

🛡️ Le Zone di Protezione e 🛡️ Divieto di Sosta

Il **sistema delle zone di protezione** è volto a **impedire ai giocatori ormai evoluti di attaccare i giocatori alle prime armi**. Al tempo stesso, tra i novizi esistono varie fasce di protezione siccome è proprio nelle fasi iniziali di gioco che anche le più piccole differenze in termini di dotazione di navi, armamenti etc. possono fare grande differenza nel combattimento.

Il sistema assegna quindi automaticamente una **zona di protezione** in base al tuo **livello** e a **quante volte hai attaccato fuori dalla protezione**. Più sei attivo o più sei di livello alto, meno protezione avrai.

Potrai trovare l'indicazione della zona di protezione (se attiva) nella barra della pagina dell'isola, con l'icona dello scudo.



Status di "Newbie"

Appena si inizia a giocare è attivo il flag "Newbie" (principiante), avendo questo flag non è possibile attaccare o venir attaccati dagli altri giocatori. Questo flag **si perderà al raggiungimento del livello 5**, oppure al **raggiungimento di 48 ore di gioco**.

Una volta **raggiunto il livello 5** o le **48 ore di gioco** automaticamente **entrerai in zona di protezione 4**.

Come viene calcolata la zona di protezione:

- Se sei **livello 60 o più**, non hai alcuna protezione (zona 0).
- Se sei **livello 45 o più**, hai **zona di protezione 1**.
- Se sei **livello 30 o più**, hai **zona 2**.
- Se sei **livello 15 o più**, hai **zona 3**.
- Se sei **livello 5 o più** (o hai **giocato per più di 48 ore**), hai **zona 4**.
- Se hai appena iniziato a giocare hai **zona massima di protezione: 5** (massima sicurezza), in questa zona non puoi attaccare o essere attaccato da nessuno.

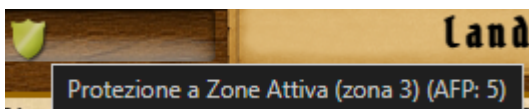
NB: Ogni 2 attacchi ad un giocatore di livello superiore **passerai automaticamente** alla zona di protezione inferiore.

Se reputi necessario attaccare giocatori più esperti, beh... **considerane sempre le conseguenze!**

Una volta passato a una **zona di protezione più bassa non sarà più possibile tornare indietro.**

Passando con il mouse sull'icona dello scudo verrà mostrato in sovrapposizione:

- La **zona di protezione attuale**
- Il numero di **attacchi fuori protezione (AFP)** finora eseguiti



NB: quando attacchi un giocatore fuori dalla tua zona protezione ti verrà anche **inviato un messaggio dal sistema.**

Se clicchi sullo scudo ti verrà chiesto **se vuoi uscire dalla zona di protezione 5.**
Ragionaci bene prima di farlo!

Divieto di sosta

Se da un lato i giocatori di livello basso devono essere tutelati dai giocatori di livello maggiore per evitare eccessive disparità, d'altro canto i **"niubbi" non devono abusare della protezione** che il gioco offre nelle fasi iniziali della loro esperienza. Difatti, essendo protetti dagli attacchi di tutti (Zona Protezione 5) o dei giocatori appartenenti a zone di protezione di livello superiore, si è assistito ad un eccesso di sfruttamento di questa prerogativa. Spesso infatti i niubbi lasciano le proprie navi libere in mare per giorni, i nuovi giocatori "reclutati" da specifici schieramenti vengono adottati come "spie" e idem i secondi account dei giocatori **[[Premium]]**. Per evitare tutto ciò con l'**aggiornamento di Settembre 2025** è stato introdotto il sistema di divieto di sosta.

Il divieto di sosta **forza i niubbi a uscire dalla visuale di zone sensibili** (ovvero **Isole di altri giocatori, Avamposti, Isole Mercato e Isole Banca**) pena la **perdita temporanea della protezione.**

Le **Isole deserte NON sono ovviamente incluse** tra le zone sensibili data la necessità per i novizi di sostarvi anche a lungo per far crescere le skill di estrazione dei materiali.

stesso

un novizio **può sostare senza problemi sull'isola di un altro giocatore** qualora **posseda il permesso di attracco e risulti doganato**.

In **basso a destra** nella pagina di navigazione di un novizio, accanto al pulsante della minimappa, compare l'**Indicatore del divieto di sosta**.



L'indicatore informa sulla **attuale zona di protezione del giocatore** (in questo caso Zona di Protezione 5, quella massima). Se lo **scudo è di colore verde** la protezione risulta attiva. Una volta che il giocatore **entra nella visuale di un'isola sensibile** parte lo **scudo diventerà di colore rosso** e partirà un **timer**:



Se allo **scadere del tempo** il giocatore **non è uscito dalla zona sensibile** allora **perde la protezione** e potrà essere attaccato da **tutti gli altri giocatori** (inclusi quelli di Livello 60 o superiore).

NB: la perdita di protezione è **temporanea!** Una volta che il giocatore **esce dalla zona sensibile, riacquista immediatamente** la protezione dagli attacchi con le stesse specifiche di cui godeva precedentemente all'ingresso nella zona sensibile.



Quando il timer scade la **perdita di protezione** è segnalata dalla persistenza dello **scudo rosso**.
Uscito dalla zona sensibile e riacquistata la protezione, lo scudo tornerà **verde**.

Revision #16

Created 30 May 2025 07:41:08 by Admin

Updated 3 January 2026 13:30:07 by Lord Hornblower