







Le isole

Il mare di Pirates War è costellato da differenti tipologie di isole. Solitamente, ogni isola **occupa un tile** (l'unica eccezione sono le **Isole Banca** e le **Isole Mercato** come vedremo) e **possono essere attraversate dalle flotte**. Ogni giocatore può inoltre **interagire** in maniera differente con le varie isole...

-  ♂ Isole giocatore
-  Isole deserte
-  Isole Banca
-  Isole Mercato
-  Avamposti
-  Scogli

♂ Isole giocatore



Imparerai presto a riconoscere la morfologia delle isole giocatore siccome sono **tutte uguali** e la tua non fa eccezione! La presenza di una flotta (che sia **quella del proprietario** o di **qualcun'altro**) è evidenziata dalla presenza di **tre minuscole barchette** (se usi un microscopio potresti anche vedere gli uomini della tua ciurma!).



Viceversa, se l'isola è vuota, lo testimonierà l'assenza delle tre barchette...



NB: l'assenza delle barchette significa solo che **non c'è una flotta attiva**, ciò non significa che non ci siano navi nel Deposito Navale: qualora il giocatore fosse *online*, nel caso in cui avvistasse la tua nave in avvicinamento potrebbe **armare in fretta e furia un vascello** oppure **attivarne uno già pronto per attaccarti!**


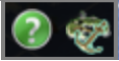
Interazione

Quando di trovi **sull'isola di un altro giocatore** potrai interagirvi premendo sopra di essa il pulsante  Una volta premuto apparirà la seguente schermata:



Che ti informa sul **nome dell'isola**, sul **proprietario** (informazioni che comunque puoi trarre anche dal pannello navigazione) e sulla presenza o meno di **dogana**. I due pulsanti in basso invece riguardano:

-  La **richiesta di permesso d'attracco**: premendo sull'ancora **azzurra** chiederai al giocatore il permesso di ripararti nel suo porto quando desideri per proteggerti dagli attacchi avversari.
-  L'**accesso al Bazaar**, per passare in rassegna ed eventualmente acquistare i prodotti in vendita al suo Bazaar destinato ai visitatori.

Qualora il giocatore decidesse di concederti il permesso ([vedi qui](#) come fare) l'ancora diventerà di colore giallo  e premendo su di essa **attiverai la protezione**. Più rapidamente, una volta raggiunta l'isola e cliccando su di essa ti comparirà questo MenuTile e basterà premere l'ancora per **attraccare**: 

L'attracco dura per tempo indefinito, a meno che il giocatore non decida di **revocare il permesso**. Il permesso è **concesso in automatico** per gli **alleati**.

NB: se **ti sposti** da un'isola dove hai attraccato (anche senza aver completato un tile di movimento, è sufficiente aver intrapreso la rotta) **perderai la protezione** e dovrai **attraccare di nuovo** se desideri farlo.

Le isole **possono essere teatro di battaglie**: stai quindi attento a passare **nei dintorni o proprio sull'isola del nemico**. Qualora fosse *online* potrebbe cogliere l'occasione per prenderti di sorpresa: **tu non puoi attaccarlo sulla sua isola ma lui sì!**

☐☐ Isole deserte

Le isole deserte, note anche come **isole del tesoro**, sono uno dei **cuori pulsanti** dell'esperienza di Pirates War. Esistono **6 tipologie** di isole deserte e **ogni regione ne possiede una di ogni tipo**. Ogni isola ha un nome diverso ed esotico (es. Dead Man's Cay o Kraken's Hollow).



Le isole del tesoro hanno tre funzioni fondamentali.

Mappe del tesoro

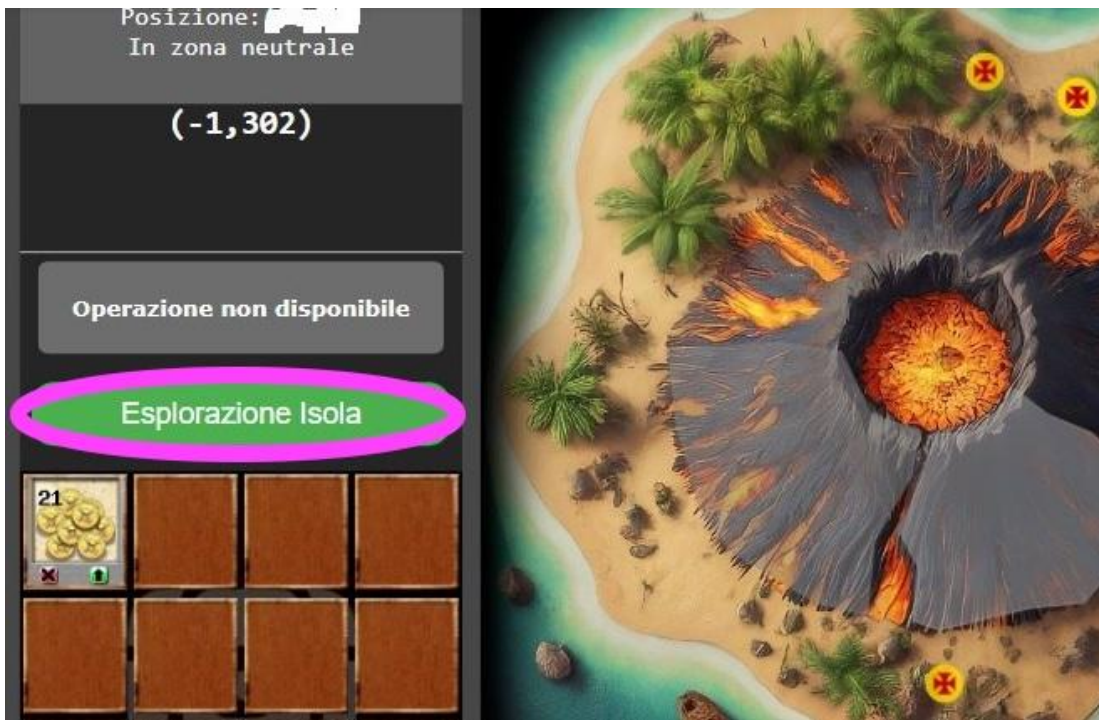
Una delle più importanti è la funzione classica, ereditata dalle versioni precedenti di Pirates War, di nascondere al loro interno i **tesori** celati dalle **mappe del tesoro**. Come puoi leggere nella sezione apposita, le mappe del tesoro vengono ricercate in **Taverna** o nelle **bottiglie** che puoi trovare in mare. Rappresentano una delle **fonti principali di dobloni**, la moneta di scambio e risorsa più preziosa del gioco.

Materiali

Ogni isola inoltre presenta sulla sua superficie le **fonti dei materiali**, ovvero i **boschi** da cui si traggono i legnami, le **piantagioni** da cui si derivano le fibre e infine i **giacimenti** dei metalli. Legnami, fibre e metalli sono imprescindibili per costruire gli **equipaggiamenti delle navi**. Ogni isola contiene al suo interno 3-4 risorse di tipologie differenti, diversa una dall'altra e ogni **tipo di isola** contiene sempre gli stessi materiali. Le regioni contengono tutte e 6 le differenti isole in modo da avere tutti i **18 tipi di materiali** ed essere quindi sostanzialmente **autosufficienti**. Puoi trovare nelle sezioni già linkate il tipo di isola che fa al caso tuo. Ricordati, come è spiegato nella guida, che la raccolta di un certo tipo di materiale richiede un determinato livello della **skill analoga** nonché della **Ricerca utensili rinforzati**.

Esplorazione

Infine, l'isola può essere **liberamente esplorata** per ricercare oggetti nascosti come **bottiglie di rhum** o **bauli segreti** (che non sono i forzieri dei tesori!). L'esplorazione richiede la **ricerca omonima**. Per esplorare l'isola devi cliccare sul pulsante apposito...



Dopo di ché si potrà **selezionare l'area circolare** di esplorazione. Più **grande l'area** e maggiore sarà il **tempo impiegato** per terminare la ricerca. Grazie alla **skill omonima** potrai velocizzare i tempi di ricerca.

Isole Banca

Al momento le Isole Banca sono inattive!

☐☐ Isole Mercato

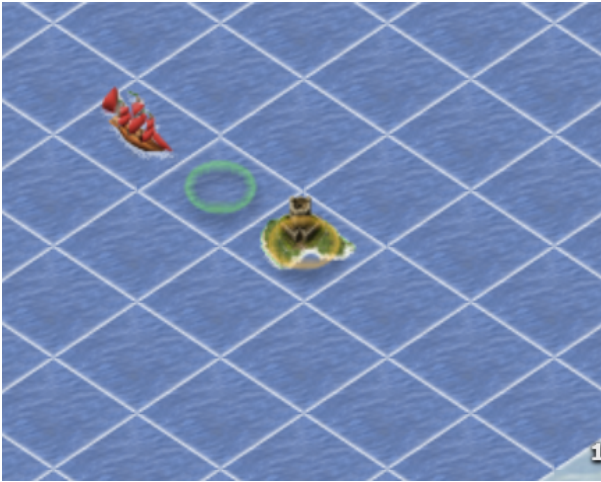


Ogni regione è dotata di **un Isola Mercato** che attualmente è destinata allo **scambio di risorse con il server** (non tra giocatori), attività altrimenti nota come **rigattare** o **rigatto** (dal fatto che nel vecchio Pirates War questa funzione era svolta nella Taverna della propria isola dalla figura del Rigattiere, che attualmente ha cambiato mestiere e si è dedicato all'**assicurazione delle armi**)

Per ulteriori spiegazioni fai riferimento all'apposita **pagina** nella sezione sul **commercio**.

Avamposti

Al momento gli Avamposti sono inattivi, ma saranno centrali per le attività di Fazione previste nei prossimi aggiornamenti.



Gli Avamposti sono delle **isole fortificate** posizionate **al centro di ogni regione**. Esse possono essere **conquistate** dagli **Schieramenti** (in particolare dalle Nazioni e dalle Confederazioni pirata, non dalle Gilde Mercantili o da giocatori senza Schieramento). Il possesso di un Avamposto permette numerosi vantaggi ed ha un **significato strategico centrale** poiché i possessori hanno la possibilità di:

- Avere **dogana**
- **Riparare le navi**
- **Acquistare ciurma nuova**
- **Curare la ciurma** danneggiata
- Ottenere **avvistamenti sugli spostamenti** degli avversari in un determinato **range di tile** dall'Avamposto
- **Ottenere un bonus sui dobloni** trovati nei **forzieri delle isole deserte** della regione in questione

Gestione, attacco e difesa degli Avamposti sono trattati in maniera esaustiva **in questa sezione**.

☐☐ Scogli