

Poradnik OGame.net.pl



Na początek przedstawimy Ci parę słów o tej grze. **OGame** jest najstarszym i najszybszym prywatnym serwerem OGame.

Na czym polega gra ? **OGame** jest grą MMOSG, toczy się przez zwykłą przeglądarkę internetową i nie wymaga żadnych dodatkowych instalacji. Głównym twoim zadaniem jest władaniem jak największą częścią kosmosu, po przez atakowanie innych graczy i zdobywanie punktów, kto ma więcej, ten jest wyżej w rankingu danego uniwersum.

Głównym atutem jest funkcjonalność i ergonomika. Gra posiada mnóstwo ułatwień, które sami z pewnością zauważycie podczas gry (MAX, wpłać ze wszystkich planet, ustaw na wszystkich planetach 100%), większość ich jest oczywiście waszym pomysłem, bo gra jest tworzona przez graczy.

Kolejnym atutem jest **brak konto pro**, u nas wszystko masz **za darmo**. Kolejka budowania, handlarz, bank (planetarny oraz sojuszowy), demontownia, symulator walk...

WAŻNĄ informacją jest to, że posiadamy w [100% poprawny silnik walk oraz ACS](#), co jest niezbędne do poprawnej gry, obmyślenia strategii i planowania wspólnych ataków.

Zapraszamy do przeczytania poradnika oraz aktywnej gry.

1. Początek

Początek gry jest bardzo prosty, w lewym menu znajdziemy zakładkę „Budynki”. Od tego zaczynamy. Musimy zbudować Kopalnie metalu oraz kryształu i ekstraktor deuteru. Każdy z tych trzech budynków pobiera energię. Do ich sprawnego działania (najwydajniejszego wydobycia surowców) niezbędny jest budynek: elektrownia słoneczna. Budynek ten produkuje energię, dzięki czemu kopalnie i ekstraktor są zasilane. Surowce są walutą w grze. Metal, kryształ i deuter. To właśnie za te wartości kupujemy flotę, budujemy konstrukcję oraz badamy technologię.

2. Badania

Badania mają wiele zastosowań, pierwszym z nich jest to, że dają one nam możliwość budowy coraz bardziej zaawansowanych jednostek bojowych oraz obronnych.

Drugim zastosowaniem jest to, że niektóre z nich:

-Napęd spalinowy

-Napęd impulsowy

-Napęd nadprzestrzenny

powiększają szybkość naszych statków. Kolejno wd. badań o 10%, 20%, 30% z każdym następnym poziomem.

Napęd spalinowy zasila: małe i duże transportery, lekkie myśliwce, sondy szpiegowskie oraz recyklery.

Napęd impulsowy zasila: bombowce, krążowniki, ciężkie myśliwce i statki kolonizacyjne.

Napęd nadprzestrzenny zasila: okręty wojenne, niszczyciele, pancerniki, Gwiazdy Śmierci, ultra transportery, fleet slow, aurory.

Trzecim zastosowanie badań jest takie, że mają one wpływ na tarczę, osłonę oraz uzbrojenie statków.

Technologia bojowa – każdy kolejny poziom podnosi uzbrojenie o 10%

Technologia ochronna – każdy kolejny poziom podnosi tarczę o 10%

Opancerzenie – każdy kolejny poziom podnosi osłonę o 10%

Ważnym badaniem jest MSBN (Międzygalaktyczna sieć badań naukowych). Na początek laboratorium badawcze – im większy poziom laboratorium, tym technologię mają mniejszy czas badania. MSBN łączy laboratoria z innych koloni, dzięki czemu technologie mają jeszcze krótszy czas badania. Każdy kolejny poziom MSBN dołącza kolejne laboratorium.

3. Flota



- 1) Mały transporter
- 2) Duży transporter
- 3) Lekki myśliwiec
- 4) Ciężki myśliwiec
- 5) Krążownik
- 6) Okręt wojenny
- 7) Statek kolonizacyjny
- 8) Recykler
- 9) Sonda szpiegowska
- 10) Bombowiec
- 11) Satelita słoneczny
- 12) Niszczyciel
- 13) Gwiazda Śmierci
- 14) Pancernik
- 15) Fleet slop
- 16) Ultra transporter
- 17) Aurora

Tutaj zaczyna się **najciekawsza** strona gry. Flotę budujemy w stoczni, po czym szukamy i mierzymy się z innymi graczami chwając się naszymi raportami, które są oceniane wd. Powstałych szczątków, im więcej, tym większy % na powstanie księżyca, a im więcej % tym lepszy raport. Jednak jest mały haczyk, zanim nasza flota doleci do obrońcy, on może swoją uciec, i nasze statki odwiedzą pustą planetę zabierając do 50% surowców z planety, w zależności od ładowności naszych satków. Teraz nasuwa się pytanie, co gdy mnie nie ma na koncie, stracę flotę ?

Nie musisz jej stracić, o ile wyślesz flotę na **FS**. FS – fleet save, wysyłamy flotę na x godzin, czyli np. od 22 do 10:00 (bo o tej godzinie mamy czas aby zacząć grę) i nasza flotą w locie jest nietykalna, nikt nie może jej zaatakować. Do wysyłania FS służy statek nr. 15.

Skąd mogę wiedzieć, czy flota jest na planecie, czy w locie ?

To czy jest na planecie możemy sprawdzić **Sondą szpiegowką**. Ten mały i zaskakująco szybki statek skanuje wybraną planetę, i sporządza raport:

	07-10 19:38:32 +0200	Dowództwo	Raport
Wyspiegowane surowce Planeta Matka [1:451:6] le 10-07-2010 19:38:35			
Metal	775.915	Kryształ	582.061
Deuter	194.353	Energia	0
Flota			
Obrona			
Konstrukcja			
Badanie			
Symuluj Napadaj Twoja flota została zniszczona!			

W tym przypadku widzimy, że osoba nie posiada żadnej floty oraz obrony na koncie.

Możemy dostać również **nie pełny** raport:

	07-10 19:40:08 +0200	Dowództwo	Raport
Wyspiegowane surowce Jurchyna1C [1:456:5] le 10-07-2010 19:40:11			
Metal	71.008.665.334	Kryształ	14.741.647.019
Deuter	5.265.463.569	Energia	20.567.682
Symuluj Napadaj Prawdopodobieństwo na zestrzelenie sondy : 52 %			

Oznacza to, że posiadamy za mały poziom technologii szpiegowskiej.

Istnieje również szansa, że nasza sonda zostanie zestrzelona, co widać w pierwszym zdjęciu.

Warto również wspomnieć o szczątkach ze zniszczonej floty. Z każdego zniszczonego statku powstaje **derbis** (metal oraz kryształ). Debris stanowi 60% wartości zniszczonej floty.

4. Obrona



- 1) Wyrzutnia rakiet
- 2) Lekkie działo laserowe
- 3) Ciężkie działo laserowe
- 4) Działo Gaussa
- 5) Działo jonowe
- 6) Wyrzutnia plazmy
- 7) Mała powłoka ochronna
- 8) Duża powłoka ochronna
- 9) Przeciwrakieta
- 10) Rakieta międzyplanetarna

Systemy obronne mają za zadanie bronić naszą planetę przed obcymi flotami jak i odstraszać potencjalnych wrogów. Zniszczony w walce system obronny **odbudowuje** się w 70%.

5. Budynki

- Kopalnia metalu dostarcza najważniejszy surowiec do budowy systemów obronnych oraz statków kosmicznych.



- Kryształ wydobyty przez kopalnię kryształu jest wykorzystywany do odkrywania nowych badań oraz stawiania konstrukcji nośnych.



- Ekstraktor deuteru pozyskuje deuter, cenny izotop wodoru służący jako paliwo do statków kosmicznych.



-Z promieniowania słonecznego elektrownia pozyskuje energię, która jest niezbędna dla wielu budynków.



-Elektrownia fuzyjna spala deuter, następnie z pozyskanego ciepła odzyskiwana



-Fabryka robotów pozwala na szybszą rozbudowę ekonomici. Im większy poziom, tym budynki stawiane są szybciej.



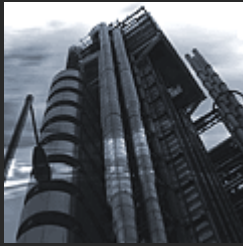
-Fabryka nanitów tworzy roboty rozmiaru nano, każdy kolejny poziom skraca czas budowy o połowę.



-Stocznia pozwala na budowę statków kosmicznych oraz systemów obronnych.



-Magazyn metalu jest składownią wydobytego metalu, gotowego na dalsze wykorzystanie.



-Magazyn kryształu jest składownią wydobytego kryształu, gotowego na dalsze wykorzystanie.



-Wielkie podziemne zbiorniki, w których przechowywany jest deuter.



-Laboratorium pozwala odkrywać nowe technologie, oraz skraca czas ich badania.



-Terraformer powiększa planetę poprzez podziemne eksplozję.



-Depozyt sojuszniczy pozwala na wykorzystanie paliwa przez sojusznicze floty.



-Silos raketowy to wyrzutnia dla rakiet międzyplanetarnych oraz przeciwrakiet.



Na księżycu



powstałym ze szczątków zniszczonej w walce floty możemy budować budynki specjalne takie jak:

-Stacja księżycowa tworzy tlen oraz grawitację, jest niezbędna do dalszego wykorzystania księżyca.



-Falangę, skaner galaktyczny, który wykrywa obce floty. Im większy poziom, tym zasięg falangi jest większy.



-Teleporter przesyła floty między księżycami bez strat czasowych.




6. Silnik walk

Po każdej walce flot lub flot z obroną dostajemy szczegółowe raporty w których widać ilość statków, ich uzbrojenie, tarczę oraz osłonę.

Silnik walk **obsługuje SD** (szybkie działa), co jest niezbędne do „normalnej gry”. Cała zasada SD polega na tym, że odpowiednio dobierając naszą flotę możemy tańszymi statkami zniszczyć droższe. Jest możliwość **planowania strategii**, są specjalne statki do niszczenia systemów obronnych.

Co to są te szybkie działa ?

W opisie statku widzimy:

Informacja Statki kosmiczne	
Nazwa	Krążownik
	<p>Krążowniki dysponują większym opancerzeniem i siłą ognia niż ciężkie myśliwce, W dodatku jest bardzo szybki.</p> <p>Szybki ogień przeciw Lekki myśliwiec 3 Szybki ogień przeciw Sonda szpiegowska 5 Szybki ogień przeciw Satelita słoneczny 5 Szybki ogień przeciw Wyrzutnia rakiet 6 Szybki ogień od Gwiazda Śmierci 33 Szybki ogień od Pancernik 4</p>
Punkty strukturalne	27.000
Siła obrony	50
Siła ataku	400
Pojemność ładunkowa	800 Części
Szybkość	15.000
Zużycie paliwa (Deuteru)	300

„Szybki ogień przeciw” oraz „Szybki ogień od” Co to oznacza ? Oznacza to, że podczas walki 1 krążownik niszczy DO 3 LM – to jest szybki ogień przeciw. Szybki ogień od działa zupełnie odwrotnie, oznacza on, że (akurat w na ten statek) Gwiazda śmierci posiada szybkie działa przeciw krążownik 33 i niszczy do 33 krążowników w jednej rundzie. Wnioskując, statek a jest bardzo silny na statek b, ale statek c niszczy statek a bez kłopotu. Z kolei, statek b może niszczyć statek c. Rozrzut szybkich dział wynosi 0,05%. Oznacza to, że jeżeli statek x ma 100 sd na statek y, to zniszczy od 95 do 100 statków w jednej rundzie. Jest to autorski silnik walk OGam.net.pl, wyniki walk są w 95% te same, co w silniku gry „OGame”, z tym, że nasz silnik obsługuje niezliczoną ilość statków.

7. Gra EKO

Wybierając taktykę **gry EKO** nastawiamy się wyłącznie na budowę kopalń i elektrowni. Możemy również posiadać małą flotę transportowców do przewożenia surowców między planetami. Dużym plusem OGam jest to że możemy posiadać **21 planet**, a więc dobrze można rozbudować ekonomie bez obaw o to, że stracimy punkty w rankingu po jakimś ataku. Gracze EKO **pozyskują** również surowce z kont nieaktywnych, atakując je samymi transporterami. Ta taktyka gry w późniejszym etapie gry gwarantuje nam wysokie miejsca w rankingu, gdyż kopalni inny gracz nam zniszczyć nie może.

8. Gra flotą

Flotę możemy grać na kilka sposobów . Jednym z nich jest nastawianie się na „**farmienie**” wrogich planet np. tych którzy wybierają grę Eko. Robimy wtedy dużo transportowców i trochę statków obrony w zależności czy przeciwnik posiada obronę czy nie. Drugim sposobem jest „**złomowanie**”. Szukamy słabszych, lub równych sobie flot, i zacieramy się z nimi. Na czym tutaj polega zysk ? Wyżej było napisane, że **ze zniszczonej floty powstaje 60% debrisu**, to właśnie na nim jest zysk. Niszcząc flotę wroga, „przejmujemy” 60% jej wartości. Debris można zebrać tylko **recyklerami**, są one bardzo ważnym elementem, jeżeli nastawiamy się tylko i wyłącznie na grę flotą.

9. Tłumaczenia opisów oraz opcji



Podgląd - możemy zobaczyć widok naszej pięknej planety ,statystyki naszego konta, informacje o planecie, zbiór innych koloni. W podglądzie widzimy również ruch flot:

0:04:21
12:24:55

Jedyna z Twoich flot(a) lecąca z planety [1:455:4] osiągnie planete [3:355:5]. Misja : Napadaj

Wysłaliśmy flotę na misję „Napadaj” do innego gracza. Górny czas oznacza ile jeszcze flota potrzebuje czasu, aby dotrzeć do planety. Dolny czas oznacza dokładną godzinę lądowania floty na planecie obrońcy.

0:02:43
12:24:55 Obca flot(a) od gracza deusx lecąca z planety [1:455:4] osiągnie planetę [3:355:5]. Misja : Napadaj

Tutaj jesteśmy na koncie obrońcy, i jak widzimy, wpis o lecącej na nas flocie jest czerwony. W łatwy sposób możemy się zorientować, że ktoś nas atakuje i ew. uciec.

0:43:21
13:08:44 Obca flot(a) od gracza deusx lecąca z planety [1:455:4] osiągnie księżyc [3:355:5]. Misja : Niszcz


Pojawia się jeszcze wpis o żółtej barwie. Jak sami widzimy, misja „niszcz”. Co to oznacza? Atakowany jest nasz księżyc, jeżeli agresor wygra walkę z flotą i obroną, gwiazdy śmierci podejmują próbę zniszczenia księżyca.

Symulator niszczenia księżyca dostępny jest pod adresem: <http://ogam.net.pl/symattackmoon.rar>

Imperium – szczegółowy wgląd w całe nasze konto. Widzimy tam wszystkie planety oraz księżyce i przypisane do nich budowle, floty, obronę i badania.


Budynki - wyświetla nam menu budowy budynków na danej planecie. Pokazuje ich koszt oraz czas budowy.



	Kopalnia metalu (Level 29) (-47.589 Energia) Kopalnia metalu dostarcza najważniejszy surowiec do budowy systemów obronnych oraz statków kosmicznych. Wymagane surowce: Metal: 7.670.042 Kryształ: 1.917.510 Czas budowy: 00h 02m 29s	Buduj na poziom 30
---	--	---------------------------

Aby rozpocząć budowę klikamy „Buduj na poziom x”.

Po kliknięciu budynek będzie już w budowie:

1.: Kopalnia metalu 30		0:02:28 Anuluj
		11.07.2010 12:33:41
Budynki	95 / 365 Pozostało 270 pól do zabudowania	
	Kopalnia metalu (Level 29) (-47,589 Energia) Kopalnia metalu dostarcza najważniejszy surowiec do budowy systemów obronnych oraz statków kosmicznych. Wymagane surowce: Metal: 7.670.042 Kryształ: 1.917.510 Czas budowy: 00h 02m 29s	Dodaj do kolejki

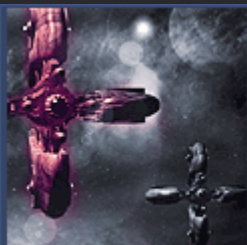
Jak zauważyliście, pojawił się napis „dodaj do kolejki” zamiast „buduj na poziom x”.

Mamy możliwość ustawienia **kolejki budowania**:

1.: Kopalnia metalu 30	0:00:19 Anuluj
	11.07.2010 12:33:41
2.: Kopalnia metalu 31	Anuluj
3.: Kopalnia kryształu 33	Anuluj
4.: Ekstraktor deuteru 5	Anuluj
5.: Kopalnia metalu 32	Anuluj

Budynki po kolei się wybudują, zaoszczędzając nasz czas.

Badania – wyświetlają menu technologii, koszt badania, oraz czas:

	Technologia szpiegowska (Level 6) Ta technologia pozwala na obserwowanie planet innych graczy. Wymagane surowce: Metal: 12.800 Kryształ: 64.000 Deuter: 12.800 Czas budowy: 00h 00m 57s	Badanie Level 7
---	--	------------------------

W przypadku badań nie ma opcji ustawienia „kolejki”. Aby rozpocząć badanie technologii, klikamy na „Badanie na level x”.

Surowce - informacje na temat wydobycia surowców na planecie.

Zakładkę dzielimy na 3 opcję:

Produkcja surowców na "Kolonია"					
	Metal	Kryształ	Deuter	Energia	
Dochody podstawowe	15000	11250	3750	0	
Kopalnia metalu (Poziom 28)	79.978.856	0	0	-302841	100% ▼
Kopalnia kryształu (Poziom 18)	0	13.215.133	0	-75059	100% ▼
Ekstraktor deuteru (Poziom 2)	0	0	176.074	-5446	100% ▼
Satelita słoneczny (Ilość 1193)	0	0	0	3780318	100% ▼
Pojemność magazynów	2.335.434.082	307.546.875	307.546.875	-	Przelicz
Total:	79.993.856	13.226.383	179.824	3.396.972	

Pierwszą z nich jest podane wydobycie godzinnie na planecie. Możemy tutaj edytować % wydobycia w kopalniach, aby zmniejszyć zapotrzebowania na pobieraną przez nie energię.

Poniżej znajduję się szybkie menu:

[Ustaw na każdej planecie 100%](#) | [Ustaw na każdej planecie 0%](#)

Które pozwala jednym kliknięciem ustawić wszystko na 100% lub na 0%.

Drugą opcją, jest pokazanie dziennego, tygodniowego oraz miesięcznego wydobycia:

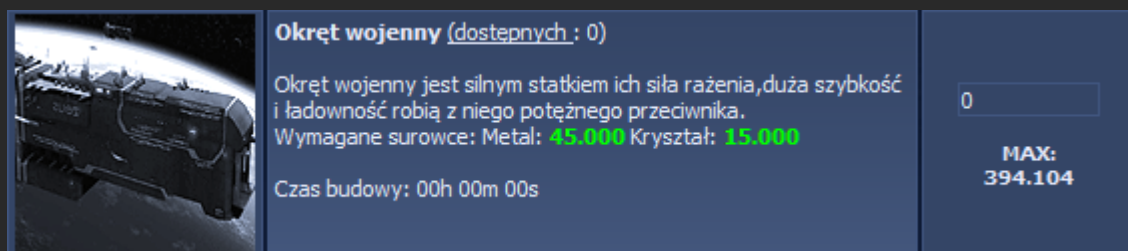
Produkcja rozszerzona		Produkcja - wszystkie planety		
Produkcja rozszerzona				
	Dzienne	Tygodniowe	Miesięczne	
Metal	1.919.852.544	13.438.967.808	57.595.576.320	
Kryształ	317.433.192	2.222.032.344	9.522.995.760	
Deuter	4.315.776	30.210.432	129.473.280	

Produkcja rozszerzona pokazuje informację planety, na której się znajdujemy.

Po przez naciśnięcie „Produkcja – wszystkie planety”, pokażą nam się informacje o wydobyciu z całego konta:

Produkcja rozszerzona		Produkcja - wszystkie planety		
Przybliżona suma dziennego wydobycia ze wszystkich planet (przy 100% wydobyciu)				
	Dzienne	Tygodniowe	Miesięczne	
Metal	52.106.356.804	364.744.497.628	1.563.190.704.120	
Kryształ	8.565.025.462	59.955.178.234	256.950.763.860	
Deuter	832.425.052	5.826.975.364	24.972.751.560	

Stocznia - daje nam możliwość budowy naszej floty w zależności od jej poziomu rozbudowy.



Okręt wojenny (dostępnych : 0)

Okręt wojenny jest silnym statkiem ich siła rażenia, duża szybkość i ładowność robia z niego potężnego przeciwnika.

Wymagane surowce: Metal: **45.000** Kryształ: **15.000**

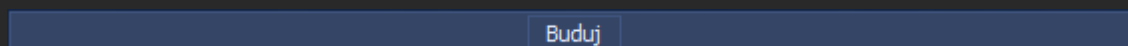
Czas budowy: 00h 00m 00s

0

MAX:
394.104

Aby rozpocząć budowę statku, wypełniamy pole numeryczne „0” na inną wartość. Maksymalną ilość do wybudowania, widzimy pod polem numerycznym. Dodatkowo, naciskając „MAX”, pole się wypełni maksymalną wartością.

Teraz, schodzimy na dół strony, i klikamy:



Flota – ważna funkcja, pozwala ona na wysłanie naszej floty na dowolną misję.

Jak wysłać flotę?:

Floty 0 z 14 0/0 Ekspedycje

Nr	Misja	Liczba	Skąd	Godzina startu	Dokąd	Godzina powrotu	Pozostały czas	Rozkaz
-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nowa misja: Wybierz flotę do misji

Nazwa statku	Liczba	-	-
Krażownik	786.735	max	0
Satelita słoneczny	10.000		
Żadnych statków		Wszystkie statki	

Kontynuuj

Wypełniamy pola numeryczne, podając jaką ilość statków chcemy wysłać i klikamy „Kontynuuj”

Wyślij flotę	
Dokąd	3 355 5 Planeta ▾
Prędkość	100 ▾ %
Odległość	5
Czas trwania (odcinek)	0:00:03 h
Godzina dotarcia floty	12:52:53
Godzina powrotu floty	12:52:56
Zużycie Deuteru	184
Max. prędkość	30.000
Ładowność	799.816
Cel (Edytuj)	
Farma 3:353:1 (P)	
Kolonie	
Kolonia 3:355:15	Kolonia 3:355:14
Kolonia 3:9:14	Kolonia 7:241:4
Kolonia 8:124:8	Moon (L) 3:355:5
Związki wojenne (ACS)	
Kontynuuj	

Wersja 2.5 +

- ▣ Rozwój
- Podgląd
- Imperium
- Budynki
- Badania
- Surowce
- Stocznia
- Flota
- Technologia
- Handlarz
- Obrońca
- Demontownia
- Oficerowie
- Bank
- Sklep
- Losowanie
- ▣ Nawigacja
- Galaktyka
- Sojusz
- Bank sojuszowy
- Wiadomości PM
- Rekordy
- Statystyki
- Szukaj
- Pręgiery
- Symulator walk
- ▣ Wspólnoty
- Gra z jednego IP
- Buddylista
- Notatki
- Forum
- Kontakt
- Ustawienia
- Wyloguj

Pokazało nam się bardziej zaawansowane menu:

Dokąd – podajemy galaktykę, system, oraz pozycję planety, na którą wysyłamy naszą flotę.

Prędkość – ustalamy szybkość naszych statków. Im mniejsza, tym zużycie paliwa jest mniejsze.

Czas trwania (odcinek) – długość lotu do planety obrońcy

Godzina dotarcia floty – dokładna godzina dotarcia floty na planetę obrońcy

Godzina powrotu floty – dokładna godzina powrotu floty na ojczystą planetę.

Zużycie deuteru – ile paliwa statki zużyją

Max prędkość – prędkość najwolniejszego statku z wcześniej wybranych (flota musi lecieć równo)

Ładowność – ile surowców statki mogą pomieścić w sobie

CEL

Możemy dodać własne kordy planet, aby za jednym kliknięciem wszystko było już ustawione.

KOLONIE

Spis naszych planet oraz księżyców. Jednym kliknięciem możemy ustawić kordy wybranej kolonii.

Związki wojenne (ACS)

Gracz ma możliwość zaproszenia nas do ataku, i wspólnie można atakować innych graczy. Po zaproszeniu pojawi się tam wpis z nazwą związku.

Po kliknięciu „kontynuuj” pokaże się kolejne menu, z wyborem misji oraz wyboru surowców:

1:334:9 - Planeta			
Misja	<input type="radio"/>	Napadaj	
	<input type="radio"/>	Transportuj	
Surowce		Metal	max
		Kryształ	max
		Deuter	max
		Reszta	-
Wszystkie surowce			
Kontynuuj			

Gdy wybieramy misję napadaj, naciskamy kontynuuj, jeżeli transportuj, wypełniamy jeszcze pola surowców. Następnie pokaże się okno podsumowujące:

Flota wysłana	
Misja	Napadaj
Odległość	1.010
Prędkość	18.000
Zużycie Deuteru	70.241
Skąd	1:334:9
Dokąd	1:334:11
Godzina dotarcia floty	Jul Mon 12 23:22:03
Godzina powrotu floty	Jul Mon 12 23:22:58
Floty	
Ciężki myśliwiec	8.139

I to wszystko, nasza flota została wysłana.

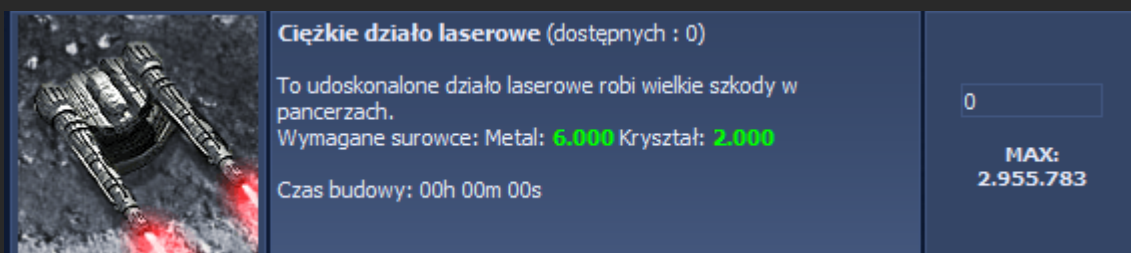
Technologie – drzewo wymagań do osiągnięcia badań, statków i budynków.

Handlarz - pozwala nam na wymianę surowców których nie potrzebujemy albo chcemy szybko zyskać inne. Przelicznik wynosi 4 metalu 2 kryształu 1 deuteru.



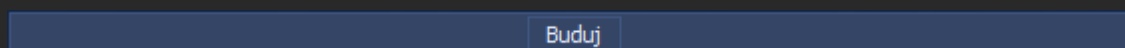
Handlarz pozwala również na wymianę **proporcjonalną**. Możemy sprzedać x metalu na kryształ oraz deuter w przeliczniku np. 3x1 – te wartości sami możemy edytować.

Obrona - daje nam możliwość budowy obrony w zależności od poziomu rozbudowy stoczni.



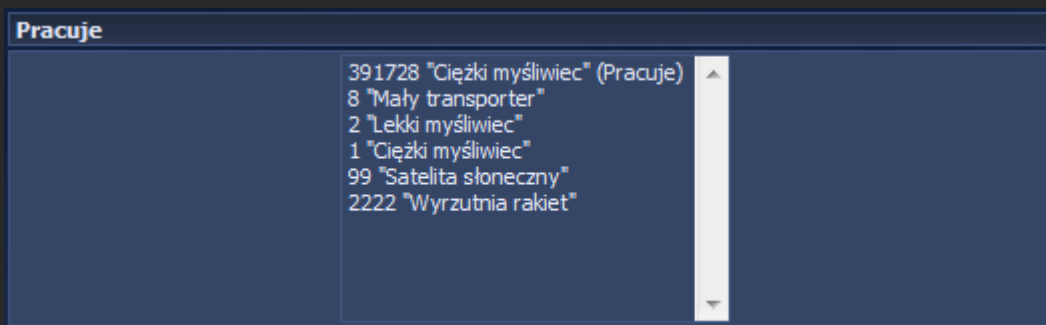
Aby rozpocząć budowę systemu obronnego, wypełniamy pole numeryczne „0” na inną wartość. Maksymalną ilość do wybudowania, widzimy pod polem numerycznym. Możemy również kliknąć na „MAX”, i automatycznie nam pole wypełni.

Teraz, schodzimy na dół strony, i klikamy:



- Wersja 2.5 +
- Rozwój
- Podgląd
- Imperium
- Budynki
- Badania
- Surowce
- Stocznia
- Flota
- Technologia
- Handlarz
- Obrona
- Demontownia
- Oficerowie
- Bank
- Sklep
- Losowanie
- Nawigacja
- Galaktyka
- Sojusz
- Bank sojuszowy
- Wiadomości PM
- Rekordy
- Statystyki
- Szukaj
- Pręgiarz
- Symulator walk
- Wspólnoty
- Gra z jednego IP
- Buddylista
- Notatki
- Forum
- Kontakt
- Ustawienia
- Wyloguj

Jak pewnie sam zauważyłeś(aś), identyczny proces jak w przypadku budowania floty. W obu przypadkach istnieje możliwość dodania do kolejki budowy nieograniczoną ilość jednostek:



Budowa floty jak i obrony jest dodawana do tej samej kolejki.

Demontowania- oferuje **skup** twojej floty lub obrony za 70% wartości.

Bank – nowość ! Bank planetarny pomieści nieograniczoną ilość surowców. Wpłacone surowce do banku są chronione przed innymi graczami, i nie można ich odebrać. Standardowo bank pobiera 3% sumy surowców od wpłaty, lub 10% jeżeli skorzystamy z opcji „Wpłać ze wszystkich planet”. Prowizję można zdjąć kupując w sklepie odpowiedni pakiet.

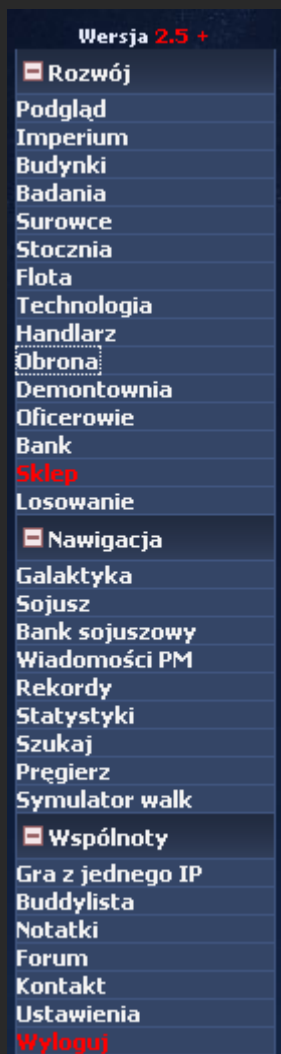
Sklep – walutą są „Dodatki”. Dodatki możemy kupić np. SMS'em czy przelewem bankowym. Sklep oferuje nam mnóstwo pakietów, czy oficerów pomagających nam w grze.

Losowanie – lotto w wersji OGame ! Traw jedną z sześciu liczb i zgarnij 3 razy tyle, ile postawiłeś!



Nawigacja:

Galaktyka - daje nam ona wgląd w galaktyki oraz jej układy słoneczne. Wielką zaletą są zawarte w niej **skrót**y, np.:



W ostatniej tabelce widzimy 3 obrazki:

Szpieguj, napisz wiadomość, dodaj do znajomych. Wystarczy raz kliknąć i gotowe ;)

Gdy najedziemy kursorem myszki na obrazek planety, wyświetli się okienko:



Z kolejnymi skrótami. Gdy jesteśmy na księżycu o posiadamy falangę, również w tym okienku się ona pokaże.

Sojusz - może zmieścić **nieograniczoną** liczbę członków. Posiada on bardzo rozbudowane opcję oraz rangi (z możliwością edycji uprawnień).

Bank sojuszowy – służy jako zbiórka surowców dla sojusznika, który został zaatakowany i stracił większość lub całość floty/obrony. Im większy poziom banku, tym większa jest jego pojemność.

Wiadomości – wiadomości standardowo dzielimy na grupy. Dzięki temu nawigacja, czy znalezienie konkretnej wiadomości lub raportu jest sporo **szybsze**.

Rekordy – największe poziomy budynków, ilości jednostek wojennych / obronnych danego uniwersum. Rekordy nie uwzględniają floty w powietrzu dla dodatkowego utrudnienia.

Statystyki - ogólny ranking całego uniwersum. W rankingu dzielimy **5 grup**: flota, obrona, budynki, badania, bitwy. Statystyka badań oraz floty jest pokazana w ilości (nie punktach). Statystyki posiadają również opcję **profilu**, który służy jako zbiór informacji o całym koncie gracza:



Profil użytkownika

Gracz: **NikeStyle [Gracz]**
Planeta: Benzen: 9:31:10
Sojusz: Maddening
Gadu-Gadu: -
PM: - napisz
Znajomy: - dodaj

	Punkty	Pozycja
Budynki	34.117.702.367	49
Badania	123.703.981	23
Flota	5.709.122	98
Obrona	35.685.341.992	2
Razem	70.023.373.206	26

Walki

W: 226	P: 105	R: 28
---------------	---------------	--------------

Aby przejść do profilu gracza kliknij na jego nazwę w statystykach.

Szukaj – opcja pozwala wyszukać danego gracza, sojusz lub planetę.

Pręgiierz – Wszystkie osoby które zostały ukarane blokadą konta za złamanie regulaminu.

Symulator walk – symulator pozwala na **przeprowadzenie walki**. Jest on kompatybilny z silnikiem walk, więc wyniki są w 100% identyczny jakbyśmy odbyli realną walkę. Jest w nim również zainstalowany ACS.

Dodatkowo w raportach szpiegowskich jest opcja „symuluj”, dzięki czemu dane do symulatora są automatycznie wpisane.

Wspólnoty:

Gra z jednego IP – opcja wyłącznie do zgłaszania gry dwóch graczy z jednego komputera. Więcej informacji znajdziemy pod adresem:

<http://ogam.net.pl/uni2/zglos.php?info=kiedy> (uni2)

lub

<http://ogam.net.pl/uni3/zglos.php?info=kiedy> (uni3)

lub

<http://ogam.net.pl/uni4/zglos.php?info=kiedy> (uni4)

Buddylista – pozwala nam dodać nieograniczoną ilość graczy do naszej buddylisty (listy znajomych). Po dodaniu mamy wgląd czy są oni aktualnie aktywni, oraz dzięki niej mamy szybki wybór np. napisania wiadomości do znajomego.

Notatki – miejsce na nasze notatki. Zapisanym wiadomością możemy ustawić 3 priorytety, dzięki czemu mają one inne kolory(zależne od priorytetu).

Notatnik			
Utwórz nową notatkę			
	Data	Temat	Rozmiar
<input type="checkbox"/>	2010-07-12 01:45:02	wysoki priorytet notatki	11
<input type="checkbox"/>	2010-07-12 01:44:54	normalny priorytet notatki	11
<input type="checkbox"/>	2010-07-12 01:44:44	niski priorytet notatki	11

Skasuj

Notatki możemy również edytować, po kliknięciu w ich temat (nazwę).

Forum – przejście na forum dyskusyjne <http://forum.ogam.net.pl>.

Kontakt – dane do administracji.



Ustawienia – opcja pozwala na bardzo wiele rzeczy. Począwszy od najważniejszej, jak zmiana hasła, po **zmianę wyglądu gry**, załączenia urlopu (który chroni nasze konto podczas naszej dłuższej nieobecności) czy ustawienie **awataru** w naszym profilu.

Wyloguj – zakończenie sesji, wylogowanie.

10. Dane:

Linki:

Gra: <http://OGam.net.pl>

Forum: <http://forum.OGam.net.pl>

Regulamin: <http://ogam.net.pl/regulamin.html>

Rejestracja: <http://OGam.net.pl/reg.html>

Kontakt mailowy:

Email:

OGamtest@gmail.com – support

OGamkontakt@gmail.com – rekrutacja