

# Centro Messaggi

MenuMessaggi.png

## Comunicazioni

Tramite il centro messaggi è possibile sia **leggere le comunicazioni automatiche del server** sia **interagire con gli altri giocatori**.

Messaggi0.png

A **sinistra** compare l'**elenco delle conversazioni**. Le comunicazioni del server vengono raggruppate in due conversazioni:

- **Notifiche Interne:** qui puoi trovare messaggi circa l'attracco dei giocatori al tuo porto, la richiesta di dogana, i permessi d'ingaggio, l'acquisto di beni dal mercato etc. etc.
- **Report Combattimenti:** qui invece sono raggruppati in ordine cronologico tutti i combat report.

La messaggistica su Pirates War graficamente e per funzioni ricalca l'aspetto dei sistemi di messaggistica istantanea che siamo abituati ad usare tutti i giorni. In **alto a sinistra** ci sono i pulsanti per **aggiungere gli amici** e per **aprire nuove conversazioni**.

Una volta aperta la chat, essa avrà questo aspetto:

Messaggi1.png

Con nuovo sistema di messaggistica è possibile anche **creare chat di gruppo**:

### Messaggi2.png

Una volta aperta una chat, tramite il pulsante delle **impostazioni** in **alto a destra** sarà possibile **abbandonare la chat** (valido sia per le chat di gruppo che per quelle "private") o **bloccare l'utente** nel caso in cui non desideriamo più interagire con lui.

ImpostazioniMessaggi.png

La sezione messaggi è sottoposta a **moderazione automatica**, che impedisce di scrivere **offese, ingiurie** etc. Cerca di ponderare sempre le parole... dopo essere stati affondati ci sta essere irascibili, ma subire un **ban** è sicuramente peggio!

## Sistema di Controllo Messaggi

Il nostro sistema di gioco include un filtro automatico dei messaggi che controlla tutti i messaggi inviati per garantire un ambiente di gioco rispettoso e sicuro per tutti i giocatori.

## ⚠ Cosa Viene Controllato

Il sistema verifica automaticamente i messaggi per:

- Parole **inappropriate** o **offensive**
- Tentativi di **evasione del filtro** (uso di caratteri speciali, numeri, ecc.)
- **Varianti simili** di parole vietate
- **Leetspeak** (sostituzioni di lettere con numeri o simboli)

## Cosa succede se un messaggio viene bloccato

Quando viene rilevato un messaggio inappropriato:

- Il messaggio viene **registrato per monitoraggio**
- Il **contatore delle violazioni** viene incrementato
- **Nessun messaggio viene inviato** se contiene **contenuti inappropriati**
- Viene consegnata un'**infrazione**

## Esempi di Controllo Automatico

☐ Messaggi Permessi:

- "Ciao a tutti!"
- "Buon gioco!"
- "Come stai?"

☐ Messaggi che verranno bloccati:

- Parole offensive (anche se scritte con caratteri speciali)
- Tentativi di evasione come:
- H3ll0 (sostituzione di lettere con numeri)
- C!@o (uso di simboli speciali)
- H€ll0 (uso di caratteri speciali)

## ☐ Sistema di Protezione Avanzato

Il nostro filtro utilizza tecnologie avanzate per:

- Riconoscimento fuzzy di parole simili
- Normalizzazione automatica del testo
- Rilevamento di pattern di evasione
- Controllo in tempo reale di tutti i messaggi

## ☐ Monitoraggio e Statistiche

- Ogni parola bloccata viene contata e monitorata
- Il sistema mantiene statistiche delle violazioni
- I moderatori possono analizzare i pattern di abuso
- Le parole più problematiche vengono identificate automaticamente

## ☐ Obiettivi del Sistema

1. Proteggere tutti i giocatori da contenuti inappropriati
2. Mantenere un ambiente di gioco rispettoso
3. Prevenire abusi e comportamenti scorretti
4. Garantire un'esperienza di gioco piacevole per tutti

## ☐ Linee Guida per i Messaggi

### ☐ Cosa Fare:

- Scrivi messaggi rispettosi e costruttivi
- Usa un linguaggio appropriato per tutte le età
- Segnala comportamenti scorretti agli amministratori
- Contribuisci a creare una comunità positiva

### ☐ Cosa Evitare:

- Linguaggio offensivo o inappropriato
- Tentativi di aggirare il filtro
- Spam o messaggi ripetitivi
- Contenuti non correlati al gioco

---

Revision #12

Created 9 April 2025 21:21:15 by Admin

Updated 6 May 2026 09:29:11 by Lord Hornblower