

### Cose non gradite durante le Armate

Gente che si imbuca senza annunciarsi (viene visto come una scortesia, o un'atto di maleducazione)

Abbandonare l'armata senza un motivo, dopo esserci entrato.

Parlare di cose che potrebbero togliere l'attenzione dall'armata: esempio, problemi personali, donne, calcio, politica, fede.

Rinfacciarsi cose successe 6 mesi fa.

### Linee Guida per la Gestione delle Armate

1. Chi lancia (definito "**Leader**"), ha l'ultima parola su tutto: chi chiamare, se stellare o meno, chi stellare.

2. Il **Leader** ha la responsabilità di valutare la disponibilità dei giocatori, e la potenza complessiva disponibile.

3. Avendo fatto ciò, il **Leader** comunica in game chat se l'armata è:

3a. **FFA** (free for all), Libera, non gestita (es. "Questa è libera", "Entra chi vuole", ecc.); Quindi non regolata a priori: chi sta dentro viene deciso dall'armata stessa in base alla potenza delle navi o precedenza di arrivo in base a quanto deciso dal Leader.

3b. **A chiamata**, Stellata, concordata:

(es. "dentro A+B+C+D", "venite A+B+C+D")

Quindi regolata:

appena lanciata l'armata, ad es. se il Leader dice: "dentro A+B+C+D", queste lettere possono essere nomi di giocatori, oppure generiche tipo "+1 con nave da almeno 1M", oppure "+D o E a seconda di chi arriva prima", o variazioni sul tema, a patto che tutto sia chiaro e annunciato, in caso di necessità può anche essere nominato un sostituto -se disponibile- per entrare in armata in caso uno dei membri scelti non si presenti.

4. I giocatori dovrebbero dare la propria disponibilità all'armata indicando il nome del Leader e la propria potenza nave che invieranno (es. KURAMA - 750k), così da facilitare il lavoro del Leader nella gestione della propria armata.

### Linee Guida per la Gestione delle Armate (cont)

Consigliamo se ci dovessero essere incomprensioni di gestirle in privato con il Leader e/o altri partecipanti per evitare confusione nella chat generale.

Queste sono linee guida sulle armate normali, che se seguite permetterebbero a tutti i giocatori di divertirsi e crescere, sentendosi parte più integrante del nostro gruppo.

Seguiranno ulteriori suggerimenti specifici per armate eclipse e per armate connesse a eventi singoli o di alleanza.

Ricordiamo tuttavia che **colui che lancia l'armata ha piena libertà di gestione della stessa.**

### Lanciare le Armate FAQ

Chi può partecipare alle armate

Tutti, anche uno con una nave da 20k di potenza

Chi può lanciarle?

Chiunque abbia il lv. 23 e abbia fatto costruito l'edificio centro armate.

Posso interrompere un'armata?

Sì, ma perdi i crediti

Posso lanciare più di un'armata?

No, solo una alla volta.

Ma se ci si coordina, per abbreviare i tempi, un'altro giocatore ne può lanciare un'altra dopo qualche minuto.

Quanti giocatori possono partecipare ad una armata?

Dipende da chi lancia l'armata e dal suo livello del centro armate:

LV 01-09: 2 Giocatori

LV 10-19: 3 Giocatori

LV 20-29: 4 Giocatori

LV 30-38: 5 Giocatori

LV 39-49: 6 Giocatori

LV 50: 7 Giocatori

### Link ad altri siti di riferimento

NCC1887 Educational Library

<https://bit.ly/3u6ZgOQ>

### Tempo di ri-apparizione di un'armata

You can find new Armada respawn times below – find & defeat those powerful enemies and obtain your high reward!

G3 Uncommon Armadas will have an avg. 15 minute timer (5 min variability)

G3 Rare Armadas will have an avg. 15 minute timer (5 min variability)

G3 Epic Armadas will have an avg. 60 minute timer (30 min variability)

G4 Armadas will remain the same for now.

### Suggerimenti per bilanciare le ricompense

Al fine di creare armate bilanciate nella distribuzione del bottino, suggeriamo di procedere come segue:

1. Il Leader sceglie l'obiettivo che vuole ingaggiare e legge la potenza Armata;

2. Poiché per una tranquilla riuscita serve una potenza complessiva dei partecipanti indicativamente intorno alla metà di quella dell'armata sarà cura del Leader:

a) calcolare la potenza media necessaria per giocatore in base al numero dei posti disponibili:

b) annunciare di quanta potenza media necessita chiedendo disponibilità

esempio: "[coordinate armata] vorrei lanciare questa da ... (tot potenza), mi servirebbero N giocatori con navi attorno a ... (potenza media)

3. Valutata la disponibilità, il leader procede al lancio se ritiene di aver individuato una composizione adeguata dei partecipanti.

4. Nel caso il leader si ritrovi con anomalie, ad es. giocatori che non si erano resi disponibili, o che arrivano con una nave diversa da quella annunciata, o altro, può chiedere in chat di correggere l'errore o intervenire a sua discrezione per risolvere l'anomalia.

### Suggerimenti per bilanciare le ricompense (cont)

**Consigliamo fortemente** a tutti di fare gestire questa operazione al Leader e NON agli altri giocatori intervenuti poiché essendo colui che spende le direttive ha diritto di scegliere come far progredire la propria armata.

Durante le ore notturne o in caso di eventi armata, queste linee guida saranno più elastiche.

Ricordiamo infine che per eventuali domande sulle armate, sia di natura tecnica o su queste linee guida il Comodoro di riferimento è McKenzieCalhoun131.

### Durante le armate, si leggono cose strane.

+

Il modo più veloce per annunciarsi ad una armata

omw

on my way = l'armata si trova sulla mia rotta

ETA 1:30min o ETA 4 min.

significa: Estimated time of arrival – tempo stimato d'arrivo

riparo

Vuol dire che il giocatore, non è pronto per un'altra armata, se non prima ripara la nave dai danni subiti

cambio equipaggio

per fare le armate ci serve uno equipaggio specifico, il giocatore al momento non ha un equipaggio per le armate.

AFK

Away From Keyboard: il giocatore si è allontanato dalla tastiera per motivi personali, i quali non andremo a precisare



### Dettagli Armate

Direttive	Tipo di Armata	Tempo una volta lanciata
20	Funerarie	3 min.
100	Non Comuni	15 min.
200	Rare	15 min.
500	Epiche	15 min.
100 ex	Exchange Non Comuni	7 min.
200 rare ex	Exchange Rare	7 min.
250 epiche ex	Exchange Epiche	7 min.
N.P.	Verme del Giudizio	N.P.
N.P.	Sciame	N.P.
1 Borg Armada	Borg Non Comune	5 min.
1 Borg Armada Rara	Borg Rara	15 min.
10 Borg Mega Cubo	Borg Mega Cubo Epica	15 min.
100	Cardassiane non comuni	7 min.



By **sillage**  
[cheatography.com/sillage/](http://cheatography.com/sillage/)

Published 4th April, 2022.  
Last updated 7th September, 2022.  
Page 4 of 3.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**  
Learn to solve cryptic crosswords!  
<http://crosswordcheats.com>