Miniere di cristallo 3 Sintetizzatore di deuterio 2    Centrale solare 4 Stabilimento robotico 1    Deposito metallo 1 Deposito cristalli 1    Laboratorio di ricerca 2 <b>Ricerca</b> Tecnologia energetica 1 Probabilità di controspionaggio: 0%			
<input type="checkbox"/> mostra solo parti dei rapporti di spionaggio <input type="text" value="cancella tutti i messaggi spuntati"/> <input type="button" value="ok"/>			

Questo, come dice il nome, è il tuo sistema di comunicazione. Qui infatti potrai leggere i messaggi in arrivo o potrai spedirne in giro per l'universo. Inoltre qui otterrai anche i rapporti di spionaggio delle tue Sonde e i rapporti di combattimento che riguardano le tue flotte o il tuo pianeta.

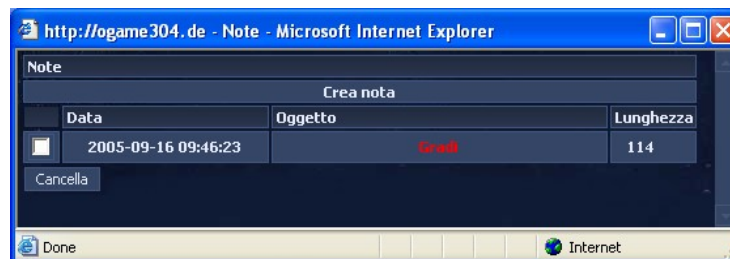
I messaggi resteranno memorizzati per 24 ore dopo di che verranno cancellati automaticamente. Se invece avrai attivato il Commander (a pagamento) disporrai di

una sezione per i messaggi più articolata e in grado di contenere 50 messaggi senza il limite di 24 ore.

Nei rapporti di spionaggio, a seconda del tuo livello di Tecnologie di spionaggio e del numero di sonde inviate, potrai leggere informazioni sul tuo bersaglio come risorse, flotte, difese, infrastrutture e ricerche. La probabilità di controspionaggio non rappresenta, come alcuni erroneamente credono, la probabilità di farsi scoprire dal giocatore, bensì dalle difese del pianeta. Il giocatore bersaglio verrà sempre a sapere di essere spiato ma, a seconda del suo livello di Tecnologie di spionaggio e quindi della percentuale di controspionaggio, potrà sperare di abbattere le tue Sonde prima che tornino sul tuo pianeta.

I rapporti di combattimento invece ti informano dei vari turni di combattimento che si sono svolti sul tuo o su un altro pianeta durante una battaglia. Ti mostra l'andamento, turno per turno delle forze dell'attaccante e del difensore concludendo con i guadagni e le perdite del vincitore e dello sconfitto.

## Note



Col tasto Note aprirai un box del browser nel quale potrai memorizzare delle note personali con diverse priorità. Basta cliccare su "Crea nota", scrivere la nota desiderata, impostare la priorità e cliccare su "salva".

Il tasto Note può tornare utile in quanto non cambia la pagina attuale del gioco e ti permette di prendere appunti o visualizzarne senza dover abbandonare ciò che stavi facendo. Inoltre le note non vengono cancellate automaticamente.

## Lista amici

Lista amico					
Richieste					
Proprie Richieste					
	Nome	Alleanza	Coordinate	Stato	
1	nomeutente1	alleanza1	: :	Off	cancella
2	nomeutente2	alleanza2	: :	21 min	cancella
...	...	...	: :	On	cancella

Nella Lista amici sono memorizzati gli utenti che hanno accettato di diventare tuoi amici in seguito a una richiesta di amicizia nella schermata Galassia. Puoi inoltre vedere le tue richieste non ancora risposte e quelle che ti sono state fatte.

Dei tuoi amici puoi visualizzare nome, alleanza di appartenenza, coordinate e stato online. Cliccando sul nome scrivi un messaggio al giocatore mentre cliccando sulle coordinate passi alla schermata Galassia del sistema dell'utente selezionato.

Ovviamente puoi sempre cancellarli dal momento in cui ci sia un motivo per rompere l'amicizia.

## Opzioni

informazioni utente	
Nome utente	<input type="text" value="nomeutente"/>
vecchia password	<input type="password"/>
nuova password (min. 8 caratteri)	<input type="password"/>
nuova password (ripeti)	<input type="password"/>
indirizzo email	<input type="text" value="tuaemail@mail.com"/>
indirizzo email permanente	<input type="text" value="tuaemail@mail.com"/>
Settaggi Generali	
percorso skin (i.e. C:/ogame/pictures/) download	<input type="text" value="http://80.237.203.201/download/use/epicblu"/>
mostra skin	<input checked="" type="checkbox"/>
disattiva controllo IP	<input type="checkbox"/>
numero di sonde spia	<input type="text" value="1"/>
modalità vacanza / cancella account	
attiva modalità vacanza	<input type="checkbox"/>
cancella account	<input type="checkbox"/>
<input type="button" value="salva cambiamenti"/>	

Nella schermata delle Opzioni puoi cambiare alcune preferenze del tuo account, come il nome utente (una volta a settimana), la tua password e l'indirizzo e-mail.

Oppure puoi cambiare la skin del sito per dare un look diverso alla tua partita, disattivare il controllo IP nei casi in cui sia consigliato e cambiare il numero di sonde spia che spedisce automaticamente col tasto della modalità Galassia.

Infine qui hai la possibilità di attivare la tua modalità vacanza o decidere di abbandonare quest'universo cancellando il tuo account (una settimana dopo aver selezionato l'opzione). Ogni cosa modificata deve essere seguita dal tasto "salva cambiamenti" per renderla effettiva.

## Logout

Questo tasto non credo abbia bisogno di spiegazioni...

## Imprint

Tramite questo tasto aprirai una nuova finestra del browser con la homepage di oGame.



## **4. Primi passi** (traduzione di Gaxleep)

All'inizio tutto è 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 più tempo e impegno. Una meta per la tattica del predatore è di ottenere al più 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. È 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 costerà 3000 unità 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 cristallo; D=sintetizzatore di deuterio)

### **II - 'Minatore'**

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

Comunque il minatore è debole in campo offensivo. Il minatore tipico spende le sue risorse in unità 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 funzionerà più perché molti dei bersagli per le razzie spariranno via via che ci saranno sempre più pianeti ben protetti, il che si traduce in uno scarso profitto, vacche magre. A questo punto è 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 è che non avrai moltissimi punti per giocare al top della classifica, il che vuol dire che avrai meno esposizione agli attacchi, inoltre produrrai più risorse per le tue colonie, il che significa più indipendenza. Ho trovato questa tattica molto vantaggiosa nell'11° 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'è solo una condizione: devi provvedere sufficiente energia per le miniere. Cliccando sul menù 'Risorse' vedrai una dettagliata rassegna di ciò che il tuo pianeta sta producendo e ciò 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 è economica, produce molto metallo e richiede uno scarso ammontare d'energia. La miniera di cristallo produce solo metà in paragone dell'ammontare (in cristalli) prodotto dalla miniera di metallo, ma ha bisogno della stessa quantità d'energia. Il sintetizzatore di deuterio ha bisogno di molta energia, è molto costoso e produce un basso quantitativo di deuterio ogni ora.

All'inizio l'estrazione di metallo è la più importante. Dovrai svilupparla velocemente. La miniera di cristalli può essere 2 o 3 livelli al di sotto di quella di metallo. Più avanti potrai avere le miniere allo stesso livello. Le differenze nella produzione saranno compensate dai costi delle unità.

## **V - RICERCA**

Quando visualizzi la tua pagina infrastrutture inizialmente vedrai che è 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 è sufficiente per cominciare, ma più avanti non sarà abbastanza per salire la classifica.

Ogni struttura, nave o unità 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 unità 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 è stata lanciata quella ricerca. (es: è possibile lanciare l'upgrade di un laboratorio e dopo ciò potrai iniziare una ricerca. È un bug che dovrebbe venire corretto).

Più alto è il livello di un laboratorio, più veloce sarà la ricerca tecnologica. Un laboratorio "processa" ogni ora 1000 unità per ora di metallo e cristalli. Il deuterio non ha rilevanza nel tempo di ricerca. All'inizio il livello di un laboratorio è sufficiente. Siccome i costi di tutte le tecnologie raddoppiano ad ogni livello, la ricerca richiederà sempre più 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 più avanzate di gioco non è il costo ma la richiesta di tempo! Armi di livello tecnologico 15 prendono settimane... magari è una vendetta perché ti sei scordato di fare ricerca per due o tre settimane. È importante per la velocità 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 più 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, perché 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, perché le armi della nave cargo piccola sono così 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 più 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 più di una flotta nello stesso momento. Attaccare più pianeti nello stesso tempo significa più risorse per te!

Dopo ciò 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 navi Riciclatrici il più in fretta possibile.

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

Un'ultima nota: Devi sempre tener presente che alcune tecnologie sono molto costose ai più alti livelli e devi considerarlo nella tua pianificazione.

### **A cosa serve avere la Tecnologia dei plasmi 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 può 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 verrà 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 più importanti.

### **Quali pianeti dovrebbero essere colonizzati?**

Basilarmente 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 più 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 più grandi si trovano nella 4 orbita dalla stella. I più piccoli pianeti sono vicino al sole (1-3) e molto lontani da esso (13-15). Nei pianeti di piccola dimensione raramente troverai più di 100 lotti di costruzione, molto più 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. Più vicini sono al sole, più energia verrà 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 più freddi hanno una più alta produzione di deuterio (fino al 40% in più).

In fin dei conti si può dire che non ci si deve preoccupare troppo di dove si colonizza, una colonia presenta sempre più 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 verrà 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 così 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 unità 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 può 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 può vedere quando delle navi riciclatrici stanno per prelevare le risorse. Il suo unico vantaggio e' quello di trovarsi a più breve distanza dai detriti che orbitano attorno al pianeta.

I campi di detriti possono essere, come detto, lavorati dalle navi riciclatrici. Ogni nave riciclatrice può lavorare fino a 20.000 unità. I metalli e i cristalli sono lavorati con un rapporto pari a 1:1. Se rimane qualcosa di una risorsa, verrà lavorato tutto finché le navi riciclatrici saranno piene. Per esempio, un campo di detriti ha 18.000 unità di metallo e 6.000 di cristalli; una nave riciclatrice preleverà 14.000 unità di metallo e le 6.000 di cristalli, 4.000 unità di metallo resteranno nel campo di detriti. Se la nave riciclatrice trasporta già 4.000 unità 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 più 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 più 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, verrà distrutta e genererà un campo di detriti che sarà un bersaglio valido per le navi riciclatrici.

Se sei sicuro che il giocatore obiettivo del tuo attacco non sarà in posizione mentre la tua flotta sta giungendo, puoi mandare una nave riciclatrice insieme alla flotta

d'attacco. La velocità della flotta d'attacco sarà livellata alla massima velocità della nave riciclatrice, in questo modo le navi riciclatrici arriveranno qualche secondo dopo l'attacco della flotta la bersaglio e sarà in grado di prelevare i detriti appena prodottisi.

## **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 attrarrà migliaia di errabondi. Ci sono grandi quantità 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 metà 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 più 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 meno soddisfacente).

Quindi non farti scrupoli eccessivi, attacca e razzia, perché 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 può 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 unità risorse nel campo di detriti la possibilità che si trasformi in una luna aumenta dell'1%. La massima percentuale di probabilità perché si crei una luna e' del 20%.

Se una luna viene generata, i detriti spariranno dall'orbita. Se giacciono risorse per più di 20 milioni di unità il rimanente rimarrà 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 più) per costruire strutture aggiuntive. Ci sono due tipi di strutture speciali che puoi costruire SOLO su una luna. La "falange sensoriale" può spiare le attività 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 otterrà 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 e’ una seria minaccia per giocatori dotati di flotte.

Quindi e’ presente l’opzione per distruggere le lune nemiche, ma solo una “morte nera” può farlo, perché e’ 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 e’ un’operazione molto pericolosa per cui non e’ garantito il successo. E’ 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 e’ 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 e’ 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 e’ 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 e’ 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'è una flotta che staziona sulla luna.

Prima di tutto ci sarà un normale volo di avvicinamento fra la flotta attaccante e quella che difende; se l'attaccante vince e rimane una MN, la luna sarà attaccata e il risultato potrà essere una delle possibilità 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 è quello di spiare i movimenti di flotte nemiche.

Può essere costruita SOLO su una luna e ha un raggio limitato. La formula per il raggio della falange nei sistemi è (livello della falange)<sup>2</sup>. A liv. 1 puoi solo fare uno scan dei pianeti nel suo stesso sistema.

Per esempio:

Raggio nei sistemi = livello<sup>2</sup>-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 così 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 è 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 unità 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 aprirà e ti presenterà il risultato dello scan. Non c'è 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 è 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 più tempo) e creare 'profili di movimento'. L'esaminato ha (non ancora per adesso) la possibilità di proteggersi dagli scan.

L'unica opportunità sicura di 'sfuggire' ad una falange è 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 possibilità 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 più 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 più di 5.000 punti. In parole povere, finché 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 possibilità di fare grossi e letali errori.

Usa questa possibilità e prova tattiche differenti.

## **XIV - PUNTI**

Il sistema di punteggi in Ogame e' il più 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 unità- 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 unità- risorsa persi (navi distrutte per esempio, o perdita di una colonia).

Questo significa che se vuoi diventare il migliore, devi costruire di più e più 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, ciò determina il numero dei punti dell'alleanza.

A seconda dell'universo, le classi che vengono calcolate in tempi diversi. Negli universi più recenti vengono calcolate ogni ora, nelle più 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, perché se qualcuno ha una buona ragione per fare una razzia avrà 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 è 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 è inutile.

Puoi costruire uno spaziorpporto sicuro per la tua flotta; come rinforzo per la tua flotta è utile. Naturalmente, devi considerare i pro e i contro. Contro la flotta del primo in classifica non avrai grosse possibilità anche con difese forti, ma contro i vicini anche se un po' più 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).

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

Il bug dello scudo è stato riparato, 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 più economico laser leggero o il lancia-missili. I laser pesanti in generale sono troppo costosi.

## **XVI - TATTICHE**

Quella difensiva è 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. Può essere perché hai dei grossi giacimenti o depositi di metallo, cristalli o deuterio, o perché hai una bella flotta in orbita che può diventare (una volta distrutta) una ricca fonte di detriti cui attingere. Se non hai granché da predare è probabile che tu non venga attaccato. Tuttavia è 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 velocità 10% verso un pianeta vicino, in questo modo sarai 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, perché le risorse verrebbero sovrapposte e quindi perse.

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 più se immagazzini qualcosa, e che c'è un vicino che sta arrivando per predare le tue risorse; naturalmente hai sbagliato nella regola più importante, sei un buon bersaglio e i buoni bersagli vengono razziati.

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 più 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 sarà divertente e solo in questo modo avrai delle possibilità.

Puoi anche sviare alcuni predoni ostinati. Costruisci una colonia in un'area calma e porta tutto là. Avrai un po' di quiete e sarai il più forte nei dintorni. Talvolta i vicini attaccano anche se non ci sono risorse da prendere, anche solo per prendere quel poco che c'è. 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'è un 70% di possibilità che un'unità difensiva statica possa essere riparata dopo un combattimento (a zero costo e automaticamente), in più 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 velocità scelta.

Quindi e' molto pratico costruire delle difese in queste situazioni, perché non saranno distrutte completamente; il 70% di esse verrà danneggiato lievemente. La tua difesa crescerà più rapidamente di quanto i tuoi vicini possano distruggere, a meno che TUTTI prendano di mira SOLO te, ma questo costerà punti in classifica, perché non si può 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 unità di difesa (cannoni al plasma su tutti).

In questo modo puoi aggiungere al tuo (nel frattempo cresciuto) numero di lanciamissili 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!

Così in 2 o 3 settimane avrai una difesa che potrà 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 più punti di te, possono attaccarti; la loro flotta può 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 già delle navi riciclatrici puoi spedirle 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 finché sono in movimento non possono essere 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 pianeta, trova riparo là perché ti costerà 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.

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

### **I - Gestione dell'account**

#### **>> 1 - 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 Game Operator (GO) lo possono considerare *multiaccount* 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 Game Operator.

#### **>> 2 - Allora io e mio fratello abbiamo lo stesso IP, cosa succede? Cosa devo fare in questo caso?**

Succede che più computer in una rete casalinga o in un ufficio su internet abbiano lo stesso indirizzo IP (che in questo caso non identifica il singolo computer ma la connessione alla rete che poi è suddivisa fra tutti i computer).

I giocatori che si trovano in una stessa rete hanno lo stesso IP, pertanto hanno delle limitazioni. Generalmente giocatori distinti con l'IP uguale non sono bannati, ma i giocatori con IP uguale non possono attaccare o commerciare, questo significa che il contatto di flotta tra account con IP uguale non è permesso!

E' consigliabile ai fratelli/amici/fidanzati l'iscrizione in universi differenti che non comporta problemi di IP.

In caso di 2 o più utenti con lo stesso IP è *obbligatorio* segnalare i propri dati ad un GO dell'universo in cui si gioca, in modo da non essere bannati per multiaccount.

nota: ai giocatori con stesso IP è vietata ogni interazione sia quando hanno lo stesso IP, sia se si collegano occasionalmente con IP diversi.

#### **>> 3 - lo ho fastweb cosa devo fare?**

I giocatori con fastweb devono disattivare il controllo IP nel menu opzioni.

#### **>> 4 - lo gioco ad ogame da posti diversi, quindi ho 2 IP diversi, posso essere bannato?**

No, il problema sono più giocatori con lo stesso IP, non viceversa.

Pertanto un giocatore può fiduciarci con IP diversi senza problemi, puoi giocare a OGame da dove vuoi (purché nella stessa rete non ci siano altri giocatori).

#### **>> 5 - 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. Allo scadere del 35° giorno tutti i pianeti del giocatore verranno rimossi e lo spazio da loro occupato tornerà ad essere colonizzabile.

## >> 6 - Quando parte l'Universo2?

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

## >> 7 - Ho fatto il login ed è tutto bianco eccetto le parole.

1. Vai alla pagina opzioni e poi alle opzioni skin. Qui cancella lo 0 e clicca su '*salva impostazioni*'.
2. Stai navigando con Aol browser. Disattiva l'IP check o usa un browser differente (firefox, opera, ecc).

## >> 8 - 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.

## >> 9 - 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> )

Puoi contattate i GO e i gli altri membri del team tramite email o con un messaggio personale sul forum.

Ricorda: i GO, i moderatori e tutti gli altri membri del team non sono pagati per fare questo lavoro ma offrono gratuitamente una parte del loro tempo libero per garantire un corretto svolgimento del gioco e una migliore comunicazione tra gli utenti. Sii garbato, chiaro e non abusare della loro pazienza.

## >> 10 - Non riesco ad accedere, si apre solo una pagina bianca con un errore. Come faccio?

A volte capita che non si riesca ad effettuare il login, non preoccupatevi, non avete perso il vostro account! Questo capita a volte quando ci sono problemi con il server di OGame, se ci sono troppe connessioni o guasti momentanei di altro tipo. Solitamente tutto ritorna alla normalità in mezzora – un'ora. Se ci sono interruzioni di entità maggiore verranno segnalate sul forum.

Pertanto è consigliato riprovare il login dopo 10-15 minuti.

Una cosa da evitare è precipitarsi sul forum e aprire topic intitolati “aiutoooo” o “non riesco a entrare” (e altre cose del genere, ci siamo capiti). Controllate e sicuramente ci sarà già un topic aperto sull'argomento, potete discuterne lì.

## **II - Gioco**

### **>> 1 - 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 impostando una percentuale inferiore al 100%.

### **>> 2 - 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.

### **>> 3 - Come posso avere una luna? Cosa accade ai detriti dai quali è sorta? Rimangono 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.

Il calcolo della percentuale viene fatto sui detriti di una singola battaglia, pertanto non è utile accumulare detriti di varie battaglie in quanto i detriti già presenti non verranno considerati ai fini del calcolo.

Comunque i detriti se la luna non si forma possono essere raccolti, se la luna si forma e ci sono più di 20 milioni di detriti restano quelli che sono in eccesso e possono essere raccolti.

### **>> 4 – Cosa significano l'asterisco e quel numero che a volte compare accanto al nome del pianeta nel menù galassia?**

Vediamo il significato di tutti i simboli che si possono trovare nella pagina galassia.

- \*(l'asterisco) oppure "35min"- significa che c'è attività sul pianeta di quel giocatore. Un \* indica attività negli ultimi 15 minuti, oltre ai 15 minuti appare un numero che conteggia i minuti passati dopo l'ultima attività fino ad arrivare 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.
- nome del giocatore verde – il giocatore in questione è niubbo, cioè non può essere attaccato o spiato perché è molto più debole di te (ha meno di un quinto dei tuoi punti)
- nome del giocatore rosso – questo giocatore è molto più forte di te (ha più di 5 volte i tuoi punti)
- nome del giocatore blu – il giocatore è in modalità vacanza, la sua partita è congelata, non può essere attaccato ma non può nemmeno produrre risorse o muovere flotte.
- i – il giocatore è inattivo da almeno 2 settimane
- l – il giocatore è inattivo da almeno 4 settimane
- g – il giocatore è bloccato, questo giocatore è stato bannato temporaneamente o definitivamente per non aver rispettato il regolamento. Il ban può essere con o senza la modalità vacanza.
- Icona con l'occhio – può essere utilizzata per inviare le sonde spia sul pianeta. Questo pulsante serve come comoda scorciatoia per non passare attraverso tutte le finestre di impostazione della flotta. Il numero di spie inviate può essere impostato dalla pagina opzioni.
- Icona con il missile – compare solo quando si ha la base missilistica almeno al livello 4 e solo nei sistemi solari coperto dal raggio d'azione dei propri missili. Permette di lanciare i missili interplanetari. Successivamente verrà chiesto di specificare il numero di missili e il loro obiettivo primario.
- Icona con un foglio – serve a inviare un messaggio al giocatore
- Icona con un pallino verde – serve a chiedere al giocatore il permesso di aggiungerlo nella lista degli amici.

## >> 5 - Nella pagina Galassia ci sono diversi pianeti con una "T" vicino al numero, cosa significa?

Completiamo la parte sulla simbologia della pagina galassia.

- La **T** (deriva dal nome originale tedesco) indica che attorno al pianeta è presente un campo di detriti (CD). Puoi usare una nave Riciclatrice per recuperare quelle risorse.  
Se passi con il mouse sopra la "T" potrai vedere quali e quante risorse galleggiano attorno al pianeta.
- La **M** indica che il pianeta ha una luna (moon). Per maggiori dettagli vedete le apposite faq.
- La **A** indica degli asteroidi. Questo si verifica quando una colonia viene



abbandonata.

**>> 6 - 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.

**>> 7 - Posso cancellare le navi o difese dalla coda di produzione?**

No.

**>> 8 - Le difese occupano spazi?**

No. Le difese non necessitano di spazi.

**>> 9 - Ho appena sviluppato il 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%).

**>> 10 - 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".

**>> 11 - 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.

**>> 12 - 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.

### >> 13 - 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 (per esempio in battaglia o quando si abbandona una colonia).

### >> 14 - 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. Anche se può sembrare inverosimile il carburante viene consumato tutto alla partenza (anche quello per il ritorno), come se la nave ricevesse da una cannonata iniziale tutta l'energia per andare e tornare.

### >> 15 - quando annullo le costruzioni vengono restituite tutte le risorse?

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

### >> 16 - nella versione 0.70 ci sono delle nuove tecnologie, come funziona il Network di Ricerca?

Il Network Intergalattico di Ricerca permette di collegare fra loro i laboratori di ricerca di differenti pianeti per ricercare più velocemente.

Il Network stesso è una ricerca e ogni livello porterà un nuovo pianeta ad aggiungersi alla ricerca. Ad esempio al livello 4, il pianeta madre più 4 colonie possono lavorare su una ricerca. Le colonie con i più alti livelli del laboratorio di ricerca si collegheranno, e per ogni nuovo livello verrà aggiunta la colonia con il livello più alto.

I benefici nel ricercare il Network intergalattico di ricerca finiscono a livello 8, infatti non potete avere più di 8 colonie.

Solo i laboratori che possono aiutare nella ricerca si collegheranno al network: per esempio il motore Iperspaziale richiede laboratorio di ricerca a livello 7 per essere ricercata, così solo le colonie con un livello minimo di 7 per il laboratorio di ricerca si collegherà al network. Tutti i pianeti con un laboratorio di ricerca inferiore non potranno aiutare.

### >> 17 - E il terraformer come funziona?

Con il Terraformer l'ammontare degli spazi di ogni pianeta, escluse le lune, possono essere incrementati, ogni livello crea 4 spazi sul pianeta.

Ogni livello del terraformer necessita di 1 spazio, effettivamente rimangono 3 spazi per costruire nuove infrastrutture.

In un primo momento può sembrare inutile, ma il terraformer non è stato creato per trasformare delle colonie da 100 spazi in colonie da record, ma per aiutare a creare spazio nelle vecchie colonie per nuove infrastrutture, per esempio nuovi livelli per il

laboratorio di ricerca ai fini del Network Intergalattico.

I livelli più alti del terraformer sono relativamente costosi. In aggiunta necessitano di energia per creare nuovi spazi, così come lo richiede la ricerca della tecnologia gravitonica. L'energia però è solo necessaria per costruire un nuovo livello, e quando è completato non c'è n'è più bisogno.

### >> 18 – E' vero che lo stabilimento Robotico fa diminuire i costi? Le Nanotecnologie riparano le navi?

A volte le descrizioni delle strutture e di Ogame possono essere complicate, imprecise o fuorvianti... Prendetele come un racconto romanzato, ecco la spiegazione dei casi più famosi.

**Cannone ionico:** dice che disattiva gli scudi o comunque agisce da impulso elettromagnetico, agendo sulle strutture elettroniche delle navi. Frenate la fantasia, funziona solo come tutte le altre difese. Affidatevi ai valori come la potenza arma, lo scudo, ecc.

**Industrie nanotecnologiche:** riducono drasticamente i tempi di produzione delle navi, ma non le riparano in volo (come c'è scritto effettivamente).

**Missili interplanetari:** distruggono solo le difese a terra. La flotta lasciata in difesa del pianeta non verrà toccata.

**Cupola scudo (grande e piccola):** se sognate che protegga tutte le strutture come nei film o in altri videogames, semplicemente è una struttura con alta resistenza, utile soprattutto per pareggiare una battaglia e impedire il furto delle risorse. Quindi nonostante abbiate la cupola le vostre difese possono essere abbattute.

**Stabilimento robotico:** ogni aumento di livello riduce il tempo di produzione delle infrastrutture, ma non le risorse utilizzate. Nessuna infrastruttura o ricerca vi fa diminuire i costi di produzione.

**Network di ricerca:** il network di ricerca permette di velocizzare le ricerche collegando in parallelo 2 o più laboratori collocati su diversi pianeti. Per i dettagli vedete la faq apposita.

### >> 19 – Ho ricevuto un messaggio con degli insulti, a chi mi devo rivolgere?

Molti che si lamentano degli insulti ricevuti postando sul forum.

Se venite insultati non cancellate il messaggio, per sicurezza fate anche un printscreen. Poi contattate in privato un GO del vostro universo (secondo la procedura indicata sul forum) ed esponetegli il fatto. Lui verificherà se si tratta di un insulto ed eventualmente provvederà a punire colui che vi ha inviato il messaggio.

La punizione per gli insulti è il ban, generalmente di un giorno, senza la modalità vacanza. Pertanto il pianeta della persona bannata rimarrà vulnerabile agli attacchi.

### >> 20 – A cosa servono i depositi?

I depositi servono a stivare le risorse che estraete dalle miniere. Quando lo spazio a

vostra disposizione sarà completamente occupato la produzione di nuovi materiali si interromperà (in realtà va al minimo 10metallo, 20cristallo, 0 deuterio). Per accumulare materiale e continuare a produrne è necessario aumentare la possibilità di stoccaggio del vostro pianeta.

I depositi inizialmente sono inutili in quanto il pianeta ha già la possibilità di contenere 100.000 unità di ciascun tipo.

Successivamente quando ci saranno ricerche o infrastrutture che richiederanno più di 100k di una determinata risorsa sarà utile costruire dei depositi.

Quando avrete riempito tutto lo spazio e le miniere avranno interrotto la produzione potrete comunque accumulare delle ulteriori risorse portandole con i cargo, infatti le risorse che eccedono la capacità di stoccaggio non vengono perse, ma semplicemente accumulate.

## >> 21 – A cosa serve la Computer Technology? Che differenza c'è tra tecnologie Protettive e di Schermatura? La tecnologia dei Plasmi oltre il livello 7?

Le tecnologie hanno effetti molto diversi le une dalle altre, e alcune oltre un certo livello non sono più di nessuna utilità. Oltre a sbloccare la costruzione di navi, costruzioni, difese e altre tecnologie esse hanno anche altre proprietà. Proviamo a passarle in rassegna spiegandone gli effetti in maniera efficace in questa piccola **guida rapida alle tecnologie**:

**tecnologia per lo Spionaggio:** più la aumentate più le vostre spiate saranno efficaci (per i dettagli vedere l'apposita faq) e minore il rischio di abbattimento delle sonde. Inoltre con l'aumentare di questa tecnologia avrete più possibilità di mascherare i fatti vostri alle sonde nemiche.

**Computer technology:** più è alto il livello, più flotte potrete inviare nello spazio contemporaneamente, anche con diversi obiettivi ovviamente. Nota:una flotta può essere formata da un numero di navi illimitato.

**tecnologie Armamenti:** aumenta la potenza di fuoco delle armi (per le navi e per le difese). Non vedrete la potenza dell'arma aumentare di numero, ma durante la battaglia i valori saranno aumentati di una percentuale corrispondente al livello di sviluppo di questa tecnologia.

**tecnologie Protettive:** migliorano la capacità di assorbire danni di navi\difese ma come per gli armamenti non vengono segnati nelle descrizioni, i loro effetti si vedono direttamente in azione durante le battaglie.

**tecnologie di Schermatura:** aumentano la forza dello scudo di navi e difese, come sopra l'effetto si vede solo in battaglia.

**tecnologia Energetica:** la più incompresa... Questa ricerca NON fa in modo che le centrali sviluppino più energia, ma si occupa di scoprire le nuove fonti di energia, come quella ionica e dei plasmi, che verranno utilizzate per creare armi. Oltre al livello 12 non ha più utilità.

**tecnologia Iperspaziale:** serve a sbloccare altre ricerche e navi. Oltre al livello 7 non ha più utilità.

**tecnologia Ionica:** serve per raggiungere il livello di costruzione richiesto da alcune

navi e difese. Oltre al livello 5 non ha più utilità.

**tecnologia Laser:** anche questa come la ionica serve solo per sbloccare alcuni livelli di ricerca, navi, difese. Oltre al livello 10 non ha più utilità.

**tecnologia dei Plasmi:** serve a sbloccare il cannone al Plasma e il Bombardiere. Oltre al livello 7 non ha più utilità.

**motore a Combustione:** ad ogni livello aumenta del 10% la velocità delle navi che utilizzano questo tipo di motore. L'aumento non è visualizzato nei dati della nave.

**motore a Impulsi:** ad ogni livello aumenta del 20% la velocità delle navi che utilizzano questo tipo di motore. L'aumento non è visualizzato nei dati della nave.

**motore Iperspaziale:** ad ogni livello aumenta del 30% la velocità delle navi che utilizzano questo tipo di motore. L'aumento non è visualizzato nei dati della nave.

**tecnologia Gravitonica:** è necessaria unicamente per sbloccare la costruzione della Morte Nera. Il suo costo particolarmente elevato richiede un'attenta pianificazione della strategia per lo sviluppo.

**Network Intergalattico:** ogni livello consente ad un pianeta in più di unire il suo laboratorio per la ricerca. (tutti i dettagli nell'apposita faq).

### >> 22 – La Base Missilistica a livello 1 è utile per qualcosa? E a livelli superiori al 4 a cosa serve?

Il primo livello della Base Missilistica ha l'unica utilità di consentire l'upgrade al livello successivo. La Base infatti solo al livello 2 sblocca i missili Anti-missile e al livello 4 i missili Interplanetari. Ogni livello di Base inoltre consente di stoccare al suo interno 5 missili in più. Quindi al livello 2, 10 missili; al livello 4, 20 missili; al livello 5, 25; e così via.

### >> 23 – Se invio una Riciclatrice assieme a dei Cargo, essa riciclerà fino a riempire le sue stive e anche quelle dei Cargo?

No, la Riciclatrice raccoglie fino a riempire le sue stive, ma non quelle delle navi che la accompagnano. Per raccogliere più materiale è necessario inviare un numero maggiore di Riciclatrici. E' tuttavia possibile inviare una flotta mista con qualsiasi tipo di navi ad accompagnare la Riciclatrice, per esempio nel caso di un fleetsave.

## III - Attacco e spionaggio

### >> 1 - 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.

### >> 2 - Cos'è esattamente il Fuoco Rapido (RF o Rapid Fire) ?

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 Laser leggeri ogni round.

I Bombardieri distruggono circa 20 Laser leggeri e Lancia-missili ogni round e circa 10 Laser pesanti e Cannoni ionici ogni round.

La Morte Nera distrugge parecchie cose eccetto Cannoni al plasma e le due Cupole scudo perché il RF non è efficace contro di esse.

Nave	bersaglio	numero spari	RF %
Tutte le navi tranne Sonde e Satelliti Solari	Sonde e Satelliti Solari	5	80
Incrociatore	Caccia Leggero	3	66
	Lancia-missili	10	90
Corazzata	Laser leggero	10	90
Bombardiere	Lancia-missili e Laser leggero	20	95
	Laser pesante e Cannone Ionico	10	90
Morte Nera	Caccia leggero	200	99.5
	Caccia pesante	100	99
	Incrociatore	33	97
	Navi da guerra	30	96.6
	Bombardiere	25	96
	Corazzata	5	80
	Sonde e Satelliti	250	99.6
	altre navi	250	99.6
	Lancia-missili	200	99.5
	Laser leggero	200	99.5
	Laser pesante	100	99
	Cannone di Gauss	50	98
	Cannone Ionico	100	99

### >> 3 - 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 deve 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 Nave Riciclatrice in qualche campo di detriti perché è il modo migliore di salvare.

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

#### >> 4 - 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.

$$\text{differenza} = [ (\text{livello di spionaggio nemico} - \text{livello di spionaggio tuo})^2 ]$$

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

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

numero di Sonde	oppure	mostra
<b>1 Sonda</b> allo stesso livello di spionaggio		le <b>Risorse</b> ( le risorse vengono sempre mostrate)
<b>2 Sonde</b> allo stesso livello di spionaggio	- <b>2 Sonde</b> aggiunte al numero di Sonde necessarie a colmare la differenza - <b>1 Sonda</b> al livello di spionaggio maggiore del tuo nemico	le <b>Risorse</b> e la <b>Flotta</b>
<b>3 Sonde</b> allo stesso livello di spionaggio	- <b>3 Sonde</b> aggiunte al numero di Sonde necessarie a colmare la differenza - <b>1 Sonda</b> a 2 livello di spionaggio maggiore del tuo nemico	le <b>Risorse</b> la <b>Flotta</b> e le <b>Difese</b>
<b>5 Sonde</b> allo stesso livello di spionaggio	- <b>5 Sonde</b> aggiunte al numero di Sonde necessarie a colmare la differenza - <b>1 Sonda</b> a 2 livello di spionaggio maggiore del tuo nemico	le <b>Risorse</b> la <b>Flotta</b> le <b>Difese</b> e le <b>Costruzioni</b>
<b>7 Sonde</b> allo stesso livello di spionaggio	- <b>7 Sonde</b> aggiunte al numero di Sonde necessarie a colmare la differenza - <b>1 Sonda</b> a 3 livelli di spionaggio maggiore del tuo nemico	le <b>Risorse</b> la <b>Flotta</b> le <b>Difese</b> le <b>Costruzioni</b> e le <b>Tecnologie</b>

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

#### >> 5 - 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 ma puoi distruggere le Sonde in arrivo se riesci a intercettarle.

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

### **>> 6 - 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 galassia se c'è attività sul pianeta.

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

### **>> 7 - Ho attaccato un pianeta, ma non gli ho rubato tutte le risorse, come mai?**

Puoi caricare al massimo il 50% delle risorse del pianeta depredato, non di più. Ovviamente solo se le tue navi hanno abbastanza spazio per tutto il materiale.



## 6. **Faq: colonie** (curate da Black Dawn)

### >> 1 - 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.

### >> 2 - Quali pianeti posso colonizzare?

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

### >> 3 - 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”.

### >> 4 - 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*.

### >> 5 - Quanti pianeti può colonizzare una nave?

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

### >> 6 - 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.

### >> 7 - 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.

Lo schieramento può essere praticato solo tra pianeti dello stesso giocatore.

### >> 8 - 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.

## >> 9 - 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 spazi sia differente dai numeri riportati in tabella qualora fosse al di fuori del 60% di probabilità qui considerate.

## >> 10 - 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 spazi 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. Il pianeta tornerà ad essere colonizzabile dopo 24/48 ore.

## >> 11 - 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 24/48 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.

## >> 12 - 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.

**>> 13 - Quante colonie posso avere?**

8 al massimo.

**>> 14 - Avere una colonia è come avere un pianeta “*da capo*”?**

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

**>> 15 - 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 al pianeta.

**>> 16 - Quando ho una colonia devo rifare tutte le ricerche? O si fanno una volta sola?**

Non devi rifare le ricerche, vengono “*trasferite*” dal pianeta madre.

**>> 17 - Volevo colonizzare uno spazio libero, ma la colonizzatrice è tornata indietro e ho trovato nello spazio che volevo colonizzare un pianeta “Planet(il)”**

Qualcuno ha cercato di creare una colonia, pur avendone già 8  
Se ancora non hai 8 colonie, semplicemente sei stato preceduto da qualcuno con 8 colonie.

## 7. 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 100.000 unità di detriti 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  $\{[(\text{livello della Falange})^2 - 1] \text{ sistemi solari}\}$ . Quando scansioni 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 Falange.

Ogni scansione 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'e' modo di sapere se qualcuno ti sta sacannerizzando, 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 perché le lune sono tanto importanti?

Beh, una luna ti permetterà di distruggere le flotte degli altri giocatori, anche se fanno un fleet save, e renderanno le tue flotte quasi impossibile da distruggere (sempre che tu sia in grado di fare bene il fleetsave).

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 può 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 dirottare sul pianeta attorno al quale la luna orbitava. Il giocatore PUÒ 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:xxxx è il diametro in Km, mentre T: xx è la temperatura minima della Luna (per il momento non serve a nulla).

## 8. FAQ: skin (di joram)

### >> 1 - Come faccio a cambiare la skin?

Per utilizzare diverse skin devi modificare l'apposito indirizzo che trovi nella pagina "opzioni". Puoi agire in 2 modi diversi, utilizzare una skin remota (cioè ospitata su un server) oppure una skin locale, (cioè situata in una cartella del tuo computer). Nel primo caso è sufficiente cancellare l'indirizzo presente, premere "salva" e selezionare una skin alternativa dalla lista che compare. Infine salvare nuovamente. Nel secondo caso potete seguire le istruzioni qui sotto.

### >> 2 - Usare le skin in locale

Per usare una skin già fatta:

- andate su: <http://80.237.203.201/download/>
  - scegliete quella che più vi aggrada e premete "download".
  - estraete 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 per gli chi utilizza Firefox

---

Qualora voi steste usando Firefox seguite questi due passi:

- 1) nelle opzioni di OGame aggiungete un "file:/// " davanti al percorso della skin di 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 anche se penso non succeda niente visto che explorer non lo usa

---

### >> 3 - Come ripristino la skin originale?

Basta cancellare il "percorso skin" nella pagina "opzioni" ed applicare, quando la pagina verrà ricaricata ci sarà un menù per scegliere fra le skin ufficiali di Ogame, quella di default e' *EpicBlue*.

### >> 4 - Mi dite una skin bella?

Ne troverai molte linkate qui

[http://www.ogame225.de/phpBB2\\_it/viewtopic.php?t=15823](http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=15823) .

### >> 5 - Non mi aggiorna la barra laterale...

Fai *logout* e di nuovo *login* e vedrai che è tutto apposto

## >> 6 - Và tutto lentissimo, non mi carica le pagine, non vedo nessuna icona...

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

## >> 7 - Esiste una preview per le skin?

Per ora no. Se vuoi farla tu sei il benvenuto.

## >> 8 - Come scarico le skin?

Direttamente non puoi, a meno che chi ospita la skin non te la passi in formato zip rar o come preferisci, non si può.

C'è una possibilità solo se il server dà la possibilità del directory listing, in questo caso ti serve uno spider che te la scarichi. WinHTTrack è un ottimo programma per questo fine (google è tuo amico per il download)

## >> 9 - 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](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.

1) 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.

Ecco alcuni link utili:

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

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



## 9. Faq della sezione Tools (a cura di Qualsiasi e Cronos86)

**>> 1 - 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 andrà peggio di così.

**>> 2 - 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.

**>> 3 - Esistono siti stranieri esterni ad OGame che rendono disponibile 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 ciò 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, perché non credo che avrebbe vita lunga se violasse il regolamento.

**>> 4 - Vorrei creare un utility/tool per Ogame, dove trovo gli algoritmi per calcolare costi/produzione/consumo/tempi ?**

Sul forum post delle formule e' questo:

[http://www.ogame225.de/phpBB2\\_it/viewtopic.php?t=600](http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=600) . Puoi trovare le formule anche nell'apposita sezione di questa guida.

Per quando riguarda i combattimenti non ci sono formule precise, contengono delle componenti casuali.

**>> 5 - Dove posso trovare dei tool per Ogame?**

Puoi trovare dei link nella sezione Tool del forum:

[http://www.ogame225.de/phpBB2\\_it/viewtopic.php?t=5979](http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=5979) .

C'è anche un apposito capitolo in questa guida.

**>> 6 - Posso creare una skin personalizzata?**

Sì, è tutto spiegato sul forum

( [http://www.ogame225.de/phpBB2\\_it/viewtopic.php?t=6164](http://www.ogame225.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=6164) ) e nelle faq relative alle skin in questa guida

**>> 7 - 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).

**>> 8 - 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 può generare direttamente o indirettamente una richiesta per una pagina di OGame, ne può compilare automaticamente i campi, ne fornire alcun tipo di vantaggio.

**>> 9 - Io uso un popupblocker/adblock/altro\_blocker...**

Ogame sopravvive grazie ai guadagni derivanti dalla pubblicità, e nessuno è 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 è detto che gli sviluppatori del gioco ci guadagnino, i costi di gestione delle macchine sono sicuramente notevoli.

## 10. Guida al Fleetsave (di Capitain Conan, Lorelee, Paolo Brocco, Daneel Olivaw)

### Cos'è il *fleetsave*?

Il termine *fleetsave* viene utilizzato anche nella forma staccata *fleet save* o abbreviato *f.s.* e tradotto letteralmente significa *salvataggio della flotta*.

Il *fleetsave* consiste nell'inviare la propria flotta e solitamente anche le proprie risorse, a fare un giro (in missione di spionaggio, trasporto, riciclaggio) in modo che essa non si trovi sul pianeta in momenti poco opportuni.

### Perché si fa il *fleetsave*?

Come già anticipato sopra il *fleetsave* serve a mantenere la flotta lontano dal pianeta per evitare che possa essere distrutta. Questo è possibile grazie al fatto che in Ogame le flotte in volo non possono essere intercettate ed attaccate (diversamente da quando sono parcheggiate su un pianeta).

Solitamente si è soliti fare un *fleetsave* in questi casi:

- qualcuno ti sta attaccando, cioè vedi la sua flotta che sta arrivando verso il tuo pianeta e ti accorgi subito che la sua forza è nettamente superiore.
- per evitare d'essere attaccato, soprattutto nei periodi in cui non sei online è fortemente consigliato un *fleetsave* per evitare di trovare sorprese sgradite al proprio ritorno.
- per evitare che il nemico conosca la tua forza, cioè far sì che quando delle spie arrivano sul tuo pianeta non possano mai vedere la tua flotta. Mantenere i nemici all'oscuro è sempre utile e spesso è un buon deterrente contro gli attacchi.

### Come si fa il *fleetsave*?

Il *fleetsave* può essere effettuato con diverse modalità. Puoi inviare la tua flotta da salvare con la missione di spionaggio, trasporto, attacco, recupero detriti, dispiegamento. Tutte queste modalità differiscono solo per alcuni piccoli particolari, ma lo scopo è sempre lo stesso.

- *Spionaggio*: nella flotta inviata ci deve essere almeno una Sonda Spia e nel caso che le sonde vengano scoperte verrà ingaggiata una battaglia, pertanto prestate attenzione nella scelta del pianeta bersaglio! Al termine del *fleetsave* andato a buon fine la flotta e le risorse ritornano sul pianeta di partenza.
- *Trasporto*: può essere effettuato con qualsiasi tipo di nave, il pianeta al quale vi dirigete può essere una vostra colonia, un pianeta alleato o anche un nemico (quest'ultimo caso è sconsigliato). Potete scegliere un pianeta nemico solo se intendete ritirare la flotta dal *fleetsave* prima che essa giunga a destinazione. Se scegliete di inviare la flotta ad un pianeta alleato e vi fate giungere le risorse considerate le possibili implicazioni di pushing che potrebbero sorgere. Al termine del *fleetsave* tornerà sul pianeta di partenza la flotta e il carico solo se ritirerete l'invio, altrimenti il carico rimarrà sul pianeta al quale l'avete inviato.

- *Attacco*: il *fleetsave* con missione d'attacco deve essere valutato attentamente. Potete scegliere un pianeta inattivo o molto debole, tuttavia esiste sempre la possibilità che colui che viene attaccato faccia comparire una grossa flotta all'improvviso. In caso di battaglia con risultato positivo flotta e risorse torneranno al pianeta di partenza.
- *Recupero detriti*: nella flotta ci deve essere almeno una nave Riciclatrice. Potete inviare il *fleetsave* verso un qualsiasi campo di detriti e la vostra flotta non sarà rilevata (se non nel caso di una Falange Sensoriale). Al termine del *fleetsave* flotta e risorse ritorneranno al pianeta di partenza.
- *Dispiegamento*: potete effettuarlo solo puntando ad una colonia (o al pianeta madre). Al termine del *fleetsave*, flotta e risorse resteranno sul pianeta al quale sono state inviate.

La procedura per inviare una flotta in *fleetsave* è la seguente:

- seleziona tutte le navi, Navi da Battaglia, Incrociatori, Cargo, Riciclatrici, Sonde Spia ecc. Se nel *fleetsave* volete portare anche ingenti quantità di risorse è importante che nella flotta selezionata ci sia una quantità sufficiente di Cargo e/o di Riciclatrici, che sono le navi con la maggiore capacità di carico.
- immettete le coordinate di un pianeta e la velocità  
In questo passaggio la scelta deve essere fatta in finzione della modalità di *fleetsave* che si intende attuare.  
Per risparmiare deuterio, è conveniente mettere le coordinate di un pianeta vicino e diminuire la potenza dei motori, ad es. al 10%.  
NOTA: la velocità dell'intera flotta sarà uguale a quella della nave più lenta.
- Carica tutte le risorse che vuoi/puoi mettere in salvo e seleziona la missione (trasporto, spionaggio, raccolta detriti, ecc) e procedi.

### **In caso di attacco, *fleetsave* ma non solo**

In caso di attacco, la prima regola è: non cedere al panico.

La prima cosa da fare quando si è attaccati è fare sparire le risorse dal proprio pianeta; questo può essere ottenuto iniziando la costruzione di un edificio e/o un progetto di ricerca, ovvero spostandole con le navi da trasporto (*fleetsave*).

La strategia da seguire in caso di attacco funziona sia per le risorse accumulate che per la flotta, quindi è di vitale importanza apprenderla.

### **Valutare il pericolo.**

Può una Nave Cargo sfidare 20 laser leggeri? Certo che no.

Le difese planetarie sono utili, ma non sempre funzionano.

Nel caso in cui la battaglia volga al peggio, bisogna far sparire le risorse dal pianeta ed allontanare la flotta.

Per far questo, bisogna andare nel menu flotta, selezionare tutte le navi e mandarle in missione su una rotta commerciale o altra destinazione al 10% della velocità consentita per poi richiamarle quando il pericolo sarà passato. Una velocità superiore

consumerebbe più deuterio, ed inoltre in questo modo la flotta non si allontana troppo dal pianeta.

E' importante cercare di salvare innanzitutto il deuterio ed i cristalli, che richiedono un tempo di produzione maggiore.

### **Far partire la flotta solo nell'imminenza di un attacco.**

Se si conosce l'ora precisa di un attacco, bisognerebbe cercare di far partire la flotta dal proprio pianeta solo alcuni minuti prima dello stesso, in modo da tenere le miniere produttive il più a lungo possibile ed evitare spreco di materiali.

Tuttavia ci sono pareri discordanti su questo punto, in quanto se i sistemi spionistici del nemico rilevassero con un congruo anticipo che le risorse planetarie sono state evacuate, l'attacco verrebbe probabilmente ritirato.

Inoltre aspettare troppo a spostare/impegnare le risorse potrebbe essere rischioso in caso di lag del server o problemi di login (diciamo che 5 minuti prima dell'attacco dovrebbero garantire un buon margine di tranquillità per consentire le operazioni di salvaguardia pre-attacco).

### **Spegnere tutte le miniere prima dell'attacco.**

Un avversario non sarà sicuramente contento nel non trovare risorse sul pianeta saccheggiato.

### **Le risorse accumulate non trovano spazio sulle Navi Cargo?**

In questo caso è meglio cominciare un progetto di ricerca o la costruzione di un edificio che in caso di interruzione renderà tutti i materiali impiegati.

(ATTENZIONE: le costruzioni prodotte nel cantiere navale e le difese non possono essere annullate una volta ordinate).

### **Dopo l'attacco.**

Una volta finito l'attacco, si può richiamare indietro la flotta con il pulsante apposito. Più vicina è la flotta, e prima le risorse torneranno a casa.

Le risorse impegnate in costruzioni e/o ricerche potranno essere recuperate annullando l'operazione.

**P.S.** E' comunque consigliabile mandare sempre un messaggio agli attaccanti. Certi ritirano l'attacco se gli viene chiesto GENTILMENTE, soprattutto se viene mostrato che l'attacco sarà infruttuoso. Tanti non lo fanno, ma tentar non nuoce.

Bisogna evitare di essere volgari o offensivi, in quanto le offese dirette agli altri giocatori comportano il ban per 24 ore.

## **Il *fleetsave* della notte**

Un altro utilizzo tipico del *fleetsave* è quello che mette al sicuro flotta e risorse mentre non siete online per lunghi periodi, tipicamente la notte.

In questo caso puoi il fare *fleetsave* calcolando il tempo di assenza (meglio con un margine di sicurezza) e impostando distanza e velocità in modo che tutto ritorni sul

pianeta quando anche voi ritornate online.

Quando scegliete le coordinate e la velocità abbiate cura che il tempo di volo per l'andata sia metà del tempo della vostra assenza.

Prediligete pianeti vicini e velocità basse, questo vi consentirà di risparmiare deuterio.

Per esempio salvate con la missione di recupero detriti su un pianeta del vostro sistema solare mettendo come velocità quella più bassa che vi da un tempo appena superiore a metà del vostro tempo offline (es: sei offline per 10 ore, tipica nottata di sonno più colazione e spostamento al posto di lavoro più un piccolo margine di riserva, fa in modo che il tempo d'andata sia di almeno 5 ore).

Vedi anche:

capitolo 3. XVI – TATTICHE

capitolo 3. XVII – SUGGERIMENTI

<http://www.ogametips.com/27/saving-your-resources>

## 11. Piccola guida a speedsim (di cece)

Descrizione delle parti principali dell'interfaccia:

	Attaccante	Difensore
Nave da carico piccolo		
Nave da carico grande		
Caccia leggero		
Caccia pesante		
Incrociatore		
Nave da battaglia		
Nave colonizzatrice		
Spazzino spaziale		
Sonda spia		
Bombardiere		
Satellite Solare	...	
Cacciatorpediniere		
Morte Nera		

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

	Attaccante	Difensore
Lancia missili	...	
Laser piccolo	...	
Laser grande	...	
Cannone Gaussiano	...	
Cannone a Ioni	...	
Cannone al Plasma	...	
Cupola Scudo Piccola	...	
Cupola Scudo Grande	...	

Prepara prossima ondata

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 ..

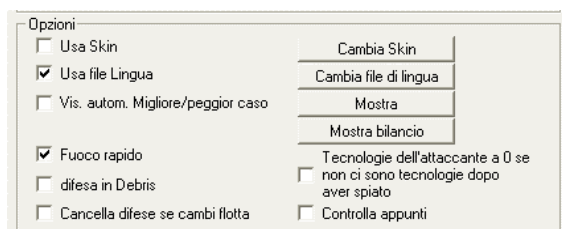
Es:

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

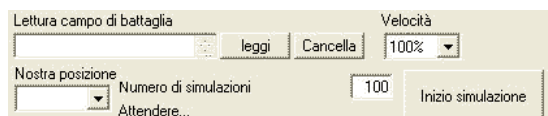
Significa che si perderanno 2 cargo 8 lancia-missili e 0 caccia leggeri

	Attaccante	Difensore	Motori
Tecnologia armamenti			Motore a combustione
Tecnologie di schermatura			Motore a Impulso
Tecnologie protettive	1		Motore Iperspaziale

Qua si mettono le Tecnologie

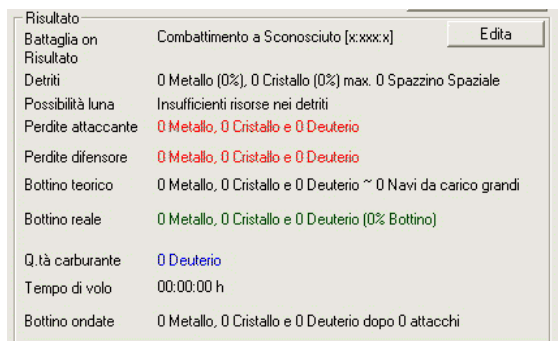


- Usa skin/file lingua - è facile da capire ...
- Visuale auto migliore/peggiore caso - genera automaticamente una pagina html con le statistiche
- Fuoco Rapido - Da abilitarsi se ci sono navette che usano il Fuoco Rapido (Rapid Fire) (vedi Faq generali per una spiegazione più dettagliata)
- Difesa in 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



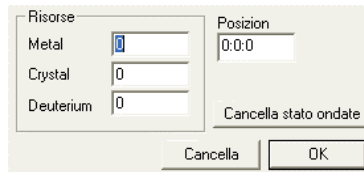
Lettura campo battaglia - puoi copiare/incollare il rapporto di spionaggio nella casella e cliccare "leggi". le voci si aggiornano in automatico.

- Velocità - velocità alla quale vuoi inviare la flotta, influisce su consumo e tempo di volo.
- Nostra posizione - penso basti inserire la nostra posizione
- Numero di simulazioni - Numero di simulazioni da effettuare per il calcolo



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 rapporti di spionaggio

scaricatevi il file di traduzione aggiornato

Download SpeedSim v0.9.3.Ob

Download SpeedSim v0.9.3.Ob\_5\_ita >> mirror [www.cece.altervista.org](http://www.cece.altervista.org)

Download SpeedSim v0.9.3.Ob\_5\_ita >> mirror [www.httpdnet.com](http://www.httpdnet.com) – Grazie a tillo per l' hosting

Download SpeedSim v0.9.3.Ob\_4\_ita >> mirror [www.clandelta.net](http://www.clandelta.net) – Grazie a Cronos86 per l' hosting

N.B: SpeedSim v0.9.3.Ob\_\*\_ita -> \* indica la versione della traduzione

Download file traduzione v0.9.3.Ob\_5 >> mirror [www.cece.altervista.org](http://www.cece.altervista.org)

Download file traduzione v0.9.3.Ob\_5 >> mirror [www.anvi.it](http://www.anvi.it) – Grazie a Joliet Jake Blues per l' hosting

Download file traduzione v0.9.3.Ob\_5 >> mirror [www.httpdnet.com](http://www.httpdnet.com) – Grazie a tillo per l' hosting

## 12. 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

NB: 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.

$(\text{livello di spionaggio del nemico} - \text{tuo livello di spionaggio})^2$

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

Una volta colmata 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 colmare 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 colmare 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 colmare 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 colmare la differenza di livello, oppure 4 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche le tecnologie

## >> Percentuale di controspionaggio

$$\text{controspionaggio\_max} = (\text{numero di tue sonde}) * (\text{numero di navi avversario}) / (2^{[(\text{livello\_spionaggio\_att} - \text{livello\_spionaggio\_dif}) + 2]})$$

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 sistemi 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:*

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

*Miniera di cristallo:*

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

*Miniera di deuterio:*

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

*Centrale solare:*

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

*Centrale a fusione:*

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

## >> Consumo orario

*Miniera di metallo:*

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

*Miniera di cristallo:*

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

*Miniera di deuterio:*

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

*Centrale a fusione:*

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

## >> Satelliti solari

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

## >> Tempi di ricerca

$$\text{ore} = \text{sum}(\text{met} + \text{cris}) / (1000 * (1 + \text{livello\_lab}))$$

nb: per avere i minuti moltiplicare x 60 il risultato

## >> Incremento costi

*Miniera di metallo:*

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

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

*Miniera di cristallo:*

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

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

*Miniera di deuterio:*

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

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

*Centrale solare:*

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

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

*Centrale a fusione:*

$$\begin{aligned}\text{costo in metallo} &= 900 * 1,8 ^ {(\text{level} - 1)} \\ \text{costo in cristallo} &= 360 * 1,8 ^ {(\text{level} - 1)} \\ \text{costo in deuterio} &= 180 * 1,8 ^ {(\text{level} - 1)}\end{aligned}$$

*Tecnologia gravitonica*

\*3 ogni livello

*Tutti gli altri edifici e ricerche*

$$\text{costo\_livello\_1} * 2 ^ {(\text{level} - 1)}$$

## >> Costo totale

*Miniera di metallo:*

$$\begin{aligned}\text{costo in metallo} &= 60 * (1 - 1,5 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,5) \\ \text{costo in cristallo} &= 15 * (1 - 1,5 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,5)\end{aligned}$$

*Miniera di cristallo:*

$$\begin{aligned}\text{costo in metallo} &= 48 * (1 - 1,6 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,6) \\ \text{costo in cristallo} &= 24 * (1 - 1,6 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,6)\end{aligned}$$

*Miniera di deuterio:*

$$\begin{aligned}\text{costo in metallo} &= 225 * (1 - 1,5 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,5) \\ \text{costo in cristallo} &= 75 * (1 - 1,5 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,5)\end{aligned}$$

*Centrale solare:*

$$\begin{aligned}\text{costo in metallo} &= 75 * (1 - 1,5 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,5) \\ \text{costo in cristallo} &= 30 * (1 - 1,5 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,5)\end{aligned}$$

*Centrale a fusione:*

$$\begin{aligned}\text{costo in metallo} &= 900 * (1 - 1,8 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,8) \\ \text{costo in cristallo} &= 360 * (1 - 1,8 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,8) \\ \text{costo in deuterio} &= 180 * (1 - 1,8 ^ {\text{level}}) / (1 - 1,8)\end{aligned}$$

*Tutti gli altri edifici e ricerche*

$$\text{costo\_livello\_1} * (1 - 2 ^ {\text{level}}) / (1 - 2)$$

## >> Area di scan della Falange Sensoriale

$$(\text{livello\_falange})^2 - 1$$

## >> Tempo di costruzione delle navi e delle difese

$$\text{ore} = [ (\text{costo\_in\_crys} + \text{costo\_in\_met}) / 5000 ] * [ 2 / (\text{livello\_cantiere\_navale} +$$

$$1) ] * 0,5 ^ \wedge \text{livello nanotecnologie}$$

### >> Tempo di costruzione edifici

$$\text{ore} = [ (\text{costo\_in\_crys} + \text{costo\_in\_met}) / 2500 ] * [ 1 / (\text{livello stab robotico} + 1) ] \\ * 0,5 ^ \wedge \text{livello nanotecnologie}$$

### >> 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*

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

*b) fra sistemi della stessa galassia*

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

*c) fra galassie*

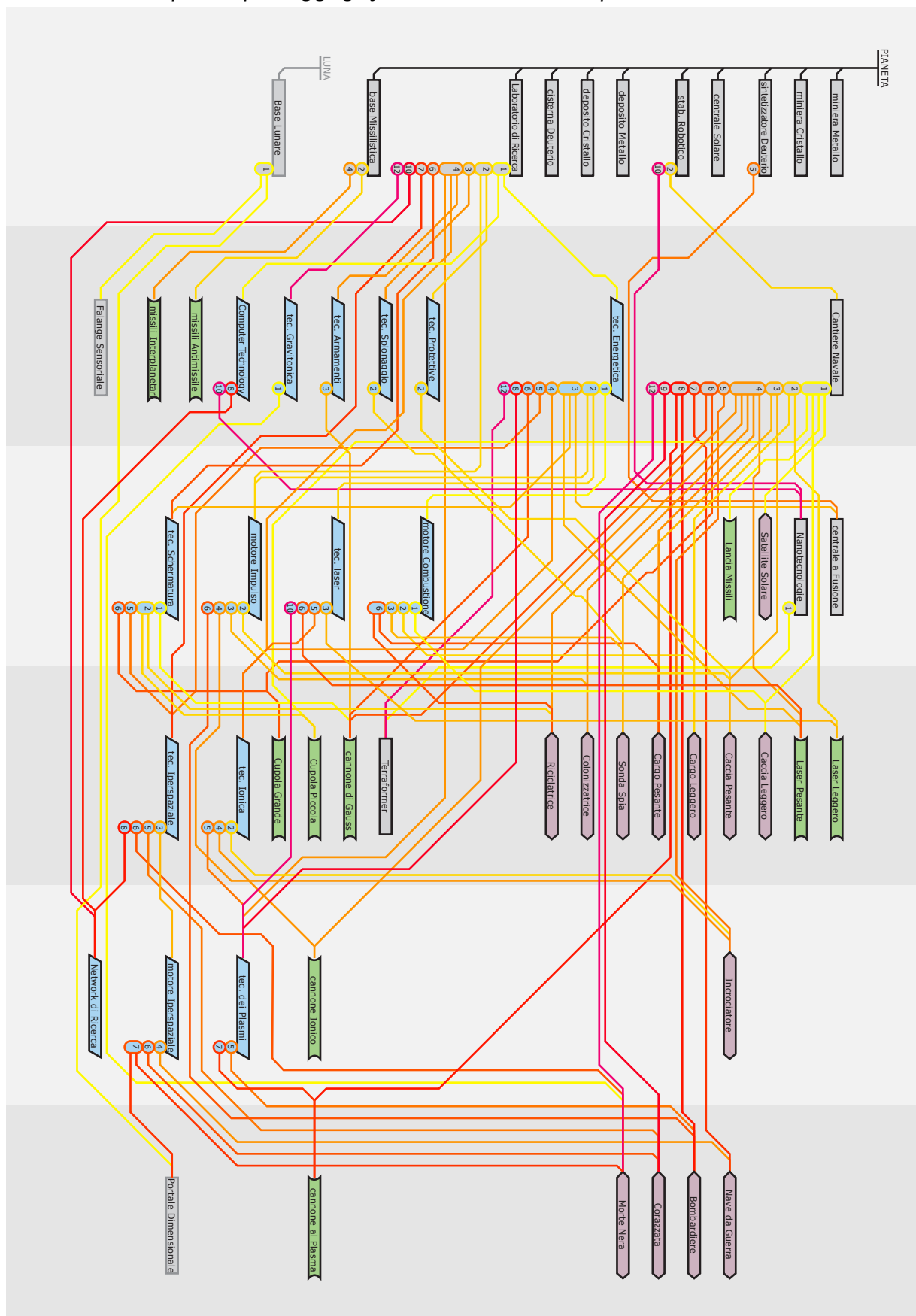
$$\text{secondi} = 10 + (35000 / \% * \sqrt[(\text{galassie} * 20000000)]{} / \text{effective speed} ) ]$$

### >> Riduzione tempi di volo








- 10% per ogni livello di motori a combustione (cargo piccoli, cargo 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)

## 13. Tecnologie e requisiti


*nota: lo schema in questa pagina è stato molto rimpicciolito, lo potete trovare in formato A2 qui: [http://ggog.fyrebird.net/tec\\_OG.pdf](http://ggog.fyrebird.net/tec_OG.pdf)*



## 14. Tutte le navi di Ogame (a cura di Capitain Conan e Lorelee)




	<b>nave Cargo Piccola</b> \$ M 2.000 C 2.000 4.000 10 5 5.000 5.000 10	2	Cantiere Navale	2	motore Combustione	
	<b>nave Cargo Grande</b> \$ M 6.000 C 6.000 12.000 25 5 25.000 7.500 50	4	Cantiere Navale	6	motore Combustione	
	<b>Caccia Leggero</b> \$ M 3.000 C 1.000 4.000 10 50 50 12.500 20	1	Cantiere Navale	1	motore Combustione	
	<b>Caccia Pesante</b> \$ M 6.000 C 4.000 10.000 25 150 100 10.000 75	3	Cantiere Navale	2	motore a Impulsi	2 tecnologie Protettive
	<b>Incrociatore</b> \$ M 20.000 C 7.000 D 2.000 27.000 50 400 800 15.000 300	5	Cantiere Navale	4	motore a Impulsi	2 tecnologia Ionica
	<b>Nave da Battaglia</b> \$ M 40.000 C 20.000 60.000 200 1.000 1.500 10.000 500	7	Cantiere Navale	4	motore Iperspaziale	
	<b>nave Colonizzatrice</b> \$ M 10.000 C 20.000 D 10.000 30.000 100 50 7.500 2.500 1000	4	Cantiere Navale	3	motore a Impulsi	





### nave Riciclatrice

**\$** M 10.000 C 6.000 D 2.000  
 16.000 10 1  
 20.000 2000 300


 4 Cantiere Navale
  6 motore Combustione
  2 tecnologie di Schermatura



### Sonda Spia





**\$** C 1.000  
 1.000 0,01 0,01  
 5 100.000.000 1


 3 Cantiere Navale
  3 motore Combustione
  2 tecnologia di Spionaggio



### Bombardiere

**\$** M 50.000 C 25.000 D 15.000  
 75.000 500 1.000  
 500 4.000 1.000

 8 Cantiere Navale
  6 motore a Impulsi
  8 tecnologia Laser
  5 tecnologia dei Plasm



### Satellite Solare



**\$** C 2.000 D 500  
 2.000 1 1  
 0 0 0

 1 Cantiere Navale



### Corazzata

**\$** M 60.000 C 50.000 D 15.000  
 110.000 500 2.000  
 2.000 5.000 1.000

 9 Cantiere Navale
  6 motore Iperspaziale
  5 tecnologia Iperspaziale



### Motre Nera

**\$** M 5.000.000 C 4.000.000 D 1.000.000  
 9.000.000 50.000 200.000  
 1.000.000 100 1

 12 Cantiere Navale
  7 motore Iperspaziale
  6 tecnologia Iperspaziale
  1 tecnologia Gravitonica

## Cargo Piccolo



Costo: 2.000 metallo 2.000 cristallo  
Integrità strutturale: 4.000  
Potenza scudo: 10  
Potenza arma: 5  
Capacità di carico: 5.000  
Velocità base: 5.000,  
Consumo di carburante: 10

All'inizio, questa nave è l'unità base per il trasporto delle risorse. E' indifeso, ha poca resistenza ai danni e può trasportare 5000 unità di materiale. Il Cargo piccolo è la prima nave che permette di attaccare fruttuosamente i vicini. Non bisognerebbe mai farli girare senza una scorta adeguata, in quanto possono essere abbattuti da un lanciamissili e danneggiato gravemente anche solo da una sonda spia.

Richiede:

Cantiere navale – livello 2

Motore a combustione - livello 2

## Cargo grande



Costo: 6.000 metallo 6.000 cristallo  
Integrità strutturale: 12.000  
Potenza scudo: 25  
Potenza arma: 5  
Capacità di carico: 25.000  
Velocità base: 7.500  
Consumo di carburante: 50

E' essenzialmente il fratello maggiore del Cargo piccolo. Questa nave ha una velocità maggiore e ha una capacità di carico di 25.000 unità. Il consumo di carburante è leggermente più alto rispetto alla versione piccola, però alla lunga risulta molto più conveniente. La ricerca sul motore a combustione è molto dispendiosa per quanto riguarda il deuterio, ma l'efficacia dei raid a scopo di razzia aumenta drammaticamente con l'ausilio di queste navi. Anche in questo caso non bisogna mai far girare i Cargo senza una scorta adeguata, vista la loro debolezza anche contro le difese leggere.

Richiede:

Cantiere navale – livello 4

Motore a combustione – livello 6

## Caccia Leggero



Costo: 3.000 metallo 1.000 cristallo  
Integrità strutturale: 4.000  
Potenza scudo: 10  
Potenza arma: 50  
Capacità di carico: 50  
Velocità base: 12.500  
Consumo di carburante: 20

Usati nei primi stadi di gioco, dal momento che è economico e non richiedono alti livelli di tecnologie. Nei primi stadi del gioco, nessun raid dovrebbe essere intrapreso senza l'ausilio di queste navi. Un Caccia leggero e un Cargo riescono a distruggere due lanciamissili. Una volta disponibili i Caccia pesanti, si possono invece usare come supporto per la potenza di fuoco che aiuta a distruggere le difese e a diminuire il rischio di perdite. Abbastanza veloce, ma vulnerabile. Negli stadi avanzati del gioco vengono usati in quantità massicce come fuoco di sbarramento per proteggere le navi pesanti (navi da guerra, bombardieri, ecc.) dalla contraerea nemica.

Richiede:

Cantiere navale – livello 2

Motore a combustione – livello 3

## Caccia Pesante



Costo: 6.000 metallo 4.000 cristallo  
Integrità strutturale: 10.000  
Potenza scudo: 25  
Potenza arma: 150  
Capacità di carico: 1.000  
Velocità base: 10.000  
Consumo di carburante: 75

La differenza tra il Caccia pesante e quello leggero è pressappoco la stessa che c'è tra il Cargo piccolo e quello grande. Ha una maggiore capacità di fuoco ed è più resistente ai danni, inoltre è più veloce grazie al nuovo sistema di propulsione. D'altra parte consuma di più e il suo costo è più del doppio rispetto al Caccia leggero. Più potente del predecessore, il Caccia pesante è una buona scelta per andare ad attaccare le colonie degli altri giocatori che sono difese soltanto con laser leggeri, lanciamissili e cannoni a ioni (rapporto 1:1 contro LM e LL, 1:2 contro i cannoni ionici). Non male per dare l'assalto alle navi da guerra. Perde di utilità negli stadi avanzati del gioco.

Richiede:

Cantiere navale – livello 4

Motore a impulso – livello 2

## Incrociatore



Costo: 20.000 metallo 7.000 cristallo

Integrità strutturale: 27.000

Potenza scudo: 50

Potenza arma: 400

Capacità di carico: 800

Velocità base: 15.000

Consumo di carburante: 300

Fuoco Rapido contro: Lancia missili (10), Caccia leggeri(3).

La prima nave “importante” che si può costruire. Gli incrociatori sono perfetti per buttare giù gli sbarramenti nemici come caccia leggeri e missili, dal momento che usano rapid fire contro di essi. Hanno la velocità base + alta di tutte le navi. Risultano utili nelle fasi avanzate del gioco quando il nemico esagera con gli sbarramenti. Risultano però molto vulnerabili contro le navi da guerra e le corazzate, ed il loro rapporto prezzo/prestazioni non è dei migliori.

Richiede:

Cantiere navale – livello 5

Motore a impulso – livello 3

## Nave da Guerra



Costo: 40.000 metallo 20.000 cristallo

Integrità strutturale: 60.000

Potenza scudo: 200

Potenza arma: 1.000

Capacità di carico: 1.500

Velocità base: 10.000

Consumo di carburante: 500

Sicuramente la nave più usata in Ogame. Veloce, economica (rispetto alla sua potenza di fuoco). Non ha rapid fire contro gli sbarramenti, e questo è il suo svantaggio maggiore, ma conviene sempre costruire una flotta mista – che si basa comunque sulle navi da guerra. Consigliata una flotta comprendente fuoco di sbarramento se si attacca un bersaglio grosso. Non necessita di deuterio per la sua costruzione – ottima per le tattiche d’incursione. L’unico sbaglio è quello di sviluppare la sua ricerca troppo

presto, a causa degli altissimi costi che questa comporta. Nelle fasi avanzate del gioco diventa invece una spesa abbordabile e consigliata per l'utilità di queste navi.

Richiede:

Cantiere navale – livello 7

Motore iperspaziale – livello 4

## Bombardiere



Costo: 50.000 metallo 25.000 cristallo 15.000 deuterio

Integrità strutturale: 75.000

Potenza scudo: 500

Potenza arma: 1.000

Capacità di carico: 500

Velocità base: 4.000

Consumo di carburante: 1000

Fuoco Rapido contro: Lancia missili (10), Laser leggeri (10), Laser pesanti (5), Cannoni a ioni (5).

L'arma risolutiva per radere al suolo le difese – questo era l'obiettivo da raggiungere quando è stata ideata questa nave. Ma la realtà ha deluso le aspettative. Questo non significa che sia debole contro le difese nemiche, ma è troppo lento, costa tanto in deuterio sia come costruzione che come consumo, e non è efficace nelle incursioni – solo per le strategie di sfondamento. Per attacchi di quel tipo ci vuole un numero considerevole di bombardieri per abbattere una difesa massiccia, ma è comunque conveniente rispetto all'uso delle navi da guerra. Bisogna però ricordarsi che i bombardieri hanno il Fuoco Rapido solo contro le difese minori (lanciamissili, laser leggeri, laser pesanti e cannoni a ioni), non contro i cannoni Gaussiani o al plasma.

Richiede:

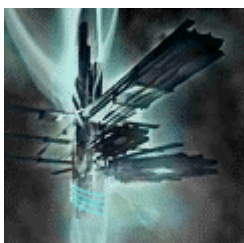
Cantiere navale – livello 8

Motore a impulso – livello 6

Tecnologia laser – livello 8

Tecnologia dei plasmi – livello 5

## Corazzata



Costo: 60.000 metallo 50.000 cristallo 15.000 deuterio

Integrità strutturale: 110.000

Potenza scudo: 500

Potenza arma: 2000

Capacità di carico: 2.000

Velocità base: 5.000

Consumo di carburante: 1.000

Fuoco Rapido contro: Laser leggeri (10)

Le corazzate sono un'ottima arma anche se non hanno il miglior rapporto costo/prestazione. Però sono l'arma definitiva contro la Morte Nera. Bastano 70 corazzate per abbattere una Morte Nera con una probabilità di successo del 100%. Ed è comunque conveniente! Hanno Fuoco Rapido contro i laser leggeri e sono un'ottima arma contro le navi da guerra. L'unico difetto è che sono abbastanza lente, ed allungano i tempi di viaggio delle flotte.

Richiede:

Cantiere navale – livello 9

Motore iperspaziale – livello 6

## Morte Nera



Costo: 5.000.000 metallo 4.000.000 cristallo 1.000.000 deuterio

Integrità strutturale: 9.000.000

Potenza scudo: 50.000

Potenza arma: 200.000

Capacità di carico: 1.000.000

Velocità base: 100

Consumo di carburante: 1

Fuoco Rapido contro: Lancia missili (200), Laser leggeri (200), Laser pesanti (100), Cannoni a ioni (100), Cannoni gauss (50), Caccia leggeri (200), Caccia pesanti (100), Incrociatori (33), Navi da guerra (30), Bombardieri (25), Corazzate (5), Morti nere (1), sonde spia (250), Satelliti solari (250), Tutte le altre navi (250).

L'arma finale! Ma l'ultima versione è stata notevolmente indebolita. Al momento non sono consigliate in attacco, in quanto per essere davvero devastanti bisognerebbe avere una flotta di almeno 10 unità. Il loro impiego migliore è in difesa; ottima contro il fuoco di sbarramento, possiede il Fuoco Rapido contro qualsiasi arma escluso il cannone al plasma e solo le navi con potenza di fuoco superiore a 500 riescono a danneggiarla.

Richiede:

Cantiere navale – livello 12

Motore iperspaziale – livello 6

Tecnologia iperspaziale – livello 6

Tecnologia gravitonica – livello 1

## Riciclatrice



Costo: 10.000 metallo 6.000 cristallo 2.000 deuterio  
Integrità strutturale: 16.000  
Potenza scudo: 10  
Potenza arma: 1  
Capacità di carico: 20.000  
Velocità base: 2.000  
Consumo di carburante: 300

La Riciclatrice ha una funzione che la distingue da tutte le altre navi: può raccogliere detriti. Ha quasi la stessa capacità di carico del Cargo grande ma è molto più lenta (è la nave più lenta di tutte ad esclusione della Morte Nera). Le Riciclatrici hanno inoltre il vantaggio che andando a raccogliere i campi di detriti non vengono rilevate dai possessori dei pianeti interessati, e possono quindi essere mandate in giro senza scorta. E' un'ottima strategia far partire le Riciclatrici in anticipo rispetto alla flotta attaccante, per farle arrivare subito dopo la fine dello scontro a raccogliere i detriti provocati dallo scontro.

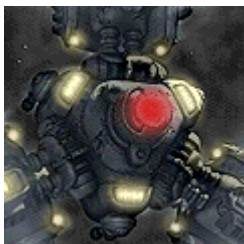
Richiede:

Cantiere navale – livello 6

Motore a combustione – livello 6

Tecnologia di schermatura – livello 2

## Sonda spia



Costo: 1.000 cristallo  
Integrità strutturale: 1.000  
Potenza scudo: 0.01  
Potenza arma: 0.01  
Capacità di carico: 5  
Velocità base: 100.000.000  
Consumo di carburante: 1

La sua funzione primaria è quella di raccogliere informazioni sull'obiettivo velocemente e discretamente. E' velocissima (quasi 100 volte più veloce di una nave da battaglia). Nonostante queste peculiarità c'è sempre il rischio che le sonde vengano individuate e distrutte. L'efficacia delle sonde e la difficoltà di individuazione da parte del nemico aumentano di pari passo con lo sviluppo delle Tecnologie di spionaggio. Le sonde sono importantissime, in quanto prevengono brutte sorprese quando si attacca.

Richiede:

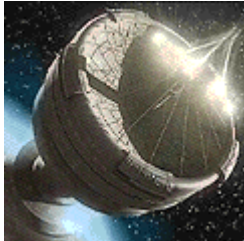


Cantiere navale – livello 2

Motore a combustione – livello 2

Tecnologie di spionaggio – livello 2

## Satellite solare



Costo: 2.000 cristallo 500 deuterio

Integrità strutturale: 2.000

Potenza scudo: 1

Potenza arma: 1

Capacità di carico: 0

Velocità base: 0

Consumo di carburante: 0

I satelliti solari sono stazionari in orbita intorno al pianeta in cui vengono costruiti. L'efficacia dei satelliti dipende dalla distanza tra il pianeta di appartenenza e il sole. Per quelli che vogliono una fonte sicura di energia questi sono assolutamente sconsigliati, in quanto sono vulnerabili agli attacchi. Sono una delle prede favorite dei razziatori di cristallo, che raccolgono i detriti in orbita dopo l'attacco. In generale le centrali solari o a fusione sono preferibili ai satelliti solari come fonte di energia, anche se questi ultimi vanno necessariamente sviluppati per la tecnologia gravitonica. L'unico vantaggio dei satelliti è che non occupano spazio sul pianeta, come invece fanno le altre centrali energetiche.

Richiede:

Cantiere navale – livello 1

## Colonizzatrice



Costo: 10.000 metallo 20.000 cristallo 10.000 deuterio

Integrità strutturale: 30.000

Potenza scudo: 100

Potenza arma: 50

Capacità di carico: 7500

Velocità base: 2.500

Consumo di carburante: 1.000

Le colonizzatrici servono a prendere possesso di altri pianeti disabitati. Sono costose e vanno perse durante la fase di colonizzazione, ma è l'unico modo per occupare altri pianeti. E' consigliabile non costruire tutte le colonie nello stesso sistema, ma sparpagliate nelle varie galassie, in modo da non essere individuate e rendere la vita più difficile ad eventuali attaccanti.



Richiede:

Cantiere navale – livello 4

Motore a impulso – livello 3

**Nota:** Riguardo il Fuoco Rapido il valore fra parentesi dei pezzi distrutti per round di combattimento, è una media. Quindi può capitare che si possa distruggere più pezzi o meno pezzi di quanto riportato.

## 15. Appendici (tabelle riassuntive)

### Appendice A - tabella sul numero di sonde necessarie

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° Sonde ->	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
+ 3	R																							
+ 2	B	B	R																					
+ 1	F	D	D	B	B	R																		
L	S	F	D	D	B	B	R																	
- 1	S	S	F	D	D	B	B	R																
- 2	S	S	S	S	S	F	D	D	B	B	R													
- 3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	F	D	D	B	B	R								
- 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)	12.500 M 2.500 C 10.000 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.

	<b>Metallo</b>	<b>Cristallo</b>	<b>Deuterio</b>	<b>Energia</b>
<b>Miniera di metallo (1.5)</b>	60	15	0	0
<b>Miniere di cristallo (1.6)</b>	48	24	0	0
<b>Sintetizzatore di deuterio (1.5)</b>	225	75	0	0
<b>Centrale solare (1.5)</b>	75	30	0	0
<b>Centrale a fusione (1.8)</b>	900	360	180	0
<b>Stabilimento robotico</b>	400	120	200	0
<b>Industrie nanotecnologiche</b>	1.000.000	500.000	100.000	0
<b>Cantiere navale</b>	400	200	100	0
<b>Deposito metallo</b>	2.000	0	0	0
<b>Deposito cristalli</b>	2.000	1.000	0	0
<b>Cisterna di deuterio</b>	2.000	2.000	0	0
<b>Laboratorio di ricerca.</b>	200	400	200	0
<b>Base missilistica</b>	20.000	20.000	1.000	0
<b>Terraformer</b>	0	25.000	50.000	500
<b>Tecnologie per lo spionaggio</b>	200	1.000	200	0
<b>Computer technology</b>	0	400	600	0
<b>Tecnologia armamenti</b>	800	200	0	0
<b>Tecnologie di schermatura</b>	200	600	0	0
<b>Tecnologie protettive</b>	1.000	0	0	0
<b>Tecnologia energetica</b>	0	800	400	0
<b>Tecnologia iperspaziale</b>	0	4.000	2.000	0
<b>Motore a combustione</b>	400	0	600	0
<b>Motore a impulso</b>	2.000	4.000	600	0
<b>Motore iperspaziale</b>	10.000	20.000	6.000	0
<b>Tecnologia laser</b>	200	100	0	0
<b>Tecnologia ionica</b>	1.000	300	100	0
<b>Tecnologia dei plasmi</b>	2.000	4.000	1.000	0
<b>Tecnologia gravitonica</b>				300.000
<b>Network di ricerca</b>	240.000	400.000	160.000	0
<b>Base lunare</b>	20.000	40.000	20.000	0
<b>Falange sensoriale</b>	20.000	40.000	20.000	0
<b>Portale dimensionale</b>	2.000.000	4.000.000	2.000.000	0

## 16. Link a tool vari (raccolta curata da etms51)

Simulatore di battaglie (anche in italiano): **SpeedSim** (vedi anche la il capitolo dedicato)  
>> <http://www.speedsim.de.vu/eng>

Simulatore di battaglie on line (anche in italiano): **Drago-sim**  
>> <http://drago-sim.com/>

Simulatore missilistico: **Raksim**  
>> [http://www.rakanischu.gmxhome.de/Raksim\\_e.html](http://www.rakanischu.gmxhome.de/Raksim_e.html)

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 racimolare tali risorse mancanti... alla fine del conto alla rovescia partirà un loop sonoro (un pezzo della soundtrack di pacman) che starà a indicare, appunto, che le risorse sono pronte.  
>> [http://starchimede.altervista.org/Kaneda/ResourceAlert\\_SWF.zip](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 v' 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 nanotecnologiche, 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 può calcolare il tempo occorrente per raggiungere il valore 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-beauti.er.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>

## 17. Tasti di scelta rapida (a cura di fryl)

I tasti di scelta rapida sono delle scorciatoie da tastiera per raggiungere le varie pagine del gioco, il loro utilizzo varia leggermente secondo il tipo di browser (vedere il fondo alla lista).

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



## 18. Glossario (a cura di Paolo Brocco, JammedDeath, Daneel Olivaw)

Ecco alcune parole del dialetto Ogamico stretto (o più in generale informatico) che potrebbero risultare di difficile comprensione ai novizi. Solitamente si tratta di termini importati dalla lingua inglese o di abbreviazioni. Proveremo a spiegarle in maniera chiara e semplice.

**Ban, Bannare** : dall'inglese *to ban*, che significa bandire, cacciare fuori. Il ban è una punizione per chi non rispetta le regole. Verrete bannati per multiaccounting, insulti (senza modalità vacanza), bashing (con modalità vacanza), bug-using, ecc.

**Bashing** : tradotto dall'inglese significa *smazzuolamento*, notare che la scrittura *bushing* è errata, sembrerebbe un misto di *bashing* e *pushing*, tradotto sarebbe "cespugliamento".

Il *bashing* è il superamento di 3 ondate di attacchi in un intervallo di 24h ad un singolo pianeta. Se gli attacchi vengono effettuati in mezzora formano un'ondata (ondate, composte max da 3 a mezzora) e valgono come singolo attacco.

Se volete lamentarvi magari per bashing o accanimento tenete i report degli attacchi e inviateli a un GO. Per sapere come contattare i GO vedete la *faq Generale/Gestione dell'account* n°6.

Ovviamente in guerra (dichiarata 12 ore prima del primo attacco e valida solo per alleanze) non vale la regola del bashing. Se insultate un giocatore che vi attacca e quest'ultimo lo prova, la regola del bashing non vale. I missili interplanetari non contano come attacco.

**Board Admin** : amministratore del forum, gestisce il forum, decide la struttura delle sezioni, apre quelle nuove quando "nasce" un nuovo universo, recluta i Mod e Smod, stabilisce le regole del forum.

**BS** : ereditato dalla versione inglese di ogame, è un termine usato spesso e incomprensibile per i novelli. È un'abbreviazione di *BattleShip*, che corrisponde alle nostre Navi da Battaglia. Viene spesso utilizzato in quanto l'abbreviazione italiana NB non è altrettanto efficace e potrebbe creare equivoci.

**Bug-Using** : tradotto: sfruttamento degli errori di programmazione.

Il gioco non è in versione definitiva ma in continuo sviluppo, quindi a volte presenta alcuni bug che potrebbero essere sfruttati per avvantaggiarsi. Esiste una sezione dedicata del forum dove sono elencati i più ricorrenti, e inoltre vengono segnalati direttamente dai Game Admin. Se sospettate un bug segnalatelo nel forum o a un GO. Se sfruttate un bug a vostro vantaggio verrete bannati per un giorno.

**CD** : *Campo di Detriti*, a volte viene ancora indicato in inglese come DF, Debris Field. Indica i detriti che si possono formare attorno ad un pianeta a seguito di una battaglia.

**CR** : dall'inglese *Combat Report*, *Rapporto di Compattimento*. È il messaggio di testo

con lo svolgimento della battaglia.

**Flame, Flammare** : flame significa *fiammata*. Indica le discussioni sul forum che degenerano in insulti o battibecchi che finiscono col non essere più in tema con l'argomento trattato.

**Fleetcrash** : sbriciolamento della flotta. L'atto di attaccare la flotta di un giocatore con l'intento di trasformarla in un campo di detriti che possono essere successivamente raccolti.

**Fleetsave** : utilizzato anche nella forma staccata *fleet save* o abbreviato *f.s.*, tradotto letteralmente significa *salvataggio della flotta*. Eseguire un "fleet save" significa salvare la propria flotta, ovvero mandarla a fare un giro (spionaggio, trasporto, riciclaggio) quando si é offline. Più dettagli su questa pratica vengono spiegati nelle parti "XVI - TATTICHE" e "XVII - SUGGERIMENTI" del capitolo "Primi passi" e nel capitolo 9 dedicato al fleetsave.

**Game Admin** : amministratore del gioco, è il responsabile della sezione italiana di OGame, controlla l'operato di GO e SGO e ne nomina quando necessari.

**GO, Game Operator** : Sono gli arbitri, coloro che garantiscono che le regole vengano rispettate. Solitamente ce ne sono più di uno per ciascun universo. Potete contattarli seguendo le indicazioni riportate sopra (faq Generali/Gestione dell'account n°6), ricordate che i GO sono dei volontari non retribuiti, siate cortesi, chiari e pazienti.

**HoF, Hall Of Fame** : sala della celebrità. Sezione del forum in cui è possibile rendere pubbliche le proprie battaglie che hanno dato il 20% di possibilità di luna.

**InGame** : riferito ad azioni che si compiono all'interno di OGame.

**IP** : è una fila di numeri (es: 255.255.255.255) che identifica in modo *univoco* un computer su internet. esattamente come un numero di telefono.

**Minatore** : giocatore che predilige svilupparsi attraverso il potenziamento della produttività delle miniere. Questa strategia di gioco è più lenta e difficile, ma più sicura in quanto il giocatore evita di crearsi scomodi nemici.

**Mod, Moderatori** : sono persone che gestiscono il forum, controllando che le discussioni si svolgano in modo civile e che ciascun partecipante al forum possa esprimersi liberamente, seguendo le regole vigenti nel forum stesso.

**Multiaccounting** : in ogame potete avere un solo account per universo, se utilizzate 2 account nello stesso universo questo viene definito multiaccounting, significa che state imbrogliando, quindi verrete bannati.

Attenzione, i casi di giocatori in una stessa rete di computer con uguale IP può essere

visto dai GO come multiaccount, segnalate loro preventivamente queste situazioni.

**NaP** : *Non-Aggression-Pact* o *Non-Attacking-Pact*, *Patto di Non Aggressione*. Le alleanze che hanno stipulato un NaP non si attaccheranno tra di loro.

**Niubbo** : italianizzazione dell'inglese *newbie*, utilizzato anche *noob*, *naab*, *gnub* o altre espressioni che hanno una pronuncia simile. Sta ad indicare il giocatore novello, o pivello... insomma un principiante.

**OT** : utilizzato nel forum, significa Off-Topic, cioè indica che ciò di cui si sta parlando esula dall'argomento trattato in quella determinata sezione.

**PM** : Personal Message, Messaggio Personale, si utilizza sia nel forum che in OGame.

**Predatore** : giocatore che preferisce svilupparsi con una tattica basata sull'attaccare e depredare i altri pianeti (a volte indicato anche come Raider).

**Probe** : sebbene usato sempre meno nel forum italiano e in questa guida, si riferisce alle Sonde Spia, essendo il corrispondente nel gioco in lingua inglese. Probe é appunto la traduzione inglese di sonda.

**Pushing** : dal verbo inglese *to push*, cioè *spingere*, si riferisce alla situazione in cui uno o più giocatori *spingono* un altro giocatore per farlo diventare molto forte, questa pratica non è consentita dal regolamento. Il pushing avviene quando un giocatore invia risorse senza ottenere niente in cambio (per niente si intende altre risorse, servizi ecc) ad un altro giocatore che ha un punteggio maggiore. Non è pushing se un giocatore più forte aiuta giocatori più deboli inviando loro risorse.

**SGO, Super Game Operator** : sono dei GO di grado superiore, supervisionano il lavoro dei GO e gestiscono più universi.

**SMod, Super Moderatore** : persona che supervisiona il lavoro dei moderatori nel forum.

**Spam, Spammare** : termine utilizzato per indicare la posta indesiderata, e più in generale interventi di disturbo che portano ad un deterioramento dell'efficacia della comunicazione. Sul forum indica interventi privi di contenuto, inutili o che non apportano nessun contributo alla discussione.

L'origine di questo termine risale ad uno spassosissimo episodio del Flying Circus dei Monty Pythons nel quale in una locanda un gruppo di vichinghi interrompe continuamente il discorso cantando a squarcia gola "Spam, spam, spam, ..." (Spam è il nome di un famoso prodotto in scatola di origine americana a base di carne di maiale speziata).

**fine**

( la risposta è 42 )