

OGame

Guía para

principiantes

1. ÍNDICE

1. ÍNDICE	2
2. INTRODUCCIÓN	3
3. PLANETA PRINCIPAL	3
3.1. Comienzo	3
4. RECURSOS	4
4.1. Construcciones	5
4.2. Investigaciones	6
5. COLONIAS	7
6. ALIANZAS	9
7. FLOTAS Y COMBATES.....	10
7.1. Espionaje y contraespionaje	10
7.2. Defensa	11
7.3. Ataque.....	11
7.4. Simulador de combate	12
7.5. Combate	13
7.6. Creación de Luna	13
8. PUNTOS	14
9. COMERCIALIZACIÓN.....	14
10. MODO VACACIONES	14
11. SECUENCIA DE CONSTRUCCIÓN PLANETA PRINCIPAL.....	16
12. SECUENCIA DE CONSTRUCCIÓN PARA COLONIAS	17
13. COLOFÓN	19
14. RESUMEN DE LA LICENCIA CREATIVE COMMONS	19

2. INTRODUCCIÓN

OGame es un juego multijugador gratis de estrategia espacial basado en web y que trabaja en tiempo real. Este documento es una fusión y reciclado de varios que he encontrado en la web y el foro, así como mi propia experiencia. Para comenzar a jugar solo tienes que entrar y darte de alta en <http://ogame.com.es/>

3. 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** y por el momento es el único universo que tenemos. No se crea el siguiente hasta completar el actual.

★ 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 Reagrupe, al costado un lugar donde pondremos el nuevo nombre y finalmente solo presionar el botón reagrupe.

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

3.1. Comienzo

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 menú de la izquierda, la segunda opción); en esta sección podremos encontrar todos los edificios y ampliaciones que se puede hacer. Al final se incluyen una secuencia de pasos de construcción, los cuales te llevarán por el camino más corto a la construcción de defensas y naves de ataque, y sobre todo al primer colonizador.

El planeta con el que uno comienza cuenta con 163 campos, la cantidad de campos tiene una relación con el diámetro del planeta. Estos campos representarían 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.

4. RECURSOS

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

Primer paso construir la Planta de Energía Solar. Nunca descuidar la energía porque si no tenemos la suficiente nuestras minas funcionarían 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 click un par de veces en el botón calcular. Sabiendo esto podemos ir ampliando las minas y controlando siempre tener la energía suficiente. Si hacemos click 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 está 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, en general es una mala inversión.

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 click dos o tres veces en calcular nos mostrará la producción real de los satélites que tenemos. Tienen sus pro 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.

4.1. 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 (no es necesario hasta muy avanzado el juego)
- ★ Almacén de cristal (no es necesario hasta muy avanzado el juego)
- ★ Contenedor de deuterio (no es necesario hasta muy avanzado el juego)
- ★ Laboratorio de investigación
- ★ Silo de misiles

Para poder construir otros edificios diferentes se requiere como mínimo la construcción de alguno de los ya comentados. Por ejemplo, para poder construir un «Hangar» se requiere haber construido al menos una fábrica de robots y haberla ampliado a nivel 2. Todos los posibles edificios, naves, defensas, tecnologías e investigaciones que se puedan hacer, así 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 no existen límites para los niveles de ampliación, y se sabe que al menos se puede llegar hasta el nivel 40.

4.2. 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 posibilita entre otras cosas, la construcción de nuevas naves espaciales, defensas y edificios, los cuales son fundamentales para un planeta bien desarrollado.

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. Esto puede interesar, si nuestro nivel de desarrollo nos permite tener más de un Laboratorio, el principal y otro en una colonia, aunque en general basta con invertir nuestros recursos solo en el del planeta principal.

5. COLONIAS

- ★ **ACLARACION:** no se puede colonizar el planeta de alguien ni sus colonias, en caso de atacarlo y vencer lo máximo que se puede recoger son la mitad de sus recursos y los desechos de la batalla.

Al empezar, uno tiene un solo planeta, pero es posible colonizar otros (solo se pueden colonizar los planetas que no esté 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.). Además del planeta principal, se pueden tener 8 colonias, los expertos recomiendan tener 7 y dejar la última para cuando seamos muy poderosos y construir una especie de colonia móvil para atacar sistemas muy alejados del nuestro.

Para conseguir una colonia se debe construir primero un colonizador. 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)

En Investigación encontramos los requisitos para Construcción, Investigación, Naves especiales, Sistemas de defensa y Construcciones especiales. Al final se ha incluido el listado de las Tecnologías disponibles y los requisitos para investigarlas.

Cuando ya tenemos el colonizador disponible el siguiente paso es buscar un lugar vacío en el cual crear la colonia.

Para buscar un lugar vacío debemos ir a la opción Galaxia (tener en cuenta que tiene un costo de 10 de deuterio por cada sistema solar que miramos)

Observar esta tabla a la hora de enviar un colonizador, ya que siempre buscaremos una colonia con la mayor cantidad de campos posibles, esta cantidad de campos es aleatoria, pero varía 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 tomarlos 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

coordinada; 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.)

Cuando ya tenemos las coordenadas a donde queremos enviar nuestro colonizador, vamos a la opción escuadrón en el colonizador colocamos un 1 al lado de donde dice max y presionamos el botón continuar. En la nueva ventana que nos aparece debemos colocar las coordenadas del lugar a donde lo vamos a enviar, seleccionar la opción colonizar y finalmente enviarlo.

Se pueden enviar recursos desde cualquier otra colonia o planeta nuestro a esta nueva colonia, como así también naves espaciales. Pero nunca cargues recursos en el colonizador, estos se pierden, debes enviarlos justo después de que se haya creado la colonia. Puede ser interesante enviar un primer envío con 1000 de cada recurso, sobre todo de deuterio, y así construir y ampliar la fábrica de robots, para tener el resto de edificios y ampliaciones en el menor tiempo posible.

La colonia es como si fuera un planeta nuevo y debemos empezar a desarrollarlo igual a como lo hicimos con nuestro planeta principal. Lo recomendable es seguir la misma secuencia que para el planeta principal, incluso conviene construir la fábrica de robots hasta nivel 2 o 3. No conviene construir ni hangar ni laboratorio, bastará tener Desplegadas en la colonia un par de naves de carga pequeñas, o alguna grande para gestionarlás desde el menú Escuadrón transportando los recursos obtenidos al planeta principal.

6. ALIANZAS

Podemos crear una alianza o unirnos a una de las tantas ya existentes. Pertenecer 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. Sumado a todo esto esta la posibilidad de comunicarse con otras personas e ir aprendiendo con su ayuda. Trata de entrar en una alianza lo más pronto que puedas, en general todos te respetan más si tienes a tu lado una alianza que te respalde, sin embargo hay alianzas con muy pocos miembros o muy débiles, lo que equivale a estar solo, así que decide con cuidado con quien te alías.

7. 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, de alguna que otra investigación, sobre todo los distintos 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. Es muy importante que tengas en cuenta que las defensas no ocupan campos, o sea, que construirlas resta espacio a los edificios y sus ampliaciones. En general, las defensas son muy efectivas, y se precisa una flota de combate para ganar una batalla, así que no gastes todos los recursos construyendo naves de combate, las defensas son el complemento perfecto para salir vencedor de un ataque.

Las naves una vez creadas quedan en órbita en ese planeta y forman parte de las defensas sin necesidad de ninguna orden especial de nuestra parte, si queremos que defiendan a otro planeta deberemos enviarlas desde el menú de escuadrón con la opción Desplegar.

7.1. Espionaje y contraespionaje

Antes de atacar cualquier planeta es totalmente imprescindible espionarlo. Las Sondas de espionaje son las encargadas de espiar a otros planetas, estas son unas naves muy rápidas capaces de navegar hasta su objetivo, espiar que tipo y cantidad de defensa, naves, materia prima, exceso de energía (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 que espía y el que es espiado. También, mientras más avanzada la tecnología del atacante, menos probabilidad de que le descubran la sonda; en cambio, mientras más avanzada la tecnología del que es espiado, más probabilidad de detectar

cualquier probable sonda. Una sonda al ser detectada también puede ser destruida por las naves que uno tenga en ese planeta.

7.2. Defensa

Desde el momento en que uno comienza a jugar, se encuentra expuesto a posibles ataques proveniente de los demás 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 través 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)

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

7.3. Ataque

A la hora de atacar a los enemigos, uno cuenta con una gran variedad 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 de los 5 sistemas de distancia).

Un buen consejo a la hora de atacar, es mandar una sonda antes, para ver contra que fuerza te vas a enfrentar, entonces se puede usar el simulador de combate para ver que 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 dialogo 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 ultima vez en el botón continuar y ya esta en camino la tropa. En las flotas siempre hay que incluir naves de carga, ya que la capacidad de las naves de combate es muy reducida, y si luchamos y ganamos nos llevaremos la mitad de todos los recursos, siempre que los podamos transportar. Así que es muy importante incluir una capacidad de carga suficiente, esto lo podemos saber de los datos que obtenemos del informe de espionaje.

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)

7.4. 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.

Para poder simular una batalla necesitamos un informe de espionaje lo más preciso posible, con los datos obtenidos rellenamos las casillas correspondientes del simulador y realizamos la simulación. Los resultados se supone que son muy fiables, si el simulador no nos indica que ganaremos con un 100% de posibilidades siempre podéis probar suerte, pero no es aconsejable.

7.5. 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 se 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.

7.6. Creación de Luna

Luego de una GRAN batalla, existe la probabilidad de que con los escombros que hayan 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, aunque lo más importante es que en ella se pueden construir el Sensor Phalanx y el Salto cuántico (o sea, una STARGATE). La posibilidad de que se forme una luna, va desde un 1% hasta un máximo de 20% dependiendo de la cantidad de escombros que hayan quedado de esa batalla, obviamente a mayor cantidad de escombros mayor probabilidad. Se requieren muchos escombros para que se forme una luna, por ejemplo, con 100.000 tenemos un 1% de probabilidades.

La luna recién creada solo tiene un campo que se puede aumentar construyendo una base lunar y ampliándola:

- ★ base lunar nivel 1 ➔ 4 campos = 20K met, 40k crist, 20K deut
- ★ base lunar nivel 2 ➔ +3 campos = 40K met, 80k crist, 40K deut
- ★ base lunar nivel 3 ➔ +3 campos = 80K met, 160k crist, 80K deut
- ★ base lunar nivel 4 ➔ +3 campos = 160K met, 320k crist, 160K deut
- ★ base lunar nivel 5 ➔ +3 campos = 320K met, 640k crist, 320K deut
- ★ base lunar nivel 6 ➔ +3 campos = 640K met, 1280k crist, 640K deut

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 o hasta para 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»).

9. COMERCIALIZACIÓN

Para poder comercializar con otros usuarios, con anterioridad se debe tener un acuerdo con otro usuario.

Para enviar los recursos (previamente pactados) se debe enviar una flota de naves de carga a las coordenadas del otro comerciante, se debe especificar 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 desean enviar. Luego el otro comerciante te debe mandar devuelta el material pactado.

10. 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:

1. No podemos tener naves en movimiento, en producción, minas en upgrade ni investigaciones en proceso.
2. Una vez activado no podremos desactivarlo hasta después de pasadas 48 horas.

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.

11. SECUENCIA DE CONSTRUCCIÓN PLANETA PRINCIPAL

1	Planta de energía solar (Nivel 1)									
2	Mina de metal (Nivel 1)									
3	Mina de metal (Nivel 2)									
4	Planta de energía solar (Nivel 2)									
5	Mina de metal (Nivel 3)									
6	Mina de metal (Nivel 4)									
7	Planta de energía solar (Nivel 3)									
8	Mina de cristal (Nivel 1)									
9	Mina de metal (Nivel 5)									
10	Planta de energía solar (Nivel 4)									
11	Mina de cristal (Nivel 2)									
12	Mina de cristal (Nivel 3)									
13	Planta de energía solar (Nivel 5)									
14	Sintetizador de deuterio (Nivel 1)									
15	Mina de cristal (Nivel 4)									
16	Planta de energía solar (Nivel 6)									
17	Mina de metal (Nivel 6)									
18	Mina de metal (Nivel 7)									
19	Planta de energía solar (Nivel 7)									
20	Mina de cristal (Nivel 5)									
21	Sintetizador de deuterio (Nivel 2)									
22	Planta de energía solar (Nivel 8)									
23	Sintetizador de deuterio (Nivel 3)									
24	Sintetizador de deuterio (Nivel 4)									
25	Sintetizador de deuterio (Nivel 5) (Deuterio a									
26	Fábrica de robots (Nivel 1)									
27	Laboratorio de investigación (Nivel 1)									
28	Fábrica de robots (Nivel 2)									
29	Tecnología de energía (Nivel 1)									
30	Hangar (Nivel 1)									
31	Planta de energía solar (Nivel 9)									
32	Motor de combustión (Nivel 1)									
33	Mina de cristal (Nivel 6)									
34	Hangar (Nivel 2)									
35	Sintetizador de deuterio (Nivel 6) (Deuterio a									
36	Motor de combustión (Nivel 2)									

12. SECUENCIA DE CONSTRUCCIÓN PARA COLONIAS

1	Planta de energía solar (Nivel 1)									
2	Mina de metal (Nivel 1)									
3	Mina de metal (Nivel 2)									
4	Planta de energía solar (Nivel 2)									
5	Mina de metal (Nivel 3)									
6	Mina de metal (Nivel 4)									
7	Planta de energía solar (Nivel 3)									
8	Mina de cristal (Nivel 1)									
9	Mina de metal (Nivel 5)									
10	Planta de energía solar (Nivel 4)									
11	Mina de cristal (Nivel 2)									
12	Mina de cristal (Nivel 3)									
13	Planta de energía solar (Nivel 5)									
14	Sintetizador de deuterio (Nivel 1)									
15	Mina de cristal (Nivel 4)									
16	Planta de energía solar (Nivel 6)									
17	Mina de metal (Nivel 6)									
18	Mina de metal (Nivel 7)									
19	Planta de energía solar (Nivel 7)									
20	Mina de cristal (Nivel 5)									
21	Sintetizador de deuterio (Nivel 2)									
22	Planta de energía solar (Nivel 8)									
23	Sintetizador de deuterio (Nivel 3)									
24	Sintetizador de deuterio (Nivel 4)									
25	Sintetizador de deuterio (Nivel 5) (Deuterio a									
26	Fábrica de robots (Nivel 1)									
27	Fábrica de robots (Nivel 2)									
28	Planta de energía solar (Nivel 9)									
29	Mina de cristal (Nivel 6)									
30	Sintetizador de deuterio (Nivel 6) (Deuterio a									

...

Construcción	Requerimientos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Mina de metal																
Mina de cristal																
Sintetizador de deuterio																
Planta de energía solar																
Planta de fusión	Sintetizador de deuterio(nivel 5) Tecnología de energía(nivel 3)															
Fábrica de robots																
Fábrica de Nanos	Fábrica de robots(nivel 10) Tecnología de computación(nivel 10)															
Hangar	Fábrica de robots(nivel 2)															
Almacén de metal																
Almacén de cristal																
Contenedor de deuterio																
Laboratorio de investigación																
Silo																
Investigación	Requerimientos															
Tecnología de espionaje	Laboratorio de investigación(nivel 3)															
Tecnología de computación	Laboratorio de investigación(nivel 1)															
Tecnología militar	Laboratorio de investigación(nivel 4)															
Tecnología de defensa	Tecnología de energía(nivel 3) Laboratorio de investigación(nivel 6)															
Tecnología de blindaje	Laboratorio de investigación(nivel 2)															
Tecnología de energía	Laboratorio de investigación(nivel 1)															
Tecnología de hiperespacio	Tecnología de energía(nivel 5) Tecnología de defensa(nivel 5) Laboratorio de investigación(nivel 7)															
Motor de combustión	Tecnología de energía(nivel 1) Laboratorio de investigación(nivel 1)															
Motor de impulso	Tecnología de energía(nivel 1) Laboratorio de investigación(nivel 2)															
Propulsor hiperespacial	Tecnología de hiperespacio(nivel 3) Laboratorio de investigación(nivel 7)															
Tecnología láser	Laboratorio de investigación(nivel 1) Tecnología de energía(nivel 2)															
Tecnología iónica	Laboratorio de investigación(nivel 4) Tecnología láser(nivel 5) Tecnología de energía(nivel 4)															
Tecnología de plasma	Laboratorio de investigación(nivel 4) Tecnología de energía(nivel 8) Tecnología láser(nivel 10) Tecnología iónica(nivel 5)															
Tecnología de gravitón	Laboratorio de investigación(nivel 12)															
Naves espaciales	Requerimientos															
Nave pequeña de carga	Hangar(nivel 2) Motor de combustión(nivel 2)															
Nave grande de carga	Hangar(nivel 4) Motor de combustión(nivel 6)															
Cazador ligero	Hangar(nivel 1) Motor de combustión(nivel 1)															
Cazador pesado	Hangar(nivel 3) Tecnología de blindaje(nivel 2) Motor de impulso(nivel 2)															
Crucero	Hangar(nivel 5) Motor de impulso(nivel 4) Tecnología iónica(nivel 2)															
Combatiente	Hangar(nivel 7) Propulsor hiperespacial(nivel 4)															
Colonizador	Hangar(nivel 4) Motor de impulso(nivel 3)															
Reciclador	Hangar(nivel 4) Motor de combustión(nivel 6) Tecnología de defensa(nivel 2)															
Sonda de espionaje	Hangar(nivel 3) Motor de combustión(nivel 3) Tecnología de espionaje(nivel 2)															
Bombardero	Motor de impulso(nivel 6) Tecnología láser(nivel 8) Hangar(nivel 8) Tecnología de plasma(nivel 5)															
Satélite solar	Hangar(nivel 1)															
Destructor	Hangar(nivel 9) Propulsor hiperespacial(nivel 6) Tecnología de hiperespacio(nivel 5)															
Estrella de la muerte	Hangar(nivel 12) Propulsor hiperespacial(nivel 7) Tecnología de hiperespacio(nivel 6) Tecnología de gravitón(nivel 1)															
Sistemas de defensa	Requerimientos															
Lanzamisiles	Hangar(nivel 1)															
láser pequeño	Tecnología de energía(nivel 1) Hangar(nivel 2) Tecnología láser(nivel 3)															
láser grande	Tecnología de energía(nivel 3) Hangar(nivel 4) Tecnología láser(nivel 6)															
Cañón de gauss	Hangar(nivel 6) Tecnología de energía(nivel 6) Tecnología militar(nivel 3) Tecnología de defensa(nivel 1)															
Cañón iónico	Hangar(nivel 4) Tecnología iónica(nivel 4)															
Cañón de plasma	Hangar(nivel 8) Tecnología de plasma(nivel 7)															
Cúpula pequeña de protección	Tecnología de defensa(nivel 2) Hangar(nivel 1)															
Cúpula grande de protección	Tecnología de defensa(nivel 6) Hangar(nivel 6)															
Misil de interceptación	Silo(nivel 2)															
Misil interplanetario	Silo(nivel 4)															
Construcciones especiales	Requerimientos															
Base lunar																
Sensor Phalanx	Base lunar(nivel 1)															
Salto cuántico	Base lunar(nivel 1) Tecnología de hiperespacio(nivel 7)															

13. COLOFÓN

Esta guía ha sido compilada por manuti, (de momento tengo un blog en <http://blogs.ya.com/manuti/>) está basada en información recogida de la web y del foro. Sobre todo de la alianza Atlantis (<http://atlantis.webcindario.com/Demas/Main1.htm>)

Si has seguido la guía no has hecho más que empezar, el verdadero juego empieza cuando tienes al menos 6 o 7 colonias en producción, puedes construir grandes flotas y muchas veces luchas para reciclar los restos del combate y no por los recursos acumulados en el planeta. La base lunar también permite construir edificios especiales que cambian la forma de intervenir en el juego. Si algún día tengo ganas, tiempo y experiencia suficiente espero hacer una segunda parte de esta guía, que sería una guía avanzada.

14. RESUMEN DE LA LICENCIA CREATIVE COMMONS






Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 2.1 España

Usted es libre de:

- ★ copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

- ★  **Reconocimiento.** Debe reconocer y citar al autor original.
- ★  **No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
- ★  **Compartir bajo la misma licencia.** Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones no se ven afectados por lo anterior.

La licencia completa puede ser revisada en:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/es/legalcode.es>

© 2005 manuti