

ALIANÇA RUHRUHH

Departamento de estratégias – DEESTRA



Publicado em 14/01/2011
(Não revisado)

Autor: Jefferson (1:206:11) - jefferson@ruhruh.org
Permitida a reprodução total ou parcial deste manuscrito, desde que citada a fonte
©Aliança ruhruh – Uni 1 ogame.pt



1. INTRODUÇÃO

A arte de jogar ogame e superar os rivais está diretamente relacionada à obtenção de recursos dos adversários, seja por roubo (*farm*) ou através da destruição e reciclagem da frota inimiga (*crash*). Este último é o meio mais rentável e o que oferece os maiores montantes de recursos, no entanto exige muita experiência e conhecimento do jogo, além de oferecer certos riscos.

Atacar uma frota inimiga, destruindo-a e reciclando, é um dos principais objetivos do jogo. Para isso dispomos de diversas técnicas e dispositivos que permitem melhor eficiência nesse aspecto, destacando-se aqui o sensor phalanx.

O sensor phalanx é um dispositivo de ultra alta tecnologia, que somente pode ser desenvolvido na lua (em planetas não é possível sua construção) e que permite visualizar a movimentação das frotas inimigas, possibilitando a articulação de um ataque fulminante à essa frota no exato momento em que ele pousar no planeta.

2. O SENSOR PHALANX

O sensor phalanx é um dispositivo que permite visualizar a movimentação de quase toda a frota inimiga. É colocado o termo “quase” em função de que, em algumas situações, o sensor não consegue dar informação sobre a movimentação da frota.

A visualização nos mostra a quantidade de naves que está em movimento, recursos transportados e tipos de naves, estes dois últimos são dependentes da relação entre as tecnologias de espionagem entre a frota observada e o observador. O *layout* da visualização assemelha muito com a vista geral, inclusive contendo a hora exata da aterrissagem da frota (para isso, é necessário a existência de *plugins* que permitam isso).

Cada evolução desse edifício aumenta a distância que o sensor consegue vasculhar, de forma exponencial, como mostrado na figura 1.

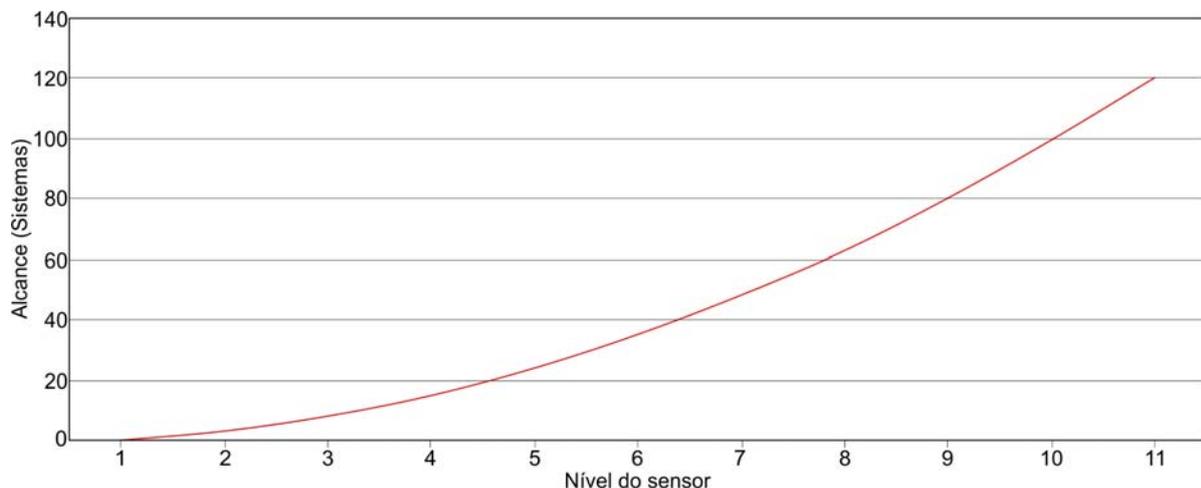


Figura 1. Aumento do alcance do sensor phalanx em função do nível



DEESTRA – O SENSOR PHALANX

Como mostrado na figura 1, à medida que o nível do sensor phalanx é aumentado, ele consegue vasculhar sistemas solares mais distantes. Tomemos como exemplo um planeta que esteja na posição 1:260:8: em sua lua, existe um sensor phalanx nível 4, com esse nível ele será capaz de cobrir 15 sistemas para cada direção do planeta, ou seja, poderá ser vasculhado desde o sistemas 1:245 até o 1:275, um total de 30 sistemas.

Perceba pela curva do gráfico que o incremento do alcance do sensor tem uma relação exponencial com o nível, de modo que a melhora de nível 3 para 4 dá um acréscimo de 7 sistemas, a melhora de 4 para 5 acrescenta mais 9 sistemas e a melhora de 5 para 6 adiciona mais 11 sistemas ao alcance do sensor.

Uma informação importante sobre este dispositivo é que cada vez que é utilizado, uma quantidade de 5.000 (cinco mil) unidades de deutério são consumidas

3. USO DO SENSOR PHALANX

O sensor phalanx, apesar de ser um filigrana tecnológico, apresenta algumas restrições, sendo a exposta anteriormente (alcance) uma delas. Mas a principal restrição desse dispositivo são os “pontos cegos” ou a impossibilidade de visualizar frotas que se dirigem para alguma lua, campos de destroços ou no regresso de missões de transferir.

Apesar de ser uma restrição e um grande obstáculo para quem ataca, para quem defende são as únicas alternativas para fugir da busca do phalanx. Todos os jogadores que atacam também precisam se defender e garantir a integridade de sua frota, assim, a existência de pontos cegos no sensor é a brecha necessária para que isso ocorra.

Nas tabelas 1 e 2 são mostrados os pontos cegos e os visíveis do phalanx.

Tabela 1. Pontos visíveis e cegos do sensor phalanx, com frotas provenientes de Planetas.

De Planeta para							
Planeta							
	Espiar	Atacar	Transferir	Transportar	ACS	Colonizar*	Manter Posição.
Ida	v	v	v	v	v	x/v	v
Regresso	v	v	x	v	v	v	v
Lua							
	Espiar	Atacar	Transferir	Transportar	ACS	Destruir	Manter Posição.
Ida	x	x	x	x	x	x	x
Regresso	v	v	x	v	v	v	v
CD							
Recolher							
Ida	x						
Regresso	v						

* Não é visível se o slot estiver desocupado, no entanto, se o slot for ocupado durante a missão, passará a ser visível. Legenda: x = invisível, v = visível

**Tabela 2.** Pontos visíveis e cegos do sensor phalanx, com frotas provenientes de Luas

		De Lua para Planeta						
		Espiar	Atacar	Transferir	Transportar	ACS	Colonizar*	Manter Posição.
Ida		v	v	v	v	v	x/v	v
Retorno		x	x	x	x	x	x	x

		Lua						
		Espiar	Atacar	Transferir	Transportar	ACS	Destruir	Manter Posição.
Ida		x	x	x	x	x	x	x
Retorno		x	x	x	x	x	x	x

		CD
		Recolher
Ida		x
Retorno		x

* Não é visível se o slot estiver desocupado, no entanto, se o slot for ocupado durante a missão, passará a ser visível. Legenda: x = invisível, v = visível

Como observado nas tabelas, qualquer missão com destino à uma lua ou a um campo de destroços não será visível ao phalanx na ida, bem como nenhuma missão proveniente de uma lua será visível na volta.

Isso tem uma implicação direta no uso do sensor, uma vez que somente conseguiremos visualizar frotas que se dirijam a algum planeta (não lua nem CD), desde que não esteja regressando de uma missão transferir.

O propósito fundamental do sensor phalanx é justamente observar a movimentação de uma frota inimiga e, com essa informação, sincronizar um ataque sem dar chances ao inimigo de mobilizar sua frota e escapar do ataque. Desse modo, existem duas formas de utilizar esse recurso: Observando o regresso de uma frota e observando a ida de uma frota.

Observando o regresso de uma frota.

Essa é a forma mais simples de utilizar o phalanx pois o horário de chegada da frota alvo é mostrado diretamente no relatório do phalanx, não sendo necessário qualquer cálculo para sincronizar o ataque.

O método consiste em utilizar o phalanx (popularmente chamado de “phalanquear”) diretamente no planeta do alvo, de modo a visualizar o regresso de suas frotas. Esse regresso pode ser de missões de atacar, transportar, colonizar, destruir, manter posições e ataque em ACS, lembre-se que a missão transferir em modo regressar não é pega pelo phalanx.

Segue-se um exemplo prático:



DEESTRA – O SENSOR PHALANX

O jogador “A” possui uma lua na posição 1:116:6 com um phalanx em nível 7, portanto pode observar 48 sistemas em cada direção (desde 1:68 até 1:164). Em um dado momento, “A” resolve utilizar seu sensor (já com uma quantidade de 50.000 deutério na lua) em um planeta do jogador “B”, na posição 1:125:5. Ele observa no relatório do sensor que existe uma frota composta por 250 naves, que irá pousar nesse planeta em 1:59:27, mais precisamente as 22:40:38, retornando de uma missão de transportar.

NOTA: Caso seja utilizado o *browser* Firefox, juntamente com alguns plugins, no relatório do sensor será mostrado, além do tempo, o horário de chegada da frota. Será considerado nos exemplos, que se dispõe desse recurso.

Imediatamente “A” espia o planeta de “B” e observa certa quantidade de defesas. Nesse ponto, “A” utiliza um simulador para calcular quantas e quais naves serão necessárias para destruir as defesas e as frotas em 1:125:5. Com os cálculos feitos, “A” prepara a frota e percebe que ela irá demorar 1:18:21 para alcançar o planeta de “B”.

Assim, o atacante espera até 21:22:19 para enviar a frota, em missão de atacar, ao planeta alvo. Perceba que enviando a frota nesse horário (21:22:19), com um tempo de vôo de 1:18:21, ela atingirá o planeta em 1:125:5 as 22:40:40, exatamente 2 segundos depois da frota alvo pousar. Esse pequeno tempo é necessário devido ao sincronismo e variação dos relógios do servidor e do computador em uso. Após o *redesign*, essa variação (*lag*) diminuiu bastante, mas ainda existe.

É conveniente saber que existem jogadores que conseguem retirar a frota do planeta em cerca de 6 segundos, assim, não recomenda-se que a frota atacante seja sincronizada mais que 5 segundos do pouso da frota alvo.

O método mostrado é a forma mais simples de utilização do sensor phalanx e deve ser utilizado por jogadores logo que conseguir seu primeiro nível de sensor. O sincronismo de frotas não se consegue de imediato, é necessária certa experiência para refinar esta técnica.

Observando a ida de uma frota

Este método de uso do sensor requer um pouco mais de habilidade e conhecimento do jogo por parte do atacante. Consiste em phalanquear um planeta que esta sendo atacado e, através de cálculos, sincronizar uma frota para destruir a frota do jogador atacante (evidentemente que não no planeta do atacado e sim no planeta do atacante).



DEESTRA – O SENSOR PHALANX

Desse modo, podemos capturar uma frota, com auxílio do phalanx, sem que este consiga examinar o planeta do atacante. Esta é uma técnica relativamente refinada, conhecida como WTP, sigla em inglês para Olhe o Phalanx (*Watch the Phalanx*), que juntamente com o WTD e o WTA (*Watch the Debris* e *Watch the Attack*, respectivamente) constituem o auge da perícia na arte de atacar.

Novamente, segue-se um exemplo prático.

O jogador “A” possui em sua lua, no slot 1:231:5, um sensor phalanx em nível 3, assim, ele somente consegue rastrear 8 sistemas em cada direção (desde 1:223 até 1:239). Ao usar seu sensor em um planeta do jogador “B” no slot 1:227:6, ele percebe que uma frota do jogador “C”, proveniente do slot 1:242:4, está atacando o planeta de “B”, culminando o ataque em 1:45:50, as 23:35:21. Porém, o nível de phalanx de “A” não é suficientemente alto para phalanquear o planeta de “C” e ver o horário de regresso dessa frota atacante.

Nesse ponto, “A” espiona o planeta de “C” com dois propósitos: Verificar suas defesas para poder calcular as naves necessárias e, principalmente, verificar o nível de evolução de seus motores. Com essa última informação, o jogador “A” poderá calcular a velocidade da frota de “C” e a partir do horário de chegada do ataque ao planeta de “B”, calcular o horário de regresso da frota de “C” em seu planeta.

Para isso, é necessário que se tenha um bom conhecimento dos motores utilizados em cada tipo de nave e como é determinada a velocidade dessas naves. Estas informações podem ser adquiridas em documentos específicos, emitidos pelo Departamento de Logística (DELOG).

Para que esta técnica seja utilizada, é necessário também que o nível de tecnologia de espionagem do jogador “A” seja tal que consiga visualizar não só o montante de naves a caminho do ataque à “B”, mas também a discriminação (tipo) de cada nave.

A partir dos cálculos feitos (Tempo de vôo da frota de “C”, quantidade e tipos de naves necessárias para o ataque e tempo de vôo até o alvo) o jogador “A”, pode lançar o ataque ao jogador “C”. Note que em todo esse processo, o jogador “B” fez um papel coadjuvante, não participando diretamente do ataque.

O mesmo raciocínio apresentado é válido para o caso de o jogador “C” possuir o planeta dentro do raio de cobertura do phalanx de “A”, mas o ataque estar partindo da lua e não do planeta. Neste caso, mesmo estando dentro da área de cobertura do phalanx de



DEESTRA – O SENSOR PHALANX

“A”, este não consegue ver o regresso do ataque uma vez que o regressar de qualquer missão que parta de uma lua é totalmente invisível ao sensor, como mostrado na tabela 2.

Observando a ida de uma frota (roubo de CD)

Esta técnica gera muitos lucros, mas é mal vista pela maioria dos jogadores uma vez que não é “honesta”, sendo característica de jogadores oportunistas (chamados de abutres ou carniceiros).

É bastante simples e consiste em observar o horário que uma frota irá atacar um planeta qualquer e sincronizar uma esquadra de recicladores a fim de roubar do campo de destroços que outrora seria reciclado pelo atacante.

Segue um exemplo:

O jogador “A” possui um planeta em 1:206:11, cuja lua possui sensor phalanx a nível 4 (alcance 15 sistemas, ou seja desde 1:191 até 1:221). Ao phalanquear um planeta de um jogador “B” em 1:217:15, percebe uma frota de um jogador “C”, se aproximando em missão de atacar, cujo horário de impacto será as 19:27:50, demorando então 1:35:40.

Nesse ponto, podem haver duas situações: O jogador “A” percebe que suas frotas não serão rápidas o bastante para apanhar a frota de “C” no regresso ou; o jogador “C” é muito mais forte que “A” e este não dispõe de navas suficientes para crashar a frota de “C”.

No entanto, o jogador “A” sabe o horário que as frotas de “C” irão bater no planeta de “B”, assim, ele preparara uma esquadra de recicladores e a prepara para enviar ao campo de destroços em 1:217:15, a exatos 2 segundos depois que o ataque de “C” bater no planeta de “B”, ou seja, as 19:27:52.

Essa técnica pode trazer bons lucros, a depender da disponibilidade de recicladores e do tempo entre as frotas de ataque e de reciclagem do atacante. Idealmente, os ataques devem ser bem planeados para que os recicladores atinjam o campo de destroços a não mais que 10 segundos depois do ataque. No entanto, essa configuração de frota é difícil de ser feita em função da baixa velocidade dos recicladores e da necessidade de rápida ação quando da identificação de um alvo.

Esse tipo de oportunismo pode trazer conseqüências desagradáveis, pois alguns jogadores não aprovam essa atitude, podendo retalhar quem a pratica. Evidentemente enviando os recicladores de uma lua, o atacante dificilmente saberá quem roubou os destroços gerados em seu ataque.



4. EVITANDO O SENSOR PHALANX

Do mesmo modo que um jogador utiliza o sensor em outros, estes podem utilizá-lo reciprocamente. Mas existem técnicas para evitar ser apanhado pelo sensor, tais técnicas exigem uma certa experiência do jogo e domínio total das condições mostradas nas tabelas 1 e 2, além de conhecimento de todas as técnicas de ataque que utilizam o phalanx.

Especial atenção deve ser dada às galáxias ao redor dos planetas, isto é, deve-se mapear todas as luas de jogadores rivais existentes nas proximidades e o nível do sensor em cada uma delas, formando um mapa de cobertura de phalanx de inimigos e identificando zonas cegas, onde o nenhum sensor inimigo consegue examinar.

Um ponto muito importante é evitar missões que têm origem nos planetas, sempre que possível, transfira a frota para a lua e a partir dela, a envie para o destino. Evitar missões de transportar e atacar a partir de planetas ajuda a diminuir a possibilidade de ser pego pelo phalanx.

Sempre que for transportar recursos entre os planetas, envie a frota em missão de transferir e esteja jogando (*on*) no momento em que a frota pousar no planeta de destino. Lembre-se que o phalanx visualiza missões de transferir na ida, mas não no regresso. Caso algum inimigo sincronize um ataque à sua frota, basta regressar que ela estará invisível ao sensor. Cabe informar que existem técnicas muito apuradas que podem apanhar a frota regressando de uma missão transferir.

Assim, para evitar que sua frota seja apanhada no regresso, evite enviar grandes quantidades de naves (muitas naves são alvos cobiçados) a partir do planeta em missões de atacar, transportar, manter posições, destruir, colonizar e ataques em ACS. Essas missões a partir da lua são mais seguras, mas não invulneráveis.

Para evitar que sua frota, em missão de atacar a partir de uma lua, seja apanhada (WTP), envie o ataque com uma porcentagem inferior a 100%, como 90% ou 80%. Mesmo que um inimigo phalanqueie o planeta que você está atacando, ele não saberá a qual porcentagem o ataque foi enviado. Normalmente, o cálculo do tempo de chegada no WTP é feito a 100%, se a frota foi enviada a uma porcentagem diferente, o horário de regresso será posterior ao calculado, dessa forma o atacante irá “errar” (irá acertar a 100%, mas errar no tempo real) o tempo e a frota em regresso será poupada.