

□ Trovare rifugio in un porto

[Si consiglia di leggere anche il capitolo sulla Dogana per completezza.](#)

In mare aperto sei **potenzialmente preda di chiunque**. Per questo, uno degli obiettivi strategici di ogni giocatore è quello di **garantirsi il più alto numero di "dogane" possibile**, in modo da poter crearsi una rete di porti sicuri dove poter **lasciare le proprie navi al riparo dagli attacchi nemici**, sia in caso di fuga da un combattimento sia in caso di necessità di *logoff* dal gioco.

Se devi sloggare e sei lontano da casa puoi comunque **far partire la tua nave verso la tua isola navigando *offline***, ma a **tuo rischio e pericolo!**

Come spiegato [anche nella pagina apposita](#) la dogana può:

- Essere **concessa in automatico** in caso di **appartenenza allo stesso Schieramento** (es. Nazione, Confederazione o Gilda)
- Oppure può essere **concessa manualmente previa richiesta da parte tua** oppure **azione diretta del secondo giocatore dal proprio pannello dogana**

Sebbene attualmente gli unici porti sicuri potenziali sono le isole dei giocatori dove hai diritto di dogana, in futuro lo saranno anche isole particolari come:

- **Avamposti**
- **Porti Franchi/Covi**

Richiedere l'attracco/dogana

Per richiedere l'attracco a un giocatore ci sono dei **requisiti da soddisfare**:

- Il giocatore in questione **deve aver costruito la Dogana**
- Il giocatore in questione **deve essere in grado concederti il diritto di attracco**. Se da un lato per i giocatori della stessa Nazione/Gilda/Confederazione il diritto di dogana è automatico, l'**appartenenza a Categorie differenti in alcuni casi** (es. Corsari e Pirati) **impedisce la concessione di attracco** ([vedi anche qua](#)). D'altro canto, gli **slot in dogana sono limitati** (salvo gli appartenenti allo stessa Nazione/Gilda/Confederazione che non occupano slot) e quindi oltre alle eventuali **incompatibilità** è necessario che il giocatore abbia **almeno uno slot disponibile**
- Inoltre, dall'[Aggiornamento previsto per Febbraio 2026](#) **deve avere la tua stessa Zona di Protezione o inferiore** (es. un giocatore in Zona di Protezione 4 non può concedere


dogana a un giocatore "snubbiato"), questo per limitare l'uso dei secondi PG come dogane per i giocatori più esperti

In assenza di slot disponibili comunque **tu potrai fare richiesta di attracco**. Starà all'altro giocatore **decidere se eliminare un altro permesso per fare spazio al tuo** (in questo caso dovrai attendere comunque **almeno 24 ore** visto che **la revoca dei permessi non è istantanea**)

Per **fare richiesta di dogana** esistono due modalità:

- Puoi **contattare il giocatore in game** mediante i **messaggi** o le **taverne digitali** (Telegram, Discord) e chiedergli **se ti può concedere dogana manualmente**
- Oppure, in maniera più classica, **recarti tu stesso presso la sua isola** e, una volta raggiunta, **aprendo il Pannello Info**:



Il Pannello ti informa che al momento l'**attracco è negato**. Potrai però, se il gioco te lo permette, **richiedere il permesso di attracco** cliccando sull'**ancora blu** .

Una volta richiesto **dovrai attendere il responso del giocatore**. Se accetta la proposta **riceverai un messaggio in game** (che ti arriverà anche in caso di **esito negativo**) e vedrai **comparire la Dogana richiesta** nel Pannello "**Dogane concesse**" della tua Dogana in isola. Così, se tutto va bene, una volta che tornerai presso quell'isola l'attracco nel Pannello Info risulterà **consentito** (vedi sezione seguente su come effettivamente doganare/attraccare).

NB: il permesso di attracco **non è automaticamente bilaterale** (salvo ovviamente gli appartenenti alla stessa Nazione/Gilda/Confederazione). Se te **concedi un permesso a un**

giocatore X non vuol dire che **potrai automaticamente attraccare alla sua isola**: dovrà comunque **concederti dogana lui stesso**.

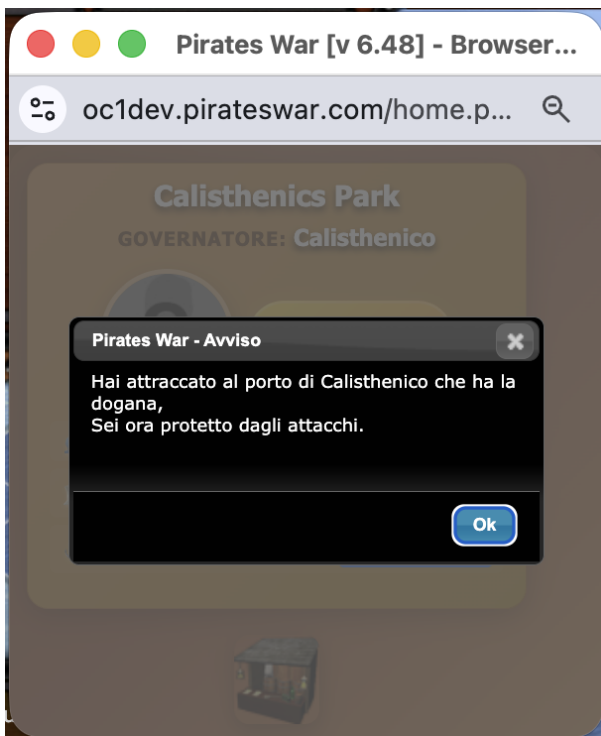
Attraccare/doganare


Non c'è bisogno di fare particolari azioni per attraccare alla TUA ISOLA. Una volta raggiunto il tile dove si trova la tua Isola base sei salvo!

Per attraccare in un porto dove hai diritto di dogana **la tua nave deve occupare il tile dell'isola** e, come in questo caso dove l'isola in questione è di un giocatore appartenente allo stesso schieramento, **apparirà il pulsante di attracco**.



Una volta premuto, apparirà il *pop-up* di conferma:



Alternativamente, puoi **clickare sul nome dell'isola del giocatore** e ti si aprirà il **pannello info isola**, da dove potrai **accedere al mercato** e, **premendo sull'ancora gialla**  (se ricordi bene dalle righe precedenti l'ancora è blu quando il permesso non è concesso ma richiedibile), potrai **attraccare/doganare**.

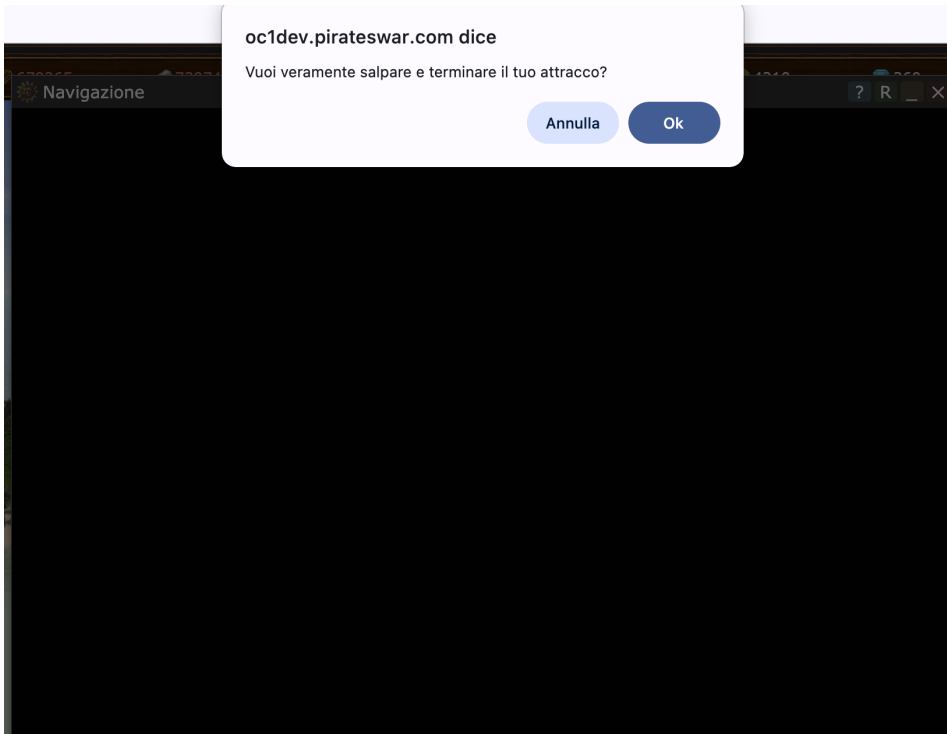


Una volta attraccato lo **status di Attracco** sul pannello Info Isola cambierà **consen** ad **attraccato**.

NB: quando sei **attraccato/doganato** i nemici **non possono attaccarti** ma **tu puoi attaccare loro**. **Pesa però bene le tue azioni:** il combattimento, una volta iniziato, causa lo "**sdoganamento**". Quindi una volta terminata la battaglia, sia che tu sia **rimasto sul tile dell'isola** sia che **su di uno circostante perché sei scappato**, risulterai **attaccabile finché non attraccherai nuovamente**.

NB: per i giocatori **Premium** è attiva la possibilità di **dogana automatica in caso di navigazione off-line** (ovviamente se la rotta impostata termina su di un'isola dove si ha permesso di attracco)

Nel caso in cui tu voglia **ripartire/sdoganare** (è sufficiente cliccare su di un tile o impostare una rotta) ti sarà richiesta **conferma da parte del sistema:**



Cliccando su OK l'attracco **terminerà**, altrimenti cliccando su **annulla** non partirai e rimarrai doganato.

Qualora tu **cambiassi idea subito dopo aver cliccato OK** dovrai **interrompere la navigazione e attraccare nuovamente.**

Revision #1

Created 11 June 2026 23:20:32 by Admin

Updated 11 June 2026 23:20:39 by Admin