

☐☐ Avvio del combattimento e spostamenti delle navi

Sicuramente i combattimenti sono il sale di questo gioco... Ma la conoscenza del campo di battaglia è la *conditio sine qua non* per ottenere una vittoria. Assicurati di conoscere tutti i segreti dell'oceano di Pirates War leggendo l'[apposita sezione](#) prima di immergerti in questa parte della guida.

Per dare luogo a un combattimento devi trovarti sullo stesso **tile** (quadrato) di mare del tuo avversario. Cliccando su di esso comparirà l'icona di un **cannone**... ti basterà cliccarci sopra per far partire il combattimento!

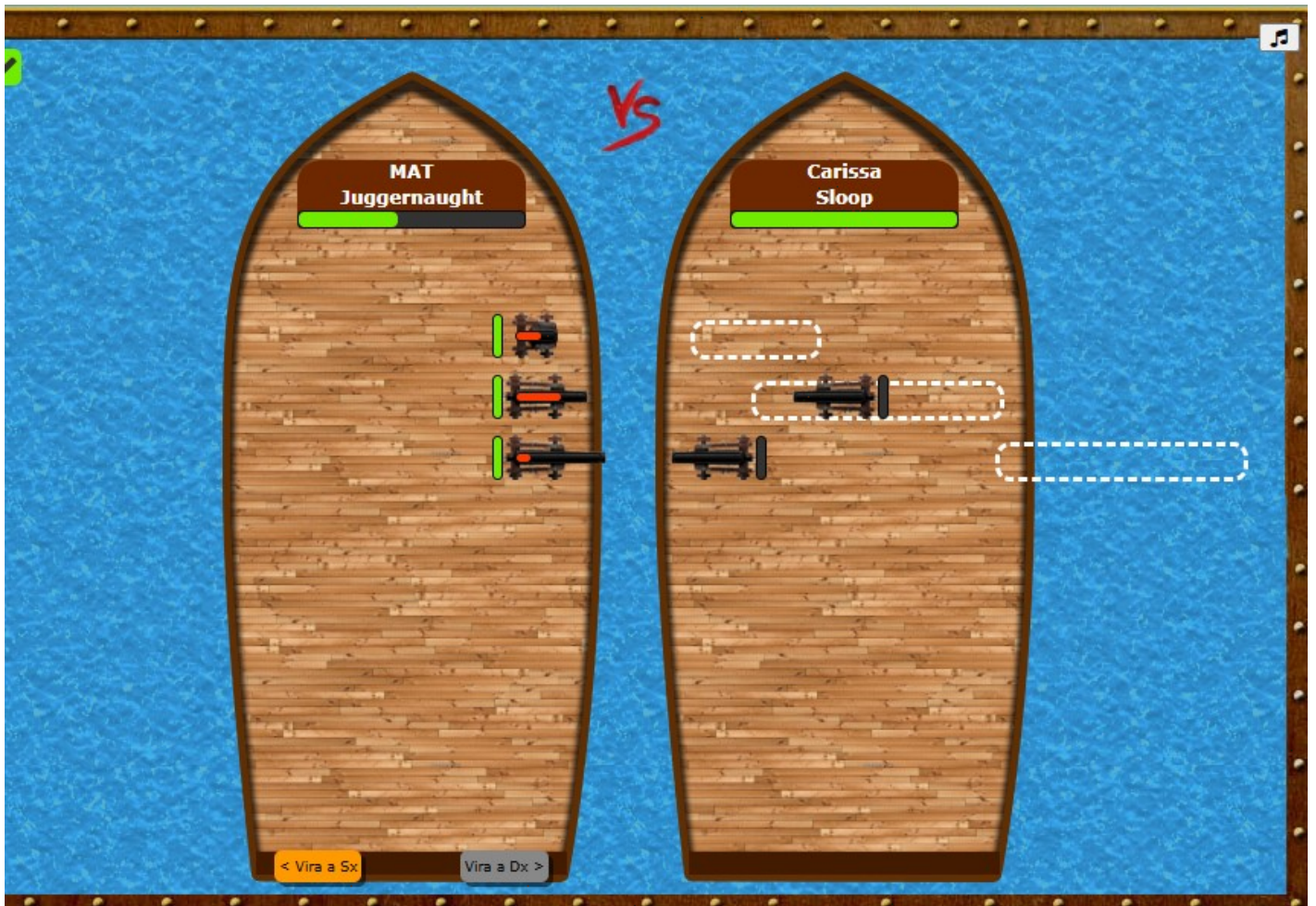
Se **premi il cannone ma il combattimento non parte** probabilmente la nave avversaria è riuscita a **sfuggirti**. Se infatti l'altro giocatore sta scappando una volta raggiunto il tile che sta occupando, tra il tempo di refresh e il tempo che impieghi per premere il cannone potrebbe aver completato la navigazione del tile ed essere passato a quello successivo! Continua l'inseguimento e prova un'altra volta, magari assicurandoti questa volta di avere tempo a sufficienza per evitare che il nemico ti sfugga nuovamente. La funzione **MenuTile Auto** attivabile in basso a sinistra nel pannello di navigazione ti permetterà di essere **più reattivo** facendo apparire automaticamente i pulsanti di interazione con le flotte che occupano il tuo stesso tile senza doverci cliccare sopra.

Evita di fare sciocchezze e non farti prendere dalla furia! Assicurati di non ingaggiare un giocatore troppo forte per te studiando prima **come funzionano le zone di protezione!**

Se **non compare il cannone** per dar via all'attacco le opzioni sono due: (1) il giocatore è **sotto protezione gruppi**, oppure (2) è in una **zona di protezione** inferiore alla tua (ma lui potrà attaccarti!). In realtà c'è una terza possibilità: che tu stia cercando di attaccare un alleato... Se fosse così ti consigliamo vivamente di ridurre l'apporto quotidiano di rum!

Quindi, una volta premuto il cannone si aprirà una **schermata di avvio del combattimento** durante il quale il server carica tutto il necessario.

La plancia di combattimento



La tua nave sarà sempre quella sulla sinistra, mentre la nave nemica sarà sempre quella sulla destra.

Al contrario del vecchio sistema di combattimento di PiratesWar, questi combattimenti si svolgono in *real time*, ovvero senza i round di combattimento.

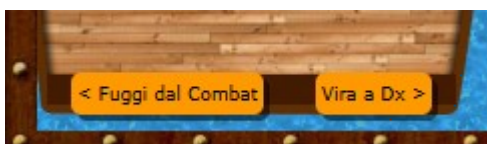
La barra delle informazioni



A prua delle due navi compare una barra con il **nome del proprietario**, il **nome della nave** (non il tipo, che rimane nascosto) e al di sotto di essa i **punti salute (HP)** della nave.

Una volta a zero la nave è considerata distrutta e termina il combattimento.

I comandi di spostamento della nave



Tramite questi comandi (**vira a sx** e **vira a dx**) è possibile muovere la nave nelle rispettive direzioni, aumentando e diminuendo la distanza dalla nave avversaria. I vari tipi di cannoni hanno **gittate differenti** per cui spostare la propria nave in base (1) alle armi di cui si è dotati e (2) alle armi di cui è dotato l'avversario e ai suoi rispettivi spostamenti è fondamentale per **massimizzare i danni inflitti** al tempo stesso **minimizzando i danni subiti**.

Spostando la nave verso l'estremo **bordo di sinistra** sarà possibile **fuggire dal combattimento**. Quando ti stai avvicinando a questa zona il pulsante "vira a sx" cambia in "**fuggi dal combat**" come mostrato in figura. Questa azione ti permette di tornare al pannello di navigazione **spostato di un tile rispetto a dove è iniziato il combattimento**. Il tile verso il quale si svolge la fuga è **casuale**. Le dinamiche della fuga saranno meglio spiegate poco più avanti.

Un **timone** di qualità superiore ti permetterà di muoverti **più velocemente nel combattimento**. Il bonus di manovrabilità è espresso in **millisecondi** (max 500, quindi con i timoni di livello più alto ci si sposta 0.5 secondi più velocemente in combattimento).

Il Timer di combattimento



Il combattimento avrà una **durata massima di 5 minuti** durante i quali si potranno spostare cannoni e navi ed eventualmente anche fuggire.

Al termine del timer, il combattimento verrà terminato in automatico.

Nei **primi 30 secondi** di combattimento **puoi spostare la nave come vuoi** ma **non potrai fuggire**. Se però credi di dover fuggire il più velocemente possibile allora potrebbe essere saggio già avvicinarti alla zona di fuga entro questo tempo.

La fuga



Quando una nave entrerà in zona di fuga, verrà mostrato un **timer di 10 secondi**. Avrai comunque inizialmente la possibilità di **tornare sui tuoi passi** nel caso in cui tu abbia premuto il pulsante di fuga per errore o nel caso tu abbia riconsiderato la tua scelta.

Una volta

Una **selezionata la fuga** l'azione sarà **irreversibile** e non sarà più possibile **tornare indietro**.

Una volta terminato il combattimento in seguito a **fuga**, la tua nave si troverà **spostata di un tile** rispetto a quella dell'avversario: la nave che non è fuggita dalla battaglia rimane infatti sullo stesso tile dove è iniziato il combat. Qualora **entrambi i giocatori tentino la fuga** il giocatore che fuggirà effettivamente sarà quello che ha **tentato prima la manovra**: pertanto, in caso di fuga in "contemporanea" la presenza di un timone performante può essere fondamentale. **Qualora la fuga inizi di entrambi i giocatori inizi nell'arco di 2 sec** l'uno dall'altro influirà la **skill Fuga tattica**, che deciderà, in base alle discrepanze tra i due livelli, chi dei due giocatori effettivamente scapperà dal combat e chi invece terminerà il combattimento e si ritroverà nello stesso tile nel quale è iniziato.

La fine del combattimento

Il combattimento può terminare in diversi modi:

- **Scadenza del timer**: dopo 5 minuti la battaglia finisce automaticamente e i giocatori si ritrovano sullo stesso tile dove è iniziata.
- **Fuga**: come appena detto, il giocatore che è scappato si ritrova a un tile di distanza dall'altro giocatore. Normalmente appena terminato il combattimento inizierà l'inseguimento.
- **Affondamento**: una volta che la nave di uno dei due giocatori termina i punti salute (HP) essa viene affondata. L'eventuale **vittoria** o **sconfitta** sarà comunicata tramite apposita finestra. Il giocatore sconfitto **tornerà nella propria isola**, mentre il giocatore che ha vinto il combattimento potrà fare incetta dell'eventuale **bottino** esaminando i **resti della flotta** avversaria.
- **Nave alla deriva**: nel caso in cui uno dei due giocatori rimanga **disarmato** (ovvero vengono uccisi tutti gli uomini agli armamenti) l'altro giocatore potrà **colpire il timoniere** (vedi la sezione apposita). Qualora riesca ad uccidere anche il timoniere la nave **andrà alla deriva** e potrà essere **messa in carico** da qualsiasi altro giocatore e trasportata alla propria isola. Anche questa evenienza assegna la **vittoria** in combattimento.

La funzione della **nave alla deriva** sarà disponibile dal prossimo update previsto per **Ottobre 2025**.

Revision #1

Created 11 June 2026 23:21:50 by Admin

Updated 11 June 2026 23:21:51 by Admin