

PRIMI PASSI

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

1. 'Il predatore'

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

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

2. 'Minatore'

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

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

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

3. Tattica mista

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

RISORSE

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

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

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

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

RICERCA

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

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

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

Le ricerche che farai saranno operative su tutti i tuoi pianeti nello stesso momento. Quando hai effettuato una ricerca non avrai bisogno di fare la stessa operazione sugli altri pianeti. Tutti i laboratori saranno in uso durante una ricerca, non solo il laboratorio del pianeta da cui e' stata lanciata quella ricerca. (es: e' possibile lanciare l'upgrade di un laboratorio e dopo cio' potrai iniziare una ricerca. E' un bug che dovrebbe venire corretto). Piu' alto e' il livello di un laboratorio, piu' veloce sara' la ricerca tecnologica. Un laboratorio "processa" ogni ora 1000 unita' per ora di metallo e cristalli. Il deuterio non ha rilevanza nel tempo di ricerca. All'inizio il livello di un laboratorio e' sufficiente. Siccome i costi di tutte le tecnologie raddoppiano ad ogni livello, la ricerca richiedera' sempre piu' tempo. Il ritmo di produzione di un laboratorio cresce linearmente, il volume che deve essere processato cresce esponenzialmente. Il fattore limitante per la tecnologia nelle fasi piu' avanzate di gioco non e' il costo ma la richiesta di tempo! Armi di livello tecnologico 15 prendono settimane... magari e' una vendetta perche' ti sei scordato di fare ricerca per due o tre settimane. E' importante per la velocita' nella ricerca e' il livello del laboratorio sul pianeta da dove lanci la ricerca.

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

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

Di cosa hai bisogno per fare questo?

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

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

Ma ora? Posso fermare la ricerca?

No! Fino ad ora hai attaccato alla cieca. Non conosci quello che aspetta la tua flotta sul pianeta nemico. Ora devi fare ricerca il piu' presto possibile

per le tue sonde spia; costruiscine 2 e spia l'ambiente circostante. Ora puoi scegliere i tuoi bersagli senza rischiare molte perdite nell'attacco. E' anche molto utile all'inizio la computer technology, sarai in grado di spedire piu' di una flotta nello stesso momento. Attaccare piu' pianeti nello stesso tempo significa piu' risorse per te!

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

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

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

Un'ultima nota:

Devi sempre tener presente che alcune tecnologie sono molto costose ai piu' alti livelli e devi considerarlo nella tua pianificazione. A cosa serve avere la Tecnologia dei 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!

COLONIE

Per costruire un impero stellare e' necessario trovare colonie. In tutto puoi avere 8 colonie nello stesso momento.

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

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

Quali pianeti dovrebbero essere colonizzati?

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

Inoltre, i pianeti differiscono in produzione energetica. Piu' vicini sono al sole, piu' energia verra' prodotta dai satelliti solari (max 50 per satellite). La centrale solare e la centrale a fusione non ne sono interessate.

Un'ultima differenza fra i pianeti: i piu' freddi hanno una piu' alta produzione di deuterio (fino al 40% in piu').

La formula per la produzione dell'energia dei satelliti solari e' come segue:
(massima temperatura del pianeta / 40) + 20

La formula per la produzione del deuterio:
(10*livello del sintetizzatore * 1,1 * livello del sintetizzatore) * (-0,1*massima temperatura del pianeta + 14)

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

DIMENSIONI DEI PIANETI:

Pos 1 - 3: 80% tra 55 e 70 lotti di costruzione (55+/-15)
Pos 3 - 6: 80% tra 120 e 310 lotti di costruzione (215+/-95)
Pos 7 - 9: 80% tra 105 e 195 lotti di costruzione (150+/-45)
Pos 10 - 12: 80% tra 15 e 125 lotti di costruzione (100+/-25)
Pos 13 - 15: 80% tra 80 e 190 lotti di costruzione (125+/-65)

Il numero dei lotti di costruzione mostrati qui e' valido per gli universi da 4 a 11. Negli universi da 1 a 3 i pianeti hanno tutti 25 lotti di costruzione in piu' e questo include anche i pianeti principali.

N.B. Questi dati hanno solo validita' statistica.

NAVI RICICLATRICI + RF

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

Ogni volta che un'astronave o dei satelliti solari vengono distrutti in battaglia, un campo di detriti verra' creato nella posizione della battaglia. Consiste nel 30% delle risorse che sono costate quelle navi quando sono state costruite. Il deuterio non finisce mai fra i detriti cosi' come i sistemi di difesa distrutti. Solo negli universi 14, 15 e 20 queste risorse finiscono nei campi di detriti.

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

Anche se il campo di detriti si trova nella posizione del pianeta non e' posseduto da nessuno. Ogni giocatore puo' mandare le sue navi riciclatrici e il

primo che arriva preleva le risorse. Puoi combattere per difendere un campo di detriti. Il proprietario del pianeta vicino al campo non può vedere quando delle navi riciclatrici stanno per prelevare le risorse. Il suo unico vantaggio è 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 ratio 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 è 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, è 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 è 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.

INFORMAZIONI GENERALI

Una breve introduzione alle tattiche e alle strategie di gioco.

Ogame non è 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.

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 connesse. La fascia oraria che scelgono per attaccare è quella che inizia alle 3 del mattino. Giusto per chiarire... le azioni d'assalto con navi cargo sono routine. Ho fatto ogni giorno attacchi di questo genere, la meta' di questi erano contro di me. Un attacco non è la fine.

Un'ultima cosa importante: Ogame è un gioco di guerra. Se ti vuoi divertire, attacca. Se è 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, è comunque meno produttivo (e soddisfacente).

Quindi non farti scrupoli eccessivi, attacca e razza, perché gli altri fanno esattamente lo stesso.

LUNE

Una luna in questo gioco è come nella vita reale un planetoido orbitante. Viene localizzato nella stessa posizione di un campo di detriti in orbita attorno al pianeta e può essere scelto 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 è del 20%. Se una luna viene generata, i detriti spariranno dall'orbita. Se giacciono risorse per 2 miliardi 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 addizionali. 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.

DISTRUZIONE DELLE LUNE

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

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

In tutto ci sono 5 differenti possibilità:

1. La MN distrugge la luna.

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

2. La MN è stata distrutta.

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

3. La luna e la MN sono state distrutte.

Combinazione della 1ma e della 2da variante.

4. Non succede niente.

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

5. C'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.

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)². A liv. 1 puoi solo fare uno scan dei pianeti nel suo stesso sistema.

Per esempio:

Raggio nei sistemi = livello²-1

Livello 1: Solo lo stesso sistema

Livello 2: 3 sistemi

Livello 3: 8 sistemi

Livello 4: 15 sistemi

Livello 5: 24 sistemi

Livello 6: 35 sistemi

E 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 abbatterli. 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.

LA PROTEZIONE DEL NIUBBO

Questa protezione è 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 più del 500% o meno del 20% dei tuoi punti. 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 del 20% 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 possibilita di fare grossi e letali errori. Usa questa possibilita' e prova tattiche differenti.

PUNTI

Il sistema di punteggi in Ogame e' il piu' concreto metro di successo. Tutti provano se possibile, a diventare il giocatore al 1mo posto nella classifica o ad essere almeno fra i primi 10 di 50.

Il sistema e' molto semplice: Ogni 1000 punti di unita'-risorse viene assegnato un punto. Non ha importanza cosa si costruisca o su cosa si faccia ricerca. L'altro lato della medaglia e' che si perde un punto per ogni 1000 punti unita'-risorsa persi (navi distrutte per esempio, o perdita di una colonia).

Questo significa che se vuoi diventare il migliore, devi costruire di piu' e piu' velocemente dei tuoi avversari.

Oltre alla classifica tradizionale ve ne sono altre due che riguardano la flotta e i "punti ricerca". Funzionano in maniera lievemente diversa; per ogni livello di ricerca eseguito e/o per ogni nave costruita, ottieni un punto. Il costo della ricerca o della nave non ha rilevanza.

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

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

DIFESA

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

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

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

Come dovrebbe essere una buona difesa?

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

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

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

TATTICHE

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

Prima di tutto: Se qualcuno ti attacca, lo fa solo per le tue risorse. Puo' essere perche' hai dei grossi giacimenti o depositi di metallo, cristalli o deuterio, o perche' hai una bella flotta in orbita che puo' diventare (una volta distrutta) una ricca fonte di detriti cui attingere. Se non hai granché da predare e' probabile che tu non venga attaccato. Tuttavia e' bene proteggere le proprie risorse e le proprie flotte. Le flotte possono essere spedite via per qualche tempo; per esempio, puoi inviare una flotta con velocita' 10% verso un pianeta vicino, in questo modo sara' al sicuro per le prossime 8-10 ore. Temporizza bene gli spostamenti delle tue flotte mentre non sarai collegato. Fa attenzione a non spedirle con l'ordine di attaccare, perche' 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 piu' se immagazzini qualcosa, e che c'e' un vicino che sta arrivando per predare le tue risorse; naturalmente hai sbagliato nella regola piu' importante, sei un buon bersaglio e i buoni bersagli vengono 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 piu' forti della volta precedente... Quindi continua a giocare. Costruisci ed equipaggia, metti al riparo la flotta e le tue risorse, solo in questo modo il gioco sara' divertente e solo in questo modo avrai delle possibilita'.

Puoi anche sviare alcuni predoni ostinati. Costruisci una colonia in un'area calma e porta tutto la'. Avrai un po' di quiete e sarai il piu' forte nei dintorni.

Talvolta i vicini attaccano anche se non ci sono risorse da prendere, anche solo per prendere quel poco che c'e'. Queste situazioni sono spesso il risultato di offese o provocazioni. Alcuni consigli possono essere utili:

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

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

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

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

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.

SUGGERIMENTI

Come posso proteggermi dalle razzie ?

Non esiste un sistema sicuro al 100%. Puoi spendere tutte le tue risorse in difesa, preghiere o suppliche o quel che vuoi – prima o poi verrai raziato (l'unico sistema e' quello di essere uno dei 10 migliori giocatori). Devi sempre considerare che gli altri giocatori, che hanno piu' punti di te, possono attaccarti; la loro flotta 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 spedirli insieme alle navi cargo verso un campo di detriti con il comando di estrarre, in questo modo avrai una raccolta di risorse con i tuoi giacimenti che viaggiano al sicuro. Se non hai ancora navi riciclatrici, cerca un pianeta inattivo che non abbia difese o che non abbia flotte in orbita; manda semplicemente tutte le navi e le risorse con il comando "spia". La temporizzazione ottimale per la flotta e' quella secondo cui torni alla base al momento in cui torni online. Nota: Le flotte 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 la' perche' 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 raid in un'adesione alla tua alleanza. Comunque, rimani sempre calmo e freddo, e ricorda sempre di mettere al riparo le tue risorse.

FLOTTE E COMBATTIMENTI

Qui troverai una lista di tutte le navi presenti in Ogame e una piccola descrizione dei vantaggi e svantaggi dei singoli modelli.

Nave cargo leggera:

All'inizio questa nave e' la base per il trasporto delle risorse. Non ha corazza, può sostenere pochi colpi ed e' lenta, ma può portare 5000 unita' di risorse alla volta. La nave cargo leggera e' la prima nave da usare per raziare i pianeti vicini. Non dovresti mai inviarla senza una scorta, perche' un solo missile può abbatterla e rimarrebbe bloccata dai satelliti solari.

Richiede:

Cantiere navale - liv. 2

Motore a combustione - liv. 2

Costa: 2.000 metallo, 2.000 cristalli

Nave cargo pesante:

In linea di massima e' il fratello maggiore della nave cargo leggera, ma con una velocita' superiore e una stiva da 25.000 unita'. Il consumo di carburante e' piu' elevato del predecessore, ma tirando le somme, questa nave e' molto piu' affidabile.

La ricerca sui motori a combustione e' pari all'esorbitante costo in deuterium, inevitabile per rendere efficiente una razzia con questo tipo di nave.

La nave cargo pesante e' la nave piu' importante per gli attacchi, ma anche qui c'e' bisogno di una scorta, perche' il suo punto debole e' la difesa.

Richiede:

Cantiere navale - liv. 4

Motori a combustione - liv. 6

Costa: 6.000 metallo, 6.000 cristalli

Caccia leggero:

Il caccia leggero e' la prima nave da battaglia disponibile per il suo basso costo. Sinceramente, non e' la macchina da combattimento definitiva, ma contro i trasporti i caccia leggeri vincono sempre. Non ci dovrebbero essere raid senza questa nave nello stormo. Un caccia leggero in combinazione con un trasporto può distruggere anche un paio di lancia-missili. Finché il caccia pesante non diventa disponibile, non dovresti usare il caccia leggero su difese già distrutte, perche' ti esporresti a perdite non necessarie. Nelle fasi piu' avanzate, il caccia leggero diventerà una

buona esca; costruiscine con un rapporto 1:5 per proteggere le tue navi piu' costose dal fuoco difensivo del nemico.

Richiede:

Cantiere navale - liv. 2

Motori a combustione - liv. 3

Costa: 3.000 metallo, 1.000 cristallo

Caccia pesante:

Tra il caccia pesante e quello leggero esiste piu' o meno la stessa differenza che c'e' fra la nave cargo pesante e quella leggera. Il caccia pesante ha un piu' alto coefficiente di penetrazione e puo' assorbire piu' colpi. In piu' ha una maggiore velocita' a causa della nuova tecnologia di guida di cui dispone, ma per questo ha bisogno di piu' carburante e i costi sono piu' del doppio rispetto ad un caccia leggero. E' tuttavia necessario impegnare la ricerca per l'ottenimento di questo vascello, perche' domina sui caccia leggeri e il motore ad impulso e' comunque necessario per le navi colonizzatrici. Il caccia pesante e' la nave da combattimento ideale per attaccare piccole unita' difensive (lancia-missili, laser leggeri e con una superiorita' numerica anche i cannoni a ioni). In un rapporto 1:1 (contro i cannoni a ioni 1:2) non avrai perdite.

Richiede:

Cantiere navale - liv. 4

Motori ad impulso - liv. 2

Costi: 6.000 metallo, 4.000 cristallo

Incrociatore:

L'incrociatore rappresenta il vascello di classe media fra le navi da battaglia. E' considerevolmente piu' forte di ogni tipo di caccia, ha piu' o meno la stessa velocita' ma puo' sostenere molti piu' colpi. Ha anche qualche punto debole: i suoi costi di produzione non sono esattamente economici, specialmente per chi non gioca spesso Ogame e due nuovi tipi di ricerca sono necessari per metterlo in cantiere. Se investire nell'incrociatore o meno e' una decisione che spetta a te. In generale, il rapporto prezzo/prestazioni dell'incrociatore non e' fra i migliori, e la tecnologia a ioni e' necessaria solo per i cannoni a ioni. Nel dubbio, costruisci piu' caccia pesanti e non incrociatori. Piu' avanti non sara' un problema recuperare il gap nel settore ricerca.

Richiede:

Cantiere navale - liv. 5

Motori ad impulso - liv. 3

Costi: 20.000 metallo, 7.000 cristallo, 2.000 deuterio

Nave da guerra:

Le navi da guerra sono i vascelli da battaglia piu' usati su tutti. Hanno un buon rapporto prezzo/prestazioni, sono piu' veloci di ogni nave disponibile nelle prime fasi e non dovrebbe mancare in nessuna battaglia spaziale. Il sistema di combattimento non e' propriamente facile. La ricerca per ottenerle e' un compito irrinunciabile. Un errore - anche per i giocatori con maggiore esperienza - e' quello di lanciarsi nella ricerca per avere subito navi da guerra; cio' costa solo risorse che possono essere spese piu' efficacemente in flotte per raid. I costi sono pesanti. Le navi da guerra sono appropriate particolarmente per compiti di difesa medio/pesanti. Per piccole difese non ne vale la pena per via degli alti costi in termini di carburante; i caccia pesanti sono piu' indicati in questi casi.

Richiede:

Cantiere navale - liv. 7

Motore iperspaziale - liv. 4

Costi: 40.000 metallo, 20.000 cristallo

Destroyer:

Il Destroyer surclassa tutti i tipi di nave in quanto ai costi di produzione, consumo di carburante e capacita' di fuoco. Prima di tutto, i Destroyer non sono necessari per una flotta di successo, ma sono un buon supplemento a causa della loro potenza di fuoco. Bisogna pero' considerare che i Destroyer rallentano la velocita' complessiva della tua flotta; ogni flotta si muove al massimo della velocita' del vascello piu' lento che la compone! L'area d'interesse principale dei Destroyer e' quella di annientare le MN e i compiti di difesa.

Richiede:

Cantiere navale - liv. 9

Motore iperspaziale - liv. 6

Costi: 60.000 metallo, 50.000 cristallo, 15.000 deuterio

Morte Nera:

Quelli che chiamano la MN una nave commettono un errore. La MN somiglia piu' ad una luna artificiale armata e semovente che ad una nave, e rappresenta l'assoluto superlativo nel campo degli armamenti - cosi' come lo sono anche i suoi costi. Il suo punto debole e' la lentezza, un vantaggio addizionale a dispetto della sua mole e' il trascurabile consumo di carburante. Per gli attacchi, la MN non e' veramente utile - e' troppo lenta. Come postazione difensiva non e' trascurabile (ma nemmeno invincibile). Prima di costruire una MN, appronta una difesa stabile; se non lo farai non ti godrai la MN. In virtu' dei suoi potenti scudi e' difficilmente attaccabile, poche unita' con una potenza d'attacco pari a 500 possono infliggerle dei danni.

Richiede:

Cantiere navale - liv. 12

Motore iperspaziale - liv. 6

Tecnologia iperspaziale - liv. 6

Tecnologia gravitonica - liv. 1

Costi: 5.000.000 metallo, 4.000.000 cristallo, 1.000.000 deuterio.

Bombardiere:

Possiamo dire che e' particolarmente indicato per attaccare le difese planetarie ben equipaggiate, ha delle bombe al plasma e un puntamento laser che le fa cadere con precisione; la sua potenza di fuoco lo rende efficace persino contro le MN. Se confrontato con una nave da guerra vediamo che ha una maggiore integrita' strutturale (75.000 vs 60.000), degli scudi piu' efficienti (500 vs 200) e la stessa potenza di fuoco (1.000), e' piu' lento (4.000 vs 10.000) e consuma il doppio (1.000 vs 500).

Richiede:

Cantiere navale - liv. 8

Motore ad impulso - liv. 6

Tecnologia laser - liv. 8

Tecnologia dei plasmi - liv. 5

Costi: sconosciuti

Nave riciclatrice:

Questa nave ha una funzione specifica fra le astronavi. Solo le navi riciclatrici possono lavorare i campi di detriti. Hanno la stessa capacita' di carico di una nave cargo grande (20.000), ma ha solo una frazione della sua velocita' (per non dire che e' la nave piu' lenta in assoluto, eccezion fatta per la MN). Le riciclatrici possono essere spedite da sole, il proprietario del pianeta che ha in orbita il campo di detriti non se ne accorgera'. In generale hai un grosso vantaggio, se spedisce le navi riciclatrici come primo fra tutti (per esempio al seguito di una flotta d'attacco), potrai recuperare tutto quello che ci sara' nel campo di detriti generato dopo la battaglia.

Richiede:

Cantiere navale – liv. 6

Motore a combustione – liv. 6

Tecnologie protettive – liv. 2

Costi: 10.000 metallo, 6.000 cristallo, 2.000 deuterio

Sonda spia:

La sonda spia, come dice il nome, non e' una nave ma appunto una sonda con lo scopo di raccogliere velocemente e senza essere rilevata informazioni circa l'obiettivo. E' estremamente veloce (circa 100 volte piu' di una nave da guerra). Malgrado tutto c'e' sempre il rischio che venga rilevata e conseguentemente distrutta. L'efficienza della sonda puo' essere incrementata dalla continua ricerca nell'ambito delle tecnologie per lo spionaggio. E' importante occuparsi dei problemi di spionaggio quanto prima. Il pericolo che una delle tue flotte si trovi davanti ad una brutta sorpresa quando arriva sul bersaglio sara' enormemente inferiore se si investiga prima.

Richiede:

Cantiere navale – liv. 2

Motore a combustione – liv. 3

Tecnologie per lo spionaggio – liv. 2

Costi: 1.000 cristalli

Satellite solare:

I satelliti solari sono posizionati stazionalmente in orbita al pianeta da cui sono stati costruiti e generano verso di esso energia usando la luce solare. Sono facili da distruggere per gli attaccanti. L'efficienza dei satelliti solari dalla distanza del pianeta dal sole. Per coloro che desiderano una fonte sicura d'energia quando vengono attaccati, sono la scelta sbagliata. Le centrali solari e a fusione sono una scelta migliore all'inizio, anche se i satelliti solari sono un passaggio inevitabile per giungere alla ricerca della tecnologia gravitonica. Il vantaggio dei satelliti solari e' che non richiedono lotti di costruzione come le centrali energetiche. Possono essere abbattuti ad ogni attacco e attraggono i vicini, sempre alla ricerca di cristallo rilasciato dai satelliti distrutti.

Richiede:

Cantiere navale – liv. 1

Costi: 2.000 cristallo, 500 deuterio

Nave colonizzatrice:

Le navi colonizzatrici sono necessarie per occupare pianeti disabitati. Sono costose e vengono smantellate se la colonizzazione ha successo, ma sono l'unico sistema per avere altri pianeti in proprio possesso. E' sempre utile non avere colonie nel proprio sistema (se ci sono abbastanza pianeti disabitati rimasti) ma sempre locazioni sulle lunghe distanze. In questo modo e' piu' difficile che vengano individuati e i costi di carburante e per essere raggiunti da una flotta nemica sono piu' alti.

Richiede:

Cantiere navale – liv. 4

Motori ad impulso - liv. 3

Costi: 10.000 metallo, 20.000 cristallo, 10.000 deuterio

Corazzata:

Viene definita la madre delle navi da guerra, e a ragione da quel che si vede; i caccia sia leggeri che pesanti che provano ad attaccarla incontrano morte certa contro le sue difese, e' dotata di cannoni ionici, al plasma e Gauss. La sua mole non le permette di muoversi agilmente, rendendola una stazione da battaglia (anche se non come la MN). Un fattore rilevante e' l'alto consumo di carburante.

Richiede:

Cantiere navale – liv. 9

Motore iperspaziale – liv. 6

Tecnologia iperspaziale – liv. 5

Costi: sconosciuti.

SHIPS

Little Fighter ; 3.000 metal, 1.000 crystal, 0 deuterium

Used in very early game stages, because it's cheap and you don't need to research many technologies to build them. Quite fast, but vulnerable.

Used as cannon fodder in the later game stages.

Heavy Fighter ; 6.000 metal, 4.000 crystal, 0 deuterium

more powerful than the little fighter, the heavy fighter is a good choice to attack the colonies of other players, that only are defended by a few missiles and lasers. Not bad at taking out battleships. Often useless in later game stages.

Cruiser ; 20.000 metal, 7.000 crystal, 2.000 deuterium

The first "big" ship you can build. Cruisers are perfect in killing enemy cannon fodder like little fighters and missiles because they have rapid fire against them. They have the highest basic speed of ally ships. Sometimes useful in the late game when your opponent exaggerated with cannon fodder. Very weak against destroyers and battleships!

Battleship ; 40.000 metal, 20.000 crystal, 0 deuterium

Surely the most used ship in oGame. Fast, cheap (for its fighting capacities) and powerful. Has no rapidfire against cannon fodder, and that is its biggest disadvantage, but a good reason to build a mixed fleet - that bases on battleships of course. Best used with cannon fodder if you attack big targets. Needs no deuterium to be build - perfectly for raiding tactics.

Bomber ; 50.000 metal, 25.000 crystal, 15.000 deuterium

The big guy to kill defense - that was the aim when they conceived this ship. But the reality isn't that way. That doesn't mean the bomber is weak against defensive structures, but he's too slow, costs a lot of deuterium to fly around and to be built, and isn't good for raiding attacks - only for bashing strategies. You need a great amount of them to kill a big defense, but it will come cheaper as if you had attacked that defense with

battleships with the same costs. But is only effective against the smaller defenses (because it has rapid fire against them): Ion cannon, missile launcher, light laser, heavy laser. It hasn't rapid fire against plasma and gauss cannons.

Destroyer ; 60.000 metal, 50.000 crystal, 15.000 deuterium

I like destroyers although they haven't the best cost/performance rating. They're the biggest enemy of every death star. You need only 70 destroyers to kill a lone death star with a rate of succes of 100%. And you will make profite! They have rapid fire against small lasers and are pretty good against them. Strong against battleships.

Death star ; 5.000.000 metal, 4.000.000 crystal, 1.000.000 deuterium

The ultimate ship! But weakened very much with the last version. I would'n build them at the moment. They are only strong if you get a group of at least 10 or more of them. Work best behind cannon fodder. Has rapid fire against everything except of plasma cannons.

Defense:

Missile Launcher ; 2.000 metal, 0 crystal, 0 deuterium

Weakest defense. Build only as cannon fodder or if you have too much metal. Average defense against small fighters.

Little Laser ; 1.500 metal, 500 crystal, 0 deuterium

Cannon fodder. Build them if you haven't enough metal to build missiles or if your enemy has to much cruisers.

Heavy Laser ; 6.000 metal, 1.500 crystal, 0 deuterium

Useful against Little Fighters - against all others ships nearly useless.

Ion Cannon ; 2.000 metal, 6.000 crystal, 0 deuterium

Often ignored by most players because they haven't much firepower. But their shields are their biggest advantage. Nearly immune against little and heavy fighters, they are able to absorb much damage and give your big guns much time to reduce the attackers.

Gauss Cannon ; 20.000 metal, 15.000 crystal, 2.000 deuterium

The first big gun you can build. Effective against cruisers and heavy fighters, against battleships and destroyers you should prefer the plasma cannon. Nearly useless against cannon fodder! Use only with own cannon fodder.

Plasma Cannon ; 50.000 metal, 50.000 crystal, 30.000 deuterium

Yes, this is the damn big fat gun. Very good against all kinds of bigger ships: Cruiser? One shot - blast to pieces.

Battleship? One shot - vaporised to smelly gases.

Destroyers? Ok, he survives one shot because he looks that kindly at us.

Use them only against bigger ships, against small ships they're useless. A plasma cannon will loose against a few little fighters if it doesn't stand behind some missiles or lasers!

Small shield dome ; 10.000 metal, 10.000 crystal, 0 deuterium

Nothing else than cannon fodder that survives more than one shot. Immune against smaller ships.

Big shield dome ; 50.000 metal, 50.000 crystal, 0 deuterium

Nothing else than cannon fodder that survives more than one shot. Immune against smaller ships.