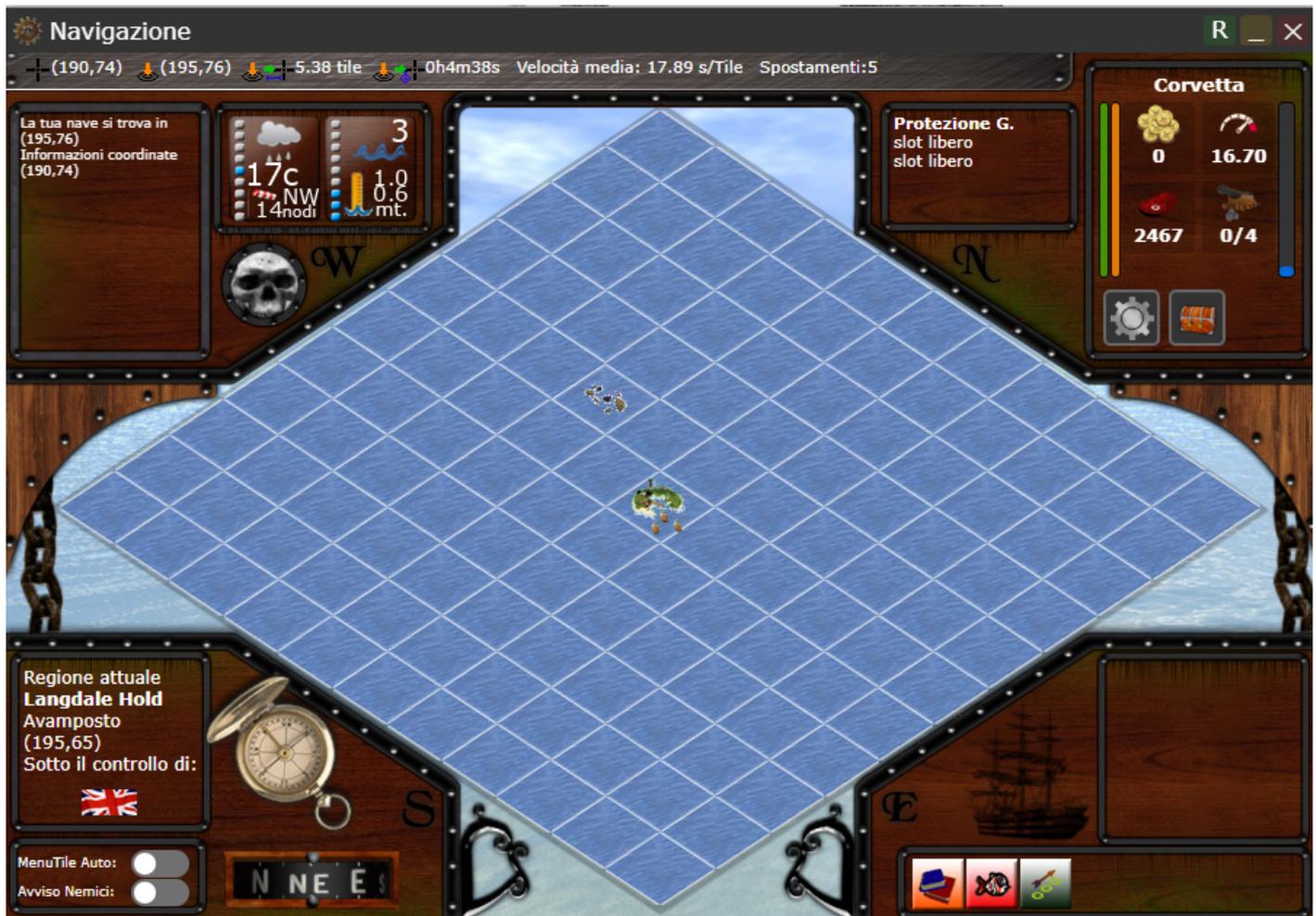


# ☐☐ Interfaccia navigazione e come navigare

## ☐☐ 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:

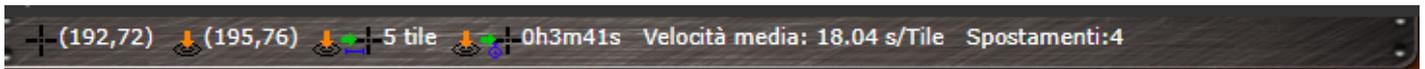
- L'asse delle **ascisse** (orizzontale) corrisponde alla prima coordinata (**xxx,yyy**) e quindi alla direttrice **ovest - est**
- L'asse delle **ordinate** (verticale) corrisponde alla seconda coordinata (**xxx,yyy**) e quindi alla direttrice **nord - sud**

La mappa è

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...

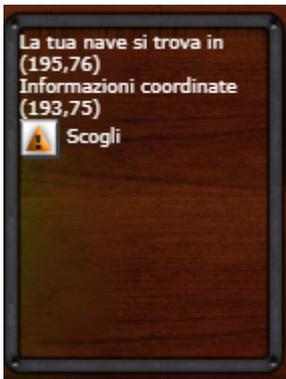
## ☐☐ In alto: info tile puntato



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 **doblioni** 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)**

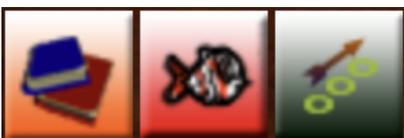
## ☐ In basso a destra: Navigazione attiva



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.

---

Revision #5

Created 30 May 2025 09:10:05 by Admin

Updated 10 June 2025 22:03:24 by Lord Hornblower