

☐☐ I primi passi

Questa sezione iniziale della Guida ha il compito di illustrare i **fondamenti del gioco** e fornire gli opportuni riferimenti per approfondire i vari aspetti di Pirates War, illustrati in Capitoli più specifici della Guida.



Così è come appare l'**homepage** una volta entrati la prima volta nel gioco dopo aver creato il proprio personaggio. Nel Libro della guida "**La propria Isola**" troverai tutte le informazioni per poterti orientare tra le varie funzioni e menù. Come si può vedere, si apre fin da subito la **prima missione di tutorial**. Al momento **non hai risorse** (barra in alto) e quindi **dovrai necessariamente seguire il Tutorial** per poterti stabilire nella tua isola e **costruire le prime strutture**. Il tutorial:

- Guiderà nella **costruzione delle prime strutture**
- A tempo debito insegnerà a **costruire ed equipaggiare una nave**
- Seguirà il giocatore nella **prima esplorazione dell'Oceano** e quindi alla sua **prima isola del tesoro**

Sebbene il percorso di crescita sia **altamente personalizzabile** si possono dare, in ordine sparso, una serie di consigli.

A quali strutture dare la priorità

In Pirates War le strutture generalmente **impiegano poco tempo** per essere costruite. Il limite principale è dato quindi dalla **disponibilità di risorse** (legno, ferro, stoffa, dobloni...). Quindi, è consigliabile almeno all'inizio **dare la precedenza al potenziamento dei centri di produzione**.

In generale, sono queste le strutture sulle quali dovresti puntare all'inizio e l'Albero Tecnologie ti aiuterà a scoprire i requisiti necessari per ognuna di esse:

- **Centro Città** e i suoi potenziamenti (Villaggio, Centro Cittadino, Borgo...) che sono necessari per sbloccare le strutture di livello maggiore
- La **Taverna**, che dovresti aver già costruito comunque seguendo il tutorial, è che è fondamentale per dotarsi di **ciurma** per le tue navi e ricercare **mappe del tesoro**, fonte principale di **dobloni** (la valuta di scambio del gioco)
- **Falegnameria, Fonderia, Sartoria**. Per costruire i livelli maggiori sono necessari, oltre che un Centro Città di grado sufficiente, le **tecnologie** adeguate e la **Fattoria**. Quest'ultima non produce una risorsa vera e propria (il cibo è stato infatti eliminato dalle risorse disponibili su Pirates War tempo fa), ma rimane comunque importante per sfamare i tuoi lavoratori!
- La **Scuola**, senza la quale non si producono i **punti tecnologia** necessari per sbloccare le **ricerche** che ti permetteranno di sbloccare nuove infrastrutture, potenziamenti e funzionalità!
- Il **Magazzino**, per stipare le risorse che non utilizzi e prepararti ad accumularle in vista della costruzione di strutture e ricerche più
- Il **Cantiere Navale**, per dotarti di navi sempre più avanzate e adatte ai compiti da svolgere. Con il **Deposito Navale** potrai dotarti di più navi di riserva, ma spesso all'inizio è sufficiente averne una o, al massimo, due oltre a quella principale.

Man mano che cresci poi l'**Emporio** acquisisce una certa importanza. La sua funzione base o "**Shop**" ti permette di acquistare oggetti dal **server** di gioco a prezzo standard, tra i quali i primi equipaggiamenti per la nave (scafi, vele, cannoni...), le bottiglie di rum per riempire le riserve della Taverna, etc. etc. Una volta ricercata la tech "**Mercato Globale**" poi potrai anche accedere alla compravendita diretta con **altri giocatori**.

Rivestono invece un'importanza marginale, per lo meno all'inizio, strutture come **Dogana, Banchina e Ambasciata**. Anche l'**Officina** è poco utile all'inizio (e verrà analizzata in un paragrafo a parte, più sotto).

Il ruolo della Scuola

Probabilmente, la risorsa che cresce meno in rapporto alle necessità è rappresentata dai **punti tecnologia**, necessari per le ricerche nella **scuola**. Siccome le ricerche sono **essenziali per progredire nell'albero delle strutture e sbloccare determinate abilità** (es. l'accesso al mercato globale, un maggior raggio di visuale di navigazione, etc.) non tralasciare di aumentare il più possibile il livello della scuola!

Le tech più importanti sono, in ordine sparso:

- Le ricerche che ti permettono di **sbloccare i livelli più avanzati delle strutture**, come **Geografia 1 - 3** o il gruppo di ricerche necessario per avanzare nella falegnameria, nella fonderia e nel laboratorio di tessuti (es. **Forno in pietra** o **Accetta migliorata**)
- Le ricerche del gruppo **Ingegneria Navale 1 - 3**, necessarie per accedere alle navi migliori
- La ricerca **canna da pesca**, per sbloccare la possibilità di **pescare in mare** e aumentare l'**autonomia della propria nave**
- **Esplorazione**, necessaria per trovare oggetti e forzieri nascosti nelle Isole deserte
- **Argano** e ricerche correlate, per recuperare le **mappe in bottiglia** e gli oggetti dai **relitti delle navi affondate**
- Il gruppo di ricerche **Monocolo**, per ampliare la tua visuale in navigazione e mappare più rapidamente, vedere prima i nemici o le bottiglie alla deriva
- Il **Mercato globale**, per accedere alla compravendita diretta di item

I dobloni e le mappe del tesoro

I **dobloni** sono fondamentali all'inizio! Le strutture di livello più basso generalmente non richiedono dobloni, ma man mano che sviluppi la tua isola diventeranno sempre più importanti. La fonte principale di dobloni si trovano tramite le mappe del tesoro. Le mappe del tesoro possono essere ricercate in Taverna nella sezione apposita, ma le ricerche **consumano rhum** (anche quelle infruttuose, seppure tu possa trovarlo in alcune isole del tesoro o acquistarlo al Mercato, una volta costruito). Si dispone poi solo di un numero limitato al giorno di fonti e, infine, la skill "Raccolta Informazioni", necessaria per aumentare le probabilità di successo nella ricerca ed accedere a tesori più redditizi, sale abbastanza lentamente. E' fortemente consigliato quindi **andare alla ricerca di mappe in bottiglia**, che troverai sparse nell'Oceano, e che non di rado contengono mappe di livello superiore a quelle che normalmente un novizio può ricercare nella propria Isola. **NB:** per raccogliere è necessaria la tech "Argano".

In alcune mappe, soprattutto quelle di livello superiore, potresti trovare delle **coordinate nascoste** che celano una parte sostanziale del tesoro. Per trovarle è necessario dotarsi della skill Esplorazione e procedere ad **esplorare a tappeto l'isola** in questione. Non di rado queste coordinate nascoste, oltre che a parte del tesoro, garantiscono anche il ritrovamento di un **forziere**. Gli item al suo interno potrebbero essere utili, e puoi ottenerli o aprendo il forziere con una **chiave**, oppure tentando di **scassinare la serratura** in alcuni casi, come spiegato nella pagina appena linkata. Esplorare l'isola anche in assenza di tesori da trovare ti può permettere di trovare oggetti come **conchiglie** o **erbe**, necessarie per **completare missioni** e **produrre pozioni**.

Come affrontare la scarsità di risorse

Una fonte alternativa di dobloni, il cui rapporto costi/benefici è però poco favorevole, sono le **Isole Mercato**, dove è possibile **scambiare risorse per dobloni e viceversa**. Ogni regione dispone di un'Isola Mercato, dovrai trovare per conto tuo la più vicina a te, esplorando o chiedendo a Capitani amici. Le stive delle prime navi che potrai costruire sono però relativamente piccole. Per trasportare quantità rilevanti di risorse ad un Isola Mercato puoi usare navi da trasporto, che però sono lente e male armate e quindi **vulnerabili**. Una soluzione intermedia è data dalla **Caravella** (richiede Cantiere Navale lvl. 7 e Ingegneria Navale lvl. 2), che dispone di una buona velocità e una buona stiva. Considera che spesso sarà comunque necessario **fare più viaggi** e **privarsi di un certo numero di risorse** per raggiungere un quantitativo di dobloni adeguato, con tutti i rischi connessi legati alla possibilità di attacchi da parte di nemici... Valuta te se il gioco vale la candela.

Un problema più comune della penuria di dobloni è quello di trovarsi con un **magazzino cronicamente vuoto**. In questo caso le Isole Mercato possono essere sfruttate nel senso **esattamente opposto** a quanto visto prima: scambiando l'eccesso di dobloni per risorse come legno, ferro o stoffa. In questo caso i **benefici sono maggiori** visto che con qualche decina di dobloni si possono acquistare buone quantità di risorse.

Le navi possono navigare con una **stiva carica a più del 100% senza affondare**, ma subiscono un pesantissimo malus di velocità. Puoi usare questa strategia per **risparmiare qualche viaggio** verso l'Isola Mercato ma, nel caso in cui ti trovassi di fronte a un nemico, potresti essere obbligato a **gettare il carico in mare** per alleggerirti e scappare o affrontare la battaglia al meglio.

Esplorare l'Oceano

All'inizio è **fortemente consigliato esplorare il più possibile i mari** anche perché puoi godere delle Zone di protezione per i novizi, soprattutto all'inizio. Man mano che esplori la tua **minimappa** si aggiornerà, registrando **isole del tesoro, isole di giocatori, Isole Mercato** etc... All'inizio spesso le **coordinate delle isole deserte**, riportate nelle mappe del tesoro, non saranno visibili siccome la skill Cartografia sarà necessariamente bassa. Puoi comunque chiedere ad altri utenti nelle **Taverne digitali** del gioco (canali Discord e Telegram) una lista delle coordinate per facilitarti il lavoro. Navigare molto è inoltre **necessario per far salire le skill di navigazione**: è fortemente consigliato **far salire Padronanza Navi al livello 100** e **Conoscenza Venti almeno al livello 50** prima di uscire dalla Protezione Novizi. Difatti, una volta attaccabile da tutti, avere una discreta velocità di navigazione ti permetterà di non essere semplice mangime per i pesci!

Quando incontri un giocatore in mare **non esitare a premere con il pulsante destro sulla loro flotta**: spunterà il nome e, cliccandoci sopra, aprirai il **pannello informazioni** della flotta: è l'unico modo per far crescere la skill **Riconoscimento Navi**, che se di livello adeguato ti permetterà di capire su che nave stanno veleggiando.

La protezione novizi

Man mano che **spendi risorse sali di livello**. Fino al **livello 5 sei completamente protetto dagli attacchi**. Dopo il livello 5 entrerai nella **Zona di protezione 4** e, da lì, potranno attaccarti tutti i giocatori della tua stessa Zona di Protezione. Se **attacchi 2 volte un giocatore in Zona di protezione più bassa** (quindi di livello più alto, generalmente) **scalerai alla Zona di protezione successiva**: quindi cerca di dosare la tua sete di sangue. I giocatori in Zona Protezione superiore alla tua (che non possono attaccarti) saranno caratterizzati da un colore **rosso** del nick, mentre quelli in Zona Protezione uguale alla tua (che puoi attaccare liberamente e viceversa) di colore **azzurro**. Infine, i giocatori in Zona Protezione inferiore alla tua di colore **verde chiaro**.

Se esageri ad attaccare giocatori più forti potresti trovarti rapidamente **senza protezione** prima della sua "scadenza naturale", ovvero il **livello 60**.

Stai anche attento a **non abbandonare la nave in Zone di divieto di sosta** come: Avamposti, Isole Mercato, Isole Banca e Isole di giocatori più forti. Se sosti in una zona di divieto per **più di 10 minuti perderai temporaneamente la protezione** e **potranno attaccarti tutti!**

Quale nave scegliere

Ogni **Nave** di Pirates War ha statistiche e caratteristiche che la rendono migliore per determinati compiti e peggiore per altri. In linea generale si possono distinguere tre categorie di imbarcazioni, incolonnate separatamente e riconoscibili per i dettagli della cornice nel pannello Costruzioni Navi: navi da **esplorazione**, da **trasporto** e da **battaglia**. Le navi da esplorazione sono caratterizzate in genere da elevata velocità ma bassa autonomia, armamenti abbastanza scarsi e stiva piccola. Le navi da trasporto sono grandi imbarcazioni poco armate e molto lente, ma dotate di grande stiva. Le navi da battaglia sono invece ottimizzate per la guerra e hanno in generale una velocità inversamente proporzionale alla quantità di cannoni che possono portare. Per le prime esplorazioni lo **Sloop** è più che adeguato ed è estremamente rapido. Presto però ti accorgerai che la scarsa autonomia e la piccola stiva diventeranno un ostacolo. Inoltre non può sostenere una battaglia, visto che è estremamente fragile e, soprattutto, privo di armamenti. La prima, più che valida, alternativa è rappresentata dalla **Fregata** "semplice", la prima nave da guerra sbloccata (Cantiere Navale lvl. 3), ben armata e sufficientemente veloce. La **Pinaccia** (Cantiere Navale lvl. 4) rappresenta una versione "potenziata" dello Sloop, solo di poco più lenta ma con stiva ben più ampia e con qualche cannone per difendersi. Con il Cantiere Navale lvl. 6 si blocca la **Fregata militare**, versione più resistente della precedente, che rappresenta probabilmente la nave più versatile e usata del gioco. Con il livello successivo si accede alla possibilità di costruire la **Caravella**, vascello abbastanza veloce e molto utile, visto l'ampia stiva, per trasporti di medie dimensioni (es. per "rigattare" alle Isole Mercato). Gli ultimi livelli di Cantiere Navale ti permetteranno infine di allestire le navi più grandi e potenti del gioco. **NB:** le **navi da trasporto** (Flute, Caracca, Veliero, Nave Mercantile) sono impiegate dai **Mercanti** per i grandi traffici transoceanici, spesso scortati in questo da una o più navi da guerra. L'estrema lentezza e lo scarso armamento di cui sono dotate le rendono assolutamente **sconsigliate** al di fuori di questo uso.

Equipaggiare la nave

In questo libro della guida è spiegato come funzionano gli equipaggiamenti, comprese le loro statistiche, mentre qui come sfruttarli al meglio. All'inizio sono sufficienti **equipaggiamenti di basso livello**, ad esempio quelli forniti dal server stesso allo Shop dell'Emporio e acquistabili per pochi dobloni. Non vale nemmeno la pena spendere molto rhum e dobloni per una ciurma dotata di molti HP, anche perché, soprattutto all'inizio, la differenza in battaglia la fa più la capacità di comprendere come funziona il combattimento piuttosto che la qualità delle armi o dei propri uomini. Viceversa, man mano che cresci e che i nemici diventano sempre di più e meglio armati, dovrai **porre più attenzione alla qualità delle tue dotazioni**, in particolare lo **scafo** (salendo di livello avrai la possibilità di accedere a scafi che daranno un deciso *boost* agli HP della tua nave) e le **armi** (di cui la caratteristica più importante è il tempo di ricarica, che ne decide la cadenza di fuoco). Sono importanti anche le **vele** ma, come spiegato qui, la velocità base della tua nave è influenzata da più fattori contemporaneamente, come scafo, skill di navigazione etc. Viceversa, i **timoni non hanno un ruolo importante**, soprattutto all'inizio.

Prodursi o non prodursi da soli l'equipaggiamento?

L'**Officina** serve a **prodursi da sè vele, scafi, timoni e cannoni**, destinati all'uso personale o alla vendita. Mentre alcuni giocatori preferiscono sfruttare gli **equipaggiamenti base** (es. quelli venduti dal server nello Shop) o **acquistarli da altri giocatori** più "grandi" (spesso comunque a buon prezzo, visto che inizialmente si possono usare solo gli equipaggiamenti di qualità "proporzionale" al livello del giocatore). Altri invece preferiscono **mettersi in proprio fin da subito**. Iniziare presto a produrre equipaggiamenti **può dare benefici sul lungo termine** (visto che si inizia fin da subito così a far salire le abilità di produzione, specie se uno ha in mente una carriera da Artigiano), ma può essere **svantaggioso nel breve termine** perché:

- La ricerca dei materiali nelle isole del tesoro **richiede tempo** e i materiali si sbloccano via via facendo salire le opportune skill di raccolta e ricercando apposite tech, che sono **molto costose**
- Il processo produttivo è **inefficiente** a livello basso: ti troverai quindi a usare molte risorse per produrre relativamente pochi equipaggiamenti. L'uso di queste risorse inoltre ti farà **guadagnare molti punti EXP** e quindi **salirai rapidamente di livello**, rischiando di trovarti ben presto in una **fascia di protezione** inadeguata ed esposto a giocatori in realtà più forti di te
- All'inizio la crescita può essere rapida: nell'arco di pochi giorni uno scafo o dei cannoni creati con grande fatica potrebbero diventare **del tutto obsoleti**

Il bilancio costi - benefici dell'**autoproduzione del materiale** è quindi **generalmente svantaggioso** ed è meglio quindi **usare l'equipaggiamento base all'inizio** e fare riferimento agli **Artigiani** quando si desidera avere **item di qualità superiore**. Fa eccezione chi ha già deciso di **intraprendere la carriera da Mercante** ma, anche in questo caso, è meglio **aspettare un po'** prima di gettarsi a capofitto nella produzione (es. dopo che si sono completate tutte le strutture principali e le skill di Navigazione sono a livello abbastanza alto, in modo da affrontare al meglio un eventuale passaggio in Zona Protezione 0).

riciclaggio degli oggetti, in modo da recuperare il più possibile dagli item di scarsa qualità e alimentare il processo produttivo.

Combattere

Anche se non hai un animo battagliero, è importante sfruttare le primi fasi di gioco per imparare **come funzionano i combattimenti**. Anche giocatori che già conoscevano Pirates War ai tempi d'oro sono infatti spesso **disorientati** quando si trovano a combattere, visto che il combat è l'aspetto del gioco che ha subito probabilmente i cambiamenti più profondi. Ci vuole tempo per **padroneggiare le manovre della nave**, le **gittate dei cannoni** e i loro **spostamenti**. Cerca di fare più combattimenti possibile se riesci: le fasi iniziali sono infatti quelle **migliori per imparare e provare** visto che sarai dotato di **cannoni lenti e poco potenti**, che **ti lasceranno più tempo per ragionare**.

Inoltre, combattere ti permetterà di far salire le **skill di combattimento**. Tra esse le più importanti sono:

- **Balistica**: permette una maggiore precisione quando la nave avversaria non cade completamente nella gittata dei tuoi cannoni, permettendoti di risparmiare una certa di % di colpi che altrimenti finirebbero in acqua
- **Maestro d'armi**: i cannoni di **ferro** (quelli del Mercato) non hanno un malus sui danni, mentre quelli di **fattura maggiore** (dal rame fino al mithril) hanno un **malus crescente**, che va dal - 10% per quelli di rame fino al - 50% per quelli di Mithril. Maestro d'armi permette, al livello 100, di **annullare completamente questo malus** e ovviamente diventa sempre più importante man mano che usi cannoni migliori.

Fortunatamente, queste due skill **crescono passivamente con ogni colpo sparato** e anche **abbastanza velocemente**: va da sè che più cannoni usi e più veloce saliranno. Quindi combattere con una Fregata, che ha 6 cannoni, ti permetterà di far salire queste abilità tre volte più velocemente rispetto a combattere con una Pinaccia (che di cannoni ne ha 2).

I vari tipi di cannoni (**standard, lunghi, bombarde**) differiscono per **danni e gittata**. Quelli più semplici da usare all'inizio sono i **cannoni standard**, mentre i cannoni lunghi richiedono più esperienza e una maggior bravura nella gestione degli spostamenti. Viceversa, le **bombarde** sono armi specificatamente disegnate per gli **assedi** degli Avamposti e sono quindi **fortemente sconsigliate** per il combat PvP: la loro gittata estremamente lunga le rende nettamente inferiori nell'1vs1 rispetto ai cannoni standard o ai cannoni lunghi.

Come detto prima, usare **equipaggiamenti poco costosi**, anche se sulla carta può essere uno svantaggio, ti permetterà di affrontare la battaglia **a cuor leggero** e di sperimentare

più liberamente: male che vada per pochi dobloni al Mercato potrai rifarti un set di item nuovo per la tua nave.

Esiste inoltre una pagina apposita della guida dove sono illustrati alcuni elementi base di tattica navale, utili per **imparare a gestire inseguimenti e fughe**.

Come accennato prima, **evita di attaccare giocatori in Zona Protezione maggiore della tua** (visualizzati in **rosso**), per evitare di perdere la protezione novizi prima di quanto necessario.

Scegliere una Fazione/Categoria

Fin dal **livello 10** potrai scegliere, attraverso il Pannello Fazione, una tra le tre **categorie/fazioni** disponibili, ovvero **Corsaro**, **Mercante** e **Pirata**. Scegliere una categoria **non è essenziale per giocare**, soprattutto nelle prime fasi dell'esperienza di gioco, ma può portare una **serie di vantaggi**. Per esempio, potrai accedere fin da subito ad uno **Schieramento** e giocare insieme ad altri pg che possono darti dritte e consigli, nonché supportarti nella crescita. Inoltre, la tua categoria iniziale (ovvero quella di **Libertino**) è caratterizzata da ampia libertà d'azione, ma le sue **abilità** di combattimento e di produzione vengono **frenate da CAP** rilevanti e, soprattutto, **non hanno modificatori positivi**. Viceversa, Corsari e Pirati, che sono **classi militari**, hanno **bonus sulle skill di combattimento**, mentre i Mercanti, da artigiani, hanno **bonus sulle skill di produzione**. Se quindi hai già capito quali aspetti del gioco ti piacciono di più, scegliere una Categoria abbastanza presto può dare una bella spinta al tuo percorso di crescita.

NB: la scelta di Categoria **NON è definitiva**, ma dovrai comunque aspettare **almeno 5 giorni** da Libertino prima di cambiare tra una e l'altra.

Entrare in uno Schieramento

Se da un lato è vero il vecchio adagio "*meglio soli che male accompagnati*", generalmente i mari di Pirates War sono abbastanza **inclementi con i lupi solitari**. Il gioco stimola e incoraggia il **gioco di gruppo** e le **relazioni tra utenti**, inoltre molte delle funzioni più avanzate e "divertenti" (es. la lotta per gli Avamposti) è riservata agli Schieramenti. Ci possono essere vari motivi per cui scegliere di giocare in uno Schieramento piuttosto che in un altro: amicizia, simpatia "a pelle", convenienza (es. perché si tratta di uno Schieramento molto presente nella tua zona). Ovviamente, scelta di Schieramento e di Categoria/Fazione sono spesso **intimamente connesse**: da Pirata non potrai entrare in una Nazione, così come da Corsaro in una Confederazione Pirata. Come però detto nel punto precedente, la Categoria può essere cambiata quando si desidera, pur dovendo aspettare un certo periodo da Libertino prima di vestire nuovi abiti.