

# Colori dei giocatori e Protezione Gruppi

Si consiglia la lettura insieme a quella della sezione sulle **Zone di Protezione**.

In *Pirates War*, ogni giocatore che incontri sulla mappa viene visualizzato con un **colore specifico del nome**. Questo colore rappresenta il tipo di **relazione o interazione** che puoi avere con lui. Il **colore del nome** va distinto dal **colore delle vele** che invece identifica la **Categoria/Fazione** cui appartiene il giocatore in questione, ovvero:

- Vele **blu**: **Libertino**
- Vele **bianche**: **Marina**
- Vele **dorate**: **Mercante**
- Vele **nere**: **Pirata**

Comprendere questi colori è fondamentale per **decidere se attaccare, evitare** o allearti con altri giocatori.

## Significato dei Colori

Colore	Significato
Bianco	<b>Novizio, protetto:</b> questo giocatore è ancora protetto dalla <b>Zona di Protezione</b> . Non puoi attaccarlo, a meno che non sia attivo un <b>Killright</b> (vedi sotto), in tal caso però il giocatore risulterà di colore <b>azzurro</b>
Azzurro	<b>Neutro:</b> è usato per tutti i giocatori del <b>tuvo stesso livello</b> . Questo colore è usato anche per: <ul style="list-style-type: none"><li>• Niubbi <b>attaccabili</b> (con <b>Killright</b> attivo)</li></ul> La presenza di un <b>tag</b> (ovvero di una sequenza di tre lettere racchiusa tra parentesi quadre) identifica lo schieramento e i rapporti: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>[TAG] rosso:</b> schieramento nemico</li><li>• <b>[TAG] verde:</b> schieramento di cui fai parte anche te o alleato</li></ul>
Fucsia	Giocatori che hanno <b>killright</b> nei tuoi confronti perché sono stati da te attaccati.

Colore	Significato
<b>Rosso</b>	<b>Giocatore esperto:</b> sei protetto dalla Zona di Protezione, questo giocatore non potrà attaccarti. ⚠Se lo attacchi, gli darai il permesso di <b>poterti attaccare comunque</b> . Presta attenzione.
<b>Grigio</b>	<b>Protezione gruppi:</b> non puoi attaccare questo giocatore in questo momento in quanto attiva la Protezione gruppi (vedi dopo).

## ⚠ Eccezioni e Casi Particolari

- **Killright attivo:** se un giocatore protetto (Novizio) commette determinate azioni, può essere **temporaneamente attaccabile**. In questo caso, anche se è normalmente bianco, verrà mostrato **azzurro**.
- **Friendly Fire:** la maggior parte delle Fazioni/Categorie hanno il **fuoco amico abilitato**, a meno che i giocatori non facciamo parte dello **stesso schieramento**.

## 📋 Consigli Strategici

- **Non sottovalutare i giocatori rossi:** se lo attacchi poi **potrà attaccarti**, anche se sei sotto protezione. Evita lo scontro finché non sei pronto, anche se ti prudono le mani... Inoltre, gli **attacchi fuori protezione** possono farti passare alla **Zona Protezione** successiva!
- **Verifica le alleanze prima di attaccare:** attaccare un membro della tua fazione o alleanza può avere **conseguenze diplomatiche**
- **I colori possono cambiare** in tempo reale, ad esempio se cambia il tuo livello, un *killright* scade o un giocatore lascia un'alleanza

## 🛡️ Protezione Gruppi

Per prevenire attacchi ingiusti da parte di gruppi numerosi, *Pirates War* adotta un sistema chiamato **Protezione Gruppi**, che regola quanti giocatori possono attaccarne un altro contemporaneamente.

### 🛡️ Come funziona:

- Ogni giocatore può essere **attaccato da massimo 2 avversari contemporaneamente**.
- Quando **un giocatore A ti attacca** (o, viceversa, qualora ti attacchi lui) si attiva un **timer di 10 minuti legato solo a lui**.
- Durante quei 10 minuti, **quel giocatore mantiene il “diritto di attacco” su di te**.

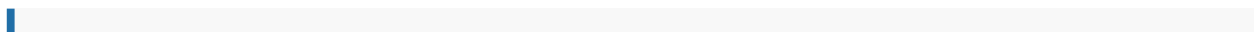
- Se due giocatori hanno un attacco attivo su di te, **nessun altro può attaccarti finché uno dei due timer non scade** (ovvero, risulterai di colore **grigio** nei confronti di eventuali altri giocatori)
- Appena scade il timer di uno degli attaccanti (cioè **passano più di 10 minuti dal primo attacco**), **quello slot si libera** e può essere occupato da qualcun altro.

Per semplificare il tutto l'interfaccia di navigazione mostrerà un **timer** dopo il primo combat con un giocatore (sia che sia stato lui sia che sia stato te ad attaccarlo). Il timer sarà di colore:

- **Rosso/viola**: per segnalare i giocatori che **hai attaccato tu** (come nell'immagine sottostante)
- **Giallo/arancio**: per segnalare i giocatori che **ti hanno attaccato**



☐ Esempio pratico:



Il giocatore "CapitanBlack" viene attaccato da "Jack" alle 14:00 e da "Morgan" alle 14:05.

- Dalle 14:00 alle 14:10, Jack può attaccarlo.
- Dalle 14:05 alle 14:15, Morgan può attaccarlo.
- Nessun altro potrà attaccare CapitanBlack fino a che uno dei due timer non scade.

---

Revision #1

Created 11 June 2026 23:20:32 by Admin

Updated 11 June 2026 23:20:42 by Admin