

Ogame

A modo de manual

La Güeb de Joaquín Juegos

Tutorial de Ogame

Sumario

Tutorial del juego en línea Ogame [<http://www.ogame.com.es/>]

En realidad lo que he hecho ha sido buscar y recopilar en la FAQ del Juego y en los distintos "post" de los foros, e ir montando este manual que contiene casi toda la ciencia del juego Ogame

URL de este documento

<http://www.jms32.eresmas.net/juegos/ogame/tutorialOgame.doc>

Identificación

Autor: Gente variada en los foros

Publicador: Joaquín Medina Serrano [joaquin@medina.name]

Fecha de creación: miércoles, 09 de noviembre de 2005 a las 10:54:00

Fecha de modificación: miércoles, 22 de marzo de 2006 a las 18:32:00

Fecha de impresión: miércoles, 22 de marzo de 2006 a las 19:16:44

Nombre documento: tutorialOgame.doc

Índice General

| | | |
|----|--|----|
| 1 | Primeros Pasos | 7 |
| 2 | Colonias..... | 16 |
| 3 | Espionaje..... | 19 |
| 4 | Defensa..... | 23 |
| 5 | Flotas y Luchas | 33 |
| 6 | SAC (Sistema de Ataques de Confederación)..... | 45 |
| 7 | Investigación..... | 48 |
| 8 | Puntos..... | 53 |
| 9 | Otras cosas..... | 55 |
| 10 | Anexos..... | 57 |

Índice de contenidos

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Primeros Pasos | 7 |
| 1.1 | Introducción: Unas pequeñas palabras antes de comenzar | 7 |
| 1.2 | Planeta Principal: | 7 |
| 1.3 | Investigación | 8 |
| 1.4 | Recursos | 10 |
| 1.5 | Como comenzar a construir | 11 |
| 1.6 | Alianzas: | 13 |
| 1.7 | Comerciar | 13 |
| 1.7.1 | Otras consideraciones..... | 14 |
| 1.8 | Modo Vacaciones: | 14 |
| 1.9 | Puntos..... | 14 |
| 2 | Colonias..... | 16 |
| 2.1 | Destrucción de Colonia:..... | 16 |
| 2.2 | Asteroides | 16 |
| 2.3 | Tamaño de las nuevas colonias | 17 |
| 2.4 | Producción de energía de los satélites solares | 18 |
| 3 | Espionaje..... | 19 |
| 3.1 | Generalidades | 19 |
| 3.2 | Espiar | 19 |
| 3.2.1 | Las sondas también pueden ser destruidas..... | 20 |
| 3.3 | Informes de espionaje cuando somos atacados..... | 21 |
| 3.4 | Contraespionaje (Defenderse del espionaje):..... | 21 |
| 3.5 | Ataques con sondas:..... | 22 |
| 4 | Defensa..... | 23 |
| 4.1 | Reparación de Defensas: | 23 |
| 4.2 | Tácticas de Defensa | 23 |
| 4.2.1 | Blanco apetecible | 24 |
| 4.2.2 | Salvar la tropa (Fleetsaving) | 24 |
| 4.2.3 | Vaciar planeta | 25 |
| 4.3 | Defensa. Útil o derroche? | 26 |
| 4.3.1 | Como construir una buena defensa:..... | 26 |
| 4.3.2 | Defensas especiales: | 27 |
| 4.4 | Defendiendo Nuestros Planetas..... | 27 |
| 4.4.1 | Armas..... | 28 |
| 4.4.2 | Cúpulas..... | 28 |
| 4.4.3 | Resumen:..... | 29 |
| 4.5 | Silos..... | 29 |
| 4.5.1 | Misil interplanetario | 29 |
| 4.5.2 | Misil de Intercepción:..... | 30 |
| 4.5.3 | Desmontaje:..... | 30 |
| 4.5.4 | Uso de estos misiles:..... | 30 |
| 4.6 | Escombros y Reciclador | 31 |
| 4.6.1 | Táctica: | 32 |
| 4.6.2 | Borrado de escombros: | 32 |
| 5 | Flotas y Luchas | 33 |
| 5.1 | El reglamento de juego - Limitaciones en los ataques | 33 |
| 5.1.1 | "El Bashing" | 33 |
| 5.1.2 | Banear | 33 |

| | | |
|-------|---|----|
| 5.2 | Términos de interés..... | 34 |
| 5.2.1 | Integridad estructural..... | 34 |
| 5.2.2 | Estado del escudo..... | 34 |
| 5.2.3 | Poder de ataque..... | 34 |
| 5.2.4 | Tiempo de fabricación..... | 34 |
| 5.3 | Sistema de Batalla..... | 34 |
| 5.3.1 | Poder de ataque:..... | 35 |
| 5.3.2 | Escudos:..... | 35 |
| 5.3.3 | Casco:..... | 36 |
| 5.4 | Fuego rápido..... | 39 |
| 5.5 | Flotas y Combates:..... | 39 |
| 5.6 | Técnicas de ataque..... | 40 |
| 5.6.1 | Diferencia horaria..... | 40 |
| 5.6.2 | Recicladores..... | 40 |
| 5.6.3 | Base Móvil..... | 41 |
| 5.7 | Simulador de combate:..... | 41 |
| 5.8 | Las Lunas:..... | 41 |
| 5.8.1 | Las lunas pueden ser destruidas..... | 42 |
| 5.8.2 | Una idea para construir en una luna:..... | 43 |
| 5.9 | El Sensor Phalanx:..... | 44 |
| 5.10 | Salto Cuántico:..... | 44 |
| 6 | SAC (Sistema de Ataques de Confederación)..... | 45 |
| 6.1 | El depósito de Alianza..... | 45 |
| 6.2 | Defensa en grupo..... | 45 |
| 6.3 | Ataque en grupo:..... | 47 |
| 7 | Investigación..... | 48 |
| 7.1 | Tiempo de investigación..... | 48 |
| 7.2 | Tecnologías ampliables..... | 48 |
| 7.2.1 | Tecnología de computación..... | 48 |
| 7.2.2 | Tecnología de espionaje..... | 48 |
| 7.2.3 | Tecnología militar..... | 49 |
| 7.2.4 | La tecnología de defensa..... | 49 |
| 7.2.5 | Tecnología de blindaje..... | 49 |
| 7.2.6 | Motor de combustión..... | 50 |
| 7.2.7 | Motor de impulso..... | 50 |
| 7.2.8 | Propulsor hiperespacial..... | 50 |
| 7.3 | Tecnologías con límite práctico..... | 50 |
| 7.3.1 | Tecnología de energía..... | 51 |
| 7.3.2 | Tecnología de hiperespacio..... | 51 |
| 7.3.3 | Tecnología láser..... | 51 |
| 7.3.4 | Tecnología iónica..... | 51 |
| 7.3.5 | Tecnología de plasma..... | 51 |
| 7.3.6 | Tecnología de gravitón..... | 52 |
| 8 | Puntos..... | 53 |
| 8.1.1 | Clasificaciones..... | 53 |
| 8.1.2 | Tipos de puntos..... | 53 |
| 9 | Otras cosas..... | 55 |
| 9.1 | Relación de Plantas Solares y Minas de Metal y Cristal..... | 55 |
| 9.2 | Terraformer..... | 55 |
| 9.3 | Red de investigación intergaláctica..... | 56 |
| 9.4 | Texto interno de la alianza..... | 56 |
| 9.5 | Protección jugador débil:..... | 56 |

| | | |
|--------|---|----|
| 9.6 | Nombres en rojo y en verde | 56 |
| 10 | Anexos | 57 |
| 10.1 | Recopilación de Formulas: | 57 |
| 10.2 | Combates entre Naves | 62 |
| 10.3 | Defensas para Destruir a una Nave | 65 |
| 10.4 | Naves para Destruir a Defensas..... | 68 |
| 10.5 | Producción de recursos | 72 |
| 10.5.1 | Mina de Metal | 72 |
| 10.5.2 | Mina de Cristal..... | 73 |
| 10.5.3 | Sintetizador de Deuterio | 74 |
| 10.5.4 | Planta de energía solar | 75 |
| 10.5.5 | Planta de Fusión | 76 |

1 Primeros Pasos

1.1 **Introducción: Unas pequeñas palabras antes de comenzar**

- Ogame no es un juego para pasar un rato. Aquel que solo quiera jugar una semana que se olvide de seguir leyendo. Es necesario para poder jugar en condiciones conectarse al juego por lo menos una vez al día. Y los tutoriales y ayudas que se dan, están orientados a ese ritmo de juego.

Tened claro que jugáis con miles de locos a vuestro alrededor. Estáis rodeados de frikis que están 24h al día conectados y los cuales solo quieren tres cosas: Metal, Cristal y Deuterio. Muchos de estos viciados están casi siempre online. Las horas de saqueo suelen ser sobre las 0.00h o de madrugada, así que ir contando con que una de esas víctimas seáis vosotros. Saqueos con naves de carga y cazadores son rutina. Yo personalmente he llevado a cabo más de 50 de esos ataques al día y también he tenido que soportarlos. Un ataque no es el final, aun cuando el atacante os destruya la flota, siempre se continúa.

Para evitar estos ataques encontráis ayuda en la sección "Defensa"

Un último punto importante: Ogame es un juego de guerra. Si queréis jugar y a la vez pasarlo bien entonces ¡atacad! Investigar, construir y comerciar es muy bonito pero a la larga no te lo pasas bien. Para eso este aspecto demasiado poco desarrollado en el juego. Por eso no os avergoncéis, atacad y saquead, que los demás hacen lo mismo.

1.2 **Planeta Principal:**

Para comenzar cada jugador recibe un planeta de 163 campos (los campos vendrían a ser el espacio disponible para construir en el planeta) y una cantidad básica de metal y cristal.

Los números que aparecen al lado del nombre de nuestro planeta son las coordenadas de su ubicación dentro del Universo en que nos encontramos.

Representan Galaxia: Sistema Solar: Posición Planetaria dentro de ese Sistema Solar.

El Universo 1 va desde 1:001:1 hasta 9:499:15, ya está habilitado el Uni4 siendo este totalmente independiente los demás universos, es posible crear una cuenta en cada uno si se desea.

Ej. 1:45:3 planeta ubicado en la galaxia 1 sistema solar 45 y es el tercer planeta dentro de ese sistema solar.

Si deseamos cambiar el nombre del planeta debemos ir a Visión General y hacer clic en donde dice Planeta "Nombre de nuestro planeta", ahí nos aparecerá un cuadro donde dice Nombrar, al costado un lugar donde pondremos el nuevo nombre y finalmente solo presionar el botón Nombrar.

La posición del planeta con respecto al sistema solar influye en algunas cosas:

- cuanto más bajo el número, por lo tanto más cerca de su sol, el planeta será más caliente.
- planetas mas calientes producirán más energía con sus satélites solares, pero menos deuterio que un planeta mas alejado.
- la posición también influye en la probabilidad de su cantidad de campos al momento que vayamos a colonizar, esto se explica mas adelante.

1.3 Investigación

Cuando empiezas en el juego te darás cuenta de que tienes muy pocos edificios a tu disposición. Solo puedes construir tres minas, la planta de energía solar, la fábrica de robots y los tres almacenes. Esto al principio es suficiente para comenzar a jugar, pero conforme avances con eso no llegarás muy lejos.

Cada edificio, cada nave, cada defensa tiene unos requisitos determinados que debes cumplir antes de que puedas construirlo. Los requisitos que son, los puedes consultar en el apartado "Tecnología". Allí te encontrarás con una lista de edificios, defensas, naves y tecnologías y al lado pondrá la investigación correspondiente que necesitas.

Al comienzo del juego todo aparecerá en rojo, lo que significa que el objeto en cuestión no esta investigado. Conforme vayas avanzando en el juego se irán tornando en color verde.

Esto no ocurre por sí solo, sino que será necesario invertir tiempo y recursos para alcanzar la nueva tecnología.

El requisito base para esto es el Laboratorio de Investigación. Ahí es donde se llevan a cabo todas las investigaciones. El laboratorio se puede construir en todos los planetas con excepción de las Lunas. Sin embargo, solo se puede llevar a cabo una investigación a la vez. Solo cuando ésta haya concluido se podrá investigar otra cosa. La tecnología investigada estará disponible en todos los planetas, incluidas las lunas.

Otro detalle a tener en cuenta es que cuando se está investigando algo, no se podrá ampliar el laboratorio de investigación.

Conforme aumente el nivel del laboratorio de investigación aumentará la velocidad con la que se investigan las cosas. Un laboratorio "trabaja" en una hora $1.000x(\text{nivel}+1)$ de Recursos de metal y cristal. La cantidad de deuterio no se tiene en cuenta en el cálculo del tiempo de investigación.

Dado que los costes de cada tecnología se duplican conforme aumenta el nivel, el tiempo de investigación también aumenta.

Pero que tecnología es importante para empezar? El fin es conseguir rápidamente recursos y para alcanzar esto debes de empezar a saquear otros planetas.

Que se necesita para ello? Pues lo primero que necesitas es una nave, la cual transporte los recursos del planeta enemigo hacia el tuyo Esta función la cumple al principio la nave pequeña de carga, ya que en términos de investigación/coste es muy barata. Para poder producir la nave pequeña de carga se necesita Hangar nivel 2 y Motor de combustión nivel 2.

En segundo lugar, necesitas alguna nave que proteja a la nave de carga ya que ésta por si sola no tiene apenas ataque. Dado que tenemos prisa y queremos mandar nuestra primera flota al ataque la mejor nave que se nos ofrece es el cazador ligero. Es muy barato producirlo y dos de ellos vencen a un lanzamisiles. Una vez que hayas investigado la nave pequeña de carga también podrás producir al cazador ligero.

Y hora que? Dejamos de investigar? Claro que no. Ya que hasta ahora hemos atacado a "ciegas". Esto significa que no sabíamos lo que nos esperaba en el planeta enemigo. Por tanto, debemos de investigar ahora las sondas de espionaje. Con ellas podemos elegir los planetas a los que queremos atacar sin miedo a demasiadas pérdidas.

También muy útil al principio es la Tecnología de computación. Con ella podemos manejar varias flotas a la vez. Aquel que puede atacar varios planetas a la vez obtiene también más recursos.

Con las sondas os vais a dar cuenta de que vuestros vecinos van a empezar a defender sus planetas, por lo que las batallas serán mas duras. Por ello es recomendable investigar lo antes posible los cazadores pesados, ya que son buenos para destruir los lanzamisiles y láseres ligeros.

Después de todo eso, es recomendable investigar a los Colonizadores, y las naves grandes de carga.

Lo que después se investigue es cuestión de gustos. Muchos optan por la nave de batalla, otros prefieren cruceros. Algunos investigan los recicladores....

Una cosa no debemos perder de vista: la investigación hace nuestras unidades más rápidas, más resistentes y más fuertes. Por tanto aprovechad esto y mejoradlas. Ya que con ello reducís vuestras perdidas y a su vez sois un blanco más difícil.

Por tanto, investigad siempre, aun cuando las investigaciones duren días. Todo lo que inviertas en tecnología nadie te lo podrá quitar.

Algunas tecnologías se utilizan únicamente para disponer de ciertas unidades. Sin embargo, otras siempre se podrán seguir mejorando porque os aportan muchas ventajas. Estas son:

- Tecn. de Espionaje: Tus sondas espiarán mejor y los enemigos verán menos de ti. A su vez aumenta la probabilidad de destruir sondas enemigas y que las tuyas no sean detectadas.
- Tecn. de Computación: Cada nivel agrega un escuadrón más.
- Tecn Militar, Blindaje y Defensa: Aumentan el poder de las unidades tanto en defensa como ataque en 10% por cada nivel investigado.
- Motor de combustión: Aumenta la velocidad de cazadores ligeros, naves de carga, recicladores y sondas de espionaje en un 10%.
- Motor de Impulso: Aumenta de velocidad de cazadores pesados, cruceros, colonizadores y bombarderos en un 20% por nivel. También influye en el alcance de los misiles interplanetarios (Nivel impulso*2)-1 sistemas.
- Propulsor hiperespacial: Aumenta la velocidad de naves de batalla, Destruccion y Estrellas de la Muerte en un 30% por cada nivel.

1.4 Recursos

Generar recursos es de suma importancia ya que son la base de todas las construcciones e investigaciones.

En Ogame los recursos son producidos por las minas. Éstas producen por hora, según el nivel de la mina, una determinada cantidad. Es irrelevante aquí si estáis conectados o no, las minas siempre están produciendo.

El único requisito es disponer de suficiente energía. En el Menú "Recursos" obtenéis información acerca de lo que produce vuestro planeta y lo que consume en energía.

Los tres tipos de minas (metal, cristal y deuterio) se diferencian en su producción, precio y consumo de energía. Mientras que la Mina de metal es muy barata y de media consume bastante energía, la mina de cristal cuesta más y produce solo la mitad que la mina de metal, consumiendo la misma energía que la de metal.

La mina de deuterio, en cambio, consume muchísima energía, es en comparación con las demás minas muy cara y produce muy poco por hora.

Al principio es la mina de metal la más importante. Es recomendable que la mejoréis de nivel rápidamente. La mina de cristal puede esperar. Mas tarde es recomendable que las mantengáis al mismo nivel.

Los almacenes al principio no juegan ningunee rol destacado. Simplemente que cuando los almacenes están llenos no se producen mas recursos. Dado que al principio tenéis una capacidad de 100.000 no vais a tener problemas con eso al comienzo.

Primer paso construir la Planta de Energía Solar. Nunca descuidar la energía porque si no tenemos la suficiente nuestras minas funcionarán por debajo de su capacidad. El juego tiene un error y no actualiza correctamente la energía que se está consumiendo, esto lo solucionamos yendo a la parte de Recursos y haciendo clic un par de veces en el botón calcular. Sabiendo esto podemos ir ampliando las minas y controlando siempre tener la energía suficiente. Si hacemos clic donde dice el nombre de la mina ej. Mina de Metal aparecerá un cuadro mostrando para cada nivel de esa mina cual es su producción por hora y su consumo de energía. De esta manera podemos saber si nos alcanza la energía disponible para abastecer la mina en el siguiente nivel o debemos ampliar primero nuestra Planta de Energía Solar.

La energía es mostrada como xx/yy siendo xx la energía disponible en el momento e yy la energía total que estamos produciendo, cuando la energía disponible esta en negativo y en color rojo es que no estamos generando suficiente para abastecer nuestras minas y debemos ampliar nuestra producción de energía.

Si vamos a recursos arriba tenemos el factor de producción el cual deberá ser 1 para que todo funcione en su máximo potencial.

Un poco mas adelante podremos construir la Planta de Fusión, debemos tener en cuenta que genera energía pero nos consume el escaso deuterio. Sus requerimientos son Sintetizador de deuterio (nivel 5) y Tecnología de energía (nivel 3).

Finalmente otro recurso para generar energía son los satélites solares. En la parte de recursos nos dirá que generan 50 cada uno pero eso es un error, la fórmula para calcular cuanto producen es $20 + (\text{temp. máx. del planeta}/4)$ si damos clic dos o tres veces en calcular nos mostrará la producción real de los satélites que tenemos.

Tienen sus pros y sus contras, son baratos pero también son muy vulnerables a los ataques así que cada uno debe considerar si le conviene o no su utilización.

Con cada nivel que aumentamos algo, también aumenta el tiempo que requiere para llegar al siguiente nivel. Para reducir este tiempo es altamente recomendable subir niveles de la Fábrica de Robots que reducirá considerablemente los tiempos requeridos.

Mas adelante podremos reducir drásticamente los tiempos reproducción de edificios, naves y defensas con la Fábrica de Nanos, pero esto es para una etapa mas avanzada del juego ya que requiere una gran cantidad de recursos.

1.5 Como comenzar a construir.

El comienzo en Ogame es bastante importante. Dependiendo de cuales sean vuestros objetivos debéis de construir vuestro Imperio.

En todo caso al principio es importante mejorar rápidamente las minas para conseguir suficientes recursos y poder investigar nuevas cosas. Sin embargo, también debéis de invertir en defensa para poder defender los recursos acumulados. En el apartado "Defensa y Tácticas" encontráis un tutorial de como hacer esto.

1.- El saqueador:

Con esta táctica se puede llegar al "Top 100", sin embargo es la que más tiempo requiere y la mayor dedicación al juego. El fin de esta táctica es hacer lo más rápido posible pequeñas naves de carga y con ellas saquear al vecino. La producción de recursos adquiere ahí un papel secundario.

Importante para esta táctica es una buena y rápida investigación. A su vez, para poder desarrollar las naves de carga se necesitan 3000 de Deuterio. Esos hay que producirlos, por tanto es importante mejorar rápidamente la mina de deuterio para adquirirlos.

Estrategia: E1,M1,M2,E2,M3,C1,E3,M4,C2,E4,D1,E5,M5,K3....

2.- Constructor de Minas

Los constructores de minas tienen la ventaja de poder producir mucho metal y cristal. No le dedican demasiado a la investigación o a la construcción de naves, sino que invierten todos los recursos en sus nuevas minas. De ahí que produzcan mas rápido que los "Saqueadores" y por ello pueden mejorar sus minas bastante antes que ellos. Sin embargo, no tienen poder ofensivo. Su tendencia es más bien ir a la defensiva. Hay que destacar que se necesita estar menos conectado para llevar a cabo esta táctica. Tarde o temprano será necesario Investigar el deuterio, aunque se requiere en menos cantidades.

Estrategia: E1,M1,M2,E2,M3,C1,E3,M4,C2,E4,M5,C3,E5,M6,C4,E6,D1,D2

3.- Táctica mixta

La protección que ostentan los novatos (jugadores en verde) ha llevado a que sea necesario modificar las tácticas. La táctica del saqueador no funciona, ya que la

mayoría de los objetivos adquieren rápidamente la protección de jugar débil, quedando solo los planetas bien protegidos como posibles objetivos, de los cuales pocas ganancias se pueden esperar. Por eso es necesario llevar a cabo en los Universos nuevos una táctica mixta. Esto tiene la ventaja, de que se adquieren menos puntos (aparecerán pocos jugadores como débiles) y que se pueden usar las Colonias como productoras de recursos.

En principio esta táctica significa: mejorar mucho las minas, pero no olvidar la investigación.

Estrategia: E1,M2,M2,E2,M3,C1,E3,M4,C2,E4,D1,E5,M5,C3...

Después de comenzar es recomendable mejorar las minas hasta el nivel 20, pero poco a poco para no entorpecer la mejora de la flota y defensa.

4.- Comienzo rápido:

Aquel que quiera liderar el Universo, la siguiente táctica es la más adecuada. Sin embargo, requiere que se esté muchas horas conectado y unos nervios de acero, ya que en las primeras 24-48h después de la construcción de naves se llevan a cabo saqueos "a lo ciego".

La construcción sigue el "principio del 655". El fin es tener Metal6, Cristal5 y Deuterio5. Y la planta de energía al nivel 8. Llegado a este punto hay que esperar hasta tener los suficientes

Recursos para las investigaciones.

Estrategia:

E1,M1,M2,E2,M3,M4,E3,C1,C2,E4,M5,D1,E5,M6,C3,E6,D2,D3,E7,C5,D4,E8,D5

Administración de Energía:

La energía es importante para poder tener a las minas funcionando. El factor de producción en el Menú Recursos os muestra, como de bien están las minas suministradas con energía. Si está en 1 las minas están perfectamente suministradas y estáis produciendo el 100% de recursos. Si el factor de producción es menor que 1, significa que os falta Energía y debéis de pensar si la aumentáis o no.

Para ello hay tres formas distintas: Planta de Energía Solar, Planta de Fusión o los Satélites Solares.

La planta de energía solar es la fuente de energía base. Es recomendable tenerla ampliada hasta el nivel 20, y si la aumentáis mas mejor. Sin embargo, en los niveles superiores se hace bastante caro mejorarlo. Y tarde o temprano será necesaria otra fuente de energía. La planta de energía solar solo requiere el Sol para producir, por tanto no depende de la posición del planeta en el sistema solar.

La Planta de Fusión necesita para funcionar deuterio. Mientras más frío sea el planeta mas deuterio se necesitará. Dado que el deuterio en el juego es bastante escaso, la mayoría de los jugadores no lo utilizan. En la mayoría de los casos es utilizado como Sistema de emergencia, es decir se mejora hasta el nivel5 y después se para y solo se utiliza para adquirir energía de forma temporal, hasta que se consiga por otro lado. Se da en los casos en los que los satélites solares son destruidos y falta energía.

La tercera forma de producir energía son los satélites solares. Como ya dice el nombre, se trata de Satélites que se encuentran en la Órbita del planeta y producen energía. El rendimiento de estos satélites depende de la cantidad de sol que caiga sobre al planeta. Mientras más alto sea esta (y más temperatura haga en el planeta) mas energía producirán los satélites.

El máximo es 50 de energía por satélite y hora. La gran desventaja de estos satélites es que son un blanco fácil. A diferencia de las plantas de energía solar o las de fusión pueden ser destruidos en un ataque, creando así un campo de escombros, lo cual atrae a mas saqueadores. Por ello es recomendable utilizar estos satélites solo cuando tengáis una buena defensa y en pequeñas cantidades.

1.6 Alianzas:

Podemos crear una alianza o unirnos a una de las tantas ya existentes. Pertener a una alianza tiene varias ventajas tales como estar protegido por los compañeros de alianza como por los pactos de no agresión realizados con otras alianzas, tener mas facilidades a la hora de negociar recursos, etc. Sumado a todo esto esta la posibilidad de comunicarse con otras personas e ir aprendiendo con su ayuda.

El administrador de la alianza puede crear rangos dentro de su alianza y asignar distintas funciones a estos como por Ej.: Ver las solicitudes, Ver la lista de miembros, Ver el estado en línea en la lista de miembros, Crear un correo circular, etc.

1.7 Comerciar

El comercio como tal, no existe en este juego; es decir, no existe ningún apartado destinado a este fin. No obstante, está permitido el intercambio de recursos entre usuarios (hasta cierto límite, para evitar el pushing).

Para ello, se debe llegar antes a un acuerdo en el intercambio. Entonces, cada cual enviará al otro las cifras pactadas. Un lugar común donde pueden ofrecerse o pedir servicios de comercio es en bs foros oficiales. Normalmente, las alianzas también ponen a disposición de individuos foráneos la posibilidad de comerciar, bien sea a través de sus propios foros, bien a través de mensajería privada.

Las tarifas estándar a la hora del comercio siguen la regla 3:2:1. Esto es:

- Por cada 3 unidades de metal, se pagan 2 unidades de cristal.
- Por cada 3 unidades de metal, se paga 1 unidad de deuterio.
- Por cada 2 unidades de cristal, se paga 1 unidad de deuterio.

Estos valores están calculados en base al coste de producción de los tres materiales. Obviamente, las tarifas siempre estarán supeditadas a las fluctuaciones del mercado, y es cada jugador por su cuenta quien establece el precio final.

Para comerciar será necesario un cierto número de naves con el fin de llevar los recursos de un planeta a otro. Si bien todas las naves admiten la misión de Transportar, suelen utilizarse la nave pequeña de carga (5000 unidades de capacidad) o la nave grande de carga (25000 unidades de capacidad), pues ofrecen la mejor relación espacio-consumo-velocidad.

Una vez que tenemos estas naves disponibles en nuestra flota, seleccionaremos el número deseado en la sección Escuadrón y mandaremos las naves en misión de Transporte. Antes de enviar las naves, deberemos indicar la cantidad de cada

recurso a transportar.

Por ejemplo: quedamos en que yo envío 1k de deuterio y el me devuelve 2k de cristal. Para enviarle los recursos vamos al menú escuadrón, seleccionamos las naves de carga, (pulsar continuar) ponemos las coordenadas (pulsar continuar) y luego ponemos "COMERCIAR RECURSOS" y al lado derecho ponemos la cantidad de lo que le quieres enviar y luego pulsar continuar y la nave saldrá de camino

1.7.1 Otras consideraciones

Los escuadrones no pueden ser interceptados en el espacio, por lo que carece de utilidad mandar naves de guerra junto a los transportes a modo de escolta. Dependiendo de la distancia a recorrer, existe un consumo de deuterio. Este deuterio que se usará como combustible, requiere de un espacio en la nave, por lo cual nunca se lograrán cifras redondas, sino cercanas. Es decir, si al comerciar pactamos mandar 100k unidades de metal, si mandamos 4 naves grandes de carga, podremos llevar una cifra entorno a las 99k unidades. Si se deseara llegar a las cifras exactas, sería necesario mandar una nueva nave para completar las unidades restantes, si bien esto no suele tenerse en cuenta. Una manera de ver el tema de las cantidades intercambiadas es "intercambio x cargueros de z por y cargueros de j". A la hora de comerciar, ambas partes, el vendedor y el comprador, deben poseer naves para llevar a cabo la operación (aunque no es obligatorio que el intercambio se realice de manera completamente simultánea, puede quedar pactado un envío para el futuro). Una nave en modo transporte no puede nunca recoger recursos del planeta destino. No se pueden vender ni comprar naves, defensas ni investigaciones. Única y exclusivamente se puede comerciar con recursos.

1.8 Modo Vacaciones:

Este modo es una muy buena opción si por algún motivo no vamos a poder estar controlando el juego por un tiempo.

Una vez activado se detiene totalmente la producción de todas las minas y no podemos ser atacados ni espiados por otros jugadores.

Requisitos:

- No podemos tener naves en movimiento, en producción, minas en "actualización" ni investigaciones en proceso.
- Una vez activado no podremos desactivarlo hasta después de pasadas 48 h.

Si cumplimos todos los requisitos solo debemos ir a Opciones marcar el cuadro donde dice Active el modo de vacaciones y finalmente presionar el botón salve los cambios.

1.9 Puntos

Los puntos son una forma de representar cualitativamente, la experiencia de un jugador y la extensión de su "imperio", ya que representa la suma del avance tecnológico, cantidad de flotas, y ampliaciones de edificios

Uno suma puntos cuando invierte la materia prima que uno tiene en cualquiera de sus planetas, ya sea para la construcción de edificios, naves, investigaciones, ampliaciones de edificios o hasta en la construcción de defensas. Se suma un punto por cada 1.000 unidades de cualquiera de los recursos que se inviertan.

2 Colonias

Para agrandar nuestro imperio es necesario disponer, aparte de nuestro Planeta Principal, de Colonias.

En total podemos disponer de hasta 8 de estas colonias.

Para poder colonizar es necesario construir un colonizador, y mandarlo a un planeta no habitado. Una vez llegada la nave al destino se construirá la nueva colonia. Las colonias solo pueden ser destruidas por el Jugador que las creó, no pueden ser conquistadas.

En el nuevo planeta colonizado podemos construir, igual que en nuestro planeta principal, de todo. Dependiendo del uso que le demos a la colonia, la manera de construir en ella variará.

Colonias por debajo de 100 campos generalmente no merecen la pena, mejor son colonias de 150 y más campos. Los campos de los que dispondrás dependen del azar. Por tanto puede ocurrir que un planeta que haya sido colonizado tenga 39 campos y una vez destruida y colonizado el planeta de nuevo esta vez tenga 200 campos.

La posición de los planetas en el sistema solar juega aquí un papel importante. Los planetas más grandes se encuentran en la posición 4. Los más pequeños en las posiciones 1-3 (cerca del sol) y en las posiciones 13-15 (lejos del sol). En estas posiciones es difícil conseguir un planeta con más de 100 campos. Las posiciones mas adecuadas son 4-12, pero son cambien las que antes se ocupan.

Otra diferencia entre los planetas es la producción de energía. Mientras mas cerca al sol mas energía producirán los satélites solares (máximo. 50 por satélite). Las plantas de energía solar y las plantas de fusión no se encuentran afectadas por esto.

Una última diferencia entre los planetas es la temperatura. Los planetas más fríos producen más deuterio. Un planeta frío puede producir hasta un 40% mas de deuterio.

2.1 Destrucción de Colonia:

Ver Asteroides.

2.2 Asteroides

Cuando una colonia tiene muy pocos campos, se puede abandonar. Existe diferencia de opiniones respecto a cuánto son pocos campos: hay quien considera que por debajo de 150 campos la colonia no tiene utilidad y hay quien dice que por encima de 100 aún se le puede sacar partido durante bastante tiempo, sobre todo si es una de las primeras colonias que se consigue.

Para abandonar una colonia, se debe ir al apartado de Visión general y pulsar en el nombre de la colonia, lo cual nos llevará a un nuevo apartado donde se nos da la opción Abandonar colonia. Para llevar a cabo el abandono, se nos pedirá la confirmación de nuestra contraseña.

Abandonar una colonia supondrá una pérdida de puntos equivalente a los recursos invertidos en su desarrollo.

Cuando abandonamos una colonia, se produce un campo de asteroides donde antes estaba el planeta.

Este campo de asteroides no tiene mayor utilidad que la de impedir la recolonización en un período inferior a 24 horas. Pasadas esas 24 horas, se creará un planeta completamente nuevo y con características totalmente distintas al destruido. Este nuevo planeta, por supuesto, puede volver a ser colonizado por cualquier jugador.

Aclaración:

- Un campo de asteroides no tiene por que desaparecer en 24 horas exactas. Está comprobado de que al menos tiene que transcurrir ese tiempo, pero puede tardar más en ocurrir. Es muy probable que este tiempo esté en el intervalo 24 - 48 horas.
- Un campo de asteroides aún puede ser espiado y atacado. La cantidad de recursos existentes en este campo son los recursos que quedaran en el planeta cuando se destruyó. Asimismo, las defensas que hubiera, también siguen activas.
- No se puede abandonar una colonia si hay naves volando desde o hacia la misma. Sin embargo, sí es posible abandonarla cuando hay naves en su órbita. En tal caso, las naves se pierden.

2.3 Tamaño de las nuevas colonias

Respecto al tamaño de los planetas existe la siguiente estadística:

- Pos 1 -3: 60% entre 48 y 83 Campos
- Pos 4 - 6: 60% entre 82 y 240 Campos
- Pos 7 - 9: 60% entre 116 y 188 Campos
- Pos 10 - 12: 60% entre 79 y 129 Campos
- Pos 13 - 15: 60% entre 42 y 160 Campos

Es decir, en la posición 13- 15, hay una probabilidad del 60% de que los planetas que se colonicen en las respectivas posiciones tengan ese tamaño.

Mirando los datos anteriores vemos que las mejores posiciones son 4, 5, 6 por darnos un mayor número de campos para poder construir, algo muy necesario pero que no siempre funciona, a veces nos saldrán pequeñas y es por eso que necesitamos más de un colonizador.

Pero si no podemos construir más de un colonizador y nos sale una colonia pequeña, menos de 100 campos la considero pequeña, podemos usarla solo para recursos y subir el nivel de las minas y de la planta, le damos un par de naves de carga para transportar y cuando tengamos recursos construimos otra colonia.

Una colonia de menos de 60 campos hacer uso solo para recursos y destruidla, ya que no se puede obtener mucho de ella.

Una de las dudas que surgen al querer colonizar es donde hacerlo, lo práctico es hacerlo cerca del planeta principal, pero es un error, que por suerte para nosotros lo hace mucha gente.

Lo recomendable es hacerlo lejos, para poder expandir nuestro imperio y de está manera que sea más difícil detectar todos nuestros planetas. Aunque el transportar

recursos sea más lento es más seguro y también nos servirá para posibles ataques que hagamos en un futuro.

Más o menos las colonias deben de estar bien separadas, dos colonias o tres por galaxia es lo ideal.

Una vez tengamos la colonia construida le enviamos recursos con las naves de carga, para poder construir rápidamente minas y edificios como el hangar y el laboratorio de investigación.

Para terminar un consejo, cuando tengáis una colonia de más de 200 campos convertirla en vuestro planeta principal, ¿por qué? Porque las colonias no salen en el buscador de jugadores, es decir si buscáis un jugador os dará la ubicación de su primer planeta, el principal pero no de las colonias, esto es bueno y a la vez es malo, ya que las colonias, a diferencia del planeta principal, si que se pueden destruir. Pero con una buena defensa y una buena estrategia se puede sobrevivir bastante bien.

2.4 Producción de energía de los satélites solares

Se puede calcular mediante formulas la producción de energía de los satélites solares.

Energía = (temperatura máxima/4)+20 (Máximo 50 unidades)

3 Espionaje

3.1 Generalidades

El espionaje es una de las partes más importantes en Ogame. Solo espionando podemos encontrar objetivos, que tengan los suficientes recursos para que un ataque merezca la pena y que también tengan tan pocas defensas que nuestro escuadrón pueda superarlas sin problema.

Sin embargo, es el sistema de espionaje para principiantes un poco complejo. Si mandamos una sonda de espionaje hacia un planeta (con la misión de espionar) recibimos un informe de espionaje. Este informe puede tener varios formatos, desde un informe amplio hasta un informe más bien escueto.

- Los recursos que hay en el planeta se muestran siempre.
- Los escuadrones que hay en el planeta se muestran a partir de un nivel más.
- Las defensas a partir de dos niveles de espionaje más.
- Los edificios a partir de tres niveles más.
- Las investigaciones a partir de cuatro niveles más.

Por tanto, lo que veamos en el informe de espionaje depende de nuestra tecnología de espionaje y de la del enemigo. Mientras más alta sea la diferencia, mas veremos del enemigo.

3.2 Espiar

Cuantos más niveles de espionaje por encima de los tuyos tenga tu enemigo, más sondas deberás enviar para compensar la diferencia. La cantidad de sondas requeridas es el cuadrado de la diferencia de niveles:

$$[(\text{Nivel espionaje enemigo} - \text{tu nivel de espionaje})^2]$$

Por ejemplo: $(10 - 7)^2 = 3^2 = 9$ (debes enviar 9 sondas adicionales para compensar 3 niveles de diferencia).

Una vez has compensado la diferencia (o si ya tenias tanto o más nivel de espionaje que el enemigo), la cosa funciona así...

Debes usar el número de sondas indicado en la tabla que se muestra a continuación, para conseguir la información correspondiente, y sumarle el número de sondas requeridas para compensar la diferencia (salvo excepciones).

En el caso de que tengas más nivel que el enemigo necesitas menos sondas (según las reglas especiales que marca la tabla).

Los números de la tabla no son acumulativos (es decir, 3 sondas desvelan defensa, flota y recursos, no hace falta $3+2+1$)

Tabla de sondas necesarias con el mismo nivel de espionaje

- 1 Sonda = Se muestran recursos (actualmente los recursos SIEMPRE se muestran aunque no compenses la diferencia de nivel)
- 2 Sondas (Si tienes 1 nivel mayor de espionaje solo una sonda) = Se muestra también la Flota
- 3 Sondas(Si tienes 2 niveles mas de espionaje solo una sonda) = Se muestra también la Defensa
- 5 Sondas(Si tienes 2 niveles mas de espionaje solo una sonda) = Se muestran también los edificios
- 7 Sondas (Si tienes 3 niveles mas de espionaje solo una sonda) = Se muestran también las tecnologías

Ejemplo: Volviendo al ejemplo del principio, si quieres ver todo sobre alguien con tecnología 10, y tienes tecnología de espionaje 7, tienes que enviar 16 sondas. 7 de la tabla y 9 para compensar el nivel de espionaje, $9+7 = 16$

Observaciones:

- Si un campo no aparece en el informe (por ejemplo no sale Defensas) es que no ha podido ser investigado. Si un campo sale vacío (por ejemplo, sale el Título de Defensas pero no muestra ninguna) es que no hay nada que informar (es decir, no hay construida ninguna defensa).
- Si tienes más nivel que tu enemigo, quizás tengas una duda sobre las ventajas al espiar. Supongamos que tienes espionaje 9 e investigas a uno del 8. Con 1 sola sonda puedes verle la Flota y los Recursos, pero ¿cuantas sondas necesitas para ver lo demás, el numero de la tabla o se reduce de alguna manera? Por mi experiencia se reduce en una sonda por cada nivel de ventaja (sobre el marcado en la tabla). Es decir, si con tu espionaje 9 quieres ver la tecnología de una persona con espionaje 8, tendrás que enviar 6 sondas (7, como si tuvieseis el mismo nivel, menos 1 de la ventaja)

3.2.1 Las sondas también pueden ser destruidas.

La probabilidad de que eso ocurra lo ves en el informe de espionaje. El que la sonda sea destruida no significa que no recibas informe de espionaje o que no veas nada, sino que después de espionar la sonda es detectada y destruida.

La probabilidad de que la sonda sea destruida depende de las defensas y los escuadrones del enemigo y de la diferencia de espionaje entre ambos. Mientras mas grande sea la flota enemiga en el planeta mas probable es que tu sonda sea captada y destruida.

- Si tenemos el mismo nivel de espionaje, 4 naves dan un 1% de resistencia a ser espiados
- Si tenemos 1 nivel menos, 8 naves dan 1% de resistencia a ser espiadas.
- Si tenemos 2 niveles menos, 16 naves es para un 1% de resistencia.

Sin embargo, solo se calcula de esta forma la posibilidad máxima para defendernos. Después se calcula al azar un número entre 0 y nuestra posibilidad máxima para defendernos y ésta es la resistencia al espionaje verdadera. En resumidas palabras,

que el azar juega un papel muy importante, en dos espionajes iguales la resistencia al mismo puede ser totalmente diferente.

Pero claro, siempre es mejor perder una sonda de espionaje que una flota entera. Es recomendable cambiar volver a espiar el planeta poco antes de que lleguen las naves para atacar, para asegurarnos de que no han regresado naves enemigas a su planeta.

También dejar claro de una vez, que no podéis evitar que alguien os espíe! Si alguien os envía una sonda siempre recibirá un informe incluso cuando le rompáis la sonda. Únicamente podéis influir sobre la cantidad de información que recibe el enemigo, si aumentáis la tecnología de espionaje.

3.3 Informes de espionaje cuando somos atacados

Cuando recibimos un ataque, se recibe información automática de las flotas que nos atacan, pero la información que se recibe varía en función del nivel de espionaje que tenemos.

- Nivel 0 de espionaje: Muestra que somos atacados.
- Nivel 2: Podemos ver cuantas naves nos atacan.
- Nivel 4: Además de mostrarnos la cantidad de naves que nos atacan también nos muestra los tipos de naves en la flota.
- Nivel 8: Te muestra cuantas naves de cada tipo se dirigen hacia tu planeta.

3.4 Contraespionaje (Defenderse del espionaje):

Para empezar:

- El % de posibilidades de Contraespionaje tiene un componente aleatorio, es decir, espiar al mismo planeta, con el mismo número de sondas, dos veces seguidas, nos dará probabilidades ligeramente diferentes.
- Contra más sondas uses más posibilidades de que sean destruidas.
- La diferencia de niveles de espionaje influye de forma importante en las posibilidades de contraespionaje
- Si el objetivo tiene flota en su planeta, el % de posibilidades de contraespionaje aumenta sensiblemente (mucho si tienes cientos o miles de naves). Las defensas no cuentan, y si no hay ninguna nave en el planeta, las probabilidades de contraespionaje son 0%.
- Si las sondas son cazadas, la información se revela igualmente.
- Si el objetivo no tiene defensas ni flotas las sondas no serán destruidas al ser descubiertas.

Según el FAQ oficial

La probabilidad de que la sonda sea destruida depende de las defensas y los escuadrones del enemigo y de la diferencia de espionaje entre ambos. Cuanto más grande sea la flota enemiga en el planeta más probable es que tu sonda sea captada y destruida.

- Si tenemos el mismo nivel de espionaje, 4 naves dan un 1% de resistencia a ser espiados
- Si el objetivo tiene 1 nivel menos, 8 naves dan 1% de resistencia a ser espiadas.
- Si el objetivo tiene 2 niveles menos, 16 naves es para un 1% de resistencia.

Sin embargo, solo se calcula de esta forma la posibilidad máxima para defendernos. Después se calcula al azar un número entre 0 y nuestra posibilidad máxima para defendernos y ésta es la resistencia al espionaje verdadera. En resumidas palabras, que el azar juega un papel muy importante, en dos espionajes iguales la resistencia al mismo puede ser totalmente diferente.

Ejemplo, digamos que espío a Zutanito con una sonda, y tengo un nivel más que él en espionaje. El dichoso Zutanito tiene 1000 naves de batalla en su planeta, así que $1000/8 = 125\%$ MAXIMO de posibilidades de contraespionaje. Ahora el % real está entre 0 y el Máximo (125), para una media de $Máximo/2 = 62\%$. ¿Se entiende?

3.5 Ataques con sondas:

Si envías las sondas con Misión de Espionaje, no cuenta para el límite de ataques a un planeta, incluso si son descubiertas.

Si envías una sonda en Misión de Ataque para crear escombros y mandar recicladores con antelación, tampoco cuenta como ataque

4 Defensa

4.1 Reparación de Defensas:

Las defensas tienen una probabilidad del 70% de ser reparadas.

En el caso de pocas unidades (menos de 10) esta posibilidad es calculada directamente unidad por unidad.

En el caso de muchas unidades la probabilidad es calculada por cada tipo de defensa. Siempre son reparados el 70%+/-10% de las unidades destruidas.

En el caso de 10 lanzamisiles son mínimo 6 y máximo 8 que son reparados.

4.2 Tácticas de Defensa

La defensa comprende todo aquello que os pueda ayudar a no ser atacados y a defenderos antes a ataques.

Hay un principio básico que dice "si alguien os ataca es por vuestros recursos." Estos recursos pueden ser metal, cristal o deuterio o cambien una flota lo suficientemente grande para crear un buen campo de escombros. Aquel que no tenga nada de esto en general no es atacado.

Por tanto es recomendable defenderos bien. Vuestra flota la podéis mandar hacia otros lugares y así salvarla ante un posible ataque. Lo mismo ocurre con los recursos, los metéis en naves de carga y los mandáis fuera.

Mi táctica: Buscaros un planeta inactivo sin defensa alguno y mandad ahí vuestra flota. También podéis utilizar los campos de escombros.

Muchas veces oímos decir a alguien que no puede construir nada nuevo, porque cada vez que ahorra un poco, un vecino viene y se lo saquea. Eso es lógico, porque ha infringido la primera regla: Ser un buen objetivo. Y los buenos objetivos son atacados...

Por tanto, cuando ahorráis algo (Colonizador, Fabrica de Nanos...) asegurad vuestros recursos acumulados y no los dejéis tirados en el planeta.

En algún que otro foro se oyen "buenas tácticas" para joder a los saqueadores. Por ejemplo, poner la producción en el planeta en "0" durante 10 días y así desanimarles. O invertir todo en defensa... Estas tácticas no llevan a ninguna parte. En el primer caso no os atacaran durante 10 días, pero en cuanto empecéis de nuevo la producción ya sois un blanco fácil.

Si hay saqueadores que llevan ya un buen tiempo jodiendoos, haceros una colonia y trasladaros allí. Vais mandando los recursos desde vuestro planeta principal a la colonia y empezad a construir.

Algunas veces os atacan tres vecinos a la vez, aun cuando no tenéis ningunos recursos, solo para romperos las defensas. Eso es afán de joder y en la mayoría de las ocasiones ha habido alguna provocación por parte vuestra.

Unas disculpas suelen arreglar en la mayoría de los casos estas situaciones. Pero para aquellos cuyo ego es demasiado alto y no pueden disculparse hay un par de trucos que os ayudaran a defenderos:

Hay que tener en cuenta que la defensa se auto repara con una probabilidad del 70%. A su vez el atacante tiene una cantidad de naves limitadas y tarda cada vez 3-4 horas en atacaros.

Por tanto en estas situaciones es muy útil, mejorar los sistemas de defensa y dado que nunca os la destruyen por completo cada vez tendréis más.

A su vez no debéis olvidaros de la investigación, siendo la tecnología militar, de defensa y el blindaje muy importantes.

Cuando tengáis un número considerable de láseres o lanzamisiles añadidle algunos cañones gauss o plasma.

4.2.1 Blanco apetecible

Una de las principales maneras de defenderse en OGame es no ser un blanco apetecible, y por tanto, que los demás jugadores directamente no intenten atacarte. Algunas pistas para evitar que ser blancos apetecibles: No acumules muchos recursos en un sistema. Si lo haces, tus vecinos te atacarán para robártelos. En caso de que necesites ahorrar una gran cantidad de recursos, mantenla siempre moviéndose de un lado para otro, con cargueros a baja velocidad. Las naves en tránsito no son atacables, con lo que tu fortuna estará a salvo. No mantengas tu flota estacionada en un planeta durante mucho tiempo. Tus enemigos te atacarán para destruirtela y reciclar los escombros que queden. Recoge los escombros de tus planetas en cuanto los detectes, aunque sean mínimos. Los escombros alrededor de tu planeta llamarán la atención a los demás jugadores y probablemente te espíen para comprobar cuan poderoso (o débil) eres. Cuando tengas ya un cierto nivel de recursos disponibles, es conveniente complementar las defensas con el silo de misiles. Intenta tener siempre un número mínimo de misiles de intercepción que hagan poco rentable un posible ataque con misiles interplanetarios.

4.2.2 Salvar la tropa (Fleetsaving)

Aunque al principio del juego parece que la manera más efectiva de conseguir recursos es robarlos en planetas desprotegidos, conforme las flotas de los jugadores van creciendo este paradigma va cambiando, y resulta mucho más rentable (y divertido) destrozarse las flotas de tus enemigos para posteriormente recoger los escombros. Para evitar que te reciclen la flota entera es muy importante no dejarla aparcada mucho tiempo en un mismo planeta. Esto se hace especialmente importante por las noches, cuando no podemos estar atentos a los progresos del juego.

Para evitar sufrir ataques mientras que estamos ausentes debes aplicar la técnica de fleetsaving, que consiste en mandar a velocidad reducida todas tus naves (con lo que estarán a salvo, puesto que las naves en tránsito no pueden ser destruidas). Algunos puntos y trucos a tener en cuenta para hacer fleetsaving: La manera más directa de hacer fleetsaving es mandar todas tus naves a velocidad reducida a desplegarse o transportar desde uno de tus planetas a otro. Ajusta la velocidad para que el viaje tarde más o menos el mismo tiempo que no podrás estar pendiente de la

flota. Para ajustar mejor las velocidades juega con los planetas destino de entre los que dispones. Cuanto más lejos estén, más tardarán en hacer el camino. Asimismo, dependiendo de las velocidades de las naves que mandes podrás ajustar en mejor o peor grado el tiempo que la flota estará navegando por el espacio. Es conveniente tener varias naves pequeñas de carga y recicladores para poder usarlas para el fleetsaving y ajustar mejor las velocidades de las naves. Mantén una reserva mínima de deuterio para asegurarte que puedes realizar fleetsaving en cualquier momento que lo necesites. Una técnica menos conocida de fleetsaving es mandar las naves con la misión de recolectar a un planeta con escombros. Para ello necesitas que entre todas las naves que se envíen exista al menos un reciclador. Esta técnica tiene la ventaja de ampliar en gran manera el número de planetas a los que dirigir nuestras naves, y por tanto poder ajustar mucho mejor los tiempos de fleetsaving. Existe también la posibilidad (aunque algo más extrema) de realizar fleetsaving atacando un planeta enemigo. Este ataque se realizará a velocidad muy reducida (el tiempo necesario para el fleetsaving), con lo que es muy probable que nuestro enemigo nos detecte y o bien prepare defensa, o bien deje el planeta desierto y el ataque no obtenga grandes beneficios (aunque este no era el objetivo). Obviamente, para realizar esta acción debemos asegurarnos de que el jugador al que atacemos sea bastante más débil que nosotros para evitar que pueda preparar una buena defensa, y por tanto eliminar algunas de nuestras naves. Asimismo, con este tipo de fleetsaving no es conveniente mandar las sondas de espionaje ya que estas se destruyen con mucha facilidad.

Sin embargo hay que tener en cuenta algunas cosas.

- Primero que vuestra flota no sea detectada por un sensor phalanx. En estos casos el mover la flota no sirve porque el enemigo puede verla y saber hacia donde se dirige. La única forma para que no os vea es posicionar la flota en vuestra luna y después mandarla hacia otro lugar. Si no disponéis de luna hay otras formas de trasladar la flota. Por ejemplo mandar las flotas por grupos, aunque puede ocurrir que perdáis parte de ella pero nunca la flota completa. La mejor defensa por tanto contra esos sensores es mandar la flota desde la luna hacia otro lado.
- Recordad que lo mejor es calcular el tiempo de tal forma que la flota regrese cuando vosotros conectéis de nuevo al juego. Eso se puede hacer mandando la flota hacia escombros cercanos, con una velocidad al 10% de forma que tarde más y gaste poco.
- Una última recomendación es no mandar la flota siempre hacia el mismo sitio. Los jugadores con experiencia pueden darse cuenta de ello y así destruirla. Siempre es bueno mandarla a lugares distintos.

4.2.3 Vaciar planeta

Una defensa típica en el juego es esperar hasta el último momento de un ataque (por ejemplo, un minuto antes de que las naves enemigas lleguen a tu planeta) y en ese mismo instante retirar todas tus naves del planeta, cargando con todos los recursos y poniendo la producción de tus minas a 0%, de manera que cuando tu atacante llegue al planeta no encontrará naves que destruir ni recursos que robar: habrá desperdiciado deuterio y tiempo. En cuanto el ataque haya pasado hacemos volver al escuadrón y ajustamos los niveles de producción al óptimo del planeta.

Esta técnica hay que realizarla pocos minutos (o segundos) antes de la llegada de las naves enemigas, para evitar que el atacante realice un espionaje previo, vea que no hay nada que atacar y haga volver a sus naves.

Para rizar el rizo, si el atacante va a destruir algún satélite solar (los satélites solares no pueden mandarse de viaje), puedes mandar tu escuadrón a reciclar los escombros de tu planeta antes de que te los hayan formado y siempre y cuando entre tus naves haya algún reciclador.

4.3 Defensa. Útil o derroche?

Las defensas tienen la mejor relación calidad/precio.

Ninguna nave puede en poder de ataque medirse con ellas. Claro que tienen su inconveniente: no pueden volar. Mientras que las naves las podéis proteger durante la noche de los ataques mandándolas a otro lado, las defensas se quedan en el planeta. Por tanto, merece la pena construir defensas?

Primero quiero hacer referencia a dos problemas, los cuales aparecen siempre en relación con los sistemas de defensa.

Hay un principio que dice: No existe la defensa perfecta. Dependiendo del estado del Universo y del poder de tus enemigos toda defensa se puede superar y destruir. Por ello aun con una buena defensa, hay que proteger las naves y los recursos.

Lo que puede hacer un buen sistema de defensa es que parezcáis un objetivo difícil o enemigo duro. Puede hacer que las pérdidas que tenga el atacante cuando os ataque sean más altas que lo que obtiene a cambio. Es decir, que no le compense atacar.

Por tanto, las defensas hay que adaptarlas al planeta. Un planeta del que no se pueda sacar nada no necesita defensas. Sin embargo, si tenéis 2 millones de metal en el planeta, tiene que estar la defensa hecha de tal manera que el atacante pierda como mínimo 2 millones por el ataque. Eso sin contar la formación de los escombros.

A su vez, con los sistemas de defensa se puede proteger hasta la propia flota. 10.000 lanzamisiles y unos pocos de cañones plasma puede aumentar el poder de ataque de las naves considerablemente. Claro que todo depende del ataque. 100 Destruidores no se van a destruir con eso, ahí es siempre la huida de la flota la mejor defensa.

4.3.1 Como construir una buena defensa:

La construcción de la defensa debe hacerse de la misma forma que la producción de naves, es decir mezclada. Ya que cada defensa tiene sus puntos fuertes y puntos débiles. Por tanto hay que tener una buena combinación de todo.

Hay dos tipos de defensas: Las "defensas escudo" (lanzamisiles, láser ligero) y las "defensas ataque" (Gauss y Plasma) Las defensas escudo tienen como misión atraer los ataques y así evitar que se dirijan hacia las buenas defensas. Dado que en la batalla los objetivos se establecen al azar, es necesario tener siempre una alta cantidad de estas defensas escudo para evitar que se dañen los gauss o cañones

plasma. Siempre es bueno tener 5-8 veces más defensas de las "malas" que de las "buenas y caras".

4.3.2 Defensas especiales:

4.3.2.1 Defensa contra Estrellas de la Muerte

De vez en cuando ocurre que hay que defenderse contra una Estrella de la Muerte.

Las Defensas solas tienen contra esta "nave" una difícil misión, ya que disparan unas 250 veces por ronda contra las defensas.

Aun así, compensa en estos casos tener muchos cañones plasma. Una estrella de la muerte puede por ronda destruir máximo 6 cañones plasma. Si tenéis uno más (7) termina en empate. Y si a esto añadís Naves batalla o destructores las cuales pueden desactivar los escudos de la estrella de la muerte, entonces las restantes defensas cambien pueden producir daño.

4.3.2.2 Defensa de los satélites solares:

Para investigar la tecnología de gravitón se necesitan según la posición del planeta entre 6000 y 12000 satélites solares. Estos deben de estar bien protegidos, ya que sino tus vecinos se alegran de la cantidad de cristal que ponéis en órbita si son destruidos. Por eso hay que protegerlos bien. En estos casos necesitáis menos "defensas escudo" ya que estos satélites ya atraen de por sí los disparos hacia ellos.

Otra táctica sería, buscaros un planeta que se encuentre muy apartado y esperar a que nadie lo encuentre mientras hagáis los satélites.

Con la mejora de la fábrica de nanos se puede disminuir considerablemente el tiempo de producción de estos satélites, y en 1 o 2 días estarían hechos.

4.3.2.3 Cúpulas de protección:

Las cúpulas de protección son sistemas de defensa como el resto. No protegen a las demás defensas de los disparos pero debido a sus escudos se necesita de una considerable capacidad de ataque para destruirlas.

Para destruir una cúpula pequeña son necesarios unos 45-60 cazadores ligeros. Las grandes no son ni siquiera dañadas por ellos. Se necesitan unos 12 cruceros o 110 cazadores pesados para destruirla.

4.4 Defendiendo Nuestros Planetas

Esto es una idea personal y sólo debe tomarse como tal, cada uno debe descubrir cual es la táctica que más le gusta o conviene.

Para aquellas personas que no cuentan con la posibilidad de estar controlando el juego por muchas horas al día es fundamental crear una defensa lo más resistente posible. Tengamos en cuenta que factores pueden llevar a un enemigo a atacarnos.

- Muchos recursos acumulados.
- Pocas o inexistentes defensas.
- La peor combinación que es muchos recursos y poca defensa.
- Una flota grande estacionada que después de una batalla deje muchos recursos en forma de escombros.

Lo primero es no dejar que se acumulen muchos recursos innecesariamente, si tenemos para una actualización (subir de nivel), hacerlo. Es buena idea enviar todos los recursos a un planeta bien defendido para ir juntándolos ahí, y no bien se tenga lo que se necesitaba utilizarlo inmediatamente. Una colonia que no acumula recursos no necesita tanta inversión en defensa. Así podemos defender fuertemente un solo planeta y además evitarnos tener que subir los almacenes en todas las colonias a niveles altos. Una vez que tenemos lo que necesitamos se envía a la colonia y se utiliza, bajando las probabilidades de que nuestras colonias sean objetivos apetecibles para nuestros enemigos.

Aquí va una secuencia de construcción que encontré leyendo por ahí. (Debe tomarse solamente como fuente de información)

4.4.1 Armas

- Ignorar el lanzador de misiles - los cruceros tienen fuego rápido contra estos y aparecen temprano en el juego.
- Láser Pequeño - se convertirán en nuestra arma de sacrificio, algunas naves tiene fuego rápido contra estos pero no aparecerán tan rápidamente, dándonos tiempo de armarnos.
- Construir 1 Láser Grande cada 4 pequeños, solo los bombarderos y la estrella de la muerte tienen fuego rápido contra estos, así que serán nuestra arma anti fuego rápido por un tiempo.
- Construir un Cañón de Iones cada 12 Láser Pequeño, el cañón de iones tiene un fuerte escudo que ayuda a todo lo demás a sobrevivir.
- Construir un Cañón de Gauss cada 30 Láser Pequeño, es nuestra primer arma fuerte y útil contra Cruceros y pequeña cantidad de Naves de Batalla pero no podrán contra Destruyores.
- Construir un Cañón de Plasma cada 100 Láser Pequeño, esta será el arma en que confiaremos cuando el ataque sea a gran escala.

4.4.2 Cúpulas

- Cúpula Pequeña después de 20 Láser Pequeño.
- Cúpula Grande después de 100 Láser Pequeño.

4.4.3 Resumen:

Para el momento en que tengamos 100 Láser Pequeños, tendremos:

- Cúpula Pequeña
- Cúpula Grande
- 25 Láser Grandes
- 8 o 9 Cañones de Iones
- 3 o 4 Cañones de Gauss
- 1 Cañón de Plasma

En este punto, la probabilidad de que alguien golpee nuestro Cañón de Plasma es 1:136 y mientras estará recibiendo el golpe de nuestras armas. Ningún arma resiste por si sola un ataque, necesitamos suficientes armas pequeñas para hacer poco probable que las grandes sean golpeadas rápidamente.

4.5 Silos

Los silos son a la vez sistemas de ataque y sistemas de defensa.

Pueden contener misiles, los cuales pueden destruir las defensas de planetas enemigos (Misiles interplanetarios) y contener misiles que interceptan los misiles interplanetarios (misiles de intercepción)

Para poder usar estos misiles debéis de construir el silo. El silo cuesta en el nivel 1 20k Metal, 20k Cristal y 1k de Deuterio y puede albergar por cada nivel 5 misiles interplanetarios o 10 misiles de intercepción. Los misiles son construidos dentro del apartado "Defensas".

Cuando un planeta es atacado, los misiles no son destruidos pues estos están guardados dentro de un silo, que es un edificio, y los edificios no se pueden destruir.

4.5.1 Misil interplanetario

Sirven para destruir las defensas, las defensas se destruyen realmente (no se pueden reparar), los misiles interplanetarios pueden ser destruidos en el planeta al que has enviado el misil por un misil interceptor.

Costes: 12.500 Metal, 2.500 Cristal y 10.000 Deuterio.

Poder de ataque: 12.000

Requisitos: Silo Nivel 4

Ojo! Los misiles interplanetarios tienen un alcance limitado. El alcance se calcula de la siguiente forma: $(\text{NivelMotorImpulso} * 2) - 1$

Ejemplo: Si tenéis motor de impulso nivel 10 el alcance será $(10 * 2) - 1 = 19$ Sistemas. Vuestro propio sistema también cuenta. La velocidad de estos misiles es fija. En el

propio sistema necesitan 30seg hasta alcanzar el objetivo, por cada sistema se añaden 60seg.

4.5.2 Misil de Intercepción:

Sirven para destruir un misil interplanetario

Costes: 8.000 Metal, 2.000 Deuterio.

Requisitos: Silo Nivel 2

4.5.3 Desmontaje:

Dentro de "Edificios => Silo" podéis desmontar misiles, para por ejemplo hacer hueco a misiles interplanetarios. El desmonte de misiles no cuesta recursos. Para poder desmontar el silo completo debe de estar vacío.

4.5.4 Uso de estos misiles:

Para poder usarlos debéis de dirigiros a "galaxia". En galaxia os pondrá cuantos misiles hay activos actualmente.

Entre el botón "Espiar" y "mandar mensaje" aparecerá ahora un nuevo símbolo. Este solo aparece cuando el planeta en cuestión esta dentro del alcance de los misiles.

Si pincháis en ese nuevo símbolo se os abrirá un nuevo menú. Aquí podéis seleccionar cuantos misiles queréis mandar y también a los objetivos primarios, es decir si seleccionáis a un objetivo concreto, éste será atacado hasta ser destruido o hasta terminar el ataque de misiles. El daño sobrante es repartido entre el resto de defensas.

Cuando atacáis con misiles la defensa no es reparada. Lo que destruye un misil, se queda destruido. En el caso de que no queden defensas que destruir se destruyen los posibles misiles interplanetarios que haya en el planeta.

Los escudos de protección no son tenidos en cuenta en el enemigo, por lo que son una buena arma para destruir las cúpulas.

Los misiles de intercepción funcionan automáticamente, se lanzan solas cuando alguien nos manda un misil de interplanetario y cada misil de intercepción puede destruir un misil interplanetario.

El atacante no recibe notificación respecto a su ataque! El daño causado debe de inspeccionarlo enviando una sonda. Únicamente recibe un informe diciéndole que se ha llevado a cabo el ataque con misiles.

El poder de ataque de un misil interplanetario es de 12.000 puntos. Estos pueden aumentar con la tecnología militar.

Un ataque con un misil solamente tiene poco éxito. Ya que el enemigo en la mayoría de los casos tiene su silo repleto de misiles de intercepción.

Para atacar a una persona, lo mejor es invitar a toda la alianza. Construid colonias que estén dentro del alcance del planeta enemigo y construid el silo al nivel 4. Una vez producidos los misiles se realiza un ataque conjunto. Dado que los ataques de

misiles interplanetarios no cuentan como "bashing" podemos atacar hasta destruir todas las defensas.

La victima de tal ataque tiene solo una posibilidad: un Contraataque. Llamar a los amigos, que construyan también sus colonias cerca de tu planeta principal. Hacer los silos y los misiles interplanetarios y atacar a las colonias enemigas que pretenden atacarnos. Dado que los misiles interplanetarios cuentan como defensas, una vez rotas estas en las colonias son también destruidos los misiles. Por lo tanto podemos destruir los misiles que nos quieren atacar antes de que sean enviados hacia nosotros. Una vez enviados es demasiado tarde.

4.6 Escombros y Reciclador

Los escombros aparecen cuando en batallas las naves son destruidas. Estos escombros pueden ser recogidos y reciclados.

Para saber si un planeta tiene escombros, miramos en la Galaxia. Si al lado de la posición aparece una "T" es que los tiene. Si pasamos el ratón encima de esa "T" veremos la cantidad de recursos que hay flotando allí.

Cada vez que en una batalla se destruyen naves o satélites solares se forma ese campo de escombros. Los escombros se componen de un 30% de Metal y Cristal. El deuterio no existe como escombros.

Ejemplo: Una sonda de espionaje destruida crea unos escombros de 300k de cristal. 10 naves de batalla destruidas 120.000k de metal y 60.000k de cristal.

Bien es cierto que los escombros aparecen en el planeta donde se produjo la batalla pero estos no pertenecen a nadie. Cada jugador puede mandar sus recicladores hacia los escombros, aquel que llegue mas rápido se los llevará. No podemos luchar por un campo de escombros o ni siquiera defenderlo es más el dueño del planeta ni siquiera se entera quien se lleva esos recursos. Su única ventaja es que se encuentra mas cerca que nadie de los escombros.

Como ya dicho, los escombros se recogen con los recicladores. Cada reciclador puede recoger hasta 20.000 unidades.

Para recoger los escombros, hay que especificar en el menú "escuadrón" (allí donde mandamos las naves) en vez de "Planeta" "escombros" como objetivo.

Para poder coger escombros, es necesario tener al menos un reciclador, y para mandarlo es necesario que haya escombros, si no hay escombros, el reciclador no se envía. Si mandas el reciclador a un planeta con escombros, y antes de que lleguen los recicladores alguien se lo ha llevado antes que tu, los recicladores, continuaran con su misión aunque no recolecten nada.

Atención: En el menú de "escuadrón" siempre aparecerá escombros como objetivo. Pero el que los haya realmente, solo se sabrá una vez llegado allí. A no ser que se mire en galaxia.

4.6.1 Táctica:

Los recicladores son mucho más lentos que las naves convencionales. Si atacas a un planeta y quieres poco después recoger los escombros de la batalla, debes de enviar el reciclador antes que las naves. En el caso que el reciclador llegue 2 horas después de la batalla corres el riesgo de que otra persona se haya llevado los recursos.

Si estás seguro que tu víctima no va a estar conectado, puedes enviar el reciclador junto a la flota de ataque. Así la velocidad de la flota de ataque se ajusta a la del reciclador y por tanto llega éste solo pocos segundos después de la batalla.

4.6.2 Borrado de escombros:

Los escombros cuentan como planetas por lo menos para la Base de Datos. A partir de un número determinado de planetas se llena un Universo. Sin embargo, ocurre a veces que hay pocos jugadores pero muchos escombros.

Por esta razón los escombros son borrados periódicamente. Normalmente en la noche del Domingo al Lunes a las 1.30h son todos los escombros que contengan menos de 3 unidades y a los que no se dirija ninguna nave borrados. (Dato de Ogame Alemania, puede ser diferente en Ogame España).

5 Flotas y Luchas

5.1 *El reglamento de juego - Limitaciones en los ataques*

5.1.1 "El Bashing"

5.1.1.1 Artículo I

Prohibido hacer más de 3 ataques con naves a un mismo planeta/colonia en 24 horas (a partir del primer ataque) es definido como "Bashing". Las Lunas serán consideradas como colonias independientes.

5.1.1.2 Artículo II

Las excepciones del artículo I son las siguientes:

1. Oleadas. En vez de 3 ataques pueden realizarse hasta 3 oleadas de ataque (que computarán como un único ataque cada una). Cada oleada consta de un máximo de 3 escuadrones, dichos escuadrones deberán llegar al planeta objetivo con un margen máximo de 30 minutos (contando de la llegada del primer escuadrón hasta la llegada del último). Cada oleada se computará como un único ataque.
2. Guerra. Al cabo de 12 horas de haberse declarado formalmente una guerra (por parte del fundador de una de las alianzas implicadas) se retirarán las restricciones del Bashing en ataques de las alianzas implicadas (sólo se retirará en ataques hechos a la alianza con la que se está en guerra). Únicamente se pueden declarar la guerra las alianzas (nunca de/sobre jugadores individuales). Las guerras se declaran en el foro del juego y no hace falta que la otra alianza acepte la guerra.
3. Misiles Interplanetarios. No cuentan en ningún caso como ataque.
4. Sondas. Si se hace un espionaje y son descubiertas, ésta batalla no cuenta como ataque, siempre y cuando el escuadrón de espionaje sólo esté formado por algunas sondas. En caso de mandar una sonda a atacar para generar escombros antes del ataque, tampoco se tendrá en cuenta.
5. Inactivos. Se pueden atacar usuarios inactivos transgrediendo las contempladas en el punto "I Bashing". Pero, si el usuario vuelve de la inactividad y reporta que el usuario atacante sobrepasó el límite de ataques, el atacante será baneado (expulsado) por Bashing.

5.1.2 Banear

Ser baneado significa ser castigado, y el castigo consiste en no dejar entrar en la cuenta durante el tiempo que el GO (Game Operator) crea conveniente.

Cuando seáis vaneados, leed a ver si habéis incumplido alguna norma en REGLAMENTO OGAME y si veis que habéis sido baneados injustamente, podéis reclamar a uno y solo uno de los GO (generalmente el que te baneó) para contactar con los GO pincha en: [COMO CONTACTAR CON LOS GO DE CADA UNIVERSO](#)

5.2 *Términos de interés*

5.2.1 Integridad estructural

La integridad estructural se corresponde con los "puntos de vida" de nuestra nave.

Cada nivel de tecnología de blindaje aumenta un 10% la integridad de la nave respecto a la integridad base.

Por ejemplo: Una nave grande de carga tiene una integridad básica de 1200. Tener el blindaje a nivel 5 significaría un 50% más de integridad.

$$(50/100) * 1200 = 600 \rightarrow \text{Integridad total} = 1200 + 600 = 1800$$

5.2.2 Estado del escudo

El escudo es la resistencia al ataque antes de que la integridad de la nave se vea afectada.

Cada nivel de tecnología de defensa aumenta un 10% la capacidad de aguante de los escudos respecto de la capacidad base.

Los escudos se regeneran después de cada ronda.

A pesar de que en la descripción de las naves venga una capacidad de escudo base, este no es efectivo hasta que se tenga al menos nivel 1 de tecnología de defensa.

5.2.3 Poder de ataque

El poder de ataque es el daño que hace una nave cada vez que dispara.

Cada nivel de tecnología militar aumenta un 10% el poder de ataque respecto del poder base.

5.2.4 Tiempo de fabricación

El tiempo que tarda en construirse una nave depende del nivel de dos edificios: el hangar y la fábrica de nanos, relacionados a través de la siguiente fórmula:

$$[(\text{cris} + \text{met}) / 5000] * [2 / (\text{nivelhangar} + 1)] * 0,5 \text{ nivelnanos}$$

Nótese que el resultado está expresado en horas en formato decimal, es decir, si el resultado fuera 1,5 horas, debemos saber que se trata de 1h 30min.

5.3 *Sistema de Batalla*

El sistema de batalla en Ogame entra en acción cada vez que se enfrentan unidades enemigas. Esto puede suceder tanto en un ataque como en un espionaje, cuando la sonda es detectada.

Cuando se produce un enfrentamiento entre dos jugadores, las unidades toman posesión y después empiezan a dispararse unas a otras. Esto ocurre a lo largo de 6 rondas y aquel que al final siga en pie es el ganador. Si los dos siguen "vivos" al final, hay un empate y el atacante regresa a casa.

En cada ronda las naves y/o defensas disparan hacia el enemigo. Cada nave dispara una vez (a excepción de las que tengan fuego rápido) y hacia un objetivo, el cual es elegido al azar. La potencia de fuego de cada nave se deriva de su poder de ataque. Este poder de ataque es absorbido en parte o a veces por completo por los escudos enemigos. Si después de eso sobra algún poder de ataque se resta a la nave de su casco. Cuando la nave pierde su casco es destruida. A su vez a partir de un 30% de daño en el casco se produce un riesgo de explosión, riesgo que conforme aumenta el daño en el casco cambien sube.

5.3.1 Poder de ataque:

Cada unidad tiene un poder de ataque. Este poder puede ser aumentado en un 10% si investigamos la "Tecnología militar"

Como ejemplo: Un cazador pesado tiene como poder de ataque 150. Con tecnología militar en nivel 10, esto sube un 100% es decir a 300. En las batallas son sumados los poderes de ataque de las unidades.

5.3.2 Escudos:

Los escudos se regeneran cada ronda. Pueden ser aumentados en un 10% por cada nivel de la tecnología de defensa.

Mientras que una unidad disponga de escudo no recibe ningún daño su casco.

Solo cuando el escudo es destruido entonces se ataca al casco.

Los disparos que hacen menos de un 1% de daño rebotan en los escudos y no producen ningune daño en los mismos.

Ejemplo: Un cazador ligero (poder de ataque 50) dispara hacia una cúpula grande de protección (Escudos 10.000). Después del disparo la cúpula sigue teniendo 10.000 de escudo, ya que el disparo rebota. Un cazador pesado tiene un poder de ataque de 150. Esto es mayor que un 1% por tanto el disparo es contabilizado. Después del ataque la cúpula tiene 9850 de escudo.

5.3.3 Casco:

Como tercer elemento poseen todas las unidades un casco como es lógico. Ese indica cuantos puntos de daño puede absorber una nave. Los puntos que tiene el casco son el 10% de los puntos de integridad estructural que tiene la nave. Esto también se puede calcular en la producción. Por cada 10 de Metal o Cristal (no deuterio) se da 1 punto para el casco. La resistencia del casco puede ser aumentada si investigamos la tecnología de blindaje. Por cada nivel aumentará el casco en un 10%.

Después de una batalla recibimos un Informe de Batalla, salvo en los casos en los que hayamos vencido al enemigo en la primera ronda. Hay solo recibimos una notificación.

Un Informe de batalla tiene el siguiente aspecto:

=====

Atacante Pepito
Armas: 120% Escudos: 110% Blindaje 120%
Tipo: Estrella de la muerte
Cant: 4
Armas 440000
Escudos: 105000
Casco: 1980000

Defensor Juanito
Armas: 120% Escudo 110% Blindaje 120%
Tipo: Estrella de la Muerte
Cant: 1
Armas: 440000
Escudo: 105000
Casco: 1980000

El escuadrón atacante dispara en total 4 veces con la fuerza total 717.535.000 sobre el defensor. Los escudos de protección del defensor absorben 105.000 puntos de daño

El escuadrón defendedor dispara en total 1 veces con la fuerza total 335.000 sobre el atacante. Los escudos de protección del atacante absorben 105.000 puntos de daño

Atacante Pepito
Tipo: Estrella de la Muerte
Cant: 4
Armas 440000
Escudos: 105000
Casco: 1980000

Defensor Juanito
Destruído!

El atacante ha ganado la batalla!
Él captura:

49591 Metal, 24665 Cristal y 21767 Deuterio

El atacante ha perdido 0 unidades.
El defensor ha perdido 9000000 Unidades
En estas coordenadas flota ahora 1500000 Metal y 1200000 Cristal.

=====

Si el escuadrón atacante es destruido en primera ronda, no hay informe de batalla solo una notificación que dice "Se perdió el contacto con el escuadrón atacante". El defensor siempre recibe un informe de batalla.

Las batallas cambien pueden ser simuladas de antemano. Uno de los programas para llevar a cabo tal tarea se llama Speedsim y lo puedes encontrar en <http://www.speedsim.de.vu/eng>. Pero dado que los objetivos son determinados al azar nunca se puede simular una batalla al 100%, por tanto es recomendable simular varias veces una misma batalla.

De algunas peculiaridades del sistema de batalla ya se ha hablado, sin embargo ahora vamos a explicar algunas en detalle:

Orden de disparo:

Nuestro propio orden de disparo esta determinado y sigue el orden del Informe de batalla, es decir, unidades de izquierda a derecha. Sigue el principio de naves ligeras, pesadas, defensa ligera, defensa pesada...

Objetivo:

La determinación del objetivo se hace al azar. Puede ocurrir que todas las unidades disparen a un único objetivo habiendo varios. Aunque la probabilidad de ello es muy baja. Normalmente ocurre que las unidades que mas presencia tienen son cambien las que más disparos reciben.

"Overkill"

Dado que las unidades destruidas son eliminadas a final de ronda, ocurre que estas reciben mucho mas daño del que realmente soportan

Probabilidad de explosión:

A partir de un 30% de daños toda nave puede explotar. La probabilidad es calculada por cada disparo que a partir de ese límite recibe la nave y es siempre de alto como la parte porcentual del daño total.

Un Ejemplo: Un cazador pesado tiene 1000 puntos de casco. Con tecnología de blindaje nivel 10 (100%) son aumentados a 2000. El cazador recibe 1000 puntos de daño (en una ronda). De ellos 800 puntos proceden de una unidad y 200 de otra. Los escudos han desaparecido.

Por tanto para la siguiente ronda le quedan 1000 puntos de casco. A esto se añade una probabilidad de $40\% \times 50\%$ de explotar. (40% de probabilidad de explotar del disparo 1 * 50% de explotar del disparo 2) Sin importar cuantos puntos de daño le ocasionen los disparos siguientes, el daño ya ocasionado siempre se tiene en cuenta y aumenta la posibilidad de explosión.

5.4 Fuego rápido

Fuego rápido significa que de un disparo una nave es capaz de destrozar varias defensas o naves, visto de otro modo, el fuego rápido es la facultad que tiene una unidad, después de de un disparo de poder disparar a otras unidades, es decir de poder disparar mas de una vez por ronda.

En el fuego rápido se suelen dar como dato la posibilidad para realizar otro disparo (en porcentajes) o la cantidad de disparos (en números). Todas las unidades tienen fuego rápido contra sondas de espionaje (80%). Con ello se quiere evitar que sean usadas como escudo barato, y así atraigan los disparos hacia ellas.

| ATACANTE | OBJETIVO | DISPAROS |
|-----------------------|---------------------------|----------|
| Todas las Unidades | Sondas y Satelites | 5 |
| Crucero | Caza Ligero | 3 |
| | Lanzamisiles | 10 |
| Destructor | Laser ligero | 10 |
| Bombardero | Lanzamisiles&Laser Ligero | 20 |
| | Lpesado&Cañon ionico | 20 |
| Estrella de la Muerte | Caza ligero | 200 |
| | Caza pesado | 100 |
| | Crucero | 33 |
| | Nave de Batalla | 30 |
| | Bombardero | 25 |
| | Destructor | 5 |
| | Sondas & Satelites | 1250 |
| | Resto naves | 250 |
| | Lanzamisiles&laser ligero | 200 |
| | L.pesado&Cañon ionico | 100 |
| | Cañon gauss | 50 |

5.5 Flotas y Combates:

La creación de una buena flota es fundamental para la defensa de nuestros planetas tanto como para cuando decidamos atacar.

Para comenzar a crear naves necesitamos el Hangar y dependiendo de que nave, alguna otra investigación tal como distinto tipos de motores.

Ver en la opción tecnología los requerimientos exactos para cada tipo de nave.

Dentro de la opción Tecnología también tenemos Sistemas de Defensa con construcciones que sumadas a las naves que tengamos en ese planeta hacen nuestras defensas.

La nave una vez creada queda en órbita en ese planeta y hace parte de las defensas sin necesidad de ninguna orden especial de nuestra parte, si queremos que defiendan a otro planeta deberemos enviarlas y desplegarlas en él. No se puede atacar a un planeta de un jugador más de 3 veces en 24hs. Lo que se puede hacer es un ataque en ondas, esto es enviar por Ej. 3 grupos de naves que no lleguen con

una separación de más de 30 minutos, este ataque contaría como solo un ataque. Permitiendo hacer dos mas al mismo planeta en las 24 h.

5.6 Técnicas de ataque

5.6.1 Diferencia horaria

Uno de los aspectos más atractivos de OGame es que se desarrolla en tiempo real, las 24 horas del día, y juega gente de distintas partes del mundo. Es especialmente interesante la versión hispanohablante del mismo, debido a que las comunidades de jugadores están repartidas por todo el globo.

Averiguar si un jugador es americano o europeo, por ejemplo, puede ser de gran interés: si sabes las horas "usuales" de noche de un determinado jugador deberías intentar atacarle en ese momento, ya que las posibilidades de que esté atento y pueda repeler el ataque son mínimas (aunque evidentemente si el jugador es espabilado hará fleetsaving). Detectar la nacionalidad de un jugador no es sencillo, aunque en ocasiones los nombres de sus planetas pueden darte una pista (hay mucha gente que nombra sus planetas utilizando nombres de localidades cercanas a su ubicación real, o utiliza localismos y expresiones que son típicas de determinada región del globo).

Además existe la posibilidad de la ingeniería social, es decir, mandar mensajes hacia ese jugador haciendo alguna pregunta "inocente" que nos revele su ubicación.

Ejemplo de mensaje: Estoy buscando jugadores interesados para formar una alianza de españoles llamada MegaPower. ¿Te interesaría formar parte? Posible respuesta: Muchas gracias, pero soy chileno y no me interesa.

Obviamente hay que hacer verosímiles los mensajes y que no se note que intentas obtener información "privilegiada".

5.6.2 Recicladores

Dado que en el juego es muy importante el reciclar las tropas de los enemigos, es interesante ser capaces de sincronizar la llegada de las naves atacantes y de los recicladores para obtener los máximos beneficios del ataque. Sin embargo, las naves recicladoras son usualmente mucho más lentas que las de ataque, y por tanto se hace necesario enviarlas antes de mandar el ataque en si mismo.

Se deben calcular los tiempos que tardará cada uno de los escuadrones (de ataque y de reciclaje) para hacer que ambos lleguen con apenas unos minutos de diferencia, ya que si no otros jugadores "espabilados" pueden reciclar los escombros que fueron generados por tu ataque.

Sin embargo, para enviar los recicladores es usualmente necesario que existan algunos escombros alrededor del planeta, cosa que no siempre ocurre (en realidad parece que por un bug del programa basta con que el planeta haya tenido escombros alguna vez, aunque estos hayan sido reciclados, para poder enviar tus recicladores). Para generar estos escombros puedes mandar una sonda de espionaje en modo ataque, que será destruida con toda probabilidad por las defensas del planeta enemigo, generando unos mínimos escombros y a continuación

mandar los recicladores. Ten en cuenta que esta técnica es ampliamente conocida, con lo que un usuario mínimamente experimentado intuirá que esa sonda estrellada contra su planeta es clara señal de un ataque inminente.

5.6.3 Base Móvil

Cuando el juego esta avanzado es interesante dejar una de las posibles colonias como base móvil. Es decir, cuando queramos eliminar a algún jugador, buscamos el planeta "objetivo" y situamos colonizamos un planeta lo más cerca posible. Trasladamos nuestras tropas allí y lo hacemos crecer lo suficiente como para obtener algunos recursos (usualmente usando solo la propia producción del planeta), y una vez derrotado nuestro enemigo, abandonamos la colonia para perseguir otro objetivo

5.7 Simulador de combate:

Existen algunos programas que nos permiten simular una batalla para poder predecir cual seria el resultado de la misma.

Uno de ellos es el Speedsim que podemos bajarlo en <http://www.speedsim.de.vu/eng>, lo bueno de este programa es que puede ser utilizado en español.

La página para bajarlo y la explicación de cómo ponerlo en español están en ingles, si alguien no lo entiende comunicarse conmigo.

5.8 Las Lunas:

Las lunas no se pueden fabricar, sino que se forman después de una batalla en la cual se han generado muchos escombros

Una luna es algo que orbita tu planeta, no puede ser colonizada (ni por ti ni por nadie), la única manera de obtener una luna es teniendo una batalla en tu planeta, por cada 100,000 unidades de escombros que genere la batalla, obtienes un 1% de probabilidades de que se cree la luna. El máximo de probabilidades del 20%. El porcentaje no es acumulable (no vale tener varias batallas), la probabilidad de creación de la luna se adjudica al final de la batalla y depende únicamente de la cantidad de escombros que queden de esa batalla. Obviamente a mayor cantidad de escombros mayor posibilidad.

El tamaño de una luna creada por un 20% es de 8000km, tomando en cuenta que el 20% sea exacto y no hayan quedado más escombros...

Los escombros no son acumulables para la siguiente batalla, así que no ganamos nada con dejarlos, solo nos arriesgamos a que los roben.

Cuando se crea una luna los escombros que la formaron quedan flotando en la orbita del planeta y pueden ser recolectados. Ten en cuenta que sólo es un juego no tiene por que tener lógica.

Si se forma una luna, verás un mensaje al final de informe de batalla que dice: "Las enormes cantidades de metal y de cristal se atraen y forman lentamente un satélite lunar en la órbita del planeta.

La luna recién creada solo tiene un campo que se puede aumentar construyendo una base lunar. Una luna siempre empieza con un campo disponible, cada nivel de la base lunar que construyas añadirá 3 campos extras (de los cuales realmente 2 serán efectivos ya que tienes que reservar uno para el siguiente nivel de la base lunar) el número máximo de campos que se pueden tener en una luna están limitados por el diámetro de esta (Km. /1000) ^2 redondeado hacia abajo.

La luna se emplea fundamentalmente para guardar la flota, porque como veremos mas adelante, el Sensor Phalanx no puede ver lo que hay en una luna, por lo que si guardamos nuestra flota en una luna nadie podrá verla. También puedes almacenar material ahí si tus planetas llegaron a su tope de almacenaje y no quieres que la producción de las minas pare.

En la luna puedes construir Fábrica de Robots (que te ayudara construir edificios realmente grandes en la luna en un futuro no muy lejano), Puedes construir el Hangar, especialmente para construcción de defensas planetarias (ya que la luna no puede ser golpeada por misiles interplanetarios), Almacenes de Metal/Cristal/Contenedor de Deuterio (completamente inútiles en la luna), Base lunar (para poder construir campos), Sensor Phalanx y Salto cuántico. Pero hay dos edificios que solo pueden construirse en una luna: el Sensor Phalanx y el Salto cuántico.

Cada planeta solo puede tener una luna. Dos lunas especialmente en diferentes galaxias son muy útiles: puedes tener sensores en ambas y así abarcar mayor parte del universo. Además de poder mandar tu flota (si se tienen los Saltos Cuánticos) de manera instantánea y sin gasto de deuterio entre galaxias...

Cuando pases el ratón en la vista de la galaxia sobre el símbolo (M) de la luna, aparecen unos números, El significado que tienen es el siguiente: S:XXXX es el tamaño de la luna y T:XX es la temperatura mínima de la luna (esta información ultima actualmente no tiene ningún uso)

5.8.1 Las lunas pueden ser destruidas

Aunque es difícil, Las lunas pueden destruirse, pero únicamente por las Estrellas de la Muerte, y las posibilidades de destruirla dependen de su tamaño.

Una luna creada por una probabilidad de 20% es prácticamente indestructible.

Si una luna es destruida toda la flota pasa al planeta principal inmediatamente

Las probabilidades de destruir una luna se calculan con la siguiente formula:

$$(100 - \text{sqrt}(s)) * \text{sqrt}(n)$$

Donde:

- sqrt = raíz cuadrada
- s = tamaño de la luna
- n = número de estrellas de la muerte

En general, una luna de 1000 Km. de diámetro tiene una posibilidad de ser destruida del 70%. Cada 1000 Km. más, la probabilidad se reduce en un 10%. Además, por

cada estrella de la muerte, aumentan las probabilidades. 4 estrellas doblarán las probabilidades y 9 las elevarán al cuadrado.

En una misión de destrucción de estrella de la muerte puede suceder lo siguiente:

- caso (a) La estrella de la muerte es destruida:
 - En este caso, la luna no es destruida, pero toda la flota atacante, al completo, es destruida. Tampoco en este caso se generan campos de escombros. La oportunidad de que esto suceda también depende del tamaño de la luna, siendo del 15% para una luna de 1000 Km. agregándose un 6% por cada 1000 km. También depende del número de estrellas de la muerte enviadas.
- caso (b) La luna y la estrella de la muerte son destruidas:
- caso (c) No ocurre nada:
 - La estrella de la muerte vuelve a su origen y la luna permanece intacta. Tampoco se generan escombros en este caso.
- caso (d) Si hay flota defensiva en la luna:
 - Primero, se desarrolla un combate normal y corriente entre las flotas enemiga y defensora. Si gana el atacante y queda, al menos, una estrella funcional, se procederá al cálculo de probabilidades y el resultado será uno de los casos anteriores. En caso contrario, no ocurrirá nada. Esta batalla sí genera escombros, los cuales irán a parar al campo de escombros del planeta, que es común para planeta y luna.
- caso (e) La luna es destruida

5.8.2 Una idea para construir en una luna:

Un método puede ser construir la base lunar para generar los 3 campos, utilizar uno para la fabrica de robots, el segundo para subir el sensor phalanx y el tercero para otra otro nivel de la base lunar, seguir así hasta que no tengamos mas campos y ahí empezamos a desmontar la fabrica de robots para poder subir mas el phalanx

5.9 El Sensor Phalanx:

Solo puede construirse en una luna

Permite monitorear los movimientos de naves de un planeta en un momento dado.

Su alcance va aumentando a medida que aumentamos el nivel del sensor.

$$\text{Alcance del Sensor} = (\text{Nivel del Sensor}^2) - 1$$

Por ej. Si el Nivel es 3 sería $3^2 - 1 = 9 - 1 = 8$ sistemas solares

Cuando escaneas un planeta obtienes un informe con todos los movimientos de flotas que vienen o van del planeta escaneado, el formato es similar al de la Visión General, esta información te da además del numero de flotas, el tiempo exacto de arribo a los objetivos. (Esto ayuda al jugador a destruir flotas porque permite mandar una flota atacante para que llegue al objetivo a solo 2 segundos de haber llegado la flota del dueño del planeta atacado, dejando opciones nulas al jugador de retirar la flota)

Cada escaneo con el sensor cuesta 5k de deuterio

Un Sensor Phalanax No lo ve todo. Tiene un punto ciego y consiste en que no puede ver (detectar) nada en las lunas y en los escombros. Es decir, la única manera confiable de salvar una flota es hacerla navegar entre una luna y escombros o bien desde una luna a otra luna. Por eso Los jugadores suelen mueven su flota hacia su luna por que ahí está a salvo por que no puede ser escaneada por el sensor.

No hay manera de saber si un Sensor Phalanax te escanea, ya que no se recibe ningún mensaje de aviso.

5.10 Salto Cuántico:

Solo puede construirse en una luna

Los saltos cuantios son enormes y caras construcciones que permiten trasladar toda nuestra flota de un lugar a otro en cuestión de segundos. Permite mover grandes flotas a grandes distancias.

- Requiere: Metal: 2.000.000 Cristal: 4.000.000 Deuterio: 2.000.000
- Tiempo de producción: 100d 0h 0m

Para que funcione necesitas al menos dos saltos cuánticos, entonces puedes mandar tu flota entre estos (no funciona con los recursos, solo con la flota).

Solo puedes usar cada salto cuántico una vez cada 60 minutos, es totalmente gratis y el viaje es instantáneo.

Evidentemente, solo puedes mandar tu flota entre saltos cuánticos que te pertenezcan

6 SAC (Sistema de Ataques de Confederación)

SAC (Sistema de Ataques de Confederación) O ataques conjuntos, o ataques de alianza

Para que todos nos entendamos, es la posibilidad de hacer ataques y defensas conjuntas.

No importa si es un grupo de ataque o un grupo de defensa: Si comienza una batalla, todos los implicados lucharán como en las batallas normales.

Para defensores: El defensor principal (el dueño del planeta) está siempre a la izquierda, y los siguientes defensores, hacia la derecha, según el orden de llegada.

Para los atacantes es igual, a la izquierda el grupo del jugador que ordenó el ataque, y sus compañeros a la derecha.

Las naves durante toda la batalla, pertenecen a sus dueños, y usan sus tecnologías.

El sistema de combate funciona como en los combates normales, la flota en la izquierda dispara primero (y ahí, la unidad mas "débil", que también está más a la izquierda), y los demás en orden sucesivo.

Las batallas siguen durando 6 rondas y los objetivos se eligen de forma aleatoria. Así que probablemente el que tenga más naves, será el que sufra más pérdidas.

Un grupo de ataque sigue pudiendo obtener un máximo de 50% de los recursos del planeta, y estos son divididos entre los atacantes. El que tenga mayor capacidad de carga, se llevará más.

NOTA: Cada ataque cuenta para cada atacante como una batalla normal en referencia a la regla de Bashing.

6.1 El depósito de Alianza

El Depósito de alianza te permite enviar deuterio a las flotas amigas estacionadas en la órbita de tu planeta. Así no tendrán que traerlo todo para la estancia (o podemos enviar deuterio para prolongar el tiempo máximo). El depósito puede lanzar un envío de ayuda a las flotas en órbita, que consta de 10.000 unidades de deuterio por nivel de la construcción. (Así, en nivel 5, estaremos enviando 50.000 de deuterio)

Con esto, podemos incrementar el tiempo de estancia. Normalmente el máximo que una flota está estacionada, es de 32 horas. Cada vez que hagamos un envío de deuterio, el tiempo de estancia se extiende al intervalo en el cual la flota usa el deuterio extra (es decir, si no queda deuterio en las naves, ni ha llegado nuestro envío, la flota vuelve a casa).

Cuanto mayor sea el depósito, mayor será la flota que se puede "alojar".

6.2 Defensa en grupo

Esto significa que tu despliegas tu flota en la órbita del planeta de otro jugador (hay que elegir la opción "estacionar" para eso). Solo puedes desplegar tu flota en planetas de miembros de tu alianza o amigos de tu lista de compañeros.

No puedes desplegar a un jugador que se encuentre en modo de vacaciones.

Para estacionar tu flota en el planeta de otra persona, elige la opción "mantener en posición", y decide el tiempo que la flota debería permanecer allí. Cuanto más tiempo, más deuterio gastará. El deuterio se carga de forma automática en tu flota. Así que recuerda que necesitarás una capacidad de carga grande para el deuterio extra.

Coste de estacionamiento

- Nave pequeña de carga: 5 deuterio por hora
- Nave grande de carga: 5 deuterio por hora
- Cazador ligero: 2 deuterio por hora
- Cazador pesado: 7 deuterio por hora
- Crucero: 30 deuterio por hora
- Nave de batalla: 50 deuterio por hora
- Colonizador: 100 deuterio por hora
- Reciclador: 30 deuterio por hora
- Sonda: 1/10 deuterio por hora
- Bombardero: 100 deuterio por hora
- Satélite solar: -
- Destructor: 100 deuterio por hora
- Estrella de la muerte: 1/10 deuterio por hora

NOTAS:

- Cuando envías a la flota de vuelta, se pierde todo el deuterio.
- El máximo de jugadores que pueden desplegar sus flotas en un mismo planeta, es 5.
- Si el planeta es atacado, solo el dueño verá en Visión general el escuadrón atacante.
- Si atacas a un planeta donde tus flotas están estacionadas, lucharás contra tus propias naves.
- Las flotas de los demás no pueden ser controladas por el anfitrión. Con esto puedes llegar a tener mucha flota en tu planeta (aunque no sea tuya) y poder hacer frente a atacantes poderosos.
- No puedes prestar tus cargueros

6.3 Ataque en grupo:

Cuando enviamos una flota a atacar, ahora tendremos la opción de invitar a otras personas al ataque en grupo contigo. Para hacer eso, bastará con escribir su nombre de usuario, y le llegará una invitación.

También nos permite invitarnos a nosotros mismos para combinar las flotas de otras colonias.

No es necesario estar en la misma alianza para ser invitado.

Los jugadores invitados reciben un mensaje en el juego, y tendrán, en el menú de escuadrones, la opción de unirse a la batalla. Podrán elegir entre todos los grupos a los que hayan sido invitados.

El máximo de jugadores que puede combinar sus flotas, es de 5. Y cada jugador puede añadir tantas naves como quiera, pero el grupo, no puede superar más de 16 flotas en total.

La velocidad del grupo no puede ser reducida más de un 30% por las nuevas naves, por lo que, si creamos un escuadrón más lento, no tendremos la opción de atacar conjuntamente!

Un ejemplo: Una flota necesita 2 horas (120 minutos) para llegar al objetivo. 10 minutos después de despegar, se une una flota que necesita 130 minutos. Como la nueva flota ralentiza el grupo, pero solo unos 20 minutos (16%) puede unirse. Otro escuadrón, que necesitase 160 minutos, no podría unirse.

Solo gastaremos el mismo deuterio que en un ataque normal.

El grupo vuela con la velocidad de la nave más lenta, si se une otro grupo, con una nave aun más lenta, el grupo entero disminuirá su velocidad.

Si una flota abandona el grupo, el grupo seguirá volando, incluso, si el que abandona, es la flota que inició el ataque.

Después de la batalla, cada escuadrón superviviente, vuelve a su planeta de origen.

7 Investigación

7.1 *Tiempo de investigación*

El tiempo que tarda una tecnología en investigarse puede calcularse utilizando la siguiente fórmula:

$$T = (\text{Metal} + \text{Cristal}) / (1000 * (1 + \text{nivel Laboratorio}))$$

Donde:

Metal = cantidad de metal que cuesta la ampliación.

Cristal = cantidad de cristal que cuesta la ampliación.

El resultado está expresado en horas en formato decimal, es decir, si el resultado fuera 1,5 horas, debemos saber que se trata de 1h 30min.

Como consecuencia de la fórmula anterior, podemos decir que el tiempo de investigación sólo se puede reducir aumentando el nivel de nuestro laboratorio.

7.2 *Tecnologías ampliables*

Son aquellas tecnologías que no tienen límite teórico de ampliación, es decir, siempre nos servirá para algo mejorarlas.

7.2.1 **Tecnología de computación**

La tecnología de computación se utiliza para aumentar la capacidad de procesamiento de las computadoras disponibles, de esta manera se crean sistemas de cómputo cada vez más eficientes, ya que tanto la velocidad y la capacidad de procesamiento son mejorados. Al aumentar la capacidad de procesamiento de las computadoras es posible dar órdenes a más escuadrones.

Cada nivel en la tecnología de computación agrega un escuadrón más al número máximo de escuadrones que se pueden controlar. El éxito de una invasión es mayor al mandar un mayor número de escuadrones al mismo tiempo, ya que es posible obtener mayores recursos del enemigo. La tecnología de computación también es importante para realizar intercambios, ya que es posible mandar una mayor cantidad de naves de negocio al mismo tiempo. Debido a esto es muy importante mejorar la tecnología de computación a lo largo de todo el juego.

-Requisitos Laboratorio de Investigación (nivel 1)

7.2.2 **Tecnología de espionaje**

La tecnología de espionaje se utiliza principalmente en la investigación y optimización de nuevos sensores. Es posible recolectar mayor cantidad de información de los acontecimientos en el universo mientras más avanzada sea esta tecnología.

Para las sondas es importante la diferencia entre el nivel de tecnología de espionaje propio y el nivel de tecnología de espionaje del enemigo. Es posible obtener mayor cantidad de información, a la vez que se reduce la probabilidad de ser descubierto, al realizar operaciones de espionaje cuando la tecnología de espionaje sea más avanzada. Al enviar varias sondas se obtendrán más detalles sobre el enemigo, pero el riesgo de ser descubierto al realizar las tareas de espionaje será mayor.

La tecnología de espionaje facilita la localización de escuadrones enemigos, dependiendo del nivel de tecnología de espionaje: A partir del nivel 2 se mostrará, aparte del aviso de ataque, el número total de naves hostiles. A partir del nivel 4 se mostrará también el tipo de naves hostiles que se encuentran en el ataque. A partir del nivel 8 se mostrará, además, la cantidad exacta de naves hostiles de los diferentes tipos de naves que se encuentran en el ataque. La tecnología de espionaje es imprescindible para todo invasor, ya que con ella se puede saber si las naves a sacrificar y/o la defensa se encuentran en posición. Es recomendable empezar a investigar la tecnología de espionaje a una etapa temprana del juego, preferentemente después de investigar las naves pequeñas de carga.

7.2.3 Tecnología militar

La tecnología militar se utiliza para mejorar los sistemas de armas disponibles. Para ello se le da mayor importancia a encontrar nuevos métodos para abastecer las armas con más energía y a la vez reducir la pérdida de energía al usar las armas.

De esta manera se obtienen armas más eficientes, capaces de causar mayores daños. Cada nivel de la tecnología militar aumenta en un 10% el poder del armamento de los escuadrones imperiales.

La tecnología militar es muy importante para contar con escuadrones competitivos, capaces de concurrir con cualquier enemigo. Debido a esto es muy importante mejorar la tecnología de armas a lo largo de todo el juego.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 4) Tecnología de defensa

7.2.4 La tecnología de defensa

Se utiliza para la investigación de nuevos métodos para abastecer los escudos de protección con más energía para que estos sean más resistentes. Cada nivel de la tecnología de defensa mejora la resistencia del escudo de protección en un 10%.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 6) Tecnología de energía (nivel 3)

7.2.5 Tecnología de blindaje

Existen aleaciones especiales que mejoran el blindaje de las naves espaciales. Cada vez que se descubre una aleación más resistente, todas las naves espaciales son tratadas con diferentes radiaciones para lograr que la estructura molecular de las naves cambie y de esta manera incorporar la nueva aleación en el blindaje. Cada nivel de la tecnología de blindaje aumenta la resistencia del blindaje de las naves espaciales en un 10%.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 2)

7.2.6 Motor de combustión

El motor de combustión se basa en el principio de repulsión de la materia. Las naves espaciales se mueven al expulsar materia incandescente en dirección contraria a su movimiento. EL proceso de combustión de estos motores no es muy eficiente, pero la ventaja de estos motores es que aparte de ser baratos y confiables, casi no requieren de mantenimiento. Las naves espaciales pequeñas utilizan principalmente solo este tipo de motores ya que estos ocupan poco espacio.

Cada nivel de motor de combustión aumenta en un 10% la velocidad de las siguientes naves espaciales: nave de carga pequeña y grande, cazador ligero, reciclador y sonda de espionaje.

El motor de combustión es uno de los conocimientos básicos más importantes al realizar viajes en el espacio. Es recomendable investigar el motor de combustión en etapas tempranas del juego.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 1) Tecnología de energía (nivel 1)

7.2.7 Motor de impulso

El motor del impulso se basa en el principio de repulsión de materia. Gran parte de la materia expulsada son desechos engendrados en la fusión nuclear que se realiza en estas naves.

Cada nivel de motor de impulso aumenta en un 20% la velocidad de las siguientes naves espaciales: bombardero, crucero, cazador pesado y nave colonizadora. Los cohetes interplanetarios pueden aumentar su rango de acción en cada nivel.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 2) Tecnología de energía (nivel 1)

7.2.8 Propulsor hiperespacial

El propulsor hiperespacial se basa en el principio de la curvatura del espacio-tiempo. De esta manera, todo el ambiente inmediato a las naves espaciales que usan este propulsor se comprime, lo cual permite que las naves recorran grandes distancias en poco tiempo. La compresión del espacio alrededor de las naves espaciales será mayor cuanto más avanzado sea el propulsor hiperespacial. Cada nivel de propulsor hiperespacial aumenta la velocidad de las siguientes naves espaciales en un 30%: nave de batalla, destructor y estrella de la muerte.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 7) Tecnología de hiperespacio (nivel 3)

7.3 Tecnologías con límite práctico

Son aquellas tecnologías para las cuales carece de utilidad alguna las actualizaciones, a menos que no sea para conseguir acceso a otras tecnologías.

7.3.1 Tecnología de energía

La tecnología de energía se utiliza para mejorar los sistemas de conducción y almacenamiento de energía, de esta manera se logra un uso más eficiente de las fuentes de energía. Es necesario dominar los diferentes tipos de energía para lograr avances en las tecnologías existentes, así como también para crear nuevas tecnologías.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 1)

7.3.2 Tecnología de hiperespacio

Al incorporar la cuarta y quinta dimensión en el diseño de sistemas de propulsión es posible crear una clase nueva de sistemas de propulsión, los cuales son mucho más potentes pero al mismo tiempo gastan menos combustible que los sistemas de propulsión convencionales.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 7) Tecnología de energía (nivel 5) Tecnología de defensa (nivel 5)

7.3.3 Tecnología láser

Un láser (dispositivo de amplificación de luz por emisión estimulada de radiación) crea un rayo intenso de luz coherente, el cual posee gran cantidad de energía. El láser tiene varias áreas de aplicación, desde sistemas ópticos en computadoras hasta en armas con alto poder de destrucción. El conocimiento de la tecnología láser es fundamental para la investigación de nuevas armas.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 1) Tecnología de energía (nivel 2)

7.3.4 Tecnología iónica

Al acelerar iones se crea un rayo verdaderamente letal, el cual ocasiona daños severos a los objetos con los que hace contacto.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 4) Tecnología de energía (nivel 4) Tecnología láser (nivel 5)

7.3.5 Tecnología de plasma

Tecnología todavía más avanzada que la tecnología iónica, en vez de acelerar iones se acelera plasma con gran contenido energético; de esta forma, se crea un rayo que ocasiona un daño inmenso a los objetos con los que hace contacto.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 4) Tecnología de energía (nivel 10) Tecnología láser (nivel 10) Tecnología iónica (nivel 5)

7.3.6 Tecnología de gravitón

Un gravitón es una partícula que carece de masa y carga eléctrica, la cual es responsable de los efectos de gravedad. Al disparar una carga concentrada de partículas de gravitón se forma un campo de gravedad artificial. Este campo de gravedad artificial atrae cualquier masa a su interior, de forma similar a un agujero negro. Las naves espaciales, e incluso lunas enteras pueden ser destruidas de esta manera. Para producir una cantidad suficiente de gravitones se requiere una gran cantidad de energía.

-Requisitos Laboratorio de investigación (nivel 12)

8 Puntos

Los puntos son una forma de representar cualitativamente, la experiencia de un jugador y la extensión de su "imperio", ya que representa la suma del avance tecnológico, cantidad de flotas, y ampliaciones de edificios

Uno suma puntos cuando invierte la materia prima que uno tiene en cualquiera de sus planetas, ya sea para la construcción de edificios, naves, investigaciones, ampliaciones de edificios o hasta en la construcción de defensas. Se suma un punto por cada 1.000 unidades de cualquiera de los recursos que se inviertan.

A través de los puntos se puede establecer un "ranking", el cual lo podemos ver en el menú de la izquierda del juego (opción Estadística).

Cada mil unidades de cada recursos que gastes, es un punto.

En las alianzas, cada mil puntos de cada jugador, es un punto para la alianza.

Se pierden puntos cuando se abandona una colonia, que se pierden tantos puntos como puntos hayan sido generados por la colonia.

Cuando haces una batalla y pierdes unidades, cuando se pierden unidades se pierden puntos

8.1.1 Clasificaciones

Hay tres tipos de clasificaciones individuales en OGame, todas disponibles para el jugador desde el apartado Estadísticas. General, que muestra la clasificación respecto de los puntos totales. Investigaciones, que muestra la clasificación respecto de los puntos de investigación. Flota, que muestra la clasificación respecto de los puntos de flota.

8.1.2 Tipos de puntos

Cada tipo de puntos funciona de manera distinta e independiente del resto.

8.1.2.1 Puntos generales

Se otorga un punto por cada 1000 unidades de recursos gastadas, ya sea en construcciones, investigaciones, naves o defensas.

Atacar no otorga puntos.

La pérdida de naves o defensas, significa una pérdida de puntos equivalente a los puntos invertidos en ellas. Es decir, si en nuestro informe de batalla nos pone que hemos 1200000 unidades, habremos perdido 1200 puntos.

La destrucción de una colonia también implica la pérdida de los puntos de las construcciones, defensas o naves que hubiera en la misma.

8.1.2.2 Puntos de investigación

Se suma 1 punto por cada nivel de investigación.

8.1.2.3 Puntos de flota

Se suma 1 punto por cada nave construida. El tipo de naves es irrelevante, sea una sonda o sea un destructor, ambas valen 1 punto de flota.

Cuentan las naves de todas las colonias.

8.1.2.4 Puntos de las alianzas

Además de las clasificaciones individuales, también puede verse la clasificación de las alianzas desde el mismo apartado de estadísticas.

Un punto de alianza se calcula sumando los puntos de todos los miembros de la misma y dividiendo el resultado por 1000.

9 Otras cosas

9.1 Relación de Plantas Solares y Minas de Metal y Cristal

La producción energética de las plantas solares equivale exactamente al consumo de las minas de metal y cristal a mismo nivel. Es decir, una planta de energía de nivel 7 abastecerá completamente a una mina de metal y una mina de cristal, ambas de nivel 7.

9.2 Terraformer

El terraformer se mostrará solo cuando cumplamos los requisitos tecnológicos para construirlo (igual que todos los demás edificios.)

A partir de ahí depende a quien le preguntes o que versión del juego esté en vigor. Según los usuarios del Juego en castellano:

Terraformer (Nivel 1)

El Terraformer aumenta el área aprovechable en el planeta

Requiere: Metal: 0; Cristal: 50.000; Deuterio: 100.000; Energía:1000

Tiempo de producción: 54m 32s

Añade 4 campos netos (hay gente que dice 3, otros que 5 y otros que 2, en fin...?).

Para quien no sepa lo que significa neto, da 5 campos en bruto pero ocupa 1 x D

IMPORTANTE: antes de construirlo necesitas un hueco libre.

Cada nivel posterior cuesta el doble, da el mismo número de campos. La energía también se dobla. La energía necesaria no se consume, y una vez construido el Terraformer podrá usarse para otros fines.

TRUCO: La energía se puede conseguir simplemente apagando las minas del planeta (producción 0%) en el momento de construir el terraformer

Por si cabe dudas, el terraformer es rentable (imprescindible más bien) cuando nos manejemos con grandes planetas muy llenos, o con planetas que no queramos abandonar (todo ello en etapas posteriores del juego)

9.3 Red de investigación intergaláctica

Cada nivel de la red te permite que se conecten dos laboratorios entre si

Por ejemplo, en el planeta principal tienes laboratorio de investigación de nivel 8 y en una colonia lo tienes al 7 y en otra lo tienes al 6, pues con la red es como si tuvieras un laboratorio de nivel $8+7+6= 21$ pero solo sirve para reducir el tiempo de investigación, no para investigar cosas de nivel 21

9.4 Texto interno de la alianza

Para poder poner colores y demás personalizaciones en el texto interno de la alianza. Visítad esta Web:

<http://www.aythami.com/ogame/index.php/Alianzas#Textos>

9.5 Protección jugador débil:

La protección de jugadores débiles entra en acción cuando o ambos jugadores tienen menos de 5.000 pts.

Si el jugador A tiene menos de 20% de los puntos de jugador B y además menos de 5.000 puntos no pueden atacarse entre ellos.

9.6 Nombres en rojo y en verde

Cuando un jugador aparece en la vista de galaxia en rojo, quiere decir que es mas fuerte que tu y que tiene un 500% mas de puntos que tu. Mientras que si un jugador aparece en verde quiere decir que tiene un 500% menos de puntuación que tu.

La protección de fuerte/ débil, desaparece cuando el jugador sobrepasa los 5000 puntos, en ese momento ese jugador es fuerte para todos, y podrá ser atacado por uno que tenga 2 millones de puntos.

10 Anexos

10.1 Recopilación de Formulas:

Dado que siempre surgen preguntas de este tipo aquí os pongo una recopilación de formulas:

Leyenda:

*=multiplicado

=potencia

Producción por hora:

Mina de Metal:

$$\text{Producción} = 30 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}}$$

Mina de Cristal:

$$\text{Producción} = 20 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}}$$

Sintetizador de Deuterio:

$$\text{Producción} = 10 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}} * ((-0,002 * \text{Temp.maxima}) + 1,28)$$

Planta de Energía Solar:

$$\text{Producción} = 20 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}}$$

Planta de fusión:

$$\text{Producción} = 50 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}}$$

Consumo por hora:

$$\text{Consumo Mina de Metal} = 10 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}}$$

$$\text{Consumo Mina de Cristal} = 10 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}}$$

$$\text{Consumo Sintetizador Deuterio} = 20 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}}$$

$$\text{Consumo Deuterio Planta de Fusión} =$$

$$10 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}} * ((-0,002 * \text{Temp.maxima}) + 1,28)$$

$$(\text{Formula Excel}) = \text{Redondear.Mas}[10 * \text{nivel} * (1,1^{\text{nivel}}) * ((-0,002 * \text{temperatura}) + 1,28)]$$

Satélites Solares:

$(Temp.maxima/4)+20$ (max.50 energía por satélite)

Campo de escombros:

30% del Metal y Cristal, que en un ataque es destruido.

Tiempo de Investigación:

$Tiempo(h) = Suma(Met+Cris)/1000*(1+Nivel.laboratorio)$

Tamaño de los planetas:

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

El tamaño medio indica la media de campos que se obtendrían si colonizamos muchas veces. El valor importante es el mínimo y el máximo, porque en el 60% de los casos el tamaño se encuentra dentro de esos valores. Por tanto en el otro 40% de los casos los valores están fuera de los de la tabla, sobre todo en las posiciones 4-10 se producen variaciones importantes en tales casos.

Aumento de costes:

Mina de Metal: $60*1,5^{(nivel-1)}$ Metal y $15*1,5^{(nivel-1)}$ Cristal

Mina de Cristal: $48*1,6^{(nivel-1)}$ Metal y $24*1,6^{(nivel-1)}$ Cristal

Sintetizador de Deuterio: $225*1,5^{(nivel-1)}$ Metal y $75*1,5^{(Nivel-1)}$ Cristal

Planta Energía Solar: $75*1,5^{(nivel-1)}$ Metal y $30*1,5^{(Nivel-1)}$ cristal

Planta Fusión: $900*1,8^{(nivel-1)}$ Metal y $360*1,8^{(Nivel-1)}$ cristal y $180*1,8^{(Nivel-1)}$ Deuterio

Tecnología Gravitón: *3 por Nivel.

Todas las demás investigaciones y edificios $*2^{Nivel}$

Costes totales:

Mina de Metal: $60 \cdot (1 - 1,5^{\text{Nivel}}) / (-0,5)$ Metal y $15 \cdot (1 - 1,5^{\text{Nivel}}) / (-0,5)$ Cristal

Mina de Cristal: $48 \cdot (1 - 1,6^{\text{Nivel}}) / (-0,6)$ Metal y $24 \cdot (1 - 1,6^{\text{Nivel}}) / (-0,6)$ Cristal

Sintetizador Deuterio: $225 \cdot (1 - 1,5^{\text{Nivel}}) / (-0,5)$ Metal y $75 \cdot (1 - 1,5^{\text{Nivel}}) / (-0,5)$ Cristal

Planta Energía Solar: $75 \cdot (1 - 1,5^{\text{Nivel}}) / (-0,5)$ Metal y $30 \cdot (1 - 1,5^{\text{Nivel}}) / (-0,5)$ Cristal

Planta Fusión: $900 \cdot (1 - 1,8^{\text{Nivel}}) / (-0,8)$ Metal y $360 \cdot (1 - 1,8^{\text{Nivel}}) / (-0,8)$ Cristal

los demás edificios "Costes Nivel 1" $(1 - 2^{\text{Nivel}}) / (1 - 2)$

Alcance del Sensor Phalanx:

$(\text{Nivel del Phalanx})^2 [\text{al cuadrado}] - 1$

Alcance Misiles interplanetarios:

$(\text{Nivel motor impulso} * 2) - 1$

Calculo tiempo construcción de Naves y defensas:

$[(\text{Cris} + \text{Met}) / 5000] * [2 / (\text{Nivel hangar} + 1)] * 0,5^{\text{Nivel Fabrica Nanos}}$.

Calculo tiempo construcción de edificios:

$[(\text{Cris} + \text{Met}) / 2500] * [1 / (\text{Nivel f.robots} + 1)] * 0,5^{\text{Nivel Fabrica Nanos}}$.

Podemos observar que la fábrica de nanos divide el trabajo a la mitad.

Ataques Luna con Estrella de la Muerte:

La Probabilidad de que la Luna se destruya es de:

$(100 - \text{Raíz}(\text{tamaño luna})) * \text{Raíz}(\text{cantidad EDLM})$

La probabilidad de que las EDLM en el ataque sean destruidas es de:

$\text{Raíz}(\text{Tamaño luna}) / 2$

Tiempo de Vuelo:

Hacia el propio campo de escombros:

$$10 + (35.000 / \text{porcentaje} * \text{Raíz}((1.000.005) / \text{velocidad}))$$

Hacia propio sistema solar:

$$10 + (35.000 / \text{porcentaje} * \text{Raíz}((1.000.000) + \text{Planetas} * 5000) / \text{velocidad})$$

En la Galaxia:

$$10 + (35.000 / \text{porcentaje} * \text{Raíz}((2.700.000) + \text{sistemas} * 95000) / \text{velocidad})$$

Entre galaxias:

$$10 + (35.000 / \text{porcentaje} * \text{Raíz}(\text{Galaxias} * 20.000.000) / \text{velocidad efectiva})$$

Consumo de Deuterio:

a) En el sistema:

$$1 + \text{Vueltas}[\text{Carburante} * ((1.000.000 + 5000 * \text{DistanciaA}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$$

Carburante= valor carburante de las naves

DistanciaA es la distancia absoluta entre planetas

% = Vuelo%

b) Entre sistemas

$$1 + \text{Vueltas}[\text{Carburante} * ((2.700.000 + 95000 * \text{DistanciaB}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$$

Carburante= valor carburante de las naves

DistanciaB= Distancia absoluta entre sistemas.

% = Vuelo%

c) Entre galaxias:

$$1 + \text{Vueltas}[\text{Carburante} * ((20.000.000 * \text{DistanciaC}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$$

Carburante= valor carburante de las naves

DistanciaC= Distancia absoluta entre galaxias

% = Vuelo%

Disminución del tiempo de vuelo:

10% por nivel de Motor de Combustión (naves pequeña+grande de carga, cazadores ligeros, Reciclador, Sonda de Espionaje)

20% por nivel de Motor de Impulso (Cazador pesado, Crucero, Colonizador, Bombardero)

30% por nivel de motor de propulsión (Naves de batalla, Destruyores, Estrella de la Muerte)

La disminución del tiempo de vuelo se refiere a la velocidad base.

Protección jugador débil:

La protección de jugadores débiles entra en acción cuando o ambos jugadores tienen menos de 5.000 pts.

Si el jugador A tiene menos de 20% de los puntos de jugador B y además menos de 5.000 puntos no pueden atacarse entre ellos.

Fuego rápido:

| ATACANTE | OBJETIVO | DISPAROS |
|-----------------------|---------------------------|----------|
| Todas las Unidades | Sondas y Satélites | 5 |
| Crucero | Caza Ligero | 3 |
| | Lanzamisiles | 10 |
| Destructor | Laser ligero | 10 |
| Bombardero | Lanzamisiles&Laser Ligero | 20 |
| | L.pesado&Cañon ionico | 20 |
| Estrella de la Muerte | Caza ligero | 200 |
| | Caza pesado | 100 |
| | Crucero | 33 |
| | Nave de Batalla | 30 |
| | Bombardero | 25 |
| | Destructor | 5 |
| | Sondas & Satélites | 1250 |
| | Resto naves | 250 |
| | Lanzamisiles&laser ligero | 200 |
| | L.pesado&Cañon ionico | 100 |
| | Cañon gauss | 50 |

10.2 Combates entre Naves

Bueno, esta es una tabla creada por mi para ayudar un poco a destruir al enemigo. Se especifica al principio de cada tabla la nave con la que vas a destruir el escuadrón enemigo. Esta hecha a base del SpeedSim, con 100 Simulaciones y solo pongo las naves necesarias para que haya victoria al 100%. Obviamente, las naves que no son de guerra (colonizadores, naves de carga...) no salen porque dudo mucho que la gente haga guerras con estas naves. Las tecnologías y defensas del enemigo y del atacante han estado puestas a 0 para tener un modelo estándar.

Cazador ligero

Tipo de nave Cantidad de ligeros para destruirla (fiabilidad 100%)

- Nave pequeña de carga - 2
- Nave grande de carga - 4
- Sonda de Espionaje - 1
- Colonizador - 8
- Reciclador - 4
- satélite Solar - 1
- Cazador Ligero - 2
- Cazador Pesado - 5
- Crucero - 14
- Nave de Batalla - 15
- Bombardero - 24
- Destructor - 27
- Estrella de la Muerte - Después de probar con hasta 1000000 de cazas ligeros continuaba en empate, así que mejor no lo intentes con esto xD

Cazador Pesado

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 2
- Sonda de Espionaje - 1
- satélite Solar - 1
- Colonizador - 3
- Reciclador - 2
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 2

- Crucero - 5
- Nave de Batalla - 6
- Bombardero - 10
- Destructor - 12
- Estrella de la Muerte - Después de probar con 1.000.000 de cazas pesados continua con empate, de modo que no lo intentéis con este tipo de naves.

Crucero

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 1
- Sonda de Espionaje - 1
- satélite Solar - 1
- Colonizador - 2
- Reciclador - 1
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 1
- Crucero - 2
- Nave de Batalla - 4 (como este tema es disputado, he hecho varias pruebas y he puesto el simulador a 9999 simulaciones. El resultado es este)
- Bombardero - 5
- Destructor - 7
- Estrella de la Muerte - Después de probar hasta con 1.000.000 de cruceros, el resultado es empate, así que no lo probéis con este tipo de naves

Nave de Batalla

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 1
- Sonda de Espionaje - 1
- satélite Solar - 1
- Colonizador - 1
- Reciclador - 1
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 1
- Crucero - 1
- Nave de Batalla - 2

- Bombardero - 2
- Destructor - 3
- Estrella de la Muerte - 280

Bombarderos

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 1
- Sonda de Espionaje - 1
- satélite Solar - 1
- Colonizador - 1
- Reciclador - 1
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 1
- Crucero - 1
- Nave de Batalla - 2
- Bombardero - 2
- Destructor - 3
- Estrella de la Muerte - 270

Destructor

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 1
- Sonda de Espionaje - 1
- satélite Solar - 1
- Colonizador - 1
- Reciclador - 1
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 1
- Crucero - 1
- Nave de Batalla - 1
- Bombardero - 1
- Destructor - 2
- Estrella de la Muerte - 86

Estrella de la Muerte

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 1
- Sonda de Espionaje - 1
- satélite Solar - 1
- Colonizador - 1
- Reciclador - 1
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 1
- Crucero - 1
- Nave de Batalla - 1
- Bombardero - 1
- Destructor - 1
- Estrella de la Muerte - 2

10.3 Defensas para Destruir a una Nave

Bueno, este post es igual que el de Naves para destruir a otras, pero en este caso especifico las defensas que hacen falta para destruir a cada tipo de nave. Estos datos han sido tomados del SpeedSim. Especifico el tipo de defensa y la cantidad que hace falta para cada nave. Solo pongo la cantidad de la defensa necesaria para destruir al enemigo al 100% de posibilidades.

Lanzamisiles

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 3
- Sonda de Espionaje - 1
- Colonizador - 5
- Reciclador - 3
- Cazador Ligero - 2
- Cazador Pesado - 5
- Crucero - 20
- Nave de Batalla - 11
- Bombardero - 42
- Destructor - 17

- Estrella de la Muerte - La Estrella de la Muerte siempre ganara a los lanzamisiles. Solo puede producirse o empate o derrota del defensor

Láser Pequeño

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 2
- Sonda de Espionaje - 1
- Colonizador - 4
- Reciclador - 2
- Cazador Ligero - 2
- Cazador Pesado - 5
- Crucero - 7
- Nave de Batalla - 10
- Bombardero - 39
- Destructor - 40
- Estrella de la Muerte - La Estrella de la Muerte siempre ganara a los láseres pequeños. El combate solo puede acabar en empate o derrota del defensor

Láser Grande

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 1
- Sonda de Espionaje - 1
- Colonizador - 2
- Reciclador - 2
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 2
- Crucero - 4
- Nave de Batalla - 6
- Bombardero - 20
- Destructor - 9
- Estrella de la Muerte - La Estrella de la Muerte siempre ganara a los láseres Grandes. La batalla solo puede acabar en empate o en derrota del defensor

Cañón de Iones

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 2

- Sonda de Espionaje - 1
- Colonizador - 2
- Reciclador - 1
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 2
- Crucero - 3
- Nave de Batalla - 7
- Bombardero - 23
- Destructor - 12
- Estrella de la Muerte - La Estrella de la Muerte siempre ganara a los Cañones de Iones. La batalla solo puede acabar en empate o derrota del defensor.

Cañones de Gauss

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 1
- Sonda de Espionaje - 1
- Colonizador - 1
- Reciclador - 1
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 1
- Crucero - 1
- Nave de Batalla - 2
- Bombardero - 3
- Destructor - 4
- Estrella de la Muerte - 250

Cañones de Plasma

- Nave pequeña de Carga - 1
- Nave Grande de Carga - 1
- Sonda de Espionaje - 1
- Colonizador - 1
- Reciclador - 1
- Cazador Ligero - 1
- Cazador Pesado - 1
- Crucero - 1

- Nave de Batalla - 1
- Bombardero - 1
- Destructor - 2
- Estrella de la Muerte - 40

10.4 Naves para Destruir a Defensas

Bueno, esta es mi tercera tabla de batalla, aquí os pongo las naves que hacen falta para destruir a 1 unidad de la defensa especificada. Todas las pruebas se han realizado con el SpeedSim a 1000 Simulaciones y con las tecnologías a 0 para ofrecer un modelo estándar. Obviamente las todas las naves civiles (excepto las naves de carga) no salen aquí porque dudo mucho que alguien haga guerras de sondas de espionaje o colonizadores. Solo pongo el mínimo de naves que hacen falta para que la defensa en cuestión sea destruida al 100%. Dicho esto comienzo la tabla.

Lanzamisiles

- Nave pequeña de carga -> 8
- Nave grande de carga -> 8
- Cazador ligero -> 2
- Cazador pesado -> 1
- Crucero -> 1
- Nave de Batalla -> 1
- Bombardero -> 1
- Destructor -> 1
- Estrella de la Muerte -> 1

Láser Pequeño

- Nave pequeña de carga -> 10
- Nave grande de carga -> 9
- Cazador ligero -> 2
- Cazador pesado -> 1
- Crucero -> 1
- Nave de Batalla -> 1
- Bombardero -> 1
- Destructor -> 1

- Estrella de la Muerte -> 1

Láser Grande

- Nave pequeña de carga -> 37
- Nave grande de carga -> 35
- Cazador ligero -> 6
- Cazador pesado -> 3
- Crucero -> 1
- Nave de Batalla -> 1
- Bombardero -> 1
- Destructor -> 1
- Estrella de la Muerte -> 1

Cañón Iónico

- Nave pequeña de carga -> Las naves pequeñas de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Nave grande de carga -> Las naves grandes de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Cazador ligero -> 15
- Cazador pesado -> 5
- Crucero -> 2
- Nave de Batalla -> 1
- Bombardero -> 1
- Destructor -> 1
- Estrella de la Muerte -> 1

Cañones de Gauss

- Nave pequeña de carga -> Las naves pequeñas de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Nave grande de carga -> Las naves grandes de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Cazador ligero -> 13
- Cazador pesado -> 7

- Crucero -> 4
- Nave de Batalla -> 2
- Bombardero -> 2
- Destructor -> 1
- Estrella de la Muerte -> 1

Cañones de Plasma

- Nave pequeña de carga -> Las naves pequeñas de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Nave grande de carga -> Las naves grandes de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Cazador ligero -> 21
- Cazador pesado -> 10
- Crucero -> 6
- Nave de Batalla -> 4
- Bombardero -> 4
- Destructor -> 2
- Estrella de la Muerte -> 1

Cúpula Pequeña de Protección

- Nave pequeña de carga -> Las naves pequeñas de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Nave grande de carga -> Las naves grandes de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Cazador ligero -> 54
- Cazador pesado -> 16
- Crucero -> 7
- Nave de Batalla -> 3
- Bombardero -> 3
- Destructor -> 2
- Estrella de la Muerte -> 1

Cúpula Grande de Protección

- Nave pequeña de carga -> Las naves pequeñas de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Nave grande de carga -> Las naves grandes de carga siempre perderán contra estas defensas. El combate solo puede acabar en derrota del atacante o empate.
- Cazador ligero -> Los Cazadores Ligeros siempre perderán contra la cúpula grande de Protección. El combate solo puede acabar en empate o derrota del atacante.
- Cazador pesado -> 105
- Crucero -> 37
- Nave de Batalla -> 13
- Bombardero -> 13
- Destructor -> 7
- Estrella de la Muerte -> 1

10.5 Producción de recursos

10.5.1 Mina de Metal

| Nivel | Producción | Consumo Energía |
|-------|------------|-----------------|
| 1 | 33 | 11 |
| 2 | 72 | 25 |
| 3 | 119 | 40 |
| 4 | 175 | 59 |
| 5 | 241 | 81 |
| 6 | 318 | 107 |
| 7 | 409 | 137 |
| 8 | 514 | 172 |
| 9 | 636 | 213 |
| 10 | 778 | 260 |
| 11 | 941 | 314 |
| 12 | 1129 | 377 |
| 13 | 1346 | 449 |
| 14 | 1594 | 532 |
| 15 | 1879 | 627 |
| 16 | 2205 | 736 |
| 17 | 2577 | 860 |
| 18 | 3002 | 1001 |
| 19 | 3486 | 1163 |

Formulas

Producción = $30 \times \text{nivel} \times (1,1)^{\text{nivel}}$

Consumo = $10 \times \text{nivel} \times (1,1)^{\text{nivel}}$

Ejemplos

Producción = $30 \times 3 \times (1,1)^3 = 119,79 \rightarrow$ Quitar decimales \rightarrow 119

Consumo = $10 \times 3 \times (1,1)^3 = 39.93 \rightarrow$ redondear al siguiente numero \rightarrow 40

10.5.2 Mina de Cristal

| Nivel | Producción | Consumo Energía |
|-------|------------|-----------------|
| 1 | 22 | 11 |
| 2 | 48 | 25 |
| 3 | 79 | 40 |
| 4 | 117 | 59 |
| 5 | 161 | 81 |
| 6 | 212 | 107 |
| 7 | 272 | 137 |
| 8 | 342 | 172 |
| 9 | 424 | 213 |
| 10 | 518 | 260 |
| 11 | 627 | 314 |
| 12 | 753 | 337 |
| 13 | 897 | 449 |
| 14 | 1063 | 523 |
| 15 | 1253 | 627 |
| 16 | 1470 | 736 |
| 17 | 1718 | 860 |
| 18 | 2001 | 1001 |
| 19 | 2324 | 1163 |
| 20 | 2690 | 1346 |
| 21 | 3108 | 1555 |
| 22 | 3581 | 1791 |
| 23 | 4118 | 2060 |
| | | |

10.5.3 Sintetizador de Deuterio

| Nivel | Producción | Consumo Energía |
|-------|------------|-----------------|
| 1 | 12 | 22 |
| 2 | 27 | 49 |
| 3 | 45 | 80 |
| 4 | 67 | 118 |
| 5 | 92 | 162 |
| 6 | 122 | 213 |
| 7 | 156 | 273 |
| 8 | 197 | 343 |
| 9 | 244 | 425 |
| 10 | 298 | 519 |
| 11 | 360 | 628 |
| 12 | 433 | 754 |
| 13 | 516 | 898 |
| 14 | 611 | 1064 |
| 15 | 720 | 1254 |
| 16 | 845 | 1254 |
| 17 | 988 | 1719 |
| 18 | 1150 | 2002 |
| 19 | 1336 | 2325 |
| 20 | 1547 | 2691 |

!!!! Atención: !!!!

La producción de deuterio depende de la temperatura del planeta, la tabla anterior corresponde a un planeta con 65 grados de temperatura máxima

Formulas

Producción = $10 \cdot \text{Nivel} \cdot (1,1)^{\text{Nivel}} \cdot ((-0,002 \cdot \text{Temp.maxima}) + 1,28)$

Producción = $10 \cdot 9 \cdot (1,1)^9 \cdot ((-0,002 \cdot 65) + 1,28) = 243,52$

La producción se redondea al número superior = 244

10.5.4 Planta de energía solar

| Nivel | Producción |
|-------|------------|
| 1 | 22 |
| 2 | 48 |
| 3 | 79 |
| 4 | 117 |
| 5 | 161 |
| 6 | 212 |
| 7 | 272 |
| 8 | 342 |
| 9 | 424 |
| 10 | 518 |
| 11 | 627 |
| 12 | 753 |
| 13 | 897 |
| 14 | 1063 |
| 15 | 1257 |
| 16 | 1470 |
| 17 | 1718 |
| 18 | 2001 |
| 19 | 2324 |
| 20 | 2690 |
| 21 | 3108 |
| 22 | 3581 |
| 23 | 4118 |
| 24 | 4725 |
| 25 | 5419 |
| | |
| | |

10.5.5 Planta de Fusión

| Nivel | Producción | Consumo deuterio |
|-------|------------|------------------|
| 1 | 55 | 13 |
| 2 | 121 | 28 |
| 3 | 199 | 46 |
| 4 | 292 | 68 |
| 5 | 402 | 93 |
| 6 | 531 | 123 |
| 7 | 682 | 157 |
| 8 | 857 | 198 |
| 9 | 1061 | 245 |
| 10 | 1296 | 299 |
| 11 | 1569 | 361 |
| 12 | 1883 | 434 |

!!!! Atención: !!!!

El consumo de deuterio depende de la temperatura del planeta, la tabla anterior corresponde a un planeta con 65 grados de temperatura máxima

Formulas

Producción = $50 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}}$

Consumo Deuterio Planta de Fusión =

$$10 * \text{Nivel} * 1,1^{\text{Nivel}} * ((-0,002 * \text{Temp.maxima}) + 1,28)$$

(Formula Excel)= Redondear.Mas[$10 * \text{nivel} * (1,1^{\text{nivel}}) * ((-0,002 * \text{temperatura}) + 1,28)$]

Ejemplos

| Temperatura | Nivel | Consumo deuterio |
|-------------|-------|------------------|
| 7 | 9 | 269 |
| 66 | 9 | 244 |
| -40 | 9 | 289 |
| 65 | 9 | 245 |