



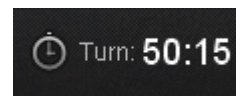
PANORAMICA E IL TEMPO NELLE CLAN WARS

Panoramica

1. Le Clan Wars sono una componente militare e geopolitica basata su un browser multiplayer di Worlds of Tanks.
2. La Mappa Globale, divisa in province, è il teatro delle operazioni delle Clan Wars.
3. Il gioco delle Clan Wars è basato sulla lotta strategica tra Clan per la conquista dei Territori della Mappa Globale.
4. Nelle Clan Wars le forze armate dei vari clan sono rappresentate da Pedine. Il numero di Pedine di ogni clan è uguale al numero di giocatori nel clan che hanno giocato in almeno una battaglia su qualsiasi veicolo tier V o superiore. Questi giocatori conferiscono una Pedina al clan, non importa quanti veicoli tier V o superiore hanno giocato.
5. Ogni clan possiede un Quartier Generale (abbreviato: QG). il QG può essere spostato da una provincia ad un'altra e viene usato per inviare le Pedine dalle Riserve alla Mappa Globale.
6. I Comandanti e i Vice-Comandanti gestiscono la distribuzione delle Pedine nella Mappa Globale. Gli altri membri del clan possono osservare la posizione e il movimento delle forze e del QG del proprio Clan. Inoltre hanno l'accesso alla lista delle Battaglie programmate per tutti i Clan.

Il Tempo nella Mappa Globale

1. Le strategie delle Clan Wars sono basate su Turni. Un giorno nella Mappa Globale consiste in 24 Turni di 60 minuti ciascuno.
2. Tutti i cambiamenti effettuati dai Comandanti di un Clan vengono applicati all'inizio del turno successivo. All'inizio di ogni Turno tutte le pedine e i QG vengono riposizionati in base alle modifiche che i clan hanno applicato.
3. Per applicare i tuoi cambiamenti, sceglili e confermalì prima che il timer arrivi a 0:00.
4. Il *Prime Time* delle province rispecchia il fuso orario delle zone corrispondenti nella realtà.
5. Durante il turno del *Prime Time* tutti i movimenti tra regioni confinanti aventi fuso orario differente sono sospesi.



MAPPA GLOBALE

Tipi di province e i loro ruoli

1. La Mappa Globale rappresenta geograficamente molte regioni della Terra. La divisione in regioni è stata applicata per rendere l'interfaccia più semplice e tattica agli utenti. Le Province di confine di ogni regione possono essere trovate in entrambe le regioni limitrofe. Infatti le regioni confinanti si sovrappongono. Per passare da una regione ad un'altra usa il <region selector> nell'angolo in alto a sinistra della mappa globale.

Un'altro modo è selezionare una delle Province di confine della regione e cliccare su questa freccia:





2. Divisa in province, la Mappa Globale può essere comparata a una scacchiera. Usa le province per muovere le tue pedine e il tuo QG sulla mappa.


3. Ogni provincia può essere neutrale o controllata da un clan.

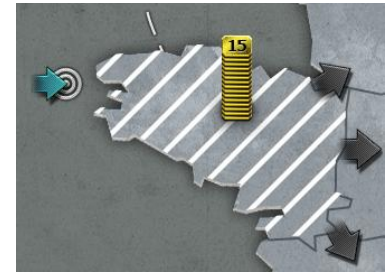
4. I clan guadagnano dei Oro per ogni provincia che controllano.

5. Ci sono 3 tipi di province nella mappa globale:

-  Province Regolari: Il tipo più comune di province. Guadagno: Medio
-  Province Critiche: Le regioni più importanti della mappa. Guadagno: Alto

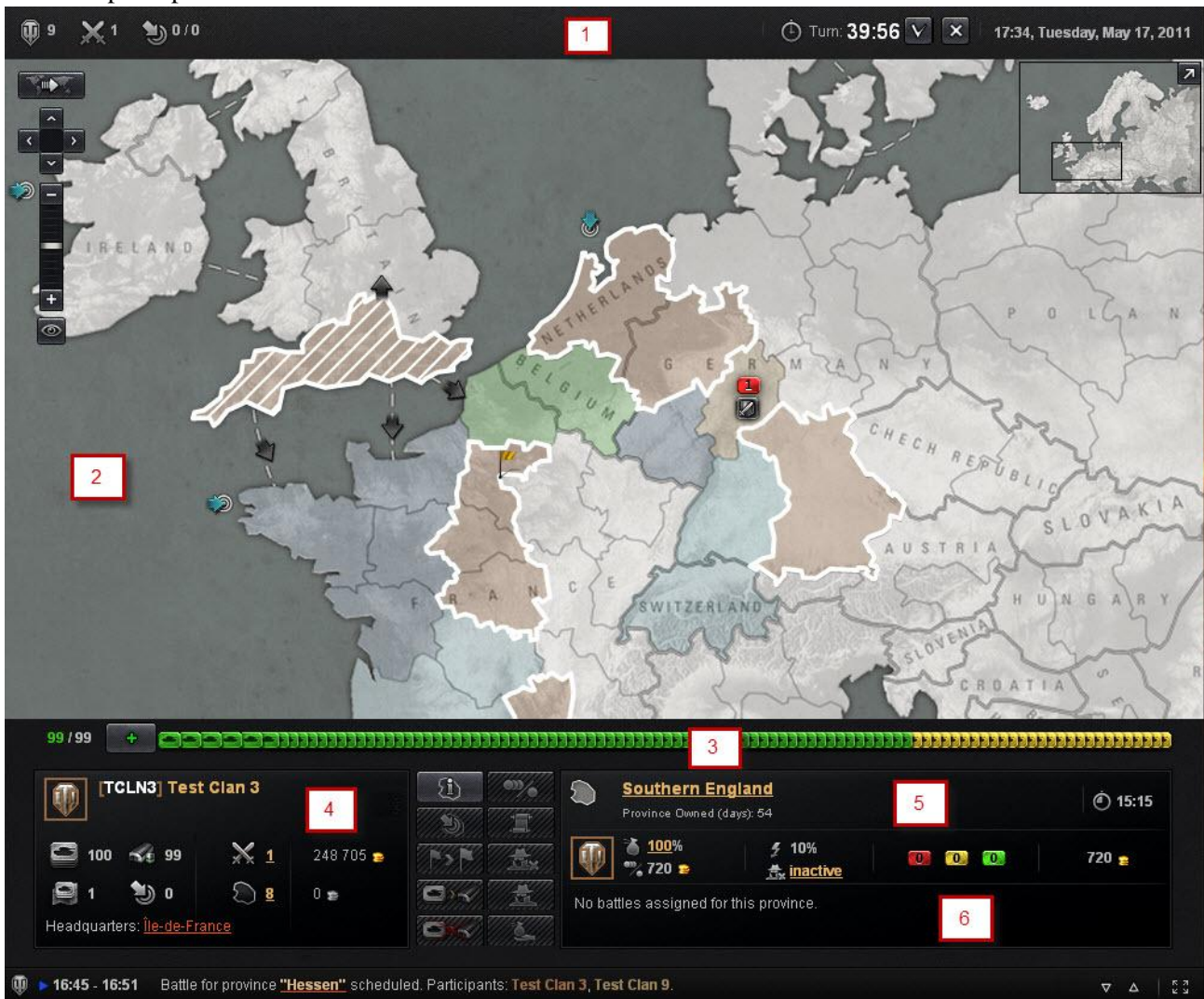


-  Province da Sbarco: Ogni clan inizia con la conquista di una Provincia di Sbarco. Guadagno: Basso. Queste province della costa o delle isole non possono essere attaccate da altre province. Ogni provincia di sbarco è marcata con questa icona:




Interfaccia delle Clan Wars

Elementi principali dell'Interfaccia delle Clan Wars:



1. Pannello dell'interfaccia:

- Numero totale dei clan partecipanti
- Numero totale delle battaglie programmate
- Timer del Turno
- Pulsante Conferma/Cancela
- Ora e data del calendario

Clicca su <Confirm changes>  per essere sicuro che tutti i tuoi cambiamenti verranno applicati all'inizio del prossimo turno.

2. Mappa Globale.

3. Barra delle riserve. Indica il numero delle pedine in riserva del Clan.

4. Pannello delle informazioni del clan. Contiene i controlli disponibili per i membri del clan autorizzati.

5. Pannello delle informazioni della Provincia. Per selezionare una provincia nella mappa, cliccaci col tasto sinistro del mouse.

6. Bacheca degli eventi della Mappa Globale. Mostra le informazioni sugli eventi più recenti delle Clan Wars. Puoi ordinare tutti gli eventi per clan o province per vedere solo gli eventi connessi alla provincia selezionata o al tuo clan.

PER INIZIARE

1. Se sei impaziente di partecipare alle Clan Wars, crea un clan e riunisci almeno 15 giocatori che saranno le pedine al tuo clan.
2. Se hai già un clan, visita il nostro sito e apri Ultimate Conquest. Apparirà la Mappa Globale.
3. Sotto la Mappa Globale troverai la barra delle Riserve: Tutte le tue forze (pedine) rimarranno in riserva fino a quando non richiederai uno sbarco in una provincia.
4. Per cominciare la tua conquista, prima devi catturare una delle Province da Sbarco.
5. Per richiedere uno sbarco clicca su questa icona in una Provincia da Sbarco. Aprirà la finestra degli Sbarchi:



Landing: Brittany

Applicants Landing: Tuesday, May 10, 2011 13:13:44 in process

Clan	Battle with owner	
List is empty	Time	Owner
	14:46	Test Clan 2
		Finalist

Time	Clan 1	Clan 2
Final		
14:16	Test Clan 3	---
Semifinal		
13:46	Test Clan 4	Ban test2

Close Your clan is already added to the tournament seeding.

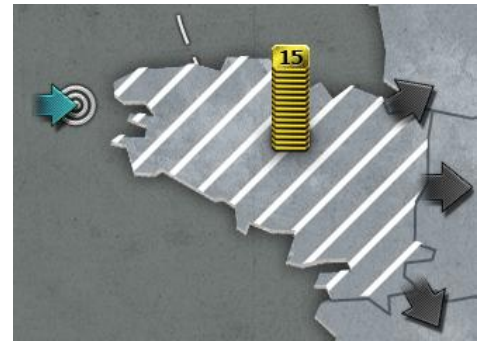
La finestra mostra la scheda del Torneo del prossimo o dell'ultimo sbarco (se ce ne sono stati). Inoltre la finestra dello Sbarco contiene la lista di clan che hanno richiesto uno sbarco.

6. Per partecipare a un Torneo dello Sbarco, clicca su <Apply...>. Devi avere almeno 15 Pedine in riserva per iniziare il tuo sbarco. Se ne hai meno, non sarai in grado di partecipare al Torneo dello Sbarco.

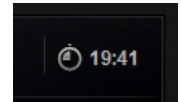
7. Non dimenticarti di cliccare <Confirm changes> dopo aver richiesto lo sbarco. Clicca su quel pulsante dopo aver fatto ogni cambiamento per applicarlo.

8. Dopo che avrai richiesto lo sbarco, 15 pedine gialle appariranno nella Provincia da Sbarco che hai selezionato. Il colore giallo significa che puoi cancellare la tua decisione e rimuoverle prima che il turno finisca.

9. All'inizio del turno successivo le tue pedine cambieranno il loro colore da giallo a rosso. Il colore rosso indica le forze immovibili per un certo numero di turni. Per sapere quando saranno nuovamente attive muovi il puntatore del mouse di esse. Il numero di turni può variare da pedina a pedina.

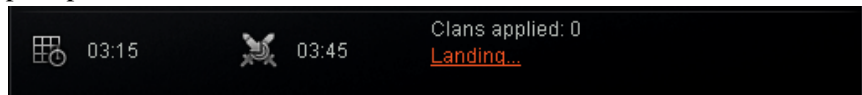


10. La classifica del torneo viene esposta all'inizio del primo turno del *Prime Time*. Puoi vedere il *Prime Time* di ogni provincia nel proprio pannello delle informazioni:



11. La lista dei partecipanti ad un torneo ha un limite di 64 clan oltre all'attuale proprietario della provincia ed è basato sul sistema Olimpico.

12. Se hai richiesto uno sbarco in una provincia dopo l'esposizione della classifica o dopo la richiesta di altri 64 clan, il tuo clan viene messo in coda per il prossimo sbarco; Se il numero di clan per lo sbarco è oltre 128, verrai messo in coda per lo sbarco dopo il prossimo, ecc. Puoi vedere il numero di clan iscritti allo sbarco nel pannello delle informazioni della Provincia da Sbarco.



13. Puoi richiedere più sbarchi

contemporaneamente, a condizione che il tuo clan abbia abbastanza pedine. (15 per ogni sbarco).

14. Il Torneo dello sbarco inizia 30 minuti dopo il *Prime Time*. Puoi vedere l'orario di inizio del Torneo dello sbarco nel pannello delle informazioni della Provincia da sbarco.



15. Se il tuo clan viene sconfitto in una battaglia del Torneo dello Sbarco, le tue pedine verranno rimosse per un turno ma torneranno nuovamente attive nel turno successivo.

16. Se il tuo clan controlla già delle province nella Mappa Globale, sei libero di catturare anche le Province da Sbarco.

17. In caso non ci sono nemici per uno dei clan partecipanti al Torneo dello Sbarco, la squadra vince automaticamente la battaglia.

18. Ci sono 30 minuti di intervallo tra le varie battaglie del Torneo.

ESPANSIONE

Come usare le tue forze

1. Se vinci un Torneo dello Sbarco e la successiva battaglia contro il proprietario, il tuo clan diventa il nuovo possessore di quella Provincia.

2. Dopo che le pedine posizionate sulla provincia catturata tornano nuovamente attive, sarai in grado di spostarle in un'altra provincia.

3. Seleziona la provincia nel quale le tue forze sono posizionate. Appariranno delle frecce di direzione. Ci sono vari tipi di frecce:

- Frecce verdi. Puntano ad una delle tue province. Usa le frecce verdi per muovere le tue forze liberamente (senza battaglie).
- Frecce rosse. Puntano ad una provincia nemica. Usa le frecce rosse per attaccare una provincia nemica.
- Frecce nere. Puntano ad una provincia tua o ad una nemica. Indicano l'impossibilità di inviare forze.
- Frecce gialle. Usate per far ritornare le tue forze nella provincia dalla quale le hai spostate durante il turno corrente.
- Frecce con le spade. Puntano ad una provincia dalla quale un nemico ha mandato delle forze alla tua provincia. Se muovi le tue pedine in quella direzione, una battaglia inizierà al confine della provincia.



4. Puoi muovere le tue forze solo nelle province confinanti e solo una volta ogni 24 turni (un giorno). Una volta che le pedine vengono mosse diventano inattive per i successivi 23 turni.

5. Ricordati che puoi muovere al massimo 15 pedine in una provincia. Inoltre ogni clan può controllare al massimo 15 clan in ogni provincia.

6. Per muovere una pedina in una provincia, clicca col tasto sinistro su una freccia direzionale nella Mappa. Per muovere il numero massimo di pedine, tieni premuto SHIFT mentre clicchi col tasto sinistro su una freccia. Poi clicca su <Confirm changes>.

7. Se vuoi muovere indietro una pedina prima che il turno finisca (le pedine devono essere gialle), seleziona la provincia in cui sono e clicca sulla freccia gialla.

8. All'inizio del turno seguente le tue pedine diventeranno rosse. Da quel momento non le potrai più spostare per i successivi 23 turni.


9. Durante uno turno puoi muovere le pedine da una provincia ad un'altra e posizionare nuove pedine al loro posto.

10. Cattura almeno una Provincia da sbarco e sarai in grado di posizionarci il tuo QG. Per posizionare o riposizionare il tuo QG, clicca sul bottone:




Apparirà una bandiera gialla in quella provincia. La bandiera etichetta la provincia come tuo QG:

11. Il QG è la capitale mobile del tuo clan. Puoi distribuire le pedine dalle tue riserve solo dalla provincia che contiene il tuo QG.

12. Per muovere una pedina dalle riserve, usa il pulsante: . Per muovere il massimo numero di pedine, tieni premuto SHIFT mentre clicchi. Questo pulsante può essere bloccato a causa dei seguenti motivi:

- Non ci sono pedine attive in riserva.
- La provincia con il tuo QG ha già 15 pedine.
- Non hai un QG.

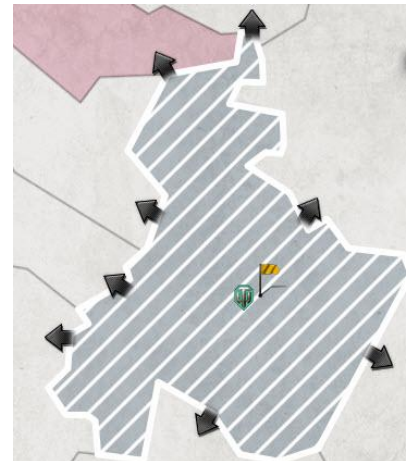
13. Puoi muovere le pedine dalle riserve e viceversa. Per mandare le pedine alla riserva, seleziona la provincia con le pedine attive che vuoi rimuovere e clicca questo bottone: . Per muovere una pedina, clicca il bottone. Per muovere tutte le pedine, SHIFT + click.

14. Le pedine che hai mandato alla riserva diventano inattive per 24 turni.

15. Le pedine inattive in riserva cambiano colore gradualmente in base a quanto sono vicine al poter tornare nuovamente attive. Per vedere il numero di turni prima che le pedine tornino nuovamente attive, muovi il cursore del mouse sopra di esse.

16. Se distribuisce le pedine dalle riserve, diventeranno attive il turno successivo.

17. Puoi riposizionare il tuo QG nelle province vicine una volta al giorno (ogni 24 turni). Non puoi muovere le pedine dalla riserva e riposizionare il QG nello stesso turno.



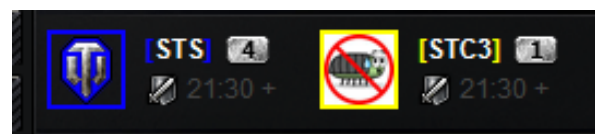
Battaglie nella Mappa Globale

1. Quando muovi le tue forze in una provincia che non appartiene al tuo clan, viene richiesta una battaglia per quella provincia. La stessa cosa accade quando un clan nemico attacca una tua provincia.

2. Una provincia sotto attacco è marcata con questa l'icona dell'immagine qui a fianco:

Nel pannello delle informazioni della provincia sono mostrate le seguenti informazioni sull'attacco nemico:

- Informazioni sul clan nemico (emblema e tag)
- Numero di pedine nemiche (se hai delle forze in quella provincia)
- Tipo di battaglia (incontro o battaglia standard)
- Tempo alla battaglia per la provincia.

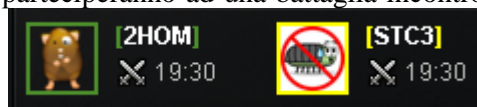


3. Puoi eseguire qualsiasi azione mentre la tua provincia è sotto attacco fino al *Prime Time*. Quando il *Prime Time* arriva, le province sono bloccate fino alla fine di tutte le battaglie per esse.


4. Dopo una battaglia per una provincia tutte le pedine del clan sconfitto sono mandate alle riserve e rimangono inattive per 24 turni.



5. Se una battaglia per una provincia finisce in uno stallo, il clan difensore è considerato il vincitore.
6. Nota che puoi sapere il numero di forze nemiche nella provincia che stai attaccando. Questa informazione verrà mostrata nel pannello delle informazioni della provincia.
7. Se la tua provincia è sotto attacco, puoi scoprire la direzione dell'attacco nemico. La freccia con le spade indica la provincia nemica dalla quale il tuo nemico sta attaccando.
8. Se attacchi un nemico usando una freccia con le spade, inizi una battaglia-incontro.
9. Solo le pedine usate negli attacchi parteciperanno in una battaglia-incontro. Le altre pedine posizionate nelle province limitrofe non parteciperanno.
10. Puoi vedere il numero delle tue forze e di quelle nemiche che parteciperanno ad una battaglia-incontro nel pannello delle informazioni della provincia.
11. Le battaglie-incontro cominciano sempre 30 minuti dopo il *Prime Time*. Se una battaglia-incontro finisce in uno stallo, tutti e due i clan sono considerati sconfitti. Tutte le pedine sconfitte vengono mandate alle riserve. Tutte le pedine del clan vincitore continuano il loro movimento e partecipano alla battaglia per la provincia, che comincia 90 minuti dopo il *Prime Time*.
12. Se un'altro clan attacca una provincia, anche tu puoi attaccarla; più clan possono attaccare contemporaneamente la stessa provincia.
13. La prima battaglia comincerà 90 minuti dopo il *Prime Time*, e verrà combattuta tra il proprietario ed uno dei clan attaccanti. Tutte le battaglie per la provincia attaccata da più clan cominceranno una dopo l'altra con 30 minuti di intervallo tra ogni battaglia. Per la battaglia con il proprietario, i clan sono scelti casualmente dalla lista di clan che hanno richiesto quello scontro.
14. Il proprietario finale viene nominato all'inizio del turno dopo l'ultima battaglia per la provincia.
15. Se un nemico cattura il tuo QG, questo viene rimosso dalla mappa per 24 turni.
16. Dopo 24 turni puoi nuovamente posizionare il tuo QG nella Mappa Globale. Rimarrà inattivo per 24 turni, ma sarai in grado di distribuire le forze nel turno seguente.



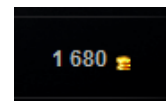
Spionaggio

1. Questa caratteristica ti permette di scoprire il numero di pedine nemiche in una provincia all'inizio di un turno. Inoltre mostra il QG nemico se è posizionato nella suddetta provincia. Lo spionaggio è disattivato per le province che stai attaccando.
2. Per effettuare uno Spionaggio, seleziona una Provincia appartenente ad un altro Clan e clicca su questo pulsante: . Se lo spionaggio ha successo il tuo clan spenderà 500 oro. La finestra con i risultati che apparirà sarà simile a quella mostrata qui a fianco.
3. Se lo spionaggio fallisce non costerà nulla.
4. Non puoi effettuare due Spionaggi nella stessa provincia nello stesso giorno (24 turni), indipendentemente dal successo dell'operazione.



GUADAGNI E FORZA MAGGIORE

1. Ogni Provincia sotto il controllo di un clan, gli fa guadagnare Oro.
2. Il guadagno delle Province è mostrato nel Pannello delle informazioni della Provincia:
3. All'inizio di ogni turno i clan ricevono un ammontare di Oro pari a 1/24° del guadagno giornaliero delle Province che controllano. Tutti i guadagni vanno alla Tesoreria del Clan.



Se le battaglie programmate non si svolgono a causa di problemi tecnici:

- Il cancellamento di una qualsiasi battaglia di un Torneo dello Sbarco posticipa tutto il Torneo al giorno seguente.
- Qualsiasi altra battaglia cancellata viene considerata finita in Stallo. Tutte le pedine rimosse dalla Mappa dopo uno Stallo di questo genere tornano immediatamente attive.