

☐☐ 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. 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, i seguenti consigli:

- 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,

doblioni...). Quindi, è consigliabile almeno all'inizio **dare la precedenza al potenziamento dei centri di produzione**

- 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!
- I **doblioni** sono fondamentali all'inizio! Le strutture di livello più basso generalmente non richiedono doblioni, ma man mano che sviluppi la tua isola diventeranno sempre più importanti. La fonte principale di doblioni 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!) e si dispone solo di un numero limitato al giorno di fonti. Inoltre, 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**".
- Una fonte alternativa di doblioni, il cui rapporto costi/benefici è però poco favorevole, sono le **Isole Mercato**, dove è possibile **scambiare risorse per doblioni 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 doblioni adeguato, con tutti i rischi connessi legati alla possibilità di attacchi da parte di nemici... Valuta te se il gioco vale la candela.
- All'inizio è **fortemente consigliato esplorare il più possibile i mari**. Man mano che esplori la tua **minimappa** si aggiornerà, registrando **isole del tesoro, isole di giocatori, Isole Mercato** etc...
- 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. 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 sostis in una zona di divieto per **più di 10 minuti perderai temporaneamente la protezione** e potranno attaccarti tutti!

Pagina in costruzione....

Revision #8

Created 28 January 2025 10:22:34 by Canarino

Updated 9 May 2026 11:04:25 by Lord Hornblower