



Traduzione di Gaxleep http://www.ogame162.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=93

Benvenuto in Ogame	2
Cos'è OGame?	2
REGOLE DEL GIOCO	3
Regole sull'account	3
Condivisione Account	3
Account sitting	3
Multi accounting	3
Scambio di account	4
Disattivare l'opzione check	4
Bug-using	4
Inteferire nelle regole del gioco	4
Bashing – attacchi ripetuti e ripetitivi	4
Casi Speciali	5
Annullare azioni dei GO	5
Esclusione dal gioco	5
Condizioni generali operative	6
PRIMI PASSI	6
1. 'Il predatore'	6
2. 'Minatore'	6
3. Tattica mista	6
RISORSE	7
RICERCA	7
COLONIE	8
Informazione per i pro:	9
DIMENSIONI DEI PIANETI:	9
NAVI RICICLATRICI + RF	9
Tattiche:	10
INFORMAZIONI GENERALI	10
ALL'INIZIO	10
LUNE	10
DISTRUZIONE DELLE LUNE	11
LA FALANGE SENSORIALE	11
LA PROTEZIONE DEL NIUBBO	12

PUNTI	12
DIFESA	13
TATTICHE	13
SUGGERIMENTI	14
Tabella riassuntiva sulle navi	15
Tabella riassuntiva delle difese	15
Tabella riassuntiva dei costi degli upgrade al 1° livello	16
Tabella sulle sonde spia (probe)	16
FAQ in generale	17
Links importanti	17
Dimensione dei pianeti:	18
FAQ sulle colonie	20
FORMULE	22
Missili Interplanetari	22
Capacità di trasporto reale	22
Spionaggio	22
Costo in deuterio per i viaggi	23
Produzione oraria	23
Consumo orario	23
Satelliti solari	23
Tempi di ricerca	24
Incremento costi	24
Costo totale	24
Area di scan della Falange Sensoriale	24
Tempo di costruzione delle navi e delle difese	24
Tempo di costruzione edifici	24
Attacchi lunari con Morte Nera	24
Spazi lunari	25
Tempo di volo	25
Riduzione tempi di volo	25

Benvenuto in Ogame

OGame è un gioco strategico ambientato nello spazio, con migliaia di giocatori che giocano contemporaneamente. Prima di giocare sei pregato di leggerti le regole. Tutto quello di cui hai bisogno per giocare è un normale web browser.

Cos'è OGame?

Come imperatore intergalattico hai la possibilità di estendere la tua influenza in tutte le galassie attraverso molte strategie. Inizi comandando il tuo pianeta natale e costruendovi infrastrutture economiche e militari. Facendo ricerca in nuove tecnologie e ingrandendo le tue strutture e ricerche puoi accedere a tecnologie sempre più avanzate e ad armi sempre più potenti. Durante il gioco hai l'opzione di colonizzare pianeti e creare alleanze con imperatori amici. Commerciare con gli altri e combattere gli imperi nemici ti aiuterà; ad ottenerle risorse di cui hai bisogno per prosperare ancor di più.

Regole del gioco

Regole sull'account

I giocatori di austria germania polonia e gran bretagna non possono giocare su ogame.it perché li hanno troppa esperienza. I giocatori da altri stati devono parlare italiano. Sono ammesse eccezioni solo per testing, per uso educativo o per controllo dei sistemi.

Condivisione Account

I Condivisione Account La condivisione degli account e' ASSOLUTAMENTE VIETATA. Ogni account puo' essere utilizzato solo da una sola persona, con la sola eccezione di un temporaneo Account-sitting (come il babysitting) che sottosta le seguenti regole:

Account sitting

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

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

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

Flotte da account nella stessa alleanza o appartenenti ad una coalizione non sono considerate flotte aliene. La cosa rilevante e' la relazione politica ovvero l'affiliazione ad un alleato che e' importante e non solo l'alleanza in se', ovvero cambiare alleanza per attaccare non serve, le flotte sono comunque amiche. Le violazioni a queste regole saranno punite in accordo alle regole del multiaccounting.

Multi accounting

Ogni giocatore puo' avere solo Un singolo account per volta in ogni universo di ogame. Account multipli dello stesso individuo saranno bloccati. Account creati solo per inviare materie ad un altro, sono considerati come account multipli. Se degli utenti accedono al gioco usando lo stesso ip (scuola, compagnia, il pc di casa) i giocatori devono provare che sono individui distinti, se richiesto. Bisogna prendere cura di non avere impostazioni comuni (tipo l'email) quando l'ip e' identico tra vari account. Un ip identico, per conto suo, non e' una ragione comune perché l'account sia bloccato. Inviare risorse o attaccare lo stesso obiettivo con 2 account diversi aventi lo stesso ip, così come attaccare un altro giocatore con lo stesso IP PORTA AL BAN DAL GIOCO.

Scambio di account

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

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

Disattivare l'opzione check

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

Bug-using

Sfruttare errori, malfunzionamenti o bug nella programmazione di OGame a proprio vantaggio- il cosiddetto bug-using- non e' 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. Allo stesso modo il non riportare i bug.

Inteferire nelle regole del gioco

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

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

Estorsione

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

Bashing – attacchi ripetuti e ripetitivi

• Definizione/Restrizioni

E' definito bashing, e pertanto vietato l'attaccare un singolo pianeta piu' di 3 volte in 24 ore. Questi attacchi possono anche essere tre "ondate" definendo "ondata" come l'arrivo di un numero massimo di 3 flotte sul bersaglio in un lasso di tempo di 30 minuti- tra la prima e l'ultima, ovviamente. Pertanto e' consentito fare max 3 attacchi in ventiquattro ore ognuno dei quali fatto da massimo 3 flotte che giungono in 30 minuti sul pianeta bersaglio.

• Eccezioni

Ecco le eccezioni alla regola di smazzuolamento:

- 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 puo' essere dichiarata solo tra alleanze e non tra individui. La dichiarazione di guerra non richiede la presa di visione da parte di chi verra' attaccato.
- Insultare: se un giocatore attaccato insulta l'attaccante, sono concessi ulteriori attacchi. E' dovere dell'attaccante provare gli insulti e contattare i Game Operator. I messaggi di insulto devono essere tenuti nell'area messaggi dell'account in modo che l'operatore possa valutare la legittimita' della richiesta. Dopo che un insulto e' stato riportato e controllato dall'operatore, la regola dello smazzuolamento e' sospesa per un periodo di tempo definito dall'operatore stesso.

Casi Speciali

Alcune azioni di gioco, come attacchi ripetuti estensivamente, quando il giocatore attaccato non può giocare, possono essere puniti a discrezione dei game operator.

Pushing*

Definizione / Divieto

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

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

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

Il pagamento di crediti, il fare il cacciatore di teste e altre azioni simili che non causano un immediato servizio in compenso pertanto condotte in consapevolezza dei rischi da parte di ambedue le parti. Condividere i recyclers 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.**

Eccezioni

- Attaccare con una flotta inferiore è permesso se il pianeta bersaglio non ha ancora una luna e i detriti dalla flotta non superano i 20 milioni di risorse in totale. Questo metodo può essere utilizzato più volte finché non è presente una luna.
- Dopo un attacco, 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.

Annullare azioni dei GO

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

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

Esclusione dal gioco

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

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.

**Questa e' una soluzione intermedia finche' non si stabiliscono gli accordi commerciali*

*** Cioe': in un'alleanza bilanciata, chiedere aiuto con i recyclers e'una cosa comune. A lungo termine questo dovrebbe essere piu' o meno bilanciato tra i membri attivi dell'alleanza rendendo possibile per chi invia qualche recycler, di tenersi le risorse ricavate. Se aiutarsi coi recyclers generalmente e' consentito, una situazione di pushing avviene quando un'alleanza usa un account per costruire una flotta mentre gli account rimanenti.*

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 M5 K3 S5 M6 K4 S6 D1 D2...

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 razzie in maniera rapida e sicura.

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

Una cosa che dovresti sempre tenere a mente:

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

Un'ultima nota:

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

Basilarmnete 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').

Informazione per i pro:

- **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 PIANETTI:

- Pos 1 - 3: 80% tra 55 e 70 lotti di costruzione (55+/-15)
- Pos 4 - 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 puo' vedere quando delle navi riciclatrici stanno per prelevare le risorse. Il suo unico vantaggio e' quello di trovarsi a piu' breve distanza dai detriti che orbitano attorno al pianeta. I campi di detriti possono essere, come detto, lavorati dalle navi riciclatrici. Ogni nave riciclatrice puo' lavorare fino a 20.000 unita'. I metalli e i cristalli sono lavorati con un ratio pari a 1:1. Se rimane qualcosa di una risorsa, verra' lavorato tutto finche' le navi riciclatrici saranno piene. Per esempio, un campo di detriti ha 18.000 unita' di metallo e 6.000 di cristalli; una nave riciclatrice prelevera' 14.000 unita' di metallo e le 6.000 di cristalli, 4.000 unita' di metallo resteranno nel campo di detriti. Se la nave riciclatrice trasporta gia' 4.000 unita' di metallo quando arriva al campo di detriti, il totale di risorse che verranno lavorate diminuiranno esattamente di quel numero (4.000) [questa non l'ho capita (ndgax)]

Per lavorare un campo di detriti e' necessario andare nel menu flotta (dove si ordina il tipo di azione) e scegliere il campo di detriti come bersaglio (puoi trovarlo nella lista dove si trova anche il nome dell'obiettivo).

Puoi inviare anche altre navi insieme alle navi riciclatrici, per esempio per proteggerle, ma solo le riciclatrici lavoreranno il campo dei detriti. Le risorse che vengono ordinate di trasportare verranno riportate alla base (al contrario di quanto avviene quando si sceglie di attaccare).

Tattiche:

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

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

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.

ALL'INIZIO

Divenire potente attrarra' migliaia di errabondi. Ci sono grandi quantita' di lamer che stanno linkati 24 ore al giorno, giocano con tre cose precise in mente: vogliono il tuo metallo, vogliono i tuoi cristalli e vogliono il tuo deuterio. Molte di queste zucche malate sono quasi sempre connessi. La fascia oraria che scelgono per attaccare e' quella che inizia alle 3 del mattino (immagino non si riferisca all'Italia ndgax). Giusto per chiarire... le azioni d'assalto con navi cargo sono routine. Ho fatto ogni giorno attacchi di questo genere, la meta' di questi erano contro di me. Un attacco non e' la fine. [seguono una serie di frasi poco comprensibili, lo slang del tipo e' orrendo, cos'e' uno zerballed ?]

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

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

LUNE

Una luna in questo gioco e' come nella vita reale un planetotide orbitante. Viene localizzato nella stessa posizione di un campo di detriti in orbita attorno al pianeta e puo' essere scelt come obiettivo allo stesso modo. Una luna viene creata quando una flotta viene distrutta in orbita. I detriti si uniscono fra loro formando un satellite, ma questo non avviene sempre. Ogni 100.000 unita' risorse nel campo di detriti la possibilita' che si trasformi in una luna aumenta dell'1%. La massima percentuale di probabilita' perche' si crei una luna e' del 20%. Se una luna viene generata, i detriti spariranno dall'orbita. Se giacciono risorse per 2 miliardi di unita' il rimanente rimarra' in orbita come detriti.

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

Importante: *Le lune possono essere attaccate come i normali pianeti. Seguirà una spiegazione su come farlo. Alle volte troverai pianeti disabitati con una luna nella loro orbita; il giocatore che*

colonizza questi pianeti NON otterra' in automatico la sua luna, ma NON potra' avere una luna in piu' su quel pianeta. Nelle versioni piu' recenti del gioco, le lune saranno cancellate con la colonia.

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" puo' farlo, perche' e' l'unica nave con la capacita' di generare energia sufficiente per sparare un colpo gravitazionale. La "morte nera" puo' essere inviata verso una luna con l'ordine "distruggi luna" (da scegliere nel menu flotta). Quando giunge a destinazione, la MN tentera' 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 possibilita':

1. **La MN distrugge la luna.** Se questo avviene, la luna verra' completamente rimossa dalla visuale della galassia. Tutte le lune, incluse le strutture su di esse, spariranno e non sara' generato un campo di detriti (DF). Se una flotta e' sulla rotta della luna mentre viene distrutta, ricevera' come nuova destinazione il pianeta principale. La possibilita' che questo avvenga dipende dalla dimensione della luna obiettivo; con un diametro di 1000 km la possibilita' di distruzione e' del 70% e ogni 1000 km di diametro aggiuntivi decrescera' del 10%. Puoi incrementare le probabilita' di distruzione inviando piu' MN. 4 MN raddoppieranno le probabilita' mentre 9 MN le quadruplicheranno e cosi' via...
2. **La MN e' stata distrutta.** In questo caso la luna non sara' distrutta, ma viene distrutta completamente la flotta attaccante. Non verra' generato alcun campo di detriti. Le probabilita' che riguardano quest'azione dipendono dalle dimensioni della luna. Con un diametro di 1000 km la possibilita' e' di circa il 15%; per ogni 1000 km di diametro ci sara' 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 fara' semplicemente ritorno al tuo pianeta e la luna non ricevera' alcun colpo. Non verra' generato alcun campo di detriti.
5. **C'e' una flotta che staziona sulla luna.** Prima di tutto ci sara' un normale volo di avvicinamento fra la flotta attaccante e quella che difende; se l'attaccante vince e rimane una MN, la luna sara' attaccata e il risultato potra' essere una delle possibilita' sopra elencate (1,2 o 3). Se l'attaccante perde o non ci sono MN rimanenti, non accade nulla; le navi distrutte nella battaglia generano un normale campo di detriti.

LA FALANGE SENSORIALE

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

Per esempio:

- Raggio nei sistemi = livello²-1
- Livello 1: Solo lo stesso sistema
- Livello 2: 3 sistemi
- Livello 3: 8 sistemi
- Livello 4: 15 sistemi
- Livello 5: 24 sistemi
- Livello 6: 35 sistemi

E cosi' via...

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

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

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

L'esaminato ha (non ancora per adesso) la possibilita' di proteggersi dagli scan. L'unica opportunita' sicura di 'sfuggire' ad una falange e' quella di abbandonare tutte le colonie nel suo raggio.

Alternative:

- 1) Tu attacchi la luna regolarmente in modo da rallentare o fermare completamente lo sviluppo della falange.
- 2) Inviare una MN e cercare di far saltare la luna. Se non ne hai una cerca un mercenario che la possiede.

LA PROTEZIONE DEL NIUBBO

Questa protezione e' stata introdotta per dare ai nuovi giocatori una possibilita' di imparare a giocare senza essere vittima di razzie continue da subito. La protezione comunque non protegge tutti i giocatori deboli o meno attivi dagli attacchi. Quindi, la protezione del niubbo vale per i giocatori con meno di 5.000 punti. Al di sotto dei 5.000 punti non puoi attaccare altri giocatori che abbiano piu' 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 piu' 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 piu' di 5.000 punti. In parole povere, finche' sei coperto dalla protezione del niubbo, potrai essere attaccato solo da persone che hanno il tuo stesso potenziale. La protezione del niubbo e' la tua chance di giocare e imparare senza la possibilita di fare grossi e letali errori. Usa questa possibilita' e prova tattiche differenti.

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, 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 spazioporto 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?

- 1) **Buon incassatore** - Parecchie batterie piccole (laser leggeri o lancia-missili, a seconda delle risorse di cui disponi).
- 2) **Pontenza 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 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 più economico laser leggero o il lancia-missili. I laser pesanti in generale sono troppo costosi.

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 sarà 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 (altra cosa che non ho ben capito ndgax).

Una buona tattica: Cerca un pianeta posseduto da un giocatore inattivo privo di difese e lancia i tuoi trasporti verso di esso con l'ordine di spiare. I campi di detriti sono anch'essi buoni da salvare. Sentirai spesso che non puoi costruire di 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 è 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 la'. Avrai un po' di quiete e sarai il piu' forte nei dintorni. Talvolta i vicini attaccano anche se non ci sono risorse da prendere, anche solo per prendere quel poco che c'e'. Queste situazioni sono spesso il risultato di offese o provocazioni. Alcuni consigli possono essere utili: **Come posso costruire una difesa che mi garantisca un po' di quiete in periodi turbolenti?**

Due fattori sono decisivi: C'e' un 70% di possibilita' che un'unita' difensiva statica possa essere riparata dopo un combattimento (a zero costo e automaticamente), in piu' ogni attaccante ha solo un limitato numero di slot per la flotta e ogni attacco ha una durata di circa 3-4 ore, a seconda della distanza e della velocita' scelta. Quindi e' molto pratico costruire delle difese in queste situazioni, perche' non saranno distrutte completamente; il 70% di esse verra' danneggiato lievemente. La tua difesa crescera' piu' rapidamente di quanto i tuoi vicini possano distruggere, a meno che TUTTI prendano di mira SOLO te, ma questo costera' punti in classifica, perche' non si puo' cavar sangue da una rapa...

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

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

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

SUGGERIMENTI

Come posso proteggermi dalle razzie?

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

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

- **Mai, mai mai (!!!) lasciare la flotta in orbita mentre sei off-line. La morte attende gli incauti!**
- **Mentre sei online e una flotta di predatori e' in avvicinamento verso il tuo pianeta, non cadere nel panico!**

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

Grazie a Gaxleep per lo sforzo traduttivo e la disponibilita' a pubblicarlo qua nel forum.
Per segnalare errori contattate direttamente lui con PM.

Tabella riassuntiva sulle navi

>> Appendice C – tabella riassuntiva delle navi (in italiano)

	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	400	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 plasmi (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

Tabella riassuntiva delle difese

>> Appendice D – tabella riassuntiva delle difese (in italiano)

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

Tabella riassuntiva dei costi degli upgrade al 1° livello

>> Appendice E – tabella riassuntiva dei costi degli upgrade al 1° livello

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

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

Tabella sulle sonde spia (probe)

>> Ancora riguardo ai Probe...

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

L: livello di spionaggio dell'attaccante

S: mostra le risorse

F: mostra flotta e risorse

D: mostra difese, flotta e risorse

B: Mostra costruzioni, difese, flotta e risorse

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

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

FAQ in generale

Links importanti

- [Speedsim](#) – Un simulatore di battaglia molto accurato (c'è anche in italiano, cliccate su download a sinistra)
qui una breve guida in italiano (http://www.ogame162.de/phpBB2_it/viewtopic.php?t=328
- [Raksim](#) – Un simulatore di 'missilistica'
- **Multialarm!**
- Quando ricevi questo messaggio, significa che tu ed il tuo "partner" (col quale commerci, che stai attaccando o che stai spiando) avete lo stesso IP. Questo succede quando condividi lo stesso computer, una rete o un router. Non è quindi possibile commerciare, attaccare o spiare. I Gameoperators possono considerarti 'multiutente' e potrebbe portare ad un ban se riscontrano la tua scorrettezza. Avere 2 account in un universo è proibito. Condividere un IP quando non si interagisce (fra i due giocatori con lo stesso IP) e non si è nella stessa alleanza può essere consentito. Parlane con il tuo Gameoperator.
- **Cosa succede a una Colony Ship quando colonizzo un pianeta o abbandono una colonia? E' nuovamente disponibile?**
- No. Una volta colonizzato un pianeta, la nave sparisce. La nave viene 'consumata' nella costruzione della colonia per la preparazione delle miniere. Quando abbandoni una colonia, comunque la nave non viene restituita.
- **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.
- **Cosa sono i "punti TSD" nelle statistiche delle alleanze?**
- Mostrano quanti punti ha un'alleanza. TSD significa thousand (mille). Ogni mille punti dei membri sono un punto nelle statistiche dell'alleanza. In pratica 1 milione di unità di risorse usate per costruire o ricercare danno un punto nelle statistiche dell'alleanza.
- **Come posso avere una luna? Cosa accade ai detriti dai quali è sorta? 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. Comunque restano i detriti che possono essere raccolti.
- **Cos'è esattamente il Rapid Fire (RF) ?**
- RF significa che una nave ha X possibilità di distruggere X altre navi e/o difese. Per esempio: i Cruiser hanno RF 10 contro i missile launchers. In questo caso un singolo cruiser può distruggere 10 missile launchers con un colpo. Potrebbe anche distruggerne appena 8 o 9, o anche 11. Tutte le unità eccetto i satelliti solari e gli Espionage Probe distruggono circa 5 Espionage Probe e Satelliti solari ogni round.

I Cruisers distruggono circa 3 Light Fighters ogni round e circa 10 Missiles Launchers ogni round.
I Destroyers distruggono circa 10 Light Lasers ogni round.
I Bomber distruggono circa 10 Light Lasers and Missile Launchers ogni round e circa 5 Heavy Lasers e Ion Cannons ogni round.
La Death Star distrugge circa 33 qualsiasi tipo di navi, tranne Destroyers circa 5 ogni round, circa 1250 Espionage Probes, un massimo di 1 Death Star, circa 250 difese qualsiasi eccetto Plasma Cannons e le due
Shield Domes perché il RF non è efficace contro di esse.

- **Nel menù Galaxy vedo un * o un numero vicino al nome dei giocatori. Cosa significa?**
- Significa che c'è attività nel pianeta di quel giocatore. Un * significa negli scorsi 15 minuti, oltre ai 15 minuti appare un numero fino a 60 minuti. Ci sono molte cose che sono considerate attività: essere spiati/attaccati da qualcuno, ricevere risorse da una flotta, spiare/attaccare qualcuno, il ritorno di una flotta, l'inizio/fine di una costruzione, ecc.
- **Ho fatto il login ed è tutto bianco eccetto le parole.**
- 1. Vai alle opzioni e poi alle skin options. Qui cancella lo 0 e clicca su 'save changes'.
- 2. Stai navigando con Aol browser. Disattiva l'IP check o un browser differente (firefox, opera etc.).
- **Ho appena colonizzato un pianeta ma ha appena 100 fields. Devo tenerlo?**
- Se hai ancora abbastanza planet slots 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 planet slots puoi cancellare il pianeta e colonizzarlo di nuovo. Quando decidi di tenere un pianeta, questo dovrebbe avere almeno 150 fields, così non avrai problemi di spazio.

Dimensione dei pianeti:

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

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

- **Cos'è il BBCode per la allypage?**
 - Grassetto = [b]grassetto[/b]
 - Corsivo = [i]corsivo[/i]
 - Immagini = [img] http://www.tuospazioweb.com/miaimmagine/etc.[/img]
 - Colore = [fc]#FF0000[/fc]Hello[/f]
 - Font = [ff]Verdana[/ff]Hello[/f]
 - Font Size = [fs]6[/fs]Hello[/f]

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

- **Posso cancellare navi o difese?**
- No.
- **Le difese occupano fields?**
- No. Le difese non necessitano di fields.
- **Ho appena sviluppato il mio Hyperspace Engine ma le mie navi non vanno più veloci!**

- Ci sono tre tipi di motore nel gioco(Hyperspace, Impulse and Combustion) e solo le navi che utilizzano il tipo di motore che hai sviluppato andranno più veloci.
 - Ogni aumento di livello del Combustion Engine aumenta la velocità di Small Cargo, Big Cargo, Light Fighters, Espionage Probes e Recyclers (10%).
 - Ogni aumento di livello del Impulse Engine aumenta la velocità di Heavy Fighters, Cruisers, Colony Ships e bomber (20%).
 - Ogni aumento di livello del Hyperspace Engine aumenta la velocità di Battle Ships, Destroyers e Death Stars (30%).
- **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 (Ho appena provato a farlo solo con cargo e non funziona, è necessario che ci sia almeno un Probe)
 - Manda la tua flotta con le risorse in una missione di riciclaggio.
 - Manda la tua flotta con le risorse in una missione di attacco.
 - Manda la tua flotta con le risorse in una missione di dispiegamento.
 - Per il trasporto e il dispiegamento il target dev'essere uno dei vostri pianeti. Per il riciclaggio qualsiasi campo di detriti funziona (ma ricorda che devi avere almeno un recycler nella flotta). 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 un Recycler in qualche campo di detriti perché è il modo migliore di salvare Altre domande interessanti successive alle faq nello stesso thread
- **Dei Probes ulteriori possono difendere dagli attacchi spia? Cosa posso fare oltre ad aumentare il livello di spionaggio per difendermi dagli attacchi, come ad esempio distruggere Probes in arrivo?**
- No. Solamente, più alto è il tuo livello di spionaggio e più hai possibilità di scoprire e abbattere i Probes nemici. Niente può difendere da uno spionaggio eccetto la distruzione dei Probes in arrivo. Inoltre sviluppando il livello di spionaggio permette anche di avere informazioni aggiuntive sulle flotte nemiche in avvicinamento:
 - Livello 2 : indica il numero totale di navi in arrivo
 - Livello 4 : mostra anche il tipo di navi che si avvicinano
 - Livello 8 : indica quante navi per ciascun tipo
- **Con i Probes è possibile vedere il movimento delle flotte e la loro provenienza o destinazione?**
- Le uniche cose che mostrano i Probes sono risorse, flotta, difese, costruzioni e ricerche che sono sul pianeta. Non puoi vedere altro per mezzo dei Probes. Puoi comunque vedere in galaxy se c'è attività sul pianeta. La sola cosa che può mostrare il movimento di una flotta è un Sensorphalanx su una luna.
- **Regole di bashing**
- Definizione e Restrizione: più di 3 attacchi ad un singolo pianeta in un giorno (24 ore) sono definiti come "Bushing (accanimento) e non sono permessi. Anziché di questi 3 attacchi, si parla anche di 3 attacchi ad "onda" dove un'onda consiste di un numero massimo di 3 flotte che arrivano al pianeta deciso, entro un periodo di 30 minuti.
 - Eccezioni:
 - Le eccezioni rispetto alla regola dell'accanimento sono le seguenti:
 - 1. Guerra: Se due alleanze si sono dichiarate guerra, gli attacchi supplementari sono possibili. La guerra deve essere dichiarata almeno 12 ore prima che tutte le flotte d'attacco colpiscano il loro obiettivo qui nel Forum (Area Diplomatica) insieme ai nomi di entrambe le alleanze che si scontrano; i due nomi devono essere messi nel titolo del Treadh, usando i loro nomi corretti e/o i loro Tag. La guerra può essere dichiarata soltanto contro alleanze, e non contro singoli

individui. La dichiarazione della guerra non è necessario che venga riconosciuta dall'avversario.

- 2. Insultare: Se un giocatore che è attaccato manda messaggi d'insulto all'attaccante, gli attacchi supplementari sono permessi. Dimostrare l'insulto è un obbligo per l'attaccante, inoltre deve essere contattato un Game Operator. I messaggi d'insulto non devono essere cancellati affinché un Game Operator possa controllare la relativa legittimità. Dopo che un insulto è stato segnalato e riconosciuto da un Game Operator, verrà sospesa la sanzione del Regolamento per un periodo di tempo definito dal Game Operator stesso.
- Casi Speciali
 - Se con gli attacchi ripetuti ed estesi l'attaccato viene impossibilitato a giocare e a costruire chi attacca può essere punito secondo decisione presa da un Game Operator.
- **Cosa sono “Structural integrity” e “Hitpoints”?**
 - Structural integrity = costo in Metallo + costo in Cristallo
 - Hitpoints = 1/10 della Structural integrity
 - Es: Large Cargo costa 6000M e 6000C; Structural integrity = 12000 ; Hitpoints = 1200
- **Come faccio a dare il nome a una colonia?**
- In Overview clicca sul nome in alto, a questo punto si potrà facilmente assegnare (o modificare) il nome della colonia.
- **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.
- **Quando ho una colonia devo rifare tutte le ricerche oppure si fanno una volta sola?**
- Non devi rifare le ricerche, vengono “trasferite” dal pianeta madre.
- **Cosa devo fare per avere o perdere punti?**
- Guadagni un punto ogni 1000 unità di risorse spese (deuterio escluso). Perdi 1 punto ogni 1000 unità di risorse perse

FAQ sulle colonie

- **Cosa devo fare per avere una colonia?**
- Devi costruirti una nave colonizzatrice. Per poterti costruire la nave colonizzatrice devi avere un cantiere navale livello 4 e aver sviluppato almeno al livello 3 il motore ad impulso.
- **Quali pianeti posso colonizzare?**
- Qualsiasi pianeta che risulti vuoto, cioè non occupato da altri giocatori.
- **Ho la nave colonizzatrice, ora come faccio a colonizzare?**
- Primo cercati un pianeta colonizzabile (= vuoto), poi vai sul comando flotta, seleziona la nave, scegli le coordinate del pianeta, e come tipo di missione scegli "colonizzare".
- **Come faccio a dare il nome alla colonia?**
- Selezioni la colonia, e premi sul nome nel menù riepilogo. Lì puoi cambiare nome o dare la resa della colonia.
- **Quanti pianeti può colonizzare una nave?**

- Uno solo, la nave arrivata al pianeta si "distrugge" per formare la colonia, e non torna più indietro.
- **Posso portarmi dietro delle risorse nella nave colonizzatrice?**
- NO, la nave si distrugge e con essa tutte le risorse che contiene. Se vuoi portarti delle risorse devi far partire dei cargo in missione di trasporto o di schieramento DOPO che la colonia si è formata.
- **Che differenza c'è tra trasporto e schieramento?**
- Nelle missioni di trasporto la nave porta le sue risorse e poi ritorna al pianeta da dove è partita, nelle missioni di schieramento la nave arrivata al pianeta rimane lì. Le missioni di schieramento servono per poter sfruttare tutti e 2 i viaggi per portare risorse.
- **Le risorse della colonia e del pianeta madre sono unite?**
- No, ogni pianeta ha i suoi depositi di risorse, se vuoi trasferirtele al pianeta principale devi usare i cargo.
- **Quanti fields avrà la mia colonia? Quali pianeti sono meglio da colonizzare?**
- Se hai ancora abbastanza planet slots 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 planet slots puoi cancellare il pianeta e colonizzarlo di nuovo. Quando decidi di tenere un pianeta, questo dovrebbe avere almeno 150 fields, così non avrai problemi di spazio. E' comunque possibile che il numero di fields sia differente dai numeri riportati in tabella qualora fosse al di fuori del 60% di probabilità qui considerate.

Dimensione dei pianeti:

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)

- **Ma posso abbandonare la mia colonia?**
- Sì puoi abbandonare una colonia, e volendo ricolonizzare lo stesso pianeta, si può anche avere la fortuna di avere più fields disponibili. Comunque la nave colonizzatrice non torna indietro, se volete ricolonizzare avete bisogno di una nuova. Per abbandonare clicca sul nome della colonia nel menù riepilogo.
- **Possono conquistarmi la colonia?**
- No, in nessun caso si può perdere la colonia, l'unico caso in cui un pianeta colonizzato torna disponibile è se il proprietario lo abbandona.
- **Quante colonie posso avere?**
- 8 al massimo.
- **Avere una colonia è come avere un pianeta "da capo"?**

- Quasi, devi ripartire nella costruzione delle miniere, del cantiere, del laboratorio ecc. Le uniche cose che si trasferiscono sono le ricerche, in altre parole non devi rifare ricerche che hai già sviluppato nel pianeta principale.
- **La colonia è protetta?**
- No, la colonia non è protetta, nel senso che non è come all'inizio quando inizi a costruire che quelli più forti non ti possono attaccare. La newbie protection vale per un giocatore, non per un pianeta.

Formule

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

La fonte è il forum di Ogame.org

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

Missili Interplanetari

- Raggio dei Missili Interplanetari - (livello dei motori a impulso*2)-1
- Velocità dei Missili Interplanetari :
 - nel tuo sistema = 30 sec
 - ogni sistema aggiuntivo da attraversare = 60 sec in più
 - non si possono lanciare fra galassie

Capacità di trasporto reale

Capacità massima - Deuterio usato

Spionaggio

Più il livello di spionaggio del nemico è maggiore del tuo, più sonde dovrai inviare per fixare 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 fixare i 3 livelli di differenza --> $(10-7)^2 = 3^2 = 9$

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

- 1 sonda inviata = vedi le risorse del tuo nemico
- 2 sonde inviate (oppure una sonda aggiuntiva al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure un livello in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche la flotta
- 3 sonde inviate (oppure 2 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 2 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche le difese
- 5 sonde inviate (oppure 5 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 3 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche gli edifici
- 7 sonde inviate (oppure 7 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 4 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche le tecnologie

Costo in deuterio per i viaggi

- spostamenti all'interno del tuo stesso sistema
- $1 + \text{adjust}[\text{fuel} * ((1.000.000 + 5.000 * \text{distanceA}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$
- spostamenti fra sistemi della tua stessa galassia
- $1 + \text{adjust}[\text{fuel} * ((2700000 + 95.000 * \text{distanceB}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$
- spostamenti fra galassie del tuo stesso universo
- $1 + \text{adjust}[\text{fuel} * ((20.000.000 * \text{distanceC}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$
- fuel = valore assoluto di carburante (nel caso di una cargo piccola 10)
- distance = valore ASSOLUTO della distanza da percorrere (nel caso di spostamenti nello stesso sistema è la differenza fra il tuo pianeta e quello di destinazione, nel caso di spostamenti fra sistema è la differenza dei sistemi, nel caso dello spostamento fra galassie è la differenza delle galassie).
- % = la percentuale di velocità (100 per il 100% di velocità, 80 per l'80% di velocità ecc).
 - Es: un cargo grande che viaggia da 3:22:1 a 3:22:2 al 100%
 - fuel --> 50
 - distance --> 2-1 = 1
 - % = 100
 - $1 + \text{adjust}[50 * ((1.000.000 + 5.000 * 1) / 35.000.000) * (100 / 100 + 1)^2]$
 - $1 + \text{adjust}[50 * 0,0287142 * 4]$
 - $1 + \text{adjust}[5,74284]$
 - 1 + 6
 - = 7

Produzione oraria

- Miniera di metallo: produzione = $30 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$
- Miniera di cristallo: produzione = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$
- Miniera di deuterio: produzione = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}} * (-0,002 * \text{max-temperature} + 1,28)$
- Centrale solare: produzione = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$
- Centrale a fusione: produzione = $50 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Consumo orario

- Miniera di metallo: consumo energetico = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$
- Miniera di cristallo: consumo energetico = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$
- Miniera di deuterio: consumo energetico = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$
- Centrale a fusione: consumo di deuterio = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}} * (-0,002 * \text{max-temperature} + 1,28)$

Satelliti solari

energia = $(\text{max-temperature} / 4) + 20$

Tempi di ricerca

ore = $\text{sum}(\text{met} + \text{kris}) / (1000 * (1 + \text{livello laboratorio}))$ ---> per avere i minuti moltiplicare x 60 il risultato

Incremento costi

- Miniera di metallo: costo in metallo = $60 * 1,5^{(\text{level}-1)}$, costo in cristallo = $15 * 1,5^{(\text{level}-1)}$
- Miniera di cristallo: costo in metallo = $48 * 1,6^{(\text{level}-1)}$, costo in cristallo = $24 * 1,6^{(\text{level}-1)}$
- Miniera di deuterio: costo in metallo = $225 * 1,5^{(\text{level}-1)}$, costo in cristallo = $75 * 1,5^{(\text{level}-1)}$
- Centrale solare: costo in metallo = $75 * 1,5^{(\text{level}-1)}$, costo in cristallo = $30 * 1,5^{(\text{level}-1)}$
- Centrale a fusione: costo in metallo = $900 * 1,8^{(\text{level}-1)}$, costo in cristallo = $360 * 1,8^{(\text{level}-1)}$, costo in deuterio = $180 * 1,8^{(\text{level}-1)}$
- Tecnologia gravitonica: *3 ogni livello
- Tutti gli altri edifici e ricerche: "costs level 1" * $2^{(\text{level}-1)}$

Costo totale

- Miniera di metallo: costo in metallo = $60 * (1 - 1,5^{\text{level}}) / (1 - 1,5)$, costo in cristallo = $15 * (1 - 1,5^{\text{level}}) / (1 - 1,5)$
- Miniera di cristallo: costo in metallo = $48 * (1 - 1,6^{\text{level}}) / (1 - 1,6)$, costo in cristallo = $24 * (1 - 1,6^{\text{level}}) / (1 - 1,6)$
- Miniera di deuterio: costo in metallo = $225 * (1 - 1,5^{\text{level}}) / (1 - 1,5)$, costo in cristallo = $75 * (1 - 1,5^{\text{level}}) / (1 - 1,5)$
- Centrale solare: costo in metallo = $75 * (1 - 1,5^{\text{level}}) / (1 - 1,5)$, costo in cristallo = $30 * (1 - 1,5^{\text{level}}) / (1 - 1,5)$
- Centrale a fusione: costo in metallo = $900 * (1 - 1,8^{\text{level}}) / (1 - 1,8)$, costo in cristallo = $360 * (1 - 1,8^{\text{level}}) / (1 - 1,8)$
- costo in deuterio = $180 * (1 - 1,8^{\text{level}}) / (1 - 1,8)$
- Tutti gli altri edifici e ricerche: "costs level 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

ore = $[(\text{costo in crys} + \text{costo in met}) / 5000] * [2 / (\text{livello cantiere navale} + 1)] * 0,5^{\text{livello nanotecnologie}}$

Tempo di costruzione edifici

ore = $[(\text{costo in crys} + \text{costo in met}) / 2500] * [1 / (\text{livello stab robotico} + 1)] * 0,5^{\text{livello nanotecnologie}}$

Attacchi lunari con Morte Nera

chance di distruggere la luna: $(100 - \text{radice}(\text{dimensione luna})) * \text{radice}(\text{numero morti nere})$

chance che la morte nera sia distrutta: $(\text{radice}(\text{dimensione luna})) / 2$

Spazi lunari

(dimensione luna/1000) ^2

Tempo di volo

- a) nello stesso sistema: secondi = $10 + (35000 / \% \cdot \text{radice}((1000000 + \text{planets} * 5000) / \text{speed}))$
- b) fra sistemi della stessa galassia: secondi = $10 + (35000 / \% \cdot \text{radice}((2700000 + \text{systems} * 95000) / \text{speed}))$
- c) fra galassie: secondi = $10 + (35000 / \% \cdot \text{radical}(\text{galaxys} * 20000000 / \text{effective speed}))$

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)