

directamente haciendo clic [aquí](#))

A pesar de que esta herramienta pueda parecer muy útil, no hay nada más práctico para mí como abrir con un icono de acceso rápido la calculadora, anotar la cantidad necesitada del material, restarle lo actual y a eso dividirlo por la cantidad de producción por hora de las minas, y usar el cronómetro del celular como alarma para que me avise. Tengan en cuenta que si les da como resultado 1,5 por ejemplo, eso no significa 1 hora y 50 min., sino que 1 hora y media (y 30 min.)

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.

Se pueden bajar el simulador haciendo clic [aquí](#) Desde este enlace se bajan el simulador ya en castellano y con un skin, que si bien no es la versión más actualizada del SpeedSim, es una pequeña diferencia en al que se marca con la última versión (para los usos normales del simulador no se ven afectados), (en caso de que no funcione el enlace, no dudes en pedirmelo por mail o msn con la siguiente dirección:

fputignani@gmail.com)

Para la instalación de este programa, debes descomprimir el archivo de extensión ".zip" en alguna carpeta, y ya se encuentra listo para usar (pero en idioma alemán)

Para cambiarle el idioma al Simulador, se debe hacer clic sobre el botón que dice "Choose Language" que se encuentra en la parte superior derecha del programa.



Una vez hecho eso, se le abrirá una nueva ventana donde podrás navegar por el disco duro para buscar un archivo, el archivo que debe seleccionar para cambiar el idioma del programa a Español es uno que se llama "Idioma_Esp_v0.9.1.0b.ini", que se encuentra en la misma carpeta donde descomprimió el programa.

También se le puede cambiar el Skin al programa, el cual se puede cambiar haciendo clic sobre el botón de nombre "Cambiar Skin" (en español) o "Skin Wechseln..." (en alemán) que se encuentra en la parte superior derecha del programa (arriba del botón para cambiar de lenguaje); y clicar la palomita "Usar Skin" que se encuentra a la izquierda del botón anterior. Una vez hecho esto se debe seleccionar el archivo correspondiente al skin que uno desee.



Espero que sepan disculpar por las molestias en los skins pero solo tengo los modificados, ya no tengo más los originales.



Lista de Precios

Integridad estructural -> Puntos de vitalidad de la nave, a mayor puntuación más dificultad para derribarla.

Estado del escudo -> Puntos de defensa de la nave, a más defensa menos puntos de vitalidad le extraen en cada ronda.

Poder de ataque -> Puntos de ataque, a más puntos más daño (integridad estructural) les provocas al contrincante en cuestión.

Capacidad de carga -> Unidades máximas de recursos que puede transportar esa nave.

Velocidad base -> A mayor velocidad, menor tiempo de espera para llegar al objetivo.

Abastecimiento de combustible (consumo) -> consumo de deuterio al mover la nave.

Historia

La historia de Ogame expresada por Midas

Todo comenzó en el año 2250, también conocido como el año Alpha, cuando un hombre se atrevió a realizar el primer vuelo interestelar que duró más de 3 minutos y lo llevó más lejos que a donde cualquier sonda haya viajado jamás. Este nuevo sistema de propulsión (el motor de impulso - basado en el principio de repulsión de materia) le permitió al hombre volar a la misma velocidad que la luz. Seguramente ya se habían realizado viajes al espacio con anterioridad, pero las distancias recorridas eran muy cortas. Simplemente no se contaba con suficiente experiencia al realizar viajes espaciales. El espíritu aventurero impulsó a la humanidad y pronto surgieron las primeras innovaciones que permitían aumentar el alcance de los viajes espaciales. La competencia entre las compañías seguramente ayudó a que esto sucediera más rápido de lo esperado. Boeing se jugaba las cartas en la forma avanzada del motor de combustión, el cual estaba prohibido en la tierra debido a los altos índices de contaminación, pero en el espacio existen otras reglas en este sentido. La compañía Airbus Industries quería seguir con la investigación del motor de impulso que hasta el momento se encontraba en una etapa prematura de desarrollo y era algo inseguro. Las expectativas sobre este tipo de motor disminuyeron después de que varias naves equipadas con este motor explotaron en mil pedazos. El físico nuclear Albert Einstein descubrió una variante más segura de este motor, en la cual ya no intervenían solamente las partículas γ sino un enlace químico de estas que ya había reaccionado con anterioridad. Aparte de ellos había otros que ya habían empezado a investigar las galaxias, y después de que los primeros vuelos interplanetarios fueron realizados se desarrollaron rápidamente nuevos y mejores motores que permitían reducir la duración de estos vuelos. Los nuevos motores volaban con deuterio altamente energético, por lo que alcanzar otras galaxias en relativamente poco tiempo no significaba ningún problema.

Pero el deuterio era muy escaso, solamente el 0,015% del agua terrestre estaba compuesta por este isótopo. Ni aún el mejor deuterio era suficiente. Los científicos de todo el planeta discutieron por décadas como poder continuar con los avances. La hipótesis más difundida era que la explosión de un cuasar liberó un gas γ con el cual era posible crear nuevos sistemas de propulsión. Este sistema era movilizadado con una mezcla de deuterio y del gas γ . El proceso de combustión de ambos gases en conjunto liberaba tal cantidad de energía que no había duda de que las naves serían más veloces. El científico Friedrich Terrane construyó un sistema de propulsión basándose en esa hipótesis. Aquel sistema que varios científicos criticaron, y que según los conocimientos obtenidos era imposible que funcionase funcionó. Este sistema de propulsión logró el éxito esperado, por lo cual era posible que el hombre viajara rápidamente a través de las galaxias. En ese entonces existía suficiente espacio y mundos que colonizar, por lo que trascuyeron décadas y hasta siglos de paz y riqueza. Surgieron varios países similares a los países que utilizaban de forma ideal de 2 tipos de energía. Se atesoraban riquezas incalculables y surgieron nuevas culturas. En el universo regía la paz y la tranquilidad:

La tranquilidad antes de la tormenta....

Aún después de tanto tiempo todavía se seguían desarrollando tecnologías para viajar más rápido. Una vez más se había llegado nuevamente al máximo en tecnología, pero unos estudiantes descubrieron en un experimento fallido un nuevo sistema de propulsión que dejaba en las sombras a todos los sistemas de propulsión existentes: el propulsor hiperespacial. El propulsor hiperespacial crea una burbuja sobredimensional capaz de proteger de cualquier tipo de influencia en la 4ta y 5ta dimensión. Esta se moviliza entre la 4ta y 5ta dimensión por decirlo así. Dentro de la burbuja dominan las leyes del espacio tetradimensional, así que las naves no son desmaterializadas. La galaxia es visible en una zona pequeña en la dirección del vuelo. De esta forma era posible adentrarse más en el espacio y descubrir mundos nuevos. Esos eran tiempos de diplomacia por lo cual había pocos conflictos, hasta que un nuevo elemento, el xentronio, fue descubierto por una nación en una de sus colonias. Todos sabían que el dueño de ese elemento reinaría sobre todos los demás.

La guerra estaba por comenzar....

El xentronio es un elemento tan escaso que solo fue posible recolectar 1,5 microgramos en los años siguientes. Este elemento fue encontrado en el espacio terranio, por lo que solo los laboratorios del pueblo terranio podían investigarlo. El xentronio posee un potencial de energía de 10.000 soles terranios por microgramo! Así surgieron la avaricia y la envidia, y a consecuencia también empezaron las peleas entre las naciones y estalló la guerra. Se consolidaron 2 partidos, la fracción pro terranea y la fracción anti terranea. Nostradamus profetizó que la batalla por algo tan poderoso ardería 150 años, pero la verdad es que fueron más de 300 años. Miles de naciones se disolvieron o fueron destruidas completamente. Algunas pocas que resistieron la parte más dura de la guerra decidieron hacer planes para escapar de esta, pero sabían que sería una tarea difícil, ya que no tenían idea a dónde escapar. Un equipo de investigación de la ONF [Organización de las Naciones Fugitivas] bajo la guía de un gran científico descubrió en el año 125 después del inicio de la guerra, que al agregar berilio inestable era posible recargar un hoyo negro de tal manera que una nave sea capaz de viajar a través de él sin ser destruida. El único inconveniente es que cada hoyo negro termina en un hoyo blanco, por lo cual este es una calle de un solo sentido.....

Tras algunos experimentos acertados, la ONF empezó a preparar las naves de escape. Tras otros 25 años de guerra devastadora las perspectivas no eran nada buenas para los pro terraneos. Los anti terraneos utilizaron el arma omega, y el universo donde residen las naciones comenzó a ser destruido. Las armas omega le hicieron todo el honor

a su nombre y una parte de la galaxia fue atacada por una onda de energia absolutamente mortal. Cientos de años después desde que empezó la nueva cuenta de los años, el universo fue destruido en el año Alpha, tras haber experimentado las armas mas terribles que jamás fueron vistas y que nunca se volverían a ver. Cada vez desaparecían más y más sistemas solares, se estimaba que todo lo conocido en la galaxia sería destruido en los próximos 24 años. Los pocos sobrevivientes que querían y lograron escapar usaron sus conocimientos para habrir hoyos negros y viajaron a traves de ellos. Esta era su unica oportunidad!. Y así comenzó un camino sin regreso...

Una nueva vida

Al comprobar que las naves salian realmente de un hoyo blanco, se observaron que dentro de esa galaxia nueva para todos había solamente un planeta que estaba habitado. Al aterrizar en ese planeta se encontraron con un pueblo muy extraño: los legorianos. Tenían los mismos avances tecnológicos y eran muy generosos. Los terraneos y los demás pueblos fueron bien atendidos. Los legorianos les ofrecieron la oportunidad de habitar la galaxia bajo dos condiciones: cada pueblo sólo puede habitar 9 planetas para asegurar que haya suficiente lugar para todos los fugitivos, y debía crearse un consejo en ese planeta neutral, donde todos tengan los mismos derechos de expresión. Los pueblos aceptaron y crearon bajo el consejo la guardia de honor y la corporación de comercio como ayuda y herramienta para la paz.

Reglas

Acontinuación se presentan las reglas oficiales de Ogame:

§1 Cuentas

I Compartir cuentas

Esta prohibido compartir cuentas. La cuenta puede ser utilizada solamente por un solo jugador. Excepciones: Cuidar una cuenta siguiendo las siguientes reglas:

II Cuidar cuentas

Solo se permite cuidar cuentas si se respetan las siguientes reglas:

1. Sólo se puede cuidar una cuenta por un periodo máximo de 48 horas continuas.
2. Sólo se puede cuidar una cuenta como máximo (esto significa que sólo se podrían tener 2 cuentas: la cuenta propia y la cuenta que se esta cuidando siguiendo estas reglas) (Ambas cuentas pueden jugar en un mismo universo).
3. Después de regresar la cuenta a su dueño original deben pasar por lo menos 7 días para tener permiso para cuidar otra cuenta.
4. Después de regresar la cuenta a su dueño original deben pasar por lo menos 7 días para tener permiso para cuidarla otra vez.
5. No esta permitido cuidar una cuenta si el dueño original de la cuenta se ausenta más de 48 horas. En este caso la cuenta debe ser puesta en modo de vacaciones.
6. Al cuidar una cuenta no se permite cambiar ni la contraseña ni la dirección de correo electrónico.

Al cuidar una cuenta no se permite realizar movimientos con los escuadrones. Solamente esta permitido recolectar recursos sin realizar ningún tipo de transporte entre los planetas. Unica excepción: Si el planeta bajo cuidado va a ser atacado por un escuadrón enemigo capaz de causar daños mayores, entonces esta permitido salvar las naves, pero aun así no esta permitido que las naves viajen a otros planetas y/o escombros. Tanto los escuadrones de la alianza propia así como los compañeros no se consideran enemigos (de nada sirve el salir de la alianza antes de que se realice el ataque).

Cualquier incumplimiento de estas reglas sera calificado como jugador con cuentas múltiples.

III Cuentas múltiples

Cada jugador solo tiene permitido tener una sola cuenta por universo. Las cuentas múltiples seran suspendidas. Las cuentas que sean utilizadas para mejorar otra cuenta, ya sea de forma activa o pasiva (como proveedor o beneficiario de recursos), también seran calificados como multis. Si juegan varios jugadores usando el mismo IP (por ejemplo: colegio, familia, edificio) entonces le corresponde a los jugadores comprobar que las cuentas son utilizadas por diferentes jugadores en caso de que haya dudas sobre el uso de ellas. Especialmente deben evitarse cualquier tipo de similitudes a parte del IP. Los jugadores que tengan el mismo IP y que hagan comercio entre ellos seran catalogados como multis.

IV Cambio de cuentas

La cuenta siempre le pertenece al propietario de la dirección de correo electrónico permanente. Si se cambian cuentas sin intervención del operador del juego no se tomara en cuenta ninguna queja o cualquier otra cosa, siempre y cuando que el propietario de la dirección de correo electrónico permanente no haga una petición de cambio a travez de esa dirección de correo electrónico permanente.

V IP-Check desactivado

La pérdida de cuentas con IP-Check desactivado no seran tomadas en cuenta. Solo se permite desactivar el IP-Check si es necesario para que el juego funcione correctamente. En este caso el usuario debera comprobarlo.

§2 Uso de bugs

Esta prohibido utilizar errores de programación en beneficio propio, llamado Bugusing. Cada jugador tiene la obligación de reportar inmediatamente cualquier bug descubierto. Quien utilice bugs en beneficio propio sera suspendido por lo menos 1 día o posiblemente permanentemente según la gravedad del caso. Lo mismo sera aplicado a quien no reporte un bug.

§3 Intervenciones en la tecnología del juego

Se debe prescindir de cualquier tipo de medidas que ocasionen demasiado tráfico o que afecten el desarrollo del juego. Esta prohibido utilizar Skripts automáticos o semiautomáticos que se introduzcan en la base de datos o que hechen a andar mecanismos del juego. El incumplimiento de estas reglas significa la expulsión inmediata del juego. Ogame reclamara el monto de los costos por los daños ocasionados así como también de los costos de los procesos legales resultantes. (Observa las condiciones y términos generales de uso).

§4 Extorción

Cualquier tipo de extorciones o amenazas que afecten en la vida real pueden ocasionar una suspensión definida o indefinida del juego y del foro de Ogame según la gravedad del caso.

§5 Bashing

I Definición/Prohibición

Se define como bashing el atacar más de 3 veces a un planeta en el mismo día, lo cual no esta permitido. En vez de 3 ataques pueden realizarse 3 ondas de ataque. Cada onda de ataque consta de un máximo de 3 escuadrones siempre y cuando cada escuadrón arrive en un intervalo de tiempo igual o menor a 30 minutos.

II Excepciones

Las excepciones del párrafo I son las siguientes:

1. Guerra Si se encuentran 2 alianzas en guerra esta permitido realizar mas ataques. La guerra debe ser declarada por lo menos 12 horas antes de realizar ataques que salgan de lo permitido en el párrafo I. La declaración de guerra debe ser realizada dentro del foro de OGame y el nombre de ambas alianzas debiera estar escrito correctamente. Sólo es posible declarar la guerra a alianzas y no a una sola persona. No es necesario aceptar una declaración de guerra.
2. Insulto Si el jugador defensor realiza un insulto esta permitido realizar mas ataques. Al jugador atacante le corresponde comprobar que fue insultado. Para esto es sumamente necesario reenviar mensajes de contenido insultante al operador de juego correspondiente. Después de reportar un insulto ya no sera válida la regla de bashen en contra del jugador que realizo el insulto por un intervalo de tiempo elegido por el operador de juego.

III Casos extra Acciones, como por ejemplo atacar tantas veces a un jugador que lo afecten en tal forma que no sea posible realizar el desarrollo del juego, pueden ser sancionadas.

§6 Pushing*

I Definición / Prohibición

Pushing significa proveer de recursos otra cuenta sin recibir nada a cambio. Esto solo esta permitido si la cuenta que recibe pushing tiene menor puntaje que la cuenta que realiza el pushing. .El proveer recursos no incluye solamente suministrar recursos activamente. Como pushing también puede sancionarse por ejemplo:

- la disposición dudosa de recursos en un planeta propio para que sean recolectados por medio de ataques;
- atacar un planeta con escuadrones inferiores para poner escombros en disposición;
- así como otras medidas.

Los llamados bancos o depósitos de recursos requieren de la autorización de un operador de juego. El jugador debiera comprobar que recibió algo a cambio que no ocurrió al mismo tiempo. Los prestamos, la contratación de cazarecompensas o a negocios similares basados en recursos, en los que no se reciba nada a cambio al mismo tiempo se realicen bajo el propio riesgo de los participantes. No esta permitido prestar recicladores y enviarse a si mismo después los recursos que se recolecten con ellos, a menos que un operador de juego lo permita antes de que suceda. **

II Excepciones

- Esta permitido atacar con escuadrones inferiores cuando el defensor no tenga luna en ese planeta siempre y cuando los recursos obtenidos en los escombros no revasen la cantidad necesaria para obtener el 20 por ciento de probabilidad de que surja una luna. Esto esta permitido realizarlo varias veces.
- La alianza propia tiene permitido ayudar en la reconstrucción del planeta, después de recibir un ataque, llevando recursos siempre y cuando los recursos recibidos no sobrepasen las pérdidas del jugador. AL jugador que recibe el pushing le corresponde comprobar esto al informarle al operador de juego después de recibir el ataque y ANTES de que le sean suministrados los recursos, para que el operador pueda ver el balance de la cuenta .

§7 Revocaciones

Las medidas que utilice el operador de juego del universo correspondiente en contra de un jugador solo podran ser revocadas por otro operador de juego, siempre y cuando tenga el consentimiento del operador de juego que aplico las medidas.

§8 Devoluciones

1. Cualquier jugador que obtenga desventajas en el juego debido a errores de programación o cualquier error del proveedor de Ogame o del equipo de Ogame, no tendra derecho a reclamar la restauración del estado de su cuenta al estado en el que se encontraba antes de que sucediera el error (backup personal). El administrador del juego decidira si es posible realizar excepciones y en este caso también decidira de que forma seria posible hacer una restauración.
2. Cualquier jugador que intente evadir una decisión de un administrador (p. ej. al tratar de contactar a otro administrador informandole sobre el mismo caso) sera expulsado del juego. (Excepción: Realizar quejas con un superadministrador de mayor rango).

§9 Expulsión del juego

Cualquier infracción contra las reglas tendra como consecuencia la suspensión o la expulsión del juego. El administrador del juego podra extender esta suspensión o expulsión a todos los universos así como a otros servicios de Ogame segun la gravedad del caso. Cualquier expulsión puede ser publicada dentro del foro o del IRC. El equipo de Ogame se compromete a perseguir a conciencia cualquier infracción al reglamento que se de a conocer.

§10 Condiciones y términos generales de uso

Los jugadores que debido a ser menores de edad, por cuestiones de derechos nacionales o que por cualquier otro motivo no puedan ser aprobados efectivamente de forma legal dentro de las condiciones y términos generales de uso, son instruidos adicionalmente con las condiciones y términos generales de uso en la interpretación interna de las

reglas del juego. De esta forma no existe ningún enlace legal del jugador con los términos y condiciones generales de uso, pero es posible que todos los jugadores evalúen los hechos de igual forma.

Términos generales de uso (Términos y las Condiciones de uso)

Los siguientes ítems son los términos y condiciones oficiales que uno acepta al registrarse y completar la solicitud de membresía para Ogame

§1 Contenido del contrato

(I) Condiciones de uso

Para participar en Ogame es necesario aceptar los términos generales de uso. Los términos generales se aplican principalmente (no solamente) a todos los servicios de Ogame.

(II) Responsabilidad

Ogame es un juego gratuito por lo cual no existe ninguna garantía a la disponibilidad de los servicios. Ogame no se hace responsable por fallas en servidores; errores de programación, p.e.: la creación de un jugador por la falla de un servidor entre otros; errores en el programa, p.e.: obtener alguna desventaja entre otros. El jugador no tiene derecho a solicitar el reestablecimiento del estado de la cuenta antes del suceso en ninguno de los casos.

§2 Membresía

(I) Inicio de la membresía La membresía comienza al momento de realizar la inscripción a un universo y/o al foro en Ogame.

(II) Cancelación de la membresía por el usuario

La membresía puede ser anulada en cualquier momento por parte de un miembro al borrar su cuenta en el juego y/o el foro. La eliminación de sus datos de los archivos puede retardarse debido a razones técnicas. Ogame no guardará los datos del usuario más de lo necesario (s. § 6).

(III) Cancelación de la membresía por el proveedor

Ningún usuario tiene derecho a exigir su participación en Ogame. El proveedor se reserva el derecho de borrar y suspender cuentas, sobre todo cuando los términos generales de uso o las reglas de Ogame (publicadas en Reglas del juego/Reglas del foro) sean violados. La decisión sobre la eliminación de la cuenta de un usuario no recae en los organizadores del proyecto. Reclamaciones sobre la eliminación de una cuenta solo se pueden hacer a través de mecanismos internos de Ogame. De cualquier modo el usuario no tiene derecho a exigir el uso de su cuenta debido a que Ogame es un juego gratuito.

(IV) Cuentas financiadas total o parcialmente por un usuario

Un usuario que realice un pago para recibir un servicio especial no podrá exigir otras garantías que estén fuera de ese servicio (p.e. Cuenta sin publicidad). Se aplican las mismas reglas a las cuentas financiadas total o parcialmente, que a las cuentas gratuitas. Todos los derechos permanecen propiedad del proveedor. No hay devoluciones de dinero a menos que la membresía sea cancelada por Ogame y que esta cancelación no se deba al comportamiento incorrecto o indebido del usuario. Este tipo de cancelación puede ser causada por violar los términos generales de uso, las reglas del juego o los derechos en vigor.

§3 Contenido/Responsabilidad

Ogame proporciona una plataforma de comunicación entre los usuarios del juego. Los usuarios son responsables por el contenido expresado en las distintas formas de comunicación que proporciona el juego. Contenidos pornográficos, rasistas, insultantes o que de cualquier forma violen los derechos en regla no son responsabilidad del proveedor y pueden provocar la eliminación o suspensión inmediata de la cuenta en el juego y/o foro.

§4 Intervenciones no autorizadas

(I) Manipulación

Los miembros no tienen permitido utilizar medidas, mecanismos o software, que afecten las funciones y/o el desarrollo del juego, en conexión con el website de Ogame. Los miembros no pueden tomar medidas que ocasionen distorsiones o sobrecarguen las capacidades técnicas del sistema. Los miembros no están autorizados para bloquear contenidos creados por los organizadores del juego, y tampoco están autorizados para sobrescribir, modificar o manipular de cualquier forma el juego.

(II) Programas no autorizados

Esta estrictamente prohibido operar cualquier página de Ogame con cualquier otro programa que no sea el Internet Browser. Esto se refiere especialmente a los Bots, así como también a otras aplicaciones o herramientas que cambien o complementen la Webinterface. Tampoco están permitidos los Scripts y programas automatizados total o parcialmente que le proporcionen ventajas a un jugador sobre los demás jugadores. También están prohibidas las funciones de Auto-Refresh y demás mecanismos integrados del Internet Browser, siempre y cuando se trate de procesos automatizados. Ogame es financiado por publicidad por lo tanto esta prohibido utilizar medidas que hagan que la publicidad no sea visible. Esta prohibido bloquear intencionalmente la publicidad o si se bloquea la publicidad en general usando Pop-Up-Blocker, un Browser basado en texto o aplicaciones similares.

(III) Logins directos

El login a la cuenta de juego solamente es permitido a través de la página principal de Ogame. Esta prohibido utilizar programas que habrán la cuenta de juego automáticamente independientemente de que se muestre la página principal o no.

§5 Restricciones de uso

(I) Cantidad de cuentas/usuarios permitidos Cada usuario solamente puede usar una cuenta por universo. No están permitidos los llamados "Multis" y las cuentas de estos pueden ser eliminadas o suspendidas sin advertencia alguna.

(II) Varios usuarios con una cuenta

Esta estrictamente prohibido que varios jugadores utilicen la misma cuenta de juego(Account-Sharing).

(III) Reglas

Para mayor información por favor lee las reglas del juego.

(IV) Suspensiones

La suspensión de un usuario puede ser temporal o permanente dependiendo del criterio del proveedor. La suspensión de un usuario puede ser aplicada en una o en todas las plataformas de Ogame.

§6 Protección de datos

(I) Almacenamiento de datos personales El proveedor se reserva el derecho de almacenar los datos de los usuarios para controlar que las reglas, los términos generales de uso y los derechos en vigor sean respetados. Los siguientes datos serán almacenados: IPs, la dirección de correo electrónico al momento de la inscripción y los datos que el usuario anote voluntariamente en su perfil (segunda dirección de correo-e, número de ICQ). En el foro serán almacenados los datos escritos en el perfil. Todos los datos serán eliminados al borrar la cuenta de juego. El proveedor se reserva el derecho de compartir los datos personales a las autoridades correspondientes dentro de sus obligaciones constitucionales, siempre y cuando esto sea necesario para seguir los intereses del proveedor o para verificar los servicios de las autoridades correspondientes dentro de sus obligaciones constitucionales. Ogame no compartirá datos personales con terceros especialmente con agentes publicitarios. Los usuarios pueden oponerse al almacenamiento de sus datos en cualquier momento, pero esto ocasionará la eliminación de la cuenta de estos usuarios ya que para participar en Ogame es necesario almacenar los datos debido a razones técnicas.

§7 Derechos del proveedor sobre las cuentas de juego

(I) General Todas las cuentas, incluso los recursos, naves, etc. correspondientes son objetos virtuales en el juego. El usuario no adquiere ninguna propiedad o derecho en la cuenta o en partes de la cuenta. Todos los derechos permanecen propiedad del proveedor. No se transferirá ningún derecho de utilización o cualquier otro derecho a los usuarios.

(II) Prohibición de utilización

Esta estrictamente prohibido realizar contratos con terceros sobre la transferencia, el uso o cesión de cuentas así como datos de acceso a las cuentas sin la autorización de forma escrita del proveedor. Esta especialmente prohibido la venta de cuentas o recursos o cualquier otra forma de utilización de estos ajeno a lo permitido por el proveedor. Esto abarca también la venta y utilización de datos de acceso, derechos de uso, el inicio de contactos a cambio de remuneración o similares, y la evación de las formulaciones en el reglamento. Todas las declaraciones, uso, copias, la distribución y la reproducción no autorizadas o cualquier violación a los derechos en vigor del proveedor serán perseguidas de acuerdo a los derechos en vigor.

(III) Excepciones

Esta permitido ceder la cuenta de juego a otro usuario siempre y cuando sea de forma permanente y no se obtenga ningún beneficio monetario. También esta permitido "negociar" recursos dentro del Universo, siempre y cuando lo permitan las reglas.

§8 Responsabilidad

Ogame no se hace responsable por daños ocasionados por usar Ogame. La responsabilidad esta excluida, a excepción de daños ocasionados con premeditación y negligencia. Te recordamos que jugar en exceso juegos de computadora puede ocasionar en parte severos daños a tu salud.

§9 Cláusula de modificación

El proveedor se reserva el derecho de cambiar y/o complementar las condiciones y términos generales de uso en cualquier momento. Cualquier cambio o complemento que se haga a las condiciones y términos generales de uso será publicado dentro del foro y en la página principal de Ogame por lo menos dos semanas antes de que entren en vigor.

§10 Derechos a utilizar

El derecho alemán se aplica para todas las preguntas de derecho sobre y dentro de Ogame. En el caso de que haya varias jurisdicciones, se utilizara la jurisdicción del proveedor.

-----+ +-----

Por favor, todo aquel que no antienda parte de lo expresado anteriormente, no dude en preguntar respondiendo a este post, o bien mandandome un mail a fputignani@gmail.com

Atentamente, Silce

>>>-----Silce-----(> +---



Ultima edición por silce el Mar Jun 21, 2005 7:18 am, editado 26 veces



[Volver arriba](#)

tyrano

Publicado: Mar Feb 22, 2005 10:31 pm **Asunto:**

[citar](#)