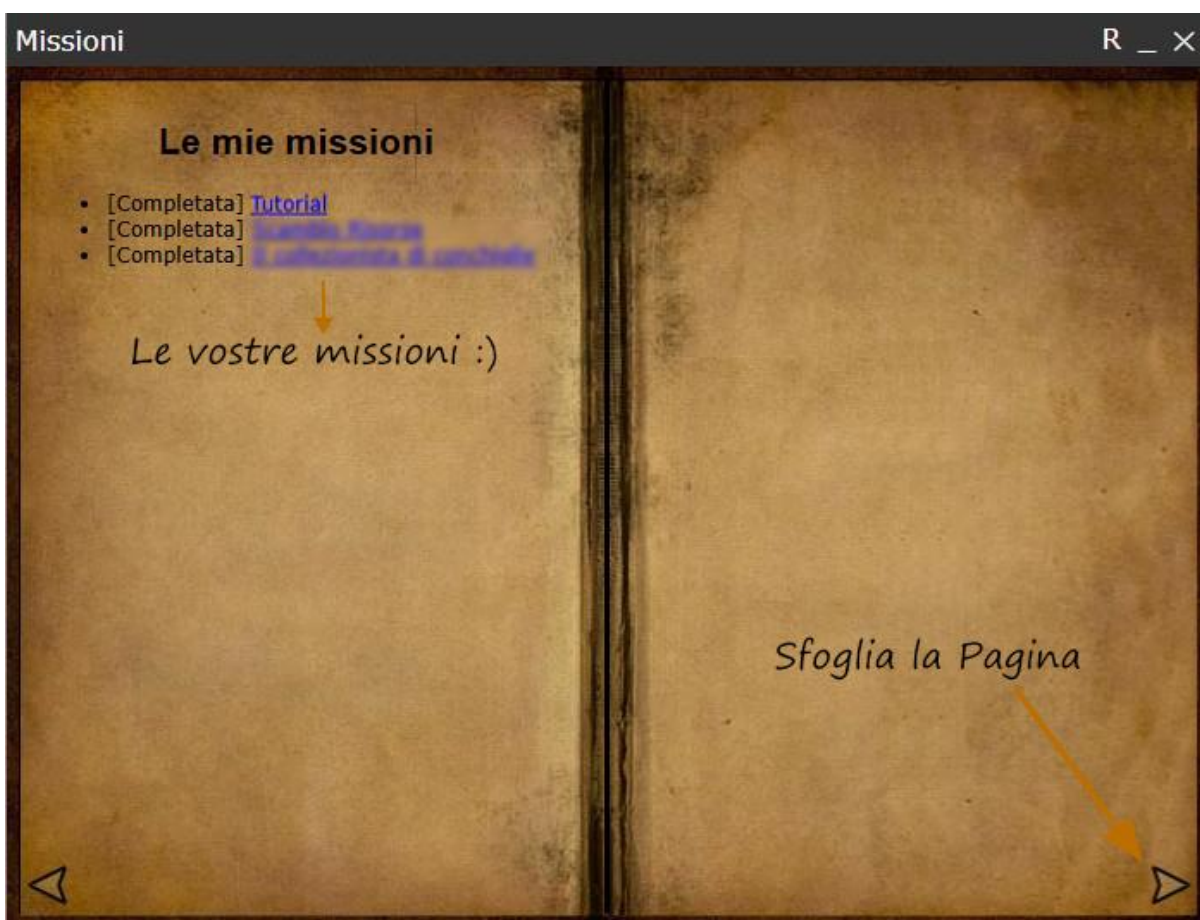


Missioni



Pirates War prevede di implementare sempre più missioni. Completando i singoli *step* e portando a termine questi compiti riceverai delle **ricompense** o **sbloccherai funzioni importanti**. La prima missione di **tutorial** ti guiderà nei primi passi nel mondo di Pirates War.



Le missioni sono dentro questo libro che si sfoglia cliccando sulle frecce in basso. Esistono diverse modalità per **attivare** una missione:

- Alcune sono **disponibili fin da subito**: sono esempi la missione "**Tutorial**" e la missione "**Scambio risorse**" che ti guideranno nei **primi passi** da compiere nell'Oceano di Pirates War, come per l'appunto **costruire strutture**, **dotarsi della prima nave**, **scavare la prima mappa del tesoro** o **scambiare risorse alle Isole Mercato**.

- Altre vengono **attivate mediante avvisi sul Pannello di Benvenuto**, come la missione del "**Vecchio Erborista**".
- Altre missioni richiedono per essere iniziate di **trovare un'isola nascosta**, sono esempi "**Il collezionista di conchiglie**"

Una volta attivata la missione per proseguire nei vari passaggi ti verranno richiesti dei **requisiti da soddisfare** che potrebbero essere **costruire strutture/navi, trovare oggetti o raggiungere determinate coordinate**. I requisiti vengono mostrati in **rosso** se ancora non soddisfatti o in **verde** nel caso contrario. Al di sotto di essi vedrai le **eventuali ricompense** con cui sarai premiato al completamento dello **step** della missione o della missione stessa. Una volta che i requisiti sono stati soddisfatti premi sul pulsante "**Aggiorna**" in basso a destra per progredire e ottenere gli eventuali premi.



Ad esempio, in questo caso tratto da uno step della missione "Il Vecchio erborista" ti è richiesto di **portare un oggetto nella stiva della tua nave in una posizione X**. Una volta completato questo passaggio verrai premiato con un altro oggetto e con punti esperienza.

Buon divertimento!

Alcune missioni sono rigiocabili! Una volta terminate è possibile ripartire premendo il pulsante "**avvia**" in fondo a destra.

