



Guide d'utilisation

OGTabXL - Sommaire

1.	Présentation.....	3
1.1.	Tour rapide	3
1.2.	Compatibilité avec d'autres tableurs	5
1.3.	Protection des feuilles.....	6
2.	Caractéristiques et fonctionnement d'OGTabXL	7
2.1.	Préliminaire – Page remplissage.....	7
2.2.	Page « Planètes / options »	8
2.3.	Page « Mines »	10
2.4.	Page « Energie »	12
2.5.	Page « Autres bâtiments »	14
2.6.	Page « Défense »	14
2.7.	Page « Recherches »	15
2.8.	Page « Lunes ».....	17
2.9.	Page « Coûts et objectifs »	17
2.10.	Page « Flotte ».....	18
2.11.	Page « Points ».....	20
2.12.	Page « Résumé »	21
2.13.	Page « Progression »	21
3.	Particularités, problèmes, messages d'erreurs.....	22
3.1.	Page « Planètes / Options » :.....	22
3.2.	Page « Mines »	23
3.3.	Page « Energie »	24
3.4.	Page « Défense »	25
3.5.	Page « Recherches »	25
3.6.	Page « Lunes ».....	26
3.7.	Page « Coûts et objectifs »	26
3.8.	Page « Flottes ».....	26
3.9.	D'autres problèmes ? Des questions ? Des idées ?	26

Bienvenue sur OGTabXL, un gestionnaire d'empire pour Ogame sous Excel.

Ce manuel a été mis à jour pour correspondre aux fonctionnalités proposées par la version 2.64. Les versions précédentes peuvent ne pas contenir les fonctionnalités décrites dans le présent manuel.

De même, par souci de précision et de correction d'erreurs, nous invitons nos utilisateurs à mettre à jour leur copie du tableur.

Avertissement : le contenu de ce classeur Excel ainsi que ce document sont présumés non envahis par des éléments tiers pouvant occasionner des dysfonctionnements du système des utilisateurs. En aucun cas nous ne pouvons être tenus responsables d'une infection par le biais de ces fichiers. Les copies d'écran présentes dans cette documentation peuvent être différentes (absence ou présence de fonctions développées entretemps).

1. Présentation

1.1. Tour rapide

1.1.1. Créateurs et contributeurs

Ce tableau est à la base un outil personnel, qui a lourdement évolué depuis ses premières versions, au contact de plusieurs contributeurs :

- **MsieurDams** : Création du fichier de base, création de la version 2.0, *bug tracking*, skin bleu, fusion avec Compilation, documentation.
- **Ysandor** : Amélioration mines, énergie, mises en forme conditionnelles, *bug tracking*, macros de remplissage automatique, fusion avec Compilation, module d'optimisation des recherches.
- **THSK** : apport du fichier Compilation ; outils d'analyse minière, simulateur graviton, outils d'optimisation des technologies, *bug tracking*, améliorations page coûts et objectifs.

Ogame : Inventaire des planètes, technologies, défenses et stocks											Version 1.8.7 par MsieurDams				
Dernière mise à jour le 22/09/2007															
Planète	Position	Température max	Cases occupées	Cases maximum	% occupée	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	Somme des productions par heure	Objectif	Ressources requises (niveau supérieur) (Prix du niveau objectif)		
											#DIV/0!		Métal	Cristal	Deutérium
Mines															
Métal															
Production max théorique	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		40	10	
Consommation énergie	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Cristal															
Production max théorique	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			30	15	
Consommation énergie	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Deutérium															
Production max théorique	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			150	50	
Consommation énergie	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Energie															
Centrale solaire															
Production	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			50	20	
Satellite solaire (nombre)															
Prod. pour 1 satellite (max : 51)	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20				2 000	500
Production	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Centrale fusion															
Production	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			899	200	100
Consommation deutérium	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Somme par planète	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Construction et technologie															
Usine de robots															
Usine de nanites													200	60	100
Chantier spatial													500 000	250 000	50 000
Laboratoire de recherche													400	100	50
Silos de missiles													100	200	100
Terraformeur													10 000	0	500
Hangar de métal															
Quantité maximum (k)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	900		1 000		
Hangar de cristal															
Quantité maximum (k)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	900		1 000	500	
Hangar de deutérium															
Quantité maximum (k)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	900		1 000	1 000	
Technologies (niveaux de développement - objectif) - RENSEIGNER UNIQUEMENT LA COLONNE DE LA PREMIÈRE PLANÈTE)															
Espionnage															
Ordinateur													100	500	100
														200	300

...Une antique version (1.8.7)

1.1.2. Prise en compte de la majorité des éléments du jeu

OgTabXL vous permet de saisir et de garder en mémoire les caractéristiques de votre empire. Il permet de mémoriser l'état des 9 planètes colonisables ainsi que leurs neuf lunes potentielles (si vous êtes chanceux), les flottes de vaisseaux pouvant stationner sur ces colonies ainsi que cinq flottes dites mobiles.

Le tableur prend en compte – enfin – la présence des univers accélérés (uni 50 français par exemple), tout en étant capable de fonctionner avec des univers aux vitesses différentes, s'ils devaient apparaître (coefficient librement définissable).

Le tableur est capable de restituer l'apparence de la vue « résumé » (accessible uniquement aux détenteurs d'un compte Commandant), permettant à l'utilisateur de consulter en un seul coup l'étendue de son empire. Il permet aussi d'estimer avec une – relative – précision le nombre de points du compte et d'afficher le poids en points des constructions, des lunes, des recherches, des défenses et des flottes.

1.1.3. Des outils complémentaires

En plus de ces fonctions de mémorisation, OGTabXL met à disposition de multiples outils de calculs disposés sur les différentes pages qui composent ce tableur :

- Calcul de temps d'économie pour les ressources.
- Calcul de production pour une durée librement définissable.
- Simulateur automatique de graviton (sélectionnez la colonie désirée pour connaître le nombre de satellites, la quantité de ressources nécessaire, le temps d'accumulation et de construction)
- Calcul de la capacité requise des hangars et des pertes en cas de saturation pour une durée librement définissable
- Calcul de la portée des Missiles Interplanétaires
- Calcul des défenses reconstruites (théorique, car dépendant de l'issue des attaques)
- Module d'optimisation des recherches selon les taux d'échange de ressources à partir de sa propre production ou de taux librement définis.
- Calcul de la portée de phalange des lunes
- Calcul des coûts de niveaux pour chaque bâtiment, recherches, unités de défense ou de flotte, mémorisation d'objectifs.
- Calcul des caractéristiques des flottes (vitesse dépendante des technologies de propulsion, capacité de fret, consommation indicative en deutérium, valeur d'attaque, valeur du champ de débris pour chaque groupe de vaisseaux).

1.1.4. Compatibilité avec les officiers

Bien que nous ne soutenions pas personnellement les officiers introduits avec la version 0.76 du jeu, nous avons rendu OGTabXL compatible avec les quatre officiers disponibles sur Ogame, ceci afin de rendre disponible notre tableur pour tous les joueurs. Les plus « importants » dans le tableur étant l'ingénieur et le géologue, qui permettent une production des mines et des centrales supérieure à la normale. L'amiral et le technocrate modifient juste les valeurs de recherche. Leur activation s'effectue depuis la page « Planètes / options ». Dans les pages où les officiers ont une influence, une cellule indique leur activation ainsi que leurs effets sur les résultats des calculs.

Officiers (0 = non, 1 = oui)	
Amiral	0
Géologue	0
Ingénieur	0
Technocrate	1



Indicateur de présence des officiers (Résumé)

1.2. Compatibilité avec d'autres tableurs

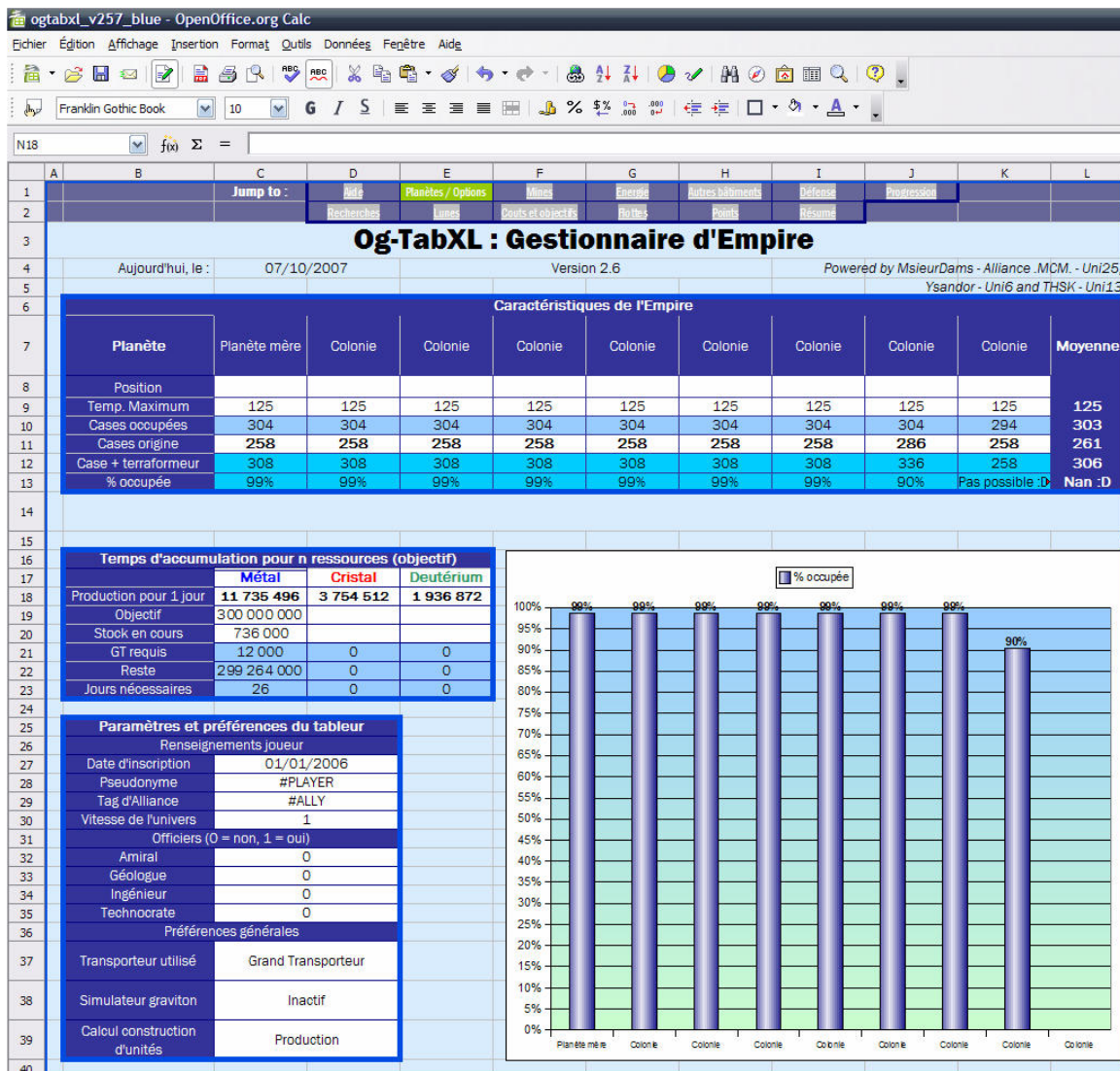
1.2.1. Compatibilité ascendante ou descendante sur Excel

Ce tableur a été élaboré avec Excel 2003. La compatibilité de ce tableur est assurée jusqu'à Excel 97, et s'exécute sans problèmes sous Excel 2007. La version avec macros ne pose pas de problèmes particuliers (chaque macro est disponible pour chaque version d'Excel, de 97 à 2007)

1.2.2. Compatibilité sur OpenOffice.org

Pour les utilisateurs ne disposant pas du tableur Microsoft Excel, OGTABXL peut être ouvert avec la suite libre OpenOffice.org. Toutefois, l'affichage peut avoir un rendu différent par rapport à Excel (notamment pour les graphiques).

De plus, la version avec macros ne pourra être fonctionnelle (les macros sont écrites en VBS, le langage intégré aux produits Microsoft)



Rendu de la page Planètes / Options sous OpenOffice.org 2.2

1.2.3. Compatibilité avec d'autres tableurs

Le tableur peut être ouvert sur la plupart des tableurs disponibles sur le marché. Nous nous en remettons aux utilisateurs pour nous communiquer les problèmes rencontrés.

1.3. *Protection des feuilles*

Initialement, les cellules où s'opéraient des calculs étaient protégées en écriture par un mot de passe.

Il était impossible de les sélectionner (et de ne pas voir ou modifier les formules). Comme les mots de passe sur Excel peuvent se casser facilement, la protection reste activée, mais sans mot de passe. Ceux qui le souhaitent pourront voir les formules de calcul et apporter si nécessaire des modifications.

Si tel est le cas, merci de nous informer de vos modifications sur le [sujet](#) du forum officiel d'OGame.

Toutefois, nous conseillons aux utilisateurs qui souhaitent juste utiliser OGTabXL en production de ne pas retirer cette protection. En cas de modification d'une cellule ou se trouve des données importantes pour le fonctionnement du tableur, les calculs pourraient s'en trouver faussés.

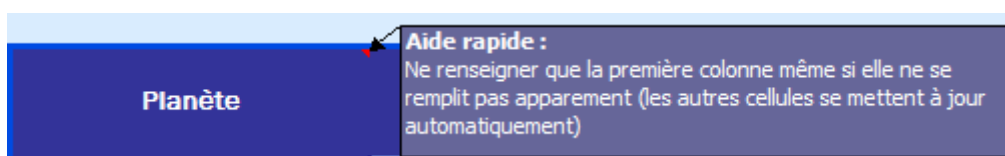
2. Caractéristiques et fonctionnement d'OGTabXL

Le déplacement entre les différentes pages s'opère en utilisant les liens (*Jump To* :) en tête du tableau ou bien en utilisant les onglets du tableur :

Jump to :	Aide	Planètes / options	Mines	Energie	Autres bâtiments	Défense
	Recherches	Lunes	Coûts et objectifs	Flottes	Points	Résumé

Liens de navigation dans OGTabXL

Des info-bulles d'aide rapide sont insérées dans les pages du tableau! Leur présence est indiquée par un petit triangle rouge dans le coin supérieur droit des cellules concernées. Elles apparaissent quand l'utilisateur pointe sur cette cellule. Elles expliquent le comportement d'un calcul ou d'un tableau, dispensent des rappels d'utilisation etc.



Info-bulle d'aide (page recherches)

2.1. Préliminaire – Page remplissage

Depuis l'introduction des versions avec macros, deux fichiers sont disponibles :

- Un fichier ne comprenant pas de macros, pour une meilleure compatibilité avec d'autres tableurs et un fichier plus léger à traiter.
- Un fichier comprenant les macros de transfert et de copie automatique, permettant une utilisation très souple du tableur.

Pour la version sans macro, les données doivent être uniquement entrées à partir de la page « *Remplissage* », les valeurs dans les tableaux de chaque page y faisant uniquement référence (et ne doivent donc pas être modifiées). Des indications pour les utilisateurs de cette version peuvent figurer dans les sections suivantes.

Les utilisateurs de la version Macro peuvent indifféremment utiliser la page « *remplissage* » ou éditer les valeurs dans chaque page du tableur. Les sections qui suivent indiquent l'usage pour la version avec macro.

Les outils de calculs dispersés dans chaque page ne sont pas soumis à cette règle de la page « *Remplissage* ».

Jump to :	Aide	Planètes / Options	Mines	Energie	Autres bâtiments	Défense	Progression
	Recherches	Lunes	Coûts et objectifs	Flottes	Points	Résumé	Remplissage

Og-TabXL : Gestionnaire d'Empire

Tableaux de remplissage du tableur

Planètes / Options	Bâtiments	Ressources	
Défense	Recherches	Lunes	Flottes

Page « *Remplissage* » rassemblant tous les tableaux de suivi du compte

2.2. Page « Planètes / options »

2.2.1. Définition des caractéristiques des planètes

La première étape consiste à renseigner les caractéristiques de chaque planète : sa position, son nombre de cases, sa température maximum et son nom.

Caractéristiques de l'Empire										
Planète	Planète Mère									Moyenne
Position	XxXxXxX									
Temp. Maximum	8									8
Cases occupées	155	0	0	0	0	0	0	0	0	155
Cases origine	163									163
Case + terraformeur	168	0	0	0	0	0	0	0	0	168
% occupée	92%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	92%

Indication des planètes colonisées ainsi que de leurs caractéristiques

Attention : La présence d'un nom de planète permet au tableur de savoir quelles sont les colonnes sur lesquelles il doit effectuer des calculs. Les noms de planètes se reportent automatiquement sur toutes les autres pages du tableur et ne peuvent être définis que sur la page « Planètes / Options ». Si des valeurs sont présentes dans des colonnes où il n'y a pas de noms de planètes, le tableur renverra un message d'erreur (voir 3.2)

La ligne « coordonnées » est une cellule texte, vous pouvez entrer librement vos coordonnées :
xx:xxx:xx

Ce tableau calcule l'espace utilisé par les bâtiments ainsi que l'espace gagné par la construction du Terraformeur, ainsi que son équivalent en pourcentage. Un histogramme représente cette occupation.

2.2.2. Calcul des stocks et temps d'accumulation

Un second tableau permet à l'utilisateur de connaître la production totale de son empire, pour la durée spécifiée dans la page « Mines » le nombre de jours d'économie pour atteindre un objectif, le nombre de ressources restantes, ainsi que le nombre de transporteurs requis.

Temps d'accumulation pour n ressources (objectif)			
	Métal	Cristal	Deutérium
Total colonies	223 584	113 688	46 776
Objectif	6 668 000		
Stock en cours	736 000		
GT requis	267	0	0
Reste	5 932 000	0	0
Jours nécessaires	27	0	0

Calcul de l'accumulation des stocks

2.2.3. Options du tableur

OGTabXL permet à l'utilisateur de spécifier plusieurs options :

- Pseudonyme et alliance du joueur
- Date d'inscription (calculé en nombre de jours l'ancienneté de l'empire)

- Vitesse de l'univers de jeu : pour un univers classique, laisser la valeur 1, pour les univers accélérés (uni 50.fr), entrer 2. Il s'agit d'un coefficient multiplicateur, les calculs ne seront pas faussés si jamais des univers encore plus accélérés apparaissaient.
- Présence des officiers (*liste déroulante, 0 : non actif, 1 : actif*). **Voir 1.1.4, 2.2.2, 2.3.2, 2.5.2**
- Moyen de transport préféré des ressources (*Liste déroulante : Petit Transporteur, Grand Transporteur, Recycleur*). **Voir 2.1.2, 2.2.2, 2.8.3**
- Mode de fonctionnement du simulateur de Graviton (*Liste déroulante : Inactif, Automatique, Manuel*). **Voir 2.3.4**
- Mode de fonctionnement du calcul d'unité maximum constructibles avec la production ou les stocks (*Liste déroulante : Production, Manuel*). **Voir 2.2.**

Paramètres et préférences du tableur	
Renseignements joueur	
Date d'inscription	01/01/2006
Pseudonyme	#PLAYER
Tag d'Alliance	#ALLY
Vitesse de l'univers	1
Officiers (0 = non, 1 = oui)	
Amiral	0
Géologue	0
Ingénieur	0
Technocrate	0
Préférences générales	
Transporteur utilisé	Grand Transporteur
Simulateur graviton	Inactif
Calcul construction d'unités	Production

Tableau d'options d'OGTabXL

2.3. Page « Mines »

2.3.1. Remplir la page

Version avec macro : La page « Mines » rassemble tous les calculs concernant les bâtiments produisant des ressources (métal, cristal, deutérium). L'utilisateur entre seulement le niveau de ses bâtiments, ainsi que leur pourcentage d'activité.

2.3.2. Calculs effectués

Le tableur calcule la production horaire, la consommation d'énergie du bâtiment, et le délai en heures de la saturation des hangars (si présents). Les calculs tiennent compte de la présence de l'officier géologue

Planète	Planète Mère	
Mine de métal	26	100%
Production par heure	9 316	
Consommation d'énergie	3 099	
Saturation des hangars en (h)	21:28:06	

Calculs liés à la production d'une mine : production, consommation, saturation

Le tableur calcule également l'énergie totale consommée par la colonie ainsi que le coefficient de production (1 : maximum)

Coefficient de production	1.00
Conso. d'énergie totale	9 045

Coefficient de production et consommation totale d'énergie d'une colonie

Le module de calcul de stocks permet quand à lui, de connaître la production pour une durée librement choisie par l'utilisateur, en jours, heures, minutes, secondes (et centièmes, mais c'est pour le fun). Ce tableau indique alors la production pour la durée souhaitée, le nombre de transporteurs nécessaires, et le nombre de points rapportés si ces ressources sont dépensées

Durée de production :		1 jours	h.	min.	sec.	cent.					
Stocks	Planète Mère										
Métal	223 584	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cristal	113 688	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Deutérium	46 776	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Points gagnés	384	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Transporteurs requis (GT)	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Métal	Cristal	Deutérium	Points gagnés			Nombre de GT requis				
TOTAL	223 584	113 688	46 776	384			16				

Calcul des stocks, points rapportés, transporteurs nécessaires pour une durée précise

En bas de tableau, l'utilisateur peut connaître la quantité d'unités de flotte et de défense produites pour la durée définie dans le calcul des stocks

Si le mode manuel est activé, l'utilisateur entre ses stocks pour connaître le nombre d'unités de flotte et de défense constructibles.

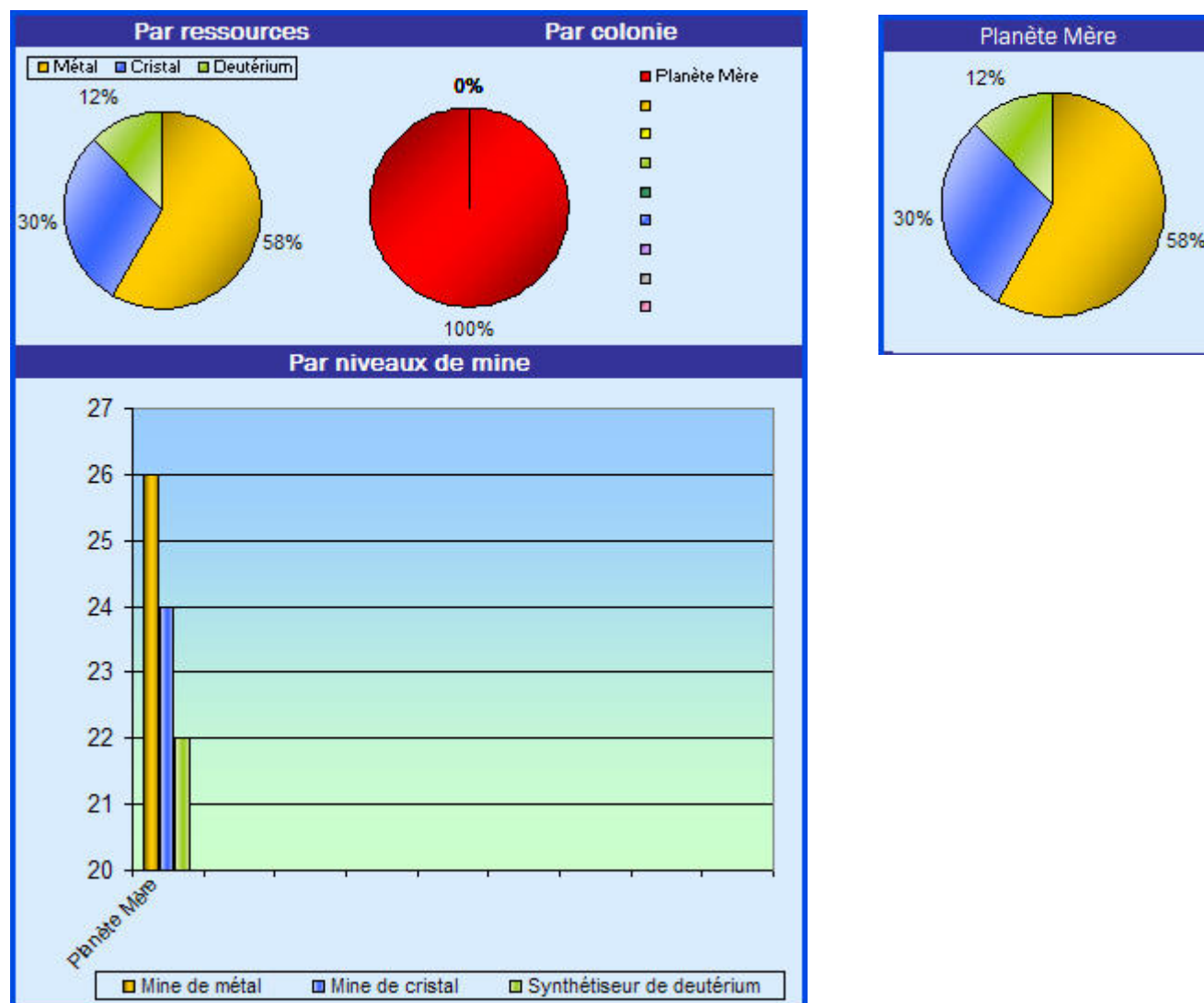
Production maximum d'unités (Mode Manuel)
 Entrer les stocks en Métal, Cristal, Deutérium, pour connaître le maximum d'unités constructibles

Unités de flotte :		Stocks existants (mode manuel)		Unités de défense :	
Petits transporteurs :	57	Métal	220 584	110	Lanceur de missiles
Grands transporteur :	19	Cristal	113 688	147	Artillerie Laser légère
Chasseurs légers :	74	Deutérium	46 776	37	Artillerie Laser lourde
Chasseurs lourds :	28			8	Canon de Gauss
Croiseurs :	11			19	Artillerie à ions
Vaisseaux de bataille :	5			2	Lanceur de plasma
Vaisseaux de colonisation :	5			11	Petit bouclier
Recycleurs :	19			2	Grand bouclier
Sondes d'espionnage :	114			23	Missile Interception
Bombardiers :	3			5	Missile Interplanétaire
Satellites solaires :	57				
Destructeurs :	2				
Etoiles de la Mort (RiP) :	0.03				
Traqueurs :	3				

Production maximum d'unités de flotte et de défense, mode manuel

2.3.3. Graphiques d'analyse

Les graphiques d'analyse permettent de connaître la répartition des productions de ressources par planètes (graphiques en secteurs de gauche), de manière globale (graphique de droite) ainsi que la part de chaque colonie dans la production totale (graphique de droite)
 Enfin, l'histogramme permet de révéler les disparités de niveau entre chaque colonie pour les bâtiments de production.



2.4. Page « Energie »

2.4.1. Remplir la page

Version avec macro : A l'instar de la page « Mines », cette page se remplit de la même manière. L'utilisateur renseigne les niveaux de centrales électriques solaires ou de fusion, leur pourcentage d'activité, ainsi que le nombre de satellites solaires dont il dispose.

Version sans macro : Les satellites solaires sont à remplir dans le tableau « Flottes » de la page « Remplissage »

2.4.2. Calculs effectués

- Centrale électrique solaire : apport en énergie
- Centrale électrique de fusion : apport en énergie, consommation de deutérium
- Satellite solaire : apport en énergie, énergie pour un satellite
- Production totale par colonie
- Différence entre la production d'énergie totale et la consommation totale des colonies

Total production par planète	10 069
Différence prod. - conso.	1 025

- Pourcentage minimum des centrales de fusion : ce calcul permet d'économiser du deutérium, en réduisant la charge des centrales de fusion. Avant optimisation, le tableur indique le pourcentage minimum d'activité de la centrale de fusion.
- Indication du nombre de satellites manquants pour compléter un déficit d'énergie

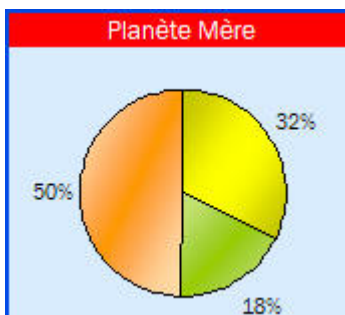
Pourcentage de fonctionnement minimum de la centrale de fusion	100%
Nombre de satellites solaires manquants	-2

Les calculs tiennent compte de l'activation de l'officier ingénieur.

2.4.3. Graphiques d'analyse

La page « Energie » contient également des graphiques d'analyse : un histogramme cumulé des trois sources d'énergie, ainsi que la part de chaque source d'énergie par colonie (graphiques en secteurs).

En cas de déficits en énergie, le nom des planètes concernées sur les graphiques par colonie vire au rouge.



Le tableur peut détecter la présence d'un ou plusieurs projets graviton sur l'empire. Pour faciliter la lecture, en cas d'une différence trop accentuée de production d'énergie, la barre des satellites solaires de la colonie en question est amenée à 0 et un message d'explication s'affiche sous l'histogramme de production d'énergie.

2.4.4. Simulateur de Graviton

OGTabXL contient également un simulateur de graviton (lequel nécessite la production de 300K d'énergie). Ce simulateur fonctionne selon le paramètre choisi dans la page « Planètes / Options » :

- En mode « *Automatique* » l'utilisateur a juste à sélectionner la colonie sur laquelle il souhaite établir son graviton, pour connaître le nombre de satellites nécessaires, la quantité de ressources nécessaires, le temps de construction et d'économie des ressources, la présence des chantiers spatiaux et usines de nanites etc.
- En mode « *Manuel* », l'utilisateur entre lui-même dans les cellules **blanches** les valeurs pour la température, les centrales électriques solaires, de fusion, les chantiers spatiaux et usines de nanites. Les calculs de temps d'économie des ressources dépendent des usines de cristal et de deutérium présentes sur l'empire.

Simulateur opération graviton (Automatique)		
Caractéristiques de la planète		
	Automatique	Manuel
Développer le graviton sur :	Planète mère	
Température	125	
Production pour un satellite	50	20
Apport d'énergie		
Niveau centrale solaire	35	
Niveau centrale de fusion	19	
Production des centrales	25 481	
Satellites requis (sans autre apport d'énergie)	6 000	
Satellites requis (avec autres sources d'énergie)	5 491	
Bâtiments de production		
Chantier spatial	19	
Usine de nanites (implique usine de robots 10 minimum)	8	
Ressources nécessaires		Nb de Recycleur
Cristal nécessaire (sans centrales)	12 000 000	sans cent.
(avec centrales)	10 982 000	750
Deutérium nécessaire (sans centrales)	3 000 000	avec cent.
(avec centrales)	2 745 500	687
Temps d'accumulation et de construction		
Temps d'accumulation de cristal (sans centrales)	0 mois 3 jours 4 heures 42 min 27 s	
(avec centrales)	0 mois 2 jours 22 heures 12 min 1 s	
Temps d'accumulation de deutérium (sans centrales)	0 mois 1 jour 13 heures 10 min 24 s	
(avec centrales)	0 mois 1 jour 10 heures 1 min 11 s	
Temps de production des satellites	0 mois 0 jours 0 heures 38 min 36 s	
Points perdus (sans centrales / avec)		15000 / 13727.5

Simulateur de Graviton en mode automatique

Simulateur opération graviton (Manuel)		
Caractéristiques de la planète		
	Automatique	Manuel
Développer le graviton sur :	Planète mère	
Température		50
Production pour un satellite		32
Apport d'énergie		
Niveau centrale solaire		25
Niveau centrale de fusion		12
Production des centrales	7 300	
Satellites requis (sans autre apport d'énergie)	9 375	
Satellites requis (avec autres sources d'énergie)	9 147	
Bâtiments de production		
Chantier spatial		12
Usine de nanites (implique usine de robots 10 minimum)		4
Ressources nécessaires		Nb de Recycleur
Cristal nécessaire (sans centrales)	18 750 000	sans cent.
(avec centrales)	18 294 000	1 172
Deutérium nécessaire (sans centrales)	4 687 500	avec cent.
(avec centrales)	4 573 500	1 144
Temps d'accumulation et de construction		
Temps d'accumulation de cristal (sans centrales)	0 mois 4 jours 23 heures 51 min 20 s	
(avec centrales)	0 mois 4 jours 20 heures 56 min 27 s	
Temps d'accumulation de deutérium (sans centrales)	0 mois 2 jours 10 heures 5 min 0 s	
(avec centrales)	0 mois 2 jours 8 heures 40 min 14 s	
Temps de production des satellites	0 mois 1 jour 2 heures 23 min 8 s	
Points perdus (sans centrales / avec)		23438 / 22867.5

Simulateur de Graviton en mode manuel

Si aucun calcul n'est disponible, vérifier que le simulateur de Graviton n'est pas réglé sur « Inactif »

2.5. Page « Autres bâtiments »

2.5.1. Remplir la page

Version avec macro : Cette page rassemble les autres bâtiments présents dans Ogame : usines de robots, chantiers spatiaux, usines de nanites, terraformeurs, hangars de stockage de ressources, laboratoires de recherche, silos de missiles et dépôts de ravitaillement (pour certains univers seulement).

2.5.2. Calculs effectués

Les calculs effectués sur cette page concernent uniquement les hangars. Le tableur permet de connaître la durée d'accumulation maximum des hangars, ainsi que les pertes en cas de dépassement. La durée se définit de la même manière que pour le module de calcul de stocks (**voir 2.2.2**).

2.5.3. Liens avec d'autres pages

Les données contenues dans cette page déterminent l'affichage dans les pages suivantes :

- Laboratoire de recherche : Page recherches
- Silo de missiles : Page défense
- Usine de robots, chantier spatial : Pages Défenses, Flottes, Lune
- Terraformeur : Page Planètes / Options

2.6. Page « Défense »

2.6.1. Remplir la page

Version avec macro : La page « Défense » récapitule la présence des unités de défense sur l'empire de l'utilisateur. Les cellules changent de couleur en fonction de la disponibilité des unités (en relation avec les recherches, niveaux de chantier spatial etc.)

Sur la version bleue, la couleur gris-bleue indique une unité indisponible, la couleur bleue vif, une unité disponible.

2.6.2. Calculs effectués

- Calcul de la place disponible pour les Missiles d'Interception et les Missiles Interplanétaires.
- Calcul de la portée des Missiles Interplanétaires en nombre de systèmes solaires.
- Calcul des unités théoriquement reconstruites après une attaque
- Calcul de la valeur d'attaque de chaque unité (dépend des technologies définies dans la page « Recherches »)

Les calculs de reconstruction tiennent compte de la présence de l'officier ingénieur.

2.6.3. Graphique d'analyse

Un histogramme rappelle la distribution des unités de défenses sur l'empire de l'utilisateur.

2.7. Page « Recherches »

2.7.1. Remplir la page

Version avec macro : L'utilisateur n'a qu'une seule colonne de niveaux à remplir, celle de la planète mère ; les technologies s'affichent en fonction du niveau des laboratoires. Toutefois si le laboratoire de référence n'est pas (ou n'est plus) sur la planète mère, l'utilisateur devra rentrer « à l'aveugle » les technologies. Elles seront toutefois toujours présentes dans les autres colonies

Planète	Planète Mère								
Ne renseigner que la première colonne même si elle ne se remplit pas apparemment (les autres cellules se mettent à jour automatiquement)									
Espionnage (Optimal: 6)	11								
Ordinateur (0)	13								
Armes (1)	11								
Bouclier (1)	12								
Protection des vaisseaux (1)	13								
Energie (8)	12								
Hyperspace (5)	8								
Propulsion à combustion (5)	12								
Propulsion à impulsion (3)	8								
Propulsion hyperspace (0)	7								
Laser (6)	12								
Ions (5)	7								
Plasma (7)	7								
Réseau de recherche (1)	3								
Expédition (0)	6								
Graviton (inutile)	0								

Tableau présentant les recherches développées sur une colonie ainsi que les niveaux optimaux suggérés par le tableur

2.7.2. Module d'optimisation de recherches

Ce module d'optimisation des recherches suggère à l'utilisateur les niveaux de recherche qu'il serait intéressant d'atteindre en fonction des données présentes sur son compte. Il dispose de deux modes de fonctionnement :

- Automatique : les taux de correspondance entre les trois ressources sont évalués à partir de la production des mines du compte. Ainsi dans notre exemple, une unité de deutérium vaut 2.4 unités de cristal et 3.7 unités de métal.
- Manuel : l'utilisateur choisit ce mode (en modifiant la case blanche révélant une liste déroulante) et définit ses taux dans la colonne du milieu.

L'indication des niveaux conseillés figure dans les titres des recherches (voir tableau ci-dessus)

Module d'optimisation des technologies

Taux d'équivalence des ressources

Pour optimiser les technologies armes, bouclier et coque il faut au préalable définir un taux d'équivalence entre les différentes ressources.

	Automatique	Manuel	Automatique	Sélectionnez le mode automatique ou le mode manuel, le mode automatique se base sur votre production minière.
métal	1	3	1	
cristal	1.52261307	2	1.52261307	
deutérium	3.65060241	1	3.65060241	
	3.7M=2.4C=1D	3M=2C=1D	3M=2C=1D	

Module d'optimisation des technologies

2.7.3. Module d'optimisation du réseau de recherches

La seconde partie du tableau concerne le module d'optimisation des recherches.

L'utilisateur peut indiquer :

- Le nombre maximum de jours que doit durer une recherche
- S'il veut continuer le développement d'une recherche ou non.

Le tableau indique :

- La durée de recherche du niveau suivant pour chaque recherche
- Le nombre de laboratoires nécessaires ainsi que le réseau de recherche adéquat pour pouvoir tenir les délais spécifiés par l'utilisateur

Réseau de recherche									
Quel est le temps maximum que doit durer une recherche (en jours)? : 15									
Vos technologies:					Votre laboratoire global est au niveau 12.				
	Durée	Augmenter?			Si vous sélectionnez NON pour une technologie, celle-ci ne sera pas prise en compte lors du calcul d'optimisation du réseau (cela permet de ne pas tenir compte d'une technologie qui serait très longue mais que vous ne voudriez plus augmenter) Pour avoir un laboratoire global optimal vous devrez atteindre le niveau 22.				
espionage	7 j. 21 h. 2 min. 46 sec.	OUI							
ordinateur	10 j. 12 h. 3 min. 41 sec.	OUI							
armes	6 j. 13 h. 32 min. 18 sec.	OUI							
bouclier	10 j. 12 h. 3 min. 41 sec.	OUI							
protection	26 j. 6 h. 9 min. 13 sec.	OUI							
energie	10 j. 12 h. 3 min. 41 sec.	OUI							
hyperspace	3 j. 6 h. 46 min. 9 sec.	OUI							
combustion	5 j. 6 h. 1 min. 50 sec.	OUI							
impulsion	4 j. 22 h. 9 min. 13 sec.	OUI							
prop hyperes	12 j. 7 h. 23 min. 4 sec.	OUI							
laser	2 j. 15 h. 55 sec.	OUI							
ions	12 h. 48 min.	OUI							
plasma	2 j. 11 h. 4 min. 36 sec.	OUI							
expédition	4 h. 55 min. 23 sec.	OUI							
Niveau du réseau de recherche intergalactique	Laboratoire n°1	Laboratoire n°2	Laboratoire n°3	Laboratoire n°4	Laboratoire n°5	Laboratoire n°6	Laboratoire n°7	Laboratoire n°8	Laboratoire n°9
réseau actuel	3	12	0	0	0	0	0	0	0
réseau optimal	1	11	11	0	0	0	0	0	0

Module d'optimisation du réseau de recherches

2.7.4. Liens avec d'autres pages

Les données contenues dans cette page déterminent l'affichage dans les pages suivantes :

- Laboratoire de recherche : page Autres bâtiments
- Technologies Armes, Bouclier, Protection des vaisseaux spatiaux, Propulsion à combustion, Propulsion à impulsion, Propulsion hyperspace, Laser, Ions, Plasma : Pages Défense, Lunes, Flotte
- Technologies énergie : Page Autres bâtiments

2.8. Page « Lunes »

2.8.1. Remplir la page

Version avec macro : L'utilisateur a à sa disposition une page spécifique pour les lunes, laquelle rassemble tous leurs éléments : bâtiments, unités de défense... Il peut les nommer, indiquer leur diamètre ainsi que leur température.

Les cellules « Base lunaire » et « cases totales » virent au rouge si le nombre de cases disponibles est inférieur aux cases occupées.

Pour le reste, le fonctionnement est similaire aux pages « Autres bâtiments » et « Défense ».

Planète	Planète mère
Nom de la Lune	
Diamètre	8 000
Nb cases maximum	64
Température	-15
Cases totales	25
Cases Occupées	25
Base lunaire	8
Chantier spatial	8
Usine de robots	4
Phalange de capteur	4
Portée de phalange	15
Porte de saut spatial	1
Hangar de métal	
Quantité maximum (k)	100
Hangar de cristal	
Quantité maximum (k)	100
Hangar de deutérium	
Quantité maximum (k)	100
Lanceur de missiles	69 000
Artillerie Laser légère	91 000
Artillerie Laser lourde	36 535
Canon de Gauss	4 050
Artillerie à ions	4 000
Lanceur de plasma	1 177
Petit bouclier	1
Grand bouclier	1
Somme unités défense	205 764
Valeur d'attaque défense	90 551 300

Apparence de la page Lunes

2.8.2. Calculs effectués

Le tableur détermine le nombre maximum de cases possible sur une lune en fonction de son diamètre, le nombre de cases disponibles et occupées par les bâtiments (en fonction de la base lunaire) ainsi que la portée de la phalange de capteur en nombre de systèmes solaires environnants.

2.9. Page « Coûts et objectifs »

2.9.1. Remplir la page

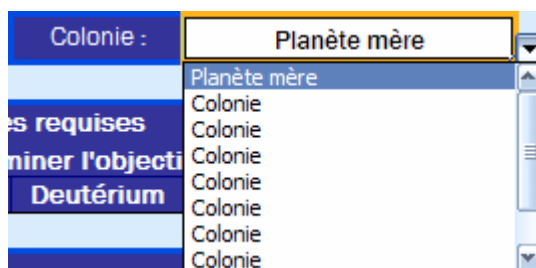
Toutes versions : Un seul champ est disponible pour l'utilisateur : l'objectif pour chaque élément qu'il souhaite atteindre.

Calcul de coûts et objectifs				Colonie : Planète mère					
Objectif	Nombre / Niveau actuel	Nombre / Niveaux restants	Ressources requises (Coût pour terminer l'objectif)				Nb de Recycleur requis	Points	
			Métal	Cristal	Deutérium	Energie			
Mines									
Métal	40	40	ATTEINT	0	0		0	0	0
Cristal	35	34	1	418 138 972	209 069 486		9 836	31 361	627 208
Deutérium	36	35	1	327 624 661	109 208 220		22 257	21 842	436 832

Tableau coûts et objectifs pour la Planète Mère

2.9.2. Fonctions supplémentaires

Le tableur est capable de rechercher les valeurs entrées dans les pages précédentes pour chaque colonie. Il suffit de choisir le nom de la colonie dans la liste déroulante en haut à droite de l'écran. L'option « tout à zéro », en fin de liste permet d'utiliser la page telle qu'elle existait sur les versions précédentes (pour connaître le coût d'un bâtiment, d'une recherche ou d'unités de flotte ou de défense).



2.9.3. Calculs effectués

Le tableur calcule le coût au niveau en ressources (Métal, Cristal, Deutérium, Energie si nécessaire), le nombre de transporteurs nécessaire (défini dans la page « Planètes / Options ») ainsi que le nombre de points rapportés.

Il indique également le pourcentage accompli (niveau atteint / objectif). Si celui-ci est de 100%, la cellule se colore et indique « ATTEINT ».

2.10. Page « Flotte »

2.10.1. Remplir la page

Version avec macro : La page « Flottes » est composé de trois tableaux : le premier récapitule les vaisseaux disponibles.

Aucune information ne doit être saisie dans ce premier tableau (mis à part la vitesse de la flotte)

Le second tableau permet à l'utilisateur de mémoriser des flottes qui restent à quai (stratégie mineur par exemple pour rapatrier chaque jour la production des colonies).

Enfin, le troisième tableau rassemble les flottes mobiles (ou flottes d'attaque). L'utilisateur peut en mémoriser cinq.

Pour chaque tableau, le nombre total de vaisseaux, la valeur d'attaque et la taille du champ de débris en métal et cristal en cas de recyclage sont mentionnés.

Vaisseaux	Nombre	Capacité de fret	Conso de deutérium	Vitesse	Valeur d'attaque totale
Vitesse sélectionnée	100%		(indicative)	(max. du groupe)	(avec niveaux armes)
Petit transporteur	5 000	25 000 000	100 000	40 000	70 000
Grand transporteur	4 000	100 000 000	200 000	21 000	56 000
Chasseur léger	15 000	750 000	300 000	35 000	2 100 000
Chasseur lourd	8 000	800 000	600 000	40 000	3 360 000
Croiseur	2 500	2 000 000	750 000	60 000	2 800 000
Vaisseau de bataille	5 000	7 500 000	2 500 000	37 000	14 000 000
Vaisseau de colonisation	4	30 000	4 000	10 000	560
Recycleur	1 500	30 000 000	450 000	5 600	4 200
Sonde d'espionnage	500	2 500	500	280 000	0
Bombardier	4 000	2 000 000	4 000 000	18 500	11 200 000
Destructeur	3 700	7 400 000	3 700 000	18 500	20 720 000
Etoile de la Mort (RIP)	25	25 000 000	25	370	14 000 000
Traqueur	2 800	2 100 000	700 000	37 000	5 488 000
TOTAL	52 029	202 582 500	13 304 525	370	73 798 760

Points flotte **56 119**

Flotte totale, capacités et caractéristiques

Planète	Répartition de la flotte par planète								
	Planète mère	Colonie	Colonie	Colonie	Colonie	Colonie	Colonie	Colonie	Colonie
Petit transporteur									
Grand transporteur	15	15	15	15	15	15	15	15	5
Chasseur léger									
Chasseur lourd									
Croiseur									
Vaisseau de bataille									
Vaisseau de colonisation									
Recycleur									
Sonde d'espionnage									
Bombardier									
Destructeur									
Etoile de la Mort (RIP)									
Traqueur									
Total vaisseaux	15	15	15	15	15	15	15	15	5
CDD correspondant (métal)	27 000	27 000	27 000	27 000	27 000	27 000	27 000	27 000	9 000
CDD correspondant (cristal)	27 000	27 000	27 000	27 000	27 000	27 000	27 000	27 000	9 000
Points perdus si recyclée	180	180	180	180	180	180	180	180	60

Flottes sédentaires

Flottes mobiles :	N° 1	N° 2	N° 3	N° 4	N° 5	N° 6	Valeur d'attaque (1 unité)	
							Standard	avec niveaux.
Petit transporteur	5 000						5	14
Grand transporteur	4 000						5	14
Chasseur léger	15 000						50	140
Chasseur lourd	8 000						150	420
Croiseur	2 500						400	1 120
Vaisseau de bataille	5 000						1 000	2 800
Vaisseau de colonisation	4						50	140
Recycleur	1 500						1	3
Sonde d'espionnage	500						0	0
Bombardier	4 000						1 000	2 800
Destructeur	3 700						2 000	5 600
Etoile de la Mort (RIP)	25						200 000	560 000
Traqueur	2 800						700	1 960
Total vaisseaux	52029	0	0	0	0	0		
Valeur d'attaque de chaque flotte mobile	73 798 760	0	0	0	0	0		
CDD correspondant (métal)	314 412 000	0	0	0	0	0		
CDD correspondant (cristal)	204 024 000	0	0	0	0	0		
Points perdus si recyclée	1 865 010	0	0	0	0	0		

Flottes mobiles

2.10.2. Calculs effectués

Dans le premier tableau, on trouvera leurs caractéristiques : capacité de fret, vitesse maximum (tient compte des technologies de propulsion), consommation indicative de deutérium pour la vitesse spécifiée, la valeur d'attaque ainsi que le champ de ruines en cas de recyclage.

Dans le tableau des flottes mobiles, on trouvera les valeurs d'attaque initiales (sans développement) ainsi que celle atteinte avec les niveaux de technologie « Arme ».

2.10.3. Outils supplémentaires

La page présente deux outils en rapport avec la flotte : un pour le transport de ressources et le calcul des champs de débris, et un second pour la rentabilité d'un raid :

Pour le premier, il suffit d'indiquer la quantité de ressources. La seconde partie permet de connaître, pour une flotte donnée, la capacité de fret, et le champ de débris occasionné en cas de recyclage.

Pour le second, les données fournies par un simulateur de combat (tel Speedsim, Dragosim ou autre) permettent de connaître la rentabilité d'un raid : les pertes subies par l'attaquant, le butin

effectif emporté ainsi que le champ de débris si présent. L'outil indique alors si le raid est rentable ou non avec ou sans recyclage.

Fret et champs de débris		
Ressources à transporter:		
Métal	16 000 000	
Cristal	40 000 000	
Deutérium	3 333 000	
Capacités de fret:		
	2 802 600	
Vaisseaux nécessaires:		
PT	11 867	
GT	2 374	
Recycleur	2 967	
Vaisseaux disponibles:		
Petit transporteur	1	
Grand transporteur	1	
Chasseur léger	34 789	
Chasseur lourd	1	
Croiseur	1	
Vaisseau de bataille	1	
Vaisseau de colonisation	1	
Recycleur	1	
Sonde espionnage	1	
Bombardier	1	
Satellite solaire	1	
Destructeur	1	
Etoile de la mort	1	
Traqueur	1	
Champs de débris:		
Métal	32 880 300	
Cristal	38 972 000	
Total	71 852 300	
Recycleurs	3 593	
Points perdus	149 633	
Création lune	20%	

Calculs pour le fret de ressources et la collecte de champs de débris

Testeur de rentabilité				
	Pertes attaquant	Butin	Champ de ruines	Rentabilité
Métal				Avec recyclage 0
Cristal				Sans recyclage 0
Deutérium				
Total	0	0	0	

Testeur de rentabilité d'un raid

2.10.4. Liens avec d'autres pages

- Page Autres bâtiments (chantier spatial),
- Page Recherche (Technologies Armes, Bouclier, Protection des vaisseaux spatiaux, Technologie Hyperspace, Propulsion à combustion, Propulsion à impulsion, Propulsion hyperspace, Laser, Ions, Plasma)

2.11. Page « Points »

2.11.1. Calculs effectués

La page « Points » récupère les données de l'empire entrées dans chaque page du tableau pour calculer :

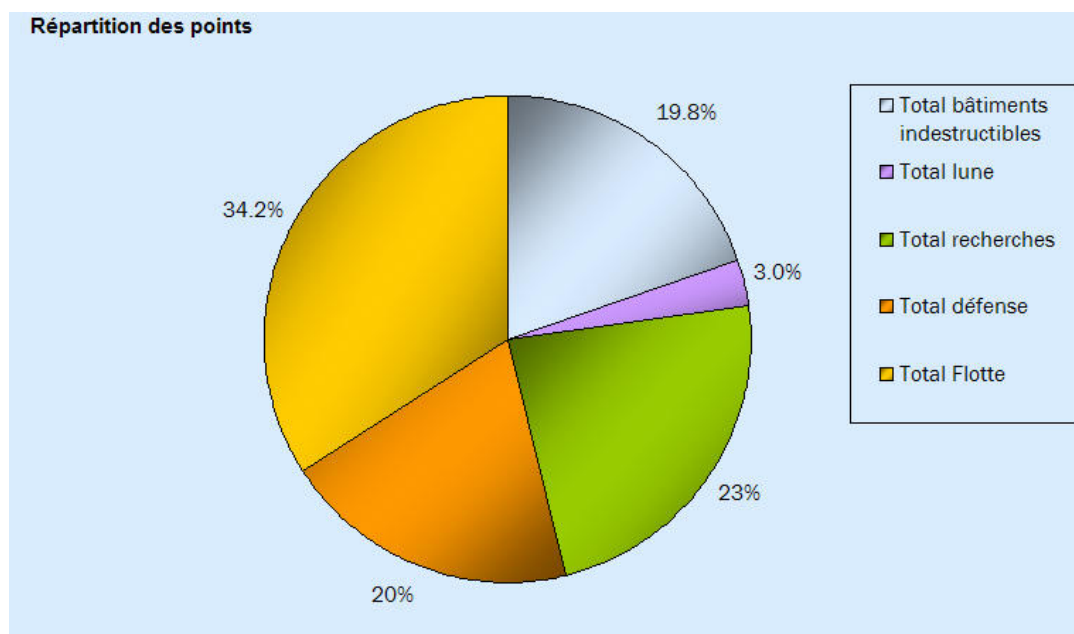
- Le nombre de niveaux cumulés (pour les bâtiments et les unités de défense)
- Les dépenses en ressources cumulées pour chaque élément du jeu.
- Le nombre de points.
- La part des points que représente une unité par rapport au total.

Élément	Niveaux / unités cumulés	Dépense totale en métal	Dépense totale en cristal	Dépense totale en deutérium	Total unités dépensées	Nombre de points	%
Etoile de la Mort (RiP)	0	0	0	0	0	0	0.0%
Traqueur	85	2 550 000	3 400 000	1 275 000	7 225 000	7 225	3.4%
Total Flotte	2 589				72 681 500	72 682	34.2%
TOTAL GÉNÉRAL					212 607 377	212 607.4	100.0%

2.11.2. Graphique d'analyse

Le graphique en secteur rappelle la part des quatre familles d'éléments du jeu :

- Bâtiments indestructibles (les bâtiments installés sur les colonies.
- Constructions sur lunes (les bâtiments qui la composent sont considérés comme destructibles).
- Recherches.
- Unités de défense.
- Unités de flotte.



2.12. Page « Résumé »

La page résumé permet d'obtenir une vue d'ensemble des données saisies dans le tableur. Tous les éléments (bâtiments, recherche, défense, lune sont présents, à l'exception des flottes.

2.13. Page « Progression »

Cette page abrite un outil de suivi de la progression du compte du joueur. Quatre tableaux de 254 colonnes (soit plus de deux ans et demi à raison d'un enregistrement quotidien) permettent de mémoriser le score du joueur.

L'utilisateur entre seulement la date et le nombre de points, le tableur affiche alors trois graphiques :

- La progression en nombre de points
- Le nombre de points gagnés
- La part des points gagnés par rapport au total de points

Vu la taille des tableaux de valeurs, des liens hypertextes disposés à peu près tous les 1024 pixels permettant un retour à l'extrême gauche du tableau.

Lorsque le score du jour est entrée, le tableur affiche le nombre de points du compte, les points gagnés par le joueur et le pourcentage de progression. Il affiche également la moyenne des points gagnés sur un mois (ou sur n jours tant que le temps de jeu est inférieur à un mois). Tant que le score du jour n'est pas indiqué, ces calculs affichent la mention « à remplir ».

3. Particularités, problèmes, messages d'erreurs

3.1. Page « Planètes / Options » :

« **Pas possible :D** » (Pourcentage d'occupation)

Explication : Le nombre de cases occupé dépasse le nombre de cases réellement disponible sur une colonie.

Solutions :

1. Vérifier le nombre de cases maximum de la colonie
2. Construire un ou plusieurs niveaux de Terraformeur

« **Jamais** » (Jours d'économie nécessaire)

Explication : La production pour une ressource est nulle.

Solutions :

1. Vérifier l'activité des unités de production d'énergie
2. Vérifier l'activité des mines et synthétiseurs
3. Construire des unités de production de ressources

ATTENTION: des informations concernant une planète ont été rentrées mais elle n'est pas déclarée comme colonisée. Aucun calcul n'est donc effectué par rapport à cette planète

Explication : Le tableur a détecté des informations dans une colonne où la planète n'est pas considérée comme colonisée. Le nom permet de déterminer sur les neuf planètes possibles combien sont exactement colonisées. La lettre de la colonne où l'erreur a été détectée est affichée à la suite du message.

Solutions :

1. S'assurer d'avoir nommé chaque planète colonisée.
2. Vérifier dans les pages « Mines », « Energie » et « Autres bâtiments » que des informations n'ont pas été entrées dans une planète censée être non colonisée.

3.2. Page « Mines »

« **4 Ever :D** » (Temps de saturation des hangars).

Explication : La production d'une ressource est tellement faible que le temps de saturation des hangars est extrêmement long. Ce message est affiché quand une planète n'est pas colonisée, ou quand l'énergie n'est pas suffisante pour assurer la production des mines et synthétiseurs

Solution : Renseigner les cellules des centrales électriques ou des satellites solaires

Les graphiques « Par ressources » et « Par colonie » ne sont pas affichés

Explication : Il n'y a pas de durée de production de définie.

Solution : Définir une durée de production (jours, heures, minutes, secondes...)

« **Diminution** » (Calcul de production du synthétiseur de deutérium)

Explication : La production des synthétiseurs de deutérium ne couvre pas la consommation par la centrale électrique de fusion. Si un stock de deutérium est présent sur cette planète, celui-ci ira décroissant.

Solution :

1. Réduire l'activité de la centrale électrique de fusion.
2. Construire des niveaux de synthétiseurs de deutérium.

3.3. Page « Energie »

ATTENTION: *La consommation d'une des centrales de fusion est supérieure à la production de deutérium. Elle s'arrêtera si les stocks en deutérium deviennent nuls.*

Explication : La production de deutérium sur une des planètes est inférieure à la consommation de sa centrale de fusion. Ce message n'a valeur que d'avertissement. Ce message indique le même problème en page Mines (voir le message « Diminution »).

Solutions :

1. Construire des synthétiseurs de deutérium supplémentaires
2. Réduire la puissance de la centrale de fusion

La barre de production des satellites sur votre planète graviton a été retirée pour une meilleure lisibilité des résultats sur vos autres planètes. Graviton détecté sur...

Explication : Le tableur a détecté la construction d'un projet de Graviton sur une des colonies. Celui-ci fausse la lecture des graphiques d'analyse (disproportion de l'énergie produite par les satellites solaires par rapport aux autres sources et aux autres colonies). Aussi, la valeur des satellites sur le graphique est amenée à 0.

#N/A (simulateur de Graviton)

Explication : Il n'y a pas d'informations pour l'élément sur la colonie choisie

Solution : Choisir une colonie où les éléments requis sont présents (chantier spatial, usine de nanite) ou passer en mode manuel (page Planètes / Options) ou utiliser le simulateur en mode manuel.

3.4. Page « Défense »

Cellules grisées pour des unités normalement construites sur le compte.

Explication : il manque un ou plusieurs éléments (niveau de chantier spatial, recherches) nécessaires à la construction d'une unité de défense.

Solution : Vérifier que les éléments requis sont présents et renseignés dans les pages du tableur.

« Impossible » (calcul de la place restante dans les silos de missiles)

Explications : Il y a trop de missiles pour la place disponible dans le silo. Des missiles ont été déclarés alors que le niveau requis n'est pas atteint ou qu'un silo n'existe pas sur la colonie

Solutions :

1. Vérifier le niveau du silo de missiles pour la colonie incriminée
2. Vérifier le nombre de missiles présents sur la colonie

3.5. Page « Recherches »

Cellules grisées pour des recherches normalement développées sur le compte.

Explication : il manque un ou plusieurs éléments (niveau de laboratoire de recherche) nécessaires au développement d'une recherche.

Solution : Vérifier la présence du laboratoire au niveau correct sur la planète incriminée.

L'optimisateur ne sera opérationnel qu'à partir du moment où vous produirez du deutérium

Explication : Ce message apparaît en mode automatique si la production de deutérium est nulle.

Solution : Vérifier que les synthétiseurs de deutérium sont bien renseignés, que l'apport en énergie est suffisant et que leur coefficient d'activité est autre que 0%

Vous ne pouvez pas donner un coefficient nul à une des ressources

Explication : Ce message apparaît en mode manuel si un coefficient d'équivalence pour l'une des trois ressources est égal à 0

Solution : Renseigner correctement le tableau d'équivalences

3.6. Page « Lunes »

Cellules grisées pour des unités de défense normalement construites sur le compte.

Explication : il manque un ou plusieurs éléments (niveau de chantier spatial, recherches) nécessaires à la construction d'une unité de défense.

Solution : Vérifier que les éléments requis sont présents et renseignés dans les pages du tableur.

3.7. Page « Coûts et objectifs »

Nec. Labo x

Explication : Sur la colonie sélectionnée, le niveau du laboratoire de recherche est insuffisant pour opérer le calcul de coût pour une recherche.

Solution :

1. Sélectionner une colonie où le niveau de laboratoire de recherche est suffisant
2. Construire le nombre de niveaux de laboratoires de recherches nécessaire sur la colonie.

#N/A

Explication : La colonie sélectionnée sur la page a été renommée ou supprimée. Pour afficher à nouveau des valeurs correctes, la liste de choix doit être rechargée.

Solution : Dérouler à nouveau la liste et choisir le nouveau nom de la colonie ou une autre colonie.

3.8. Page « Flottes »

Cellules grisées pour des unités de flotte normalement construites sur le compte.

Explication : il manque un ou plusieurs éléments (niveau de chantier spatial, recherches) nécessaires à la construction d'une unité de défense.

Solution : Vérifier que les éléments requis sont présents et renseignés dans les pages du tableur.

3.9. D'autres problèmes ? Des questions ? Des idées ?

Une question qui n'est pas soulevée dans cette documentation ? Un problème que nous n'avons pas repéré, un bug, des idées de nouvelles fonctionnalités pour OGTabXL ? Nous sommes tout ouï !
Passez juste sur le sujet dans le forum officiel ([Les créations Ogamiennes](#) > [Logiciels et Tableurs](#) > [OGTabXL](#)).