

Navigare nei mari di PW

- [!\[\]\(1207edb9a08751d3d55970560645ed23_img.jpg\) La preparazione](#)
- [!\[\]\(d7a34a706cfa4ef37c62a369101e1b36_img.jpg\) Interfaccia navigazione e come navigare](#)
- [!\[\]\(7325769475e8f4bf67f57a0cbebc8ab9_img.jpg\) I colori dei giocatori](#)
- [!\[\]\(1a468f12cdfc63dc07896d0781cf55ec_img.jpg\) Il Diario di Bordo](#)

♂ La preparazione

La **navigazione** è **centrale** in Pirates War. Il sistema di navigazione **real time** ideato dal team di Pirates War ha rappresentato un elemento estremamente innovativo nel primo decennio degli anni 2000 e su di esso si sono costruite le fortune del gioco. Grazie ad esso si possono dare luogo a **inseguimenti** e **combattimenti** coinvolgenti. Nei mari di Pirates War potrai **scoprire nuove isole**, **trasportare merci** e **completare rischiose missioni**. Ma senza una nave funzionante, non si è altro che un marinaio d'osteria!

Il seguente contenuto del capitolo rappresenta un **estrema sintesi** del processo che porta a **costruire** ed **equipaggiare** la tua nave. Se qualcosa non ti è chiaro o desideri informazioni più approfondite [leggi il capitolo sulle Navi](#)

Per solcare i mari, ci sono alcuni **passaggi obbligatori** da seguire. Ecco cosa devi fare per mettere in mare la tua imbarcazione:

1. 🏗️ Costruisci una nave

Per iniziare a navigare, devi avere almeno una **nave costruita** nel tuo porto. Puoi farlo dal **Cantiere Navale**, dove troverai le opzioni per costruire diverse tipologie di navi, ognuna con caratteristiche uniche (velocità, capacità di carico, potenza di fuoco, ecc.) che sono illustrate nel **pannello costruzioni**.

Attenzione: alcune navi richiedono un **livello minimo** di [Cantiere Navale](#) e della ricerca [Ingegneria Navale](#) per essere sbloccate.



2. 🧑 Assegna la ciurma


Una nave senza equipaggio è solo un guscio vuoto! Assicurati di avere **almeno un uomo al timone** per poter partire. Puoi imbarcare membri della ciurma (reclutati in [Taverna](#)) tramite il

bottono **Imbarca** nel pannello di **Personalizzazione**  della nave.

Per sfruttare al massimo le vele montate nella tua nave, assicurati di avere **almeno un uomo assegnato alla funzione "Navigazione"** per **ogni vela attiva**.





3. Carica il cibo

La ciurma sulla tua nave, ha bisogno di nutrirsi. Prima di partire, devi **caricare provviste nella stiva**, altrimenti la tua ciurma perderà vita se rimane a digiuno! Il **consumo giornaliero** della tua ciurma e l'**autonomia di navigazione** viene calcolato automaticamente e mostrato sempre nel pannello personalizzazione .

Se finiscono le scorte in viaggio, la tua ciurma **perderà salute fino a morire**, in quel caso perderai la nave!

4. Vara la nave

Una volta completati i passaggi sopra, clicca su **"Vara la nave"**  per renderla attiva e pronta alla navigazione. Una volta attiva il pulsante risulterà arancio  e una volta premuto nuovamente la nave sarà **messa in secco**.



5. ☐☐ Apri la pagina **Navigazione**

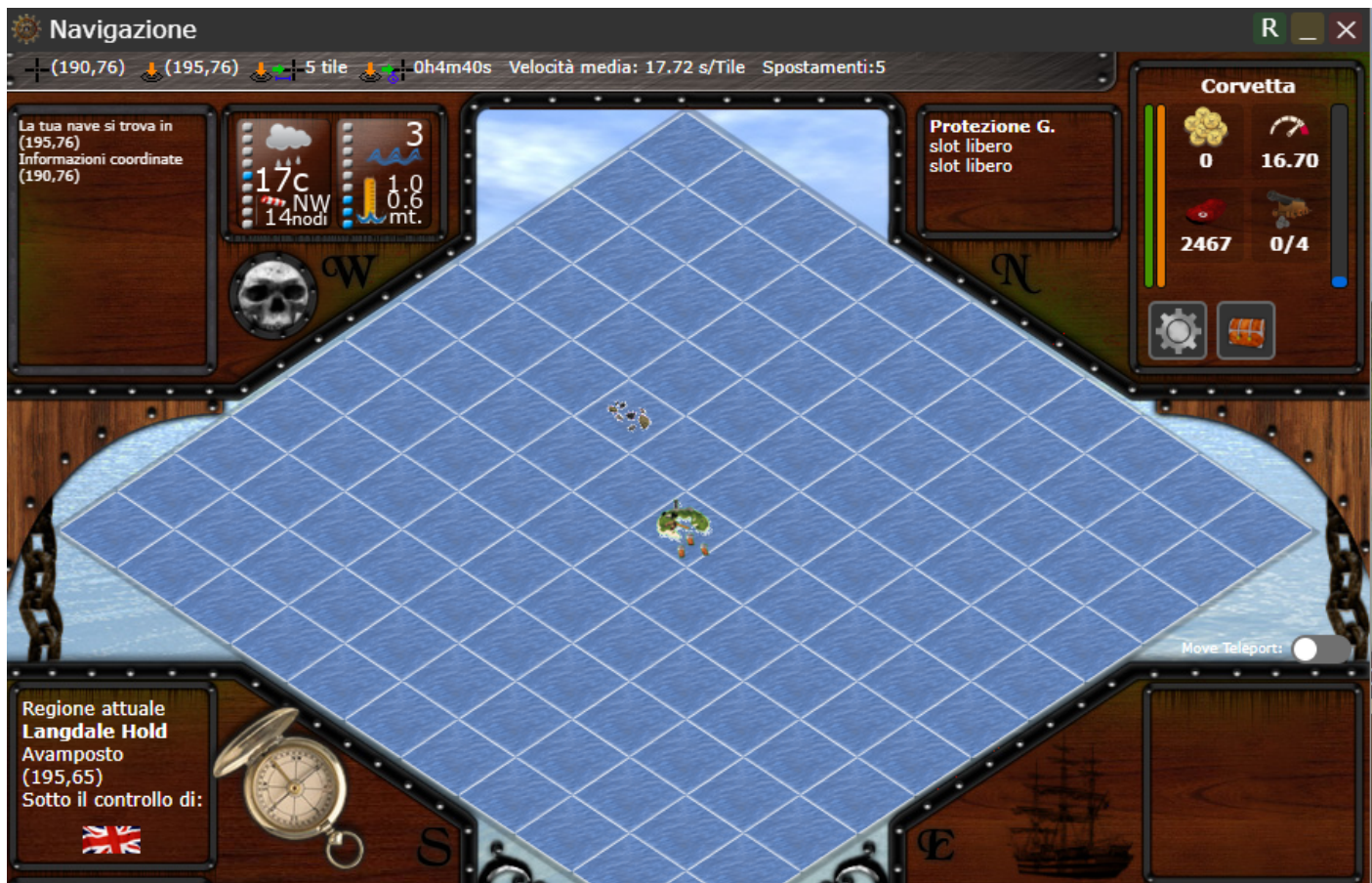
Pronto a navigare??? Allora **chiudi il pannello del Cantiere Navale** e vedrai che la tua **flotta** è comparsa nell'insenatura antistante la tua isola.



Clicca sulle tue navi e apri la pagina di navigazione...

☐☐ All'avventura!

Navigare non è solo un mezzo: è **lo stile di vita del pirata**. La mappa di *Pirates War* è vasta e ricca di misteri, isole deserte, avamposti strategici e incontri pericolosi. Ogni scelta di rotta può portarti verso la gloria... o la rovina.



☐☐ Interfaccia navigazione e come navigare

☐☐ Interfaccia di Navigazione



La schermata di **navigazione** è il cuore dell'esperienza di *Pirates War*. Da qui puoi esplorare il mondo, scoprire isole, affrontare nemici e gestire la tua rotta. Come puoi vedere l'oceano è suddiviso in **tile** (**quadratini**) e la tua isola ne occupa uno. Le coordinate sono organizzate secondo gli **assi cartesiani** dove:

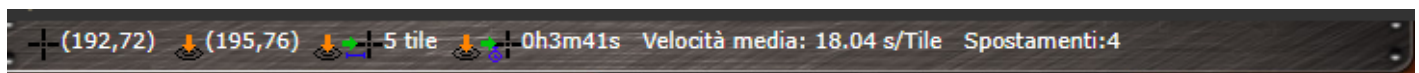
- L'asse delle **ascisse** (orizzontale) corrisponde alla prima coordinata (**xxx,yyy**) e quindi alla direttrice **ovest - est**
- L'asse delle **ordinate** (verticale) corrisponde alla seconda coordinata (**xxx,yyy**) e quindi alla direttrice **nord - sud**

ancora la mappa

250 x 250 tile e la coordinata **0,0** corrisponde all'**estremo nord-ovest**, mentre **250,250** all'**estremo sud-est**. In realtà la mappa **non ha confini limitati** siccome si può navigare verso est/ovest e verso sud/nord in maniera indefinita, assomigliando piuttosto a un **toroide** : una volta raggiunto ad es. la coordinata 250,125 se ti muoverai di un tile ad est ti troverai all'estremo ovest (0,125) Viceversa, se da 180,0 ti muoverai di un tile a nord spunterai alla posizione opposta a sud (180,250).

La tua flotta può **occupare un tile alla volta** e si muoverà verso la sua destinazione **di tile in tile**. Vediamo però ora nel dettaglio le sezioni dell'interfaccia...

☐☐ In alto: info tile puntato



Quando muovi il mouse sulla mappa, questa barra mostra:

- (xxx,yyy): le **coordinate** del tile selezionato
- (xxx,yyy): le **coordinate** della tua flotta
- : **distanza in tile** tra la tua flotta e il tile selezionato
- : **tempo stimato** per raggiungerlo
- **Velocità media** della tua nave
- **Numero di spostamenti necessari** per raggiungere l'obiettivo

☐☐ In alto a sinistra: Dettagli del tile



Visualizza, dall'alto verso il basso:

- **Coordinate attuali** della tua nave
- **Coordinate del tile puntato**
- **Chi o cosa si trova sul tile**: isole, scogli o altre flotte...

☐☐ In basso a sinistra: Info regione



Mostra informazioni sulla **regione attuale**:

- **Nome** della regione
- **Avamposto** più vicino (che dà il nome alla regione stessa)
- **Fazione** che ne detiene il controllo
- **Bussola** e direzioni per orientarsi
- Pulsanti:
 - **MenuTile Auto**: mostra automaticamente il **menu del tile** centrale quando ci si ferma
 - **Avviso Nemici**: attiva/disattiva notifiche sonore in caso di avvistamento nemici







Il **menu tile** permette di **interagire con le isole/flotte** presenti sullo stesso tile della nostra nave. La funzione menu tile auto pertanto permette di essere **più reattivi nell'interazione** (es. per avviare un combattimento), sebbene in alcuni casi possa essere più "fastidioso" perché va ad occupare parte della visuale. Scegli te quindi se attivarlo o meno!

NB: attualmente l'**Avviso Nemici** non è attivo.

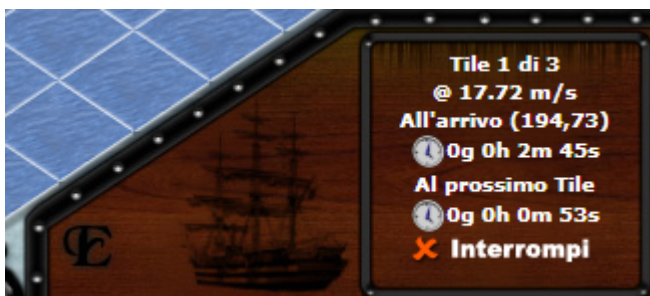
☐☐ In alto a destra: Info nave




Qui trovi i dati sulla tua **nave attiva**:

- **Nome della nave**
- A **sinistra** due barre: quella **verde** rappresenta i **punti salute (HP) della ciurma**, quella **arancione** i **punti salute (HP) della nave**. Scorrendo con il mouse sopra di essi ne vedrai la rappresentazione numerica
- A **destra** la **barra del carico**, di colore **blu**
- Quattro "quadrantini" che, partendo dall'alto e procedendo in senso orario ti informano su:
 -  Quantità di **dobloni** a bordo
 -  **Velocità media** della nave
 -  Numero di **cannoni attivi** sul **massimo di cannoni**
 -  Quantità di **cibo** a bordo
- **Pulsanti rapidi** per:
 -  Aprire il pannello di **Personalizzazione/gestione nave**
 -  Aprire il pannello **Inventario (stiva item)**

☐ In basso a destra: Navigazione attiva






Mostra stato corrente della tua **navigazione e della rotta impostata**, ovvero, dall'alto verso il basso:

- **Quantità di tile percorsi** sul **totale**
- **Velocità attuale**, preceduta da un @ (ovvero non la velocità media ma quella attuale di percorrenza **influenzata dalle condizioni meteo in atto**)
- **Tempo di percorrenza totale residuo** della rotta
- **Tempo di percorrenza totale del tile** in attraversamento
- Il pulsante  **"Interrompi"** permetterà per l'appunto di interrompere immediatamente la navigazione: la tua flotta si fermerà nel tile che sta occupando attualmente.

⚙ Pulsanti principali



In **basso a destra** trovi i pulsanti utili per le azioni rapide:

1.  **Diario di bordo** – Ti permette di **annotarti le coordinate** di isole o elementi di interesse
2.  **Pesca** – Puoi pescare in mare aperto per **ottenere cibo**. Finché non avrai ricercato **Canna da pesca** questa azione non sarà disponibile.
3.  **Imposta rotta** – Permette di **avviare la navigazione** verso una coordinata specifica, da impostare inserendo le coordinate secondo il modello **xxx,yyy**

A questi pulsanti in determinate situazioni se ne potrebbero aggiungere altri come:

- **Argano:** per tentare di **caricare a bordo oggetti o relitti** che si trovano nel tuo tile.

Muoversi sulla mappa

Puoi muoverti in due modi:

- **Clic singolo** su un tile per **navigare** verso di esso. Puoi quindi **dirigerti manualmente** verso dove preferisci.
- Usa il pulsante "**Imposta rotta**" per pianificare la navigazione verso una coordinata specifica.

Muoversi "**a piccoli passi**" selezionando via via uno dei tile più vicini alla tua flotta si chiama in gergo di Pirates War "**navigazione tile-to-tile**" (abbreviata spesso in **t2t**) è la tecnica più utilizzata durante gli **inseguimenti** per una serie di motivi. Uno su tutti ti permette di **reagire rapidamente a cambiamenti di direzione** del tuo avversario.

I colori dei giocatori

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**. Questo colore rappresenta il tipo di **relazione o interazione** che puoi avere con lui.

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

Significato dei Colori

Colore	Significato
Bianco	Novizio, protetto: questo giocatore è ancora protetto dalla <u>Zona di Protezione</u> . Non puoi attaccarlo, a meno che non sia attivo un Killright (vedi sotto).
Verde	Stessa Alleanza: il giocatore fa parte della tua stessa alleanza. Siete alleati diretti.
Verde chiaro	Stessa Fazione: il giocatore è nella tua fazione, ma non nella tua stessa alleanza .
Azzurro	Neutro: nessun legame particolare. Il giocatore è al di fuori di qualsiasi relazione di fazione o alleanza con te. Questo colore è usato anche per: <ul style="list-style-type: none">• Niubbi attaccabili (con <i>Killright</i> attivo)
Arancione	Fazione nemica: il giocatore è di una fazione opposta alla tua. Può attaccarti liberamente, e tu puoi fare lo stesso. ⚠Questo colore viene usato anche per i membri della tua fazione con friendly fire attivo .
Rosso	Giocatore esperto: sei protetto dalla Zona di Protezione, questo giocatore non potrà attaccarti. ⚠Se lo attacchi, gli darai il permesso di poterti attaccare comunque . Presta attenzione.
Grigio	Protezione gruppi: non puoi attaccare questo giocatore in questo momento. Spesso riguarda restrizioni temporanee di protezione tra gruppi.

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:** alcune fazioni hanno il fuoco amico abilitato. In questo caso, anche i membri della **tua stessa fazione** possono essere visti come **arancioni** e attaccabili.

☐ 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...
- **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**, si attiva **un timer di 15 minuti legato solo a lui**.
- Durante quei 15 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**.
- Appena scade il timer di uno degli attaccanti (cioè passa più di 15 minuti dall'ultima azione ostile), **quello slot si libera** e può essere occupato da qualcun altro.

☐ Esempio pratico:

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

- Dalle 14:00 alle 14:15, Jack può attaccarlo.
- Dalle 14:05 alle 14:20, Morgan può attaccarlo.
- Nessun altro potrà attaccare CapitanBlack fino a che uno dei due timer non scade.

Il Diario di Bordo

Il diario di bordo è quello strumento che ti permette di agevolare la navigazione.
Permette di semplificare le navigazioni in direzioni di Banche, Isole Tesoro o di altri utenti.

In automatico nel tuo diario viene riportata la posizione della tua isola.

Diario di bordo

R _ ×



DIARIO DI BORDO

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Tipo	Nome	Regione	Posizione	Distanza	
	Isola Base	Murton Fort	(75,76)	0	
	<input type="text" value="Nome Elemento"/>		<input type="text" value="X,Y"/>		

Puoi aggiungere qualsiasi destinazione inserendo un nome e coordinate.
Per salvare basta premere sul segno +