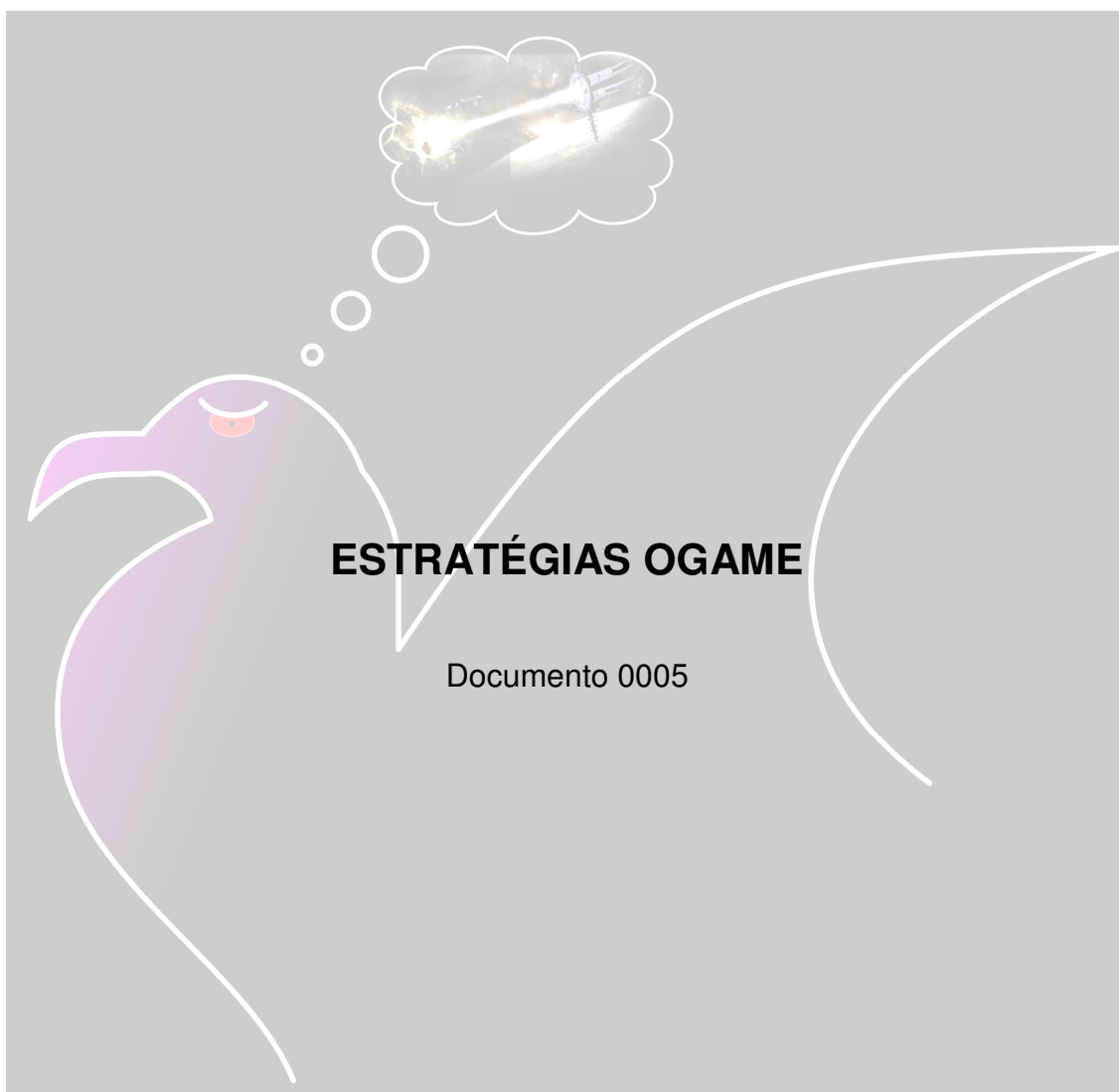


ALIANÇA RUHRUHH

Departamento de Estratégia – DEESTRA



ESTRATÉGIAS OGAME

Documento 0005

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

Haja visto que o ogame é um jogo de estratégia, nada mais intrigante para os jogadores iniciantes conhecerem as principais estratégias e seus prós e contras para assim poderem definir seu futuro no jogo.

Com isso a aliança Peitinho de Pombo, cuja TAG é Ruhruhh, toma a liberdade e faz conhecer por meio deste as principais estratégias do ogame, bem como discutir suas vantagens e desvantagens.

2. ESTRATÉGIAS

Pode-se adotar três tipos de estratégias principais no ogame e uma que é considerada a junção de duas ou mais das principais. Estas são:

- **Mineiro**
- **Farmeiro**
- **Froteiro**
- **Mistos**

Provavelmente são nomes aos quais muitos já estão acostumados, sendo que são autoexplicativos para veteranos de ogame, contudo há jogadores novos que possivelmente não estão interados de termos comumente usados no ogame. Por este motivo tais termos serão explicados a seguir juntamente com a tática referente a cada estratégia.

2.1. Mineiro

Um jogador considerado mineiro é aquele jogador ao qual seus pontos são conseguidos essencialmente por meio de suas minas, ou seja, são jogadores que possuem poucos pontos de frotas, já que não precisam de naves de ataque, apenas naves de transporte para proteger seus recursos.

Um jogador mineiro necessita ter por volta de 65% dos pontos em minas.

Com o re-design ocorre que os jogadores podem ter mais que 9 planetas, o que possibilita o aumento da produção a cada planeta colonizado, o que pode favorecer muito os jogadores mineiros, já que não se preocupam em defender pontos que podem ser perdidos através de crashes, sendo que a grande maioria de seus pontos são recursos indestrutíveis, ou seja, as minas.

No entanto estes mesmos jogadores devem possuir defesas suficientes para que seus tão preciosos recursos não sejam alvos de interesse alheio, com isso eles tendem a



possuir cerca de 15% de seu total de pontos em defesa. Em se tratando das pesquisas a porcentagem pode ser ainda menor, visto que estas não são imprescindíveis para o bom desenvolvimento da estratégia escolhida.

Outra melhora criada no re-design foi a potencialização da energia, principalmente a fornecida por meio de plantas de fusão, explicada em um tutorial a parte. Esta melhoria possibilita que campos anteriormente ocupados por plantas solares, sejam ocupados por mais minas e assim aumentando ainda mais a produção do jogador.

Entretanto, isto só se faz possível com a destruição da plantas solares antigas (principalmente para jogadores veteranos que vêm de outras versões do ogame), que são mais baratas que as plantas de fusão e não consomem deutério.

A vantagem deste tipo de estratégia é a pouca necessidade de estar on line, frequentemente jogadores mineiros costumam deixar suas frotas voando por longos períodos de tempo a fim de que a produção de seus planetas seja recolhida a partir do planeta ou lua onde a frota principal irá pousar.

A desvantagem é justamente a mesma da vantagem, por o jogador não ficar logando sempre, o mesmo pode ser atacado varias vezes e perder a defesa de um ou mais planeta e ser farmado, perdendo suas defesas e seus preciosos recursos.

2.2. Farmeiro

O jogador farmeiro é aquele que realiza pequenos ataques a jogadores incautos, ou seja, jogadores inativos ou jogadores que não possuem grande frota de combate e pouca ou nenhuma defesa em seus planetas. Os recursos, provindos do saque resultante do ataque se somarão aos recursos produzidos nas minas do jogador atacante, acelerando sua evolução.

Geralmente no começo do jogo quase todos os jogadores partem a esta estratégia, conseguindo assim bons resultados e conseguindo subir pontos rapidamente.

Contudo com o aumento do abandono das contas e com o aumento dos pontos dos vários jogadores, esta estratégia acaba se tornando obsoleta, haja visto que com o crescimento dos pontos do jogador, o mesmo não irá querer perder tempo com saques pequenos e tentará sempre aumentar sua margem de lucro, o que o leva a atacar jogadores mais fortes e com defesas mais concisas e difíceis de serem atravessadas, aumentando os custos e diminuindo a margem de lucro.

Esta estratégia é muito boa para universos que estão começando ou universos muito inflados, por que nestes universos há grande quantidade de jogadores iniciantes e



que ainda estão a aprender a jogar, mas como já foi dito, com o decorrer dos pontos ganhos, esta estratégia vai gradualmente perdendo sua eficácia.

Estes jogadores costumam ter seus pontos mais distribuídos, já que sabem que dependem de suas minas e dependem de frotas que geralmente acabam aumentando a cada dia devido à necessidade de se atacar cada vez mais jogadores com defesas mais fortes. Sendo assim, é difícil precisar a quantidade de pontos em cada setor, mas o ideal seria por volta de 35% de pontos em minas, 20% em frota, 15% em instalações, 15% em pesquisa e mais 15% em defesa.

Os pontos em frota podem ser distribuídos em diversas naves, mas este tipo de jogador necessitará, a um determinado momento no jogo, de Estrelas da Morte (EDM) para que seus gastos com deutério e percas em frota seja reduzido a quase 0, destruindo assim as defesas abrindo caminho para os cargueiros poderem aterrar e saquear o adversário.

Como já devem ter percebido, a vantagem desta tática é que estes jogadores possuem alvos fixos, ou criam seus alvos e os farmam diariamente.

A desvantagem é que a medida que o jogo vai se intensificando e os jogadores menos experientes vão deixando o jogo ou simplesmente aprendem a jogar, os alvos ficam mais escassos e a tática acaba por ficar demorada para ser implantada.

2.3. Froteiro

Um jogador froteiro é aquele jogador que investe pesado em frota, não ligando muito para ter pontos em minas ou instalações, mas sim em pesquisas e frota.

Jogadores assim geralmente são agressivos, sempre tentando conseguir recursos com destruição de frotas inimigas, ou passando fortes bunklers para conseguir recursos a partir de grandes produtores.

Jogadores que se propõem a usarem esta estratégia têm de possuir um grande conhecimento do jogo, conseguindo por si só fazer alguns cálculos e também entender o adversário, para assim conseguir fazer jogadas que o levarão à vitória. Geralmente estes jogadores são os mais sábios do jogo, além de serem também os que mais gastam tempo com o mesmo.

Sendo assim estes jogadores costumam possuir duas táticas distintas:

1ª – Jogadores Crasheiros: Estes jogadores costumam ter imensas frotas e gastar quantidades incalculáveis de deutério para transportar suas naves e perseguir a frota inimiga. Geralmente estes jogadores possuem cerca de 50% a 60% dos pontos em frota.



Comumente jogadores que adotam esta tática possuem muitas luas para não terem suas frotas rastreadas e com o sensor phalanx bem desenvolvido para conseguirem rastrear uma grande quantidade de sistemas a fim de localizar frotas inimigas e destruí-las.

Com isso além do gasto exorbitante de transporte de frota, estes jogadores também têm o gasto de deutério proveniente da utilização do sensor phalanx para entenderem e pegarem uma brecha na estratégia do adversário. Geralmente se forem dois jogadores que conhecem muito bem o jogo um terá de provocar o erro do outro para que assim consiga obter o lucro desejado.

2ª – Jogadores Destruidores de Bunklers: São jogadores que geralmente possuem grandes frotas, mas também aplicam grande número de EDMs ou mesmo de mísseis interplanetários, porém o mais comum é a união de ambos, para conseguirem passar fortes defesas e chegarem ao objetivo de “farmarem” uma planeta cuja defesa eles conseguirão passar após a destruição de uma parte da defesa.

Estes jogares costumam pegar planetas de jogadores com minas muito bem desenvolvidas, para que assim a cada dia eles consigam bons lucros com poucos ataques. Com isso seus alvos favoritos são os mineiros.

A tática consiste apenas em destruir a defesa do adversário até o momento que com algumas naves o mesmo conseguirá passar a defesa e ter bons lucros.

A vantagem deste tipo de tática é justamente ter frotas grandes que podem acabar com muitos inimigos, sendo que o jogador começa a ganhar fama e ser temido por outros jogadores.

A desvantagem é justamente a mesma, por ter frotas grandes, e por começar a ganhar fama, outros jogadores acabam por se interessarem nos recursos que sua frota pode lhes conferir e assim ele pode passar de caçador à caça, o que lhe custará tempo on line muito maior que os demais jogadores.

2.4. Jogadores Mistos

Esta classe de jogadores vem crescendo a cada dia nos universos mais antigos e menos abarrotados, isso porque com o número de jogadores caindo vertiginosamente nos últimos meses, os jogadores estão tendo que se adaptar ao cenário atual do jogo para que assim consigam manter suas posições ou passar de posições.

Já é comum encontrarmos aqueles jogadores que possuem minas bem desenvolvidas, com cerca de 30% de seus pontos investidos nas mesmas e 20 a 30 % de



seus pontos restantes investidos em frotas, o que lhe confere certa independência dos lucros de ataques para subir de posições.

A vantagem deste tipo de tática é que mesmo que o jogador seja farmado, ele pode ninjar ou mesmo se recuperar rapidamente do ataque sofrido, bem como se caso sua frota for destruída, o jogador pode se recuperar em um tempo mediano, já que suas minas lhe conferem uma produção razoável.

A desvantagem é que por ter tanto frota quanto mina, os jogadores farmeiros e froteiros acabam se interessando por seus planetas e frotas, o que pode causar um desconforto para o jogador, que terá de ficar muito tempo on line a fim de proteger tanto frota quanto minas.

3. CONCLUSÃO

Como estão citadas acima, as estratégias principais do ogame são relativamente muito engessadas, porém cada jogador possui sua particularidade no jogo, o que o faz ser diferente dos demais, sendo que a variação destas porcentagens dependem muito de cada jogador e mesmo de cada universo.

Com a evolução do jogo, se acredita que o jogador misto será o futuro da maioria dos jogadores em quase todos os universos, mesmo porque o jogador com estas características se torna mais conhecedor de todas as peculiaridades do jogo, tanto de ataques quanto de defesa, pesquisa ou minas, e tem a habilidade em entender as mudanças, que embora pouco constantes, podem ocorrer nas diversas regras do jogo.