

Assedio e difesa degli Avamposti

AL MOMENTO GLI AVAMPOSTI E LE ATTIVITA' CONNESSE (CONQUISTA, RIPARAZIONE, DOGANA...) SONO DISATTIVATI IN ATTESA DI UN REWAMP DOPO IL PASSAGGIO ALLA VERSIONE 7.

Prima di leggere questa sezione della guida si consiglia caldamente di assicurarsi di aver imparato i rudimenti dei combattimenti PvP, illustrati in [questi capitoli](#).

Gli Avamposti **iniziano a sparare in automatico ai nemici presenti nel loro raggio di tiro** anche se non è stato iniziato alcun attacco "formale". Meglio quindi **girare alla larga** se non si intende attaccarli!

Tempistiche degli attacchi e *cooldown*

Gli Avamposti possono essere attaccati in **una delle quattro finestre orarie giornaliere** definite di **"vulnerabilità"**, che vengono selezionate dal Comandante dello Schieramento possessore:

- ☐ **Mattina** (ore 09:00 - 13:00)
- ☐ **Pomeriggio** (ore 14:00 - 18:00)
- ☐ **Sera** (ore 19:00 - 23:00)
- ☐ **Notte** (ore 21:00 - 01:00)

Le fasce orarie delimitano l'orario nel quale **può iniziare l'attacco** ma non quello in cui può **terminare!** Per esempio, se venisse attaccato un Avamposto attivo in fascia serale (quindi dalle 19 alle 23) alle ore **22:59** il combattimento potrà continuare anche dopo. Il **tempo massimo per l'assedio** fissato è di **60 min**. Come sarà meglio spiegato dopo, se entro 60 min gli attaccanti non riescono a conquistarlo, la vittoria sarà assegnata ai difensori.

Dopo la conquista l'Avamposto riceve una **protezione totale** dagli attacchi per **6 ore**. Alla fine di questo tempo le difese dell'avamposto e gli armamenti distrutti o danneggiati **si rigenerano automaticamente**.

dà

attacco fallito l'Avamposto va in **cooldown** sempre per **3 ore**. Le difese, però, si rigenerano anche in questo caso **automaticamente dopo 6 ore**. I difensori possono però scegliere di **spendere dobloni per anticipare la riparazione** nel caso in cui temano attacchi consecutivi.

Chi può attaccare l'Avamposto

Per evitare confusione è necessario premettere che l'assedio dell'Avamposto si compone di **due fasi**, che saranno meglio analizzate nei paragrafi successivi:

1. Una, che dà l'inizio all'Assedio, prevede l'**attacco fisico alle strutture di difesa**, ovvero alle **torri di guardia** (un passaggio necessario) ed, eventualmente (ma non necessariamente) anche al secondo livello di difesa, le **fortificazioni**.
2. Una volta **distrutte le torri di guardia** inizia il " **tiro alla fune** ", ovvero un meccanismo basato sul **dominio numerico del mare circostante l'Avamposto** che alla fine **deciderà l'esito della battaglia**.

Chi può attaccare fisicamente le difese?

Possono **dare inizio all'assedio** dell'Avamposto e **attaccare le difese**:

- **Pirati** o **Corsari** "snubbiati" (ovvero Livello Protezione 0) **appartenenti ad uno Schieramento**

NON possono dare inizio all'assedio e attaccare le difese:

- **Mercanti** (indipendentemente dall'appartenenza o meno ad uno Schieramento) e **Libertini**
- Qualsiasi "niubbo" (ovvero giocatore in **Livello Protezione ≥ 1**)

Queste prerogative implicano che, siccome i Mercanti non possono dare inizio ad un assedio, le **Gilde mercantili non possano attaccare o detenere Avamposti**.

Chi partecipa al "tiro alla fune"?

Partecipano al tiro alla fune:

- **Tutti i membri degli Schieramenti coinvolti** (indipendentemente dalla categoria, quindi anche i Mercanti in questo caso) purché **siano nella visuale del faro**, "**snubbiati**" e (limitatamente ai difensori) **NON doganati**.

NON partecipano al tiro alla fune:

- I membri di **altri Schieramenti**

- I giocatori di **Livello Protezione ≥ 1**
- I giocatori **senza Schieramento**, quindi anche i Libertini
- I difensori **doganati** all'Avamposto (per partecipare al tiro alla fune i difensori non devono essere attraccati)
- Qualunque giocatore **esca dalla visuale del faro dell'Avamposto** (ma non in maniera definitiva: una volta entrato nuovamente in visuale rientrerà nel conteggio)

NB: ciò non vuol dire che **giocatori senza Schieramento** o di **altri Schieramenti** alleati di quelli coinvolti in battaglia non possano partecipare! Visto che si basa sul **dominio numerico** potrebbero essere molto utili per **eliminare i giocatori avversari** e facilitare il compito dei difensori o degli attaccanti, rispettivamente.

Finché è **in corso** un combattimento per un Avamposto tra lo **Schieramento A** e lo **Schieramento B**, uno **Schieramento C non può conquistare l'Avamposto**, pur potendo comunque intervenire in battaglia.

I giocatori in Zona Protezione ≥ 1 NON possono attaccare gli altri giocatori all'interno della **visuale dell'Avamposto** finché c'è un **assedio in corso**.

Le difese dell'Avamposto

Ogni **tier** di Avamposto garantisce **difese sempre più resistenti**.

Esistono due livelli di difesa:

- Le **torri di guardia** sono dotate al livello minimo (sempre presente) di **1.000 HP** e al Tier 3 di **81.000 HP**. Esse rappresentano il primo livello di difesa che **impedisce agli attaccanti di iniziare l'assedio vero e proprio** (c.d. "tiro alla fune") finché non vengono distrutte. La loro funzione è quella di **ritardare l'inizio dell'assedio** garantendo ai difensori **minuti preziosi** per sopraggiungere sul luogo.
- Le **fortificazioni** sono la struttura principale e più importante e **ospitano i cannoni** (vedi dopo). Al Tier 1 garantiscono **25.000 HP**, mentre al Tier 3 **55.000 HP**. Finché sono integre **garantiscono un importante bonus ai difensori** (vedi dopo).

Una volta **danneggiate** in battaglia le fortificazioni **si riparano automaticamente e gratuitamente** una volta terminato l'assedio al termine della finestra di *cooldown*, ma i difensori possono decidere di **ripararle prima** spendendo dobloni.

Gli armamenti

Dal Pannello Armamenti è possibile **costruire** e **potenziare** i cannoni. L'Avamposto può contenere **dai 4 cannoni** (Tier 1) fino a **10 cannoni**, ognuno potenziabile fino al **livello 2**. Differentemente

dai cannoni costruibili dai giocatori per le loro navi, quelli degli Avamposti sono **standardizzati**. Anche gli **HP** sono standardizzati e non richiedono, diversamente dai cannoni delle navi, l'assegnazione di ciurma. Sono differenti anche le **gittate**, siccome l'Avamposto è posizionato a una distanza maggiore di quella che può occupare, nel combattimento, una nave (vedi dopo).

NB: le armi dell'Avamposto colpiscono tutti i nemici che passano nel loro raggio, **indipendentemente dal fatto che abbiano dato via all'assedio o meno**. Possono **colpire un nemico per volta** e, in caso di assedio, tenderanno a **colpire di più i nemici che stanno danneggiando maggiormente l'Avamposto**.

Funzionamento generale dell'assedio

Per iniziare l'assedio l'attaccante deve recarsi sull'Avamposto prescelto, entrare nella **zona di controllo** e cliccare sul **pulsante per l'attacco** , che apparirà di colore **rosso scarlatto**  se l'azione è disponibile. In alternativa, si può premere sul **badge** che comparirà.

Una volta dato l'attacco **i difensori ricevono una notifica ingame** che li avverte di quanto sta succedendo.

NB: le armi dell'Avamposto colpiscono tutti i nemici che passano nel loro raggio, **indipendentemente dal fatto che abbiano dato via all'assedio o meno**.

Inizia quindi il **combat contro le torri di guardia** (vedi dopo) e, una volta **distrutte**, inizierà l'assedio vero e proprio. Le torri di guardia quindi **ritardano l'inizio dell'assedio finché sono integre**.

Cosa succede alle funzioni dell'Avamposto sotto assedio

Una volta iniziato l'attacco le funzioni dell'Avamposto, come la dogana o la possibilità di riparare le navi o acquistare la ciurma **si modificano**. Come si modificano dipende sostanzialmente dalla **fase dell'assedio**.

Funzione	Attacco alle torri di guardia	Torri di guardia distrutte, inizia il tiro alla fune	Distruzione delle fortificazioni (eventuale)	Vittoria degli attaccanti e conquista dell'Avamposto
Dogana	Ancora attivo, possibile attraccare	Ancora attivo, possibile attraccare	Disattivato: tutti i giocatori eventualmente attraccati diventano attaccabili	Disattivato: tutti i giocatori eventualmente attraccati diventano attaccabili

- Il vantaggio in termini di player e la presenza di alcuni bonus (es. Avamposto ancora integro per i difensori, Avamposto distrutto...) viene **tradotto in un guadagno o perdita punti/secondo** che riempiono una barra dal valore complessivo di **10.000 unità**. Questa barra **diventa visibile al di sopra dell'Avamposto in blu** (vedi immagine soprastante)
- L'**obiettivo degli attaccanti è di portare la barra a 10.000 pt** entro lo scadere del tempo: se vi riescono l'Avamposto viene conquistato definitivamente e passa di proprietà. L'obiettivo dei **difensori è invece di portare la barra a 0 pt**: quest'evento terminerà l'assedio a favore dei difensori e scatterà il *cooldown*. In alternativa, l'obiettivo secondario è impedire che gli attaccanti arrivino a 10.000 pt entro 1 ora e 30 min dall'inizio dell'assedio (vedi sopra).
- Quando inizia l'assedio il punteggio inizia da **2.500 pt su 10.000** (quindi si parte da una posizione di relativo "vantaggio" dei difensori).
- Ogni **surplus numerico di un player** si traduce in una variazione del punteggio di **+/- 2 punti/secondo** (quindi se i difensori sono in vantaggio di 2 player vedranno la barra calare di - 4 pt/secondo riducendosi via via verso l'obiettivo degli 0 punti, mentre se gli attaccanti sono in vantaggio di 3 player vedranno la barra aumentare di + 6 pt/secondo avvicinandosi man mano al traguardo dei 10.000 pt, infine, se sono in parità, la barra rimarrà **ferma**). L'entità della variazione del punteggio è segnalata **sotto la barra del tiro alla fune** (vedi immagine soprastante).

I difensori attraccati NON vengono conteggiati, come specificato anche prima.

- Finché sono presenti le **fortificazioni dell'Avamposto** (NB: NON le torri di guardia, che devono essere assenti e/o distrutte perché il tiro alla fune abbia inizio) esse **valgono come 3 player difensori** ai fini del conteggio per determinare se si guadagnano/perdono punti. La **completa distruzione delle fortificazioni** da parte degli attaccanti permette loro di: (1) eliminare dal conteggio del tiro alla fune questi 3 player "fittizi" e, inoltre, (2) **guadagnare 2500 pt istantaneamente**.

NB: sebbene **distruggere le fortificazioni** garantisca un **grande vantaggio agli attaccanti**, quest'azione va ponderata bene perché, in caso di conquista, l'Avamposto **andrà ricostruito da zero**. Viceversa, se gli attaccanti riuscissero a portare a termine l'assedio **senza distruggere le fortificazioni** ereditano l'Avamposto con **tutte le infrastrutture intatte**.

NB: se **esci dal faro dell'Avamposto** (per esempio per andare a cambiare una nave danneggiata) il tuo *team* perderà un giocatore attivo e quindi **punti/secondo** per il tiro alla fune. Pensaci bene!

Il contatore del tiro alla fune **considera massimo 10 giocatori per parte!** Quindi, se il tuo Schieramento ha 15 giocatori nel faro e l'avversario ne ha 10, il contatore rimarrà in parità e

non si muoverà da un lato o dall'altro finché si mantiene questa situazione.

Conclusione dell'assedio

Indipendentemente dalla distruzione o meno delle fortificazioni, l'assedio si può concludere o con la vittoria dei difensori o con la vittoria degli attaccanti. Non esiste il pareggio.

I **difensori vincono** qualora (1) la **barra punti arrivi a 0** o (2) gli attaccanti **non arrivino a 10.000 pt** entro **1 ora e 30** dall'inizio dell'assedio.

Gli **attaccanti vincono** quando la **barra punti raggiunge i 10.000 pt** entro lo scadere del timer.

Cosa succede dopo

In caso di vittoria dei difensori

L'avamposto va in **cooldown** per **6 ore**: le sue funzioni si **riattivano istantaneamente** (quindi i difensori possono tornare ad attraccarvi, riparare le navi, acquistare la ciurma etc.) e l'Avamposto si **riparerà automaticamente**: quindi le difese torneranno via via agli HP basali, i cannoni danneggiati si ripareranno e quelli distrutti si rigenereranno.

In caso di vittoria degli attaccanti

L'avamposto va in **protezione totale** per **6 ore** e il livello del presidio **calerà di un tier**. Una volta terminato il *cooldown*, comunque, le fortificazioni risulteranno **integre** (seppur con un quantitativo di HP consensuale a quello del nuovo Tier) e i cannoni **costruiti** e al massimo degli HP (seppur in numero inferiore rispetto a prima, essendo calato di un tier il livello del presidio). Gli attaccanti possono **doganare immediatamente** salvo il limite di dogane intrinseco dell'Avamposto (10 slot) e quindi proteggersi così dagli eventuali rastrellamenti dei difensori. Gli eventuali difensori che **erano attraccati prima di iniziare l'assedio e non si sono mossi durante l'assedio stesso perdono del tutto dogana** e risultano quindi attaccabili (se una volta iniziato l'assedio i difensori non possono più attraccare, d'altro canto quelli già attraccati rimangono protetti finché non si muovono o finché l'avamposto non passa di mano).

Revision #7

Created 11 June 2026 23:22:20 by Admin

Updated 25 August 2026 18:28:10 by Lord Hornblower