

♂ 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!**


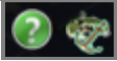
Interazione

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'àncora **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'àncora 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!**

Revision #4

Created 10 June 2025 22:11:05 by Lord Hornblower

Updated 30 July 2025 11:08:12 by Lord Hornblower