



ogame.com.es

- [FAQ](#)
[Buscar](#)
[Miembros](#)
[Grupos de Usuarios](#)
[Registrarse](#)  
[Perfil](#)
[Entre para ver sus mensajes privados](#)
[Login](#)

Foros de discusión -> Ogame - el juego -> Ayuda y preguntas -> **NUEVO MANUAL Super Completo ! ! ! !**  
 ! ! . . . . (versión Beta)



Ir a página [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) [Siguinte](#)

[Ver tema anterior](#) :: [Ver tema siguiente](#)

Autor

Mensaje

silce



Registrado: 07 Feb 2005  
 Mensajes: 189  
 Ubicación: Rosario - Argentina

Publicado: Mar Feb 22, 2005 10:29 pm **Asunto:** NUEVO MANUAL Super Completo ! ! ! ! . . . .



Me complace presentarles el nuevo manual no oficial de Ogame, el cual es muy completo y nunca está de mas pegarle una leida.

Tiene mucho por ampliarse pero por el momento es uno de los más completos que vi.

Bueno, se los dejo a continuación, que lo disfruten

PD: Inicialmente el manual era unicamente para los miembros de la alianza **Atlantis Alliance**, pero creo que esto tiene que ser de información libre, y es bueno ayudar a los demas.

## Manual

### Introduccion

Ogame es un juego multijugador gratis de estrategia espacial basado en web y trabaja en tiempo real.

Actualmente más de 3 mil personas en todo el mundo juegan a Ogame, rivalizando entre ellos.

### Comienzo

En un principio a uno le asignan un planeta, en una ubicación aleatoria, dentro de uno de los 499 sistemas posibles de las 9 galaxias que componen cada universo (actualmente es posible poblar un solo universo); cada sistema está compuesto por una estrella y 15 planetas que giran a su alrededor.

Al comenzar, por lo que uno tendria que preocuparse es por conseguir la materia prima necesaria para construir edificios, naves espaciales e investigar; esta materia prima es: Metal, Cristal y Deuterio.

Desde el principio uno cuenta con 500 unidades de Metal y 500 unidades de Cristal y con una producción por hora de 20 unidades de Metal y 10 de Cristal. Para empezar con la producción de la materia prima, uno debe construir y luego ampliar las minas de producción, esto se puede hacer en la sección edificios (accediendo desde el menu de la izquierda, la segunda opción); en esta sección podremos encontrar todos los edificios y ampliaciones que se puede hacer. Haciendo click acá podrás acceder a una secuencia de pasos de construcción, los cuales te llevaran por el camino más corto a la construcción de defensas y naves de ataque.

El planeta con el que uno comienza cuenta con 163 campos, la cantidad de campos tiene una relación con el diametro del planeta. Estos campos representarian a los espacios libres en el planeta para poder construir; cada edificio y ampliación que se haga ocupa un campo. Más adelante, cuando se puedan colonizar otros planetas (se explica más adelante), los campos pueden variar según su ubicación, esta cantidad de campos es aleatoria, pero varia en probabilidades:

Pos 1 -3: 80% entre 40 y 70 Campos ( 55+/-15)

Pos 4 - 6: 80% entre 120 y 310 Campos (215+/-95)

Pos 7 - 9: 80% entre 105 y 195 Campos (150+/-45)

Pos 10 - 12: 80% entre 75 y 125 Campos (100+/-25)

Pos 13 - 15: 80% entre 60 y 190 Campos (125+/-65)

Por ejemplo, tienes 80% de posibilidad que el planeta tiene entre 60 y 190 campos el valor 60 puede tener hasta 125 campos mas y el valor 190 puede tener hasta 65 campos menos los 20% faltantes puede ser cualquier otro tamaño.

Todos los planetas tienen sus coordenadas específicas, las cuales son inmodificables. estas

coordenadas vienen dadas por la siguiente leyenda:

[x:yyy:zz]

La letra x representa a la galaxia, y puede tomar el sig. rango de valores: [1,9]

La letra y representa al sistema, el cual puede adoptar el siguiente rango de valores: [1,499]

Finalmente la letra z expresa a la posición del planeta respecto a la estrella central del sistema, cada sistema tiene 15 planetas, es decir que z puede tomar los siguientes valores: [1,15]

En un principio, no importaría mucho en que galaxia o sistema nos encontramos, ya que esto no marca ninguna diferencia a la hora de producir energía o materia prima. En cambio, respecto a la posición de nuestro planeta en el sistema si nos va a modificar la producción de deuterio y la obtención de energía solar a través de satélites solares. Mientras más cerca de la estrella de nuestro sistema nos encontremos, vamos a poder obtener más energía solar de nuestros satélites, pero contrariamente menos deuterio vamos a poder obtener por cada nivel de la mina. Mientras más cerca de la estrella, más chico será la tercera coordenada; y como es de imaginar, a mayor distancia de la estrella, mayor será la tercera coordenada; esto también lo veremos reflejado en la temperatura del planeta (que mientras más cerca a la estrella, mayor temp. max. y mientras más lejos menor temp. min.)

Para tener una colonia, primero uno la debe colonizar con una Colonizadora, únicamente se pueden colonizar planetas que no estén habitados ya.

Para poder construir una nave colonizadora, uno debe contar en el planeta desde donde quiere construir la nave con el Hangar Hangár (nivel 4) Y la tecnología Motor de impulso (nivel 3). Ahora se debe construir desde la sección Hangar, y en la fila correspondiente a la nave colonizadora, escribir la cantidad de naves que uno quiera construir a la derecha; y finalmente hacer clic en la parte inferior de la página donde dice "Enviar"

Una vez hecho esto, y después del tiempo de construcción de la nave (que varía según el nivel del hangar con el que uno cuente en ese planeta), puede mandar la misión colonizadora desde la sección "escuadrón", seleccionando una sola nave colonizadora; luego especificando las coordenadas del planeta a colonizar (dirigiéndose al planeta en sí, y no a los escombro o lunas) y seleccionando como carácter de la misión, "Colonizar". Finalmente se hace clic en enviar.

### Construcciones

Para la construcción de nuevos edificios, uno debe acceder a la sección edificios desde el menú de la izquierda del juego. En esta sección podremos encontrar los distintos edificios que se pueden construir acorde con el avance tecnológico que tengamos en ese momento.

Al comenzar uno puede comenzar a construir los siguientes edificios:

- Mina de metal
- Mina de cristal
- Sintetizador de deuterio
- Planta de energía solar
- Fábrica de robots
- Almacén de metal
- Almacén de cristal
- Contenedor de deuterio
- Laboratorio de investigación
- Silo de misiles

Para poder construir otros edificios diferentes es requerido como mínimo la construcción de alguno de los ya comentados. Por ejemplo, para poder construir un "Hangar" es requerido haber construido al menos una fábrica de robot y haberla ampliado a nivel dos. Tanto todos los posibles edificios, naves, defensas, tecnologías e investigaciones posibles que se puedan hacer, como sus respectivos requerimientos mínimos, los podemos encontrar en el apartado "Tecnología" del menú de la izquierda del juego.

La construcción de un determinado edificio lleva un costo determinado y un periodo de tiempo en construirse, El costo del edificio y el tiempo de construcción van acorde con su nivel de ampliación; a medida que se incrementa el nivel, aumenta su costo. El costo y el tiempo requerido se expresa justo al final del detalle de descripción de cada edificio en cuestión.

Por el momento momento no existen límites para los niveles de ampliación, y se sabe que al menos se puede llegar hasta el nivel 40. Los costos de producción se poran calcular desde la página <http://www.prodcalc.de.vu/> con el unico gran inconveniente que está en idioma aleman.

### **Investigaciones**

Para poder realizar las distintas investigaciones, es necesario construir un laboratorio de investigación; una vez construido, desde el menú izquierdo se puede acceder al apartado de investigaciones, donde se pueden investigar todas las nuevas tecnologías a las que tengamos acceso en ese momento, nuevamente, para poder investigar algunas otras tecnologías, tenemos algunos requerimientos más (que los podemos encontrar en la sección tecnologías del menú).

La investigación de nuevas tecnologías posibilitan entre otras cosas, la construcción de nuevas naves espaciales, defensas y edificios, los cuales son fundamentales para un planeta bien desarroyado.

Las investigaciones son las mismas para cualquier planeta que uno tenga. Al comenzar a investigar en un planeta, durante el periodo de investigación, se nos inhabilita para poder investigar en los demás

### **Espionaje y contraespionaje**

Las Sondas de espionaje son las encargadas de espiar a otros planetas, estas son unas naves muy rápidas capaces de navegar hasta su onjetivo, espiar que tipo y cantidad de defensa, naves, materia prima, exeso de energia (entre otras cosas más) tiene este planeta y volver a su base. Estas naves no tienen una buena defensa, por lo que si son atacadas tiene escasas probabilidades de salir ilesas.

La información que puede obtener una sonda de espionaje es relativa a la diferencia de tecnología de espionaje entre el usuario que espía y el que es espiado. También, mientras más avanzada la tecnología del atacante, menos probabilidad de que le descubran la sonde; en cambio, mientras más avanzada la tecnología del que es espiado, más plobabilidad de detectar cualquier probable sonda. Una sonde al ser detectada tambien puede ser destruida por las naves o defensa que uno tenga en ese planeta.

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 y a la vez se reduce la probabilidad de ser descubierto al realizar operaciones de espionaje mientras la tecnología de espionaje sea mas avanzada. Al enviar varias sondas se obtendrán más detalles sobre el enemigo, pero el riesgo de ser descubierto al realizar las tareas de espionaje sera mayor. La tecnología de espionaje facilita la localización de tropas enemigas, dependiendo del nivel de tecnología de espionaje:

- A partir del nivel 2 se mostrara aparte del aviso de ataque el número total de naves hostiles.
- A partir del nivel 4 se mostrara el tipo de naves hostiles que se encuentran en el ataque.
- A partir del nivel 8 se mostrara 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, de preferencia despues de investigar las naves pequeñas de carga.

### **Combates**

#### **DEFENSA**

Desde el momento en que uno comienza a jugar, se encuentra expuesto a posibles ataques proveniente de los demas planetas. Una vez que la flota atacante sale desde su base, es imposible que se detenga o interceptarla antes que arribe al objetivo.

Las formas de defenderse de los ataques externos, es a travez de la construcción de Defensas y

Naves de combate en el planeta a defender. Para que estas defensas y naves tengan efecto en el ataque, no deben estar en el periodo de construcción ni estar viajando en alguna otra misión. Tener en cuenta que como es de imaginar, una defensa y nave más avanzada y cara va a ser más eficaz a la hora del combate, pero las menos avanzadas son considerablemente más eficientes, (no confundir eficiencia con eficacia)

Por ejemplo, si es objetivo es matar a una determinada persona:

Eficacia sería tirar una bomba atómica en la ciudad y asegurarte que lo vas a matar

Eficiencia sería sigilosamente y matarlo un cuchillo

Otro sistema de defensa son los sistemas de misiles antibalísticos, los cuales entran en la categoría de defensa, pero estos tienen la particularidad de funcionar únicamente ante el ataque de los misiles interplanetarios, estos últimos se verá a continuación.

#### ATAQUE

A la hora de atacar a los enemigos, uno cuenta con una gran variedad de alternativas (si es que se encuentra bastante avanzado tecnológicamente). Uno puede atacar con cazadores I. y P., cruceros, naves de batalla, destructores y bombarderos, por el lado de las naves; con la estrella de la muerte y misiles interplanetarios (solo para planetas dentro del alcance máximo, que es una medida relativa a al motor de )

Un buen consejo a la hora de atacar, es mandar una sonda antes, para ver contra qué fuerza te vas a enfrentar, entonces se puede usar el simulador de combate para ver qué cantidad de naves mandas para tener grandes probabilidades de ganar.

Para realizar un ataque, se debe entrar a la sección "escuadrón" del menú izquierdo, donde se puede apreciar los distintos tipos y cantidades de naves disponibles, a la derecha de cada especificación de las naves, existe un diálogo donde se debe poner la cantidad de ese tipo de naves que se quieren utilizar para el ataque; una vez terminado esto con todas las naves que se desean, se aprieta el botón continuar que se encuentra debajo de todo; en la nueva pantalla se puede especificar las coordenadas del objetivo (el planeta o luna a atacar) y se selecciona la velocidad con la que se desea realizar el ataque (tener en cuenta que a más velocidad, más combustible consumen); apretando nuevamente en el botón continuar, nos aparece una serie de opciones que corresponden a distintos tipos de misiones, estas pueden ser de espionaje, de comercialización, de despliegue de flotas o de ataque. Finalmente se hace clic por última vez en el botón continuar y ya está en camino la tropa.

Existe un sistema de protección al novato, en el que a uno no le permiten atacar a planetas de usuarios con menos de un 20% o más de 500% del puntaje de uno mismo (en el caso de que el puntaje del oponente supere el 500%, esta protección nos protege a nosotros)

Ante los ataques victoriosos, un 70% de las defensas pueden ser reparadas, se pierden el 100% de las naves que defienden el planeta y el atacante se roba del planeta hasta un total del 50% de los recursos, o bien hasta que se compla la máxima capacidad de carga de la flota atacante.

#### SIMULADOR DE COMBATE

Existe un simulador de batalla para Ogame, llamado SpeedSim. Con este simulador se puede obtener un reporte de la batalla muy preciso, también te informa sobre la probabilidad de formación de luna y los escombros (probables) al finalizar el combate. Si uno completa los campos de las posiciones, la velocidad y las tecnologías correspondientes, te calcula el combustible necesario y el tiempo del vuelo.

Puedes bajarte este simulador del siguiente enlace, (en caso de que no funcione el enlace, no dudes en pedírmelo por mail o msn con la siguiente dirección: [fputignani@gmail.com](mailto:fputignani@gmail.com))

#### [SpeedSim](#)

#### FORMACION DE LUNAS

Luego de una GRAN batalla, existe la probabilidad de que con los escombros que hallan quedado se forme una luna alrededor del planeta atacado. esta luna se puede usar como un si fuese un planeta más, también se divide en campos y se puede instalar una base lunar. Desde esta luna se puede crear un Sensor Phalanx y el Salto cuántico, pero esto ya es en una etapa muy avanzada del juego.

En un principio la luna cuenta con un único campo, pero tiene la capacidad para muchos más (depende del radio de la luna), se puede ampliar a más campos con la creación de bases lunares. Cada nivel de la base lunar proporciona 3 campos de construcción, hasta llegar a ocupar la luna en su totalidad. El tamaño de la luna es  $(\text{diametro de la luna}/1000)^2$ . Hay que tomar en cuenta que cada nivel de la base lunar ocupa un campo de construcción.

## COMBATE

Los combates se realizan por rondas, hasta que alguno de los dos confrontadores quede destruido, o se llegue a un máximo de rondas preestablecido.

Al finalizar el combate, tanto al atacante como al que defendió se le hace llegar un reporte de dicho combate, con los resultados finales. La formación de escombros debe a los restos de las naves destruidas; estos escombros se pueden recoger con una nave recolectora.

En el caso de que el atacante termine victorioso, este se llevará en sus naves todos los recursos que pueda cargar, hasta un límite de un 50% de los recursos del defensor.

## Colonización

Al empezar, uno tiene un solo planeta, pero es posible colonizar otros (solo se pueden colonizar los planetas que no estén ocupados ya). Para poder colonizar a otros planetas, se debe crear una nave colonizadora y enviarla a colonizar de una forma similar a como se hacen para mandar a una flota a atacar; a diferencia que cuando hay que especificar que tipo de misión usar, se debe seleccionar la opción colonizar. En este nuevo planeta (colonia de su planeta original) se empieza con los mismos recursos que con el planeta original cuando empezamos, sin ninguna construcción hecha (como por ejemplo el hangar, las minas de cristal, etc. ).

Se pueden enviar recursos desde cualquier otra colonia o planeta nuestro a esta nueva colonia, como así también naves espaciales.

Existe un máximo de 8 colonias por usuario, más el planeta original; por lo que cada uno puede tener hasta un total de nueve planetas.

La nave colonizadora se puede crear desde la sección hangar; su costo es de 10.000 unidades de Metal, 20.000 unidades de Cristal y 10.000 unidades de Deuterio. También esta nave tiene los siguientes requerimientos tecnológicos:

Hangar(nivel 4)

Motor de impulso(nivel 3)

## 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 de el 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 o hasta para la construcción de defensas. Se suma un punto por cada 1.000 unidades (de cualquiera de los recursos) de recursos que se invierta .

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").

En cuanto a las alianzas, los puntajes se suman de la forma siguiente; Un punto de la alianza por cada mil puntos de los miembros. Es decir que para hallar el puntaje de la alianza, se suman los puntajes de los miembros y se los divide mil (1.000), dando como resultado el puntaje de la alianza.

## Comercialización

Para poder comercializar con otros usuarios, con anterioridad se debe tener un acuerdo con otro usuario. Este acuerdo lo pueden hacer en este mismo foro, entrando a la sección

entrando a la sección banqueros del menú que se encuentra a la izquierda de esta página, ahí podrán encontrar a los comerciantes y de mayor confianza de nuestra alianza, con la paridad de precios que necesites y más te convenga.

Para enviar los recursos (previamente pactados) se debe enviar una flota de naves de carga a las coordenadas del otro comerciante, se debe especificar en el tipo de misión que va a comerciar recursos, y finalmente se completan los cuadros de diálogos correspondientes con la cantidad de recursos que se debe enviar. Luego el otro comerciante te debe mandar devuelta el material

pactado.

## Como mandar una Solicitud de membresia a una alianza

Espero que sepan disculpar las molestias, pero tal como está expresado en el comienzo del manual, inicialmente estaba orientado para los miembros de la alianza Atlantis Alliance, por lo que el ejemplo fué hecho usando esta alianza, pero es analogo a cualquier alianza

### paso I

Desde el menu izquierdo acceda a la sección alianzas, donde encontrará una pantalla como la siguiente.

Una vez ahí, hagan clic sobre "Buscar Alianzas" (si es que ya se han borrado de la alianza anterior)



### paso II

En la nueva página, ustedes deben especificar la etiqueta de la alianza, "Atlantis".

Luego de escribir correctamente la etiqueta, hacer clic sobre el boton "Buscar"



### paso III

Una vez acá, les va a cambiar la pantalla de forma similar a la que presenta en la siguiente imagen.

Para acceder a la zona de la alianza, deben hacer clic sobre la etiqueta "Atlantis" (corroboren que el nombre de la alianza sea Atlantis Alliance, de lo contrario no se trata de nuestra alianza.)



### paso IV

Desde esta nueva pantalla, ustedes ya pueden completar la solicitud, que al apretar el botón "Mande", ya nos la manda automáticamente.



## Secuencia de construccion masiva para llegar rapido a naves de ataque y defensas.

(Suponiendo que estas son las primeras construcciones)

- 1.) Planta de energia solar (Level 1 )
- 2.) Mina de metal (Level 1 )
- 3.) Mina de metal (Level 2 )
- 4.) Planta de energia solar (Level 2 )
- 5.) Mina de metal (Level 3 )
- 6.) Mina de metal (Level 4 )
- 7.) Planta de energia solar (Level 3 )
- 8.) Mina de cristal (Level 1 )
- 9.) Mina de metal (Level 5 )
- 10.) Planta de energia solar (Level 4 )
- 11.) Mina de cristal (Level 2 )
- 12.) Mina de cristal (Level 3 )
- 13.) Planta de energia solar (Level 5 )
- 14.) Sintetizador de deuterio (Level 1 )
- 15.) Mina de cristal (Level 4 )
- 16.) Planta de energia solar (Level 6 )
- 17.) Mina de metal (Level 6 )
- 18.) Mina de metal (Level 7 )
- 19.) Planta de energia solar (Level 7 )
- 20.) Mina de cristal (Level 5 )
- 21.) Sintetizador de deuterio (Level 2 )
- 22.) Planta de energia solar (Level 8 )
- 23.) Sintetizador de deuterio (Level 3 )
- 24.) Sintetizador de deuterio (Level 4 )
- 25.) Sintetizador de deuterio (Level 5 ) (bajar Deuterio a 80% dentro de recursos!!!)
- 26.) Fábrica de robots (Level 1 )
- 27.) Laboratorio de investigación (Level 1 )
- 28.) Fábrica de robots (Level 2 )
- 29.) Tecnologia de energia (Level 1 )
- 30.) Hangár (Level 1 )
- 31.) Planta de energia solar (Level 9 )
- 32.) Motor de combustión (Level 1 )
- 33.) Mina de cristal (Level 6 )
- 34.) Hangár (Level 1 )
- 35.) Sintetizador de deuterio (Level 6 ) (bajar Deuterio a 80% dentro de recursos!!!)
- 36.) Motor de combustión (Level 2 )

#### **Gentileza de PASTA**

En esta primera etapa, es fundamental hacer las ampliaciones a los edificios y cualquier otra modificación en la cuenta lo antes posible, ya que el más mínimo aumento de velocidad de ingreso de materia prima, representa mucho, lo cual puede dar una gran ventaja respecto a los demás usuarios del universo.

Para estos casos, fué creada una herramienta muy útil; es un programa que calcula en base a la producción de las minas actual, y en base a la necesidad de tener una determinada cantidad de materia prima para una determinada construcción, cuanto tiempo de espera uno tiene que esperar para poder hacer esa construcción. Este programa fué creado por Farder y se llama "CalcOgame", el cual se puede bajar de [acá](#) (En caso de que tengan inconvenientes en bajarselo desde el link anterior, pueden hacerlo