

ALIANÇA RUHRUHH

**Ministério da Ciência e Educação – MCE
Departamento de Controle Galáctico – DECONGAL**



ATIVIDADE EM PLANETAS

Documento 0004

Publicado em 23/01/2013
(Não revisado)

Autor: Pocay (1:262:9) -pocay@ruhruhh.org
Permitida a reprodução total ou parcial deste manuscrito, desde que citada a fonte
©Aliança ruhruhh – Uni 1 ogame.pt



1. INTRODUÇÃO

Como muitos jogos online, no ogame também é importantíssimo o elemento surpresa para o sucesso de um ataque e também de uma defesa.

Muitos jogadores novos se perguntam; como saberei se o adversário está online (logado) ou não?, ou então: O que é aquele asterisco que aparece na frente de alguns planetas? Ou ainda O que são aqueles números que ficam na frente do planeta?

Por esta ser uma dúvida frequente, o Ministério de Ciência e Educação da aliança Peitim de Pombo, TAG ruhruh, por meio de seu Departamento de Controle Galáctico vem por meio deste tutorial apresentar e esclarecer as duvidas sobre o assunto de atividade ou inatividade de jogadores.

2. ATIVIDADE DE UM JOGADOR

Como muitos jogadores antigos no ogame já sabem, quando se loga no jogo aparece um ponto de exclamação em vermelho na frente de seu planeta principal, denunciando sua atividade (figura 01).

	Nome	Planeta	Lua
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7		52	50
8			
9			50
10		24	
11	Planeta Pri...	!	
12		!	!
13	Colónia		
14	Colónia		
15	Colónia		

Figura 01: Situação hipotética onde um jogador acaba de logar e pode-se observar que vários outros planetas tiveram actividade recentemente. Obs: O nome dos planetas foi oculto para proteção dos jogadores.



Percebe-se na figura 01 que o ponto de exclamação (que aqui será chamado de marcação de atividade ou MA) aparece apenas nos planetas principais que os jogadores logaram ou que tiveram perturbação na atmosfera do planeta (explicado adiante), não aparecendo nos demais planetas (colônias); tanto nos planetas principais que não houveram movimentação quanto nas colônias, o que pode ser uma desvantagem muito desgostosa para um atacante.

Esta desvantagem ocorre, pois alguns jogadores costumam atacar e não se atentar aos planetas principais de suas vítimas, e muitas vezes quando o jogador não possui muito tempo ou mesmo esquece-se do ataque que desferiu, ou ainda está com autoconfiança em excesso (o que pode levar a erros muito graves), o atacante pode assim levar um *ninja* do defensor, que irá somar à defesa de seu planeta mais navas que poderão causar um prejuízo considerável para o atacante.

Sendo assim, é também de suma importância saber que apesar do jogador ter o MA no planeta principal quando loga, este MA desaparece no caso do jogador ficar sem verificar o seu planeta principal após uma hora (60 minutos). Entretanto, pode haver outros MAs que serão descritos a seguir.

3. MARCAÇÃO DE ATIVIDADE FORA DO PLANETA PRINCIPAL.

Além do MA aparecer no planeta principal em caso de o jogador ter logado, ele também aparece nas colônias e em luas. Esta situação ocorre quando o jogador vai até a colônia ou lua, mudando do planeta principal para outro planeta ou satélite lunar na qual quer verificar, por exemplo, a quantidade de recursos ou se as defesas são suficientes, se há frotas no local entre outras verificações.

A mudança de um planeta para outro, independente de ser planeta principal, colônia ou lua, é considerado pelo jogo como perturbação na atmosfera, o que ocasiona o aparecimento do MA no planeta em que o jogador está ativo.

4. MARCAÇÃO DE ATIVIDADE E SUAS POSSIBILIDADES

Embora o MA indique atividade em um planeta, não quer dizer necessariamente que foi devido à atividade do jogador que detém o planeta, mas sim de qualquer outra atividade ocorrida na atmosfera do planeta em questão como, por exemplo, espionagens, chegada de frotas, transportes ou qualquer outra interação frota/planeta.



DECONGAL – ATIVIDADE NOS PLANETAS

Sendo assim, o MA pode indicar a chegada da frota do jogador defensor, mas não necessariamente que o jogador está logado. Ou mesmo que outro jogador o espionou, atacou ou enviou recursos ou frotas (em caso de pousar frota amiga em um depósito da aliança), mesmo que o jogador detentor do planeta não esteja on line.

5. NÚMEROS NA FRENTE DO PLANETA; O QUE INDICAM?

Os números que aparecem na frente do planetas e luas indicam há quanto tempo ocorreu um transtorno na atmosfera de interesse, sendo que estes números variam de 15 minutos a 59 minutos, desaparecendo após este tempo.

A figura 01 mostra números na frente de um planeta, estes números indicam que naquele planeta houve movimentação ou distúrbio na atmosfera há 26, 27, 28 ou 59 minutos, o que pode indicar que, caso seja o planeta principal do jogador, o jogador não atualiza seu jogo há 26, 27 28 e 59 minutos, ou caso o jogador esteja off-line, uma espionagem, um transporte, uma transferência ou um ataque ocorreram nos tempos citados.

Ainda na figura 01, que há dois planetas principais com asteriscos na frente, o que indica que ambos jogadores logaram recentemente ou a atmosfera de seus planetas foi perturbada a menos de 15 minutos.

6. CONCLUSÃO

Haja visto que o ogame permite uma gama de possibilidades variada de ataques e contra-ataques, deve-se estar sempre muito bem atento quando se for atacar, sempre monitorando o movimento dos adversários.

Para tanto fique atento na aparição de asterisco na frente do planeta principal do adversário e monitore, se possível, o movimento de frotas do mesmo para que não tenhas nenhuma surpresa provinda de outro planeta ou lua do mesmo jogador.