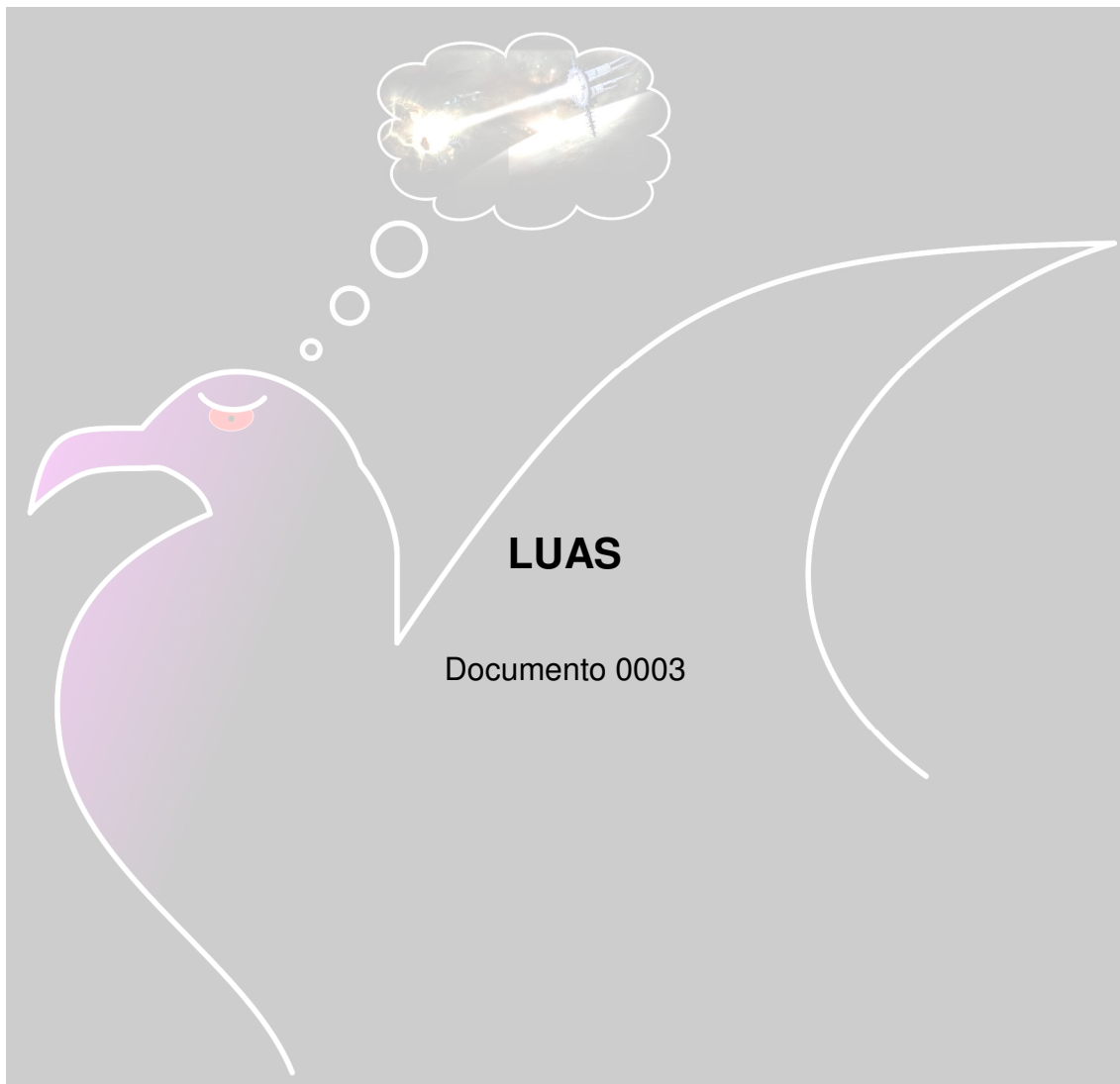


ALIANÇA RUHRUHH

Ministério do Desenvolvimento – MD
Ministério da Guerra e Defesa Nacional – MGDN
Departamento de Expansão Galáctica – DEXGAL
Departamento de estratégias – DEESTRA



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

No ogame tudo se baseia em planetas, sendo que a construção de minas, frotas e a geração de recursos primários estão vinculados aos mesmos.

Com isso temos os planetas como base de tudo no jogo, mesmo porque não há como ficar com uma frota voando eternamente; e esta deve levar os recursos recolhidos para uma base afim de que sejam gastos da melhor maneira escolhida pelo império.

Este tutorial foi criado pelo Ministério de Desenvolvimento através do Departamento de Expansão Galáctica juntamente ao Ministério da Guerra e Defesa Nacional através do Departamento de Estratégia para esclarecer assuntos referentes às luas e as diversas formas de obtê-las e usá-las.

2. O QUE É UMA LUA?

Luas são satélites que orbitam planetas assim como a lua que temos no planeta Terra.

Porém, devido a defasagem que temos entre o real e o jogo ogame (e também à grande criatividade vinda dos diversos filmes e livros de ficção científica) ainda não possuímos a tecnologia de colonização da lua e nem de outros planetas, enquanto que no jogo já podemos colonizar tanto planetas como luas. Enfim uma lua no ogame pode e deve ser colonizada a fim de beneficiar em muito seu utilizador.

3. POR QUE TER UM LUA?

Com uma lua o jogador terá muitos benefícios que o ajudarão em muito a atacar e defender suas frotas e seus recursos.

4. ENTÃO COMO CONSEGUIR UMA LUA?

Para conseguir uma lua deve-se ter em órbita no mínimo 100.000 de recursos em forma de destroços. A cada 100.000 de recursos em órbita consegue 1% de chance para se fazer uma lua, lembre-se isso é porcentagem e esta porcentagem não passa de 20%, o que pode frustrar muita gente.

Sendo assim, não importa o quanto você perca ou destrua, a chance máxima será de 20%, com esta informação em mãos, pode-se dizer que campos de destroços com 100.000.000 de destroços não darão maior chance que um campo de destroços com 2.000.000, para infelicidade de quem quer a lua.



Quando se tem um campo de destroços com 100.000 ou mais, o jogador passa a garantir a chance de conseguir uma lua, que devido à ação gravitacional dos destroços (loucura né) acaba por juntá-los em uma Lua.

Mesmo que a lua se forme, um campo de destroços também se formará, logicamente com muito menos recursos do que se não houvesse formado uma lua, para infortúnio de quem iria reciclar os destroços esperados.

O tamanho das luas varia muito e são quase totalmente aleatório, sendo que as luas criadas de CDs menores que 20% formam luas, geralmente menores que 8.000km de diâmetro, enquanto que, via de regra, as luas com probabilidade de 20% tem campos de 8.000km ou mais (chegando à 9.000km).

O número de campos que cada lua pode ter é medido de acordo com a fórmula universal para cálculo de campos de luas:

$$[\text{tamanho da lua (medido em kms)/1000}]^2.$$

exemplo: uma lua com 7640km, vai gerar $(7640/1000)^2 = 58$ campos.

5. MANEIRAS DE CONSEGUIR UMA LUA.

Luas, como já foi dito, são geradas a partir da interação gravitacional proporcionada por uma grande quantidade de destroços.

As principais maneiras de se conseguir luas são:

1- Crash: Uma lua via crash de frota não é das melhores de se conseguir, já que na maioria das vezes não são programadas e o atacante geralmente sai ganhando tanto roubando os recursos do planeta quanto roubando os destroços, ou seja reciclando os destroços restantes da formação ou não formação da lua. Sendo assim ele tem cerca de 80% de chance de reciclar tudo em vez de criar uma lua pra o defensor, e mesmo que a lua seja criada, ele ainda recicla 30% dos destroços restantes do ataque que gerou a lua.

2- Tentativas programadas: Uma tentativa programada é quando o jogador combina com outro jogador de ser atacado por este a fim de suas defesas ou frota destruírem o atacante para conseguir a lua. Este passo geralmente é feito entre jogadores amigos e que estejam *on line* no momento do ataque, para que possam calcular a hora de enviar os recicladores para recolher os destroços restantes da formação da lua ou simplesmente todos os destroços caso a tentativa não seja positiva.



Geralmente os ataques são consecutivos, sendo mais que 1 ataque, já que a chance de lua é de 20% em cada ataque, não sendo cumulativo. Assim pode-se enviar 10 ataques e não formar lua como também pode-se, no primeiro destes 10 ataques, formar a lua e o atacante ter de regressar os ataques restantes.

3- Tentativa de lua juntamente com gravitação: Esta tentativa é uma das primeiras tentativas programadas, já que para fazer a tão famosa tecnologia de gravitação é necessário uma grande quantidade de energia, onde a mesma não é atingida facilmente com plantas solares ou plantas de fusão, mesmo com esta nova modificação da tecnologia de energia vigente. Sendo assim, são necessários muitos satélites solares, os quais não podem ser salvos em um ataque, já que os mesmos são naves imóveis e não podem ser destruídos em um único ataque, gerando-se assim pelo menos 2 vezes a chance de se formar uma lua e dois campos de destroços.

6. O QUE FAZER EM UMA LUA?

Uma lua não é um enfeite, ou serve para regular as marés de seu planeta entre outras coisa como ocorre na Terra.

Luas são satélites que podem ser colonizados, como foi dito no início deste tutorial, e com isso os jogadores tem diversas possibilidades de atacarem e se defenderem com as mesmas.

7. COMO COLONIZAR UMA LUA?

Luas recém formadas contém um campo de colonização, e para ser colonizada deve-se construir bases lunares, onde cada base lunar ocupa um campo de colonização e gera dois campos. Com isso o jogador vai fazendo bases lunares e criando campos para fazer outras instalações.

Em luas não se pode minerar, então instalações que geram recursos como minas não são permitidas serem construídas, porém é possível fazer depósitos de recursos, apesar de ser uma construção inútil.

É possível construir fabricas de robots para diminuir o tempo de construção das instalações desejadas, bem como hangares para fazer defesas e naves. Há jogadores que costumam formar bunklers em suas luas, já que defesas, assim como em planetas, não consomem campos.



8. O QUE UMA LUA TEM QUE MEU PLANETA NÃO PODE TER?

Como já foi explanado anteriormente, uma lua serve tanto de ponto de defesa quanto ponto de ataque.

Existem instalações que podem ser construídas apenas em luas, e por essa razão as mesmas são interessantes de se existir no ogame. Estas instalações não passam de duas, mas são importantes ferramentas para exímios jogadores travarem batalhas e amedrontar jogadores mesmo que mais poderosos.

8.1. Sensor Phalanx.

Uma dessas instalações é o Sensor Phalanx, que possui um tutorial só para ele na página desta aliança e que não será explicado aqui. O Sensor Phalanx é uma ferramenta muito importante para os jogadores que o detém em suas luas, possibilitando visualizar movimentações de frotas inimigas que partem de planetas inimigos.

8.2. Portal de Salto Quântico (PSQ).

Outra instalação muito importante que só pode ser construída na lua é o Portal de Salto Quântico, que possibilita transferências de frotas de uma lua para outra lua instantaneamente, desde que ambas possuam PSQ, porém esta manobra movimenta apenas frota deixando os recursos na lua.

Após seu uso o PSQ necessita de 1 hora para arrefecimento e nova utilização, tanto o PQS da lua que gerou o salto quanto PQS da lua que recebeu o salto. Porém os idealizadores do jogo não pensaram em uma maneira de melhorar esta instalação. Sendo assim, não é viável elevar esta instalações a níveis maiores que 1(um) pois não há mudança no tempo de arrefecimento ou melhoras em quantidade de naves ou possibilidade de levar recursos.

9. MESMO ASSIM É VANTAGEM TER LUA?

Se ainda assim você não se convenceu que luas são vantajosas, é porque ainda não sabe que *fleet saves* a partir de luas são quase que completamente imunes a detecção pelo Sensor Phalanx, ou seja, *fleets saves* partindo de lua para lua não são detectados, bem como de lua para campo de destroços ou ataque a uma outra lua. As únicas opções de detecção de frota pelo Sensor Phalanx são transporte, transferências e ataques de lua para planeta, sendo que apenas o voo de ida é detectado, o de regresso não.



Portanto, para quem tem mais de uma lua é praticamente impossível saber onde a frota está, sendo que o jogador adversário necessita espionar sua lua no momento exato em que sua frota chegou para depois fazer os cálculos para o ataque. Porém como isto leva um determinado tempo, o jogador que está com a frota parada na lua tem cerca de no mínimo 30 minutos (este tempo varia muito da distância e nível dos motores do atacante) até que o ataque chegue.

10. LUAS PODEM SER DESTRUÍDAS?

Sim. Luas podem ser destruídas. Porém a única nave capaz de destruir uma lua é a Estrela da Morte (EDM).

O processo de destruição de luas é simples, o atacante manda sua(s) EDM(s) contra a lua defensora e com isso irá haver um "combate" onde haverá quatro possibilidades de término de batalha:

1 - Tanto lua quanto EDM sobrevivem, a batalha acaba em empate.

2 - A lua suporta o impacto da EDM e esta acaba por ser destruída, a batalha acaba em vitória do defensor.

3 - A lua é destruída e a EDM suporta o impacto, a batalha acaba com vitória do atacante.

4 - Tanto lua quanto EDM são destruídos, a vitória novamente gera empate.

É interessante mencionar que nos casos de destruição de naves, forma-se um campo de destroços com o valor comum de 30% dos recursos investidos na fabricação das naves destruídas, porém no caso de a lua ser destruída, o campo de destroço não é formado.

Lembrando que a(s) EDM(s) deve combater todas as naves e defesas existentes na lua antes de poder tentar destruir a lua. Sendo que a chance de destruição de luas é dada pela fórmula universal de destruição de luas:

$$\text{Chance de destruição da lua (em \%)} = (100 - \sqrt{\text{tamanho da lua}}) \times \sqrt{\text{número de EDM.}}$$

Em contrapartida, a fórmula que define a chance da EDM ser destruída é dada por:

$$\text{Chance da EDM ser destruída (em \%)} = \sqrt{\text{tamanho da lua}} / 2.$$

onde $\sqrt{\quad}$ = raiz quadrada em ambas equações.



Portanto chegamos à conclusão de que é muito mais provável que uma EDM seja destruída do que uma Lua, entretanto, mesmo que seja mínima a chance, ela ainda existe, bem como a chance de 1% de formação de lua formar luas grandes.

Fazendo as contas na equação, chega-se a um número máximo de EDMs necessário para destruir qualquer lua com o tamanho máximo. São necessárias 277 EDMs para que se tenha chance de 100% na destruição de luas, contudo este número também não impede que as EDMs sejam todas destruídas, haja visto que a chance mínima para que isto aconteça é de aproximadamente 47%.

11. CONCLUSÃO

Ao fim das explicações feitas acima, creio que não há dúvida da importância de se ter uma lua no planeta, quem dirá uma em cada planeta já que com isso pode-se fazer as frotas voarem sem que sejam mapeadas por inimigos.

Outra vantagem é a possibilidade de enviar frotas em questão de segundo para outra lua para que a frota possa defender o planeta ao qual foi enviada, possibilitando ninjas ou ataques a planetas de jogadores desatentos.

Pode-se também ver a movimentação de frotas inimigas que partem de planetas, possibilitando ataques mais precisos a fim de proteger suas próprias frotas e conseguir recursos com menos perigo de ser ninjado.